

# Muzej filma

---

**Horvat, Pavle**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2018**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:*

**University of Split, Faculty of Civil Engineering, Architecture and Geodesy / Sveučilište u Splitu, Fakultet građevinarstva, arhitekture i geodezije**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:123:817901>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-08**



*Repository / Repozitorij:*

[FCEAG Repository - Repository of the Faculty of Civil Engineering, Architecture and Geodesy, University of Split](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



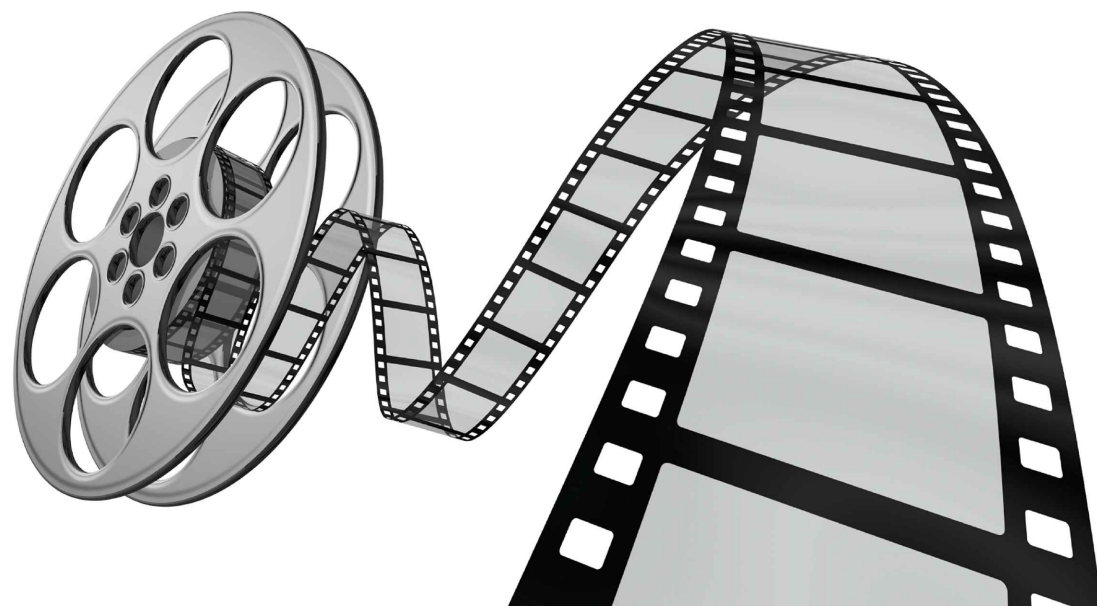
# DIPLOMSKI RAD

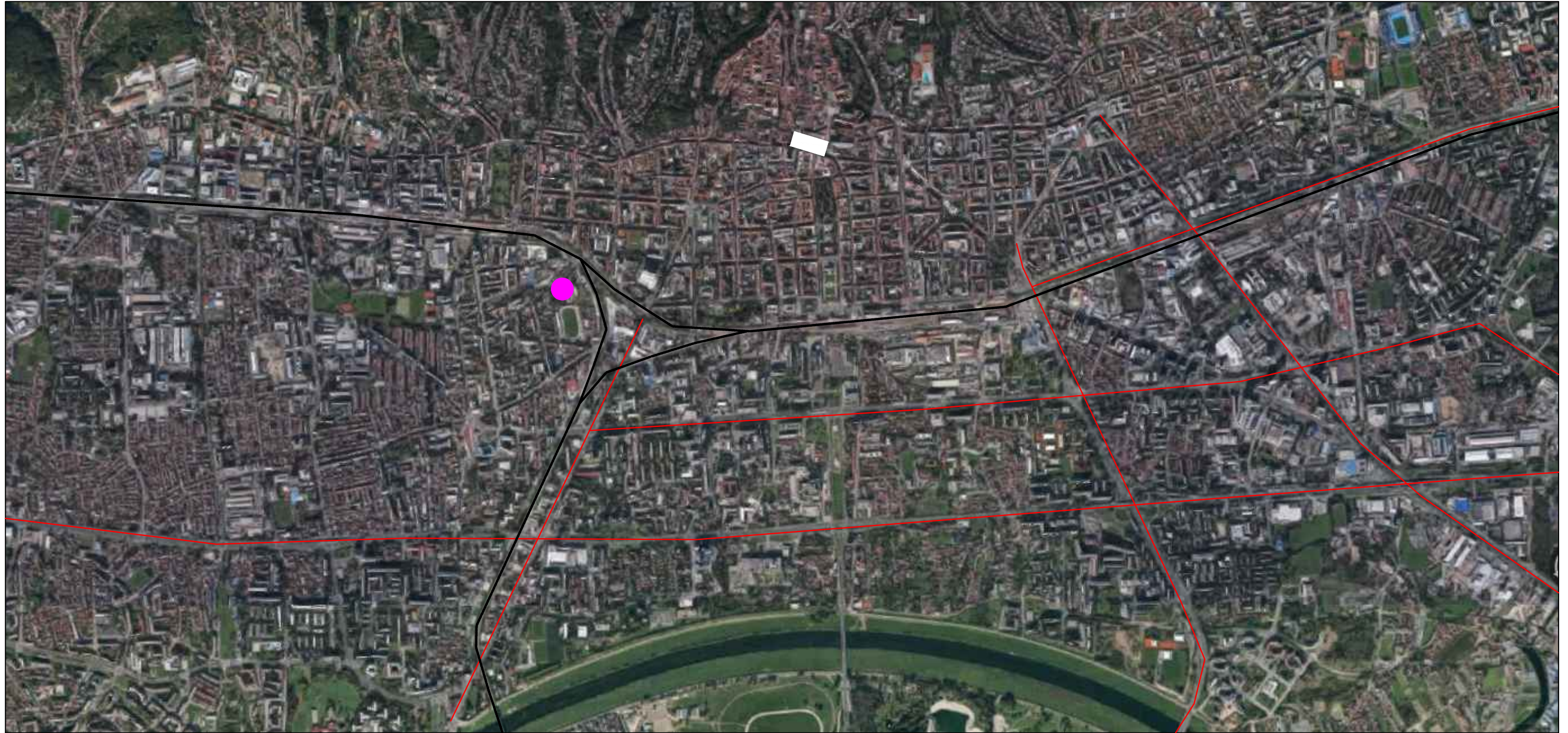
Fakultet građevine, arhitekture i geodezije  
Sveučilište u Splitu  
Akad. god. 2017./2018.  
Datum predaje: 2.2.2018.

Mentor: prof. ANTE KUZMANIĆ, d.i.a.  
Komentor: izv. prof. dr. sc. BRUNO KRAGIĆ  
Konzultant za konstrukciju: prof. dr. sc. MILJENKO HAIMAN dipl. ing. grad.

Student: PAVLE HORVAT

## MUZEJ FILMA





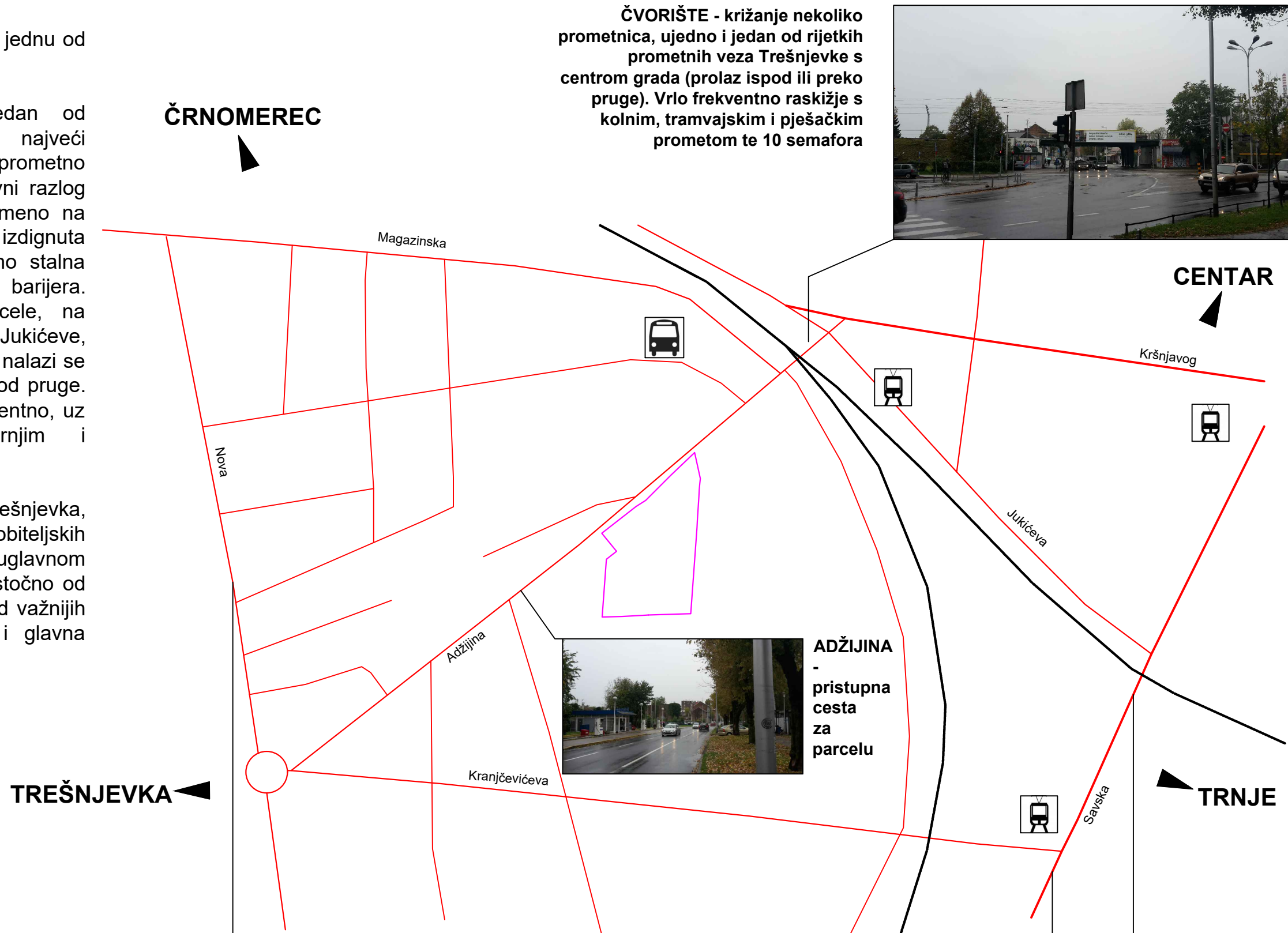


## ANALIZA - PROMET

Parcela se nalazi uz Adžijinu ulicu, jednu od bitnijih ulica istočne Trešnjevke.

Trešnjevka, iako površinom jedan od najvećih, a stanovništvom najveći zagrebački kvart, relativno je loše prometno povezano sa centrom grada. Glavni razlog tome je željeznička pruga, povremeno na razini okolnog terena, povremeno izdignuta (kod moje parcele 5 metara) - no stalna prometna, vizualna i mentalna barijera. Upravo nedaleko od moje parcele, na velikom raskrižju Adžijine, Jukićeve, Magazinske, Brozove i Kršnjavog - nalazi se jedno od rijetkih kolnih prolaza ispod pruge. Iz tih je razloga raskrižje vrlo frekventno, uz nerijetke gužve u ranojutarnjim i popodnevnim satima.

Zapadno od parcele nalazi se Trešnjevka, naselje pretežito niskokatnih i obiteljskih kuća povezano s obuhvatom uglavnom preko Nove i Magazinske ceste. Istočno od parcele leži Savska cesta, jedna od važnijih zagrebačkih prometnica, ujedno i glavna prometna veza s centrom grada.

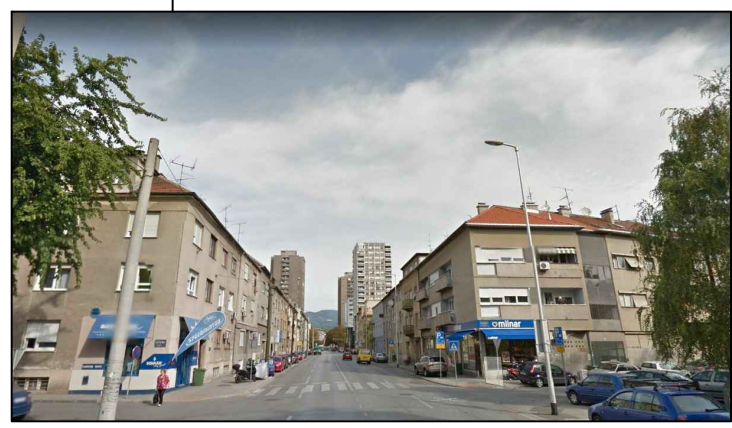


**ČVORIŠTE** - križanje nekoliko prometnica, ujedno i jedan od rijetkih prometnih veza Trešnjevke s centrom grada (prolaz ispod ili preko pruge). Vrlo frekventno raskrižje s kolnim, tramvajskim i pješačkim prometom te 10 semafora

