

Prof dr Dragana Vasiljević Tomić
Ass dr Dušan Stojanović
Student: **Marija Stojković 21026/2019**
Ispitni rad 2020/21
Arhitektonski fakultet u Beogradu

Seminar M03 A
Urbana aheologija

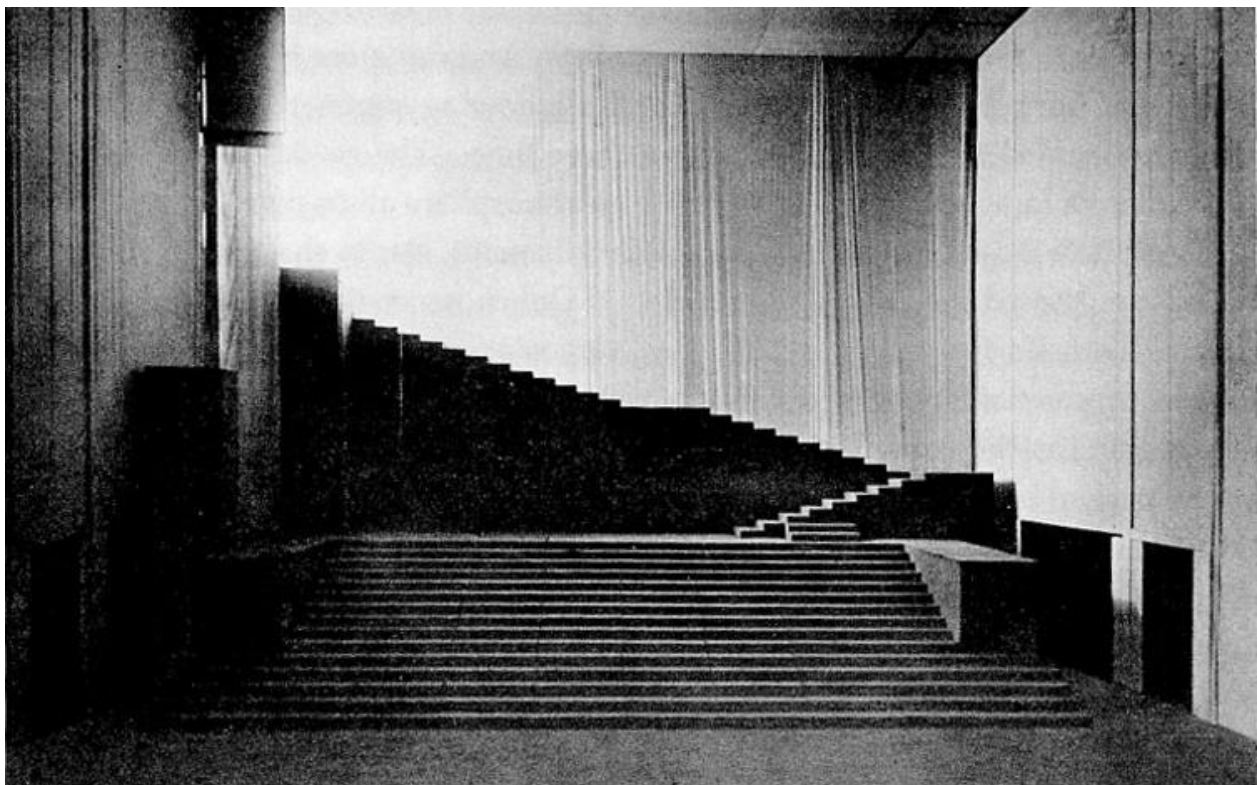
Scenografija u oblikovanju arhitektonskog prostora
Definisanje (dis)kontinuiteta u prostoru kroz elemente urbane scenografije

Apstrakt

Vremenska razdoblja sa sobom nose određene slojeve, događaje, mesta, proces raslojavanja različitim načinima analize, svaki sloj rastavlja na svoje specifične elemente, otvara samo još dublja pitanja i širi postojeći narativ. Pojava određenog smera, dostizanje vrhunca i zatim transformisanje nakon dugotrajnog kontinuiteta je vremenski i prostorni okvir na koji se stavlja akcenat. Pitanje kontinuiteta vezujemo za trajanje, postojanje, istoriju i tradiciju, međutim formiranje tačne predstave o disciplinama ili prostorima koji su išli od kontinuitete ka diskontinuitetu ili onih koji su išli od mnoštva pojedinosti ka jednoj sveukupnosti, celosti, ne može da se vrši na osnovu površnog izgleda stvari. Korišćenjem metoda scenografije u arhitektonskom/urbanom prostoru taj dizbalans između kontinuiteta u prostornom, istorijskom ili bilo kom drugom kontekstu može da se ublaži i iskoristi kao polazna tačka kreiranja koncepta projekta.

