

Wojciech Gadzała

Wizerunek miasta w *Bladerunner* Ridleya Scotta

Miejski labirynt

Labirynt to przestrzeń nieprzyjazna dla człowieka. Wzbudza strach i przytłacza ilością identycznych i pustych komnat. Z drugiej strony poszukiwanie wyjścia z labiryntu wymaga ogromnego wysiłku i nie mniejszego sprytu. Ta pomysłowość i skupienie potrzebne do odnalezienia drogi wyrobiła w nas przekonanie o możliwości odczytania w labiryncie ukrytych sensów i użycia ich jako wskazówek. Bo właśnie wiara w istnienie tych sensów daje oparcie człowiekowi uwięzionemu w labiryncie.

Miasto od lat jest postrzegane w sztuce i literaturze jako swego rodzaju labirynt, a więc także jako miejsce ukrywające wiele sensów i symboli. „Struktura labiryntu zawsze odpowiada jakiejś koncepcji świata, stanowi jego odbicie. W przestrzeni tej zawsze rządzą odmienne prawa i język zrozumiały tylko dla mieszkańców labiryntu. Jednak nawet dla tych, którzy tu żyją nie jest to miejsce przychylne i przyjazne”¹. Labirynt nie został stworzony dla komfortu czy to fizycznego, czy psychicznego jego mieszkańców, którzy zresztą nie go wybierają – są jego więźniami. Żeby nie szukać przykładu za daleko: Dedal zbudował labirynt dla Minosa właśnie, by uwięzić potwora Minotaura.

Labirynt to z założenia zamknięta, klaustrofobiczna przestrzeń. W filmie *Bladerunner* wizja miasta stworzona przez reżysera Ridleya Scotta, scenografa Lawrence’a G. Paulla i grafika-konceptualistę Syda Meada to wielki i przytłaczający labirynt brudnych, ciasnych i zatłoczonych ulic. Ani razu w filmie nie widzimy otwartej przestrzeni, bo całe miasto wypełniają potężne budynki. W opozycji do bogatych wnętrz korporacyjnych wieżowców przestrzeń miejska została zredukowana do tego, co wobec nich „zewnątrzne”, czyli

brudnych i niebezpiecznych slumsów – ośrodka przestępczości i niepokojów społecznych – będących pod ciągłą, acz sprawiającą wrażenie nieskutecznej, kontrolą władz. Przestrzeń ta jest cmentarzyskiem pełnym pustych i zdewastowanych budynków – rozkładających się trupów. Wszelkie decyzje podejmowane są gdzie indziej, a mieszkańcy dzielnic na samej powierzchni są przedstawieni jako tłum istot pozbawiony indywidualnych cech.

Ulice tej megalopolis wypełnia ciągły hałas. Nie jest to przyjemny, miejski gwar, ale nieznośny i męczący krzyk ludzi mieszkający się z hukiem pojazdów. Atmosfera zagrożenia jest wszechobecna. Potęgują ją strugi deszczu, w którym tonie miasto. Zamiast oczyszczać, deszcz wzmacnia wrażenie brudu. Nawet śnieg, który pada w jednej ze scen, wydaje się brudny i szybko przechodzi w paskudną mżawkę.

W labiryncie panuje strach i poczucie zagubienia. W „tradycyjnym” labiryncie, znanym nam z *Faraona* Prusa czy mitu o Dedalu i Ikarze, strach wynika z samotności w walce z bezimienną przestrzenią. Nie ma nikogo, kto mógłby pomóc się wydostać. Nie inaczej jest w *Bladerunner*. Pomimo tego, że ulice są zatłoczone przez cały czas, mieszkaniec miasta nie może liczyć na oparcie w tej masie ludzi pozbawionych twarzy – jest samotny w tłumie. Każdy przyzwoity labirynt kryje w sobie jakieś pułapki: mechaniczne zapadnie, ostrza w ścianach i tym podobne. W miejskim labiryncie takimi pułapkami są inni ludzie, a brak oparcia w drugim człowieku tylko potęguje poczucie zagubienia w megalopolis. Mieszkaniec takiego miasta musi mieć się cały czas na baczności. „Dziwne uczucie żyć w strachu, nieprawdaż?”² – pytają Leon i Roy, androidy ścigane przez *blade-runnera* Deckarda. Nie chodzi tu tylko o stale

¹ „Kwartalnik filmowy”, 1999 nr 28, s. 155.

