



Feďa Vukić  
**Dr Banham i Mr Price**

Znate li tko je Howard Roark? Modernistički arhitekt, koji je neposredno poslije drugoga svjetskog rata gradio monumentalna zdanja, imao je zbog nekih od njih problema, budući da je bio optužen za manjkav projekt. U toj je priči bitan i novinski magnat Gail Wynand, jedan od Roarkovih investitora, kasnije i tužilaca, te njegova supruga Dominique Francon, inače kći pomodnog i bogatog arhitekta Guyja Franco. U svojim visokotiražnim žutim novinama Wynand napada našega junaka, no kada se utvrdi da je projekt u redu, ne preostaje mu drugo no da počinu samoubojstvo. Dominique tada odlazi čovjeku kojega je cijelo vrijeme voljela – oslobođenom arhitektu Roarku. Kraj.

Jasno, takav melodramatski zaplet nije moguće pronaći u bilo kojoj enciklopediji moderne arhitekture, jer sve je to fikcija Kinga Vidora u filmu »Fountainhead« iz 1949. godine. Taj je film doslovce najbogatije okrunio tradiciju moderne scenografije i arhitekture uopće na ekranu, što ju je započeo još Melies a nastavili Lang, Protozanov i drugi. Privlačnost projekta zasniva se na jakom castingu (Gary Cooper, Patricia Neal, Raymond Massey), na velikoj svoti novca uloženog u produkciju i na činjenici da film opisuje avanturu arhitekta, dakle dotiče područje koje je u publici oduvijek izazivalo kontroverze – modernističku arhitekturu. Reakcije su zaista bile oprečne: na stranu makartistička tumačenja, duhovi su posebno bili uzbuđeni oblikovanjem scene i samih djela glavnog junaka, dakle radom njegova alter ega u stvarnosti, a to je bio Edward Carrere. Bivajući optužen za kopiranje F.L. Wrighta (što je možda prejak izraz za očitu inspiraciju karakterističnim oblicima i tipična vertikalna rješenja volumena) Carrere je umalo diskreditirao cijeli projekt, no valja znati da je upravo Wrightu prvotno ponuđeno da izvede design filma, što je on elegantno odbio golemim zahtjevom od 250.000 dolara. Osim toga, neki kritičari tvrde da Roarkova sudbina vuče dosta iz stvarnih Wrightovih iskustava, pa sve to zajedno čini »Fountainhead« kompleksnom međugrom fikcije i faksije – djelo je dovršeno u stvarnom povijesnom vremenu.<sup>1</sup>

Temeljni modernistički mitovi utkani su u priču: čisti geometrijski oblici građevina u borbi protiv historicističkih kompilacija, opsesija visokim zdanjima (radnja se završava na »najvećem neboderu na svijetu«) i nerazumijevanje sredine. Cjelokupna zbivanja u filmu i oko njega postavljaju veze izmišljaja i života s pomoću veza Carrere – Wright i Roark – Francon: »kopiranje« modela iz stvarnosti nadograđeno je kompleksnim odnosom modernističkog avangardnog i pomodnog retrogradnog arhitekta. Ipak, kao u svakom dobrom američkom filmu, sukob je postavljen na solidne financijske osnove – obojica su izvanredno plaćeni. Također, to su dva lica (»racionalno« i »iracionalno«) jedne epohe, u konkretnim društvenim uvjetima na kraju četrdesetih godina.

Slično tome, ako bi netko htio otkriti dva lica šezdesetih godina u stvarnim osobama, mogao bi jednostavno reći »dr. pop i mr. high tech« i tako, kao u junaku Stevensonove pripovijesti, utvrditi sličnosti i razlike unutar istog senzibiliteta. Riječ je o teoriji i praksi »visokog modernizma«, ili onoga što se u posljednje vrijeme naziva »pop design«,<sup>2</sup> pri čemu nemamo na umu moguća horror tumačenja jedne faze poslijeratne kulture, već komplementarnost misli i provedbe u desetljeću koje je poklonilo puno povjerenje znanosti i tehnologiji. Reyner Banham i Cedric

