

ZBIGNIEW KONOPACKI-MACIUK*

WIZJA MIASTA W FILMIE SCIENCE FICTION

REPRESENTATIONS OF THE CITY IN SCIENCE FICTION CINEMA

Streszczenie

Artykuł przedstawia wizje miast istniejących i wymagowanych, jakie stworzył filmowy gatunek science fiction. Projekcje te stanowią odzwierciedlenie rzeczywistości, w której powstawały i żyli ich twórcy. Wyodróżniono pięć zasadniczych modeli miast występujących w filmach SF: zamknięty, strukturalny, miasto bez centrum, wirtualny i miasto przepływów. Pod względem fizjonomii miasta zdefiniowano trzy kierunki: systemowe miasta-maszyny, zdegradowane miasta upadku oraz miasta, które nie ewoluowały poza znaną nam rzeczywistość, natomiast przewartościowaniu uległa większość rządzących nimi praw.

Słowa kluczowe: miasto, film, science fiction

Abstract

The paper talks about representations of the city, either existing or imagined, as spawned by the genre of science fiction cinema. The representations mirror the reality in which they were invented and wherein lived their visualizers. Five key city models weaving throughout SF cinema have been identified: closed, structural, without a centre, virtual and a city of flows. Based on the city's physiognomy, three trends have been defined: systemic machine-cities, degraded cities in decline, and cities which have never evolved beyond our familiar sense of reality but where most of the rules governing within have been reinvented.

Keywords: city, film, science fiction

* Mgr inż. arch. Zbigniew Konopacki-Maciuk, doktorant, Instytut Projektowania Urbanistycznego, Wydział Architektury, Politechnika Krakowska.

1. Wizja miasta w filmie science fiction

Wraz z rozszerzaniem się horyzontu czasowego zwiększa się liczba obserwatorów i komentatorów przyszłości. Należą do nich twórcy filmowi, którzy dzięki stosowanym środkom oraz zdolności do obserwacji świata, starają się odpowiedzieć, jak będzie wyglądało miasto przyszłości, zarówno tej bliskiej, jak i dalszej. Artykuł podejmuje próbę analizy oraz systematyki wizji miast, jakie powstały w nurcie gatunku filmowego science fiction.

Film SF, będąc dziełem tworzonym w konkretnym kontekście cywilizacyjno-kulturowym, umiejscowionym w swoim czasie, mówi o wizji przyszłości powstającej na współczesnym mu gruncie. W wizjach tych miasto stanowi środowisko, w którym toczy się akcja, czasami zaś samo staje się głównym bohaterem. Kreacje te są opowieścią o towarzyszących twórcom i ich społeczeństwu pragnieniach i lękach, nie dając oczywiście profetycznej odpowiedzi na pytanie, jak w rzeczywistości będzie wyglądać przyszłość.

O związkach pomiędzy architekturą, rozumianą jako sztuka kształtowania przestrzeni, i filmem mówi P. Gajewski w publikacji *Zapisy myśli o Przestrzeni* [5]. Podnosi on kreowaną wizję filmową, jeżeli nie do rangi samej architektury to przynajmniej do roli projektu architektonicznego.

Sprecyzowania wymaga zakres terminu science fiction. Przyjęto (za prof. Krzysztofem Loską¹), że odnosi się on do fantastyki naukowej, z pominięciem filmów fantasy, fantastyki przygodowej i horroru [10].

2. Miasto i jego modele w filmach SF

Film SF przedstawia wiele typów miast, są to często modele szeroko reprezentowane i nawiązujące do archetypów, jak model **zamknięty** (twierdza lub więzienie) czy **strukturalny** z podziałami na części i czytelnym centrum.

Istnieją także modele całkiem nowe. Można do nich zaliczyć **miasto bez centrum**, zuniformizowane bez typologii przestrzeni, a także model **wirtualny**, czyli symulowany, pokazany w najbardziej znanej wersji w filmie *Matrix* (trylogia *Matrix*, Larry i Andy Wachowski, 1999, 2003) [7]. Powyższą typologię proponowaną przez F. Kaplana, autor uzupełnia o kolejny typ – **miasto przepływów**. To amorficzne miasto fluktuujące w czasie, niekoniecznie związane z daną przestrzenią, bez zdefiniowanej struktury, którego mieszkańcy poruszają się pomiędzy jego różnorodnymi stanami.

Poszczególne typy mogą nakładać się na siebie i być równocześnie przywoływane w jednej wizji filmowej.

3. Miasto zamknięte

3.1. Archetyp twierdzy

Jest szeroko przywoływanym modelem miasta, odpowiadającym dramatem gatunku SF. Chroni ono zamkniętą wewnątrz społeczność przed zewnętrznym niebezpieczeństwem lub obcym otoczeniem.

Przestrzeń zewnętrzną odgradza często bariera fizyczną, jak w filmie *Pamięć Absolutna* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990), szklano-betonowa kopuła, która chroni kolonie zamieszkałych na Marsie ludzi przed zabójczą atmosferą i ciśnieniem. Twórcy filmowi przywołują dalsze wizje zaawansowanych rozwiązań technologicznych: pola siłowe, systemy laserowe, wreszcie dochodząc do biometrii. *Raport Mniejszości* (*Minority Report*, Steven Spielberg, 2002) pokazuje znany już teraz system rozpoznawania tęczy oka, dzięki któremu obywatele są bezbłędnie identyfikowani i przydzielany jest im dostęp do wydzielonych przestrzeni. Niezwykłą wizję segregacji przedstawia film *Witamy w Gattace* (*Gattaca*, Andrew Niccol, 1997), w którym za pomocą stałej kontroli genetycznej określa się dostęp nie tylko do poszczególnych budynków czy obszarów, ale przede wszystkim dostęp do nauki, wykonywania zawodów i statusu społecznego.

