

Визије будућности: Анализа дистопијске и футуристичке архитектуре у филму и њен утицај на архитектуру садашњице

Visions of the Future: An Analysis of Dystopian and Futuristic Architecture in Film and Its Influence on Contemporary Architecture

Милена Врач, Факултет техничких наука, Нови Сад

Студијски програм – АРХИТЕКТУРА

Кратак садржај – Рад истражује везу између филма и архитектуре кроз дистопијске и футуристичке визије, показујући како филм обликује архитектонску имажинацију и како архитектура, заузврат, утиче на филмске просторе. Анализом неколико филмова рад разматра архитектуру као носиоца идеја о надзору, неједнакости, еколошкој кризи и губитку идентитета, али и као симбол отпора, наде и заједништва. Паралелно, дела архитеката попут Захе Хадид, Рема Колхаса, Сантијага Калатраве и Френка Герија показују како филмска имажинација прелази у стварни дизајн, кроз динамичне, партиципативне и хумане просторе. Закључак наглашава да архитектура и филм деле одговорност да кризу и страх претворе у подстицај за емпатију и обнову. Филмски град постаје модел за размишљање о стварним градовима — као приказ упозорења, али и као нацрт за отпорнију, етички свесну и креативну будућност.

Кључне речи: филмска архитектура, дистопија, футуризам, урбани простор, дизајн, наратив.

Abstract – This paper explores the relationship between film and architecture through dystopian and futuristic visions, demonstrating how cinema shapes architectural imagination and how architecture, in turn, influences cinematic spaces. Through an analysis of several films, architecture is examined as a carrier of ideas related to surveillance, inequality, ecological crisis, and loss of identity, but also as a symbol of resistance, hope, and community. In parallel, the works of architects such as Zaha Hadid, Rem Koolhaas, Santiago Calatrava, and Frank Gehry show how cinematic imagination is translated into real-world design, resulting in dynamic, participatory, and human-centered spaces. The conclusion emphasizes that architecture and film share the responsibility to transform crisis and fear into an impetus for empathy and renewal. The cinematic city becomes both a warning and a blueprint for resilient, ethically conscious, and creative futures.

Keywords: film architecture, dystopia, futurism, urban space, design and narrative.

НАПОМЕНА: Овај рад проистекао је из мастер рада чији ментор је била др Милена Кркљеш, ред. проф.

1. УВОД

Простор је један од темељних концепата и у архитектури и у филму – он није само физички оквир, већ и медијум емоција, симболике и наративне динамике. У архитектури се обликује кроз пропорције, светлост, материјале и кретање корисника, док у филму добија кадровану и монтажну конструисану форму која усмерава перцепцију гледаоца. Дистопијска и футуристичка архитектура у филмској уметности често одражава друштвене идеале, страхове и визије будућности, градећи светове који истовремено критикују савременост и инспиришу архитектонску праксу. Истраживање се фокусира на то како филмски ствараоци користе архитектонске елементе – размеру, распоред, светлост и материјале – ради појачавања наративне и тематске дубине и како су ти визуелни кодови утицали на концепте савремених архитеката. Методолошки, рад се заснива на квалитативној анализи одабраних филмова и њиховог друштвено-историјског контекста, уз примену визуелне семиотике и просторних анализа. Циљ је утврдити понављајуће мотиве, њихову симболику и утицај филмске архитектуре на перцепцију и креирање будућних просторних сценарија. Истраживање премостује интердисциплинарни јаз између архитектуре и филмских студија, показујући како пажљиво дизајниран простор постаје моћно средство за обликовање емоција, наратива и културне свести.

2. КРИТИЧКЕ ПЕРСПЕКТИВЕ И ОКВИРИ

Дистопијска архитектура у теорији одражава страхове од угњетавања, деградације животне средине и друштвеног хаоса, користећи монументалне или запуштене форме као визуелну метафору контроле и губитка слободе. Насупрот томе, футуристичка архитектура пројектује визије напретка, креативности и технолошке хармоније, инспиришући замишљене светове у којима дизајн унапређује животни стандард. У литератури и филму, овакви простори постају симболични изрази друштвених вредности. Филм и архитектура деле заједнички циљ – обликовање простора који изазивају емоционалне реакције. Филмови попут „Метрополиса“ (1927), „Игре глади“ (2012) или „Бразил“ (1985), показују како архитектонски дизајн

може нагласити друштвене неједнакости, моћ и контролу, док футуристички сценарији („Извештај мањине“, „Она“) истражују однос човека и технологије кроз минимализам и нове форме становања. Архитектура у филму није пасивна позадина, већ активан елемент који обликује друштвене поруке, наглашава колективне страхове и наде и инспирише реалне архитектонске визије.

