

**ATLAS LETNJEG RASPUSTA****ATLAS OF SUMMER BREAK**Andrea Zobec, *Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad***Oblast – SCENSKA ARHITEKTURA I DIZAJN**

**Kratak sadržaj** – Rad se bavi istraživanjem dečije percepcije javnog gradskog prostora kao poligona za igru kroz lične uspomene autora na letnje raspuste provedene u novobeogradskom bloku 70a. Rekonstrukcijom sećanja kroz crteže, mentalne mape, fotografije i tekst, definišu se stvarni i imaginarni prostori važni u formiranju autorovog ideala prostora kao poligona za slobodnu igru. Rad spaja dve teme: odnos prema gradu i dečiju maštu. Teorijsko istraživanje se poziva na filozofe i teoretičare prostora i arhitekture, koji su se bavili javnim prostorima i prostorima dečije igre. Istraživanje teme Letnjeg raspusta zasniva se na idejnom, fenomenološkom, sentimentalnom, privatnom i poetskom nivou. Razumevanjem letnjeg raspusta kao fenomena za kojim kod čoveka nastavlja da postoji potreba čak i u odrasloj dobi, otvara se mogućnost reinterpretacije njegove prvobitne funkcije u periodu zrelosti zarad stvaranja novog iskustva i doživljaja prostora i vremena na način sličan onome koji se ima tokom detinjstva. Cilj rada je ponovno buđenje osećaja slobode koja se ostvarivala na letnjem raspustu kroz igru, čiji je integralni deo kreativno stvaranje.

**Gljučne reči:** mašta, detinjstvo, igra, javni prostor, mentalna mapa, letnji raspust

**Abstract** – This thesis explores the perception of public urban space as a playground for children through the author's personal memories of summer vacations spent in the New Belgrade Block 70a. By reconstructing memories through drawings, mental maps, photographs, and text, both real and imaginary spaces that are significant in shaping the author's ideal of space as a playground for free play are defined. This thesis bridges two themes: the relationship with the city and children's imagination. The theoretical research draws upon philosophers and theorists of space and architecture who have dealt with public spaces and spaces of child's play. The exploration of the theme of Summer Vacation is based on conceptual, phenomenological, sentimental, private, and poetic levels. Understanding summer vacation as a phenomenon that continues to hold importance even in adulthood opens up the possibility of reinterpreting its original function in the period of maturity to create a new experience and perception of space and time, similar to the one experienced during childhood. The aim of this thesis is to rekindle the sense of freedom achieved during summer vacations through play, of which creative creation is an integral part.

**NAPOMENA:**

Ovaj rad proistekao je iz master rada čiji mentor je bio dr Radivoje Dinulović, red. prof.

**Keywords:** *imagination, childhood, play, mental map, summer break*

**1. UVOD I STRUKTURA RADA**

Ovaj umetnički rad, je usmeren ka ličnim sećanjima na prostor i vreme koje bude pozitivna osećanja. Dokumentovanjem ovih prostora i rekreacijom senzacija povezanih sa njima, teži se ponovnom proživljavanju iskustva iz detinjstva. U radu se izučava se odnos prema javnom gradskom prostoru novobeogradskog bloka 70a kroz sećanje na dokolicu i igre tokom letnjih raspusta autorke. Predmetom rada bivaju pojedinačne igre u stvarno postojećim, kao i onim prostorima bloka koji više ne postoje. Kroz čin mapiranja ovih prostora i naposljetku, izvođenja rada u vidu interaktivne vođene šetnje sa propratnom mapom i stanicama na kojima se odvija kolaborativni performans, cilj rada je ponovno buđenje osećaja slobode koja se ostvarivala na letnjem raspustu kroz igru. Struktura rada se sastoji od tri celine. Prva celina predstavlja teorijsko istraživanje javnog prostora kao igrališta i efemernog i višeznačnog prostora. Drugi deo rada usmeren je ka analizi relevantnih umetničkih projekata koji temom ili načinom izvođenja inspirišu rad. Treći deo rada posvećen je činu izvođenja rada u kontekstu realne lokacije

**2. TEORIJSKO ISTRAŽIVANJE**

Teorijsko istraživanje poziva se na filozofe i teoretičare prostora i arhitekture, koji su se bavili javnim prostorima i prostorima dečije igre.