Price tražene su osobe, ljudi iz kulturnog područja pop kulture. Naravno, znatizeljenik bi potražio sažete informacije o njima ondje gdje ih je logično očekivati, primjerice u Enciklopediji moderne arhitekture Lumpugnanija,<sup>3</sup> gdje bi otkrio jedino da o njima nema podataka. Što se tiče Banhama, teoretičara, to ne mora čuditi, no Price je arhitekt-praktičar, pa ipak... Pedantniji istraživač utvrdio bi da je Banham, čije se ime nalazi na popisu autora enciklopedijskih jedinica, napisao točno jednu, i to onu o »novom brutalizmu«. Taj se pojam često vezao uza nj pedesetih godina pa ga, kao nekonvencionalan pristup arhitektonskom oblikovanju, možemo shvatiti kao kronološki okvir za jednu od najznačajnijih studija o modernom pokretu, knjigu »Theory and Design in the First Machine Age«. Objavljena 1960. to je druga u nizu kapitalnih studija o arhitekturi 20. stoljeća: prva je, dakako, Pevsnerova »Pioneers of the Modern Design«,<sup>4</sup> a treća Jencksova »Modern Movements in the Architecture«. Pevsner je bio Banhamov, a ovaj pak Jencksov mentor, pa su u tom lancu knjige nanizane tako da svaka naredna donosi nove elemente na osnovi prethodne. Kanonizirano mišljenje »Pionira« demitologizirano je »Prvom mašinskom erom« i prevedeno u medijsku spektakularnost »Modernih pokreta«. Akademsku pojavu Pevsnera zamjenjuje ležeran stav Banhama, kojega Jencks eksploatira u najboljoj tradiciji globalnih znanstvenih zvijezda, primjerice Marshalla McLuhana. Svaka naredna knjiga, ipak, nije »uništila« prethodnu, već na postojećim elementima izgradila novi sustav koji je dobrim dijelom ušao u svjetonazor, poticajno kreirajući dominantne »pop modernizma« i »postmodernizma«. Nekonvencionalnost je svakako movens koji tvori metodološke osnove za otvaranje drukčijih povijesnih uvida, na koje misli Banham kada 1960. tvrdi da arhitektura »druge mašinske ere« nastavlja teorijske i praktične zasade prve, ali primjenjujući ih shodno vremenu i životnim potrebama, bez mitologizacije prošlosti.<sup>5</sup> Jer, arhitektonski oblici međuratnog modernizma često su tek simbolizirali tehnologiju »estetikom stroja«, a rjeđe pratili mijene i primjenjivali nove mogućnosti tehnologije koja je napredovala. Banham temeljito analizira »mitska mjesta« ranog modernizma: Le Corbusier, Gropius, De Stijl... posebno je, pri tom, značajan njegov doprinos povijesnom sagledavanju futurističke i ekspresionističke arhitekture. Antologijski je primjer dubinski uvid u Corbusierov »Vers une architecture« i onaj slavni »sudar« antičkog hrama i automobila, paradigmatički primjer afirmacije »estetike stroja«. Banham napominje da su to skupocjeni, ručno rađeni, automobili ekskluzivnih serija, stoga neka vrsta mobilnog hrama 20. stoljeća, pa postavlja pitanje zašto nije uspoređen tada već postojeći velikoserijski proizvod, poput Forda T.<sup>6</sup> Isto tako, uočava značajne podudarnosti u optimizmu Gropiusovih i futurističkih stavova prema tehnologiji, pripisujući nerealizaciju takvih ideja u Bauhausu formalizaciji programa, i sklonosti simboličnim geometriziranim oblicima, a ne primjeni

3

Encyclopedia of 20<sup>th</sup> century architecture, general editor Vittorio Magnano Lampugnani, Abrams New York 1986.

4

Originalni naziv Pevsnerove knjige je »Pioneers of Modern Movement«, kako tvrdi Reyner Banham u knjizi Design by Choice, Academy London 1981, str. 20–41.

5

Reyner Banham, Theory and Design in the First Machine Age, Academy London 1960, i Machine Aesthetics, članak u Design by Choice, str. 44.

6

Banham, nav. dj., str. 44.

1

Donald Albrecht, Designing Dreams – Modern Architecture in the Movies, Thames and Hudson London 1986, str. 170–173.