U ovom radu opisana je veza između pozorišne scenografije i urbanog dizajna javnog prostora. Rad se referiše na savremenu transformaciju u kulturi - posebno postmoderni trendovi koji promovišu narativni odnos prema stvaranju identiteta mesta, kao i promenljivosti, fleksibilnosti, efemernosti i kratkotrajnosti u savremenoj arhitekturi. Takođe su identifikovani opšti savremeni trendovi u oblikovanju pozorišne scenografije kao i arhitekture javnog prostora i odabrani su projekti sa elementima scenografije koji su analizirani. Glavna teza rada je ispitivanje značenja formulacije „forma sledi naraciju“.

Ključne reči: **kontinuitet_ diskontinuitet_ arhitektonski kontekst_ prostorni narativ_ scenografija**



Slika 1 – Scenografija za predstavu "Orfej i Euridika"- Adolf Apia 1913. (<http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/> 5.2.2021.)

Sadržaj

01. Uvod

02. Koncept scenografije

2.1 Nastanak i razvoj scenske arhitekture

03. U potrazi za značenjem: Scenografija između arhitekture i teorije

3.1 Javni prostor i kreiranje naracije – (Umberto Eko i ideja *open work*)

04. Scenografski dizajna arhitektonskog prostora

05. Primeri : oblikovanje arhitekture kroz scenografiju u savremenoj praksi

5.1 POLIN Muzej istorije poljskih Jevreja

5.2 Paviljon serpentinske galerije - 2014. Smiljan Radić

06. Ispod i iznad Tašmajdana

07. Zaključak

Literatura

01. Uvod

Scenografija je složenica grčkog porekla, nastala od reči **scene** (grčki: σκηνή, što znači *pozornica*), i reči **grafein** (grčki: γραφειν, koja znači *pisati* ili *opisati*), dakle, u prevodu to je - opis onoga što je na pozornici. Scenografija se smatra prostornom umetnošću, jer ona oblikuje reprezentativni prostor za dato umetničko delo. Scenografija tretira odnos između gledaoca i umetničkog dela u simboličkom kontekstu. Danas scenografija je vezana za mnoge oblasti osim pozorišta, poput muzeja, modnih revija, arhitekture i javni prostor i drugo. Scenografija je alat koji nam omogućava da damo formu i stvorimo prostor za maštu, ne u datom i konačnom prostoru, već kroz prelazak iz stvarnog prostora u zamišljeni prostor i nazad.

