FILM A ARCHITEKTURA – WZAJEMNE RELACJE

W dzisiejszym świecie wyimaginowane i realne zjawiska przenikają się nawzajem. To, co oglądamy na ekranach kinowych czy telewizyjnych to bardzo często jedynie fikcja. Filmowa kreacja jest z reguły tylko spekulacją na temat otaczającego nas realnego świata. Ta wyimaginowana rzeczywistość, dzięki wyobraźni twórców, a także za sprawą postępu mediów cyfrowych, często wykracza poza ograniczenia techniczne i konstrukcyjne. Filmowa rzeczywistość czerpie z wiedzy o realnym świecie, ale często wymyka się spod reguł, jakie w nim spotykamy. W filmie można zakrzywić przestrzeń i czas lub zupełnie zignorować prawa natury, poszerzając granice ludzkiej wyobraźni. Oglądając film przenosimy się do innego świata, który może nam się wydawać bardzo rzeczywisty, bo spotykamy w nim znane budynki i miejsca, w których byliśmy. Zdarza się i tak, że możemy przenieść się w czasie i pobyć w przeszłości, zwiedzić z bohaterami barokowe rezydencje czy średniowieczne zamki. Jednak najciekawsze jest to, czego nie wiemy i nie znamy, czyli przyszłość. Filmowe spekulacje na temat przyszłości wymagają od twórców zdwojonej pracy, wyobraźni i kreatywności. Po to, aby oszukać widza i stworzyć świat wyimaginowany, a jednak na pozór realnie możliwy, potrzebna jest wiedza i doświadczenie specjalistów od budowania świata, czyli inżynierów i architektów.

Jak wiemy wyobraźnia nie ma granic, jednak przeniesienie na ekran filmowy tego, co zrodził kreatywny umysł nie zawsze jest łatwe. Kiedyś stosowano sprytne zabiegi scenograficzne – iluzje i makiety. Później symulacje komputerowe, animacje i efekty specjalne umożliwiły wirtualne realizacje w skali architektonicznej, urbanistycznej, a nawet poza globalnej. Szczególnie filmowa fantastyka wykorzystuje nowe możliwości techniczne i podejmują ryzyko bez którego, zupełnie nierzeczywiste wizje nigdy by nie powstały. Można nawet stwierdzić, że część ze znanych nam produkcji filmowych powstała tylko dla walorów estetycznych, efektów specjalnych czy precyzyjnie zaprojektowanych scenerii, które same w sobie są największym ich atutem i zarazem głównym bohaterem.

1. POCZĄTEK XX WIEKU I KINOWA FANTASTYKA

Wizerunek architektury w filmie pojawia się niemal od początku historii kinematografii. Ponadto, filmy przedstawiające iluzjonistyczne fantazje i wprowadzające tak zwane efekty specjalne pojawiały się już na początku XX wieku i jak twierdzi Leon Barsacq w swojej książce z 1976 roku "Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions"[1], rozwój fantastyki, jakiego dokonał George

Monika Magdziak, Katedra Architektury Mieszkaniowej, Wydział Architektury, Politechnika Białostocka

[1] L. Barsacq, 1976. Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions. Brown and Company.

Miles[2] ponad 100 lat temu wyznaczył nowe ramy i kryteria kinematografii oraz wyprowadził film z prymitywnej fazy kręceniem obrazów za pomocą jednego ujęcia. Przypadkiem wynalazł on technikę stopklatki i wprowadził do filmu kilka następujących po sobie różnych scen nagrywanych po pauzie, co dało efekt trójwymiaru i wprowadziło przestrzeń architektoniczną do filmu.

