

**AUTOR:  
MGR INŻ. ARCH. KARÓL WYSZNACKI**

**PROMOTOR:  
PROF. DR HAB. INŻ. ARCH. MAREK PABICH**

**PROMOTOR POMOCNICZY:  
DR SZT. INŻ. ARCH. WOJCIECH SALONI - MARCZEWSKI**

---

**ZWIĄZKI POMIĘDZY  
ARCHITEKTURĄ XX WIEKU  
I WIZJAMI ARCHITEKTONICZNYMI  
W KINIE FANTASTYCZNONAUKOWYM**

---

**PRACA DOKTORSKA**

**INSTYTUT ARCHITEKTURY I URBANISTYKI  
WYDZIAŁ BUDOWNICTWA, ARCHITEKTURY I INŻYNIERII ŚRODOWISKA  
PÓLITECHNIKA ŁÓDZKA**

**Łódź, 2021**

#### **PODZIĘKOWANIA:**

Chciałbym z całego serca podziękować Panu Profesorowi Markowi Pabichowi oraz Panu Doktorowi Wojciechowi Saloniemu-Marczewskiemu za pomoc opiekę, poświęcony czas oraz wszystkie twórcze sugestie, bez których realizacja niniejszej pracy nie byłaby możliwa. Dziękuję również Pani Doktor Agacie Wereszczyńskiej za udostępnienie interesujących materiałów.

#### **DEDYKACJA:**

Pracę niniejszą dedykuję wszystkim osobom, które wierzyły, że uda mi się doprowadzić do końca to, co zacząłem. Niech jednak te osoby, które nie wierzyły, nie smucą się nadmiernie - Państwu dedykuję wszystkie niedokończone rozdziały i niewykorzystane pomysły.

## SPIS TREŚCI

<b>1 WSTĘP .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1 SZCZEGÓŁOWE UZASADNIENIE PODJĘCIA TEMATU .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2 CEL I TEZA PRACY.....</b>	<b>10</b>
<b>1.3 PRÓBA UŚCIŚLENIA UŻYTYCH W PRACY POJĘĆ .....</b>	<b>11</b>
<b>1.4 METODA PRACY.....</b>	<b>12</b>
<b>1.5 STAN BADAŃ .....</b>	<b>14</b>
<b>2 POMIĘDZY FASCYNACJĄ A KRYTYKĄ - ARCHITEKTURA MODERNIZMU W KINEMATOGRAFII FANTASTYCZNONAUKOWEJ .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 KINEMATOGRAFIA FANTASTYCZNONAUKOWA POCZĄTKU XX WIEKU PROMUJE IDEE "CYWILIZACJI MASZYN" (1902 -     OK. 1920) .....</b>	<b>19</b>
2.1.1 Wczesne filmy prezentują technologie okresu rewolucji przemysłowej .....	19
2.1.2 Ornament zbrodnią przeciwko socjalistycznym ideom - "Aelita" Protazanowa.....	27
2.1.3 Czy estetyka "high-tech" występowała w kinematografii przed pojawieniem się w architekturze?.....	27
<b>2.2 KINO NIEMIECKIEGO EKSPRESJONIZMU KRYTYKUJE WIZJE ARCHITEKTÓW (1920-1935).....</b>	<b>30</b>
2.2.1 Diabelska architektura szklanych katedr - "Algol" Werckmeistera.....	39
2.2.2 Krytyka sekularyzacji przestrzeni miejskiej w "Metropolis" Langa .....	42
2.2.3 Koncepcja pionowego podziału społecznego w "Metropolis" Langa jako krytyka idei strefowania .....	45
<b>2.3 FASCYNACJA MODERNISTYCZNYMI IDEAMI (OK. 1935 - OK. 1960) .....</b>	<b>49</b>
2.3.1 Shangri-La w "Zaginionym horyzoncie" Franka Capry.....	55
2.3.2 Modernistyczna przyszłość w filmie "Rzeczy, które nadejdą" .....	62
2.3.3 Modernistyczne technologie w kinematografii fantastycznaukowej .....	62
<b>2.4 KRYTYCZNE SPOJRZENIE NA ARCHITEKTURĘ MODERNIZMU I MINIMALIZMU (OD OK. 1960).....</b>	<b>67</b>
2.4.1 Architektura modernizmu i minimalizmu w filmowych antyutopiach.....	73
2.4.2 Symbolika architektury modernistycznej w "Solaris" Andreja Tarkowskiego.....	74
2.4.3 "High - rise" rozlicza idee modernizmu .....	83
<b>2.5 WNIOSKI, REPREZENTACJA GRAFICZNA .....</b>	<b>83</b>
<b>3 REWIZJA ZAŁOŻEŃ ARCHITEKTURY MODERNIZMU A KINEMATOGRAFIA FANTASTYCZNONAUKOWA .....</b>	<b>89</b>
<b>3.1 HIPPIKOWSKI MODERNIZM I EKOLOGIA.....</b>	<b>93</b>
3.1.1 Koncepcje "Skóry klimatycznej" a "Ucieczka Logana".....	95
3.1.2 Kompleks "Biosphere 2" jako próba materializacji wizji z filmu "Niemy wyścig" .....	95
3.1.3 Architektura low-tech w pierwszej trylogii "Gwiezdnych wojen" .....	106
<b>3.2 SYMBOLIKA FILMOWEJ ARCHITEKTURY NEOMODERNISTYCZNEJ .....</b>	<b>112</b>
3.2.1 Monolit w "2001: Odysei kosmicznej" Kubricka a "Kaplica polna braci Klaus" Zumthora.....	112
3.2.2 Religijna symbolika koła a "Dzień, w którym zatrzymała się ziemia" .....	114
<b>3.3 ARCHITEKTURA FORMALNEJ EKSPRESJI .....</b>	<b>118</b>
3.3.1 Scenografia kinematografii ekspresjonistycznej a współczesna architektura dekonstrukcji.....	125
3.3.2 Ekspresja biologicznych nawiązań .....	125
3.3.3 Architektura nieistniejąca.....	133
<b>3.4 WNIOSKI, REPREZENTACJA GRAFICZNA .....</b>	<b>141</b>

<b>4 ARCHITEKTURA HISTORYZUJĄCA W KINEMATOGRAFII FANTASTYCZNONAUKOWEJ REALIZUJE POSTULATY POSTMODERNIZMU .....</b>	<b>148</b>
4.1 GENEZA HISTORYZUJĄCYCH WIZJI SCENOGRAFICZNYCH.....	150
4.2 ESTETYKA KAMPU W FILMIE I ARCHITEKTURZE.....	155
4.3 STEAMPUNK JAKO ESTETYKA KONTRKULTUROWA.....	155
4.4 ARCHITEKTONICZNY REGIONALIZM A FILMOWE "OPERY KOSMICZNE".....	159
4.4.1 HISTORYCZNE ODNIESIENIA W "DIUNIE" DAVIDA LYNCHA.....	166
4.4.2 HISTORYCZNE ODNIESIENIA W "GWIEZDNYCH WOJNACH - EPIZODZIE PIERWSZYM, MROCNYM WIDMIE".....	168
4.5 ZWIĄZKI Z HISTORIĄ W FUTURYSTYCZNYCH MIASTACH PODGATUNKU "TECH NOIR".....	176
4.5.1 SYMBOLICZNE TREŚCI PRZEKAZYWANE PRZEZ ARCHITEKTURĘ W "ŁOWCY ANDROIDÓW".....	176
4.5.2 "GOTHAM CITY" JAKO MIASTO NADMIERNEJ WOLNOŚCI.....	177
4.5.3 ARCHITEKTURA SEQUELI I REMAKE'ÓW.....	184
4.6 WNIOSKI, REPREZENTACJA GRAFICZNA.....	194
<b>5 PODSUMOWANIE.....</b>	<b>195</b>
<b>6 BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>200</b>
6.1 PUBLIKACJE KSIĄŻKOWE.....	201
6.2 ARTYKUŁY.....	206
6.3 STRONY INTERNETOWE.....	208
6.4 FILMY.....	210
<b>7 SPIS ILUSTRACJI.....</b>	<b>212</b>
<b>8 ŹRÓDŁA ILUSTRACJI .....</b>	<b>215</b>
<b>9 INDEKS NAZWISK .....</b>	<b>218</b>

---

# 1. WSTĘP

---

Ciekawość przyszłości jest immanentną cechą każdego człowieka. Można nawet powiedzieć, że ograniczona zdolność jej przewidywania, tak mocno powiązana z Umiejętność abstrakcyjnego myślenia odróżnia ludzi od zwierząt.<sup>1</sup> Przejawy futurologicznych zainteresowań możemy dostrzec już w najwcześniejszych cywilizacjach, biorąc pod uwagę choćby antyczne wyrocznie Grecji i Rzymu. Różnego rodzaju prorocтва i przepowiednie pojawiały się wielokrotnie w historii ludzkości, oberwujemy je także w czasach współczesnych.

Równie długą tradycję posiadają też rozważania filozoficzne poszukujące odpowiedzi na pytanie, czy przyszłość – z naukowego punktu widzenia – da się przewidzieć. Już z antyku wywodzą się pierwsze koncepcje deterministyczne. Na przykład Leucyp pisał, że "żadna rzecz nie powstaje bez przyczyny, lecz wszystko na jakiejś podstawie i z konieczności".<sup>2</sup>

Odkrycia Newtona zdawały się potwierdzać tę teorię. Wystarczyłoby przecież poznać parametry położenia i ruchu poszczególnych atomów i (przy założeniu całkowicie materialnej natury świata) moglibyśmy wyliczyć z nich absolutnie wszystkie przyszłe zdarzenia.<sup>3</sup> Takie stanowisko nauki generowało w XVIII wieku daleko idące implikacje filozoficzne i religijne. Skoro z pierwotnego ułożenia materii wszechświata możemy przewidzieć każdy jego późniejszy stan, to wolna wola nie istnieje, a wszystko co zrobimy w przyszłości zostało zaprogramowane już przed wiekami.<sup>4</sup> Rację mieliby więc poniekąd wyznawcy kalwinizmu – człowiek w momencie narodzin jest już predestynowany do zbawienia lub potępienia.<sup>5</sup>

*"Determinizm mechaniki newtonowskiej podniósł także widmo determinizmu w zachowaniach ludzkich. Bo jeśli ludzie są niczym innym, jak złożonymi zbiorami cząsteczek, tj. materii, i jeśli cząstki te zachowują się zgodnie z własnymi prawami, to nie ma prawdziwej wolności wyboru, a jedynie jej złudzenie".<sup>6</sup>*

---

<sup>1</sup> Sugestię oparto na hipotezie Doris Bischof-Köhler. Twierdzenie, jakoby zwierzęta w przeciwieństwie do ludzi były niejako uwięzione w teraźniejszości, a ich zorientowane na osiągnięcie przyszłych korzyści działania wynikały wyłącznie z biologicznych instynktów, posiada wielu przeciwników w świecie nauk przyrodniczych. Niektóre obserwacje poczynione m.in. w świecie hominidów wydają się w istocie poddawać ją w wątpliwość, chociaż zdaniem Jamesa Thoma i Nicoli S. Clayton, jest ich wciąż zbyt mało by hipotezę jednoznacznie obalić. Za: J.M. Thom i N.S. Clayton, *Evolutionary Perspectives on Prospective Cognition* [w:] *Seeing the Future: Theoretical Perspectives on Future-Oriented Mental Time Travel*, red. K. Michaelian, S.B. Klein, i K.K. Szpunar, Oxford University Press, New York 2016, s. 287–305.

<sup>2</sup> E. Morawiec, *Wybrane filozoficzne koncepcje rozumu ludzkiego i racjonalność*, Wydawnictwo Liberi Libri 2014, s. 20.

<sup>3</sup> A. Rosenberg, *Philosophy of Science: A Contemporary Introduction*, Routledge, London and New York 2000, s. 9.

<sup>4</sup> A. Fuliński, *Determinizmy fizyki versus wolna wola człowieka*, „NAUKA”, 2005, t.1, s. 67–74.

<sup>5</sup> Z. Karczewski, *Ograniczone odkupienie i skuteczne powołanie Tezy kalwinizmu dortrechckiego w literaturze współczesnego ewangelikalizmu polskiego*, „Rocznik Teologiczny”, 2014, t.LVI, s. 169–181.

<sup>6</sup> A. Rosenberg, *Philosophy of Science: A Contemporary Introduction...*, op. cit, s. 9. Tłumaczenie autora opracowania.

Powyższy pogląd, który autorowi niniejszego opracowania wydaje się cokolwiek przerażający, szczęśliwie legł w gruzach w XX wieku. Okazało się bowiem, że nawet najpotężniejszy komputer nie byłby w stanie "wyliczyć" przyszłości. Świat mechaniki kwantowej, odkryty zniechęca przez uczonych, rządzi się znacząco odmiennymi prawami niż otaczający nas makro-świat.<sup>7</sup> Jednym z nich jest zasada nieoznaczoności Heisenberga, która, mówiąc w pewnym uproszczeniu, jednoznacznie stwierdza, że nie jesteśmy w stanie pozyskać pełnych danych na temat położenia i pędu cząstki, ponieważ proces pomiaru wpływa na układ w taki sposób, że część informacji zostaje bezpowrotnie stracona.<sup>8</sup> Ponadto dowiedziono, że funkcjonowaniem świata kwantowego (np. rozpadem jąder atomowych) rządzą już nie jednoznaczne prawa, a zasady probabilistyczne, określane przez rachunek prawdopodobieństwa.<sup>9</sup> Wbrew słowom Einsteina okazało się jednak, że "Pan Bóg gra w kości"; rzeczywistość nie jest w pełni przewidywalna. Tak oto najmniejsze cząstki materii przywróciły mieszkańcom Ziemi szansę na wolną wolę i równocześnie udowodniły, że jednoznacznie określona przyszłość w danym momencie czasu najprawdopodobniej nie istnieje.

Odkrycia te nie przeszkodziły jednak ludziom w dalszych poszukiwaniach możliwości prekognicji. W połowie XX wieku futurologia została oficjalnie uznana za dyscyplinę naukową, a rządy poszczególnych krajów powołały specjalistów, mających przewidywać ich kierunek społecznego rozwoju.<sup>10</sup> Badając aktualne procesy gospodarcze wysnuwali oni śmiałe hipotezy (zazwyczaj dobierane w taki sposób, by sprawującym władzę zleceniodawcom były akurat na rękę), z których niestety żadna się nie sprawdziła. Zdyskredytowana futurologia utraciła wówczas status nauki.<sup>11</sup>

Uzasadnienia tego faktu możemy doszukać się chociażby u Charlesa Jencksa w "Ruchu nowoczesnym w architekturze":

*"(...) przyszłość jest teoretycznie niepoznawalna, ponieważ (wśród innych racji) gdybyśmy byli pewni przyszłych wydarzeń, podejmowalibyśmy kroki zmierzające do zapobiegania im i wydarzenia te nie nastąpiłyby. Inną przyczyną niemożliwości poznania przyszłości jest to, że cokolwiek będzie, będzie w znacznej mierze kształtowane przez wynalazki obecnie nieznanne, a przez to teoretycznie niemożliwe do przewidzenia. Nie możemy wiedzieć, kiedy zostanie wynaleziony jakiś nowy środek transportu, który rozwiąże wiele szczególnych problemów urbanistycznych, wiemy jednak, że gdy to się zdarzy, będzie miało wielki wpływ na*

---

<sup>7</sup> Ibid. s. 11.

<sup>8</sup> A. Jha, What is Heisenberg's Uncertainty Principle?, 2013, <https://www.theguardian.com/science/-2013/nov/10/what-is-heisenbergs-uncertainty-principle>, dostęp: 17.05.2021.

<sup>9</sup> A. Fuliński, Determinizmy fizyki versus wolna wola człowieka..., op. cit.

<sup>10</sup> P. Chilowicz, *Futurologia. Jeszcze nauka czy już wróżbiarstwo?* Prof. Kleiber, szef PAN: "Przyszłości w pełni nie da się przewidzieć," 2012, <http://natemat.pl/30651,futurologia-jeszcze-nauka-czy-juz-wrozbiarstwo-prof-kleiber-szef-pan-przyszlosci-w-pelni-nie-da-sie-przewidziec>, dostęp: 18.01.2019.

<sup>11</sup> Ibid.



*środowisko (co jest jedną z przyczyn, dla której urbanisci starają się przewidzieć i przyspieszyć jego pojawienie się)".<sup>12</sup>*

Poglądy te wydadzą nam się jeszcze prawdziwsze, gdy uświadomimy sobie, że w pierwszej połowie XIX wieku prognozowano we Francji, że połowa XX stulecia przyniesie tak dużą liczbę koni, że dla ich wyżywienia konieczne będzie obsianie owsem wszystkich francuskich ziem uprawnych.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Charles Jencks, *Ruch nowoczesny w architekturze* (Warszawa: Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, 1987), s. 496.

<sup>13</sup> P. Chilowicz, „Futurologia. Jeszcze nauka czy już wróżbiarstwo? Prof. Kleiber, szef PAN: „Przyszłości w pełni nie da się przewidzieć”, op. cit.

## 1.1 SZCZEGÓŁOWE UZASADNIENIE PODJĘCIA TEMATU

Dotychczas udało się udowodnić, że w przeważającej większości próby przewidywania kierunku rozwoju ludzkości są z góry skazane na porażkę zarówno z punktu widzenia nauk ścisłych, jak i humanistycznych. Czego faktycznie będziemy mogli dowiedzieć się z pracy, która takie proroctwa będzie analizowała i katalogowała? Odpowiedzi na to pytanie dopatrywać się można na polu praktycznym i historycznym.

Z praktycznego punktu widzenia kino science fiction możemy obecnie uznać za nowe medium w dyskusji architektonicznej. Tworzone w filmach modele światów bardzo często, świadomie lub nie, stanowią inspirację dla współczesnych projektantów, czytelnie definiując aktualną wizję "nowoczesności". Zdaniem A. Gajewskiego:

*"Architektura najlepiej inspiruje się architekturą, (...) architektura budowana daje impuls architekturze filmowej i przeciwnie: architekci filmowi tworzą swoje obiekty w związku i w kontynuacji z architekturą (klasyczną)".<sup>14</sup>*

P. Saramowicz jest jeszcze bardziej entuzjastycznie nastawiony do roli, jaką kinematografia może odegrać w świecie projektowania. Podsumowując swoją pracę doktorską stwierdził on, że ekranowe światy mogą być postrzegane jako "etap testowy" dla rzeczywistych budowli.<sup>15</sup>

W ujęciu historycznym analiza wizji stworzonych w ramach kinematografii science fiction może być bardzo cenna. Badając ich strukturę i symbolikę możemy dowiedzieć się wiele o okresie, w którym powstały. Jak zauważył Zbigniew Konopacki-Maciuk:

*"Film SF, będąc dziełem tworzonym w konkretnym kontekście cywilizacyjno-kulturowym, umiejscowionym w swoim czasie, mówi o wizji przyszłości powstającej na współczesnym mu gruncie".<sup>16</sup>*

Teoretyk stwierdził również, że kinematograficzne wizje miast zamiast dawać profetyczną odpowiedź na pytanie, jak w rzeczywistości będzie wyglądała przyszłość, opowiadają o towarzyszących twórcom lękach oraz pragnieniach.<sup>17</sup> Dzięki temu uwidaczniają "ducha czasu" znacznie lepiej niż projekty, które zostały faktycznie zbudowane. Scenografowie w większym stopniu mogą przecież skoncentrować się na sile artystycznego oddziaływania swoich realizacji.

---

<sup>14</sup> P. Gajewski, *Zapisy myśli o przestrzeni*, Politechnika Krakowska, Kraków 2001, s.79.

<sup>15</sup> "Film może, choć w ograniczony i niepełny sposób, pełnić rolę pola doświadczalnego do eksperymentów architektonicznych, co może zaowocować ich późniejszą realizacją w przyszłości" za: P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej*, Politechnika Krakowska, Kraków 1999, s. 177.

<sup>16</sup> Zbigniew Konopacki-Maciuk, „Representations of the City in Science fiction Cinema”, *Technical Transactions: Architecture*, 1-A/1/2012 (2012), s. 413-25.

<sup>17</sup> Ibid.

## 1.2 CEL I TEZA PRACY

Architektura w filmie stanowi część scenografii; jej stylistyka pełni więc funkcję służebną wobec opowiadanej historii. Łatwo można jednak zauważyć, że nie tylko nastrój filmowej fabuły decyduje o jej doborze; do głosu dochodzą też panujące w danej epoce projektowe trendy.

Przedmiotem opracowania są wizje budynków prezentowane w filmach fantastycznonaukowych. Zamiarem autora jest przeanalizowanie ich w szerszym kontekście stylistycznym okresu, w którym powstały. W pracy podjęta zostanie także próba przedstawienia, jak tło społeczne, kulturowe i filozoficzne wpływało na konkretne rozwiązania plastyczne i projektowe.

Najważniejszymi celami dysertacji będzie:

- Pokazanie roli kinematografii science fiction w dyskusji architektonicznej oraz uwidocznienie skali jej powiązań z architekturą;
- Analiza przedstawionych w filmach światów w kontekście projektowych trendów popularnych w okresie ich powstania;
- Ukazanie zmian, jakie zaszły w fantastycznonaukowych wizjach budynków podczas ponad stu lat ich rozwoju.

Tezy pracy sformułowano w sposób następujący:

- Kinematografia science fiction jest medium prowadzącym obecnie dyskusję architektoniczną;
- Rzeczywista i przedstawiona na srebrnym ekranie architektura wpływają na siebie wzajemnie.

## 1.3 PRÓBA UŚCIŚLENIA UŻYTYCH W PRACY POJĘĆ

Słownik języka polskiego PWN podaje, że fantastyka naukowa to "twórczość literacka lub filmowa, której fabuła jest umieszczana w przyszłości lub w innych częściach wszechświata".<sup>18</sup>

Zdaniem autora niniejszego opracowania definicję tę cechuje nadmierna szczegółowość i wiele z uznanych dzieł z obszaru fantastyki naukowej tak naprawdę nie zmieściłoby się w jej ramach.

Nieco bliższa skutecznemu zdefiniowaniu tego terminu jest Joanna Parol, która w swoim artykule "Opowiedzieć ludzką historię – przekraczanie granic literatury i istnienia w twórczości Stanisława Lema" opisuje science fiction jako "zbiór utworów, w których opisane są zdarzenia, postaci, sytuacje lub przedmioty niemożliwe, niespotykane".<sup>19</sup>

Ta definicja wydaje się być z kolei nazbyt szeroka, w jej obszar weszłoby przecież bardzo wiele dzieł zakwalifikowanych jako horrory lub fantasy. Widzimy więc, że problem jest trudniejszy, niż mogłoby się wydawać.

W książce "Science fiction" Adam Roberts poświęca aż 28 stron omówieniu różnorodnych interpretacji "fantastyki naukowej"<sup>20</sup>, choć jak sam zauważa, większość ludzi intuicyjnie rozumie znaczenie tego terminu.<sup>21</sup> Znaczna część przytaczanych przez teoretyka definicji wydaje się być trafna, jak chociażby ta stworzona przez Darko Suvinę, według którego dla zaistnienia analizowanego gatunku "warunkiem koniecznym i wystarczającym jest obecność i wzajemne oddziaływanie obcości i poznania".<sup>22</sup> Pierwszy z tych terminów odnosiłby się oczywiście do pierwiastka fikcji, drugi zaś do racjonalnych zasad, na jakich fikcja ta jest budowana. Oba aspekty miałyby się znaleźć w "ramie fabularnej alternatywnej wobec środowiska empirycznego autora".<sup>23</sup>

---

<sup>18</sup> L. Drabik and E. Sobol, *Słownik języka polskiego PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.

<sup>19</sup> Autorka przytoczoną definicję przypisuje polskiemu teoretykowi literatury, profesorowi Andrzejowi Zgorzelskiemu, jednak wbrew załączonej bibliografii, w jego wnikliwej publikacji „Fantastyka. Utopia. Science fiction.” podobny zwrot się nie pojawia. Za:

J. Parol, *Opowiedzieć „ludzką” historię – przekraczanie granic literatury i istnienia w twórczości Stanisława Lema*, „Rocznik doktorantów Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego”, 2013, t. 4, nr 1, s. 146.

A. Zgorzelski, *Fantastyka. Utopia. Science fiction*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1980, s. 13.

<sup>20</sup> A. Roberts, *Science fiction*, Routledge, London and New York 2006, s. 1-28.

<sup>21</sup> *Ibid*, s. 1.

<sup>22</sup> *Ibid*, s. 7-8. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>23</sup> *Ibid*, s. 8. Tłumaczenie autora opracowania.

Spróbujmy jednak podejść do problemu w nieco odmienny sposób. Jak zauważył jeden z najważniejszych twórców literatury science fiction, Arthur C. Clarke<sup>24</sup>: *"próby zdefiniowania fantastyki naukowej będą pojawiały się tak długo, jak długo ludzie będą pisali prace doktorskie"*.<sup>25</sup>

W niniejszej pracy zmodyfikowano więc definicję pochodzącą z artykułu Joanny Parol: *"Fantastyka naukowa – zbiór utworów, w których opisane są zdarzenia, postaci, sytuacje lub przedmioty niemożliwe i niespotykane, a których wizja oparta jest na racjonalnych (tj. niewykluczonych z naukowego punktu widzenia) podstawach"*.

Taka definicja pozwoli nieco zawęzić pole poszukiwań, pozwalając nam skoncentrować się na koncepcjach plastycznych w filmach rzeczywiście zawierających spekulacje na temat odmiennych form architektury. Praca pominie więc szerokie spektrum utworów powiązanych z nurtem fantasy, włączy zaś w swoje pole zainteresowań dzieła międzygatunkowe, jak chociażby komedie science fiction czy filmy z pogranicza kina eksperymentalnego.

W związku z faktem, że jeden z rozdziałów niniejszej pracy dotyczyć będzie relacji kinematografii fantastycznonaukowej i architektury modernistycznej, warto zwrócić uwagę także na drugie z tych pojęć. Do modernizmu, podobnie jak Alan Colquhoun<sup>26</sup>, włączymy ogół odcinających się od tradycji, awangardowych postaw, w tym chociażby radziecki konstruktywizm czy art déco.

---

<sup>24</sup> Warto zwrócić uwagę na oryginalny, żartobliwy kontekst, w którym przytoczone i przetłumaczone przeze mnie sformułowanie się pojawia. Autor niniejszego opracowania uważa stwierdzenie dotyczące niedefiniowalności "fantastyki naukowej" za zaskakująco trafne. "(...) jestem w stanie zaakceptować propozycję z pracy magisterskiej Damona Knighta: fantastyka naukowa jest tym, na co wskazuję, mówiąc "to jest fantastyka naukowa". Wiele niepotrzebnej pracy zostało również włożone w próbę rozdzielenia gatunków science fiction i fantasy. Zaproponuję więc następującą tymczasową definicję: science fiction jest tym, co mogłoby się wydarzyć, ale zazwyczaj tego byśmy nie chcieli. Fantasy jest tym, co nigdy się nie wydarzy, chociaż bardzo byśmy tego chcieli." Za: A.C. Clarke, *Foreword*, [w:] *The Collected Stories of Arthur C. Clarke: History Lesson*, Rosetta Books, Nowy York 2012, s. 11. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> A. Colquhoun, *Modern Architecture*, Oxford University Press, Oxford, New York 2002, s. 9-11.

## 1.4 METODA PRACY

Metody badawcze obejmowały nie tylko obszary tak oczywiste jak studiowanie literatury, analizę krytyczną różnorodnych pozycji filmowych w kontekście przedstawianych w nich obiektów architektonicznych, ale także informacje zaczerpnięte od ekspertów związanych z badanymi dziedzinami.

Najistotniejszymi materiałami źródłowymi były teksty poruszające problematykę związków architektury i filmu, a także te analizujące zagadnienia scenograficzne oraz różnorodne pozycje z teorii architektury. Odnaleziono je w czasie kwerendy w bibliotekach, takich jak Biblioteka Politechniki Łódzkiej, Biblioteka Politechniki Krakowskiej, Politechniki Warszawskiej, Biblioteka Łódzkiej ASP, Krakowskiej ASP oraz Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. Szczególnie pomocne okazały się zbiory Politechniki Krakowskiej ze względu na rozwijane w tym ośrodku akademickim badania związane z tematyką interdyscyplinarnych związków pomiędzy architekturą, a innymi dziedzinami sztuki. Skorzystano także z pozycji dostępnych w amerykańskiej bibliotece kongresu.

Ponadto w trakcie prac, autor niniejszego opracowania inspirował się bazami "Harvard Film Archive", czeską "National Film Archive", francuską "National Center of Cinematography and the moving image", węgierską "Open Society Archives" oraz belgijską "Cinémathèque royale de Belgique".

Najprężniej działającą instytucją naukową podejmującą problematykę związaną z fantastyką jest w naszym kraju ośrodek badawczy "Facta Ficta". Podczas organizowanej przez niego konferencji "Światy poza światem – miasta, których nie ma" nawiązano kontakt z Ksenią Olkusz, posiadającą w dorobku takie publikacje jak "Titanic, Mysterious, Forgotten: Cities in Howard Philips Lovecraft's Stories", co zwróciło uwagę autora opracowania na charakterystyczny dla fantastyki problem dwudzielności przestrzeni czy Krzysztofem M. Majem, autorem książki "Allotopie. Topografia światów fikcyjnych".

W rozdziale niniejszym warto poczynić jeszcze jedno zastrzeżenie – przedłożona praca nie ma na celu przeanalizowania architektury wszystkich istotnych produkcji science fiction; nawet pobieżna analiza tak ogromnej ilości materiału byłaby bowiem niemożliwa. Zamiast tego przyjęto nieco inny sposób prowadzenia badań, wyodrębniono pewne ogólne tendencje, a następnie, dla ich zilustrowania, dobrano najbardziej charakterystyczne przykłady filmowe i architektoniczne. W większości przypadków argumentacja mogłaby być więc o wiele bogatsza. Dodatkowo niektóre ciekawe dzieła niewpisujące się w stworzone ramy z konieczności pominięto dla utrzymania logiki i czytelności wywodu.

## 1.5 STAN BADAŃ

W związku z faktem, że poruszana w pracy problematyka badawcza ma charakter interdyscyplinarny; związana jest zarówno z architekturą, jak i scenografią, kulturoznawstwem, filozofią i historią sztuki, próba określenia stanu badań musi dotyczyć poszukiwań w obszarach wielu różnych nauk.

Najwcześniejszymi tekstami teoretycznymi dotyczącymi przedstawianego tematu są bez wątpienia "Obrazy kinematograficzne" Georges'a Mélièsa, prekursora filmowej fantastyki naukowej.<sup>27</sup> Cykl autotematycznych artykułów publikowanych we francuskiej prasie na początku dwudziestego stulecia sporadycznie odnosi się jednak do problematyki scenograficznej czy architektonicznej.

Sytuacja zmieniła się w przypadającym na lata 20. XX wieku okresie niemieckiego ekspresjonizmu, w którym plastyka świata przedstawionego staje się najważniejszym elementem powstających filmów. Pociąga to za sobą także jej analizy teoretyczne; pisali je m.in. Bruno Taut ("Kunsterliches Filmprogramm"<sup>28</sup>), Heinrich de Fries ("Raumgestaltung im Film"<sup>29</sup>) oraz Walter Reimann ("Filmarchitektur-Filmarchitekt?"<sup>30</sup>).

Okres od lat 30. do 50. XX wieku przyniósł natomiast znaczne zmniejszenie ilości powiązanych z omawianym tematem opracowań. Wynikało to z faktu, że kino fantastyczno-naukowe stopniowo zaczęło się dewaluować. W tym właśnie okresie Ed Wood wyreżyserował m.in. "Plan 9 z kosmosu" oraz "Narzeczoną potwora", które uważane są za jedne z najgorszych filmów świata. Wówczas powstało także określenie "kino klasy "B", gdzie "B" oznaczało "Budget" i wiązało się z planowanymi niskimi kosztami produkcji danego obrazu.<sup>31</sup>

Dopiero od lat 60., gdy wyścig kosmiczny pomiędzy Związkiem Radzieckim, a Stanami Zjednoczonymi rozbudził wyobraźnię reżyserów, kino ponownie zaczęło nabierać rysu autorskiego. Zaowocowało to licznymi przykładami wybitnych obrazów oraz serią interesujących analiz krytycznych – manifestów pisanych przez twórców filmowych, w tym m.in. Andrieja Tarkowskiego.

---

<sup>27</sup> G. Méliès, *Obrazy kinematograficzne (fragmenty)*, [w:] *Europejskie Manifesty Kina: Od Matuszewskiego do Dogmy*, Antologia, red. A. Gwóźdź, Wiedza Powszechna, Warszawa 2002, s. 241-249.

<sup>28</sup> B. Taut, *Kunsterliches Filmprogramm*, „Das hohe Ufer”, 1920, nr 2, s. 152-158.

<sup>29</sup> H. de Fries, *Raumgestaltung im Film*, „Wasmuths Monatshefte für Baukunst”, 1920, nr 1-2, s. 78.

<sup>30</sup> W. Reimann, *Filmarchitektur-Filmarchitekt?*, „Gebrauchsgraphik”, 1924-1925, nr 6, s. 3.

<sup>31</sup> K. M. Booker, *Historical Dictionary of American Cinema*, Lanham, Toronto, Plymouth 2011, s. 48-49.

Pod koniec XX wieku nastąpił tak duży wzrost zainteresowania kinem fantastyczno-naukowym, że stało się ono jednym z dominujących filmowych gatunków. Pojawiły się też kompleksowe publikacje związane z opisywaną problematyką. Pierwszą z nich jest wnikliwe opracowanie Dietricha Neumanna zatytułowane "Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner"<sup>32</sup>, w którym oprócz rzetelnych omówień produkcji filmowych zawarto bogaty materiał ikonograficzny. Jego doskonałym, współczesnym uzupełnieniem jest inna książka – "Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction" Matta Hansona z 2005 roku<sup>33</sup>, w której autor prowadzi rozważania dotyczące filmów wyprodukowanych począwszy od lat 80.

Pokrewna problematyka podejmowana jest również w kilku pracach naukowych. W roku 1999 na Politechnice Krakowskiej obroniony został interesujący doktorat Pawła Saramowicza zatytułowany "Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową"<sup>34</sup>, w którym autor koncentrował się przede wszystkim na początkowym okresie rozwoju filmowej scenografii. 2017 rok przyniósł z kolei pracę magisterską Gemmy Border z Uniwersytetu w Edynburgu pt. "Architecture of Science Fiction"<sup>35</sup>, która szczególnie wnikliwie omawia niektóre współczesne technologie budowlane w kontekście ich kinematograficznego odbicia.

Problem badany był już też w kilku artykułach, m.in. w opublikowanej w zeszycie naukowym "Architektura-czasopismo techniczne" pracy Zbigniewa Konopackiego-Maciuka pt. "Wizja miasta w filmie science fiction"<sup>36</sup>, czy w tekście Marca Ceresy "Shanghaied into the future: the Asianization of the future Metropolis in post-Blade Runner cinema"<sup>37</sup>. Oba te interesujące opracowania omawiają kluczowe dla pracy zagadnienia w sposób dość pobieżny.

W bibliografii przedmiotu pojawiają się również liczne publikacje poświęcone poszczególnym reżyserom albo konkretnym filmom. Przykładowo, o produkcjach Mélièsa wiele można się dowiedzieć z książki "Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space"<sup>38</sup>; ciekawy artykuł poruszający temat architektury "Metropolis" odnajdziemy w pochodzącej z 2017 roku publikacji "Narracje

---

<sup>32</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York 1996.

<sup>33</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction*, Rotovision, Hove 2005.

<sup>34</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit.

<sup>35</sup> G. Border, *Architecture of Science Fiction*, University of Edinburgh 2017.

<sup>36</sup> Z. Konopacki-Maciuk, *Representations of the City in Science Fiction Cinema...*, op. cit.

<sup>37</sup> M. Ceresa, *Shanghaied into the Future: the Asianization of the Future Metropolis in post-Blade Runner Cinema*, „Journal of Architecture and Urbanism”, 2017, t. 41, nr 2, s. 129–144.

<sup>38</sup> B.R. Jacobson, *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space*, Columbia University Press, New York 2015.



fantastyczne”,<sup>39</sup> natomiast "Zaginiony Horyzont" Franka Capry szczegółowo analizuje Elisabeth Rawitsch w "Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations".<sup>40</sup>

W przedstawionej dysertacji nie tylko wykorzystano informacje z licznych opracowań, ale przeprowadzono także próbę krytycznej interpretacji wielu filmów w kontekście wybranych tekstów z teorii architektury. Takie podejście otworzyło pole pozwalające na rozważenie zagadnień pominiętych we wcześniejszych publikacjach. Ponadto w odróżnieniu od dotychczasowych prób badawczych, w pracy zostały podjęte tematy charakterystyczne wyłącznie dla fantastyki naukowej, co pozwoliło na znaczne uszczegółowienie przedstawionej problematyki.

---

<sup>39</sup> P. Aleksandrowicz, *Metropolis Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii*, [w:] *Narracje Fantastyczne*, red. K. Olkusz i K.M. Maj, Kraków 2017, s. 293-304.

<sup>40</sup> E. Rawitsch, *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations*, I. B. Taurus, London and New York 2015.

---

**2. POMIĘDZY FASCYNACJĄ  
A KRYTYKĄ  
- ARCHITEKTURA  
MODERNIZMU  
W KINEMATOGRAFII  
FANTASTYCZNONAUKOWEJ**

---

## 2.1 KINEMATOGRAFIA FANTASTYCZNONAUKOWA POCZĄTKU XX WIEKU PROMUJE IDEE "CYWILIZACJI MASZYN" (1902 - OK. 1920)

Analizę związków architektury XX wieku w kontekście jej odwzorowania w filmie fantastycznaukowym należałoby rozpocząć od krótkiego wstępu charakteryzującego okres poprzedzający narodziny kina. Większość współczesnych krytyków datuje początek science fiction już na II wiek naszej ery, kiedy Lukian z Samosat w swojej "Prawdziwej opowieści" (*Ἀληθῆ διηγήματα*) zawarł m.in. wątki dotyczące podróży na księżyc.<sup>41</sup> Jednostkowe przykłady tekstów fantastycznaukowych występowały na przestrzeni kolejnych stuleci (np. "Somnium" Keplera<sup>42</sup>), jednak prawdziwy rozkwit fantastyki przyniósł dopiero XIX wiek charakteryzujący się dynamicznym naukowym postępem.<sup>43</sup> To twórczość Mary Shelley, Juliusza Verne'a czy H.G. Wellsa spopularyzowała omawiany gatunek, jednocześnie definiując jego najważniejsze problemy i motywy.<sup>44</sup>

W 1895 roku w sali indyjskiej paryskiej Grand Café miała miejsce pierwsza filmowa projekcja w historii. Utrwalone w Lyonie przez braci Lumière wychodzące z fabryki robotnice z całą pewnością nie zdawały sobie sprawy, że uczestniczą w kluczowym wydarzeniu w historii kultury i sztuki. Produkcje realizowane w kolejnych latach w dalszym ciągu dokumentowały znane, codzienne zjawiska, przyciągając widzów samą możliwością zobaczenia ruchomego obrazu.<sup>45</sup> Gdy jednak wyświetlenie wjeżdżającego na stację pociągu przestało już budzić przerażenie publiczności,<sup>46</sup> stało się jasne, że dla podtrzymania fascynacji kinem

---

<sup>41</sup> G. Grewell, *Colonizing the Universe: Science Fictions Then, Now, and in the (Imagined) Future*, „Rocky Mountain Review of Language and Literature”, 2001, t.55, nr 2, s. 25-47.

<sup>42</sup> Książka „Somnium” a właściwie „Somnium sive Astronomia lunaris Joannis Kepler”, czyli „Sen o księżycowej astronomii Johanna Keplera” z początków XVII wieku niekiedy uważana jest za pierwszą powieść fantastycznaukową. Myśliciel opisał w niej szczegółowo astronomiczne obserwacje prowadzone przez księżycową cywilizację. Tekst utworu w wersji łacińskiej i angielskiej wraz z wnikliwym omówieniem dostępny jest na stronie internetowej „Projekt Somnium”. Patrz: J. Kepler, *Somnium (The Dream)*, b.d., <https://somniaumproject.wordpress.com/somniaum/>, dostęp: 26.05.2021. Za: Á. Sucasas, *Kepler, the Father of Science Fiction*, 2015, <https://www.bbvaopenmind.com/en/science/leading-figures/kepler-the-father-of-science-fiction/>, dostęp: 26.05.2021.

<sup>43</sup> R.E. Scholes and E.S. Rabkin, *Science fiction: history, science, vision*, Oxford University Press 1977 s. 7-8.

<sup>44</sup> *Ibid*, s. 7-25.

<sup>45</sup> J. Płużewski, *Historia filmu 1895-2005*, Książka i Wiedza, Warszawa 2005, s. 10-15.

<sup>46</sup> Anegdota o projekcji filmu "Wjazd pociągu na stację w La Ciotat" (1896), podczas której przerażona publiczność miałyby opuszczać salę, obecna jest w bardzo wielu publikacjach, m.in. "Historii filmu 1895-2005" Jerzego Płużewskiego, s. 13. Pierwszy raz przedstawił ją Hellmuth Karasek w niemieckim czasopiśmie "Der Spiegel", jednak dziś niektórzy specjaliści, np. Martin

potrzeba czegoś więcej. Znamienne jest to, że medium filmowe już po siedmiu latach od wynalezienia kinematografu rozszerzyło spektrum swoich zainteresowań przedstawiając tajemnicze, nieistniejące światy. W 1902 powstała legendarna już "Podróż na księżyc"<sup>47</sup> Georges'a Mélièsa, uważana za najwcześniejszą produkcję fantastycznonaukową.<sup>48</sup> To właśnie Méliès jako pierwszy, w swojej twórczości "wykorzystał sympatię medium filmowego dla światów egzotycznych, tajemniczych, w pełni stworzonych w wyobraźni".<sup>49</sup> Co ciekawe, reżyser doskonale zdawał sobie sprawę z doniosłej roli, jaką zajmuje w historii filmu. W "Obrazach kinematograficznych" pisał:

*"Dotykam wreszcie czwartego rodzaju obrazów kinematograficznych, nazywanych przez różne osoby "obrazami z transformacjami", uważam jednak, że nazwa ta jest niewłaściwa. Może będzie mi wybaczone, zwłaszcza, że ten specjalny rodzaj obrazów kinematograficznych sam, osobiście wynalazłem, jeśli powiem, że nazwa "obrazy fantastyczne" bardziej jest tu odpowiednia".<sup>50</sup>*

Publikację Mélièsa można uznać także za jeden z najwcześniejszych tekstów pisanych, w których pojawia się wzmianka o związku łączącym film i architekturę:

*"Sztuka dramatyczna, rysunek, malarstwo, rzeźba, architektura, mechanika, wszelkiego rodzaju prace manualne-wszystko to jest wykorzystywane w tej niezwykłej profesji w proporcjach jednakich".<sup>51</sup>*

W ślady francuskiego mistrza szybko zaczęli iść następnii twórcy: Thomas Edison, Walter R. Booth i Segundo de Chomón. Zapożyczając obiekty, style i zasady porządkowania przestrzeni zwracali oni uwagę na świat rodzącego się przemysłu, prefabrykacji i nową infrastrukturę transportową.

Właśnie o sportretowanej w kinematografii początków XX wieku fascynacji technologią opowiada niniejszy rozdział. Przyjrzymy się w nim architektonicznym inspiracjom w filmach Mélièsa, następnie zobaczymy jak w konstruktywistycznej "Aelicie" walczone z dekoracyjnym detalem, skończymy natomiast poszukując filmowej genezy późnomodernistycznej estetyki "high-tech".

---

Loiperdinger uważają tę opowieść raczej za mit czy legendę, niż prawdziwe wydarzenie. Za: Martin Loiperdinger, Bernd Elzer "Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth", <https://muse.jhu.edu/article/171125>, dostęp: 17.09.2020.

<sup>47</sup> G. Méliès, *Podróż na księżyc*, Francja 1902, scenografia: Georges Méliès.

<sup>48</sup> J. Płużewski, *Historia filmu 1895-2005...*, op. cit.

<sup>49</sup> A. Sultanik, *Film, a Modern Art*, Cornwall Books, New York, London, Toronto 1986 s. 46. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>50</sup> G. Méliès, „Obrazy kinematograficzne (fragmenty)”, op. cit, s. 244.

<sup>51</sup> Ibid, s. 245.

## 2.1.1 WCZESNE FILMY PREZENTUJĄ TECHNOLOGIE OKRESU REWOLUCJI PRZEMYSŁOWEJ

W ciągu dwóch tysięcy lat naszej ery wykorzystywane przez ludzkość środki transportu rozwijały się w sposób marginalny.<sup>52</sup> Gdy więc wynalezienie maszyny parowej i rozbudowanie sieci kolejowej sprawiły, że dalekie podróże przestały być dostępne wyłącznie dla najbogatszych obywateli, społeczeństwa przeżyły głęboki wstrząs.<sup>53</sup> Rosnąca fascynacja egzotycznymi wyprawami szybko została odzwierciedlona w literaturze fantastycznonaukowej; Juliusz Verne niemal całe swoje życie pracował nad ponad sześćdziesięcioma powieściami składającymi się na cykl "Niezwykłe podróże". To właśnie książki z tej serii stały się podstawą pierwszych filmów fantastycznonaukowych Georges'a Mélièsa.<sup>54</sup>

W niniejszym rozdziale przyjrzymy się dwóm wyprawom sportretowanym przez legendarnego reżysera po przełomowej "Podróży na księżyc"<sup>55</sup>. Zarówno "Le voyage à travers l'impossible", znana w Polsce jako "Podróż do krainy niemożliwości"<sup>56</sup>, jak i "A la Conquête du Pôle", czyli "Zdobycie bieguna"<sup>57</sup>, stanowi doskonały przykład tego, jak wczesna kinematografia fantastycznonaukowa została ukierunkowana na ukazanie świata rodzącego się przemysłu. Niezwykle złożone scenografie, na które twórca mógł sobie pozwolić w związku z sukcesem "Podróży na księżyc"<sup>58</sup> są niejako katalogiem architektonicznych rozwiązań utożsamianych przez ówczesne społeczeństwo z nowoczesnością. Spróbujmy przeanalizować je nieco bardziej szczegółowo.

W początkowych latach rewolucji przemysłowej, dzięki zastosowaniu koksu zamiast tradycyjnego węgla odlewnie żelaza mogły przeprowadzać procesy produkcyjne w wyższych temperaturach, co zwiększyło znacząco jakość produkowanych materiałów.<sup>59</sup> Ponadto powstały metody wykonywania obliczeń statycznych pozwalające określić niezbędne przekroje belek w oparciu o przenoszone na nie obciążenia.<sup>60</sup> Te dwa czynniki spowodowały, że grubość elementów konstrukcyjnych mogła zostać zmniejszona przy

---

<sup>52</sup> R.M. Dell, P.T. Moseley, i D.A.J. Rand, *Towards Sustainable Road Transport*, Elsevier, Oxford 2014, s.1.

<sup>53</sup> Ibid. s. 1.

<sup>54</sup> J.P. Telotte, *Science Fiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, s. 80.

<sup>55</sup> G. Méliès, *Podróż na księżyc...*, op. cit.

<sup>56</sup> G. Méliès, *Podróż do krainy niemożliwości*, Francja 1904, scenografia: Georges Méliès.

<sup>57</sup> G. Méliès, *Zdobycie bieguna*, Francja 1912, scenografia: Georges Méliès.

<sup>58</sup> J. Frazer, *Artificially Arranged Scenes: The Films of Georges Méliès*, G. K. Hall & Co, Boston 1979, s. 145-148.

<sup>59</sup> G. Staib, A. Dörrhöfer, i M. Rosenthal, *Components and Systems: Modular Construction – Design, Structure, New Technologies*, Birkhäuser, Basel, Boston, Berlin 2008, s. 18.

<sup>60</sup> Ibid. s. 18.

równoczesnym znacznym zwiększeniu ich rozpiętości.<sup>61</sup> Nowe możliwości techniczne w połączeniu z zyskującymi popularność metodami szybkiej prefabrykacji znalazły swoje odzwierciedlenie w procesie projektowania mostów.<sup>62</sup>



Fot. 1 Scenografia filmu "Podróż do Krainy Niemożliwości" (1) przedstawia przemysłowe mosty, takie jak chociażby wiadukt Garabit (2).

Jednym z najstynniejszych obiektów uwidaczniających zdobycze ówczesnej inżynierii jest wiadukt Garabit (1880). Ta monumentalna konstrukcja, która zszokowała ówczesne społeczeństwo, przyczyniając się do popularności Gustava Eiffla<sup>63</sup>, stała się swoistym symbolem zachodzących w świecie budownictwa zmian. Przez most kolejowy nieco zbliżony do niego swoją formą przejeżdżają członkowie Towarzystwa Geograficznego w "Podróży do krainy niemożliwości".<sup>64</sup>

Miejsce kolei w masowej wyobraźni szybko zajmuje jednak technologia jeszcze nowocześniejsza. Zanim działania militarne przyczynią się do konieczności wybudowania we

Francji pierwszego aerportu (historia Paris-Le Bourget rozpoczyna się w 1914 roku)<sup>65</sup>, Paryżanie będą mogli podziwiać kompleks lotniczych hangarów w produkcji "Zdobycie Bieguna" (1912). Jeden z ostatnich filmów Mélièsa dość precyzyjnie odtwarza architekturę najstarszego lotniska na świecie – założonego w 1908 amerykańskiego College

<sup>61</sup> Ibid, s. 18.

<sup>62</sup> Ibid, s. 19.

<sup>63</sup> M. Moffett, M. Fazio, i L. Wodehouse, *A World History of Architecture*, Laurence King Publishing, Londyn 2003, s. 8.

<sup>64</sup> G. Méliès, *Podróż do krainy niemożliwości...*, op. cit.

<sup>65</sup> *The history of Paris-Le Bourget*, b.d., <https://www.parisaeroport.fr/en/professionals/business-aviation/le-bourget/the-history-of-paris-le-bourget>, dostęp 25.01.2019.

Park,<sup>66</sup> zlokalizowanego na spokojnych przedmieściach Waszyngtonu.<sup>67</sup> Jego sława do-  
tarła do Europy na skutek rozmaitych osiągnięć, min. pierwszego w historii lotu pocztowego,  
czy też pionierskiego wykorzystania technologii radiowej w samolocie.<sup>68</sup>

Podróże – niefilmowe, ale te  
rzeczywiste, odegrały też istotną  
rolę w toku dalszego rozwoju  
konstrukcji budowlanych.<sup>69</sup> Z wy-  
praw do zamorskich kolonii  
w drugiej połowie XIX wieku co-  
raz częściej sprowadzano niezwy-  
kłe, egzotyczne rośliny, które nie  
mogły rosnąć w surowym klima-  
cie Europy.<sup>70</sup> Ogrody zimowe  
oraz palmiarnie konstruowane w  
celu ich uprawy stały się fascynu-  
jącym obszarem budowlanych  
eksperymentów. Projektujący je  
architekci w większym stopniu  
musieli brać pod uwagę czynniki  
technologiczne, w mniejszym zaś  
przejmować się samą wymową  
dzieła architektonicznego.<sup>71</sup> Ten  
typ budownictwa przyczynił się  
do dynamicznego rozwoju proce-  
sów produkcji szkła, a także  
ogrzewania wykorzystującego  
gorącą wodę i parę.<sup>72</sup> Wszystkie  
te zaawansowane, jak na owe czasy rozwiązania w połączeniu ze zunifikowanymi



Fot. 2 "Zdobycie biegun" (1912) Georges'a Mélièsa (3) od-  
tworza architekturę College Park Airport (1908) (4).

<sup>66</sup> *Historic College Park Airport in Nation's Capital Preserved*, „FAA Aviation News”, 1973, nr 8, s. 14.

<sup>67</sup> *Historic College Park, Birth of U.S. Air Force Struggles to survive as an active airport*, „FAA Aviation News”, 1968, nr 9, s. 12–13.

<sup>68</sup> *Historic College Park Airport in Nation's Capital Preserved...*, op. cit.

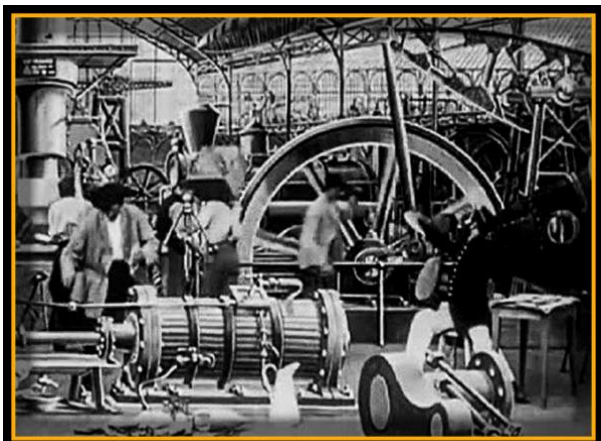
<sup>69</sup> G. Staib, A. Dörrhöfer, i M. Rosenthal, *Components and Systems: Modular Construction – Design, Structure, New Technologies...*, op. cit. s. 19.

<sup>70</sup> Ibid.

<sup>71</sup> Ibid.

<sup>72</sup> G. Kohlmaier i B. von Sartory, *Houses of Glass: A Nineteenth-Century Building Type*, MIT Press, Cambridge 1991, s. 58.

systemami konstrukcji, opartymi o zastosowanie produkowanych przemysłowo, powtarzalnych elementów, zostały przeniesione później do obiektów o innym przeznaczeniu.<sup>73</sup>



Fot. 3 Elektryczna fabryka z filmu "Podróż do Krainy Niemożliwości" (5) wzorowana była na wnętrzu "Galerii Maszyn" zrealizowanej na Wystawę Światową w Paryżu (6).

Szczególnie spektakularnym polem wykorzystania nowych technologii okazały się hale projektowane na Wystawy Światowe, które należało wznieść w bardzo krótkim czasie<sup>74</sup>. Choć pierwszą realizacją tego typu stanowi oczywiście słynny Pałac Kryształowy, w kontekście niniejszej pracy ważniejsza będzie "Galeria Maszyn" (Galerie de Machines)<sup>75</sup> wybudowana na potrzeby paryskiego Expo z 1889 roku.

W czasach powstania ten stalowo-szkłany obiekt posiadał największą powierzchnię użytkową na świecie.<sup>76</sup> Uznaje się go też niekiedy za jeden z budynków wytaczających drogę, którą w późniejszych dziesięcioleciach miała pójść architektura modernistyczna.<sup>77</sup>

W swojej książce "Studios before the system" Brian Jacobson zwraca uwagę na fakt, że wydarzenia przedstawione w filmowej "Podróży do krainy niemożliwości"<sup>78</sup>, rozgrywające się (jak ją określił Méliès) w "elektrycznej fabryce", posiadają malowane tło, które do złudzenia przypomina wnętrze rzeczonyj "Galerii Maszyn".<sup>79</sup> Łatwo potwierdzić jego sugestię analizując kształt, zastosowany detal konstrukcyjny, a nawet znajdujące się we wnętrzu obiekty.

<sup>73</sup> G. Staib, A. Dörrhöfer, i M. Rosenthal, *Components and Systems: Modular Construction – Design, Structure, New Technologies...*, op. cit., s. 19.

<sup>74</sup> Ibid. s. 19.

<sup>75</sup> P. Collins, *Concrete: The Vision of a New Architecture*, McGill Queens University Press, London 2004, s. 113.

<sup>76</sup> R. Thorne, *Structural Iron and Steel, 1850-1900*, Routledge, London and New York 2010, s. 389.

<sup>77</sup> T. Gorst, *The Buildings Around Us*, E & FN Spon, London 1995, s. 18.

<sup>78</sup> G. Méliès, *Podróż do krainy niemożliwości...*, op. cit.

<sup>79</sup> B.R. Jacobson, *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space...*, op. cit., s. 82.



Charakterystyczna architektura wystaw światowych wraca także w "Zdobyciu bieguna"<sup>80</sup>; tym razem w związku z obecnością poprzecznej nawy, a także biegnących wzdłuż ścian charakterystycznych galerii, łatwo można ją powiązać z paryskim "Grand Palais".

Interesujący może wydać się fakt, że gdy z głównej hali elektrycznej fabryki trafimy razem z bohaterami do pracowni, w której powstaje kluczowy dla ekranowych wydarzeń Aerobus, naszym oczom ukaże się kinematograficzne odwzorowanie przestrzeni do złudzenia przypominającej "Studio B" Georges Mélièsa.<sup>81</sup>

Co ciekawe, samo atelier cechuje niezwykle podobieństwo do ukazanego wcześniej wnętrza wzorowanej na Grand Palais elektrycznej fabryki. Studio filmowe zlokalizowano bowiem w szklarni, by wykorzystać potencjał naturalnego oświetlenia. Przestrzeń, w której realizowano filmowe wizje lekkich, stalowych konstrukcji, sama posiadała nowoczesną, szkieletową strukturę. Jak zauważa Michał Bąk:

*"Méliès potrzebował miejsca, które byłoby nie tylko odpowiednio duże i okryte dachem (dysponował przecież swoim teatrem), ale także pozwalało właściwie oświetlić plan – ówczesne kamery były pod tym względem szalenie wymagające".<sup>82</sup>*



Fot. 4 Szklaną halę w "Zdobyciu bieguna" (7) wzorowano na paryskim "Grand Palais"(8).

<sup>80</sup> G. Méliès, *Zdobycie bieguna...*, op. cit.

<sup>81</sup> B.R. Jacobson, *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space...*, op. cit., s. 84.

<sup>82</sup> M. Bąk, *Filmowy Paryż, czyli magia kina i miasta*, Dom Wydawniczy PWN, Warszawa 2014, s. 117.

W niektórych ujęciach pojawia się rzeczywista przestrzeń pracy ekipy filmowej, w innych wnętrza atelier zostaje odtworzone w formie malowanego, wielkoformatowego tła.<sup>83</sup>



Fot. 5 Warsztat z filmu **"Podróż do krainy niemożliwości"** (9) wzorowano na atelier Georges'a Méliès'a (10).

Przedstawione na ekranie wydarzenia pokazują też produkcję latającej maszyny przez pracowników technicznych firmy Méliès'a (tych samych, którzy w rzeczywistości tworzyli ten istotny rekwizyt).<sup>84</sup> Jak zauważa Jacobson: "W tej kluczowej scenie Méliès sugeruje, że subtelne podobieństwo łączy przygotowania do podróży w świecie filmu i proces produkcji w studiach".<sup>85</sup>

Zdaniem Jacobsona ta formalna bliskość ma pokazać, że kinematografia jest w istocie częścią dynamicznie rozwijającego się świata przemysłu<sup>86</sup>; świata zrywającego z przeszłością i odważnie wkraczającego w przyszłość. Kino, podobnie jak architektura tego okresu, chciało powstawać w fabryce.

---

<sup>83</sup> B.R. Jacobson, *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space...*, op. cit., s. 84.

<sup>84</sup> Ibid.

<sup>85</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>86</sup> Ibid.

## 2.1.2 ORNAMENT ZBRODNIĄ PRZECIWKO SOCJALISTYCZNYM IDEOM - "AELITA" PROTAZANOWA

W bolszewickiej Rosji, wkrótce po Rewolucji Październikowej fantastycznonaukowe produkcje miały przede wszystkim przekazywać prokomunistyczne przesłanie. Najbardziej charakterystyczna i często cytowana w literaturze jest z całą pewnością propagandowa "Aelita"<sup>87</sup> Jakowa Protazanowa, nad której scenografią czuwali Alexandra Exter, Siergiej Kozłowski oraz Izaak Rabinowicz.



Fot. 6 Konstruktywistyczne przestrzenie "Aelity" (1924) Protazanowa (11)-Jaskinia robotników i bogate wnętrza marsjańskiej arystokracji.

Choć struktura architektoniczna marsjańskiego świata jest w filmie dość niejednoznaczna, możemy dowiedzieć się, że klasa pracująca żyje najprawdopodobniej w zakratowanych jaskiniach, podczas gdy najbogatsi mieszkańcy planety zamieszkują luksusowe, wielopoziomowe apartamenty. Co ciekawe zarówno podziemne zgromadzenia proletariatuszy, jak i sekwencje pałacowe w gruncie rzeczy są do siebie plastycznie bardzo podobne. Dietrich Neumann zauważa pewną zależność, iż pomimo filmowe Marsjańskie społeczeństwo posiada feudalną strukturę, to świat przedstawiony ma "ekscytujący, czysty, modernistyczny charakter".<sup>88</sup> Potwierdza to, jego zdaniem tezę, że warstwa scenograficzna filmu funkcjonuje niejako niezależnie od opowiedzianej w nim historii.

Zaangażowani politycznie twórcy w marsjańskim społeczeństwie dopatrują się jednak niesprawiedliwości społecznej.

<sup>87</sup> J. Protazanow, *Aelita*, Mezhrabpom-Rus, ZSRR 1924, scenografia: Alexandra Exter, Siergiej Kozłowski, Izaak Rabinowicz.

<sup>88</sup> "Exciting, clean, modernistic character" za: D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit., s. 92. Tłumaczenie autora opracowania.

Przybyły z Ziemi bolszewik Gusiew, odwiedza więc zgromadzenie kosmicznej klasy pracującej i rozpoczynają agitację. Streszczane przez niego wydarzenia zwizualizowane są w formie zbitki obrazów, przywodzącej już na myśl przyszłe, pamiętne rozwiązania z "Pancernika Potiomkina", które na trwałe zapiszą się w historii kinematografii wzbogacając jej język o tzw. "montaż skojarzeniowy".<sup>89</sup> Oto muskularny osiłek zrywa łańcuchy symbolizujące burżuazyjne zniewolenie i pochodnią rozpała cyfry, układające się w datę rewolucji październikowej. Następnie chwyta za młot i uderza nim w ułożone na blacie makiety historycznych, architektonicznych detali: kopułę, kolumnę jońską, okno o eklektycznym obramowaniu oraz fragment dekoracyjnych schodów z balustradą opartą na tralkach.



Fot. 7 "Młot rewolucji" rozbija makiety historycznych detali w "Aelicie" (12) Protazanowa.

Trudno o bardziej czytelną metaforę rodzących się idei modernistycznych. Twórcy filmu wydają się sugerować, że porządek społeczny, odpowiedzialny za ubóstwo tak wielu ludzi, musi zostać bezpowrotnie zburzony. Jego symbol stanowi architektoniczny detal – zbytek, na który pozwalają sobie elity w czasie, gdy miliony osób cierpią niedostatek. Ornament, w

ich opinii, rzeczywiście jest zbrodnią, a karę za nią wymierzają zamaszyste ciosy "młota rewolucji". Protazanow z całą pewnością powiedziała by za Loosem:

*"Przewyciężyliśmy ornament i dlatego zwyciężyliśmy! Już niedługo odczujemy satysfakcję. Niedługo ulice miast będą lśnić jak białe ściany, niczym święte miasto, Syjon, niebiańska metropolia. Dzisiaj dekoracja nie wywołują żadnych pożądanymi uczuć, podobnie jak wytatuowane ciało nie wzbudza już estetycznych zachwyty tak, jak odczuwają to Papuasi, ale przeciwnie-raczej je zmniejsza".<sup>90</sup>*

Opisana wcześniej agitacja Gusiewa odnosi oczywiście skutek, marsjańscy proletariusze ruszają na pałac królowej Aelity, tak jak ich ziemscy towarzysze szturmowali niegdyś

<sup>89</sup> J. Płażewski, *Historia filmu 1895-2005...*, op. cit., s. 65.

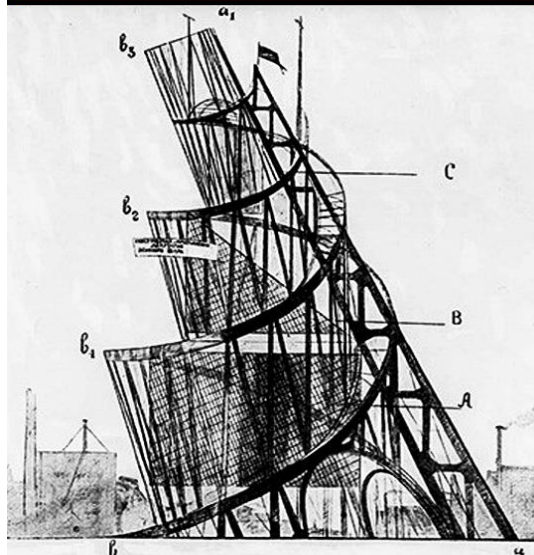
<sup>90</sup> A. Loos, *Ornament i zbrodnia*, 1908, <http://teoriaarchitektury.blogspot.com/2010/10/adolf-loos-ornament-i-zbrodnia-1908.html>, dostęp: 24.07.2019.

Pałac Zimowy. Zdaniem Protazanowa wykorzenienie społecznej niesprawiedliwości może dokonać się wyłącznie na drodze krwawych rozruchów.

Pomimo "ideologicznej poprawności" produkcji, marsjańskie pałace, których wnętrza zazwyczaj zalicza się do nurtu konstruktywizmu (co potwierdza ich zbieżność z takimi dziełami jak chociażby "Pomnik Trzeciej Międzynarodówki"), nie spodobały się jednak ówczesnym radzieckim recenzentom. Na łamach gazety Izwestia film był krytykowany za zbyt scenograficzny przepych, nie liczący z proletariackim charakterem bolszewickiej Rosji.<sup>91</sup> W takich głosach można już dostrzec nadchodzący zmierzch ery sowieckiej sztuki awangardowej, którą w latach 30. zastąpił odgórnie narzucony, "bezpieczny" w warstwie ideowej i zrozumiały dla każdego socrealizm.<sup>92</sup> Paradoksalnie przywróci on architekturze nierzadko karykaturalny detal.

Dzisiejsze opracowania teoretyczne właśnie scenografię i kostiumy cenią w produkcji najwyżej; Jerzy Płażewski pisze o niej, że "poważne środki finansowe pozwoliły stworzyć film na poziomie wielkich produkcji zachodnich".<sup>93</sup> Paradoksalnie najważniejsza w "Aelicie" okazała się więc sfera najbardziej odległa od polityki.

Na koniec warto zwrócić uwagę na fakt, że zarówno plastyczne, jak i społeczne koncepcje zawarte w radzieckiej superprodukcji już wkrótce miały zainspirować kolejnych twórców filmowych. Zdaniem Marca Ceresa, autora artykułu "Shanghai'd into the future" mogły one być inspiracją dla późniejszego "Metropolis" Fritza Langa.<sup>94</sup>



Fot. 8 Charakterystyczne kratownice przeniesiono do filmu ze świata radzieckiej rzeźby. "Aelita" (13) (1924), scenografia Nadieżda Łamanowa zainspirowana przez "Pomnik Trzeciej Międzynarodówki" (14) (1919) Władimira Tatlina.

<sup>91</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit, s. 60.

<sup>92</sup> E.M. Wolf, *USSR in Construction: From avant-garde to Socialist Realist practice*, ProQuest Dissertations and Theses, 1999, s. 270-272.

<sup>93</sup> J. Płażewski, *Historia filmu 1895-2005...*, op. cit, s. 60-61.

<sup>94</sup> M. Ceresa, *Shanghai'd into the Future: the Asianization of the Future Metropolis in post-Blade Runner Cinema...*, op. cit.

## 2.1.3 CZY ESTETYKA "HIGH-TECH" WYSTĘPOWAŁA W KINEMATOGRAFII PRZED POJAWIENIEM SIĘ W ARCHITEKTURZE?

Gdyby zapytać ludzi stojących w 1994 roku w długiej kolejce przed paryską księgarnią<sup>95</sup> o przyczynę ich nagłego zgromadzenia, wskazaliby z pewnością na pewnego ślusarza. Mężczyzna tego zawodu został bowiem zaproszony przez Jean Jules-Verne'a do siłowego otwarcia tajemniczego sejfu.<sup>96</sup> Jak się okazało, jego zleceniodawca nosił swoje literackie nazwisko nieprzypadkowo; odziedziczył je (razem z rzeczonym sejfem) po słynnym pradziadku, Juliuszu Vernie.<sup>97</sup> Gdy minął pierwszy zawód, jakiego doznali panowie w związku z nieobecnością w skrytce złota ani kosztowności, odkryli w niej nigdy niepublikowaną powieść francuskiego mistrza fantastyki naukowej zatytułowaną "Paryż w XX wieku".<sup>98</sup> Futurystyczna historia, której akcja rozgrywa się w 1960 roku wydana została dokładnie 123 lata po ukończeniu<sup>99</sup>, zwłaszcza we Francji błyskawicznie stała się niezwykle popularna.<sup>100</sup>

Opowieść o stechnicyzowanym społeczeństwie, w którym zaginęło zainteresowanie kulturą, sztuką i wartościami humanistycznymi, napisana z punktu widzenia niezrozumianego przez otoczenie poety, została odrzucona przez XIX-wiecznego wydawcę Verne'a ze względu na zbyt przygnębiający wydźwięk.<sup>101</sup> Współczesny czytelnik z pewnością doceni w niej natomiast sugestywne oddanie nastrojów zmierzchu epoki romantyzmu, a także trafne przewidywania dotyczące przyszłości miast. Najciekawszy, z architektonicznego punktu widzenia wątek pojawia się jednak, gdy autor porusza temat futurystycznej rzeźby:

*"... Może chociaż są rzeźbiarze? Też nie, od kiedy na samym środku dziedzińca Luwru pojawiła się w charakterze pomnika muza przemysłu: grube babsko usadzone na cylindrze z maszyny, z położonym na kolanach wiaduktem, z pompą w jednej ręce i miechem w drugiej, ze sznurem malutkich lokomotyw w charakterze naszyjnika i piorunochronem w charakterze szpilki do włosów!"*<sup>102</sup>

Cytat ten definiuje całkowicie nową estetykę, w której ozdobami są maszyny, co przywodzi na myśl współczesną architekturę nurtu high-tech. Główną cechą tego stylu jest wykorzystanie elementów technicznych i technologicznych jako ornamentu decydującego o

---

<sup>95</sup> G. Woźniak, *XX-wieczny Paryż Verne'a*, 2002, <https://nowiny24.pl/xxwieczny-paryz-vernea/ar/5900849>, dostęp: 13.04.2019.

<sup>96</sup> M. Beumont, *Unreal Futures: Jules Verne's Paris in the Twentieth Century*, 2014, <https://www.architectural-review.com/essays/reviews/unreal-futures-jules-vernes-paris-in-the-twentieth-century/8670586.article>, dostęp: 13.04.2019.

<sup>97</sup> Ibid.

<sup>98</sup> Ibid.

<sup>99</sup> Ibid.

<sup>100</sup> G. Woźniak, „XX-wieczny Paryż Verne'a”, op. cit.

<sup>101</sup> M. Beumont, „Unreal Futures: Jules Verne's Paris in the Twentieth Century”, op. cit.

<sup>102</sup> J. Verne, *Paryż w XX wieku*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997, s. 147.

plastycznym wydźwięku dzieła architektonicznego.<sup>103</sup> Ponadto stworzoną przez Verne'a wizję łatwo można skojarzyć też z piramidą I.M. Pei'a na dziedzińcu Luwru, którą niekiedy zalicza się właśnie kierunku high-tech.<sup>104</sup>



Fot. 9 "Muza przemysłu" na dziedzińcu Luwru. (1)

Opisane w powieści dekoracje złożone z cylindrów i piorunochronów wskazują na intuicyjne zrozumienie kierunku rozwoju sztuk plastycznych w bardzo wczesnych utworach fantastycznonaukowych. Ponieważ po narodzinach kina, literackie opisy zyskały szansę na materializację, można domniemywać, że filmowa scenografia wcześniej od tradycyjnej architektury zaczęła nosić znamiona nowego stylu. W niniejszym rozdziale zostanie zatem podjęta próba poszukiwań high-techowych wzorców we wczesnych kinematograficznych obrazach.

Na początku XX wieku brytyjski prekursor kinematograficznej fantastyki naukowej, Walter R. Booth, w swoich produkcjach wypełnionych "nieskrępowaną wyobraźnią i szalonym humorem"<sup>105</sup> chętnie wykorzystywał architekturę przemysłową: dźwigi, mosty i elementy maszyn parowych. Najbardziej ciekawiły go jednak nowe środki transportu; w "The airship destroyer"<sup>106</sup> (1909) oraz "Aerial Anarchists"<sup>107</sup> (1911) przedstawiał atak bombowy przeprowadzony przez eskadrę sterowców, natomiast "The (?) Motorist"

---

<sup>103</sup> D. Kozłowski, Two faces of high tech architecture, „Czasopismo Techniczne. Architektura”, 2013, t.110, nr 1-A, s. 29-35.

<sup>104</sup> P. Jodidio i J. Adams Strong, *I.M. Pei: complete works*, Rizzoli, Michigan 2008, s. 9.

<sup>105</sup> J.N. Booth, *Booths in History*, Ridgeway Press, Los Alamitos 1982, s.99. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>106</sup> W.R. Booth, *The Airship Destroyer*, Charles Urban, Wielka Brytania 1909, scenografia: Walter R. Booth.

<sup>107</sup> W.R. Booth, *The Aerial Anarchists*, Kineto Films, Wielka Brytania 1911, scenografia: Walter R. Booth.

(1906)<sup>108</sup> opowiadał o podróży samochodowej.<sup>109</sup> W sportretowanej przez Brytyjczyka przejażdżce automobil skakał po chmurach, okrążył księżyc i sunął po torze zlokalizowanym na pierścieniach Saturna. W odczuciu reżysera, atrakcji najwidoczniej wciąż było jednak za mało, dlatego w kontynuacji filmu zatytułowanej "The Automatic Motorist" (1911)<sup>110</sup> pojazdem kierował już nie człowiek, ale robot. Otwierająca produkcję scena uruchamiania cyborga rozgrywa się w przestrzeni wypełnionej najdziwniejszymi przedmiotami – tłokami, skrzynkami elektrycznymi i mechanizmami o bliżej nieokreślonym przeznaczeniu.

Czy podobna plastyka wystarczy, by zaliczyć scenografię do nurtu high-tech? Warto wziąć pod uwagę kontekst; Booth w swojej pracy inspirował się zapewne rzeczywistymi przestrzeniami, w których pracowali ówczesni badacze. Gdy przegląda się dokumentację fotograficzną z laboratoriów należących do Thomasa Edisona, łatwo można zauważyć, że w istocie wypełniały je odkryte elementy instalacyjne i najdziwniejsze przedmioty, co uzasadniały wyłącznie



Fot. 10 Wypełnione mechanizmami wnętrza filmów Waltera R. Booth-  
"The airship destroyer"(16) oraz "The automatic motorist"(17).

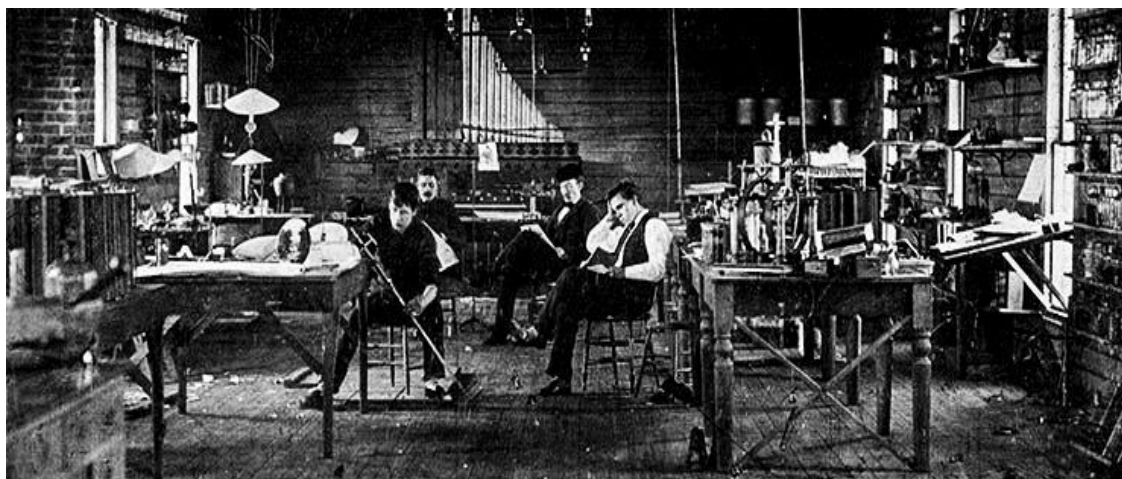
<sup>108</sup> W.R. Booth, *The (?) Motorist*, Robert W. Paul, Wielka Brytania 1906, scenografia: Walter R. Booth.

<sup>109</sup> D. Fischer, *Science Fiction Film Directors 1895-1998, Volume 1*, McFarland & Company, Jefferson 2000, s.11.

<sup>110</sup> W.R. Booth, *The Automatic Motorist*, Kineto Films, Wielka Brytania 1911, scenografia: Walter R. Booth.



względy funkcjonalne. Jest całkiem prawdopodobne, że biuro konstruktora najszybszego na świecie inkubatora dla niemowlaków (znane z filmu "An Over-Incubated Baby"<sup>111</sup>, 1902) zostało wzorowane na pracowni rzeczywistego wynalazcy żarówki. Przestrzenie z produkcji Bootha mogły być więc nie tyle próbą zdefiniowania całkowicie nowej estetyki, co jedynie odtworzenia istniejących światów. Jednoznaczne ich zaliczenie do nurtu high-tech jest więc kwestią dyskusyjną. Tłoki, zawory i przedziwne mechanizmy nie były rodzajem ornamentu, lecz strukturami mającymi uprawdopodobnić ekranową przestrzeń, dodać jej laboratoryjnego realizmu.



Fot. 11 Jedno z laboratoriów należących do Thomasa Edisona. (2)

Oprócz pracowni szalonych naukowców nieme kino fantastycznonaukowe zaprezentowało również zaawansowany technologicznie, elektryczny hotel. Segundo de Chomón w "El hotel eléctrico"<sup>112</sup> wydaje się nieco wyprzedzać swoją epokę, przewidując wpływ elektryfikacji na design. Reżyser zwany "Hiszpańskim Georgesem Mélièsem"<sup>113</sup> przedstawił wizję pola siłowego pomagającego hotelowym gościom, przenoszącego walizki, czyszczącego buty i piszącego listy.

Uwagę warto zwrócić zwłaszcza na automatycznie aranżujące się przestrzenie z ruchomymi meblami, stanowiące najprawdopodobniej pierwsze na świecie przedstawienie elektrycznej architektury kinetycznej. Zautomatyzowany system zmieniający wystrój stylowego wnętrza ukazano już w 1908 roku<sup>114</sup>. W dzisiejszych czasach rozwiązania

---

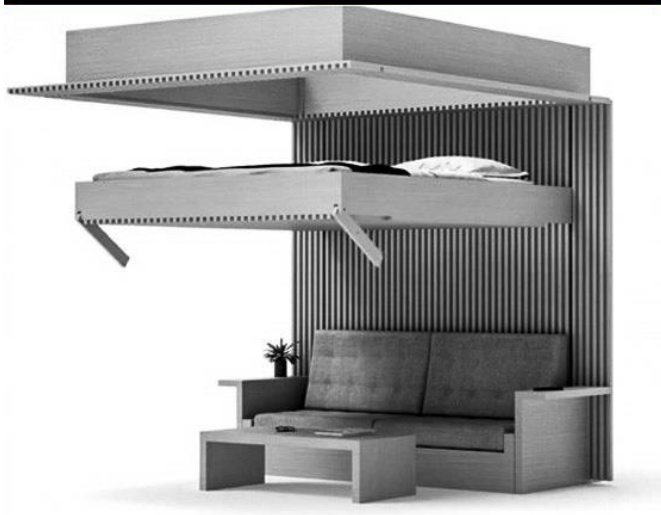
<sup>111</sup> W.R. Booth, *An Over-Incubated Baby*, Wielka Brytania 1902.

<sup>112</sup> S. de Chomón, *Elektryczny Hotel*, Pathé Frères, Francja, Hiszpania 1908, scenografia: Segundo de Chomón.

<sup>113</sup> B.P.E. Bentley, *A Companion to Spanish Cinema*, Tamesis, Woodbridge 2008, s. 9.

<sup>114</sup> Ibid.

technologiczne zmieniające położenie mebli, są już dostępne na rynku. Można więc powiedzieć, że hiszpańska produkcja dość trafnie określiła kierunek rozwoju architektury.



Fot. 12 Centrum dowodzenia "Elektrycznym hotelem"(19) (reż. Segundo de Chomón, 1908)-filmowa architektura kinetyczna o dziesięciolecia wyprzedziła rzeczywiste, elektrycznie rozkładane meble (20).

Problem elektryfikacji w szerszej, urbanistycznej skali znalazł też swoje odzwierciedlenie w słynnej "Aelicie"<sup>115</sup>. Neumann zauważa, że w filmie "nie zaniechano żadnej okazji, żeby szerzyć propagandę".<sup>116</sup> Również sama architektura służyła podobnym celom; gdy przyjrzymy się uważnie formie kosmicznego miasta, zauważymy, że dominujące w jego sylwecie iglice nie są elementem dekoracyjnym, a słupami podtrzymującymi trakcje elektryczne. Fakt ten można połączyć z ówczesną historią Rosji Radzieckiej. W roku 1920, na cztery lata przed premierą dzieła Protazanowa, na Ósmym Kongresie Bolszewików Lenin inaugurował program GOELRO, czyli zadanie elektryfikacji całego kraju.<sup>117</sup> Uwypuklenie w filmie energetyki jako nieodłącznego elementu świata

kosmicznych cywilizacji, miało więc przypuszczalnie promować prospołeczne inicjatywy podejmowane przez rządzącą partię bolszewicką.

