

**ТОРАЊ ЗА ИГРАЧКЕ****TOY TOWER**

Алберт Топић, Факултет техничких наука, Нови Сад

**Област – АРХИТЕКТУРА И УРБАНИЗАМ**

**Кратак садржај** – „Играчке за све“ је снажан став који има невероватну моћ да сваком малом и великом детету пружи приступ омиљеној плишаној, пластичној, меканој и дивној играчки. Модуларни челични торањ - кран се моментално склапа и материјално појављује у било којем урбаном контексту независно од околине, географског положаја, друштвеног уређења, и користи се као справа за складиштење, а потом и транспорт играчака на одређену локацију. На постојећу префабриковану структуру се каче провидне поликарбонатне коморе у које се вертикалним кружним и кутијастим цевима под притиском имплементирају играчке које прилажу корисници ове урбане мегаструктуре. Заузврат добијају право на апстрактну возњу у небеској капсули која виси далеко од реалног уземљења људских ногу. Модел „услуге за услугу“ пружа апсолутно задовољство свих чула корисника торња - крана, као и будућем кориснику приложене играчке, која се у најкраћем периоду транспортује у његово топло наручје. У реалности у којој су одрасли сувише озбиљни, нерасположени, слаби са временом за игру, у свету у коме је велики проценат деце ускраћен за прекопотребну ствар - играчку -, „Торањ за играчке“ пружа непогрешиву и беспрекорну платформу за нови живот пун имажинације, игре и меканих загрљаја.

**Кључне речи:** играчке, торањ, челична конструкција, поликарбонат

**Abstract** – “Toys for everyone” is a strong standpoint that has incredible power to provide easy access to fluffy, plastic, soft and wonderful TOY for every little and grown up child. Modular steel tower - crane can be instantly assembled and essentially erect in any urban context regardless of the environment, geographical location, social structures, institutions and is used as a storage apparatus, and afterwards for precise toy transport on a specific location. Transparent polycarbonate chambers are mounted on the existing prefabricated structure, into which toys are implemented by the users with help of upstanding circular and box pipes that are under pressure. In return, they get true abstract ride in a celestial capsule that hangs far from the real grounding of human feet. The Service for service model provides absolute satisfaction to all senses of the tower-crane user, as well as to the future user of the enclosed toy, which is transported to his warm lap in the shortest possible time. In a reality where adults are too serious, moody, have no time to play, in a world where a large percentage of children are deprived of a

*much-needed thing - Toy -, Toy Tower provides an unmistakable and flawless platform for a new life full of imagination, play and soft hugs.*

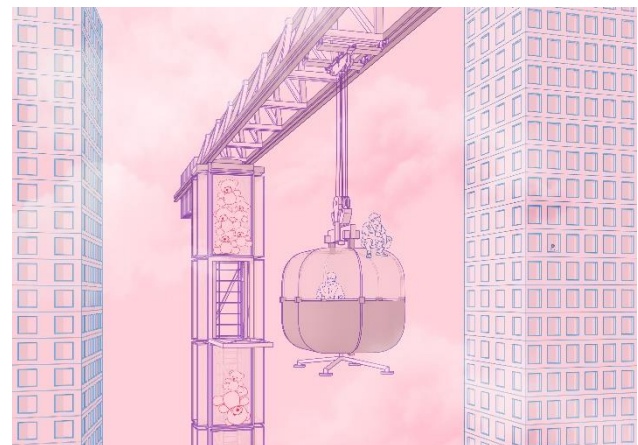
**Keywords:** toys, tower, steel frame, polycarbonate

**1. УВОД**

Играчка - је материјални елемент који се користи за игру, а играње са играчкама може бити одлично средство за социјализацију и улаз у непрегледа свет имажинације њеног корисника. Играчке омогућавају детету упознавање сопствених могућност и изражавање оног што је замислило, служе за маштање, перцепцију простора, за успостављање односа са другом децом, ради размене идеја и испољавања емоција. Торањ - Кран - Дизалица - је врста транспортног уређаја који се углавном прави од метала, челика и гвожђа из разлога зато што треба да издржи велика оптерећења којима је изложен. Користи се за подизање и спуштање, али и за хоризонтално помицање предмета.

