

**IMAGINARNI URBANI ARTEFAKT: ARHITEKTONSKI NARATIV I MEMORIJA TLA  
KAO ALATI U PROCESU ARHITEKTONSKOG PROJEKTOVANJA****IMAGINARY URBAN ARTIFACT: ARCHITECTURAL NARRATIVE AND SOIL  
MEMORY AS TOOLS IN ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS**

Petar Mitrović, *Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad*

**Oblast – ARHITEKTURA**

**Kratak sadržaj** – *Definisanje termina imaginarnog urbanog artefakta pomoću alata arhitektonskog narativa, memorije tla, simbolizma i prostora kolektivne memorije, zajedno sa metaforičkim ekstenzijama iluzornih prostora. U master radu je kao prilog prikazana samostalna umetnička izložba autora, pod nazivom „Dekonstrukcija urbanog artefakta: selo sa tri dvorca u naselju Bočar u Vojvodini“ kao rezultat teorijskog istraživanja.*

**Ključne reči:** *Imaginarni urbani artefakt, narativna arhitektura, memorija tla, simbolizam u arhitekturi*

**Abstract** – *Defining the term imaginary urban artefact using the tools of architectural narrative, ground memory, symbolism and collective memory spaces along with metaphorical extensions of illusory spaces. The master thesis presents an independent art exhibition of the author entitled “Deconstruction of an urban artifact: a village with three castles in the settlement of Bočar in Vojvodina“ as a result of the theoretical research.*

**Keywords:** *Imaginary urban artifact, narrative architecture, soil memory, symbolism in architecture*

**1. UVOD**

Pozivajući se najviše na termin koji je skovao Aldo Rossi uspostavljajući prostorni koncept urbanog artefakta, prostora koji nužno definiše postojanje svog konteksta amplifikujući njegove vrednosti.

Rad se sastoji iz četiri dela, tri teorijsko-istraživačka segmenta i jednog zasebnog, kreativno-istraživačkog rada, koji se bavi oprostorenjem imaginarnog urbanog artefakta kroz arhitektonski događaj – samostalnu arhitektonsku izložbu.

**2. NARATIV KAO ALAT U ARHITEKTONSKOM  
PROJEKTOVANJU**

Kako je arhitektonski narativ kompleksan sam po sebi, uvedena su tri termina koja definišu specifične prostore – arhitektonski narativni konstrukt, arhitektura kao kuća narativa i imaginarni prostorni narativ. Prvi prostorni koncept ilustrovan je primerima Jevrejskog muzeja autora Daniela Libeskinda, drugi kroz primer Muzeja

Apoksiomena, dela arhitektonskog tandema Idisa Turata i Saše Randića i treći termin na primeru Piranezijeve serije bakroreza Tamnice. Na primeru Jevrejskog muzeja, to je osećaj straha i anksioznosti, dok se kod Muzeja Apoksiomena razvija osećaj očekivanja koji dostiže svoju prostornu dimenziju u izvesnom prostornom protezanju. Iako je u pitanju emocionalno iskustvo prostora i njegova manifestacija kroz arhitektonsku strukturu, ono što povezuje ova dva objekta, ipak jeste arhitektonski konstrukt narativnosti koji jasno razdvaja njihove pristupe.

Izložba u Muzeju Apoksiomena omogućava direktno posmatranje skulpture, dok se u Jevrejskom muzeju pretpostavlja da posetioci već imaju određeno predznanje pre nego što uđu u objekat. Ovo se dodatno rešava postavljanjem ulaza u starom delu Jevrejskog muzeja, gde posetioci mogu da se upoznaju sa istorijskim narativom Jevrejskog naroda pre nego što zakorače u novi, podzemni i nadzemni prilagođeni deo kompleksa, koji izaziva prostornu anksioznost.

Imaginarni prostorni narativ pruža podršku izgradnji nestvarnih prostora koji postoje samo u našim umovima. Primer toga je prikazan kroz Piranezijeve serije bakroreza Tamnice, što ilustruje kako iluzornih prostori mogu biti preneseni i prikazani grafikom.