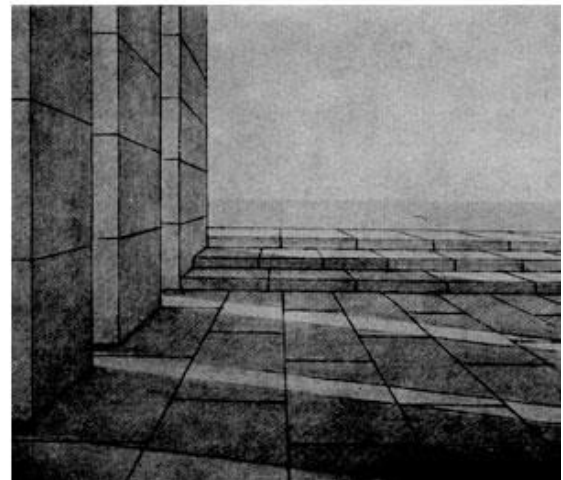
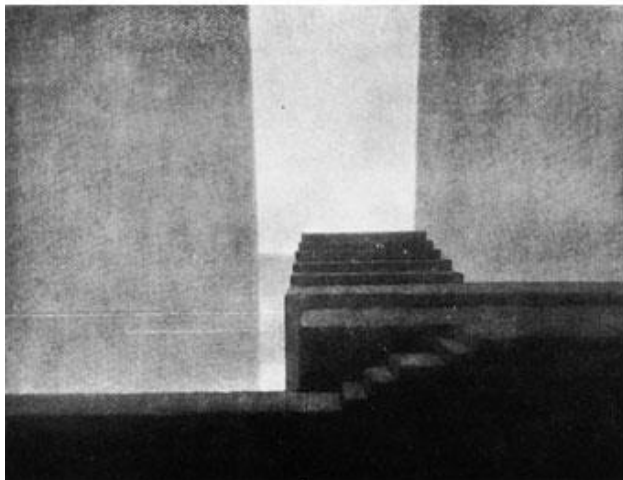
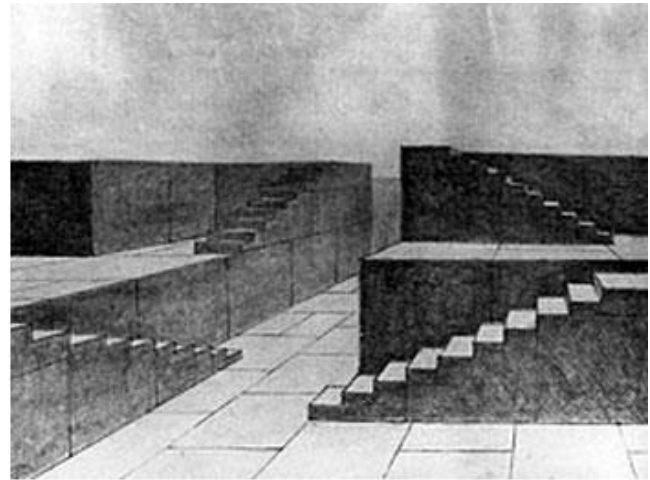
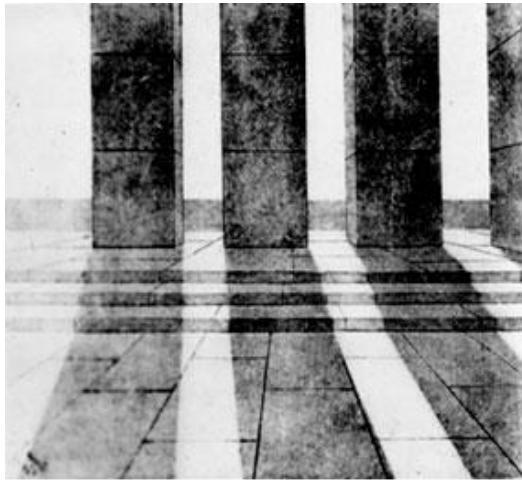
Scenografija je prostorna kultura i konceptualno sredstvo za arhitektonski projekat. Uključuje pozorišnu estetiku, scenu, ekzibiciju i muzejsku scenografiju, ona je na raskrsnici između različitih umetničkih disciplina. Danas, ona se seli i u virtuelni svet računarskih igara i programa, i za njih treba osmisliti prostor u kojem će se virtuelne radnje zbivati.

02. Koncept scenografije

2.1 Nastanak i razvoj scenske arhitekture

Scenografija i arhitektura su po svojoj prirodi veoma bliske discipline, pa zato ni ne iznenađuje da je upravo jedan arhitekta bio taj koji je doprinio razvoju scenografije unapredivši je u disciplinu kakvu danas poznajemo. Švajcarac Adolf Appia (1862-1928) bio je prvi scenski arhitekta dvadesetog vijeka, koji je uveo arhitektonsku otvorenost pa samim tim i trodimenzionalnost u pozorišne prostore, onda kada je iluzionistički, dvodimenzionalni slikani dekor koji ispunjava pozornicu bio norma i svojevrsni standard.