**2.1. Pravo na javni prostor**

Prvi teoretičar čiji rad je analiziran je Gi Debora (*Guy Debord*). Debor uspostavlja ideju *psihogeografije*. On piše o zakonima i efektima uticaja geografskog okruženja na emocije i ponašanje ljudi. Debor kritikuje banalnost i predvidivost gradskih prostora, koji upućuju ljude da se u njima ponašaju podjednako očekivano i banalno. Savršeno uređeni i precizno dekorisani prostori nisu nužno ti koji će doneti veće blagostanje onome ko u njima boravi. Nešto je upravo u tim nedorečenostima, paradoksim, nedovršenostima i prostorima za upisivanje sebe.

Drugi značajni teoretičar čiji rad je analiziran je post-situacionistički teoretičar koji se predstavljao pod pseudonimom Hakim Bej (*Hakim Bey/Peter Lamborn Wilson*) i njegov pojam *privremene autonomne zone*. Ideja je u tome da se nasuprot težnji za totalnom utopijom koja se uvek smešta u budućnost koja se zauvek odlaže

postajući neostvariva, prostor privremeno okupira akcijama temporalnog akarakterera.

I naposljetku se analizira ideja heterotopije Mišel Fukoa (Paul-Michel Foucault). On je objašnjava istovremeno prisustvo u više fragmentarnih svetova. Ključno za heteotropije je da one nisu trajnog, već isključivo i naglašeno temporalnog karaktera. Ova ideja, shvaćena kroz prizmu teme mog rada izgledala bi ovako: dete u situaciju igre, "putuje", kroz prostor i vreme krećući se istovremeno kroz stvarne prostore koji, kao u nekoj duploj ekspoziciji, figuriraju kao sasvim drugi prostori iz njihove mašte

## 2.2. Pravo na igru

Modernost je konceptualizovala igru kao biološki nasledni nagon koji je spontan, prijatan i slobodan. S druge strane, moderne društvene zajednice počele su da racionalizuju i oblikuju dečju igru spolja kako bi ostvarile socijalne, obrazovne i političke ciljeve. Stoga su igrališta pravljena da cenzurišu i ograniče vrste igre koje se smatraju nepoželjnima premeštajući ih sa mesta koja se smatraju opasnim. Pokret avanturističkih igrališta, nastojao je oblikuje prakse igre koje deluju iznutra subjekta, iz slobodne volje deteta.

Karl Teodor Sorensen (Carl Theodor Sørensen), danski pejzažni arhitekta, je 1931. godine predložio koncept igrališta od otpadnog materijala (org. junk playground). Sorensen je predložio da se napravi ograđeni prostor gde bi deci bilo dozvoljeno da se igraju na načine koji su inače zabranjeni. Činjenica da je ideja potekla iz pejzažnog diskursa, a ne iz pedagoškog ili psihološkog, označava početak uključivanja pejzažnih arhitekata u dizajniranje igrališta. Ako je modernistički imperativ bio da se igrališta učine "imaginativnim", sledilo je da bi "maštarenje" pri igri trebalo da bude maštarenje deteta, a ne arhitekta.

## 3. KRITIČKA ANALIZA RELEVANTNOG UMETNIČKOG RADA

### 3.1.14-14 Paviljon Srbije na Venecijanskom bijenalu arhitekture 2014

Projekat 14-14 je nastao kao odgovor na pod temu arhitektonskog bijenala: Absorpcija Moderniteta. Prvi deo izložbe fokusira se na stotinu značajnih arhitektonskih projekata koji su stvoreni u Srbiji tokom ovog stogodišnjeg perioda. Drugi deo izložbe posvećen je konkretnom projektu, Muzeju revolucije u Beogradu, koji je trebalo da bude izgrađen prema projektu hrvatskog arhitekta Vjenčeslava Rihtera. Ovaj deo izložbe istražuje sudbinu muzeja, koji nikada nije bio završen, i kako je postao "crna kutija" koja beleži političke promene i događaje. Kroz tri kanalnu video instalaciju prati se napuštena arheologija muzeja i prikazuju posledice prolaznosti vremena Treća projekcija, ove instalacije, postavljena je nezavisno i prikazuje instalaciju koju je napravio tim autora kako bi označili mesto na kom je prvobitno trebao biti izgrađen muzej.

Ovom instalacijom autori prevode arhivske crteže u trodimenzionalnu sliku gradeći ga od pletene trake.