Pierwszym istotnym filmem z nurtu fantastycznego, który przeszedł do historii, między innymi dzięki kreacji przestrzennej, jest „Gabinet doktora Caligari", film niemy z 1919 roku, wyreżyserowany przez Roberta Wiene. Film opowiada historię szalonego doktora i jego wiernego lunatyka oraz ich powiązań z serią zabójstw w małym niemieckim miasteczku. Film powstał w Niemczech, które w owym czasie były centrum rozwoju ekspresjonizmu w architekturze. Akcja rozgrywa się w dzikiej, surrealistycznej scenerii, zaprojektowanej przez trzech malarzy ekspresjonistów: W. Reimanna, H. Warma i W. Rohriga. Scenografia została utworzona ze zdekonstruowanych, wystylizowanych płaszczyzn, które deformowały rzeczywistość. Efekt plastyczności dopełnia kontrastowość czerni i bieli. Oczywiście tego typu udramatyzowana scenografia sprawiła, że film nie tylko uzyskał niezwykłą oprawę plastyczną, ale także okazał się wówczas dziełem bardzo popularnym. Niegdyś czerpiąc inspiracje z malarstwa do dzisiaj inspiruje filmowców i architektów. Kartonowe dekoracje tego filmu stały się min. inspiracją do powstania wnętrz Centrum Filmu i Mediów Wizualnych na Londyńskim Uniwersytecie Birkbeck. Autorzy projektu[3] chcieli, aby wnętrze było jak zamrożony ruch, stopklatka z filmu. Architekci postanowili skopiować czarnobiałe obrazy z kultowego dziś filmu grozy i nadać im nowy kolorowy wyraz[4].

Podążając dalej śladami historii kina obserwuje się coraz większą akceptacje dla kina science-fiction. Z pewnością stało się tak za sprawą pewnej chęć ucieczki od rzeczywistości, która w owym czasie, jak wiemy z historii, niebyła zbyt wesoła. Niezaprzeczalny jest więc fakt, pewnej współzależności filmu i architektury. Sięgając pamięcią w przeszłość do roku 1926, kiedy powstał film „Metropolis", architekci zaczęli otwarcie przyznawać się do olbrzymiego wrażenia i wpływu, jaki wywarł on na ich twórczość i postrzeganie przestrzeni miejskiej. Była to w owym czasie najbardziej kosztowna niema produkcja filmowa, umieszczona w futurystycznej scenerii dystopijnego miasta przyszłości. To monumentalne dzieło przedstawia zamknięte, wyizolowane społeczeństwo 2026 roku, którego organizacja polega na ograniczaniu wolności jednostki poprzez całkowite podporządkowanie jej dyktatorskiemu systemowi władzy. Miastem rządzi wąska i uprzywilejowana kasta myślicieli żyjąca w luksusowych drapaczach chmur, zaś w podziemnych osiedlach mieszkają utrzymujący miasto przy życiu robotnicy. Film zaliczany jest dzisiaj do klasyki kinematografii i został wyreżyserowany przez Fritza Langa. Ogromna rola architektury w tym filmie to zapewne zasługa tego, iż Lang zanim został czołowym twórca niemieckiego ekspresjonizmu w filmie okresu międzywojennego, wcześniej studiował architekturę w wiedeńskiej Wyższej Szkole Technicznej. Inspiracją reżysera w 1924 roku, kiedy zaczynał pracę nad „Metropolis" była panorama ówczesnego Nowego Jorku, oczywiście całkowicie od-

[2] George Miles (1861-1938) – francuski iluzjonista, reżyser i producent filmowy, pionier kina nazywany „czarodziejem ekranu", wynalazca licznych trików filmowych. https://pl.wikipedia.org.

[3] londyńska pracownia Surface Architects.

[4] http://www.sztuka-architektury.pl/article/4899/stopklatka.

mienna od tego, co nam się dziś kojarzy z Manhattanem. Wtedy nie istniały jeszcze najbardziej charakterystyczne dla tego miasta drapacze chmur, takie jak Empire State Building, ale Erich Kettelhut, który projektował scenografię do filmu, zainspirował się budynkiem z 1911 roku wybudowanym według projektu modernistycznego architekta Hansa Poelziga. Obiekt, znany w tamtym czasie w całych Niemczech pod nazwą Wieża Górnośląska[5], znajdował się w Poznaniu i był jednym z pierwszych budynków wykonanym w nowej estetyce, która wkrótce stała się popularna w Stanach Zjednoczonych jako Art Deco. Inspirując się tą wieżą, scenograf nadał swoim budynkom bardziej masywne proporcje. Zaprojektował budynki na planie okręgu jeszcze bardziej, podkreślając ich ciężar. W ten sposób, za pomocą swoich wizji, przybliżył świat architektury przeciętnym widzom i oswoił z tym co do tej pory było nieznane. Niewątpliwie film „Metropolis" otworzył pewną drogę dla kina science-fiction oraz inspiruje współczesnych twórców tego gatunku filmowego. Stanley Kubrick, Ridley Scott, George Lucas[6] i artyści przedstawiający przyszłość są do dziś wdzięczni i zobowiązani Langowi za jego odważną wizję miasta. Gigantyczne, masywne piramidy z „Łowcy Androidów" Ridleya Scotta z pewnością odwołują się do tej klasyki. Zdecydowanie bliżej im do poznańskiej wieży niż do architektury prawdziwego Los Angeles, w którym rozgrywa się akcja w 2019 roku. Film „Łowcy Androidów" z 1982 roku wywarł tak olbrzymi wpływ na rozwój całej fantastyki ostatnich 35 lat – na kinematografię, gry komputerowe, japońską animację i komiksy, że bez wątpienia można stwierdzić, że poznański budynek za pośrednictwem filmu ewoluuje i inspiruje do dzisiaj.

