

„Związki pomiędzy architekturą XX wieku i wizjami architektonicznymi w filmach fantastycznonaukowych” – streszczenie rozprawy doktorskiej.

Rozprawa, której podstawowym celem jest ukazanie kinematografii science-fiction jako medium przekazującego idee architektoniczne, podzielona została na trzy główne działy.

W pierwszym z nich prześlędzono, w jaki sposób kino odnosiło się do idei architektonicznej nowoczesności i modernizmu; autor wyodrębnił 4 kluczowe dla poruszanego zagadnienia okresy. Po narodzinach filmowej fantastyki naukowej, fascynacja nowoczesnymi technologiami budowlanymi przejawia się m.in. w zobrazowaniu spektakularnej infrastruktury transportowej oraz powracających wizjach szklanych hal wzorowanych chociażby na „Galerii Maszyn”. Artyści stopniowo zaczynają jednak tracić wiarę w postęp i już w okresie niemieckiego ekspresjonizmu krystaliczne, szklane struktury przypominające projekty Tauta przedstawiane będą jako źródło moralnego zła, a budowniczych współczesnych miast porówna się do konstruktorów Wieży Babel. Sytuacja szybko jednak ulegnie zmianie; jeszcze przed drugą wojną światową społeczeństwa zmęczone napiętą sytuacją polityczną oraz kryzysami gospodarczymi pocieszały będą utopijne filmy oparte na idealistycznych postulatach architektów stylu międzynarodowego. Gdy jednak powojenna ekspansja modernizmu stanie się faktem, twórcy filmowi zaczną rozumieć, że nowy styl ma również wiele wad, a swoje poglądy manifestowali będą w różnorodnych architektonicznych metaforach. Autor opracowania zauważa, że okresy fascynacji i krytyki architektury modernistycznej występowały w kinematografii fantastycznonaukowej naprzemiennie.

Drugi dział opisuje coraz dalsze przekształcenia, którym ulegały podstawowe postulaty modernistów. Gdy po drugiej wojnie światowej społeczeństwa ulegną znacznym przemianom i potrzeba zapewnienia godnych warunków życia niższym klasom społecznym przestanie być priorytetem, świat architektury zwróci się w stronę nowych idei. Spektakularne katastrofy ekologiczne z lat 50. i 60. XX wieku skierują uwagę architektów na zupełnie nowe tory. Buckminster Fuller stworzy śmiałą wizję kryjącej Manhattan megastruktury, inspirując twórców filmowej „Ucieczki Logana” a w „Biosphere 2” prowadzone będą badania nad kosmicznymi ekosystemami, podobnymi do tych, które kinomani mogą zobaczyć w produkcji

„Niemy Wyścig”. Ponadto architekci ponownie zaczną się interesować symboliką i wymową projektowanych budynków; oszczędne neomodernistyczne formy oprócz warstwy funkcjonalno – technologicznej, znów zaczną posiadać treść. Symboliczne znaczenia prostych brył staną się również środkiem wyrazu dla reżyserów, którzy w swoich dziełach szukali będą sposobu na budowanie religijnych paraleli. Część architektów zwróci się także w stronę poszukiwań plastycznych, próbując tworzyć dzieła budzące silne emocje. Pomoże im w tym nie tylko estetyka scenograficzna wypracowana w okresie niemieckiego ekspresjonizmu, ale też biomechaniczna twórczość H. R. Giger’a czy wizje cyberprzestrzeni z filmu „Tron”. Trzy opisywane w rozdziale nurty – ekologiczny, symboliczny i ekspresyjny wydają się skutecznie przeciwstawiać podstawowym tezom klasycznego modernizmu.

Ostatni dział opisuje jak podstawowe postulaty postmodernizmu realizowane są w świecie architektury i kina. Świadome operowanie złym smakiem staje się kluczową cechą nurtu kampa, odbiorcy w ironiczny sposób mogą odbierać zarówno „Barbarellę”, jak i architekturę Charlesa Moore’a. Bunt przeciwko kapitalizmowi i masowej, zunifikowanej produkcji staje się podstawą wywodzącej się z fantastyki naukowej estetyki steampunk. Opery kosmiczne, takie jak „Gwiezdne Wojny” czy „Diuna” przedstawiają niezwykle różnorodne założenia scenograficzne, realizując w ten sposób pośrednio postulaty architektonicznego regionalizmu. Co więcej, czerpiące równolegle z dorobku czarnego kryminału, jak i fantastyki naukowej wizje klasyfikowane jako „tech noir” ukazują miasta przyszłości w których futurystyczne megastruktury sąsiadują z dziewiętnastowiecznymi kamienicami. Podsumowując rozdział autor opracowania każdy z czterech opisywanych nurtów ukazuje jako manifestację konkretnego postulatu postmodernizmu.

Całość opracowania dowodzi, że kinematografia fantastycznonaukowa w istocie przekazuje architektoniczne idee. Architekturę zdecydowanie lepiej można zrozumieć, umieszczając ją w społeczno – kulturowym kontekście.