² Ridley Scott, *Bladerunner*, scen. Philip K. Dick, 1982.

towarzyszący im strach przed śmiercią. Pytanie to kierowane jest dwukrotnie do łowcy androidów, nie jest więc elementem przypadkowym, wskazuje na pewną płaszczyznę porozumienia: zakłada, że Deckard też odczuwa strach. “Tak właśnie wygląda życie niewolnika”³ – konkluduje to pytanie Roy w finałowej scenie filmu. Aby przeżyć w tym mieście, niewolnik strachu musi zapomnieć o innych i dostosować się do twardych praw labiryntu, a to zabija w nim wszystko, co ludzkie. “Oto miasto stało się przestrzenią niszczącą, dokonującą dezintegracji człowieczeństwa”⁴.

Labirynt to jednak przede wszystkim poszukiwanie wyjścia, z którym wiąże się najcenniejsza z nagród: wolność. Większość więźniów godzi się ze swoją niewolniczą egzystencją, tylko nieliczni mają odwagę się sprzeciwić. W tym zdehumanizowanym, mechanicznym świecie wyrazem sprzeciwu i drogą do wolności jest odzyskanie człowieczeństwa w sobie i w innym, nawet jeżeli inny miałby być androidem. System jednak nie pozostaje bierny wobec buntu. Rozkazem władz każdy android przebywający na Ziemi ma zostać zabity, ponieważ kontakt z dużą liczbą ludzi może prowadzić do wykształcenia w nim ludzkich uczuć. Deckard musi uciekać przed władzami, ponieważ związał się z androidem, w którym odnalazł człowieka.

Nowy Babilon

Miasto przyszłości w *Bladerunner* rozwija się na dwóch płaszczyznach: horyzontalnej i wertykalnej. Ta druga płaszczyzna jest szczególnie istotna dla jego wizerunku. Wspominałem już wcześniej o dwóch diametralnie różnych przestrzeniach: brudnej, zatłoczonej powierzchni i eleganckiej, nowoczesnej “nadbudowie” wieżowców. Pionowy rozwój jest więc odbiciem stratyfikacji społecznej: im wyżej mieszkasz, tym lepsza jest twoja pozycja w społeczeństwie. Ten pęd “ku górze” narzuca także inne skojarzenie – z biblijną Wieżą Babel.

Według Księgi Rodzaju na początku wszyscy ludzie posługiwali się wspólną mową. W miarę rozwoju cywilizacji zapragnęli oni

dorównać Bogu, dlatego postanowili stworzyć “miasto i wieżę, której wierzchołek będzie sięgał nieba” (Rdz. 11, 4). Bóg, gdy zobaczył ten ogrom pychy, rzekł: “Są oni jednym ludem i wszyscy mają jedną mowę, i to jest przyczyną, że zaczęli budować. A zatem w przyszłości nic nie będzie dla nich niemożliwe, cokolwiek zamierzą uczynić. Zejdźmy więc i pomieszajmy tam ich język, aby jeden nie rozumiał drugiego!” (Rdz. 11, 6-7). Bóg pomieształ więc ich mowę i rozproszył po całej ziemi, aby nigdy nie mogli dokończyć budowy tego miasta i tej wieży.

Porównanie z Wieżą Babel pojawia się od razu: w pierwszych scenach filmu miasto przyszłości ukazane jest z lotu ptaka. W kolejnych ujęciach, z dymu unoszącego się nad megalopolis, wyłaniają się kolejne budynki wyglądające jak piramidy o świątynych wierzchołkach, nad którymi góruje siedziba TYRELL CORP – firmy produkującej androidy. Według archeologów nazwa “Wieża Babel” odnosi się do zikkuratu Etemenanki (“fundament nieba i ziemi”) wznoszącego się w kompleksie świątynnym Esagila w starożytnym Babilonie. Zikkurat to monumentalna budowla w formie tarasowo ukształtowanej wieży (wygląda właśnie jak piramida ze świątynnym wierzchołkiem), który zwieńczała kaplica lub świątynia, gdzie czczono starożytnych bogów. Te właśnie budowle były inspiracją dla molochów architektonicznych w *Bladerunner*.