Gwiezdne Wojny (seria *Star Wars*, Georg Lucas 1977-2005) przedstawiają cały katalog miast zamkniętych: miasto w chmurach (cloud city), miasto pod wodą, zamkniętą kolonię na oceanie i Gwiazdę Śmierci, sztuczny księżyc, będący w całości użytkową i zamieszkałą strukturą. Są to znane już współcześnie projekty odseparowania przestrzeni dla człowieka, od środowiska całkiem mu obcego.

Przykłady miasta zamkniętego – odwołującego się do archetypu twierdzy należy uzupełnić o wizje miast pozaziemskich na innych planetach, jak wspomniane osiedla na Marsie w filmie *Pamięć Absolutna*, lub orbitujących samodzielnie w przestrzeni kosmicznej.

Stanley Kubrick w drugim akcie swojego arcydzieła *2001: Odyseja Kosmiczna*² (*2001: Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), pokazuje georobitalną stację kosmiczną, która obraca się dookoła własnej osi, by wytworzyć sztuczną grawitację.

Miasta chroniące przed obcym dla człowieka środowiskiem, to również miasta pod ziemią jak Syjon (Zion) z trylogii *Matrix*. Jest on ostatnim miastem wolnych ludzi, wydrążonym głęboko w ziemi, dającym schronienie przed morderczą technologią inteligentnych maszyn. Kilkusetkondygnacyjna stalowa struktura zorganizowana wokół centralnego szybu poprzecinanego cięciami chodników, pozbawiona jakichkolwiek elementów estetycznych, przeznaczona jest jedynie do zapewnienia jej mieszkańcom podstawowych potrzeb życiowych. Czysta funkcjonalność nadaje miastu wrażenie chwilowego.

3.2. Archetyp więzienia

Drugim archetypem miasta zamkniętego jest getto lub więzienie, gdzie priorytety w stosunku do omawianego wcześniej archetypu miasta-twierdzy uległy przewartościowaniu. Miasto nie chroni już mieszkańców, lecz ich ogranicza i nadzoruje. Najbardziej dosłowną wizję podziemnego gigantycznego więzienia, skomputeryzowanego i zautomatyzowanego, gdzie każda próba ucieczki kończy się śmiercią, przedstawia *Forteca* (*Fortess*, Stuart Gordon, 1993). Więzienie jest tu podziemną strukturą z komunikacją pionową, sterylnymi celami i stałą inwigilacją. Więźniowie są numerami noszącymi kody paskowe na plecach, wykorzystywanymi do niewolniczej pracy.

Ciekawszą koncepcję przedstawia starszy film *Ucieczka z Nowego Jorku* (*Escape from New York*, John Carpenter, 1981), prezentujący Manhattan roku 1997, jako najlepiej strzeżone na świecie więzienie. Władze zdecydowały się na zamknięcie całej wyspy. Wewnątrz miasta nie interweniuje policja, a zaopatrzenie dla 3 milionów przestępców dostarczane jest poprzez zrzuty z powietrza. Pozostawiona swojemu losowi społeczność wykształciła własną organizację. Miasto uległo chaosowi, nie posiada żadnej struktury, budynki nie pełnią swojej funkcji.

Podobny kierunek ewolucji miasta przedstawia film *13 Dzielnica* (*Banlieue 13*, Pierre Morel, scenariusz Luc Besson, 2004). Osadzony we francuskich realiach, ukazuje 13 dzielnicę Paryża³ w niedalekiej przyszłości (rok 2013), jako zamknięte przez policję i otoczone murem getto, wewnątrz którego mieszkają emigranci zdominowani przez przestępcze gangi.

Sięgając do historii kina, znów należy przywołać *Metropolis* z jego podziemnym miastem robotników, podążających w uporządkowanych kolumnach, jednolitych więziennych strojach do morderczej pracy, gdzie kraty oddzielają część mieszkalną od strefy produkcyjnej.

Stała inwigilacja jest częstym motywem w filmach SF, jak choćby w dystopijnej ekranizacji powieści George'a Orwella *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, Michael Radford, 1984). W *Truman Show* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) jest motywem przewodnim. Głównego bohatera od urodzenia śledzi 5000 kamer. Jego miasto, choć realne, jest całkowicie fikcyjne. Bohater nie wie, że żyje otoczony scenografią, zamknięty pod kopułą imitującą niebo i słońce, w idyllicznym świecie małego amerykańskiego miasteczka, sterowanym przez odległego reżysera.

Inną odmianą sterowanego miasta, a właściwie całej rzeczywistości, jest *Matrix* stworzony przez Architekta. Wspólną cechą obu tych projekcji (*Truman Show* i *Matrix*) jest nieświadomość bohatera lub całego społeczeństwa, że znajduje się w pełni kontrolowanym i inwigilowanym środowisku, które w miarę potrzeb można swobodnie modyfikować.

Środowisko w pełni inwigilowane odnajdujemy także w polskiej produkcji *Seksmisja*, (*Seksmisja*, Juliusz Machulski, 1983). Zamknięty świat kobiet znajdujące się pod ziemią. W sfeminizowanym świecie w *Seksmisji*, podobnie jak w *Matrixie*, społeczeństwo nie wie, że może istnieć inny świat.

Miasta zamknięte prezentowane w filmie SF mogą być albo przyjazne i służyć społeczeństwu (archetyp Twierdzy), albo dominować nad nim i ograniczać jego wolność (archetyp Więzienia).

4. Miasto strukturalne

Kolejnym modelem miasta jest miasto strukturalne. Model ten jest dla odbiorców czytelny, przypomina miasta współczesne z podziałem na dzielnice biednych i bogatych, centrum i rozległe suburbia. Co charakterystyczne dla miast SF, podział ten często następuje w pionie, jak Nowym Jorku z *Piątego Elementu* (*Le Cinquième élément*, Luc Besson, 1997). Bez wątplenia pierwszą znaczącą realizacją przedstawiającą taki model jest znów *Metropolis*. Miasto zostało podzielone na dwie części: na górze miasto z komunikacją powietrzną i ogrodami, na dole pod ziemią funkcjonuje miasto robotników odcięte od słońca, z fabrykami i elektrownią.