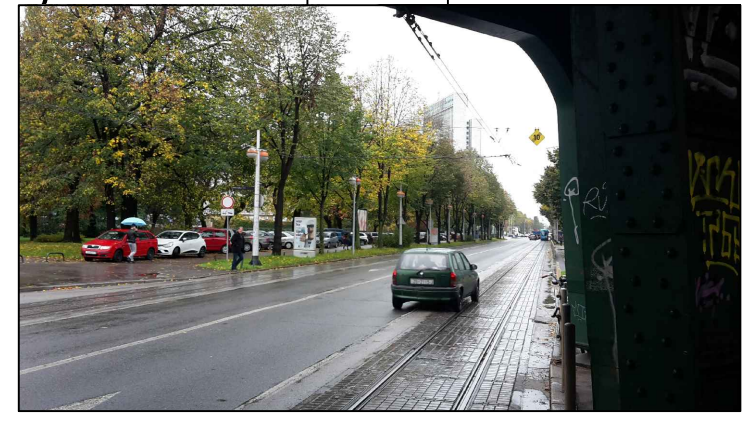


**ADŽIJINA** - pristupna cesta za parcelu

**NOVA CESTA** - glavna poveznica sa Trešnjevkom na zapadu



**SAVSKA CESTA** - najprometnija ulica u blizini, ujedno i glavna poveznica s centrom grada

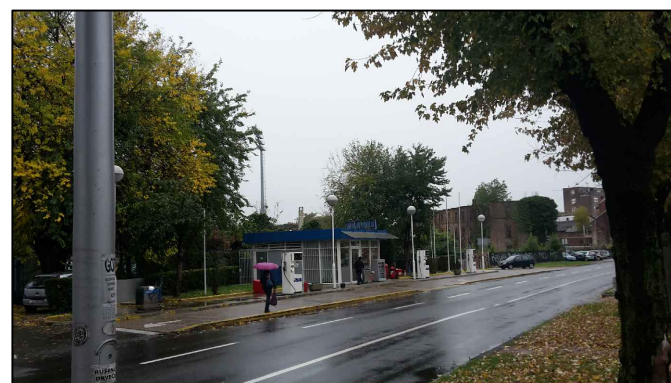
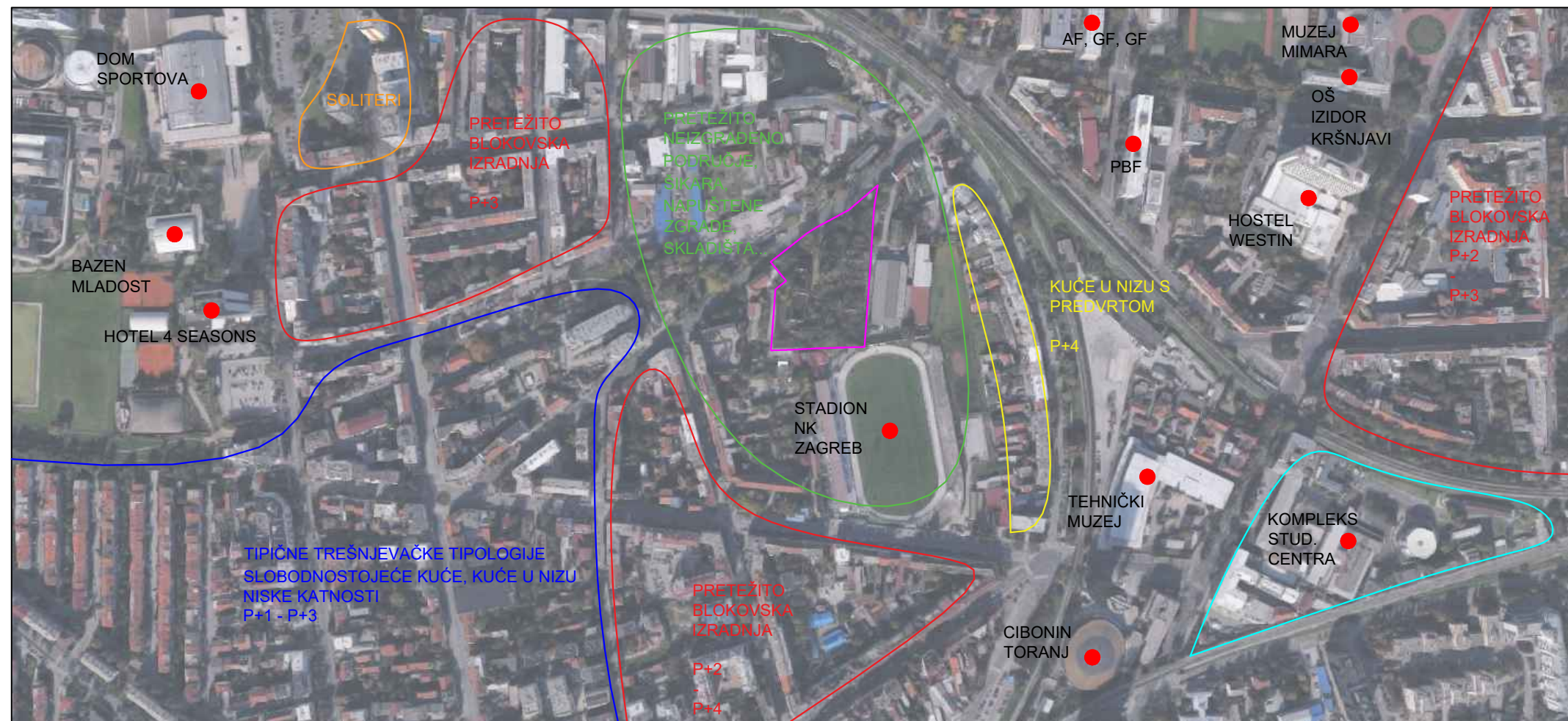




## ANALIZA - IZGRADNJA

Parcela se smještena na međi područja nekoliko tipologija izgradnje. Na zapadu se nalazi tipična trešnjevačka smjesa obiteljskih kuća i kuća u nizu niske katnosti. Istočno od parcele, uz Brozovu ulicu, su stambene zgrade u nizu s predvrtovima. Na sjeveru su raznorazni solileri, najčešće u vidu škola, fakulteta, muzeja i dr. No sve te tipologije malo pomalo ustupaju mjesto tipičnoj zagrebačkoj blokovskoj izgradnji kako se krećemo prema istoku i sjeveru. Katnost je uglavnom P+2 do P+4.

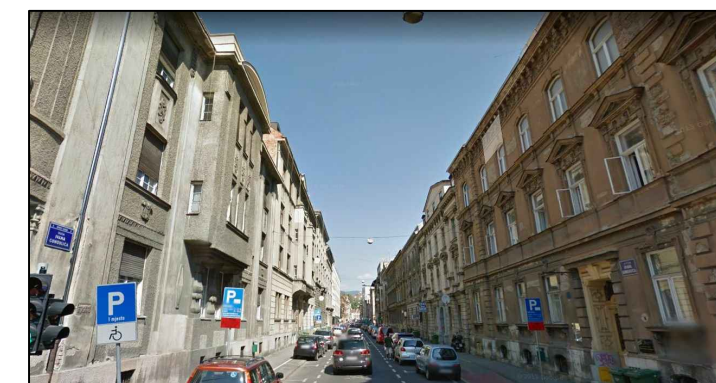
Sama parcela nalazi se na području nekadašnje tvornice svile "Bubara", odavno u ruševnom stanju. Na parceli, ukupne površine 10800 m<sup>2</sup>, nisu uočeni nikakvi vrijedni objekti. No sam položaj blizu centra, kao i odlična prometna povezanost, svakako lokaciji daju potencijal koji se može i treba iskoristiti. Teren je skoro potpuno ravan (pad max 0.5%).



pogled na parcelu s Adžijine



Brozova ulica, P+4 uz predvrt



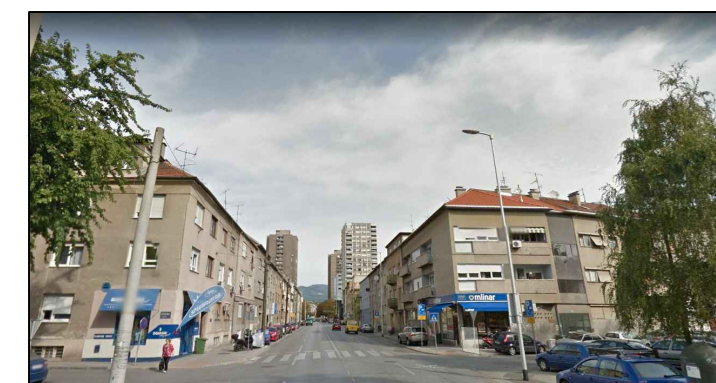
Gundulićeva ulica, tipični zagrebački donjogradski blokovi, P+2



zatečeno stanje na parceli



Kranjčevićeva ulica, P+4



Nova cesta, tipična izgradnja Trešnjevke, P+2

KOMENTORSKI RAD - **ODNOS ARHITEKTURE I FILMA**

Fakultet građevine, arhitekture i geodezije  
Svečilište u Splitu  
Akad. god. 2017./2018.  
Datum predaje: 17.11.2017.

Mentor: prof. ANTE KUZMANIĆ, d.i.a.  
Komentor: izv. prof. dr. sc. BRUNO KRAGIĆ

SADRŽAJ

Uvod

Film u arhitekturi

Arhitektura u filmu

Odnos jezika filma i arhitekture

Zaključak

Literatura

UVOD

Odnos dvaju umjetnosti uvijek je intrigantna tema, prepuna analiza, usporedbi i pronalaženja paralela (ali i različitosti) na temelju kojih se stavljaju u neku relaciju. U ovom ću eseju pokušati ukratko analizirati umjetnosti arhitekture i filma te donijeti zaključke relevantne za temu svog diplomskog rada - Muzej filma.

Svake se dvije umjetnosti mogu usporediti na najmanje dva nivoa. Prvi je prikazivanje jedne od njih kroz jezik druge - u kojem slučaju neki elementi prve postaju tek dio šire cjeline potonje. Prvi dio eseja fokusira se na takvu analizu: prvo ću u par rečenica obrazložiti prikazivanje filma u arhitekturi, a zatim nešto opširnije i korištenje arhitekture u filmu.

No dublja, i za potrebe mog rada relevantnija usporedba je ona samih jezika dvaju umjetnosti. Koji je jezik svake od njih i kako se mogu usporediti? Mogu li se, i kako, translirati jedna i drugu? Mogu li se staviti u suodnos na način da korisniku bude jasan? Zato u drugom, duljem, dijelu eseja analiziram jezike arhitekture i filma, kompariram ih te pokušavam izvući neke zaključke koji bi eventualno mogli biti korisni za moj nadolazeći projekt.



film u arhitekturi - kino dvorana

## FILM U ARHITEKTURI

Nekoliko je vrsta prostora u kojima arhitektura „svojata“ film i čini ga dijelom svog doživljaja: prvenstveno su to kino-dvorane, projektirani prostori za projekcije na otvorenom, muzeji posvećeni filmu te drugi. Pošto su vizualne, akustične i doživljajne zakonitosti takvih prostora već opisane u mnoštvu arhitektonskih knjiga, priručnika i udžbenika, ovdje ih nema potrebe ponavljati.

Razvojem tehnologije razvio se kroz zadnjih nekoliko desetljeća još jedan način „ulaska“ filma u arhitekturu: projekcije filmskog sadržaja na građevne elemente arhitekture, najčešće na fasadu ili neki njezini dio (npr. Herzogov i de Meuronov projekt za Centar umjetnosti u Bloisu iz 1991.)



scena iz filma „Mit Pruitt-Igoea“

## ARHITEKTURA U FILMU

Prikazivanje arhitekture kroz film funkcionira na više načina. Onaj najočitiji uključuje dokumentarce o arhitektima odnosno arhitekturi i njihovo eventualno korištenje u procesu edukacije. „Mit Pruitt-Igoea“ iz 2011. je dobar primjer.

Na sličan način, film kao popularna i posjećena vrsta umjetnosti ima sposobnost kreiranja i mijenjanja ljudske percepcije o elementima koji čine život, pa tako i o prostoru. Ljudi koji vjerojatno nikada u životu neće nogom kročiti u slumove ili favele svoje znanje i predodžbu (iskrivljenu ili ne) steći će u pravilu iz filmova ili serija.

Treba naglasiti i ulogu filma kao eksperimentalnog pogona za arhitekturu. Filmske kulise, pa čak i kompjuterska animacija, nemjerljivo su jeftiniji od realizacije projekta neke zgrade (da ne govorimo o većem mjerilu, poput ulice ili grada) - stoga filmska arhitektura može poslužiti kao zamišljena ideja ili kontrast one stvarne. Sve arhitektonske forme koje su danas ili preskupe ili tehnički neizvedive, moguće je prikazati kroz film - skupa s načinom kako tvore prostor i utječu na ljude.

No najčešći i najznačajniji način uporabe arhitekture u filmu je upravo njezino korištenje kao filmske vizualne i doživljajne podloge. Baš kao što stvarna arhitektura ima sposobnost utjecanja na stvarne ljude, kao što izaziva osjećaje u korisniku, kao što govori nešto o društvu koje ju gradi - filmska arhitektura čini isto: za same likove unutar filma, ali i za nas kao gledatelje. Štaviše, taj je efekt možda čak i jači u filmu, pošto je svaki kadar filma planski zamišljena, „isprojektirana“ cjelina u kojoj nema slučajnih detalja. Ako smo, gledajući film, ostali zapanjeni vizualnom snagom neke građevine u prvom planu ili se poistovijetili s impliciranom tugom junaka koji stoji sam usred nepreglednog eksterijera u totalu; ako je od svih mogućih načina prikaza radnje i likova redatelj baš odabrao taj koji u nama budi neke emocije, značenja ili asocijacije - onda su te emocije, značenja i asocijacije vrlo vjerojatno i planirani od strane autora filma.

Baš kao što film koristi, primjerice, likove da se (među ostalim) gledatelji povežu s njima ili filmsku pozadinsku glazbu („soundtrack“) da gledatelju stvori atmosferu, jednako tako koristi i prostor (tj filmski prikaz arhitektonskog prostora) da komunicira s gledateljem i prenese mu neka značenja.

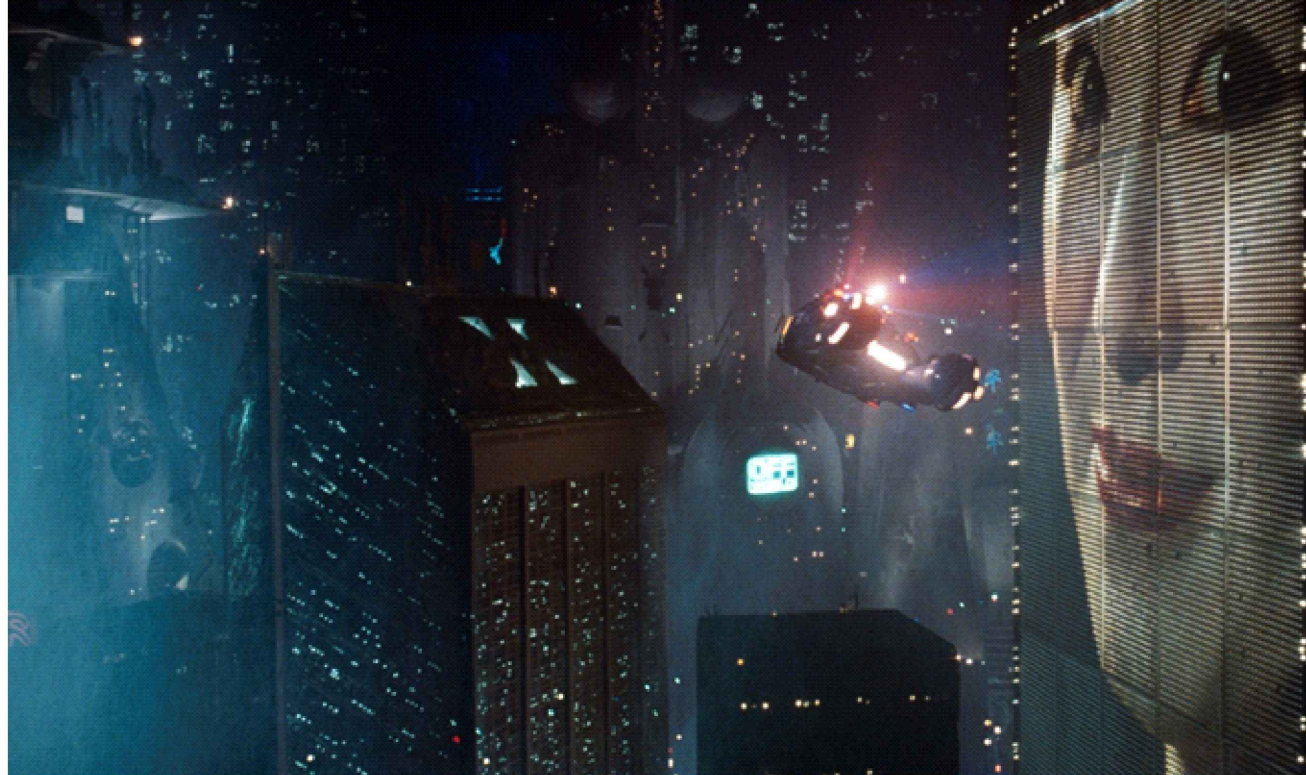
Pokazuje li, na primjer, redatelj ogoljene i surove prostore, možda želi dočarati ljudsku usamljenost i neostvarivanje komunikacije (Vive l'Amour, 1994.). Koristi li total nepreglednog grada prepunog nebodera, reklama i letećih automobila, dočarava seting prilično distopijskog grada budućnosti (Blade Runner, 1982.). Snima li (polu)dokumentarac u favelama, one služe kao odlična „životna podloga“ protagonista filma i daju pozadinu svemu što radi (Juventude em Marcha, 2006.). Gole, teške zgrade industrijskog distrikta odlično simboliziraju opresiju koju na slabo cijenjeni i plaćeni posao radnika postavlja kapitalizam (West of the Tracks, 2003.). Vizura grada višekatnica i konzumerističkog blještavila snimana iz ljudske (de facto, žablje u odnosu na mjerilo) perspektive evocira alijenaciju i izgbuljenost stanovnika u gradu (Kôkaku Kidôtai, 1995.). Posuđujući elemente iz našeg svijeta, filmska je arhitektura u stanju predočiti skoro bilo koje čovjekovo ili društveno stanje, bez ijedne izgovorene riječi - isključivo svojom vizualnom simbolikom.