1911. godine, stvorio je svoj poznati "Ritmički prostor" – raspored stepenica i platformi koje stvaraju različite module vertikala i horizontala promjenjivog karaktera. Stvaranje "Ritmičkog prostora" tako je omogućilo glumcima da budu izolovani na sceni bez dodatnog dekora, čime je započela revolucija u pozorištu u smislu portage za skulptoralnijim scenskim rešenjima. Njegovi setovi i crteži nisu tražili slikovni realizam, već im je namjera bila da stvore i istaknu verodostojno raspoloženje za svaku scenu. Simboli i metafore prevladali su nad doslovnim opisima karakteristika predmeta npr drveća. Za Appia su četiri osnovna scenska elementa bila: obojeni pejzaž (vertikalno); Prostorni ansambl (sprat); glumac; svetlo. Praksa osvetljenja bila je potpuno redefinisana: Appia je razlikovao difuznu svetlost (omogućava vidljiv pejzaž) i koncentrisanu svetlost (oblik za modeliranje), verujući u sposobnost svetlosti da bude strukturna, fluidna i plastična, eliminisao je reflektore. Njegov uticaj je bio veliki i trajan, a najviše zahvaljujući njegovim crtežima, više nego stvarnim produkcijama.



Slika 2 - "Ritmicki prostor"- Adolf Apia 1911. (<http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/> 5.2.2021.)

03. U potrazi za značenjem: Scenografija između arhitekture i teorije

3.1 Javni prostor i kreiranje naracije – (Umberto Eko i ideja *open work*)

Sposobnost kreiranja mnogih naracija u arhitektonskom prostoru znači da možemo prepoznati gradove a njihove predmete kao otvorene radove- *open work*. Umberto Eko je razvio ideju otvorenog rada u suprotnosti na: bezobličnost, nered, slučajnost, neizvesnost namera i pre svega, dvosmislenost u umetnosti i književnosti. Ova misao vodi do sledećeg - da postoji perspektiva za tumačenje i dijalektička perspektiva između forme dela i njegove garancije otvorenosti značenja. Juliusz Zoravski¹ primetio je ovaj aspekt pišući o koheziji forme. Stoga možemo postaviti pitanje - ko je pripovedač, a ko tumač dela u arhitektonskom prostoru? U esejima

¹ Juliusz Zoravski (2. oktobra 1898. u Krakovu - 24. novembra 1967. u Krakovu) je bio poljski arhitekta, teoretičar arhitekture, dizajner enterijera, profesor Politehnike Krakovske. Bio je projektant reprezentativnih zgrada u Varšavi (npr. Dom Vedla u Pulavskoj ulici, 1935–1938; Feniks u ulici Mickiewicz, 1937–1939), javnih zgrada (npr. Bioskop Atlantic u Varšavi, 1930, sa Oskarom Sosnovskim) i brojnih vila. Bio je autor dela o kompoziciji arhitekture, od kojih je najznačajnije "O izgradnji arhitektonske forme" (1962). <https://culture.pl/pl/tworca/juliusz-zorawski>

"Legende modernosti" ("The Legends of Modernity")² koje je napisao Czesław Miłosz, piše da čovek koji luta gradom ima mnoge asocijacije, razmišljanja, imaginacije ljudi i situacija - dakle on je i pripovedač i tumač. Istu ulogu ima i arhitekta, ali on ima poseban položaj pripovedača-autora, a ne čitaoca umetnosti. U potrazi za smislom glavnu ulogu igra kontekst. Stvaranje odnosa između objekta i okoline može se odvijati u oba smera - projektovanjem zgrade kompatibilne sa okolinom ili obrnuto. Treća mogućnost je kada kompleksno arhitektonsko stvaralaštvo pokriva širok teritorijalni i semantički opseg. Uređivanje prostora sa ciljem stvaranja naracije podseća na rad na pozorišnoj sceni - ne samo u smislu sličnosti kao profesija, već i u smislu sličnosti koje se danas javljaju u primenjenom radu.

04. Scenografski dizajna arhitektonskog prostora

Scenski dizajn arhitektonskog prostora podrazumeva pre svega isticanje i razumevanje njegovog narativnog karaktera - da li je on trajan ili privremen, a često podrazumeva i zahteva promenu i prilagođavanje trenutnim potrebama. Ovo sve je u sukobu sa jednim od Vitruvijevih principa arhitekture³ - trajnost. Danas ima mnogo arhitektonskih projekata koji su po premisi stvoreni kao privremeni, različiti od drugih, okarakterisani originalnošću i jedinstvenošću rešenja. Iako pozorište više nema tako jak princip separisanja scene i gledališta, u oblikovanju javnog prostora/zgrada ovo se pretvara u projektovanje scenske kutije, koja često privlači poglede svojom atraktivnošću, a zatim postaje marketinški alat koji pomaže u identifikovanju prostora. Ono što je važno je površna uloga arhitekture, a to je da ona definiše unutrašnjost, ponekad tako da briše granicu između spolja i unutra.