Na podział wertykalny miasta nakłada się podział horyzontalny. Poszczególne akty historii w *Metropolis* rozgrywają się w punktach węzłowych, znaczone symbolicznymi obiektami. Katedra symbolizująca duchowość i transcendencję stoi w opozycji do Wieżowca będącego siedzibą władzy i potęgi ekonomicznej. Życie miasta koncentruje się w fabryce. Miasto *Metropolis* możemy porównać do organizmu, z centrum nerwowym umieszczonym w górze, kierowanym przez nieliczną grupę uprzywilejowanych ludzi, komunikacją pionową wind i krwioobiegami infrastruktury. Organami wewnętrznymi, jakimi są fabryki z sercem elektrowni, którymi opiekuje się rzesza niewolników odpowiedzialna za funkcjonowanie organizmu-maszyny.

Innym przykładem jest Los Angeles roku 2019 przedstawione w *Łowcy Androidów* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982). Nad miejską masą wznosi się aztecka piramida korporacji Tyrella, najbardziej wpływowego człowieka w mieście. Poniżej w brudzie i hałasie żyje multikulturowy tłum, otoczony architekturą starych budynków, rozświetlonych ekranami reklamowymi.

Jeszcze bardziej czytelny podział przedstawia obraz *Człowiek Demolka* (*Demolition Man*, Marco Brambilla, 1993) w San Angeles, megametropolii połączonej z Los Angeles i San Francisco. San Angeles jest pełne zieleni, a architektura przypomina wielkie centrum handlowe, błyszczące szklanymi elewacjami, z otwartymi przestrzeniami, trawnikami i szerokimi ulicami. Z idealnym światem na powierzchni kontrastuje dekadentkie podziemie, którego mieszkańcy przez peryskopy podglądają ugrzecznioną rzeczywistość górnego miasta.

Film z roku 1973 *Zielona Pożywka* (*Soylen Green*, Richard Fleischer, 1973), której „bohaterem” jest Nowy Jork roku 2022, ukazuje jedną z najbardziej pesymistycznych wizji przyszłości. Przeludnienie, głód, kanibalizm, załamanie się infrastruktury, skutki efektu cieplarnianego, kontrastują z luksusem budynków i dzielnic klasy rządzącej.

Inną strukturę przedstawia Waszyngton (2054) z *Raportu Mniejszości*. Miasto jest podzielone na centrum i dzielnice mieszkaniowe, przy czym ewolucji uległo nowe centrum z futurystyczną architekturą i drogami szybkiego ruchu, natomiast dzielnice mieszkaniowe i stare założenie Waszyngtonu nie różnią się od współczesnych. Końcowa scena filmu przedstawia samotny drewniany dom nad jeziorem, będący ostatecznym schronieniem głównych bohaterów. Akcentując w filmie aspekt człowieczeństwa, reżyser umieszcza akcję w miejscach bliższych człowiekowi, zestawiając je w sposób kontrastowy ze stechnicyzowanym centrum⁴.

5. Miasto bez centrum

Nie wszystkie miasta SF zbudowane są na modelu *Metropolis* i wymienionych wyżej podziałach. George Lucas w swoim pierwszym filmie *THX 1138* (1971) maluje obraz aseptycznego miasta, umieszczonego pod ziemią, w całości sterowanego przez centralny komputer. Topologia miasta nie jest wyróżniona żadnymi symbolicznymi budynkami ani przestrzeniami, wszystko skąpane jest w zuniformizowanej bieli. Miasto dzieli się jedynie na funkcje. Ruch ludzi został zastąpiony przekazem informacji. Fizyczna nieobecność władzy powoduje, że staje się ona wszechobecna. W wizję odejścia od podziałów przestrzennych wpisuje się w pewnym sensie również *1984*. Centrum miasta nie jest już miejscem, ale funkcją, centralnym ośrodkiem kierującym przepływem informacji, który może być umieszczony gdziekolwiek, poza miastem, w innej części świata lub w innym czasie. Miasto funkcjonuje jak przeprogramowana, autonomiczna maszyna obsługiwana przez swoich mieszkańców.

Miastem bez centrum jest również Nowy Jork w filmie *Jestem Legendą* (*I Am Legend*, Francis Lawrence, 2007). Miasto po globalnej epidemii i wyludnieniu przekształca się w zarastającą ruinę, zamieszkaną przez dzikie zwierzęta i jednego człowieka, który przeżył. Miasto przestało pełnić swoją funkcję, oczywiście można zadać py-

tanie, czy jest to jeszcze miasto? Dla głównego bohatera na pewno tak, natomiast bez znaczenia, jakie nadawali poszczególnym fragmentom mieszkańcy. Miejsce to przekształciło się w jednolitą pustynię ulic, placów i budynków.

6. Miasto wirtualne

Pod koniec lat 90. XX wieku pojawia się w filmie SF wizja miast wirtualnych. Wraz z rozwojem technologii, szczególnie cyfrowych, oprócz starego lęku przed biurokracją i miastem maszyną, pojawia się nowy lęk przed światem wirtualnym, który może w pełni oszukać nasze zmysły lub być projekcją z ich pominięciem, zastępując w programowany sposób rzeczywistość.

Alex Proyas w *Dark City* i bracia Wachowscy w *Matrixie* przedstawiają wizje urbanistyczne zwyczajnych miast, nieposiadających na pierwszy rzut oka żadnych futurystycznych elementów. *Dark City* to mroczne miasto z lat 50., a *Matrix* nie różni się niczym od współczesnych metropolii. Filmy te jednak przenoszą nas w bardziej odległą przyszłość. Oba założenia powstały bowiem tylko po to, by symulować rzeczywistość z przeszłości. W *Dark City* mieszkańcy są nieświadomym przedmiotem eksperymentów. Codziennie punktualnie o północy czas w mieście zostaje zatrzymany. Miasto ulega transformacji jak gigantyczna scenografia. Mieszkańcom zmienia się role i wszczepia nowe wspomnienia. *Matrix* idzie jeszcze dalej, ponieważ nie ma już w ogóle natury fizycznej, pozostając jedynie symulacją generowaną przez komputer i poprzez implanty przekazywaną bezpośrednio do mózgu „mieszkańców”.