Helijumskim balonima zatežu strukturu isprepletanih kanapa koja oponaša oblik krova Rihterovog Muzeja revolucije.

### 3.1. Karsten Huler (Carsten Höller)- Test site

Karsten Huler je savremeni umetnik rođen u Belgiji, poznat po svojim imerzivnim i interaktivnim umetničkim delima koja često izazivaju konvencionalna opažanja i angažuju posmatrače u jedinstvenim senzornim iskustvima. Najpoznatiji deo serije "Test Site" je tobogan koji se nalazio u Londonskoj galeriji Tate Modern 2006. godine. Tobogan se spuštao niz unutrašnjost muzejske zgrade.

Huler izmešta elemente koje povezujemo sa dečjim igralištima i postavlja ih u kontekst sveta odraslih. Huler je stvarao ove instalacije kako bi istražio osećaj zabave, uzbuđenja i igre, kao i kako bi podstakao gledaoce da se ponašaju drugačije u muzejskom okruženju.

### 3.1. Dogvil- Lars fon Trir (Dogville -Larsa von Trier)

Dogvil je film reditelja Larsa fon Trira iz 2003. godine, poznat po svojoj specifičnoj scenografiji koja u filmu igra ključnu ulogu u stvaranju atmosfere ali i doprinosi u prikazivanju odnosa likova u filmu. Oznake prostora su samo linije na podu koje zamenjuju zidove i formiraju različite oblasti mesta Dogvil., ali su ključne za razumevanje dinamike u filmu. Scenografija stvara osećaj otvorenosti i ogoljenosti, ističući suštinske odnose konflikte među likovima. Transparenta scenografija uz pomoć kretanja i pozicije kamere, koja snima s visine, ističe osećaj nadzora nad stanovnicima.

## 4. UMETNIČKO ISTRAŽIVANJE

Polazna tačka umetničkog istraživanja je analiza i definisanje pojma letnjeg raspusta kao i njegovog vremenskog i prostornog obuhvata. Umetničko istraživanje se sastoji od crteža, kolaža, autorskih i arhivskih fotografija. Njihovom daljom analizom i kategorizacijom definišu se ključni prostori važni u formativnom periodu deteta. Ovi prostori, nalaze se uklješteni između stvarnih prostora, u novobeogradskom bloku 70a, i imaginarnih prostora nastalih tokom igre jedne devojčice. Retrospektiva na karakteristične slike je dovela do stvaranja umetničkog rada scenskog dizajna pod nazivom: "Atlas letnjeg raspusta".

### 4.1. Fragmenti detinjstva

#### 4.1.1. Vreme- Letnji raspust

Letnji raspust je predstavljao period potpune slobode, tokom kojeg sam se najviše igrala, pa sa tim i stvarala. To je bilo doba u kojem smo moji drugovi i ja provodili dane istraživajući blok, smišljajući igre često nastale kao odgovor na realne prostore u bloku.

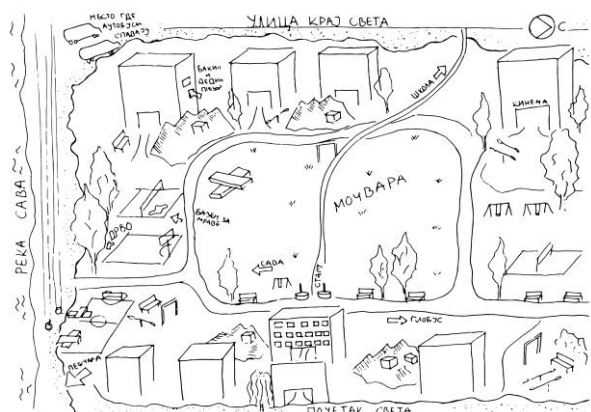
To je bio period u kojem se drugačije merilo vreme. Od trenutka izlaska iz kuće do "paljenja ulične rasvete" što je značilo vreme kada se odlazi kući. A sutra sve ispočetka.

#### 4.1.2. Prostor- Blok

Ako je vreme Letnji raspust, mesto je Blok. Blok u mom sećanju nije menjao svoje lice i nije zatruvan komplikovanim porodičnim odnosima i temama odraslog sveta. On je mesto potpune slobode i igre, napušten iznenada i neočekivano u jednom trenutku u vremenu, i od tada kao takav, zamrznut postoji u mom sećanju. Kao što svoje detinjstvo nosim sa sobom svuda gde idem, blok je deo mene i čini mene ono što sam ja danas.