**2. КОНТЕКСТ**

Вертикално и хоризонтално померање кранске конструкције мења контекст у јединици времена у сваком могућем тренутку, контекст никада неће бити исти, зато што није могуће да буде исти. Различите играчке, производе хетероген контекст, који гравитира ка промени угла светла, материјала локације. Плишане, пластичне, дрвене, металне, провидне, шарене, сјајне, светле, тамне, једноставне, велике, комплексне, ситне, корисне, отрдане, вредне, ретке играчке се стапају у целину. Играчке стварају неколинеарни контекст, долазе и одлазе, ту су, а у другом тренутку плове по магичном путу од руке до руке, од загрљаја до загрљаја.



Слика 1. Приказ структуре

**НАПОМЕНА:**

Овај рад проистекао је из мастер рада чији ментор је била др Јелена Атанацковић Јеличић.

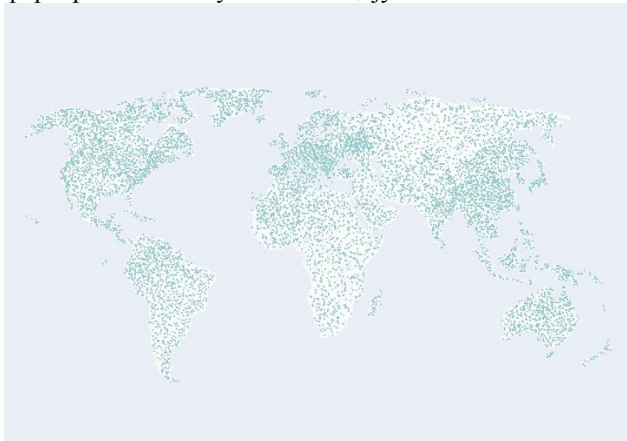
### 3. НАМЕНА

Кран је урбани елемент који се све више и више појављује у мрежњачи наших очију. Заузима висине, ширине и досеже далеко са својом нерђајућом куком која се клиже на добро подмазаној сајли. Елемент који не нуди ништа осим блокираног исцепканог погледа ка небу подлеже процесу пренамене и сада постаје фокус сваког погледа у правцу облака. Није више хладна метална конструкција, није више страшна бучна машина, није више висина која не може да се освоји, није више нечија, није ничија, него наша.

Шарено складиште, предимензионисана кутија, пастелна грдосија, визуелна бомба, друга шанса, торањ за складиштење играчака! Ново сигурно место за старе играчке које се не користе, ново место за скупљање шарене прашине, ново место са божанственим погледом на град, ново место које увек даје, а никада не узима, отворен простор затвореног типа, урбана планина, нова тачка загрљаја, смеха, нестварног живота. Идеја верикалног складиштења играчака и телепортација истих онима којима су најпотребније је дуго била у тамном подруму који је под земљом, најзад је пронашла пут и винула се у непрегледне висине плавог пространства - неба.

### 4. ЛОКАЦИЈА

Свака играчка има своју сигурну кућу - кутију у којој чека своје наредно излагање људској машти у простору. Њена тачна локација не постоји, није могуће да се предвиди и испланира, она је у журби остављена у песку, некада је лепо спакована и чучи у остави, а у посебним случајевима је разбацана по целом дворишту. Углавном је полу отворена и користи се стално, било да је сунчан дан, да пада киша, дува ветар. Упоредити двориште са градом је логичан поступак. Кутија за играчке се налази на сваком могућем месту где она може да стоји и чува играчке на сигурном, све до тренутка транспорта до циљане дестинације - новог корисника. Торањ са играчкама се појављује и заузима било који слободан простор који има минималне димензије од 2.4x2.4 метра. Његова висина такође није одређена, може да се смањује и повећава у зависности од потребе и капацитета локације на којој се удобно смести на своје челичне пипке. Занемарујући контекст, постаје фокус свакодневног живота, и самом појавом форсира константну експлоатацију.



Слика 2. Предлог локације

### 5. ИДЕЈА

Одрастање без играчака је болно искуство, да би се бол избегао, и сузе претвориле у воду за пиће, потребна је јасна идеја, насилна промена размишљања и апсолутно учествовање у процесима сазревања и подстицања маште свих јединки на планети којима је то ускраћено из познатих и непознатих разлога. ИГРАЧКЕ ЗА СВЕ! Без изузетка, сви морају да имају своју играчку, не само једну, више играчака, пуну кутију различитих.