Inny obraz przedstawia *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001). Pod niebem z obrazów Moneta, rzeczywistość przeplata się z oniryczną historią, imputowaną głównemu bohaterowi tym razem na jego własne życzenie, podczas gdy on sam przebywa w hibernacji. Miasto przedstawia się zwyczajnie – Nowy Jork z końca XX wieku. Generowana w wyobraźni fikcja staje się miejscem ucieczki i wyzwolenia od prawdziwego dramatycznego świata.

Miastem symulowanym jest również wizja z filmu *Wyspa* (*The Island*, Michael Bay, 2005) opowiadającego historię o podziemnym mieście, będącym schronieniem przed zniszczonym środowiskiem. Jego mieszkańcy oczekują podróży na rajską wyspę, jedyne miejsce, gdzie można żyć normalnie, w niezniszczonym środowisku naturalnym. Niestety rzeczywistość jest zupełnie inna, świat nie jest zniszczony, funkcjonuje normalnie, a mieszkańcy miasta są hodowani jako organy do transplantacji, będąc „jedyne” wiernymi klonami biorców.

Miasto wirtualne nie musi być konieczne w pełni generowane cyfrowo jak w *Matrixie*. *Wyspa* czy *Truman Show* pokazują realne, fizyczne struktury. Funkcjonujące tak samo jak *Matrix*, których zadaniem jest wprowadzić w błąd aparat poznawczy człowieka. Pozostaje sprawą otwartą stopień symulacji, inaczej mówiąc dostępu do prawdy i wiedzy o rzeczywistości.

7. Miasto przepływów

Miasto przepływów jest sporadycznie występującym modelem w filmie SF, a jego koncepcja jest najbardziej odległa od znanej nam rzeczywistości. Charakterystyczną cechą jest zmienność i płynność fizjonomii przy zachowaniu punktu odniesienia, jakim jest człowiek lub miejsce geograficzne.

Zmieniające się miasto często obrazowane jest w związku z relatywizacją czasu, jak w filmie *2046* (Kar Wai Wong, 2005), którego bohater odbywa podróż, realnie lub tylko w swojej wyobraźni, pomiędzy Hong Kongiem lat 60., a futurystycznym nieokreślonym azjatyckim miastem. Film przedstawia złożoną wizję miejsc, przepływu czasu, realności i fantazji, dla której jedynym wspólnym elementem jest bohater, jego wspomnienia i uczucia.

Bardziej klasyczną wizją jest *Wehikuł Czasu* (*The Time Machine*, Simon Wells, 2002), który kolejno prowadzi nas od Nowego Jorku końca XIX w., poprzez rok 2030 ze szklanymi wieżowcami, katastrofę niszczącą cywilizację w roku 2037 i ostatecznie w odległą przyszłość roku 802 701, która jest powrotem do oryginalnego, lecz prymitywnego społeczeństwa, zamieszkującego drewniane konstrukcje, zawieszane na skalnych ścianach.

Poprzez całą historię gatunku science fiction mówi także o lękach związanych z wprowadzaniem nowych technologii, ukazując ten problem poprzez wizję miasta. Na początku wieku XX, zdominowanego przez ideologię

maszyny, powstaje Metropolis, miasto-maszyna. Z rewolucją informacyjną i rozwojem technologii w latach 70. poprzedniego stulecia, pojawia się obraz miasta *THX 1138*, struktury zarządzanej przez niewidzialny komputer. Lata 90. w obrazach *Matrixa* i *Dark City* przynoszą lęk przed rzeczywistością wirtualną. Najnowsze realizacje filmowe pokazują miasto transparentne o rozproszonej informacji, wpisujące się w model miasta przepływów. W ciągu trzydziestu lat od pojedynczego centralnego komputera, nadzorującego całe społeczeństwo, wizje ewoluowały do tysięcy małych ośrodków nadzorujących każdego osobiście.

Dzięki nasyceniu tkanki miejskiej receptorami i technologią człowiek jest zarówno identyfikowalny, jak i sam może mieć dostęp do cyfrowych zasobów. Przez miasto niezależnie od poruszania się mieszkańców, płynnie przepływa informacja. Bogaty zestaw środków pokazano w *Raporcie Mniejszości*, m.in. interfejsy dźwiękowe i wykrywające ruch, projekcje 3D, biometria, interaktywna architektura oraz reklama dedykowana do indywidualnemu odbiorcy. Wszystko to sprawia, że miasto nie tylko śledzi, ale również na bieżąco reaguje, dostosowując swój charakter do jednostki. Wizja ta ukazuje nieograniczone możliwości związane z wykorzystaniem wiedzy zdobytej dzięki gromadzeniu i analizowaniu danych, nie tylko bieżących, ale również tych z przeszłości.

8. Fizjonomia miast SF

Od 100 lat wraz z rozwojem sztuki filmowej nieodłącznie rozwija się obrazowanie przyszłości, a wraz z nim wizja miasta. Obecnie mamy już bogate i syntetyczne doświadczenie jak wizja ta rozwijała się na przestrzeni ostatnich dziesięcioleci, zarówno pod względem struktury, opisanej powyżej, jak i cech „materii” tworzącej obraz miasta [8].

Miasta SF to najczęściej miasta systemu, niekończące się hipertroficzne metropolie, obrazujące „z jednej strony triumf nad naturą i jej pozornym bezładem, zwycięstwo myśli technicznej nad urbanistyczną i architektoniczną dowolnością, świadectwo logistycznego panowania nad każdym aspektem funkcjonowania cywilizacji. Z drugiej zaś strony miasto to symbol bezmyślnej unifikacji, przymusowego stłoczenia milionów ludzi w przestrzeni, ograniczonej dostępnością do masowych dóbr i mediów. Metropolis, megalopolis, giant city, mega city – miasto w filmowej fantastyce naukowej (...) najczęściej jest dystopijnym więzieniem, w którym za cenę luksusu posiadania w mieszkaniu wody, prądu, gazu, kablówki i internetu, płaci się sprowadzeniem jednostki ludzkiej do roli numeru porządkowego w tym mrowisku” [13]. Czy taka będzie cena za zwycięstwo *le Plan dictateur*⁶ nad współczesnym „zdegradowanym” miastem?

