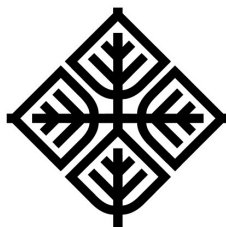


УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



ФАКУЛТЕТ ПРИМЕЊЕНИХ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ

Биљана В. Бранковић

**Ка хуманијем урбаном детињству: Примена *playborhood* концепта у
оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама**

Докторски уметнички пројекат

Ментор: мр Тања Манојловић, редовни професор

Београд, август 2024

UNIVERSITY OF ARTS IN BELGRADE



FACULTY OF APPLIED ARTS

Biljana V. Branković

Towards a more humane urban childhood: utilizing *playborhood* concept in refining city environment through spatial interventions

Doctoral Art Project

Mentor: mr Tanja Manojlović, full professor

Belgrade, August 2024

ИЗРАЗИ ЗАХВАЛНОСТИ

Тема игре и дизајна за децу присутна је већ дуго у мом професионалном деловању, а овај рад представља развој тематике на пољу урбаног дизајна.

На том узбудљивом путу, на моју велику радост, увек сам уз себе имала особу којој желим на првом месту да се захвалим – супруга Братислава – за љубав, за рад, за раст, за критику, за подстрек, за смех, за разговор, за ћутање, за несебичну помоћ.

Нашу страст према игри додатно су подстакла деца, Вукашин и Љубица, којима дугујем захвалност за стрпљење и разумевање за маму која стално нешто учи.

Својим родитељима, Мирјани и Војиславу, неизмерно сам захвална на љубави, безбрижном детињству и подршци да се на вишедеценијском путу образовања бавим оним чиме желим.

Овог рада, као и много чега још у мом животу, не би било да није моје драге пријатељице и менторке, Тање, њеног суптилног подстицаја на сваки наредни корак и њене добронамерне критике.

Снагу да истрајем у овом раду умногоме дугујем љубави и пажњи својих драгоцених пријатељица - Сташе, Александре и Иване. Хвала што сте ту, хвала на слушању, на причи, на трчању, на смеху и сузама, на путовањима. Сташи посебно захваљујем на лектури и додавању потпуно нове димензије тексту овог рада.

Део истраживања урађеног за потребе овог рада подржан је од стране *RELATE* пројекта, у оквиру позива *ИДЕЈЕ*, Фонда за науку Републике Србије, бр. пројекта 7726555, док је главна логистичка и финансијска подршка био Братислављев и мој *archiPLAY*.

Своју енергију, свеже увиде и креативност уградили су у процес истраживања игре и бројни студенти одсека Унутрашња архитектура и дизајн намештаја, Факултета примењених уметности, са којима је велико задовољство радити.

Желим да захвалим и колегама са истог Одсека, на подршци, разумевању и поштеди у завршној фази, а нарочито Младену Врачевићу на преузимању дела мојих обавеза са студентима, Тијани Секулић на саветима и сугестијама, а колеги Милошу Раденковићу са вајарства на значајној техничкој помоћи.

На крају, али заиста не мање важно, захвална сам мамама Љубичиних другарица, на свим дружењима и чувањима, а посебно Маји Радосављевић и Вањи Милосављевић на дивним успоменама једног детињства.

САДРЖАЈ:

Апстракт.....	VI
Abstract.....	VIII
Увод.....	1
Игра/ теоријски аспект, анализа феномена, потреба за игром у граду.....	2
Значај игре за развој деце.....	3
Слободна игра/ теоријски оквир и значај за рани развој.....	7
Дете у граду.....	9
Криза урбаног детињства.....	10
Кратка историја простора за игру и пракси урбанистичког планирања у контексту игре.....	20
Деца, ризик и игра.....	36
Шта је „ризична“ игра?.....	38
Вредност развојно-подстицајног ризика за дете.....	40
Ризична игра на безбеднији начин - покушаји операционализације новог приступа.....	43
Промена начина на који се ризик третира у регулативи.....	47
Град по мери детета.....	49
Промена парадигме игралишта.....	53
<i>Playborhood</i> концепт – кључни појмови и одреднице.....	54
Студије случаја – примери добре праксе.....	56
Методолошки оквир/ Партиципативни приступ у урбаном дизајну.....	74

Испитивање потенцијала партиципативног метода у (српској) пракси.....	76
Истраживање кроз менторски рад са студентима на семестралним пројектима урбаног дизајна.....	79
Практични рад и пројектантска анализа.....	89
Вредности и циљеви који усмеравају пројекат.....	90
Типолошка анализа.....	94
<i>Playborhood</i> стратегија.....	97
Пројектантска анализа.....	98
<i>PLAYBORHOOD/</i> нова инфраструктура игре.....	102
Експериментална примена концепта на Дорћолу.....	140
Закључна разматрања.....	145
Прилози - фотографије са изложбе.....	147
Листа илустрација.....	155
Библиографија.....	163
Вебографија.....	169
Кратка биографија ауторке.....	173
Изјаве.....	174
Импресум.....	177

Апстракт:

Развој савремених градова и урбани начин живота у последњих неколико деценија донели су собом неумитно ограничавање слободе кретања и простора дечје игре у јавном простору. Одрастање у граду прати низ проблема и околности које деллују спутавајуће на дечји развој.

Простор за игру се с размере града своди на изоловане зоне са типизираном опремом, игралиште постаје производ, а деца све више времена проводе у затвореним просторима и на строго усмераваним активностима. Дешава се криза детињства (просторно и социјално гледано) какво смо некад познавали, и то се сигурно одражава на друштво као целину.

Намера аутора је да у овом раду истражи и прикаже развој слободне игре у јавном простору, сагледа узроке њеног постепеног нестајања из савременог урбаног окружења и покуша да понуди један могући правац унапређења градског простора који би град више прилагодио дечјим потребама, а одрастање у граду учинио хуманијим.

Теоријско полазиште чини анализа релевантних појава и феномена: игре, детињства у граду, савремених демографских кретања и начина живота у интензивно урбанизованим срединама, начина на који се игра у градском простору развијала, игралишта као њеног уобичајеног просторног оквира, као и примера добре праксе који дизајном и партиципативним планирањем утиру пут граду по мери детета.

Хипотеза произашла из истраживања препознаје *playborhood* концепт низа интервенција мале размере на нивоу „комшилука“, који формирањем мреже простора намењених дечјој игри, кретању и дружењу може унапредити и оплеменити окружење у ком деца одрастају.

Докторски уметнички пројекат почиње типолошком анализом градске структуре и идентификацијом њених градивних елемената који могу примити садржаје игре или редизајном постати носиоци активности игре. За типолошком анализом следи она пројектантска, као и дефинисање еквивалентне типологије елемената који позивају на игру, међу којима су одабрани концепти развијени до нивоа идејног пројектантског решења. Осмишљени као универзално примењиви у урбаној средини, елементи игре

повезани линеарним интервенцијама дуж дечјих путања трансформишу непосредно окружење у *playborhood* мрежу – систем игралишних форми које ненаметљиво редефинишу и обогаћују просторе препознатог потенцијала.

Пројектом приказани поступак трансформације комшилука у „разиграни“ оквир одрастања постаје својеврсна планска алатка, опробана на примеру конкретне урбане микро целине Београда, у последњем сегменту рада.

Кључне речи: *playborhood*, игра, детињство, град по мери детета, игралиште, урбани дизајн

Abstract:

For the last couple of decades, children in urban areas face major limitations of independent movement throughout their neighborhoods followed by the decline of free play in public space. Growing up in a city is becoming increasingly challenging in terms of child development.