#### 4.2. Sećanja i mentalne mape

Blok zamišljam kao iscepkane fragmente koji su međusobno uvezani naizgled slučajnim putanjama koje ga čvrsto drže u klupko stvarnosti i mašte. On je samodovoljan entitet za sebe koji je povezan nitima sa drugim svetovima koji nastaju po potrebi. Većina prostora u bloku u kojim sam se igrala više ne postoje u obliku u kojem su tada postojali. Ali ti prostori kao takvi, u mnogome unapređeni i prošireni, postoje u mom sećanju, definišući mene kakva jesam danas.



Slika 1 – Autorski crtež Mentalna mapa bloka

#### 4.3. Kategorizacija prostora

Kategorizacija je pomogla u izdvajanju karakterističnih prostora koji su predstavljali poligon za dečiju igru. Umetnički scenski događaj koncipiraće se na maštom nadograđenih prostora bloka.

#### 4.4. Atmosfera i slika

Zvukovi i mirisi bloka igraju ključnu ulogu u formiranju specifične atmosfere i podsećaju me na detinjstvo kad ih čujem ili osetim u drugom okruženju.

### 5. UMETNIČKI PROJEKAT- ATLAS LETNJEG RASPUSTA

#### 5.1. Koncept

Umetnički rad “Zaboravljene igre letnjeg raspusta” predstavlja vođenu šetnju kroz blok sa obilaskom meni važnih prostora koji su bili poligoni za igre kada sam bila dete. Izabrane stanice na unapred osmišljenoj putanji su u umetničkom radu tretirane kao prostorne instalacije upotunjene performansom. Stanice i putanja su mapirani na podu/zidovima bloka kredom. Gledaoci vođeni papirnom mapom dopunjenom narativnim prate izvođače i obilaze prostorne instalacije na putu ka betonskom

fudbalskom terenu. Teren za fudbal predstavlja poligon/scenu za poslednji performans. Performans se sastoji od iscertavanja osnovne predimenzionisanih betonskih struktura kredom oko posetioca koji na terenu sede/stoje.

Na ovaj način se iznova gradi “kuća” kao sigurno mesto za sve prijatelje u kojima im ja kao izvođač pričam o mom detinjstvu, kraju adolescencije i trenutku u životu u kojem se trenutno nalazim. Izvođenje se privodi paljenjem ulične rasvete, kao nama jasnim zakom da je vreme da se napusti svet igre i ide kući.

#### 5.2. Format/struktura rada i prostor izvođenja

Od samog početka osmišljavanja izvođenja bilo je jasno da je mesto izvođenja blok. Blok ne treba ograničavati zidovima, smeštati ga u galerije, i gušiti ga formom. On treba da se oseti i da mu se dozvoli da doprinese ovom radu upravo svojom karakterističnom atmosferom. Putanja kretanja šetnje je nastala povezivanjem pojedinih prostora koje sam odlučila da predstavim publici.

#### 5.3. Probe i pripreme za izvođenje

Pripreme i probe izvođenja su se odvijala i dva dana pre samog događaja, dok je iscertavanje tla bloka bilo planirano za isti dan kao i samo izvođenje. Tokom priprema došlo je do promena u dramaturgiji i u formi pojedinih instalacijama. Prvobitnim planom osmišljeno je da su instalacije postavljene pre početka izvođenja i da ih šetnjom gledaoci obilaze, hodajući ka fudbalskom terenu na kojem se na kraju šetnje dešava performans. Tokom proba zaključeno je da ovaj način prezentovanja stanica nije dosledan ideji i poruci rada. Maštom nadograđeni prostori nastaju tek kad u njih kročiš i traju dokle god se u njima igraš. Ovaj zaključak je doveo do promene dramaturgije rada. Šetnja se dešava između stanica, dok na samim mestima performansom stvaramo prostor igre.

#### 5.4. Izvođenje

Početak događaja je planiran okupljanjem publike pored tužne vrbe u 18 sati 17. septembra 2023. Međutim, tokom celodnevnog iscertavanja bloka, ispostavilo se da je izvođenje već počelo. Veliki broj prolaznika se zaustavljao, očigledno zainteresovani za umetnički proces. Pažljivo su posmatrali proces stvaranja i delili svoje lične priče vezane za te prostore. Ostatak izvođenja tekao je po planu. Gledaoci su se svojevolsjno pridružili izvođenju performansa i na taj način doprineli radu.