Przeciwstawną skrajną grupą są miasta upadku, ukazujące efekt krótkowzrocznej działalności człowieka, błędnych założeń lub partykularnych interesów. Bunt maszyn, katastrofy ekologiczne, eksperymenty genetyczne mogą wygenerować ruiny, powrót do prymitywnych osiedli, z których przy odrobinie szczęścia odrodzi się druga ludzkość.

Oprócz tych dwóch istnieje jeszcze trzecia wizja miast poza fizjonomią, wyłaniająca się z takich filmów jak *Alphaville*, *Fahrenheit 451*, *Dark City* i *Matrix*, które nie ewoluowały ani architektonicznie, ani urbanistycznie, zmieniły się za to rządzące społeczeństwem reguły, a dotychczasowe zależności funkcjonalno-przestrzenne nabrały zupełnie nowej jakości.

Z analizy wizji miast SF płyną dwa przesłania.

Pierwsze to ostrzeżenie i komentarz do współczesnego świata. Wiele z założeń wizji SF już dawno się spełniło, wiele realizuje się na naszych oczach, część pozostaje w bliskim zasięgu. Niektóre, na całe szczęście, nigdy nie skrzyżowały się z rzeczywistością, pozostając jedynie w przestrzeni wyobraźni jako przestroga. „William Gibson, twórca określenia „cyberprzestrzeń” powiada, że czas realizacji prorocत्व opisanych przez science fiction uległ gwałtownemu przyspieszeniu. My powiemy, że sposób ich realizacji proponowany przez kino jest jednocześnie diagnozą naszej cywilizacji obrazu zmierzającej w stronę cyfrowej utopii” [3].

Drugim przesłaniem jest zwrócenie uwagi na miasta SF jako na źródło inspiracji dla współuczestników procesów twórczych. Pomimo tego, że film SF diagnozuje głównie współczesną sobie rzeczywistość, stara się również zajrzeć za przesłonę, oddzielającą nas od jutra. „Nie możemy przewidzieć przyszłości, ale możemy spróbować ją wymyślić” [8].

„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)” [5].

Przypisy

- ¹ Dr hab. Krzysztof Loska, profesor filmoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim. Zajmuje się kulturą audiowizualną, literaturą współczesną i kinem gatunków.
- ² Film otrzymał Oscara za najlepsze efekty wizualne. W wielu rankingach jest uznawany za najważniejszy film z gatunku SF.
- ³ 13 dzielnica w Paryżu jest obecnie jedną z dzielnic najliczniej zamieszkałych przez emigrantów.
- ⁴ Opis modelu miasta strukturalnego i modelu miast bez centrum opracowano na podstawie F. Kaplan, *Utopies filmées...*, *op. cit.*
- ⁵ Wyrażenie stosowane przez Le Corbusiera, za Z. Bauman, *Globalizacja*, PIW, Warszawa 2000.

1. The Representation of the City in Science Fiction Cinema

With the expansion of the temporal horizon, the number of those who observe and comment on the future grows. These include filmmakers, who, thanks to the means applied and the ability to observe the world, attempt to answer the question: what will the city of both the near and more distant future look like? This article attempts to analyse and systematise the representations of cities created within the film genre of science fiction.

A SF film, as a work created in a specific civilisational and cultural context, placed in its time, speaks of a vision of the future which arises on the grounds of its contemporaneity. Within these visions the city is an environment in which the film's action unfolds, at times becoming the main character itself. These creations are a story of the desires and fears accompanying their creators and their society, obviously without providing any answers to the question of what the real future will look like.

Relations between architecture understood as the art of shaping space and film are discussed by P. Gajewski in his publication *Records of Thoughts about Space* [5]. It raises the created cinematic vision to the ranks of architecture itself, or at least to the role of an architectural design.

The scope of the term Science Fiction requires precise specification. It is assumed (after Prof. Krzysztof Loska¹) that it refers to scientific fantasy, with the exclusion of fantasy, adventure fantasy and horror films [10].

2. The City and Its Models in Science Fiction Cinema

A SF film presents various types of cities, which are often widely represented models referring to archetypes, such as a **closed** model (a stronghold or a prison) or a **structural** model divided into parts and a clear centre.

Some altogether new models also exist. They can include a **city without a centre**, uniform and without space typology, and a **virtual** model, i.e. simulated, presented in its best-known version in *The Matrix* (*The Matrix* trilogy by Larry and Andy Wachowski, 1999, 2003) [7]. The author complements the above typology proposed by F. Kaplan with another type – a **city of flows**. This amorphous city fluctuates through time, is not necessarily linked to any given space, has no defined structure, and its inhabitants move across its various states.

Individual types can overlap and be rendered simultaneously in one cinematic vision.

3. A Closed City

3.1. The Stronghold Archetype

This is a widely presented city model corresponding to the dramatic character of the SF genre. It protects a society enclosed within from an external danger or alien environment.

The external space is often walled off by a physical barrier, as presented in *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), where a glass and concrete dome protects the colonies of humans inhabiting Mars from the deadly atmosphere

and air pressure. The filmmakers present further visions of advanced technological solutions: force shields, laser systems, ultimately reaching biometrics. *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) presents an iris scanning system, like one in use today, which flawlessly identifies citizens and assigns them access to selected spaces. An unusual vision of segregation is presented in *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), where by means of constant genetic control access is granted or denied not only to specific buildings or zones, but ultimately to learning, occupations and social status.