**3. MEMORIJA TLA KAO PODLOGA ZA  
NASTANAK ARHITEKTONSKIH PROCESA**

Kolektivna memorija ne predstavlja objektivni ili neutralni prikaz prošlih događaja, puko istorijsko nabranje događaja i činjenica. Sasvim naprotiv, zajedničke priče jesu selektivne. Društvo se seća onoga što želi zapamtiti, a te želje su pristrasne, subjektivne, te se kolektivna memorija može koristiti za opravdanje dela sadašnjosti.

Karakter jednog prostora nije definisan kolekcijom funkcija koje sadrži, već sintezom varijeteta arhitektonskih činjenica, modela koji se baziraju na arhitektonskom tipu, razgrađivanju po hijerarhiji i redu, što dalje vodi do stvaranja jedinstvenog prostora. Tipologiju u arhitekturi možemo definisati kao proučavanje i klasifikaciju tipova objekata [1]. Ona se odnosi na zadatak identifikacije i grupisanja objekata i urbanih prostora prema sličnosti njihovih bitnih karakteristika. Takođe, čovek može da razume tipove objekata iz svoje kolektivne memorije, jer tipovi jesu

**NAPOMENA:**

**Ovaj rad proistekao je iz master rada čiji mentor je bila dr Miljana Zeković, red. prof.**

nešto što je ustaljeno. Oni kroz svoju evoluciju doživljavaju promene, vekovima unazad, zajedno sa čovekom. Takođe, kao i što se određena arhitektonska tipologija menja tokom vremena, neminovno je da će određeni kulturni tipovi nestajati, dok će se neki novi tek kreirati.

U odnosu na teorijsko istraživanje, urađena je studija slučaja šest pažljivo selektovanih urbanih artefakta, koji predstavljaju oprostorenje kolektivne memorije jednog društva, a ujedno su i arhitektonske ikone. Ovi primeri su analizirani kroz tri celine - prostorno polje delovanja urbanog artefakta, narativnu strukturu urbanog artefakta i simbol urbanog artefakta.

Iako njihove prvobitne namene mogu ometati transfer unutar postojeće kulturne vrednosti, ta vrednost je duboko ukorenjena u postojanju celokupnog doživljaja gradskog prostora. Dalje, to može uticati na narativnost arhitektonskog prostora što može voditi i u njegovo degradiranje vremenom. Ovo ne znači da jedan urbani artefakt nestaje ili bleđi, već samo da mu se vrednost menja jer urbani artefakt ostaje urbani artefakt – memorija prostora je ono što definiše njegovo postojanje, jer artefakti nose dozu kako realnog i apsolutnog arhitektonskog narativa, tako i izvesne doze imaginacije u sebi.

Arhitektura koristi simbole ili vizuelne znakove s dubokim konotacijama, arhitektonski elementi mogu nositi simbolička značenja kroz formu, materijale, boje ili celokupan prostor [2]. Tumačenje simbola varira među ljudima i kulturama, što obogaćuje arhitekturu, a narativ u arhitekturi se odvija kada korisnici doživljavaju prostor dok se u njemu kreću. On se fokusira na pripovedanje i sekvencijalno iskustvo, akcentujući samo iskustvo, dok simbolizam koristi apstraktnije alate.

Čarls Dženkins definiše prelazak simboličkog značenje u alegorijsko i metaforičko [3]. Naracija i svesno programsko oblikovanje pojaviće se kao osnovno svojstvo arhitektonskog simbolizma, jer simbolička i narativna vrednost predstavljaju esencijalne karakteristike imaginarnih prostora koji u svojoj konačnosti ne definišu prostor, već svojim prostornim značenjima daju sposobnost integrisanja čoveka u nematerijalizovane prostore.

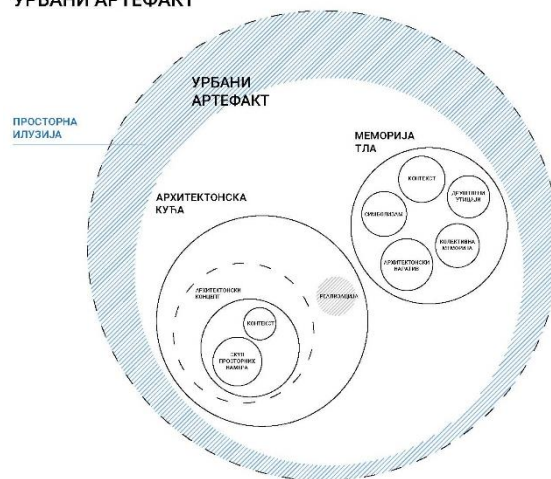
#### 4. METAMORFORIČKE EKSTENZIJE ILUZORNIH PROSTORA: POSTAVLJANJE TEORIJSKE OSNOVE IMAGINARNOG URBANOG ARTEFAKTA