Razvoj događaja u tehnologiji i lakoća prilagođavanja raznim aplikacijama dovela je do toga da su elementi arhitekture sve pokretljiviji i sve češće elektronski kontrolisani. Postoje multimedijalni ekrani koji direktno proizvode određeni sadržaj ili narativne informacije. Upotreba ovih sredstava utiče na to da je izražaj sve jači. Svi ovi elementi doprinose paradigmi scenografskog dizajna arhitektonskog prostora čija je suština: forma sledi naraciju - prostor nastaje kao nešto apstraktno, narativno ili poetično u pragmatičnom kontekstu, što je u krajnjem slučaju i sama struktura grad.

² Czesław Miłosz (1911-2004) bio je dobitnik Međunarodne nagrade za književnost u Neustadtu 1978. i Nobelove nagrade za književnost 1980. "The Legends of Modernity", sastavlja neke od ranih eseja i pisama Czesław Miłosz-a, sastavljenih u nemačkoj okupiranoj Varšavi tokom zime 1942-43. <https://bookshop.org/books/legends-of-modernity/9780374530464>

³ Jedna od najstarijih definicija arhitekture potiče od Vitruvija (delo *De Architectura*): arhitektura je jedinstvo tri faktora: solidnost (*firmitas*), korisnost (*utilitas*), lepota ili prijetnost (*venustas*). Drugim rečima, govori se o strukturi, funkciji i estetici. file:///C:/Users/HP%20WORKSTATION/Downloads/Essehist_10_130_132.pdf



Slika 3 – POLIN Muzej istorije poljskih Jevreja – enterijer (http://architectuul.com/architecture/view_image/polin-museum/17785 5.2.2021.)

05. Primeri : oblikovanje arhitekture kroz scenografiju u savremenoj praksi

5.1 POLIN Muzej istorije poljskih Jevreja

2015. godine u Varšavi u Poljskoj otvoren je Muzej istorije poljskih Jevreja (arh. Reiner Mahlamaki). Osim narativa o muzejskoj izložbi, sama zgrada i proces njenog nastanka imaju priču iza sebe koja stvara njeno značenje. Ispred muzeja, u parku, izgrađen je privremeni objekat - paviljon-šator, koji je nagoveštavao dalje arhitektonske događaja, što je neka vrsta prologa. Njegov oblik aludirao je na projekat izabran na konkursu - ulaz kroz prostornu instalaciju.

Gledajući muzej u celini, najlakše se čita sa spomenika Ghetto Heroes, koji je bio i inspiracija za dizajn zgrade. Na osnovu linearne narativne forme prelaza ova struktura može se pročitati na sledeći način: spomenik je simbol herojstva, ali podseća i na istrebljenje Jevreja u varšavskom getu; zgrada uvodi pitanja istorije poljskih Jevreja i na kraju gledalac-posetilac muzeja nailazi na veliki panoramski prozor, iza kojeg raste veliko drvo, što se može protumačiti kao simbol života (kao u pogrebnoj simbolici judaizma)⁴. Drvo i spomenik definišu kontekst - muzej smešten na osi je element koji čitav narativ čini potpunim. Dodatni scenografski element prirode je ulaz koji podseća na ulaz iza scene, misteriozno i zagonetno mesto.

⁴ <http://www.jevrejsketeme.in.rs/jevrejske-teme-pdf/MENORA.pdf>



Slika 4 – Muzej i spomenik Ghetto Heroes (https://www.researchgate.net/figure/POLIN-Museum-faces-the-Monument-to-the-Ghetto-Heroes-viewed-from-the-side-showing-the_fig1_284277593 5.2.2021.)



Slika 5 – Muzej i drvo života (<https://europe remembers.com/destination/polin-museum-of-the-history-of-polish-jews-warsaw/> 5.2.2021.)