2

U knjizi »Pop Design – Modernism to Mod« Nigela Whiteleya, Design Council London 1987.

bitnih tehnoloških inovacija.<sup>7</sup> Sve u svemu, modernistička je arhitektura svedena na pravu mjeru i lišena nepotrebne mitske aure. Banham ne zaboravlja istaknuti i razlike između simboličnih strojeva prve i druge mašinske ere: automobila i televizora. U razdoblju elektronski generirane slike svijeta, kojega je doživljaj već bitno izmijenjen automobilom, arhitektura treba da nađe odgovore na zahtjeve vremena koristeći se svim pogodnostima tehnologije. U tadašnjem »društvu obilja«, koje je uspostavljeno na razvijenim znanstvenim osnovama, nije bilo teško prihvatiti takvu sugestiju, kakvu su još pedesetih godina izložili članovi »Nezavisne grupe« u Londonu.<sup>8</sup>

Pop era, u kojoj je čovjek zaista bio na pragu makrosvemira, doslovno – lansiranjem prvog čovjeka u orbitu, i preneseno – prvom satelitskom emisijom, bilježi te iste 1961. početak rada na jednom od najkompleksnijih projekata u duhu visoke tehnologije, »Palači zabave« Cedrica Pricea. Sažete podatke o ovom samozatajnom hedonistu donosi 1985. specijalno izdanje japanskih časopisa Japan Architect i Architecture + Urbanism, »A Style for the Year 2001«.<sup>9</sup> Rođen je 1934, diplomirao na Arhitektonskoj školi u Cambridgeu 1955, a diplomu Arhitektonskog udruženja u Londonu stekao je 1957. I, na kraju, 1960. osnovao s Frankom Newbyjem projektni ured. Otada pa do danas ta je firma realizirala jedan poznati objekt, koji objavljuje Jencks u »Modernim pokretima«, i to kavez za ptice u londonskom zoološkom vrtu, u suradnji s lordom Snowdonom.<sup>10</sup> Što je, doista, Cedric Price radio sve te godine, osim što je manifestno uživao u kubanskim cigarama i francuskom konjaku?

Projektom »Palače zabave« Price se bavio do 1967, do kada je u nekoliko inačica razvio osnovnu zamisao: arhitektonski prostor za multimedijalna događanja suvremenog urbanog čovjeka, istog onog koji je kao »osviješteni potrošač« stvorio pop art. No, »Palača zabave« bila je nešto sasvim drukčije, izvan svih povijesnih obrazaca i uzora građenja za slobodno vrijeme i užitke. Osnovu cijelog kompleksa čini čelična konstrukcija kao jedini čvrsti dio, sve ostalo, svi servisi, uređaji i funkcije prilagodljivi su i nestalni, zamišljeni za trajanje od nekoliko dana do nekoliko sati. Posjetioci aktivno sudjeluju u stvaranju ambijenta s elementima najsavršenije tehnologije, prvenstveno televizijske, kojoj Price daje izuzetno značenje u edukaciji i zabavi. Jedan gigantski »kulturni stroj« iz šezdesetih očito je blizak Fullerovom konceptu arhitekture, a nismo daleko ni od Sant'Eljinog viđenja »zgrade i grada koji će trajati kraće od nas«.<sup>11</sup> Koncept je možda temeljna riječ, jer »Palača zabave« i nije drugo do »work-in-progress« projekt čija je sudbina potpuno istakla

procesualnost kao osnovni princip arhitekture pop ere. Procesualnost se, međutim, ne iscrpljuje u granicama nacrtu, već se proteže kroz višegodišnji rad koji, nadalje, otkriva potpunu »efemerizaciju monumentalnog«<sup>12</sup> skretanjem interesa od forme građevine k artikulaciji predviđenih sadržaja. Tehnologija je primijenjena potpuno bez dodatne reprezentativnosti jer, kako ističe Banham, »kada svi uređaji vaše kuće stoje sami od sebe, čemu još kuća da ih drži? Što još radi kuća osim što skriva vaša mehanička spolovila od pogleda ljudi s pločnika?«<sup>13</sup> Primjerenom vremenu, a u želji da prostor »pruži servisni okoliš posjetiocima koji aktivno sudjeluju u različitim događanjima«,<sup>14</sup> Price predviđa kazališno i plesno područje, zatvoreni TV-sistem, zonu meditacije i »arkadu radosti«. Rezultat je građevina kojom je potpuno relativizirana tradicionalna nomenklatura i dovedeno u pitanje uobičajeno shvaćanje i prakticiranje arhitekture.