Motyw Wieży Babel można odczytywać także na innej płaszczyźnie, nie odnosząc go do poszczególnych budynków, nawet jeśli uznamy, że fabryka androidów TYRELL CORP jest czymś na kształt świątyni przyszłości, ale do miasta jako całości. Miasto ukazane w *Bladerunner* jest Babilonem, w którym żyją ludzie o władnięci chęcią dorównania Bogu. Ta postawa wyraża się nie tylko w budowlach sięgających nieba, ale także w próbie dorównania Stwórcy w jego kreacji – w stworzeniu sztucznego człowieka, androida. Człowiek jednak różni się od Boga tym, że ze swego dzieła stara się uczynić niewolnika. Dlatego właśnie twórca androidów, Tyrell, zostaje ukarany – zabity przez swoje własne dzieło.

³ Tamże.

⁴ “Kwartalnik filmowy”, 1999 nr 28, s. 156.

Miasto podwójne

Pisałem już o hałasie nieodłącznym w mieście przyszłości Ridleya Scotta. Słuch jednakże nie jest jedynym zmysłem, który w sposób nienaturalny jest stymulowany w megalopolis. Przedmiotem ciągłego naporu wrażeń jest także wzrok. Ciasna i zatłoczona przestrzeń miejska ukazuje się jako całkowicie zajęta, jej stałym elementem są „poupychane” w każdym miejscu plakaty, banery i neony reklamowe. Nie brak ich także na ścianach wieżowców. „Z niebosiężnych budynków atakują potężne reklamy, na których skośnooka kobieta namiętnie reklamuje narkotyki mające wprowadzić człowieka w sztuczny świat fantazji, wymyślonych doznań”⁵. W niemniejszym stopniu bombardowany przez wrażenia jest dotyk czy węch. Na pierwszy wpływa ciągły ścisk panujący na ulicach, wynikający z życia w tłumie. Drugi atakowany jest tysiącami zapachów unoszących się nad straganami czy budkami z jedzeniem, których pełne są ciasne uliczki przypominające Chinatown.

Georg Simmel w eseju *Mentalność mieszkańców wielkich miast* opisuje skutki nieustannych zmian zewnętrznych i doznań wewnętrznych, spowodowanych przez bombardowanie ludzkiej świadomości intensywnymi bodźcami. „Człowiek – pisze Simmel – jest istotą uwrażliwioną na różnice, jego świadomość rejestruje różnice między doznaniem aktualnym, a doznaniem poprzednim. Powtarzające się doznania, mało się od siebie różniące, na pamięć znany rytm ich kolejnych nawrotów mniej zużywa – jeżeli można tak powiedzieć – świadomość niż natłok szybko zmieniających się obrazów, nieciągłość i zróżnicowanie doznań jednocześnie bombardujących świadomość, nieoczekiwane wrażenia”⁶. W takim wypadku jedynym mechanizmem obronnym jednostki jest zubożenie na większość bodźców, których natłoku w takiej jaskrawej formie mogłaby nie wytrzymać ludzka świadomość. Przykładem takiego zubożenia może być sytuacja człowieka w tłumie, przedstawiona w *Bladerunner*. Na każdym kroku w zatłoczonej uliczce

czeka człowieka bliski kontakt fizyczny z inną osobą torującą sobie drogę w masie ludzkiej. Taki kontakt z założenia zarezerwowany jest dla kontaktów prywatnych, należy do ludzkiej sfery intymnej. W momencie, w którym sfera intymności cielesnej jest naruszana na każdym kroku, człowiek przyjmuje postawę agresywną. Normalne (wręcz instynktowne) dla tej postawy jest skupienie się na cechach „przeciwnika”, dla wykrycia jego słabych stron. Niestety, gdy człowiek ma tylko ułamek sekundy na takie rozpoznanie, szybko przestaje zwracać uwagę na cechy indywidualne i zaczyna traktować innych jako pozbawione indywidualności przeszkody na drodze. To zaś prowadzi do poczucia wyobcowania w labiryncie – tłumie pozbawionym ludzkich twarzy.