No osim što utječu na nas kao gledatelje, filmski prostori korespondiraju još i više s likovima u samome filmu. O liku i njegovom odnosu prema prostoru gdje se nalazi puno se može reći na temelju redateljevih odbabranih kadrova. Kako se lik ponaša u nekom prostoru? Koliko je slobodan u njemu? Ili ukočen? Koliko lako se kreće? Prati li kamera oči junaka? Koji je plan korišten i koji kut kamere? Je li kamera pokretna? U stvarnom svijetu čovjek se prema okolnom prostoru može odnositi na puno načina, i svaki od njih nešto govori. Film raspolaže svim svojim tehnikama, umijećima te općenito trikovima zanata da ih sve dočara i posluži ih nama kao gledateljima



arhitektura u filmu „West of the tracks“





arhitektura u filmu „Blade Runner“

## ODNOS JEZIKA FILMA I ARHITEKTURE

Uspostavljanje odnosa između filma i arhitekture temeljem njihovih sličnosti (i različitosti) ključno je za svako promišljanje o projektu poput Muzeja filma koji ih ima ambiciju u sebi objediniti. I koliko god navedeni odnos bio slojevit i višeznačan, pokušao sam se u ograničiti nekim nužnim parametrima.

Kao prvo, analizirao sam isključivo one elemente jezika koje će prosječan posjetitelj Muzeja moći svjesno ili podsvjesno prepoznati, razumijeti i biti utjecan od njih. Razlike između vrsta objekata, načini montažnih prijelaza između kadrova ili filmski principi neodređenosti te nepodešenosti poznati su pojmovi iz filmske teorije, no uglavnom su nerazumljivi, i stoga ni ne rezoniraju, s prosječnim gostom - toj osnovnoj mjernoj jedinici na koju Muzej mora djelovati.

Nadalje, nisam se obazirao na elemente koje su inherentne umjetnosti kao takvoj te se pojavljuju u svim njezinim vidovima (od kazališta i literature do glazbe, na primjer): umjetničko htijenje, vanjsko iskazivanje unutarnje „kreativne energije“, djelovanje na ljudske emocije, komunikacija između umjetnika i konzumenta te druge. Niti ću se predugo zadržavati na značajkama koje arhitektura i film dijele s ostalim (primarno) vizualnim umjetnostima: boja, njezina simbolika i utjecaj na gledatelja; linija i njezina funkcija; svjetlo i njegova uporaba, vizualni ritam itd. Dakle, prvenstveno ću pričati o elementima koji dijele (skoro) isključivo arhitektura i film.

Da su oboje prvenstvo vizualne umjetnosti, suvišno je isticati. No, ono što ih izdvaja od drugih vizualnih „kolega“ je njihova vremenska komponenta. Dok se primjerice fotografija ili slika doživljavaju odjedamput, bez protoka vremena; arhitekturi i filmu je inherentan posve suprotni doživljaj. Da bi se razumio, film je potrebno pogledati od prve od posljednje minute. Da bi se shvatila u cjelosti, zgradu se treba doživjeti kroza sva doba dana te godišnja doba.

Taj protok vremena daje filmu i arhitekturi specifična svojstva. Oboje se, na primjer, doživljavaju kontinuirano, bez prekida; oboje imaju moć čovjeka izdignuti iz stvarnog svijeta i posve ga „usisati“ u sebe i svoju „priču“ (karakteristika koju dijele npr. s glazbom). Svakodnevna poštapalica poput „biti u svom filmu“ dobro ocrtava to svojstvo.

Zatim, obje su umjetnosti antropocentrične. Dok npr. slika može prikazivati nešto ne-čovječno poput mrtve prirode, arhitektura je prostor oblikovan isključivo po mjeri čovjeka, kao njegovo okruženje u kojem može idealno živjeti, raditi, obrazovati, zabavljati ili nešto peto. Film također, kao pravilo uz iznimke, koristi čovjeka (a često ako i nije čovjek, onda su personificirane životinje, biljke ili izvanzemaljci) kao mjerilo radnje i svih tehničkih aspekata: plan je krupan ili nije ovisno o veličini čovjeka unutar njega, perspektiva je priča ili žablja opet ovisno o čovjekovom očistu. Primjera je zaista bezbroj.

Usporedba jezika filma i arhitekture morala bi početi s osnovnim elementom kojim arhitekt barata: prostorom; i načinom na koji ga filmski gledatelj doživljava promatrajući platno ili ekran. Arhitektonski tj. stvarni s jedne i filmski prostor s druge strane svojim sličnostima i različitostima tvore zanimljiv suodnos koji predstavlja dobru polazišnu točku za istraživanje.

Arhitektonski, stvarni prostor nalazi se posvuda oko svijeta nas. Sa svim njegovim fizikalnim i doživljajnim zakonitostima čovjek je intimno upoznat svake sekunde svoga postojanja, te ih stoga nije potrebno ovdje ponavljati. No upravo je zato interesantno proučavati kako funkcionira filmski prostor te kako se njegove osobitosti iskorištavaju redatelji kako bi dobili željeni efekt.

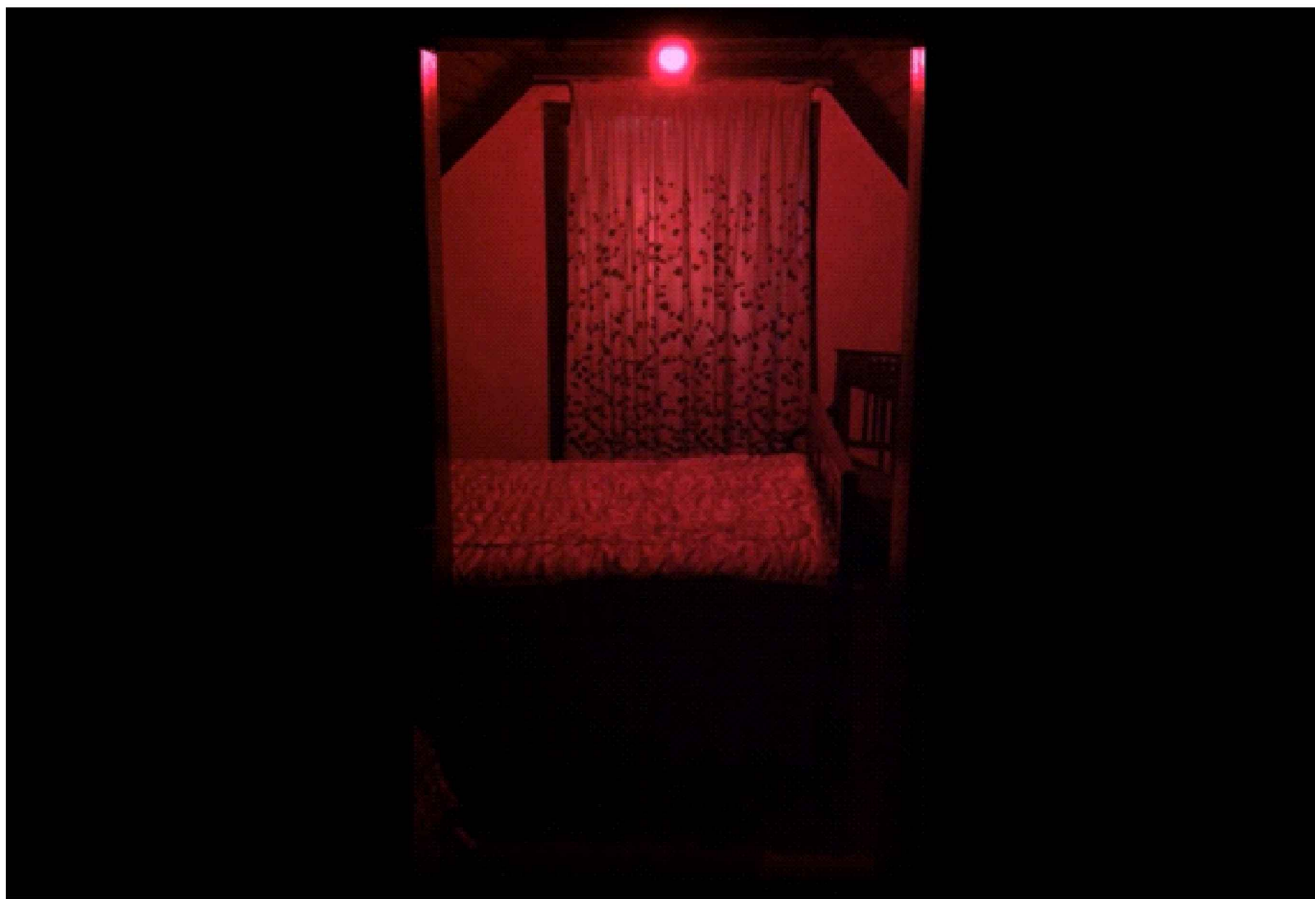
Na prvu loptu, dalo bi se pomisliti da je filmski prostor skoro pa identičan zbiljskom. Čovjek ga instiktivno prepoznaje i odmah ga može dobro definirati. U njemu vrijede isti zakoni fizike i matematike kao i u stvarnom. Newtonovi principi, na kojima se bazira cjelokupno kretanje svih tijela, posve dobro funkcioniraju i u svijetu filma. Nastanjuju ga (najčešće) iste biljke i životinje te je građen od istog prirodnog i artificijelnog pejzaža. Svjetlo djeluje na posve jednak način, baš kao i zvuk. Te naposljetku, baš kao i stvarni, tako i filmski prostor ima određenu autonomiju, koja povremeno izbije na površinu usprkos svom trudu režisera i svim naprednim tehnologijama snimanja. Snimani ljudi instiktivno sakrivaju stvari koje ne žele da kamera vidi, svjetlost obasja/zasjeni nešto neplanirano, vjetar u kadar unese strani objekt i drugi slični primjeri osobito su izraženi u snimanju uživo, bez naknadne mogućnosti izmjene. Svaki od tih elemenata toliko je duboko ukorijenjen u ljudsku percepciju filmskog prostora da će svako odstupanje od njih (npr. ledbeći objekt koji prkosi gravitaciji ili stilsko korištenje svjetla za naglašavanje/potiskivanje elemenata unutar kadra) smjesta biti uočeno od strane gledatelja, počesto baš kao autorov, namjerno nerealističan, komentar. Svaka prostorno-vremenska podloga („setting“) koja odudara od naše svakodnevne - primjerice kod fantastičnih, povijesnih, znanstveno-fantastičnih i sličnih filmova - odmah će biti prepoznata kao takva.

No takav zamišljeni znak jednakosti između stvarnog i filmskog prostora posve se gubi detaljnijim promatranjem. Prije svega, treba istaknuti da je, za razliku od realnog, filmski prostor djelomično dvodimenzionalan, odnosno projekcija triju dimenzija na dvodimenzionalnom platnu ili ekranu. Još važnije, niti sama njegova percepcija nije istovjetna onoj realnog prostora. Dok ljudi svijet oko sebe doživljavaju očima koje (po potrebi skupa s glavom) slobodno okreće u svim smjerovima, filmski je gledatelj ograničen samo na ono što mu kamera servira u danom trenutku. Dogodi li se išta izvan našeg vidnog polja, u stvarnosti možemo jednostavno okrenuti glavu. U filmu ne. Niti je sama percepcija prostora istovjetna: dok ljudske pogled gubi oštrinu prelaskom na periferno vidno polje, filmska je slika jednako oštra na svim djelovima ekrana (iznimku predstavlja namjerno korištenje objektiva i efekata koji zamućuju dijelove ekrana). Nadalje, dok naš svakodnevni svijet doživljavamo pomoću svih petero glavnih osjetila, filmski je ograničen samo na dva - sliku i zvuk (iako suvremena filmska industrija punom parom radi na promjeni toga). I na kraju, valja spomenuti da je filmski prostor, za razliku od realnog, diskontinuiran. Nagla promjena lokacija, posve uobičajena za film, u percepciji bi se stvarnog prostora mogla objasniti jedino npr. mjesečarenjem ili pomicanjem čovjekova tijela u usnulom/nesvjesnom stanju.