Z punktu widzenia poruszanego tematu plastyka metropolii wydaje się niezwykle interesująca; oto elementy technologiczne stały się główną dekoracją zdobiącą sylwetę miasta. Co więcej, wizja z "Aelity" była na tyle wpływowa, że zdaniem Neumanna, inspirowała

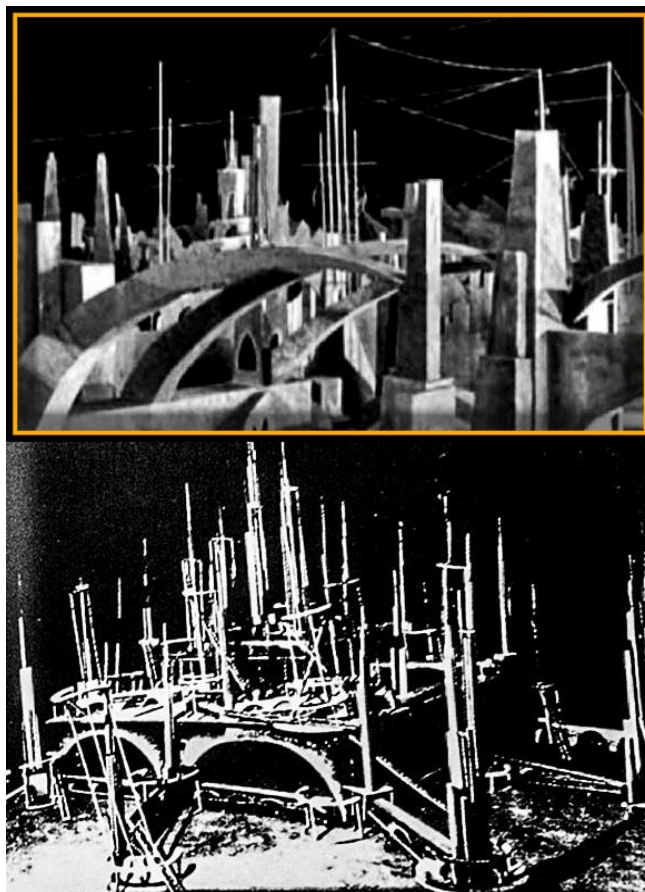
<sup>115</sup> J. Protazanow, *Aelita...*, op. cit.

<sup>116</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit. s. 92. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>117</sup> A.D. Rassweiler, *The Generation of Power: History of Dneprostoi*, Oxford University Press, New York 1988, s.24.

projekty Aleksandra Wesnina i Ludmiły Popowej, w szczególności koncepcje "socjalistycznego miasta przyszłości", które stworzyli na obchody rocznicy rewolucji, odbywające się w Moskwie w 1921 roku.<sup>118</sup> W ten sposób technologiczne dekoracje miały szansę zmaterializować się poza ekranem. W koncepcji Popowej i Wesnina również występowały dekoracyjne kable, choć zmieniły one swoje znaczenie, służąc jako podpory dla transparentów z propagandowymi hasłami.<sup>119</sup>

Za ostatniego pretendenta do palmy pierwszeństwa w filmowym zobrazowaniu architektury nurtu high-tech możemy uznać późniejsze, ekspresjonistyczne "Metropolis".<sup>120</sup> W wizji Langa różnorakie instalacje tworzą elewacje obiektów architektonicznych, co w okresie powstania tego obrazu było rzadkością. We współczesnych autorowi czasach nawet w przypadku budynków przemysłowych, elementy technologii były zwykle skrytowanie schowane za klasycznie zdobionymi fasadami. Zdarzały się jednak wyjątki – w swoim artykule "Two faces of High Tech Architecture" prof. Dariusz Kozłowski opisuje bryłę Niemieckiego Zakładu Badawczego Lotnictwa zlokalizowanego w Berlinie przy Rudower Chaussee 4-6, gdzie tunel aerodynamiczny oraz wirownia przywodzą na myśl późniejsze o czterdzieści lat obiekty nurtu High Tech.<sup>121</sup> Autor zauważa, że interesująca tektonika jest zapewne wynikiem popularnego w czasie powstania budynków podejścia funkcjonalistycznego; jego zdaniem to nie świadoma chęć wykorzystania elementów technologicznych jako ornamentu zadecydowała o



Fot. 13 Zelektryfikowana wizja miasta w "Aelicie" z 1924 (21) stanowiła inspirację dla "socjalistycznych miast przyszłości"(22) zaprojektowanych przez Vesnina i Popową.

<sup>118</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 92.

<sup>119</sup> C. Turner, *Dramaturgy and Architecture: Theatre, Utopia and the Built Environment*, Palgrave Macmillan, New York 2015 s. 93.

<sup>120</sup> F. Lang, *Metropolis*, UFA, Republika Weimarska 1927, scenografia: Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht.

<sup>121</sup> D. Kozłowski, *Two faces of high tech architecture...*, op. cit.

ich formie.<sup>122</sup> Kluczowe było tu raczej pragnienie ograniczenia kosztów przy najbardziej użytecznym rozplanowaniu przestrzeni. Pod koniec artykułu zastanawia się, czy brak intencjonalności jest wystarczającym przyczynkiem do pominięcia pewnych obiektów, które z formalnego punktu widzenia mogłyby przynależeć do danego nurtu.<sup>123</sup>

Powyższy przykład przytoczono, by uwidocznic jak doniosły jest fakt, że w przypadku omawianych budynków z filmu "Metropolis" instalacje zostały wykorzystane jako składniki języka plastycznego w sposób całkowicie świadomy i celowy. Dwa ogromne złącza rur flankujące wejście do fabryki, niczym lwy przed Pałacem Sprawiedliwości w Wiedniu, można uznać za zabieg, noszący znamiona technologicznej ornamentacji. Stanowi to bardzo istotną zmianę w sposobie myślenia twórców. Przedekspresjonistyczne filmy Waltera R. Bootha, kopiowały laboratoryjną estetykę, która, podobnie jak Zakład Badawczy Lotnictwa, stosowała poetykę high-techu nieintencjonalnie. "Elektryczny hotel" ukazywał co prawda zaawansowane rozwiązania technologiczne, ale pojawiały się one we wnętrzach o charakterze historycznym. Natomiast Aelita Protazanowa wykorzystywała elementy technologiczne w roli dekoracji, ale czyniła to w tkance urbanistycznej, nie zaś w skali pojedynczego budynku.

Podziemny świat robotników przetwarzał natomiast struktury przemysłowe i komponował z nich niezwykle elewacje. Wykorzystane przez scenografa Otta Hunte elementy fabryk, rozmaite rury, transformatory elektryczne, zegary, gwizdki i zawory, przywodzą skojarzenia z Centrum Pompidou, w tym przypadku zdecydowanie nieprzypadkowe.



Fot. 14 Tłoki, zawory i rury tworzyły niepokojącą architekturę podziemnego świata robotników w "Metropolis" (24) na 50 lat przed otwarciem słynnego "Centrum Pompidou". (25)

<sup>122</sup> Ibid.

<sup>123</sup> Ibid.

Warto jednak spojrzeć na opisywane zjawisko także z innej strony. Większość filmowych instalacji tak naprawdę ma charakter wyłącznie dekoracyjny (zwykle w rurach nie płynie woda, transformatory nie przesyłają prądu itp.), dlatego zakwalifikowanie jakichkolwiek budynków widocznych w "Metropolis" do high-techu byłoby przesadą. Ponadto z całą pewnością w podziemnych scenografiach możemy odnaleźć także wątki m.in. stylistyki art déco, co zdecydowanie utrudnia jej jednoznaczną ocenę.

Ponieważ początki nurtu high-tech zwykle sytuuje się w połowie lat 60.<sup>124</sup>, to wizja podziemnego miasta robotników datowana na rok 1927 wyprzedziła je o około 40 lat. Nawet niedoskonałe odzwierciedlenie cech tej stylistyki architektonicznej w "Metropolis" można uznać za zjawisko niezwykle interesujące.



Fot. 15 Podziemny świat robotników w "Metropolis". (23)

Na koniec warto nadmienić, że dekoracyjne wykorzystanie elementów technologicznych, w późniejszym okresie stało się powszechną praktyką w filmach fantastycznonaukowych. Za high-techowe można uznać monumentalne wnętrza elektrowni w "Zakazanej planicie"<sup>125</sup>, tunele gwiazdy śmierci w "Gwiezdnym Wojnach"<sup>126</sup>, czy ruchome elewacje

---

<sup>124</sup> Ibid. s. 32

<sup>125</sup> F.M. Wilcox, *Zakazana Planeta*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA 1956, scenografia: Cedric Gibbons, Arthur Lonergan.

<sup>126</sup> G. Lucas, *Gwiezdne Wojny, Epizod IV-Nowa Nadzieja*, 20th Century Fox, USA 1977, scenografia: John Barry.

budynku korporacji Tyrell w "Łowcy androidów"<sup>127</sup>. Podziemne miasto robotników z "Metropolis" było jednak – jak sugerują fakty – pierwszą wizją, w której cechy późniejszego stylu architektonicznego objawiły się w całej okazałości; to ono wprowadziło "muze przemysłu" do świata filmowej scenografii.

---

<sup>127</sup> R. Scott, *Łowca Androidów*, Warner Bros, USA, Hong Kong, Wielka Brytania 1982, scenografia: Lawrence G. Paull.

## 2.2 KINO NIEMIECKIEGO EKSPRESJONIZMU KRYTYKUJE WIZJE ARCHITEKTÓW (1920-1935)

Spoglądając na architekturę krótkometrażowych produkcji Georges'a Mélièsa, łatwo możemy zauważyć, że w większości przypadków bazuje ona na istniejących wzorcach architektonicznych. Zgoła inaczej przedstawia się natomiast podejście do przestrzeni twórców filmowych kolejnej, ważnej z punktu widzenia niniejszej pracy epoki, czyli niemieckiego ekspresjonizmu. Scenografowie, czy raczej jak chciałby Buñuel, "filmowi architekci"<sup>128</sup> często stawiali sobie za cel tworzenie niezwykle, całkowicie oderwanych od otaczającej rzeczywistości światów<sup>129</sup>.

Nietuzinkowe scenerie, które budowane były od podstaw w ogromnych studiach filmowych, czerpały wzorce nie tylko z otaczającej rzeczywistości architektonicznej, ale przede wszystkim ze świata ówczesnej sztuki, malarstwa i rzeźby. Ich celem nie było urealnienie przedstawionych na srebrnym ekranie wydarzeń; niepokojące kształty i cienie zaczęły budować nastrój grozy, stając się ważnym partnerem dla aktorów.

W wielu filmach jednolite przestrzenie, dla których Michael Dear stworzył termin "totalizm plastyczny"<sup>130</sup>, stają się nawet ważniejsze od samej, często pretekstowej fabuły<sup>131</sup>. Równocześnie twórców filmowych zaczynają inspirować nowoczesne projekty i wizje miast przyszłości. Poruszane są ważne problemy społeczno-architektoniczne, a czasami, przez umiejętny dobór lokalizacji także polityczne.<sup>132</sup>

Bardzo ważnym elementem opowieści staje się w ekspresjonizmie samo miasto; aglomeracja ukazana w dystorsji i głębokich cieniach powoduje wyobcowanie znajdujących się w niej jednostek.<sup>133</sup> Krytycy są nawet zdania, że budowany w większości produkcji nurtu nastrój grozy i niepokoju oddaje ogólną atmosferę panującą w artystycznym świecie w obliczu nadchodzącego nazizmu. "(...) potwory z tych i wielu innych przykładów kina

---

<sup>128</sup> Luis Buñuel po obejrzeniu "Metropolis" miał powiedzieć: "Now and forever the architect will replace the set designer" za: D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit. s. 98.

<sup>129</sup> Ibid. s. 52.

<sup>130</sup> M. Dear, *Between Architecture and Film*, [w:] *Architecture and film*, red. M. Toy, Londyn 1994, s. 9.

<sup>131</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 94.

<sup>132</sup> Często są to kody polityczne widoczne tylko dla uważnego widza. Przykładem może być tutaj wykorzystanie letniej rezydencji cesarskiej, które w kontekście przedwojennych, mocarstwowych ambicji narodu niemieckiego nabiera nowego znaczenia. Za: Ibid, s. 62, s. 96.

<sup>133</sup> J.P. Telotte, *Traditions in World Cinema*, [w:] *Traditions in World Cinema*, red. L. Badley, R.B. Palmer, i S.J. Schneider, Rutgers University Press 2006, s. 15-28.

*Weimarskiego są analizą niemieckiej psychiki społecznej, wskazując drogę do strasznego przejęcia władzy przez nazistów w 1933 roku*".<sup>134</sup>

Ponadto w okresie niemieckiego ekspresjonizmu kino jest już medium o ugruntowanej renomie. Jego pozycja zmieniła się całkowicie od czasów Mélièsa, kiedy było rodzajem jarmarcznej atrakcji, a seanse krótkich filmów często przeplatano występami muzyków lub cyrkowców.<sup>135</sup> W latach 20. popularność nowego medium była tak duża, że miało ono szanse wpływać na architekturę. Niektórzy badacze twierdzą na przykład, że sukces "Metropolis"<sup>136</sup> przyczynił się do popularyzacji stylistyki art déco w Stanach Zjednoczonych.<sup>137</sup>

W niniejszym podrozdziale podjęta zostanie próba wykazania, że twórcy kina niemieckiego ekspresjonizmu niezbyt przychylnie odnoszą się do idei, które współcześni im architekci utożsamiają z nowoczesnością. W "Algotu" szklane katedry buduje opętany posiadana władzą górnik, "Metropolis" porównuje projektantów świeckich miast z budowniczymi Wieży Babel.

W pewnym sensie sytuuje to twórców tych filmów po przeciwnej stronie ideologicznej barykady w stosunku do ówczesnych architektów ekspresjonistów. Gdy w opisie Stadtkrone Bruno Taut zachwycał się możliwościami szkła, które "znaczy więcej niż materia w swojej błyszczącej, transparentnej, migotliwej istocie"<sup>138</sup>, przedstawiając idealistyczne wizje wpływu szklanej architektury na społeczeństwo<sup>139</sup>, filmowi ekspresjoniści prezentowali pogląd zgoła odmienny: w ich dziełach szklane domy nie były źródłem powszechnego szczęścia, a futurystyczne miasta często miały charakter dystopijny.

Tendencja ta dotyczy zarówno opisanych metropolii z fantastycznonaukowych produkcji, jak i wizji bardziej realistycznych, na przykład "Ulicy"<sup>140</sup> Karla Grune z 1923. Paweł Saramowicz podkreślił, że "Ekspresjoniści"<sup>141</sup> programowo wyrażali swój negatywny

---

<sup>134</sup> P. Cooke, *From Caligari to Edward Scissorhands: The Continuing Meta-Cinematic Journey of German Expressionism*, [w:] *World Cinema's 'Dialogues' with Hollywood*, Palgrave Macmillan 2007, s. 17-34. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>135</sup> Joanna Skiba wylicza kilka pozafilmowych form, które można było zobaczyć w przerwach pomiędzy seansami: „przedstawienia teatralne, operetki, kabarety, koncerty, popisy cyrkowe”. Za: J. Skiba, *Kronika Odeonu, czyli opowieść o częstochowskich pionierach kinematografii*, 2016, <https://czestochowa.wyborcza.pl/czestochowa/1,150461,20952567,kronika-odeonu-czyli-opowiec-o-czestochowskich-pionierach.html>, dostęp: 10.05.2021.

<sup>136</sup> F. Lang, *Metropolis...*, op. cit.

<sup>137</sup> T. Russel, *Fill'er Up!: The Great American Gas Station*, Crestline 2013, s. 111.

<sup>138</sup> B. Taut, *The City Crown*, „Journal of Architectural Education”, 2009, s. 121-134.

<sup>139</sup> D.A. Barnstone, *The break with the past: Avant-garde architecture in Germany, 1910-1925, The Break with the Past: Avant-Garde Architecture in Germany, 1910-1925*, 2017, s. 41.

<sup>140</sup> K. Grune, *Ulica*, Stern-Film, Republika Weimarska (Niemcy) 1923.

<sup>141</sup> Z kontekstu można wywnioskować, że określenie "ekspresjoniści" należy odnieść do twórców kina niemieckiego ekspresjonizmu, a nie ogółu artystów tworzących w tym nurcie.



stosunek do miasta, niezależnie, czy było ono nowoczesne i bogate w ciekawe rozwiązania architektoniczne, czy też nie".<sup>142</sup>

W opinii autora niniejszego opracowania opisany powyżej ideologiczny konflikt może być po części wytłumaczony specyfiką samego medium, które musi budować historie w oparciu o dramatyczne wydarzenia. W jednym z najpopularniejszych podręczników scenariopisarstwa przeczytamy przecieź, że "nikt nie chce oglądać filmu o wiosce szczęśliwych ludzi".<sup>143</sup>

Jest to chyba najprostsze wyjaśnienie faktu, że w znanych ze srebrnego ekranu wizjach, w przeciwieństwie do architektonicznych traktatów, świat przedstawiony zawsze musi mieć jakąś niedoskonałość stanowiącą potencjalne zarzewie konfliktu. Samo podjęcie tematów miejskich przez twórców kina niemieckiego ekspresjonizmu może więc świadczyć o ich fascynacji problematyką, co z całą pewnością zbliża ich do architektów ekspresjonistów.

Z drugiej strony można spojrzeć na problem przez pryzmat fantastycznonaukowych opowieści "ostrzegawczych", które już w momencie narodzin kinematografii miały długą tradycję. "Frankenstein" Mary Shelley przestrzegał przed przekraczaniem etycznych granic nauki, "Wojna Światów" Wellsa przed zbyt daleko idącym zaufaniem, jakim ludzie obdarzają posiadane technologie. Architektoniczne wizje w filmach ekspresjonistycznych mogą więc poddawać w wątpliwość możliwość stworzenia od podstaw "nowego, lepszego świata", którą tak zafascynowani byli ówcześni architekci. Na szeroką skalę opisywanego zjawiska zwraca też uwagę Zuzanna Olędzka:

*Jeśli porównamy idee największych artystów awangardowych okresu modernizmu i postmodernizmu oraz najbardziej znanych twórców filmów science-fiction, możemy dostrzec pewną wyraźną sprzeczność-z jednej strony nadzieję i oczekiwanie, że "technologia nas zbawi", z drugiej zaś lęk, że "technologia nas zniszczy".<sup>144</sup>*

W niniejszym rozdziale na trzech przykładach omówione zostaną właśnie, takie dramatyczne światopoglądowe różnice pomiędzy weimarskimi architektami i reżyserami.

---

<sup>142</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit., s. 34.

<sup>143</sup> L. Hunter, *Kurs pisania scenariuszy*, Wydawnictwo Filmowe, Myślenice 2013, s. 20.

<sup>144</sup> Z. Olędzka, *Artystyczne Utopie Kontra Filmowe Dystopie*, „Kwartalnik architektoniczny RZUT”, 2017, t.3-4, s. 61-70.

## 2.2.1 DIABELSKA ARCHITEKTURA SZKLANYCH KATEDR - "ALGOL" WERCKMEISTERA

W 1897 roku twórca fantastyki naukowej i rysownik Paul Sheerbart opublikował pierwszy esej o zastosowaniu szkła w architekturze. Fascynacja tym materiałem, już wkrótce miała zaważyć na jego życiu zawodowym. Próbując w 1912 roku założyć stowarzyszenie osób zainteresowanych transparentnymi budynkami natknął się na Bruno Tauta, z którym połączyła go wieloletnia przyjaźń. Sheerbart zadedykował twórcy Stadtkorone swoje najsztywniejsze dzieło, "Glassarchitektur", stanowiące kolekcję 111 aforyzmów dotyczących teraźniejszości i przyszłości budowania ze szkła.<sup>145</sup>

*"Książka (...) utworzyła szablon tematyczny dla Gläserne Kette (Szklanego łańcucha), projektu, który Taut założył po I wojnie światowej i śmierci Sheebarta z grupą artystów i architektów. Listownie dzielili się rysunkami, manifestami i poezją, badając temat nowego świata, jarzącego się światłem szklanej architektury. Kryształ był głównym motywem, a ich korespondencja dotyczyła bogatych metaforycznych aluzji".<sup>146</sup>*

Transparentne budynki miała w wyobrażeniach członków stowarzyszenia charakter wyidealizowany, a śmiałe wizje dryfowały w stronę całkowitej abstrakcji.<sup>147</sup>

*"Szklany kryształ stał się najwyższym symbolem czystości i doskonałości w hierarchii form naturalnych".<sup>148</sup>*

Projektanci zrzeszeni w Gläserne Kette, m.in. Bruno Taut, Hans Scharoun i Max Taut, w mniejszym stopniu wydawali się rozwijać idee w realnym świecie swojej zawodowej pracy<sup>149</sup>, jednak niektóre ich wizje wydają się nosić znamiona wywodzących się z grupy Gläserne Kette strategii. Do takich realizacji można zaliczyć pochodzący z 1914 roku "Szklany Pawilon" Tauta. Richard Weston zwraca uwagę na jego niemalże religijny charakter. Może to ukazywać szczególny rodzaj uwielbienia, którym twórcy darzyli podobne konstrukcje:

*"Zewnętrzna segmentowa struktura kopuły została tak przedstawiona, by przywołać złożoną geometrię natury (...). Uniesiona powyżej poziomu terenu, sprawiająca sakralne wrażenie przestrzeń pod kopułą była dostępna przez najlepiej znane struktury pawilonu-szklane schody, osłonięte z boku blokami z tego samego materiału".<sup>150</sup>*

---

<sup>145</sup> J. McElheny, *The Light Club: On Paul Scheerbart's „The Light Club of Batavia”*, The University of Chicago Press, Chicago 2010, s. 4-5.

<sup>146</sup> Ibid, s. 5. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>147</sup> G. Kohlmaier i B. von Sartory, *Houses of Glass: A Nineteenth-Century Building Type...*, op. cit., s.21.

<sup>148</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>149</sup> Ibid.

<sup>150</sup> R. Weston, *Plans, Sections and Elevations: Key Buildings of the Twentieth Century*, Laurence King Publishing, London 2004. s. 40 Tłumaczenie autora opracowania.



Fot. 16 Architektura niemieckiego ekspresjonizmu przeniesiona do filmowego świata-kryształiczne katedry w filmie "Algol" Werckmeistera (26) zainspirowane przez "Szklany Pawilon" (27) Bruno Tauta.

Łatwo dostrzec, że odniesienia do idei Gläserne Kette znajdują się w filmie "Algol" Werckmeistera (1920)<sup>151</sup>. Znaczenia symboliczne kryształowych struktur w tym przypadku okażą się jednak nieco inne. Zdaniem Neumanna widoczna z okien pokoju Roberta Herne konstrukcja niesie za sobą konotacje z niemieckim nacjonalizmem. Staje się symbolem przemysłowej potęgi ojczyzny reżysera<sup>152</sup>, a szklany świat to architektoniczna alegoria finansowego sukcesu. Paweł Saramowicz rozwija tę myśl pisząc:

*"(...) futurystyczne miasto, las kryształowych, lśniących wieżowców. Temat doskonale znany i podejmowany w projektach młodych architektów ekspresjonistów – "nowa duchowość", artykułowana poprzez wysokie wizjonerskie budynki komunalne i utopijne szklane katedry."*<sup>153</sup>

Z całą pewnością należy zwrócić jednak uwagę na kontekst, w którym umieszczona została opisana wyżej filmowa architektura. Kryształowy świat projektu Reimanna jest bowiem królestwem, które buduje górnik Robert Herne dzięki kapitałowi zgromadzonemu na skutek zdobycia niewyczerpalnego źródła energii pochodzącego od kosmity przybyłego z gwiazdy Algol. Warto zwrócić szczególną uwagę na alegoryczne znaczenie

<sup>151</sup> H. Werckmeister, *Algol*, UFA, Republika Weimarska (Niemcy) 1920, scenografia: Walter Reimann, Paul Scheerbart.

<sup>152</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit., s. 62.

<sup>153</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit., s. 37.

gwiazdowego domu obcego. Tytułowe ciało niebieskie posiada kultywowaną przez wiele nacji negatywną symbolikę, która wywodzi się z czasów antycznych. Starożytnym skojarzyła się z odciętą głową Meduzy leżącą na dłoni Perseusza.<sup>154</sup> Arabscy astrologowie nazywali ją "Głową demona" ("Ra's al Ghul"), żydowscy – "Głową diabła" ("Rosh ha satan"), a wszyscy byli zgodni co do jej negatywnego wpływu na istoty ludzkie.<sup>155</sup> Opowieść, która koncentruje się na stopniowym, moralnym upadku głównego bohatera jest więc futurystycznym przetworzeniem romantycznych motywów faustycznych.

Można więc stwierdzić, że film negatywnie odnosi się do technologicznego postępu. Nowa, szklana architektura nie przynosi człowiekowi, jak chcieli jej entuzjaści z Gläserne Kette, obiecanego zbawienia, ale wręcz przeciwnie, czekało go potępienie. W symbolicznym zakończeniu omawianego dzieła główny bohater niszczy produkującą energię maszynę, by deprawująca siła posiadanej przez niego władzy nie zatrąła duszy także jego syna. Gest ten odczytać można jako wyraz krytyki wobec nowych idei uzurpujących sobie prawo do przekształcania rzeczywistości.

Na sam koniec warto przytoczyć jeszcze jeden trop interpretacyjny. W filmach niemieckiego ekspresjonizmu, podobnie jak w zbliżonym czasem powstania "Przedwiośniu" Żeromskiego, szklane budynki mogą podkreślać nietrwałość i kruchość społecznego porządku;<sup>156</sup> porządku, który wizje architektów mogą na zawsze zburzyć.

---

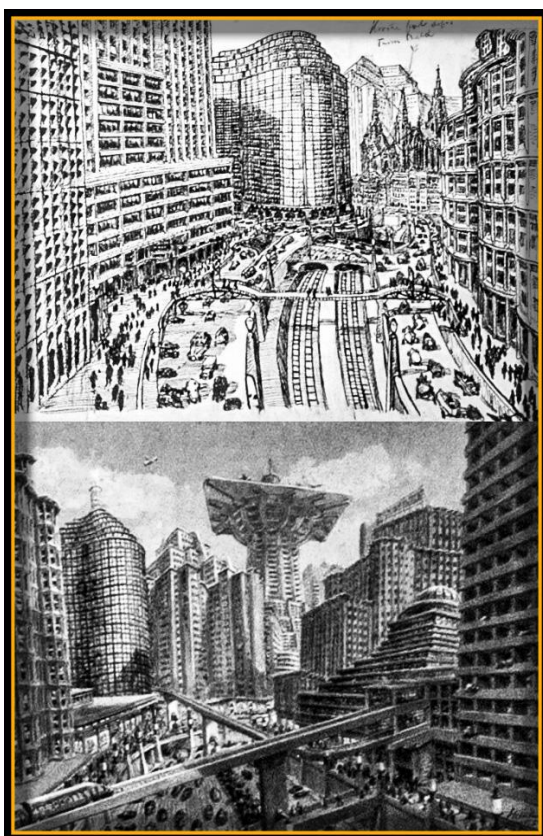
<sup>154</sup> F. Gettings, *Dictionary of Demons*, Guild Publishing, London 1988, s. 120.

<sup>155</sup> Ibid.

<sup>156</sup> H. Grzeszczuk-Brendel, *Szklane domy a szklana architektura*, „Porównania”, 2011, nr 9, s. 60-75.

## 2.2.2 KRYTYKA SEKULARYZACJI PRZESTRZENI MIEJSKIEJ W "METROPOLIS" LANGA

Wzrost ekonomiczny i demograficzny Antwerpii w XVI wieku przybrał na sile do tego stopnia, że niektórzy ówcześni intelektualiści, m.in. Brat Korneliusz czy Fernando Álvarez de Toledo, zaczęli określać miasto terminem "Nowy Babilon".<sup>157</sup> Zamieszkujący miasto, szybko bogacący się kupcy wywodzący się z najróżniejszych narodowości walczyli z uporem o pozycję społeczną, m.in. próbując monopolizować wybrane obszary życia gospodarczego.<sup>158</sup> Swoistą kulminacją napięć był mający przejść główną ulicą pochód konny w 1549 roku. Różne grupy etniczne tak zaciekle spierały się o nobilitujące miejsca na jego przedzie, że interweniować musiał sam władca, który wykluczył z parady najbardziej kłótlive nacje.<sup>159</sup>



Fot. 17 Dwie wersje szkiców do "Metropolis"-na górnej grafice widać notatkę Fritza Langa.(28)

Zdaniem Barbary Kamińskiej, między innymi te właśnie wydarzenia stały się przyczyną osadzenia przez Pietera Bruegla Starszego biblijnej Wieży Babel (1560) w lokalnych, flamandzkich realiach.<sup>160</sup> Dzieło powstało więc głównie po to, by krytykować pychę, "metropolitalne ambicje" oraz "metropolitalną megalomanię" ówczesnego społeczeństwa.<sup>161</sup> Paradoksalnie, w miarę upływu czasu, jego przesłanie zyskiwało na aktualności, co na początku XX wieku dostrzegł Fritz Lang.

Wśród materiałów preprodukcyjnych słynnego "Metropolis"<sup>162</sup> można odnaleźć pewien wyjątkowo interesujący szkic. Przy uporządkowanej ulicy otoczonej wysoką

<sup>157</sup> B.A. Kaminska, "Come, let us make a city and a tower": Pieter Bruegel the Elder's Tower of Babel and the Creation of a Harmonious Community in Antwerp, „Journal of Historians of Netherlandish Art”, 2014, t. 6, nr 2, s. 5.

<sup>158</sup> Ibid. s. 9-10.

<sup>159</sup> Ibid. s. 8.

<sup>160</sup> Ibid. s. 4.

<sup>161</sup> L. Gómez i W. Van Herck, *The Sacred in the City*, Continuum 2012, s. 128.

<sup>162</sup> F. Lang, *Metropolis...*, op. cit.

zabudową wznosi się, zgodnie z książkowym pierwowzorem filmu, gotycka katedra. Grafika najwyraźniej wydawała się Langowi za mało przerażająca, została więc opatrzona komentarzem, aby "wymienić kościół na Wieżę Babel".<sup>163</sup> W ten sposób ta struktura materializująca się w kadrach zarówno jako górujący nad miastem nowoczesny wieżowiec, jak i w formie reprodukcji opisywanego wcześniej obrazu Breugla, staje się dla historii kluczowym symbolem. Budynek powraca w filmie wielokrotnie, metaforycznie odnosząc się nie tylko do skłóconych klas społecznych zamieszkujących futurystyczne miasto. Jak zauważa Graham Ward:

*"(...) dominacja Fredersena w tym rdzeniu [rdzeniu miasta], z luksusowego apartamentu, który zajmuje nad miastem, symbolizuje korporacyjny, monopolistyczny kapitalizm. Utrwała on system społeczny i konstruuje Wieżę Babel, która przyćmiewa gotycką katedrę. (...) wraz z rozwojem rynkowego konsumpcjonizmu, miasta stają się coraz bardziej świeckimi miejscami-przystosowanymi do produkcji dóbr konsumpcyjnych".<sup>164</sup>*

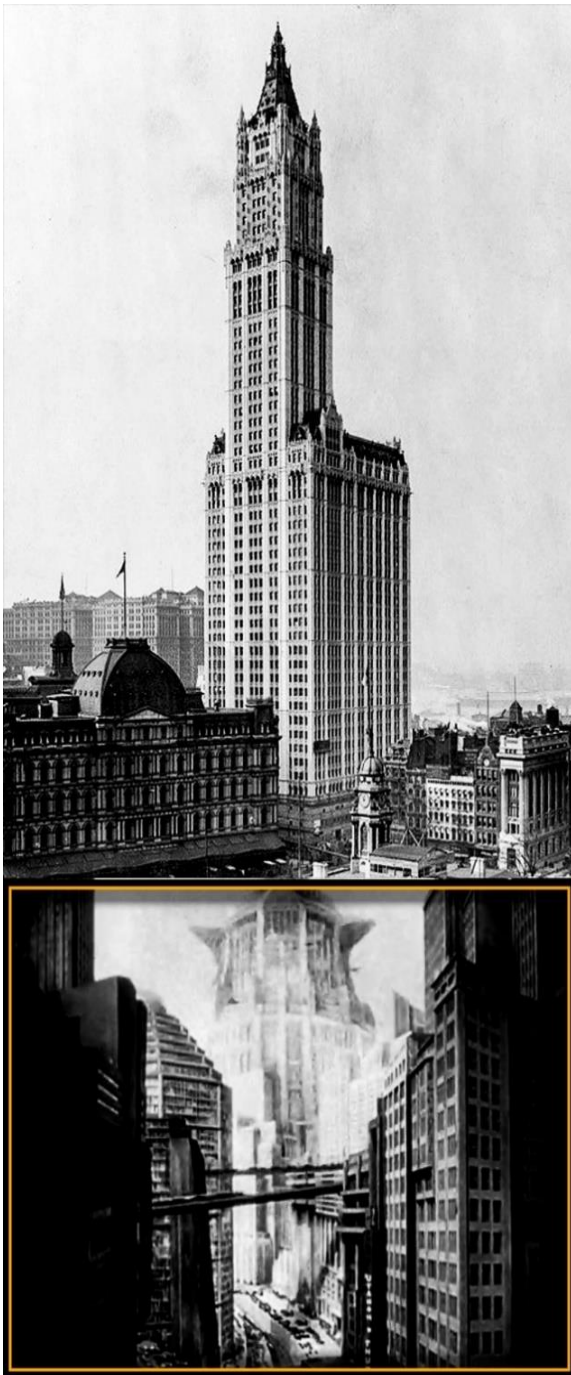
W wykreśleniu kościoła z tkanki miejskiej można przypuszczalnie doszukać się echa dyskusji, która pojawiła się po wzniesieniu w 1912 nowojorskiego Woolworth Building. Obiekt, ze



Fot. 18 Kościół św. Trójcy w Nowym Jorku ok. 1846 (3), ok. 1900 (166) i współcześnie (30).

<sup>163</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s.97. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>164</sup> G. Ward, *Cities of God*, Routledge, London, New York 2000, s. 36. Tłumaczenie autora opracowania.



Fot. 19 Woolworth Building zwany "Katedrą Handlu" (31). Czy znana z „Metropolis” (32) "Wieża Babel" jest komentarzem właśnie do jego historii?

względu na neogotyckie inspiracje został przez Reverend S. Parkesa Cadmana ochrzczony mianem "katedry handlu".<sup>165</sup> Współczesne miasto, którego pierwowzorem dla twórców filmowych był właśnie Nowy Jork, nie tylko wyprowadziło biurowce powyżej wież kościołów (na Manhattanie pierwszy wieżowiec przewyższył dzwonnice parafii Świętej Trójcy już w 1890 roku<sup>166</sup>), ale zaczęło nawet "zastępować" świątynie budynkami komercyjnymi.

Wizja ogromnej, świeckiej struktury stanowiącej najważniejszy punkt w mieście pojawia w pracach ówczesnych teoretyków architektury, zwłaszcza w "Stadtkorone" Bruno Tauta, często przywoływanej w kontekście "Metropolis".<sup>167</sup> "Myśl społeczna", która dla Tauta ma być "nową formą chrześcijaństwa" zostaje odzwierciedlona przez górujący nad miastem system terenów zielonych, instytucji kultury i domów spotkań.<sup>168</sup> Świecki symbol socjalistycznych ideałów zastępuje tradycyjne elementy sylwety miejskiej odnoszące się do religii (wieże kościołów) lub władzy (wieże ratuszowe).

<sup>165</sup> E. Emery, *The Corporate gothic in New York's Woolworth Building: Medieval Branding in the Original "Cathedral of Commerce,"* [w:] , red. K. Fugelso, D. S. Brewer, Cambridge 2013, s. 7-8.

<sup>166</sup> A.M. Blake, *How New York Became American,* The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006, s. 89.

<sup>167</sup> Przykładowo: M.F. Scholz, R. Bohn, and C. Johansson, eds., *The Medieval in the Modern: The Cathedral and the Skyscraper in Fritz Lang's Metropolis,* [in:] *The Image of the Baltic: a Festschrift for Nils Blomkvist,* Gotland University Press, Visby 2012, s.161-162.

<sup>168</sup> Mathew Mindrup, *Introduction: Advancing the Reverie of Utopia,* [w:] *The City Crown by Bruno Taut,* red. Mathew Mindrup i U. Altenmüller-Lewis, Routledge, London, New York 2015, s. 16-31.

Nowy sposób wartościowania obiektów w tkance miejskiej staje się urzeczywistnieniem programu Antonio Sant'Elii, którego twórczość wielu badaczy, m.in. Paolo Bertetto<sup>169</sup> czy Philip Wilkinson,<sup>170</sup> uważa za jedną z ważnych inspiracji "Metropolis". W sygnowanym przez włoskiego wizjonera, pochodzącym z 1914 roku "Manifeście architektury futurystycznej" możemy przeczytać:

*"Czujemy, że nie jesteśmy już ludźmi katedr, pałaców i salonów, lecz ludźmi wielkich hoteli, dworców, szerokich ulic, potężnych bram, krytych targowisk, (...) Zamiast znajdować wartość w religii i jej architekturze, światło przewodnie pochodzi ze świata maszyn i przemysłu (...)"*<sup>171</sup>

Lang wydaje się polemizować z takimi właśnie poglądami. W przedstawionym przez niego mieście budowniczych Wieży Babel, zapatrzonych we własne sakiewki kupców przepychających się z zawziętością o zaszczytne miejsce na konnej paradzie, nie ma już miejsca na kościół. Wciąż jednak istnieje możliwość odkupienia.

Należy zaznaczyć, że w wizji z "Metropolis" katedra gotycka nie została całkowicie unicestwiona. Choć zniknęła z portretujących metropolię szerokich planów, w drugiej części produkcji okazuje się być jedną z najważniejszych lokacji. Jak zauważa John Heines:

*"Przez resztę filmu katedra regularnie przypomina o średniowiecznej przeszłości - np. wtedy, gdy Fryderyk widzi posągi siedmiu grzechów głównych lub śni o tańcu śmierci (...) - i ostatecznie staje się średniowiecznym schronieniem przed koszmarem nowoczesności. (...) Lang wyobraził sobie katedrę jako antytezę nowej metropolii przemysłowej, zainspirowanej jego wizytą w Nowym Jorku w 1924 roku"*<sup>172</sup>

Gotycka katedra niesie więc ze sobą pozytywne asocjacje. Właśnie na jej schodach dochodzi do zgody pomiędzy zwaśnionymi kastami, u której podstaw leżą chrześcijańskie wartości.<sup>173</sup> Lang wydaje się sugerować, że to powrót do tradycyjnej architektury i moralności jest jedynym sposobem na wprowadzenie pokoju wśród poróżnionych społeczeństw.

---

<sup>169</sup> P. Bertetto, *Metropolis and the Figuration of Eidos*, [w:] *A Companion to Fritz Lang*, red. J. McElhaney, Wiley and Sons, Chichester 2015, s. 406.

<sup>170</sup> P. Wilkinson, *Phantom Architecture*, Simon & Schuster, London 2017, s. 159.

<sup>171</sup> Ibid. s. 160. Tłumaczenie autora opracowania. Fragmenty manifestu za: <https://rewolta.wordpress.com/2007/09/11/antonio-santelia-manifest-futurystyczny-architektura-futurystyczna-11-lipca-1914/>, dostęp: 26.01.2019.

<sup>172</sup> J. Haines, *Music in Films on the Middle Ages, Authenticity vs. Fantasy*, Routledge, New York 2014, s. 33. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>173</sup> Ibid.



## 2.2.3 KONCEPCJA PIONOWEGO PODZIAŁU SPOŁECZNEGO W "METROPOLIS" LANGA JAKO KRYTYKA IDEI STREFOWANIA

Widzowie "Podróży na księżyc" Georges'a Mélièsa łatwo dostrzegą w otwierających film scenach pewien urbanistyczny archaizm. Opuszczając uniwersyteckie mury badacze znajdują się w samym środku przemysłowego świata, a niezliczone dymiące kominy z pewnością utrudniają im obserwację ciał niebieskich.

Filmowa wizja dość dobrze obrazuje charakterystyczny dla XIX-wiecznej urbanistyki



Fot. 20 W "Podróży na księżyc" (33) Georges'a Mélièsa symbolem nowoczesności jest przemysłowe miasto, takie jak chociażby Staffordshire w Wielkiej Brytanii. (34) Fabryki, budynki mieszkalne i usługowe są pojawiają się na jego planie w całkowicie dowolnych miejscach.

brak strefowania tkanki miejskiej. Z prawnego punktu widzenia nie było wówczas przeciwwskazań, by fabryki sąsiadowały z uczelnią. Choć np. w Niemczech w latach 1880–1890 istniały już przepisy określające zagospodarowanie przestrzeni, a wkrótce miały je wprowadzić także kolejne kraje Europy,<sup>174</sup> to nie znalazły one jeszcze swojego kinematograficznego oddźwięku. Wkrótce miało się to jednak zmienić, a dalszy rozwój regulacji mających porządkować strukturę miast nie mógł ująć uwadze twórców filmowych:

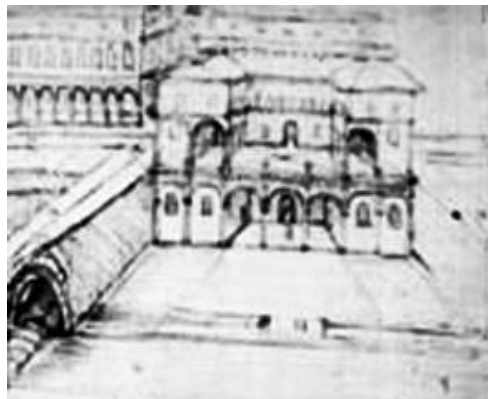
"(...) od 1909 roku Los Angeles rozwinęło kompleksowe studium zagospodarowania terenu. W 1916 roku w Nowym Jorku wykorzystano niemiecki model studium zagospodarowania terenu wraz z wytyczeniem obowiązującej wysokości zabudowy. Jak uważają współcześni autorzy było to najważniejsze osiągnięcie w historii amerykańskiego planowania miast".<sup>175</sup>

<sup>174</sup> E. Talen, *City Rules: How Regulations Affect Urban Form*, Island Press, Washington 2012, s. 22-23.

<sup>175</sup> P. Hall, *Cities of Tomorrow: An Intellectual History of Urban Planning and Design Since 1880*, Wiley-Blackwell, New Jersey 2014, s. 117. Tłumaczenie autora opracowania.

Inspirując się w swoim "Metropolis" zarówno skalą nowojorskich wieżowców<sup>176</sup>, jak i ich finezyjnym, geometrycznym detalem Fritz Lang nie mógł nie wziąć pod uwagę także rządzących miastem zasad urbanistycznych. Prawo budowlane z Manhattanu zostało więc przeniesione na srebrny ekran, gdzie zaowocowało ideą, która na zawsze miała zmienić świat kinematografii fantastycznonaukowej. W przeciwieństwie do wizji z wcześniejszej "Podróży na księżyc" wszelkie zakłady przemysłowe w "Metropolis" niezwykle czytelnie oddzielono od stref mieszkalnych, rekreacyjnych czy biurowych. Co ciekawe, twórcy filmu, zamiast zgodnie z powszechną praktyką urbanistyczną, szukać dla nich miejsca na przedmieściach, zaproponowali odmienne rozwiązanie – strefowanie przestrzeni w kierunku pionowym, a nie poziomym.

Taka idea jest swoistym zwieńczeniem powszechnych, zwłaszcza w okresie futuryzmu, koncepcji warstwowej urbanistyki. Koncepcji, co warto zaznaczyć, wywodzących się już z odległych czasów renesansu, kiedy Leonardo da Vinci przedstawił na swoich szkicach ideę "Miasta dwupoziomowego" zakładającą pionowe rozbitcie struktury miejskiej w celu zwiększenia efektywności komunikacji.<sup>177</sup> Pływające w podziemnych kanałach łódzie, swoisty pierwowzór dzisiejszego metra, za pół tysiąca lat miały znaleźć swoją kontynuację w wizjach jeszcze bardziej śmiałych i bezkompromisowych.



Fot. 21 Rozbita wertykalnie przestrzeń miejska w projekcie Miasta Dwupoziomowego (35) Leonarda Da Vinci (XV w.) oraz na szkicach (36) Sant'Elia (1912-1914). Te ostatnie zainspirowały spektakularne wizje z "Metropolis" (37).

<sup>176</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 96.

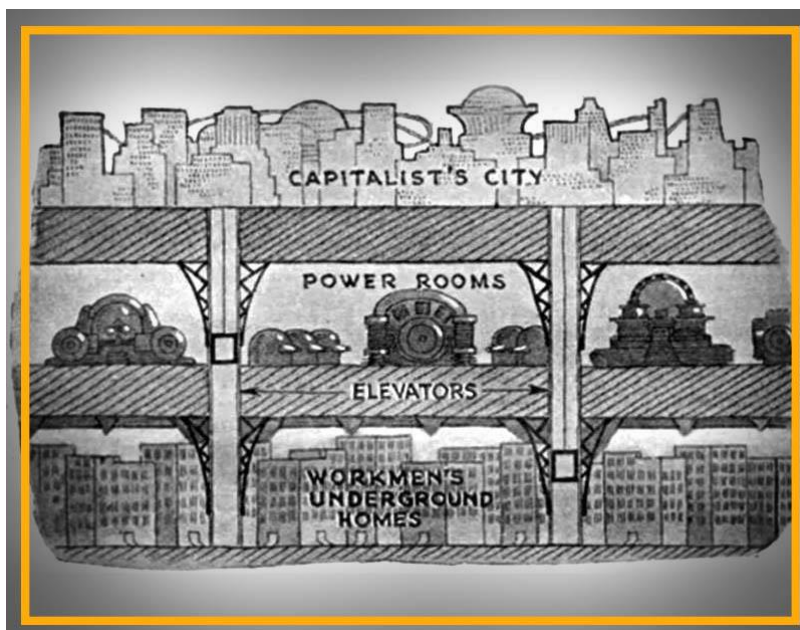
<sup>177</sup> E. Szpakowska, *Architektura Miasta Idealnego*, Politechnika Krakowska, Kraków 2011, s. 62.

Szczególnym orędownikiem pionowego rozbitcia przestrzeni miejskiej był Antonio Sant'Elia, który w latach 1912–1914 wypełniał grafiki przedstawiające przyszłość Mediolanu betonowymi estakadami.

*"Sant'Elia postrzega swoje miasto jako oparte na złożonej sieci usług transportowych, w niektórych rysunkach aż na siedmiu poziomach głębokości (...)"*.<sup>178</sup>

Po śmierci architekta głoszone przez niego idee wielopoziomowych struktur miejskich propagował jego przyjaciel Marinetti.

*Po 1918 koncepcja wielopoziomowego miasta wieżowego autorstwa Sant'Elia, zapanowała nad ludzkimi wyobrażeniami, a ogromne oddziaływanie na środowisko artystyczne rzeczonych pomysłów wydawało się prawie w całości wynikać z energicznej promocji pamięci Sant'Elia przez Marinettiego.*<sup>179</sup>



Fot. 22 Struktura urbanistyczna "Metropolis" podzielona jest na trzy główne poziomy – strefę mieszkalną dla najbogatszych, obszar produkcji przemysłowej oraz poziom mieszkalny robotników. (168)

Promocja ta okazała się wyjątkowo skuteczna, gdyż szkice włoskiego architekta uważane są za jedną z głównych inspiracji "Metropolis"; za ich sprawą filmowe miasto zyskało niepowtarzalny, wertykalny układ. Lang rozwinął jednak twórczo idee futurystów, przypisując kolejnym poziomom aglomeracji nie tylko funkcje transportowe. Jego

śmiała wizja przewiduje pionowe strefowanie przestrzenne całej tkanki miasta; zakłada, że fabryki i elektrownie dostaną w metropolii najmniej atrakcyjne miejsce; znajdą się w jej podziemiach. Wraz z nimi do gigantycznej piwnicy trafią również robotnicy, którzy podobnie jak nowojorscy pracownicy biurowi zasiadający w swoich gabinetach na niskich piętrach wieżowców, nie zobaczą więcej słońca.<sup>180</sup> Tymczasem przeciętny mieszkaniec

<sup>178</sup> R. Banham, *Theory and Design in the First Machine Age*, The MIT Press, Cambridge 1980, s. 133. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>179</sup> Ibid, s. 134. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>180</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 96.

"górnego miasta", tak jak filmowy Freder, nie będzie nawet wiedział, jak wygląda smutny, podziemny świat, w którym powstają wykorzystywane przez niego dobra.

Pionowe strefowanie przestrzeni zobrazowane w "Metropolis" stało się swoistym kanonem, który odtwarzany był w wielu późniejszych filmach fantastycznonaukowych.

*"Miasta z tych ostatnich produkcji [Uciekinier i Sędzia Dredd-przypis autora] – jak również Los Angeles roku 2019 – charakteryzuje analogiczny do Langowskiego pionowy podział społeczny, według którego bogaci mieszkają ponad biednymi. Andrew Milner w książce Literature, Culture and Society zauważa wręcz, że podział ten stał się "standardowym motywem kina fantastycznonaukowego [standard trope in SF cinema]".<sup>181</sup>*

Najbardziej radykalną wizję futurystycznego miasta tego typu przekazał jednak H.G. Wells w wielokrotnie ekranizowanej powieści "Wehikuł czasu". Jego koncepcja wydaje się być jeszcze bardziej przygnębiającym epilogiem dla i tak niewesołej urbanistyki znanej z "Metropolis". Przestrzeń świata przyszłości została w utworze podzielona na dwie strefy: górną, gdzie żyją członkowie arystokracji i podziemną, będącą domem dziwnych i przerażających stworzeń o oczach nadwrażliwych na światło. W toku akcji okazuje się, że niebezpieczne istoty są potomkami pracowników fabryk. Długotrwały rozłam w społeczeństwie doprowadził nie tylko do rozbicia struktury miasta, ale także w procesie ewolucji do wyodrębnienia dwóch niezależnych gatunków.

Metropolis wydaje się więc krytyką ówczesnego kierunku rozwoju urbanistyki, prognozując wykorzystanie jej najważniejszych osiągnięć przeciwko najślabszym. Zamiast dbać o równomierny podział dóbr i troszczyć się o komfort wszystkich mieszkańców filmowego miasta, jego bogaci włodarze koncentrują się wyłącznie na własnym interesie. Skutkuje niebezpieczeństwem rewolucyjnych rozruchów.

Warto w tym kontekście zwrócić uwagę na trzecią, po rodzących się ideach planowania przestrzennego i promowanych przez futurystów koncepcjach wielopoziomowej urbanistyki, istotną inspirację leżącą u podstaw wizji z "Metropolis". Jest nią sama struktura ówczesnych społeczeństw. Europejskie miasta odczuwały w początkowych dekadach XX wieku skutki dramatycznego rozwarstwienia majątkowego.<sup>182</sup> Klasa średnia niemal zniknęła, a ustalone po pierwszej wojnie światowej nowe granice państw wywołały migracje ludności, przez co wiele metropolii wypełniło się ubogimi uchodźcami.<sup>183</sup> Pozbawieni dostępu do słońca robotnicy z wizji Fritza Langa i tak wydają się mieć dużo szczęścia w porównaniu z prawdziwymi przedstawicielami "klasy pracującej" z przełomu XIX i XX wieku.

---

<sup>181</sup> P. Aleksandrowicz, „Metropolis Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii”, op. cit, s. 96.

<sup>182</sup> W. Orliński, *Metropolis zmienia kino i świat*, 2008, <http://wyborcza.pl/1,75410,5086108.html?disableRedirects=true>, dostęp: 24.07.2019.

<sup>183</sup> Ibid.

Przekonał się o tym sam sam reżyser, który po rozpoczęciu preprodukcji "Metropolis", napotkał problem potencjalnie niemożliwy do rozwiązania.<sup>184</sup> Oto zaplanowane z wyjątkowym rozmachem sceny podziemnej katastrofy oraz związanego z nią buntu robotników wymagały tysięcy wychudzonych statystów, którzy na potrzeby filmu ogoliliby głowy i dali zalać się zimną wodą.<sup>185</sup> Gdy zawodowi aktorzy odmówili, Lang wraz ze swoim producentem Erichem Pommerem wyruszyli na ulice Berlina, aby za symboliczną zapłatę zaangażować bezdomnych i żebraków.<sup>186</sup> Okazało się wówczas, że znalezienie 750 niedożywionych dzieci gotowych zagrać w produkcji nie nastreczyło im żadnego problemu.<sup>187</sup>

Przedstawiona sytuacja dobrze obrazuje, w jak dramatycznej sytuacji znajdowało się wiele robotniczych rodzin. Ich poziom życia w następujący sposób opisuje Kamil Śmiechowski:

*"(...) Ów przygnębiający obraz dopełniały ówczesne warunki mieszkaniowe, odznaczające się przeludnieniem izb oraz tragicznym stanem sanitarnym mieszkań. (...) Przeludnienie miast było zatrważające: w 1911 r. w Łodzi na jedno łódzkie mieszkanie przypadało średnio 10 osób, a mieszkania jednoizbowe stanowiły aż 66% ogółu. Zaniedbane lokale były wylęgarnią chorób z gruźlicą na czele. Fatalne warunki mieszkaniowe stanowiły przyczynę nader wysokiej umieralności niemowląt. W największych miastach, tj. Warszawie i Łodzi większość robotników zamieszkiwała wznoszone w wielkiej ilości kamienice czynszowe, głównie najtańsze izby położone w oficynach, a nierzadko również sutenerach. Zdaniem Ireny Popławskiej cechą charakterystyczną tanich czynszówek było posiadanie zewnętrznego wyglądu eleganckiej kamienicy, z którym nie korespondowały jedno- i dwuizbowe mieszkania wewnątrz".<sup>188</sup>*

W szczególności interesujące wydaje się być ostatnie zdanie przytoczonego fragmentu. Widzimy, że w pewnym sensie, architektura początków XX wieku celowo maskowała społeczne problemy. Przywodzi to na myśl stworzoną na potrzeby analizy "Metropolis" przez Pawła Aleksandrowicza koncepcję "ukrytej dystopii".<sup>189</sup> Teoretyk zwraca uwagę na to, że w filmowym świecie zarówno znajdujące się pod powierzchnią terenu przestrzenie pracy ubogich robotników, jak i epatujące przepychem wnętrza apartamentów najbogatszych klas społecznych sprawiają wrażenie piękna, czystości i harmonii.<sup>190</sup> Nic nie sugeruje, że metropolia przyszłości nosi w sobie głęboką skazę, napięcie, wrogość.<sup>191</sup> Podobną zależność znajdziemy w ówczesnej, pozafilmowej rzeczywistości. Oto bowiem za bogato

---

<sup>184</sup> W. Orliński, *Metropolis zmienia kino i świat*, 2008, <http://wyborcza.pl/1,75410,5086108.html?disableRedirects=true>, dostęp: 24.07.2019.

<sup>185</sup> Ibid.

<sup>186</sup> Ibid.

<sup>187</sup> Ibid.

<sup>188</sup> K. Śmiechowski, Warunki mieszkaniowe robotników na łamach „Gońca Łódzkiego” (1898-1906), „Studia z Historii Społeczno-Gospodarczej XIX i XX wieku”, 2012, t. 10, s. 105-120.

<sup>189</sup> P. Aleksandrowicz, „Metropolis Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii”, op. cit.

<sup>190</sup> Ibid.

<sup>191</sup> Ibid.

zdobionymi, dekoracyjnymi fasadami kamienic kryje się prawdziwy koszmar, gdzie dziesięcioosobowe rodziny zamieszkują jedno pomieszczenie i z trudem walczą o swój byt.

Przedstawioną w "Metropolis" wizją pionowego strefowania przestrzeni miejskiej Lang wzbudza wyrzuty sumienia zamożniejszych rodaków; skłania widzów do refleksji nad ich stosunkiem do najuboższych. Filmowi robotnicy w finale weimarskiej produkcji niczym brytyjscy Luddyści zwrócą swoją agresję przeciwko napędzającym Metropolis maszynom, przyczyniając się w ten sposób do gigantycznej katastrofy. W zakończeniu filmu Lang sugeruje, że wciąż można jeszcze zapobiec takiemu rozwojowi wypadków. Jego wezwanie w pewnym sensie znajdzie odzew w świecie architektury – to właśnie rozwiązanie problemów mieszkaniowych niższych klas społecznych będzie stanowiło przecież jeden z podstawowych obszarów zainteresowań architektów rodzącego się ruchu nowoczesnego. Używając swoich talentów dla dobra najuboższych udowodnią oni, że dobrze zrozumieli metaforyczne przesłanie filmu – "pośrednikiem pomiędzy głową i rękami powinno być serce".<sup>192</sup>

---

<sup>192</sup> F. Lang, *Metropolis...*, op. cit.

## 2.3 FASCYNACJA MODERNISTYCZNYMI IDEAMI (OK. 1935 - OK. 1960)

1927 rok, ten sam, w którym do kin weszło "Metropolis", przedostatnie dzieło ekspresjonistyczne, na zawsze zmienił zarówno świat architektury, jak i filmu. W tym właśnie roku miała miejsce jeszcze jedna brzemienna w skutkach premiera – "Śpiewak Jazzbandu" wyznacza początek kinematografii dźwiękowej. Nowe możliwości techniczne zamiast uatrakcyjnić medium stają się przyczynkiem do jego upadku:

*"Amerykanie szybko wykryli, że najmniej ryzyka niesie w nowych warunkach przerabianie na filmy tandetnych komedii scenicznych, banalnych operetek i popisów rodem z Music Hallu".<sup>193</sup>*

Również druga wojna światowa i lata powojenne nie są najlepszym czasem dla kinematografii fantastycznonaukowej. W tym okresie reżyserzy chętniej skupiają się na bieżących społecznych problemach, a włoski neorealizm ukierunkowuje ich w stronę otaczającej rzeczywistości.<sup>194</sup>

Filmy science fiction schodzą na drugi plan, a w ich świecie zaczynają dominować produkcje bazujące na podobnych, powtarzalnych schematach. Rozkwit przeżywają tzw. monster movies, w których różnorakie budzące grozę stwory atakują ludzkość ("King-Kong"<sup>195</sup>, "Them!"<sup>196</sup>, cykl "Godzilla"<sup>197</sup>).<sup>198</sup> Są one skierowane do specyficznego widza; głównie nastoletniej publiczności – Bill Warren i Bill Thomas w swojej antologii fantastyki z lat 50. XX wieku piszą o niej, że "nie interesowało jej jak dobre były filmy, tak długo, jak mogły sprostać ich pewnym oczekiwaniom".<sup>199</sup>

Do podobnego stanu rzeczy przyczynia się także dynamiczny wzrost popularności całkowicie nowego medium – telewizji. Można śmiało powiedzieć, że większość istotnych produkcji fantastycznonaukowych z lat 30. i 40. XX wieku to nie filmy, a seriale (przykładowo "Flash Gordon conquers the Universe"<sup>200</sup> czy "The Mysterious Mr M."<sup>201</sup>).<sup>202</sup>

---

<sup>193</sup> J. Płażewski, *Historia filmu 1895-2005...*, op. cit., s. 99.

<sup>194</sup> Ibid, s. 178.

<sup>195</sup> M.C. Cooper and E.B. Schoedsack, *King Kong*, RKO Radio Pictures, USA 1933.

<sup>196</sup> G. Douglas, *Them!*, Warner Bros, USA 1954.

<sup>197</sup> I. Honda, *Godzilla*, Toho Film (Eiga) Co. Ltd., Japonia 1954.

<sup>198</sup> J. Płażewski, *Historia filmu 1895-2005...*, op. cit., s. 111.

<sup>199</sup> Ibid, s. 9. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>200</sup> F. Stephani and R. Taylor, *Flash Gordon*, Universal Pictures Corporation, USA 1936.

<sup>201</sup> L.D. Collins and V. Keays, *The Mysterious Mr. M.*, Universal Pictures, USA 1946.

<sup>202</sup> D. Fischer, *Science Fiction Film Directors 1895-1998, Volume 1...*, op. cit., s. 14.

W tym samym 1927 roku, kiedy do kin wchodzi "Metropolis", a "Śpiewak Jazzbandu" wykonuje pożegnalną pieśń dla niemej kinematografii, w Stuttgarcie, na wzgórzu Weißenhof kończy się budowa kompleksu budynków mieszkalnych, które pomimo wielu autorów zachowują spójny język formalny. Wsparte na białych ścianach płaskie dachy, pozbawione detalu bryły ze szkła, betonu i stali zostają wzniesione na generalnym planie przedstawionym przez Miesa van der Rohe.<sup>203</sup>

Budynki nie różnią się szczególnie od kilku wcześniejszych, oszczędnych osiedli powstałych na terenie Niemiec, posiadają jednak jedną zaskakującą cechę. *"Osiedle w Stuttgarcie (...) zapewniało mieszkania ludziom dobrze usytuowanym, wykształconym, z tytułami akademickimi i pochodzącymi z warstwy mieszczańskiej"*.<sup>204</sup> Oszczędność środków nie stanowi więc, tak jak miało to miejsce we wcześniejszych realizacjach tego typu, konieczności podyktowanej względami finansowymi. Jest wyrazem *"wielkiej walki o nowe formy życia"*<sup>205</sup>, walki, której wyznacznikiem będzie podejście funkcjonalistyczne.

*"W okresie zaledwie kilku lat po zakończeniu I wojny światowej rozwinęła się całkowicie nowa architektura. Na przykładzie osiedla Weißenhof można nabrać przekonania, że chodzi tu nie o pewien specyficzny styl w wymiarze regionalnym, lecz o nowe zjawisko w architekturze o zasięgu światowym"*.<sup>206</sup>

Wśród projektantów prezentujących wille na nowopowstałym osiedlu jest także przedstawiciel Francji, Le Corbusier, który rok później, w związku z ogromnym zainteresowaniem, z jakim spotkało się Weißenhof, przyczynił się do utworzenia Międzynarodowego Kongresu Architektury Nowoczesnej (Congrès international d'architecture moderne).<sup>207</sup> Po kolejnych czterech latach, w 1932 roku nowy nurt uzyskał wreszcie swoją charakterystyczną nazwę. Henry-Russel Hitchcock użyje wówczas pierwszy raz określenia "styl międzynarodowy".<sup>208</sup> Do lat 60. modernistyczny sposób myślenia zawładnie wyobraźnią architektów i zmieni krajobrazy większości miast świata.<sup>209</sup> Ekspansję nowej estetyki wywołuje, po pierwsze konieczność szybkiego i taniego budowania (należy błyskawicznie usunąć wojenne szkody), jak również wykorzystywanie historycznych detali przez architektów Trzeciej Rzeszy (np. Alberta Speera). W tej sytuacji modernizm, odcinający się całkowicie od tradycji, staje się symbolem idei humanistycznych.<sup>210</sup>

---

<sup>203</sup> G. Castillo, *Cold War on the Home Front: The Soft Power of Midcentury Design*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010, s. 11.

<sup>204</sup> J. Tietz, *Historia architektury XX wieku*, Könemann, Köln 2001, s. 38-39.

<sup>205</sup> G. Castillo, *Cold War on the Home Front: The Soft Power of Midcentury Design...*, op. cit., s. 12. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>206</sup> J. Tietz, *Historia architektury XX wieku...*, op. cit., s. 39.

<sup>207</sup> Ibid.

<sup>208</sup> Ibid.

<sup>209</sup> Ibid.

<sup>210</sup> Ibid, s. 57.



W pewnym sensie można tu dostrzec interesującą paralelę – socjalny zwrot w architekturze towarzyszy podobnym tendencjom w kinematografii. Kino porusza codzienne problemy i właśnie takie ukierunkowane na podstawowe potrzeby mieszkańców mają być także budynki. Zanim jednak filmowa fantastyka naukowa zostanie sprowadzona do poziomu czystej rozrywki, wyda na świat dwa wysokobudżetowe manifesty modernistycznych idei: "Rzeczy, które nadejdą" oraz "Zaginiony horyzont". Ich analizę znajdziemy w dalszej części pracy.

Na wstępie warto zwrócić uwagę na okoliczności powstania obu filmowych dzieł. Lata 30. XX wieku wypełniają ludzkie dramaty. Napięta sytuacja wydaje się zwiastować nadchodzącą wojnę; Adolf Hitler w czasie "Nocy długich noży" eliminuje swoich przeciwników politycznych, w Hiszpanii dochodzi do bratobójczych walk. Silne burze pyłowe znane jako "Dust Bowl" zmuszają do przesiedlenia setki tysięcy amerykańskich farmerów<sup>211</sup>, którzy szybko popadną w opisywaną przez Steinbecka w "Gronach Gniewu"<sup>212</sup> nędzę, a Wielki Kryzys przynosi tragiczny wzrost bezrobocia. Spoglądając na produkowane w tym okresie filmy łatwo możemy zauważyć, że reżyserzy rozumieją potrzeby widzów, poszukujących iskry nadziei na lepsze jutro. Iskrę tę najłatwiej można zaś wykrzesać prezentując życie idealnych społeczności.

"Utopia" to termin, który narodził się wraz z pochodzącym z 1516 roku esejem Tomasa More'a<sup>213</sup>, swoje najznamienitsze filmowe odzwierciedlenia znalazł właśnie w latach poprzedzających drugą wojnę światową. Ekranizacja powieści Herberta George'a Wellsa zatytułowana "Rzeczy, które nadejdą" z 1936 roku oraz "Zaginiony Horyzont" Franka Capry na podstawie prozy Jamesa Hiltona należą do nielicznych filmowych przykładów tego nurtu fantastyki naukowej.

Co ciekawe, pomimo całkowicie innych poglądów na świat i życie, które cechowały Wellsa i Caprę<sup>214</sup>, wizje te posiadają istotne podobieństwa. W obu przypadkach możemy zauważyć, że kinematograficzne "marzenia człowieka o lepszym świecie"<sup>215</sup> skierowały się w kierunku wzorców rozpowszechnianych przez twórców architektury modernistycznej.

---

<sup>211</sup> Zjawisko jest bardzo szeroko analizowane w książce: J.N. Gregory, *American Exodus: The Dust Bowl Migration and Okie Culture in California*, Oxford University Press, New York, Oxford 1989.

<sup>212</sup> J. Steinbeck, *Grona Gniewu*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2012.

<sup>213</sup> D. Fioretti, *Utopia and Dystopia in Postwar Italian Literature: Pasolini, Calvino*, Palgrave Macmillan, Cham 2017, s. 18.

<sup>214</sup> Poglądy polityczne Wellsa można prześledzić w książce: G.D. Feir, *H.G. Wells at the End of His Tether: His Social and Political Adventures*, iUniverse inc., Lincoln 2005.

O Caprze przeczytamy natomiast w: L. Paul i L.K. Fuller, *Beyond the Stars II: Plot conventions in American popular film*, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991, s. 79.

<sup>215</sup> Skrótową definicję utopii zaczerpnięto z: J.C. Davies, *Utopia and the Ideal Society: A Study of English Utopian Writing 1516-1700*, Cambridge University Press, Cambridge 1981, s. 13. Tłumaczenie autora opracowania.

### 2.3.1 SHANGRI-LA W "ZAGINIONYM HORYZONIE" FRANKA CAPRY

Gdy grupa Europejczyków uciekających przed rewolucyjną zawieruchą cudem ujdzie z życiem z katastrofy lotniczej w sercu Himalajów, jej oczom ukaże się widok absolutnie niezwykły. Oto wśród stromych szczytów wznosi się budynek niemający wiele wspólnego z typową dla regionu, orientálną architekturą. Zamiast błękitnej dachówki, znanej z powieści Hiltona<sup>216</sup>, kryją go płaskie, betonowe, daleko wspornikowo wysunięte dachy charakterystyczne dla budowli Franka Lloyd Wrighta.<sup>217</sup> W miejscu opisywanej w oryginalnym tekście "grupy kolorowych pawilonów, która przywarła do zbocza góry"<sup>218</sup> – znajdują się proste białe bryły, przywodzące na myśl obiekty Le Corbusiera czy Malleta-Stevensa.<sup>219</sup> Zaś zamiast narastającego stopniowo, swobodnego układu budynków jest idealnie symetryczna, uporządkowana struktura, okalająca centralny staw niczym Wrightowski Hotel Imperial z 1915 roku.<sup>220</sup> Nawet jeśli w bryle i we wnętrzach budowli pojawia się niekiedy orientalny detal, nie jest do końca jasne, czy ma on związek z regionalnym charakterem obiektu, czy etnicznymi inspiracjami typowymi dla nurtu art déco.<sup>221</sup>

Architektura filmowego kompleksu wzbudza liczne kontrowersje, chwalona przez amerykańskich dziennikarzy, znajduje jednak zajadłych przeciwników wśród krytyków brytyjskich.<sup>222</sup> Ci drudzy, w artykułach porównują przedstawiony klasztor do zlokalizowanej w USA biblioteki uniwersyteckiej lub rezydencji gwiazdy filmowej; piszą o jego niewystarczająco wschodnim charakterze i o tybetańskich ideach zahamowanych przez funkcjonalizm Franka Lloyd Wrighta.<sup>223</sup> Warto więc zastanowić się, co kierowało reżyserem i współpracującym z nim scenografem Stephenem Goosenem przy wyborze równie dyskusyjnych rozwiązań plastycznych. Odpowiedzi na to pytanie spróbujemy poszukać w fabule filmowego "Zaginionego horyzontu".<sup>224</sup>

Rozważania dotyczące budynku pełniącego funkcję klasztorną warto rozpocząć od uważnego przyjrzenia się wyznaniu, które reprezentuje. Zaskakujący wydaje się fakt, że wbrew geograficznemu położeniu oraz stosowanej nomenklaturze (obiektem zarządza

---

<sup>216</sup> J. Hilton, *Zaginiony Horyzont*, Wydawnictwo "Śląsk," Katowice 1988.

<sup>217</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 124.

<sup>218</sup> E. Rawitsch, *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations...*, op. cit., s. 99.

<sup>219</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 124.

<sup>220</sup> *Ibid*, s. 124.

<sup>221</sup> E. Rawitsch, *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations...*, op. cit, s. 98.

<sup>222</sup> *Ibid*, s. 99.

<sup>223</sup> *Ibid*, s. 100.

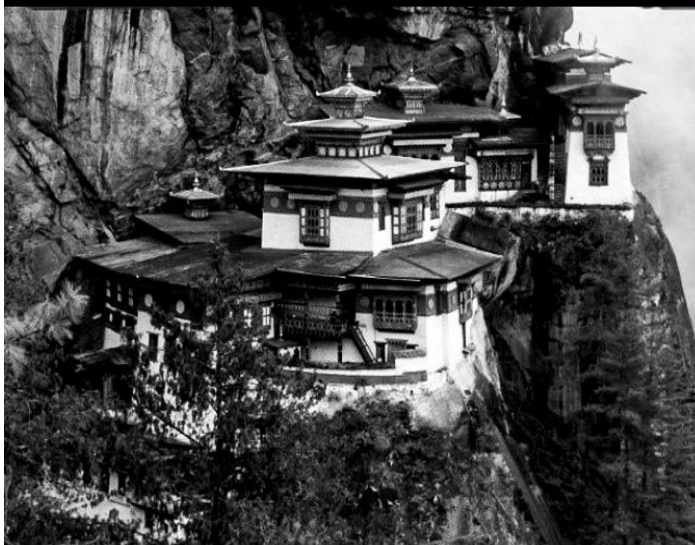
<sup>224</sup> F. Capra, *Zaginiony Horyzont*, Columbia Pictures, USA 1937.

lama, a termin ten określa duchowego przywódcę w tybetańskim buddyzmie<sup>225</sup>), jednoznaczne zdefiniowanie wyznania pozostaje wyjątkowo trudne. W powieści Hiltona przeczytamy, że w dolinie znajdują się świątynie taoistyczne i konfucjańskie.<sup>226</sup> Równocześnie sam Wysoki Lama, okazuje się być zaginionym, katolickim misjonarzem, któremu przy zakładaniu zgromadzenia przyświecały idee wprowadzenia w życie i rozprzestrzenienia na cały świat chrześcijańskich idei miłości bliźniego.<sup>227</sup> Nawet określenie klasztornego wyznania jako "mieszanki buddyzmu, konfucjanizmu i taoizmu przefiltrowanego przez zachodni pragmatyzm"<sup>228</sup> nie wyczerpuje więc wszystkich wątków światopoglądowych obecnych w utopijnej opowieści.

Najistotniejszy z punktu widzenia niniejszego opracowania jest jednak przeniesiony do filmu, książkowy opis kluczowej dla mieszkańców Shangri-La zasady umiarkowania:

*"Uczymy, że unikać należy wszelkiego nadmiaru, nawet-niech pan wybaczy ten paradoks-przesady w cnocie".<sup>229</sup>*

Właśnie ten aspekt filmowej filozofii najtrafniej mógł zostać przeniesiony na język architektury. Jak zauważa Hilde Heynen, modernistycznych wizjonerów cechowała przecież



Fot. 23 Shangri La w "Zaginionym Horyzoncie" (38) Franka Capry znacząco różni się od faktycznych tybetańskich klasztorów, takich jak "Taksang" (39).

<sup>225</sup> Lama, n.d., <https://www.britannica.com/topic/lama>, dostęp: 12.06.2019.

<sup>226</sup> J. Hilton, *Zaginiony Horyzont...*, op. cit., s. 104.

<sup>227</sup> E. Rawitsch, *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations...*, op. cit., s. 102

<sup>228</sup> Ibid, s. 102.

<sup>229</sup> J. Hilton, *Zaginiony Horyzont...*, op. cit., s. 74.

"idea, że można dostać się do istoty rzeczy tylko przez pozbycie się nadmiaru i odrzucając wszystko, co było zbędne. Czysta i trzeźwa architektura najwyższej prostoty była właściwą podstawą współczesnej kultury codziennego życia".<sup>230</sup>

Jeden z niepotrzebnych balastów, które mieliby zagubić mieszkańcy utopijnego, tybetańskiego świata stanowi także tożsamość narodowa. W ekumenicznej, wieloreligijnej świątyni nie ma przecież miejsca na dawne państwowe podziały.<sup>231</sup>

*"Shangri-La jest (...) globalną społecznością, która czerpie i harmonijnie łączy wiele różnorodnych wzorców, nawet jeśli przypisuje się jej zdefiniowaną lokalizację geograficzną w Azji".<sup>232</sup>*

Do podobnego ideału dążyli w pewnym sensie twórcy architektury modernistycznej. Koncepcja nowoczesności "unosila się ponad państwowymi granicami",<sup>233</sup> a współczesny człowiek miał być niejako "pozbawiony korzeni", oderwany od historycznych zaszciości.<sup>234</sup> Już sama nazwa "styl międzynarodowy", biorąca swój początek od nowojorskiej wystawy z 1922 roku, trafnie definiowała uniwersalistyczne aspiracje architektów-modernistów.<sup>235</sup> Zdaniem Neumanna właśnie stosowana przez nich w latach 30. głośna retoryka przyczyniła się do manifestacyjnej wizji Shangri-La jako zespołu prostych białych brył.<sup>236</sup>

*"Architekci ruchu nowoczesnego upierali się raz po raz, że ich podejście nie jest tylko przemijającą modą, ale w rzeczywistości oznacza koniec zmiany stylistycznej, ostateczny cel długiego procesu rozwoju, koniec historii. Nie tylko twierdzili, że osiągnęli cechy takie jak czystość, uczciwość i prostota, ale także uważali, że jest to część przyszłej kultury globalnej, międzynarodowego stylu, który ignorował polityczne, ekonomiczne i kulturowe granice".<sup>237</sup>*

Ponadnarodowa architektura stała się więc plastycznym odpowiednikiem przesłania, które reżyser chciał przekazać swoim widzom: celem ludzkości jest stworzenie globalnej społeczności pozwalającej, by wszyscy na planecie żyli razem w harmonii.<sup>238</sup>

Dla zilustrowania swojej wizji reżyser wykorzystał otwierającą film scenę ucieczki przed chińską rewolucją. Główny bohater, Conway w ostrych słowach krytykuje w niej

---

<sup>230</sup> H. Heynen, *Architecture and Modernity, a Critique*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts 1999, s. 48. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>231</sup> E. Rawitsch, *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations...*, op. cit., s. 96.

<sup>232</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>233</sup> R. Adam, *The Globalisation of Modern Architecture: The Impact of Politics, Economics and Social Change on Architecture and Urban Design since 1990*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2012, s. 18.

<sup>234</sup> H. Heynen, *Architecture and Modernity, a Critique...*, op. cit., s. 28.

<sup>235</sup> A.D. King, *Writing the Global City: Globalisation, Postcolonialism and the Urban*, Routledge, London and New York 2016, s. 108.

<sup>236</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit., s. 124.

<sup>237</sup> Ibid., s. 124.

<sup>238</sup> E. Rawitsch, *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations...*, op. cit., s. 113.

rządową decyzję o ewakuacji wyłącznie zagranicznych dygnitarzy i pozostawieniu tysięcy przedstawicieli miejscowej ludności na pewną śmierć. Dla Capry ta właśnie sekwencja była kluczowa dla filmu, definiowała całą jego późniejszą treść.<sup>239</sup> Reżyser był więc tym bardziej zszokowany, gdy dowiedział się, że w związku z rozpoczęciem przez USA działań wojennych, producenci zdecydowali o przemontowaniu produkcji, a wśród wyciętych scen znalazło się właśnie rzeczony przemówienie Conwaya.<sup>240</sup> "Pacyfistyczne sentymenty" i przesłanie miłości bliźniego mogłyby przecież wzbudzać w społeczeństwie niezdrowe wątpliwości<sup>241</sup> w czasie, gdy bomby jądrowe zamieniały w popiół dziesiątki tysięcy niewinnych mieszkańców Hiroszimy i Nagasaki.

---

<sup>239</sup> Ibid, s. 104.

<sup>240</sup> Ibid.

<sup>241</sup> Ibid, s. 95.

## 2.3.2 MODERNISTYCZNA PRZYSZŁOŚĆ W FILMIE "RZECZY, KTÓRE NADEJDĄ"

Przyglądając się dorobkowi literackiemu mistrza fantastycznonaukowej prozy, Herberta George'a Wellsa łatwo możemy dostrzec pewną interesującą zależność. Stworzone przez niego legendarne dzieła – pierwsza w historii wizja starcia ludzkości z kosmiczną cywilizacją "Wojna światów", "Wehikuł czasu", "Niewidzialny człowiek" i "Wyspa doktora Moreau" powstały w przeciągu trzech lat (1895-1898).<sup>242</sup> Tymczasem większości książek z późniejszego okresu twórczości pisarza (lista publikacji książkowych Wellsa liczy przecież 63 pozycje)<sup>243</sup> na próżno szukać w polskich księgarniach.

Wyjaśnienie zagadki można łatwo odnaleźć sięgając do biografii brytyjskiego prozaika. Od 1903 roku Wells staje się członkiem socjalistycznej organizacji – "Fabian Society".<sup>244</sup> Dryfując w stronę skrajnej, politycznej lewicy za podstawowy cel stawia sobie promowanie przyjętej przez siebie filozofii;<sup>245</sup> służą mu do tego kolejne, utopijne wizje społeczeństw przyszłości. Jego biograf, Gordon Feir w następujący sposób opisuje powieść "Ludzie jak bogowie":

*"Wells jest pedantyczny. Wielokrotnie powtarza swoje koncepcje społeczne i objaśnia po raz kolejny rzeczy, które przedstawił w poprzednich powieściach, a także te, które będzie powtarzał w kółko w przyszłych pismach".<sup>246</sup>*

Wells wróci do ulubionych motywów także, gdy zostanie zaproszony do współpracy przy filmowej ekranizacji swojego utworu. "Rzeczy, które nadejdą"<sup>247</sup> ["Things to come"] za jego sprawą staną się najbardziej radykalnym, ideologicznym manifestem socjalizującego, architektonicznego modernizmu. Manifestem z jednej strony bardzo podobnym, z drugiej bardzo różnym od tego, który przedstawił Frank Capra, utożsamiany zazwyczaj z prawicowym światopoglądem.<sup>248</sup>

Ze względu na fabułę, opowiadającą o globalnej wojnie wybuchającej w 1940 roku niektórzy krytycy sugerują, że "Rzeczy które nadejdą" miały wymiar proroczy (produkcja powstała w 1936).<sup>249</sup> W pewnym sensie prekognicja obrazu może zostać przeniesiona także

---

<sup>242</sup> P. Dembowski, *Herbert George Wells*, 2006, <https://polter.pl/ksiazki/Herbert-George-Wells-c5845>, dostęp: 18.07.2019.

<sup>243</sup> Ibid.

<sup>244</sup> G.D. Feir, *H.G. Wells at the End of His Tether: His Social and Political Adventures...*, op. cit., s. 64.

<sup>245</sup> Ibid, s. 55-78.

<sup>246</sup> Ibid, s. 103.

<sup>247</sup> W.C. Menzies, *Rzeczy, które nadejdą*, London Film Productions, Wielka Brytania 1936, scenografia: Vincent Korda.

<sup>248</sup> B.L. Alpers, *Dictators, Democracy, and American Public Culture: Envisioning the Totalitarian Enemy 1920s-1950s*, The University of North Carolina Press, Chapel Hill and London 2003, s. 114.

<sup>249</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit, s. 118.

na obszar architektury; przewiduje on bowiem odrodzenie świata w duchu architektonicznych idei modernizmu, co, biorąc pod uwagę popularność stylu międzynarodowego w latach powojennych również miało miejsce.