W momencie, w którym przestrzeń miejska na każdym kroku narusza intymność, nie dziwi, że człowiek szuka ucieczki w miejsce, które da mu poczucie prywatności. Z drugiej jednak strony, człowiek jest, jak to powiedział Arystoteles, *zoon politikon*, czyli zwierzęciem społecznym, a więc wrodzona jest mu potrzeba kontaktu z innymi ludźmi i zawiązywania z nimi różnych wspólnot. Zagadnienie to analizuje Florian Rötzer w eseju *Miejskość w epoce cyfrowej*. Według niego człowiek jest w stanie pogodzić te dwa skrajnie przeciwne sobie dążenia dzięki wkroczeniu w jego życie technologii cyfrowych. Rötzer twierdzi, że wraz z nimi wykształcił się nowy rodzaj komunikacji – telekomunikacja. Mieszkaniec globalnej wioski może nie ruszając się z domu zrobić zakupy, zapłacić rachunki, wypożyczyć film, czy też dokonać wielomilionowych transakcji. Rötzer wskazuje na załączki ludzkiej kompetencji i gotowości ludzi do spotykania się w przestrzeni wirtualnej, jak na przykład tworzenie różnorodnych „wspólnot” internetowych: „określanie grup nawiązujących kontakt za pośrednictwem sieci relacje społeczne jako «wspólnot» wskazuje, że w telekomunikacji znów pokłada się nadzieję na intensyfikację więzi interpersonalnych i na przełamanie izolacji. [...] tworzeniu się tych nowych wspólnot ma sprzyjać nie przestrzenna bliskość, lecz właśnie intymność na dystans”⁷. Pojęcie intymności na dystans, rozpatrywane

⁵ Tamże.

⁶ G. Simmel, *Mentalność mieszkańców wielkich miast*, w: Simmel Georg, *Socjologia*, PWN, Warszawa 1975, s. 514.

⁷ F. Rötzer, *Miejskość w epoce cyfrowej*, „Zeszyty Instytutu Goethego”, Warszawa 1996, s. 4.

z logicznego punktu widzenia, jest absurdem. W praktyce jednak, dzięki technikom cyfrowym, taka forma intymności jest nam dostępna i będzie się rozwijać "ponieważ potrzeby i oczekiwania doznań bynajmniej nie mają być spełniane w bezpośredniej bliskości"⁸.

Przestrzeń wirtualna i cała sfera teleusług traktuje rzeczywistą przestrzeń, także miejską, jedynie jako odskocznnię. Dla człowieka, który wiadomości o swoim otoczeniu czerpie poprzez środki masowego przekazu czy sieci komputerowej i który dzięki teleusługom zaspokaja swe potrzeby, przestrzeń rzeczywista traci na znaczeniu. "Życie w elektronicznej jaskini [...] będzie pogłębiać izolację jednostek."⁹ Stąd też "przerażające wizje przedstawiające elektronicznego globtrotera, *otaku* czy komputerowego dandysa"¹⁰. Dla jednostki przedstawionej w takich wizjach materialne otoczenie ciała nie ma znaczenia, ponieważ jego życie jest organizowane i inscenizowane według czysto funkcjonalnych kryteriów podporządkowanych jego wirtualnej osobowości. Jest to ostateczny etap wyobcowania, o którym pisałem wcześniej – całkowite odcięcie od świata postrzeganego jako nudny i niebezpieczny.