Star Wars (George Lucas, 1977-2005), presents a whole catalogue of closed cities: Cloud City; an underwater city; a closed colony on the ocean; and the Death Star, an artificial moon which in its entirety is an inhabited utilitarian structure. These plans are known today and used to isolate space for human beings from a totally alien environment,

The examples of a closed city - referring to the stronghold archetype – should be complemented with representations of extraterrestrial cities on other planets, such as the aforementioned settlements on Mars in *Total Recall* or independently orbiting in outer space.

Stanley Kubrick, in the second act of his masterpiece *2001: A Space Odyssey*² (Stanley Kubrick, 1968) presents a geo-orbital space station, which continuously revolves around its axis to generate artificial gravity.

Cities protecting human beings from an alien environment can also be underground, such as Zion in *The Matrix* trilogy (Larry and Andy Wachowski, 1999, 2003). It is the last city of free men, drilled deep underground and providing shelter from the murderous technology of intelligent machines. The steel construction of the city encompasses several hundred storeys and is organised around a central shaft crisscrossed with catwalks and devoid of any aesthetic elements whatsoever, intended only to meet the basic needs of its inhabitants. The pure functionality of the city creates an impression of it as a temporary structure.

3.2. The Prison Archetype

The second archetype of a closed city is a ghetto or a prison, where the priorities in relation to the stronghold city archetype discussed above are reshuffled. The city no longer protects its inhabitants, but limits and supervises them. The most literal vision of a gigantic underground prison, computerised and automated, where every escape attempt ends in death, is presented in *Fortress* (Stuart Gordon, 1993). The prison here is an underground construction with vertical transportation, sterile cells and permanent invigilation. The prisoners are numbers carrying bar codes on their backs and are exploited as slaves.

A more interesting concept is presented in an older film, *Escape from New York* (John Carpenter, 1981), showing Manhattan of 1997 as the best guarded prison in the world. The authorities decided to close the whole island. The police do not intervene within the city, and the supplies for 3 million convicts are delivered by air-drops. The community, left to fend for itself, has developed its own organisation. The city has subjected to chaos, it has no structure, and the buildings do not fulfil their intended functions.

A similar direction of the evolution of a city is presented in *District 13 (Banlieue 13)*, Pierre Morel, screenplay Luc Besson, 2004). Set in France, it shows District 13 of Paris³ in the near future (2013) as a walled-off ghetto closed by the police and inhabited by immigrants dominated by criminal gangs.

Considering the history of cinema again evokes images from *Metropolis* with its underground city of workers moving in orderly columns, dressed in uniform prison clothes, to their murderous workplaces, where bars separate the housing section from the production zone.

Permanent invigilation is a frequent motif in SF films, such as the dystopian screen version of George Orwell's novel *1984 (Nineteen Eighty-Four)*, Michael Radford, 1984). In *The Truman Show* (Peter Weir, 1998), it is the main theme. The main character's every move has been followed by 5,000 cameras since his birth. His city, although real, is totally fictitious. The protagonist does not know that he lives in a stage setting, enclosed under a dome imitating the sky and the sun, in an idyllic world of a small American township remotely controlled by a director.

A different version of a controlled city or all of reality, to be precise, is *The Matrix*, created by the "Architect." The common ground of these two representations (*The Truman Show* and *The Matrix*) is the protagonist's or the whole society's unawareness that they are in an environment that is fully controlled and monitored, and which, if need be, can be freely modified.

An environment of total invigilation can also be found in the Polish *Sexmission* (*Seksmisja*, Juliusz Machulski, 1983). It is a closed underground world of women only. In the feminised world of *Sexmission*, similarly to *The Matrix*, the society is unaware of the possible existence of another world.

The closed cities presented in SF cinema can be either friendly and serve the society (the Stronghold archetype) or dominate it and limit its freedom (the Prison archetype).

4. Structural City

Another city model is the structural city. This model is transparent to today's audience, because it resembles contemporary cities divided into poor and rich districts, the centre and vast suburbs. What is characteristic of SF cities is that this division often takes place vertically, as in the New York of *The Fifth Element* (*Le Cinquième élément*, Luc Besson, 1997). Without any doubt the first significant representation of this model is again presented in *Metropolis*. The city has been divided into two parts: the upper city with air transportation and gardens, and the underground city of workers, cut off from the sun, with factories and a power plant.

The city is divided horizontally as well as along the vertical dimension. Different parts of the action in *Metropolis* take place in nodes marked by symbolic objects. The Cathedral symbolising spirituality and transcendence opposes the Skyscraper, the seat of authority and economic power. City life is concentrated in the factory. The city of Metropolis can be compared to an organism with the nervous centre placed high above, directed by a small group of privileged people, with vertical transportation by means of lifts and the blood circulation of the infrastructure. The internal organs are factories with the power plant as the heart, cared for by swarms of slaves responsible for the organism-machine's maintenance and functioning.

Another example is the Los Angeles of 2019 presented in *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). The urban mass is dominated by the Aztec pyramid of the Tyrell Corporation, owned by the most influential man in the city. Below, in dirt and noise, lives a multicultural crowd surrounded by the architecture of old buildings illuminated by advertising screens.

An even more transparent division is presented in *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993) in San Angeles, a megalopolis comprised of Los Angeles and San Francisco combined. San Angeles is full of green space, and its architecture resembles an enormous mall with shining glass fronts, open spaces, lawns and broad streets. The ideal world of the surface contrasts with the decadent underground, the inhabitants of which watch the neat reality of the upper city through periscopes.

Soylent Green (Richard Fleisher, 1973), the "protagonist" of which is New York of 2022, is one of the most pessimistic visions of the future. Overcrowding, famine, cannibalism, breakdown of infrastructure, and the effects of global warming are contrasted with the luxury of the buildings and districts of the ruling class.

A different structure is presented by the Washington of 2054 of *Minority Report*. The city is divided into downtown and housing districts, with the new downtown evolved into futuristic architecture, highways, while the housing districts and the old concept of Washington are not different from today. The final scene of the film shows a lone wooden lake house as the final shelter of the main characters. The director emphasises the aspect of humanity in the film and sets the action in places closer to the human being, by contrasting it with the technology-rich downtown⁴.