3. ИСТОРИЈСКИ КОНТЕКСТ И ЕВОЛУЦИЈА

Рани филмски и архитектонски прикази будућних градова (1920–1950) осцилирали су између утопијских и дистопијских визија. Метрополис (1927) илуструје технолошки напредак као извор друштвеног раскола, док је „Футурама“ на Светском сајму у Њујорку (1939) нудила оптимистичне сценарије урбане будућности. Током Хладног рата (1960–1980), урбане визије попримају тон страха од нуклеарног уништења, ауторитаризма и еколошког колапса; *Blade Runner* (1982) приказује пренасељене, корпоративно контролисане градове, а Побеснели Макс (1979) постапокалиптичне пејзаже исцрпљене ресурсима. После 1990. године, паметни градови и футуристички урбани пејзажи носе обећања технолошке утопије (Она, Сонгдо) и истовремено упозоравају на ризике надзора и губитка приватности (Црно огледало, *Ex Machina*). Архитектура постаје средство интеграције технологије у свакодневни живот, али и потенцијални инструмент контроле.

4. СТУДИЈЕ СЛУЧАЈА – архитектонска визија и наслеђе

4.1 „Метрополис“ (1927)

Филм Метрополис Фрица Ланга приказује подељени град у којем блистави горњи ниво, седиште владајуће класе, контрастира подземном радничком сектору. Ова архитектонска подела постаје симбол друштвене хијерархије и односа човека према технологији. Небодери и механистички индустријски комплекси истичу амбицију напретка, али и опасност дехуманизације, док централна порука наглашава важност емпатије у планирању урбаних средина.



Слика 1. Промотивни плакати филма "Метрополис" и Кристал, Лондон, Велика Британија [1]

4.2 „Блејд Ранер“ (1982)

Филм *Блејд Ранер* Ридлија Скота приказује густ, вертикалан и слојевит Лос Анђелес 2019. године, у коме се технолошки напредак преплиће са друштвеним распадом. Пирамидални торањ корпорације Тајрел доминира хоризонтом као симбол моћи и надзора, док улице натопљене кишом и обасјане неонским светлима откривају хаотичну, мултикултурну свакодневицу. Архитектура није само позадина, већ носилац значења – палимпсест стилова и епоха који изазива дивљење и осећај отуђења.



Слика 2. Приказ из филма - зграда корпорације Тирел и Вртови поред залива, Сингапур [2]

Естетика филма утицала је на савремену архитектуру кроз концепт „слојевитог града“, интеграцију медијских фасада, драматично урбано осветљење и комбинацију старог и новог. Ови мотиви препознатљиви су у мегаполисима источне Азије, али и у пројектима попут Вртова поред залива у Сингапору или комплекса Нанкинг Зендаи Хималајас у Кини. Визија филма упозорава да град без хуманистичког принципа може постати импресиван, али непријатељски, док истовремено оставља простор за лепоту и људску повезаност.

4.3 „Матрикс“ (1999)

Филм Матрикс браће Ваховски приказује двоструку визију будућности: стерилни, симулирани мегаполис са небодерима и мрежастим улицама и „стварни свет“ рушевина и подземних градова, који симболизује слободу и аутентичност. Дигитални град у филму одражава каснокапиталистичку рационалност и паноптички надзор, док архитектура постаје програмски код – простор који се може генерисати, мењати и брисати као софтвер. Супротстављен томе, Сион нуди органску, тактилну архитектуру усмерену на заједницу, постављајући питање шта је „стварно“ у технолошки посредованом окружењу. Естетика Матрикса, са монолитним стакленим торњевима, мрежастим ентеријерима и зеленкастим тоновима, утицала је на изглед модерних паметних градова и корпоративних кампуса – од Масдар Ситија у УАЕ, до Apple Park-а у Купертину. Филмска метафора града као симулације инспирисала је развој виртуелних „близанаца“ у архитектури, дигиталних интерфејса и интеграцију надзорних система у урбанизам.

4.4 „Потомци“ (2006)

Алфонсо Куаронов филм *Потомци* приказује Британију 2027. године као препознатљив, али запустен простор. Уместо футуристичких визија, филм користи постојеће локације и њихово намерно „одузимање“ – кородирани фасаде, зарасла игралишта, затворене школе, као метафору друштвеног безнађа узрокованог глобалном неплодношћу. Просторна организација одражава друштвене поделе: стерилне канцеларије елите насупротив импровизованим избегличким камповима у напуштеним индустријским објектима. Ова естетика „реалистичне апокалипсе“ утицала је на урбани дизајн и визуелне медије окрећући се ентропији уместо новоградњи као знаку дистопије. Примери из стварности – кампови у Калеу, адаптације Темпелхофа у Берлину или пропадање олимпијских паркова – одражавају филмску логику пренамењене инфраструктуре и недовољне бриге. Филм је постао студија случаја у академским и политичким расправама о одржавању као моралној вредности и архитектури која чува или губи људско достојанство.



