

MEDIJSKA FASADA MUZEJA SUVREMENE UMJETNOSTI – MJESTO SUSRETA ANIMIRANOG FILMA I MEDIJSKE UMJETNOSTI

LEILA TOPIĆ □ Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb



sl. 1.-2. Svjetski festival animiranog filma -
Animafest Zagreb
Foto: Julien Duval

Posjetitelji londonske Velike izložbe iz 1851. imali su jedinstvenu priliku promatrati arhitektonsku senzaciju: Kristalnu palaču Josepha Paxtona, čiju je gradnju pratio entuzijazam, no i veliki skepticizam. Transparentno arhitektonsko postignuće bilo je međaš u razvoju tzv. prozirne arhitekture, a palača je postala uzorom mnogim kasnijim zgradama. U njezinoj je gradnji primijenjena najnovija tehnologija utemeljena na ondašnjim industrijskim postignućima. Nekoliko godina kasnije, 1863., ruski pisac i publicist Nikolaj Gavrilovič Černiševski u naprednome socijalističkom djelu *Što da se radi?* naveo je upravo Kristalnu palaču kao nadahnuće za kuću budućnosti koju sanja glavna protagonistica djela. Posrijedi je bilo utjelovljenje napretka, određena materijalizacija utopijske vizije socijalističkog društva. Transparentna arhitektura fascinirala je i arhitekta modernizma, pa je tako njemački arhitekt Bruno Taut smatrao kako će transparentne građevine unijeti nove odnose između čovječanstva i univerzuma te transformirati načine vizualne percepcije i navike pojedinca.

Također, Sergej Ejzenštejn je planirao film utemeljen na prozirnoj arhitekturi, a arhitekti konstruktivizma bili su uvjereni kako će stvaranje transparente arhitekture pridonijeti stvaranju jasnijih odnosa te ukidanju granica između privatnoga i javnoga. Međutim, tek od polovice 1980-ih godina pojavili su se vizionarski pokušaji stvaranja transparentnih odnosno medijskih fasada s pokretnim slikama, utemeljenih na tehnologiji tekućih kristala ili svjetlosnih dioda. Vjerojatno je najbolji primjer nagrađeni, no nikad izvedeni projekt Rema Kolhaasa za Centar za umjetnosti i medije u Karlsruheu.

Međutim, u neposrednoj blizini Zagreba – u Grazu, Peter Cook i Colin Fournier, u suradnji s braćom Edler iz berlinske organizacije *Realities: united*, dizajnirali su 2001. oživljenu fasadu središnje izlagačke institucije u Grazu – Kunsthaua. Upotrijebili su 925 fluorescentnih prstenastih cijevi koje su iskoristili kao piksele umetnute ispod transparentne staklene fasade, a njihovo paljenje i gašenje kontrolira središnje računalo. Ipak, slike proj-



cirane na fasadi Kunsthauusa mogu se percipirati tek s određene udaljenosti, dok su tijekom dana svjetla isključena a svjetiljke skrivene iza zatamnenih stakala. Noću fasada svijetli i prikazuje različite grafičke animacije koje se odnose na aktualne i buduće izložbe u Kunsthauusu.

Upravo su reklamne poruke na *medijskim fasadama* koje dominiraju obzorom velegrada bile svojevrsna vizija budućnosti Ridleyja Scotta u kultnom filmu *Bladerunner*. U trenutku snimanja filma, 1982., tehnologija koja bi omogućila takav način oglašavanja još nije postojala, ali se razvila vrlo brzo i zaposjela gradske vizure mnogo prije 2019., kada se zbiva radnja filma.

Iskoristivši laku dostupnost LED tehnologije, kustos MSU-a Tihomir Milovac i arhitekt Igor Franić već su u ranoj fazi gradnje nove zgrade Muzeja suvremene umjetnosti osmislili njegovu *medijsku fasadu*. Tehnološki napredak omogućio je razdvajanje fasade od nosive konstrukcije arhitekture Muzeja i na taj je način postignuto da se *medijska fasada* ponaša kao samostalni omotač stvarajući fizički i konceptualni prostor za postavljanje rasvjetnih LED tijela koja o obliku tri pravokutnika pokriva cijelu zapadnu stranu Muzeja.

Medijska fasada od prvog je dana bila shvaćena isključivo kao izlagačka površina, svojevrsna "arhitektonska koža" Muzeja pokrenuta digitalnim umjetničkim sadržajem.

Jednako tako, odlučeno je da sadržaj fasade nikada neće biti oglašivački te je fasada shvaćena kao novi izlagački prostor. Ukratko, u izlagačkoj strategiji fasade prevladava ideja da se prikazuju inovativni umjetnički projekti, a samo povremeno filmovi vezani za izložbe koje se trenutačno održavaju u MSU-u.