Starting from the scale of the entire city as a space for play, we have come down to the isolated fenced play zones with standardized equipment; playgrounds have become products and children spend more and more time indoors in strictly structured activities. Contemporary society is facing a childhood crisis and long-term consequences can be expected.

This paper intends to research the development of free play in public space, see into the reasons for its decline and slow disappearance from the urban environment as well as try to envision a potential direction of improvement that would lead to a city more aligned with children's needs and more humane to grow up in.

Theoretical starting point is the analysis of the subject-relevant phenomena: play, urban childhood, latest demographic trends, urban family lifestyle, public space play and the playground as its spatial framework, complemented by case studies and examples of participatory design projects that pave the way for the child friendly city.

Research-generated hypothesis recognizes the *playborhood* concept of small, neighborhood scale interventions that create a network of spaces intended for free play, movement and socializing, thus enriching the urban environment and supporting child development.

Doctoral art project begins with an urban environment typological analysis and identification of its structural elements able to absorb playful content and become new spaces for play in public. The first typology is followed by the second one, defining the spectrum of play-introducing design interventions, as a pool of concepts with the further development potential. Finally, these two layers are connected by linear child friendly routes, being integrated into the *playborhood* network – a system of playful forms that unobtrusively redefine and enrich spaces of recognized play potential.

Concludingly, the research-generated process of transforming a city neighborhood into *playborhood* – a child development friendly spatial network, is then tested as a planning tool applied to a specific part of the city of Belgrade central zone.

Keywords: *playborhood*, play, childhood, child-friendly city, playground, urban design

Увод

Предмет овог докторског уметничког пројекта подразумева слојевит контекст теме која припада области урбаног дизајна, а кореспондира и са областима урбанистичког планирања, демографије, педагогије и архитектонског пројектовања.

Шири тематски оквир рада је одрастање у урбаној средини – окружењу које у демографским и статистичким анализама деценијама уназад представља преовлађујући простор насељавања, с константном тенденцијом раста. Како ће истраживање показати, детињство у граду све више оптерећује сплет различитих утицајних фактора, од којих већина има негативну конотацију и последице на развој деце. Од овог сазнања, утемељеног и на личном искуству, како родитељском тако и педагошком, потиче и мотивација за истраживањем контекста одрастања у граду из перспективе урбаног дизајна и потреба за изналажењем једног могућег одговора на питање: **Можемо ли, и на који начин, просторним интервенцијама унапредити урбани простор чинећи га за одрастање подстицајнијим окружењем?**

Ужи тематски оквир рада јесте слободна игра у граду, која се у прелиминарним фазама истраживања наметнула као кључни и неизоставни елемент сваког покушаја да се одговори на у наслову формулисан задатак – оплемењивање средине у којој стасава већина деце у савременом друштву.

Стога игра у јавном простору постаје окосница овог пројекта и зато је важно, на његовом почетку, позабавити се феноменом игре, почев од општих одредница појма и улоге у развоју деце, а потом сужавајући тему на фокус рада – слободну игру у савременом граду.

Игра/ теоријски аспект, анализа феномена, потреба за игром у граду

О важности игре за развој човека, а последично и друштва, говори чињеница да је сврстана у основна људска права:

„Игра је инстинктивни, добровољни и спонтани нагон ка учењу и основно људско право.“
(Декларација о правима детета Уједињених нација)¹

У научним истраживањима се наглашавају природност и елементарност ове активности:

„Игра је биолошки заснована активност која обезбеђује еволутивни развој човечанства, а деца у истраживањима наводе да су најсрећнија управо током игре.“ (Brussoni et al. 2012)

Питер Греј (Peter Gray) дефинише игру као активност која је самоиницирана, самоодабрана, самоусмерена, мотивисана више процесом и садржајем него резултатом, вођена самоустановљеним правилима, уз снажно присуство маште.

Вреди осврнути се и на речи значајних уметника, научника, стваралаца, који су у свом животном искуству и раду у различитим областима, препознали вредност неговања радозналости и детиње радости у начину размишљања, приступу проблемима и процесу саморазвоја:



Сл. 1: Цитати о статусу игре у животу и развоју деце

¹ United Nations Human Rights (2017) Convention on the Rights of the Child.
<http://www.ohchr.org/> (документу приступљено: 20. 10. 2017)

Значај игре за развој деце

Истраживања на пољу неуронаука показала су да се добробит игре за дечји развој јасно може видети праћењем мождане активности (Cole-Hamilton 2012, Lester and Russell 2008).

Reclaiming Play in Cities студија (Arup, 2020) наводи налазе Америчке педијатријске академије о утицају игре на организам и свест детета: игра доводи до промена на молекуларном, ћелијском, сазнајном, бихејвиоралном и когнитивном нивоу, подстичући учење, оснажујући и оспособљавајући дете да решава проблеме, прилагођава се, развија друштвене односе и позитивне обрасце понашања.

Мноштво медицинских студија показује директну корелацију између игре и развоја нервног система, што потом резултује и променама у понашању и способностима. Нас овде, међутим, понајвише занима управо тај уочљиви, па и мерљиви аспект дечјег развоја подстакнут игром, разумљив мимо неуролошких показатеља и знања потребних за њихово схватање.

Категоризација добробити које игра доноси детету, а која следи, урађена је као пресек неколико сличних прегледа из публикација које се баве слободном игром у граду (*The Play return, Getting it Right for Play: The Power of Play, Reclaiming Play in Cities*), уз фокус на контекст града и игре у јавном простору.



Сл. 2: Пет области развоја на које игра има позитиван утицај

Игра доноси физичку добробит – Јавни простор (требало би да) нуди обиље прилика за игре засноване на кретању и различитим врстама активности у покрету, које подстичу развој локо-моторних вештина, оријентацију у простору кроз кретање, свест о сопственом телу, способностима, ризицима и могућностима.

Преглед литературе и истраживања на тему значаја игре (Oliveira et al. 2014) наводи да постојање паркова и простора за игру на отвореном директно подстиче физичку активност деце из окружења, као и да је обезбеђивање сигурних, пријатних и приступачних отворених простора који мотивишу децу на кретање добар начин за сузбијање тзв. епидемије гојазности код деце (Cavill and Rutter, 2013).

Америчка студија о физичкој активности деце изван школе (Coleman et al. 2008) пратила је 144 детета у седам насеља различитих просторних конфигурација, бележећи притом знатно већи обим кретања у време слободне игре него током организованих активности, закључујући да би „подстицање слободне игре после школе могло имати изузетан утицај на стицање здравих навика и дугорочних позитивних образаца понашања код деце„.

Данска студија се, с друге стране, бавила мерењем степена активности деце током временаведеног у школи (Nielsen et al. 2010) у 7 образовних установа, чијим су поређењем истраживачи дошли до закључка да је „боља опремљеност школског простора елементима за игру у директној вези с повећаном физичком активношћу и да ова врста улагања представља одрживу и исплативу опцију, у погледу ефеката за здравље и развој деце„.

Игра доноси емоционалну добробит – у различитим интеракцијама с вршњацима и одраслима током игре, деца се суочавају с разноврсним емоцијама, како сопственим, тако и туђим, учећи се њиховом разумевању, освешћивању, вербализацији и испољавању, градећи притом самосвест, контролу реакција, истрајност, доследност, свест о добром и лошем, праведном и неправедном. Изражавајући емоције током игре, деца граде стабилне темеље свог будућег менталног здравља.