Koncept hedonizmom natopljene eksperimentalne arhitekture produbljen je u tijeku 1964/65. u projektu »Potteries Thinkbelt«, što ga je Price sam sebi zadao kao novi misaoni i radni proces, ovaj put u edukativne svrhe. Njegov već poznati stav prema modernoj univerzitetskoj arhitekturi, izražen rečenicom »Samo srednji vijek s točkama snage 13 ampera«,<sup>15</sup> ovim je projektom stekao pokriće u jednoj istinskoj »architecture autre«, kompleksu tako radikalnom i nekonvencionalnom da ga je i danas teško zamisliti realiziranog. Sjedinjenjem ideje urbanističkog planiranja s upotrebom zatečenih elemenata, i obrazovnim procesom shvaćenim kao proizvodnja (otud i »thinkbelt« – nešto kao misaona beskraja tekuća vrpca), nastaje područje definirano s jedne strane prometnicama, s druge zgradama za smještaj studenata. Takvom se hardwareu pridružuje i središnja čelična konstrukcija unutar koje su smješteni fleksibilni dijelovi slagalice univerziteta – softwera za obrazovanje intelektualaca budućnosti. Iznad svega se uzdiže servisna dizalica – kran. Sistem izbora kratkotrajnih obrazovnih programa provodi se aktivnim sudjelovanjem studenata u fizionomiji prostora, što je ideja razrađena i u projektu »Pop-up Parliament« gdje fleksibilna struktura omogućuje prilagodbu nestalnim političkim prilikama i potrebama. Duhovitosti nikad nije nedostajalo engleskom arhitektu koji je operativne metode ready made strategije shvatio kao sasvim dolično sredstvo projektiranja. Unutar »Potteries Thinkbelt« univerziteta dijelovi su kompatibilni i zamjenjivi, poput stambenih kapsula koje se vežu na središnji opslužujući toranj u »Utikačkoj jedinici« Warrena Chalka iz 1964. Osim toga, ta antiizolirajuća zajednica studenata onemogućuje stvaranje dormitorija, jer, kao što opaža Landau, »studentski smještaj postaje integralni dio lokalnog stanovanja u kojem se, u periodu od tri do pet godina, nudi mogućnost istraživanja novih tipova stanovanja i življenja«.<sup>16</sup> Priceovi koncepti donose jasno izraženu notu sociološkog pro-

7

Banham, FMA, str. 281/282, navodeći citate iz Gropiusovih »Idee und Aufbau«: »...želimo arhitekturu prilagodenu našem svijetu mašina, radio-prijemnika i brzih automobila«.

8

O »Nezavisnoj grupi« u Whiteley, nav. dj., str. 45–85, s bibliografijom.

9

A Style for the Year 2001, special edition of JA and A + U, Tokyo 1985, str. 173 i 249.

10

Charles Jencks, Modern Movements in Architecture, Penguin Books London 1973, str. 284.

11

Antonio Sant'Elia, Manifesto dell'architettura futurista, »Lacerba« Milano, 11. srpnja 1914. Hrvatski prijevod u Život umjetnosti br. 45/46, Zagreb 1989, str. 103.

12

Krešimir Rogina, Pop-arh, ka efemerizaciji monumentalnog, Čovjek i prostor br. 2, Zagreb 1989, str. 20–23.

13

Reyner Banham, A Home is not a House, DBC, str. 56.

14

Cedric Price, Fun Palace, Camden London, Architectural design XI/1965, str. 522.

15

Cedric Price citiran u Whiteley, nav. dj., str. 137.

16

Royston Landau, A New Directions in British Architecture, Braziller edition, New York 1968, str. 84–85.

mišljanja arhitekture, tj. shvaćanje kompleksa kao živog organizma ili generatora urbanih funkcija. Metoda je besprijeckorno modernistička: desetak godina kasnije, 1977, u »Inter-action« centru upotrebljavaju se gotovi industrijski elementi, upravo onako kako bi ih Duchamp možda upotrijebio da je bio arhitekt.