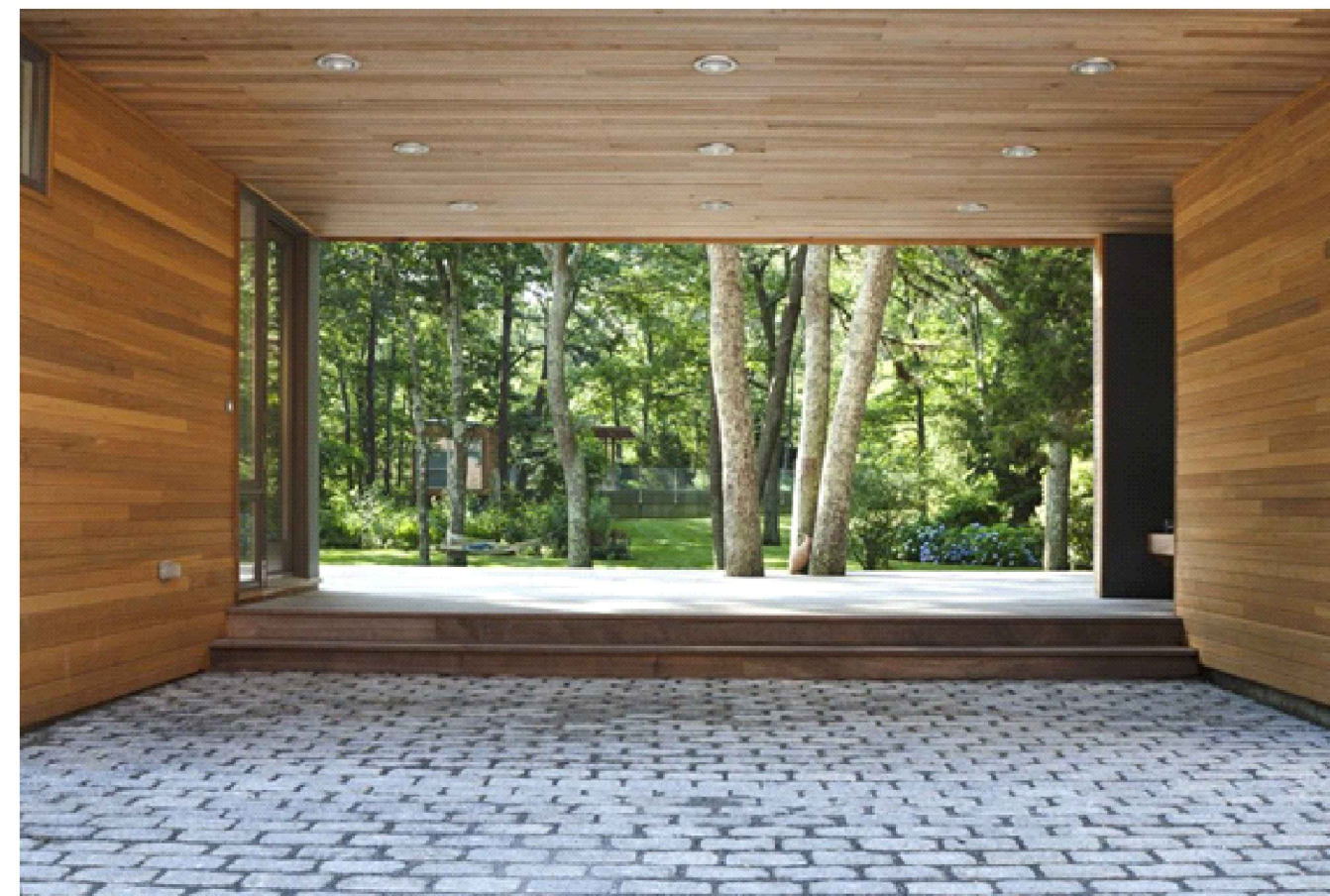
Prelazeći s usporebe navedenih dvaju prostora na način primjene - postavlja se pitanje pretvorbe jednoga u drugi. Baš kao što je filmski prostor izmijenjena imitacija stvarnog, može li se takav odnos obrnuti? Je li moguće stvarnim, arhitektonskim prostorom nekako „fingirati“ filmski? I čak i ako nije izvedivo u potpunosti, je li moguće barem u nekoj, dovoljnoj mjeri posjetitelja navesti da se u svakodnevnom prostoru na koji je navikao ne osjeća „kao kod kuće“? Bilo bi to pove neintuitivno poimanje prostora, uz poveću manipulaciju ljudskim osjetilima i načina na koji poimaju stvarnost oko sebe. Potencijalnom kreatoru takvog prostora na raspolaganju bi stajala sva moderna tehnologija i stoljetna iskustva mađioničara, iluzionista, psihologa i umjetnika u zavaravanju ljudskih osjetila. Poznato je kojim postupcima se prostor može pričiniti dubljim, širim ili jednostavno većim nego što zaista je, kako dvije jednake boje mogu izgledati različito, kako istaknuti odnosno potisnuti neki vizualni element. kako simulirati nepostojeći pokret ili na koji se način pojedino ljudsko osjetilo može isključiti ili reducirati u doživljaju prostora. No kako postići manipulaciju na toj razini da se cjelokupni prostor čini toliko suštinski drugačijim složenije je pitanje. Možda je moguće u nekoj određenoj mjeri, možda nije moguće uopće. No vrijedno je razmišljanja.

Baš kao i sve ostale umjetnosti, tako i arhitektura i film imaju svoje „građevne elemente“ koji ih sačinjavaju. Književna hijerarhija riječ-rečenica-članak-poglavlje (itd.) može se arhitektonski prebaciti u definiran prostor - prostorni sklop - zgrada - ulica (bivajući posve svjesnim arbitrarnosti takve podjele i njezine ograničene uporabe) odnosno filmski u kadar-sekvenc-scena. Baš kao što je nekako definiran prostor (koji može, ali i ne mora biti, prostorija) prostorna jedinica arhitekture, tako se i kadrovima gradi film. Baš kao što neki prostor može biti središnji/obodni, glavni/sporedni, pravilan/nepравilan, statičan/dinamičan (dihotomije i opcije skoro su beskrajne) sam ili u relaciji s ostalim prostorima, tako je i kadar potencijalno subjektivan/objektivan/autorski, kratak/srednji/dugačak, sniman statičnom/pokretnom kamerom; te na istovjetan način obavezno u suodnosu s ostalim kadrovima. Nakon snimanja kadrovi se postupkom montaže doraduju i spajaju zajedno u veće cjeline - skevencu, scenu i naposljetku film. Analogija s arhitekturom privremeno se gubi na ovom mjestu - vrlo će rijetko arhitekt isprojektirati različite prostorne cjeline i tek naknadno razmišljati u njihovim odnosima i spajanju u veću cjelinu.

Osim navedenih, kadrovi (kao i njihove nadređene cjeline) imaju još neka svojstva, poput svrsishodnosti i težnje prema kraju. Stoga je logično pitanje: je li moguće te iste principe tranlatirati u medij arhitekture. Je li, i kako, moguće stvoriti sekvencu prostora koja će nekim svojim svojstvima posjetitelju evocirati strukturu filma? To bi mogao biti izložbeni prostor podjeljen u hale (manje dijelove) s jasnim međusobnim vezama i obaveznom fluidnošću (baš kao što kadrovi „teku“ jedan u drugi). Prostor bi vjerojatno bio linearan, ili na neki drugi način imao označen jasan početak, kraj i smjer kretanja.



korištenje svjetla u filmu



"kadriranje" u arhitekturi

Vezano za stvaranje „filmskog“ prostora, važna je odlika filma i pokret, odnosno mijena općenito. U najelementarnijem smislu te riječi, film bez ikakve mijene gubi svoju esencijalnu karakteristiku protoka vremena. Mijena čini radnju, osigurava protok kadrova, angažira i animira gledatelja te općenito osigurava procese koje film čine filmom. S druge strane, svojstvo arhitekture (barem površinsko) nije pokret i mijena - nego nepokretnost (uz iznimke), stvaranje sveosjetilne podloge koju korisnik doživljava svojim boravkom i kretanjem (tu se uspostavlja još jedna veza između stvarnog i filmskog prostora, koji je skoro uvijek u nekakvom odnosu s likom u njemu). No, na drugoj razini, čak i sam nagovještaj mijene može stvarati napetost i potaknuti pokret. Zvuk koji dopire iz prostorije izvan našeg vidnog polja ili okvira kadra zaintrigat će nas i nagnati na istraživanje - u arhitektonskom jednako kao i u filmskom prostoru. Iz svega toga slijedi da bi navedeni izložbeni prostor trebao biti dinamičan i uzbudljiv, privlačeći posjetitelja u sebe i mameći ga dalje, u sljedeći prostorni „kadar“. Zaključno, takav bi hipotetski prostor imao podosta svojstava karakterističnih filmu: linearnost (siže-ovsku, ne nužno i fabularnu), raščalmbu na manje jedinice s početkom, krajem kojem teži, redoslijedom, protokom, zatim dinamičnost odnosno sklonost mijeni, te koherentnost. Njega bi posjetitelj, barem do neke mjere, poistovjetio s filmom ili filmskim jezikom koji mu je poznat. Njegovim arhitektonskim i prostornim odlikama sugeriralo bi se posjetitelju da se ne radi samo u arhitektonskom prostoru u kojem se prikazuje film - nego ujedno i prostorom koji u samome sebi integrira film, odnosno neke njegove prepoznatljive odlike jezika.

Osim kadra, bitno stalno svojstvo svakog filma jest i okvir. Neka njegova svojstva već sam naveo - potpuna ispunjenost oštrom slikom nekarakteristična za ljudsko oko te definiranje (odnosno - svjesni redatelj odabir baš određenog) prostora kadra. Translatiranje u jezik arhitekture ovdje nije zahtjevno - projektanti su često vrlo osjetljivi na potencijalne vizure i stoga okvirom (najčešće prozorskim), svjesno omeđuju, kolokvijalno bi se reklo „kadiraju“, neki komad vanjskog prostora.

Svijetlo, odnosno osvjetljenje je element karakterističan za sve vizualne umjetnosti, no ovdje ga posebno izdvajam radi velikog značaja u stvaranju filmskog i arhitektonskog prostora. Za potonji je iznimno bitno iz doživljajnih, estetskih, funkcionalnih i naposljetku zdravstvenih razloga (život u prostoru bez direktnog Sunčevog svjetla ima dugoročne negativne posljedice po ljudsko zdravlje), dok se u filmu, osim čisto utilitarne potrebe za snimanjem u ne-mračnom prostoru, također koristi za naglašavanje elemenata unutar kadra, stvaranja kontrasta, zatim stvaranja atmosfere odnosno ugođaja scene i ostalo. Svijetlo, ukratko, ostaje, jedan od elemenata s jasnim značenjem i ulogom u oboma arhitekturi i filmu, te stoga pogodno za povezivanje njihovih jezika.

Te napokon, važan element filmskog jezika je i zvuk. I dok se u filmu koristi za stvaranje atmosfere, napetosti, ostvarivanje veze s realnim svijetom (uvođenje zvuka u prethodno nijemi film vjerojatno je najznačajnija revolucija u povijesti filma), u arhitekturi je njegova uporaba prilično limitirana. Prostorna akustika je, naravno, uvijek važna, ali plansko dodavanje „vanjskog“ zvuka unutar arhitektonskog prostora ograničena je na umjetničke instalacije te povremeno izložbene prostore.

### ZAKLJUČAK

Arhitektura i film dvije su umjetnosti u specifičnom suodnosu. Iskazivanje jedne kroz drugu već je iskušano nebrojeno mnogo puta, i to u oba smjera; ali mislim da se i usporedbom njihovih jezika dobija zanimljiv potencijal koji se može iskoristiti u projektu Muzeja filma. Predloženo povezivanje jezika može se ostvariti preko elemenata zajedničkih oboma umjetnostima: svijetlu, pokretu i prostoru, kao i eventualnim projektiranjem arhitektonskog prostora na način koji bi ili evocirao ili imitirao filmski do neke mjere..

LITERATURA

Ante Peterlić: Osnove teorije filma, 2001. , IV. Izdanje

Hassan E. Asl, Parinaz M. Lighvan: Visual Perception in Architecture and Cinema, Similarities and Differences, International Journal of Engineering and Technology, Vol. 8, No. 5, October 2016.

Carmen Aroztegui Massera: Architectural representation and experiencing space in film, Universidad ORT Uruguay 2010.

Stephen R. Duck: Architecture as film: animation and phenomenological experience, 1991.

Internet stranice:

<https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>

<http://www.tasteofcinema.com/2016/15-great-movies-that-use-architecture-brilliantly/>

<https://architizer.com/blog/inspiration/collections/history-of-modern-architecture-through-movies/>

## KONCEPT

### MUZEJ FILMA - KONCEPT

Koncept je nastao iz nekoliko pretpostavki. Prije svega, želje da se glavni prostor muzeja - izložbeni prostor, osjeća na način koji je elaboriran u komentarskom radu: kao "filmski" dinamičan i fluidan prostor koji će posjetitelja potpuno izdvojiti iz vanjskog svijeta, "uvući" ga u sebe i dati mu posebno iskustvo kroz neprestano kretanje i istraživanje. Ako bih trebao izdvojiti jedan ključan element koncepta muzeja, a izložbenog prostora pogotovo, to bi bilo kretanje, odnosno dinamika i fluidnost prostora.

Stoga je muzej podijeljen u tri "zone": tri jezgre koje definiraju prostor na središnji i obodni, zatim središnji "javni" prostor te obodni izložbeni. "Javni" prostor je velik, svijetao, vidljiv i spoznatljiv "na prvu" i obuhvaća sve "javne" sadržaje - lobi, kafiće i muzejski shop. Proteže se od prizemlja do krova odakle se s terase pruža impozantan pogled na okolni Zagreb.

Izložbeni prostor, s druge strane, njegova je sušta suprotnost. Mračan i diskontinuiran, moguće ga je spoznati tek kroz stalno kretanje i istraživanje. Dok je "javni" dio komunikativna krvotok koji povezuje sve sadržaje u cjelinu, izložbeni je introvertan i zatvoren sa strogo kontroliranim ulazom i izlazom. Dihotomija je očita na nekoliko nivoa: otvoreno-zatvoreno; centralno-obodno; javno-privatno; svijetlo-tamno...

Na brani između ta dva ekstrema nalaze se tri armiranobetonske jezgre sa zasebnim sadržajima. U prizemlju su to kina koja funkcioniraju nezavisno od izložbe (štaviše, financiraju je), dok su na katu to dvije dvorane koje se, po potrebi, mogu koristiti ili kao dijelovi izložbe, ili kao zasebni prostori pristupačni iz lobija (npr. konferencijske sale ili predavaonice).

I naposljetku, smatram da je riječ o zgradi s potencijalom da postane novi zagrebački landmark, kako vizualno, tako i doživljajno. Stoga je cijela zgrada obavijena jedinstvenom ovojnicom od prozirnih akrilnih ploča. Poštujući *genius loci*, odnosno davno zapuštenu tvornicu svile koja je nekad radila na ovoj parceli, ovojnica vizualno evocira svilenu glatkoću i boju.

### POČETNE STAVKE:

potreba za markerom, monumentom

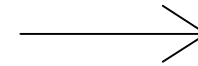
dinamičan prostor, korisnik se potiče na kretanje

odvojenost interijer - eksterijer

potpuna odvojenost izložbenog prostora - korisnik je "u svom filmu"

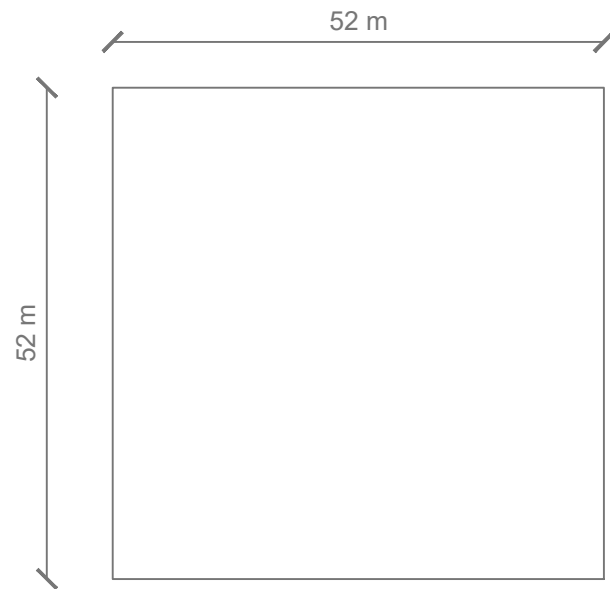
prostrani, osvijetljeni lobi

korištenje vizure na okolni Zagreb

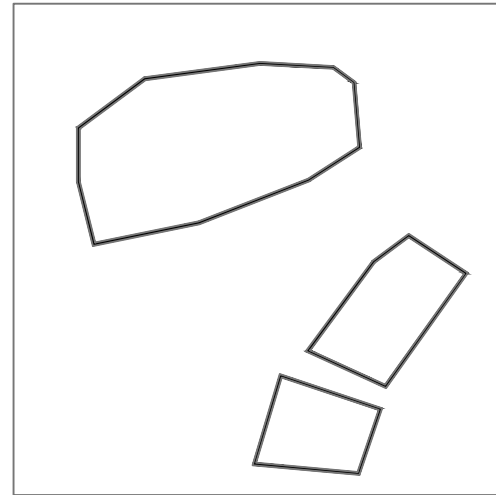


# KONCEPT

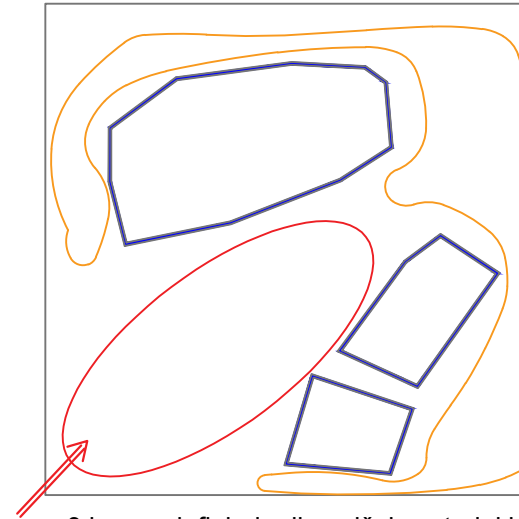
## MUZEJ FILMA - KONCEPT



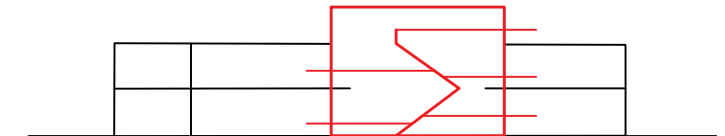
odabrana forma je kubus. Jednostavni oblik s potencijalom monumenta.