W filmie Ridleya Scotta także ukazany jest ten aspekt wpływu technologii na ludzkie życie. Pisałem już o pionowym podziale miasta. *Bladerunner* nie przedstawia bynajmniej ludzi żyjących na najwyższych piętrach wieżowców, czyli tej wyższej sfery społecznej, jako "komputerowych dandysów", dla których nawet najbliższe otoczenie, czyli przestrzeń mieszkalna, nie ma znaczenia, ponieważ są podłączeni do centrum medialnego. Mieszkańcy zikkuratów przyszłości odgradzają się jednak od innych warstw społecznych, co umożliwia im właśnie technologie opisywane przez Rötzera. Redukują do minimum swój kontakt z niebezpieczną powierzchnią. Ich mieszkania to twierdze, których bronią skomplikowane systemy bezpieczeństwa – elektroniczne zamki, zdalnie sterowane windy, potężne drzwi i bramy. Pracują tam, gdzie żyją. Przedkładają komuni-

kację *body to body* nad *face to face*, czego wyrazem jest powszechne używanie wideofonu. Zamiast ludźmi, otaczają się przedmiotami, co w efekcie przekłada się na uprzedmiotowienie ich stosunków z innymi. Wszystkie te czynniki tylko pogłębiają ich izolację.

Pisałem już, że właściwą przestrzeń miejską w *Bladerunnerze*, czyli powierzchnię, stanowią brudne i zatłoczone uliczki. Od razu narzuca się skojarzenie z wielkomiejskimi slumsami. Są to obszary bezprawia, które wymykają się kontroli władz. W slumsach wszechobecne są media: ludzie tam żyjący dzięki środkom masowego przekazu cały czas widzą to, czego nie mogą mieć i czym nie mogą być – co jest powodem ich frustracji. Rötzer wskazuje, jak proces mediatyzacji ujemnie wpływa na rozwój społeczny jednostek. Według niego sprzężenie z mediami "prowadzi w kierunku wyprężenia z najbliższego środowiska"¹¹. Media są więc kolejnym czynnikiem, który prowadzi do izolacji jednostek. Media zastępują sferę życia publicznego. Mieszkańcy powierzchni nie mają prawie żadnego kontaktu z ludźmi z góry i tak jak mieszkańcy gett opisywanych przez Rötzera "coraz głębiej ukrywają się przed życiem społecznym w niszach i zaryglowują swoje bunkry, w których pracują, mieszkają i żyją"¹². Ludzie tam się wychowujący są wykorzeni, ich życie nie ma nawet pozoru stabilności i spokoju. Dlatego ich kontakty z innymi obciążone są nieufnością, strachem i wrogością.

Mieszkańcy wysokich wieżowców odcinają się świata zewnętrznego w swych mieszkaniach-twierdzach będących skorupami wypełnionymi przedmiotami i technologiami, zastępującymi kontakty z innymi. Z kolei ludzie z mieszczących się niżej slumsów i gett są odcięci – pozbawieni szans wyrwania się z nich, żyją w przestrzeni brudnej i meczącej. Te dwie przestrzenie stykają się tylko fizycznie, poza tym nie mają ze sobą nic wspólnego. Konsekwencją takiego dychotomicznego podziału miasta, jego niespójności, jest brak poczucia regionalnych

⁸ Tamże, s. 6.

⁹ Tamże, s. 15.

¹⁰ Tamże, s. 7.

¹¹ Tamże, s. 15.

¹² Tamże, s. 17.

więzi i tożsamości, a także frustracja jego mieszkańców – jednych odcinających się, drugich – odciętych.

Obawy o miasto

Jeżeli przyjrzyć się sposobom przedstawiania miast przyszłości w filmach o tematyce *science-fiction*, to uderza podobieństwo wielu wizji. Monumentalne, ale zarazem odarte z człowieczeństwa wizerunki miasta, w swym przedstawieniu podobne do metropolii z *Bladerunner*, obecne są np. w *Metropolis* Fritza Langa (1927), serii *Batmana*, z której pierwszą część wyreżyserował Tim Burton (1989), *Sędzim Dreddzie* Dannego Cannona (1995) czy *Piątym elemencie* Luca Bessona (1997). Nie twierdzą oczywiście, że wielka metropolia pełna wieżowców i slumsów na powierzchni ziemi to jedyny sposób przedstawiania w kinie miast przyszłości (wystarczy wspomnieć wizje Godarda, Jeuneta czy Szulkina), ale że cechy wspólne wizji ukazanych między innymi w wyżej wymienionych filmach pozwalają mówić o pewnym nurcie. Kwestia porównania i zdefiniowania wszystkich cech wspólnych jest zbyt szeroka jak na tę pracę. Chciałbym jednak poświęcić chwilę rozważaniom na temat wytworzenia się takiego nurtu, które mogą być przyczynkiem do głębszej analizy tego zagadnienia.