Architektura filmu, składająca się z surowych, betonowych konstrukcji miała stanowić opozycję dla wizji miasta znanej z "Metropolis". W swoich wypowiedziach publicznych zwracał na to uwagę właśnie H. G. Wells. Paweł Saramowicz przytacza notę, w której pisarz stwierdził:

*"Jako ogólną zasadę filmu "Rzeczy, które nadejdą" można przyjąć, że cokolwiek Lang zrobił w "Metropolis" jest dokładnym przeciwieństwem tego, co chcemy zrobić tutaj".<sup>250</sup>*

Cel został osiągnięty; na znaną z weimarskiej produkcji gotycką katedrę w świecie Wellsa z pewnością nie byłoby miejsca, podobnie jak na taoistyczne i konfucjańskie świątynie "Zaginionego Horyzontu" Capry. Wizja miasta przyszłości w założeniu autora, mająca charakter utopijny, zamieszkała była przez ludzi całkowicie porzucających swoją tożsamość narodową i kulturową w imię postępu i nauki. Choć motyw ten przypomina nieco opisywany wcześniej "Zaginiony horyzont", jego wydźwięk jest całkowicie odmienny. Zamiast uprzejmych mnichów kierujących społeczeństwem opartym na zasadach miłości bliźniego i religijnej tolerancji, w opowieści znajdziemy bohaterów, którym bliżej do bolszewickich rewolucjonistów z "Aelity". Literacki pierwowzór filmu-powieść "The shape of the things to come" poświęca wiele uwagi ich walce z przedstawicielami największych religii oraz budowaniu społeczeństwa opartego na ściśle naukowych podstawach<sup>251</sup>. Stary świat miał zostać pogrzebany, by na jego miejscu pojawiły się całkowicie nowe idee architektoniczne.

*"Nie ma tu żadnych elementów wskazujących na istnienie jakichkolwiek korzeni historycznych; panuje wszechogarniająca nowoczesność i triumfująca technologia".<sup>252</sup>*

Ocalałe z wojennej pożogi pozostałości zabudowy zostają na trwałe usunięte z powierzchni ziemi. Od tej pory, według twórców filmu, o historycznych sposobach budowania, dzieci będą mogły dowiedzieć się wyłącznie od swoich dziadków. Wizję tę można połączyć ze słynną koncepcją przebudowy Paryża Le Corbusiera, połączoną z wyburzeniem dużej części historycznej tkanki miasta.<sup>253</sup>

---

<sup>250</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit, s. 83.

<sup>251</sup> H. G. Wells, *The shape of the things to come*, Gollancz, London 2017, np. s. 325-326, s. 376-378.

<sup>252</sup> Ibid, s. 85.

<sup>253</sup> Warto pamiętać, że bulwersujący "Plan Voisin" podyktowany był humanistycznymi pobudkami; historyczna dzielnica "Marais", którą miało zastąpić blokowisko słynęła ze złych warunków



Fot. 24 "Rzeczy, które nadejdą" W. C. Menziesa (40)-dzieci mogą zobaczyć tradycyjne miasto tylko w archiwalnych materiałach filmowych. Czy to filmowa wizja globalnego "Planu wiosin" (41) Le Corbusiera?

W filmie rozsądek zaprezentowany jest jako wartość nadrzędna, a zwolennicy oświeceniowych idei muszą walczyć z przedstawionymi w negatywnym świetle wrogami postępu.

*"(...)modernizm był pod wpływem oświeceniowej idei nowoczesności i nieuchronnego i powszechnego postępu ludzkości. Wiązało się to z XIX-wieczną romantyczną koncepcją awangardy, w której "nowoczesność jest przemijająca, ulotna, przygodna", a artysta musi patrzeć "w nieznanne, aby znaleźć nowe".<sup>254</sup>*

Warto zwrócić uwagę na fakt, że współczesna metropolia w "Rzeczach, które nadejdą" zlokalizowana jest pod ziemią, a zamieszkałe przez ludzi pomieszczenia są całkowicie pozbawione okien. Wells sugeruje koniec ich epoki:

*"Wiek okien trwał cztery stulecia. Ludzie nigdy nie zdawali sobie sprawy, że możemy oświetlić wnętrza naszych domów promieniami naszych własnych słońc."<sup>255</sup>*

Takie podejście do przestrzeni jest często pomijane w opracowaniach dotyczących filmu, które jak można przypuszczać, błędnie przedstawiają architekturę stworzonego w "Rzeczach, które nadejdą" świata jako "szkielety ze stali pokryte szkłem i plastikiem".<sup>256</sup> Opisaną strukturę mają wyłącznie szyby windowe; co ciekawe, zewnętrzne dźwigi zamknięte w przezroczystych tubach wyprzedziły rzeczywiste

---

sanitarnych oraz ogromnej ilości budynków niemożliwych do zamieszkania z powodu nawracających epidemii gruźlicy. za: A. Flint, *Le Corbusier. Architekt jutra*, Grupa wydawnicza Foksal, Warszawa 2014, s. 30.

<sup>254</sup> R. Adam, *The Globalisation of Modern Architecture: The Impact of Politics, Economics and Social Change on Architecture and Urban Design since 1990...*, op. cit., s. 21. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>255</sup> W.C. Menzies, *Things to come*, 1936, [https://archive.org/details/things\\_to\\_come\\_1936](https://archive.org/details/things_to_come_1936), dostęp: 12.01.2019. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>256</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit., s. 87.



rozwiązania tego typu o ponad 20 lat.<sup>257</sup> Tymczasem wnętrza mieszkań (poza otworami wejściowymi) są całkowicie pozbawione kontaktu z otaczającym światem. Zwraca na to uwagę Anne Friedburg:

*"W wyobraźni H. G. Wellsa budynki przyszłości nie miały okien, a zamiast nich wirtualne okna tele-ekranów".<sup>258</sup>*

Taka wizja mogła być związana z wynalezieniem telewizji, poprzedzającym o 8 lat premierę "Rzeczy, które nadejdą".<sup>259</sup> Badaczka w swoim artykule obliczyła nawet, że opisywana w filmie czterechsetna rocznica istnienia nowoczesnych okien przypadnie już wkrótce, w połowie XXI wieku.<sup>260</sup> Obserwując pogrążone w ekranach telefonów społeczeństwo można przewrotnie stwierdzić, że w pewnym sensie Wells już po raz czwarty z powodzeniem przewidział przyszłe wypadki.



Fot. 25 Architektoniczne wizje w filmie "Rzeczy, które nadejdą" łączą w sobie estetykę Bauhausu z całkowitym brakiem przeszkleń (42). Po 80 latach koncepcję opartą na podobnych założeniach realizuje biuro FCJZ (43).

Choć przepisy prawne wciąż chronią mieszkańców przed introwertycznymi apartamentami rodem z filmu Menziesa, warto zwrócić uwagę, że pojawiły się już pierwsze pomysły realizujące taki program w sposób całkowicie dosłowny. Pracownia FCJZ

<sup>257</sup> Pierwsza hydrauliczna przeszklona winda nosząca poetycką nazwę "gwiazdny ekspres" ("starlight express") pojawi się dopiero w 1956 roku w hotelu El Cortez w San Diego. Film sportretował też ruchome chodniki dla pieszych przed ich faktycznym zastosowaniem. Prekognicja "Rzeczy, które nadejdą" tym samym ujawnia się po raz trzeci. Za: G. Border, „Architecture of Science Fiction”, op. cit., s. 35.

<sup>258</sup> A. Friedberg, *The virtual Window*, [w:] *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, red. D. Thorburn i H. Jenkins, The MIT Press, Cambridge, London 2004, s. 337-352. s. 338.

<sup>259</sup> *A short history of British television*, 2011, <https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/chronology-british-television/>, dostęp: 12.01.2019.

<sup>260</sup> A. Friedberg, „The virtual Window”, op. cit., s. 338.

wybudowała bowiem na Szanghajskie Biennale Architektury w 2013 roku bezokienny budynek mieszkalny- "Vertical glass house". Autorem ekscentrycznej koncepcji był Yung Ho Chang; projekt powstał na zorganizowany w 1991 konkurs "Shinkenchiku Residential Design Competition".<sup>261</sup> Wielopoziomowy apartament z przeziernymi stropami miał w swoim założeniu być krytyką szklanych fasad znanych z klasycznych modernistycznych budynków. W opinii autorów kontrowersyjnej koncepcji, takie otwarcia mogą doprowadzić do utraty prywatności zamieszkujących domy ludzi.<sup>262</sup>

Film nie wyjaśnia, czy to potrzeba przestrzennego odosobnienia była przyczyną usunięcia z zabudowy przeszkleń. Wydaje się to jednak wątpliwe, biorąc pod uwagę podstawowe przesłanie utworu: pochwałę współdziałania w imię postępu. Wizja wynika raczej ze ściśle materialnego podejścia do człowieka. Jak zauważa Annie Pedret, tematyka pierwszych czterech kongresów CIAM skupiała się niemal wyłącznie na "fizycznych potrzebach" istot ludzkich: higienie, świeżym powietrzu czy świetle.<sup>263</sup> Wizja z "Rzeczy, które nadejdą" faktycznie spełnia te założenia: budynki są czyste, wentylację zapewnia górne otwarcie podziemnego miasta a światło pochodzi z enigmatycznych "sztucznych słońc".

Czy jednak powoduje to, że okna w istocie nie są potrzebne? Ogromny wpływ na psychikę człowieka ma widok, jaki roztacza się z pomieszczenia – mogą to potwierdzić chociażby badania przeprowadzone w 1984 roku. Udowadniają one, że pacjenci, którzy przez okno mogli spoglądać na zieleń szybciej wracali do pełni sił po operacji.<sup>264</sup> Całkowicie niewymiernej potrzeby estetycznego przeżycia, idealnie racjonalna i zmechanizowana wizja modernistycznego świata w "Rzeczach, które nadejdą" już nie uwzględnia.

Postrzeżenie człowieka przez pryzmat dolnych szczebli "piramidy potrzeb" Maslowa wydaje się być jedną z głównych przyczyn krytyki, z którą już wkrótce będzie musiał zmierzyć się nowy nurt architektury. Wells, podobnie jak bliscy mu światopoglądowo rewolucjoniści z "Biesów" Dostojewskiego<sup>265</sup>, chce zaoferować ludziom "buty zamiast Szekspira". Ludzkość natomiast, oprócz obuwia, potrzebuje także odrobiny poezji.

---

<sup>261</sup> X. Mingyi i L. Wei, *Chinese Architecture Today*, China Architecture and Building Press, Pekin 2016, s. 191.

<sup>262</sup> Ibid.

<sup>263</sup> A. Pedret, *CIAM: from „Spirit of the Age” to the „Spiritual Needs” of People*, [w:] *Re-Humanizing Architecture: New Forms of Community, 1950-1970*, red. Á. Moravánszky i J. Hopfengärtner, Birkhäuser verlag, Basel 2017, s. 45.

<sup>264</sup> J.M. McCoy, *Work Environments*, [w:] *Handbook of Environmental Psychology*, red. R.B. Bechtel i A. Churchman, John Wiley and Sons, New York 2002, s. 449.

<sup>265</sup> F. Dostojewski, *Biesy*, Znak, Kraków 2010.

### 2.3.3 MODERNISTYCZNE TECHNOLOGIE W KINEMATOGRAFII FANTASTYCZNONAUKOWEJ

Gdy przyjrzymy się danym opublikowanym przez Główny Urząd Statystyczny zawartym w dokumencie "Podstawowe informacje o rozwoju demograficznym Polski do 2013 roku"<sup>266</sup> naszą uwagę zwróci z pewnością niezwykły wykres dotyczący migracji. Oto w latach 1946-1988 ilość mieszkańców miast zwiększyła się z siedmiu do około dwudziestu czterech milionów osób, a zatem ponad trzykrotnie. Opisywana tendencja nie dotyczy ani wyłącznie naszego kraju, ani wyłącznie rzeczzonego okresu; dynamicznie zwiększająca się ilość przybyszów szukających szczęścia w aglomeracjach miejskich była wyzwaniem dla architektów m.in. w Niemczech, Francji czy Anglii.<sup>267</sup>

Gdy w 1913 roku Henry Ford otworzył fabrykę samochodów opartą na nowoczesnych zasadach zarządzania opracowanych przez Fredericka Taylora, zainspirowani innowacyjnym podejściem architekci zapragnęli produkować domy w analogiczny sposób.<sup>268</sup> Drogą do tego miała być standaryzacja i produkcja przemysłowa elementów składowych budynków.<sup>269</sup>

Choć pierwszym obiektem złożonym z betonowych modułów było kasyno w Biarritz,<sup>270</sup> za prekursora tzw. wielkiej prefabrykacji uważa się Le Corbusiera i jego pochodzący z 1914 roku budynek Domino.<sup>271</sup> Pomysł narodził się jako odpowiedź na zniszczenia będące wynikiem Pierwszej Wojny Światowej i miał zapewnić błyskawiczną odbudowę flamandzkich wiosek.<sup>272</sup> Nawet pomimo faktu, że ostatecznie nie doczekał się realizacji, zainspirował wielu późniejszych projektantów.<sup>273</sup> Pokrewne technologie miały jednak znaleźć zastosowanie praktyczne dopiero w 1929 roku.<sup>274</sup>

---

<sup>266</sup> GUS, *Podstawowe informacje o rozwoju demograficznym Polski do 2013 roku*, 2014, [https://stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/L\\_podst\\_inf\\_o\\_rozwoju\\_dem\\_pl\\_do\\_2013.pdf](https://stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/L_podst_inf_o_rozwoju_dem_pl_do_2013.pdf), dostęp: 29.06.2019.

<sup>267</sup> G. Staib, A. Dörrhöfer, i M. Rosenthal, *Components and Systems: Modular Construction - Design, Structure, New Technologies...*, op. cit., s. 23.

<sup>268</sup> Ibid.

<sup>269</sup> Ibid.

<sup>270</sup> Ibid, s. 21.

<sup>271</sup> G. Adamczewski i P. Woyciechowski, *Prefabrykacja w XXI wieku*, „Inżynier budownictwa”, 2015, nr 4, s. 54-58.

<sup>272</sup> L. Corbusier et al., *Maison Dom-ino*, n.d., <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5972&sysLanguage=en-en&itemPos=102&itemCount=215&sysParentId=65&sysParentName=home>, dostęp: 12.01.2019.

<sup>273</sup> G. Adamczewski i P. Woyciechowski, *Prefabrykacja w XXI wieku...*, op. cit., s. 54-58.

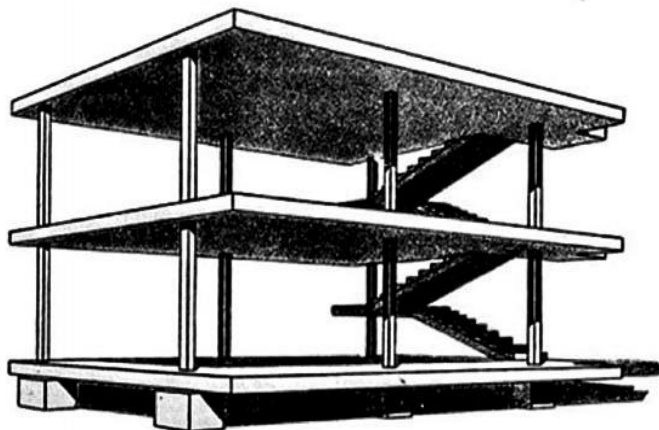
<sup>274</sup> L. Corbusier et al., „Maison Dom-ino”, op. cit.

Sam Le Corbusier był absolutnym entuzjastą idei "produkcji seryjnej domów". W książce "W stronę architektury" możemy przeczytać:

*"Wielki przemysł musi się zająć budownictwem i wdrożyć produkcję seryjną elementów składowych domu. Trzeba stworzyć ducha produkcji seryjnej, ducha produkcji seryjnej domów, ducha życia w domach seryjnych, ducha tworzenia domów seryjnych"*<sup>275</sup>

Postępowe idee bez wątpienia znalazły swoje odzwierciedlenie w filmie "Rzeczy, które nadejdą".<sup>276</sup> Jego twórcy próbowali nawet doprowadzić do tego, by właśnie Le Corbusier zajął się wizualną stroną miasta przyszłości. Gdy ich starania zakończyły się fiaskiem, scenograf Vincent Korda zaadaptował na potrzeby "Things to come" niektóre pomysły architekta.<sup>277</sup> W filmie szczegółowo przedstawiono proces produkcji i montażu "miasta społeczności jutra" właśnie z betonowych elementów prefabrykowanych. Metropolia, która - jak ujął Paweł Saramowicz - "w pełni wyrażała dążenia architektów ruchu nowoczesnego"<sup>278</sup> musiała powstać przecież w sposób odpowiedni dla cywilizacji maszyn.

Tymczasem w świecie rzeczywistej architektury, popularyzowane przez Le Corbusiera koncepcje prefabrykacji były poddawane coraz to nowym modyfikacjom. Zmechanizowana produkcja domów miała się odbywać także z wykorzystaniem stali, w co szczególnie



Fot. 26 Architektoniczne wizje przyspieszenia procesu budowlanego poprzez wykorzystanie betonowych prefabrykatów, takie jak Maison "Domino" (44) (1914) Le Corbusiera - zostały szczegółowo zwiualizowane w filmie "Rzeczy, które nadejdą" (45) (1936).

<sup>275</sup> L. Corbusier, *W stronę architektury*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2012, s. 251.

<sup>276</sup> W.C. Menzies, *Rzeczy, które nadejdą...*, op. cit.

<sup>277</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit.

<sup>278</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit, s. 87.

zaangażowany był francuski inżynier i biznesman Jean Prouvé.<sup>279</sup> "Z metalu można budo-  
wać szybko i solidnie"<sup>280</sup> – mówił, w kolejnych projektach prefabrykowanych obiektów wy-  
korzystując technologie charakterystyczne dla motoryzacji czy lotnictwa, którymi się pa-  
sjonował.<sup>281</sup>



Fot. 27 Stalowe belki ażurowe w elewacji "Square Mozart" Jeana Prouvé.

W elewacji zaprojektowanego przez Prouvé obiektu "Square Mozart" warto zwrócić uwagę na łączące stalowe słupy belki ażurowe. Historię tej technologii w następujący sposób opisuje Johann Grünbauer:

*"Najstarsze znane belki stropowe [w technologii stalowych belek ażurowych] zostały zaprojektowane i wyprodukowane na początku lat 30 przez fabrykę Skody w Pilźnie. Były to belki dachowe o rozpiętości 12 metrów przeznaczone dla zakładów w Doudlevec (Republika Czeska). Pierwszy wniosek patentowy dotyczący stalowych belek ażurowych pochodzi z 1937 roku; Brytyjskie Biuro Patentowe przyznało-wyjątkowo obszerny i wyczerpujący-patent w 1939 r. Brytyjczykowi o nazwisku G.M. Boyd."<sup>282</sup>*

Za przyczynę większego zainteresowania opisywanym rozwiązaniem uważa się niedobory stali, które charakteryzowały okres II wojny światowej oraz czas po jej

---

<sup>279</sup> B. Bergdoll et al., *Home Delivery: Fabricating the Modern Dwelling*, Museum of Modern Art, New York 2008, s. 116.

<sup>280</sup> Ibid, s. 116. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>281</sup> G. Staib, A. Dörrhöfer, i M. Rosenthal, *Components and Systems: Modular Construction – Design, Structure, New Technologies...*, op. cit, s. 28.

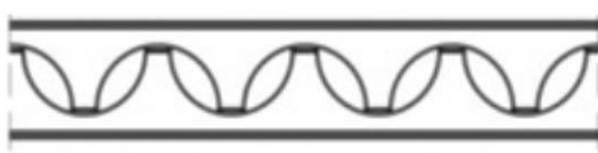
<sup>282</sup> J. Grünbauer, *About the development of the castellated beam*, b.d., <http://www.grunbauer.nl/eng/-ontwikkeling.htm>, dostęp: 12.01.2019. Tłumaczenie autora opracowania.

zakończeniu.<sup>283</sup> Okazało się, że perforując środek belki, a następnie łącząc ze sobą dwie niezależne półki, można było poczynić znaczne oszczędności cennego materiału. Ponadto oferowane przez technologię bardzo dobre współczynniki nośności do wagi, przyczyniły się do jej popularyzacji.<sup>284</sup>

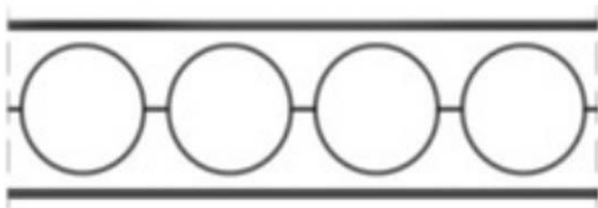
Reżyserzy filmów fantastyczno-naukowych w latach 30.-50. ewidentnie uważali stalowe belki ażurowe za rozwiązanie supernowoczesne. W "Rzeczach, które nadejdą" (1936) Williama Camerona Menziesa, są one wykorzystywane w halach produkcyjnych i futurystycznych pojazdach latających społeczeństwa przyszłości opisywanego w następujący sposób:

*"Bractwo wydajności... maso-  
neria nauki. Jesteśmy ostat-  
nimi powiernikami cywiliza-  
cji".<sup>285</sup>*

Ponadto stalowe belki ażurowe stały się nieodłącznym elementem infrastruktury związanej z podróżami kosmicznymi w filmowych wizjach z lat 50. (czyli zanim wyprawy te faktycznie miały miejsce). Charakterystyczne są w tym



**BELKA PO WYPRODUKOWANIU**



**BELKA PO ZŁOŻENIU**



Fot. 28 Schemat łączenia stalowych belek ażurowych (167), które stały się symbolem nowoczesności w filmie "Rzeczy, które nadejdą" ["Things to come"] (46) (1936) Williama Camerona Menziesa,

<sup>283</sup> D.W. Dinehart, S.S. Fares, and J. Coulson, *Holey STEEL!*, 2017, <https://www.aisc.org/globalassets/modern-steel/archives/2017/07/holeysteel.pdf>, dostęp: 17.09.2020.

<sup>284</sup> Ibid.

<sup>285</sup> W.C. Menzies, *Things to come.*, op. cit.



Fot. 29 Stalowe belki ażurowe jako symbol nowoczesności w filmach "Crash of Moons"<sup>286</sup> (1954) Hollingswortha Morse'a oraz "Podbój kosmosu"<sup>287</sup> ["Conquest of space"] (1955) Byrona Haskina,

kontekście bez wątpienia filmy "Crash of Moons"<sup>286</sup> (1954) Hollingswortha Morse'a oraz "Podbój kosmosu"<sup>287</sup> ["Conquest of space"] (1955) Byrona Haskina.

W okresie późnego modernizmu bryły budynków uzyskują coraz bardziej skomplikowaną tektonikę. Dzięki patentom Carla E. Akleya z 1908 i 1911 beton można nakładać metodami natryskowymi, co ułatwia konstrukcję słynnej kopuły planetarium Haydena (1935).<sup>288</sup> Wallece Neff szuka rozwiązania wzmiankowanego wcześniej kryzysu mieszkaniowego, wykorzystując jako szalunek nowoczesnych domów-baniek specjalny balon wypełniony sprężonym powietrzem (patent z 1941 roku).<sup>289</sup> Z kolei Oscar Niemeyer próbuje nawiązać do kształtów charakterystycznych dla brazylijskiego krajobrazu<sup>290</sup>, rozprowadzając beton w szalunkach wykonanych z giętych desek.<sup>291</sup>

Kopułową strukturę mieszkaniową odnajdziemy w słynnym filmie tzw. "klasycznej ery" w kinematografii fantastycznonaukowej, czyli "Zakazanej planecie"<sup>292</sup> Freda M. Wilcoxa. Zainspirowanie się twórców budynkami Niemeyera czy Neffa wydaje się w tym przypadku

Kopułową strukturę mieszkaniową odnajdziemy w słynnym filmie tzw. "klasycznej ery" w kinematografii fantastycznonaukowej, czyli "Zakazanej planecie"<sup>292</sup> Freda M. Wilcoxa. Zainspirowanie się twórców budynkami Niemeyera czy Neffa wydaje się w tym przypadku

<sup>286</sup> H. Morse, *Crash of Moons*, United Television Programs Inc., USA 1954, scenografia: Capps McClure.

<sup>287</sup> B. Haskin, *Podbój kosmosu*, Paramount Pictures, USA 1955, scenografia: Joseph MacMillan Johnson, Hal Pereira.

<sup>288</sup> T.C. Jester, *Twentieth-Century Building Materials: History and Conservation*, Getty Conservation Institute, Los Angeles 2014, s. 71-72.

<sup>289</sup> P. Eisenbach, *Processing of Slender Concrete Shells – fabrication and Installation*, Kassel University Press, Kassel 2017, s. 98.

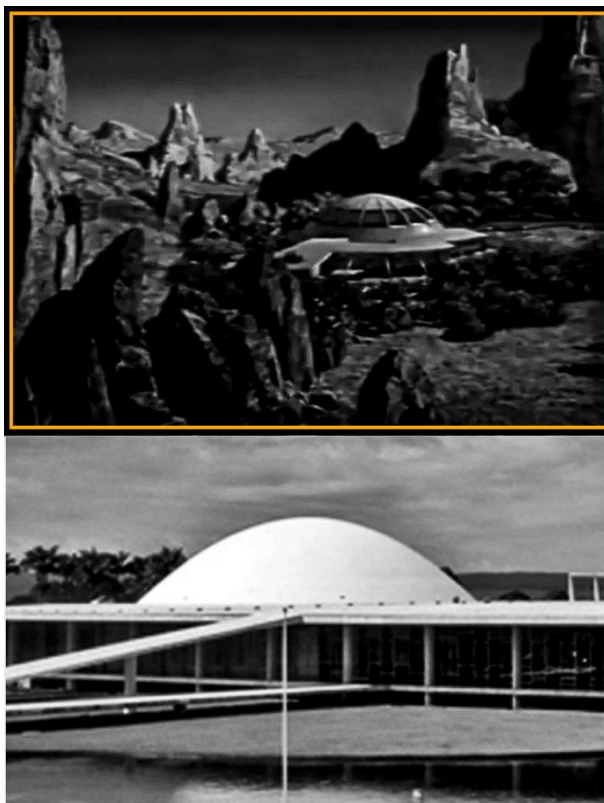
<sup>290</sup> J. Glancey, "I pick up my pen. A building appears," 2007, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2007/aug/01/architecture>, dostęp: 17.09.2020.

<sup>291</sup> P. Eisenbach, *Processing of Slender Concrete Shells – fabrication and Installation...*, op. cit, s. 95.

<sup>292</sup> F.M. Wilcox, *Zakazana Planeta...*, op. cit.

o tyle prawdopodobne, że film powstał w czasach, gdy realizowany był Congresso Nacional, a domy-bańki zyskiwały popularność.

Szczegółowa analiza pozwoliłaby z całą pewnością na znalezienie kolejnych, charakterystycznych dla modernizmu przykładów rozwiązań technologicznych we współczesnych im filmach fantastycznonaukowych. Nie ulega więc wątpliwości, że modernistyczne poszukiwania nowatorskich sposobów zaspokojenia narastających potrzeb mieszkaniowych znalazły swój kinematograficzny odźwięk.



Fot. 30 Dom doktora Morbiusa z "Zakazanej planety" (49) (1956) przypomina fragment "Congresso Nacional" (50) (1956-1960) Oscara Niemevera.



## 2.4 KRYTYCZNE SPOJRZENIE NA ARCHITEKTURĘ MODERNIZMU I MINIMALIZMU (OD OK. 1960)

Modernistyczne budynki stanowiące obiekt fascynacji twórców tzw. "złotego okresu" kina fantastycznonaukowego już w późnych latach 50, podlegają coraz bardziej negatywnej recepcji. Idea "maszyny do mieszkania" również zaczyna budzić kontrowersje; zdaniem Hayley Rowe wiąże się to z faktem, że rodziny nie chcą funkcjonować jak bezduszne mechanizmy; dostrzegają swoje pozamaterialne potrzeby.<sup>293</sup> Twórcy filmowi stopniowo zauważali, że "modernistyczny może być budynek, ale nie prawdziwy dom"<sup>294</sup>, a wizualnym odpowiednikiem ich spostrzeżenia będzie niosące treści symboliczne, kontrastowe zestawianie budynków o cechach stylu międzynarodowego z obiektami o tradycyjnej formie.

Architekci związani ze stylem międzynarodowym popadają też czasami w nadmierny formalizm; dla utrzymania czystej estetyki w obrębie całego, wielorodzinnego budynku niekiedy narzucają mieszkańcom konkretne meble czy żaluzje.<sup>295</sup> Taka postawa odrzucenia indywidualizmu w imię specyficznego rozumianego "dobra wspólnego" łatwo może wzbudzić też negatywne skojarzenia. Urzeczywistniają się one w nowych, nieprzychylnych modernizmowi wizjach w kinematografii fantastycznonaukowej; minimalistyczne projekty coraz częściej wykorzystywane są w opowieściach o charakterze antyutopijnym.

Ponadto twórcy filmowi stopniowo zdawali sobie sprawę, że "lepszą przyszłość", transformacja społeczeństwa, która miała zostać przyniesiona przez popularyzację oszczędnej architektury, niekoniecznie stanie się rzeczywistością.<sup>296</sup> Wiara w przemianę świata, tak stanowczo artykułowana w filmach Wellsa i Capry ustępuje miejsca rozgoryczeniu-"modernistyczna utopia okazuje się porażką ze względu na swoje nadmierne ambicje".<sup>297</sup> W świecie kinematografii fantastycznonaukowej pojawiają się dzieła, które w przerysowany sposób zaczną więc przedstawiać filozoficzne założenia stylu międzynarodowego.

Wszystkie te czynniki, świadczące o coraz gorszym odbiorze efektów modernizmu, już w latach 60. XX wieku miały doprowadzić do społeczno-kulturowej rewolucji.

---

<sup>293</sup> H.A. Rowe, *The Rise and Fall of Modernist Architecture*, „Inquiries”, 2011, t. 3, nr 4, s. 1.

<sup>294</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>295</sup> Ibid.

<sup>296</sup> Ibid.

<sup>297</sup> Ibid.

## 2.4.1 ARCHITEKTURA MODERNIZMU I MINIMALIZMU W FILMOWYCH ANTYUTOPIACH



Fot. 31 Wykorzystanie biur open space jako symbolu opresji w filmie "1984" (51) (1956) w reżyserii Michaela Andersona może zwiastować nadchodzące zmiany w sposobie ich projektowania - z układu klasycznego (52) na tzw. "Office landscape" (53).

Królująca w filmach fantastycznonaukowych do lat 50. architektura minimalizmu i modernizmu wkrótce nabiera całkowicie nowych znaczeń. Modernistyczne biura już w 1956 stają się tłem dla jednej z pierwszych ekranizacji<sup>298</sup> najsłynniejszej antyutopijnej powieści wszech czasów - "Roku 1984" Orwella.<sup>299</sup> Wykorzystanie rygorystycznych struktur typu open space podkreśla w sposób symboliczny pełną władzę, jaką ma nad obywatelami państwo. Uwidocznienie głównych wad takiej przestrzeni, które zdaniem Alexiego Marmota to "hałas, alienacja, niemożność dostosowania światła i temperatury oraz poczucie bycia małym trybikiem w administracyjnej maszynie"<sup>300</sup> miało podkreślać antytotaliitarne przesłanie utworu.

W tym kontekście ciekawy wydaje się fakt, że premiera filmu zbiegła się w czasie z popularyzacją teorii "Bürolandschaft/ Großraumbüro"<sup>301</sup>, której głównym celem było wprowadzenie pewnej swobody i lekkości w projektowaniu biur typu "open space".

10 lat później do kin wchodzi "451 stopni Fahrenheita"<sup>302</sup>, w którym François Truffaut wykorzystuje długie panoramy modernistycznego osiedla Alton Estate. Jeden z największych tego

<sup>298</sup> M. Anderson, *1984*, Columbia Pictures, Wielka Brytania 1956, scenografia: Olga Lehmann.

<sup>299</sup> G. Orwell, *Rok 1984*, Wydawnictwo MUZA S.A., Warszawa 2019.

<sup>300</sup> S. Hickey, *The history of the office - why open-plan fell out of fashion*, 2015, <https://www.theguardian.com/small-business-network/2015/oct/15/history-office-open-small-business-workplaces>, dostęp: 10.04.2020.

<sup>301</sup> Ibid.

<sup>302</sup> F. Truffaut, *451 stopni Fahrenheita*, Universal Pictures, Wielka Brytania 1966, scenografia: Syd Cain.

typu kompleksów w Wielkiej Brytanii, zespół obiektów będący bezpośrednią translacją Ville Radieuse Le Corbusiera uważany był w okresie swojego powstania, w 1958 roku, za jedną z najlepszych i najważniejszych realizacji powojennego budownictwa socjalnego.<sup>303</sup>



Fot. 32 Wykorzystanie osiedla " Alton Estate " w filmie "**Fahrenheit 451**" (54) François Truffaut.

Jego wykorzystanie przez Truffaut do zilustrowania fabuły opowiadającej o świecie, w którym tępią wszelkie przejawy indywidualizmu i samodzielnego myślenia wydaje się być swojego rodzaju dopełnieniem, wydanej w tym samym roku książki "Complexity and contradiction in architecture" autorstwa Roberta Venturiego, uważanej za jedną z pierwszych publikacji postmodernistycznych. Trudno postawić jednoznaczną tezę, że film miał być krytyką modernistycznego sposobu pojmowania architektury, jednak budynki oderwane od znaczeń, historii i symboliki musiały w oczach reżysera "pasować" do opowieści o strażakach palących książki by pozbawić społeczeństwo możliwości samodzielnej refleksji. Postmodernistyczne idee zaczynały, nawet nieświadomie, wnikać w filmowy świat lat 60.

W 1971, gdy postmodernizm był już dość mocno zakorzeniony w świadomości twórców filmowych, swoją koncepcję sterylnej, zdehumanizowanej antyutopii pokazał w debiutanckiej produkcji George Lucas. Jego "THX 1138"<sup>304</sup> znane w Polsce pod skróconym

---

<sup>303</sup> E. Harwood, England: a Guide to Post-War Listed Buildings, Batsford, London 2003 s. 678-680.

<sup>304</sup> G. Lucas, THX 1138, Warner Bros, USA 1971, scenografia: Michael D. Haller.

tytułem "THX" szło o wiele dalej od wizji Michaela Andersona czy Truffaut. Scenografia licznych sekwencji została ograniczona do białych ścian i sterylnych białych ławek; w pewnym sensie doprowadzało tu do estetycznej granicy słynne stwierdzenie Miesa van der Rohe, że "mniej znaczy więcej".



Fot. 33 Minimalistyczna scenografia "THX" George'a Lucasa. (3)

Również "Gattaca-Szok Przyszłości"<sup>305</sup> (1997) Andrew Niccola, antyutopijna wizja "genokratycznego" państwa opartego na prawach eugeniki doskonale wpisuje się w opisywaną w niniejszym rozdziale tradycję. Rzeczywistość "charakteryzującą się nieustannym monitorowaniem i klasyfikacją populacji"<sup>306</sup> zatopiono w chłodnych, minimalistycznych wnętrzach, stanowiących zapewne manifestację perfekcjonistycznych skłonności społeczeństwa przyszłości. Zwrócono też uwagę na symboliczne znaczenie niektórych struktur, np. nawiązującą do spirali DNA klatkę schodową.<sup>307</sup> Za tło dużej części wydarzeń posłużył budynek zrealizowany ponad 30 lat przed premierą filmu-Marin County Civic Center; dla podkreślenia czystości wnętrz dokonano w nim jednak licznych przeróbek:

*"Wszystko, co ingerowało w surową estetykę, którą wyobraził sobie Roelfs, musiało zostać usunięte. Wszystkie znaki, kosze na śmieci, niepotrzebne ozdoby. Nawet frontowe drzwi zostały wymontowane, ponieważ zbyt przykuwały uwagę widza. I każdego ranka mieliśmy podłogi wypolerowane na wysoki połysk".<sup>308</sup>*

<sup>305</sup> A. Niccol, *Gattaca-szok przyszłości*, Sony Pictures Entertainment, USA 1997, scenografia: Jan Roelfs.

<sup>306</sup> E.L. Graham, *Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester University Press, Manchester 2002, s. 109.

<sup>307</sup> S. Tweg, *Gattaca-text guide*, Insight Publications, St Kilda 2012, s. 1.

<sup>308</sup> B. Craft, *Only in Hollywood: Confessions of a Locations Manager*, [w:] *Architecture and Film*, red. M. Lamster, Princeton Architectural Press, New York 2000, s. 28. Tłumaczenie autora opracowania.

Ekipa filmowa musiała jednak stawić czoła dodatkowym przeciwnościom. Zmagając się z przeciekającym dachem obiektu sygnowanego przez Franka Lloyda Wrighta<sup>309</sup> dążyła do urzeczywistnienia wizji, "w której wszystko jest uporządkowane, sterylne i dobrze zaplanowane".<sup>310</sup>

Na koniec warto jeszcze wspomnieć, że tendencja wykorzystywania minimalistycznych lub modernistycznych dekoracji w filmach antyutopijnych przetrwała do dziś. Ciekawym przykładem może tu być islandzko-norweska koprodukcja "Kłopotliwy człowiek"<sup>311</sup> z roku 2006 w reżyserii Jensa Liena, w której istotną i symboliczną rolę pełni właśnie architektura. Rozgrywająca się w minimalistycznych i modernistycznych wnętrzach historia kopania tajemniczego tunelu nabiera

nowego wymiaru, gdy w finale możemy zrozumieć przyświecający budowniczym cel. Po drugiej stronie struktury znajduje się bowiem tradycyjne urządzone, klasyczne wnętrze oświetlone ciepłym światłem popołudniowego słońca. Ogromny kontrast pomiędzy dotychczasową wizją świata przedstawionego, a tym historyzującym pokojem wywołuje u widzów szok. Trudno o bardziej radykalny wyraz znużenia minimalistyczną oszczędnością architektury, którą tak mocno kojarzymy przecież z północą Europy.



Fot. 34 Powrót do tradycyjnej architektury w filmie "Kłopotliwy człowiek"<sup>(56)</sup>. Zwróćmy uwagę, jak przytulny charakter historycznego wnętrza podkreślają występujące wyłącznie w tej filmowej scenie ciepłe barwy.

<sup>309</sup> Ibid.

<sup>310</sup> Ibid. s. 28. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>311</sup> J. Lien, *Kłopotliwy człowiek*, Sandrew Metronome Norge, Islandia/Norwegia 2006, scenografia: Are Sjaastad.

## 2.4.2 SYMBOLIKA ARCHITEKTURY MODERNISTYCZNEJ W "SOLARIS" ANDRIEJA TARKOWSKIEGO

Rozważania na temat architektonicznych odniesień ukrytych w słynnej adaptacji powieści Stanisława Lema warto rozpocząć od krótkiego zarysowania kontekstu politycznego, w jakim produkcja ta powstawała. Oto poprzedzające "Solaris"<sup>312</sup> dzieło reżysera, kultowy już "Andriej Rublow"<sup>313</sup> nie spotkał się szczególnie z przychylnym przyjęciem radzieckich władz.<sup>314</sup> Trudno się dziwić – historia mistyka i pisarza ikon z miejsca budzi podejrzenia w ateistycznym i antyreligijnym kraju. Filmowi zarzuca się, oprócz religijności – "epatowanie przemocą" i "pornografią"<sup>315</sup> (rzekoma pornografia sprowadza się do kilkudziesięciu sekund relacji z pogańskich obrządków połączonych z rozbieraną kąpielą w rzece). Aby zablokować obraz przedstawicieli komunistycznego rządu wymuszają na reżyserze niekończące się przeróbki, których wprowadzania w końcu odmawia.<sup>316</sup> Dopiero po pięciu latach w 1967 roku, pozbawiona dystrybucji produkcja zostaje zaproszona na Festiwal w Cannes.<sup>317</sup> Władze, dwukrotnie naciskane przez organizatorów, ostatecznie pozwalają na jedną, jedyną projekcję poza konkursem głównym o godzinie czwartej rano. Wystarcza to jednak, by film zdobył nagrodę FIPRESCI i uzyskał międzynarodową, a ostatecznie także i radziecką dystrybucję.<sup>318</sup>

Rok później widzowie na całym świecie są olśnieni "2001: Odyseją Kosmiczną" Stanleya Kubricka. Władze sowieckie, rywalizujące z zachodem nie tylko na polu militarnym, ale także i kulturowym, szukają sposobu by odpowiedzieć produkcją równie spektakularną. W tym momencie z wytwórnią MosFilm kontaktuje się najbardziej rozpoznawalny radziecki reżyser – Andriej Tarkowski, z propozycją zekranizowania powieści fantastycznonaukowej najpopularniejszego pisarza ze wschodniej strony żelaznej kurtyny – Stanisława Lema.<sup>319</sup>

Jak łatwo można zauważyć, Tarkowski nie zapomniał jednak o przeszłych doświadczeniach, prowadząc artystyczną wojnę z komunistycznym ustrojem. Co ciekawe, środkami tej wojny było – w dużej mierze – wykorzystanie architektonicznych metafor, w których historyczna i modernistyczna architektura odgrywała decydującą rolę. Pierwsza z nich

---

<sup>312</sup> A. Tarkowski, *Solaris*, MosFilm, ZSRR 1972, scenografia: Mikhail Romadin.

<sup>313</sup> A. Tarkowski, *Andriej Rublow*, MosFilm, ZSRR 1966.

<sup>314</sup> A. Sajewicz, *Ja-Andriej. Portret artysty w filmie Andriej Rublow Andrieja Tarkowskiego*, „Studenckie Zeszyty Naukowe Wkoło Rosji”, 2010, nr 2, s. 17.

<sup>315</sup> *Ibid.*

<sup>316</sup> *Ibid.*

<sup>317</sup> *Ibid.*

<sup>318</sup> *Ibid.*

<sup>319</sup> T. Jopkiewicz, *Solaris*, EpelPol Entertainment n.d. Broszura załączona do wydania DVD.

utożsamiana była zwykle z sacrum, kulturowym dziedzictwem, sztuką oraz miłością druga zaś z profanum, czy też po prostu oderwanymi od tradycji ideami ZSRR. Taka struktura wyrasta w pewnym sensie z prawosławnej koncepcji religijno-architektonicznej, w której przestrzeń sakralna i świecka są silnie rozdzielone poprzez ikonostas.

Dualizm przedstawionego świata komentowany był szeroko już wkrótce po premierze, przykładowo w 1973 roku w miesięczniku "Kino" Bogumił Drozdowski pisał:



Fot. 35 Architektura w "Solaris" (1972) w reż. Andrieja Tarkowskiego. Kontrast architektoniczny pomiędzy plenerami Zwenigorodu i Japonii podkreślany jest także przez selektywne wykorzystanie koloru.(57)

"Andrzej Tarkowski (...) scenografowi wyznaczył do spełnienia bardzo konkretne funkcje. Ziemski domek Kelvinów jest symbolem ziemskich tradycji, jego antytezą kabina Stacji, zaś biblioteka Stacji-surogatem ziemskiego domu, którego obcość tak bardzo odczuje w decydującym momencie Harey."<sup>320</sup>

Gdy przyjrzymy się lokacjom, w których osadzona została akcja utworu, kontrast będzie łatwo zauważalny. Na Ziemi główny filmowy bohater, Kris Kelvin mieszka w jednym z najstarszych, rosyjskich miast – Zwenigorodzie, swoją tradycją sięgającym połowy XII wieku, a jego drewniany domek otoczony jest przez chylący się starodrzew. Romantyczne przestrzenie posiadłości zostały zesta-

wione z modernistycznym światem przyszłości. Zdehumanizowaną rzeczywistość mamy okazję zobaczyć w absolutnie nieistotnej z punktu widzenia fabuły filmu, a przy tym rekordowo długiej, bo aż kilkunastominutowej sekwencji dojazdu do portu kosmicznego. Nie pada w niej ani jedno słowo, a zamiast muzyki towarzyszy nam ryk samochodowego silnika i metaliczne popiskiwanie. Co ciekawe, wyłącznie dla stworzenia tej nużącej sekwencji ekipa filmowa udała się aż do Japonii – zdjęcia zostały zrealizowane w Osace i Tokio.<sup>321</sup>

<sup>320</sup> B. Drozdowski, *Recenzja filmu: Solaris, reż. Tarkowski Andriej, ZSRR 1972, „Kino”, 1973, nr 3, s. 56-59.*

<sup>321</sup> T. Jopkiewicz, *Solaris...*, op. cit.

Pochwała architektonicznej tradycji i niechęć do modernizmu będą tym wyraźniejsze, gdy zauważymy, że plenery Zwenigorodu zostały przedstawione w kolorze, zaś miejskie światy Osaki i Tokio nakręcono na czarno-białej taśmie. Biorąc pod uwagę, fakt, iż w poprzedniej produkcji Tarkowski w analogiczny sposób podkreślał urodę pisanych przez Rublowa ikon, możemy postawić tezę, że i w tym przypadku jego sposób myślenia jest podobny. Barwna taśma uwypatnia piękno wiejskiej posiadłości Kelvina.

Również przedstawiona w filmie stacja kosmiczna posiada zbliżony, kontrastowy design; zdehumanizowane, modernistyczne korytarze zewnętrznych stref konstrukcji nagle w szokujący sposób przechodzą w klasycyzującą bibliotekę pełną kryształowych żyrandoli. To właśnie w miejscach o tradycyjnej architekturze Tarkowski sytuuje wydarzenia mające pozytywny wydźwięk, przykładowo we wspomnianej wyżej księżnicy główny bohater zakochuje się w neutrinowym duchu swojej zmarłej żony. W tle pojawia się wówczas słynny utwór Bacha – "Ich Ruf Zu Dir, Herr Jesu Christ-BWV 639", wprowadzono również przebity z obrazu Pietera Bruegla "Myśliwi na śniegu". Podkreśla to sakralną niemal wartość kultury i tradycji, które reżyser utożsamia z miłością bohaterów.



Fot. 36 Kontrast pomiędzy biblioteką i resztą stacji kosmicznej w "Solaris"(58) (1972).

W tym miejscu warto streścić po-  
bieżnie fabułę  
utworu. Oto obser-  
wacje astrono-  
miczne pewnej od-  
ległej planety  
wykazują, że jej  
bieg po orbicie sta-  
bilizowany jest  
przez celowe ruchy  
pokrywającego ją  
oceanu. Obca  
forma życia staje  
się obiektem ba-  
dań, lecz na nauko-  
wej stacji kosmicz-  
nej, która zostaje

założona w jej pobliżu, dochodzi do serii tajemniczych wypadków. Przybywający na nią nowy astronauta, Kris Kelvin odkrywa, że ocean ma zdolność "odtworzenia" osób



zawartych w najważniejszych wspomnieniach znajdujących się w jego pobliżu ludzi. W ten sposób Kris znów spotyka Hari, swoją tragicznie zmarłą żonę.

Zderzenie dwóch wielkich artystycznych osobowości – Lema i Tarkowskiego zaowocowało konfliktem o sile i gwałtowności solaryjskiej burzy. Pierwszy widział w książce opowieść o spotkaniu człowieka z nieznanym; drugi odczytywał fabułę utworu przez pryzmat „Zbrodni i kary” Fiodora Dostojewskiego, koncentrując się na wątku winy i odkupienia zawartego w historii Krisa i Hari.<sup>322</sup> Tarkowski częściowo przeforsował w końcu swoją wizję, a starcie pisarza z reżyserem dotyczące rozłożenia akcentów w ekranizacji zakończyło się ochłodzeniem ich wzajemnych relacji.<sup>323</sup>

Alicja Helman, idąc raskolnikowym tropem odnalazła dla filmu wyjątkowo interesujący klucz. „Pozbawiony charyzmy, udręczony wręcz Kelvin nie ma w sobie optymizmu bohatera wierzącego przynajmniej początkowo w siłę nauki i postępu. Przypomina nowego człowieka radzieckiego, który nie oderwał się na szczęście od wielkiego duchowego dziedzictwa, ale do niego w końcu powraca, choć nie wiadomo, czy powrót jest możliwy”.<sup>324</sup>

Odczytując „Solaris” Lema<sup>325</sup> w duchu „Zbrodni i kary” Tarkowski starał się przekazać widzowi zakamuflowaną prośbę o powrót do świata kulturowej tradycji, świata głębokich międzyludzkich więzi oraz metafizyki, kryjącej się za długimi, kontemplacyjnymi ujęciami. *„Ludzkość, na każdym etapie swojego rozwoju, nazwijmy to technologicznego, musi stoczyć walkę z jakąś duchową entropią, rozpraszaniem się moralnych wartości”* – w jednym z wywiadów dotyczących filmu reżyser w oględny, odporny na cenzurę sposób sugeruje nawet widzom interpretację swojego utworu.<sup>326</sup> Opisywane wcześniej zestawienie zdehumanizowanego japońskiego modernizmu z tradycyjnym, malowniczym domem głównego bohatera, urasta tu do rangi architektonicznego symbolu.

Przesłanie filmu, choć wciąż aktualne, miało szczególne znaczenie w ZSRR, dążącym do stworzenia całkowicie nowego świata kultury. Okazało się, że sfrustrowany represjami władz reżyser zamienił historię o granicach poznania w celuloidowe wezwanie do humanizacji myślenia i powrót tradycyjnych wartości.

Na koniec warto zwrócić uwagę na pewien paradoks. Większość teoretyków kina zgadza się z poglądem, że długie, płynące ujęcia zaaranżowane z niezwykłą dbałością o kompozycję mają zasugerować istnienie metafizycznej rzeczywistości poza kadrem; sam

---

<sup>322</sup> A. Tarkowski, *Kompleks Tołstoja. Myśli o życiu, sztuce i filmie.*, Wydawnictwo Pelikan, Warszawa 1989 s. 9-10, s. 236-239.

<sup>323</sup> Ibid.

<sup>324</sup> T. Jopkiewicz, *Solaris...*, op. cit.

<sup>325</sup> S. Lem, *Solaris*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1976.

<sup>326</sup> A. Tarkowski, *Kompleks Tołstoja. Myśli o życiu, sztuce i filmie.*, op. cit., s. 231.

Tarkowski wspomina też o tym pośrednio w swoim manifestie pt. "o rytmie, czasie i montażu".<sup>327</sup> Dając widzom okresy fabularnego wytchnienia, każąc im się przyglądać przez dłuższą chwilę np. płynącej wodzie, reżyser wprowadza ich na ścieżki indywidualnych rozważań, ledwie sugerując istnienie sensów i znaczeń. Można więc powiedzieć, że istotą jego kina jest daleko idące ograniczenie bodźców, które ma zastąpić nasza wyobraźnia i intelekt.

Tu pojawia się interesująca analogia z minimalistyczną architekturą sakralną. Przykładowo, Kościół Światła Tadao Ando stosuje przecież identyczny środek artystyczny; wśród betonowych, pozbawionych jakichkolwiek dekoracji ścian wierni muszą szukać Boga we własnych sercach, a sam budynek daje im jedynie sposobność do wyciszenia.

Jesteśmy więc świadkami niezwykłego paradoksu – wykorzystując w "Solaris" architekturę japońskiego modernizmu i minimalizmu jako metaforę dehumanizacji, Tarkowski równocześnie w niemal wszystkich swoich filmach stosuje charakterystyczne dla niej środki wyrazu.

---

<sup>327</sup> A. Tarkowski, *O rytmie, czasie i montażu*, [w:] *Europejskie Manifesty Kina: Od Matuszewskiego do Dogmy, Antologia*, red. A. Gwóźdź, Wiedza Powszechna, Warszawa 2002, s. 324-333.

### 2.4.3 "HIGH - RISE" ROZLICZA IDEE MODERNIZMU

Obserwując, jak w otwierającej "High-rise"<sup>328</sup> Bena Wheatleya scenie, bogaci, utytułowani i wykształceni bohaterowie pieką psa na ognisku, rozpalonym na balkonie zdewastowanego apartamentu luksusowego wieżowca, wielu widzów nie zdaje sobie sprawy, że w pewnym sensie stanowi ona przewrotny komentarz do życiorysu autora powieściowego pierwowzoru filmu – J. G. Ballarda. Wraz z początkiem drugiej wojny światowej dwunastoletni pisarz zostaje zmuszony do przeniesienia się z klimatyzowanej, obsługiwanej przez dziesięcioosobową służbę willi na przedmieściach Szanghaju<sup>329</sup> do japońskiego obozu jeńckiego, gdzie walczy o jedzenie i wodę<sup>330</sup>. Po opuszczeniu jego murów wyniesioną z własnego życia lekcję tego, jak krucha i nietrwała jest społeczna harmonia, pokój i dobrobyt będzie przekazywał swoim czytelnikom. Portretując kolejne spektakularne katastrofy, skoncentruje się na psychologii bohaterów znajdujących się w dramatycznej sytuacji, czasem budującej międzyludzką jedność, częściej zaś wyzwalającej najprostsze, atawistyczne odruchy.<sup>331</sup> Niekiedy jednak w większym stopniu nacisk położy nie na skutki nieszczęścia, a na jego przyczyny – przykładem takiej opowieści jest właśnie "Wieżowiec". Gdy więc wyobrażenie woni palonej psiej sierści przyprawi już o mdłości mniej wytrzymałych odbiorców, fabuła cofnie się o trzy miesiące, ukazując genezę kryzysu. Genezę, u podstaw której leżą idee architektów-modernistów.

Współczesny, pochodzący z 2015 roku film "High-rise" w reżyserii Bena Wheatleya, stanowi ekranizację prozy J. G. Ballarda<sup>332</sup> z roku 1975, a zatem powstałej w okresie nasilenia architektonicznych trendów postmodernistycznych. W przeciwieństwie do opisanych w poprzednich rozdziałach produkcji, w których można odnaleźć, mniej lub bardziej świadomą, polemikę z estetyką modernizmu, "High-rise" odnosi się także do jego warstwy ideowo-filozoficznej. Jest to możliwe dzięki wprowadzeniu do utworu postaci Anthony'ego Roya; architekta-wizjonera, w którego wypowiedziach można doszukać się poglądów zbieżnych z tymi prezentowanymi przez Le Corbusiera czy Gropiusa.

---

<sup>328</sup> B. Wheatley, *High-Rise*, HanWay Films, Wielka Brytania 2015, scenografia: Mark Tildesley.

<sup>329</sup> J. Baxter, *The Inner Man: The Life of J.G. Ballard*, Weidenfeld & Nicolson, London 2011, s. 15.

<sup>330</sup> Ibid, s. 25. Udratyzowana biografia pisarza stała się podstawą jednej z jego najśłynniejszych powieści – „Imperium Słońca”, zekranizowanej w 1987 roku przez Stevana Spielberga. Za: Ibid, s. 24-25.

<sup>331</sup> Przykładowo, w początkowym okresie kariery Ballard opublikował cykl powieści, w których do zniszczenia świata przyczyniają się cztery żywioły; są to „The Wind from Nowhere”, „The Drowned World”, „The Drought” oraz „The Crystal World”. Za: B. Klonowska, *A Strange New Harmony: A Posthumanist Utopia in J. G. Ballard's Crystal World*, „Roczniki Humanistyczne”, 2018, t.LXVI, nr 11, s. 73-74.

<sup>332</sup> J.G. Ballard, *Wieżowiec*, Książnica, Kraków 2014.

Od pierwszego z nich filmowa postać zaczerpnęła między innymi fascynację skalą obiektu oraz jego wielofunkcyjnością. Uwieczniony na srebrnym ekranie budynek-miasto materializuje opisy znane z rozdziału "Nowojorskie drapacze chmur są za niskie!" słynnej książki "Kiedy katedry były białe".<sup>333</sup>

*"Kartezjański drapacz chmur to cud urbanistyki i cywilizacji maszyn. W niebywałym stopniu koncentruje ludność: nawet do 3-4 tysięcy osób na hektar. Dokonuje tego, zajmując jedynie od pięciu do siedmiu procent powierzchni. Zatem od 93 do 95 procent zostaje zwrócone, jest do wykorzystania dla ruchu pieszego i kołowego! Te rozległe wolne powierzchnie, cała dzielnica biurowa stanie się parkiem".*<sup>334</sup>

Tak właśnie przedstawiono filmowy wysokościowiec – wznosi się nad sztucznym jeziorem, koncentrując ludność na niewielkiej powierzchni. Warto też zauważyć, że, w budynku występują sale kinowe, sklepy, restauracje, baseny i szeroki zakres innych usług, co również spełnia postulaty Le Corbusiera:

*"(...) jeśli drapacz chmur jest dostatecznie wysoki, wydatki na jego budowę rekompensuje natychmiast niezwykle skuteczna organizacja: usługi wspólne dla całego drapacza chmur-restauracje, bary, sale wystawowe, fryzjerów, sklepy itd."*<sup>335</sup>

Filmowa wizja, choć śmiała, zaskakuje swoją przyziemnością. Opisywany w powieści czterdziestopiętrowy budynek-miasto<sup>336</sup> nawet w połowie lat 70. nie mógł równać się z najwyższym w owych czasach, chicagowskim Sears Tower (obecnie Willis Tower)<sup>337</sup> posiadającym aż 108 kondygnacji nadziemnych.<sup>338</sup> W książce brakuje też niezwykle zdobywczy futurystycznych technologii; niedaleka przyszłość z utworu Ballarda miała być możliwie bliska – tak bliska, że zapytany o jej ramy autor miał wskazać na "najbliższych pięć minut".<sup>339</sup> W tym kontekście trafna wydaje się decyzja Bena Wheatleya, który chciał filmową rzeczywistość architektoniczną osadzić w retrofuturystycznej stylistyce czytelnie odnoszącej się do lat 70 XX wieku.<sup>340</sup> Stało to w opozycji do koncepcji poprzednich reżyserów starających się o możliwość zekranizowania powieści, którzy snuli śmiałe wizje zaawansowanych technologicznie megastruktur – np. pływającej wieży o rozmiarach zbliżonych do Burj Khalifa.<sup>341</sup>

---

<sup>333</sup> L. Corbusier, *Kiedy katedry były białe*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2013, s. 76-82.

<sup>334</sup> *Ibid.*, s. 78.

<sup>335</sup> *Ibid.*

<sup>336</sup> C. Hall, *Why JG Ballard's High-Rise takes dystopian science fiction to a new level*, 2015, <https://www.theguardian.com/books/2015/oct/03/jg-ballards-high-rise-takes-dystopian-science-fiction-to-a-new-level>, dostęp: 30.04.2021.

<sup>337</sup> R. Gajda and N. Szcześniak, *Archistorie*, Znak, Kraków 2018, s. 327.

<sup>338</sup> L. J. Osmond, *Willis Tower*, n.d., <https://www.britannica.com/topic/Willis-Tower>, dostęp: 30.04.2021

<sup>339</sup> C. Hall, „Why JG Ballard's High-Rise takes dystopian science fiction to a new level”, op. cit. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>340</sup> *Ibid.*

<sup>341</sup> *Ibid.*

Dla Wheatleya, podobnie jak dla Ballarda, ważniejsza od fantastycznonaukowego anturazu była analiza wpływu, jaki na psychikę człowieka wywiera otaczająca architektura. Istotna w tym kontekście wydaje się wskazówka, którą zorientowanym w świecie medycyny czytelnikom pozostawił brytyjski powieściopisarz. Główny bohater książki, dr Robert Laing posiada znaczące nazwisko, przywołujące postać znanego szkockiego psychiatry, Ronalda Davida Lainga.<sup>342</sup> Jedną z najbardziej znanych teorii tego naukowca, zwana "skazą stresową", dotyczyła właśnie możliwości rozwoju zaburzeń umysłowych, np. schizofrenii jako konsekwencji przebywania w stresogennym, obciążającym psychikę środowisku.<sup>343</sup> Za takie Ballard musiał uważać właśnie wnętrza książkowego wieżowca, który – jak sam pisał – "był modelem wszystkiego, co technologia zrobiła, żeby umożliwić pełny wyraz nie-

skrepowanej psychopatologii".<sup>344</sup>

Co ciekawe, wnętrza te, przynajmniej w początkowych scenach opowieści, nie są w żaden sposób zaniedbane czy zdegradowane. Wręcz przeciwnie, wydarzenia rozgrywają się w ekskluzywnym apartamentowcu, a w filmowej ekranizacji szczególną uwagę widzów zwraca elegancja oszczędnych brutalistycznych przestrzeni. Ballard uważa jednak, że właśnie taka, pozbawiona indywidualizmu, zdehumanizowana architektura jest szczególnie nieprzyjazna



Fot. 37 "Dobrze zaprojektowane kuchnie" i "wyszukane szczegóły i faktury" w filmie "High-rise" (61) (2016).

<sup>342</sup> Ibid.

<sup>343</sup> J. Mahmud, *Abnormal Psychology*, A. P. H. Publishing Corporation, New Delhi 2008, s. 196.

<sup>344</sup> J.G. Ballard, *Wieżowiec...*, op. cit, s. 49.

człowiekowi. W jego opinii budynek będący "pomnikiem dobrego smaku, dobrze zaprojektowanych kuchni, wyszukanych szczegółów i faktur, eleganckich i broń Boże ostentacyjnych mebli" powodował, że oddałoby się "wszystko za jedną kiczowatą ozdóbkę nad kominkiem, jedną nieśnieżnobiłą umywalkę, jeden promyk nadziei".<sup>345</sup>

Udręczone obcowaniem z ciężkimi, brutalistycznymi formami umiśły filmowych bohaterów, zgodnie z koncepcjami Ronalda Davida Lainga,<sup>346</sup> czekają więc wyłącznie, aż coś uwolni narastające w nich zaburzenia. Katalizatorem konfliktu okazuje się być awaria wind, która dzieli mieszkańców budynku na podgrupy posiadające zbliżone interesy. Zaczynają one prowadzić ze sobą coraz bardziej otwartą i krwawą wojnę, która nie ujdzie uwadze wspomnianego wcześniej fikcyjnego architekta, Anthony'ego Roya. Z zaciekawieniem spogląda on na eskalację przemocy ze zlokalizowanego na ostatnim piętrze penthouse'u, zapewne mającego nawiązywać do rzeczywistego, luksusowego mieszkania, które na szczycie zaprojektowanego przez siebie apartamentowca Balfron Tower zajął architekt – brutalista Ernő Goldfinger.<sup>347</sup> Royal nie tylko powstrzymuje się od interwencji, cieszy się nawet, że jego projekt pokazał mieszkańcom nowy sposób organizacji społeczeństwa oparty na małych enklawach plemiennych.

W podobnej postawie można doszukać się zjadliwej karykatury poglądów architektów – modernistów, którzy postrzegali swoją pracę właśnie w kategoriach społecznego eksperymentu. Przykładowo w "Pełni architektury" Gropius zauważa, że:

*"Choć w ostatnich latach zebrano obszerne dane teoretyczne związane z życiem społeczności, właściwie nie przełożyło się to na organizację nowych, wieloaspektowych "eksperymentów nad modelami życia". Postęp zaś będzie możliwy tylko wówczas, gdy z odwagą i bez żadnych przyjętych z góry założeń rozpoczniemy kolejne praktyczne testy, które będą obejmować tworzenie wzorcowych wspólnot oraz regularne monitorowanie ich wartości".*<sup>348</sup>

Do eksperymentalnego charakteru filmowego wieżowca odniósł się też w jednym z wywiadów Ben Wheatley. W opinii reżysera taki sposób pracy architekta zwykle źle się kończy, bo oparty jest na niemożliwych do naukowego potwierdzenia założeniach dotyczących ludzkich interakcji.<sup>349</sup> Podobny błąd, polegający na opieraniu struktury projektowanego budynku o wyidealizowany obraz zachowań jego przyszłych mieszkańców popełniono dokładnie trzy lata przed premierą książkowego "Wieżowca"; konfrontacja niszcząca marzenia o idealnej społeczności zainspirowana została prawdziwymi

---

<sup>345</sup> Ibid, s. 115.

<sup>346</sup> J. Mahmud, *Abnormal Psychology...*, op. cit, s. 196.

<sup>347</sup> C. Hall, „Why JG Ballard's High-Rise takes dystopian science fiction to a new level”, op. cit.

<sup>348</sup> W. Gropius, *Pełnia architektury*, Karakter, Kraków 2014, s. 222.

<sup>349</sup> T. Page, *Retromania: Inside "High-Rise." Ballard's Brutalist nightmare*, 2016, <https://edition.cnn.com/style/article/high-rise-film-ben-wheatley/index.html>, dostęp: 16.07.2018.

wydarzeniami ze świata brytyjskiej architektury. U podstaw dramatycznej wizji leżał kryzys, który zburzył spokój lokatorów brutalistycznego apartamentowca "Trellick Tower"<sup>350</sup> zaprojektowanego przez wspomnianego wcześniej Ernő Goldfingera.<sup>351</sup> Może to potwierdzić nawet cytat z samej powieści:

*"W zasadzie bunt tych ludzi przeciwko budynkowi, który wspólnie nabyli nie różnił się od dziesiątków dobrze znanych robotniczych wystąpień, przeciwko komunalnym blokom, mających dość często miejsce w latach powojennych".<sup>352</sup>*



Fot. 38 "Trellick tower" (59) (1972)-inspiracja powieści "High Rise" (1975) oraz filmowa wizja (60) brutalistycznych wieżowców (2016).

Historia Trellick Tower była szeroko komentowana w brytyjskiej prasie, wielu badaczy próbowało też doszukać się przyczyn nawiedzających go problemów. W raporcie S. McGibbon i D. Boona możemy przeczytać między innymi o tym, że duże przestrzenie publiczne, które w zamyśle architekta miały integrować mieszkańców budynku (jak rozległe halle przy windach i klatkach schodowych oraz sala klubowa), stopniowo zamieniły się w miejsce handlu narkotykami, wandalizmu, prostytucji, samobójstw a nawet napadów i gwałtów.<sup>353</sup> Wszystko to doprowadziło do nadania obiektowi przydomku "Tower of terror" ("Wieża strachu").<sup>354</sup> Do przyczyn takiego

<sup>350</sup> T. Martin, *High-Rise hell: the doomed tower blocks that inspired Ben Wheatley's new film*, 2016, <https://www.telegraph.co.uk/film/high-rise/trellick-tower-history-jg-ballad/>, dostęp: 30.04.2021.

<sup>351</sup> Wielu kinomanom nazwisko architekta może skojarzyć się z wrogiem agenta 007 z filmu zatytułowanego "Goldfinger". Co ciekawe nie jest to zbieg okoliczności; architekt Trellick Tower był nielubianym krewnym znajomego Iana Fleminga. Jak widać światy architektury i filmu przenikają się zaskakująco często. Za: B. Macintyre, *For Your Eyes Only: Ian Fleming and James Bond*, Bloomsbury, London, Berlin, New York 2009, s. 74.

<sup>352</sup> J.G. Ballard, *Wieżowiec...*, op. cit, s. 98.

<sup>353</sup> S. McGibbon i D. Boon, *Rise & Fall*, 2016, s.19.

<sup>354</sup> T. Martin, „High-Rise hell: the doomed tower blocks that inspired Ben Wheatley's new film”, op. cit.

stanu rzeczy autorzy raportu zaliczają także pewne niedociągnięcia funkcjonalne, jak windy, które nie dojeżdżają na wszystkie kondygnacje.<sup>355</sup>

J.G. Ballard musiał niezwykle szczegółowo przyjrzeć się kryzysowi Trellick Tower, gdyż wizja znana z "High-rise" uwzględnia bardzo podobne rozwiązania. Pomijając piętra windy stają się – w czasie kryzysu energetycznego – dobrem, o które walczyli będą mieszkańcy budynku, a duże, przestrzenie wspólne zamiast rekreacji i budowaniu więzi społecznych służyć będą krwawej eskalacji przemocy. Współdziałanie wszystkich ludzi w imię wspólnego dobra, które tak mocno akcentowano w "Zaginionym horyzoncie" i "Rzeczach, które nadejdą", dla twórców "High-rise" jest wyłącznie utopijną mrzonką. Jego miejsce zajmuje neotrybalistyczna walka zwaśnionych grup, spierających się o kolejne przestrzenie filmowego wieżowca. Swoiste "plemiona" barykadami wyznaczają granice kontrolowanych przez siebie obszarów budynku, lecz nawet taka, prymitywna organizacja okaże się tymczasowa i nietrwała. Już wkrótce dojdzie do całkowitej anarchii. Gdy światła w kolejnych wysokościowcach zaczną gasnąć, dowiadujemy się, że zatacza ona coraz szersze kręgi.

"High-rise" zarówno w swojej filmowej, jak i książkowej postaci można więc uznać za swoisty "pamflet" na styl międzynarodowy. Ballard i Wheatley parodiują poglądy architektów-modernistów, inspirując się kryzysem Trellick tower i sugerują, że przebywanie w modernistycznych budynkach negatywnie wpływa na psychikę. W ich wizji mieszkańcy "Wieżowca" nie tylko nie mają dla siebie ani odrobiny empatii; nawet ślad emocjonalnej więzi nie łączy ich też z budynkiem, który zamieszkują. Ballard wydaje się zgadzać z diagnozą Newmana,<sup>356</sup> że właśnie brak związku lokatorów z otaczającą architekturą leży u podstaw kryzysów, które przyczyniły się do niepowodzenia niektórych modernistycznych założeń. W jego opinii nie jest to jednak związane – jak chciałby Newman – z faktem, że w modernistycznych wysokościowcach wspólne przestrzenie obsługują znaczną ilość ludzi i w związku z tym nikt nie czuje się za nie odpowiedzialny.<sup>357</sup> Dla Ballarda kluczowy jest brak "kiczowatych ozdóbek nad kominkiem"; ozdóbek, za którymi zapewne bardzo tęsknił, gdy jako dziecko musiał przenieść się z luksusowej willi do surowych przestrzeni japońskiego obozu jenieckiego.

---

<sup>355</sup> S. McGibbon and D. Boon, *Rise & Fall...*, op. cit, s. 32.

<sup>356</sup> O. Newman, *Creating Defensible Space*, U.S. Department of Housing and Urban Development Office of Policy Development and Research 1996, s. 11-13.

<sup>357</sup> Ibid.



## 2.5 WNIOSKI, REPREZENTACJA GRAFICZNA

Uważny obserwator, który spojrzy wstecz niniejszego rozdziału dostrzeże niechybnie pewną interesującą zależność. Oto architektoniczny modernizm i niesione przez niego idee egalitaryzmu, uprzemysłowienia oraz globalnej unifikacji kulturowej w niektórych okresach rozwoju kinematografii fantastycznonaukowej jawi się jako droga do chwały i powszechnego szczęścia, w innych zaś stanowi wynik rojeń obłąkanych umysłów kierujące ludzkość w stronę duchowego i moralnego upadku.

Po charakterystycznym dla wczesnych produkcji krótkometrażowych zachwycie nad zmianami przynoszonymi przez przemysłową cywilizację nadchodzi dużo bardziej sceptyczny i krytyczny wobec nich niemiecki ekspresjonizm. Dominację pesymizmu przełamują czerpiące z idei stylu międzynarodowego utopijne wizje, które przed drugą wojną światową pocieszają pogrążone w rozmaitych kryzysach i politycznym napięciu społeczeństwa. Gdy jednak napięcia te zaowocują bratobójczą walką, a jednym z największych zwycięzców okaże się właśnie modernizm, rozciągający odtąd swoje globalne panowanie nad światem twórczości architektonicznej, reżyserzy filmów fantastycznonaukowych znów odwrócą się od niego.

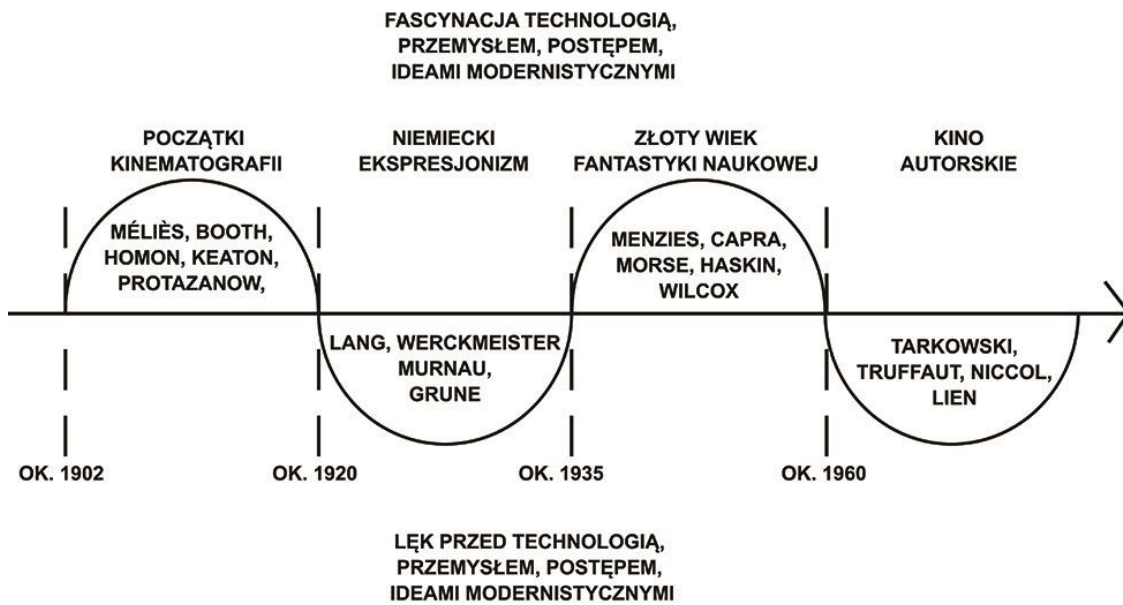
Okresy sympatii i niechęci wobec architektury modernistycznej wydają się następować po sobie naprzemiennie, przywodząc na myśl słynne koncepcje z teorii literatury tworzone przez Wölfflina, Strich'a, czy z pewnością najbardziej znanego w Polsce – Juliana Krzyżanowskiego.<sup>358</sup> Spróbujmy więc na wzór ostatniego z przytoczonych autorów dokonać sinusoidalnej periodyzacji kinematograficznego stosunku do modernizmu.

Skracanie się poszczególnych epok związane z nowymi sposobami komunikacji doprowadziło do sytuacji, w której różne prądy myślowe nakładają się i współistnieją<sup>359</sup>, zapewne łatwo będzie doszukać się przykładów podważających proponowaną dywersyfikację. Ponadto nie zawsze można jednoznacznie zakwalifikować konkretne produkcje filmowe do poszczególnych stronnictw. Grafika na sąsiedniej stronie ma więc wyłącznie charakter poglądowy, autor niniejszego opracowania liczy jednak, że plastyczne zobrazowanie dwudziestowiecznych intelektualnych oscylacji najbardziej czytelnie podsumuje dotychczasowe rozważania.

---

<sup>358</sup> J. Ziomek, *Epoki i formacje w dziejach literatury polskiej*, „Pamiętnik literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej”, 1986, t.4, nr 77, s. 23-54.

<sup>359</sup> Ibid. s. 30.



Fot. 39 Dychotomiczny model relacji kinematografii fantastycznonaukowej do modernistycznych idei. (4)

---

**3. REWIZJA ZAŁOŻEŃ  
ARCHITEKTURY  
MODERNIZMU  
A KINEMATOGRAFIA  
FANTASTYCZNONAUKOWA**

---

Jak udowodniono w poprzednim rozdziale, jednym z kluczowych problemów, który znalazł swój oddźwięk w formach filmowej architektury są nierówności społeczne. Początek XX wieku to czas ich nasilenia; dynamicznie rozwijający się kapitalizm i raczkująca opieka socjalna prowadzą do silnego rozwarstwienia majątkowego oraz rodzącego się antagonizmu pomiędzy klasami społecznymi.<sup>360</sup> Nadchodzi jednak druga wojna światowa, od bomb i kul giną zarówno biedni, jak i bogaci; śmierć jak zawsze okazuje się najbardziej demokratyczną ze wszystkich instytucji. Naznaczone wielkimi tragediami społeczeństwa już nigdy nie będą takie jak przedtem. Wojna-jak ujmie to Vivienne Hall-*"jest natychmiastowym i kompletnym niwelatorem klas"*.<sup>361</sup> W gazetach "New York Herald Tribune" oraz "The Observer" ukażą się artykuły zawierające znamienne stwierdzenie:

*"Hitler zdziałał to, czego nie osiągnęły wieki angielskiej historii-zniszczył klasową strukturę Anglii".*<sup>362</sup>

Gdy działa ucichną, a architektura modernizmu wypełni luki w tkankach miast, okaże się, że jej idee zostały wystawione na ciężką próbę. Stworzona dla rozwiązywania problemów klasowego społeczeństwa w egalitarnej współczesności stanie się czymś na kształt japońskiego ronina-wojownikiem pozbawionym idei, dla której walczy.

W tej sytuacji architekci zmuszeni są znaleźć nowe cele. Ich uwagę przykuwają między innymi zyskujące na popularności tendencje ekologiczne, symboliczne lub formalistyczne. Równolegle rozwija się dynamicznie także scenografia filmowa, wskazując dalekosiężne cele rzeczywistej architektury.

---

<sup>360</sup> A. Jeziński i C. Leszczyńska, *Historia gospodarcza Polski*, Key Text 2006, s. 161-164.

<sup>361</sup> A. Marwick, *World War II and Social Class in Great Britain.*, [w:] *Britain and the Netherlands*, red. A.C. Duke i C.A. Tamse, Springer, Dordrecht 1977, s. 203-221. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>362</sup> Ibid.

## 3.1 HIPPISOWSKI MODERNIZM I EKOLOGIA

W mikołajki 1952 roku osoby spieszące z prezentami dla bliskich na moście Westminster Bridge, nie miały szansy dostrzec doskonale zazwyczaj widocznej sylwetki zegara Big Ben. Nie zdawały też sobie sprawy, że wychodząc z domu narażają się na śmiertelne niebezpieczeństwo – oto w ciągu czterech tragicznych dni umrze 4000 osób, kolejnych 8000 pójdzie w ich ślady w ciągu najbliższych miesięcy.<sup>363</sup> Dwanaście tysięcy pogrzebów będzie bilansem ponadprzeciętnego stężenia trujących substancji w powietrzu, wydarzenie to obecnie znane jest pod nazwą Wielkiego Smogu Londyńskiego.

Brytyjski przypadek, podobnie jak inne słynne katastrofy ekologiczne (epidemia rtęcy w japońskiej Minamacie w 1956 roku, Nowojorski Smog z 1966<sup>364</sup>) przyczyniły się do zwiększenia zainteresowania tematyką ochrony środowiska naturalnego. Do walki o nowy, czystszy i bezpieczniejszy świat stanęły również architektura i kinematografia.

Kontrkulturowe budownictwo z lat 60. i 70. XX wieku, zostało więc ukierunkowane właśnie na ograniczenie zużycia materiałów, wykorzystanie naturalnych surowców i pozyskiwanie energii z odnawialnych źródeł. Choć często odbiegało swoją formą, dynamiką, swobodą kreacji od tradycyjnie rozumianego modernizmu przez wielu badaczy jest do niego zaliczane. Historyczka designu, Lorraine Wild wykorzystuje nawet specjalny termin na określenie tego zjawiska-"Hippisowski modernizm" ("*Hippie modernism*").<sup>365</sup>

Jak zauważa Greg Castillo, twórców działających w obrębie opisywanego ruchu w bardzo małym stopniu zajmowała sama forma architektoniczna; schodziła ona na drugi plan, ustępując miejsca filozoficznemu przesłaniu.<sup>366</sup> Przesłanie to dotyczyło zazwyczaj marzenia o budynkach działających na rzecz wspólnego dobra, zmieniających na lepsze otaczający świat, wprowadzających w życie idee społeczne oraz ekologiczne.<sup>367</sup> Taki utopijny wymiar projektów wydaje się być bliski poglądom architektów-modernistów, dla których również zagadnienia ideowe często ważniejsze były od plastycznego wyrazu obiektów.

Mówimy więc o "Hippisowskim modernizmie", a nie "Hippisowskim postmodernizmie", zaś twórców wyznaczających jego filozoficzną forpocztę – Buckminstera Fullera<sup>368</sup> czy

---

<sup>363</sup> S. Callery, *Victor Wouk: The Father of the Hybrid Car*, Cabtree Publishing Company, Ontario 2009, s. 24.

<sup>364</sup> S.A. Abbasi i T. Abbasi, *Ozone Hole: Past, Present, Future*, Springer Briefs in Environmental Science, New York 2017, s. 1.

<sup>365</sup> G. Castillo, *Hippie Modernism*, 2015, <https://doi.org/10.22269/151026>, s. 3, dostęp: 30.01.2019.

<sup>366</sup> Ibid. s. 4.

<sup>367</sup> Ibid. s. 3.

<sup>368</sup> R. Martin, *Fullers Futures*, [w:] *New Views on R. Buckminster Fuller*, Stanford University Press, Stanford 2009, s. 176–190.

Paolo Solerigo<sup>369</sup>, sytuuje się w literaturze po corbusierowskiej stronie barykady. W związku z powyższym, nawet jeśli niektóre kontrkulturowe projekty architektoniczne daleko wykraczają swoją formą poza tradycyjnie rozumiany modernizm, dla zachowania czytelności wywodu zostaną omówione w niniejszym rozdziale.

---

<sup>369</sup> R. Dalvesco, *Arcosanti, Arizona*, [w:] *Encyclopedia of Twentieth Century Architecture, Volume I*, red. S. Sennott, Fitzroy Dearborn, New York, London 2004, s. 61-62.

### 3.1.1 KONCEPCJE "SKÓRY KLIMATYCZNEJ" A "UCIECZKA LOGANA".

Gdy w 1964 Jacka Weinberga aresztowano za dystrybuowanie literatury politycznej na uniwersyteckim kampusie, studenci postanowili zaprotestować w sposób możliwie najbardziej radykalny.<sup>370</sup> Radiowóz został otoczony przez ponad stuosobowy tłum młodych ludzi, którzy rozsiedli się wygodnie dookoła nie pozwalając mu ruszyć z miejsca.<sup>371</sup> Kolejni oratorzy zdejmowali buty i wchodzili na jego dach, wygłaszając antyrządowe przemówienia ku uciesze zebranych kolegów.<sup>372</sup> To właśnie w świecie wolnościowych protestów na uniwersytecie w Berkeley narodziło się hasło "Nie ufaj nikomu po trzydziestce",<sup>373</sup> które stało się jednym z czołowych sloganów ówczesnej kontrkultury. Wkrótce miało się też przerodzić w jeden z najśłynniejszych filmów fantastycznonaukowych epoki.<sup>374</sup>

W "Ucieczce Logana"<sup>375</sup> w reżyserii Michaela Andersona z 1976 roku uniwersyteccy manifestanci zrealizowali swój cel, tworząc społeczeństwo, które cechuje nieograniczona wręcz wolność. Swoboda obyczajowa, dostępność substancji psychoaktywnych, bezgraniczny hedonizm, miasto wyglądające jak gigantyczne centrum handlowe oraz wszechobecna młodość i uroda charakteryzują filmowy świat przyszłości. Ostatnia z wymienionych cech ma jednak swoją cenę; mieszkańcy metropolii mogą żyć tylko do trzydziestego roku życia, później są poddawani przymusowej eutanazji. Nieufność do osób w średnim wieku zmaterializowała się w sposób aż nazbyt dramatyczny.