Procesualnost je gotovo sudbina Cedrica Pricea, jer je do danas za nje ga važniji koncept visoke tehnologije kao odgovor za koji se tek traži pitanje, da parafraziramo naslov jednog video-predavanja.<sup>17</sup> Primjerice, u projektu za proširenje »Nacionalne galerije« u Londonu ponovo nalazimo ideju »kulturnog stroja« i poštivanja pojedinačnih izbora. Čvrsta građevina futurističkog izgleda kao da realizira »zadovoljstvo u kontekstu« situiranjem potpuno različitog novog elementa u visokodefinirano urbano tkivo. Simbolično ili ne, na tom su se natječaju 1983. stekle svojedobne krajnosti pop senzibiliteta: dok Price oblikuje galeriju za potpuno aktivne »korisnike«, Venturijev nagrađeni rad podrazumijeva tradicionalno pasivne posjetioce; dok je Priceov objekt još uvijek »apstraktan« u duhu eksperimenata šezdesetih, Venturi je doslovno primijenio pop gigantografiju u kolažiranju historijske referencijalnosti.

Čak i u »Stilu za 2001« Price ističe »mogućnosti obrazovne televizije u usporedbi sa školskim razredom«, izražavajući uvjerenje da »novi promijenjeni oblici saobraćaja, energije i komunikacije nisu suvišna uloga arhitekture«<sup>18</sup>. Uz to je lakonski priložio ezoteričnu sliku / projekt sasvim blisku duhu ranih sedamdesetih godina. Slično se razmišljanje moglo vidjeti i čuti u Grazu u travnju ove godine, gdje je predgovorom popratio izložbu »Peripherie – direct encounter«.<sup>19</sup> Opisujući grad kao jaje, kaže da je drevni bio tvrdo kuhano, od 17. do 19. stoljeća na oko, a moderni je grad kajgana. Takva je lakoća izražavanja krasila i Banhamove kritičke tekstove godinama pisane za stručne i manje specijalističke časopise u kojima se bavio i »neakademskim« kulturnim fenomenima: američkim automobilima, filmovima B produkcije, popularnim novinskim izdanjima, općeprihvaćenim predodžbama masovne kulture i mitologijom potrošačkog društva uopće. Banham je možda shvatio da su to »elementi koji su ušli u naš život i o kojima stari nisu mogli ni sanjati«<sup>20</sup>, sa čim je u vezi njegovo uvjerenje da je tehnologija u napredovanju osnova masovne kulture, što je na različite načine izraženo u svim tekstovima. Bez obzira na to piše li o mijeni oblika »Jaguara« u tijeku pedesetih, a značenju filma »Barbarella«, ili analizira američku psihologiju »gadget« oblikovanja, Banham metodološki čisto, a duhovito i ležerno, razrađuje kritički korpus komplementaran povjesničarsko-teorijskom radu. Vrckavo-zafkantski izrazi i neočekivane tvrdnje daju širi smisao čvrstim konstrukcijama »ozbiljnih« knjiga. Jedna od najznačajnijih složenica njegove esejistike jest »dobro prilagođen okoliš«<sup>21</sup>, ko-

17 Cedric Price, *Technology is the answer, but what is the question*, Pidgeon audio visual (PAV 798), 1981.

18

Vidi pod 9, str. 249.

19

Izložba je otvorena u Haus der Architektur, 14. travnja 1989, i predstavila je ambijentalne radove grupe austrijskih i dvojice jugoslavenskih arhitekata. Vidjeti u Čovjek i prostor br. 4, Zagreb 1989, str. 24–25.

20

Antonio Sant'Elia u tekstu nav. pod 11.

21

Reyner Banham, *The Architecture of the Well-Tempered Environment*, Architectural Press London 1960.

jom se može najbolje opisati eksperimentalna arhitektura šezdesetih godina, uključujući i Pricea, jer je upravo prilagođivanje / oblikovanje okoliša tanka linija koja povezuje tradiciju visokotehnološke arhitekture, od prvih Fullerovih projekata do recentnih radova Piana, Rogersa i Fostera. Arhitektura se postavlja kao »druga priroda«, sredstvima tehnike oblikovana sredina prilagođena potpuno potrebama korisnika, dok se zahtjevi reprezentativnosti objekta zanemaruju. U tom smislu šezdesete godine donose »estetiku strojeva« u njezinoj esenciji, ogoljenu do srži tehnoloških servisa. Drugim riječima, ako je rani modernizam donio mehaničku retoriku Le Corbusierovom maksimumom o kući kao stroju za stanovanje, šezdesetih godina ona to zaista postaje kao »produžetak čovjeka« u hedonistički nastrojenom »društvu obilja«. Ipak, suočen sa činjenicom da se povijest arhitekture bavi uglavnom vanjskim oblicima (u mijeni tipologije), Banham napominje da »nema pop arhitekture niti će je biti u pravom smislu, jer su građevine vraški trajne«<sup>22</sup>. Ponašanje gravitacijskih zakona i potrošnost, zamišljene u projektima grupe »Archgram«, ne mogu biti primijenjene na arhitekturu bez dubljih promjena u svijesti korisnika, time i cjelokupnog socijalnog konteksta. Zbog toga je dobar dio arhitektonskog koncepta šezdesetih označen »vizionarskim«, jer je malokad realiziran u konkretnim oblicima. Otud bismo možda »pop oblikovanje« mogli smatrati posljednjim avangardnim stremljenjem 20. stoljeća, a Cedrica Pricea doživjeti kao idejnog nosioca toga, možda konačnog, izraza modernističke vjere u beskrajni napredak.