Literatura, a później film *science-fiction*, za swą naczelną zasadę obrały diagnozowanie współczesnych zagrożeń cywilizacyjnych i poprzez rzucenie ich w przyszłość, dokładniejsze kreślenie problemów z nimi związanych, w sposób niedostępny innym gatunkom twórczym. Jednym z takich problemów, któremu poświęcono uwagę w filmie *s-f*, są kierunki rozwojowe w urbanistyce. Filmowe wizje świata przyszłości stały się odbiciem nadziei i obaw związanych z rozwojem miast.

Miasto europejskie, rozwijające się przez stulecia względnie harmonijnie w ciągu ostatnich dwóch wieków poddane zostało gwałtownym perturbacjom ery industrialnej. W XIX wieku doświadczyło brutalnej agresji

przemysłu przystosowującego miasto do swoich potrzeb i fizycznie niszczącego jego historyczną tkankę¹³.

Z tym zjawiskiem urbanistycznego chaosu ery przemysłowej związane są pierwsze obawy o kierunek rozwoju miasta. Dla człowieka początku XX w. nienaturalna wydawała się urbanistyczna i architektoniczna dowolność służąca rozwiązaniom w założeniu tymczasowym, które jednak zostawały na długo, a w wielu przypadkach do dziś. Niemożliwe do przyjęcia było odrzucanie elementów miasta, które kształtowały się przez wieki, na rzecz nowych dzielnic industrialnych, gdzie wielkie fabryki sąsiadowały z zaniedbanymi kamienicami dla proletariatu i które odcięte od zdominowanych przez burżuazję śródmieść tworzyły swego rodzaju getta. Najpełniejszym wyrazem sprzeciwu przeciwko takiemu podziałowi miast było na przykład wcześniej wspomniane *Metropolis* Fritza Langa pokazujące miasto przyszłości jako podzielone na dwie części: podziemia dla bezimiennego tłumu, pracującego na rzecz powierzchni zamieszkałej przez bogaczy sprawujących władzę.

Przeciwko industrialnemu chaosowi wieku XIX wystąpili gwałtownie urbaniści XX-wieczni. "Wiek XX poddał miasto rygorowi doktryn modernistycznych, które bogatą treść miasta redukowały do najprostszych schematów funkcjonalnych i odpowiadających im struktur przestrzennych, rodem z filozofii przemysłowej organizacji produkcji"¹⁴. Zamiast entropii, zaproponowali utopię. Ich reakcja była na tyle gwałtowna, że w poszukiwaniu idealnego miasta zanegowali znaczenie historycznego rozwoju. Pisze Zygmunt Bauman w *Globalizacji*: "Wizja miasta doskonałego pociąga za sobą całkowite odrzucenie historii i starcie z powierzchnią ziemi wszystkich jej materialnych pozostałości"¹⁵. Jednym z twórców "idealnego miasta" był słynny Le Corbusier, który "oskarżał współczesne miasta o niefunkcjonalność [...], niezdrowe warunki życia i obrazę poczucia estetyki"¹⁶. W swoich koncepcjach postulował

¹³ *Miasto – wspólne dobro i zbiorowy obowiązek*, z: <http://kongresurbanistyki.um.wroc.pl/archiwum.html>.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Z. Bauman, *Globalizacja: i co z tego dla ludzi wynika*, Warszawa 2000, s. 49.

¹⁶ Tamże, s. 51.

usunięcie z miasta spontaniczności, chaosu i nieładu, czyli śmierć ulicy jako “domeny przypadku i wieloznaczności”¹⁷.