Идеја вертикалног торња - крана је одговор на несташницу оног шареног, меканог детињства и простора створеног за игру који је заборављен и спакован у тамне одаје. Играчке које су складиштене на погрешном месту (тавану, подруму, гаражи) се прилажу у вертикалну конструкцију крана.

Кружним и кутијастим цевима под притиском се имплементирају у поликарбонатне коморе које се након исцрпљивања капацитета скидају са матичне структуре и транспортују у руке новог корисника који не поседује ни једну играчку. Машта се укључује, игра се ослобађа, уживање је обострано.

Власник приложене играчке заузврат добија непоновљиву возњу у небеској капсули која виси високо, високо, високо у облацима. Поглед који се пружа са ивице кранске конструкције отвара нове видике и осветљава панораму града у који се враћа игра.



Слика 3. Илустрована идеја

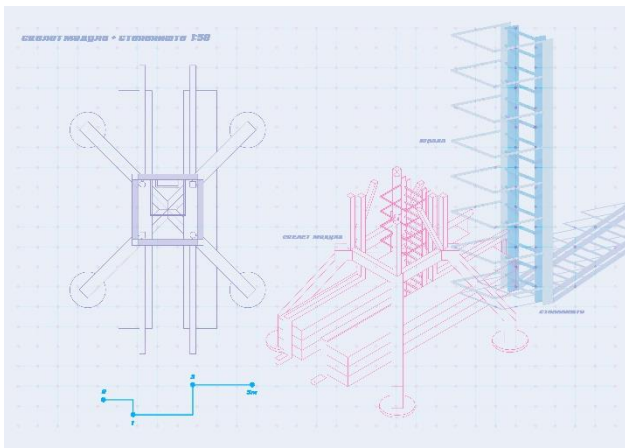
### 6. ПРОСТОРНА ОРГАНИЗАЦИЈА

Челична конструкција која подржава поликарбонатне коморе је сачињена од модуларних јединица које се једноставно слажу једна на другу и достижу било коју висину која је потребна.

Просторна организација модула је могућа само у вертикалном правцу, ради заузимања што мање површине земљине коре, као производ вертикалног мултиплицирања настаје драматични приказ који не може да се избегне ни у ком случају.

Мултиплицирање кранова изискује и већу експлоатацију, већа експлоатација снабдева структуру са више играчака, а више играчака усређује више корисника.





Слика 4. Скелет система

## 7. ПРОГРАМСКА СТРУКТУРА

Програм је у својој сржи забава и садржи све елементе који подстичу на размишљање о пренамени, поновном коришћењу и пружању новог искуства, и пре свега непрестаној игри.

Програм је утолико жив, колико се и користи, што више експлоатације структуре, толико је и више могућности да се програм трансформише и надогради.

Програм је складиштење.

Програм је нада.

Програм је плишани заграј.

Програм је давање.

Програм је једнакост.

Програм је равнотежа.

Програм је моћан.