Još su dva aspekta izrazito prisutna u teoriji i praksi šezdesetih: gradotvornost kao logistika »dobro prilagođenog okoliša« i hibridnost oblikovanja u assemblage kombiniranju raznorodnih elemenata. Interes za genezu suvremenog grada Banham je pokazao i monografijom o Los Angelesu, koji poput Las Vegasa zastupa strategije potpuno oprečne purističkim (ili purifikacijskim) modelima ranog modernizma. Oba grada, naime, nastaju na tipično američki način: jedan kao funkcija zabave i materijalizacije prohtjeva potrošača, drugi kao nakupina najrazličitije zamislive arhitekture potaknute i filmskom industrijom. Mitologemi fikcije na djelu su: avantura, rizik i brzi uspjeh... dok je Las Vegas poslužio Venturiju za analizu elektronske urbane grafike i komunikacijskih vrijednosti grada, Banham je za Los Angeles pripremio osobitu metodologiju, jer »kao što su engleski intelektualci učili talijanski da bi čitali Dantea, tako sam i ja naučio voziti kako bih shvatio Los Angeles«<sup>23</sup>.

Analizirajući povijest i prostornu raspodjelu, služeći se karakterističnim izrazima poput »surfurbia« ili »autopia«, zaključuje da unutar istoga grada, u kojemu vitalnost stanovnika stvara lokalno obojenu »nevinu« arhitekturu, mogu postojati i opstati i moderna i tradicionalistički orijentirana arhitektura. Time se na drukčiji način ponovo ističe jedna od magistralnih Banhamovih teza, temeljito elaborirana u »Theory and Design«: teza da formalne / stilske odrednice zapravo imaju sekundarno značenje u arhitekturi, koja se prvenstveno potvrđuje u životnim procesima, drugim riječima, kvalitetom urbanog življenja. Tu je blizak Priceovu uvjerenju da zaista nema potrebe graditi kada je oko nas toliko loše arhitekture – Price je očito preokupiran razmišljanjem o arhitekturi, ne podizanjem monumenata za vječnost. Za obojicu je arhitek-

22

Reyner Banham, *Who is this Pop*, DBC, str. 96.

23

Reyner Banham, *Los Angeles, The Architecture of the four ecologies*, Penguin Press London 1971, str. 23.

tura izuzetno dug proces, tek zatim čvrsta forma – stoga je Banham bio trajno fasciniran hibridnim urbanim aglomeracijama, pa je tako 1975. odselio iz maglovitog Londona u pravcu sunčane Kalifornije želeći osjetiti ono što ga je, kao i Pricea, posebno privlačilo: život grada koji se ne ravna normativnim vizijama. Monografija je »grada anđela« i posvećena Priceu, pa su se tako »dr. pop i mr. high-tech« simbolično sreli u klasičnom prostoru žudnje hedonističke generacije šezdesetih.

Ako bi, dakle, neki budući King Vidor htio snimiti film o arhitektima koji bi simbolizirali epohu »pop oblikovanja«, tj. vrijeme kada je prevladavao tehnološki optimizam i vjera u (bolju) budućnost, Reyner

Banham i Cedric Price svakako bi bili modeli za fiktivne osobe u scenariju. Naravno, to će biti znanstveno-fantastični film prije nego melodrama, a odvijat će se negdje između zrakopraznih prostora i tla gdje se o poništenju sila gravitacije (i svih drugih sila) još uvijek može samo sanjati. Tu, gdje je »Versailles modernog pokreta noćni klub holivudskog mjuzikla, a gotička katedrala neboder futurističkog epa«.