Rysując paralelę pomiędzy światopoglądem ówczesnego pokolenia kontestacji, a przedstawionym w filmie dystopijnym społeczeństwem, twórcy nie zapomnieli również o podbudowaniu jej poprzez scenografię. Na pierwszy plan wychodzą tu kopuły geodezyjne, które w ruchach kontrkulturowych tego okresu stały się symbolem budownictwa funkcjonalnego i przyjaznego środowisku;<sup>376</sup> hippisi wykorzystywali je w swoich społecznościach, takich jak chociażby "Drop City".<sup>377</sup>

Działo się tak między innymi ze względu na niezwykle szacunek, jakim członkowie tej subkultury darzyli osobę ich wynalazcy – Buckminstera Fullera, amerykańskiego

---

<sup>370</sup> K.P. Fischer, *America in White, Black, and Gray: A History of the Stormy 1960s*, Continuum, New York, London 2006, s. 263.

<sup>371</sup> Ibid.

<sup>372</sup> Ibid.

<sup>373</sup> Ibid.

<sup>374</sup> H. Sol, *Dome and Away: Logan's Run Post-Apocalyptic Cityscapes*, „The Apollonian: a Journal of Interdisciplinary Studies”, 2018, t. 5, s. 70-90.

<sup>375</sup> M. Anderson, *Ucieczka Logana*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA 1976, scenografia: Dale Hennesy.

<sup>376</sup> H. Sol, *Dome and Away: Logan's Run Post-Apocalyptic Cityscapes...*, op. cit., s. 75, s. 249.

<sup>377</sup> J.A. Moretta, *The Hippies: A 1960s History*, McFarland & Company, Jefferson 2017, s. 249.

architekta, którego cechowało szczególne poczucie misji.<sup>378</sup> Śmierć córki oraz finansowe trudności spowodowały, że rozważał samobójstwo; w odrzuceniu autodestrukcyjnych myśli pomogła mu wizja pracy dla dobra wspólnoty ludzkiej.<sup>379</sup> Altruistycznemu zadaniu podporządkował całe swoje późniejsze życie.<sup>380</sup> Śpiąc zaledwie dwie godziny na dobę<sup>381</sup>, poszukiwał sposobów na to by, jak sam lubił mawiać, "uczynić więcej wykorzystując mniej"<sup>382</sup> czyli tworzyć rzeczy lepsze, praktyczniejsze i wytrzymalsze zużywając minimum surowców i energii.

Po realizacji kilku interesujących, choć chłodno przyjętych prototypów, takich jak Dymaxion House (prefabrykowany, aluminiowy dom jednorodzinny zawieszony na centralnym maszcie)<sup>383</sup> oraz Dymaxion Car (trójkołowy, 11-osobowy, ekonomiczny samochód o niezwykle małym promieniu skrętu)<sup>384</sup> natrafił w końcu na ideę, która miała przynieść mu sławę i bogactwo. Opatentowana w 1947 roku kopuła geodezyjna (czyli wielościan odwzorowujący powierzchnię sferyczną, nazywany niekiedy, na cześć swojego wynalazcy, "kopułą Fullera") okazała się być doskonałym sposobem na przykrywanie dużych rozpiętości z wykorzystaniem minimalnej ilości materiałów.<sup>385</sup>

Sklepienie rotundy firmy Ford i 125-metrowe zadaszenie wybudowane dla amerykańskiej armii to tylko dwie spośród tysięcy tego typu struktur, które powstały na całym świecie.<sup>386</sup> Wizjoner proponował jednak coraz bardziej śmiałe projekty oparte na swoim pomysśle.

W 1960 roku stworzył koncepcję architektoniczną, która na zawsze miała zmienić oblicze kina fantastycznonaukowego. Jak zauważył Fuller, im większą średnicę posiada kopuła geodezyjna, tym, paradoksalnie, bardziej opłacalna jest jej budowa.<sup>387</sup> Ponieważ przeprowadzone obliczenia wykazały, że teoretycznie istnieje możliwość wzniesienia obiektu o średnicy 3,2 km, wspólnie z Shoji Sadao zaproponował zamknięcie we wnętrzu

---

<sup>378</sup> Ibid, s. 249.

<sup>379</sup> A. Krebs, R. Buckminster Fuller, *futurist inventor, dies at 87*, 1983, <https://www.nytimes.com/1983/07/03/obituaries/r-buckminster-fuller-futurist-inventor-dies-at-87.html>, dostęp: 05.07.2019.

<sup>380</sup> S. Jones, *Solar Power of the Future: New Ways of Turning Sunlight Into Energy*, The Rosen Publishing Group Inc., New York 2003, s. 29.

<sup>381</sup> A. Krebs, R. Buckminster Fuller, *futurist inventor, dies at 87*, op. cit.

<sup>382</sup> C. Schittich, *Small structures: compact dwellings, temporary structures, room modules*, Edition Detail, Basel 2010, s. 58.

<sup>383</sup> J. Baldwin, *BuckyWorks: Buckminster Fuller's ideas for today*, John Wiley and Sons, New York 1996, s. 22-26.

<sup>384</sup> Ibid, s. 88-99.

<sup>385</sup> A. Krebs, „R. Buckminster Fuller, futurist inventor, dies at 87”, op. cit.

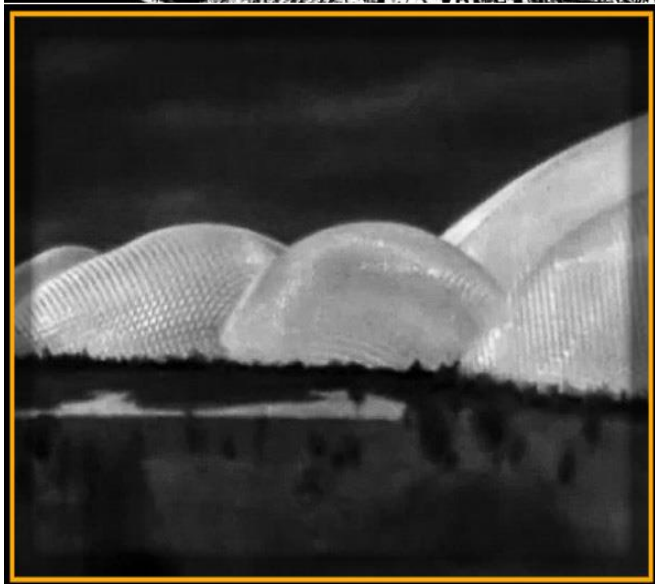
<sup>386</sup> Ibid.

<sup>387</sup> D. Budds, *How Buckminster Fuller Made A Dome Over Manhattan Sound Sensible*, 2016, <https://www.fastcompany.com/3058386/how-buckminster-fuller-made-a-dome-over-manhattan-sound-sensible>, dostęp: 06.07.2019.



gigantycznej półsfery całego nowojorskiego Manhattanu.<sup>388</sup> Za niezwykłą konstrukcją miały przemawiać zyski energetyczne:

*"Odkryłem, że [całkowita] powierzchnia [przegród zewnętrznych] budynków, które stały pod naszą kopułą, była 80 razy większa od powierzchni kopuły, co oznacza, że budowa pokrycia, zmniejszyłaby straty ciepła w Nowym Jorku 80 razy. Zredukowałoby to do około 20% ilość energii, wykorzystywanej obecnie".<sup>389</sup>*



Fot. 40 Propozycja kopuły geodezyjnej nad nowojorskim Manhattanem (63) (1960) zainspirowała wizje kopułowego przykrycia miasta w filmie "Ucieczka Logana" (64) (1976).

Zdaniem Fullera po budowie struktury do podgrzania miasta wystarczyłyby zapalone w mieszkaniach światła i uliczne latarnie.<sup>390</sup> Oczywiście rozwiązany byłby też problem odśnieżania ulic, co – jak zauważają twórcy tej niezwykłej koncepcji – wygenerowałoby na tyle duże oszczędności, że koszt inwestycji zwróciłby się po 10 latach.<sup>391</sup> Dodatkowym atutem miałyby też być możliwość gromadzenia wody opadowej, przeznaczonej do wykorzystania przez mieszkańców w zdarzających się w Nowym Jorku okresach jej niedoboru.<sup>392</sup>

Opisana koncepcja jest jednym z przykładów zjawiska architektonicznego znanego jako "skóra klimatyczna" (climate skin).<sup>393</sup> W historii możemy doszukać się kilku wizji o zbliżonym rozmachu, warto zwrócić uwagę

<sup>388</sup> Ibid.

<sup>389</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>390</sup> Ibid.

<sup>391</sup> Ibid.

<sup>392</sup> Ibid.

<sup>393</sup> J. Wurm, *Glass structures: design and construction of self-supporting skins*, Birkhäuser, Basel, Boston, Berlin 2007, s. 22-24.

choćby na przykryte pneumatyczną membraną arktyczne miasto zaprojektowane przez Freia Otto w 1971.<sup>394</sup> Szkoda jedynie, że żadna z megastruktur tego typu nie doczekała się realizacji w rzeczywistym świecie.

Łatwo można więc zauważyć, że przedstawiona w "Ucieczce Logana" wizja kopułowej metropolii, która bezpośrednio nawiązuje do popularnych w okresie powstania filmu odważnych, architektonicznych koncepcji izolujących miasta zadaszeń, buduje paralelę z budowlami charakterystycznymi dla ówczesnej kontrkultury. Lubiana przez hippisów forma przykrywa przecież odzianą w stroje przypominające togi, korzystającą z amfiteatrów hedonistyczną społeczność (co niekiedy jest interpretowane jako odniesienie do dekadencji starożytnego Rzymu<sup>395</sup>). Reżyser wielokrotnie podkreśla podobieństwo mieszkańców filmowego świata i młodych buntowników z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych; "Ucieczka Logana" jawi się jako swoisty kinematograficzny pamflet na ich światopogląd.

Pozostało jednak jeszcze jedno znaczenie kopułowych megastruktur, które wydaje się być przewrotne. W filmowym uniwersum to klęska ekologiczna doprowadziła do konieczności zamknięcia miasta pod gigantycznym kloszem. Krytykując zjadliwie hippisowskie idee 56-letni (w momencie powstania filmu) reżyser właśnie w aspekcie konieczności ochrony środowiska naturalnego wydaje się zgadzać ze swoimi młodymi rodakami. "Ucieczka Logana" pokazuje świat, w którym wszyscy wizjonerzy zrównoważonego rozwoju ponieśli całkowitą porażkę, a środowiska nie udało się uratować; uwidacznia najczarniejsze społeczne konsekwencje takiej dramatycznej sytuacji.

Reżyser filmu, Michael Anderson oraz Buckminster Fuller tak naprawdę wspólnie walczyli o stworzenie lepszego, czystszej i bezpieczniejszego środowiska wszystkich ludzi. Kopuły geodezyjne zarówno te znane ze srebrnego ekranu, jak i świata architektury, służą podobnemu celowi.

---

<sup>394</sup> C. Porteous, *The New Eco-Architecture: Alternatives from the Modern Movement*, Spon Press, New York 2002, s. 221.

<sup>395</sup> K. Sanes, *Logan's Run as Myth: Adam, Christ, Rome*, n.d., <https://www.transparencynow.com/logan/logan4.htm>, dostęp: 10.06.2020.

### 3.1.2 KOMPLEKS "BIOSPHERE 2" JAKO PRÓBA MATERIALIZACJI WIZJI Z FILMU "NIEMY WYŚCIG"

Wśród wielu hippisowskich osad, w których długowłosi mieszkańcy realizowali swoje marzenie o życiu w harmonii z naturą, wyróżniało się położone w Nowym Meksyku "Synergia Ranch". Jego założyciel, John P. Allen, dbał o to, by przebywający w założonym w 1967 roku kompleksie mieszkańcy rozwijali się na wielu płaszczyznach zarówno artystycznych, jak i naukowych.<sup>396</sup> Architektoniczne i filozoficzne idee czerpano to przede wszystkim z publikacji opisywanego w poprzednim rozdziale Buckminstera Fullera.<sup>397</sup>

Już sama nazwa wioski odnosiła się do stworzonej przez niego koncepcji synergii, czyli zjawiska, gdy połączenie części składowych daje lepsze rezultaty niż ich bezpośrednia suma arytmetyczna.<sup>398</sup> Dla głębszego zrozumienia tego terminu możemy się posłużyć medycznym przykładem – z synergią mamy do czynienia wtedy, gdy pacjent zażywający równocześnie kilka różnych lekarstw szybciej wraca do zdrowia, aniżeli w przypadku połączania niezależnie każdego medykamentu.<sup>399</sup> Twórca ośrodka zawarł więc w jego nazwie życzenie, aby połączenie odmiennych wrażliwości przebywających w nim ludzi zaowocowało spektakularnymi rezultatami. Jak pokazała historia, to marzenie się spełniło – oto bowiem w audytorium Synergia Ranch, posiadającym oczywiście formę Fullerowskiej kopuły geodezyjnej, podczas organizowanych w 1970 roku warsztatów teatralnych natknął się na multimilionera Eda Bassa, z którym połączyła go przyjaźń oraz wspólna fascynacja ekofilozofią.<sup>400</sup>

Dokładnie 2 lata po tym pamiętnym spotkaniu na ekranach kin pojawił się "Niemy wyścig"<sup>401</sup>, jeden z najbardziej sugestywnych przykładów utworów, które Paul Gilster kategoryzuje jako "fantastycznonaukowe filmy o społecznym przesłaniu".<sup>402</sup> Rozgrywająca się po globalnej katastrofie ekologicznej opowieść o gwiazdnym krążowniku przewożącym w szklarniach (oczywiście o strukturze kopuł geodezyjnych) ostatnie okazy ziemskiej flory

---

<sup>396</sup> B.J. Harbert, *American Music Documentary: Five Case Studies of Ciné-Ethnomusicology*, Wesleyan University Press, Middletown 2018, s. 113-114.

<sup>397</sup> Ibid, s. 113.

<sup>398</sup> J. Wrana, *Synergia w nieidealnym mieście „idealnym” – próby integrowania Zamościa*, „Budownictwo i Architektura”, 2017, nr 16, s. 5-17.

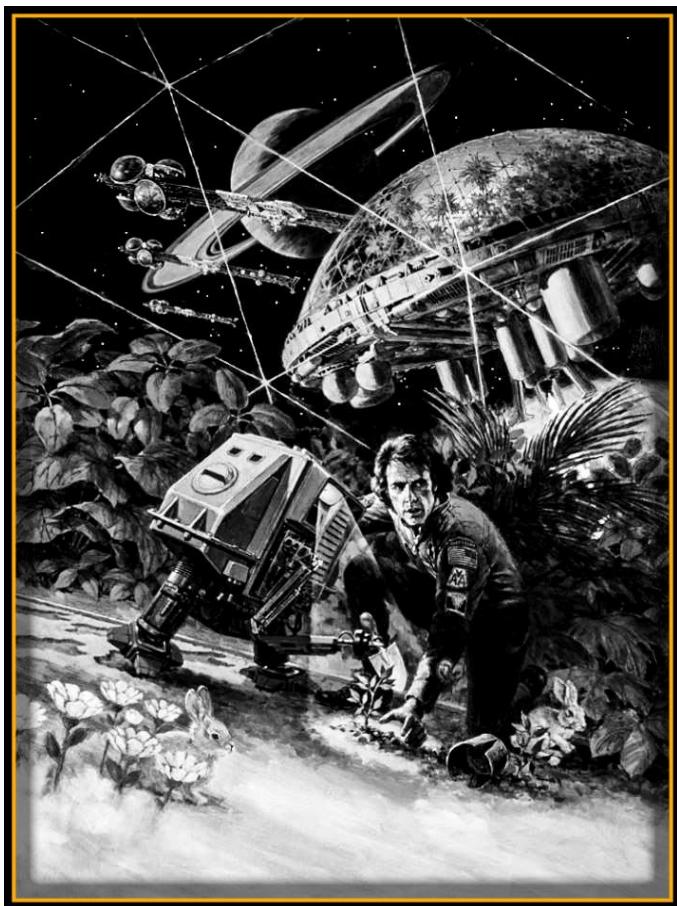
<sup>399</sup> Ibid, s. 12.

<sup>400</sup> D. Oberhaus, *A 21st Century "Operating Manual for Spaceship Earth,"* 2017, [https://www.vice.com/en\\_us/article/wjqnxy/the-decades-long-quest-to-recreate-earth-in-miniature](https://www.vice.com/en_us/article/wjqnxy/the-decades-long-quest-to-recreate-earth-in-miniature), dostęp: 14.12.2019.

<sup>401</sup> D. Trumbull, *Niemy Wyścig*, Universal Pictures, USA 1972, scenografia: Frank Lombardo.

<sup>402</sup> P. Gilster, *In Wildness is the Preservation of the World: 'Silent Running' and Our Choice of Futures*, 2019, <https://www.centauri-dreams.org/2019/02/01/in-wildness-is-the-preservation-of-the-world-silent-running-and-our-choice-of-futures/>, dostęp: 14.12.2019.

powstała z potrzeby serca. Reżyser filmu na celuloidowej taśmie zapisał swoje zaniepokojenie stopniem zanieczyszczeniem powietrza w Los Angeles.<sup>403</sup>



Fot. 41 Kosmiczne kopuły geodezyjne ochraniają ostatnie okazy ziemskiej flory na granicy pochodzącej z plakatu filmu "Niemy Wyścig" (1970),(65)

Fabula obrazu stanowi czytelną metaforę kontrkulturowego buntu; gdy korporacja postanawia bezpowrotnie zniszczyć wszystkie kosmiczne ekosystemy, by wykorzystać krążownik w bardziej dochodowy sposób, w ich obronie stanie wyłącznie młody, długowłosy ekolog o znaczącym nazwisku Freeman (w dosłownym tłumaczeniu - "wolny człowiek").

Nie możemy mieć pewności, że John Allen i Ed Bass widzieli opisany powyżej film. Faktem jest jednak, że wkrótce po jego premierze powołali do życia Instytut Ekotechniki –charytatywną instytucję o profilu edukacyjno-badawczym,<sup>404</sup> którego najbardziej niezwykłym przedsięwzięciem miał stać się kom-

pleks "Biosphere 2". W tym wyjątkowym laboratorium, wybudowanym za pochodzących od Bassa 150 milionów dolarów, prowadzono eksperymenty nad możliwością stworzenia pozaziemskich ekosystemów.<sup>405</sup> Eksperymenty, których skala i śmiałość znacznie przewyższała wszystkie przedsięwzięcia o podobnym charakterze-radziecki "Bios 3",

---

<sup>403</sup> Nie był to jednak jedyny powód. Równie ważne (a może nawet ważniejsze) było zmierzenie się z problemem technicznym, jakim była filmowa wizualizacja pierścieni Saturna. Odpowiedzialny za efekty wizualne w "2001: Odysei Kosmicznej" Trumbull nie podołał wtedy zadaniu i miejsce akcji celowo przniesiono z Saturna na Jowisza (co było istotną zmianą w stosunku do literackiego pierwowzoru Arthura C. Clarke'a). Niesiony ambicją wizjoner postanowił jednak powtórnie zmierzyć się z wyzwaniem, tworząc w "Niemy wyścigu" wyjątkowo realistyczny jak na owe czasy obraz kosmicznych pierścieni. Za: Ibid.

<sup>404</sup> D. Oberhaus, A 21st Century "Operating Manual for Spaceship Earth", op. cit.

<sup>405</sup> Ibid.

zorganizowany przez NASA "BioHome" czy dzieło Europejskiej Agencji Kosmicznej – "Projekt Melissa".<sup>406</sup>

Na pustyni Sonora w Arizonie, 30 mil na północ od Tucson, wzniesiony został zespół futurystycznych szklarni<sup>407</sup> o łącznej powierzchni 1,2 hektara.<sup>408</sup> Ponad 4000 różnych gatunków roślin i zwierząt rozmieszczono w kilku niezależnych strefach.<sup>409</sup> Pięć sztucznych biomów – las deszczowy, bagno, pustynia, sawanna oraz mały ocean z rafą koralową – możliwe najbardziej precyzyjnie replikowały warunki klimatyczne panujące na ziemi.<sup>410</sup> W kompleksie powstały także pomieszczenia przeznaczone na pobyt ludzi; mieściły się one w wieży zwieńczonej biblioteką, z której roztaczał się wspaniały widok na okolicę.<sup>411</sup>

Sama nazwa założenia, zakończona jak w filmowych sequelach, cyfrą dwa, sugerowała, że stanowi ono kontynuację jakiejś wcześniejszej idei. W istocie pierwszy budynek określany terminem "Biosphere" był jedną z najbardziej rozpoznawalnych realizacji Buckminstera Fullera. Kopuła o 76-metrowej średnicy została wybudowana przez legendarnego wynalazcę na wystawę Expo '67 w Montrealu, gdzie mieściła amerykański pawilon.<sup>412</sup> Pierwotna nazwa mogła być rodzajem gry słów – konstrukcja miała przecież kształt sferyczny, a w jej strukturze planowano zastosować bioniczne panele nawiązujące do porów ludzkiej skóry.<sup>413</sup> W "Biosphere 2" dwaj pasjonaci fullerowskiej filozofii odnieśli się do terminu "biosfera" w sposób dużo bardziej bezpośredni – zawartość ich budynku w istocie stała się miniaturą najistotniejszej warstwy naszej planety – czyli tej, w której występuje życie.<sup>414</sup>

W całym przedsięwzięciu najtrudniejsze było uzyskanie wymaganej szczelności zewnętrznych przegród szklarni; aby skutecznie zasymulować warunki pozaziemskiej kolonii konieczne było stworzenie hermetycznie zamkniętej przestrzeni.<sup>415</sup> Na potrzeby kompleksu Bill Dempster oraz Peter Pearce, były współpracownik Buckminstera Fullera, opracowali i opatentowali nowy system konstrukcyjny oparty o wysokowytrzymałą,

---

<sup>406</sup> Ibid.

<sup>407</sup> J.C. Avise, *On Evolution*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2007, s. 30.

<sup>408</sup> P.F. Downton, *Ecopolis: Architecture and Cities for a Changing Climate*, CSIRO Publishing, Clayton 2009, s. 59.

<sup>409</sup> J.C. Avise, *On Evolution...*, op. cit., s. 30.

<sup>410</sup> D. Oberhaus, *A 21st Century "Operating Manual for Spaceship Earth"*, op. cit.

<sup>411</sup> M. Nelson, *Pushing Our Limits: Insights from Biosphere 2*, The University of Arizona Press, Tuscon 2018, s. 33.

<sup>412</sup> L. Bailey, *The Enchantments of Technology*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago 2005, s. 22.

<sup>413</sup> L.S. Wood, *A More Perfect Union: Holistic Worldviews and the Transformation of American Culture after World War II*, Oxford University Press, New York 2010, s. 80.

<sup>414</sup> R.E. Krebs, *The Basics of Earth Science*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, London 2003, s. 151.

<sup>415</sup> M. Nelson, *Pushing Our Limits: Insights from Biosphere 2...*, op. cit., s. 37-38.

spawaną blachę.<sup>416</sup> Dookoła "Biosphere 2" wybudowano nawet podziemny tunel, w którym rozmieszczono detektory gazu – po wypełnieniu całego budynku specjalnymi substancjami chemicznymi można było wykryć najmniejsze nieciągłości elewacji.<sup>417</sup> Pracochłonne przedsięwzięcie zakończone zostało sukcesem – pomimo dużej różnicy ciśnień pomiędzy atmosferą wewnątrz i na zewnątrz kompleksu stopień wymiany powietrza wynosił mniej niż 10% w skali roku.<sup>418</sup>



Fot. 42 We wnętrzach kompleksu "Biosphere 2" stworzono miniaturę ziemskiej biosfery. (5)

W tak przygotowanej przestrzeni w 1991 roku rozpoczął się bezprecedensowy eksperyment.<sup>419</sup> Ośmiu ochotników miało spędzić dwa lata w ekosystemie całkowicie odizolowanym od świata zewnętrznego, żywiąc się plonami własnych upraw rolnych i wdychając tlen wyprodukowany przez zamknięte w hermetycznej szklarni rośliny.<sup>420</sup> Zespół składający się z czterech kobiet i czterech mężczyzn zasiedlił pierwszą "kosmiczną kolonię na Ziemi".<sup>421</sup>

---

<sup>416</sup> Ibid, s. 37.

<sup>417</sup> Ibid, s. 38.

<sup>418</sup> Ibid.

<sup>419</sup> L. Bailey, *The Enchantments of Technology...*, op. cit., s. 23.

<sup>420</sup> Ibid.

<sup>421</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

Gwiezdni pionierzy błyskawicznie natrafili na swojej drodze na wyzwania i niebezpieczeństwa. Zapylające kwiaty owady bardzo szybko wyginęły, podobnie jak 19 z 25 gatunków niewielkich zwierząt, niezwykle istotnych dla utrzymania równowagi ekosystemu.<sup>422</sup> Padały drzewa, które – jak się okazało – potrzebują choć odrobiny wiatru; brak walki z siłami natury powodował, że ich pnie stawały się zbyt delikatne i łamliwe.<sup>423</sup> Najgorsze zaś było to, że w zamkniętym środowisku mnożyły się nad wyraz szybko uciążliwe insekty – mrówki, pasikoniki i karaluchy.<sup>424</sup>

Już po trzech miesiącach okazało się, że ilość tlenu w "Biosphere 2" spadła z 21% do zaledwie 14%, co miało związek zarówno z jego absorpcją przez kompost oraz wciąż wiążące betonowe fundamenty<sup>425</sup>, jak i mało efektywnym procesem fotosyntezy cechującym znajdujące się w szklarniach rośliny.<sup>426</sup> By eksperyment mógł być kontynuowany, zdecydowano się sztucznie uzupełnić niebezpieczne niedobory powietrza.<sup>427</sup>



Fot. 43 Ośmiu ochotników w jednym z budynków kompleksu "Biosphere 2". (67)

Ponadprzeciętnie rosły różnorakie pnącza, natomiast prowadzone uprawy nie dawały spodziewanych plonów,<sup>428</sup> przez co cała grupa zmuszona była przejść na bardzo rygorystyczną dietę – i to pomimo ciągłego wykorzystywania pozostawionych w budynku awaryjnych zapasów jedzenia.<sup>429</sup> Jak wykazały późniejsze badania w czasie trwania eksperymentu każdy z członków zespołu stracił średnio 12 kilo-

gramów.<sup>430</sup> Głód i rozrzedzone powietrze (warunki atmosferyczne zbliżyły się do tych, które można spotkać na wysokości 4000 metrów nad poziomem morza) nie sprzyjały również najlepszym relacjom interpersonalnym.<sup>431</sup> W czasie trwania eksperymentu grupa

---

<sup>422</sup> Ibid.

<sup>423</sup> Ibid.

<sup>424</sup> Ibid.

<sup>425</sup> Ibid.

<sup>426</sup> D. Oberhaus, „A 21st Century “Operating Manual for Spaceship Earth””, op. cit.

<sup>427</sup> L. Bailey, *The Enchantments of Technology...*, op. cit., s. 23.

<sup>428</sup> Ibid.

<sup>429</sup> D. Oberhaus, „A 21st Century “Operating Manual for Spaceship Earth””, op. cit.

<sup>430</sup> L. Bailey, *The Enchantments of Technology...*, op. cit. s. 23

<sup>431</sup> D. Oberhaus, „A 21st Century “Operating Manual for Spaceship Earth””, op. cit.

rozpadła się na dwie nieprzychylnie sobie frakcje, które zerwały wszelkie wzajemne stosunki.<sup>432</sup>

Ze względu na wszystkie powyższe przeciwności badania skrócono do osiemnastu miesięcy, a śmiałkowie wcześniej opuścili sztuczny ekosystem.<sup>433</sup> Eksperyment wykazał bez wątpienia, jak subtelna i trudna do odtworzenia jest krucha równowaga panująca w otaczającym nas środowisku. Jak zauważył John Adams, obecny zastępca dyrektora kompleksu Biosphere 2:

*"Jest tak wiele zmiennych, że człowiek zaczyna sobie zdawać sprawę, że nie-wielka zmiana jednej z nich może mieć duży wpływ na cały mechanizm. W pewnym sensie to, co się tutaj dzieje, jest miniaturą procesów z otaczającego świata-widzimy więc, że mamy znaczący wpływ na systemy, od których jesteśmy zależni".<sup>434</sup>*

Naukowa i architektoniczna pogoń za – jak nazwał je Lee Bailey – "mitami przewodnimi" zaczerpniętymi z literatury i kinematografii fantastycznonaukowej nie przyniosła więc zachęcających rezultatów.<sup>435</sup> Kompleks jednoznacznie wykazał, że budowa kosmicznych ekologicznych habitatów, znanych z filmu "Niemy Wyścig" stanowi niezwykle trudne zadanie – próba stworzenia zamkniętego środowiska dla ludzi nawet w sprzyjających warunkach ziemskiej atmosfery zakończyła się tylko częściowym sukcesem.<sup>436</sup>

Z poznawczego punktu widzenia ciekawy jest sam fakt podjęcia takiej próby – wielomilionowa, pozbawiona choćby najmniejszej stopy zwrotu inwestycja sfinansowana z prywatnych środków świadczy o wyjątkowo głębokim poczuciu misji, które przyświecało Edwardowi Bassowi. Działania amerykańskiego milionera motywowane altruistycznymi ideałami bez wątpienia czynią go godnym następcą równie oddanego społeczeństwu Buckminstera Fullera-stosując wykorzystaną w Biosferach nomenklaturę możemy więc nazwać Bassa "Buckminsterem Fullerem 2".

Czas pokaże, czy spełni się marzenie filantropa i zrozumienie zasad rządzących ziemskimi ekosystemami (których sumę Bass nazywał "systemem operacyjnym planety Ziemia"<sup>437</sup>) w istocie pomoże ludziom skolonizować Marsa<sup>438</sup>. Jeśli tak, nie możemy wykluczyć, że nieformalne ekologiczne społeczności przeniosą się z ziemskiej pustyni właśnie do pozaziemskich kolonii. Film "Niemy wyścig" opowiadający o życiu pierwszego

---

<sup>432</sup> Ibid.

<sup>433</sup> L. Bailey, *The Enchantments of Technology...*, op. cit, s. 23.

<sup>434</sup> D. Oberhaus, *A 21st Century "Operating Manual for Spaceship Earth"*, op. cit. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>435</sup> L. Bailey, *The Enchantments of Technology...*, op. cit, s. 24.

<sup>436</sup> Ibid.

<sup>437</sup> D. Oberhaus, „A 21st Century "Operating Manual for Spaceship Earth"”, op. cit. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>438</sup> Ibid.



kosmicznego hippisa wydaje się sugerować, że taka wizja przyszłości w istocie jest bardzo prawdopodobna.

W tym kontekście warto spojrzeć też na sam tytuł utworu – jego polska wersja, będąca dość niefortunnym tłumaczeniem frazy "Silent Running" pozbawiła film pewnego dodatkowego znaczenia. Angielski termin odnosi się do taktyki wojennej stosowanej w czasie drugiej wojny światowej, kiedy to łodzie podwodne wchodziły na "cichy bieg", czyli operowały bezszelestnie, aby uniknąć wykrycia przez statki nieprzyjaciela.<sup>439</sup> Gdy główny bohater filmu ratuje ostatnią kopułę geodezyjną z ziemską florą postanawia zastosować tę właśnie strategię – do końca swoich dni będzie dryfował niezauważony w próżni kosmosu.

Jego decyzja jest w pewnym sensie metaforą hippisowskiej filozofii – poszukiwania ładu i harmonii wśród natury, w wioskach całkowicie oderwanych od społeczeństwa. Właśnie taka potrzeba izolacji skłoniła Johna Allena do założenia osady Synergia Ranch, gdzie kiełkował projekt "Biosphere 2". Pustynny kompleks był jednak wciąż zbyt bliski ziemskich problemów. Aby rzeczywiście uciec przed światem należało spojrzeć jeszcze dalej, w stronę ciemności kosmosu. Analiza książek Buckminstera Fullera w zielonej szklarni dryfującej po orbicie Saturna dla niejednego mieszkańca Synergia Ranch stanowiła najwidoczniej wyjątkowo kuszącą wizję.

---

<sup>439</sup> P. Gilster, „In Wildness is the Preservation of the World: 'Silent Running' and Our Choice of Futures”, op. cit.

### 3.1.3 ARCHITEKTURA LOW-TECH W PIERWSZEJ TRYLOGII "GWIEZDNYCH WOJEN"

Na przełomie lat 60. i 70., gdy kopuły projektowane przez Buckminstera Fullera urze-kały swoją innowacyjnością, pojawiło się jeszcze jedno zjawisko architektoniczne, które na zawsze miało zapisać się w historii kultury. Zmęczeni tzw. "wyścigiem szczurów", niezga-dzający się z poborem do amerykańskiej armii związanym z wojną w Wietnamie<sup>440</sup> oraz walczący z wartościami wyznawanymi przez swoich rodziców młodzi ludzie,<sup>441</sup> łącząc się w alternatywne, nieformalne wspólnoty, próbujące żyć z dala od cywilizacji stali się pre-kursorami i częścią szerszego zjawiska znanego jako ruch "back-to-the-land".<sup>442</sup> Przyby-wający z aglomeracji miejskich, jak określa ich Michel Chevalier, neo-chłopi, na przekór ka-pitalizmowi szukający spełnienia w uprawie, hodowli zwierząt, sztuce, czy tradycyjnym rzemiośle,<sup>443</sup> potrzebowali architektury, dzięki której mogliby odzwierciedlić swoje nowa-torskie idee. W związku z faktem, że większość z nich nie była szczególnie zamożna i utrzy-mywała się z zasiłków dla bezrobotnych lub z pomocy rodziny czy znajomych,<sup>444</sup> projekto-wane (często przez samych inwestorów) obiekty musiały cechować się maksymalną oszczędnością. Z tego właśnie powodu, a także ze względu na proekologiczne poglądy wła-ścieli, w budynkach wykorzystywano bardzo często materiały naturalne lub pochodzące z recydingu<sup>445</sup>.

Nieprzypadkowy wydaje się w tym kontekście fakt, że termin określający nurt architek-toniczny stosujący tradycyjne technologie – "Low-tech" – po raz pierwszy pojawił się w "Third Barnhart Dictionary of New English" w okresie największego nasilenia ruchu "back-to-the-land", czyli latach 70.<sup>446</sup> Uzyskanie własnej nazwy może świadczyć o tym, że zjawi-sko stawało się coraz bardziej popularne. Owa popularność wkrótce miała się przełożyć także na sportretowanie go w kinie fantastycznonaukowym.

---

<sup>440</sup> Warto pamiętać, że podczas poboru żołnierzy na wojnę w Wietnamie zastosowano bezprece-densowy system wyznaczania przyszłych rekrutów. "Loteria poborowa", czyli powoływanie kandydatów na podstawie losowania dodatkowo zwiększała niepewność młodych ludzi. Za: N.M. Rosinsky, *The Draft Lottery*, Compass Point Books, Minneapolis 2009.

<sup>441</sup> G. Falk i U.A. Falk, *Youth Culture and the Generation Gap*, Algora Publishing, New York 2005, s. 185-186.

<sup>442</sup> E. Sarasohn i S. Weiss, *The Complete Idiot's Guide to Organic Living*, Alpha, New York 2009, s. 11-13.

<sup>443</sup> M. Chevalier, *Neo-rural phenomena*, „L'Espace géographique”, 1993, nr 1, s. 175-191.

<sup>444</sup> Ibid.

<sup>445</sup> K. Daloz, *There's No Place Like Dome*, 2016, <https://www.curbed.com/2016/5/11/11645002/buckminster-fuller-back-to-the-land-dome-homes>, dostęp: 11.07.2019.

<sup>446</sup> M.M. Kołakowski, *Modernism or Tradition in Low-Technology? A Humanistic Perspective on The Architecture of Paulina Wojciechowska*, „ACEE”, 2016, nr 1, s. 21-33.

Jedną z osób, które miały się do tego przyczynić jest Michael Garnier. Ten wizjoner porzucił dobrze zapowiadającą się karierę medyczną, by żyć w hippisowskiej komunie w ciepłym klimacie południowego Oregonu.<sup>447</sup> Po kupieniu 36 akrów lasu przekwalifikował się na stolarza, przez pewien czas wykonywał drewniane meble i ogrodzenia.<sup>448</sup>

Wkrótce odkrył jednak swoje prawdziwe powołanie i postanowił wybudować dom na drzewie. Zadanie to okazało się trudne nie tylko pod względem technicznym, ale także prawnym.<sup>449</sup> Pomimo że oparcie budynku na fundamentach o nieznaną wytrzymałość stało się przyczyną nieudzielenia przedsięwzięciu pozwolenia na budowę, Garnier zdecydował się samowolnie je zrealizować.<sup>450</sup> Co więcej, nielegalny obiekt postanowił wynajmować turystom, co okazało się świetnym interesem. Aby obejść przepisy prawne sprytny konstruktor pozwalał chętnym nocować za darmo, a klienci w zamian kupowali od niego horrendalnie drogi t-shirt.<sup>451</sup> Nękanym przez nadzór budowlany Garnier zainstalował nawet specjalną tyrolkę, by w razie kłopotów błyskawicznie opuścić sporny budynek i ukryć się w pobliskim lesie.<sup>452</sup>

Władze przesłały w końcu list, w którym żądały natychmiastowego zamknięcia obiektu, grożąc jego rozbiórką.<sup>453</sup> Zdesperowany Garnier postanowił wówczas definitywnie rozwiązać problem. Przeprowadził eksperyment – w niewielkiej, podniebnej nieruchomości równocześnie znalazło się sześćdziesięciu sześciu ludzi, dwa psy i kot.<sup>454</sup> Inspektorzy docenili wreszcie jego poświęcenie i determinację, akceptując "alternatywne sposoby testujące wytrzymałość konstrukcji niecodziennych budynków".<sup>455</sup>

Zyskując prawną aprobatę dla swoich poczynań, wizjoner zaczął rozwijać pomysł, razem z inżynierem budownictwa, Charlesem Greenwoodem opracowując innowacyjny sposób obliczania wytrzymałości konstrukcji opartej na wegetujących podporach.<sup>456</sup> Wspólnikom udało się też wynaleźć specjalny element wspierający struktury budynków, znany obecnie pod nazwą "konaru Garniera" (*Garnier Limb*), który stosowany jest w podobnych

---

<sup>447</sup> M. Dalton, *The Architects Of The Avant-Garde Tree House Movement*, 2016, <https://1859oregonmagazine.com/think-oregon/art-culture/architects-avant-garde-tree-house-movement/>, dostęp: 11.07.2019.

<sup>448</sup> Ibid.

<sup>449</sup> Ibid.

<sup>450</sup> Ibid.

<sup>451</sup> J. Flinn, *Treehouse B&B: High on life and limb in a swanky treehouse*, 2003, <https://www.seattlepi.com/news/article/Treehouse-B-B-High-on-life-and-limb-in-a-swanky-1117938.php>, dostęp: 11.07.2019.

<sup>452</sup> Ibid.

<sup>453</sup> M. Dalton, „The Architects Of The Avant-Garde Tree House Movement”, op. cit.

<sup>454</sup> J. Flinn, „Treehouse B&B: High on life and limb in a swanky treehouse”, op. cit.

<sup>455</sup> M. Dalton, „The Architects Of The Avant-Garde Tree House Movement”, op. cit. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>456</sup> Ibid.

obiektach na całym świecie oraz zorganizować konferencję poświęconą problematyce nadrzecznego budownictwa.<sup>457</sup> W kompleksie zaczęły pojawiać się kolejne budynki, a łączące je wiszące mostki utworzyły niepowtarzalny pejzaż.<sup>458</sup>

Przytoczona realizacja jest jedną z licznych, wpisujących się w swoisty kanon tymczasowych domów budowanych samodzielnie przez hippisów w odludnych miejscach o dużych walorach krajobrazowych, których wiele można znaleźć w albumie "Handmade Houses: a Guide to the Woodbutcher's Art".<sup>459</sup> Rozwój takiego podejścia do architektury wspierały niezwykle popularne w owym czasie poradniki typu "zrób to sam", nierzadko sygnowane przez znanych artystów (min. grupę Ant Farm).<sup>460</sup>



Fot. 44 Jeden z domów kompleksu Out'n'about treesort Michaela Garniera (68)-zamocowane na drzewach budynki połączone wiszącymi mostkami przypominają **wioskę Ewoków** na planecie Endor (69).

Miłośnikom kina wizja Garniera błyskawicznie skojarzy się z pierwszą trylogią "Gwiezdných wojen"<sup>461</sup> <sup>462</sup> <sup>463</sup>(1977-1983). Duża część akcji filmów rozgrywa się na planetach, takich jak Endor czy Kashyyyk, w zawieszonych na drzewach budynkach połączonych wiszącymi mostkami. Żyją tam, jakby w oddaleniu od królującej galaktyce technokratycznej cywilizacji pierwotne społeczności. Przyjazne rasy

<sup>457</sup> L. Levin i D. Wright, *Knack Treehouses: A Step-by-Step Guide to Designing & Building & Sound Structure*, Globe Pequot Press, Guilford 2011, s. 66-67.

<sup>458</sup> M. Dalton, „The Architects Of The Avant-Garde Tree House Movement”, op. cit.

<sup>459</sup> A. Boericke i B. Shapiro, *Handmade Houses: A Guide to the Woodbutcher's Art*, 1973.

<sup>460</sup> C.D. Smith, *The DIY Architecture Manuals of Ant Farm and Paolo Soleri*, University of Queensland 2012, s. 57-87.

<sup>461</sup> G. Lucas, *Gwiezdne Wojny, Epizod IV-Nowa Nadzieja...*, op. cit.

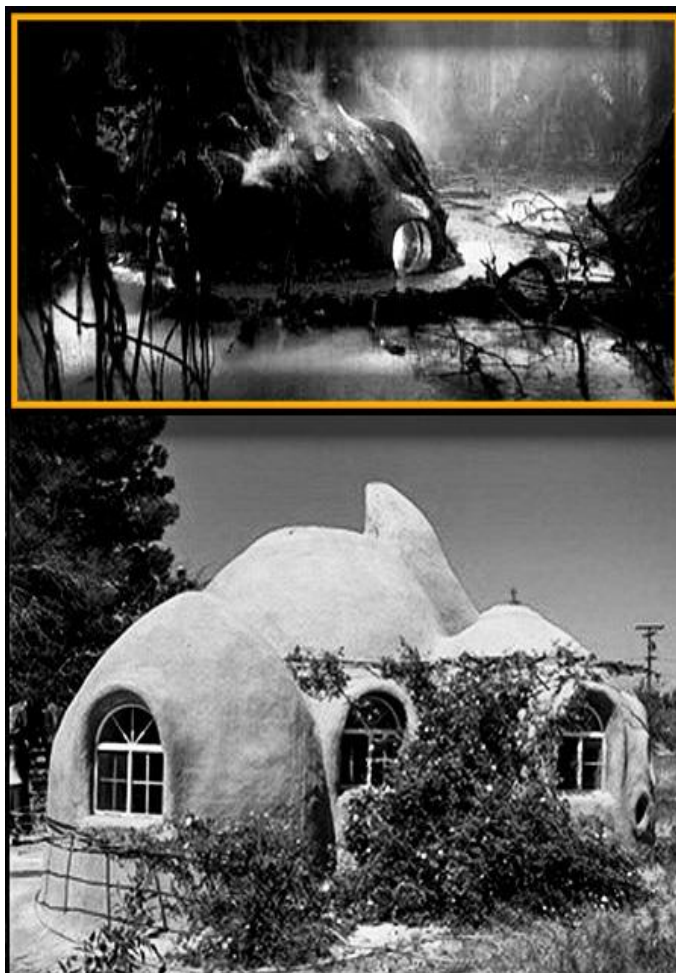
<sup>462</sup> I. Kershner, *Gwiezdne Wojny, Epizod V-Imperium Kontratakuje*, Lucasfilm, USA 1980, scenografia: Norman Reynolds.

<sup>463</sup> R. Marquand, *Gwiezdne Wojny: Epizod VI-Powrót Jedi*, Lucasfilm, USA 1983, scenografia: Norman Reynolds.

np. Ewoki i Wookie mogą nam przypominać amerykańskich Indian, z którymi członkowie subkultury hippisowskiej czuli szczególną bliskość.<sup>464</sup> Prosty styl życia wielu filmowych istot wydaje się być wyrazem dążeń i marzeń przytoczonego wcześniej ruchu "back-to-the-land". John Haines w swojej książce pisze wręcz o swoistej "technofobii" obecnej w pierwszej, gwiazdnej trylogii; zauważa, że zaawansowane maszyny czy materiały zarezerwowane są w filmowym uniwersum niemal wyłącznie dla negatywnych bohaterów.<sup>465</sup>

Formalne podobieństwo budowanych na drzewach schronień połączonych prowizorycznymi przejściami zawieszonymi na linach nie jest jedynym przykładem wykorzystania architektury typu low-tech w Gwiezdnym Wojnach. Uroki zaawansowanych technologii odrzuca też otaczany w filmach szczególną czcią mistrz Jedi, Yoda, którego łatwo można skojarzyć z popularnymi w nurcie hippisowskim filozofiami wschodu. Jego dom jest zwyczajną lepianką i przypomina proekologiczne projekty takie jak "Eco dome" w miejscowości Dusk.

Budownictwo dbające o środowisko naturalne zafascynowało też w latach 70. XX wieku jeszcze jedną z postaci, którą bez wątpienia należy przypomnieć przy okazji poruszanego tematu. Paolo Soleri, jeden z najśmielszych wizjonerów architektury, uczeń samego Franka Lloyd Wrighta, swoje dzieło życia bazujące na idei



Fot. 45 Dom Yody w filmie "Gwiezdne Wojny: Epizod V, Imperium Kontratakuję" (70) (1980) to przykład wykorzystania architektury nurtu low-tech. Przypomina nieco "Eco Dome" w miejscowości Dusk zaprojektowany przez Nadera Khalili'ego z organizacji Calearth (71) (1998).

<sup>464</sup> S. Hall, *The Hippies-an American „moment”*, University of Birmingham 1968, s. 11-13.

<sup>465</sup> J. Haines, *Music in Films on the Middle Ages, Authenticity vs. Fantasy...*, op. cit, s. 149.

skondensowanej, wspólnotowej przestrzeni miejskiej Arcosanti<sup>466</sup> –realizował przez wiele lat na zakupionej w Arizonie, pustynnej działce.<sup>467</sup> Pomimo ogromnego zaangażowania oraz faktu, że we wznoszeniu kolejnych budynków pomagali mu ochotnicy z całego świata, udało się zrealizować zaledwie 8% z jego modelowej "arcologii".<sup>468</sup> Ekologiczna wspólnota, przez wielu uważana za rodzaj hippisowskiej komuny (na co sam architekt nigdy nie chciał przystać)<sup>469</sup> powstawała w oparciu o pionierską technologię zwaną "earth-castingiem", czyli odlewaniem betonowych form w ziemnych szalunkach.<sup>470</sup>



Fot. 46 Charakterystyczne kopułowe sklepienia budynków "Arcosanti" (6) Soleriego były bezpośrednią inspiracją dla architektury "Tattooine" (7) Geoga Lucasa.

Zdaniem Adriana Shepparda dzieło Soleriego, ze względu na "poetycką logikę" oraz "filozoficzną podbudowę" należy raczej do świata rzeźby niż architektury. Można je zamieszkiwać, ale nie można w nim żyć<sup>471</sup>; zostało stworzone jako rodzaj artystycznego manifestu. Nic więc dziwnego, że zamiast funkcjonować w roli tradycyjnego osiedla mieszkaniowego stało się raczej atrakcją turystyczną. Jedną z osób, które odwiedziły je ze względu na

<sup>466</sup> Zaliczenie ciężkich, betonowych form „Arcosanti” Soleriego do nurtu „Low-tech” może wydawać się kontrowersyjne, jednak niniejsze opracowanie nie jest jedynym, które przedstawia podobny postulat. W „Sustainable Architecture and Urbanism: Concepts, Technologies, Examples” autorstwa Dominique Gauzin-Müller Arcosanti nie tylko jest przedstawione w rozdziale poświęconym architekturze „low-tech” ale nawet uznane za jeden z najbardziej radykalnych przykładów tego nurtu. Kluczowy jest tutaj nie zastosowany materiał, ale oparty o fizyczną pracę inwestora i jego przyjaciół sposób budowy. Za: D. Gauzin-Müller, *Sustainable Architecture and Urbanism: Concepts, Technologies, Examples*, Birkhäuser, Basel 2002, s. 16.

<sup>467</sup> D. Levinson i K. Christansen, *Encyclopedia of Community: From the Village to the Virtual World, Volume 1*, SAGE Publications, Thousand Oaks 2003, s. 54.

<sup>468</sup> Termin "Arcologia" został stworzony przez samego architekta ze zbitki słów "Architecture" i "Ecology" i oznaczał-w pewnym uproszczeniu-superekologiczne i skompresowane na niewielkim obszarze miasto przyszłości. za: Ibid.

<sup>469</sup> M. Grimason, *Arcosanti, the commune for millenial dreamers in the middle of Arizona Desert*, 2017, <https://www.independent.co.uk/travel/americas/arcosanti-arizona-paolo-solari-accommodation-festivals-millennial-a7810231.html>, dostęp: 12.07.2019.

<sup>470</sup> C.D. Smith, „The DIY Architecture Manuals of Ant Farm and Paolo Soleri”, op. cit., s. 70-74.

<sup>471</sup> A. Sheppard, *The return of expressionism and the architecture of Luigi Moretti*, [w:] Luigi Moretti (1907-1973): *Razionalismo e trasgressivita tra barocco e informale*, red. B. Reichlin i L. Tedeschi, Electra Editore, Milano 2010, s. 8.

walory plastyczne i krajobrazowe był młody George Lucas. Znany reżyser jego nastrój i charakterystyczny detal przełożył później na wizję planety Tattooine.<sup>472</sup>

Do "Gwiezdných Wojen" mogło trafić jednak coś więcej niż wyłącznie formalne nawiązanie do pustynnych kopuł. Paolo Soleri znany był z troski o ludzką duchowość, a swoje architektoniczne wizje tworzył w oparciu o poglądy kontrowersyjnego księdza (a przy tym paleontologa i filozofa) Pierre'a Teilharda de Chardin.<sup>473</sup> W szczególności inspirowały go oderwane od tradycyjnego nauczania chrześcijańskiego wizje "noosfery" (nazwa pochodziła od greckiego "noo" oznaczającego umysł).<sup>474</sup> Prognoza połączenia się ludzkiej świadomości w rodzaj "myślącej membrany", która miała pokryć ziemię, przez niektórych uważana jest za profetyczną zapowiedź nadchodzącej epoki internetu.<sup>475</sup> Dla Paolo Soleriego jednak stworzyła podwaliny swoistej niesformalizowanej religii, opartej w dużej mierze na praktykach kontemplacyjnych.<sup>476</sup> Soleri wybudował nawet w Arcosanti specjalną kaplicę dla jej wyznawców – Klasztor Teilharda de Chardin.<sup>477</sup>

Wizja przenikającej świat myśli jest w jakiś sposób zbliżona do znanej z "Gwiezdných Wojen" koncepcji mocy, tajemniczej energii wykorzystywanej przez rycerzy Jedi do dobrych lub złych celów. W filmowym uniwersum bohaterowie szukają jej obecności wśród odludnych bagien czy skalistych wysp. Podobnie jak aktywiści nurtu Back-to-the-land, wiedzą, że tylko w otoczeniu natury można odnaleźć zagubioną duchową równowagę; równowagę, o którą warto walczyć, nawet jeśli ceną za nią będzie konieczność zamknięcia sześćdziesięciu sześciu znajomych, dwóch psów i kota w małym domku na drzewie.

---

<sup>472</sup> A.S. Queen, *Arcosanti: Death to the Automobile*, n.d., <https://www.nationalgeographic.com/travel/intelligent-travel/2012/06/15/arcosanti-death-to-the-automobile/>, dostęp: 13.09.2018.

<sup>473</sup> A. Imperiale, *Paolo Soleri's Teilhard De Chardin Cloister at Arcosanti*, [w:] *Modern architecture and religious communities, 1850-1970: Building the Kingdom*, red. K. Jordan and A. Lepine, Routledge Studies in Religion 2015, s. 134-162.

<sup>474</sup> Ibid.

<sup>475</sup> Ibid.

<sup>476</sup> Ibid.

<sup>477</sup> Ibid.

## 3.2 SYMBOLIKA FILMOWEJ ARCHITEKTURY NEOMODERNISTYCZNEJ

Gdy w 1972 roku spektakularne eksplozje<sup>478</sup> rozrywały 33, wzniesione przed zaledwie osiemnastoma laty, wieżowce autorstwa Minoru Yamasakiego<sup>479</sup>, wielu teoretyków (m.in. Charles Jencks, Peter Blake czy Tom Wolfe) uznało to wydarzenie za symboliczny koniec modernistycznych koncepcji architektonicznych.<sup>480</sup> Jak zauważa Katharine Bristol – nie do końca słusznie.<sup>481</sup> Po pierwsze do katastrofy Pruitt-Igoe przyczyniły się nie tylko rozwiązania przestrzenne, ale także w dużym stopniu-niewłaściwa polityka miasta.<sup>482</sup> Po drugie modernizm wcale się nie skończył. Z tumanów betonowego pyłu, wzbijanych w powietrze przez wyburzane w St. Louis bloki wyłonił się jednak kierunek nieco odmienny, nie będący już bezpośrednią kontynuacją idei Le Corbusiera.

Neomodernizm, który *"łączy charakterystyczne dla modernizmu struktury z rodzajem gry intelektualnej, typowej wcześniej dla postmodernizmu"*<sup>483</sup>, jawi się jako trzeci etap opisywanego przez Hegla dialektycznego rozwoju historii. Jeśli modernizm, ze swoim funkcjonalizmem i surowością, uznamy za "tezę", to rozbuchane, bogate w odniesienia formy postmodernistyczne okażą się jego dokładnym przeciwieństwem, czyli "antytezą". Neomodernistyczna architektura nieuciekająca od symboliki, a równocześnie niezwykle oszczędna formalnie staje się natomiast "syntezą" obu przeciwległych światów. Odrzucając koncepcje uniwersalizmu<sup>484</sup>, czytelnie manifestowane w filmach, takich jak "Zaginiony Horyzont" oraz "Rzeczy, które nadejdą" nowy styl staje się – jak opisuje go nazwa duńskiej wystawy na weneckim Biennale z 1991 – *"modernizmem bez dogmatu"*.<sup>485</sup> Architektoniczną

---

<sup>478</sup> Dokumentacja wyburzenia Prutt Igoe zapada w pamięć widzów podczas seansu eksperymentalnego filmu „Koyaanisqatsi”. Seria niepowiązanych fabularnie, poetyckich obrazów jest też w pewnym sensie filmem science-fiction; w zamierzeniu twórców hipnotyzujący, półtoragodzinny teledysk do muzyki Philipa Glassa miał być spojrzeniem na ziemię oczami przybyszów z kosmosu. Patrz: G. Reggio, *Koyanisquatsi*, Island Alive, New Cinema, USA 1982.

<sup>479</sup> D. Schubert, *“Open City”-From “Eyes on the street” to “Zero Tolerance,”* [w:] *Sicherheit und Kriminalprävention in urbanen Räumen: Aktuelle Tendenzen und Entwicklungen*, red. J. Häfele et al., Springer VS, Wiesbaden 2017, s. 61.

<sup>480</sup> K.G. Bristol, *The Pruitt-Igoe Myth*, [w:] *American Architectural History: A Contemporary Reader*, red. K.L. Eggner, Routledge, London and New York 2004, s. 361-362.

<sup>481</sup> Ibid.

<sup>482</sup> Ibid.

<sup>483</sup> K. Bizio, *Narracje struktury w architekturze współczesnej: wybrane aspekty*, „Czasopismo Techniczne. Architektura”, 2010, t.107, nr 7A/2, s. 40-41.

<sup>484</sup> R.P. Wiegers, *Missouri Armories: The Guard's Home in Architecture and History*, Truman State University Press, Kirksville 2012, s. 135.

<sup>485</sup> F. Hsu, *Dutch Modern Architecture: From the Architecture of Consensus to the Culture of Congestion*, [w:] *A Critical History of Contemporary Architecture: 1960-2010*, red. D. Rifkind i E.G. Haddad, Ashgate Publishing, Farnham 2014, s. 341.



"formę bez treści"<sup>486</sup> mogą współcześnie wypełniać rozmaite idee-religijne, kulturowe czy społeczne.

Szczególnie obecność tych pierwszych okazuje się być znakiem przemiany sposobu myślenia modernistów, którą zobrazować może już tematyka poruszana na "Międzynarodowych kongresach architektury nowoczesnej" (CIAM). Podczas gdy pierwszych pięć konferencji koncentruje się niemal wyłącznie na konieczności zaspokojenia materialnych i fizycznych potrzeb człowieka, szósta, odbywająca się w 1947 roku, zmienia nagle kierunek, w centrum rozważań stawiając ludzką duchowość.<sup>487</sup> Racjonalistyczna przyszłość z filmu "Rzeczy, które nadejdą"<sup>488</sup> ustępuje miejsca koncepcji świata o wiele bardziej wielowymiarowego.

Jego złożoność przekłada się także na sam język form budynków. Przykładowo na stronie internetowej fundacji Le Corbusiera możemy przeczytać, że architekt w projekcie kaplicy Rochamp (1950-1955) specjalnie wykorzystał w większości przejrzyste, a nie barwione szkło, by uniknąć skojarzeń z gotyckimi witrażami.<sup>489</sup> Tymczasem Tadao Ando w minimalistycznym wnętrzu "Water Temple" (1990-1991) celowo dobiera farbę w taki sposób by odnieść się do tradycyjnych świątyń buddyjskich<sup>490</sup>, a także uwydatnia symbolikę kwiatów lotosu<sup>491</sup>.

Współcześni architekci, tacy jak Zumthor czy Ando wykorzystują też surowość i prostotę projektowanych przez siebie budynków sakralnych dla stworzenia aury tajemniczości i niepokoju. Można powiedzieć, że nurt ten kontynuuje poniekąd idee obecne w większości religii, które podstawowym bryłom geometrycznym przypisują metafizyczne znaczenia. Podobne spojrzenie na projektowaną przestrzeń możemy dostrzec także w filmach fantastycznonaukowych.

---

<sup>486</sup> Ibid.

<sup>487</sup> A. Predet, „CIAM: from „Spirit of the Age” to the „Spiritual Needs” of People”, op. cit., s. 43.

<sup>488</sup> W.C. Menzies, *Rzeczy, które nadejdą...*, op. cit.

<sup>489</sup> „Oświetlenie dzienne zapewnia system otworów pokrytych przezroczystym szkłem, a miejscami także kolorowym. Nie ma to żadnego związku z witrażami; Le Corbusier uważał, że taka forma oświetlenia jest zbyt mocno związana ze starymi pojęciami architektonicznymi, zwłaszcza z romańską i gotycką sztuką. Dlatego tutaj nie ma witraży, ale przeszklenia, przez które widać chmury, czy ruchy liści, a nawet przechodniów.” Za: Fondation Le Corbusier, *Chapelle Notre Dame du Haut, Ronchamp*, n.d., <http://www.fondation-lecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5147&sysLanguage=en-en&itemPos=3&itemCount=5&sysParentName=Home&sysParentId=11>, dostęp: 08.06.2018. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>490</sup> Kolor wykorzystany w „Water Temple” to tzw. Cynober (zwany także chińską czerwienią), jest on charakterystyczny dla tradycyjnej, japońskiej architektury sakralnej. Za: P.T. Hien, *Abstraction and Transcendence: Nature, Shintai, and Geometry in the Architecture of Tadao Ando*, University of Cincinnati 1998, s. 129.

<sup>491</sup> M. Furuyama, Ando, Taschen, Köln 2016, s. 47. Symbolika kwiatów lotosu związana jest z buddyjską koncepcją oświecenia – wyrastająca z mułu roślina wystawia swój kwiat ponad powierzchnię wody, podobnie jak wierni wznoszą się ponad codzienne problemy. Za: C. Wood, *Buddhism*, Heinemann, Oxford 2002, s. 22.

### 3.2.1 MONOLIT W "2001: ODYSEI KOSMICZNEJ" KUBRICKA A "KAPLICA POLNA BRACI KLAUS" ZUMTHORA

Gdy ponad ziemską geoidą rozbłyśnie nagle złote światło, zachwyty widzów potęguje niezwykle rozpoznawalny, monumentalny utwór muzyczny, który mógłby zanucić niemal każdy kinoman. Przeciętny odbiorca niekoniecznie będzie jednak świadomy, że "Wstęp: wschód słońca" nie jest melodią skomponowaną na potrzeby "2001: Odysei kosmicznej"<sup>492</sup>; Stanley Kubrick zaadaptował w swoim filmie fragment poematu symfonicznego "Tako rzecze Zaratustra" Richarda Straussa. Dzieło niemieckiego kompozytora oparte zostało na najważniejszej książce Fridricha Nietzschego, która w rozdziale odpowiadającym omawianym muzycznym taktom przygląda się problemowi ewolucji:

*"Czymże jest małpa dla człowieka? Pośmiewiskiem i sromem bolesnym. I tymże powinien być człowiek dla nadczłowieka: pośmiewiskiem i wstydem bolesnym. Przebyliście drogę od robaka do człowieka i wiele jest w was jeszcze z robaka. Byliście niegdyś małpami i dziś jest jeszcze człowiek bardziej małpą, niżli jakakolwiek małpa".<sup>493</sup>*

Rzeczywiście film, podobnie jak jego powieściowy pierwowzór autorstwa Arthura C. Clarke'a<sup>494</sup>, zaraz po symfonicznym początku przeniesie widzów w świat małpich przodków istot ludzkich, którzy już wkrótce wykonają najważniejszy krok ewolucyjny - zaczną używać intelektu by zapewnić sobie panowanie nad Ziemią. Zarówno w książce, jak i jej filmowej adaptacji przemianie tej towarzyszy tajemniczy prostopadłocian niewiadomego pochodzenia. W obu przypadkach wymowa sceny będzie jednak całkowicie odmienna.

Opisywany w powieści monolit jest ogromnym, pulsującym ekranem przygotowującym dla małp człekokształtnych różnorodne ćwiczenia intelektualne. Długotrwały proces nauczania przynosi odpowiednie rezultaty - małpoludy stopniowo zaczynają zdawać sobie sprawę z możliwości drzemających w ich rozumie; uczą się tworzyć pierwsze narzędzia i współpracować w grupie. Autor szczegółowo opisuje też proporcje interesującej nas bryły; wynoszą one 1:4:9. Cyfry te nie są przypadkowe. Kwadraty kolejnych liczb naturalnych mogą stworzyć przekazany w uniwersalnym języku matematyki list stanowiący

---

<sup>492</sup> S. Kubrick, *2001: Odyseja Kosmiczna*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA 1968, scenografia: Ernest Archer, Harry Lange, Anthony Masters.

<sup>493</sup> F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo.*, Fundacja Nowoczesna Polska b.d., wolnelektury.pl, s. 4.

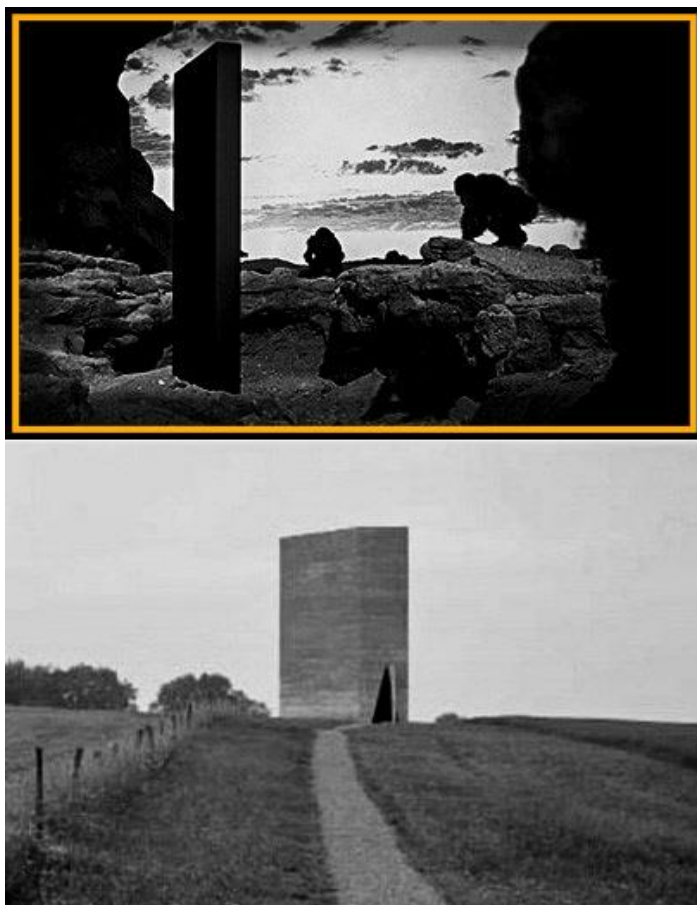
<sup>494</sup> A. C. Clarke, *2001: Odyseja Kosmiczna*, Superprodukcje Audioteki, Warszawa 2017.

czytelny dowód inteligencji nadawcy.<sup>495</sup> Komunikat taki mógłby więc być wykorzystywany do potencjalnego pierwszego kontaktu z pozaziemską cywilizacją.<sup>496</sup>

Tymczasem Stanley Kubrick dostrzegł potencjał symboliczny w doskonałej bryle. Aby go unaocznić starał się unikać dosłownego przedstawienia formy jako maszyny pozostawionej przez przybyszów z kosmosu.<sup>497</sup> Jego monolit nie wyświetla małopłodom żadnych projekcji; cała sekwencja sprowadzona zostaje do prostego pojawienia się prostopadłościanu w świecie praprzodków człowieka.

Bryła, choć w istocie odtwarza opisywane przez Clarke'a znaczące proporcje, zatopiona w głębokiej czerni przestaje być kosmicznym komunikatorem i staje się uniwersalną, metafizyczną alegorią. Zmienia to interpretację dalszych filmowych zdarzeń; skierowana w jej kierunku gwiazdna misja jest nie tyle ekspedycją badawczą, co futurystyczną pielgrzymką. Istnienie zakamuflowanej religijnej metafory potwierdził także sam reżyser, który w wywiadzie dla magazynu Rolling Stone tak mówił o swoim legendarnym filmie:

*"Na najgłębszym poziomie psychologicznym fabuła filmu symbolizuje poszukiwanie Boga".<sup>498</sup>*



Fot. 47 Koncepcja monolitu jako międzyreligijnego symbolu łączy film "2001-Odyseja Kosmiczna" (74) (1968) Stanleya Kubricka oraz "Kaplicę Polną Braci Klaus" (75) Zumthora (2007).

<sup>495</sup> D. Szondy, *Calling all aliens: What's the best way to contact our galactic neighbors?*, 2017, <https://newatlas.com/alien-communication-voyager-seti/50381/>, dostęp: 16.08.2019.

<sup>496</sup> Ibid.

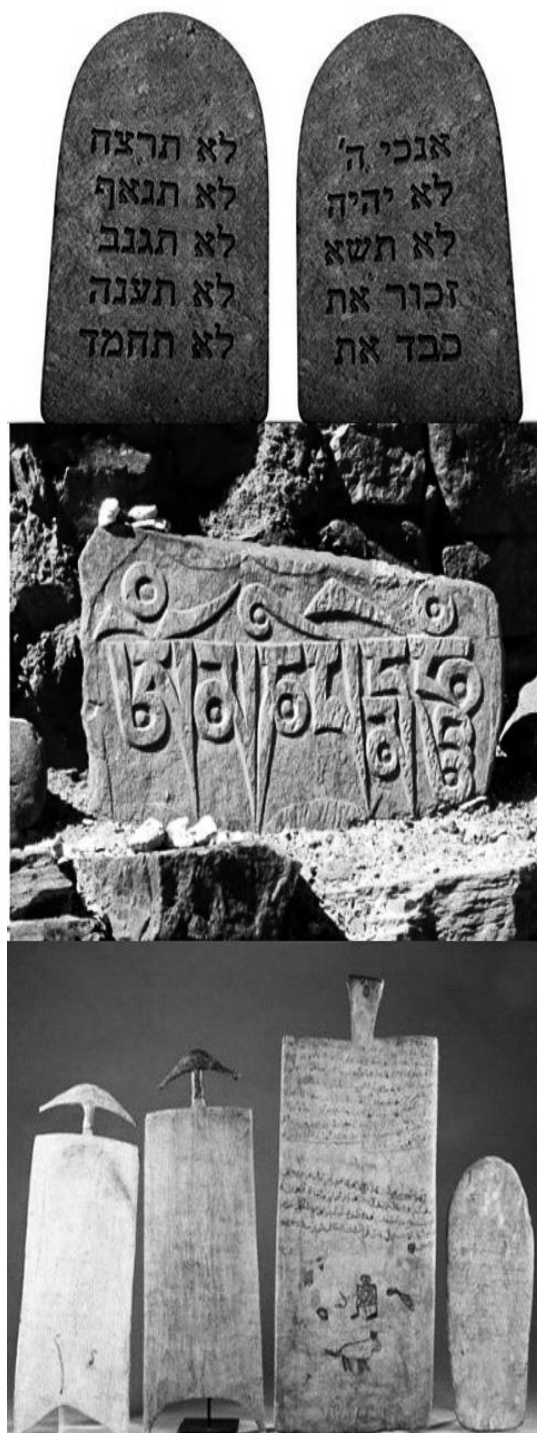
<sup>497</sup> K. Cavedo, *Alien encounters and the alien/human dichotomy in Stanley Kubrick's 2001, a space odyssey and Andrei Tarkovsky's Solaris*, University of South Florida 2010, s. 53.

<sup>498</sup> P. Webster, *Love and Death in Kubrick: A Critical Study of the Films from Lolita Through Eyes Wide Shut*, McFarland & Company 2010. s. 60. Tłumaczenie autora opracowania.

Monolit jest więc bliżej nieokreślonym, międzyreligijnym artefaktem. Możemy się w nim doszukać odniesień do Tablic Dekalogu, buddyjskich Kamieni Mani<sup>499</sup> czy Islamskiej Świętej Tablicy, na której zapisane są wszystkie przeszłe, obecne i przyszłe wydarzenia<sup>500</sup>. W ostatniej z wymienionych kultur drewniane płyty były też tradycyjnie wykorzystywane do pamięciowej nauki Koranu, przez wielokrotne przepisywanie świętych wersów.<sup>501</sup>

Metafizyczną interpretację rozszerza Leonard Wheat w swojej książce "Kubrick's 2001: A Triple Allegory"<sup>502</sup>. Autor niezwykle szczegółowo analizując fabułę "2001: Odysei Kosmicznej" zauważa, że tajemnicza bryła pojawia się w filmie kilkakrotnie i zawsze pociąga to za sobą mniej lub bardziej korzystną zmianę ewolucyjną.<sup>503</sup> Można więc utożsamiać ją z rodzajem zewnętrznej, Boskiej interwencji w dzieje ludzkości; ponadnaturalnymi siłami wnikającymi nagle do racjonalnego świata.

Prostopadłościan z dzieła Kubricka, a w szczególności jego surowość oraz wieloznaczność przywołuje skojarzenia z "Kaplicą Polną Braci Klaus" Petera Zumthora. Oszczędność formy wpisanej w wiejskie otoczenie zaciekawia odbiorcę, który



Fot. 48 Kamienna płyty powiązane są z większością religii-na zdjęciach tablice dekalogu (76) (Chrześcijaństwo i Judaizm), Kamienie Mani (77) (Buddyzm), Tablice Koraniczne (78) (Islam).

<sup>499</sup> J. Rizvi, *Ladakh, Crossroads of High Asia*, Oxford University Press 1998, s. 204-206.

<sup>500</sup> R. Piwiński, *Mitologia Arabów*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1989, s. 90.

<sup>501</sup> Liczne opisy takich tablic koranicznych można znaleźć na stronie internetowej Narodowego Muzeum Kultury Afrykańskiej, w niniejszej pracy przytoczę jednak tylko jeden przykładowy link: <https://africa.si.edu/collections/view/objects/asitem/People@1431/112/title-asc?t:state:flow=afff9bfb-df28-44ad-a7d6-ee44d05e0221>, dostęp: 11.06.2018.

<sup>502</sup> L. F. Wheat, *Kubrick's 2001: A Triple Allegory*, Scarecrow Press Inc., Maryland 2000.

<sup>503</sup> *Ibid.*

dopiero w bardzo bliskim kontakcie z obiektem dostrzeże niewielki, znajdujący się nad drzwiami krzyż, zdradzający funkcję budynku.

To właśnie dlatego Ross Jenner już w pierwszym zdaniu swojego artykułu, poświęconego rzeczonyj budowli, określa ją terminem "monolit"<sup>504</sup> (choć warto zaznaczyć, że słowo to nie jest użyte w kontekście "2001: Odysei kosmicznej"; wskazuje jedynie na jednorodny charakter obiektu). Autor przytacza też słowa Zumthora, który opisuje swoje projekty jako próby "wydobycia znaczeń" z konkretnych materiałów<sup>505</sup>. Ten właśnie proces kreacji niejednoznacznych treści przy pomocy form plastycznych można łatwo porównać z zabiegiem jakiego dokonał Kubrick, wymazując książkowe, jednoznaczne wyjaśnienie przyczyn istnienia czarnego prostopadłościanu.

"Kaplica Polna Braci Klaus" podobnie jak znany z "2001: Odysei kosmicznej" monolit, jest obiektem stojącym niejako w opozycji do otaczającego krajobrazu. Opisywane podejście kłóci się z dotychczasową filozofią projektowania Zumthora, starającego się wtopić swoje budowle w otoczenie.<sup>506</sup> Interpretacje takiego stanu rzeczy mogą być wielorakie. Obcość świątyni może odnosić się metaforycznie do losów świętego patrona, brata Klausa, który zasłynął pustelniczym trybem życia.<sup>507</sup> Z punktu widzenia niniejszej pracy, ciekawsza wydaje się odmienna propozycja: tak jak filmowy obiekt kaplica może się przez swoją obcość kojarzyć z Boską interwencją zmieniającą ludzki świat. Z dziełem Kubricka połączy się więc nie tylko na polu formalnym, ale także znaczeniowym.

---

<sup>504</sup> G.R. Jenner, *Inner Poverty: A setting of Peter Zumthor's Brother Klaus Field Chapel*, „Interstices: Journal of Architecture and related Arts”, 2011, nr 12, s. 33-47.

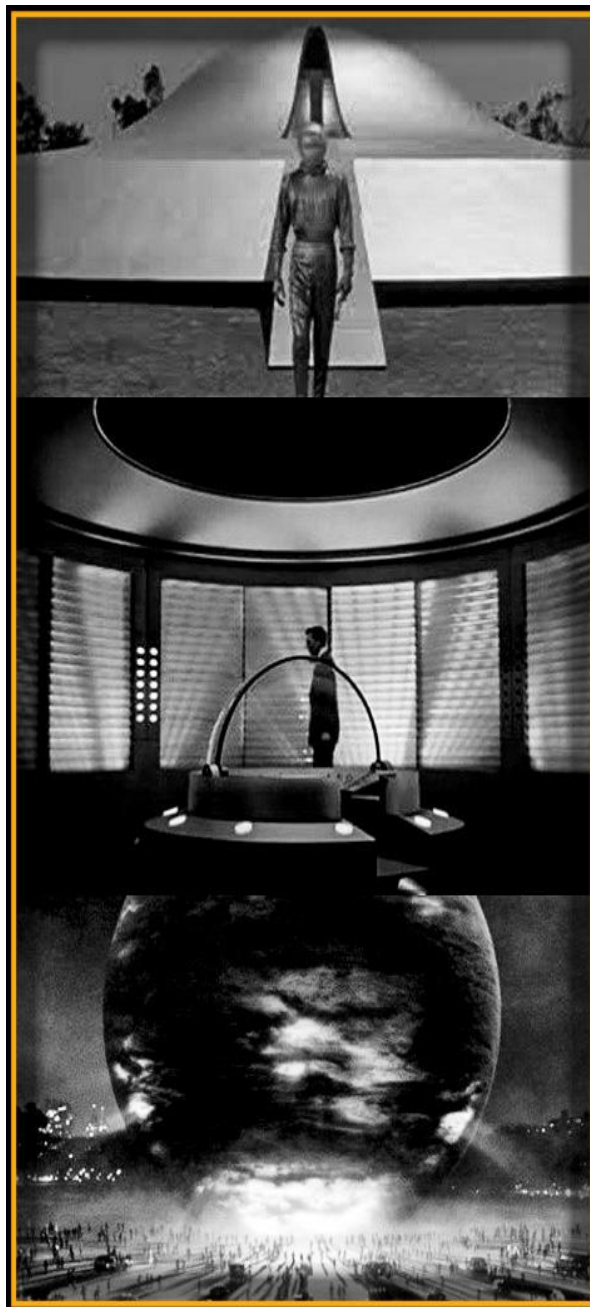
<sup>505</sup> Ibid, s. 45.

<sup>506</sup> B. Daelemans, *Spiritus Loci: A Theological Method for Contemporary Church Architecture*, Brill, Leiden, Boston 2005, s. 81.

<sup>507</sup> B. Stec, *Piękno jako oblicze świętości w kaplicy Brata Klausa Petera Zumthora*, „Architecturae et Artibus”, 2017, nr 9, s. 50-62.

### 3.2.2 RELIGIJNA SYMBOLIKA KOŁA A "DZIEŃ, W KTÓRYM ZATRZYMAŁA SIĘ ZIEMIA".

Gdy w 1946 roku Charles B. Moore zaproponował nowy sposób prowadzenia badań wyższych partii atmosfery przy użyciu balonów meteorologicznych wykonanych z polietylenu, amerykańskie lotnictwo błyskawicznie przystąpiło do praktycznego sprawdzenia jego koncepcji.<sup>508</sup> Prace prowadzono w sekrecie – wyniesienie na tak wysoki pułap czułych mikrofonów mogło dostarczyć bezcennych informacji wywiadowczych o próbach nuklearnych odbywających się w Związku Radzieckim.<sup>509</sup> W 1947 testowe loty jednego z prototypów przeprowadzono na pustyni Nowego Meksyku,<sup>510</sup> przyczyniając się do międzynarodowej sławy położonej w pobliżu, niewielkiej miejscowości. Roswell, bo to o nim mowa, stało się od tej pory osią licznych teorii spiskowych-okrągły obiekt miał być, zdaniem ich entuzjastów, latającym spodkiem przechwyconym w tajemnicy przez armię USA.<sup>511</sup>



Fot. 49 Przyglądając się wizjom plastycznym znanym z filmu "Dzień w którym zatrzymała się ziemia" (79) (1951) oraz jego remake'u z roku 2008 (80)- łatwo zaobserwujemy, jak klasyczny modernizm został zredukowany do brył podstawowych.

Hollywood szybko postanowiło poszukać finansowego ekwiwalentu niezwykłej popularności, jaką w

<sup>508</sup> J. McAndrew, *The Roswell Report: Case Closed*, Headquarters United States Air Force, Washington DC 1997, s. 40.

<sup>509</sup> R.L. Weaver i J. McAndrew, *The Roswell report: fact versus fiction in the New Mexico desert.*, Headquarters United States Air Force, Washington DC 1995, s. 103.

<sup>510</sup> J. McAndrew, *The Roswell Report: Case Closed...*, op. cit, s. 12.

<sup>511</sup> *Ibid*, s.12.

społeczeństwie amerykańskim cieszyły się takie ufologiczne spekulacje.<sup>512</sup> W 1951 Robert Wise wyreżyserował więc filmową opowieść traktującą o dwóch wysłannikach kosmicznej cywilizacji przybywających na naszą planetę w latającym talerzu, zatytułowaną "Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia".<sup>513</sup> Na potrzeby produkcji scenografowie Thomas Little i Claude E. Carpenter zaprojektowali oszczędny w formie statek obcych, z zewnątrz przypominający nieco betonową bryłę Oscara Niemeyera, wewnątrz zaś-odrealnioną przestrzeń biurową z charakterystycznymi dla ówczesnego designu żaluzjami rozdzielającymi poszczególne pomieszczenia. Przygotowano dwa modele; drewniany pojazd w skali 1:1<sup>514</sup> oraz drugą, nieco mniejszą makietę, którą zastosowano do realizacji ujęć z lotu ptaka.<sup>515</sup>

Gdy w 2008 roku Scott Derrickson podjął się zadania zrealizowania remaku<sup>516</sup> opisywanego filmu, ufologiczne spekulacje zajmowały już wyłącznie najbardziej zagorzałych miłośników teorii spiskowych. Po upadku żelaznej kurtyny amerykańskie lotnictwo opublikowało dwa raporty ujawniające kulisy balonowej operacji "Mogul", przyczyniając się tym samym do demitologizacji tajemniczych wydarzeń, rozstawiających niegdyś pustynię Nowego Meksyku.<sup>517</sup> Architekturę obcej cywilizacji należało więc przedstawić w całkowicie nowy sposób. Reżyser wraz ze swoim scenarzystą Davidem Scarpą, wyobrazili sobie statek kosmitów jako "ogromną kulę, [która] wydaje się być prawie jak planeta: na jej powierzchni roi się od wirujących gazów i rozproszonych iskier błyskawic".<sup>518</sup> Przyczyn tak radykalnej koncepcji scenograficznej spróbujemy poszukać, przyglądając się zmianom na płaszczyźnie treściowej i symbolicznej, przyniesionych przez nową wersję "Dnia, w którym zatrzymała się Ziemia".