Termin imaginarni urbani artefakt definisan je sa idejom o prostoru koji može da integriše sva prostranstva jednog konteksta, kako iz njegove činjenične prošlosti, tako i iz arheološke iluzornosti. Direktno je vezan za teoriju Herberta V. Šredera o mestima [4] kao i za teoriju o urbanim artefaktima Pogrešno ili nepotpuno utvrđeno pretpostavljeno stanje prostora u funkciji je pripovedanja koje služi kao inspiracija za sve artifično stvorene pejzaže, kao i sve elemente prostora, koji sada postoje kao i za one koji će tek biti stvoreni.

Kao srž ovog novog definisanog prostora, pored primenjene postojeće memorije tla i teorije mesta, uzima se i arhitektonski narativ i njegova simbolička konotacija. Velika važnost simbolizma u arhitekturi je isprepletenost narativom, što čini simbole i arhitekturu međuzavisnim, iako imaju određene konotacije vezane za prostor u kom deluju.

Imaginarni urbani artefakt ima dve teorije o svom nastanku – da je nekad prethodno egzistirao ili da je dobijen sintezom prostora koji su nastajali pre njega. Ovo je moguće sagledati kroz primere iluzornog prostora „Tamnica“ kod Piranezija (prostor koji nikad nije postojao ali ima direktnu vezu sa realnom sredinom – gradom Rimom) ili Serpentin paviljona iz 2012. godine izgrađenog po projektu Herzoga, de Merona i Vejveja koji objedinjuje sve prethodne efemerne prostorne događaje u jedan novi – imaginarni urbani artefakt.

#### ИМАГИНАРНИ УРБАНИ АРТЕФАКТ



Slika 1. Dijagramski prikaz osnovnih gradivnih elemenata imaginarnog urbanog artefakta – arhitektonska kuća u sintezi sa memorijom tla formira urbani artefakt, apliciranjem prostorne iluzornosti ceo prostor prelazi u drugu dimenziju

Ovaj prostor je u službi arhitekata i umetnika koji koriste sintezu urbanih artefakata, memorije tla i arhitektonskog narativa, kao alata tokom procesa projektovanja novih struktura, a koje su zbog toga u direktnoj relaciji sa postojećim kontekstom. Imaginarni urbani artefakt putem amplifikacije zatečenih kontekstualnih vrednosti može pomoći i u definisanju prostora, koji nije nužno uticao na njegovo kreiranje, bez sigurnosti da je takav jedan prostorni sloj ikada postojao.

Moderni arhitekti poput Lebusa Vudsa, Danijela Libeskinda, Rema Kolhasa, Pitera Ajzenmana i Kupa Himelbaua nastavljaju da pronalaze fascinaciju u Piranezijevim zamršenim prostorima, i upravo zbog toga je urađena studija povezanosti njihove arhitekture za iluzornim Piranezijevim prostorima. Svakako, oni teže da stvaraju različite arhitektonske vizije koje imaju sličan prostorni karakter prepun lavirintskih, iluzornih i

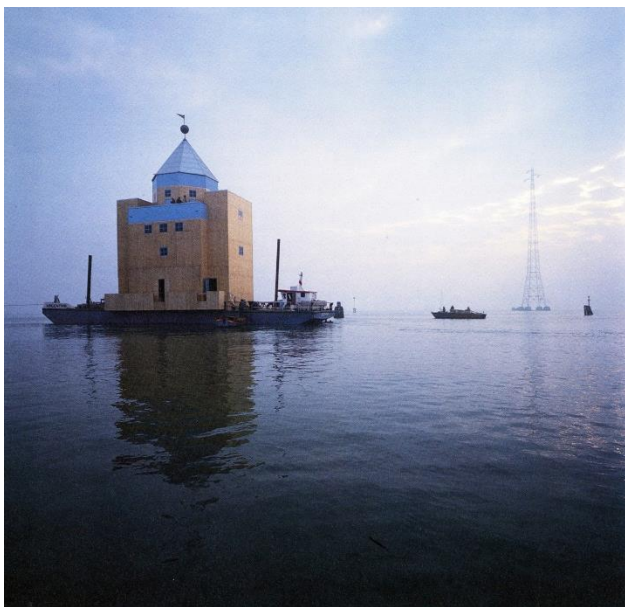
panoptičkih prostora, koji prkose tradicionalnim perspektivama i prostornom kontinuitetu.