5.2 Paviljon serpentinske galerije – 2014. Smiljan Radić

Godišnji projekti paviljona Serpentine pokazuju kako se mogu predstaviti različiti koncepti i interpretacije na istom mestu - a samim tim i različiti arhitektonski narativi. Od 2000. godine poznati arhitekti su se suočavali sa ovim izazovom, tokom ovog vremenskog perioda, rezultati su bili projekti fokusirani na različite odnose između prostora i okoline: unutra, izolovano, otvoreno itd.



Slika 6 – Paviljon serpentinske galerije – 2014. Smiljan Radić (<https://www.archdaily.com/522962/critical-round-up-2014-serpentine-pavilion-smiljan-radic> 5.2.2021.)

Komisija je 2014. godine izabrala paviljon koji je projektovao Smiljan Radić, nalik na neolitski kamen i kao rezultat modeliranja poprimio je oblik torusa. Ljuska, napravljena od staklenih vlakana, „zatvarala“ je posetioce unutra. Kontakt i komunikacija sa spoljašnošću su omogućeni otvorom: ulazom/izlazom usmerenim ka glavnoj zgradi- Galeriji Serpentine, terasom otvorenom prema severnom delu parka, prozorom za obrezivanje drveća i otvorenim „epicentrom“ prostora.



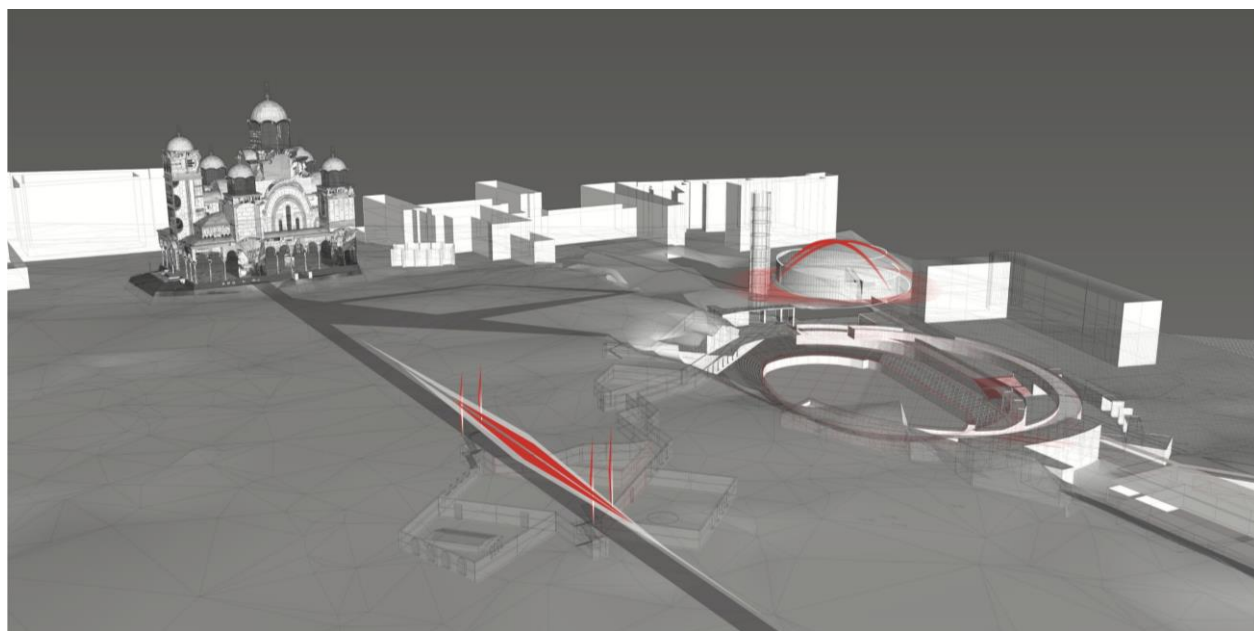
Slika 6 – Paviljon serpentinske galerije - ljuska koja propušta svetlost (<https://www.archdaily.com/522962/critical-round-up-2014-serpentine-pavilion-smiljan-radic> 5.2.2021.)

Zahvaljujući providnoj ljusci, paviljon je bio osvetljen iz unutrašnjosti. Raniji paviljon koji je dizajnirao Sou Fujimoto imao je potpuno drugačiji karakter. Bela prostorna struktura rasuta po pejzažu, podsećala je na beli oblak, ova struktura je bila otvorenija od Radićevog paviljona i samim tim na drugačiji način komunicirala sa okolinom kreirajući celinu.