Gwiazdni przybysze w filmie z 1951 roku trafiają na naszą planetę jako wysłannicy swojego związku kosmicznych cywilizacji, zaniepokojonego ziemskim rozwojem broni jądrowej oraz technologii raketowej. W niedalekiej przyszłości wynalazki te będą mogły stanowić przecież zagrożenie nie tylko dla naszej rasy, ale także innych galaktycznych społeczności. Fabuła filmu stanowi więc swoisty pean na cześć powstałej niedługo przed jego premierą Organizacji Narodów Zjednoczonych, a w szczególności jej roli jako

---

<sup>512</sup> M.K. Booker, *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*, Praeger, Westport, Connecticut, London 2006, s. 34.

<sup>513</sup> R. Wise, *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*, 20th Century Fox, USA 1951, scenografia: Claude E. Carpenter, Thomas Little.

<sup>514</sup> M. K. Booker, *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture...*, op. cit., s. 32.

<sup>515</sup> Ibid.

<sup>516</sup> S. Derrickson, *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*, Twentieth Century Fox, USA 2008, scenografia: David Brisbin.

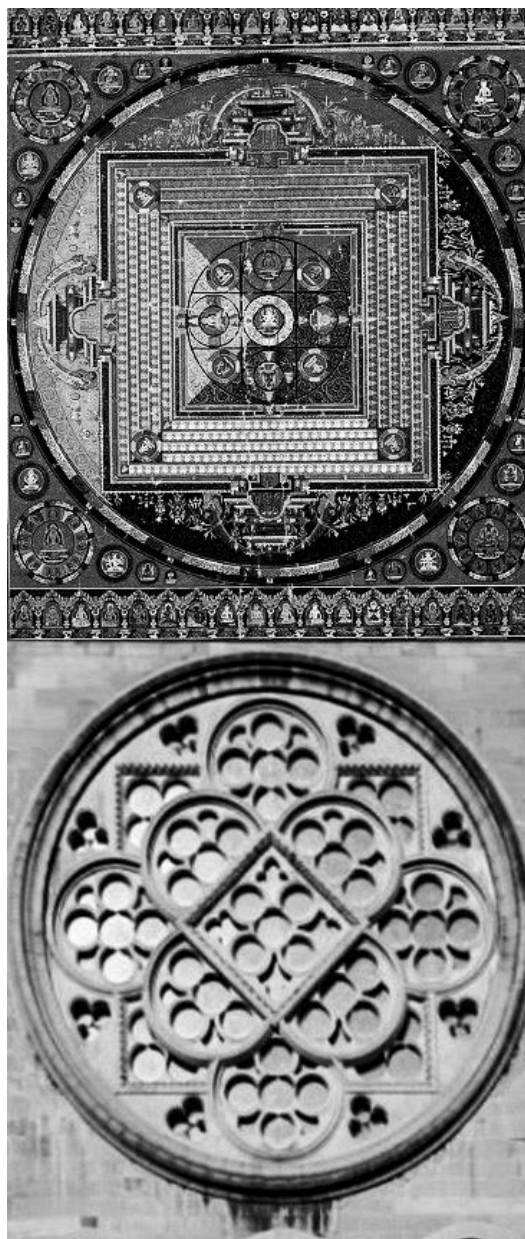
<sup>517</sup> Mowa o przytoczonych wcześniej dokumentach: R.L. Weaver i J. McAndrew, *The Roswell report: fact versus fiction in the New Mexico desert.*, op. cit. oraz J. McAndrew, *The Roswell Report: Case Closed...*, op. cit.

<sup>518</sup> *The Day the Earth Stood Still: Production Notes*, 2008, [http://www.whoaisnotme.net/articles/-2008\\_11xx\\_day.htm](http://www.whoaisnotme.net/articles/-2008_11xx_day.htm), dostęp: 17.08.2019. Tłumaczenie autora opracowania.

strażnika światowego pokoju.<sup>519</sup> Wpisuje to produkcję w kanon modernistycznych, proglobalizacyjnych opowieści, omówiony w niniejszej pracy przy okazji "Zaginionego Horyzontu" oraz "Rzeczy, które nadejdą".

W pierwotnym "Dniu, w którym zatrzymała się Ziemia" pojawiła się też pewna doza religijnej symboliki, co szczególnie uwidaczniała scena powstania z martwych głównego bohatera. Twórcy starali się jednak, by ewentualne paralele były możliwie niejednoznaczne.<sup>520</sup> Tymczasem właśnie metafizyczne aluzje najbardziej zafascynowały reżysera jego remaku, Scotta Derricksona, absolwenta studiów teologicznych.<sup>521</sup> Współczesna koncepcja gwiazdnej wizyty nosi więc znamiona chrześcijańskiej paruzji; podczas swoistego sądu ostatecznego przybysze z innej planety mają za zadanie ocenę moralności ludzkich zachowań, co ma zdecydować o możliwości dalszego istnienia naszej rasy. Jako że ocena ta wypada niekorzystnie, niczym Noe gromadzą w kulistych arkach różnorakie okazy fauny (ich zdaniem bardziej wartościowej od homo sapiens), a następnie zsyłają na ziemię przywodzącą na myśl biblijne, egipskie plagi, niszczącą wszystko, cybernetyczną szarańczę.

Tak bogate metafizyczne tło pozwala nam również w filmowej strukturze statku kosmicznego dopatrywać się religijnej symboliki. Co ciekawe, podstawowe figury geometryczne mają podobne znaczenie we wszystkich głównych wyznaniach świata.



Fot. 50 Buddyjska mandala (81) i rozeta chrześcijańskiego kościoła gotyckiego (82). Łączy je nie tylko formalne podobieństwo, ale także zbliżona symbolika podstawowych figur geometrycznych.

<sup>519</sup> M.K. Booker, *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture...*, op. cit., s. 37.

<sup>520</sup> *Ibid.*, s. 29-30.

<sup>521</sup> J. Camacho, *Interview with Scott Derrickson, Director/Writer „Exorcism of Emily Rose”*, 2005, <https://www.christianpost.com/news/interview-with-scott-derrickson-director-writer-exorcism-of-emily-rose.html>, dostęp: 17.08.2019.



Warto w tym momencie zauważyć, że kwadrat stanowi metaforę ułomnego i grzesznego człowieczeństwa. Możemy dostrzec to chociażby biorąc pod uwagę Mandale, które są charakterystyczne dla Hinduizmu, Buddyzmu i Dżinizmu. Uzyskują one jeszcze głębszy wydzźwięk, gdy pogrążeni w medytacji mnisi usypują je z ziarenek piasku<sup>522</sup>.



Fot. 51 "Sześcián" (83) (1969), "Cube"(84) (1997) i "Kula"(85) (1998) to przykłady filmów fantastycznaukowych, które odniesienia do brył podstawowych posiadają już w samych tytułach.

We wczesnym chrześcijaństwie kwadratowe aureole zarezerwowane były dla potencjalnych świętych (w odróżnieniu od świętych już uznanych o głowach okalanych aureolami okrągłymi)<sup>523</sup>. Dowodzą tego chociażby obrazy, które odnajdziemy w bazylice świętej Praxedy w Rzymie. Ponadto kwadrat wpisany w koło stanowi jeden z głównych motywów, na bazie którego konstruowano gotyckie dekoracje i komponowano plany kościołów.<sup>524</sup>

Najświętsze miejsce Islamu, czyli tzw. Kaaba ma z kolei formę sześcią. Historia budynku również wiąże się z ludzkim grzechem; jak wierzą wyznawcy Mahometa przechowywany w świątyni i przyniesiony przez Archanioła Gabriela Czarny Kamień, był pierwotnie idealnie biały, a liczne przewinienia potomków Adama sprawiły, że jego powierzchnia dramatycznie pociemniała.<sup>525</sup>

Co ciekawe również koło posiada w chrześcijaństwie i buddyzmie zbliżoną symbolikę, powiązaną z Bogiem,

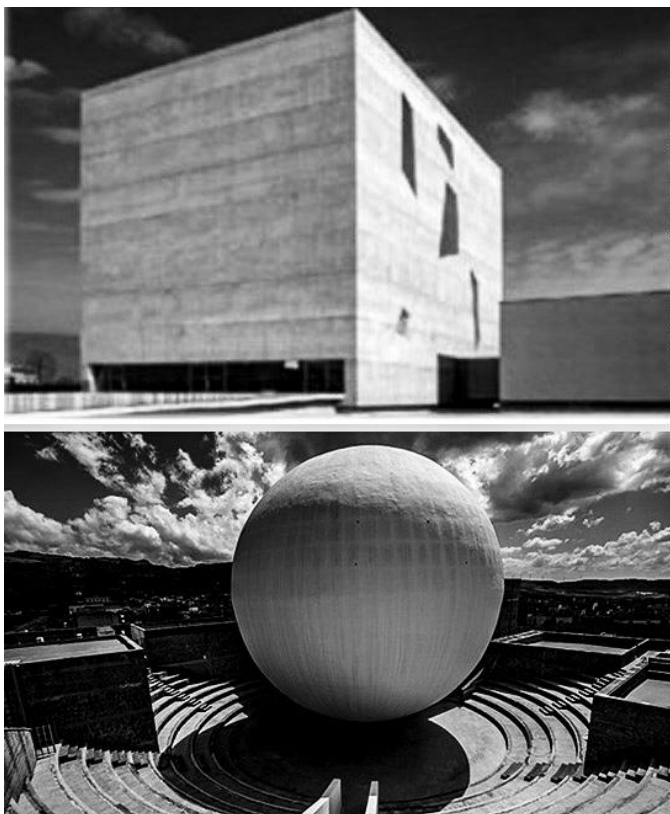
<sup>522</sup> M. Skale, *Koło życia-historia, symbolika i znaczenie mandali na tle dziejów i kultur świata.*, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi 2007, s. 19.

<sup>523</sup> C. Gibson, *Jak czytać symbole. Język symboli w różnych kulturach.*, Arkady, Warszawa 2010, s. 199.

<sup>524</sup> E. Stróżecka, *Od ciemności do światła – mistyczna geometria gotyckich katedr*, [w:] *Teksty Konferencji MathPAD, UMK, Toruń 2012*, s. 2-3.

<sup>525</sup> W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, PWZN, Lublin 1991, s. 446.

absolutem i wiecznością. Wpisanie kwadratu w koło, tak popularne we wzorach dekoracyjnych w obydwu kulturach, stanowi więc metaforę połączenia człowieka ze światem nadprzyrodzonym.



Fot. 52 Podstawowe bryły geometryczne w architekturze współczesnych kościołów-świątynia w Foligno (86) autorstwa M. Fuksasa oraz Chiesa Madre (87), obiekt zaprojektowany przez L. Quaroniego.

Kulisty statek obcych, zastępujący w remaku "Dnia, w którym zatrzymała się Ziemia" wyniesiony z roswellovskich lęków latający spodek, jest więc nie tylko znakiem przybierającej na sile, neomodernistycznej oszczędności, ale także kolejnym religijnym symbolem, którymi tak hojnie obdarzył swoje dzieło reżyser-teolog.

Na koniec niniejszego podrozdziału warto nadmienić, że tendencja wykorzystania prostych form w ramach międzyreligijnych odniesień w drugiej połowie XX wieku staje się niezwykle popularna. Filmy fantastycznonaukowe coraz częściej noszą nawet tytuły nimi inspirowane – przykładami mogą tu być "Sześcian", "Kula" czy "Cube". Równoległe z upowszechnieniem "metafizycznej" symboliki podstawowych figur geometrycznych w kinematografii możemy też dostrzec jej powrót w świecie architektury. Kościół w Foligno Massimiliano Fuksasa (2009), posiada bryłę zbliżoną do sześcianu natomiast "Chiesa Madre" (1972) Ludovico Quaroniego wyróżnia lewitująca nad ołtarzem gigantyczna kula. W obu przypadkach odniesienia do geometrii form podstawowych, a także pozbawienie brył dominujących symboli chrześcijańskich buduje ekumeniczny charakter obiektów.

Tendencja ta posiada też oczywiście swoich przeciwników. Oszczędna forma kościoła w Foligno stała się przyczyną protestów mieszkańców włoskiego miasteczka, a wywołana przez realizację dyskusja na temat kształtu współczesnej architektury sakralnej

doprowadziła nawet do napisania listu otwartego do Ojca Świętego Benedykta XVI.<sup>526</sup>

Jego autorzy stwierdzili, że:

*"W naszych kościołach mnożą się abstrakcyjne obrazy i symbole ogólnoreligijne, nie przedstawiają one jednak żadnych treści katolickich(...)"*.<sup>527</sup>

W pewnym sensie podobną uwagę można odnieść do filmów, takich jak opisywany wcześniej "Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia". Tłumaczenie Ewangelii na uniwersalny język młodzieżowej fantastyki naukowej jest zabiegiem z jednej strony niezwykle interesującym, z drugiej sptycającym nieco religijne przesłanie.

---

<sup>526</sup> N. Budzyńska, *Betonowe Jeruzalem*, 2009, <https://www.przewodnik-katolicki.pl/Archiwum/-2009/Przewodnik-Katolicki-48-2009/Kultura/Betonowe-Jeruzalem>, dostęp: 11.05.2021.

<sup>527</sup> Ibid.

### 3.3 ARCHITEKTURA FORMALNEJ EKSPRESJI

Jednym z podstawowych założeń architektury modernistycznej, założeń o niemalże dogmatycznym charakterze, było funkcjonalistyczne podejście do projektowanych brył. Jej twórców w mniejszym stopniu interesowało, jak budynek będzie wyglądał, jak szlachetne będą jego proporcje, jakie przeżycia estetyczne wzbudzi w mijających go przechodniach, w większym zaś, w jaki sposób mógłby zaspokajać podstawowe potrzeby odbiorców.<sup>528</sup> Dostęp do światła słonecznego, ciepła i zdrowego powietrza – oto zagadnienia, uważane przez wczesnych modernistów za godne uwagi architekta XX wieku.<sup>529</sup> Hannes Meyer stwierdził nawet dobitnie:

*"Wszystkie rzeczy na tym świecie są produktem formuły: funkcjonalność i ekonomia. Żadna z tych rzeczy nie jest dziełem sztuki. Budowanie nie jest procesem estetycznym".*<sup>530</sup>

Funkcjonalizm przestał być synonimem nowoczesnej architektury dopiero w latach 70. XX wieku.<sup>531</sup> Zdaniem Nan Ellin zaczyna on być wówczas wypierany przez tendencje, takie jak:

- Formalizm (zainteresowanie czysto wizualną stroną architektury);
- Grafizm (fascynację możliwościami niesionymi przez technologie rysunku i modelowania);
- Hedonizm (rozumiany jako zainteresowanie wyłącznie finansową stroną procesu projektowego);
- Elitaryzm (przekonanie, że architekt jest najwyższym sędzią jakości środowiska zurbanizowanego);
- Antyfunkcjonalizm (odrzućenie estetyki funkcjonalistycznej, a niekiedy samej idei funkcji).<sup>532</sup>

Najważniejszą zmianą przyniesioną przez zachodzącą w latach 70. ewolucję sposobu myślenia jest więc powtórne nadanie wartości formie i plastyce budynku. Poszukując inspiracji dla projektowanych obiektów architektki sięgną po wzorce z okresu niemieckiego ekspresjonizmu czy zasady funkcjonowania świata przyrody. W poszukiwaniach nierzadko będzie im też towarzyszyła dawna i obecna scenografia filmów fantastycznonaukowych.

---

<sup>528</sup> J. Lang i W. Moleski, *Functionalism Revisited: Architectural Theory and Practice and the Behavioral Sciences*, Routledge, New York 2010, s. 66.

<sup>529</sup> Ibid.

<sup>530</sup> J. Hill, *Actions of Architecture: Architects and Creative Users*, Routledge, London and New York 2003, s. 10. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>531</sup> N. Ellin, *Shelter from the Storm or Form Follows Fear and Vice Versa*, [w:] *Architecture of Fear*, red. N. Ellin, Princeton Architectural Press, New York 1997, s. 39.

<sup>532</sup> Ibid.

### 3.3.1 SCENOGRAFIA KINEMATOGRAFII EKSPRESJONISTYCZNEJ A WSPÓŁCZESNA ARCHITEKTURA DEKONSTRUKCJI.

Gdy w 1918 zakończyła się pierwsza wojna światowa, wielu wracających do domu żołnierzy austrowęgierskiej armii ugięło się nie tylko pod ciężarem bojowego rynsztunku, ale także traumatycznych doświadczeń i nowych przemyśleń. Niektórzy młodzi mężczyźni nie byli w stanie uwierzyć, że wbrew optymistycznej narracji, zawartej w trafiających do nich na froncie w propagandowych informacjach, konflikt zakończył się przegraną ich ojczyzny.<sup>533</sup> Powszechnie sądzono, że podstawową przyczyną porażki były wzniecone w ostatnich miesiącach wojny w głębi kraju zamieszki rewolucji listopadowej, za które winą obarczano przedstawicieli narodowości żydowskiej.<sup>534</sup> Takie poglądy podzielał również pewien niedoszły architekt<sup>535</sup>, który już wkrótce miał zapisać się najczarniejszymi zgłoskami w historii ludzkości. W jego opinii rzekomą zdradę mogła zmyć jedynie krew, a – jak napisał wkrótce w "Mein Kampf" – pomoc w tym miały "wspaniałe naukowe odkrycia pomagające ludzkości w walce o byt dzisiaj i wykuwające broń do walk w przyszłości".<sup>536</sup>

Reżim nazistowski przeniósł więc do świata polityki powszechną na początku XX wieku fascynację postępowaniem; najwyższymi wartościami miały być "nauka, sztuka, umiejętności techniczne i wynalazczość".<sup>537</sup> Ideologia, podobnie jak w przypadku międzynarodowego socjalizmu, w mniejszym stopniu brała pod uwagę znaczenie czynników duchowych czy emocjonalnych. Rodziło to oczywiście różnorakie niebezpieczeństwa; postrzeganie świata w kategoriach czysto naukowych, które zdawały się być "niezależne od koncepcji dobra i zła,"<sup>538</sup> łatwo mogło uzasadniać zachowania moralnie niedopuszczalne. Przykładowo, zbeletryzowane w "Szpitalu przemienienia"<sup>539</sup> Stanisława Lema praktyki eugeniczne polegające na eksterminacji niepełnosprawnych intelektualnie pacjentów można było rozpatrywać w kategoriach ekonomicznych. Jednak każdy wrażliwy człowiek instynktownie wyczuje, że odciążenie finansowe społeczeństwa, które nie będzie musiało utrzymywać "nieużytecznych" jednostek, nie może być żadnym usprawiedliwieniem dla zbrodni.

---

<sup>533</sup> P. Bożejewicz, *I wojna światowa: Czy Niemcy przegrali przez "cios w plecy"?*, n.d., <https://www.rp.pl/Historia/303289936-I-wojna-swiatowa-Czy-Niemcy-przegrali-przez-cios-w-plecy.html>. Dostęp 29.05.2020.

<sup>534</sup> Ibid.

<sup>535</sup> "To, czego dowiedziałem się o moich zdolnościach, sprawiło, że postanowiłem zostać architektem." za: A. Hitler, *Mein Kampf*, źródła.historyczne.prv.pl, 1992, s. 8.

<sup>536</sup> Ibid, s. 61.

<sup>537</sup> Ibid, s. 41.

<sup>538</sup> *Nazizm*, n.d., [https://www.britannica.com/event/Nazizm](https://www.britannica.com/event/Nazism), dostęp: 12.06.2020.

<sup>539</sup> S. Lem, *Szpital przemienienia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2017.

W czasie, gdy wracający z frontu pierwszej wojny światowej Adolf Hitler snuje swoje plany zemsty, inny żołnierz austrowęgierskiej armii, Hans Janowitz, przytłoczony dramatycznymi doświadczeniami staje się pacyfistą.<sup>540</sup> Swoją służbę kończy przedwcześnie, po badaniu psychologicznym zostanie przedterminowo odesłany do domu.<sup>541</sup> Jak zauważa Sharon Packer, w owych czasach żołnierze przechodzący załamanie psychiczne szybko mogli pożałować swojej decyzji; w zakładach psychiatrycznych celowo poddawano ich bolesnej terapii z użyciem elektrowstrząsów, co miało zniechęcić potencjalnych dezertorów.<sup>542</sup>

W wyobraźni Janowitza obraz ubezwłasnowolnionych, wysyłanych na śmierć szeregowców miesza się z nieprzyjemnymi wspomnieniami z koszarowego szpitala.<sup>543</sup> Tak oto rodzi się pomysł na scenariusz "Gabinetu doktora Caligari"<sup>544</sup> – opowieści o psychiatrze zmuszającym poprzez hipnozę niewinnego młodzieńca do popełniania zbrodni. Ów młodzieniec, zgodnie z wizją Janowitza, miał oczywiście symbolizować chłopców, którzy wbrew woli, w ramach obowiązkowej służby wojskowej zabijali swoich zagranicznych rówieśników w okopach pierwszej wojny światowej.<sup>545</sup>

Fakt, że głównym, negatywnym bohaterem jest psychiatra, a zatem przedstawiciel świata nauki, skłania jednak niekiedy krytyków do wyciągania jeszcze dalej idących wniosków. Przykładowo, w książce "Performing Science and the Virtual" Sue-Ellen Case zauważa, że "Gabinet doktora Caligari" stanowi krytykę scjentystycznego pojmowania świata. Nauka, która "spenetrowała człowieka aż do najgłębszych pokładów podświadomości" okazuje się być w istocie "autorytarna" i "opresyjna".<sup>546</sup>

Jak pamiętamy z rozdziału 2.2, filmowy ekspresjonizm twardo sprzeciwiał się zarówno modernistycznym koncepcjom architektonicznym, jak i samej idei miasta. Sprzeciw sięgał jednak jeszcze głębiej – jak zauważa Christina Stojanova – ekspresjonizm zwrócony był przeciwko racjonalizmowi; przeciwko naukowemu podejściu do świata.<sup>547</sup> Filozofia ta musiała zostać przełożona także na plastyczny język scenografii filmowej.

---

<sup>540</sup> S. Kracauer, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2019, s. 62.

<sup>541</sup> S. Packer, *Cinema's Sinister Psychiatrists: From Caligari to Hannibal*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina and London 2012, s. 36.

<sup>542</sup> Ibid.

<sup>543</sup> Ibid.

<sup>544</sup> R. Wiene, *Gabinet doktora Caligari*, Decla-Bioscop AG, Republika Weimarska (Niemcy) 1920, scenografia: Walter Reimann, Walter Röhrig, Hermann Warm.

<sup>545</sup> S. Kracauer, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film...*, op. cit. s. 65

<sup>546</sup> S.-E. Case, *Performing Science and the Virtual*, Routledge, New York 2007, s. 91. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>547</sup> C. Stojanova, *German Cinematic Expressionism in Light of Jungian and Post-Jungian Approaches*, „Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies”, 2019, nr 16, s. 35-38.

Jak osiągnąć taki cel, skoro dotychczas w świecie kinematografii istniały niemal wyłącznie dekoracje o charakterze figuratywnym, odnoszące się bezpośrednio do architektury epoki? W opublikowanym w 1924 roku artykule zatytułowanym "Budowanie dla filmu" Hugo Häring definiuje tę nową drogę w sposób niezwykle czytelny.<sup>548</sup> Jego zdaniem należy stanąć w opozycji do "ducha architektury", a tym enigmatycznym pojęciem autor określa wszystko, co posiada cechy, takie jak "trwałość, solidność, sztywność, niezmienność".<sup>549</sup> W opozycji do tych wartości należy wybrać ekspresję, zaczerpniętą bezpośrednio ze świata sztuki; w centrum uwagi ma znaleźć się to, co jest "dynamiczne, zmieniające się, instynktowne, chwilowe, porywcze".<sup>550</sup> Pogląd ten podziela także Walter Reimann, jeden ze scenografów sygnujących niezwykle przestrzenie "Gabinetu Doktora Caligari" – w "Filmarchitektur-Filmarchitekt?" pisze wręcz, że pracy scenografa filmowego w żadnym wypadku nie można identyfikować z twórczością architektoniczną, że przynależy ona do świata malarstwa.<sup>551</sup> Jak zauważa Paweł Saramowicz:

*"Taka koncepcja była zupełnie czymś nowym, biorąc pod uwagę fakt, że w dotychczasowej praktyce filmowej, (...) oprawa scenograficzna była najczęściej wierną kopią otaczającego świata".<sup>552</sup>*

W tym momencie warto jednak wspomnieć, że to, co było całkowitą nowością w świecie kinematografii, istniało już wcześniej w innych obszarach sztuki. Dramatyczne futurystyczne rzeźby, takie, jak chociażby "Rozwinięcie butelki w przestrzeni" Boccioniego przekształcały i



Fot. 53 "Gabinet doktora Caligari" (88) (1920) przenosi widzów niejako do wnętrza dynamicznej, futurystycznej rzeźby takiej jak "Rozwinięcie butelki w przestrzeni" (89) (1912) Boccioniego.

<sup>548</sup> H. Häring, *Filmbauen*, „Der Neubau: Halbmonatsschrift für Baukunst”, 1924, nr 6, s. 117-118.

<sup>549</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

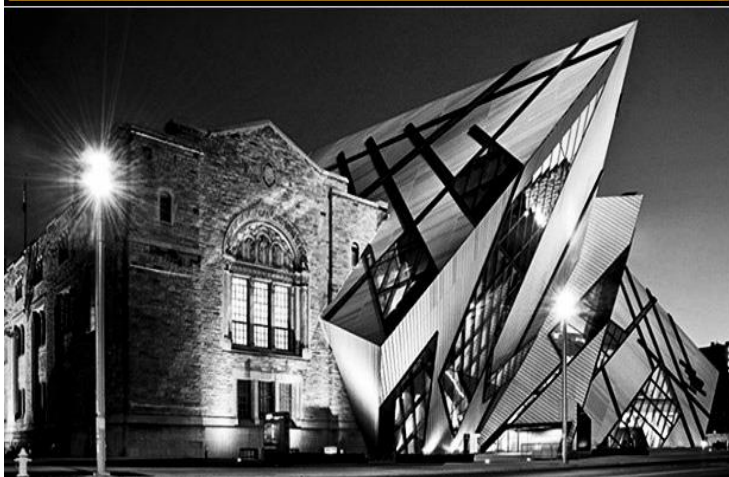
<sup>550</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>551</sup> W. Reimann, *Filmarchitektur-Filmarchitekt?...*, op. cit.

<sup>552</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit., s. 31.

dynamizowały rzeczywistość jeszcze przed "Gabinetem doktora Caligari". To jednak ten film sprawił, że pierwszy raz widzowie mogli znaleźć niejako we wnętrzu kompozycji, że drapieżne, rzeźbiarskie formy stały się przestrzenią.

Wyrwanie scenografii filmowej z ram konwencji realistycznej, które miało zbliżyć ją-jak zauważył Paul Leni-do "duchowego centrum świata"<sup>553</sup>, czyli problematyki stanowiącej przedmiot zainteresowania innych awangardowych artystów, nie było jednak ostatecznym celem ówczesnych scenografów. Już w latach 20. jawiło się jako etap pośredni stopniowej ewolucji, która miała przemienić ekspresjonistyczną sztukę w architekturę.<sup>554</sup> Ignorowanie zagadnień ekonomicznych oraz konstrukcyjnych na rzecz maksymalnej ekspresji formy budynku miało doprowadzić do "rezultatów, których nie osiągnięto jeszcze nigdy



Fot. 54 Scenografia Hermanna Warma do "Gabinetu doktora Caligari" (90) do złudzenia przypomina "Royal Ontario Museum" (91) Daniela Libeskinda.

(...) na ścieżce rozwoju architektury".<sup>555</sup> Jak zauważył Heinrich de Fries ostateczny cel stanowiła "artystyczna przemiana świata za pomocą projektowania przestrzennego".<sup>556</sup> Realizacja tej wizji zdaniem weimarskiego teoretyka była "wyłącznie kwestią czasu".<sup>557</sup>

Proroctwo w pewnym stopniu istotnie miało się spełnić, choć niestety de Friesowi i większość współczesnych mu scenografów-wizjonerów nie udało się tego doczekać. Zarówno przegrywające w czasie drugiej wojny światowej koncepcje narodowego socjalizmu, jak i zwycięskie idee socjalizmu

<sup>553</sup> P. Leni, *Baukunts im Film*, „Der Kinematograph”, 1924, nr 911. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>554</sup> H. de Fries, *Raumgestaltung im Film...*, op. cit.

<sup>555</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>556</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>557</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.



międzynarodowego współdzielą przecież postulaty racjonalizmu, które na kilkadziesiąt lat znalazły swoje odbicie w globalnej ekspansji budownictwa modernistycznego. Dopiero pod koniec XX wieku znużeni funkcjonalizmem architekci sięgnęli – mniej lub bardziej świadomie – po filozofię oraz język plastyczny charakterystyczny dla twórców scenografii ekspresjonistycznych. Krok ten związany był także z faktem, że przez kilkadziesiąt lat zarówno technologie projektowe, jak i budowlane rozwinęły się na tyle, że wypracowane w dwudziestoleciu międzywojennym filmowe idee plastyczne można było swobodnie przenieść do świata rzeczywistej architektury. Przykładowo, o realizacji Daniela Libeskinda tak pisał Paweł Saramowicz:

*"Potwierdzenie ponadczasowych walorów Caligari można odnaleźć w takich architektonicznych realizacjach jak: berliński projekt Muzeum Żydowskiego (...), którego nie tylko język form przestrzennych, ale i charakter treściowy wątku jego wymowy nieodparcie kojarzy się ze światem doktora Caligari".<sup>558</sup>*

Podobieństwo bazujące na budowaniu przestrzeni na bazie swobodnie komponowanych skosów o różnych kątach nachylenia jest w tym przypadku rzeczywiście wyczuwalne, jednak bardziej szokujące wydaje się zderzenie scenografii "Gabinetu" z inną realizacją Libeskinda-Royal Ontario Museum. Zbieżna jest tu nie tylko sama geometria, ale także kształt okien i wielkość występujących w nich podziałów. Trudno więc nie zgodzić się z biografem Libeskinda, Antonellem Marottą, według którego architekt *"na nowo odczytuje i interpretuje bolesną i wizjonerską księgę niemieckiego ekspresjonizmu".<sup>559</sup>*



Fot. 55 Organiczny pokój z "Gabinetu doktora Caligari" (92) przypomina projekt apartamentu hotelowego w Dubaju (93) autorstwa Zaha Hadid Architects.

<sup>558</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit., s. 29.

<sup>559</sup> A. Marotta, *Daniel Libeskind*, Edilstampa 2007, s. 18. Tłumaczenie autora opracowania.

Libeskind nie jest jednak jedynym projektantem, którego twórczość można powiązać z plastyką filmów ekspresjonistycznych. Scenografie z lat 20. XX wieku przyniosły całą szereg różnych sposobów dekomponowania przestrzeni. Oprócz połamanych, agresywnych, prostokształtnych form z powodzeniem wykorzystywano także obłe, płynące kształty przywodzące na myśl dzieła Zahy Hadid.

W swojej pracy doktorskiej Paweł Saramowicz porównuje zaprojektowaną przez biuro pochodzącej z Iraku artystki restaurację "MoonSpoon" w Sapporo z wnętrzami filmowego "Gabinetu Figur Woskowych". Jego zdaniem biuro Zahy Hadid "realizuje w swojej prak-



Fot. 56 Unifikacja przestrzeni poprzez zastosowanie zbliżonych elementów graficznych na podłogach, ścianach i sufitach-"Gabinet doktora Caligari" (94) oraz hall w "The Ascent at Roebing's Bridge"(95) Daniela Libeskinda.

tyce architektonicznej dokonania plastyczne ekspresjonizmu niemieckiego, głównie w dziedzinie dynamizacji form przestrzennych".<sup>560</sup>

Oprócz samego wykorzystania dynamicznych form plastycznych, architekturę dekonstrukcji ze scenografiami filmów niemieckiego ekspresjonizmu łączy także pewien trend polegający na graficznej unifikacji przestrzeni. w "Genuine"<sup>561</sup> i "Gabinecie doktora Caligari" dekoracyjne malarskie wzory płynnie przechodzą z podłogi, na meble, ściany i sufity. Taki zabieg, pozwalający nadać wnętrzu wrażenie spójności i jednorodności wykorzystywany był przez wielu współczesnych projektantów, m.in. grupę Alchimia lub wspomnianego wcześniej Daniela Libeskinda. W przypadku tego ostatniego dodatkowo

<sup>560</sup> P. Saramowicz, *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową-praca doktorska wykonana na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej...*, op. cit, s. 53.

<sup>561</sup> R. Wiene, *Genuine*, Decla-Bioscop AG, Republika Weimarska (Niemcy) 1920, scenografia: Bernhard Klein,%0ACésar Klein,%0AKurt Hermann Rosenberg.

zbieżna jest sama plastyka grafik-pęknięcia, płatanina skośnych linii, które dekonstruktywista zastosował w swoim słynnym berlińskim muzeum spowodowały, że *"architektura, po raz pierwszy od wielu lat stała się nośnikiem dramatu"*.<sup>562</sup>

Libeskind wydaje się zbliżać do twórców ekspresjonistycznych scenografii nie tylko na poziomie formalnym, ale także ideowym. Tak jak inni dekonstruktywiści jego sposób myślenia o przestrzeni wyrósł przecież na bazie poststrukturalistycznej filozofii francuskiej, ze szczególnym uwzględnieniem prac Jacques'a Derridy.<sup>563</sup> Rozpowszechniony jest pogląd o "antynaukowym" charakterze rozważań tych myślicieli, którzy odnosząc się do filozofii wschodu oraz podważając zasadność stosowania aparatu badawczego próbowali nadawać swoim pracom wrażenie wywrotowości.<sup>564</sup> Zarówno Walter Reimann<sup>565</sup> jak i Daniel Libeskind przedkładają irracjonalizm, wyobraźnię i iluzję ponad zdroworozsądkową kalkulację. Zdaniem drugiego z wymienionych architektów *"to, co dominuje, co zabija, zawsze czyni to w imię zdrowego rozsądku"*.<sup>566</sup>

Oprócz odrzucenia racjonalizmu, powraca też dyskurs o projektowaniu "antyarchitektonicznym", czyli sprzeciwiającym się konwencjom i wartościom charakterystycznym dla świata architektury. Tezę, że dekonstruktywizm jest właśnie takim nurtem bardzo szeroko argumentuje Nikos A. Salingaros w publikacji *"Anti-Architecture and Deconstruction"*.<sup>567</sup> Również w artykule polskiego badacza, Tomasza Omiecińskiego przeczytamy, że:

*"Silne emocje wywoływane przez dzieło są bardzo często pożądanym efektem w przypadku literatury czy malarstwa. Jest jednak coś antyarchitektonicznego w mówieniu o ekspresji architektury jako o sytuacji, gdy architekt przekazuje swoje uczucia publiczności"*.<sup>568</sup>

Przyglądając się podobnym głosom teoretyków łatwo możemy zauważyć, że współczesna architektura dekonstrukcji w istocie zrealizowała wyznaczony w latach 20. XX wieku przez Häringa i Reimanna program przejęcia języka ze świata pozaarchitektonicznej twórczości artystycznej. Co więcej – zrealizowała go na tyle czytelnie, że jej odbiorcy są w stanie na podstawie samych budynków doszukać się stojących za projektami filozoficznych idei.

---

<sup>562</sup> A. Marotta, *Daniel Libeskind...*, op. cit., s. 7. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>563</sup> A. Hoteit, *Deconstructivism: Translation From Philosophy to Architecture*, „Canadian Social Science”, 2015, nr 11, s. 1-13.

<sup>564</sup> P. Cilliers, *Critical Complexity*, Walter de Gruyter GmbH & Co, Berlin/Boston 2016, s. 52.

<sup>565</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit., s. 52.

<sup>566</sup> A. Marotta, *Daniel Libeskind...*, op. cit., s. 19. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>567</sup> N.A. Salingaros, *Anti-Architecture and Deconstruction*, Umbau-Verlag, Solingen 2004.

<sup>568</sup> T. Omieciński, *Główne założenia estetyczne dekonstruktywizmu na przykładzie Muzeum Żydowskiego w Berlinie Daniela Libeskinda*, „Architectus”, 2017, nr 51, s. 33.

Scenografowie z okresu niemieckiego ekspresjonizmu nie tylko zapoczątkowali więc drogę odrzucenia przez filmowe dekoracje konwencji realistycznej, nie tylko przewidzieli, że ich działania mogą wpłynąć na przyszłą twórczość architektoniczną. Za ich sprawą architektura stała się dziedziną interdyscyplinarną, w równym stopniu powiązaną z rzeźbą i malarstwem, co z inżynierią. Dzięki nim antynaukowa, wyrzekająca się logiki, swoboda form i skojarzeń stała się wyrazem buntu wobec skodyfikowanej – najpierw przez narodowy socjalizm, później przez architektoniczny modernizm – dyktatury racjonalizmu.

Odwiedzający Monachium turyści po przeciwnych stronach Von-der-Tann-Strasse mogą odnaleźć dwie słynne galerie – monumentalny "Haus der kunst" oraz skromny "Kunstverein", dawną siedzibę instytutu archeologicznego. Rywalizacja obu instytucji sięga 1937 roku, kiedy Adolf Hitler otworzył w nich konkurencyjne wystawy – "Haus der kunst" mieścił "Wielką, niemiecką wystawę sztuki", na której można było zobaczyć lubiane przez wodza, starannie wyeksponowane prace figuratywne i propagandowe, "Kunstverein" zaprezentował natomiast "Wystawę sztuki zdegenerowanej" mającą obrzydzić widzom znienawidzone przez nazistów dzieła ekspresjonistyczne, kubistyczne czy abstrakcyjne.<sup>569</sup> Wbrew intencjom organizatorów to właśnie rozwieszona w nieładzie i pozbawione ram obrazy awangardowe okazały się obiektem zainteresowania publiczności; "zdegenerowaną sztukę" przyszło oglądać blisko czterokrotnie więcej widzów od jej aryjskiej konkurentki.<sup>570</sup> Owa degeneracja, współcześnie przeobrażona w architekturę dekonstrukcji, w dalszym ciągu stanowi symbol twórczej wolności.

---

<sup>569</sup> F.S. Kleiner, *Gardner's Art through the Ages: The Western Perspective*, Wadsworth Cenage Learning, Boston 2010, s. 721.

<sup>570</sup> J.J. Michalczyk, *Nazi Law: From Nuremberg to Nuremberg*, Bloomsbury Academic, London, New York 2018, s. 297.

### 3.3.2 EKSPRESJA BIOLOGICZNYCH NAWIĄZAŃ

W 1909 roku, gdy gięte profile wyznaczające podziały secesyjnych elewacji wciąż jeszcze uchodziły za symbol nowoczesności, Kate Gordon, amerykańska psycholog, w swojej "Estetyce" argumentowała, że "krzywe są w powszechnym odbiorze piękniejsze od linii prostych".<sup>571</sup> Jej zdaniem nawet najprostszy, nieregularny kształt ma moc wzbudzenia w odbiorcy emocji.<sup>572</sup> Autorka niestety nie miała okazji dowiedzieć się, że poruszony przez nią, tak abstrakcyjny przecież, problem stanie się przedmiotem badań o charakterze czysto empirycznym. Grupa naukowców pod przewodnictwem profesora Oshina Vartaniana za pomocą urządzenia do rezonansu magnetycznego badała mózgi ludzi, równocześnie wyświetlając im dokumentację fotograficzną różnorodnych wnętrz budynków.<sup>573</sup> Badania jednoznacznie wykazały, że to właśnie przestrzenie zawierające elementy krzywokreślne aktywowały obszary mózgu odpowiedzialne za reakcję emocjonalną.<sup>574</sup> Komentując wyniki doświadczeń, profesor Paul Silva sugerował, że dzieje się tak ze względu na podświadome skojarzenie obłych form z naturalnym krajobrazem lub ludzkim ciałem.<sup>575</sup> W ten sposób świat architektury potwierdził istnienie nowego rodzaju ekspresji-ekspresji biologicznych nawiązań. Przyglądając się zarówno scenografii filmów fantastycznonaukowych, jak i rzeczywistej architekturze, możemy zauważyć, że już od dawna skutecznie wykorzystują one ten środek wyrazu.

W wieku zaledwie 27 lat żywiołowa, szwajcarska modelka i aktorka, Li Tobler popełniła samobójstwo.<sup>576</sup> Tragiczna śmierć odebrała radość życia jej ukochanemu, H.R. Gigerowi, który swoją partnerkę miał już wkrótce upamiętnić w szeregu prac malarskich.<sup>577</sup>

Charakter tego upamiętnienia z całą pewnością mógł jednak budzić kontrowersje<sup>578</sup> – Giger, który od najmłodszych lat zainteresowany był estetyką opowieści grozy,

---

<sup>571</sup> A. Sussman and J.B. Hollander, *Cognitive Architecture: Designing for How We Respond to the Built Environment*, Routledge, New York and London 2015, s. 123. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>572</sup> Ibid.

<sup>573</sup> O. Vartanian et al., *Impact of contour on aesthetic judgments and approach-avoidance decisions in architecture*, „Proceedings of the National Academy of Sciences”, 2013, nr 6, s. 10446–10453.

<sup>574</sup> Ibid.

<sup>575</sup> W.L. Adams, *Do these buildings turn you on? The strange psychology of curvy architecture*, 2013, <http://edition.cnn.com/2013/11/26/world/do-these-buildings-turn-you-on/index.html>, dostęp: 25.07.2020.

<sup>576</sup> N. Sydor, *Li Tobler the Melancholy Muse of H.R. Giger*, n.d., <https://vocal.media/futurism/li-tobler-the-melancholy-muse-of-h-r-giger>, dostęp: 25.07.2020.

<sup>577</sup> Ibid.

<sup>578</sup> Po śmierci modelki popularne były plotki, jakoby Giger przechowywał w domu wypreparowany szkielet zmarłej. Okazały się one jednak nieprawdziwe, artyście w zupełności wystarczyło upamiętnienie ukochanej w bardziej tradycyjny, malarski sposób. Za: Ibid.

a w dzieciństwie z upodobaniem odwiedzał wystawy egipskich mumii,<sup>579</sup> mocno przetwarzał wizerunek swojej wybranki. W jego wyobraźni zdeformowana postać zintegrowana była z futurystycznymi mechanizmami oraz tworzoną na bazie biologicznych inspiracji architekturą tak mocno, że ciężko było ocenić, gdzie leży granica pomiędzy światem ożywionym i nieożywionym. Taką właśnie estetykę szwajcarski artysta określił terminem "biomechanika".<sup>580</sup>



Fot. 57 Biomechaniczna estetyka w malarstwie H. R. Giger. (8)

Niezwykłe malarskie wizje już wkrótce miały zamienić się w scenografię, a następnie w rzeczywistą architekturę. Giger szeroko znany jest jako współtwórca oscarowego świata "Obcego-ósmego pasażera Nostromo"<sup>581</sup> (1979) Ridleya Scotta.<sup>582</sup> Choć głównym scenografem był Michael Seymour, to Gigerowi film zawdzięcza nie tylko wygląd kosmicznego monstrem, ale także charakterystyczne, złowieszcze struktury, przywodzące na myśl

---

<sup>579</sup> A.J. Hirsch, *Alien and beyond The opus magnum of HR Giger*, n.d., [https://www.taschen.com/pages/en/company/blog/826.alien\\_and\\_beyond.htm](https://www.taschen.com/pages/en/company/blog/826.alien_and_beyond.htm), dostęp: 25.07.2020.

<sup>580</sup> Ibid.

<sup>581</sup> R. Scott, *Obcy-8. pasażer Nostromo*, Brandywine Productions, USA 1979.

<sup>582</sup> G. Border, „Architecture of Science Fiction”, op. cit., s. 47.

elementy świata przyrody-kości lub macki.<sup>583</sup> Stały się one tak rozpoznawalne, że artysta postanowił wykorzystywać je poza filmowym uniwersum, projektując designerskie meble, a także tworząc kilka intrygujących lokali gastronomicznych. Z całą pewnością pomogło mu w tym posiadane architektoniczne wykształcenie.

Czerpiąc w swojej twórczości z symboliki alchemicznej i okultystycznej, Giger, podobnie jak opisywani wcześniej filmowi ekspresjoniści, stanowczo odciął się od naukowego pojmowania świata.<sup>584</sup> Jak zauważa Andreas Hirsch:

*Nieprzejrzystość hermetycznych tekstów i okultystycznych schematów reprezentuje sposób myślenia, który (...) rzuca wyzwanie oświeceniu, racjonalizmowi i modernizmowi.*<sup>585</sup>

Jak zauważa Gemma Border, wizje "biomechanicznej", rosnącej architektury znane z prac Gigera można przyrównać do niektórych współczesnych projektów bionicznych.<sup>586</sup> Bio-

nika, czyli "ukierunkowany i

twórczy stosunek człowieka do przyrody"<sup>587</sup>; inspirowanie się w pracy artystycznej i technicznej formami i zasadami działania organizmów żywych, została wyodrębniona jako niezależne zjawisko pod koniec lat 50. XX wieku, choć pierwsze budynki dające się zakwalifikować do tego nurtu można znaleźć już w starożytności.<sup>588</sup> Natomiast sam termin "bionika", choć w odmiennym od dzisiejszego znaczeniu pojawił się na kartach fachowej literatury w



Fot. 58 **Filmowe scenografie** (97) H. R. Gigera przerażają równie mocno jak jego rzeczywiste realizacje architektoniczne (98).

<sup>583</sup> Ibid.

<sup>584</sup> A.J. Hirsch, „Alien and beyond The opus magnum of HR Giger”, op. cit.

<sup>585</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>586</sup> G. Border, „Architecture of Science Fiction”, op. cit., s. 47.

<sup>587</sup> J.S. Lebediew, *Architektura i Bionika*, Arkady 1983, s. 167.

<sup>588</sup> Ibid, s. 168.

1901 roku.<sup>589</sup> Obiekty bioniczne mogą odzwierciedlać formy tworzone przez przyrodę (jak np. opera w Sydney), czerpać z niej idee konstrukcyjne (struktury "tensegrity" projektowane przez Fullera i Snelsona), odnosić się do niej na płaszczyźnie funkcji i znaczenia (np. systemy wentylacji zaczerpnięte z kopców termitów) lub przetwarzać ją na polu materiałowo-produkcyjnym.<sup>590</sup> Właśnie ta ostatnia kategoria wydaje się być wyjątkowo istotna z punktu widzenia niniejszego opracowania.



Fot. 59 Grzyby jako materiał budowlany w małej (jedna z rzeźb Philipa Rossa) (9) i dużej skali (Pawilon na dziedzińcu MoMa) (10).

Obiekty produkowane z organicznych materiałów stały się w ostatnim czasie przedmiotem intensywnych badań. Bardzo ciekawe wyniki uzyskał w tym obszarze Philip Ross, mykolog, który zastąpił produkcją cegieł i różnorodnych przedmiotów z podziemnej tkanki tworzonej przez grzyby, tzw. *mycelium*.<sup>591</sup> Struktury jego autorstwa, oprócz interesującej formy plastycznej odznaczają się też niezwykłymi parametrami technicznymi; są wytrzymalsze od betonu, ognioodporne, cechują je też niskie współczynniki przewodzenia ciepła.<sup>592</sup> Co więcej, produkcja grzybowych cegieł jest bardzo ekonomiczna; hodowla nie wymaga dużej ilości surowców, a za pożywkę służą jej zwykłe odpady.<sup>593</sup> Nie ma też

---

<sup>589</sup> W. Barthlott, M.D. Rafiqpoor, i W.M. Erdelen, *Bionics and Biodiversity-Bio-inspired technical innovations for a Sustainable Future*, [w:] *Biomimetic Research for Architecture and Building Construction: Biological Design and Integrative Structures*, red. J. Knippers, K.G. Nickel, i T. Speck, Springer, Cham 2016, s. 29.

<sup>590</sup> B. Baier i E.F. Nunes, *Bionics: Learning from nature for sustainable lightweight structures*, [w:] *Insights and Innovations in Structural Engineering, Mechanics and Computation*, red. A. Zingoni, CRC Press, London 2016, s. 823-826.

<sup>591</sup> A. Grover, *New Art and Science Affinities*, Miller Gallery at Carnegie Mellon University + CMU STUDIO for Creative Inquiry, Pittsburgh 2012, s. 84-87.

<sup>592</sup> *Ibid*, s. 84.

<sup>593</sup> T. Puiu, *How a mycologist is making 'living' bricks out of mushrooms that are stronger than concrete*, 2017, <https://www.zmescience.com/science/living-bricks-mushrooms-0423432/>, dostęp: 17.09.2020.



niebezpieczeństwa, że wykorzystane do budowy organizmy odżyją; przed zastosowaniem cegły (lub inne struktury) zostają wypalone w piecu.<sup>594</sup>

Pomimo licznych zalet nowego materiału, część osób podchodzi do niego z pewną dozą sceptycyzmu; ich zdaniem nigdy nie uda się uruchomić jego produkcji na tak masową skalę, by stał się realną alternatywą dla betonu.<sup>595</sup> Wiąże się to z tempem, w jakim wzrastają grzyby; choć przyrost masy niektórych gatunków w sprzyjających okolicznościach jest niezwykle szybki, to zostaje okupiony pogorszeniem się potencjalnej termoizolacyjności produkowanych z nich wyrobów.<sup>596</sup>

Z grzybów powstawały już zarówno rzeźby, jak i niezwykle meble.<sup>597</sup> Mieszając struktury plechy z włóknami udało się również stworzyć bardzo realistyczną i wytrzymałą sztuczną skórę.<sup>598</sup> Najbardziej spektakularną realizacją z dziedziny *mykotektury*<sup>599</sup> była, jak do tej pory, wybudowana z cegieł grzybowego pochodzenia wieża, którą architekt David Benjamin skonstruował na dziedzińcu MoMa.<sup>600</sup>

Choć u podstaw niezwykłych konstrukcji leżą ekologiczne zainteresowania jej twórców, którzy w nowym materiale doszukują się możliwości tworzenia architektury pozbawionej negatywnego wpływu na środowisko<sup>601</sup>, to formalna ekspresja wydaje się szczególnie szokować odbiorców. Uwypuklenie w architektonicznych strukturach pozostałości fragmentów grzybni (a czasami celowe pozostawienie jej przy życiu-jak w projekcie Erica Klarenbeeka<sup>602</sup>) powoduje, że widz nie jest w stanie jednoznacznie ocenić, czy ma do czynienia ze światem przyrody czy architekturą. Stworzona przez Gigerę biomechaniczna ekspresja stała się rzeczywistością.

Polskim malarzem tworzącym prace w dość podobnym nastroju (a także w tym samym co Giger czasie) był Zdzisław Beksiński. Zdaniem Francisa Tsai prace Polaka w większym

---

<sup>594</sup> Ibid.

<sup>595</sup> Ibid.

<sup>596</sup> *Building with mushrooms*, n.d., <https://criticalconcrete.com/building-with-mushrooms/>, dostęp: 10.06.2020.

<sup>597</sup> T. Puiu, „How a mycologist is making ‘living’ bricks out of mushrooms that are stronger than concrete”, op. cit.

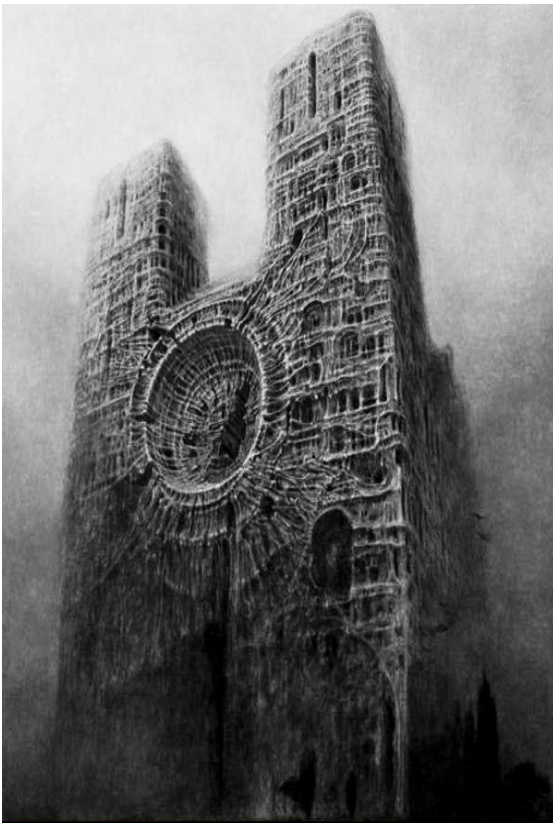
<sup>598</sup> S. Ashaboglu, *Object of the Moment: Mycelium Leather by MycoWorks*, 2016, [https://www.architectmagazine.com/technology/products/object-of-attention-mycelium-leather\\_o](https://www.architectmagazine.com/technology/products/object-of-attention-mycelium-leather_o). Dostęp 11.09.2020.

<sup>599</sup> Autor pracy zaproponował spolszczenie stworzonego do określenia powstających z grzybów budowli neologizmu „*mycotecture*”.

<sup>600</sup> G. Border, „Architecture of Science Fiction”, op. cit., s. 46.

<sup>601</sup> A. Morby, *Structure grown from “mushroom sausages” shows potential for zero-waste architecture*, 2017, <https://www.dezeen.com/2017/06/20/aleksi-vesaluoma-mushroom-mycelium-structure-shows-potential-zero-waste-architecture/>, dostęp: 17.09.2020.

<sup>602</sup> M. Fairs, *Mycelium Chair by Eric Klarenbeek is 3D-printed with living fungus*, 2013, <https://www.dezeen.com/2013/10/20/mycelium-chair-by-eric-klarenbeek-is-3d-printed-with-living-fungus/>, dostęp: 17.09.2020.



Fot. 60 Obraz Zdzisława Beksińskiego (101) (1983) i jego filmowe odwzorowanie w filmie "Katedra" Tomasza Bagińskiego (102) (2002) w pewnym stopniu doczekały się urzeczywistnienia w zielonych realizacjach Marcela Kalberera (103).

stopniu koncentrują się nawet na przestrzennym, architektonicznym sposobie obrazowania od wizji twórcy "Obcego".<sup>603</sup> Tezę tę wydaje się potwierdzać szereg obrazów przedstawiających katedry gotyckie utkane jakby z delikatnych gałązek bluszczu, które stanowiły inspirację dla fantastycznonaukowej animacji "Katedra"<sup>604</sup> Tomasza Bagińskiego.<sup>605</sup> Skojarzenie przez utalentowanego grafika gotyckich łuków sklepiennych z formami świata przyrody zaowocowało urzekającą plastycznie wizją, która zdecydowanie zasłużyła na otrzymaną w 2002 roku oscarową nominację.

Ciekawym może wydać się fakt, że w podobnym okresie idea "żywych katedr" zainspirowała także architektów, spośród których najbardziej rozpoznawalny jest Marcel Kalberer. Tworzone przez niego niezwykle konstrukcje ogrodniczo-architektoniczne, wykonywane z żywych gałązek wierzby wzmocnionych stalowymi rurami noszą pewne powinowactwo z plastyką kinematograficznej "Katedry".

Bioniczne inspiracje formalne możemy odszukać też w filmach takich jak "Otchłań"<sup>606</sup> ("The Abyss") Camerona czy

<sup>603</sup> F. Tsai, *3rd Runner-up*, [w:] *Machine Flesh*, red. D. Wade, Ballistic, Mylor 2005, s. 58.

<sup>604</sup> T. Bagiński, *Katedra*, Platige Image, Polska 2002.

<sup>605</sup> J. Borowski, *Tomasz Bagiński: From lowly student to executive producer of Netflix series 'The Witcher'*, 2019, <https://www.thefirstnews.com/article/tomasz-baginski-from-lowly-student-to-executive-producer-of-netflix-series-the-witcher-4120>, dostęp: 16.07.2019.

<sup>606</sup> J. Cameron, *Otchłań*, Twentieth Century Fox, USA 1989, scenografia: Leslie Dilley.

"Matrix: Rewolucje"<sup>607</sup> sióstr (a w okresie realizacji braci) Wachowskich. W drugim przypadku nowatorstwo przedstawionej na ekranie wizji rzeczywistości rządzonej przez roboty polega na zastosowaniu odwołań nie do rytmicznych, prostych form przywodzących na myśl logikę i precyzję urządzeń mechanicznych, ale do biologicznych struktur krzywoliniowych. Widać w podobnych zabiegach inspiracje rodzącą się w latach 90. XX wieku architekturą parametryczną; komputerowa tematyka opowieści pasowała do form przestrzennych przypominających dzieła Zahy Hadid.

Miasto maszyn z filmu "Matrix" łączy się ze światem przyrody nie tylko poprzez skomplikowaną geometrię przedstawionych budynków. Biomorficzne obiekty powstały w wyniku tzw. modelowania proceduralnego, czyli poprzez stworzenie szeregu algorytmów i reguł, na bazie których komputer sam skonstruował trójwymiarową przestrzeń.<sup>608</sup> Przypomina to nieco sposób w jaki wzrastają organizmy żywe; Matt Hanson sugeruje, że budynki miasta maszyn były nie tyle wybudowane, co "zasadzone".<sup>609</sup> Podobne rozwiązanie stosowane jest czasami przy tworzeniu rzeczywistych obiektów – współcześni architekci opracowują skrypty, na bazie których komputery są w stanie samodzielnie zaproponować różne warianty rzutu czy bryły budynku. Rola człowieka ogranicza się wtedy do wyboru najlepszej opcji spośród wielu komputerowych kreacji.



Fot. 61 Miasto maszyn w filmie "Matrix-rewolucje" (104) nawiązuje do współczesnych koncepcji parametrycznej urbanistyki (105)

<sup>607</sup> A. Wachowski and L. Wachowski, *Matrix: Rewolucje*, Warner Bros, USA 2003, scenografia: Owen Paterson.

<sup>608</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 104-109.

<sup>609</sup> Ibid.

Architekci projektujący w duchu bionicznym nie tylko w tym przypadku stoją przed koniecznością wyboru. Konstrukcje z grzybów, żyjące katedry czy struktury biomimiczne to tylko niektóre z pojawiających się przed nimi możliwości. Ich pomysły współczesnemu społeczeństwu przybliża natomiast fantastyka naukowa, która w poszukiwaniu nowych, szokujących widzów rozwiązań plastycznych chętnie sięga po biologiczne inspiracje.

### 3.3.3 ARCHITEKTURA NIEISTNIEJĄCA

Kiedy wyświetlimy tę samą elewację architektoniczną na dwóch monitorach różnych firm, z całą pewnością zaskoczy nas dramatyczna odmienność obrazu. Inne będzie spektrum kolorów, inna dynamika kontrastów, całkowicie inna jasność grafiki. Ewidentne różnice zauważymy również, gdy ta sama elewacja z postaci cyfrowej zmieni się w drukowaną. To jednak nie koniec niejednoznaczności, rządzących światem barw – gdy pokażemy znajdującą się na arkuszu elewację osobie o przeciwnej do nas płci, możemy być pewni, że zobaczy ona inny budynek, niż my. Badania naukowe udowadniają bowiem, że znajdujące się w naszych oczach receptory koloru związane są nieodłącznie z żeńskim chromosomem X.<sup>610</sup> Para takich chromosomów zapewnia kobietom możliwość postrzegania dużo większej ilości barw niż mężczyznom, posiadającym narząd wzroku uboższy o część komórek.<sup>611</sup> Można więc zacząć zastanawiać się, na ile odbiór architektury jest kwestią obiektywną, a na ile zależy od czynników subiektywnych.

Właśnie ta różnica pomiędzy samą architekturą, a jej odbiorem leży u podstaw najbardziej radykalnego nurtu formalistycznego we współczesnej kinematografii fantastyczno-naukowej. Nurtu, w którym architektura całkowicie pozbawiona jest, nawet najbardziej marginalnej funkcji, a to ze względu na fakt, że nie istnieje. Pozostaje jedynie jej indywidualna percepcja, wprowadzana do ludzkiego mózgu przez zaawansowane jednostki komputerowe.

Pierwszą opowieść podejmującą problematykę nieistniejącej architektury przedstawił Stanley G. Weinbaum, który już w 1935 roku (a więc na długo przed wynalezieniem komputera) opisał w swoim opowiadaniu *Pygmalion's Spectacles*<sup>612</sup> urządzenie przekazujące zdalnie stereoskopowy obraz i zanurzające korzystającego z niego obserwatora w sztucznie spreparowanym świecie. Do niewątpliwych kamieni milowych w spojrzeniu na opisywany problem należy również praca naszego rodaka, Stanisława Lema, który w jednym z opowiadań pochodzącym z tomu "Dzienniki Gwiazdowe" (datowanym na 1961 rok-czyli prawie 40 lat przed słynnym "Matrixem") przedstawił historię bytów niezdających sobie sprawy, że są na stałe zanurzone w rzeczywistości wirtualnej.<sup>613</sup>

---

<sup>610</sup> A. Pease and B. Pease, *Why Men Don't Listen and Women Can't Read Maps: How We're Different and What to Do About It*, Potter/Ten Speed/Harmony/Rodale, Berkeley 2004, s. 20.

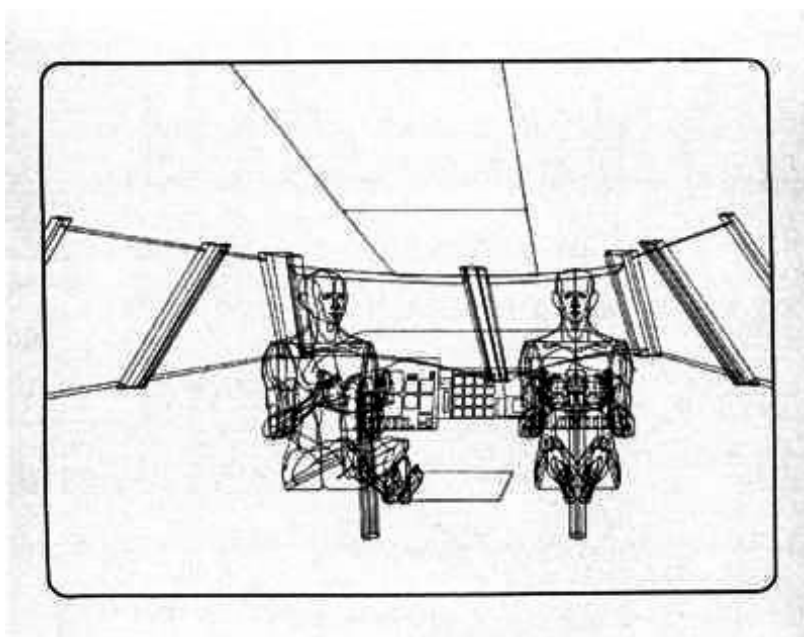
<sup>611</sup> Ibid, s. 20.

<sup>612</sup> M. Mihelj, D. Novak, and S. Beguš, *Virtual Reality Technology and Applications*, Springer, Dodrecht, Heidelberg, New York, London 2014, s. 5.

<sup>613</sup> Mowa o „Opowiadaniu I” z cyklu „Ze wspomnień Ijona Tichego”, znanym również pod tytułem „Dziwne skrzynie profesora Corcorana”. S. Lem, *Dzienniki Gwiazdowe*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2018, s. 223-241.

Trójwymiarowe projekcje nieistniejących przedmiotów zagościły w świecie fantastycznonaukowej kinematografii dopiero w latach 70.<sup>614</sup> Pionierski miniserial Reinera Wernera Fassbindera "Świat na drucie"<sup>615</sup> (1973) ze względu na niski budżet nie przyniósł szczególnie interesujących wizji cyfrowej rzeczywistości-na nie widzowie musieli czekać do premiery filmu "Tron"<sup>616</sup> (1982) Stevena Lisbergera ze scenografią Deana Edwarda Mitznera. Produkcja, która powstała przed erą komputerów osobistych, zapisała się w historii z powodu pionierskiego wykorzystania cyfrowej grafiki w filmowym świecie.<sup>617</sup> W czasach jej powstania wykonanie niezwykle prostych wirtualnych lokacji stanowiło przedsięwzięcie na tyle skomplikowane i kosztochłonne, że ekipa próbowała w miarę możliwości zastępować je praktycznymi efektami specjalnymi<sup>618</sup>, co stanowi dokładną odwrotność praktyk stosowanych we współczesnej kinematografii fantastycznonaukowej.

Świat przedstawiony filmu "Tron" jest owocem pewnej ewolucji technik prezentowania obrazu na ekranach monitorów. W latach 60. XX wieku, William Fetter, amerykański artysta znany z faktu, że jako pierwszy użył terminu "grafika komputerowa" tworzył najwcześniejsze figuratywne obrazy cyfrowe.<sup>619</sup> Zostały one skonstruowane



Fot. 62 Wczesne grafiki komputerowe Williama Fettera, nie zawierały płaszczyzn, a jedynie liniowe krawędzie obiektów.(106)

z linii rysowanych w przestrzeni trójwymiarowej, gdyż techniki renderowania czy generowania płaszczyzn nie były wówczas znane. To właśnie tego typu wczesne grafiki,

---

<sup>614</sup> S. Johnston, *The Hologram and Popular Culture*, [w:] *Holographic Visions: A History of New Science*, 2010, s. 405-408.

<sup>615</sup> R.W. Fassbinder, *Świat na drucie*, Janus Films, RFN 1973.

<sup>616</sup> S. Lisberger, *Tron*, Walt Disney Productions, USA 1982, scenografia: Dean Edward Mitzner.

<sup>617</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 24-27.

<sup>618</sup> Ibid.

<sup>619</sup> F.W. Herbert, *Computer Graphics-Computer Art*, Springer Verlag, Berlin 1985, s. 103.

składające się z kolorowych krzywych wyświetlających się na ciemnych ekranach stanowiły zapewne plastyczną inspirację dla wizji świata przedstawionego w filmie "Tron". Niektóre z nich rzeczywiście generowane były przez komputery, inne miały charakter materialny-na scenografii i ciastach aktorów rzeczywiście namalowano różnobarwne linie.<sup>620</sup>

Charakterystyczne, podświetlone, kolorowe kontury wykorzystane w niemal wszystkich elementach świata przedstawionego tak mocno zapisały się w podświadomości widzów, że stały się niejako symbolem "cyfrowości". Owocem tych skojarzeń może być porozi-nany kolorowymi pęknięciami projekt serwerowni zaprojektowanej na olimpiadę w Pekinie - "Beijing Digital Building" autorstwa Pei Zhu. Zbliżona estetyka została też przeniesiona do szeregu innych realizacji, np. zlokalizowanego w Moskwie "Europejskiego Centrum Handlowego" czy



Fot. 63 Obiekty o podświetlonych krawędziach jako plastyczna manifestacja "cyfrowości" i nowoczesności-scenografia filmu "Tron"(1982) (107) a "Europejskie Centrum Handlowe" (108), "Digital Beijing Building"(109) i siedziba "Melbourne Theatre Company" (110).

<sup>620</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit. s. 24-27.



Fot. 64 Podświetlane kontury pomieszczeń w "Seksmisji" Juliusza Machulskiego budzą skojarzenia z pojawiającym się w tym filmie komputerowym diagramem podziemnego schronu (111).

"Melbourne Theatre Company" autorstwa ARM Architecture. Koncepcja znalazła też oddźwięk w wielu innych filmach fantastycznonaukowych także tych, których wizje nie były oparte o dynamiczny rozwój informatyki-podświetlona konturowo jest między innymi większość pomieszczeń w słynnej "Seksmisji"<sup>621</sup> (1983) Juliusza Machulskiego.

W miarę upływu lat wirtualne wizje stawały się coraz bardziej śmiałe. Reżyserzy zaczęli wprowadzać do filmów motywy tzw. "rzeczywistości rozszerzonej", czyli przestrzeni trójwymiarowej, która łączy elementy materialne ze światem wirtualnym oraz pozwala użytkownikowi na interakcję.<sup>622</sup> Wczesnym przykładem takiego rozwiązania może być holograficzny pokład-"holodeck" z serialu "Star Trek: Następne Pokolenie"<sup>623</sup>. Ciekawszą – z architektonicznego punktu widzenia – wizję możemy jednak znaleźć w niedawnym "Atlasie Chmur"<sup>624</sup> (2012) w reżyserii Toma Tykwa oraz Lilly i Lany Wachowskich.

Mieszkający w futurystycznym mieście Hae Joo-Chang kilkoma prostymi gestami włącza urządzenia, które za pomocą trójwymiarowych projekcji zamieniają jego obskurną betonową celę w luksusowy apartament.

Najbardziej realistyczną wizję przyszłości zdominowanej przez rzeczywistość rozszerzoną odnajdziemy jednak w krótkometrażowym filmie "Hyper-reality" w reżyserii Keiichi Matsudy. Przedstawia on przestrzeń miejską postrzeganą przez pryzmat osoby

<sup>621</sup> J. Machulski, *Seksmisja*, Studio Filmowe Kadr, Polska 1984, scenografia: Wojciech Saloni-Marczewski, Ewa Skoczowska, Janusz Sosnowski.

<sup>622</sup> M. Synowiec, *Zasada działania i wybrane zastosowania poszerzonej rzeczywistości*, „Szybkobieżne Pojazdy Gąsienicowe”, 2012, nr 29, nr 1, s. 1-10.

<sup>623</sup> G. Roddenberry, *Star Trek: Następne pokolenie*, Paramount Television, USA 1987-1994, scenografia: Richard D. James, Herman F. Zimmerman.

<sup>624</sup> T. Tykwa, Lilly Wachowska, and Lana Wachowska, *Atlas chmur*, Cloud Atlas Productions, USA 2012, scenografia: Hugh Bateup, Uli Hanisch.



zaopatrzonej w futurystyczne urządzenie indywidualizujące percepcję. W przeciwieństwie do wizji z "Atlasu chmur", cyfrowa warstwa obrazu nałożona na istniejącą architekturę nie służy jednak wygenerowaniu estetycznej przyjemności bohaterki – ma ściśle użytkowy i komercyjny charakter. Widzialną, ale niematerialną rzeczywistość wypełniają kolejne okna komunikatorów, wskaźniki prowadzące bohaterkę w stronę regałów z poszukiwanymi produktami oraz, przede wszystkim, wszechobecne, kolorowe i agresywne reklamy. Krzykliwa, trójwymiarowa promocja jest tak istotna dla świata przedstawionego, że w swoim artykule Maciej Stasiowski używa w jej kontekście terminu "logorama".<sup>625</sup> Terminu, który nawiązuje do oscarowej, francuskiej animacji złożonej niemal wyłącznie z logotypów popularnych marek. Nie ma więc wątpliwości, że przedstawiona rzeczywistość została bez reszty podporządkowana wielkim korporacjom, które walczą o uwagę odbiorcy wykorzystując elementy wirtualnej architektury o maksymalnym stopniu ekspresji. Zagubiona w gąszczu bodźców i wirtualnych przekazów bohaterka jest tak bardzo zdezorientowana, że nie zauważa nawet, kiedy w wyniku napadu rabunkowego zostaje dźgnięta nożem.



Fot. 65 "Atlas chmur"-technologie rzeczywistości rozszerzonej zmieniają obraz architektury (169).

<sup>625</sup> M. Stasiowski, *Miasto w stanie płynnym. Filmowa analiza „papierowej architektury” na przykładzie „Instant City” (1968) Petera Cooka i Rona Herrona oraz „Teorii wszystkiego” (2013) Terry’ego Gilliana*, „Kwartalnik filmowy”, 2020, nr 109, s. 169.

Paradoksalnie jesteśmy bliżej urzeczywistnienia opisanych powyżej wizji niż mogłoby się wydawać. Nad urządzeniami, które mają za zadanie w płynny sposób integrować komputerową grafikę z otaczającym światem, pracują obecnie firmy tak wielkie jak Microsoft czy Sony. Każdy posiadacz bardziej zaawansowanego telefonu komórkowego może również pobrać nowoczesne aplikacje, takie jak "Lapse" autorstwa Ivana Totha Depeñii, które przekształcają miejską rzeczywistość zgodnie z wizją artysty<sup>626</sup>. Choć nie oferują one jeszcze widoku stereoskopowego i dostępne są dla ograniczonej ilości miejsc (przykładowo – "Lapse" działa wyłącznie w wybranych punktach Miami), to ideowo bardzo zbliżone są do tego, co zobaczyć możemy m.in. w "Atlasie Chmur".



Fot. 66 Modyfikacja istniejącej architektury metodami komputerowymi-aplikacja "Lapse" (11), materiały promocyjne "Microsoft HoloLens" (12).

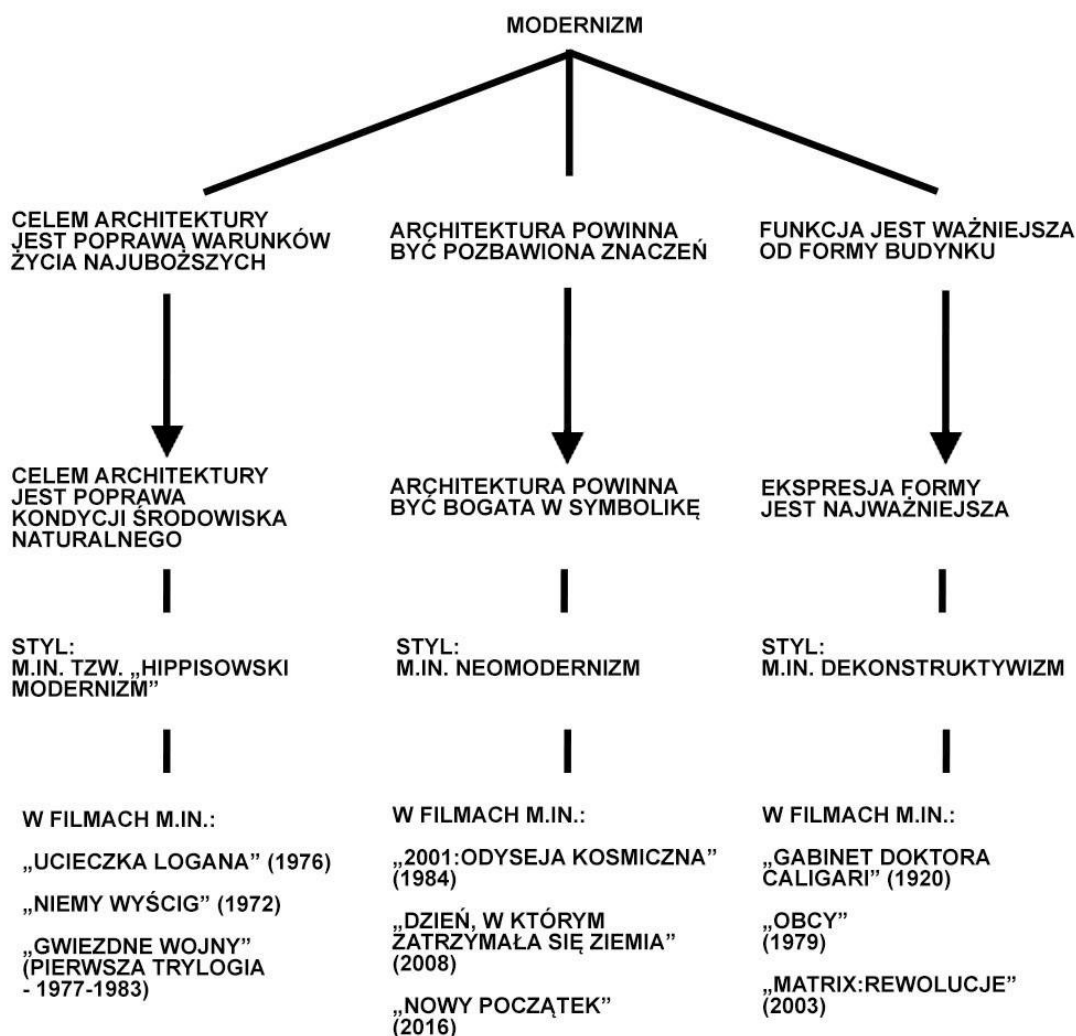
Pytanie narzucające się w sposób odruchowy, to "czy w niedalekiej przyszłości graficy komputerowi zastąpią architektów, projektując plastyczne "interfejsy" dla materialnego świata?". Oczywiście trudno jest na nie odpowiedzieć, bez wątplenia jednak mogą w tym pomóc najnowsze rozwiązania technologiczne. Charakterystyczne holograficzne komunikaty promocyjne znane z "Hyper-reality", "Ghost in the shell" czy "Blade runnera 2049", mogą zagościć na naszych ulicach szybciej, niż moglibyśmy się tego spodziewać. Architektoniczna rzeczywistość dogania stopniowo fantastycznonaukowe fikcje.

---

<sup>626</sup> K. Demie, *An Artist's Augmented Reality App Reveals Virtual Art across Miami, and Incites Imagination*, 2016, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-this-augmented-reality-app-reveals-art-in-public-spaces>, dostęp: 11.09.2018.

## 3.4 WNIOSKI, REPREZENTACJA GRAFICZNA

Nowe nurty architektoniczne w drugiej połowie XX wieku zaczęły polemizować z utilitarną filozofią modernizmu, akcentując idee związane z ekologią, symboliką czy formalną ekspresją. Ewolucję architektoniczną w świecie scenografii filmów fantastycznonaukowych przedstawiono na poniższym schemacie:



Fot. 67 Schemat ewolucji stylistyki modernistycznej w kinematografii fantastycznonaukowej. (13)



---

**4. ARCHITEKTURA  
HISTORYZUJĄCA  
W KINEMATOGRAFII  
FANTASTYCZNONAUKOWEJ  
REALIZUJE POSTULATY  
POSTMODERNIZMU**

---

W latach 60. literatura fantastycznonaukowa przeżywała ogromny rozkwit; Philip K. Dick pisze swoje najbardziej znane powieści-m.in. "Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?" i "Ubik", Frank Herbert kończy "Diunę", Stanisław Lem wydaje "Solaris", Arthur C. Clarke publikuje "2001: Odyseję kosmiczną", swoją działalność literacką rozpoczynają też bracia Strugaccy. Ogromny rozkwit literatury fantastycznonaukowej może być pośrednio związany z odbywającymi się w tym dziesięcioleciu podbojami przestrzeni kosmicznej, którymi żyje duża część społeczeństwa. Gwiezdny lot Gagarina (1961) i lądowanie na księżycu (1969) rozpalają wyobraźnię literatów, ale też pozwalają fantastycznonaukowym twórcom na sukces komercyjny. Legendarne powieści już wkrótce staną się podstawą równie słynnych filmów. Ich reżyserzy, zyskujący coraz większą władzę nad tworzonymi dziełami, chętniej sięgną po historyzujące rozwiązania scenograficzne, korzystając z postmodernistycznej wolności. Owa wolność manifestowana będzie także poprzez nacechowanie utworów:

*"[1.] pluralizmem i różnorodnością stylów czy typów refleksji,*

*[2.] rozproszeniem i rozpadem obowiązujących systemów wartości, porządków społecznych i kulturowych,*

*[3.] eklektyzmem form, wzorców i modeli zachowań,*

*[4.] zacieraniem granic pomiędzy elitarną kulturą "wysoką" a "niską", popularną".<sup>627</sup>*

Interesujący wydaje się fakt, że cechy, które w kontekście kinematografii postmodernistycznej przywołuje Rafał Syska, z powodzeniem można również odnieść do architektury rzeczonoego okresu. W niniejszym rozdziale prześledzimy, jak opisane powyżej wzorce estetyczne wzbogaciły zarówno formy budynków, jak i ich scenograficzne odwzorowanie.

---

<sup>627</sup> R. Syska, Słownik filmu, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010, s. 143.

## 4.1 GENEZA HISTORYZUJĄCYCH WIZJI SCENOGRAFICZNYCH

Poszukiwanie momentu narodzin jakiegoś zjawiska zwykle nastęca uczonym wielu problemów; lingwiści w rozbudowanych opracowaniach poszukują początków języka, biolodzy – początków życia, a ekonomiści – nowoczesnego kapitalizmu.<sup>628</sup> Sytuacja, przed którą stoją osoby zajmujące się kinematografią fantastycznonaukową jest jednak o tyle prostsza, że zjawisko to zawiera się w bardzo konkretnych ramach czasowych. Jeśli więc, zgodnie z opinią większości krytyków, za jej początek uznamy pochodzącą z 1902 roku "Podróż na księżyc" Mélièsa, to nie ulega wątpliwości, że osadzona częściowo w gotyckich wnętrzach produkcja wyznaczy również początek historycznych odniesień scenograficznych w tym nurcie. Ta prosta konstatacja nie zwalnia nas jednak z obowiązku dalszych dociekań; w niniejszym podrozdziale przyjrzymy się tendencjom, które odegrały główną rolę w ukształtowaniu futurystycznych wizji plastycznych opartych na wzorcach zaczerpniętych z architektonicznej tradycji.