Dalje su analizirana tri projekta - Marketplac u Bazelu autora Herzoga i de Merona, Aldo Rosijev Teatro del Mondo i Serpentin paviljon iz 2012. godine autora Herzoga, de Merona i Vejveja.

Marketplac u Bazelu je ostao nerealizovan projekat i danas nam služi kao jedan poligon za ispitivanje imaginarnog urbanog artefakta jednog rečnog toka koji više ne postoji, nakon svog izmeštanja u srednjem veku. Implementirajući memoriju tla unutar novoprojektovanog trga od strane autora, definiše se jedan novi prostorni motiv koji amplifikuje sve zatečene vrednosti, kao i one imaginarne, nepostojeće, u jednu celinu.

Hercog kaže „da cilj nije bio da projektuje, već da otkrije nešto što je ranije postojalo, da stvori buku, jednu novu akustičnu skulpturu“ [5]. Prostor teži ne da napravi sliku, već da ispriča priču dovoljno uobičajeno – i da napravi od toga neku izmenu iskustva, perceptivnu promenu, prilagođavanje ovog konkretnog fragmenta stvarnosti.

Sledeći primer je bio inspirisan drevnom venecijanskom tradicijom plutajućih pozorišta, dokumentovanom u ikonografiji iz 16. i 17. veka, Teatro del Mondo koji je projektovao Aldo Rosi. Preuzimajući ideju i ponovo je implementirajući u širu refleksiju koja razvija tri aspekta: meditaciju o pozorištu, gradu i, konačno, o sećanju kroz moguću odnos sa novim pozorištem sećanja [6].

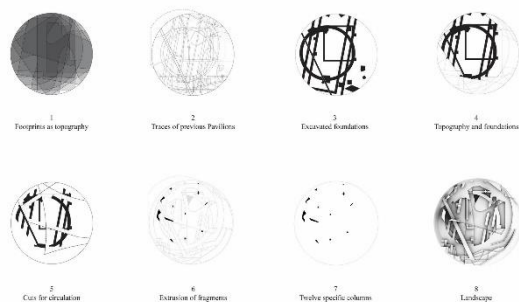


Slika 2. Teatro del Mondo, efemerna struktura plutajućeg pozorišta nadomak Venecije

Zbog svog otelotvorenja neoracionalističke filozofije Rosija, Teatro del Mondo može se definisati pozorišnim prostorom koji svesno postaje jedan imaginarni urbani artefakt upravo zbog sintetisanja svih elemenata kolektivne memorije Venecije i narativne prostorne poetike koju grad poseduje. Svojom bezvremenskom lepotom i evokativnim prisustvom, služi kao

svedočanstvo koje prevazilazi našu stvarnost prenoseći nas u nepoznate svetove.

Treći projekat, Serpentin paviljon iz 2012. godine autorskog torjca Herzoga, de Merona i Aj Vejveja imao je za cilj da isprovocira posetioce preispitujući odnose između prošlih arhitektonskih narativa kroz aktivan prostor nove strukture koja nosi memoriju tla u sebi. Ovo iskopavanje je predstavljalo fizičku manifestaciju prošlosti, omogućujući posetiocima da se bave evociranjem istorije prethodnih Serpentininih paviljona, dok istovremeno doživljavaju novu strukturu.



Slika 3. Proces kreiranja Serpentinin paviljona 2012. godine dobijen preklapanjem prethodnih efemernih događaja na istom prostoru – definisanje imaginarnog urbanog artefakta

Po rečima autora iz intervjua za *Architectural Review* o svojoj dvodecenijskoj arhitektonskoj praksi pričali su i o svojoj Serpentinin paviljonskoj strukturi: „Svi ovi tragovi nekadašnjih paviljona sada će biti otkriveni i rekonstruisani. Nekadašnji temelji i otisci stopala formiraju zbrku izvijenih linija, poput šeme za šivenje. Pojavljuje se prepoznatljiv pejzaž koji nije nalik bilo čemu što smo mogli da izmislimo; njegov oblik i forma je zapravo slučajan dar. Plastična stvarnost ovog pejzaža je zapanjujuća, a takođe je savršeno mesto za sedenje, stajanje, ležanje ili samo gledanje i divljenje. Drugim rečima, idealno okruženje za nastavak onoga što su posetioci radili u paviljonima galerije Serpentine u proteklih jedanaest godina. Unutrašnjost paviljona je obložena plutom – prirodnim materijalom sa odličnim haptičkim i mirisnim kvalitetima i svestranošću za rezbarenje, sećenje i oblikovanje...“ [7].