Oczywiście zanim współcześni twórcy na nowo odkryli „Metropolis", powstało wiele nawiązujących do tego filmu produkcji kinowych, dziś zaliczanych do klasyki. Począwszy od romantycznego musicalu „Just Imagine" z 1930 roku, którego akcja rozgrywa się w scenerii Nowego Yorku w 1980 roku. Jest to obraz interesujący pod wglądem wizji rozwoju technicznego i transportu w mieście. Filmowe miasto przyszłości koncentruje się na ruchu, komunikacji i aktywności mieszkańców. Wszędzie jest mnóstwo samochodów poruszających się po wielopasmowych, szerokich drogach. Komunikacja odbywa się na dziewięciu poziomach, a dodatkowo pomiędzy dostojnymi w swej wielkości wieżowcami pojawiają się wiszące pasaże i mosty. To jednak nie wszystko, film dał możliwość pokazania miasta również jako przestrzeni powietrznej ponad nim, gdzie mieszkańcy poruszają się za pomocą indywidualnych, małych samolotów lądujących na dachach budynków. Wizerunek filmowy wzorowany był na ówczesnym Dolnym Manhattanie, wraz z jego kanciastą siatką ulic i ciasno usytuowanymi budynkami. Miasto z „Just Imagine" rozwinęło jednak ten układ urbanistyczny, tworząc bardziej rygorystyczny, pasmowy układ stłoczonych budynków oddzielonych dużo szerszymi arteriami komunikacyjnymi, aby stworzyć przestrzeń powietrzną pomiędzy wysokimi budynkami. Ponadto niektóre z obiektów sięgają nawet 250 kondygnacji i wydają się być nadbudowane nad istniejącą strukturą miasta sięgając wysoko ku niebu. To filmowe miasto z „Just Imagine" nieodzownie kojarzy się z pracami włoskiego futurysty Antonio Sant'Elia, z których (oczywiście już po śmierci architekta – 1916) czerpano inspiracje do filmu. Projektant ten,

[5] Poznańska wieża została uszkodzona podczas wojny i później na jej podstawie staną Pawilon 11 zwieńczony ażurową iglicą, który dziś jest symbolem Targów Poznańskich.

[6] Czołowi twórcy filmów z gatunku science-fiction.

w latach 1912-1914, stworzył serię rysunków perspektywicznych pod tytułem „La Città Nova" (Nowe Miasto). Rysunki inspirowane były architekturą wielkich miast amerykańskich, znaną architektowi tylko z książek i czasopism. Sant'Elia w doskonały sposób przedstawił na swoich projektach nowoczesną organizację zabudowy i komunikacji, zilustrował piętrzące się tarasowo wieżowce, napowietrzne koleje miejskie oraz olbrzymi port lotniczy. Projekt Sant'Elii, to przede wszystkim wielopoziomowa struktura, to futurystyczna wizja wyrastająca z umiłowania maszyny, ruchu i wielkich mas. Włoski architekt-wizjoner postrzega swe industrialne miasto przyszłości jako gigantyczną maszynę. Pod dominującymi wieżowcami z żelbetu umieścił sieci telekomunikacyjne i elektroenergetyczne. To zrywające z tradycją rozwiązanie architektoniczne symbolizuje postęp i tempo życia. Rysunki te następnie były szeroko publikowane i stały się inspiracją dla architektów w latach 20, m.in. również dla Le Corbusiera[7]. Zatem, historia kinematografii i architektury rozwijały się niemalże równolegle. Po raz kolejny mamy przykład jak architektura inspirowała film, a ten ją jeszcze bardziej rozwijał, bez żadnych zahamowań tworząc obrazy zaskakujące i fascynujące, aby z powrotem oddać to, co zaczerpnięte z rzeczywistości i stać się inspiracją dla nowoczesnej architektury.