5. A City without a Centre

Not all SF cities are built on the model of *Metropolis* and based on the divisions described above. George Lucas, in his first film *THX 1138* (1971) presents an aseptic underground city fully controlled by a central computer. The urban topology is not distinguished by any symbolic buildings or spaces. Everything is washed in a uniform whiteness. The city's only divisions depend on functionality. All movement of human beings has been replaced by the transfer of information. The physical absence of the authority makes it omnipresent. A vision without space divisions is also present, in a sense, in *1984* (M. Radford, 1984, after George Orwell). The city centre is not a place

anymore, but it is a function, a centre directing the transfer of information, which can be sent anywhere, out of the city, in a different part of the world or in a different time. The city functions like a reprogrammed, autonomous machine operated by its inhabitants.

New York in *I Am Legend* (Francis Lawrence, 2007) is also a city without a centre. After a global epidemic and depopulation, the city is transformed into a ruin being reclaimed by nature, inhabited by wild animals and a sole surviving human being. The city has stopped fulfilling its function, which leads to an obvious question: is it still a city? The protagonist would certainly confirm this, although it is deprived of the meaning with which the inhabitants imbued its various parts. The whole place has been transformed into a uniform desert of streets, squares and buildings.

6. A Virtual City

In the late 1990s the representation of virtual cities appears in SF cinema. With the advancement of technologies, especially digital technologies, the old fear of bureaucratization and of the city-machine is compounded by the new fear of the virtual world, which can fully deceive our senses or be a projection passing over them and replacing reality in a programmed way.

Alex Proyas in *Dark City* and the Wachowski Brothers in *The Matrix* show urban representations of normal cities without any obvious futuristic elements. *Dark City* is a gloomy city of the 1950s, and the Matrix looks very much like metropolises of today. However, both of the films transport the audience into a more distant future. Both concepts have been created only to simulate the reality of the past. In *Dark City*, the inhabitants are unaware objects of experimentation. Every day exactly at midnight time in the city is stopped. The city is transformed like a gigantic stage setting. The inhabitants' roles are changed and new memories are implanted. The Matrix goes even further, because it has no physical nature at all, and it is only a simulation generated by a computer and transferred directly to the brain of its "inhabitants" via implants.

A different representation is shown in *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001). Under a sky from Monet's paintings, the reality intertwines with dream-like history imputed to the main character, this time granting his own wish, while he himself is in hibernation. The city is represented normally – New York of the end of the 20th century. The fiction generated in the protagonist's imagination becomes his refuge and liberation from the real dramatic world.

A simulated city is also presented in *The Island* (Michael Bay, 2005), which tells the story of an underground city providing shelter from a degenerated natural environment. Its inhabitants are waiting for the journey to a paradise island – the only place that allows a normal life in the natural environment that is still intact. Unfortunately, the reality is quite different – the world has not been destroyed, it functions normally, and the city's inhabitants are raised as transplant organs, being mere clones of the organ recipients.

The virtual city does not have to be a fully generated digital projection as in *The Matrix*. *The Island* and *The Truman Show* show real physical constructions. They function just as in *The Matrix*, and their purpose is to deceive the human being's cognitive abilities. The matter of the degree of simulation, i.e. the access to the truth and knowledge about the reality, remains open.

7. A City of Flows

The city of flows is a model which only occurs sporadically in the SF cinema, and its concept is the most distant one from the reality we are familiar with. It is characterized by changeability and the fluidity of physiognomy while at the same time a point of reference is maintained, which is a human or a geographical location.

The changing city is often observed with regard to the relativisation of time, as in *2046* (Kar Wai Wong, 2005) whose protagonist embarks on a journey, in the real world or only in his imagination, between the Hong Kong of the 1960s and a futuristic unspecified Asian city. The film presents a complex vision of places, the flow of time, reality and fantasy, for which the only common denominator is the character, his memories and feelings.

A more classical representation is *The Time Machine* (Simon Wells, 2002) which successively guides us from New York City at the end of the 19th century, through the year 2030 with its glass skyscrapers and a disaster in 2037 which obliterates civilization, finally to the distant future of the year 802701, which is a return to an original yet primitive society inhabiting wooden constructions suspended from rock walls.

Throughout the entire history of the genre, "Science Fiction also speaks of fears linked with the introduction of new technologies" presenting the problem through the representation of the city. At the dawn of the 20th century dominated by the ideology of the machine, Metropolis is spawned, a city-machine. With the information revolution and the development of technology in the 1970s, a vision of the city *THX 1138* appears, a structure managed by an invisible computer. The 1990s in *The Matrix* and *Dark City* bring the fear of virtual reality. The latest film productions present a transparent city with dispersed information, which fits into the model of the city of flows. Within 30 years from the single central computer supervising the whole society, visions have evolved into thousands of small centers monitoring every single human individually.

Thanks to saturating the urban tissue with receptors and technology, man is both identifiable as well as having access to digital resources himself. Independent of the movements of its inhabitants, information flows through the city. A rich set of means was presented in *Minority Report*, such as sound interfaces and ones detecting movement, 3D projections, biometrics, interactive architecture as well as advertisements dedicated to an individual recipient. All this causes that the city not only tracks individuals but also reacts in real time, adapting its character to the individual person. This vision shows the infinite possibilities connected with the use of knowledge gained through the collection and analysis of not only the current data but that of the past, too.

8. The Physiognomy of SF Cities

For 100 years the growth of the cinematic art has been inseparable from the development of images of the future, and the vision of the city. Currently, we already have some rich and synthetic experience about how this vision has been developing over the space of the past decades, both in terms of the structure, described above, and characteristics of the "matter" which creates the vision of the city [8].