06. Ispod i iznad Tašmajdana

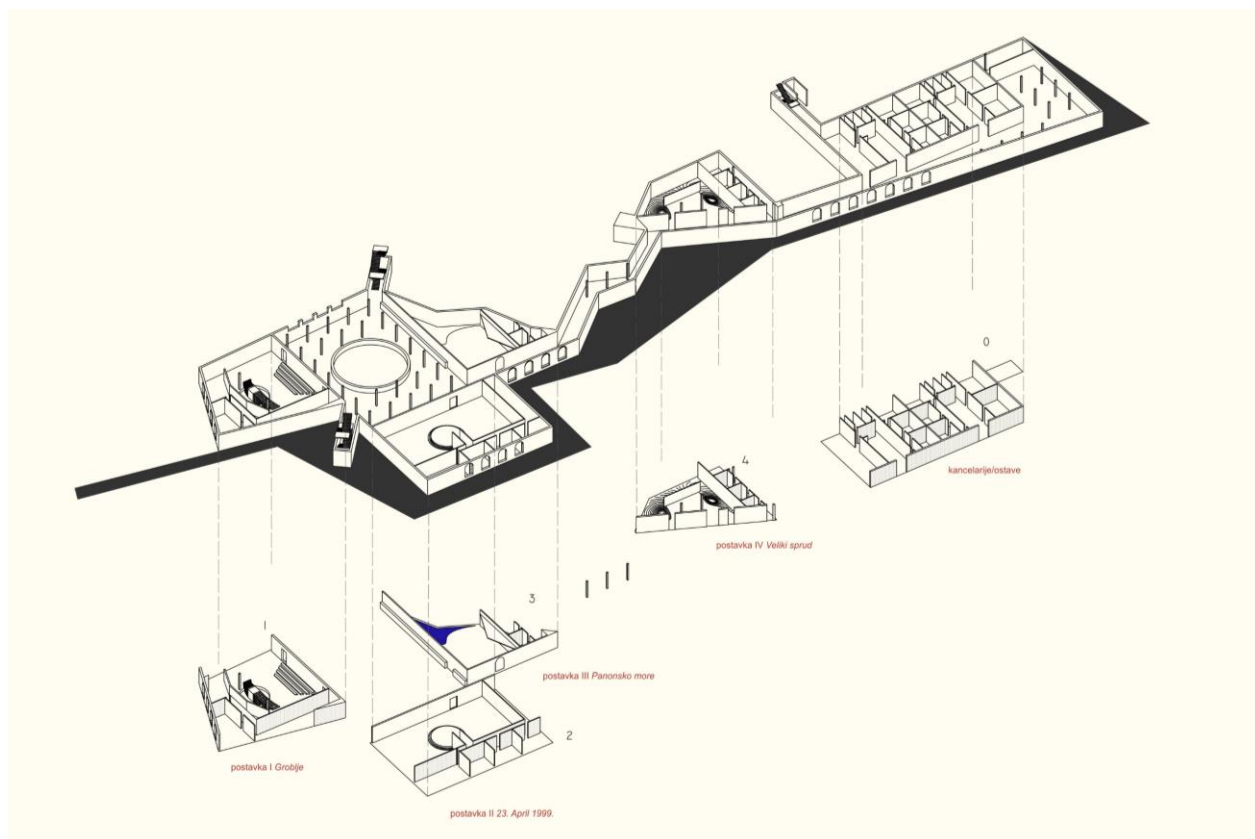
Tašmajdan se nalazi jugoistočno od Terazija i pokriva jugozapadni deo opštine Palilula. Park se graniči sa opštinama Vračar i Stari Grad. Najveći deo površine zauzima sam park, dok su severni i zapadni delovi urbanizovani.

Prostor Tašmajdana ima bogatu istoriju, naime na području Tašmajdana je vađenje kamena zabeleženo još od rimskih vremena. Na ovom prostoru nakon Drugog srpskog ustanka nalazilo se groblje, lagumi su služili kao zaklon od bombardovanja, prvi put 1867. godine kada su Turci bombardovali varoš, potom od austrougarske tokom Prvog svetskog rata. Na ovom prostoru se nalaze crkva sv. Marka, Ruska crkva, Glavna pošta, SRC „Tašmajdan“, hotel „Metropol“, kafana „Madera“, Radio-televizija Srbije, pozorište Duško Radović, dečji kulturni centar, Stadion Tašmajdan.