Kolejnym kamieniem milowym w historii science-fiction był film zatytułowany „Things to Come" (1936). To pierwszy film przedstawiający prawdziwy, szczery obraz utopi, idealnego miasta funkcjonującego na zasadach sprawiedliwości, solidarności i równości, nawet jeśli osiągniecie takiego celu wymagałoby zagłady społeczeństwa i odrodzenia w lepszej formie. Ta brytyjska fikcja w reżyserii W. C. Menziesa oparta jest na zadowoleniu mieszkańców z życia i pracy w czystym przyjemnym otoczeniu. Jest ona daleka od ponurego wizerunku „Metropolis". Miastem w „Things to Come" kierują naukowcy i filozofowie, którzy starają się za pomocą wprowadzonego systemu podejmować decyzje dla dobra całego świata, jednocześnie pozostawiając miejsce na indywidualizm, satysfakcję i szczęście każdego mieszkańca. Powracając jednak do architektury, warto skupić się na tym, iż taka rozległa wizja społeczeństwa wymagała odpowiedniej scenerii do zilustrowania tej utopi. Reżyser, w swoich dążeniach do utworzenia perfekcyjnego miasta, nawiązał współpracę z liczną grupą architektów, projektantów i scenografów. Menzies potrafił zebrać różne pomysłowe projekty i style architektoniczne, aby następnie je wymieszać i połączyć, tworząc zapierającą dech w piersiach wizję. Oczywiście korzystał z pomocy wielu znanych w tamtym czasie artystów, jednak największą inspirację przyniósł mu sam Le Corbusier w swoich projektach miast przyszłości – „Ville Rradieuse" (Promieniujące Miasto – 1930 r.) i Ville Contemporaine (1933). Projekt ten stał się jedną z najistotniejszych, ale i najbardziej kontrowersyjnych koncepcji urbanistycznych XX wieku[8]. Wizje Le

[7] C. Jencks, 1980. Architektura Późnego Modernizmu. Arkady Warszawa.

[8] Tworząc model nowoczesnego miasta, Le Corbusier sięgnął po wcześniejsze, wizjonerskie założenia Tony Garniera i Antoniego Sant'Elii. W koncepcji „Promieniującego Miasta" Le Corbusier wykorzystał podział miasta na strefy. Przebiegające w formie horyzontalnych, rozszerzających się pasów przestrzenie miały odpowiadać różnym strefom funkcyjnym, takim jak: mieszkalnictwo, przemysł, komunikacja, rekreacja, służba zdrowia, itd. Dzięki wzniesieniu wszystkich projektowanych budynków na filarach ponad poziomem terenu architekt zyskał miejsce dla terenów zielonych. Podział miasta na poziomy został dokonany za pomocą pieszych ciągów komunikacyjnych przeprowadzonych nad ulicami. Tamże.

Corbusiera silnie wpłynęły na powojenne planowanie miast. Pomimo dobrych i szczerych intencji architekta, dziś często postrzegane są jako nieludzkie i bezduszne. Zupełnie inaczej niż ma to miejsce w zainspirowanym nimi filmie „Things to Come". Oczywiście, pomysły architektoniczne stworzone przez modernistów ,nie zostały bezpośrednio wprowadzone do filmu jako gotowy projekt scenografii, ale zaczerpnięto z nich bardzo wiele. Przede wszystkim, wprowadzono wysokie budynki i wielopoziomową komunikacją, a także wszechobecną biel architektury oraz duże przeszklenia, umożliwiając przenikanie większej ilość przestrzeni i światła słonecznego do wnętrz. Miasto zostało tak pomyślane żeby piloci mieli dostęp do każdego poziomu. Wszystkie apartamenty mieszkalne wyposażono w wiszące ogrody i zapewniono im zdumiewający, niczym nieprzesłonięty widok na przestrzeń wokół. Nie było to problemem w mieście zbudowanym na wzgórzu i łączącym się z naturą w sposób bezpośredni i nierozerwalny. Filmowcy stworzyli z pewnością wizję utopijnego miasta, które byłoby spełnieniem marzeń Le Corbusiera.