Pierwszym z obszarów, który bez wątpienia miał wpływ na rozwój nowej gałęzi kinematografii jest literatura. Od połowy dziewiętnastego wieku czytelników straszą tzw. powieści gotyckie.<sup>629</sup> O treści utworów tego gatunku wiele mówi już sama etymologia jego nazwy. Słowo "gotycki", które dziś nie budzi negatywnych konotacji, zostało ukute w okresie późnego renesansu, kiedy dominowały prądy intelektualne nastawione do średniowiecza w sposób negatywny.<sup>630</sup> W nazwie oświeceniowi myśliciele zawarli odniesienie do Gotów, północnych najeźdźców często kojarzonych z Wandalami, a zatem nacji odpowiedzialnej za złupienie stolicy Cesarstwa Rzymskiego.<sup>631</sup> Jak wskazuje Allan Gayle, "gotyk stał się mglistym słowem opisującym wszystko, co było albo barbarzyńskie i niegrzeczne, albo nieokrzesane i anachroniczne".<sup>632</sup> Na taki właśnie charakter dzieł związanych z gotykiem wskazywali także jego gorący zwolennicy, m.in. dziewiętnastowieczny krytyk sztuki

---

<sup>628</sup> Przykładowe opracowania potwierdzające tę tezę to chociażby "New essays on the origin of language" pod redakcją Wenera Wintera i Waltera Bisanga, "The origin of life" Aleksandra Ivanoviča Oparina "The origin of capitalism-a longer view" Ellen Meiksins Wood.

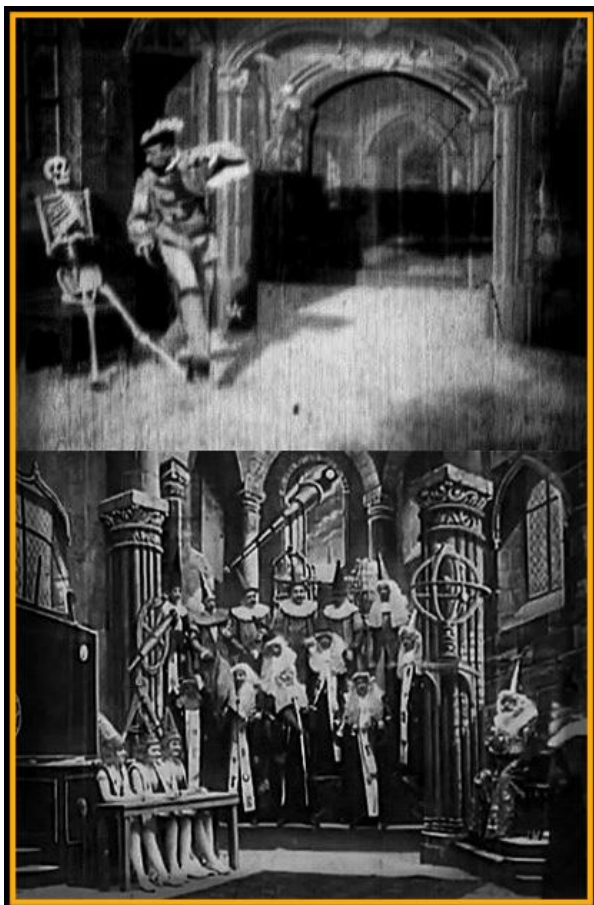
<sup>629</sup> A. Gayle, *Home, Sweet Home: Visual Representation of Domestic Spaces in Macbeth*, [w:] *Shakespeare on screen-Macbeth*, red. S. Hatchuel, N. Vienne-Guerin, i V. Bladen, Press Universitaires de Rouen et du Havre, Mount-Saint-Aignan Cedex 2014, s. 71.

<sup>630</sup> Ibid.

<sup>631</sup> Ibid.

<sup>632</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

John Ruskin, który w "dzikości" i "naturalizmie" gotyckiego świata widział kuszącą alternatywę dla "regularności, przyzwoitości i przewidywalności" neoklasycyzmu.<sup>633</sup>



Fot. 68 Przeniesienie "gotyckiego" sposobu myślenia o przestrzeni z **pierwszego horroru (115) (1896)** do **pierwszego filmu fantastycznaukowego (116) (1902)**.

Poświęciliśmy rzeczonemu gatunkowi literackiemu tyle uwagi, ponieważ krytycy uważają wczesne produkcje Méliès'a za spadkobierców jego romantycznej tradycji. Pochodzące z 1896 roku "Le Manoir du diable" (Rezydencja Diabła)<sup>634</sup> i "Une nuit terrible" ("Przerażająca noc")<sup>635</sup> uznawane są za najwcześniejsze filmy noszące cechy gotyckiej kinematografii.<sup>636</sup> Pierwsza z tych produkcji pomimo komediowego charakteru uznawana jest dodatkowo za najstarszy filmowy horror.<sup>637</sup> Ponieważ wypełnione tajemnicą i grozą powieści gotyckie, zazwyczaj rozgrywały się w starych zamkach, klasztorach i ruinach<sup>638</sup>, ich kinematograficzne adaptacje musiały również oprzeć się o nastrojową historyczną scenografię.

Rozwijając w swojej twórczości wątki magiczne już na 6 lat przed premierą pamiętnej "Podróży na księżyc"<sup>639</sup> Méliès wykształcił więc estetykę, którą następnie zaadaptował w swoich pierwszych filmach fantastycznaukowych. Zaowocowało to historycznym charakterem przedstawionych światów.

Można więc powiedzieć, że w pewnym sensie twórczość francuskiego reżysera pokonała drogę analogiczną do tej, którą przeszła sama fantastyka naukowa – większość teoretyków zajmujących się jej problematyką (choćby Robert Scholes i Eric Rabkin)

<sup>633</sup> M.E. Snodgrass, *Encyclopedia of Gothic Literature*, Facts on Fire, Inc., New York 2005, s. 150.

<sup>634</sup> G. Méliès, *Rezydencja Diabła*, Star-Film, Francja 1986, scenografia: Georges Méliès.

<sup>635</sup> G. Méliès, *Przerażająca Noc*, Star-Film, Francja 1896, scenografia: Georges Méliès.

<sup>636</sup> A. Gayle, „Home, Sweet Home: Visual Representation of Domestic Spaces in Macbeth”, op. cit., s. 71.

<sup>637</sup> O. Turner, *The Alchemist of Light: A Biography of Georges Méliès*, The Forlorn Press 2013, s. 4.

<sup>638</sup> *Gothic novel*, n.d., <https://www.britannica.com/art/Gothic-novel>, dostęp: 18.07.2019

<sup>639</sup> G. Méliès, *Podróż na księżyc...*, op. cit.

gatunek ten wywodzi przecież z antycznych mitów i legend<sup>640</sup>. Historyzujące wizje plastyczne, tak charakterystyczne dla najwcześniejszych produkcji filmowych nurtu science fiction, są więc swoistą pamiątką po tej właśnie genezie.

Drugi, równie ważny obszar, który mógł mieć wpływ na kształt pierwszych scenografii, wiąże się z samą historyzującą architekturą, zyskującą popularność w XIX wieku. Kopiowanie wzorców z dawnych obiektów przybiera wówczas nazwy rozmaitych stylów "neo-" tj. neobaroku, neoklasycyzmu itp. Co ciekawe, sama architektura neogotycka jest zdaniem wielu badaczy, w tym Kerry'ego Deana Carso, ściśle związana z rozwojem romantycznej literatury<sup>641</sup>; moda na powieści rozgrywające się w zamkowych komnatach przekładała się także na powszechność historycznych wzorców projektowych.

Szczególne popularność neogotyku w ojczyźnie reżysera zrodziła się w XIX wieku. Paradoksalnie przyczynił się do niej antykościelny charakter Rewolucji Francuskiej – wpływowi intelektualisci dokładali wszelkich starań, by polityczna zmiana nie pociągnęła za sobą zniszczenia narodowego dziedzictwa

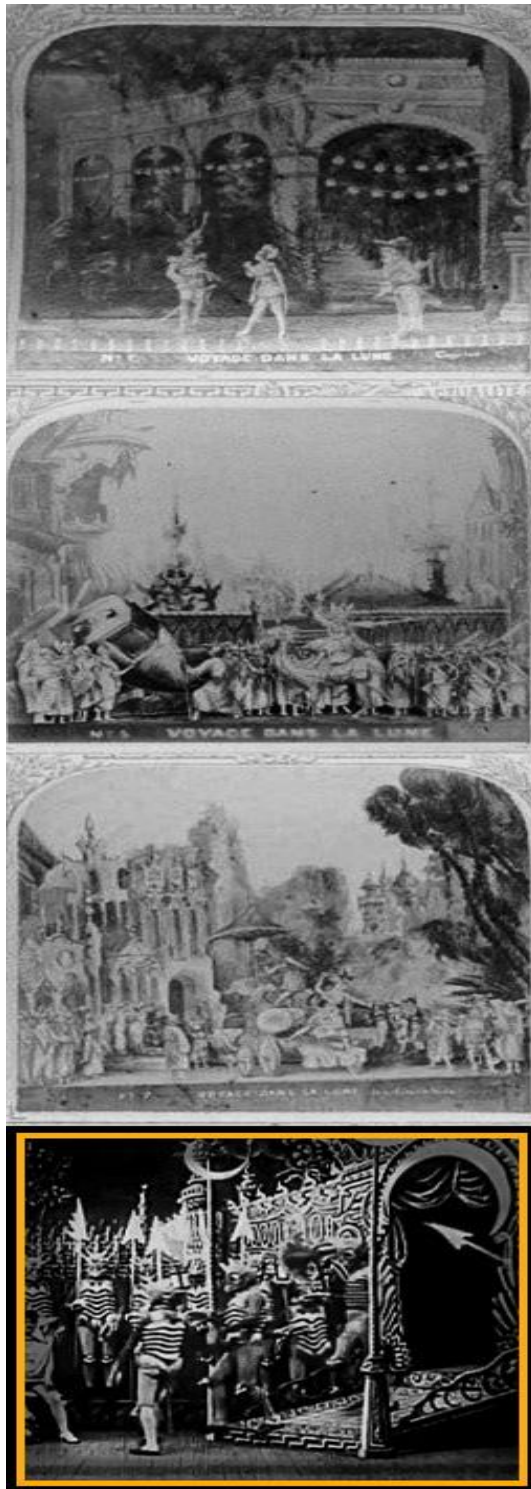


Fot. 69 Filmy Georges Méliès (na zdjęciu kadr z "Eclipse de soleil en pleine lune") (117) (1907) przynoszą do świata kinematografii panującą w czasach ich powstania modę na neogotycką, która w świecie architektury zaowocowała min. odbudową zamku La Rocheport (118) (1893-1919).

<sup>640</sup> „Mity są przodkami wszystkich innych fikcji”. Za: R.E. Scholes i E.S. Rabkin, *Science fiction: history, science, vision*, Oxford University Press, London, Oxford, New York, 1977, s. 4.

<sup>641</sup> K.D. Carso, *American Gothic Art and Architecture in the Age of Romantic Literature*, University of Wales Press, Cardiff 2014, s. 157.





Fot. 70 Historyzujące światy operowej "Podróży na księżyc" (119) (1880-1890) Offenbacha (w żółtych ramkach) mogły wpłynąć na struktury widoczne w filmowej "Podróży na księżyc" (120) (w prawym dolnym rogu).

kulturowego.<sup>642</sup> W swoich pismach promowali więc walory gotyckich obiektów; Viollet-le-Duc wydał szerokie opracowanie dotyczące francuskiej architektury od jedenastego do szesnastego wieku, Victor Hugo opowiadał natomiast w "Katedrze Marii Panny w Paryżu" nie tylko o tajemniczym dzwonniku, ale także urodzie najpiękniejszego paryskiego kościoła. Ich starania nie poszły na marne, ukształtowały szczególne zainteresowanie architekturą średniowieczną, która stała się nośnikiem żywo dyskutowanych idei. Jak zauważa Elisabeth Emery:

"Dzięki teoriom Hugo i Viollet-le-Duca udało się ocalić katedrę przed porewolucyjnym wandalizmem (...)".<sup>643</sup>

Jest jednak jeszcze trzeci, mniej oczywisty aspekt, który warto wziąć pod uwagę przy okazji niniejszych rozważań. Otóż pierwsza fantastycznonaukowa produkcja – słynna "Podróż na Księżyc" – jest nie tylko adaptacją powieści "Z ziemi na księżyc" Verne'a, ale także przełożeniem na język filmu jej istniejącej adaptacji operowej – "Podróży na księżyc" Offenbacha. Była ona, zdaniem niektórych badaczy, kluczową inspiracją dla francuskiego reżysera, który ze spektaklu zapożyczył wybrane obrazy i niektóre rekwizyty (jak skutecznie wykorzystywane do walki z kosmitami parasolki).<sup>644</sup>

<sup>642</sup> E. Emery, *Romancing the Cathedral: Gothic Architecture in Fin-de-Siecle French Culture*, State University of New York Press, New York 2001.

<sup>643</sup> Ibid. s.21. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>644</sup> M. Solomon, *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination: Georges Méliès's Trip to the Moon*, State University of New York Press, New York 2011. s.15

Na poprzedniej stronie zaprezentowano kilka kart stereoskopowych pokazujących scenografię paryskiej wersji tej opery, które datowane są w przybliżeniu na lata 1880-1890 rok (a więc o około 10 lat poprzedzają premierę omawianego filmu). Ich przeważająca większość z powodzeniem mogłaby ilustrować dowolny historyczny dramat, pomimo że akcja utworu dzieje się na innej planecie a jej bohaterami są przedstawiciele pozaziemskich cywilizacji. Para – mauretańskie wizje księżycowego świata z kinematograficznej “Podróży na księżyc” wydają się kontynuować taki właśnie sposób myślenia o kosmicznych miastach.

Można więc uznać, że podobnie jak sama kinematografia, która w swoich początkach musiała “oderwać się” od teatralnej genezy i wykształcić własny język (język planów, ujęć i sekwencji) tak i scenografia kina fantastycznonaukowego w swoich początkach znajdowała się na etapie poszukiwawczym. Ponieważ duża część widowisk teatralnych i operowych miała charakter historyczny, a w związku z tym rozgrywała się w stosownych, historyzujących dekoracjach, ich stylistyka w sposób naturalny przeniosła się na kinematografię także tę fantastycznonaukową.

Działo się tak nawet pomimo faktu, że wiele utworów literackich prezentowało już w owych czasach “nowocześniejsze” wizje pozaziemskich konstrukcji; strzelające gazami bojowymi twory z “Wojny światów” H. G. Wellsa (1898) dużo bliższe są technokratycznym przedstawieniom życia pozaziemskiego znanym ze współczesnych filmów fantastycznonaukowych.

Przyglądając się produkcjom Georges'a Mélièsa możemy zauważyć, że ich scenografia coraz bardziej przesuwa się ze świata historii w stronę ówczynie rozumianej nowoczesności – żeliwnych mostów, kolei i fabryk. Jak zauważają Robert Scholes i Eric Rabkin: “historia science-fiction to opowieść o rozwoju ludzkości z mitycznego sposobu pojmowania świata, do rozumowania racjonalnego i empirycznego.”<sup>645</sup> W pewnym sensie fantastyka naukowa staje się bardziej samoświadoma; Georges Méliès (przed rozpoczęciem kariery filmowej zawodowy iluzjonista) stopniowo zaczyna rozumieć, że gatunek, który współtworzy jest czymś nieco odmiennym od klasycznej baśni i stanowiąca tło opowiadanych historii architektura musi wyrażać jego odrębną specyfikę.

---

<sup>645</sup> R.E. Scholes and E.S. Rabkin, *Science fiction: history, science, vision...*, op. cit., s. 4-5.

## 4.2 ESTETYKA KAMPU W FILMIE I ARCHITEKTURZE

W książce "Architecture, Culture, and Spirituality" Randall Teal wywodzi postmodernistyczny pogląd o wielości dróg prowadzących do piękna z filozofii Heideggera, zaprzeczającej istnieniu obiektywnej prawdy.<sup>646</sup> Zakwestionowanie możliwości określenia czytelnych zasad, którymi powinni się kierować artyści, doprowadziło swoistego "równouprawnienia" różnorodnych estetyk. Otworzyło to pole poszukiwań estetycznych w obszarach dotychczas zakwalifikowanych do "sztuki niskiej".

Jedną z najbardziej znanych prac podważających tradycyjne rozumienie "dobrego smaku" był esej Susan Sontag "Notes on Camp" (1964), w którym autorka nadawała wartość dziełom w związku z możliwością ich ironicznego odbioru.<sup>647</sup> Charles Jencks doprecyzowuje natomiast definicję kampu w następujący sposób:

*Postawa kamp jest w zasadzie nastawieniem psychicznym ku wszystkim przedmiotom, których nie można poważnie traktować. Zamiast potępiać nieudane pomysły po części je kontempluje, po części bawi się nimi.*<sup>648</sup>

Stworzenie pojęcia "Sztuki kampowej" w latach 60. otworzyło też w pewnym sensie drogę twórcom filmowym do realizacji kontrowersyjnych, świadomych swojej fabularnej tandetności projektów, których wartość miała leżeć właśnie w stosowanej przez widzów ironicznej interpretacji. Ciekawy wydaje się fakt, że to w filmach będących "samoświadomym kiczem" występują jedne z najwcześniejszych przykładów fantastycznonaukowej scenografii postmodernistycznej.

Jak udowodniono we wcześniejszym rozdziale, baśniowe, historyzujące scenografie pojawiły się w kinematografii fantastycznonaukowej już w jej zaraniu. Plastyczna strona produkcji Georges'a Mélièsa znalazła kilku kontynuatorów; w światach inspirowanych neogotykiem toczył się m.in. amerykański serial Flash Gordon<sup>649</sup> z 1936 roku, który z pewnością może dostarczyć odbiorcom (zwłaszcza tym dzisiejszym) wielu kampowych przeżyć. Nie było to jednak jego celem, a jedynie efektem ubocznym ekstrawaganckich pomysłów.

Twórcy poszukujący kampowych wzorców w latach 60. sięgnęli właśnie do tego typu obrazów. Mnożąc absurdalne, szalone i przerysowane koncepcje wprawiali widzów

---

<sup>646</sup> R. Teal, *Encountering Significance: Architecture, Place and Heidegger's Gods*, [w:] *Architecture, Culture and Spirituality*, red. T. Barrie, J. Bermudez, i P.J. Tabb, Ashgate Publishing 2015, s. 30-31.

<sup>647</sup> S. Sontag, *Notes on Camp*, [w:] *Against Interpretation and Other Essays*, 2001, s. 275-292.

<sup>648</sup> C. Jencks, *Architektura Postmodernistyczna*, Arkady, Warszawa 1987, s. 211-212

<sup>649</sup> F. Stephani and R. Taylor, *Flash Gordon...*, op. cit.

w osłupieniu oraz śmiech połączony z delikatnym zażenowaniem. Taką właśnie strategię artystyczną przyjęła "Barbarella"<sup>650</sup> Rogera Vadima ze scenografią Mario Garbuglii (1968). Do obitego futrem kokpitu, z jednej strony flankowanego przez dość nieudolny wiktoriański parawan, z drugiej przez pstrokatą antyczną rzeźbę, dochodzi wiadomość od prezydenta ziemi. Trzeba uratować świat, "Królowa Galaktyki" (jak określa ją polski podtytuł filmu) rusza więc swoim czerwonym statkiem kosmicznym kształtem nawiązującym nieco do ust w gwiazdnej przygodę. Będzie musiała stawić czoło krwiożerczym, nakręcanym lalkom nastanym na nią przez plemię składające się z samych bliźniaków, zmusić do współpracy niewidomego, skrzydlatego mężczyznę, ująć z życiem ze szklanej bańki pełnej niebezpiecznych ptaków i odnaleźć niewidzialny klucz, którym można otworzyć niewidzialne pole siłowe.



Fot. 71 Mario Garbuglia w scenografii do "Barbarelli" (121) (1968) wykorzystuje detale historyczne równie swobodnie, co Robert Venturi w projekcie Seattle Art Museum (122) (1991).

Fabuły ani twórcy, ani widowie nie traktują z pewnością poważnie; jest ona wyłącznie pretekstem do prezentacji kolejnych strojów i bogatych w detal założeń scenograficznych. W rytmizacji przestrzeni, budowie sklepień czy stosowanych podstawach kolumn warstwa plastyczna produkcji prowadzi postmodernistyczną grę z historią.

Poetyka świadomego "złego smaku" dodawała odwagi artystom, którzy na zarzuty krytyków zawsze mogli odpowiedzieć celowym zastosowaniem przez siebie języka kiczu. Taka postawa sprzyjała eksperymentom i stosowaniu niemodernistycznych modeli scenograficznych. Potwierdzić to mogą także późniejsze, kempowe filmy takie jak chociażby

<sup>650</sup> R. Vadim, *Barbarella*, Marianne Productions-Dino de Laurentiis Cinematografica, Francja, Włochy 1968, scenografia: Mario Garbuglia.

"Rocky Horror Picture Show"<sup>651</sup> (1975) ze scenografią Terriego Acklanda-Snowa oraz Briana Thomsona.



Fot. 72 Scenografia filmu "Rocky Horror Picture Show" (14) podobnie jak twórczość Charlesa Moore'a (15) z dużym dystansem odnosi się do historycznej architektury.

W produkcji występują liczne zapożyczenia z rozmaitych stylów - art déco, klasycyzmu czy struktur przemysłowych, a swoboda ich łączenia przywodzi na myśl projekty Charlesa Moore'a (takie jak chociażby trzy lata późniejsza "Piazza di Italia"). Dowcipna gra z zasadami rządzącymi architekturą historyczną posuwa się w "Rocky horror picture show" nawet do tego stopnia, że dla zachowania zasad symetrii zdobiąca ścianę reprodukcja "Mony Lisy" zostaje przedstawiona w odbiciu lustrzanym.

Film z twórczością Charlesa Moore'a łączy także pewna celowość w operowaniu szokującymi zderzeniami elementów architektonicznych, niemożliwymi do zaakceptowania dla wielu odbiorców. Podświetlenie struktury nawiązującej do architektury starożytnego Rzymu różnokolorowymi neonami w Piazza di Italia szokowało równie mocno, co wykorzystanie przemysłowej lampy w kopule sąsiadującej z reprodukcją starogreckiej rzeźby w "Rocky Horror Picture Show". Można tu doszukiwać się celowego budowania wrażenia "złego smaku", którego zadaniem było podważenie jednoznaczności zasad harmonii i piękna, a także skonfrontowanie odbiorców z ich przyzwyczajeniami estetycznymi.

Warto w tym miejscu nadmienić, że "kampungowość" projektów Charlesa Moore'a pozostaje sprawą dyskusyjną. Richard J. Williams, po wymianie korespondencji elektronicznej z fundacją architekta twierdzi, że jej przedstawiciele odnoszą się nieprzychylnie do takiej

---

<sup>651</sup> J. Sharman, *Rocky Horror Picture Show*, Twentieth Century Fox, USA, Wielka Brytania 1975, scenografia: Brian Thomson.

klasyfikacji prac słynnego postmodernisty.<sup>652</sup> Budynków Moore'a broni też Charles Jencks, który w "Ruchu nowoczesnym w architekturze" pisze:

*"(...) ta aluzyjność i włączanie do architektury modnych elementów zwiodły wielu ludzi, którzy zaliczyli Venturiego i Moore'a przede wszystkim do nurtu kamp. (...) W rzeczywistości Venturi i Moore mają bardzo określone poglądy na swoją architekturę, która dzięki temu wychodzi daleko poza coś, co można by usprawiedliwić jedynie cyklicznymi zmianami smaku".<sup>653</sup>*

W opinii Charlsa Jencksa kampowy charakter mają raczej niektóre nieudane budynki modernistyczne, takie jak siedziba 'Consolidated Gas Company' Yamasakiego w Detroit, co związane jest z megalomanią ich twórców.<sup>654</sup> Jak udowodniono wcześniej, kampowe kino fantastycznonaukowe (a przynajmniej to, które powstawało w pełnej świadomości własnej "kampowości") czerpało częściej wzorce z projektów postmodernistycznych, co wydaje się przeczyć tezm z "Ruchu nowoczesnego w architekturze".

---

<sup>652</sup> R.J. Williams, *Sex and Buildings: Modern Architecture and the Sexual Revolution*, Reaktion Books, London 2014, s. 208.

<sup>653</sup> C. Jencks, *Ruch nowoczesny w architekturze...*, op. cit., s. 253.

<sup>654</sup> *Ibid*, s. 221-223.

## 4.3 STEAMPUNK JAKO ESTETYKA KONTRKULTUROWA

Świat sztuki drugiej połowy XX wieku charakteryzuje się przesytem różnorodnych treści.<sup>655</sup> To "kulturowe wyczerpanie" rzeczywistości, w której każdy motyw pojawił się już wielokrotnie doprowadziło do zjawiska, nazywanego przez Paula McDonalda "kryzysem oryginalności".<sup>656</sup> Artyści coraz częściej zaczęli zastanawiać się, w jaki sposób mówić, skoro wszystko już zostało powiedziane.

Jeśli oryginalność nie była możliwa, należało nauczyć się składać nowe systemy z już istniejących modułów.<sup>657</sup> Aby zabezpieczyć się przed zarzutem wtórności, należało jednak zasugerować odbiorcy, że autor danego dzieła doskonale zdawał sobie sprawę, że wykorzystuje w nim motywy już wielokrotnie wcześniej eksploatowane.<sup>658</sup> Tak narodziła się sztuka operująca różnymi cytatami, które często, przez umieszczenie ich w kontrastującym kontekście, zyskiwały całkowicie nowe znaczenia.

Poszukując nowych wzorców artyści sięgnęli między innymi do utworów literackiej fantastyki naukowej z przełomu XIX i XX wieku, wybierając przy tym dość niekonwencjonalny obszar zapożyczenia. Przyglądając się współczesnym ekranizacjom "Wojny Światów" Wellsa, łatwo możemy zauważyć, że twórców interesowały wyłącznie idee przekazane przez pisarza, a nie sama forma ich przekazania. Dlatego w filmie z 1953 roku<sup>659</sup> (wyprodukowanym bezpośrednio po katastrofie w Roswell) ziemię atakują pojazdy przypominające latające spodki, natomiast w produkcji z 2005 roku-biomorficzne roboty<sup>660</sup>. Oba filmy dzieją się we współczesnych dla reżyserów realiach, w obu przypadkach pycha ludzkości zafascynowanej własnym postępem technologicznym zostaje dotkliwie ukarana, zgodnie z ponadczasowym przesłaniem powieści. Ani Byron Haskin, ani Steven Spielberg nie zdecydowali się jednak na przeniesienie na ekran anachronicznych, książkowych opisów, które daleko odbiegają od przyzwyczajień współczesnych widzów. Bohaterowie powieści uciekają przecież konną bryczką przed pojazdami kosmitów – z kłębiących się gazów

---

<sup>655</sup> P. McDonald, *Laughing at the Darkness: Postmodernism and Optimism in American Humour*, HEB, Penrith 2010, s. 110.

<sup>656</sup> Ibid.

<sup>657</sup> Ibid.

<sup>658</sup> Ibid. s. 111.

<sup>659</sup> B. Haskin, *Wojna Światów*, Paramount Pictures, USA 1953, scenografia: Sam Comer, Emile Kuri.

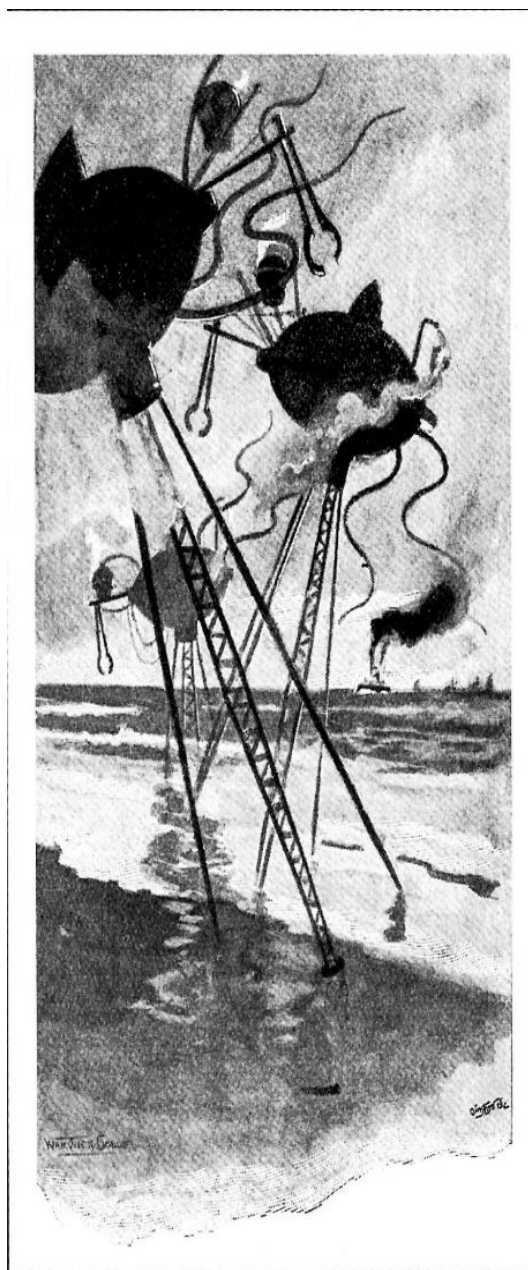
<sup>660</sup> S. Spielberg, *Wojna Światów*, Paramount Pictures-Dreamworks Pictures-Amblin Entertainment-Cruise/Wagner Productions, USA 2005, scenografia: Rick Carter.

bojowych wyłaniają się w powieści ogromne, miedziane, trójnogie maszyny, z których stawów – podobnie jak z rozrządnic ówczesnych lokomotyw – bucha dym.<sup>661</sup>

Opisywane przez Wellsa wizjonerskie formy plastyczne, wyobrażenie przyszłości okresu *fin de siècle* stanowią jednak wartość samą w sobie. W dzisiejszych czasach, gdy niemal w każde wakacje mamy możliwość zobaczyć w kinach mniej lub bardziej udane filmowe inwazje kosmitów, plastyka przedstawionego w powieści świata szokuje odbiorcę mocniej, niż jej treść.

Tę właśnie zależność udało się dostrzec twórcom stylistyki znanej jako "steampunk", opartej na estetyce zaczerpniętej właśnie z twórczości Wellsa czy Verne'a.<sup>662</sup> Prezentuje ona architekturę świata przedstawionego w taki sposób, jakby rozwój ludzkości potoczył się zupełnie inną drogą. Przyszłość powstaje nie na bazie obecnego zasobu wiedzy technicznej, a jedynie umiejętności znanych pod koniec XIX wieku. We wstępie do katalogu fantastycznonaukowych grafik prof. Waldrep przytacza aż trzy, pochodzące z odmiennych źródeł definicje tego stylu:

*"Steampunk: gatunek science fiction, który zazwyczaj zawiera maszynierię napędzaną parą zamiast zaawansowanej technologii".<sup>663</sup>*



Fot. 73 Przybywająca z kosmosu przemysłowa architektura-ilustracja Warwick Goble'a do pierwszego drukowanego wydania "Wojny światów" H. G. Wellsa (1897).(125)

<sup>661</sup> „(...) miedziany kaptur, którym była u wierzchu zakończona obracał się to w tę to w ową stronę, przypominając wyraźnie głowę, oglądającą się na wsze strony. Na plecach miała coś nakształt rybackiego koszyka, a ze wszystkich stawów i członków tego potwora wydobywały się kłęby zielonego dymu.” Za: H.G. Wells, *Wojna Światów*, Nakładem Redakcji „Gazety Polskiej”, Warszawa 1899, s. 55.

<sup>662</sup> J. VanderMeer and S.J. Chambers, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists and Strange Literature*, Abrams Image, New York 2011, s. 22-23.

<sup>663</sup> M.C. Waldrep, *Steampunk Sourcebook*, Dover Publications Inc., Mineola, New York 2011. s. 4. Tłumaczenie autora opracowania.



"Steampunk jest podgatunkiem fantastyki spekulatywnej zwykle osadzonym w anachronicznym wiktoriańskim lub quasi-wiktoriańskim układzie historii alternatywnej".<sup>664</sup>

"Zasadniczo, steampunk to fikcyjna opowieść osadzona w dziewiętnastowiecznym świecie, (lub takim, który dziewiętnasty wiek przypomina), często, ale nie wyłącznie w wiktoriańskiej Anglii, a także zawierająca urządzenia tę epokę wyprzedzające i/lub wymaginowane maszyny oparte na dominujących teoriach epoki i/lub idee nadprzyrodzone".<sup>665</sup>

Jako stylistyka retrofuturystyczna<sup>666</sup> zaistniał na przełomie lat 50. i 60.,<sup>667</sup> jednak szeroko rozpoznawalny stał się dopiero w latach 90.<sup>668</sup>, wtedy też został przeniesiony do kinematografii. Premiera filmu "Bardzo Dziki Zachód"<sup>669</sup> w reżyserii Barriego Sonnenfelda ze scenografią Bo Welcha ukazała kinomanom alternatywną, rozwiniętą technologicznie wizję świata amerykańskich kowbojów, a "Miasto Zaginionych Dzieci"<sup>670</sup> Jean-Pierra Jeunet'a i Marca Caro zawierało wizję retrofuturystycznej maszynierii kradnącej ludzkie marzenia senne. Stylistyka musiała przypaść do gustu reżyserom, gdyż szybko zaczęły pojawiać się kolejne, osadzone w niej produkcje. Gypsey Elaine Teague wylicza je w swoim artykule:

(...) "Liga niezwykłych dżentelmenów", nowe wersje "Sherlocka Holmesa", "Van Helsinga", są latające sterowce w filmie "Mumia powraca" i "Złotym kompasie".<sup>671</sup>

Najciekawsze z punktu widzenia niniejszego opracowania jest to, że steampunk stanowi kolejny – po niemieckim ekspresjonizmie – przykład procesu ewolucji literatury i kinematografii fantastycznonaukowej w rzeczywistą architekturę. Począwszy od 1990 roku filmowa estetyka stopniowo przeradzała się w rodzaj współczesnego rzemiosła artystycznego, a nawet swoistą subkulturę.<sup>672</sup>

---

<sup>664</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>665</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>666</sup> Nie wliczamy tutaj pisarzy dziewiętnastowiecznych, których VanderMeer określa terminem "protosteampunkowi". Za: J. VanderMeer and S.J. Chambers, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists and Strange Literature...*, op. cit., s. 23.

<sup>667</sup> L. Daniel, *Defining Moments in Books: The Greatest Books, Writers, Characters, Passages and Events that Shook the Literary World*, Cassell Illustrated, New York 2007, s. 439.

<sup>668</sup> J. VanderMeer and S.J. Chambers, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists and Strange Literature...*, op. cit, s. 22-23.

<sup>669</sup> B. Sonnenfeld, *Bardzo Dziki Zachód*, Warner Bros, USA 1999, scenografia: Bo Welch.

<sup>670</sup> J.-P. Jeunet and M. Caro, *Miasto Zaginionych Dzieci*, Union Générale Cinématographique, Francja, Hiszpania, Niemcy 1995, scenografia: Marc Caro, Jean Rabasse.

<sup>671</sup> E.T. Gypsey, *Steampunk 101: A primer for everyone*, [w:] *Presentations of the 2010 Upstate Steampunk Extravaganza and Meetup*, red. E.T. Gypsey, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2010, s. 75. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>672</sup> E. Guffey and K.C. Lemay, *Retrofuturism and Steampunk*, [w:] *The Oxford Handbook of Science Fiction*, red. R. Latham, Oxford University Press 2014, s. 441.

Miłośnicy "kultury steampunku" szczególnym zainteresowaniem otaczają pseudohisteryczne artefakty,<sup>673</sup> niezwykle ekspresyjne formalnie przedmioty codziennego użytku nawiązujące detalem do przemysłowych struktur dziewiętnastowiecznych. Elementy wyposażenia wnętrz są wykonywane ręcznie z wykorzystaniem rzeczywistych antyków



Fot. 74 Jedna z wielu steampunkowych realizacji grupy "ModVic"-biurko komputerowe na bazie dziewiętnastowiecznych organów.(126)

zakupionych na giełdach czy w lombardach.<sup>674</sup>

Poszukiwania sposobu na "stworzenie lepszej przyszłości poprzez recycling przeszłości" nie ograniczają się jedynie do przywracania do życia samej estetyki, ale też filozofii projektowania.<sup>675</sup> Podejście, odrzucające przedmioty produkowane seryjnie na rzecz ręcznie wytwarzanych, jednostkowych obiektów artystycznych niekiedy bywa przyrównywane do powstałego w 1888 roku nurtu "Arts and crafts".<sup>676</sup> W filozofii leżącej u podstaw obu estetyk jest jednak pewna istotna róż-

nica. Przewodzony przez Williama Morrisa ruch nieprzychylnie odnosił się do

---

<sup>673</sup> Ibid.

<sup>674</sup> Ibid.

<sup>675</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>676</sup> Ibid.

industrializacji.<sup>677</sup> Tymczasem steampunk, kierunek tak radykalnie odrzucający masową produkcję, równocześnie koncentruje całą swoją uwagę na estetyce maszyn przemysłowych, których popularyzacja przyczyniła się przecież do marginalizacji tradycyjnego rzemiosła.<sup>678</sup>

Korzeni architektonicznego steampunku lepiej jest więc doszukiwać się w świecie kontrkultury. Przypomnijmy, że hippisowska architektura nierzadko powstawała jako efekt własnoręcznych wysiłków inwestora, wspomaganego przez znajomych oraz podręczniki "zrób to sam".<sup>679</sup> Podobne instrukcje charakterystyczne są także dla steampunku;<sup>680</sup> to właśnie etos pracy własnej bez wątpienia łączy te dwa kierunki. Podobieństw jest jednak więcej – obie subkultury w swojej architektonicznej aktywności wykorzystywały przecież elementy zbędne; śmieci, odpadki, złom.<sup>681</sup> Estetyka steampunku kontynuuje więc hippisowskie tradycje ekologiczne, twórczo je rozwijając.

Oba ruchy zbliża też leżąca u ich podstaw filozofia; jak zauważa Margaret Stetz przeniesienie akcji utworów do zreinterpretowanego, wiktoriańskiego świata często wywołane jest przez krytyczne spojrzenie artystów na współczesność.<sup>682</sup> Podobnie jak hippisi, działacze ruchu steampunk kontestują "wartości, hierarchię społeczną i polityczną, krajobraz fizyczny i kulturę materialną".<sup>683</sup> Choć znane z literatury i filmu retrofuturystyczne wizje często dalekie są idealizacji przeszłości, skutecznie poddają w wątpliwość liniowy charakter cywilizacyjnego postępu.<sup>684</sup> W związanych z ruchem utworach często znajdziemy pytanie: "czy na pewno otaczająca nas rzeczywistość jest lepsza od tej sprzed stulecia?".<sup>685</sup> Czy nowe doktryny i idee, w które tak obfitował XX wiek w istocie przyniosły obiecane "lepsze jutro" czy też, wręcz przeciwnie – ich owocem był duchowy regres?<sup>686</sup> Wielu z członków subkultury steampunk przychyli się raczej do tej drugiej tezy – podobnie jak niegdyś hippisi uciekali przed "niszczącą siłą radykalnego, lekkomyślnego kapitalizmu"<sup>687</sup> do świata przyrody i filozofii wschodu, tak zwolennicy steampunku znajdą swoje schronienie w wiktoriańskiej estetyce i tradycyjnym rzemiośle.

---

<sup>677</sup> Ibid.

<sup>678</sup> Ibid.

<sup>679</sup> Problem został szerzej omówiony w rozdziale "Architektura low-tech w pierwszej trylogii Gwiezdných Wojen" niniejszego opracowania.

<sup>680</sup> E. Guffey and K.C. Lemay, „Retrofuturism and Steampunk”, op. cit.

<sup>681</sup> Ibid.

<sup>682</sup> M.D. Stetz, *Steampunking New York City in "Kate and Leopold,"* [w:] *Neo-Victorian Cities: Reassessing Urban Politics and Poetics*, red. M.L. Kolhke and C. Gutleben, Brill Rodopi, Leiden, Boston 2015, s. 285.

<sup>683</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>684</sup> Ibid.

<sup>685</sup> Ibid.

<sup>686</sup> Ibid.

<sup>687</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.



Fot. 75 Steampunkowe realizacje architektoniczne na "Burning Man Festival" – Neverwas Haul (127) i dom na drzewie (128)

Nie przypadkiem wiele realizacji architektonicznych związanych z ruchem steampunk powstało na jeden z najstojniejszych kontrkulturowych festiwali muzycznych świata – amerykański "Burning Man Festiwal". Jego twórcy podkreślają antykomercyjny charakter imprezy między innymi poprzez całkowity zakaz wszelkich form handlu – na jego terenie nie znajdziemy nawet jednego sklepu, a nasze pieniądze okażą się niemal całkowicie bezużyteczne.<sup>688</sup> Jak zauważa Kimberly Burk, organizatorów festiwalu i członków subkultury steampunk łączy wiele wspólnych idei-min. "etos twórcy, nadanie wartości samowystarczalności i społeczna partycypacja".<sup>689</sup> Nie tylko stroje, ale i postawa społeczności stoi więc w opozycji do głównego nurtu kultury<sup>690</sup> – wielomiesięczna, nierzadko darmowa praca w celu stworzenia artystycznych obiektów na środku pustyni tylko po to, by przez tydzień służyły festiwalowej publiczności, daleko odbiega od standardów współczesnego, kapitalistycznego społeczeństwa.<sup>691</sup> W takich warunkach stworzono min. Neverwas Haul-ruchomy, wiktoriański

<sup>688</sup> L. Quick, *Managing Events: Real Challenges, Real Outcomes*, SAGE Publications, London 2020, s. 386.

<sup>689</sup> K. Burk, *Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement*, Brandeis University 2010, s. 30.

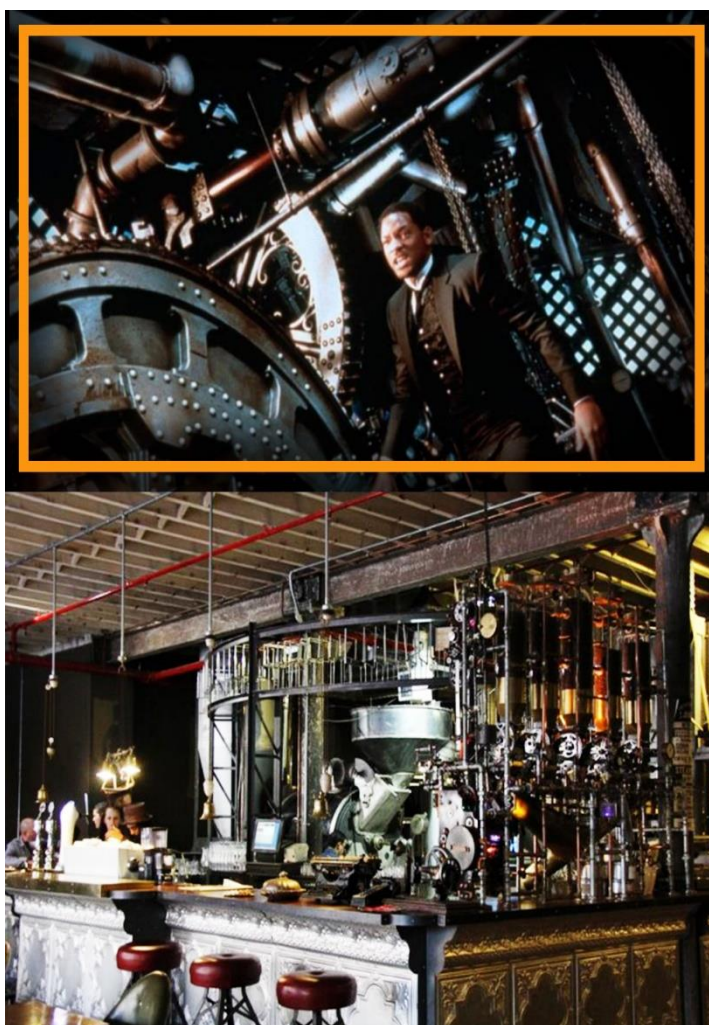
<sup>690</sup> J.G. Moore, *Street Style in America: An Exploration*, ABC-CLIO, Santa Barbara 2017, s. 251-252.

<sup>691</sup> K. Burk, „Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement”, op. cit., s. 31.

dom autorstwa Shannona O'Hary<sup>692</sup> czy zaprezentowany w 2007 roku industrialny dom na drzewie.<sup>693</sup>

Tak oto "zbiorowa tęsknota za przyszłością, która nigdy nie nadeszła"<sup>694</sup> przekroczyła granice srebrnego ekranu stając się rzeczywistością zarówno społeczną, jak i architektoniczną. Interesujące plastycznie stylizyki retrofuturystyczne są jednak wciąż rzadko wykorzystywane w większych projektach architektonicznych. Za jeden z nielicznych takich przykładów może posłużyć zlokalizowana w Kapsztadzie kawiarnia "Truth Cafe". Sytuacja może się jednak odmienić, gdy pracę zawodową rozpocznie młodsze pokolenie architektów; autor niniejszego opracowania w swojej krótkiej praktyce dydaktycznej na

Politechnice Łódzkiej spotkał się już z kilkoma studenckimi projektami wnętrz, wykorzystującymi z niemałym powodzeniem steampunkowe wzorce.



Fot. 76 Steampunkowe wizje w filmie "Bardzo Dziki Zachód" (129) i kawiarni "Truth Cafe" (130).

---

<sup>692</sup> H. Oatman-Stanford, *There Goes the Neighborhood: Mobile Victorian House Sets Sail for Desert*, 2012, <https://www.collectorsweekly.com/articles/there-goes-the-neighborhood-mobile-victorian-house-sets-sail-for-desert/>, dostęp: 03.01.2018.

<sup>693</sup> J.G. Moore, *Street Style in America: An Exploration...*, op. cit., s. 250-251.

<sup>694</sup> E. Guffey and K.C. Lemay, „Retrofuturism and Steampunk”, op. cit., s. 443.

## 4.4 ARCHITEKTONICZNY REGIONALIZM A FILMOWE "OPERY KOSMICZNE"

Inny przykład futurystycznego świata bazującego na historycznych wzorcach stanowi niezwykle popularny podgatunek science-fiction znany pod nazwą "space opera". Z literatury przedmiotu dowiemy się, że jest to:

*" (...) barwna, dramatyczna, wielkoformatowa przygoda science-fiction, (...), zwykle skupiona na sympatycznym, odważnym centralnym bohaterze i wypełniona akcją (...) Utwory tego gatunku zazwyczaj osadzone są we względnie odległej przyszłości, kosmosie lub w alternatywnych rzeczywistościach".<sup>695</sup>*

Warto w tym momencie nadmienić, że tak naprawdę "opera kosmiczna" z operą nie ma nic wspólnego, a termin wywodzi się z pewnej tradycji pejoratywnych określeń stosowanych w Stanach Zjednoczonych. Jego etymologię wywodzi się od "horse opera", czyli pogardliwego określenia schematycznego westernu.<sup>696</sup> "Horse opera" pochodzi zaś od określenia "soap opera" czyli "opery mydlanej".<sup>697</sup> "Opera mydlana" z mydłem związana była poprzez przerywające ją reklamy kosmetyków (długie telewizyjne serie skierowane były do żeńskiej publiczności) z operą zaś wyłącznie przez ironię ("opera" stanowiła dla twórców terminu synonim sztuki wysokiej).<sup>698</sup>

Z biegiem czasu negatywne konotacje pojęcia stopniowo jednak zanikały,<sup>699</sup> zaś twórcy filmowi poczynawszy od lat 60. XX wieku coraz częściej sięgali po konwencję opery kosmicznej. W tym podgatunku osadzone są niezwykle popularne uniwersa, takie jak "Gwiezdne wojny", "Star trek" czy "Diuna". Wielość przedstawionych światów pozwalała reżyserom na poszukiwania różnorodnych estetyk, co realizowało postmodernistyczny postulat pluralizmu wzorców.

Kinematograficzna, kosmiczna różnorodność zbiegła się w czasie z popularyzacją architektonicznego regionalizmu. Nurt ten ujęty został w teoretyczne ramy w latach 70. XX wieku, chociaż w budowlanej praktyce egzystował już wcześniej.<sup>700</sup> Tworzący w jego ramach projektanci posiadali jedną kluczową cechę – *"(...)sprzeciwiali się autorytarnemu,*

---

<sup>695</sup> K. Cramer i D.G. Hartwell, *Introduction*, [w:] *The Space Opera Renaissance*, red. K. Cramer i D.G. Hartwell, Tor, New York 2006, s. 37. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>696</sup> G. Westfahl, *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, London 2000.

<sup>697</sup> *Ibid.*

<sup>698</sup> R.C. Allen, *Introduction*, [w:] *To Be Continued...: Soap Operas Around the World*, red. R.C. Allen, Routledge, London and New York 1995, s. 3-4.

<sup>699</sup> K. Cramer i D.G. Hartwell, „Introduction”, *op. cit.*, s. 37.

<sup>700</sup> L. Lefaivre i A. Tzonis, *Architecture of Regionalism in the Age of Globalization: Peaks and Valleys in the Flat World*, Routledge, New York 2012, s. VIII.

*standardowemu i "uniwersalnemu" podejściu do projektowania i próbowali alternatywnych sposobów budowania obiektów, krajobrazów i miasta; cenili specyfikę regionu, jego unikalne środowisko i materiały, szczególnie charakter jego kultury i sposób życia jej mieszkańców".<sup>701</sup>*

Można więc powiedzieć, że świat architektury zaakcentował fakt, że Grecy, Szwedzi i Chińczycy potrzebują odmiennych budynków, kino zaś zauważyło, że różna będzie rzeczywistość, w której żyją Ewoki, Gunganowie i Wookie. Dostrzeżenie i docenienie narodowej różnorodności przełożyło się na nowy sposób myślenia w obu tych dziedzinach sztuki.

Warto też zauważyć, jak dramatyczny był to zwrot w stosunku do modernistycznych utopii, takich jak opisywane wcześniej "Rzeczy, które nadejdą" postulujących globalną unifikację narodową, kulturową i religijną. Konwencja opery kosmicznej wydaje się być ich całkowitym zaprzeczeniem nie tylko na płaszczyźnie estetycznej, ale także ideologicznej.

Plastyczne bogactwo przedstawianych w podgatunku "space opera" światów niesie ze sobą pewne badawcze trudności. Choćby pobieżne opisanie wszystkich filmowych przestrzeni wieloczęściowych sag byłoby z całą pewnością zajęciem równie pracochłonnym, co jałowym, dlatego w niniejszej dysertacji omówione zostaną wyłącznie dwie produkcje, charakteryzujące się jednak wyjątkowo bogatym zestawem architektonicznych odniesień – "Diuna" Davida Lyncha oraz "Gwiezdne Wojny: Epizod Pierwszy, Mroczne Widmo" George'a Lucasa.

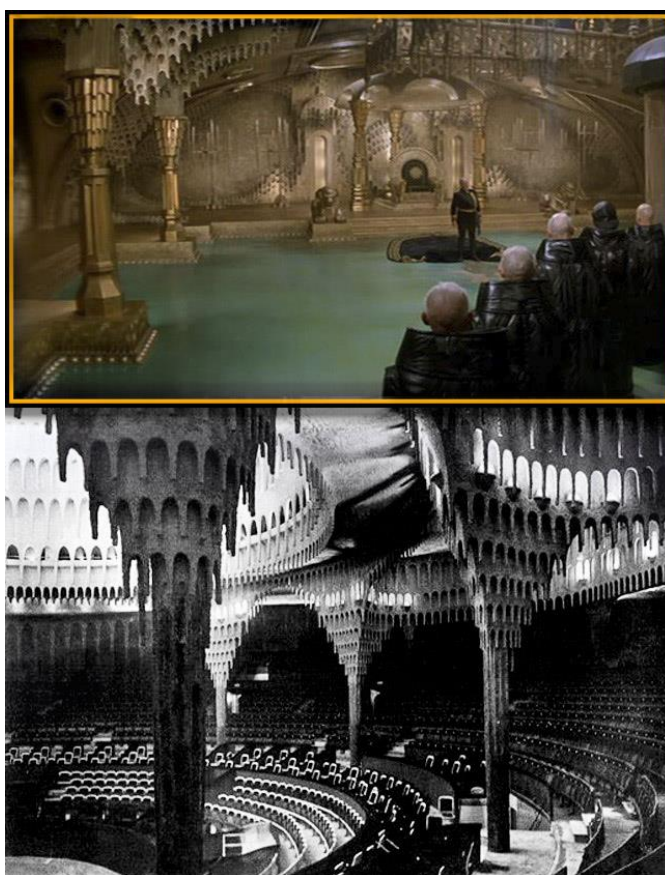
---

<sup>701</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

## 4.4.1 HISTORYCZNE ODNIESIENIA W "DIUNIE" DAVIDA LYNCHA

W kontekście ekranizacji "Diuny"<sup>702</sup> Franka Herberta stworzonej przez Davida Lyncha często przytacza się wypowiedź reżysera, który opisał projektowany filmowy świat następującymi słowami: "wszystko[tu] jest stare i leży już od jakiegoś czasu".<sup>703</sup> Tym samym zmienił całkowicie swoje dotychczasowe podejście do przestrzeni, gdyż znany był z sympatii do modernizmu oraz poglądów, jakoby postmodernistyczna architektura "zabijała duszę odbiorcy".<sup>704</sup> Współpracujący z nim scenograf, Anthony Masters podkreślał nawet, że w opinii Lyncha światy Diuny miały być zatopione w "nadmiernie skomplikowanej, pozbawionej funkcji dekoracji".<sup>705</sup>

W opracowaniach dotyczących tej produkcji można znaleźć wiele propozycji wyszczególnienia historycznych stylów architektonicznych występujących w filmowej przestrzeni. Niektórzy krytycy piszą o wątkach mauretańskich, industrialnych i azteckich<sup>706</sup>, inni o weneckich, wiktoriańskich i egipskich inspiracjach<sup>707</sup>, a chyba najciekawszy wydaje się fakt, że wszyscy tak naprawdę mają rację. Scenografia przedstawionych w "Diunie" różnorodnych planet jest bowiem na



Fot. 77 Inspirowana m.in. stylistyką art déco architektura w filmie "Diuna" (131) (1984) autorstwa Anthony'ego Mastersa rozdrobnionym detalem sklepienia nawiązuje do Teatru Wielkiego w Berlinie (132) Hansa Poelziga (1919).

<sup>702</sup> D. Lynch, *Diuna*, Universal Pictures, USA 1984, scenografia: Anthony Masters.

<sup>703</sup> V.C. Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press 1997, s. 263. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>704</sup> R. Martin, *The Architecture of David Lynch*, „CINEJ Cinema Journal”, 2017, nr. 6, s. 151-156.

<sup>705</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit. s. 29. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>706</sup> D. Lim, *David Lynch: The Man from Another Place*, New Harvest, Boston, New York 2015, s. 62.

<sup>707</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 30.



tyle bogata w odniesienia, że sześć powyższych przymiotników stanowi zaledwie przedsmak możliwych porównań.

Poszukiwania rozpocząć możemy na wyróżnieniu detali z okresu art déco czy też europejskiego, architektonicznego ekspresjonizmu, które wyczuwalne są zwłaszcza w pałacowych wnętrzach zlokalizowanych na fikcyjnej planecie Kaitain. W tektonice złożonych ścian pobrzmiewa echo rozdrobnionego detalu z Teatru Wielkiego w Berlinie Hansa Poelziga. Charakterystyczne mikroarkady tworzące swoiste stalaktyty, których obecność niemiecki architekt usprawiedliwiał względami akustycznymi<sup>708</sup> również filmowemu wnętrzu nadały niezwykle dekoracyjny charakter.

Struktury ścian obu przestrzeni, tak podobne na załączonej ilustracji, w rzeczywistości znacząco różniły się kolorem. Bogactwo filmowej scenerii podkreślała pokrywająca ściany i sufit imitacja złota. Wnętrze niemieckiego teatru było natomiast zatopione w krwistoczerwonej barwie, o czym nie informują odbiorców czarno-białe zdjęcia, które wykonano w obiekcie przed jego rozbiórką.<sup>709</sup>

Warto również zauważyć, że zarówno w budynku Poelziga, jak i scenografii planety Kaitain z uniwersum "Diuny" znaleźć możemy odniesienia do architektury starożytnego Egiptu. Jest to połączenie nieprzypadkowe. Niemieckich ekspresjonistów i przedstawicieli nurtu art déco inspirowały intensywne badania prowadzone na bliskim wschodzie, których owocem było odkrycie w latach 20. XX wieku grobowca Tutenchamona.<sup>710</sup> Zastosowanie w Foyer Teatru Wielkiego kolumn o kapitelach nawiązujących do wzorców staroegipskich<sup>711</sup> wydaje się być naturalną konsekwencją tej fascynacji. Fakt, że na podobne połączenie zdecydował się scenograf Diuny,



Fot. 78 "Diuna" (133) akwarium, w którym znajduje się Guild Navigator to filmowe przetworzenie charakterystycznych dla stylistyki art déco półokrągłych witryn z giętego szkła (134).

<sup>708</sup> D. Sharp, *Twentieth Century Architecture: A Visual History*, Images Publishing, Victoria 2002, s. 58.

<sup>709</sup> Ibid.

<sup>710</sup> C. Hodapp, *Deciphering the Lost Symbol*, Ulysses Press, Berkeley 2010, s. 68.

<sup>711</sup> D. Sharp, *Twentieth Century Architecture: A Visual History...*, op. cit., s. 58.

Anthony Masters, który w pałacowych strukturach zastosował zgeometryfikowane sfinksy świadczy natomiast o zakorzenieniu scenografii nie tylko w historycznej estetyce, ale także związanych z nią wzorcach intelektualnych.

W filmowej scenografii znalazł się także wątek charakterystyczny dla architektury komercyjnej dwudziestolecia międzywojennego. W okresie art déco, ze względu na rosnące koszty nieruchomości w centrach miast właściciele sklepów szukali nowych sposobów na powiększenie przestrzeni wystawienniczej.<sup>712</sup> Cel osiągnęli cofając wejścia swoich lokali, a rodzaj gabloty, który się przed nimi tworzył często wykańczany był półokrągłymi narożnikami z giętego szkła, stanowiącego wówczas modną nowość.<sup>713</sup>



Fot. 79 Przemysłowe przestrzenie **Geidi Prime** (135), planety na której intensywnie wydobywana jest ropa naftowa, mają charakter zbliżony platform wiertniczych (136).

W strukturze wykonanej właśnie z takich krzywoliniowych paneli do filmowego uniwersum wjeżdża "Guild Navigator", czyli zmutowany pod wpływem kosmicznego narkotyku człowiek o ponadnaturalnych zdolnościach.

Wątki stylistyki art déco są obecne także w innych planetarnych światach. Przykładowo, zygzakowate frezy wieńczą pomieszczenia na przemysłowej planecie Geidi Prime, która posiada jednak całkowicie odmienny charakter. Monumentalne sale oparto na zwielokrotnionych w nieskończoność stalowych kratownicach, co – w kontekście charakteryzującego to ciało niebieskie intensywnego wydobycia ropy

<sup>712</sup> J. Marinelli, *Architectural Glass and the Evolution of the Storefront*, „Old House Journal”, 1988, nr 7/8, s. 34-44.

<sup>713</sup> *Ibid.*, s. 30.

naftowej<sup>714</sup> – pozwala doszukiwać się skojarzeń ze współczesnymi platformami i szybami wiertniczymi. Ogromne przekroje przedstawionych elementów stalowych są jednak dalekie od lekkich współczesnych konstrukcji; przywodzą na myśl raczej wczesne XIX-wieczne mosty.

Geidi Prime jest też jednym z wielu obecnych w kinematografii fantastycznonaukowej<sup>715</sup> przykładów miast-planet<sup>716</sup>. Realizuje więc poniekąd stworzony przez greckiego urbanistę, Konstandinosa Doksiadisa ideał "ekumenopolis"; świata, w którym jeden organizm miejski zajmuje całe ciało niebieskie.<sup>717</sup> Autor niniejszego opracowania użył słowa "poniekąd", ponieważ Doksiadis wyobrażał sobie, że ludzkość zamieszkująca taki świat nauczy się działać jako wspólnota.<sup>718</sup> Jego założenia powszechnej unifikacji wpisywały się w szerszy kontekst socjalizującego modernizmu i zakładały naturalną skłonność ludzkich wspólnot do formowania układów opartych na harmonijnym współistnieniu.<sup>719</sup> Tymczasem Geidi Prime ma charakter krwawej dyktatury, na której czele stoi bezwzględny Baron Harkonnen.



Fot. 80 "Diuna" – boazerie płycinowe w pałacu Artrydów (16).

<sup>714</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 30.

<sup>715</sup> Do tej kategorii należą między innymi znane z "Gwiezdnych wojen" Coruscant lub Ziemia z serialu "Star Trek-Pierwszy Kontakt".

<sup>716</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 30.

<sup>717</sup> A.U. Rahmaan, *The Imperatives of Urban and Regional Planning: Concepts and Case Studies from the Developing World*, Center for Urban, Regional, Environmental and Social Studies (CURES), Lahore 2011, s. 72.

<sup>718</sup> Ibid, s. 72.

<sup>719</sup> N. Gilman, *Mandarins of the Future: Modernization Theory in Cold War America*, The John Hopkins University Press, Baltimore and London 2003, s. 204.

Zupełnie inny jest wystrój pałacu Artrydów na planecie Caladan. Pokrywające ją leśne połacie zainspirowały Anthony'ego Mastersa do wykorzystania drewna jako podstawowego materiału filmowych scenografii.<sup>720</sup> Antygrawitacyjne, latające lampy przemierzają więc komnaty, których ściany pokryte są historyzującymi boazeriami płycinowymi. Ten szczególny rodzaj wykończenia wnętrz, który popularność zyskał po zastosowaniu go przez trzynastowiecznego władcę, Henryka III<sup>721</sup> łatwo mógł się skojarzyć widzom z klasowym społeczeństwem brytyjskim, którego struktura przypominała nieco walczące o panowanie nad arrakijskimi pustyniami filmowe rody.

Podczas rzeczzonej rywalizacji o panowanie nad Diuną odbywa się także inny pojedynek. O uwagę widza walczą motywy przemysłowe, średniowieczne, idealistyczne koncepcje urbanistyczne z połowy XX wieku oraz wątki stylistyki art déco. Te ostatnie wydają się dominować w filmowym świecie, warto więc zwrócić uwagę na pewien paradoks. Motywy dekoracyjne, które w "Metropolis" pojawiły się ze względu na swój supernowoczesny charakter, w "Diunie" zostały wykorzystane dla podkreślenia historyzującego nastroju świata przedstawionego; 57 lat dzielące obie premiery wystarczyło by dokonało się to, jakże diametralne, przewartościowanie.

---

<sup>720</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 30.

<sup>721</sup> P.N. Hasluck, *Manual of Traditional Wood Carving*, Dover Publications Inc., New York 1977, s. 380.

## 4.4.2 HISTORYCZNE ODNIESIENIA W "GWIEZDNYCH WOJNACH: EPIZODZIE PIERWSZYM, MROCNYM WIDMIE".

Saga George'a Lucasa stanowi chyba najbardziej rozpoznawalny przykład opowieści z gatunku "space opera". Mnogość odniesień łatwo dostrzec w każdej części cyklu, jednak do szczegółowej analizy wybrano "Epizod Pierwszy: Mroczne Widmo"<sup>722</sup>, który pierwszy jest wyłącznie w chronologii filmowych wydarzeń, jeśli zaś weźmie się pod uwagę kolejność powstawania, to zajmie on czwarte miejsce na liście. Wydaje się, że charakterystyczna plastyczna różnorodność właśnie w drugiej trylogii osiągnęła swoją kulminację.

Na zwrot w stronę historii w "Gwiezdnym Wojnach, Epizodzie Pierwszym: Mrocznym Widmie" (1999) zwraca uwagę między innymi Matt Hanson, autor książki "Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction".<sup>723</sup> Jego zdaniem architektura epizodów 1-3 zdecydowanie różni się od "faszystowskich" wizji scenograficznych pojawiających się w zrealizowanych wcześniej częściach 4-6.<sup>724</sup>



Fot. 81 "Gwiezdne Wojny: Epizod 1, Mroczne Widmo" (138) (1999). Przetworzenie języka architektury renesansowej (na zdjęciu Bazylika Świętego Marka) (139) w strukturze pałacu na planecie Naboo.

Przykładem nowej koncepcji przestrzeni może być stworzony przez grafików komputerowych pałac królowej Amidali. Posiada on cechy architektury eklektycznej; przetwarza wzorce antyczne (min. fryzy, kolumny), staroegipskie (rodzaj "alei sfinksów" przed głównym wejściem, pylony) i renesansowe (miedziane kopuły). Ten ostatni element mógł zostać zaczerpnięty chociażby z Bazyliki św. Marka; Doug Chiang, autor storyboardów do filmu wskazał, że wzorce Weneckie były dla niego szczególną inspiracją.<sup>725</sup>

<sup>722</sup> G. Lucas, *Gwiezdne wojny: Epizod I-Mroczne widmo*, Lucasfilm, USA 1999, scenografia: Gavin Bocquet.

<sup>723</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 72.

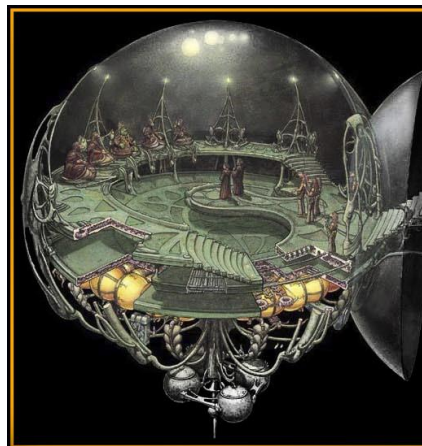
<sup>724</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>725</sup> Ibid.

Warto zwrócić też uwagę na sam kształt dachu Nabooańskiej posiadłości, gdyż nie przywodzi on na myśl żadnych skojarzeń historycznych. Okazuje się, że spłaszczone sfery zostały zainspirowane przez budynki Marin County Civic Center Franka Lloyd Wrighta, czyli obiektu z końca lat 60.<sup>726</sup> To właśnie ta swobodna fuzja architektury z różnych epok staje się wyznacznikiem plastyki światów przedstawionych w postmodernistycznych operach kosmicznych.

Drugim przykładem może być art nouveau<sup>727</sup>, nie kojarzące się przecież zupełnie z kinem fantastycznonaukowym. Czytelne odwołania do struktur tego stylu pojawiają się w przepięknym, podwodnym mieście Gungan City, które składa się z budynków będących połączeniem secesyjnych szklarni i nowoczesnych struktur współczesnej architektury pneumatycznej (określanych zazwyczaj jako "bulb tent" – "namiot bańka").

W filmie kluczową rolę odgrywają także rzeczywiste lokacje. Ufortyfikowana plemienna siedziba Ksar Ouled Soltane posłużyła za tło filmowych scen rozgrywających się w dzielnicy niewolniczej.<sup>728</sup> Ciekawostką może być fakt, że tunezyjska osada znajduje się w pobliżu miejscowości Tatouine, której okolice już kilkakrotnie gościły ekipę nadzorowaną przez George'a Lucasa.<sup>729</sup> Rejon spodobał się reżyserowi na tyle, że do filmowego świata przeniesiono nie tylko jego specyficzną atmosferę, ale także nazwę – planeta, na której rozgrywają się filmowe wydarzenia na kosmicznych mapach funkcjonuje jako



Fot. 82 Bańka z "Gungan City" (140) w "Gwiezdnym Wojnach: Epizodzie Pierwszym, Mrocznym Widmie" jest zderzeniem współczesnej architektury pneumatycznej (141) z detalem dziewiętnastowiecznych szklarni (142)

<sup>726</sup> Ibid.

<sup>727</sup> O inspiracjach architekturą secesyjną również mówi autor storyboardów, Doug Chiang. Za: Ibid.

<sup>728</sup> Museyon, *Film + Travel Asia, Oceania, Africa: Traveling the World Through Your Favourite Movies*, Museyon Inc., New York 2008, s. 116.

<sup>729</sup> Ibid, s. 116.

Tattooine.<sup>730</sup> W "Gwiezdnym Wojnach: Epizodzie Pierwszym" największą uwagę przyciągają Ghorfy – wielopoziomowe spichlerze charakterystyczne dla historycznej architektury Tunezji, którym efektowną formę przestrzenną nadają między innymi wieńczące je sklepienia.<sup>731</sup>

Z autentycznych obiektów historycznych wykorzystanych w filmie można wymienić też Palazzo Reale di Caserta<sup>732</sup>, włoską rezydencję królewską, zaprojektowaną dla dynastii Bourbonów.<sup>733</sup> Osiemnastowieczny obiekt, słynący z olbrzymich rozmiarów (w pałacu zlokalizowanych jest 1200 pokoi)<sup>734</sup> zachwycił George'a Lucasa do tego stopnia, że reżyser nazwał go "jednym z najpiękniejszych miejsc na planecie".<sup>735</sup>



Fot. 83 Rzeczywiste obiekty architektoniczne w "Gwiezdnym Wojnach, Epizodzie Pierwszym, Mrocznym Widmie" (143)-Ksar Ouled Soltane, Palazzo Reale di Caserta.

Architektura włoskiego baroku spotyka tradycyjne spichlerze tunezyjskich Berberów, secesja zamknięta zostaje w pneumatycznych namiotach, a pochodzące z projektu Franka Lloyd Wrighta wzorce inspirują spłaszczenie weneckich kopuł. Wszystko to zamknięte jest w jednej filmowej produkcji. Postmodernizm powoduje, że wszechświaty kina fantastycznonaukowego zaczynają być tak bogate, jak wielokulturowa rzeczywistość Ziemi.

---

<sup>730</sup> Ibid, s. 116.

<sup>731</sup> G. Golany, *Earth-sheltered Dwellings in Tunisia: Ancient Lessons for Modern Design*, Newark: University of Dalaware Press, London and Toronto 1988, s. 42.

<sup>732</sup> J. Bowen, *Anticipation: The Real Life Story of Star Wars: Episode I-The Phantom Menace*, iUniverse inc., New York, Lincoln, Shanghai 2005, s. 8.

<sup>733</sup> M. Bussagli i M. Reicheico, *Baroque & Rococo*, Sterling, New York, London 2007, s. 182.

<sup>734</sup> Ibid.

<sup>735</sup> J. Bowen, *Anticipation: The Real Life Story of Star Wars: Episode I-The Phantom Menace...*, op. cit., s. 8. Tłumaczenie autora opracowania.

## 4.5 ZWIĄZKI Z HISTORIĄ W FUTURYSTYCZNYCH MIASTACH PODGATUNKU "TECH NOIR".

Opowieść o cofającym się w czasie androidzie-mordercy o muskularnej powierzchowności Arnolda Schwarzeneggera posiada pewien szczegół scenograficzny, który uchodzi uwadze większości widzów. Uciekająca przed Terminatorem Sarah Connor chowa się w klubie tanecznym o dźwięcznej nazwie "Tech Noir".<sup>736</sup> Termin ten, przekuty w późniejszym okresie przez krytyków filmowych na określenie podgatunku fantastyki naukowej staje się jedną z kluczowych stylistyk realizowanych w kinie science fiction.<sup>737</sup> Wkrótce do nurtu włączane zostaną także obrazy, które powstały na wiele lat przed premierą "Terminatora", a ich lista jest długa i bardzo różnorodna.<sup>738</sup>

Połączenie futurystycznej tematyki z przytłaczającym klimatem czarnego kryminału, którego okres największej popularności przypadł na lata 40. i 50. XX wieku<sup>739</sup> owocuje też niekiedy zderzeniem dwóch całkowicie odmiennych estetyk. Miasta przedstawione w filmach podgatunku Tech Noir często, choć nie zawsze, wykorzystują historyczny detal, zbliżający je do chandlerowskich rzeczywistości przedstawianych we wczesnych produkcjach hollywoodzkich wytwórni. Niejako efektem ubocznym niniejszego procesu jest zabranie przez twórców głosu także w debacie o przyszłości miasta.

---

<sup>736</sup> P. Meehan, *Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina and London 2008, s. 8.

<sup>737</sup> Ibid.

<sup>738</sup> Ibid. s. 8 -9.

<sup>739</sup> Ibid. s. 4



## 4.5.1 SYMBOLICZNE TREŚCI PRZEKAZYWANE PRZEZ ARCHITEKTURĘ W "ŁOWCY ANDROIDÓW"

Zbierając materiały do powieści "Człowiek z wysokiego zamku", alternatywnej wersji historii najnowszej, w której drugą wojnę światową wygrywają państwa osi, Philip K. Dick sięgnął po wspomnienia strażnika obozu koncentracyjnego.<sup>740</sup> Amerykańskiego mistrza fantastyki naukowej zszokowało w nich jedno stwierdzenie: "nie możemy zasnąć przez krzyki głodujących dzieci".<sup>741</sup> Jakim trzeba być człowiekiem, by napisać takie zdanie i równocześnie nie podjąć żadnej interwencji? – to pytanie rezonowało w wyobraźni pisarza, a wkrótce stało się osią problematyki jego najsztywniejszego utworu.<sup>742</sup> W "Czy androidy śnią o elektrycznych owcach" humanistyczna wrażliwość istot ludzkich zostaje poddana w wątpliwość; roboty do złudzenia przypominają ludzi, ludzie zaś w brutalnym świecie stopniowo zatracają człowieczeństwo.

Gdy, po wieloletnich perypetiach<sup>743</sup>, rozpoczęto przygotowania do ekranizacji powieści, stojący za kamerą Ridley Scott zauważył, że dwuznaczna moralność książkowych bohaterów przypomina postawy charakterystyczne dla klasycznych, amerykańskich, czarnych kryminałów. Jego "Łowca androidów"<sup>744</sup> miał być zatem, jak stwierdził sam reżyser, "filmem sprzed 40 lat, przeniesionym 40 lat w przyszłość".<sup>745</sup>

Podobna koncepcja musiała znaleźć odzwierciedlenie także w architekturze przedstawionego miasta. Replikantka Rachel, ubrana w ołówkowe spódnice i marynarki, w których szerokie ramiona kontrastują z wąską talią<sup>746</sup>, przechadza się więc wśród historycznych kamienic. Jej kreacja i fryzura do złudzenia przypominają charakterystykę Joan Crawford w klasycznym czarnym kryminale "Mildred Pierce",<sup>747</sup> <sup>748</sup> zaś niektóre filmowe lokacje są bezpośrednią kopią rozwiązań znanych z kina noir. Oto futurystyczna fabuła realizowana jest częściowo wśród nieznacznie przetworzonych dekoracji scenograficznych figurujących pod nazwą "Starej Ulicy Nowego Jorku", powstałych w 1929 w Burbank Studios i wykorzystywanych wcześniej przy produkcji takich klasycznych czarnych kryminałów jak

---

<sup>740</sup> B.J. Robb, *Counterfeit Worlds: Philip K. Dick on Film*, Titan, London 2006. s. 71

<sup>741</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>742</sup> Ibid.

<sup>743</sup> M. Schulman, *The Battle for Blade Runner*, 2017, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017-09/the-battle-for-blade-runner-harrison-ford-ridley-scott>, dostęp: 05.05.2021.

<sup>744</sup> R. Scott, *Łowca Androidów...*, op. cit.

<sup>745</sup> H. Kennedy, *BLADE RUNNER: Ridley Scott Interviewed*, 1982, <https://www.americancinemapapers.com/files/bladerunner.htm>, dostęp: 05.05.2021.

<sup>746</sup> C. Esquevin, *The Look of Blade Runner*, 2015, <http://silverscreenmodes.com/the-look-of-blade-runner/>, dostęp: 05.05.2021.

<sup>747</sup> M. Curtiz, *Mildred Pierce*, Warner Bros, USA 1945.

<sup>748</sup> C. Esquevin, „The Look of Blade Runner”, op. cit.

"Sokół Maltański"<sup>749</sup> czy "Wielki sen".<sup>750 751</sup> Widzimy więc, że metropolia znana z "Łowcy Androidów" w wyjątkowo odważny sposób włącza do świata przedstawionego elementy architektury historycznej, co w swojej recenzji, wydanej wkrótce po premierze filmu, podkreśla Dorota Malinowska:

*"Wizja miasta przyszłości przedstawiona w "Blade Runnerze" nie zgadza się również ze sterylnym obrazem futurystycznych wizji pokazywanych w innych filmach. Artyści uznali, że w wielkich miastach, takich jak Nowy Jork czy Chicago, gdzie nasycenie urbanistyczne jest bardzo znaczne, zbyt drogie byłoby burzenie budynków, podobnie jak wymiana ich instalacji. Sądzi, że jedyną realną drogą rozwoju jest dobudowywanie nowych konstrukcji na zewnątrz starych. Syd Mead został zatrudniony, żeby zaprojektować pojazdy, a szkice miasta kreślił początkowo jako tło dla nich. W rezultacie stworzył obraz środowiska miejskiego będącego dziwną mieszaniną nowych technologii i starych elementów zaadaptowanych do nowych warunków".<sup>752</sup>*

Choć recenzentka wspomina o Nowym Jorku i Chicago, to inne miasto stanowi tło dla filmowych wydarzeń. Ridley Scott przeniósł akcję ze znanego z powieści Dicka San Francisco do Los Angeles, nieformalnej stolicy amerykańskiego przemysłu filmowego. Dzięki temu mógł spełnić swoje marzenie o zrealizowaniu części ujęć w rzeczywistej przestrzeni miejskiej<sup>753</sup>; finałowa konfrontacja rozgrywa się w hallu jednego z najbardziej rozpoznawalnych budynków metropolii, dziewiętnastowiecznym Bradbury Building<sup>754</sup>. Komentarz urbanistyczny wydaje się więc bardzo czytelny – w mieście przyszłości, choć nad jego sylwetą górują monumentalne megastruktury, wciąż z pewnym poszanowaniem podchodzi się do zabytków.

Nie bez znaczenia może tu być też fakt, że rozległy hall historycznego biurowca wcześniej wykorzystywany był jako tło dwóch rozpoznawalnych czarnych kryminałów – "Podwójnego Ubezpieczenia"<sup>755</sup> Billiego Wildera oraz "Zmarłego w chwili przybycia"<sup>756</sup> Rudolpha Maté.<sup>757</sup> W ostatniej z wymienionych produkcji kontrastowe oświetlenie buduje nawet nastrój zbliżony do klimatu "Łowcy Androidów"; Bradbury Building można zatem uznać za kolejne zapożyczenie ze świata kinematografii lat 40. XX wieku.

---

<sup>749</sup> J. Huston, *Sokół Maltański*, Warner Bros, USA 1941.

<sup>750</sup> H. Hawks, *Wielki Sen*, Warner Bros, USA 1946.

<sup>751</sup> C. Manasseh, *Architectural Space and Form in Science Fiction Cinema. An Analysis of "Blade Runner" (1982), "The Fifth Element" (1997) and "Alien" (1979)*, University of Reading 2000, <https://www.grin.com/document/305130>, dostęp: 06.05.2021.

<sup>752</sup> D. Malinowska, *Androidy, czyli my*, „Fantastyka-miesięcznik literacki”, 1987, nr 07, s. 53.

<sup>753</sup> C. Manasseh, „Architectural Space and Form in Science Fiction Cinema. An Analysis of "Blade Runner" (1982), "The Fifth Element" (1997) and "Alien" (1979)", op. cit.

<sup>754</sup> Ibid.

<sup>755</sup> B. Wilder, *Podwójne Ubezpieczenie*, Paramount Pictures, USA 1944.

<sup>756</sup> R. Maté, *Zmarły w chwili przybycia*, Cardinal Pictures, USA 1949.

<sup>757</sup> K. Roberts, *8 Movies Featuring L.A.'s Architectural Movie Star, the Bradbury Building*, 2018, <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/8-movies-featuring-l-a-s-architectural-movie-star-the-bradbury-building/>, dostęp: 06.05.2021.



Fot. 84 Wykorzystanie Bradbury Building (148) w filmie "Łowca androidów" (149) oprócz samej plastyki wnosi do filmu także interesujący, ironiczny przekaz.

koncepcja Bellamiego daleko różni się od rządzonego przez wielkie korporacje świata "Łowcy Androidów", przewrotny wydaje się fakt, że literatura fantastyczno-naukowa zamieniła się w architekturę, a ta z kolei – w kinematograficzną wizję przyszłości. Odwrócenie utopijnej fantazji i wykorzystanie Bradbury Building jako scenografii dla mrocznej, dystopijnej opowieści można też uznać za swoistą ironię.

W literaturze przedmiotu często akcentuje się też anegdotę związaną z historycznym budynkiem. Bradbury Building znany jest z faktu, że zainspirowany został przez opis Edwarda Bellamiego zawarty w fantastycznonaukowej książce "Looking Backwards".<sup>758</sup> Polskich czytelników, zwłaszcza tych, którzy doświadczyli trudów życia w PRL, XIX-wieczna wizja Bellamiego może jednak wprowadzić w niemąłą konsternację. Jako drogę do powszechnego szczęścia przedstawia on bowiem centralnie sterowaną, znacjonalizowaną gospodarkę, oferującą każdemu obywatelowi taką samą pensję.<sup>759</sup> Pierwowzór Bradbury Building, powieściowy budynek z "ogromnym hallem pełnym światła, wpadającego nie tylko przez okna na wszystkich jego ścianach, ale także znajdującą się sto stóp wyżej kopułę"<sup>760</sup> jest jednym z wielu państwowych sklepów o identycznym asortymencie. Choć socjalistyczna

<sup>758</sup> K. McNamara, *Blade Runner's Post-Individual Worldspace*, „Contemporary Literature”, 1997, t. 38, nr 3, s. 422-446.