Питер Греј (2011) се у свом раду за *American journal of play* бави узрочно-последичним везама између мањка игре на отвореном простору и повећања појава психопатолошких

облика понашања код деце и адолесцената. Истраживање је показало да ускраћивање игре у детињству доприноси умањеној дечјој способности самоконтроле, регулације емоција, као и свеукупном незадовољству и појачаној друштвеној изолацији, при чему се све ове последице доводе у везу са анксиозношћу и депресијом. Друга студија (Twenge J.M. et al. 2011) показала је нагли скок у појави анксиозности и депресије након 50-их година 20. века, с 5–8 пута већом учесталашћу него у првој половини века, што се поклапа с подацима о заступљености слободне игре на отвореном простору, која у истом овом периоду почиње драстично да опада.

Игра доноси когнитивну добробит – током игре, а нарочито игре на отвореном, деца се сусрећу с различитим ситуацијама које од њих захтевају концентрацију, процену ризика, решавање проблема, размишљање о више начина остварења циљева и жеља.

Студија која се бавила узрочно-последичним везама између времена за одмор и слободну игру и академског учинка деце у основној школи (Pellegrini et al. 1995) показала је да деца имају бољу и усмеренију пажњу након игре, док аутори друге сличне студије (Bjorklund & Pellegrini, 2000) долазе до закључка да краће паузе за игру током наставе позитивно утичу на радну атмосферу у учионици. Обе студије указују да осим директне, постоји и посредна корист коју игра доноси когнитивном развоју деце, управо омогућавањем квалитетније интеракције са академским садржајима.

Горепоменућа студија Питера Греја (2011) даје нам сличан увид у индиректно остварену добробит за когнитивни развој елиминисањем препрека и ометајућих фактора, попут страха, анксиозности и стреса.

Игра доноси социјалну добробит – колективне игре, као и оне у мањим групама постављају пред децу потребу за комуницирањем, разумевањем другог и другачијег, сагледавање различитих перспектива, исказивање и уважавање мишљења, договарање око правила, разрешење конфликта, изградњу емпатије.

Тезу да игра није само „дечја игра“ већ појава од општег друштвеног значаја потврђује дугорочна студија изведена у *High/Scope Perry* предшколској установи у САД (Weikart D.P.

1998), која прати групу од 68 деце током двадесет четири године, почевши од њихове треће године живота. Деца су распоређена у групе с којима је рађено на различит начин: програм једне групе подразумевао је 21% времена посвећеног слободној игри и активностима иницираним с дечје стране, док су други били усмерени на директно инструиран и структуриран рад на академским вештинама са само 2 % времена за слободну игру и активности. Деца су праћена кроз даље школовање и развој и тестирана први пут с петнаест година. Резултати су показали да је друга група, она којој је била ускраћена слободна игра, показала знатно већу склоност ка недоличном понашању, мање изгледе за учешће у спортским и друштвено корисним активностима. Са двадесет три године, проблеми су постали израженији с чешћом појавом проблема на послу, суспензијама, чак и хапшењима у оквиру друге групе. Ови резултати нам потврђују горе наведену тезу да лишавање деце слободне игре у раном детињству може имати дугорочно лош утицај на њихов развој, као и на њихово учешће и допринос заједници.

Игра доноси креативну добробит – неусмерена и самоницијативна игра заснована је на дечјој машти и мноштву идеја које је, да би игра била забавна, потребно формулисати, изразити, као и изнаћи начине да се оне остваре. У том процесу „измишљања“ игара деца несвесно улазе у креативни процес стварања веза, асоцијација, различитих представа и симбола којима дају значења и смисао.

Деца кроз игру експериментишу, испитују могућности и различите начине постизања неког циља, упражњавајући притом основне кораке креативног процеса и мишљења. Двогодишње истраживање Министарства образовања Њуфаундленда и Лабрадора показало је значајне разлике на тесту дивергентног мишљења и креативности између две групе деце, од којих је прва имала на располагању окружење богато приликама и подстицајима за слободну игру, док је друга група имала организоване, академски усмерене активности. Деца из прве групе су кроз слободну игру стекла вештине размишљања о различитим могућностима и начинима доласка до решења, док је друга група показала мање снажљивости у истим ситуацијама.

На основу изнетих истраживања и прикупљених сазнања, можемо закључити да је игра феномен који представља темељно и универзално људско искуство, неодвојиво од процеса одрастања, откривања света, друштва и себе, и најприроднији начин учења у детињству, од непроцењивог значаја за дечји развој.

Појавни облици и форме игре су многобројни и могу се структурирати према различитим критеријумима, али у том мноштву начина бављења темом игре, за овај рад су најважнија два: а) начин на који се игра иницира и одвија и б) простор у ком се она дешава.

Са становишта двеју наведених одредница, фокус овог рада представља **слободна игра**, у смислу почетка и тока игре, и **игра у граду**, у погледу просторног оквира, о чему ће детаљније бити речи у наредним поглављима.

Слободна игра/ теоријски оквир и значај за рани развој

У смислу покретања игре и њеног тока, фокус овог пројекта је на тзв. слободној игри. Насупрот игри која има конкретан циљ и усмерен ток (попут градње по упутству нпр.), или игри која има прецизна правила (попут спортских игара), слободна игра је без структуре, нема унапред дефинисану путању нити тежи исходишту било које врсте.

У свом раду о улози игре у људском развоју, Ентони Пелегрини дефинише слободну игру као понашање покренуто и мотивисано „изнутра“, које је само себи циљ и које се не води споља наметнутим правилима. Игру назива „радом детињства“ кроз који дете развија интересовања, способност доношења одлука и решавања проблема, вежба самоконтролу, регулише и испољава осећања, заснива пријатељске односе (Pellegrini A. D. 2009).

Истраживачи наглашавају вишедимензионални значај слободне игре и њен подстичући ефекат на развој не само физичких већ и когнитивних способности, социјалних вештина и самосвести (Smith, 2005). Самоиницирана и самоусмерена игра доноси осећај задовољства и постигнућа, који се потом позитивно одражава на остале активности и аспекте живота и развоја.

„У слободној игри с вршњацима деца вежбају друштвену интеракцију, јасну комуникацију и прилагодљивост различитим погледима и ставовима, учећи се прикладном понашању у околностима стално промењивих правила.“ (Blatchford, Pellegrini и Baines, 2016)

У теорији игре појављује се и подела на два основна типа игре – *ludus* и *paidia* – различита по карактеру мотивације за игру, њеном току и исходишту. *Ludus* је појам који обухвата игре с јасном структуром и правилима, предвидивог тока и јасног циља у виду конкретног постигнућа, док су *paidia* игре субјективно вођене и усмераване од стране учесника, њиховим током владају машта и импровизација, а циљ им је радост играња, не постигнуће. Концепту *paidia* припадају све спонтане дечје игре засноване на тренутном расположењу деце, њиховом договору, могућностима и расположивим ресурсима, које покреће дечја воља а чија је сврха разонода коју доноси сам процес игре. Такође, коришћење познатих реквизита на нов, неочекиван или једноставно другачији начин, представља *paidia* начин игре, и суштину појма слободне игре. Овај рад ће својим практичним сегментом бити усмерен управо на примену тог принципа на дизајн простора и елемената намењених игри у јавном простору.