Wizja Le Corbusiera pozostała na papierze, ale szansę realizacji podobnego przedsięwzięcia otrzymał Oskar Niemeyer, który zaprojektował miasto Brazylię, czyli nową stolicę Brazylii-państwa. Architekt ten tworzył “widząc w każdym z nich [przyszłych mieszkańców] sumę określonego naukowo i starannie zmierzonego zapotrzebowania na tlen oraz jednostki ciepła i światła”¹⁸. Jednakże uporządkowana w każdym calu struktura zaprojektowanego od podstaw miasta wykluczała konieczność dokonywania wyboru, niweczyła możliwość przypadkowego spotkania innego człowieka i w ogóle eliminowała element przypadkowości z życia ludzkiego. Dlatego dla swych mieszkańców Brazylii stała się koszmarem. Symptomami tej miejskiej patologii były: “brak tłumy i tłoku, puste rogi ulic, anonimowość miejsc i ludzkie postaci pozbawione twarzy oraz odrętwiała monotonia otoczenia, które nie kryje żadnych zagadek, pozbawione jest wszystkiego, co mogłoby podniecać lub zdumiewać”¹⁹. W ten sposób utopie urbanistyczne ujawniły się jako odzierające z elementów najistotniejszych dla człowieczeństwa, a tym samym jako niemożliwe do zrealizowania.

Właśnie sytuacja, w której upadł mit “idealnego miasta”, a nie powstała żadna nowa koncepcja dotycząca rozwiązania problemów miasta w XX w., spowodowała powrót do wizji miast przyszłości wyrastających z chaosu urbanistycznego ery przemysłowej. Dlatego też wizje miast podzielonych społecznie, pełnych chaotycznych i tymczasowych rozwiązań architektonicznych (można by wręcz powiedzieć: rozwiązań *ad hoc*), zdominowały filmy *science-fiction* i zyskały realizacje między innymi w wymienionych wcześniej produkcjach. Sposób przedstawienia miasta w *Bladerunner* wpisuje się właśnie w ten nurt. Po raz drugi

odsylam tutaj do pierwszych ujęć filmu, kiedy to ukazana jest panorama megalopolis. Na pierwszy plan wysuwają się buchające ogniem i dymem kominy fabryczne – ogromna dzielnica industrialna, będąca obrazem takich dzielnic powstałych w większych ośrodkach przemysłowych Europy i Ameryki w XIX w., oczywiście po ich dojściu do potęgi.

*Koniec wieku XX unieważnił sztuczne doktryny, a miastom przywrócił cenne tereny przemysłowe i inne. Powstało jednak wiele dawnych, a także i stosunkowo nowych problemów: żywiołowy wzrost metropolii, paraliż komunikacyjny miast, degradacja śródmieść i choroba dezurbanizacji. Na sytuację miast u progu XXI wieku składają się więc szanse i zagrożenia, więcej jest chyba jednak pytań i wątpliwości niż konstruktywnych, aprobowanych propozycji. Dyskusja nad przyszłością miasta trwa*²⁰.

XX wiek pokazał, że nie można porywać się na wielkie, utopijne plany architektoniczne, ale też z drugiej strony nie można pozostawić miasta na pastwę chaotycznego i nieuporządkowanego rozwoju. Człowiek w swym życiu nie może wyrzec się swojego historycznego dziedzictwa i nie inaczej jest w przypadku miast; “podstawowy sekret «dobrego miasta» polega na tym, że raczej daje ono ludziom szanse, by mogli być odpowiedzialni za swoje działania «w historycznie nieprzewidywalnym społeczeństwie», niż stwarza «wymagowany świat harmonii i ustalonego z góry porządku»”²¹. Niestety w momencie, gdy uświadomiliśmy sobie drogę do rozwiązania problemów XX wieku, na horyzoncie ukazały się problemy wieku XXI związane z wkraczaniem w epokę określaną przez Rötzera mianem “cyfrowej” i przemianami, jakie we współczesnej mentalności dokonały wysokie technologie informacyjne.

¹⁷ Tamże, s. 53.

¹⁸ Tamże, s. 54.

¹⁹ Tamże, s. 55.

²⁰ *Miasto – wspólne dobro...*

²¹ Z. Bauman, dz. cyt., s. 57.