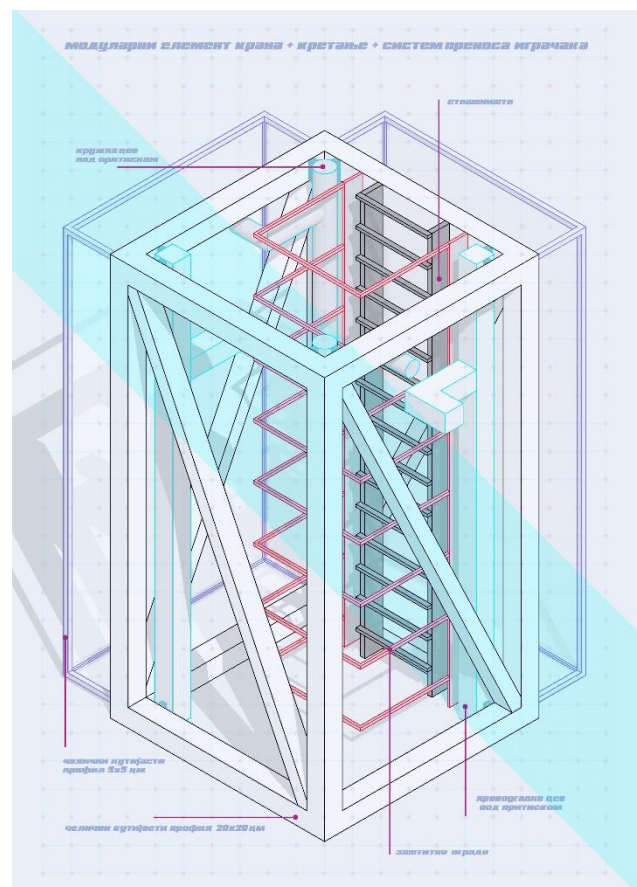
Слика 5. Илустрована идеја 2

## 8. КОНСТРУКЦИЈА И МАТЕРИЈАЛИЗАЦИЈА

Кран је конструисан од модуларних челичних елемената који су префабриковани ради лакше израде и транспорта на локацију на којој се поставља. Структуру сачињавају челичне ћелије висине 450x240cm, ојачане спрегивима.

У сржи ћелије налази се степениште са заштитном оградом, две кружне и две кутијасте вертикалне цеви под притиском.

Са све четири стране се каче поликарбонатне коморе које служе а складиштење играчака. Кран је опскрбљен свим прикључцима који су потребни да би он био у функцији. Уземљен је са четири ножице, које елегантно стварају везу са земљом. Читава структура је статички стабилна због бетосних плоча које се налазе у самој основи и бетосниг контратега који се налази на врху ове импозантне јединице. Небеска капсула која служи за апстрактну возњу кроз ваздушни простор је чврсто закачена за сајле које дозвољавају хоризонтално и вертикално померање. Сви елементи су монтажно-демонтажног типа и веома лако је могуће да се манипулише са њима у реалном времену. Боја свих елемената варира у пастелним палетама, да би целина пружила мекану сатисфакцију свим чулима.

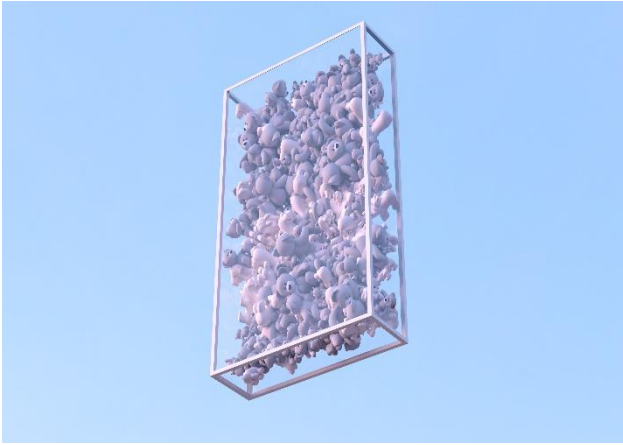


Слика 6. Модуларни елемент - сегмент

## 9. ЗАКЉУЧАК

„ИГРАЧКЕ ЗА СВЕ” - је идеја која враћа игру у свакодневницу на начин који је неочекиван. Свако велико и мало дете треба и мора да има приступ играчкама! Учествовање у процесу одрастања никада није било занимљивије, јасније, корисније и племенитије.

Иzum драстично мења лице града, и употпуњује га са плишаним, шареним елементима који имају тежњу да живот сваког човека на земаљској куглу улепшају и учине га незамисливо занимљивим. Игра ће спасити свет!



Слика 7. Поликарбонатна комора

## 10. ЛИТЕРАТУРА

Toy Story (1995) - анимирани филм -

<https://www.imdb.com/title/tt0114709/>

Toy Story 2 (1999) - анимирани филм -

<https://www.imdb.com/title/tt0120363/>

Toy Story 3 (2010) - анимирани филм -

<https://www.imdb.com/title/tt0435761/>

Toy Story 4 (2019) - анимирани филм -

<https://www.imdb.com/title/tt1979376/>

Isaiah Rashad - Pieces of a Kid (Full Album) - реп албум

<https://www.youtube.com/watch?v=Fp37BHVOKX0>

### Кратка биографија:



**Алберт Топић** рођен је у Приштини 1994. године. Дипломира 2019. године на Факултету техничких наука са темом „Експериментални летећи кревет који мења начин живота“. 2020. године одбранио је мастер тезу на смеру Савремене теорије и технологије примењене на архитектуру, урбанизам и дизајн.

Контакт:

albyalbyalbyalbyalbyalby@gmail.com