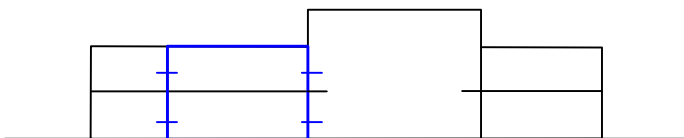
postava 3 jezgre



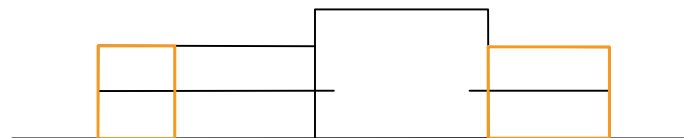
3 jezgre definiraju dinamični centralni i obodni prostor



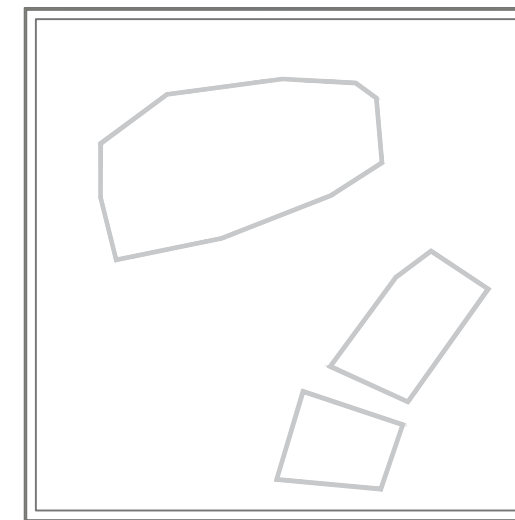
centralni lobi proteže se kroz sve etaže i servisira sve okolne prostore u prizemlju, na katu i na krovu.



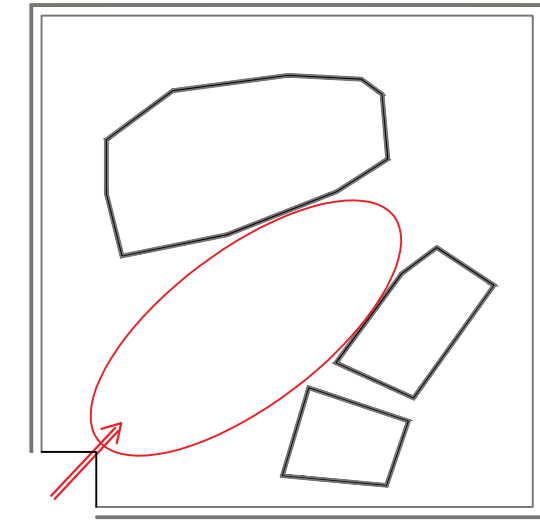
jezgre sadrže zasebne funkcije koje se, ovisno o poziciji ili potrebi, mogu koristiti i iz izložbenog prostora i iz lobija



izloženi prostor nalazi se, odvojeno, u prizemlju i na katu. Doživljajno, vizualno i funkcionalno je odvojen od ostatka zgrade. Funkcionira kao zaseban prostor.