Слика 3. Приказ из филма - Руиниране улице Лондона и Смештај за избеглице на аеродрому Темпелхоф, Берлин [3]

4.5 „Побеснели Макс: Аутопут беса“ (2015)

Филм Џорџа Милера *Побеснели Макс: Аутопут беса* приказује свет у коме се архитектура јавља као чин преживљавања и моћи. Уместо традиционалних градова, простор је обликован кроз рушевине и импровизацију.



Слика 4. Приказ из филма - потеря и Фестивал у Гластонберију - сцена [4]

Цитадела симболизује хијерархију контроле над водом, а покретне механичке тврђаве постају мобилне форме становања и отпора. Пустош замењује урбану густину, док возила постају „архитектура у покрету“ – симбол људске потребе да гради, штити се и дефинише идентитет, чак и у условима колапса. Визуелни свет заснива се на материјалима пропасти – рђи, песку, отпаду – што је у архитектури утицало на развој „естетике спасавања“ и адаптивне поновне употребе. Приступ одјекује у хуманитарним и еколошким пројектима, од модуларних склоништа Шигеру Бана до фестивалске архитектуре *Burning Man*, где се пренамењени материјали и пролазност користе као принцип дизајна. Филм нуди снажну метафору о одрживости: у свету оскудице, дизајн настаје из остатка, чиме се реинтерпретира архитектура као чин отпора, импровизације и заједништва.

5. ОД ПЛАТНА ДО ХОРИЗОНТА: АРХИТЕКТЕ И ЗГРАДЕ ПОД УТИЦАЈЕМ ФИЛМСКИХ ВИЗИЈА

Архитектура и филм деле заједнички језик простора, кретања и емоције, обликујући начин на који замишљамо и насељавамо будућност. Од почетка 20. века филм је лабораторија архитектонских идеја, док је архитектура усвојила филмске принципе монтаже, ритма и визуелног приповедања. Пол Вирилио истиче да су „уметност пројектора и уметност архитекте одувек повезане организацијом кретања у простору“, што се јасно препознаје у радовима савремених архитеката. Заха Хадид својим флуидним и динамичним формама, инспирисаним филмовима *Метрополис*, *Блејд Ранер* и *Матрикс*, ствара архитектонске „кадрове“ који воде посетиоце кроз искуство кретања. Рем Колхас, са позадином у филму, гради просторе као сценарије који бележе ритам урбаног живота. Сантијаго Калатрава спаја инжењерску прецизност и поетику покрета, док Френк Гери, својим слојевитим и таласастим формама, претвара зграде у сценографије за урбане перформансе. У радовима ових аутора види се да савремена архитектура не преузима из филма само естетику, већ и наративну логику – простор као сцену, зграду као актера, кретање као израз идеје. Тај дијалог између екрана и хоризонта показује да архитектура и филм граде колективну визију града као просторног протагонисте који спаја машту, стварност и наду.

Архитектура и филм деле моћ да кроз простор, светлост и кретање прикажу идеологију, памћење и емоцију. Стилкови у архитектури – од модернизма и брутализма, преко постмодернизма и деконструктивизма, до неофутуризма и савременог дистопијског реализма – постају визуелни језик свог доба, преносећи поруке о напретку, моћи или пропадању. У оба медија, форма је наратив: градови и зграде добијају улогу ликова, простори се откривају секвенцијално као филмске сцене, атмосфера обликује расположење, а структура кодира односе моћи. Како је Ентони Видлер приметио, „архитектонски простор никада није неутралан; он инсценира страхове и жеље свог времена“ [5].

Светови као што су Блејд Ранер, Матрикс, Потомци или Аутопут беса показују како архитектура може бити средство контроле, отпора или обнове. Савремени дизајн одговара кроз адаптивну поновну употребу, социјално ангажоване пројекте и форме које интегришу технологију и хуманистичке вредности. И у граду и на филмском платну, простор чува трагове историје и омогућава кориснику да кроз кретање допише причу. На тај начин, архитектура и филм заједно граде наратив отпорности и наде – визију у којој изграђено окружење постаје, како пише Ричард Сенет, „отворена форма која другима даје прилику да је употпуне“ [6].