У контексту горе појашњеног појма слободне игре, јасно је да се она може одвијати у најразличитијим окружењима. Игра у градском простору постоји откад постоје и градови, јер – како смо видели – игра представља снажну природну потребу детета и налази начина да се одвија и прилагођава околностима. Међутим, како ће истраживање које следи показати, начин на који се простор обликује и организује може имати изузетно велики утицај на могућности за игру, која постаје индикатор квалитета градског окружења, а предмет овог рада је управо испитивање начина да се дизајном јавног простора слободна игра подстакне и унапреди. Али претходно се морамо позабавити позицијом детета у контексту савременог града.

Дете у граду

Уводне анализе за пројекат чија је намера да понуди спектар могућих начина унапређења градског простора у правцу богатијих и приступачнијих могућности за слободну игру у јавном простору, подразумевају бављење урбанистичким и демографским параметрима савремених градова и глобалним тенденцијама које имају утицај на одрастање у урбаној средини.

Савремена демографска кретања показују тенденцију ширења урбаног ткива и пораст нивоа урбанизације на глобалном нивоу:

Табела 1: Урбана популација и ниво урбанизације, пројекција (2015–2050)²

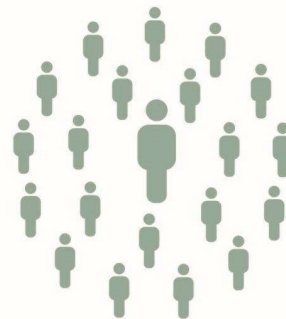
Регион	Урбана популација (у милионима)								процент урбане популације							
	2015	2020	2025	2030	2035	2040	2045	2050	2015	2020	2025	2030	2035	2040	2045	2050
Свет	3 981	4 378	4 774	5 167	5 555	5 938	6 312	6 680	53.9	56.2	58.3	60.4	62.5	64.5	66.4	68.4
Развијени свет	979	1 003	1 027	1 049	1 070	1 090	1 108	1 124	78.1	79.1	80.2	81.4	82.7	84	85.4	86.6
Неразвијени свет	3 002	3 375	3 747	4 117	4 485	4 847	5 204	5 556	49	51.7	54.3	56.7	59	61.3	63.4	65.6
Африка	491	587	698	824	966	1 125	1 299	1 489	41.2	43.5	45.9	48.4	50.9	53.6	56.2	58.9
Азија	2 119	2 361	2 589	2 802	2 998	3 176	3 335	3 479	48	51.1	54	56.7	59.2	61.6	63.9	66.2
Европа	547	556	565	572	580	587	593	599	73.9	74.9	76.1	77.5	79	80.6	82.2	83.7
Латинска Америка	505	539	571	600	626	649	669	685	79.9	81.2	82.4	83.6	84.7	85.8	86.9	87.8
Северна Америка	290	304	319	334	349	362	375	386	81.6	82.6	83.6	84.7	85.8	86.9	88	89
Океанија	26	28	30	32	34	36	39	41	68.1	68.2	68.5	68.9	69.4	70.2	71.1	72.1

Статистички и демографски подаци директно нам указују да је урбано детињство – детињство будућности, а град окружење у коме ће велика већина деце на глобалном нивоу провести године одрастања. Стога је на генерацијама нас, родитеља будућих нараштаја, велика одговорност – учинити град подстицајним местом за одгајање деце.

² UNHABITAT *World cities report 2022*.

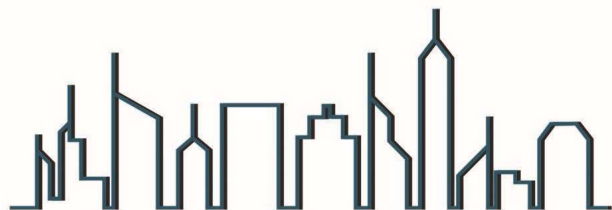


Сваке године урбана популација се увећа за 60 милиона становника



До 2050. око 70 % светске популације живеће у градовима. Већина ових градских становника биће узраста до 18 година. Данас је тај број око милијарду.

2.397.435.502 - број деце у свету 2023. према подацима Уницефа.



Више од милијарде деце живи у урбанизованим подручјима

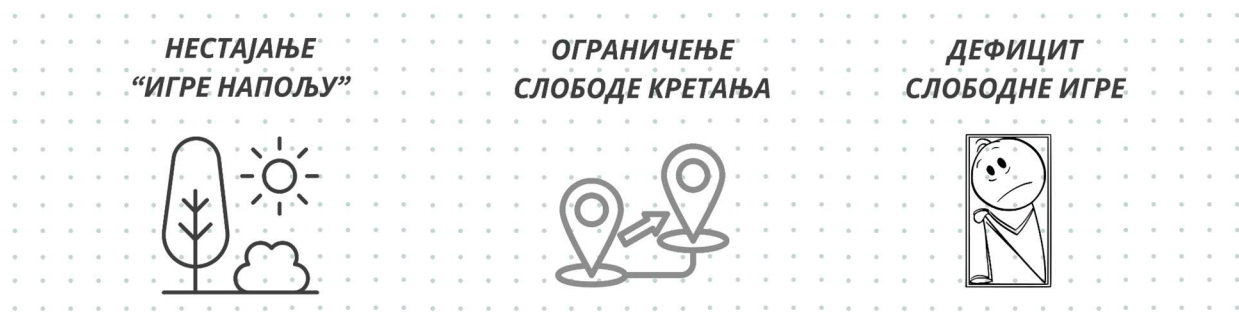
Сл. 3: Квантитативни подаци о урбанизацији из извештаја UNHABITAT *World cities report 2022*.

Криза урбаног детињства

Мноштво истраживања и из њих произашлих података о начину на који данас деца проводе време, заступљености слободне игре у њиховом времену и одрастању, као и последицама које препознате тенденције имају на дечји развој говоре о глобалној кризи урбаног детињства. Одрастање у граду све више оптерећују различите тековине урбанизације, економије, друштвених и технолошких промена, а те промене добијају убрзање са сваком наредном генерацијом.

Истакнути британски стручњак из области игре и раног одрастања Тим Гил (Tim Gill) у једној од својих студија³ наводи да је свим тим променама заједнички именуатељ и исход у смислу одгајања деце – осећање страха оних коју су за њихову добробит одговорни, а које одлаже њихово осамостаљивање и стварно преузимање одговорности. Први међу најраширенијим страховима свакако је легитимни родитељски страх од саобраћаја, који својим надирањем и преузимањем урбаног простора потискује и угрожава децу. Страх од криминала и непознатих особа, подстакнут широко доступним информацијама о различитим злочинима и несрећама, учинио је да сваки јавни простор перципирамо као мање безбедан. У садејству с комфором који доносе дигитализација и повећана мобилност, ови фактори доприносе тенденцији преусмеравања дечјих и породичних активности на затворене просторе – деца се све више превозе уместо да се крећу и слика јавних простора са упадљивим одсуством деце постаје све уобичајенија у великим градовима. Почиње да се мења дечји доживљај комшилука и краја у ком живе – то није више познат простор у коме срећу пријатељска лица и граде успомене, већ потенцијално опасно окружење у коме се очекује да дете буде под будним оком и бригом одрасле особе. Бенигни покушаји пребацивања одговорности с родитеља на дете и подстицања самосталности третирају се као занемаривање и полако нестају из савремене васпитне праксе.