#### 5.5. Fotografije sa izvođenja

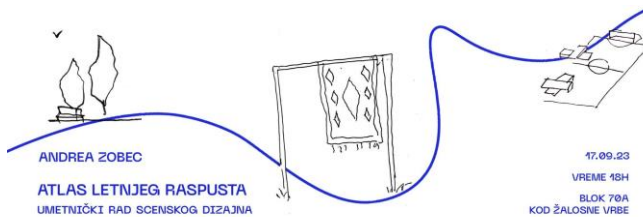


Slika 2 - Izvođenje performansa na stanici Lavirint od cevi



Slika 3 - Izvođenje performansa na stanici Blok2

### 5.6. Dizajn pozivnice i pamfleta



Slika 4 - Pozivnica

### 5.7 Utisci

Budući da je publika igrala značajnu ulogu u mom stvaralačkom procesu i svojim prisustvom doprinosila da moji umetnički svetovi ožive, bilo mi je izuzetno važno da čujem utiske i komentare gledaoca. Utisci su bili pozitivni i većina gledaoca je komentarisala kako ih je rad inspirisao da se sete svog detinjstva ali i da je probudio želju za igrom.

## 6. ZAKLJUČAK

Tema rada proizašla je iz lične potrebe za “Letnjim raspustom” tj. vremenom u kojem potpuna sloboda i odsustvo obaveza omogućava uživanje u kreativnom procesu kroz igru i druženje. Dalje teorijsko istraživanje u oblasti projektovanja i razumevanja javnog prostora kao i prostora namenjenih dečijoj igri formirali su stav o čovekovom osnovnom pravu na igru nevezano za period života. Analizom relevantnih umetničkih radova iz oblasti prostornih instalacija i scenografije definisao se jezik umetničkog rada scenskog dizajna. Umetničko istraživanje se baziralo na prisećanju i mapiranju stvarnih i maštom nadograđenih prostora u bloku važnih u formiranju unutrašnjeg ideala prostora slobode autora. Upotrebom crteža, fotografija i teksta nastao je atlas igara i uspomena. Njihovom daljom kategorizacijom i oprostora vanjem, osmišljen je “Atlas letnjeg raspusta”, umetnički rad scenskog dizajna koji je izveden u septembru 2023. u vidu vođenje šetnje upotpunjene prostornim instalacijama i kolaborativnim performansom.

## 7. LITERATURA

- [1] Forrester, J. (1980). Essay review: Michel Foucault and the History of Psychoanalysis: The Order of Things. *History of Science*. Doi: 10.1177/00732753800180040
- [2] Gutman, M i Coninck-Smith, N. (2007). *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*. Rutgers University Press.
- [3] Kozlovsky, R. (2006). *Junk Playgrounds*. Princeton University School of Architecture.
- [4] Papastergiou, C. (2021). “Anti-Aesthetics” of Play in Post-World War II Playground Design. University of Nicosia. DOI:10.54508/sITA.8.18
- [5] Highmore, B. (2012). How 1950s bomb sites in the UK were turned into adventure playgrounds. Preuzeto sa: <https://theconversation.com/how-1950s-bombsites-in-the-uk-were-turned-into-adventure-playgrounds-195031>
- [6] McGuirk, J. (2012). Sense of adventure: what happened to playgrounds that give children space? Preuzeto sa: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/jul/03/sense-adventure-children-playgrounds-architecture>

### Kratka biografija:



Andrea Zobec (Beograd, 1995) je diplomirala 2017. godine na Arhitektonskom fakultetu Univerziteta u Beogradu gde je završila i master akademske studije 2020. godine.. Posle prve godine master studija bila je na višemesečnoj stručnoj praksi na Univerzitetu u Manipalu, u Indiji. Bila je deo srpskog tima na MEDS-u (Meeting of Design Students) 2019. u Speteses-u, u Grčkoj. Upisala je umetničke master studije Scenske arhitekture i dizajna na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu 2020. Njen master rad “Antimemorijal razaranja Beograd” bio je izložen na 43. Salonu arhitekture- Tačka oslonca 2021. godine u kategoriji studentskih radova.