Slika 7 –Tašmajdan- 3d prikaz (autor: Marija Stojković)

Imajući u vidu bogatu istoriju mesta i raznoliki sadržaj na tom prostoru cilj projekta je bio "pomiriti" sve strane, afirmisati sve periode prošlosti (kroz sadržaje u lagumima) i dati novi život prostoru kroz strukturu koja komunicira sa okruženjem a koja je oblikovana u jednostavnu kupolu/ljušturu. Namena tog prostora je eksperimentalno pozorište, kao odgovor na kontekst i iz želje produžavanja prostornog narativa koji ova lokacija već poseduje.



Slika 8 –Sadržaj u lagumima (autor: Marija Stojković)



Slika 9 – Lagumi (autor: Marija Stojković)

07. Zaključak

Poređenjem pozorišne scenografije sa savremenim javnim prostorom i uzimanjem u obzir kulturne transformacije oba (organizacija prostora, umetnički i arhitektonski izraz, novi mediji itd.), mogu se uočiti sličnosti koje stimulišu dalja interesovanja za analiziranje u ovoj oblasti. U početku je pozorišna scenografija imala koristi od arhitektonskog znanja i nasleđa, ali razvoj savremenog avangardnog pozorišta („eksperimentalno pozorište“) učinio je scenografsku umetnost autonomnijom prema arhitekturi i sve češće postaje i sama umetnost. Na taj način neki zapleti i elementi scenografske umetnosti postali su inspiracija i motivacija svesno ili nesvesno za arhitektonska stvaranja i specifično urbano oblikovanje lokaliteta kao dekoracija pozornice - aranžman za pravu urbanu dramu - gradski život koji se odvija u urbanim enterijerima i mestima.

Savremene arhitektonske transformacije prostora inspirisane su scenografskom umetnošću, što se sprovodi kroz karakteristike koje sve češće srećemo kao što su: promenljivost, pokretljivost elemenata, jaka izražajna sredstva i prostorni narativi koji kreiraju duh mesta.

Literatura:

Aronson, A. ***The History and Theory of Environmental Scenography***, (Revised 2nd edition), (Bloomsbury Methuen, London), 2018.

Beacham, R. ***Adolphe Appia: Texts on Theatre***, (Routledge; 1st edition), 1993.

Bell, S. ***Landscape: Pattern, Perception and Process***, (Taylor & Francis Group, London), 1999.

Coyne, R. ***The Tuning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*** (Cambridge, Massachusetts: MIT Press), 2010.

Eco, U. ***The Open Work***, (Publishing House Czytelnik, Warsaw), 1994.

Fuko, M. ***Arheologija znanja***, (Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Novi Sad), 1998. (str. 7-22, 147-152)

Koolhaas, R. , AMO, Harvard Graduate School of Design ***Elements of Architecture***, (Taschen), 2018.

Schechner, R. ***Environmental Theater***, (Applause, New York), 1994.

Unt, L. ***Encounters in landscapes: scenography, landscape and memory in estonian open-air performances***, *Trames: A Journal of the Humanities and Social Sciences*, 2008. (str. 319–330)

Zumthor, P. ***Atmospheres: Architectural Environments - Surrounding Objects*** (Birkhauser, Switzerland), 2006.

<https://www.youtube.com/watch?v=qGrU1PKtERI> / 5.11.2020.

<http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/> / 5.11.2020.

<http://srpskacafe.com/2016/04/26870-2/> / 8.12.2020.

<http://www.paris-lavillette.archi.fr/uploads/international/anglaisprog/2016-2017/M910-S901B.pdf> / 8.12.2020.

<https://core.ac.uk/download/pdf/30268385.pdf> / 8.12.2020.

https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/29833/file/suwFiles/JozwikR_ScenographicCharacter.pdf / 8.12.2020.

<https://sh.wikipedia.org/wiki/Tašmajdan> / 5.2.2021.

<https://www.archdaily.com/519849/smiljan-radic-s-serpentine-pavilion-opens> / 5.2.2021.

<http://architectuul.com/architecture/polin-museum> / 5.2.2021.