oko zgrade postavlja se ovojnica koja daje jedinstvenu teksturu vanjskoj formi

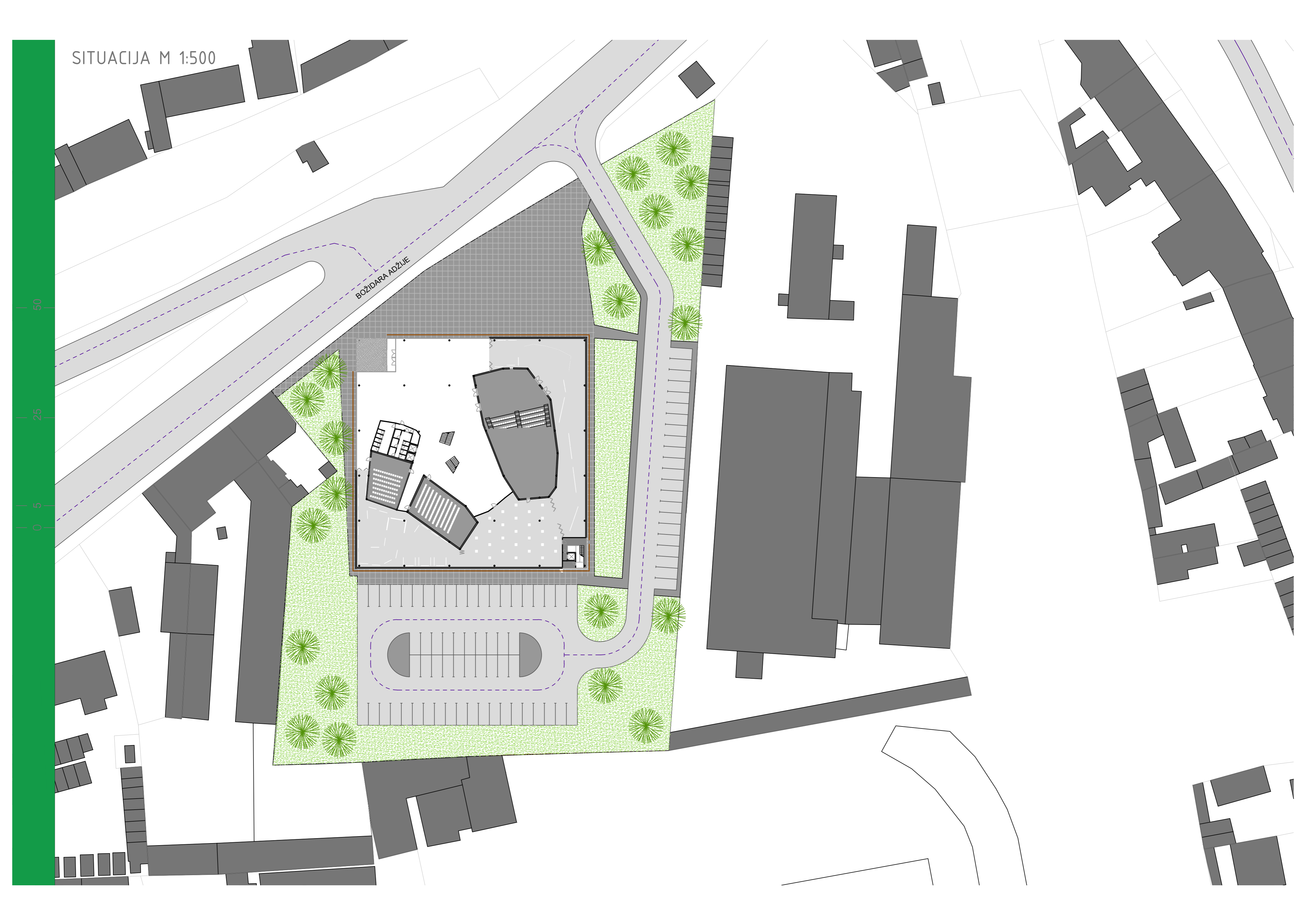


ovojnica se probija na mjestu prodora kako bi se naglasio ulaz



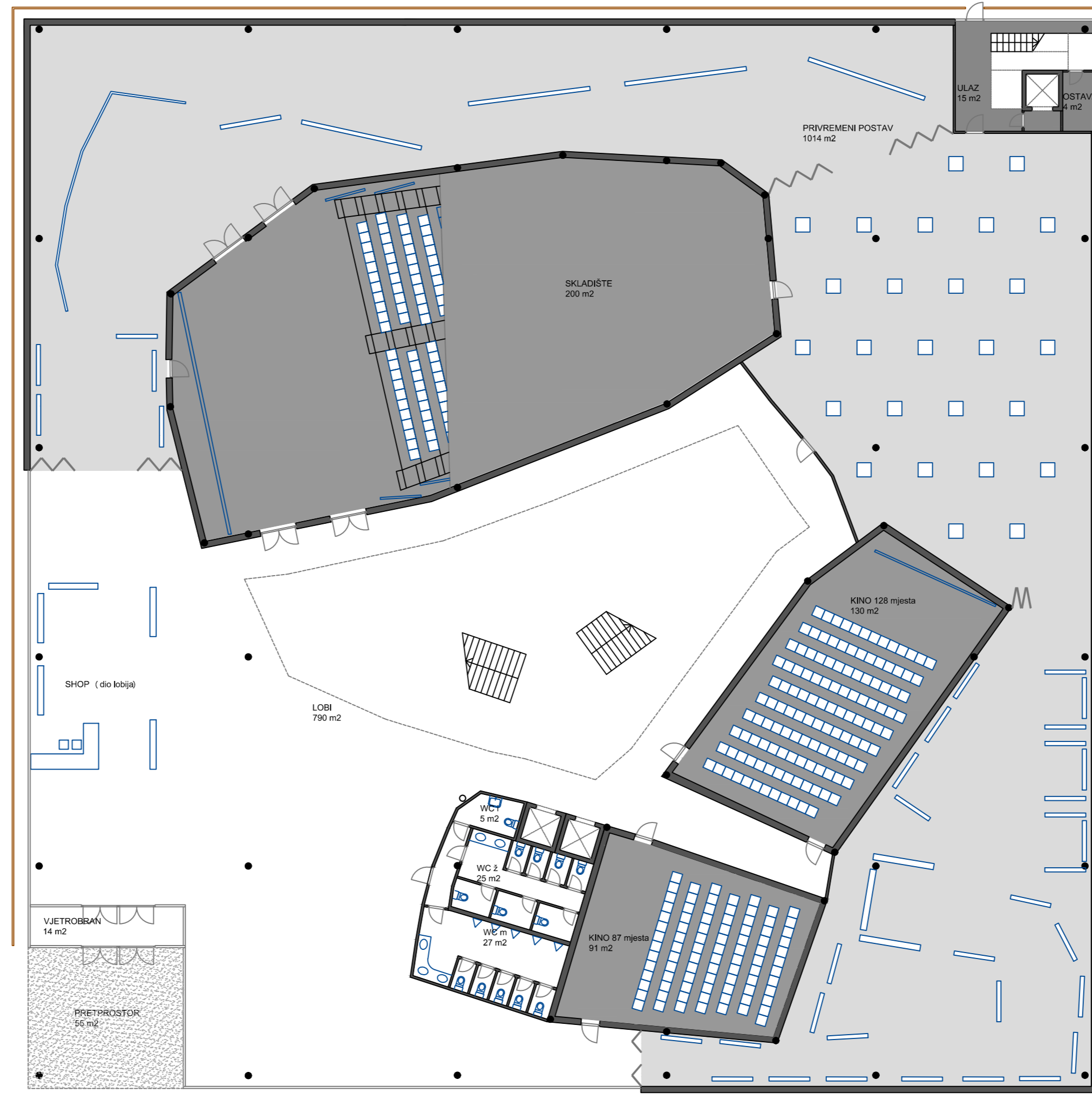
SITUACIJA M 1:500

BOZIDARA ADŽIJE





TLOCRT PRIZEMLJA M 1:200

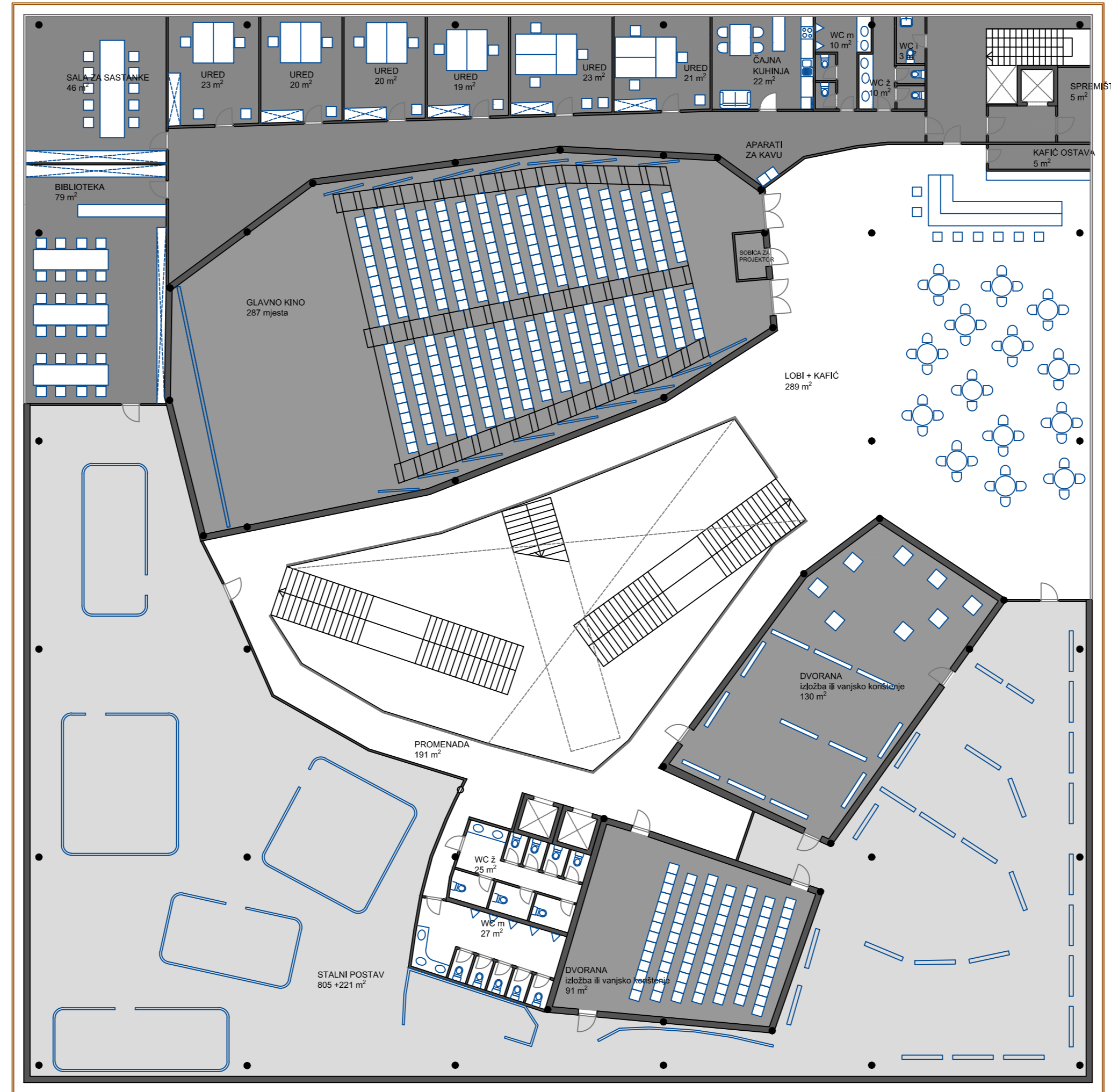


20

10

5

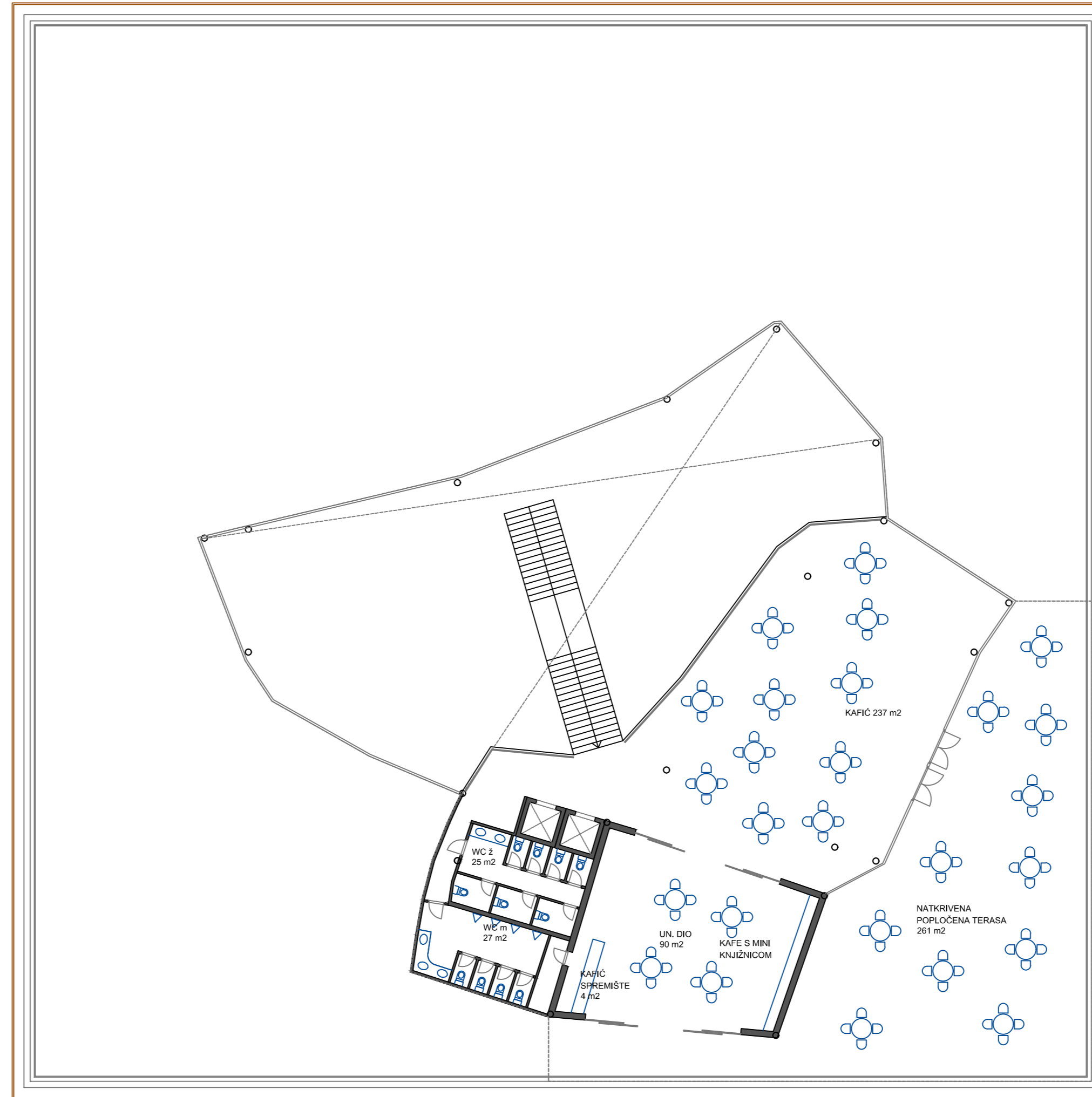
0 1 2



20  
10  
5  
0 1 2



TLOCRT POTKROVLJA M 1:200



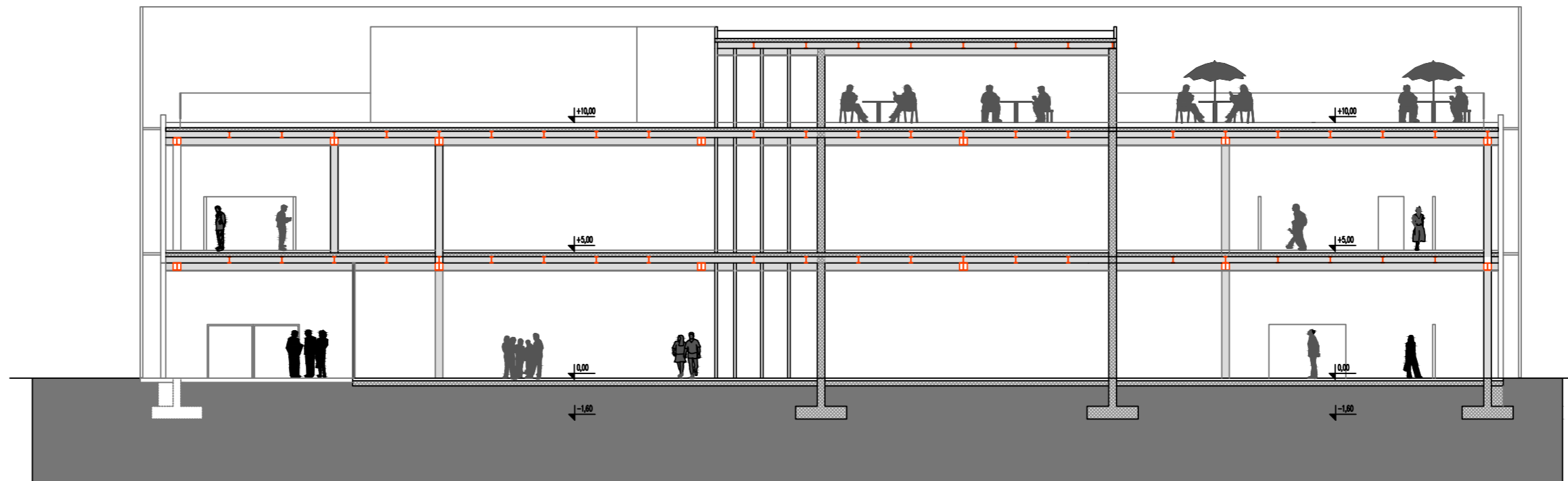
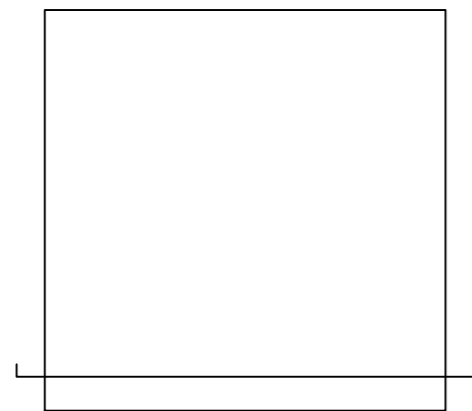
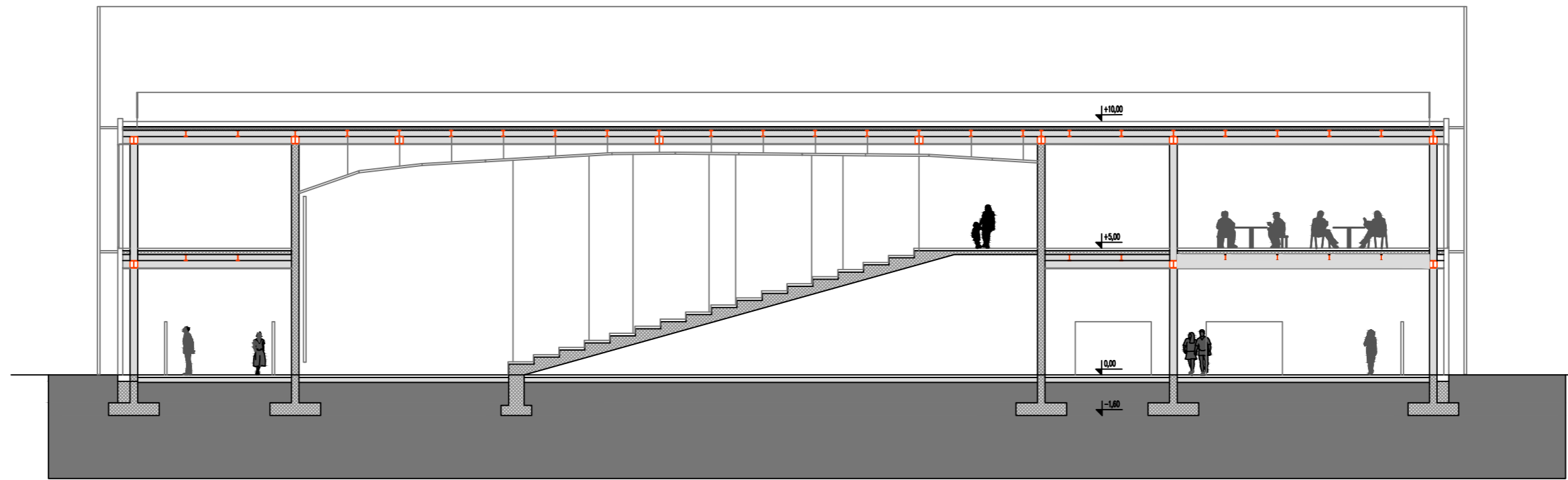
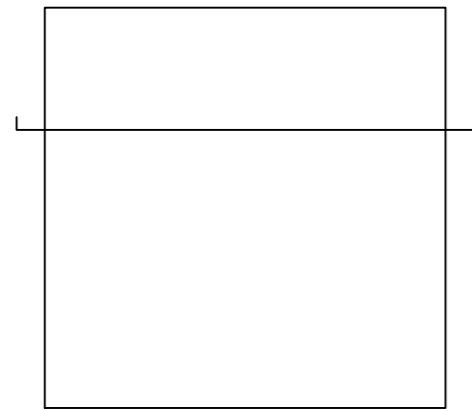
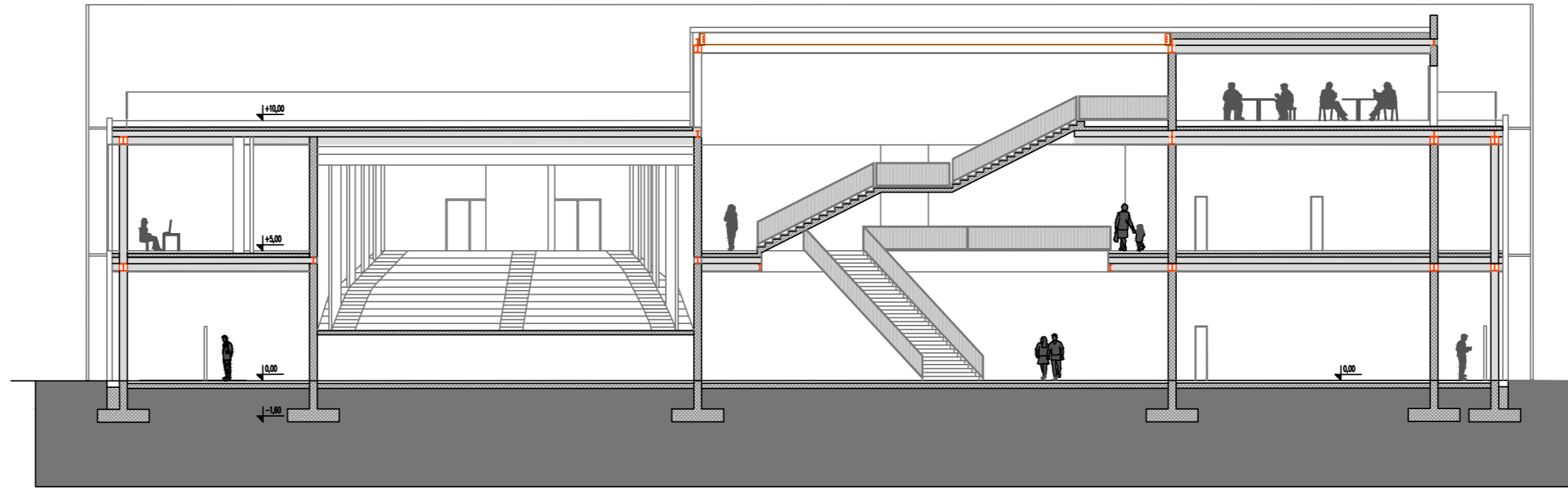
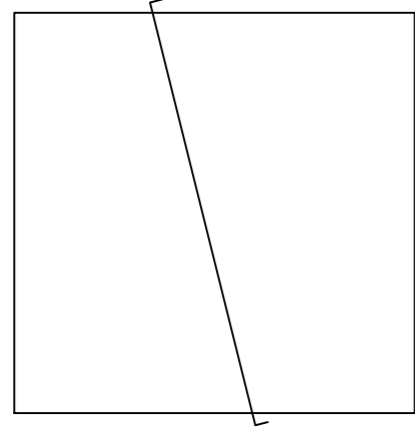
20