Препознати елементи стања које називамо кризом детињства, а који ће имати директан утицај на овај рад, груписани су у три категорије:



Сл. 4: Издвојени феномени које доводимо у везу с кризом урбаног детињства

³ Gill, T. (2007) *No Fear, Growing up in a risk averse society*

а/ Нестајање „игре напољу“ – екрани, „седеће време“, епидемија гојазности

Једна од најупечатљивијих промена у животу данашње деце у односу на генерације које су одрастале у другој половини 20. века, уочљива како у истраживањима тако и у нашем непосредном искуству, јесте промена у количини времена проведеног напољу.

Група америчких аутора (Tandon et al. 2012) у свом истраживању долази до податка да се половина предшколске деце не игра напољу свакодневно, што потврђује наводе друге ауторке (Clements R. 2004) у њеном извештају о статусу игре напољу, у ком се наводи да је 70 % испитаних мајки изјавило да су се свакодневно играле напољу током свог детињства, док само 31 % њих може рећи исто то за своје дете.

Студија *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020) износи податке из Велике Британије:

„У Британији, деца данас проводе мање времена у игри напољу него икада у историји. Време играња напољу преполовило се у само једној генерацији.“

Урбанизоване средине карактерише и изузетно велика густина насељености и вртоглав пораст процента заступљености „вертикалних породица“, како Наталија Крисјак у својој студији (Krysiak, 2018) назива породице које насељавају станове у вишеспратницама. Последично, и „игра напољу“ добија ново значење и димензију – она је све мање слободна игра на отвореном простору уз контакт с природом, а све више контролисана, усмерена, надгледана и временски ограничена активност.

У недостатку игре на отвореном, деца више времена морају да проводе у затвореним просторима, и последњих деценија, с развојем технологије и повећањем доступности мобилних уређаја, садржаји који се пласирају преко свих могућих врста екрана почињу попуњавати то време које су деца старијих генерација проводила напољу, а које изостаје у детињству савремених нараштаја.

Табела 2: Употреба екранских уређаја, по узрасту деце, Rideout, V. (2017)

врста уређаја	сви	време по узрасту деце		
	0-8	< 2 г.	2 до 4 г.	5 до 8 г.
ТВ	0:58	0:29	1:09	1:04
ДВД/видео	0:17	0:06	0:23	0:18
мобилни уређај	0:48	0:07	0:58	1:02
компјутер	0:10	/	0:05	0:20
конзола	0:06	/	0:04	0:12
укупно време пред екранима	2:19	0:42	2:39	2:56

Више времена проведеног у затвореном простору и испред екрана као једну од директних последица има и већи удео физички пасивно проведеног времена. Група канадских аутора (Colley et al. 2012) користила је уређаје за мерење физичке активности и праћење кретања на узорку од 878 деце узраста 6 до 11 година, и забележила 7,6 сати неактивно проведеног времена дневно. Родитељи су посведочили да је од тога 2,5 сати било време испред екрана. Аутори друге студије (Leatherdale S.T., Ahmed R., 2011) радили су испитивање 51.922 канадска детета и адолесцента узраста 11 до 18 година, који су сами пријавили да проводе у просеку 7,8 сати дневно испред екрана. „Седећи“ начин живота и време испред екрана постају, како видимо, све заступљенији како деца постају старија.

Промене навика у игри и провођењу времена неминовно доносе и промене на пољу физичког и менталног здравља код деце, које су последњих неколико деценија потакле многе истраживаче да испитају њихове узрочно-последичне односе.

Подаци америчког Центра за контролу и превенцију болести кажу да се број гојазне деце у САД утростручио последњих тридесет година и да наставља да расте, а 2008. је износио 30 % дечје популације.

Према подацима Светске здравствене организације проценат гојазне деце на глобалном нивоу скочио је са 0,8 % у 1975. на 6,8 % у 2016.

б/ Ограничење слободе кретања – „генерација са задњег седишта“

Феномен урбанизације подразумева не само ширење градова на околна рурална подручја, већ и интензивне промене у постојећем градском ткиву, које осим поменуте вертикалне експанзије подразумевају и редефиницију јавних простора:

- колски саобраћај је с временом постао доминантни вид кретања у већини градова и улица као традиционално место за игру у граду више није безбедан простор за децу
- тротоари постају све ужи и прометнији, па се радијус дечјег слободног кретања драстично смањује.

Паралелно с просторно-урбанистичким ограничењима, на статус дечје независне мобилности подједнако јак утицај имају страхови и уверења родитеља о опасностима које вребају у јавном простору – од саобраћаја, криминала, непознатих особа. Ови фактори директно умањују вероватноћу самосталног кретања деце по свом комшилuku без надзора одраслих – нпр. од куће до школе или неког другог одредишта – пешке, на бициклу, тротинету и сл.

Spencer & Wright у свом раду *Quality Outdoor Play Spaces for Young Children* (2014) наводе:

- од 1971. до 1990. број деце која иду у школу без надзора смањио се са 80 % на 9 %;
- 20 % деце узраста 7 до 12 година нема дозволу за самосталну игру напољу.

У опсежној анализи литературе на тему утицајних фактора на дечји развој, група аутора (Brussoni et al. 2012) наводи податке о константном смањењу учешћа деце у слободним

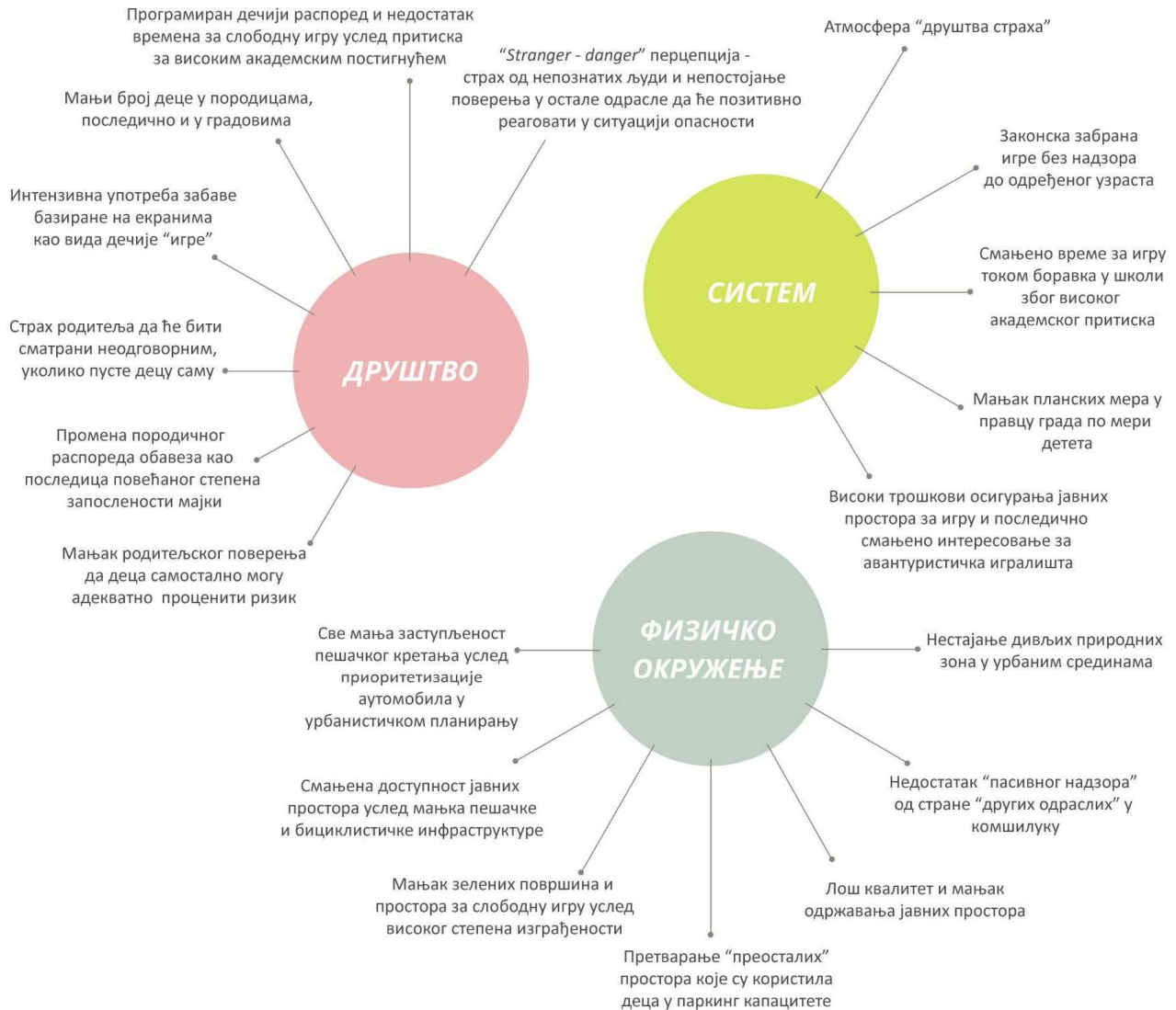
активностима напољу у САД – за 37 % између 1997. и 2003, као и податак да се 59 % деце истог узраста изјаснило да најчешће и сами бирају игру у затвореном простору. Последично, време се осмишљава и проводи на другачији начин, најчешће у организованим спортским, академским или забавним активностима, уз велики удео времена испред екрана.