2. DRUGA POŁOWA XX WIEKU – MROCZNE WIZJE MIASTA

W drugiej połowie XX wieku filmowcy coraz częściej ukazują nam metropolie jako uosobienie destrukcji i chaosu, zatłoczonego, niezdrowego środowiska, jakim może się stać w nadchodzącej przyszłości. Powojenna atmosfera sprawiła, że wizje miast przyszłości stały się odbiciem panującego przez tyle lat strachu. Często produkowano horrory i filmy grozy, w których przedstawiano inwazję obcych lub przerośniętego potwora obracającego miasto w pył. Sama architektura w tych filmach nie odbiegała od codzienności i była jedynie odbiciem tego, co można było zobaczyć w odbudowywanej, powojennej rzeczywistości. Były to raczej nieciekawe i mało ambitne produkcje, raczej nakierowane głównie na rozrywkę niż na podejmowanie problemów społecznych miast w przyszłości.

Z nadejściem lat 60. rozwojem późnego modernizmu czy postmodernizmu w sztuce i architekturze, pojawiły się ciekawsze, bardziej śmiałe wizje przyszłości. Był to czas zmian społecznych, wyzwolenia i wolności. Lata 60 to również przełom dla filmów. W 1968 roku Stanley Kubrick wyreżyserował film zatytułowany „Kosmiczna Odyjeja : 2001" i tym samym podniósł poprzeczkę artystyczną i finansową dla tego gatunku kinematografii. Poprzez dbałość o szczegóły i realizm, jakiego dotąd nie widziano, przywrócił dobry styl produkcjom science-fiction, jakim mogły się one szczycić w latach dwudziestych i trzydziestych. W dążeniu do perfekcji, zaangażował do pracy ekspertów z różnych dziedzin aby mieć pewność, że ukazana w filmie podróż w kosmos będzie jak najbliższa rzeczywistości jak to tylko możliwe. Przy współpracy z NASA, które od 1950 roku zajmowało się sprawami przestrzeni kosmicznej, Kubrick przywrócił powagę i słuszność temu gatunkowi filmowemu. Późniejszy sukces statku kosmicznego Apollo i udane lądowanie człowieka na księżycu, zupełnie zmieniło postrzeganie dostępności przestrzeni kosmicznej przez społeczeństwo. Jednocześnie, gdy stała się ona marzeniem i nadzieją zaczęto poruszać tematy jakże istotne dla naszej planety, mianowicie przeludnienie i zanieczyszczenie środowiska. W wyniku tego, nadal przez kolejne lata siedemdziesiąte i początek ta osiemdziesiątych, dominował pesymistyczny scenariusz przyszłości.

3. SCHYŁEK XX WIEKU I TECHNO-ESTETYKA ARCHITEKTURY

Ostatnie lata XX wieku to czas, kiedy architekci poczuli się całkowicie uwolnieni od dyscypliny, historii i tradycyjnych metod pracy. Zaczęto tworzyć oryginalne, elastyczne czy nawet mobilne projekty, a rozwój komputeryzacji dostępność oprogramowania CAD i aplikacji 3D wzniosła architekturę i film na wyższy poziom. Dało to nowe możliwości eksplorowania przestrzeni, tworzenia nowych koncepcji i struktur. Budynki zaprojektowane przez takich architektów jak Frank Ghery, Zaha Hadid, Richard Rogers, Norman Foster i wielu innych, poza sama wyobraźnią twórców opierają się głównie na mocy komputerów tak niezbędnych przy dekonstruowaniu czy konstruowaniu wymyślnych form i struktur. Właśnie w tym czasie film z gatunku science-fiction, bazujący na tych samych metodach produkcji co architekci poszedł o krok dalej, tworząc obrazy nieograniczone już nie tylko wyobraźnią, ale również prawami fizyki. Tworząc obrazy niepodlegające sile grawitacji, stał się środkiem bardzo wpływowym i inspirującym dla projektantów. Termin Architektury Fantastycznej stworzony w latach sześćdziesiątych, dwadzieścia kilka lat później zaczęto wymiennie używać z określeniem architektury science-fiction. Linia miedzy kinem, architekturą a symulacją komputerową stała się bardzo cienka a architektura i film stały się wzajemną inspiracją bardziej niż kiedykolwiek do tej pory.