10

5

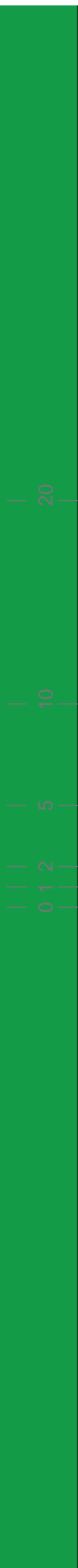
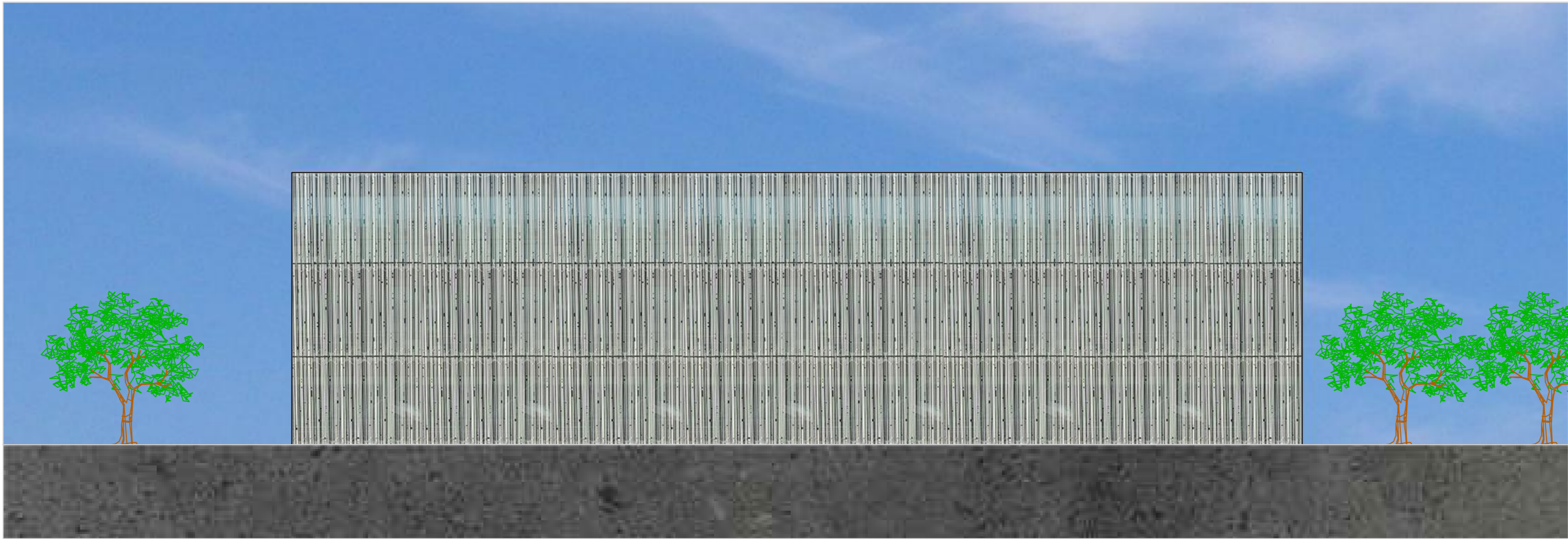
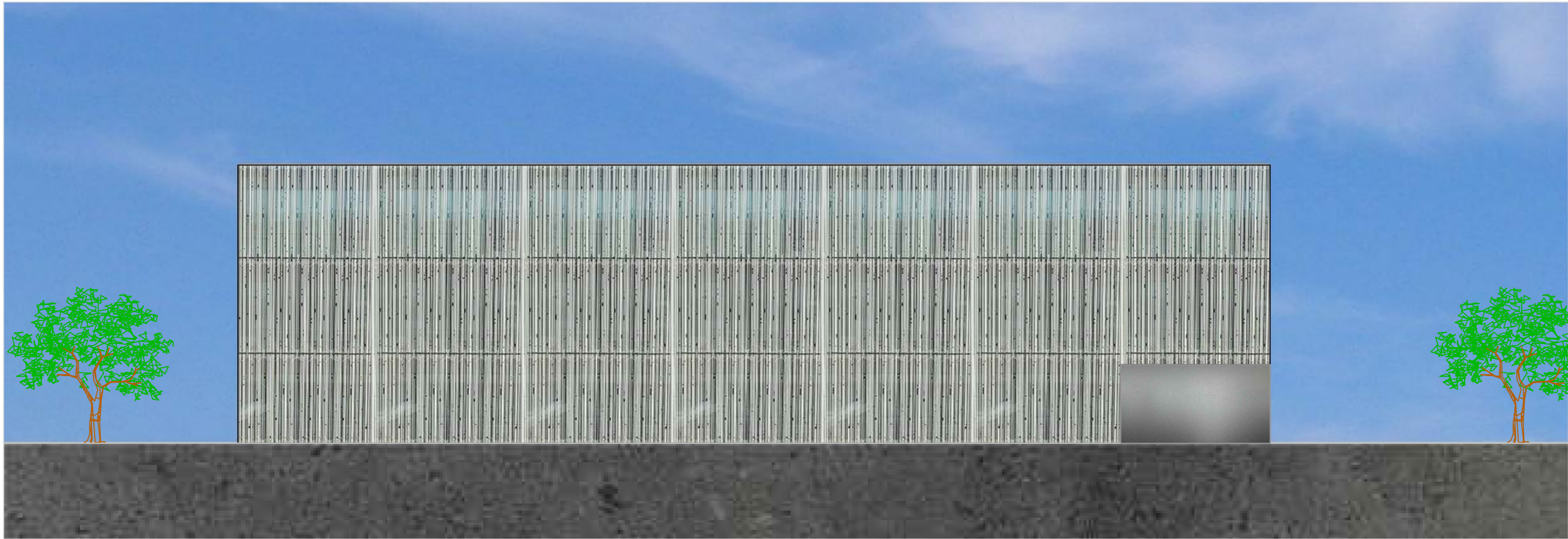
0 1 2

PRESJECI M 1:200

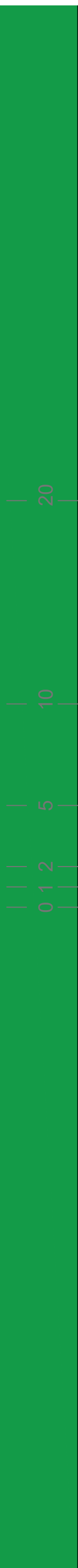
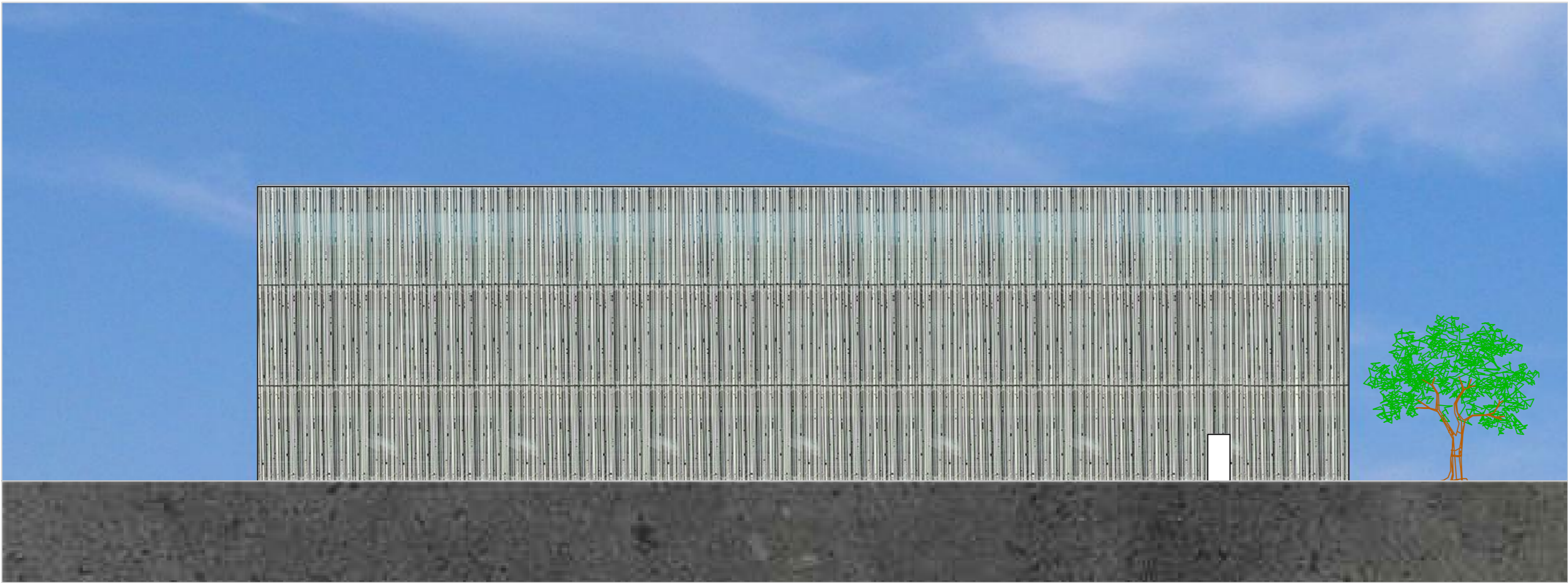
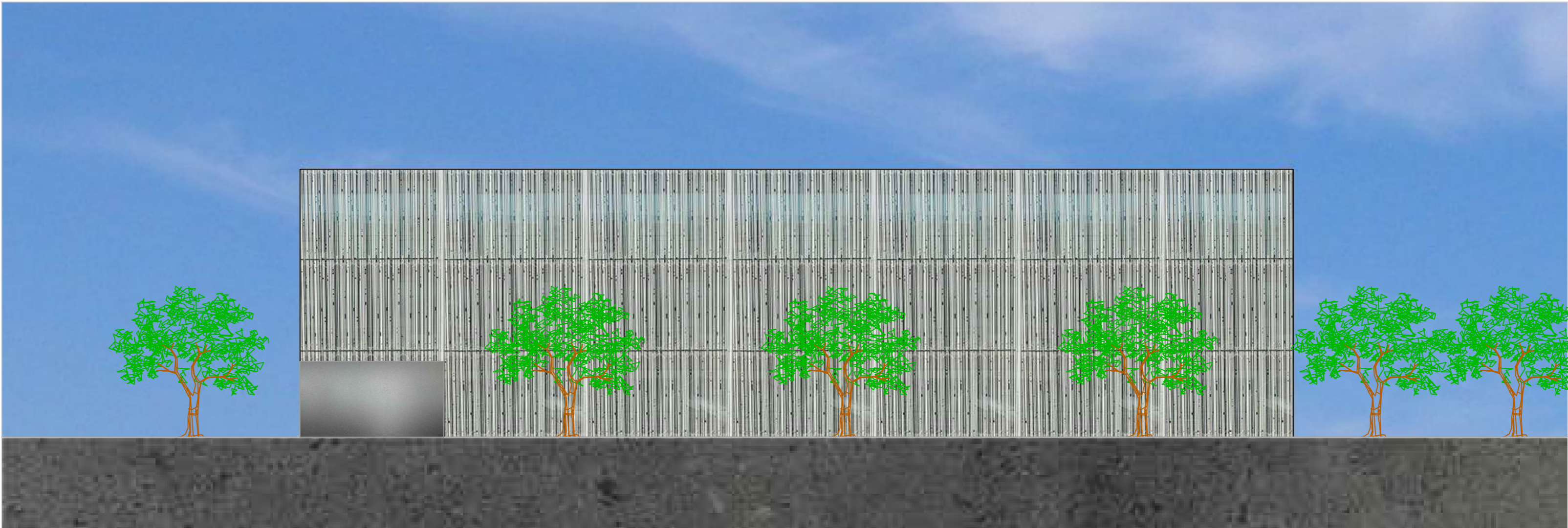