Однос архитектуре и филма открива како изграђено окружење постаје огледало друштвених страхова и тежњи. Технолошка контрола и губитак приватности (Матрикс) показују страх од надзора и потребу за „просторима искључења“ који штите индивидуу. Класне неједнакости и „вертикални апартејд“ (Метрополис) постоје и у савременим мегаполисима, где архитектонске интервенције могу драматизовати сегрегацију или је умањити кроз инклузивне просторе и заједничке баште. Еколошки колапс (Аутопут беса) претвара оскудицу ресурса у дизајнерски изазов – од сакупљача воде до пасивних система хлађења. Урбана ентропија (Блејд Ранер) упозорава на опасност занемаривања одржавања, док генерализована „глобална естетика“ (Гатака) поставља питање губитка локалног идентитета и потребе за хибридним, хиперлокалним решењима. Архитектура, у филму и у стварности, функционише као алат за изградњу светова – визуелно, идеолошки и емотивно. Простор материјализује друштвене односе и може бити инструмент контроле или укључивања. Будући трендови указују на адаптивну, партиципативну архитектуру, технолошки софистицирану, али хуманистички усмерену; град као жива нарација у којој страхови и наде постају покретачи дизајна. Као што Коломина каже, „Дизајнирати значи инсценирати живот у простору“ [7], а у доба климатских промена, урбаних неједнакости и дигиталне трансформације, архитектура мора да понуди светове који оснажују, повезују и стварају осећај дома.

6. ЗАКЉУЧАК

Истраживање је показало да филм и архитектура функционишу као међусобно повезани медијуми који обликују и одражавају културне страхове, идеале и визије будућности. Од Метрополиса до Побеснелог Макса, филмски град се појављује као материјализована метафора друштвеног стања – простор надзора, кризе, али и отпора и обнове. Савремени архитекти, попут Захе Хадид, Рема Колхаса, Санџага Калатраве и Френка Герија, преносе филмску имажинацију у реалне просторе, стварајући архитектуру која је динамична, емотивна и отворена за учешће. И у филму и у стварности, простор постаје сценарио за промишљање о односу технологије, човека и заједнице. Кључна спознаја је да овај однос више није само естетски, већ дубоко

етички: архитекте и филмски ствараоци деле одговорност да визије кризе претворе у подстицаје за емпатију, инклузивност и отпорност. У доба дигитализације и климатских изазова, архитектура будућности треба да комбинује технолошку прецизност са хуманистичким вредностима, градећи градове који подстичу сарадњу и припадност, а не изолацију и контролу. Будућа истраживања треба да продубе овај дијалог – кроз сарадњу архитеката, филмских аутора и друштвених научника, како би се разумело како фиктивни светови обликују стварне градове и обрнуто. Посебну пажњу треба посветити партиципативним и дигиталним моделима дизајна који укључују грађане у стварање својих простора. Само интегрисањем визуелне имажинације, етичког промишљања и технолошког инструмента може се градити архитектура која, попут доброг филма, не приказује само будућност већ је и осмишљава.

9. ЛИТЕРАТУРА

- [1] <https://waltercounsel.com/the-ai-legacy-of-fritz-langs-metropolis/> (приступљено у септембру 2025.) и <https://www.archdaily.com/275111/the-crystal-wilkinson-eyre-architects/505c04c628ba0d2710000267-the-crystal-wilkinson-eyre-architects-image> (приступљено у септембру 2025.)
- [2] https://www.archdaily.com/233625/films-architecture-blade-runner?ad_medium=gallery (приступљено у септембру 2025.) и <https://mybestplace.com/en/article/gardens-by-the-bay-the-magnificent-gardens-of-singapore> (приступљено у септембру 2025.)
- [3] <https://artreview.com/what-would-mark-fisher-think-of-the-world-in-2023/> (приступљено у септембру 2025.) и <https://www.vice.com/sv/article/tempelhof-germany-refugee-camp-photos-876/> (приступљено у септембру 2025.)
- [4] <https://medium.com/@rlg233bloggo/the-resistance-against-religious-oppression-in-mad-max-fury-road-178fdf798c48> (приступљено у септембру 2025.) и <https://www.bbc.com/news/uk-england-somerset-40392122> (приступљено у септембру 2025.)
- [5] A. Vidler, *"The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely"*, Cambridge, Massachusetts, USA, MIT Press, 1992.
- [6] R. Sennett, *"Together: The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation"*. New Haven, Connecticut, USA, Yale University Press, 2012.
- [7] B. Colomina, *"X-Ray Architecture"*, Zurich, Switzerland, Lars Müller Publishers.

Кратка биографија:



Милена Врач рођена је 25.12.1990. године у Пакрацу. Мастер рад је одбранила на Факултету техничких наука 2025. године из области Архитектуре.
Контакт: milenavrac@gmail.com