W 1982 roku w Kalifornii powstał film, który wreszcie zyskał zaszczytne miano godnego spadkobiercy i następcy "Metropolis". Brytyjski reżyser Ridley Scott podjął się najznamienitszej, jak się później okazało, ekranizacji prozy Philipa K. Dicka i w kinach pojawił się wspomniany już wcześniej „Łowca Androidów". Ekranowe Los Angeles z 2019 roku zadziwia trzeźwym podejściem urbanistycznym. Twórcy filmu na stare budynki na poziomie zerowym, noszące znaki wielu różnych stylów, stopniowo dobudowywali kolejne piętrzące się szare, martwe wieżowce, ze ścianami zakrytymi olbrzymimi bilbordami i neonami. Nad miastem zaś górują monumentalne sylwetki budynków korporacji Tyrrela. Tematyka „Łowcy Androidów" wraz ze swoją wspaniałą oprawą wizualną, fascynuje i prawdziwie oddaje życie miasta. Ridley Scott był daleki od czystych, sterylnych kadrów znanych nam ze „Star Treka". Zaproponował wielki, pulsujący energią śmietnik, na którym żerują resztki ludzkości. Trzy lata później, Los Angeles znów doczekało się swej nieciekawej prognozy. W "Terminatorze" Jamesa Camerona (1984), w 2029 roku, z wielkiego miasta pozostanie jedynie pole walki między ludźmi a maszynami. W przyszłości zostało ono przemienione w przepełnione żelastwem ruiny, gdzie trudno jest dojrzeć resztki metropolii. Mimo tego, Los Angeles było jednym z głównych bohaterów tego filmu. Następnie, w 1988 roku ujrzała światło dzienne kontynuacja „Nieśmiertelnego". Zakryte energetyczną tarczą miasto przyszłości, wręcz kłuje po oczach ekspresjonistycznym szaleństwem. Scenografie tego filmu są niestety jedynym atutem tej produkcji. Jednocześnie były one inspiracją do stworzenia wizualnego stylu m.in. „Mrocznego miasta" Alexa Protasa (1998) i "Batmana" Tima Burtona (1989) – filmu, którego mocno rozwinięta wizja plastyczna stawia go wśród najbardziej spektakularnych filmowych miast science-fiction[9]. Wizja Gotham City to iście upiorny obraz, złożony z elementów współczesnych, industrialnych i w stylu

[9] Anton Furst za scenografię do „Batmana" otrzymał Oscara.

retro, przenikających się nawzajem. Gotham City to niejako komiksowa wersja „Metropolis" Langa. Jak widać, gatunek science-fiction był zdominowany przez raczej mroczne wizje przyszłości, ale w raz z nadejściem lat dziewięćdziesiątych wizerunek ten zaczął się rozwijać i ewaluować w bardziej jaskrawe wizje przyszłości. W „Pamięci absolutnej" Paula Verhoevena (1990) bardzo ciekawie przedstawia się marsjańska kolonia. To nie tylko miasto przyszłości, to przede wszystkim pozaziemska cywilizacja, gdzie brak powietrza i konieczność ochrony przed kosmicznym promieniowaniem, wymusiły zbudowanie przeszklonych, ażurowych konstrukcji wewnątrz marsjańskich kanionów. W 1997 roku, Luc Besson przedstawił Nowy Jork w 2214 roku w „Piątym elemencie". Monumentalna kreacja miasta – to nawiązanie i jednocześnie odwrotność tego, co zaprezentował nowoczesny archetyp wizji miasta z „Łowcy androidów". Nowy Jork Bessona jest równie zatłoczony, kipiący życiem i brudny, ale nie kryje niczego za fasadą nocy. Miasto jest jasne, kolorowe, wręcz jaskrawe.

Pod koniec lat 90., w dwóch znaczących filmach, dekoracje miasta miały kluczowe znaczenie, choć nie były to typowe, futurystyczne metropolie. Jedną z najoryginalniejszych wizji przyszłości stworzyli bracia Wachowscy. Ich „Matrix" (1999) przewrócił kino SF do góry nogami. Jednym z głównych atutów filmu jest imponująca metropolia ZION – monstrualne, podziemne miasto, skrywające ostatni bastion ludzkości. Scenografia, stworzona przez Owena Patersona, wg szalonych projektów rysownika G. Darrowa, imponuje śmiałością wizji i kompleksowością wykonania. Niemal namacalny jest surowy ogrom niekończących się stalowych konstrukcji. To najprawdziwszy industrialny bunkier i złomowisko jednocześnie, budzący jakąś fascynację swoim ogromem i funkcjonalnością. Natomiast bezimienne, stworzone komputerowo miasto, czyli tytułowy MATRIX jest symbolem rozkwitu naszej cywilizacji, dążącej do samozagłady.