Иста студија препознаје и појаву тзв. интензивног родитељства и сродног му „хеликоптер родитељства“, нарочито присутног у породицама средње класе, а које потиче од својеврсног друштвеног притиска да се деци обезбеде најбољи могући услови, прилике и заштита од сваке врсте nelaгоде, често у мери већој него што је неопходно. Похађати најбољу школу, учествовати у мноштву организованих активности, стицати различите вештине – постало је императив савременог урбаног детињства који је условио стварање „генерације са задњег седишта“, која се аутомобилом сели с једне на другу активност и која има занемарљиво мало времена за неструктурирану игру.

Према извештају Уједињених нација о светским градовима у 2016,⁴ чак 80 % адолесцената физички је недовољно активно услед последица урбанизације.

За потребе аустралијске студије о дневним дечјим активностима, деца су самостално фотографијама документовала начин на који проводе време, а међу њима је чак половина имала фотографије са задњег седишта кола (Malone, 2007).

⁴ United Nations (2016) *The World's Cities in 2016*; Data Booklet. документу приступљено: 9. 9. 2017.



Сл. 5: Препреке независном кретању деце у граду⁵

⁵ Krysiak N. (2018) *Where do the Children Play?* Designing child-friendly compact cities, Sidney: Australian Institute of Architects

в/ Дефицит слободне игре – фокус на усмерене активности и академска постигнућа

Из истраживања *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020) и анализе начина на који данашња деца одрастају и проводе време, издвајамо неколико података релевантних за овај рад:



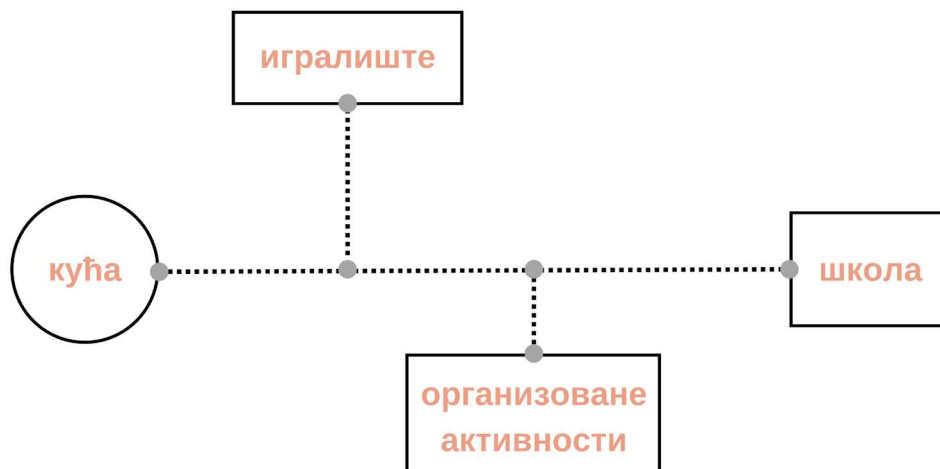
Сл. 6: Подаци у вези с дефицитом слободне игре из студије *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020)

Ауторка студије рађене у Британији (Valentine, 2002) испитује степен познавања комшилука међу децом школског узраста, и долази до закључка да деца из имућнијих породица, која имају мноштво организованих активности на које их родитељи возе, знатно слабије познају физичку структуру краја у ком живе, лошије се у њему сналазе и мање су способни за безбедно самостално кретање у јавном простору.

Криза детињства – закључна разматрања: све мање слободе, све више надзора и контроле

Претходно приказани подаци и истраживања недвосмислено истичу тенденције заједничке друштвима тзв. развијеног света, указујући на потребу приоритетизације игре као једног од најважнијих фактора којима би се требало бавити у контексту будућности развоја друштва:

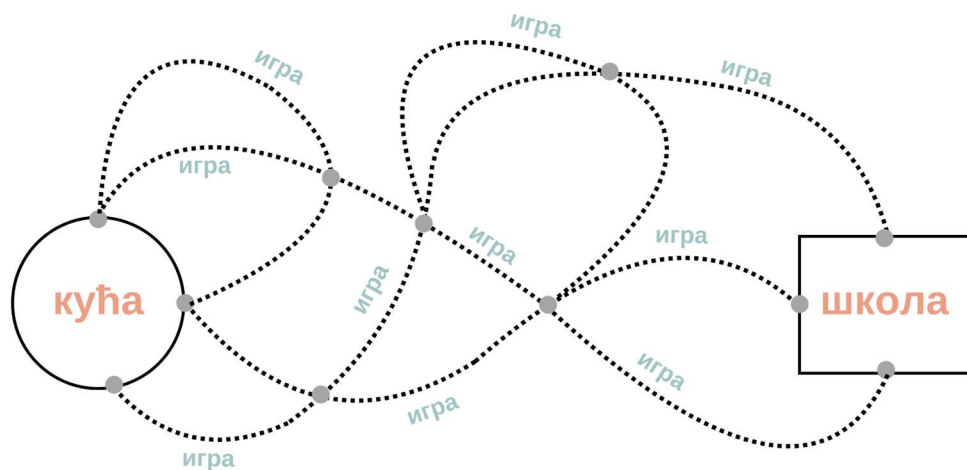
- Дечје време је постало строго организовано, под сталним надзором одраслих, проведено углавном у затвореном простору у усмереним активностима, које су замениле свакодневну слободну игру.
- Мањак игре и кретања лоше утиче на развој деце – доводи до поремећаја у понашању, повећане телесне тежине и заостатка у развоју когнитивних способности.
- Детињство у граду постало је сиромашно елементарним чиниоцима срећног одрастања – игром и слободом.