20  
10  
5  
0 1 2

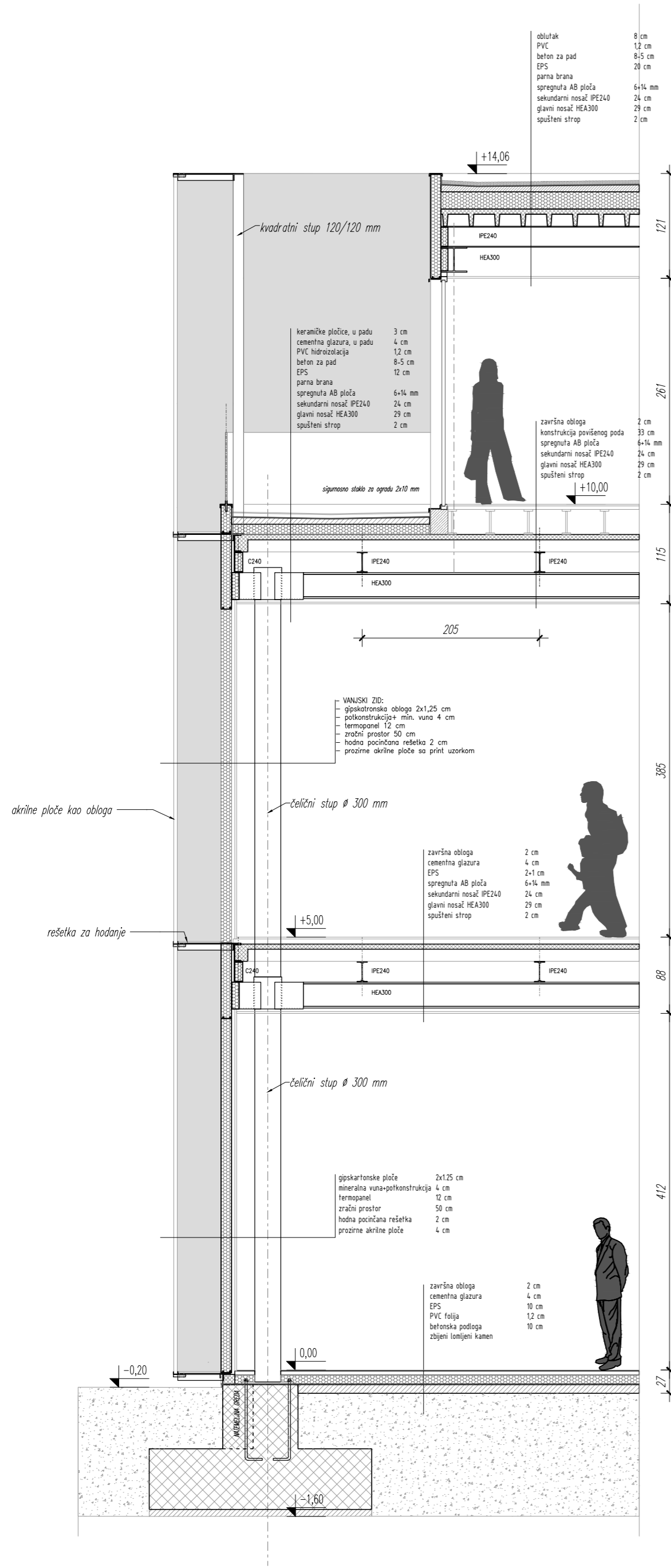
FASADE M 1:200



FASADE M 1:200

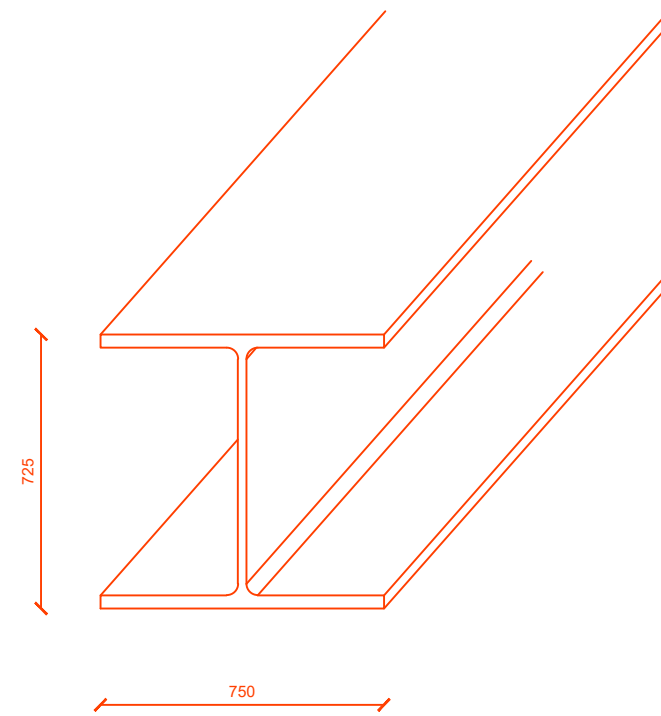


# DETALJ PRESJEKA KROZ FASADU M 1:50

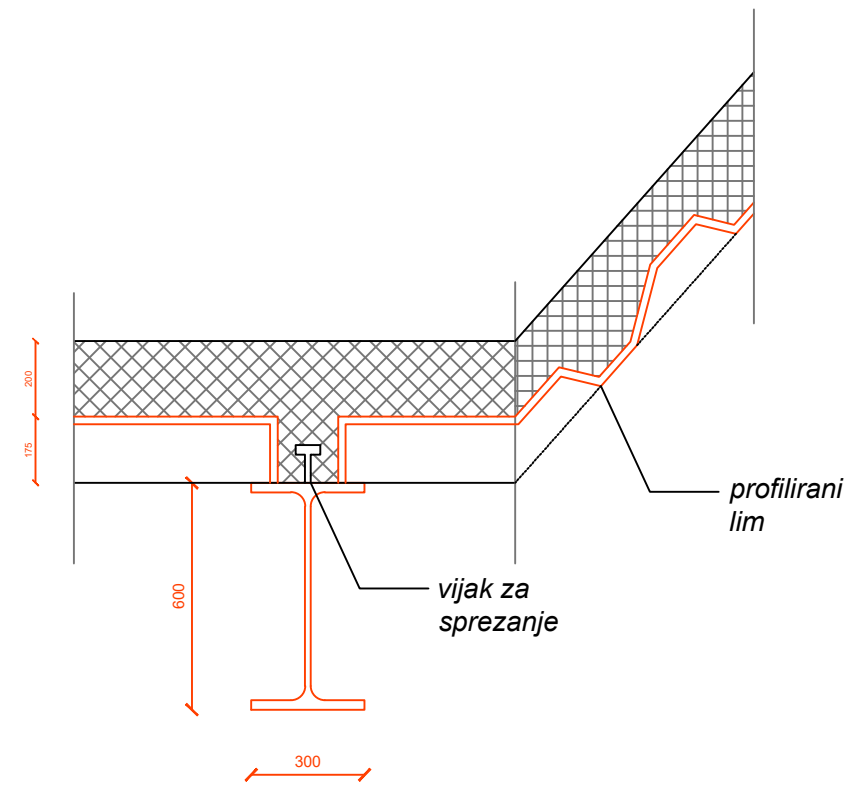


fasadne akrilne ploče





profil HEA 300 - glavni nosači

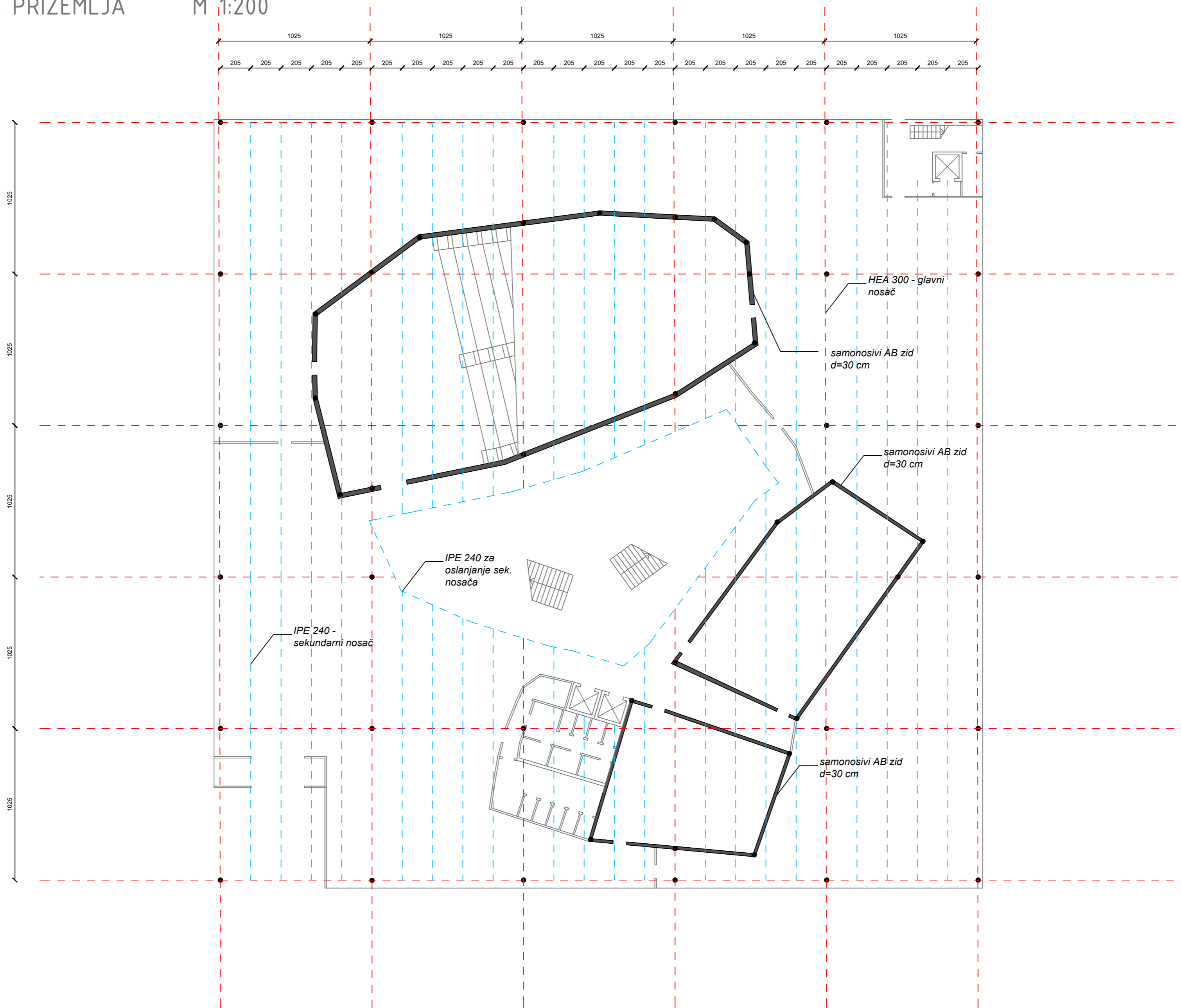


profil IPE 240 - sekundarni nosači spregnuti u AB ploču



# HEMA KONSTRUKCIJE PRIZEMLJA

M 1:200



20  
10  
5  
0 1 2



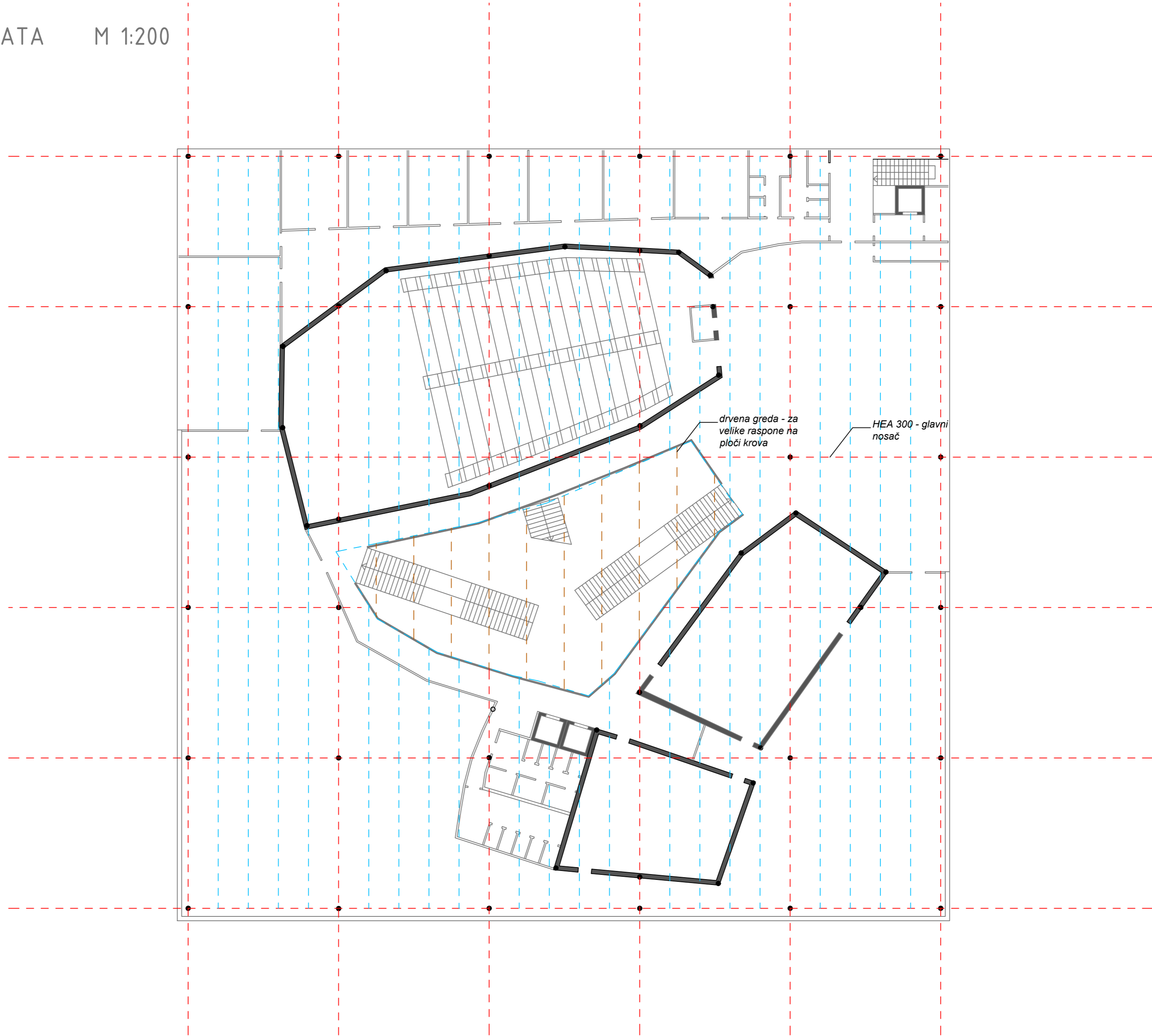
HEMA KONSTRUKCIJE KATA M 1:200

20

10

5

0.1 2



## TEHNIČKI OPIS

Namjena zgrade je muzej filma, lokacija je Adžijina ulica u Zagrebu, veličina etaže je 52x52 metra.

Kao logičan izbor materijala za konstrukciju nameće se čelik, koji omogućuje elegantne stupove relativno malog presjeka te velike raspone. Čelični stupovi su kružnog presjeka, promjera 30 cm te se nalaze na rasponu od 10,25 metara u oba smjera. Nad njima nalaze se čelične grede HEA 300, visine 29 cm. Konstruktivno polje podijeljeno je na 5 manjih polja sekundarnim nosačima IPE 240 (visine 24 cm), raspona 2,05 metara. Međukatna konstrukcija sadrži i armiranobetonsku ploču spregnutu u sekundarne nosače vijcima i profiliranim limom te slojeve poda.

Drugi konstruktivni materijal, poslije čelika, jest armirani beton. Osim već spomenute međukatne spregnute AB ploče, beton se također nalazi i u temeljima samcima (za svaki stup zasebno, širine 200 cm), natemeljnim gredama (koje nose fasadu), trakastim temeljima zidova, na naposljetku - i u tr armirnobetonske jezgre. Jezgre su obavijene samonosivim zidovima debljine 30 cm, koji se protežu od prizemlja do krova. Na mjestima loma AB zida nalaze se 30 cm veliki čelični stupovi za ukrutu i dodatnu nosivost.

Treći konstruktivni materijal je drvo. Pojavljuje se isključivo na krovnoj ploči za potrebe premoščavanja velikih raspona - pošto drvo, zbog svoje male gustoće, ne predstavlja veliko opterećenje za konstrukciju. Iznad centralnog lobija nalaze se drvene grede visine 50 cm, na rasponu od 2,5 metra. Spregnute su na sekundarne nosače IPE 240 te se oslanjaju na njih.

Fasada je dvostruka. Vanjsku čine akrilne ploče (nošene od strane AB ploča), unutarju sadržavaju dvostruko staklo ili kompozitni gipskartonski zid s toplinskom izolacijom. Između dvaju fasada je ventilirani razmak od 50 cm, prekriven pločom na najvišoj koti kako bi se spriječilo prokišnjavanje. Na razini svake etaže nalazi se metalna rešetka između fasada koja služi za održavanje.

Toplinska izolacija riješena je adekvatnom toplinskom izolacijom mineralnom vunom i EPSom u podu, krovu i zidovima; također i svostrukim staklom s LOW-e premazom. Zaštita od buke riješena je odabirom odgovarajućih materijala i izvednom plivajućeg poda. Završna hodna obloga je epoksi-smola u bijeloj i crnoj boji. Sve instalacije vode se vertikalno kroz AB zidove i horizontalno kroz spuštene strop.

## ISKAZ POVRŠINA

vanjski pretprostor	55 m <sup>2</sup>
vjetrobran	14 m <sup>2</sup>
lobi u prizemlju	790 m <sup>2</sup>
skladište	200 m <sup>2</sup>
kino dvorana	130 m <sup>2</sup>
kino dvorana	91 m <sup>2</sup>
glavna kino dvorana	392 m <sup>2</sup>
trodijelni privremeni postav	1014 m <sup>2</sup>
ostava	4 m <sup>2</sup>
gospodarski ulazni prostor	15 m <sup>2</sup>
muški WC	27 m <sup>2</sup>
ženski WC	25 m <sup>2</sup>
WC za invalida	5 m <sup>2</sup>
stalni postav	805 m <sup>2</sup>
promenada na katu	191 m <sup>2</sup>
višenamjenska dvorana	130 m <sup>2</sup>
višenamjenska dvorana	91 m <sup>2</sup>
muški WC	27 m <sup>2</sup>
ženski WC	25 m <sup>2</sup>
biblioteka	79 m <sup>2</sup>
sala za sastanke	44 m <sup>2</sup>
ured	23 m <sup>2</sup>
ured	20 m <sup>2</sup>
ured	20 m <sup>2</sup>
ured	19 m <sup>2</sup>
ured	23 m <sup>2</sup>
ured	21 m <sup>2</sup>
čajna kuhinja	22 m <sup>2</sup>
muški WC osoblja	10 m <sup>2</sup>
ženski WC osoblja	10 m <sup>2</sup>
invalidski WC osoblja	3 m <sup>2</sup>
spremište	5 m <sup>2</sup>
ostava kafića	5 m <sup>2</sup>
muški WC	27 m <sup>2</sup>
ženski WC	25 m <sup>2</sup>
kafić na krovu - unut. dio	90 m <sup>2</sup>
kafić na krovu - unut. dio 2	237 m <sup>2</sup>
kafić - natkrivena terasa	271 m <sup>2</sup>
kafić - spremište	4 m <sup>2</sup>

VIZUALIZACIJE