W tym samym roku, za oceanem, Steven Spielberg doprowadził do końca kubrickowski projekt „A.I.". W tej fascynującej opowieści o poszukiwaniu robociej tożsamości, wędrówka głównego bohatera wiedzie przez aż dwa miasta przyszłości. Najpierw odwiedzamy Rouge City – bajecznie kolorową, przyszłościową wersję Las Vegas. Następnie trafiamy do zalanego oceanem Nowego Jorku z wystającą z wody Statuą Wolności, budynkiem Chryslera i obiema wieżami WTC. Obraz przerażający i fascynujący zarazem. W rok po „A.I." Steven Spielberg uraczył nas precyzyjnie zrealizowanym widowiskiem sensacyjnym „Raport mniejszości", rozgrywającym się w Waszyngtonie w roku 2054. Na przykładzie tego filmu widać najdobitniej ile współcześni twórcy zawdzięczają Fritzowi Langowi i Ridleyowi Scottowi. Futurystyczna aglomeracja ze stali i szkła, pełna magnetycznych autostrad i estakad, wywiedziona została wprost z „Metropolis", choć w „Raporcie mniejszośc" wszystko jest dalece bardziej przejrzyste i pełne oddechu, a nowoczesna urbanistyka nie tworzy ciasnego, klaustrofobicznego labiryntu.

4. NOWE MILENIUM – W POSZUKIWANIU ZIELONEJ OAZY

W nowym milenium skupiono się na ekranizacjach komiksów i opowieści o super bohaterach czy też tworzeniu remake'ów klasyki fantastyczno-naukowej. Nadal popularny jest wizerunek destrukcji i tylko nielicznej grupie filmów udało się stworzyć nowe, oryginalne wizje przyszłości. Odmienny obraz metropolii przyszło-

ści, ukazano w „Equilibrum" (2002). W tym przypadku miasto podporządkowane jest porządkowi i symetrii, postrzeganej przez wieki jako wyznacznik harmonii w architekturze. Widać tu ewidentne nawiązanie do monumentalnych budowli faszystowskich. W tym samym roku na ekranach zagościła jeszcze jedna wizja ludzkiego skupiska. Wizja dodajmy bardzo oryginalna. „Wehikułu czasu" Stevena Spielberga – ekranizacja powieści H.G. Wellsa, przedstawia odległą przyszłość świata w roku 802701. Ludzie mieszkają na skalnych ścianach, broniąc się przed mieszkańcami podziemi. Pomysł nieco absurdalny, ale przyznać trzeba, że scenografia Olivera Scholla dostarcza miłych wrażeń wizualnych. Jest to kolejny przykład na to, że różnie pojmowane miasto przyszłości, nie musi być koniecznie wysadzaną lśniącymi drapaczami chmur metropolią. Dziś, gdy architekci i naukowcy dyskutują o zrównoważonym rozwoju i rośnie jednocześnie świadomość ekologiczna społeczeństwa, zmienia się również wizerunek miasta przyszłości. Pojawiają się takie filmy jak „Kraina Jutra" Brada Birda (2015), gdzie obok zaawansowanego rozwoju technicznego, przyszłość jest również przepełniona słońcem i zielenią, lub odwrotnie Ziemia niszczeje, ale zielone oazy dryfują na jej orbicie, tak jak to jest w filmie „Elizjum" Neilla Blomkampa (2013).

Zmienia się również kontakt z widzem, jak też z użytkownikiem realnej przestrzeni. W filmie wprowadza się interakcje, modyfikacje i warianty fabuły do wyboru, zaś w rzeczywistym świecie powstają w tym samym czasie realne inteligentne budynki, które reagują na potrzeby użytkowników lub instalacje przestrzenne, które zmieniają się pod wpływem kontaktu z człowiekiem. Ponadto, dziś wirtualna architektura jest dostępna nie tylko dla specjalistów, ale również dla przeciętnego użytkownika, nawet dla dzieci. Wszystko to za sprawą gier komputerowych, gdzie możemy tworzyć budynki, budować swoje wyimaginowane wizje miast lub zwiedzać dawne i obecnie istniejące miejsca lub ich wizje przyszłości.