Umjetnički direktor *Animafesta*, svjetskog festivala animiranog filma, Daniel Šuljić predložio je 2012. suradnju između MSU-a i Festivala. Ideja mu je bila iskoristiti dostupnost *medijske fasade* "slučajnoj" publici te stvoriti čvrstu i trajnu vezu između muzejskog programa i *Animafesta*, ali i između središta Zagreba, u kojemu se održava *Animafest*, i Novog Zagreba.

Već sljedeće godine organiziran je otvoreni poziv te je, zahvaljujući njemu, umjetnicima omogućeno sudjelovanje u kreiranju programa na *medijskoj fasadi* Muzeja. Na prvom natječaju za *medijsku fasadu* prijavljena su čak 52 rada iz 16 zemalja te je odlučeno da takav model uspješne suradnje postane višegodišnji izložbeni plan. Animirane filmove projicirane na fasadi karakterizira pluralizam animacijskih tehnika odnosno autorskih pristupa – od apstraktnih djela do filmova s čvrstim narativnim linijama.

Zbog međunarodnog značenja MSU-a, ali i *Animafesta*, činjenica da *medijska fasada* ne reproducira zvuk nije narušila atraktivnost projekta nazvanoga *Animation goes MSU*.

Osobito su zanimljivi radovi u kojima je primijenjena podjela *medijske fasade* na tri djela te je tako stvoren *site-specific* animacije, što je učinila američka autorica Rose Bond s radom *Intra muros*, britanska autorica Katerina Athanasopoulou s radom *Triptych 1*, a takav je i rad *Bla* Martine Meštrović, koja je za spomenuto djelo osvojila i nagradu *Surogat* za najbolji film na *Danima hrvatskog filma*, kao i kreacija *Jučer, danas, sutra* hrvatsko-australskog umjetnika Tomislava Mikulića, koji se svojom animacijom za *medijsku fasadu* "nadovezao" na vlastiti film koji je u fundusu MSU-a. Hvale je vrijedan i rad



sl.3. Projekcija filma *Radanje fašizma*
Slobodana Tomića na medijskoj fasadi MSU

Aquarium hrvatskog autora Borisa Hergešića, koji se poigrava s muzejskom ulogom i funkcijom, a nastao je tehnikom kompjutorski generirane slike (CGI). Inovativne tehnike odnosno kreativni pristupi klasičnim animacijskim tehnikama karakteristični su za radove američkog umjetnika Igora Molochevskog, koji se u radu *In transition* poigrao rotoskopijom, kao i za hrvatsku umjetničku grupu M 1300 (Marita Stanić/Maja Blažek), čije se autorice koriste zrcalnim projekcijama i kolažiranjem slika popularne kulture u radu *Shadowplay*, te za američkog autora Vana McElweeija, koji problematizira tehniku pretapanja. Tako prolaznici koji se šecu okolicom Muzeja uživaju u radovima što ih obilježava raznolikost autorskog pristupa animaciji, ali i inovativna prilagodba već postojećih radova trodijelnoj *medijskoj fasadi* MSU-a.

Umjesto zaključka: *medijska fasada* MSU-a i višegodišnji projekt *Animation goes MSU* pokazuje se kao zanimljivi spoj ideja i praksi koje konvergiraju iz arhitekture, vizualne kulture i razvoja publike. Takva praksa projekcije filmova donosi alternative uobičajenim projekcijama u kinodvoranama, galerijskom *black boxu* ili uranjajućim projekcijama te nudi i novu koncepciju oblikovanja javnog prostora, čime smo korak bliže Tautovoj ideji o preobrazbama vizualne percepcije i navikama promatrača s početka teksta.

THE MEDIA FACADE OF THE MUSEUM OF CONTEMPORARY ART – MEETING POINT OF THE ANIMATED FEATURE FILMS AND MEDIA ARTS

During a three-year period of cooperation between Animafest and the Museum of Contemporary Art (MSU), entitled *Animation Goes MSU*, thanks to an open international call for the submission of animated works, we have enabled artists to take part in the creation of the programme on the media facade of the Museum. The works selected in the last three years have been characterised by a pluralism of animation techniques or creative approaches – abstract approaches, narrative works, typographic games and computer generated animation, for instance.

Particularly interesting are works in which the media facade is divided into three parts and site-specific animations are created. Because in the last three years we showed about forty films, while Animafest was on we changed the media landscape of MSU.

We are going on with this experiment in which we are attempting to make animation more familiar to a public not particularly in favour of this art form.