<sup>759</sup> E. Bellamy, *Looking Backwards*, Charles Keller, Al Haines, Boston 2008, <https://www.gutenberg.org/files/624/624-h/624-h.htm>. Rozdział 10, dostęp: 06.05.2021

<sup>760</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

Pod koniec XIX wieku, w czasie, gdy zafascynowany socjalizmem Bellamy snuł wizje świata idealnej społecznej równości, mieszkańcy Stanów Zjednoczonych coraz częściej spotykali się z publikacjami prezentującymi osiągnięcia cywilizacji Majów.<sup>761</sup> Nie uszły one też uwadze młodego Franka Lloyd Wrighta, który w następujący sposób opisywał swoje dzieciństwo:

*"Gdy byłem chłopcem, prymitywna architektura amerykańska; architektura Tolteków, Azteków, Majów, Inków zadziwiła mnie, wzbudzała mój najszczęśliwszy zachwyt".<sup>762</sup>*

Fascynacja samymi formami przestrzennymi szła w parze z wyidealizowaną wizją pierwotnych kultur; dla Wrighta, podobnie jak dla wielu jego ówczesnych rodaków, Majowie stanowili wzór pokojowego i demokratycznego społeczeństwa.<sup>763</sup> Nie jest więc szczególnie zaskakujące, że właśnie do ich kultury sięgnął, gdy poszukiwał stylu projektowania charakterystycznego dla Stanów Zjednoczonych i czytelnie odróżniającego się od dominujących w Ameryce na początku XX wieku trendów kopiowania europejskiej architektury historycznej.<sup>764</sup> W estetyce, która zyskała wkrótce nazwę "Mayan revival" zaprojektował między innymi zlokalizowaną w Los Angeles



Fot. 85 Wnętrze apartamentu Deckarda z filmu "Łowca androidów" (146) wykorzystują rekonstrukcje kafli zastosowanych przez Franka Lloyd Wrighta w Ennis House (147).

<sup>761</sup> J. Suarez, *A Brief History of Mayan Revival Architecture*, 2021, <https://historicalmx.org/items/show/155>, dostęp: 06.05.2021.

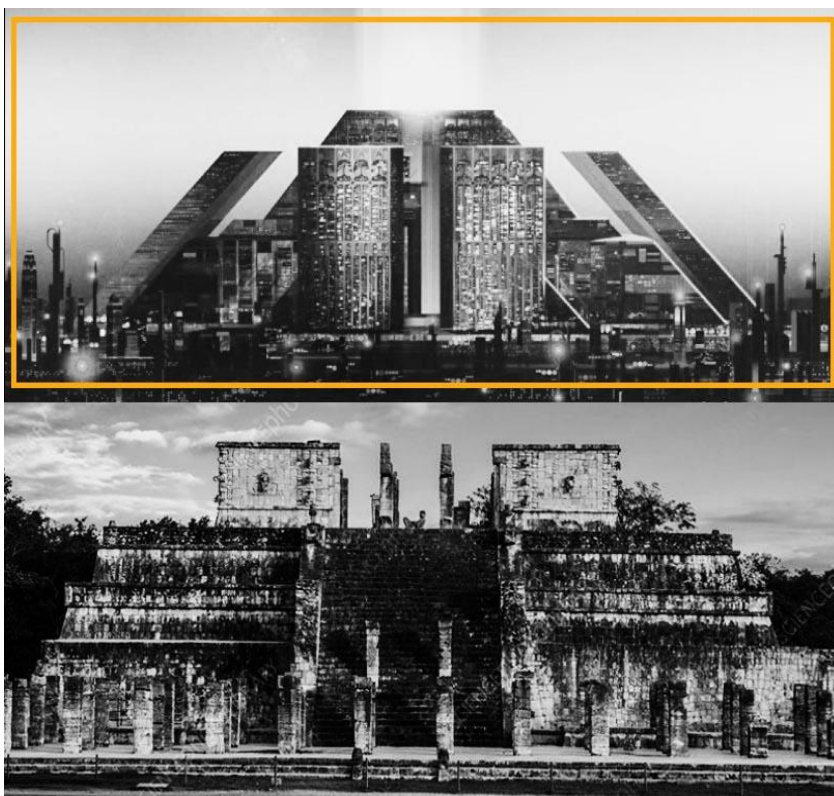
<sup>762</sup> J. Lerner, *Frank Lloyd Wright's Textile Block Houses and the Maya Revival*, 2018, <https://www.kcet.org/shows/artbound/frank-lloyd-wrights-textile-block-houses-and-the-maya-revival>, dostęp: 06.05.2021.

<sup>763</sup> J. Zara, *How Frank Lloyd Wright's Take on Mayan Temples Shaped Hollywood*, 2017, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-frank-lloyd-wrights-mayan-temples-shaped-hollywood>, dostęp: 06.05.2021.

<sup>764</sup> Ibid.

rezydencję Ennis House,<sup>765</sup> która wkrótce miała wnieść nowe znaczenia do filmowego

“Łowcy Androidów”.



Fot. 86 Budynek korporacji Tyrell z filmu "Łowca androidów" (146) swoją formą przetwarza schodkowe piramidy Majów, takie jak Świątynia Wojowników z Chichén Itzá (147).

Znane z budynku Franka Lloyd Wrighta charakterystyczne kafle nawiązujące do płaskorzeźb Majów znajdziemy w filmowym apartamencie Deckarda. Nie są to jednak jedyne zapożyczenia z tej kultury – schodkowa piramida korporacji Tyrell jest przeskalowaną i przetworzoną wizją założenia, takich jak

choćby Świątynia Wojowników z Chichén Itzá. Warto w tym kontekście zwrócić także uwagę na otoczenie obiektów – w porównaniu do gigantycznego gmachu firmy produkującej androidy pozostałe wieżowce są tak małe, że zaczynają przypominać las kolumn przed piramidą Majów.

Kolumny te około 1200 roku podtrzymywały zadaszenie wykonane z nietrwałych materiałów, najprawdopodobniej liści palm i traw<sup>766</sup>. Zebrani wśród nich Indianie obserwowali kapłanów, którzy wspinając się monumentalnymi schodami na szczyt często dziewięciostopniowej piramidy<sup>767</sup>, metaforycznie przechodzili przez 9 poziomów Xibalby – w dosłownym tłumaczeniu “miejsca strachu”, czyli zaświatów.<sup>768</sup> Jak wierzyli Majowie,

<sup>765</sup> Ibid.

<sup>766</sup> Yucatan Times, *The Chichen Itza series - The Temple of the Warriors*, n.d., <https://www.theyucatanimes.com/2020/01/the-chichen-itza-series-the-temple-of-the-warriors-1/>, dostęp: 08.05.2021.

<sup>767</sup> A. Zelazko, *What's Inside the Pyramid at Chichén Itzá?*, n.d., <https://www.britannica.com/story/whats-inside-the-pyramid-at-chichn-itza>, dostęp: 25.05.2021.

<sup>768</sup> M. Cartwright, *Xibalba*, 2014, <https://www.worldhistory.org/Xibalba/>, dostęp: 08.05.2021.

wejście do niej znajdowało się w lejach krasowych, co niekiedy skutkowało usytuowaniem piramid właśnie nad taką formacją geologiczną.<sup>769</sup> Szczególnie interesujący z punktu widzenia niniejszego opracowania wydaje się jednak fakt, że zgodnie ze świętą księgą Majów-Popol Vuh, działającymi w podziemnej krainie postaćmi były sowy.<sup>770 771</sup> Każdy uważny widz "Łowcy Androidów" pamięta zapewne zamieszkującego kwatery korporacji Tyrell mechanicznego puchacza.

Gdy w drugiej części filmu zdesperowany replikant wkroczy do przypominających piramidę zakładów, w których został wyprodukowany, niczym kapłani Majów zbliży się więc do świata swoich stwórczyli. Wystrój wnętrza w tej dramatycznej scenie ma dodatkowo podkreślić sakralną metaforę. Megan De Kantzow zauważa, że samo łóżko Tyrella, twórcy androidów, wymodelowano na podstawie analogicznego mebla Ojca Świętego Jana Pawła II.<sup>772</sup>

Filmowa scena spotkania ma drastyczny finał, podobnie jak dawne obrzędy Majów. Na szczycie piramidy jeńcy, którzy zostali pojmieni w wojnach pomiędzy poszczególnymi wioskami składani byli w ofierze bogom.<sup>773</sup> Najczęstszą formę takich praktyk stanowiło rytualne wycięcie serca z żyjącego jeszcze więźnia i umieszczenie go na rzeźbiarskim ołtarzu, zwanym "Chacmool".<sup>774</sup> Warto w tym momencie zauważyć, że inna dawna cywilizacja z obszaru dzisiejszego Meksyku, Aztekowie, do swoich krwawych, ofiarnych obrzędów wykorzystywała narzędzie wykonane z przedniej części ryby piły.<sup>775</sup> Fakt ten można uznać za istotny w kontekście niniejszego opracowania, ponieważ właśnie taki, rzadki rekwizyt znaleźć można w tle jednej ze scen "Łowcy Androidów".<sup>776</sup>

W tym miejscu warto przywołać ponownie Franka Lloyd Wrighta oraz promujący kulturę meksykańskich plemion styl "Mayan Revival". Jak to możliwe, że cywilizacja prowadząca wojny i stosująca powszechnie tak barbarzyńskie praktyki była przez niego uważana za "pokojową" i "demokratyczną"<sup>777</sup>? Odpowiedź na to pytanie okazuje się zaskakująca –

---

<sup>769</sup> A. Zelazko, „What's Inside the Pyramid at Chichén Itzá?”, op. cit.

<sup>770</sup> Popol Vuh, n.d., <http://www.mesoamericas.com/books/PolopVuh048.php>, dostęp: 06.05.2021.

<sup>771</sup> D. Tedlock, *The Owl Messengers*, 2021, <https://www.litcharts.com/lit/popul-vuh/characters/the-owl-messengers>, dostęp: 06.05.2021.

<sup>772</sup> M. De Kantzow, *Brave New World by Aldous Huxley and Blade Runner: the Director's Cut Directed by Ridley Scott*, Pascal Press, Sydney 2006. s. 86

<sup>773</sup> M.E. Kampen, *The Religion of the Maya*, Institute of Religious Iconography, State University Groningen, Groningen 1981, s. 12-13.

<sup>774</sup> Ibid.

<sup>775</sup> M.T. McDavitt, *Cipactli's sword, Tlaltecuhli's teeth:deciphering the sawfish & sharkofferings in the Aztec Great Temple*, „Shark News”, 2002, t.14, nr 3, s. 6-7.

<sup>776</sup> L. Coleman, *Blade Runner: 30 Years of Synchronism*, 2012, <http://copycateffect.blogspot.com/2012/06/blade-runner2.html>, dostęp: 08.05.2021.

<sup>777</sup> J. Zara, „How Frank Lloyd Wright's Take on Mayan Temples Shaped Hollywood”, op. cit. Tłumaczenie autora opracowania.

w czasach, gdy powstawały Ennis House czy Hollyhock House większość krwawych szczegółów z codziennego życia pierwotnych mieszkańców Ameryki Środkowej nie była jeszcze znana.<sup>778</sup> Dopiero stopniowe postępy w odczytywaniu hieroglifów wyjawiały badaczom prawdziwe oblicze tej wojowniczej cywilizacji.<sup>779</sup>

Słynne, przewrotne przesłanie "Łowcy Androidów" można więc zastosować także do świata prezentowanej w filmie architektury. Tak jak w większości czarnych kryminałów, do których scenografii z taką konsekwencją nawiązywał Ridley Scott, granica oddzielająca dobro od zła zostaje w nim zatarta. Robot zdobywa się na gest zaskakującego miłosierdzia wobec swojego prześladowcy – bezlitosnego człowieka z krwi i kości. Przekonanie o wyższości ludzkiej rasy nad maszynami widzowie muszą błyskawicznie zrewidować; film uczy nas, że oparcie sposobu myślenia o bezwarunkowe aksjomaty często skazane jest na porażkę. Rzeczywiście, głębokie zawierzenie architektów Bradbury Building ideom znacjonalizowanej, centralnie sterowanej gospodarki okazuje się chybione; w czasie praktycznej realizacji w ZSRR objawiają one wszystkie swoje niedostatki. Wiara Franka Lloyd Wrighta w pokojowy charakter promowanej przez niego cywilizacji Majów okazuje się wyłącznie utopijną mrzonką w chwili, gdy światło dzienne ujrzą nowe odkrycia archeologów. Jak widać, filmowe zwroty akcji zdarzają się także w świecie architektury.

Przedstawiona interpretacja jest oczywiście jedną z wielu możliwych ścieżek odczytania tego otwartego filmu, wypełnionego scenografią o niejednoznacznej symbolice. Wielopłaszczyznowy charakter historii generuje niegasnące spory i dyskusje, przez co "Łowcę androidów" często określa się mianem produkcji "kultowej".<sup>780</sup> Nad tą kinematograficzną manifestacją architektury ukrytych znaczeń dniem i nocą pracuje bogate grono zapalonych kryptologów.

---

<sup>778</sup> Ibid.

<sup>779</sup> Ibid.

<sup>780</sup> M. Hills, *Academic Textual Poachers: Blade Runner as a Cult, Canonical Movie*, [w:] *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, red. W. Brooker, Wallflower Press, London and New York 2005, s. 124-142.

## 4.5.2 "GOTHAM CITY" JAKO MIASTO NADMIERNEJ WOLNOŚCI

Stara, brytyjska legenda głosi, że król Jan Bez Ziemi (ten sam, który w masowej wyobraźni funkcjonuje jako czarny charakter z różnorodnych wersji opowieści o Robin Hoodzie) ustanowił niegdyś drakońskie prawo: każda droga, którą przemierzył, przechodziła na własność państwa.<sup>781</sup> Mieszkańcy leżącej na planowanej trasie jego podróży wsi Gotham nie chcieli jednak wyzbywać się posiadanych gruntów. Postanowili więc zniechęcić władzę do odwiedzin, symulując objawy choroby psychicznej.<sup>782</sup> Plan powiódł się, ponieważ szaleństwo w średniowieczu uważano za zaraźliwe, król rzeczywiście obrał inną trasę.<sup>783</sup>

Kilkaset lat później, w 1807 roku Washington Irving publikował satyryczne eseje w piśmie "Salmagundi", wytykając mieszkańcom rodzimego Nowego Jorku ich rozmaite wady.<sup>784</sup> Nieracjonalne zachowania rodaków przywodziły mu na myśl opisaną powyżej historię, stworzył więc dla miasta ironiczny przydomek – "Gotham City", który już wkrótce zyskał ogromną popularność.<sup>785</sup>

Ponad wiek później, scenarzysta Bill Finger zdecydował się przenieść akcję komiksu o Batmanie z Nowego Jorku do fikcyjnej metropolii.<sup>786</sup> Zamiast Manhattanu (w którym osadzone były najwcześniejsze albumy komiksowe opisujące przygody człowieka-nietopierza), pojawiło się nieistniejące "Gotham City".<sup>787</sup> W końcu, po ponad pięćdziesięciu latach, przed zadaniem jego urzeczywistnienia<sup>788</sup> stanął Tim Burton oraz współpracujący z nim scenograf Anton Furst.

Zdając sobie sprawę z opisanej powyżej genezy metropolii Mrocznego Rycerza twórcy sięgnęli po odniesienia właśnie do nowojorskiej architektury<sup>789</sup> oraz jej filmowych przetworzeń – z legendarnym "Metropolis" na czele.<sup>790</sup> Szczególnie widać to w charakterystycznym, wczesnomodernistycznym detalu przeniesionym z dzieła Fritza Langa, reżysera, którego "filmowa wizja urbanistyki była tak sugestywna, że art déco lat dwudziestych –

---

<sup>781</sup> C. Lowbridge, *The real Gotham: The village behind the Batman stories*, 2014, <https://www.bbc.com/news/uk-england-nottinghamshire-24760791>, dostęp: 02.01.2019.

<sup>782</sup> Ibid.

<sup>783</sup> Ibid.

<sup>784</sup> E.G. Burrows i M. Wallace, *Gotham: A History of New York City to 1898*, Oxford University Press, Oxford 1999, s. 417.

<sup>785</sup> Ibid, s. 417.

<sup>786</sup> J. Steranko, *The Steranko History of Comics, Volume 1*, Supergraphics, Pennsylvania 1970, s. 44.

<sup>787</sup> Ibid.

<sup>788</sup> Wizja przedstawiona jest w dwóch filmach:

T. Burton, *Batman*, Warner Bros, USA 1989, scenografia: Anton Furst.

T. Burton, *Powrót Batmana*, Warner Bros, USA 1992, scenografia: Bo Welch.

<sup>789</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit., s. 162.

<sup>790</sup> S. Brockmann, *A Critical History of German Film*, Camden House, Rochester, New York 2010, s. 83.



oraz jego późniejsza wersja, streamline moderne lat trzydziestych – stały się jednym z najbardziej charakterystycznych i najczęściej wykorzystywanych stylów architektonicznych dystopijnych miast przyszłości".<sup>791</sup>

Badania nad zbieżnością motywów plastycznych i wątków fabularnych w "Metropolis" oraz produkcjach Burtona są dość popularne zarówno w środowisku naukowym<sup>792</sup>, jak i wśród miłośników reżysera<sup>793</sup>. Szczególnie warto odnieść się do jednego z ciekawszych wątków tych poszukiwań. Zdaniem niektórych badaczy istotą autorskiego stylu Burtona jest właśnie ba-

lansowanie pomiędzy ekspresjonistyczną tradycją, a komercyjnym charakterem amerykańskiej kultury.<sup>794</sup> Takie spojrzenie wydaje się być nadzwyczaj trafne – przetworzenie ekspresjonistycznej plastyki na język zrozumiałego dla większego grona odbiorców postmodernistycznego żartu widać doskonale choćby w zatknięciu na dekoracyjnym



Fot. 87 Zmiana plastyki art déco w komiksowy żart w filmie "Batman powraca" Tima Burtona (151).

<sup>791</sup> P. Aleksandrowicz, „Metropolis Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii”, op. cit.

<sup>792</sup> Znajdziemy je na przykład w: S. Brockmann, *A Critical History of German Film*, op. cit, s. 83.

<sup>793</sup> Tematyka szeroko omówiona jest na stronie internetowej [batman-online](https://www.batman-online.com/features/2010/6/9/german-expressionism-and-tim-burtons-batman#): German Expressionism & Burton's Batman, b.d., <https://www.batman-online.com/features/2010/6/9/german-expressionism-and-tim-burtons-batman#>, dostęp: 24.05.2021.

<sup>794</sup> P.C. Kunze, *The use of German Expressionism and American Exceptionalism*, [w:] *Tim Burton- Essays on the Films*, McFarland & Company, Jefferson 2016, s. 198-212.

szczyście wieżowca zaprojektowanego w stylu art déco popartowskiej rzeźby w postaci komiksowej głowy.



Fot. 88 Katedra z **"Batmana"** Burtona (152) stanowi połączenie "Templo Expiatorio de la Sagrada Familia" Antonio Gaudiego (153) i tajemniczej willi z "Psychozy" Hitchcocka (154)

Burton budując swój odrealniony świat, sięga także po inne tropy, wspólnie ze scenografem Anthonym Furstem poszukując stylów, które widzom ciężko będzie przypisać do konkretnej epoki architektonicznej.<sup>795</sup> Katedra miejska czerpie więc wzorce ze słynnej Sagrady Familii Antonio Gaudiego; budynku, który – jak określił go Furst – *"budzi gotyckie skojarzenia, a równocześnie nie jest gotycki"*.<sup>796</sup> Zgodnie z zasadami postmodernizmu katalońska architektura została jednak mocno przetworzona, a scenograf zwieńczył kościół strukturą dachu, zaczerpniętą z pamiętnej willi sportretowanej w "Psychozie" Hitchcocka.<sup>797</sup>

<sup>795</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit., s. 162.

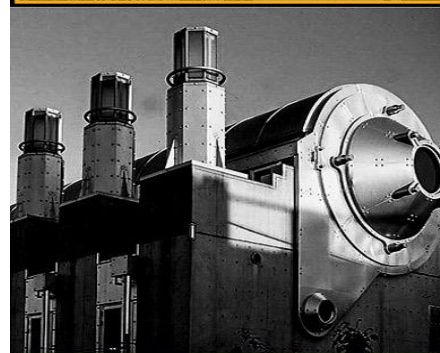
<sup>796</sup> Ibid, s. 164. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>797</sup> Ibid.

Niezwykłe szczyty budynków są z resztą bardzo typowe dla tej szalonej metropolii – szczyty wieżowców zmykają tu spadziste dachy z pojedynczym kominem, przywodzące na myśl wiejskie domy jednorodzinne. Ostatnie piętra drapaczy chmur zdobią dziwne, przeskalowane wykusze z dziewiętnastowiecznych kamienic czynszowych. Budynki zwiększają swoją objętość niczym Torre Velasca<sup>798</sup> lub rozczłonkują się nagle na kilka drobnych brył.

Amerykańska i europejska architektura nie były jednak wystarczające dla świata, który miał stanowić "niemal dadaistyczne zestawienie stylów".<sup>799</sup> Twórcy sięgnęli więc za Ocean Spokojny, sprowadzając do Gotham City formę zaczerpniętą ze słynnego centrum dentystycznego Shina Takamatsu znanego pod nazwą "Arki".<sup>800</sup> Obiekt, przyrównywany niekiedy do "ogromnej, betonowej lokomotywy wszczepionej w Kioto, introwertycznej i potężnej nieruchomej maszyny"<sup>801</sup>, wniósł do świata przedstawionego wątki przemysłowe.

Odniesienia do fabryk znalazły swoje ukoronowanie w rozrzeźbionej bryle zakładów chemicznych Axis, w której monumentalne, ukośne podcienia zaczerpnięte z moskiewskiego klubu dla robotników Konstantina Mielnikowa<sup>802</sup> płynnie przechodzą w wiktoriańską kamienicę o łukowych oknach, by wreszcie zatopić się w przeskalowanej infrastrukturze złożonej z rur o średnicy kilku kondygnacji.



Fot. 89 Architektoniczne cytaty w "Batmanie" Burtona (155) – "Torre Velasca"(156) oraz "Arka" Takamatsu (157).

<sup>798</sup> Ibid, s. 162.

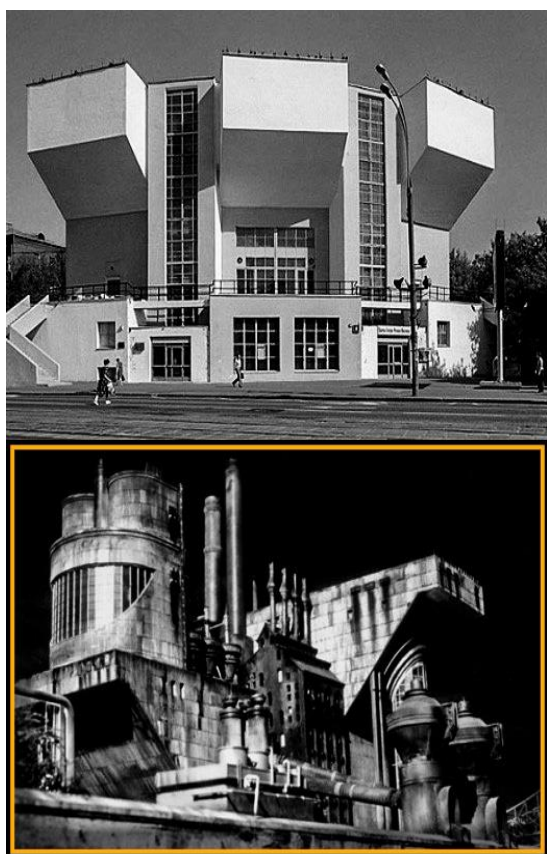
<sup>799</sup> M. Hanson, *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction...*, op. cit., s. 37.

<sup>800</sup> Ibid, s. 37.

<sup>801</sup> P. Elliott, *Guattari Reframed: Interpreting Key Thinkers for the Arts*, I. B. Tauris & Co. Ltd, London and New York 2012. s.81. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>802</sup> D. Neumann, *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner...*, op. cit. s. 162

Całe to bogactwo cytatów nie pojawiło się w filmie przez przypadek. Oprócz oczywi-



Fot. 90 "Klub Robotniczy" Mielnikowa (158) a znane z Burtonowskiego "Batmana" zakłady chemiczne "Axis" (159).

stego powodu, jakim było pragnienie stworzenia świata, który wyglądałby tak, jakby wielu architektów projektowało go przez całe stulecia (co miało odróżnić miasto "Batmana" od nieco bardziej jednorodnej wizji znanej z Metropolis)<sup>803</sup> możemy doszukać się tu głębszej podbudowy intelektualnej. Eklektyczna architektura świata przedstawionego nawiązuje bowiem do historii fikcyjnego miasta, którym przez dwieście lat rządili gangsterzy i przekupni politycy. Furst stwierdził, że wyobraził sobie, "co stałoby się z Nowym Jorkiem, gdyby nie było tam komisji planowania przestrzennego".<sup>804</sup> Odrzucił więc całkowicie koncepcje strefowania oraz wszelkie prawo budowlane<sup>805</sup>, tworząc wizję, w której niezwykle ciasno rozmieszczone wieżowce o całkowicie dowolnych formach nadwieszają się

wspornikowo nad wąskimi ulicami.

Scenografia okazuje się w zaskakujący sposób spójna z filozoficznymi problemami poruszonymi przez fabułę "Batmana". Kevin Decker przytacza wypowiedzi Tima Burtona, który w swoim dziele usiłował zaakcentować właśnie problem nadmiernej wolności.<sup>806</sup> Anonimowość zamaskowanych bohaterów pozwala im na szaleństwo oraz niemoralne zachowania – nawet sam Batman jest w wizji reżysera outsiderem, nieustannie kuszonym do porzucenia zasad sprawiedliwości.<sup>807</sup>

Ciekawie w tym kontekście przedstawia się jedna z symbolicznych scen. Niszcząc znajdujące się w miejskiej galerii dzieła sztuki, filmowy czarny charakter, Joker ocala tylko

---

<sup>803</sup> Ibid.

<sup>804</sup> Ibid.

<sup>805</sup> Ibid.

<sup>806</sup> K.S. Decker, *Culture, Hermeneutics and the Batman*, [w:] *The Philosophy of Tim Burton*, red. J.L. McMahon, University Press of Kentucky, Lexington 2014. s. 163.

<sup>807</sup> Ibid.

jeden obraz – "Postać z mięsem" Francisa Bacona. Na płótnie znajduje się podobizna papieża Innocentego X<sup>808</sup>, znanego przede wszystkim z walki z ideami Jansenizmu<sup>809</sup>, odłamu chrześcijaństwa szczególnie akcentującego koncepcje grzechu pierworodnego i ludzkiej skłonności do zła.<sup>810</sup>

Religijna metafora wydaje się dobrze korespondować z przesłaniem filmu. Każdy z nas ma swoją ciemną stronę, wystarczy, że ukrywający tożsamość kostium zwolni nas od odpowiedzialności za własne czyny, a skłonność do występku przejmie nad nami kontrolę. Jeśli zrzucimy ciężar krępującego nas prawa nie stworzymy wcale szczęśliwego świata, jak sugerowałyby optymistyczne wizje np. z "Zaginionego Horyzontu". Wręcz przeciwnie, chciwość każe nam zabudować ulice tak ciasno, że w mieście nie zobaczymy więcej ani słońca, ani zieleni. Znow, jak w filmach Mélièsa, nasze uniwersytety zaczną sąsiadować z kopcącymi kominami fabryk, a przesadna różnorodność źle dobranych form architektonicznych stworzy tak duży chaos, że na pogrążonych w głębokim cieniu drogach nie będziemy mogli liczyć na chwilę oddechu. Jesteśmy spadkobiercami mieszkańców brytyjskiej wsi Gotham, nosimy więc w sobie pierwiastek autodestrukcyjnego szaleństwa. Wolność, którą możemy uzyskać nie będzie dla nas nigdy zbawieniem, a wręcz przeciwnie – drogą wiodącą wprost ku potępieniu.

Przyglądając się niepokojącemu przesłaniu, łatwo możemy zauważyć, jak sceptycznie odnoszą się twórcy do idei wolności; idei leżącej przecież u podstaw postmodernistycznej filozofii. Krytyka architektoniczna w kinematografii fantastycznonaukowej swoje ostrze, niegdyś zwrócone ku modernizmowi, skierowała w całkowicie nowym kierunku.

---

<sup>808</sup> *Figure with Meat*, b.d., <https://www.artic.edu/artworks/4884/figure-with-meat>, dostęp: 03.08.2019.

<sup>809</sup> J.M. Cruz, *The Mexican Reformation: Catholic Pluralism, Enlightenment Religion, and the Iglesia de Jesus Movement in Benito Juarez's Mexico (1859-72)*, Pickwick Publications, Eugene 2011, s. 86.

<sup>810</sup> S. Roehr i K.L. Reinhold, *A Primer on German Enlightenment: With a Translation of Karl Leonhard Reinhold's The Fundamental Concepts and Principles of Ethics*, University of Missouri Press, Columbia and London 1995, s. 73.

### 4.5.3 ARCHITEKTURA SEQUELI I REMAKE'ÓW

Badania skuteczności reklamy wykazały, że jednym z najsilniej oddziaływujących na klientów bodźców jest potrzeba zmiany.<sup>811</sup> Odnosząc się w treściach ogłoszeń do drzemiącego w podświadomości każdego z nas pragnienia nieustannego usprawniania i ulepszania otaczającego świata można było zwiększyć sprzedaż produktu.<sup>812</sup> Potrzeba zmiany okazuje się być nie tylko siłą napędową świata biznesu, ale także kina. Jeśli uważnie przyjrzymy się dwóm klasycznym produkcjom osadzonym w stylistyce tech-noir oraz ich współczesnym remakom i sequelom łatwo dostrzeżemy, że realizujący je reżyserzy za cel postawili sobie modyfikację architektonicznego przekazu oryginału. Odcisnięcie autorskiego piętna na filmowym uniwersum, przesunięcie akcentów, czy zmiana wydźwięku, to cel każdego twórczego umysłu zmuszonego do zanurzenia się w świecie komercyjnej powtarzalności.

Dobłą ilustracją opisywanej tendencji jest "Pamięć Absolutna". Gdy porównujemy dzieło Vernhofena<sup>813</sup> (1990) z jego remakiem w reżyserii Lena Wisemana<sup>814</sup> (2012) możemy dostrzec, jak stopniowo zmienia się pogląd na przyszłość architektury. W pierwszym z filmów świat przedstawiony wypełniają wyłącznie betonowe estakady i modernistyczne budynki. Duża część plenerów zrealizowana została w Meksyku<sup>815</sup>, co reżyser komentował w następujący sposób:

*"Znaleźliśmy architekturę, która nazywana jest "nowym brutalizmem". Była mroczna, niewrażliwa, betonowa i dała filmowi bardzo konkretną scenografię".<sup>816</sup>*

Architektura podobała się także odtwórcy głównej roli, Arnoldowi Schwarzeneggerowi, który chwalił jej unikalny charakter.<sup>817</sup>

Przyglądając się starannie dobranym plenerom, łatwo zauważymy, że cechuje je niezwykła spójność stylistyczna. Niemal wszystkie przestrzenie przedstawione w sekwencji, której akcja rozgrywa się na ziemi, zatopione są w niekończącej się szarości, pozbawione zieleni, poprzecinane ciężkimi żelbetowymi podciągami. Taki sposób kształtowania świata

---

<sup>811</sup> B. Mullen i C. Johnson, *The Psychology of Consumer Behavior*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Hillsdale, New Jersey, Hove and London 1990, s. 77.

<sup>812</sup> Ibid.

<sup>813</sup> P. Verhoeven, *Pamięć Absolutna*, Carolco Pictures 1990, scenografia: William Sandell.

<sup>814</sup> L. Wiseman, *Pamięć Absolutna*, Sony Pictures Entertainment, USA 2012, scenografia: Patrick Tatopoulos.

<sup>815</sup> D.T. Fortin, *Architecture and Science-fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, Ashgate Publishing, Burlington 2011, s. 112.

<sup>816</sup> Ibid. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>817</sup> Ibid.

przedstawionego wydaje się być modelową realizacją koncepcji tzw. "megastruktur", która fascynowała twórców związanych z nowym brutalizmem. Wojciech Niebrzydowski opisuje ją w następujący sposób:

*"Ciągła, rozprzestrzeniająca się struktura miała być remedium na chaotycznie rozwijające się układy współczesnych miast. (...) Ważną zaletą takiego rozwiązania miało być uzyskanie przez miasto spójnego, całościowego image'u w miejsce bezładnego przypadkowych form i przestrzeni nie tworzących ze sobą właściwych relacji".<sup>818</sup>*



Fot. 91 Meksykańska architektura nowego brutalizmu w filmie **"Pamięć Absolutna"** (1990) (17).

Zgoła inaczej przedstawiono przestrzeń we współczesnej "Pamięci absolutnej". Wisemanowski remake z 2012 roku zabiera nas do postmodernistycznego Londynu, gdzie wszystkie style architektoniczne mieszają się i współistnieją, tworząc wrażenie przestrzennego chaosu. Nad miastem zwieszają się swobodnie rozmieszczone antygravitacyjne podesty, na których oprócz modernistycznych obiektów doszukamy się też budynków przywodzących na myśl kamienice i pałace z historycznych dzielnic stolicy Anglii. Lewitujące struktury skomunikowane są za pomocą "wieloliniowych pociągów miejskich i zawieszonych magnetycznych dróg, ułożonych warstwowo jedna nad drugą i połączonych windami samochodowymi".<sup>819</sup> Całość "kratkuje londyńskie niebo gargantuiczną, ale

<sup>818</sup> W. Niebrzydowski, *Architektura brutalistyczna a idee Nowego Brutalizmu*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Białostockiej, Białystok 2018, s. 135.

<sup>819</sup> M. Bould, *Dick without the Dick: Adaptation Studies and Slipstream Cinema*, [w:] *The World According to Philip K. Dick*, red. A. Dunst i S. Schlensag, Palgrave Macmillan 2015, s. 122. Tłumaczenie autora opracowania.

nieskazitelną nową architekturą"<sup>820</sup>, a co najważniejsze rozpościera się nad nienaruszoną tkanką miejską historycznej starówki, która pomimo dynamicznego rozwoju metropolii została zachowana.

Przedstawioną koncepcję "zaprzeczającej grawitacji" architektury możemy łatwo skojarzyć z wizją "Przestrzennego Miasta" ("Ville spatiale") Yony Friedmana. Podparta na rozstawionych co 60 metrów palach siatka architektonicznych wsporników, która mogłaby być swobodnie zabudowywana przez mieszkańców<sup>821</sup> stanowiła niezwykle śmiałą odpowiedź na potrzeby współczesnych aglomeracji miejskich. Sam Friedman opisuje swój pomysł nieco szerzej w rozmowie z Władimirem Belogolovskim:

*"Struktura nieposiadająca podłóg ani ścian, ani dachów, ani żadnych prefabrykowanych kontenerów lub kształtów; oto czym jest miasto przestrzenne. Wyobraź sobie zaimprovizowane kubatury lewitujące w przestrzeni jak balony".<sup>822</sup>*

Podstawową zaletą przedstawionej koncepcji jest całkowite zachowanie historycznej tkanki miejskiej przy równoczesnym zapewnieniu możliwości rozrostu się aglomeracji w kierunku wertykalnym.<sup>823</sup> To właśnie ten aspekt łączy "Pamięć Absolutną" Wisemana z koncepcjami Yony Friedmana, a także najbardziej odróżnia ją od wcześniejszego filmu Vernhofena.



Fot. 92 Wizja miasta z "Pamięci Absolutnej" (161) Lena Wisemana (2012) a "Miasto Przestrzenne" (162) Yony Friedmana.

Opisany przykład transformacji od świata modernizmu do postmodernistycznej swobody można odczytać jako syntezę drogi, która została pokonana przez architekturę w

<sup>820</sup> Ibid, s. 122. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>821</sup> C. Jencks, *Ruch nowoczesny w architekturze...*, op. cit., s. 483.

<sup>822</sup> V. Belogolovsky, *Interview with Yona Friedman: "Imagine, Having Improvised Volumes 'Floating' In Space, Like Balloons,"* 2016, <https://www.archdaily.com/781065/interview-with-yona-friedman-imagine-having-improvised-volumes-floating-in-space-like-balloons>, dostęp: 03.01.2019. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>823</sup> Y. Friedman, *Ville Spatiale*, n.d., [http://www.yonafriedman.nl/?page\\_id=78](http://www.yonafriedman.nl/?page_id=78), dostęp: 04.01.2019.



latach 60. XX wieku. Droga ta jest jednak dwukierunkowa, a twórcy filmu "Blade runner 2049" zdecydowali się na zajęcie przeciwległego pasa ruchu.

W głośnej kontynuacji "Łowcy androidów" reżyser Dennis Villeneuve wraz ze swoim scenografem, Dennistem Grassnerem usunęli ze świata przedstawionego większość odniesień historycznych. Mieszkanie bohatera nie posiada już charakterystycznych kafli inspirowanych kulturą Majów, miasto składa się wyłącznie z modernistycznych wysokościowców, a większość wewnątrz sprawia wrażenie sterylności i anonimowości. Dopiero gdy akcja na chwilę przenosi się do znajdujących się w skażonej strefie ruin Las Vegas, mamy okazję zwiedzić wnętrza ekskluzywnego, XIX-wiecznego kasyna. Najbardziej znamienne jest to, że w filmie obiekty historyczne nie są zintegrowane z przestrzenią miejską, jak miało to miejsce w pierwowzorze z 1982; są wyłącznie porzuconym, opustoszałym reliktem dawnych czasów. Wizja rozwoju architektury Villeneuve'a jest więc zgoła inna niż Ridleya Scotta; tętniące życiem cyberpunkowe miasto zastąpiła oderwana od tradycji, pozbawiona więzi międzyludzkich społeczność zamieszkująca betonowe molochy, przywodzące raczej na myśl klasyczne antyutopie z lat 60. XX wieku.

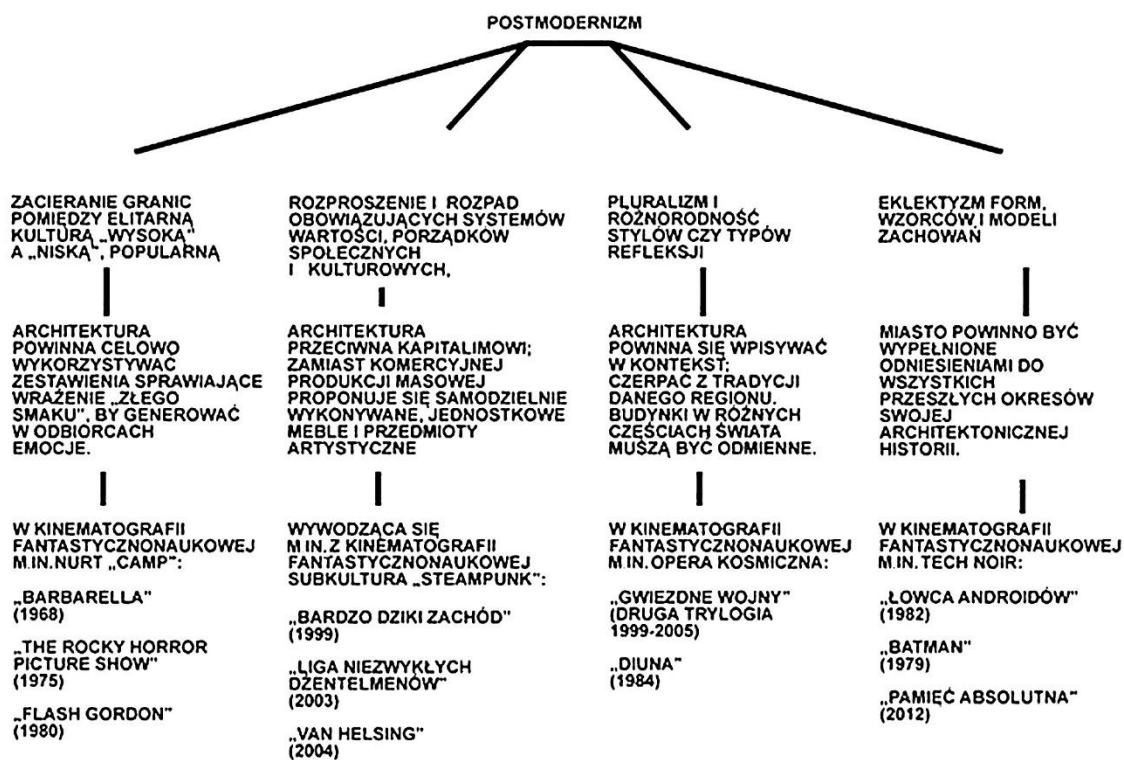
Świat "Blade Runnera 2049" skojarzyć też można z pierwotną, brutalistyczną "Pamięcią Absolutną". W pewnym sensie historia scenograficznych transformacji zatacza więc koło; można żartobliwie stwierdzić, że architektura tradycyjna i modernistyczna muszą pozostać w równowadze, tak jak znane z chińskiej metafizyki siły Yin i Yang.



Fot. 93 Wnętrza mieszkań z filmów "Łowca androidów" (163) (1982) oraz "Bladerunner 2049" (164) (2017). W pierwszym znalazło się miejsce na ornamenty, porzucane w nieładzie sprzęty kuchenne, rośliny i dziwne lampy, drugie przypomina więzienną celę.

## 4.6 WNIOSKI, REPREZENTACJA GRAFICZNA

Na sam koniec warto jeszcze raz odnieść się do wzmiankowanej we wstępie do niniejszego działu definicji postmodernizmu przedstawionej przez Rafała Syskę.<sup>824</sup> Zauważmy, że przytaczane przez niego główne cechy tego nurtu znajdują swoje architektoniczne odbicie w omawianych w niniejszym opracowaniu czterech podgatunkach fantastyki naukowej. Ich zestawienie zaprezentowano na poniższym schemacie:



Fot. 94 Schemat reprezentacji poszczególnych, architektonicznych idei postmodernistycznych przez podgatunki kinematografii fantastycznonaukowej. (18)

<sup>824</sup> R. Syska, *Słownik filmu...*, op. cit. s. 143.

The background features a large, semi-transparent grey number '5' on a dark grey textured surface. An orange rectangle is positioned on the right side, partially overlapping the number. The text '5. PODSUMOWANIE' is centered within the orange rectangle, flanked by two horizontal white lines.

## 5. PODSUMOWANIE

Na koniec warto przyrzeć się ponownie najważniejszym wątkom, które zostały poruszone w toku przedstawionych rozważań.

Drugi rozdział ukazał nam, jak kino towarzyszyło architekturze modernizmu w jej stopniowej ewolucji. W początkowym okresie kinematografii twórcy filmowi fascynują się technologią i nowymi formami budynków, następnie przestrzegają przed zbytnim zaufaniem, jakim niektórzy architekci darzą oświeceniowe idee postępu. Podczas lat poprzedzających drugą wojnę światową wątpliwości wydają się jednak blednąć, a oparte na egalitaryzmie i unifikacji filmowe koncepcje modernistycznej przyszłości dają nadzieję pogrążonym w politycznych i gospodarczych napięciach społeczeństwom. Gdy na skutek wojennych zniszczeń takie utopie mają szansę na realizację, twórcy filmowi zaczynają dostrzegać, że piękne idee wcielone w życie tracą wiele ze swojego uroku. Fantastycznonaukowe antyutopie oraz kinematograficzne alegorie stają się dyskretną krytyką mechanizacji otaczającego świata, co zwiastuje postmodernistyczny przełom.

W trzecim rozdziale niniejszej pracy ukazano, jakie architektoniczne zmiany przyniosła negacja poszczególnych postulatów klasycznego modernizmu. Nurt ekologiczny, stanowiący odpowiedź na nowe problemy współczesnego świata, występuje równolegle w kinematografii i architekturze. Nadejście postmodernizmu powoduje, że styl międzynarodowy porzuca swoją programową wrogość wobec intertekstualnej gry, przekuwając oszczędne bryły w wieloznaczne, scenograficzne symbole. Równolegle liczne kierunki formalne poszukują nowych sposobów wyrazu w oparciu o wzorce zaczerpnięte m.in. z wcześniejszej kinematografii ekspresjonistycznej.

Czwarty rozdział opowiedział natomiast o historyzujących wizjach architektonicznych, które dla kinematografii fantastycznonaukowej odkryły już pierwsze filmy nieme, co związane było z ich literackim i operowym rodowodem. Tradycyjna estetyka, przez kilkadziesiąt lat uznawana za przejaw złego gustu, powróciła na fali krytyki modernizmu, przybierającej na sile w latach 50. i 60. Równouprawnienie różnorodnych estetyk przyczyniło się do powstania zjawiska kampu, czyli celowego epatowania złym smakiem; uzbrojeni w ten termin reżyserzy rozpoczęli eksploatację obszarów dotychczas postrzeganych jako bezwartościowe, otwierając się także na architekturę historyczną.

Porzucając swój kampfowy rodowód postmodernizm został przeniesiony do produkcji związanych z nurtem steampunk, gdzie ozdabiał alternatywne wizje rozwoju historii. Znalazł też swoje odzwierciedlenie w tzw. "operach kosmicznych", będących niejako filmową odpowiedzią na idee architektonicznego regionalizmu. W wizjach tego nurtu scenografowie obdarzali mnogie kosmiczne rasy możliwie jak najbardziej odmiennymi gustami plastycznymi, co pozwalało na swobodną grę z najróżniejszymi wzorcami. W latach 80.

popularność zyskał natomiast podgatunek "tech noir" będący połączeniem fantastyki naukowej oraz motywów zaczerpniętych z czarnego kryminału. Fabularna synteza pociągnęła za sobą także integrację wizji plastycznych – miasta przyszłości w równym stopniu czerpały wzorce z futurologicznych przewidywań, co z tradycyjnej architektury początku XX wieku. Twórcy filmowi błyskawicznie dostrzegli też, że oparta na historycznych wzorcach przyszłość daje im możliwość przekazywania ukrytych znaczeń i wzbogacania dzieł kinematograficznych o bogatą symbolikę.

Do najważniejszych związków architektury XX wieku z wizjami architektonicznymi w filmach fantastycznonaukowych możemy więc zaliczyć:

Architektoniczne inspiracje w filmach:

- Wpływy architektury przemysłowej i infrastruktury transportowej na filmy Georges'a Mélièsa oraz Waltera R. Booth'a;
- Inspiracje futurystycznymi projektami Saint Ellii oraz architekturą i urbanistyką Nowego Jorku w „Metropolis”;
- Oddziaływanie architektonicznych idei stylu międzynarodowego na filmy z lat 30.-50., takie jak "Zaginiony Horyzont" czy "Things to come";
- Uwidocznienie przybierającej na sile krytyki modernizmu w antyutopijnych produkcjach, takich jak "Fahrenheit 451" czy "High-rise";
- Inspiracje kopułami geodezyjnymi Buckminstera Fullera w filmach zrealizowanych w okresie popularności subkultury hippisowskiej – "Ucieczce Logana" i "Niemym wyścigu";
- Wpływy architektury nurtu "low-tech" na architektoniczne wizje w pierwszej trylogii "Gwiezdných Wojen";
- Oddziaływanie idei postmodernistycznych na filmy z lat 60-80, takie jak "Rocky Horror Picture Show", "Diuna" czy "Łowca Androidów";

Filmowe inspiracje w architekturze:

- Oddziaływanie niemieckiego ekspresjonizmu filmowego na prace Daniela Libeskinda i Zahy Hadid;
- Podziemne miasto robotników w "Metropolis" jako jeden z najwcześniejszych projektów posiadających cechy charakterystyczne dla nurtu "High-tech";
- Inspiracje niektórymi ideami filmowymi w okresie neomodernizmu- np. Monolit z "2001: Odysei Kosmicznej" jako wzór symbolicznej bryły "Kaplicy polnej braci Klauz" Zumthora;
- Inspiracje charakterystyczną plastyką cyfrowego świata spopularyzowaną przez film "Tron" w niektórych współczesnych projektach, np. serwerowni w wiosce olimpijskiej w Pekinie.

- Przeniesienie wizji z filmu "Obcy-ósmy pasażer Nostromo" do kawiarni H. R. Giger'a;
- Wykorzystanie fanstastycznonaukowej estetyki "Steampunk" w rzeczywistych projektach.

Po przyjrzeniu się opisanym tutaj związkom łatwo możemy zauważyć, że w pełni potwierdzają one przyjętą dla pracy tezę; sposób postrzegania nowoczesnej architektury w danym okresie czasu ma bardzo duży wpływ na jej przedstawienie w filmach. Nierzadko działa tu swoisty mechanizm dodatniego sprzężenia zwrotnego, o którym wspomniano już przy okazji "Metropolis" Langa. Scenografowie inspirują się "nowoczesną" w danym okresie czasu architekturą (w tym przypadku wieżowcami Nowego Jorku), a wykorzystując ją w filmach przyczyniają się do jej popularyzacji oraz postrzegania związanych z nią wzorców estetycznych jako "modnych" i "przyszłościowych".

W związku z powyższym, w gruncie rzeczy bardzo ciężko jest ocenić, czy wszystkie opisane zależności pomiędzy światem kinematografii fantastycznonaukowej i architektury zaistniały, a przede wszystkim, czy były świadome i celowe. Nawet, jeśli niektóre z nich są jedyne świadectwem przypadkowego formalnego podobieństwa, mogą one w ciekawy sposób naprowadzić nas na trop kluczowych idei rządzących życiem intelektualnym danego okresu.

W pracy wykazano, że w życiu tym biorą udział zarówno architekci, jak i twórcy utworów fantastycznonaukowych. Ci ostatni, zdaniem Amy Butt, „oferują unikalny zestaw narzędzi i perspektyw dla architektonicznej wyobraźni i myśli krytycznej”.<sup>825</sup> Rola kinematograficznych i literackich wizji wykracza, w opinii badaczki, daleko poza samą płaszczyznę estetyczną.<sup>826</sup> Kompleksowe obrazy poprzez fabułę i symbolikę prowadzą dyskusję na temat przyczyn i konsekwencji ekspansji konkretnych stylistyk projektowych. Niniejsza praca wydaje się potwierdzać tezę badaczki; do najważniejszych motywów filmowych, które można uznać za architektoniczną polemikę możemy zaliczyć:

- Wywodząca się z radzieckiego konstrukttywizmu walka z historycznym detalem w „Aelicie” Protazanowa;
- Antymodernistyczne metafory w filmach niemieckiego ekspresjonizmu – gwiazda Algol, Wieża Babel;

---

<sup>825</sup> A. Butt, 'Endless forms, vistas and hues': why architects should read science fiction, „arq: Architectural Research Quarterly”, 2018, t.22, nr 2, s.151. Tłumaczenie autora opracowania.

<sup>826</sup> Ibid, s. 154.

- Dynamiczne, rzeźbiarskie formy plastyczne w „Gabinecie doktora Caligari” czy „Genuine” jako sprzeciw wobec racjonalizmu w świecie architektury;
- Gloryfikacja modernistycznych technologii i filozofii w „Rzeczach, które nadejdą” W. C. Menziesa;
- Wyniesienie kryzysu „Trellick Tower” do rangi antymodernistycznego symbolu w „High-Rise” Bena Wheatleya;
- „Ucieczka Logana” jako satyra na poglądy i architekturę „pokolenia kontestacji” lat 60. XX wieku;
- Kampowe projekty scenograficzne polemizujące z ideą „dobrego smaku”;
- Estetyka „Steampunk” sprzeciwiająca się mechanicznej, masowej produkcji;
- Miasto z „Łowcy androidów”, w którym podkreślone zostało współistnienie architektury historycznej i nowoczesnej.

Jak stwierdził Massimiliano Fuksas, autor opisywanego w tej pracy kościoła w Foligno - "Architektura jest interesująca, ale sama w sobie nic nie znaczy"<sup>827</sup> Trudno nie zgodzić się z opinią włoskiego projektanta - właśnie kontekst społeczno-kulturowy, nadaje budynkom ich prawdziwą wartość, uwidacznia leżące u ich podstaw idee. Autor niniejszej pracy ma nadzieję, że ukazując budynki w ich filmowym otoczeniu pozwolił jej czytelnikom w nieco odmienny sposób spojrzeć zarówno na kinematografię fantastycznonaukową, jak i architekturę.

---

<sup>827</sup> <https://www.nytimes.com/2010/07/07/arts/design/07abroad.html>, dostęp: 19.09.2018. Tłumaczenie autora opracowania.

---

## 6. BIBLIOGRAFIA

---



## 6.1 PUBLIKACJE KSIĄŻKOWE

- Abbasi S.A., i Abbasi T., *Ozone Hole: Past, Present, Future*, Springer Briefs in Environmental Science, New York 2017.
- Adam R., *The Globalisation of Modern Architecture: The Impact of Politics, Economics and Social Change on Architecture and Urban Design since 1990*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2012.
- Aleksandrowicz P., *Metropolis Fritz Langa jako pierwowzór i inspiracja współczesnych filmowych dystopii*, [w:] *Narracje Fantastyczne*, red. K. Olkusz i K.M. Maj, Kraków 2017, s. 293–304.
- Allen R.C., *Introduction*, [w:] *To Be Continued...: Soap Operas Around the World*, red. R.C. Allen, Routledge, London and New York 1995, s. 1–26.
- Allinson K., i Thornton V., *Guide to London's Contemporary Architecture*, Guide to London's Contemporary Architecture, Butterworth-Heinemann 1993.
- Alpers B.L., *Dictators, Democracy, and American Public Culture: Envisioning the Totalitarian Enemy 1920s-1950s*, The University of North Carolina Press, Chapel Hill and London 2003.
- Avisé J., *On Evolution*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2007.
- Baier B., i Nunes E.F., *Bionics: Learning from nature for sustainable lightweight structures*, [w:] *Insights and Innovations in Structural Engineering, Mechanics and Computation*, red. A. Zingoni, CRC Press, London 2016, s. 823–826.
- Bailey L., *The Enchantments of Technology*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago 2005.
- Baldwin J., *BuckyWorks: Buckminster Fuller's ideas for today*, John Wiley and Sons, New York 1996.
- Ballard J.G., *Wieżowiec*, Książnica, Kraków 2014.
- Banham R., *Theory and Design in the First Machine Age*, The MIT Press, Cambridge 1980.
- Barnstone D.A., *The break with the past: Avant-garde architecture in Germany, 1910-1925*, *The Break with the Past: Avant-garde Architecture in Germany, 1910-1925*, 2017.
- Barthlott W., Rafiqpoor M.D., i Erdelen W.M., *Bionics and Biodiversity - Bio-inspired technical innovations for a Sustainable Future*, [w:] *Biomimetic Research for Architecture and Building Construction: Biological Design and Integrative Structures*, red. J. Knippers, K.G. Nickel, i T. Speck, Springer, Cham 2016, s. 11–57.
- Baxter J., *The Inner Man: The Life of J.G. Ballard*, Weidenfeld & Nicolson, London 2011.
- Bąk M., *Filmowy Paryż, czyli magia kina i miasta*, Dom Wydawniczy PWN, Warszawa 2014.
- Bellamy E., *Looking Backwards*, Charles Keller, Al Haines, Boston 2008.
- Benjamin A., *At home with replicants - the architecture of „Blade Runner”*, [w:] *Architecture and film*, red. M. Toy, Academy Press, Londyn 1994.
- Bentley B.P.E., *A Companion to Spanish Cinema*, Tamesis, Woodbridge 2008.
- Bergdoll B., Christensen P., Christensen P.H., i Oshima K., *Home Delivery: Fabricating the Modern Dwelling*, Museum of Modern Art, New York 2008.
- Bertetto P., *Metropolis and the Figuration of Eidos*, [w:] *A Companion to Fritz Lang*, red. J. McElhaney, Wiley and Sons, Chichester 2015, s. 391–412.
- Boericke A., i Shapiro B., *Handmade Houses: A Guide to the Woodbutcher's Art*, 1973.
- Booker M.K., *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*, Praeger, Westport, Connecticut, London 2006.
- Booker M.K., *Historical Dictionary of American Cinema*, The Scarecrow Press, Inc., Lanham, Toronto, Plymouth 2011.
- Booth J.N., *Booths in History*, Ridgeway Press, Los Alamitos 1982.
- Border G., *Architecture of Science Fiction*, University of Edinburgh 2017.
- Bould M., *Dick without the Dick: Adaptation Studies and Slipstream Cinema*, [w:] *The World According to Philip K. Dick*, red. A. Dunst i S. Schlensag, Palgrave Macmillan 2015.
- Bowen J., *Anticipation: The Real Life Story of Star Wars: Episode I-The Phantom Menace*, iUniverse inc., New York, Lincoln, Shanghai 2005.
- Blake A.M., *How New York Became American*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006.
- Bristol K.G., *The Pruitt-Igoe Myth*, [w:] *American Architectural History: A Contemporary Reader*, red. K.L. Eggener, Routledge, London and New York 2004.
- Brockmann S., *A Critical History of German Film*, Camden House, Rochester, New York 2010.
- Burk K., *Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement*, Brandeis University 2010.
- Burrows E.G., i Wallace M., *Gotham: A History of New York City to 1898*, Oxford University Press, Oxford 1999.
- Bussagli M., i Reicheico M., *Baroque & Rococo*, Sterling, New York, London 2007.
- Callery S., *Victor Wouk: The Father of the Hybrid Car*, Cabtree Publishing Company, Ontario 2009.
- Carso K.D., *American Gothic Art and Architecture in the Age of Romantic Literature*, University of Wales Press, Cardiff 2014.
- Case S.-E., *Performing Science and the Virtual*, Routledge, New York 2007.
- Castillo G., *Cold War on the Home Front: The Soft Power of Midcentury Design*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.
- Cavedo K., *Alien encounters and the alien/human dichotomy in Stanley Kubrick's 2001, a space odyssey and Andrei Tarkovsky's Solaris*, University of South Florida 2010.
- Cilliers P., *Critical Complexity*, Walter de Gruyter GmbH & Co, Berlin/Boston 2016.
- Clarke A.C., *Foreword*, [w:] *The Collected Stories of Arthur C. Clarke: History Lesson*, Rosetta Books, Nowy York 2012.
- Clarke A.C., *2001: Odyseja Kosmiczna*, Superprodukcje Audioteki, Warszawa 2017.
- Collins P., *Concrete: The Vision of a New Architecture*, McGill Queens University Press, London 2004.
- Conn S., *Americans Against the City: Anti-Urbanism in the Twentieth Century*, Oxford University Press, New York 2014.
- Cooke P., *From Caligari to Edward Scissorhands: The Continuing Meta-Cinematic Journey of German Expressionism*, [w:] *World Cinema's 'Dialogues' with Hollywood*, Palgrave Macmillan 2007, s. 17–34.
- Colquhoun A., *Modern Architecture*, Oxford University Press, Oxford, New York 2002.
- Corbusier L., *W stronę architektury*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2012.
- Corbusier L., *Kiedy katedry były białe*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2013.
- Craft B., *Only in Hollywood: Confessions of a Locations Manager*, [w:] *Architecture and Film*, red. M. Lamster, Princeton Architectural Press, New York 2000, s. 27.

Cramer K., i Hartwell D.G., *Introduction*, [w:] *The Space Opera Renaissance*, red. K. Cramer i D.G. Hartwell, Tor, New York 2006, s. 12–41.

Cruz J.M., *The Mexican Reformation: Catholic Pluralism, Enlightenment Religion, and the Iglesia de Jesus Movement in Benito Juarez's Mexico (1859-72)*, Pickwick Publications, Eugene 2011.

Daelmans B., *Spiritus Loci: A Theological Method for Contemporary Church Architecture*, Brill, Leiden, Boston 2005.

Dalvesco R., *Arcosanti, Arizona*, [w:] *Encyclopedia of Twentieth Century Architecture, Volume I*, red. S. Sennott, Fitzroy Dearborn, New York, London 2004, s. 61–62.

Daniel L., *Defining Moments in Books: The Greatest Books, Writers, Characters, Passages and Events that Shook the Literary World*, Cassell Illustrated, New York 2007.

Davies J.C., *Utopia and the Ideal Society: A Study of English Utopian Writing 1516-1700*, Cambridge University Press, Cambridge 1981.

Davis J.C., *The Moral Theology of Roger Williams: Christian Conviction and Public Ethics*, Westminster John Knox Press, Louisville, London 2004.

Dear M., *Between Architecture and Film*, [w:] *Architecture and film*, red. M. Toy, Londyn 1994, s. 9.

Decker K.S., *Culture, Hermeneutics and the Batman*, [w:] *The Philosophy of Tim Burton*, red. J.L. McMahon, University Press of Kentucky, Lexington 2014.

Dell R.M., Moseley P.T., i Rand D.A.J., *Towards Sustainable Road Transport*, Elsevier, Oxford 2014.

Dostojewski, F., *Biesy*. Znak, 2010.

Downton P.F., *Ecopolis: Architecture and Cities for a Changing Climate*, CSIRO Publishing, Clayton 2009.

Drabik L., i Sobol E., *Słownik języka polskiego PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.

Eisenbach P., *Processing of Slender Concrete Shells – fabrication and Installation*, Kassel University Press, Kassel 2017.

Ellin N., *Shelter from the Storm or Form Follows Fear and Vice Versa*, [w:] *Architecture of Fear*, red. N. Ellin, Princeton Architectural Press, New York 1997.

Elliott P., *Guattari Reframed: Interpreting Key Thinkers for the Arts*, I. B. Tauris & Co. Ltd, London and New York 2012.

Emery E., *Romancing the Cathedral: Gothic Architecture in Fin-de-Siecle French Culture*, State University of New York Press, New York 2001.

Emery E., *The Corporate gothic in New York's Woolworth Building: Medieval Branding in the Original "Cathedral of Commerce,"* [in:] , ed by. K. Fugelso, D. S. Brewer, Cambridge 2013.

Falk G., i Falk U.A., *Youth Culture and the Generation Gap*, Algora Publishing, New York 2005.

Feir G.D., *H.G. Wells at the End of His Tether: His Social and Political Adventures*, iUniverse inc., Lincoln 2005.

Fioretti D., *Utopia and Dystopia in Postwar Italian Literature: Pasolini, Calvino*, Palgrave Macmillan, Cham 2017.

Fischer D., *Science Fiction Film Directors 1895-1998, Volume 1*, McFarland & Company, Jefferson 2000.

Fischer K.P., *America in White, Black, and Gray: A History of the Stormy 1960s*, Continuum, New York, London 2006.

Flint A., *Le Corbusier. Architekt jutra*, Grupa wydawnicza Foksal, Warszawa 2014.

Fortin D.T., *Architecture and Science-fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, Ashgate Publishing, Burlington 2011.

Frazer J., *Artificially Arranged Scenes: The Films of Georges Méliès*, G. K. Hall & Co, Boston 1979.

Friedberg A., *The virtual Window*, [w:] *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, red. D. Thorburn i H. Jenkis, The MIT Press, Cambridge, London 2004, s. 337–352.

Furuyama M., *Ando*, Taschen 2016.

Gajda R., i Szcześniak N., *Archistorie*, Znak, Kraków 2018.

Gajewski P., *Zapisy myśli o przestrzeni*, Politechnika Krakowska, Kraków 2001.

Gauzin-Müller D., *Sustainable Architecture and Urbanism: Concepts, Technologies, Examples*, Birkhäuser, Basel 2002.

Gayle A., *Home, Sweet Home: Visual Representation of Domestic Spaces in Macbeth*, [w:] *Shakespeare on screen - Macbeth*, red. S. Hatchuel, N. Vienne-Guerin, i V. Bladen, Press Universitaires de Rouen et du Havre, Mount-Saint-Aignan Cedex 2014.

Gettings F., *Dictionary of Demons*, Guild Publishing, London 1988.

Gibson C., *Jak czytać symbole. Język symboli w różnych kulturach*, Arkady, Warszawa 2010.

Gilman N., *Mandarins of the Future: Modernization Theory in Cold War America*, The John Hopkins University Press, Baltimore and London 2003.

Glickman L.B., *Introduction*, [w:] *Consumer Society in American History: A Reader*, red. L.B. Glickman, Cornell University Press, Ithaca and London 1999.

Golany G., *Earth-sheltered Dwellings in Tunisia: Ancient Lessons for Modern Design*, Newark: University of Dalaware Press, London and Toronto 1988.

Gorst T., *The Buildings Around Us*, E & FN Spon, London 1995.

Gómez L., i Van Herck W., *The Sacred in the City*, Continuum 2012.

Graham E.L., *Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester University Press, Manchester 2002.

Gregory J.N., *American Exodus: The Dust Bowl Migration and Okie Culture in California*, Oxford University Press, New York, Oxford 1989.

Gropius W., *Pełnia architektury, Karakter*, Kraków 2014.

Grover A., *New Art and Science Affinities*, Miller Gallery at Carnegie Mellon University + CMU STUDIO for Creative Inquiry, Pittsburgh 2012.

Guffey E., i Lemay K.C., *Retrofuturism and Steampunk*, [w:] *The Oxford Handbook of Science Fiction*, red. R. Latham, Oxford University Press 2014.

Gypsy E.T., *Steampunk 101: A primer for everyone*, [w:] *Presentations of the 2010 Upstate Steampunk Extravaganza and Meetup*, red. E.T. Gypsy, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2010, s. 73–83.

Haines J., *Music in Films on the Middle Ages, Authenticity vs. Fantasy*, Routledge, New York 2014.

Hall P., *Cities of Tomorrow: An Intellectual History of Urban Planning and Design Since 1880*, Wiley-Blackwell, New Jersey 2014.

Hall S., *The Hippies - an American „moment“*, University of Birmingham 1968.

Hanson M., *Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction*, Rotovision, Hove 2005.

Harbert B.J., *American Music Documentary: Five Case Studies of Ciné-Ethnomusicology*, Wesleyan University Press, Middletown 2018.

Harwood E., *England: a Guide to Post-War Listed Buildings*, Batsford, London 2003.

Hasluck P.N., *Manual of Traditional Wood Carving*, Dover Publications Inc., New York 1977.

Herbert F.W., *Computer Graphics - Computer Art*, Springer Verlag, Berlin 1985.

Heynen H., *Architecture and Modernity, a Critique*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts 1999.

Hien P.T., *Abstraction and Transcendence: Nature, Shintai, and Geometry in the Architecture of Tadao Ando*, University of Cincinnati 1998.

Hill J., *Actions of Architecture: Architects and Creative Users*, Routledge, London and New York 2003.

Hills M., *Academic Textual Poachers: Blade Runner as a Cult, Canonical Movie*, [w:] *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, red. W. Brooker, Wallflower Press, London and New York 2005, s. 124–142.

Hilton J., *Zaginiony Horyzont*, Wydawnictwo „Śląsk”, Katowice 1988.

Hitler A., *Mein Kampf*, zrodla.historyczne.prv.pl 1992.

Hodapp C., *Deciphering the Lost Symbol*, Ulysses Press, Berkeley 2010.

Hsu F., *Dutch Modern Architecture: From the Architecture of Consensus to the Culture of Congestion*, [w:] *A Critical History of Contemporary Architecture: 1960-2010*, red. D. Rifkind i E.G. Haddad, Ashgate Publishing, Farnham 2014.

Hunter L., *Kurs pisanania scenariuszy*, Wydawnictwo Filmowe, Myślenice 2013.

Jacobson B.R., *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space*, Columbia University Press, New York 2015.

Jencks C., *Ruch nowoczesny w architekturze*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987.

Jencks C., *Architektura Postmodernistyczna*, Arkady, Warszawa 1987.

Jester T.C., *Twentieth-Century Building Materials: History and Conservation*, Getty Conservation Institute, Los Angeles 2014.

Jeziński A., i Leszczyńska C., *Historia gospodarcza Polski*, Key Text 2006.

Jodidio P., i Adams Strong J., *I.M. Pei: complete works*, Rizzoli, Michigan 2008.

Johnston S., *The Hologram and Popular Culture*, [w:] *Holographic Visions: A History of New Science*, 2010, s. 405–408.

Jones S., *Solar Power of the Future: New Ways of Turning Sunlight Into Energy*, The Rosen Publishing Group Inc., New York 2003.

Jordan K., i Lepine A., *Modern architecture and religious communities, 1850-1970: Building the Kingdom*, Routledge Studies in Religion, Architecture and Visual Culture 2015.

Kampen M.E., *The Religion of the Maya*, Institute of Religious Iconography, State University Groningen, Groningen 1981.

Kantzow M. De, *Brave New World by Aldous Huxley and Blade Runner: the Director's Cut* Directed by Ridley Scott, Pascal Press, Sydney 2006.

King A.D., *Writing the Global City: Globalisation, Postcolonialism and the Urban*, Routledge, London and New York 2016.

Kleiner F.S., *Gardner's Art through the Ages: The Western Perspective*, Wadsworth Cenage Learning, Boston 2010.

Kohlmaier G., i von Sartory B., *Houses of Glass: A Nineteenth-Century Building Type*, MIT Press, Cambridge 1991.

Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, PWZ, Lublin 1991.

Kracauer S., *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2019.

Krebs R.E., *The Basics of Earth Science*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, London 2003.

Kubsik K., *Architektura o zmiennej geometrii wobec zmian cywilizacyjnych i technologicznych przełomu XX i XXI wieku. Streszczenie rozprawy doktorskiej w języku polskim.*, Politechnika Wrocławska 2017.

Kunze P.C., *The use of German Expressionism and American Exceptionalism*, [w:] *Tim Burton - Essays on the Films*, McFarland & Company, Jefferson 2016, s. 198–212.

Lang J., i Moleski W., *Functionalism Revisited: Architectural Theory and Practice and the Behavioral Sciences*, Routledge, New York 2010.

Lebidiew J.S., *Architektura i Bionika*, Arkady 1983.

Lefaivre L., i Tzonis A., *Architecture of Regionalism in the Age of Globalization: Peaks and Valleys in the Flat World*, Routledge, New York 2012.

Lem S., *Dzienniki Gwiazdowe*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2018.

Lem, S., *Solaris*. Wydawnictwo Literackie, 1976.

Lem, S., *Szpital przemienienia*. Wydawnictwo Literackie, 2017.

Levin L., i Wright D., *Knack Treehouses: A Step-by-Step Guide to Designing & Building & Sound Structure*, Globe Pequot Press, Guilford 2011.

Levinson D., i Christansen K., *Encyclopedia of Community: From the Village to the Virtual World, Volume 1*, SAGE Publications, Thousand Oaks 2003.

Lim D., *David Lynch: The Man from Another Place*, New Harvest, Boston, New York 2015.

Macintyre B., *For Your Eyes Only: Ian Fleming and James Bond*, Bloomsbury, London, Berlin, New York 2009.

Mahmud J., *Abnormal Psychology*, A. P. H. Publishing Corporation, New Delhi 2008.

Marotta A., *Daniel Libeskind*, EdilStampa 2007.

Martin R., *Fullers Futures*, [w:] *New Views on R. Buckminster Fuller*, Stanford University Press, Stanford 2009, s. 176–190.

Marwick A., *World War II and Social Class in Great Britain.*, [w:] *Britain and the Netherlands*, red. A.C. Duke i C.A. Tamse, Springer, Dordrecht 1977, s. 203–221.

McAndrew J., *The Roswell Report: Case Closed*, Headquarters United States Air Force, Washington DC 1997.

McCoy J.M., *Work Environments*, [w:] *Handbook of Environmental Psychology*, red. R.B. Bechtel i A. Churchman, John Wiley and Sons, New York 2002, s. 443–461.

McDonald P., *Laughing at the Darkness: Postmodernism and Optimism in American Humour*, HEB, Penrith 2010.

McElheny J., *The Light Club: On Paul Scheerbart's „The Light Club of Batavia”*, The University of Chicago Press, Chicago 2010.

Meehan P., *Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina and London 2008.

Méliès G., *Obrazy kinematograficzne (fragmenty)*, [w:] *Europejskie Manifesty Kina: Od Matuszewskiego do Dogmy*, Antologia, red. A. Gwóźdź, Wiedza Powszechna, Warszawa 2002, s. 241–249.

Michalczyk J.J., *Nazi Law: From Nuremberg to Nuremberg*, Bloomsbury Academic, London, New York 2018.

Mihelj M., Novak D., i Beguš S., *Virtual Reality Technology and Applications*, Springer, Dordrecht, Heidelberg, New York, London 2014.

Mindrup M., *Introduction: Advancing the Reverie of Utopia*, [w:] *The City Crown by Bruno Taut*, red. M. Mindrup i U. Altenmüller-Lewis, Routledge, London, New York 2015, s. 16–31.

Mingyi X., i Wei L., *Chinese Architecture Today*, China Architecture and Building Press, Pekin 2016.

Moffett M., Fazio M., i Wodehouse L., *A World History of Architecture*, Laurence King Publishing, Londyn 2003.

Moore J.G., *Street Style in America: An Exploration*, ABC-CLIO, Santa Barbara 2017.

Morawiec E., *Wybrane filozoficzne koncepcje rozumienia ludzkiego i racjonalności*, Wydawnictwo Liberi Libri 2014.

Moretta J.A., *The Hippies: A 1960s History*, McFarland & Company, Jefferson 2017.

Mullen B., i Johnson C., *The Psychology of Consumer Behavior*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Hillsdale, New Jersey, Hove and London 1990.

Museyon, *Film + Travel Asia, Oceania, Africa: Traveling the World Through Your Favourite Movies*, Museyon Inc., New York 2008.

Nelson M., *Pushing Our Limits: Insights from Biosphere 2*, The University of Arizona Press, Tuscon 2018.

Neumann D., *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York 1996.

Newman O., *Creating Defensible Space*, U.S. Department of Housing and Urban Development Office of Policy Development and Research 1996.

Niebrzydowski W., *Architektura brutalistyczna a idee Nowego Brutalizmu*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Białostockiej, Białystok 2018.

Nietzsche F., *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo.*, Fundacja Nowoczesna Polska b.d., wolnelektury.pl.

Packer S., *Cinema's Sinister Psychiatrists: From Caligari to Hannibal*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina and London 2012.

Paul L. i Fuller L.K., *Beyond the Stars II: Plot conventions in American popular film*, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.

Pease A., i Pease B., *Why Men Don't Listen and Women Can't Read Maps: How We're Different and What to Do About It*, Potter/Ten Speed/Harmony/Rodale, Berkeley 2004.

Pedret A., CIAM: from „Spirit of the Age” to the „Spiritual Needs” of People, [w:] *Re-Humanizing Architecture: New Forms of Community, 1950-1970*, red. Á. Moravánszky i J. Hopfengärtner, Birkhäuser verlag, Basel 2017, s. 43–62.

Piwiński R., *Mitologia Arabów*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1989.

Płażewski J., *Historia filmu 1895-2005*, Książka i Wiedza, Warszawa 2005.

Porteous C., *The New Eco-Architecture: Alternatives from the Modern Movement*, Spon Press, New York 2002.

Quick L., *Managing Events: Real Challenges, Real Outcomes*, SAGE Publications, London 2020.

Rahmaan A.U., *The Imperatives of Urban and Regional Planning: Concepts and Case Studies from the Developing World*, Center for Urban, Regional, Environmental and Social Studies (CURES), Lahore 2011.

Rassweiler A.D., *The Generation of Power: History of Dneprostoi*, Oxford University Press, New York 1988.

Rawitsch E., *Frank Capra's Eastern Horizons: American Identity and the Cinema of International Relations*, I. B. Taurus, London and New York 2015.

Rizvi J., *Ladakh, Crossroads of High Asia*, Oxford University Press 1998.

Robb B.J., *Counterfeit Worlds: Philip K. Dick on Film*, Titan, London 2006.

Roberts A.C., *Science Fiction*, Routledge, London and New York 2006.

Roehr S., i Reinhold K.L., *A Primer on German Enlightenment: With a Translation of Karl Leonhard Reinhold's The Fundamental Concepts and Principles of Ethics*, University of Missouri Press, Columbia and London 1995.

Rosenberg A., *Philosophy of Science: A Contemporary Introduction*, Routledge, London and New York 2000.

Rosinsky N.M., *The Draft Lottery*, Compass Point Books, Minneapolis 2009.

Russel T., *Fill'er Up!: The Great American Gas Station*, Crestline 2013.

Salingaros N.A., *Anti-Architecture and Deconstruction*, Umbau-Verlag, Solingen 2004.

Saramowicz P., *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową - praca doktorska wykonana na wydziale architektury politechniki krakowskiej*, Politechnika Krakowska, Kraków 1999.

Sarasohn E., i Weiss S., *The Complete Idiot's Guide to Organic Living*, Alpha, New York 2009.

Schittich C., *Small structures : compact dwellings, temporary structures, room modules*, Edition Detail, Basel 2010.

Scholes R.E., i Rabkin E.S., *Science fiction: history, science, vision*, Oxford University Press 1977.

Scholz M.F., Bohn R., i Johansson C., *The Medieval in the Modern: The Cathedral and the Skyscraper in Fritz Lang's Metropolis*, [w:] *The Image of the Baltic: a Festschrift for Nils Blomkvist*, Gotland University Press, Visby 2012.

Schubert D., „Open City” - From „Eyes on the street” to „Zero Tolerance”, [w:] *Sicherheit und Kriminalprävention in urbanen Räumen: Aktuelle Tendenzen und Entwicklungen*, red. J. Häfele et al., Springer VS, Wiesbaden 2017.

Sharp D., *Twentieth Century Architecture: A Visual History*, Images Publishing, Victoria 2002.

Sheppard A., *The return of expressionism and the architecture of Luigi Moretti*, [w:] *Luigi Moretti (1907-1973): Razionalismo e trasgressivita tra barocco e informale*, red. B. Reichlin i L. Tedeschi, Electra Editore, Milano 2010, s. 2–21.

Skale M., *Koło życia - historia, symbolika i znaczenie mandali na tle dziejów i kultur świata.*, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi 2007.

Smith C.D., *The DIY Architecture Manuals of Ant Farm and Paolo Soleri*, University of Queensland 2012.

Snodgrass M.E., *Encyclopedia of Gothic Literature*, Facts on Fire, Inc., New York 2005.

Sobchack V.C., *Screening Space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press 1997.

Solomon M., *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination: Georges Méliès's Trip to the Moon*, State University of New York Press, New York 2011.

Sontag S., *Notes on Camp*, [w:] *Against Interpretation and Other Essays*, 2001, s. 275–292.

Staib G., Dörrhöfer A., i Rosenthal M., *Components and Systems: Modular Construction - Design, Structure*, New Technologies, Birkhäuser, Basel, Boston, Berlin 2008.

Steranko J., *The Steranko History of Comics, Volume 1*, Supergraphics, Pennsylvania 1970.

Stetz M.D., *Steampunking New York City in „Kate and Leopold”*, [w:] *Neo-Victorian Cities: Reassessing Urban Politics and Poetics*, red. M.L. Kolhke i C. Gutleben, Brill Rodopi, Leiden, Boston 2015.

Sultanik A., *Film, a Modern Art*, Cornwall Books, New York, London, Toronto 1986.

Sussman A., i Hollander J.B., *Cognitive Architecture: Designing for How We Respond to the Built Environment*, Routledge, New York and London 2015.

Syska R., *Słownik filmu*, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2010.

Szapowska E., *Architektura Miasta Idealnego*, Politechnika Krakowska, Kraków 2011.

Talen E., *City Rules: How Regulations Affect Urban Form*, Island Press, Washington 2012.

Tarkowski A., *Kompleks Tołstoja. Myśli o życiu, sztuce i filmie.*, Wydawnictwo Pelikan, Warszawa 1989.

Tarkowski A., *O rytmie, czasie i montażu*, [w:] *Europejskie Manifesty Kina: Od Matuszewskiego do Dogmy*, Antologia, red. A. Gwóźdź, Wiedza Powszechna, Warszawa 2002, s. 324–333.

Teal R., *Encountering Significance: Architecture, Place and Heidegger's Gods*, [w:] *Architecture, Culture and Spirituality*, red. T. Barrie, J. Bermudez, i P.J. Tabb, Ashgate Publishing 2015.

Telotte J.P., *Science Fiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.

Telotte J.P., *Traditions in World Cinema*, [w:] *Traditions in World Cinema*, red. L. Badley, R.B. Palmer, i S.J. Schneider, Rutgers University Press 2006, s. 15–28.

Thom J.M., i Clayton N.S., *Evolutionary Perspectives on Prospective Cognition*, [w:] *Seeing the Future: Theoretical Perspectives on Future-Oriented Mental Time Travel*, red. K. Michaelian, S.B. Klein, i K.K. Szpunar, Oxford University Press, New York 2016, s. 287–305.

Thomas B., i Warren B., *Keep Watching the Skies! American Science Fiction Movies of the Fifties*, The 21st Century Edition, McFarland; 21st Century Edition edition 2016.

Thorne R., *Structural Iron and Steel, 1850–1900*, Routledge, London and New York 2010.

Tietz J., *Historia architektury XX wieku*, Könemann, Köln 2001.

Tsai F., *3rd Runner-up*, [w:] *Machine Flesh*, red. D. Wade, Ballistic, Mylor 2005, s. 58.

Turner C., *Dramaturgy and Architecture: Theatre, Utopia and the Built Environment*, Palgrave Macmillan, New York 2015.

Turner O., *The Alchemist of Light: A Biography of Georges Méliès*, The Forlorn Press 2013.

Tweg S., *Gattaca - text guide*, Insight Publications, St Kilda 2012.

Zonis A., *The Emergence of Modern Architecture: A Documentary History from 1000 to 1810*, Routledge, London and New York 2004.

VanderMeer J., i Chambers S.J., *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Googles, Mad Scientists and Strange Literature*, Abrams Image, New York 2011.

Waldrep M.C., *Steampunk Sourcebook*, Dover Publications Inc., Mineola, New York 2011.

Ward G., *Cities of God*, Routledge, London, New York 2000.

Weaver R.L., i McAndrew J., *The Roswell report : fact versus fiction in the New Mexico desert.*, Headquarters United States Air Force, Washington DC 1995.

Webster P., *Love and Death in Kubrick: A Critical Study of the Films from Lolita Through Eyes Wide Shut*, McFarland & Company 2010.

Westfahl G., *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, London 2000.

Weston R., *Plans, Sections and Elevations: Key Buildings of the Twentieth Century*, Laurence King Publishing, London 2004.

Wheat L.F., *Kubrick's 2001: A Triple Allegory*, Scarecrow Press Inc., Maryland 2000.