Сл. 7: Пример дијаграма једноличного, строго усмереног дечјег кретања, уобичајеног за савремене градове⁶

⁶ Дијаграм урађен по угледу на приказ из извештаја: Krysiak N. (2018) *Where do the Children Play? Designing child-friendly compact cities*, Sidney: Australian Institute of Architects

Студија Карен Малоне и Јулије Руднер (Malone, Rudner, 2017), показује да услед смањеног степена независне мобилности деце, полако нестаје и успутна физичка активност, неформална игра и социјалне интеракције и сусрети са другом децом, као и просторна оријентација и осећај припадности комшилуку.



Сл. 8: Пример дијаграма пожељног, слободнијег кретања деце, које укључује успутну игру и дружење⁷

Можда најсликовитији показатељ у ком је степену криза детињства присутна у савременим високоурбанизованим срединама⁸ представља иницијатива Америчке академије педијатара и Британског комесаријата за децу за увођење нове врсте терапије у медицинску праксу – преписивање „игре на рецепт“. Овај апел струке сведочи о драстичној ускраћености деце за слободну игру, о њеној важности за развој деце као и о последицама које њен изостанак може имати.

Ако од начина одгајања деце данашњице зависи будућност сутрашњег друштва, и ако је важност игре у том развоју кључна као што претходно наведени закључци показују – недвосмислено се намеће обавеза неодложног повратка слободне игре у јавни простор, у новом, интензивнијем облику, прилагођеном савременом социјалном контексту.

⁷ Дијаграм урађен по угледу на приказ из извештаја: Krysiak N. *Where do the Children Play? Designing child-friendly compact cities*, Australian Institute of Architects, Sydney, 2018.

⁸ Поменут у студији *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020)

Кратка историја простора за игру и пракси урбанистичког планирања у контексту игре

Важан део приступа теми хуманијег детињства у граду било је и проучавање постојећих концепата и примера јавних простора за игру, њихове појаве, хронолошког развоја и савремених тенденција. Разумевање еволуције игралишта било је неопходан предуслов за њихову евалуацију и промишљање могућности даље генезе, у контексту препознате проблематике савремених урбанизованих средина.

Преглед јасно издиференцираних погледа на сврху игре у граду и начин обликовања простора и структура намењених игри, од њихове појаве, до данас, дат је кроз шест целина:

1. Ф. Фребел/ прва промишљања простора за игру,
2. функционалистички приступ/ „модел игралиште“,
3. авантуристичка „џанк“ игралишта,
4. дизајнерска игралишта и Aldo van Eyck игралишта у Холандији,
5. укалупљивање игралишта по безбедносним стандардима 80-тих година,
6. савремене тенденције избалансираног приступа безбедности и ризику.

1/ Фребел/ прва промишљања простора за игру

Прва промишљања простора у контексту едукације и игре појављују се средином 19. века у Немачкој, у раду Фридриха Фребела (Fridrich Froebel), утицајног педагога раног развоја. Фребел се кроз рад с децом, едукацију одраслих и осмишљавање едукативних алата деценијама бавио изучавањем метода образовања, ослобађања и уобличавања потенцијала деце као начина да се позитивно утиче на целокупно друштво, кроз „васпитање човека“, како је то формулисао касније и у наслову свог дела из 1826. године.

У његовом практичном и теоријском раду, тема организације и обликовања простора у коме се деца играју, васпитавају и образују третира се као део приче о подстицајном окружењу. Фребел је зачетник идеје о засебном и наменски организованом простору за боравак деце, који данас познајемо као обданиште. „Дечји врт“ је био метафорички назив

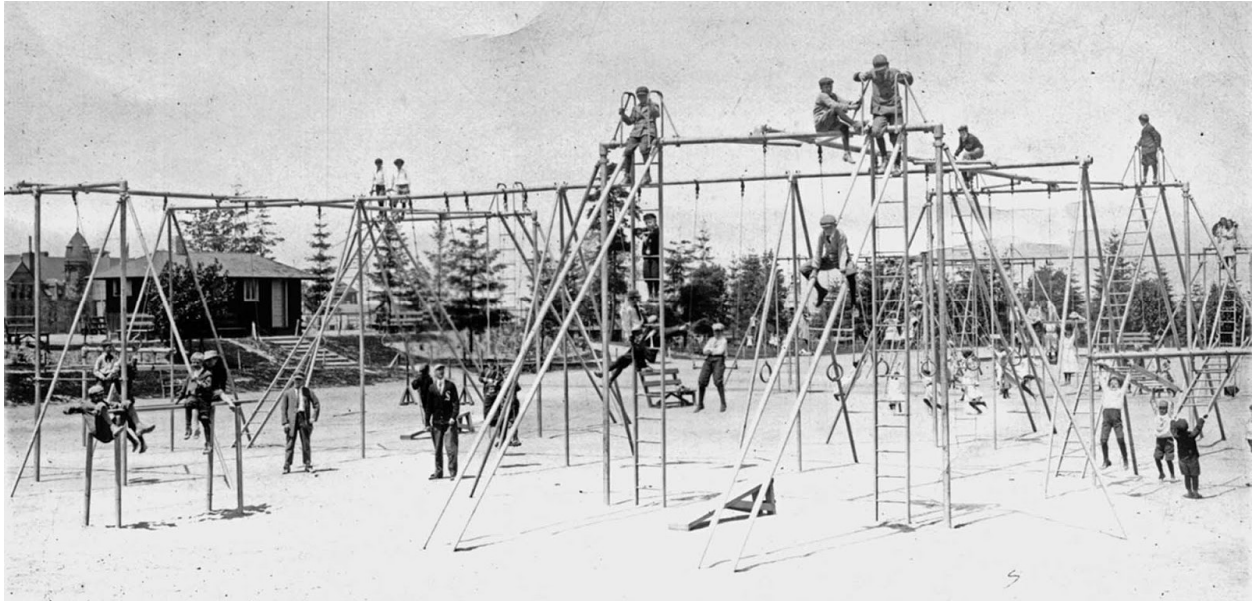
за простор у коме дете има прилику да „процвета“. О средставима за рад и игру у првом вртићу односно *дечјем врту* Фребел каже: „Ове игре не само да негују унутрашњу тежњу детета за активношћу већ, такође, имају за циљ да науче да је непосредно дечје окружење средство за игру и занимање и да има васпитни смисао“ (Liebschner, 2001). Простор „дечјих вртова“ подразумевао је затворени и део за игру на отвореном, који је деци нудио непосредан контакт с природом – земљом, дрвећем, водом, украсним, лековитим и зачинским биљем.

У овој новоустановљеној вези између образовања, васпитања, игре и окружења препознајемо не само претечу онога што данас називамо игралиштем већ и зачетак развоја идеје о потенцијалу и потреби организације и обликовања како приватног тако и јавног простора у ком деца бораве.

2/ Функционалистички приступ/ „модел игралиште“

У другој половини 19. века, Фребелове идеје се настављају развијати и ширити у европским земљама и Америци, кроз делатност његових сарадника и ученика. Заједнички именитељ првог таласа развоја игралишних простора био је култивација будућег човека кроз едукацију и васпитање деце. У том смислу, игралишта су првенствено сматрана простором за усмерени рад са децом и контролисану игру, и отуд име „модел игралиште“. У контексту савремених простора намењених деци могу се заправо сматрати неком врстом полигона за физичко образовање дечака и девојчица у одвојеним зонама – на којима се тачно знало како се која справа користи и покрети изводе. Ови простори су били под стручним надзором особа које су радиле с децом, и биле обучене за ту врсту посла.