SF cities are most often cities of a system, infinite hypertrophic metropolises which on the one hand represent "the triumph over nature and its appearing disorder, the victory of technical thought over urbanist and architectural freedom, evidence of the logistic rule over every aspect of civilization's functioning. On the other hand, the city is a symbol of thoughtless unification, a compulsory jamming of millions of people in space limited by the accessibility of mass goods and media. Metropolis, megalopolis, giant city, mega city - the city in the cinematic scientific fantasy (...) is more often than not a dystopian prison wherein for the luxury of having running water, electric current, gas, cable TV and the Internet in an apartment, a human being pays the price of being reduced to the role of an ordinal number in this anthill" [13]. Is this going to be the price for the victory of "le Plan dectateur"⁵ over the modern "degraded" city?

An opposing extreme group is cities of ruin which show the effects of the short-sighted human activity, erroneous assumptions and particular interests. The rebellion of machines, ecological disasters, genetic experiments can generate ruin, a return to primitive settlements from which, with a bit of luck, a second human race will be reborn.

Besides these two, there exists a third vision of the city beyond its physiognomy, issuing forth from films like *Alphaville*, *Fahrenheit 451*, *Dark City* and *The Matrix*, which did not evolve either architecturally or urbanistically, but the rules governing the society did, and the hitherto prevailing functional-spatial dependencies took on a completely new quality.

There are two messages conveyed from the analysis of the visions of SF cities.

The first one is a warning and a commentary on the contemporary world. A lot of the SF assumptions have already been fulfilled, many are taking shape before our eyes now, while some remain at close distance. Some, fortunately, have never crisscrossed with reality, remaining only within the space of imagination, as a warning. "William Gibson, who coined the term "cyberspace", says that the time needed to fulfill the prophecies depicted by science fiction has dramatically accelerated. We can say that the manner of their fulfillment suggested by cinema is at the same time a diagnosis of our picture civilization heading for a digital utopia" [3].

The other implication is gaining focus on SF cities as a source of inspiration for the co-participants in creative processes. Despite the fact that SF cinema mainly diagnoses a reality contemporary to itself, it strives at the same time to take a glimpse under the curtain which separates us from tomorrow. "We cannot predict the future, but we can try to imagine it" [8].

"Architecture is best inspired by architecture, (...) the built architecture gives an impulse to cinematic architecture, and to the contrary: film architects create their objects in relation to and in continuation of (classic) architecture" [5].

Endnotes

- ¹ Krzysztof Loska, PhD, professor of film studies at the Jagiellonian University. He deals with audiovisual culture, contemporary literature and genre cinematography.
- ² The film won the Academy Award for best visual effects. It is regarded by many critics as the most significant SF film.
- ³ District 13 is currently one of the districts in Paris inhabited by the greatest numbers of immigrants.
- ⁴ The descriptions of the structural city and of the centreless city model have been prepared on the basis of Kaplan F., 2001. *Utopies filmées: La ville dans le cinéma de science-fiction*.
- ⁵ Term used by Le Corbusier, after Bauman Z., *Globalisation: The Human Consequences*, 2000.

Literatura/References

- [1] Bauman Z., *Globalizacja*, PIW, Warszawa 2000.
- [2] Chmielewski J.M., *Teoria Urbanistyki*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej. Warszawa 2001.
- [3] Cwikiel A., *Obraz świata i świat obrazu w kinie końca wieku*, Referat z Seminarium Literackiego Śląskiego Klubu Fantastyki, 2000 (www.sf.magazyn.pl).
- [4] Franta A., *Reżyseria Przestrzeni o udoskonaleniu przestrzeni publicznej miasta*, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej, Kraków 2004.
- [5] Gajewski P., *Zapisy myśli o przestrzeni*, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej, Kraków 2001.
- [6] Hołdys B., *Gwiezdne imperia X Muzy. Ewolucja filmowej fantastyki naukowej*, Dyskusyjne Kluby Filmowe Kinematografii Studentów, Kraków 1985.
- [7] Kaplan F., *Utopies filmées: La ville dans le cinéma de science-fiction*, La ville du futur: entre prospective et science-fiction, Séminaire du CERTU, Saline Royale d'Arc et Senans, 2001.
- [8] Kaplan F., *Futur 2.0*, Praca zbiorowa Mayet M., Bultez A. P., Kaplan F., Editeur FYP, Paryż 2007.
- [9] Loska K., *100 filmów science fiction*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2000.
- [10] Loska K., *Encyklopedia filmu science fiction*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2004.
- [11] Palej A., *Miasta cywilizacji informacyjnej*, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej. Kraków 2004.
- [12] Saramowicz P.M., *Związki pomiędzy architekturą a sztuką filmową*, praca doktorska, Politechnika Krakowska, Kraków 1999.
- [13] Szczypiński A., *Filmowe Miasta Przyszłości*, Klub Miłośników Filmu, 2005 (www.film.org.pl).
- [14] FilmWeb (www.filmweb.pl).
- [15] IMDb – The Internet Movie Database (www.imdb.com).
- [16] Scifi-movies (www.scifi-movies.com).



- II. 1, 2. Kadry z filmu *Metropolis*, Friz Langh, 1927II. 3. Kadr z filmu *THX 1138*, George Lucas, 1971
 II. 4. Kadr z filmu *Gwiezdne Wojny, Powrót Jedi*, Georg Lucas 1977
 II. 5. Kadr z filmu *Dark City*, Alex Proyas, 1995
 II. 6. Kadr z filmu *Łowca Androidów*, Ridley Scott, 1982
 II. 7. Kadr z filmu *Piąty Element*, Luc Besson, 1997
 II. 8. Kadr z filmu *Jestem Legendą*, Francis Lawrence, 2007
- III. 1, 2. Stills from *Metropolis*, Friz Langh, 1927
 III. 3. Stills from *THX 1138*, George Lucas, 1971
 III. 4. Stills from *Star Wars, Return of the Jedi*, Georg Lucas 1977
 III. 5. Stills from *Dark City*, Alex Proyas, 1995
 III. 6. Stills from *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982
 III. 7. Stills from *Fifth Element*, Luc Besson, 1997
 III. 8. Stills from *I Am Legend*, Francis Lawrence, 2007