Wieggers R.P., *Missouri Armories: The Guard's Home in Architecture and History*, Truman State University Press, Kirksville 2012.

Wilkinson P., *Phantom Architecture*, Simon & Schuster, London 2017.

Williams R.J., *Sex and Buildings: Modern Architecture and the Sexual Revolution*, Reaktion Books, London 2014.

Wolf E.M., *USSR in Construction: From avant-garde to Socialist Realist practice*, ProQuest Dissertations and Theses, 1999.

Wood L.S., *A More Perfect Union: Holistic Worldviews and the Transformation of American Culture after World War II*, Oxford University Press, New York 2010.

Wood C., *Buddhism*, Heinemann, Oxford 2002.

Wurm J., *Glass structures: design and construction of self-supporting skins*, Birkhäuser, Basel, Boston, Berlin 2007.

Zgorzelski A., *Fantastyka. Utopia. Science fiction*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1980.

## 6.2 ARTYKUŁY

- Adamczewski G., i Woyciechowski P., *Prefabrykacja w XXI wieku*, „Inżynier budownictwa”, 2015, nr 4, s. 54–58.
- Bizio K., *Narracje struktury w architekturze współczesnej: wybrane aspekty*, „Czasopismo Techniczne. Architektura”, 2010, t.107, nr 7A/2, s. 37–42.
- Butt A., *‘Endless forms, vistas and hues’: why architects should read science fiction*, „arq: Architectural Research Quarterly”, 2018, t.22, nr 2, s. 151–160.
- Ceresa M., *Shanghai into the Future: the Asianization of the Future Metropolis in post-Blade Runner Cinema*, „Journal of Architecture and Urbanism”, 2017, t.41, nr 2, s. 129–144.
- Chevalier M., *Neo-rural phenomena*, „L’Espace géographique”, 1993, t.1, nr 1, s. 175–191.
- Drozdowski B., Recenzja filmu: *Solaris*, reż. Tarkowski Andriej, ZSRR 1972, „Kino”, 1973, nr 3, s. 56–59.
- Fries H. de, *Raumgestaltung im Film*, „Wasmuths Monatshefte für Baukunst”, b.d., nr 1–2.
- Fuliński A., *Determinizmy fizyki versus wolna wola człowieka*, „NAUKA”, 2005, t.1, s. 67–74.
- Grewell G., *Colonizing the Universe: Science Fictions Then, Now, and in the (Imagined) Future*, „Rocky Mountain Review of Language and Literature”, 2001, t.55, nr 2, s. 25–47.
- Grzeszczuk - Brendel H., *Szklane domy a szklana architektura*, „Porównania”, 2011, t.9, s. 60–75.
- Häring H., *Filmbauen*, „Der Neubau: Halbmonatsschrift für Baukunst”, 1924, nr 6, s. 117–118.
- Hoteit A., *Deconstructivism: Translation From Philosophy to Architecture*, „Canadian Social Science”, 2015, t.11, s. 1–13.
- Jenner G.R., *Inner Poverty: A setting of Peter Zumthor’s Brother Klaus Field Chapel*, „Interstices: Journal of Architecture and related Arts”, 2011, t.12, s. 33–47.
- Jopkiewicz T., *Solaris*, Epel Entertainment b.d.
- Kaminska B.A., *“Come, let us make a city and a tower”: Pieter Bruegel the Elder’s Tower of Babel and the Creation of a Harmonious Community in Antwerp*, „Journal of Historians of Netherlandish Art”, 2014, t.6, nr 2, s. 1–24.
- Karczewski Z., *Ograniczone odkupienie i skuteczne powołanie Tezy kalwinizmu dortrechckiego w literaturze współczesnego ewangelikalizmu polskiego*, „Rocznik Teologiczny”, 2014, t.LVI, s. 169–181.
- Klonowska B., *A Strange New Harmony: A Posthumanist Utopia in J. G. Ballard’s Crystal World*, „Roczniki Humanistyczne”, 2018, t.LXVI, nr 11.
- Koźłowski M.M., *Modernism or Tradition in Low-Technology? A Humanistic Perspective on The Architecture of Paulina Wojciechowska*, „ACEE”, 2016, t.1, nr 1, s. 21–33.
- Konopacki - Maciuk Z., *Representations of the City in Science Fiction Cinema*, „Technical Transactions: Architecture”, 2012, t.1-A/1/2012, s. 413–425.
- Kozłowski D., *Two faces of high tech architecture*, „Czasopismo Techniczne. Architektura”, 2013, t.110, nr 1–A, s. 29–35.
- Leni P., *Baukunst im Film*, „Der Kinematograph”, 1924, nr 911.
- León B.B., *Urban theory in postmodern cities: Amnesiac spaces and ephemeral aesthetics*, „URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales”, 2017, t.7, nr 1, s. 57–65.
- Malinowska D., *Androidy, czyli my*, „Fantastyka - miesięcznik literacki”, 1987, nr 7, s. 53.
- Marinelli J., *Architectural Glass and the Evolution of the Storefront*, „Old House Journal”, 1988, t.1, nr 7/8, s. 34–44.
- Martin R., *The Architecture of David Lynch*, „CINEJ Cinema Journal”, 2017, t.6, nr 1, s. 151–156.
- McDavitt M.T., *Cipactli’s sword, Tlaltecuhltli’s teeth: deciphering the sawfish & sharkofferings in the Aztec Great Temple*, „Shark News”, 2002, t.14, nr 3, s. 6.
- McGibbon S., i Boon D., *Rise & Fall*, 2016.
- McNamara D., *A Decade of New Classicism: The Flowering of Traditional Church Architecture*, „Journal of the Institute for Sacred Architecture”, 2012, nr 21, s. 18–24.
- McNamara K., *Blade Runner’s Post-Individual Worldspace*, „Contemporary Literature”, 1997, t.38, nr 3, s. 422–446.
- Ołędzka Z., *Artystyczne Utopie Kontra Filmowe Dystopie*, „Kwartalnik architektoniczny RZUT”, 2017, t.3–4, s. 61–70.
- Omicieński T., *Główne założenia estetyczne dekonstruktywizmu na przykładzie Muzeum Żydowskiego w Berlinie Daniela Libeskinda*, „Architectus”, 2017, nr 51.
- Parol J., *Opowiedzieć „ludzką” historię – przekraczanie granic literatury i istnienia w twórczości Stanisława Lem*, „Rocznik doktorantów Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego”, 2013, t.4, nr 1.
- Rowe H.A., *The Rise and Fall of Modernist Architecture*, „Inquiries”, 2011, t.3, nr 4, s. 1.
- Sajewicz A., *Ja - Andriej. Portret artysty w filmie Andriej Rublow Andrieja Tarkowskiego*, „Studenckie Zeszyty Naukowe Wkoło Rosji”, 2010, nr 2, s. 17.
- Sol H., *Dome and Away: Logan’s Run Post-Apocalyptic Cityscapes*, „The Apollonian: a Journal of Interdisciplinary Studies”, 2018, t.5, s. 70–90.
- Steinbeck J., *Grona Gniewu*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2012.
- Stasiowski M., *Miasto w stanie płynnym. Filmowa analiza „papierowej architektury” na przykładzie „Instant City” (1968) Petera Cooka i Rona Herrona oraz „Teorii wszystkiego” (2013) Terry’ego Gilliana*, „Kwartalnik filmowy”, 2020, nr 109.
- Stec B., *Piękno jako oblicze świętości w kaplicy Brata Klauza Petera Zumthora*, „Architecturae et Artibus”, 2017, t.9, nr 1, s. 50–62.
- Stojanova C., *German Cinematic Expressionism in Light of Jungian and Post-Jungian Approaches*, „Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies”, 2019, nr 16, s. 35–38.
- Stróżecka E., *Od ciemności do światła – mistyczna geometria gotyckich katedr*, [w:] *Teksty Konferencji MathPAD*, UMK, Toruń 2012.
- Synowiec M., *Zasada działania i wybrane zastosowania poszerzonej rzeczywistości*, „Szybkobieżne Pojazdy Gąsienicowe”, 2012, t.29, nr 1, s. 1–10.
- Śmiechowski K., *Warunki mieszkaniowe robotników na tamach „Gońca Łódzkiego” (1898–1906)*, „Studia z Historii Społeczno-Gospodarczej XIX i XX wieku”, 2012, t.10, s. 105–120.
- Taut B., *Kunsterlisches Filmprogramm*, „Das hohe Ufer”, 1920, nr 2.
- Taut B., *The City Crown*, „Journal of Architectural Education”, 2009, s. 121–134.
- Vartanian O., Navarrete G., Chatterjee A., Fich L.B., Leder H., Modroño C., Nadal M., Rostrup N., i Skov M., *Impact of contour on aesthetic judgments and approach-avoidance decisions in architecture*, „Proceedings of the National Academy of Sciences”, 2013, nr 6, s. 10446–10453.
- Walter R., *Filmarchitektur - Filmarchitekt?*, „Gebrauchsgraphik”, b.d., nr 6.

Wrana J., Synergia w nieidealnym mieście „idealnym” – próby integrowania Zamościa, „Budownictwo i Architektura”, 2017, t.1, nr 16, s. 5-17.

Ziomek J., *Epoki i formacje w dziejach literatury polskiej*, „Pamiętnik literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej”, 1986, t.4, nr 77, s. 23-54.

Historic College Park Airport in Nation's Capital Preserved, „FAA Aviation News”, 1973, nr 8, s. 14.

Historic College Park, Birth of U.S. Air Force Struggles to survive as an active airport, „FAA Aviation News”, 1968, nr 9, s. 12-13.

## 6.3 STRONY INTERNETOWE

- Adams W.L., *Do these buildings turn you on? The strange psychology of curvy architecture*, 2013, <http://edition.cnn.com/2013/11/26/world/do-these-buildings-turn-you-on/index.html>, 25.07.2020.
- Ashaboglu S., *Object of the Moment: Mycelium Leather by MycoWorks*, 2016, [https://www.architectmagazine.com/technology/products/object-of-attention-mycelium-leather\\_o](https://www.architectmagazine.com/technology/products/object-of-attention-mycelium-leather_o). Dostęp 11.09.2020.
- Barber L., *Shock of the Old*, 2004, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2004/mar/07/architecture>, 02.01.2019.
- Belogolovsky V., *Interview with Yona Friedman: "Imagine, Having Improvised Volumes 'Floating' In Space, Like Balloons"*, 2016, <https://www.archdaily.com/781065/interview-with-yona-friedman-imagine-having-improvised-volumes-floating-in-space-like-balloons>, 03.01.2019.
- Beumont M., *Unreal Futures: Jules Verne's Paris in the Twentieth Century*, 2014, <https://www.architectural-review.com/essays/reviews/unreal-futures-jules-vernes-paris-in-the-twentieth-century/8670586.article>, 13.04.2019.
- Borowski J., *Tomasz Bagiński: From lowly student to executive producer of Netflix series 'The Witcher'*, 2019, <https://www.the-firstnews.com/article/tomasz-baginski-from-lowly-student-to-executive-producer-of-netflix-series-the-witcher-4120>, 16.07.2019.
- Bożejewicz P., *I wojna światowa: Czy Niemcy przegrali przez „cios w plecy”?*, b.d., <https://www.rp.pl/Historia/303289936-I-wojna-swiatowa-Czy-Niemcy-przegrali-przez-cios-w-plecy.html>. Dostęp 29.05.2020.
- Budds D., *How Buckminster Fuller Made A Dome Over Manhattan Sound Sensible*, 2016, <https://www.fastcompany.com/3058386/how-buckminster-fuller-made-a-dome-over-manhattan-sound-sensible>, 06.07.2019.
- Budzyńska N., *Betonowe Jeruzalem*, <https://www.przewodnik-katolicki.pl/Archiwum/-2009/Przewodnik-Katolicki-48-2009/Kultura/Betonowe-Jeruzalem>, dostęp: 11.05.2021.
- Camacho J., *Interview with Scott Derrickson, Director/Writer „Exorcism of Emily Rose”*, 2005, <https://www.christian-post.com/news/interview-with-scott-derrickson-director-writer-exorcism-of-emily-rose.html>, 17.08.2019.
- Cartwright M., *Xibalba*, 2014, <https://www.worldhistory.org/Xibalba/>, 08.05.2021.
- Castillo G., *Hippie Modernism*, 2015, <https://doi.org/10.22269/151026>, 30.01.2019.
- Chilowicz P., *Futurologia. Jeszcze nauka czy już wróżbiarstwo? Prof. Kleiber, szef PAN: „Przyszłości w pełni nie da się przewidzieć”*, 2012, <http://natemat.pl/30651,futurologia-jeszcze-nauka-czy-juz-wrozbiarstwo-prof-kleiber-szef-pan-przyszlosci-w-peelni-nie-da-sie-przewidziec>, 18.01.2019
- Coleman L., *Blade Runner: 30 Years of Synchromysticism*, 2012, <http://copycateffect.blogspot.com/2012/06/blade-runner2.html>, 08.05.2021.
- Corbusier L., Jeanneret P., Stonorov O.G., Boesiger W., i Bill M., *Maison Dom-ino*, b.d., <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5972&sysLanguage=en-en&itemPos=102&itemCount=215&sysParentId=65&sysParentName=home>, 12.01.2019.
- Daloz K., *There's No Place Like Dome*, 2016, <https://www.curbed.com/2016/5/11/11645002/buckminster-fuller-back-to-the-land-dome-homes>, 11.07.2019.
- Dalton M., *The Architects Of The Avant-Garde Tree House Movement*, 2016, <https://1859oregonmagazine.com/think-oregon/art-culture/architects-avant-garde-tree-house-movement/>, 11.07.2019.
- Dembowski P., *Herbert George Wells*, 2006, <https://polter.pl/ksiazki/Herbert-George-Wells-c5845>, 18.07.2019.
- Demie K., *An Artist's Augmented Reality App Reveals Virtual Art across Miami, and Incites Imagination*, 2016, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-this-augmented-reality-app-reveals-art-in-public-spaces>, 11.09.2018.
- Dinehart D.W., Fares S.S., i Coulson J., *Holey STEEL!*, 2017, <https://www.aisc.org/globalassets/modern-steel/archives/2017/07/holeysteel.pdf>, 17.09.2020.
- Esquevin C., *The Look of Blade Runner*, 2015, <http://silverscreenmodes.com/the-look-of-blade-runner/>, 05.05.2021.
- Fairs M., *Mycelium Chair by Eric Klarenbeek is 3D-printed with living fungus*, 2013, <https://www.dezeen.com/2013/10/20/mycelium-chair-by-eric-klarenbeek-is-3d-printed-with-living-fungus/>, 17.09.2020.
- Flinn J., *Treehouse B&B: High on life and limb in a swanky treehouse*, 2003, <https://www.seattlepi.com/news/article/Treehouse-B-B-High-on-life-and-limb-in-a-swanky-1117938.php>, 11.07.2019.
- Friedman Y., *Ville Spatiale*, b.d., [http://www.yonafriedman.nl/?page\\_id=78](http://www.yonafriedman.nl/?page_id=78), 04.01.2019.
- Gilster P., *In Wildness is the Preservation of the World: 'Silent Running' and Our Choice of Futures*, 2019, <https://www.centauridreams.org/2019/02/01/in-wildness-is-the-preservation-of-the-world-silent-running-and-our-choice-of-futures/>, 14.12.2019.
- Glancey J., *"I pick up my pen. A building appears,"* <https://www.theguardian.com/artanddesign/2007/aug/01/architecture>, 17.09.2020.
- Grimason M., *Arcosanti, the commune for millennial dreamers in the middle of Arizona Desert*, 2017, <https://www.independent.co.uk/travel/americas/arcosanti-arizona-paolo-solari-accommodation-festivals-millennial-a7810231.html>, 12.07.2019.
- Grünbauer J., *About the development of the castellated beam*, b.d., <http://www.grunbauer.nl/eng/ontwikkeling.htm>, 12.01.2019.
- GUS, *Podstawowe informacje o rozwoju demograficznym Polski do 2013 roku*, 2014, [https://stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/L\\_podst\\_inf\\_o\\_rozwoju\\_dem\\_pl\\_do\\_2013.pdf](https://stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/L_podst_inf_o_rozwoju_dem_pl_do_2013.pdf), 29.06.2019.
- Hall C., *Why JG Ballard's High-Rise takes dystopian science fiction to a new level*, 2015, <https://www.theguardian.com/books/2015/oct/03/jg-ballards-high-rise-takes-dystopian-science-fiction-to-a-new-level>, 30.04.2021.
- Hickey S., *The history of the office - why open-plan fell out of fashion*, <https://www.theguardian.com/small-business-network/2015/oct/15/history-office-open-small-business-workplaces>, 10.04.2020.
- Hirsch A.J., *Alien and beyond The opus magnum of HR Giger*, b.d., [https://www.taschen.com/pages/en/company/blog/826.alien\\_and\\_beyond.htm](https://www.taschen.com/pages/en/company/blog/826.alien_and_beyond.htm), 25.07.2020.
- Jha A., *What is Heisenberg's Uncertainty Principle?*, 2013, <https://www.theguardian.com/science/2013/nov/10/what-is-heisenbergs-uncertainty-principle>, 17.05.2021.
- Kennedy H., *BLADE RUNNER: Ridley Scott Interviewed*, 1982, <https://www.americancinemapapers.com/files/bladerunner.htm>, 05.05.2021.
- Kepler J., *Somnium (The Dream)*, n.d., <https://somniumproject.wordpress.com/somnium/>, 26.05.2021.
- Kimmelman M., *As Rome Modernizes, Its Past Quietly Crumbles*, 2010, <https://www.nytimes.com/2010/07/07/arts/design/07abroad.html>, 19.09.2018.



Krebs A., *R. Buckminster Fuller, futurist inventor, dies at 87*, 1983, <https://www.nytimes.com/1983/07/03/obituaries/r-buckminster-fuller-futurist-inventor-dies-at-87.html>, 05.07.2019.

Leadbeater C., *The extraordinary luxury villas of Regent's Park*, 2018, <https://www.telegraph.co.uk/travel/destinations/europe/united-kingdom/england/london/articles/regents-park-villas/>, 16.07.2019.

Lerner J., *Frank Lloyd Wright's Textile Block Houses and the Maya Revival*, 2018, <https://www.kcet.org/shows/artbound/frank-lloyd-wrights-textile-block-houses-and-the-maya-revival>, 06.05.2021..

Loos A., *Ornament i zbrodnia*, 1908, <http://teoriaarchitektury.blogspot.com/2010/10/adolf-loos-ornament-i-zbrodnia-1908.html>, 24.07.2019.

Lowbridge C., *The real Gotham: The village behind the Batman stories*, 2014, <https://www.bbc.com/news/uk-england-nottinghamshire-24760791>, 02.01.2019.

Manasseh C., *Architectural Space and Form in Science Fiction Cinema. An Analysis of "Blade Runner" (1982), "The Fifth Element" (1997) and "Alien" (1979)*, University of Reading 2000, <https://www.grin.com/document/305130>, 06.05.2021.

Martin T., *High-Rise hell: the doomed tower blocks that inspired Ben Wheatley's new film*, 2016, <https://www.telegraph.co.uk/film/high-rise/trellick-tower-history-jg-ballad/>, 30.04.2021.

Morby A., *Structure grown from „mushroom sausages” shows potential for zero-waste architecture*, 2017, <https://www.dezeen.com/2017/06/20/aleksi-vesaluoma-mushroom-mycelium-structure-shows-potential-zero-waste-architecture/>, 17.09.2020.

Oatman-Stanford H., *There Goes the Neighborhood: Mobile Victorian House Sets Sail for Desert*, 2012, <https://www.collectorsweekly.com/articles/there-goes-the-neighborhood-mobile-victorian-house-sets-sail-for-desert/>, 03.01.2018.

Oberhaus D., *A 21st Century „Operating Manual for Spaceship Earth”*, 2017, [https://www.vice.com/en\\_us/article/wjqnxy/the-decades-long-quest-to-recreate-earth-in-miniature](https://www.vice.com/en_us/article/wjqnxy/the-decades-long-quest-to-recreate-earth-in-miniature), 14.12.2019.

Orliński W., *Metropolis zmienia kino i świat*, 2008, <http://wyborcza.pl/1,75410,5086108.html?disableRedirects=true>, 24.07.2019.

Osmond L.J., *Willis Tower*, n.d., <https://www.britannica.com/topic/Willis-Tower>, 30.04.2021.

Page T., *Retromania: Inside "High-Rise." Ballard's Brutalist nightmare*, 2016, <https://edition.cnn.com/style/article/high-rise-film-ben-wheatley/index.html>, 16.07.2018.

Puiu T., *How a mycologist is making 'living' bricks out of mushrooms that are stronger than concrete*, 2017, <https://www.zmescience.com/science/living-bricks-mushrooms-0423432/>, 17.09.2020.

Roberts K., *8 Movies Featuring L.A.'s Architectural Movie Star, the Bradbury Building*, 2018, <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/8-movies-featuring-l-a-s-architectural-movie-star-the-bradbury-building/>, 06.05.2021

Queen A.S., *Arcosanti: Death to the Automobile*, b.d., <https://www.nationalgeographic.com/travel/intelligent-travel/2012/06/15/arcosanti-death-to-the-automobile/>, 13.09.2018.

Sanes K., *Logan's Run as Myth: Adam, Christ, Rome*, b.d., <https://www.transparencynow.com/logan/logan4.htm>, 10.06.2020.

Schulman M., *The Battle for Blade Runner*, 2017, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/09/the-battle-for-blade-runner-harrison-ford-ridley-scott>, 05.05.2021.

Shute J., *Prince Charles: a lifelong love of architecture*, 2013, <https://www.telegraph.co.uk/news/uknews/prince-charles/10433574/Prince-Charles-a-lifelong-love-of-architecture.html>, 02.01.2019.

Skiba J., *Kronika Odeonu, czyli opowieść o częstochowskich pionierach kinematografii*, 2016, <https://czestochowa.wyborcza.pl/czestochowa/1,150461,20952567,kronika-odeonu-czyli-opowiesc-o-czestochowskich-pionierach.html>, 10.05.2021.

Suarez J., *A Brief History of Mayan Revival Architecture*, 2021, <https://historicalmx.org/items/-show/155>, 06.05.2021.

Sucasas Á., *Kepler, the Father of Science Fiction*, 2015, <https://www.bbvaopenmind.com/en/science/leading-figures/kepler-the-father-of-science-fiction/>, 26.05.2021.

Sydor N., *Li Tobler the Melancholy Muse of H.R. Giger*, b.d., <https://vocal.media/futurism/li-tobler-the-melancholy-muse-of-h-r-giger>, 25.07.2020.

Szondy D., *Calling all aliens: What's the best way to contact our galactic neighbors?*, 2017, <https://newatlas.com/alien-communication-voyager-seti/50381/>, 16.08.2019.

Tedlock D., *The Owl Messengers*, 2021, <https://www.litcharts.com/lit/popul-vuh/characters/the-owl-messengers>, 06.05.2021.

Woźniak G., *XX-wieczny Paryż Verne'a*, 2002, <https://nowiny24.pl/xxwieczny-paryz-vernea/ar/5900849>, 13.04.2019.

Zara J., *How Frank Lloyd Wright's Take on Mayan Temples Shaped Hollywood*, 2017, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-frank-lloyd-wrights-mayan-temples-shaped-hollywood>, 06.05.2021.

Zelazko A., *What's Inside the Pyramid at Chichén Itzá?*, n.d., <https://www.britannica.com/story/whats-inside-the-pyramid-at-chichn-itz>, 25.05.2021.

*A short history of British television*, 2011, <https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/chronology-british-television/>, 12.01.2019.

*Building with mushrooms*, b.d., <https://criticalconcrete.com/building-with-mushrooms/>, 10.06.2020.

*Chapelle Notre Dame du Haut, Rochamp*, b.d., <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjecTId=5147&sysLanguage=en-en&itemPos=3&itemCount=5&sysParentName=Home&sysParentId=11>, 08.06.2018.

*Figure with Meat*, b.d., <https://www.artic.edu/artworks/4884/figure-with-meat>, 03.08.2019.

*German Expressionism & Burton's Batman*, n.d., <https://www.batman-online.com/features/2010/6/9/german-expressionism-and-tim-burtons-batman>, 24.05.2021.

*Gothic novel*, b.d., <https://www.britannica.com/art/Gothic-novel>, 18.07.2019.

*Lama*, b.d., <https://www.britannica.com/topic/lama>, 12.06.2019.

*Nazism*, b.d., <https://www.britannica.com/event/Nazism>, 12.06.2020.

*Popol Vuh*, n.d., <http://www.mesoamericas.com/books/PopolVuh048.php>, 06.05.2021.

*The Chichen Itza series - The Temple of the Warriors*, n.d., <https://www.theyucatantimes.com/2020/01/the-chichen-itza-series-the-temple-of-the-warriors-1/>, 08.05.2021.

*The Day the Earth Stood Still: Production Notes*, 2008, [http://www.whoaisnotme.net/articles/2008\\_11xx\\_day.htm](http://www.whoaisnotme.net/articles/2008_11xx_day.htm), 17.08.2019.

*The history of Paris-Le Bourget*, b.d., <https://www.parisaeroport.fr/en/professionals/business-aviation/le-bourget/the-history-of-paris-le-bourget>, 25.01.2019.

## 6.4 FILMY

- Anderson M., *Ucieczka Logana*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA 1976, scenografia: Dale Hennesy.
- Anderson M., 1984, Columbia Pictures, Wielka Brytania 1956, scenografia: Olga Lehmann.
- Baginski T., *Katedra*, Platige Image, Polska 2002.
- Booth W.R., *The Automatic Motorist*, Kineto Films, Wielka Brytania 1911, scenografia: Walter R. Booth.
- Booth W.R., *The Airship Destroyer*, Charles Urban, Wielka Brytania 1909, scenografia: Walter R. Booth.
- Booth W.R., *The (?) Motorist*, Robert W. Paul, Wielka Brytania 1906, scenografia: Walter R. Booth.
- Booth W.R., *The Aerial Anarchists*, Kineto Films, Wielka Brytania 1911, scenografia: Walter R. Booth.
- Booth W.R., *An Over-Incubated Baby*, Wielka Brytania 1902.
- Burton T., *Batman*, Warner Bros, USA 1989, scenografia: Anton Furst.
- Cameron J., *Otchłań*, Twentieth Century Fox, USA 1989, scenografia: Leslie Dilley.
- Capra F., *Zaginiony Horyzont*, Columbia Pictures, USA 1937.
- Chomón S. de, *Elektryczny Hotel*, Pathé Frères, Francja, Hiszpania 1908, scenografia: Segundo de Chomón.
- Collins L.D., and Keays V., *The Mysterious Mr. M*, Universal Pictures, USA 1946.
- Colquhoun A., *Modern Architecture*, Oxford University Press, Oxford, New York 2002.
- Cooper M.C., and Schoedsack E.B., *King Kong*, RKO Radio Pictures, USA 1933.
- Curtiz M., *Mildred Pierce*, Warner Bros, USA 1945.
- Derrickson S., *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*, Twentieth Century Fox, USA 2008, scenografia: David Brisbin.
- Douglas G., *Them!*, Warner Bros, USA 1954.
- Fassbinder R.W., *Świat na drucie*, Janus Films, RFN 1973.
- Grune K., *Ulica*, Stern-Film, Republika Weimarska (Niemcy) 1923.
- Haskin B., *Wojna Światów*, Paramount Pictures, USA 1953, scenografia: Sam Comer, Emile Kuri.
- Haskin B., *Podbój kosmosu*, Paramount Pictures, USA 1955, scenografia: Joseph MacMillan Johnson, Hal Pereira.
- Hawks H., *Wielki Sen*, Warner Bros, USA 1946.
- Honda I., *Godzilla*, Toho Film (Eiga) Co. Ltd., Japonia 1954.
- Huston J., *Sokół Maltański*, Warner Bros, USA 1941.
- Jeunet J.-P., and Caro M., *Miasto Zaginionych Dzieci*, Union Générale Cinématographique, Francja, Hiszpania, Niemcy 1995, scenografia: Marc Caro, Jean Rabasse.
- Kershner I., *Gwiezdne Wojny, Epizod V - Imperium Kontratakuje*, Lucasfilm, USA 1980, scenografia: Norman Reynolds.
- Kubrick S., 2001: *Odiseja Kosmiczna*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA 1968, scenografia: Ernest Archer, Harry Lange, Anthony Masters.
- Lang F., *Metropolis*, UFA, Republika Weimarska 1927, scenografia: Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht.
- Lien J., *Kłopotliwy człowiek*, Sandrew Metronome Norge, Islandia/Norwegia 2006, scenografia: Are Sjaastad.
- Lisberger S., *Tron*, Walt Disney Productions, USA 1982, scenografia: Dean Edward Mitzner.
- Lucas G., *Gwiezdne wojny: Epizod I - Mroczne widmo*, Lucasfilm, USA 1999, scenografia: Gavin Bocquet%09.
- Lucas G., *Gwiezdne Wojny, Epizod IV - Nowa Nadzieja*, 20th Century Fox, USA 1977, scenografia: John Barry.
- Lucas G., *THX 1138*, Warner Bros, USA 1971, scenografia: Michael D. Haller.
- Lynch D., *Diuna*, Universal Pictures, USA 1984, scenografia: Anthony Masters.
- Machulski J., *Seksmisja*, Studio Filmowe Kadr, Polska 1984, scenografia: Wojciech Saloni-Marczewski, Ewa Skoczowska, Janusz Sosnowski.
- Marquand R., *Gwiezdne Wojny: Epizod VI - Powrót Jedi*, Lucasfilm, USA 1983, scenografia: Norman Reynolds.
- Maté R., *Zmarły w chwili przybycia*, Cardinal Pictures, USA 1949.
- Méliès G., *Przerażająca Noc*, Star-Film, Francja 1896, scenografia: Georges Méliès.
- Méliès G., *Rezydencja Diabła*, Star-Film, Francja 1986, scenografia: Georges Méliès.
- Méliès G., *Zdobycie bieguna*, Francja 1912, scenografia: Georges Méliès.
- Méliès G., *Podróż do krainy niemożliwości*, Francja 1904, scenografia: Georges Méliès.
- Méliès G., *Podróż na księżyc*, Francja 1902, scenografia: Georges Méliès.
- Menzies W.C., *Rzeczy, które nadejdą*, London Film Productions, Wielka Brytania 1936, scenografia: Vincent Korda.
- Menzies W.C., *Things to come.*, 1936, [https://archive.org/details/things\\_to\\_come\\_1936](https://archive.org/details/things_to_come_1936).
- Morse H., *Crash of Moons*, United Television Programs Inc., USA 1954, scenografia: Capps McClure.
- Niccol A., *Gattaca - szkół przyszłości*, Sony Pictures Entertainment, USA 1997, scenografia: Jan Roelfs.
- Protazanow J., *Aelita*, Mezhrabpom-Rus, ZSRR 1924, scenografia: Alexandra Exter, Siergiei Kozłowski, Izaak Rabinowicz.
- Reggio G., *Koyanisquatsi*, Island Alive, New Cinema, USA 1982.
- Roddenberry G., *Star Trek: Następne pokolenie*, Paramount Television, USA 1987-1994, scenografia: Richard D. James, Herman F. Zimmerman.
- Scott R., *Obcy - 8. pasażer Nostromo*, Brandywine Productions, USA 1979.
- Scott R., *Łowca Androidów*, Warner Bros, USA, Hong Kong, Wielka Brytania 1982, scenografia: Lawrence G. Paull.
- Sharman J., *Rocky Horror Picture Show*, Twentieth Century Fox, USA, Wielka Brytania 1975, scenografia: Brian Thomson.
- Sonnenfeld B., *Bardzo Dzikie Zachód*, Warner Bros, USA 1999, scenografia: Bo Welch.
- Spielberg S., *Wojna Światów*, Paramount Pictures - Dreamworks Pictures - Amblin Entertainment - Cruise/Wagner Productions, USA 2005, scenografia: Rick Carter.
- Stephani F., and Taylor R., *Flash Gordon*, Universal Pictures Corporation, USA 1936.
- Tarkowski A., *Andriej Rublow*, MosFilm, ZSRR 1966.
- Tarkowski A., *Solaris*, MosFilm, ZSRR 1972, scenografia: Mikhail Romadin.
- Truffaut F., *451 stopni Fahrenheita*, Universal Pictures, Wielka Brytania 1966, scenografia: Syd Cain.
- Trumbull D., *Niemcy Wyścig*, Universal Pictures, USA 1972, scenografia: Frank Lombardo.
- Tykwier T., Wachowska L., and Wachowska L., *Atlas chmur*, Cloud Atlas Productions, USA 2012, scenografia: Hugh Bateup, Uli Hanisch.
- Vadim R., *Barbarella*, Marianne Productions - Dino de Laurentiis Cinematografica, Francja, Włochy 1968, scenografia: Mario Garbuglia%09.
- Verhoeven P., *Pamięć Absolutna*, Carolco Pictures 1990, scenografia: William Sandell.
- Villeneuve D., *Blade Runner 2049*, Warner Bros, USA 2017, scenografia: Dennis Gassner.

Wachowski A., and Wachowski L., *Matrix: Rewolucje*, Warner Bros, USA 2003, scenografia: Owen Paterson.  
Werckmeister H., *Algol*, UFA, Republika Weimarska (Niemcy) 1920, scenografia: Walter Reimann, Paul Scheerbart.  
Wheatley B., *High-Rise*, HanWay Films, Wielka Brytania 2015, scenografia: Mark Tildesley.  
Wiene R., *Genuine*, Decla-Bioscop AG, Republika Weimarska (Niemcy) 1920, scenografia: Bernhard Klein, César Klein, Kurt Hermann Rosenberg.  
Wiene R., *Gabinet doktora Caligari*, Decla-Bioscop AG, Republika Weimarska (Niemcy) 1920, scenografia: Walter Reimann, Walter Röhrig, Hermann Warm.  
Wilcox F.M., *Zakazana Planeta*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA 1956, scenografia: Cedric Gibbons, Arthur Lonergan.  
Wilder B., *Podwójne Ubezpieczenie*, Paramount Pictures, USA 1944.  
Wise R., *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*, 20th Century Fox, USA 1951, scenografia: Claude E. Carpenter, Thomas Little.  
Wiseman L., *Pamięć Absolutna*, Sony Pictures Entertainment, USA 2012, scenografia: Patrick Tatopoulos.

# 7 SPIS ILUSTRACJI

Fot. 1 Scenografia filmu "Podróż do Krainy Niemożliwości" (1) przedstawia przemysłowe mosty, takie jak chociażby wiadukt Garabit (2).....	22
Fot. 2 "Zdobycie bieguna" (1912) Georges'a Mélièsa (3) odtwarza architekturę College Park Airport (1908) (4).....	23
Fot. 3 Elektryczna fabryka z filmu "Podróż do Krainy Niemożliwości" (5) wzorowana była na wnętrzu "Galerii Maszyn" zrealizowanej na Wystawę Światową w Paryżu (6).....	24
Fot. 4 Szklaną halę w "Zdobyciu bieguna" (7) wzorowano na paryskim "Grand Palais"(8).....	25
Fot. 5 Warsztat z filmu "Podróż do krainy niemożliwości" (9) wzorowano na atelier Georges'a Mélièsa (10).....	26
Fot. 6 Konstruktivistyczne przestrzelenie "Aelity" (1924) Protazanowa (11) - Jaskinia robotników i bogate wnętrza marsjańskiej arystokracji.....	27
Fot. 7 "Młot rewolucji" rozbija makiety historycznych detali w "Aelicie" (12) Protazanowa.....	28
Fot. 8 Charakterystyczne kratownice przeniesiono do filmu ze świata radzieckiej rzeźby. "Aelita" (13) (1924), scenografia Nadieżda Łamanowa zainspirowana przez "Pomnik Trzeciej Międzynarodówki" (14) (1919) Władimira Tatlina. ....	29
Fot. 9 "Muza przemysłu" na dziedzińcu Luwru. (1).....	31
Fot. 10 Wypełnione mechanizmami wnętrza filmów Waltera R. Bootha - "The airship destroyer"(16) oraz "The automatic motorist"(17). ....	32
Fot. 11 Jedno z laboratoriów należących do Thomasa Edisona. (2).....	33
Fot. 12 Centrum dowodzenia "Elektrycznym hotelem"(19) (reż. Segundo de Chomón, 1908) - filmowa architektura kinetyczna o dziesięciolecia wyprzedziła rzeczywiste, elektrycznie rozkładane meble (20).....	34
Fot. 13 Zelektryfikowana wizja miasta w "Aelicie" z 1924 (21) stanowiła inspirację dla "socjalistycznych miast przyszłości"(22) zaprojektowanych przez Vesnina i Popową. ....	35
Fot. 14 Tłoki, zawory i rury tworzyły niepokojącą architekturę podziemnego świata robotników w "Metropolis" (24) na 50 lat przed otwarciem słynnego "Centrum Pompidou". (25).....	36
Fot. 15 Podziemny świat robotników w "Metropolis". (23).....	37
Fot. 16 Architektura niemieckiego ekspresjonizmu przeniesiona do filmowego świata - krystaliczne katedry w filmie "Algol" Werckmeistera (26) zainspirowane przez "Szklany Pawilon" (27) Bruno Tauta.....	43
Fot. 17 Dwie wersje szkiców do "Metropolis" - na górnej grafice widać notatkę Fritza Langa.(28).....	45
Fot. 18 Kościół św. Trójcy w Nowym Jorku ok. 1846 (3), ok. 1900 (166) i współcześnie (30). ....	46
Fot. 19 Woolworth Building zwany "Katedrą Handlu" (31). Czy znana z „Metropolis” (32) "Wieża Babel" jest komentarzem właśnie do jego historii?.....	47
Fot. 20 W "Podróży na księżyc" (33) Georges'a Mélièsa symbolem nowoczesności jest przemysłowe miasto, takie jak chociażby Staffordshire w Wielkiej Brytanii. (34) Fabryki, budynki mieszkalne i usługowe są pojawiają się na jego planie w całkowicie dowolnych miejscach. ....	49
Fot. 21 Rozbita wertykalnie przestrzeń miejska w projekcie Miasta Dwupoziomowego (35) Leonarda Da Vinci (XV w.) oraz na szkicach (36) Sant'Elia (1912-1914). Te ostatnie zainspirowały spektakularne wizje z "Metropolis" (37). 50	
Fot. 22 Struktura urbanistyczna "Metropolis" podzielona jest na trzy główne poziomy - strefę mieszkalną dla najbogatszych, obszar produkcji przemysłowej oraz poziom mieszkalny robotników. (168).....	51
Fot. 23 Shangri La w "Zaginionym Horyzoncie" (38) Franka Capry znacząco różni się od faktycznych tybetańskich klasztorów, takich jak "Taksang" (39). ....	59
Fot. 24 "Rzeczy, które nadejdą" W. C. Menzies (40) - dzieci mogą zobaczyć tradycyjne miasto tylko w archiwalnych materiałach filmowych. Czy to filmowa wizja globalnego "Planu wiosin" (41) Le Corbusiera?.....	64
Fot. 25 Architektoniczne wizje w filmie "Rzeczy, które nadejdą" łączą w sobie estetykę Bauhausu z całkowitym brakiem przeszkleń (42). Po 80 latach koncepcję opartą na podobnych założeniach realizuje biuro FCJZ (43).....	65
Fot. 26 Architektoniczne wizje przyspieszenia procesu budowlanego poprzez wykorzystanie betonowych prefabrykatów, takie jak Maison "Domino" (44) (1914) Le Corbusiera - zostały szczegółowo zwizualizowane w filmie "Rzeczy, które nadejdą" (45) (1936).....	68
Fot. 27 Stalowe belki ażurowe w elewacji "Square Mozart" Jeana Prouvé.....	69
Fot. 28 Schemat łączenia stalowych belek ażurowych (167), które stały się symbolem nowoczesności w filmie "Rzeczy, które nadejdą" ["Things to come"] (46) (1936) Williama Camerona Menzies,.....	70
Fot. 29 Stalowe belki ażurowe jako symbol nowoczesności w filmach "Crash of Moons"(47) (1954) Hollingswortha Morse'a oraz "Podbój kosmosu"(48) ["Conquest of space"] (1955) Byrona Haskina, ....	71
Fot. 30 Dom doktora Morbiusa z "Zakazanej planety" (49) (1956) przypomina fragment "Congreso Nacional" (50) (1956 - 1960) Oscara Niemeyera. ....	72
Fot. 31 Wykorzystanie biur open space jako symbolu opresji w filmie "1984" (51) (1956) w reżyserii Michaela Andersona może zwiastować nadchodzące zmiany w sposobie ich projektowania - z układu klasycznego (52) na tzw. "Office landscape" (53).....	74
Fot. 32 Wykorzystanie osiedla "Alton Estate" w filmie "Fahrenheit 451"(54) François Truffaut.....	75
Fot. 33 Minimalistyczna scenografia "THX" George'a Lucasa. (3).....	76
Fot. 34 Powrót do tradycyjnej architektury w filmie "Kłopotliwy człowiek"(56). Zwróćmy uwagę, jak przytulny charakter historycznego wnętrza podkreślają występujące wyłączenie w tej filmowej scenie ciepłe barwy. ....	77
Fot. 35 Architektura w "Solaris" (1972) w reż. Andrieja Tarkowskiego. Kontrast architektoniczny pomiędzy plenerami Zwenigorodu i Japonii podkreślany jest także przez selektywne wykorzystanie koloru.(57).....	79
Fot. 36 Kontrast pomiędzy biblioteką i resztą stacji kosmicznej w "Solaris"(58) (1972).....	80
Fot. 37 "Dobrze zaprojektowane kuchnie" i "wyszukane szczegóły i faktury" w filmie "High-rise" (61) (2016).....	85

Fot. 38 "Trellick tower" (59) (1972) - inspiracja powieści "High Rise" (1975) oraz filmowa wizja (60) brutalistycznych wieżowców (2016).....	87
Fot. 39 Dychotomiczny model relacji kinematografii fantastycznonaukowej do modernistycznych idei. (4).....	90
Fot. 40 Propozycja kopuły geodezyjnej nad nowojorskim Manhattanem (63) (1960) zainspirowała wizje kopułowego przykrycia miasta w filmie "Ucieczka Logana" (64) (1976).....	97
Fot. 41 Kosmiczne kopuły geodezyjne ochraniają ostatnie okazy ziemskiej flory na grafice pochodzącej z plakatu filmu "Niemy Wyścig" (1970).(65).....	100
Fot. 42 We wnętrzach kompleksu "Biosphere 2" stworzono miniaturę ziemskiej biosfery. (5).....	102
Fot. 43 Ośmiu ochotników w jednym z budynków kompleksu "Biosphere 2". (67).....	103
Fot. 44 Jeden z domów kompleksu Out'n'about treesort Michaela Garniera (68) - zamocowane na drzewach budynki połączone wiszącymi mostkami przypominają wioskę Ewoków na planecie Endor (69).....	108
Fot. 45 Dom Yody w filmie "Gwiezdne Wojny: Epizod V, Imperium Kontratakuje" (70) (1980) to przykład wykorzystania architektury nurtu low-tech. Przypomina nieco "Eco Dome" w miejscowości Dusk zaprojektowany przez Nadera Khalili'ego z organizacji Calearth (71) (1998).....	109
Fot. 46 Charakterystyczne kopułowe sklepienia budynków "Arcosanti" (6) Soleriego były bezpośrednią inspiracją dla architektury "Tattooine" (7) Georga Lucasa.....	110
Fot. 47 Koncepcja monolitu jako międzyreligijnego symbolu łączy film "2001 - Odyseja Kosmiczna" (74) (1968) Stanleya Kubricka oraz "Kaplicę Polną Braci Klaus" (75) Zumthora (2007).....	115
Fot. 48 Kamienna płyty powiązane są z większością religii - na zdjęciach tablice dekalogu (76) (Chrześcijaństwo i Judaizm), Kamienie Mani (77) (Buddyzm), Tablice Koraniczne (78) (Islam).....	116
Fot. 49 Przyglądając się wizjom plastycznym znanym z filmu "Dzień w którym zatrzymała się ziemia" (79) (1951) oraz jego remake'u z roku 2008 (80)- łatwo zaobserwujemy, jak klasyczny modernizm został zredukowany do brył podstawowych.....	118
Fot. 50 Buddyjska mandala (81) i rozeta chrześcijańskiego kościoła gotyckiego (82). Łączy je nie tylko formalne podobieństwo, ale także zbliżona symbolika podstawowych figur geometrycznych.....	120
Fot. 51 "Sześcian" (83) (1969), "Cube"(84) (1997) i "Kula"(85) (1998) to przykłady filmów fantastycznonaukowych, które odniesienia do brył podstawowych posiadają już w samych tytułach.....	121
Fot. 52 Podstawowe bryły geometryczne w architekturze współczesnych kościołów - świątynia w Foligno (86) autorstwa M. Fuksasa oraz Chiesa Madre (87), obiekt zaprojektowany przez L. Quaroniego.....	122
Fot. 53 "Gabinet doktora Caligari" (88) (1920) przenosi widzów niejako do wnętrza dynamicznej, futurystycznej rzeźby takiej jak "Rozwinięcie butelki w przestrzeni"(89) (1912) Boccioniego.....	127
Fot. 54 Scenografia Hermanna Warma do "Gabinetu doktora Caligari"(90) do złudzenia przypomina "Royal Ontario Museum" (91) Daniela Libeskinda.....	128
Fot. 55 Organiczny pokój z "Gabinetu doktora Caligari" (92) przypomina projekt apartamentu hotelowego w Dubaju (93) autorstwa Zaha Hadid Architects.....	129
Fot. 56 Unifikacja przestrzeni poprzez zastosowanie zbliżonych elementów graficznych na podłogach, ścianach i sufitach - "Gabinet doktora Caligari" (94) oraz hall w "The Ascent at Roebling's Bridge"(95) Daniela Libeskinda.....	130
Fot. 57 Biomechaniczna estetyka w malarstwie H. R. Gigera. (8).....	134
Fot. 58 Filmowe scenografie (97) H. R. Gigera przerażają równie mocno jak jego rzeczywiste realizacje architektoniczne (98).....	135
Fot. 59 Gryby jako materiał budowlany w małej (jedna z rzeźb Philipa Rossa) (9) i dużej skali (Pawilon na dziedzińcu MoMa) (10).....	136
Fot. 60 Obraz Zdzisława Beksińskiego (101) (1983) i jego filmowe odwzorowanie w filmie "Katedra" Tomasza Bagińskiego (102) (2002) w pewnym stopniu doczekały się urzeczywistnienia w zielonych realizacjach Marcela Kalberera (103).....	138
Fot. 61 Miasto maszyn w filmie "Matrix - rewolucje" (104) nawiązuje do współczesnych koncepcji parametrycznej urbanistyki (105).....	139
Fot. 62 Wczesne grafiki komputerowe Williama Fettera, nie zawierały płaszczyzn, a jedynie liniowe krawędzie obiektów.(106).....	142
Fot. 63 Obiekty o podświetlonych krawędziach jako plastyczna manifestacja "cyfrowości" i nowoczesności - scenografia filmu "Tron"(1982) (107) a "Europejskie Centrum Handlowe" (108), "Digital Beijing Building"(109) i siedziba "Melbourne Theatre Company" (110).....	143
Fot. 64 Podświetlane kontury pomieszczeń w "Seksmsiji" Juliusza Machulskiego budzą skojarzenia z pojawiającym się w tym filmie komputerowym diagramem podziemnego schronu (111).....	144
Fot. 65 "Atlas chmur" - technologie rzeczywistości rozszerzonej zmieniają obraz architektury.....	145
Fot. 66 Modyfikacja istniejącej architektury metodami komputerowymi - aplikacja "Lapse" (11), materiały promocyjne "Microsoft Hololens" (12).....	146
Fot. 67 Schemat ewolucji stylistyki modernistycznej w kinematografii fantastycznonaukowej. (13).....	147
Fot. 68 Przeniesienie "gotyckiego" sposobu myślenia o przestrzeni z pierwszego horroru (115) (1896) do pierwszego filmu fantastycznonaukowego (116) (1902).....	151
Fot. 69 Filmy Georgesa Mélièsa (na zdjęciu kadr z "Eclipse de soleil en pleine lune") (117) (1907) przenoszą do świata kinematografii panującą w czasach ich powstania modę na neogotyck, która w świecie architektury zaowocowała min. odbudową zamku La Rocheport (118) (1893 - 1919).....	152
Fot. 70 Historyzujące światy operowej "Podróży na księżyc" (119) (1880 - 1890) Offenbacha (w żółtych ramkach) mogły wpłynąć na struktury widoczne w filmowej "Podróży na księżyc" (120) (w prawym dolnym rogu).....	153
Fot. 71 Mario Garbuglia w scenografii do "Barbarelli" (121) (1968) wykorzystuje detale historyczne równie swobodnie, co Robert Venturi w projekcie Seattle Art Museum (122) (1991).....	156
Fot. 72 Scenografia filmu "Rocky Horror Picture Show" (14) podobnie jak twórczość Charlesa Moore'a (15) z dużym dystansem odnosi się do historycznej architektury.....	157
Fot. 73 Przybywająca z kosmosu przemysłowa architektura - ilustracja Warwicka Goble'a do pierwszego drukowanego wydania "Wojny światów" H. G. Wellsa (1897).(125).....	160
Fot. 74 Jedna z wielu steampunkowych realizacji grupy "ModVic" - biurko komputerowe na bazie dziewiętnastowiecznych organów.(126).....	162
Fot. 75 Steampunkowe realizacje architektoniczne na "Burning Man Festival" - Neverwas Haul (127) i dom na drzewie (128).....	164

Fot. 76 Steampunkowe wizje w filmie "Bardzo Dziki Zachód" (129) i kawiarni "Truth Cafe" (130).....	165
Fot. 77 Inspirowana m.in. stylistyką art déco architektura w filmie "Diuna" (131) (1984) autorstwa Anthony'ego Mastersa rozdrobnionym detalem sklepienia nawiązuje do Teatru Wielkiego w Berlinie (132) Hansa Poelziga (1919). ....	168
Fot. 78 "Diuna" (133) akwarium, w którym znajduje się Guild Navigator to filmowe przetworzenie charakterystycznych dla stylistyki art déco półokrągłych witryn z giętego szkła (134).....	169
Fot. 79 Przemysłowe przestrzenie Geidi Prime (135), planety na której intensywnie wydobywana jest ropa naftowa, mają charakter zbliżony platform wiertniczych (136). ....	170
Fot. 80 "Diuna" - boazerie płycinowe w pałacu Artrydów (16). ....	171
Fot. 81 "Gwiezdne Wojny: Epizod 1, Mroczne Widmo" (138) (1999). Przetworzenie języka architektury renesansowej (na zdjęciu Bazylika Świętego Marka) (139) w strukturze pałacu na planecie Naboo. ....	173
Fot. 82 Bańka z "Gungam City" (140) w "Gwiezdnym Wojnach: Epizodzie Pierwszym, Mrocznym Widmie" jest zderzeniem współczesnej architektury pneumatycznej (141) z detalem dziewiętnastowiecznych szklarni (142).....	174
Fot. 83 Rzeczywiste obiekty architektoniczne w "Gwiezdnym Wojnach, Epizodzie Pierwszym, Mrocznym Widmie" (143) - Ksar Ouled Soltane, Palazzo Reale di Caserta. ....	175
Fot. 84 Wykorzystanie Bradbury Building (148) w filmie "Łowca androidów" (149) oprócz samej plastyki wnosi do filmu także interesujący, ironiczny przekaz.....	179
Fot. 85 Wnętrza apartamentu Deckarda z filmu "Łowca androidów" (146) wykorzystują rekonstrukcje kafli zastosowanych przez Franka Lloyd Wrighta w Ennis House (147). ....	180
Fot. 86 Budynek korporacji Tyrell z filmu "Łowca androidów" (146) swoją formą przetwarza schodkowe piramidy Majów, takie jak Świątynia Wojowników z Chicken Itza (147). ....	181
Fot. 87 Zmiana plastyki art déco w komiksowy żart w filmie "Batman powraca" Tima Burtona (151). ....	185
Fot. 88 Katedra z "Batmana" Burtona (152) stanowi połączenie "Templo Expiatorio de la Sagrada Familia" Antonio Gaudiego (153) i tajemniczej willi z "Psychozy" Hitchcocka (154) .....	186
Fot. 89 Architektoniczne cytaty w "Batmanie" Burtona (155) - "Torre Velasca"(156) oraz "Arka" Takamatsu (157). ....	187
Fot. 90 "Klub Robotniczy" Mielnikowa (158) a znane z Burtonowskiego "Batmana" zakłady chemiczne "Axis" (159). ....	188
Fot. 91 Meksykańska architektura nowego brutalizmu w filmie "Pamięć Absolutna" (1990) (17). ....	191
Fot. 92 Wizja miasta z "Pamięci Absolutnej" (161) Lena Wisemana (2012) a "Miasto Przestrzenne" (162) Yony Friedmana. ....	192
Fot. 93 Wnętrza mieszkań z filmów "Łowca androidów" (163) (1982) oraz "Bladerunner 2049" (164) (2017). W pierwszym znalazło się miejsce na ornamenty, porzrucane w nieładzie sprzęty kuchenne, rośliny i dziwne lampy, drugie przypomina więzienną celę.....	193
Fot. 94 Schemat reprezentacji poszczególnych, architektonicznych idei postmodernistycznych przez podgatunki kinematografii fantastycznonaukowej. (18) .....	194

# 8 ŹRÓDŁA ILUSTRACJI

1. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Piramida\\_Luwru#/media/File:Louvre\\_2007\\_02\\_24\\_c.jpg](https://pl.wikipedia.org/wiki/Piramida_Luwru#/media/File:Louvre_2007_02_24_c.jpg), 15.04.2019.
2. <http://invention.si.edu/thomas-edisons-places-invention>, 06.02.2019.
3. <http://www.dvdjournal.com/reviews/t/thx1138.shtml>, 24.05.2018.
4. Grafika autora opracowania.
5. <https://www.visitucson.org/visit/article/biosphere-2-university-arizona/under-the-bio-dome>, dostęp 17.09.2020.
6. <https://www.nationalgeographic.com/travel/intelligent-travel/2012/06/15/arcosanti-death-to-the-automobile/>, 13.09.2018.
7. <https://scifi.stackexchange.com/questions/47565/why-are-many-tatooine-ports-prefaced-with-mos>, 13.09.2018.
8. <https://i.pinimg.com/originals/b8/c8/85/b8c88524b5875d7830d3bad81c36c497.jpg>.
9. <https://www.pghcitypaper.com/pittsburgh/a-new-exhibition-highlights-the-crossroads-of-contemporary-art-and-science/Content?oid=1497526>, 15.07.2019.
10. <https://www.certifiedenergy.com.au/emerging-materials/emerging-materials-mycelium-brick>, 15.07.2019.
11. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-this-augmented-reality-app-reveals-art-in-public-spaces>, 11.09.2018.
12. <http://www.ciobulletin.com/it-services/microsoft-hololens-for-rent-now>, 11.09.2018.
13. Grafika autora opracowania.
14. <http://www.filmweb.pl/video/na+skr%C3%B3ty/Rocky+Horror+Picture+Show-25213>, 29.05.2018.
15. [http://www.architectmagazine.com/awards/charles-moore-and-arthur-anderssons-austin-compound-wins-texas-society-of-architects-25-year-award\\_o](http://www.architectmagazine.com/awards/charles-moore-and-arthur-anderssons-austin-compound-wins-texas-society-of-architects-25-year-award_o), 29.05.2018.
16. <https://itunes.apple.com/us/movie/dune/id283648369>, kadr wybrany z materiału filmowego, 13.02.2019.
17. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/761612/cine-y-arquitectura-total-recall-1990/54d21e56e58ece2658000a7>, 04.01.2019.
18. Grafika autora opracowania.
19. <https://oriliving.com/>, 18.01.2019.
20. Neumann D., Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner, Prestel, New York 1996. s. 93.
21. <https://archive.org/details/Metropolis1927EnglishVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 20.02.2018.
22. <https://archive.org/details/AelitaQueenOfMarsoriginalVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, dostęp 20.07.2019.
23. [https://archive.org/details/EL\\_Hotel\\_Electrico\\_1908](https://archive.org/details/EL_Hotel_Electrico_1908), kadr wybrany z materiału filmowego, 18.01.2019.
24. <https://archive.org/details/WalterR.BoothsTheAirshipDestroyer1909>, kadr wybrany z materiału filmowego, 06.02.2019.
25. <https://www.youtube.com/watch?v=-m9YtGJ3ptU>, kadr wybrany z materiału filmowego, dostęp 06.02.2019.
26. "Seksmisja", reż. Juliusz Machulski, wydanie DVD. Kadr wybrany z materiału filmowego.
27. <https://archive.org/details/Metropolis1927EnglishVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
28. <https://archive.org/details/Metropolis1927EnglishVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 20.02.2018.
29. <http://wycieczkownia.pl/centrum-pompidou/>, 20.02.2018.
30. <https://archive.org/details/thecabinetofdrCALIGARI>, kadr wybrany z materiału filmowego, 08.09.2018.
31. <https://www.radford.edu/rbarris/art428/futurism.html>, 08.09.2018.
32. <https://archive.org/details/thecabinetofdrCALIGARI>, kadr wybrany z materiału filmowego, 08.09.2018.
33. <https://libeskind.com/work/royal-ontario-museum/>, 08.09.2018.
34. <https://archive.org/details/thecabinetofdrCALIGARI>, kadr wybrany z materiału filmowego, 08.09.2018.
35. <http://masterbedroomideas.eu/modern-bedroom-inspirations-by-zaha-hadid/>, 08.09.2018.
36. <https://archive.org/details/thecabinetofdrCALIGARI>, kadr wybrany z materiału filmowego, 08.09.2018.
37. <http://www.corporex.com/our-real-estate-portfolio/residential/>, 08.09.2018.
38. [https://archive.org/details/The\\_Impossible\\_Voyage](https://archive.org/details/The_Impossible_Voyage), kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
39. <https://www.thelocal.fr/20160818/the-bridges-you-have-to-cross-in-france>, 10.04.18.
40. [https://archive.org/details/The\\_Impossible\\_Voyage](https://archive.org/details/The_Impossible_Voyage), kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
41. <http://loc.gov/pictures/resource/ppmsc.05215/>, 10.04.18.
42. [https://archive.org/details/The\\_Impossible\\_Voyage](https://archive.org/details/The_Impossible_Voyage), kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
43. <http://pocatky-kinematografie.wz.cz/gm.htm>, 10.04.18.
44. [https://archive.org/details/things\\_to\\_come\\_1936](https://archive.org/details/things_to_come_1936), kadr wybrany z materiału filmowego, 12.01.2019.
45. G. Adamczewski i P. Woyciechowski, Prefabrykacja w XXI wieku, „Inżynier budownictwa”, 2015, nr 4, s. 54–58.
46. [https://archive.org/details/things\\_to\\_come\\_1936](https://archive.org/details/things_to_come_1936), kadr wybrany z materiału filmowego, 12.01.2019.
47. <https://archive.org/details/CrashoftheMoons>, kadr wybrany z materiału filmowego, 12.01.2019.
48. <https://www.youtube.com/watch?v=65Ir9vOJ9ms>, kadr wybrany z materiału filmowego, 12.01.2019.
49. [https://archive.org/details/ForbiddenPlanet\\_201504](https://archive.org/details/ForbiddenPlanet_201504), kadr wybrany z materiału filmowego, 22.05.2018.
50. <http://www.phaidon.com/agenda/architecture/articles/2012/december/07/buildings-that-changed-the-world-brasil-brazil/>, 22.05.2018.
51. <https://www.fastcompany.com/3058386/how-buckminster-fuller-made-a-dome-over-manhattan-sound-sensible>, 06.07.2019.
52. [http://logans-run.fandom.com/wiki/City\\_of\\_Domes](http://logans-run.fandom.com/wiki/City_of_Domes), 06.07.2019.
53. <https://www.uniqhotels.com/outnabout-treehouse-treesort>, 11.09.2018.

54. [http://starwars.wikia.com/wiki/Bright\\_Tree\\_Village](http://starwars.wikia.com/wiki/Bright_Tree_Village), 11.09.2018.
55. Gwiezdne Wojny: Epizod V, Imperium Kontratakuje, wydanie DVD, kadr wybrany z materiału filmowego.
56. <http://www.calearth.org/superadobe-structures-calearth/>, 11.08.2018.
57. <https://www.filmweb.pl/film/TRON-1982-11203>, 10.09.2018.
58. <https://www.shutterstock.com/pl/video/clip-21010267-moscow-russia--october-29-2016-lifts>, 10.09.2018.
59. <https://www.architravel.com/architravel/building/digital-beijing/>, 10.09.2018.
60. <https://www.flickr.com/photos/wojtekgurak/4536603166>, 10.09.2018.
61. <https://www.filmweb.pl/Obcy>, 14.09.2018.
62. : <http://www.hrgiger.com/barmuseum.htm>, 14.09.2018.
63. <https://beks.pl/produkt/zdzislaw-beksinski-obraz-aa83-2/>, 15.09.2018.
64. <https://www.filmweb.pl/Katedra>, 15.09.2018.
65. <http://venusarchitecture.com/en/marcel-kalberer.html>, 15.09.2018.
66. <https://scifi.stackexchange.com/questions/146742/did-the-zionese-ever-take-the-fight-to-the-machines>, 15.09.2018.
67. <http://all-2.blogspot.com/2012/06/fluid-parametric-patterns.html>, 15.09.2018.
68. <https://archive.org/details/Levoyagedanslune>, kadr wybrany z materiału filmowego, 19.07.17.
69. <http://setepecaadosimortais.blogspot.com/2014/05/historia-do-urbanismo.html>, 19.07.17.
70. <https://archive.org/details/AelitaQueenOfMarsoriginalVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
71. <https://archive.org/details/AelitaQueenOfMarsoriginalVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
72. <http://www.bwa.skierniewice.pl/index.php/2018/02/21/konstruktywizm/>, 10.04.18.
73. E. Szpakowska, Architektura Miasta Idealnego, Politechnika Krakowska, Kraków 2011. s.61.
74. <http://artcontrarian.blogspot.com/2013/06/antonio-santelia-visionary-drafts-man.html>, 24.04.18.
75. <https://archive.org/details/Metropolis1927EnglishVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
76. <https://www.batman-online.com/features/2010/6/9/german-expressionism-and-tim-burtons-batman>, 02.01.2019.
77. Paweł Saramowicz, Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową - praca doktorska wykonana na wydziale architektury politechniki krakowskiej (Kraków: Politechnika Krakowska, 1999). s. 32.
78. <http://www.historiasztuki.com.pl/kodowane/003-02-01-ARCHWSP-MODERNIZM-eng.php>, 22.01.2019.
79. Dietrich Neumann, Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner (New York: Prestel, 1996) s. 97.
80. [https://en.wikipedia.org/wiki/Cass\\_Gilbert#/media/File:View\\_of\\_Woolworth\\_Building\\_fixed\\_crop.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Cass_Gilbert#/media/File:View_of_Woolworth_Building_fixed_crop.jpg), 30.07.2018.
81. <https://archive.org/details/Metropolis1927EnglishVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
82. <http://www.technovelgy.com/ct/content.asp?Bnum=1286>, 26.06.2018.
83. <https://architexturez.net/pst/az-cf-179214-1465720688>, 26.06.2018.
84. <https://archive.org/details/19841956VersionDVDFULL>, kadr wybrany z materiału filmowego, 24.05.2018.
85. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Office-landscape-plan.jpg>, 24.05.2018.
86. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Office-landscape-plan.jpg>, 24.05.2018.
87. <https://www.iconeye.com/architecture/features/item/9977-capital-punishment-london-on-film>, 24.05.2018.
88. <https://tanototo.tumblr.com/post/113939217531/the-bothersome-man>, 24.05.2018.
89. Solaris, reż. Andriej Tarkowski, wydanie DVD, kadr wybrany z materiału filmowego.
90. Solaris, reż. Andriej Tarkowski, wydanie DVD, kadr wybrany z materiału filmowego.
91. <https://www.archdaily.com/151227/ad-classics-trellick-tower-erno-goldfinger>, 16.07.2018.
92. <https://edition.cnn.com/style/article/high-rise-film-ben-wheatley/index.html>, 16.07.2018.
93. <https://edition.cnn.com/style/article/high-rise-film-ben-wheatley/index.html>, 16.07.2018.
94. <https://archive.org/details/LaManoirDuDiable1896>, kadr wybrany z materiału filmowego, 18.07.2019.
95. <https://archive.org/details/Levoyagedanslune>, kadr wybrany z materiału filmowego, 19.07.17.
96. <https://archive.org/details/EclipseDeSoleilEnPleineLune>, kadr wybrany z materiału filmowego, 19.07.17.
97. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ch%C3%A2teau\\_de\\_La\\_Rochepot#/media/File:Chateau\\_La\\_Rochepot2.JPG](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ch%C3%A2teau_de_La_Rochepot#/media/File:Chateau_La_Rochepot2.JPG), 19.07.17.
98. <http://www.julesverne.ca/jvstereocards.html>, 19.07.17.
99. <https://archive.org/details/Levoyagedanslune>, kadr wybrany z materiału filmowego, 19.07.17.
100. <https://www.vintag.es/2012/12/photos-of-jane-fonda-as-barbarella-1968.htm>, 29.05.18.
101. <https://www.archdaily.com/515170/architectural-photographers-timothy-soar/5398c717c07a805cea000684-architectural-photographers-timothy-soar-photo>, 29.05.18.
102. <https://top50sf.wordpress.com/tag/david-lynch/>, 07.06.2018.
103. <https://www.memrise.com/course/213220/architektura-xx-wieku-6/1/>, 07.06.2018.
104. <https://top50sf.wordpress.com/tag/david-lynch/>, 07.06.2018.
105. Zdjęcie autora opracowania.
106. <http://alienexplorations.blogspot.com/1984/07/gigers-biomechanic-landscape-i-1984.html>, 18.07.2019.
107. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0964569118304484>, 18.07.2019.
108. <https://www.starwars.com/databank/theed-royal-palace>, 07.06.2018.
109. <http://www.zoover.pl/wochy/wenecja-euganejska/wenecja/basiliek-van-san-marco>, 07.06.2018.
110. [http://starwars.wikia.com/wiki/Council\\_Hall\\_bubble?file=ITW1\\_Rep\\_Council.jpg](http://starwars.wikia.com/wiki/Council_Hall_bubble?file=ITW1_Rep_Council.jpg), 02.01.2019.
111. <https://www.amazon.com/ZXMOTO-Inflatable-Camping-Outdoor-Transparent/dp/B07DFJN6PW>, 02.01.2019.
112. <https://pl.pinterest.com/pin/103019910204873669/?lp=true>, 02.01.2019.
113. <https://itunes.apple.com/us/movie/star-wars-the-phantom-menace/id975080816>, kadr wybrany z materiału filmowego, 12.02.2019.
114. <https://film-grab.com/2010/06/23/blade-runner/36-tyrells-bedroom-2/>, 06.06.2018.
115. <https://www.houzz.co.uk/photo/5913864-veneto-villa-traditional-hallway-and-landing-london>, 06.06.2018.
116. <http://media.bladezone.com/Apartment.php>, 07.06.2018.
117. <https://www.atlasobscura.com/places/ennis-house>, 07.06.2018.
118. [https://en.wikipedia.org/wiki/Bradbury\\_Building#/media/File:Bradbury\\_Building\\_interior\\_ironwork.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Bradbury_Building#/media/File:Bradbury_Building_interior_ironwork.jpg), 07.06.2018.
119. <http://copycatteffect.blogspot.com/2012/06/blade-runner2.html>, 07.06.2018.
120. <https://letterboxd.com/film/total-recall-2012/>, 26.06.2018.
121. <https://www.archdaily.com/781065/interview-with-yona-friedman-imagine-having-improvised-volumes-floating-in-space-like-balloons>, 04.01.2019.
122. <http://interiorator.com/deckards-apartment/>, 19.06.2018.
123. <http://www.mikehill.design/blade-runner-2049/>, 19.06.2018.



124. <http://www.filmweb.pl/film/Bardzo+dziki+Zach%C3%B3d-1999-732>, 07.06.2018.
125. <http://www.thisiscolossal.com/2013/09/truth-steampunk-coffee-shop/>, 07.06.2018.
126. <https://www.collectorsweekly.com/articles/there-goes-the-neighborhood-mobile-victorian-house-sets-sail-for-desert/>, 03.01.2018.
127. <https://gfyecat.com/gifs/detail/GrouchyAnnualAldabratorToise>, 06.08.2018.
128. [http://www.architektura.info/index.php/architektura/polska\\_i\\_swiat/kaplica\\_polna\\_braci\\_klaus](http://www.architektura.info/index.php/architektura/polska_i_swiat/kaplica_polna_braci_klaus), 08.06.2018.
129. <https://thetorah.com/i-shall-fear-god-alone-and-not-show-favor-in-torah/status-of-the-decalogue/>, 11.06.2018.
130. <http://www.amusingplanet.com/2015/07/the-sacred-mani-stones-of-buddhists.html>, 11.06.2018.
131. <https://pl.pinterest.com/pin/392305817525051957/>, 11.06.2018.
132. <https://archive.org/details/TheCube-JimHenson-1969>, kadr wybrany z materiału filmowego, 13.06.2018.
133. <http://www.filmweb.pl/Cube>, 13.06.2018.
134. <http://www.filmweb.pl/film/Kula-1998-94>, 13.06.2018.
135. <https://archive.org/details/The.Day.The.Earth.Stood.Still1951>, kadr wybrany z materiału filmowego, 14.06.2018.
136. <http://www.filmweb.pl/film/Dzie%C5%84%C2+w+kt%C3%B3rym+zatrzy+ma%C5%82a+si%C4%99+Ziemia-2008-442004>, 14.06.2018.
137. <http://library.acropolis.org/images-of-enlightenment-the-buddhist-mandala/>, 14.06.2018.
138. E. Stróżecka, „Od ciemności do światła – mistyczna geometria gotyckich katedr”, op. cit.
139. <http://www.bellaumbria.net/en/religion-spirituality/st-paul-church-foligno/>, 19.06.2018.
140. <http://icon.panorama.it/eventi/architettura-in-divenire-visioni-uniche-dai-cantieri-dellarte/>, 19.06.2018.
141. <https://wyprawy.pl/pl-PL/oferta/bhutan-nepal-tybet,1039.html>, 22.07.2019.
142. <http://arnoldronnebeck.com/2018/09/03/shangri-la-the-spirit-of-hospitality-welcomes-the-stranger/>, dostęp 22.07.2019.
143. <https://archive.org/details/AelitaQueenOfMarsoriginalVersion>, kadr wybrany z materiału filmowego, 10.04.18.
144. Neumann D., Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner, Prestel, New York 1996. s. 164.
145. Neumann D., Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner, Prestel, New York 1996. s. 164.
146. <https://news.avclub.com/fans-petition-to-save-the-psycho-house-which-isn-t-real-1798266358>, 03.08.2019.
147. <https://www.archdaily.com/155121/ad-classics-torre-velasca-bbpr/503813c928ba0d599b000d00-ad-classics-torre-velasca-bbpr-image>, 03.08.2019.
148. <https://www.batman-online.com/features/2017/1/30/cultural-allusions-in-batman-1989/3>, dostęp 03.08.2019.
149. Neumann D., Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner, Prestel, New York 1996. s. 165.
150. <https://www.chicagogmag.com/Chicago-Magazine/C-Notes/October-2012/Richard-Pares-Soviet-Modernist-Architecture-Photography/index.php?mode=popup&cp=9&view=slideshow>, 03.08.2019.
151. [https://www.google.com/search?q=the+axis+chemical+batman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjC4-L7ru-fjAhXxmsKHfCaAgAQ\\_AUIESgB&biw=1517&bih=675#imgrc=zxjYh2wyVExM;](https://www.google.com/search?q=the+axis+chemical+batman&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjC4-L7ru-fjAhXxmsKHfCaAgAQ_AUIESgB&biw=1517&bih=675#imgrc=zxjYh2wyVExM;), 03.08.2019.
152. <http://www.dieselpunks.org/profiles/blogs/hg-wells-the-shape-of-things>, 26.06.2018.
153. <http://www.bryla.pl/bryla/1,85298,19651134,dom-bez-okien-ale-ze-swiatlem-bardzo-nietypowy-projekt-z-szanghaju.html>, 23.01.2020.
154. <https://www.nps.gov/articles/college-park-airport.htm>, dostęp 25.01.2020.
155. <https://www.youtube.com/watch?v=mOGuRCwVCD0>, kadr wybrany z materiału filmowego, 25.01.2020.
156. <https://www.youtube.com/watch?v=mOGuRCwVCD0>, kadr wybrany z materiału filmowego, 25.01.2019.
157. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paris\\_Exposition\\_Grand\\_Palais\\_sculpture\\_display,\\_Paris,\\_France,\\_1900.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paris_Exposition_Grand_Palais_sculpture_display,_Paris,_France,_1900.jpg), 25.01.2020.
158. <https://alchetron.com/William-Fetter#william-fetter-d9d033e1-3f98-42ad-bc98-8ffa16d0514-resize-750.jpeg>.
159. <http://www.victorianweb.org/art/illustration/goble/8.html>, 07.08.2020.
160. K. Burk, Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement, Brandeis University 2010. s.50.
161. <https://dornob.com/cave-technology-all-purpose-brute-force-kitchen-tool/>, 08.08.2020.
162. <http://space1970.blogspot.com/2014/10/silent-running-1972-poster-art.html>, dostęp 17.09.2020.
163. <https://www.vulture.com/2020/05/spaceship-earth-review-biosphere-2-documentary.html>, dostęp 17.09.2020.
164. [https://www.google.com/search?q=holy+trinity+new+york+aerial&sxsrf=ALeKk00PmGT-xOkCmP8xkR\\_IaHl4h-Lg5A:1614465243129&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKewj2mMbj4vvAhXjkosKHWAdDiOQ\\_AUoAXoECA0QAaw&biw=1366&bih=600#imgrc=q0sffwcHk6IhKM](https://www.google.com/search?q=holy+trinity+new+york+aerial&sxsrf=ALeKk00PmGT-xOkCmP8xkR_IaHl4h-Lg5A:1614465243129&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKewj2mMbj4vvAhXjkosKHWAdDiOQ_AUoAXoECA0QAaw&biw=1366&bih=600#imgrc=q0sffwcHk6IhKM).
165. [https://en.wikipedia.org/wiki/Trinity\\_Church\\_\(Manhattan\)#/media/File:Birds-Eye\\_View\\_of\\_Trinity\\_Church.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Trinity_Church_(Manhattan)#/media/File:Birds-Eye_View_of_Trinity_Church.jpg).
166. [https://en.wikipedia.org/wiki/Trinity\\_Church\\_\(Manhattan\)#/media/File:Detroit\\_Photographic\\_Company\\_\(0708\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Trinity_Church_(Manhattan)#/media/File:Detroit_Photographic_Company_(0708).jpg).
167. Schemat autora opracowania na podstawie: <http://www.marmorsgroup.com/steel-structures/castellated-beams>, 25.04.2021.
168. <http://www.paper-dragon.com/2026/map.html>, 21.06.2021.
169. <https://www.youtube.com/watch?v=678WvD-Rs1A>, kadry wybrane z materiału filmowego 21.06.2021.

# 9 INDEKS NAZWISK

- Ackland-Snow, Terry, 157  
Akley, Carl E., 71  
Allen, John P., 99, 100, 105  
Anderson, Michael, 95, 98  
Ando, Tadao, 82, 113  
Bagiński, Tomasz, 138  
Ballard, James Graham, 83, 85, 88  
Bass, Ed, 99, 100, 104  
Beksiński, Zdzisław, 137  
Bellamy, Edward, 179  
Benjamin, David, 137  
Boccioni, Umberto, 127  
Booth, Walter R., 20, 36  
Breugel Starszy, Pieter, 46  
Breugel, Pieter, 45  
Bruegel, Pieter, 80  
Buñuel, Luis, 39  
Burton, Tim, 185  
Cameron, James, 138  
Capra, Frank, 57, 61, 62, 63, 73  
Carpenter, Claude E., 119  
Chang, Yung Ho, 66  
Clarke, Arthur C., 13, 114, 115, 149  
Corbusier, Le, 56, 58, 63, 67, 68, 75, 83, 84, 112, 113  
da Vinci, Leonardo, 50  
de Chomón, Segundo, 20, 33  
de Fries, Heinrich, 128  
de Toledo, Fernando Álvarez, 45  
Dempster, Bill, 101  
Depeña, Ivan Toth, 146  
Derrickson, Scott, 119, 120  
Derrida, Jacques, 131  
Dick, Philip K., 149, 177  
Doksiadis, Konstandinos, 171  
Dostojewski, Fiodor, 66, 81  
Edison, Thomas, 20, 32  
Eiffel, Gustave, 22  
Einstein, Albert, 8  
Fassbinder, Reiner Wersner, 142  
Fetter, William, 142  
Ford, Henry, 67  
Friedman, Yona, 192  
Fries, Heinrich de, 15  
Fuksas, Massimiliano, 122  
Fuller, Buckminster, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 101, 104, 105, 136  
Furst, Anthony, 186  
Furst, Anton, 184  
Gabruglia, Mario, 156  
Garnier, Michael, 107, 108  
Gaudi, Antonio, 186  
Giger, Hans Rudolf, 133, 134, 135, 137  
Goldfinger, Ernő, 86, 87  
Goosen, Stephen, 58  
Grassner, Dennis, 193  
Greenwood, Charles, 107  
Gropius, Walter, 83, 86  
Grune, Karl, 40  
Hadid, Zaha, 130  
Häring, Hugo, 127, 131  
Haskin, Byron, 71, 159  
Heidegger, Martin, 155  
Heisenberg, Werner, 8  
Herbert, Frank, 149, 168  
Hilton, James, 59  
Hitchcock, Alfred, 186  
Hitchcock, Henry-Russel, 56  
Hugo, Victor, 153  
Hunte, Otto, 36  
Janowitz, Hans, 126  
Kalberer, Marcel, 138  
Kepler, Johannes, 19  
Korda, Vincent, 68  
Krzyżanowski, Julian, 89  
Kubrick, Stanley, 114, 115, 117  
Laing, Ronald David, 85, 86  
Lang, Fritz, 29, 35, 45, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 184  
Lem, Stanisław, 78, 81, 125, 141, 149  
Leni, Paul, 128  
Leucyp, 7  
Libeskind, Daniel, 129, 130, 131  
Lien, Jens, 77  
Lisberger, Steven, 142  
Little, Thomas, 119  
Loos, Adolf, 28  
Lucas, George, 75, 108, 109, 111, 173, 174, 175  
Lukian z Samosat, 19  
Lumière, August Marie Louis, Louis Jean, 19  
Lynch, David, 168  
Machulski, Juliusz, 144  
Mallet-Stevens, Robert, 58  
Marinetti, Filippo Tommaso, 51  
Masters, Anthony, 168, 170  
Maté, Rudolph, 178  
Matsuda, Keiichi, 144  
Méliès, Georges, 15, 20, 21, 25, 26, 40, 49, 150, 151, 154, 155  
Menzies, William Cameron, 70  
Mielnikow, Konstantin, 187  
Mitzner, Dean Edward, 142  
Moore, Charles, 157  
Moore, Charles B., 118  
Morris, William, 162  
Morse, Hollingsworth, 71  
Neff, Wallece, 71  
Newman, Oscar, 88  
Newton, Isaac, 7  
Niccol, Andrew, 76  
Niemeyer, Oscar, 71  
Nietzsche, Fridrich, 114  
O'Hara, Shannon, 165  
Offenbach, Jacques, 153  
Orwell, George, 74  
Otto, Frei, 98  
Pearce, Peter, 101  
Pei, Ieoh Ming, 31  
Poelzig, Hans, 169  
Pommer, Erich, 53  
Popowa, Ludmiła, 35  
Protazanow, Jakow, 34  
Protazanow, Jakow, 27, 29, 36  
Prouvé, Jean, 69  
Quaroni, Ludovico, 122  
Reimann, Walter, 15, 43, 131  
Ross, Philip, 136  
Sant'Elia, Antonio, 51  
Sant'Elia, Antonio, 48  
Scharoun, Hans, 42  
Scott, Ridley, 177, 178, 183, 193  
Seymour, Michael, 134  
Sheerbart, Paul, 42  
Shelley, Mary, 19, 41  
Silva, Paul, 133  
Soleri, Paolo, 94, 109, 110  
Sonnenfeld, Barry, 161  
Speer, Albert, 56  
Spielberg, Steven, 159  
Takamatsu, Shin, 187  
Tarkowski, Andriej, 78, 79, 80, 81, 82  
Taut, Bruno, 15, 40, 42, 47  
Taut, Max, 42  
Taylor, Frederick, 67  
Teilhard de Chardin, Pierre, 111  
Thomson, Brian, 157  
Truffaut, François, 74, 75  
Vadim, Roger, 156  
van der Rohe, Mies, 56, 76  
Vartanian, Oshin, 133  
Venturi, Robert, 75  
Verne, Juliusz, 19, 21, 30, 160  
Vernhofen, Paul, 190  
Villeneuve, Dennis, 193  
Viollet-le-Duc, 153  
Wachowska, Lana i Lilly, 139, 144  
Weinbaum, Stanley G., 141  
Welch, Bo, 161  
Wells, Herbert Georges, 154  
Wells, Herbert George, 41, 52, 62, 63, 64, 66, 73  
Wells, Herbert Georges, 159, 160  
Wells, Herberta George, 57  
Wesnin, Aleksander, 35  
Wheatley, Ben, 83, 84, 86, 88  
Wilcox, Fred M., 71  
Wilder, Billy, 178  
Wise, Robert, 119  
Wiseman, Len, 190, 191, 192  
Wood, Ed, 15  
Wright, Frank Lloyd, 174, 180, 181  
Wright, Franka Lloyd, 58, 77, 109, 175  
Yamasaki, Minoru, 112, 158  
Zumthor, Peter, 116