Paviljon nije bio samo vizuelno impresivna struktura dobijena stvaranjem imaginarnog scenarija već i funkcionalnog prostora za održavanje niza različitih programskih struktura. Služio je kao mesto za predavanja, diskusije, performanse i društvena okupljanja, podstičući osećaj zajedništva i kolaboracije umetnika.

U prostoru priče o prošlosti Serpentin paviljona, projektantski tim manifestuje sve vrednosti ovih struktura kroz objedinjujući koncept neporecivih estetsko upotrebnih kvaliteta. Time definišući okvir za narativ na više nivoa

kroz svoj ambijent uz totalni prizor dramatizacije prostornih elemenata [8].

Sva tri projekta implementiraju memoriju tla unutar sebe, čime je definisan jedan novi prostorni motiv koji amplifikuje sve zatečene vrednosti, kao i one imaginarne, nepostojeće, u jednu celinu. Tako se Trg u Bazelu pretvara u imaginarni rečni tok pod svojim tlom, a Rosi u svom pozorištu vešto implementira kolektivnu memoriju grada Venecije u plutajuću pozorišnu scenu. Dok treći projekat stvara jedan sasvim novi prostorni sloj, u odnosu na prethodne serpentinin paviljone, čime se kreira imaginarni urbani artefakt, kako bi se stvorio novi paviljon.

## 5. DEKONTRUKCIJA URBANOG ARTEFAKTA: SELO SA TRI DVORCA

U poslednjem segmentu rada prikazan je kreativno-istraživački projekat pod nazivom „*Dekonstrukcija urbanog artefakta: selo sa tri dvorca*“. U njemu su, u odnosu na istraživanje o genezi urbanističke transformacije naselja Bočar u opštini Novi Bečej u Vojvodini, dekonstruisani segmenti jednog imaginarnog urbanog artefakta, pri čemu je demonstrirano kako je moguće koristiti narativnost i memoriju tla kao alate u procesu arhitektonskog projektovanja: kako kroz mentorstvo na studentskoj radionici, tako i kroz kreativno-istraživačku sferu kroz prikazane radove na prikazanoj izložbi.

## 6. LITERATURA

- [1] A. Rosi, „*Arhitektura grada*“ Beograd, Građevinska knjiga, 2008.
- [2] Mako V., „*Estetika – Arhitektura – knjiga 1*“, Orion Art, Beograd, 2009.
- [3] Jencks C., „*Semiology and Architecture*“, Berry and Jencks, London, 1969.

- [4] H. W. Shreder, „*Preference and meaning of arboretum landscapes: Combining quantitative and qualitative data*“, Journal of Environmental Psychology, Elsevier, Volumen 11, Issue 3, 1991.
- [5] <https://www.architectural-review.com/architects/herzog-de-meuron/two-decades-of-herzog-de-meuron>, (pristupljeno u maju 2023.)
- [6] Bogea M. V. „*Wandering City: Architecture in motion*“, FAUUSP, Portugal, 2006.
- [7] <https://www.herzogdemeuron.com/projects/400-serpentine-gallery-pavilion/>, (pristupljeno u maju 2023.)
- [8] M. Zeković, D. Konstantinović, V. Žugić, Koncepti, programi i funkcije arhitektonskih projekata paviljonskih struktura, FTN Izdavaštvo, Novi Sad, 2017.

### Kratka biografija:



**Petar Mitrović** rođen je u Novom Sadu 1998. god. Završio je osnovne studije na Departmanu za arhitekturu i urbanizam Fakulteta tehničkih nauka u Novom Sadu 2021. godine. Od 2022. god. zaposlen je na matičnom fakultetu kao saradnik u nastavi na osnovnim akademskim studijama.