5. PODSUMOWANIE

Filmowe miasta przyszłości na dobre zadomowiły się w świadomości widzów. Przyzwyczaiły nas do potężnych wizji niekończących się metropolii. Opisane przykłady, z całą pewnością nie wyczerpują tematu, ale mam nadzieję, że ilustrują nierozerwalny związek między filmem, architekturą i techniką. To właśnie postęp techniczny, a następnie rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych, najbardziej pobudzał twórców do przekraczania norm i znanych wzorców. Rozwój komputeryzacji, a przede wszystkim aplikacji CAD i 3D, wzniosła architekturę i technikę kinematografii na wyższy poziom. Architekci i filmowcy nie tylko korzystali z dostępnych nowoczesnych narzędzi, ale również inspirowali się nimi tworząc wizje miast „ociekających" techniką, gdzie rozwój techniczny i miejska komunikacja tworzą wielopoziomowe struktury mieszkalne rozszerzające się na przestrzeń powietrzną ponad nimi. Wizje wyrastające z umiłowania maszyny i angażujące technologie kosmiczne, do niedawna były tylko mirażem z przyszłości, widzianym tylko na papierze czy ekranie kinowym. Dziś stają się dla nas codziennością. Możemy wejść do budynków, które kiedyś były fikcją. Można stwierdzić, że przyszłość dzieje się na naszych oczach, a rzeczywistość nieustannie ściga się z fikcją.

LITERATURA

[1] Barsacq L., 1976. Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions. Brown and Company.
[2] Jacobson B., 2002. Constructions of Cinematic Space: Spatial Practice at the Intersection of Film and Theory, B.S. Computer Science Appalachian State University.
[3] Jencks C., 1980. Architektura Późnego Modernizmu. Arkady Warszawa.
[4] Magdziak-Grabowska M., 2013. Architektura Przyszłości zapisana w obrazach filmowych, Definiowanie przestrzeni architektonicznej: zapis przestrzeni architektonicznej: praca zbiorowa. T. 2 / pod red. M. Misiągiewicz i D. Kozłowskiego. Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej.
[5] Płażewski J., 2007. Historia filmu 1895-2005. Książka i Wiedza.
[6] Toy M., 1994. Architecture & Film. Architectural Design.
[7] Toy M., 1999. Sci-Fi Architecture. Architectural Design.
[8] Wikipedia Wolna Encyklopedia Internetowa , http://pl.wikipedia.org.
[9] www.filmweb.pl.
[10] www.sztuka-architektury.pl/article/4899/stopklatka.

Badania zostały zrealizowane w ramach pracy nr S/WA/2/16 i sfinansowane ze środków na naukę MNiSW.

FILM A ARCHITEKTURA – WZAJEMNE RELACJE

STRESZCZENIE. Żyjemy w świecie, gdzie wyimaginowane i realne zjawiska przenikają się nawzajem. Filmowa fikcja jest niczym innym jak spekulacją na temat rzeczywistości. Często wykracza poza ograniczenia techniczne i konstrukcyjne, rozszerza granice wyobraźni, a jednocześnie czerpie z wiedzy o realnym świecie. Filmowe symulacje komputerowe, animacje i efekty specjalne otworzyły drogę „nieziemskim" realizacjom architektonicznym czy tylko na potrzeby filmu, czy w rzeczywistym świecie.

W pracy autorka przedstawia przegląd filmowej fantastyki od początku XX wieku, analizuje wpływ przemian ustrojowych oraz zmian w nurtach architektonicznych na przedstawiane wizje miast przyszłości, ukazując realny wpływ rozwoju architektury i urbanistyki na sztukę scenografii filmowych. Z drugiej strony przedstawia jak obraz filmy wykraczając poza ramy i ograniczenia rzeczywistości, inspiruje architektów do coraz śmielszych wizji przyszłości. Jednocześnie stawiając miasto w roli jednego z głównych bohaterów, kinematografia przybliża widzom trudną tematykę kształtowania wielkomiejskich przestrzeni wraz ze wszystkimi problemami komunikacyjnymi, technicznymi i organizacyjnymi.

Słowa kluczowe: film, architektura, scenografia, fantastyka