На фотографијама справа на овим игралиштима упадљиво је приметно одсуство данас присутних строгих безбедносних стандарда, услед чега су полигони с почетка века били знатно захтевнији у погледу физичке спремe деце и потенцијалних ризика приликом њиховог коришћења.



Сл. 9: *Hiawatha* игралиште у Сијетлу, с металним структурама висине 6,6 м, 1912. фото: rarehistoricalphotos.com

Развијана у доба индустријске револуције, на прелазу између 19. и 20. века, модел игралишта су била и врста мерâ друштвене реформе, чији је циљ био обезбедити сигурнији простор за децу, која су време проводила понајвише на улици, све мање безбедној и хигијенски прихватљивој услед промена које у градове доноси индустријска револуција – почетак развоја саобраћаја, загађеност и пренасељеност центра.

3/ авантуристичка „џанк“ игралишта

Крајем 30-их година у Европи долази до промене у схватању сврхе и улоге јавних простора намењених деци. Дански пејзажни архитекта Карл Теодор Соренсен (Carl Theodor Sørensen) примећује да деца не користе игралишта са статичном опремом, која им наменио у својим пројектима уређења паркова, већ радије бирају просторе који им остављају више слободе. Инспирисан посматрањем деце, почиње интензивније да се бави овом темом у сарадњи са учитељем Хансом Драгенхјелмом.

Године 1935. у данском часопису *Arkitekens Manedshaefte*, Соренсен разматра промену приступа:

„Вероватно би требало направити експеримент с нечим што бисмо могли назвати 'игралиштем отпада'. Размишљајам о простору у близини стамбених блокова, ограђеном зеленилом, где бисмо ради забаве старије деце сакупили отпатке различитих материјала, које деца на селу и у предграђима већ имају на располагању, и дозволили им да се њима играју по сопственом нахођењу. Ту би могло бити грање, пруће, старе картонске кутије, даске, табле, гуме и разне друге ствари које би деца с радошћу користила. То би, наравно, јако лоше изгледало и било би неопходно одржавати некакав ред уз супервизију неког одраслог, али верујем да не бисмо много погрешили са овим концептом.“

Нови начин третирања игре у јавном простору материјализован је 1943. изградњом првог тзв. џанк игралишта у граду Емдруп у Данској.

Паралелно с наменски пројектованим џанк игралиштем, много сличних простора за игру широм Европе деца сама спонтано заснивају по ратом разрушеним градовима на запуштеним или бомбардованим парцелама у близини својих места становања.



Сл. 10: Емдруп авантуристичко игралиште
1940-их фото: ragpickinghistory.co.uk



Сл. 11: Lollard Street авантуристичко игралиште, 1950-их.
фото: architectureofearlychildhood.com

За свесно и наменско ширење овог концепта, међутим, заслужна је Марџори Ален (Marjory Allen, Lady Allen of Hurtwood), која 1947. посећује Емдруп и постаје посвећена заговорница овог концепта игре у граду, преименованог у „авантуристичко игралиште“. Већ наредне године отвара прво игралиште овог типа у Британији, настављајући да шири идеју и

ентузијазам наредних деценија кроз новоосновану Светску организацију за образовање у раном детињству, заснивајући укупно око тридесет авантуристичких игралишта, која се почињу појављивати и у осталим европским земљама и Америци. Често су ова игралишта градила сама деца, уз помоћ родитеља, волонтера и локалних организација.

Џанк/авантуристичка игралишта уводе у градску структуру слободу и својеврсну дивљину коју деца могу да осете у природи – аморфно земљиште, комади најразличитијих материјала, самоиницијативна и дечјом вољом вођена игра, развијање животних вештина. Намера иза ових наизглед неорганизованих простора, без упадљивих трагова присуства и интервенисања одраслих, била је оснаживање деце у прављењу сопствених избора, осамостаљивање, организација времена и игре као и процена ризика и преузимање одговорности, управо како је Соренсен, неколико година након отварања првог џанк игралишта, и констатовао: „Мишљења сам да деци треба дати највећу могућу слободу. Одређено усмеравање и контрола јесу неопходни, али чврсто верујем да морамо бити изузетно пажљиви приликом уплитања у дечји живот и активности.“ Ово начело је било нарочито важно за тзв. вође игре (*play leaders*), одрасле који су имали улогу фасилитатора (помоћника) на џанк/авантуристичким игралиштима, и чији је циљ био да омогуће безбедно и лепо искуство игре за свако дете, уз што је мање могуће мешања.

Овај концепт се показао врло успешним с дечјег аспекта – упркос томе што су тешко одржива и логистички захтевна, авантуристичка игралишта и данас постоје захваљујући организацијама и појединцима окупљених око те идеје, који их одржавају и опслужују, бележећи изузетну посећеност и задовољство деце и родитеља.

Упркос томе, јако их је мало, и поставља се питање – зашто? С једне стране, ту су партиципативност, рециклажа, прилагодљивост као њихове кључне карактеристике, данас пожељније него икад. С друге стране, ту су накнадно већ потврђене благодети од ове врсте игре и активности за децу. Можда разлог, осим у просторно-логистичкој захтевности, лежи и у њиховом неформалном, помало анархистичком наративу и естетици, која се тешко уклапа у савремене тежње урбаног дизајна, како ће нам наредна поглавља и фазе развоја игралишта показати.

4/ дизајнерска игралишта и послератни полет

У дизајнерском смислу, златним добом развоја простора за игру у граду можемо сматрати период након Другог светског рата, када почиње да се дешава дотад непостојећа интеракција јавног простора, едукације, уметности и игре. Препознајући вредности ових веза, планери, уметници и архитекте оживљавају и разигравају градске просторе на иновативан начин. Током послератних година интензивне градње и обнове развија се и концепт „дизајнерских“ игралишта која настају као:

а/ планирани интегрални део нових стамбених комплекса, или

б/ нове структуре и интервенције у центру града које су попуњавале запуштене, разрушене или неискоришћене парцеле махом у резиденцијалним деловима градова.

И за једне и за друге заједнички је био артифицијелни карактер новог простора и пејзажа за игру, у виду композиција једноставних геометријских елемената, апстрактне естетике, ненаметљиве функције. Сличност са авантуристичким игралиштима постојала је у начину на који се третира игра – иако високо дизајниран, простор игралишта оставља деци слободу коришћења и осмишљавања начина на који ће се играти и дати му смисао, док је са аспекта појавности постојала велика разлика – дизајнирана игралишта су не само функционалне већ и естетске целине и непромењиве структуре у којима нема тзв. слободних делова које деца могу премештати по својој вољи. Конципирана с тежњом да постану и полигони за имагинацију, а не само простори за физичку активност деце, дизајнирана игралишта од касних '40-их па све до '70-их година 20. века представљају одраз тада савремених тенденција у архитектури и уметности, али и педагогији и психологији – подржавајући свеприсутни полет послератне обнове духовних и материјалних вредности и појачано интересовање за одгајање деце.

а/ Првих пар деценија након Другог светског рата, појачана свест о важности постојања простора за игру у близини места становања утицала је на интегрисање игралишта у новоизграђене стамбене комплексе. Најважније тековине развоја игралишта овог периода анализирамо кроз неколико одабраних примера:

а.1. Парк Хил (Park Hill) комплекс социјалног становања на периферији Шефилда, у Енглеској, део наслеђа британске архитектуре брутализма, подразумевао је неколико наменски пројектованих простора за игру као део партерног уређења целине. У бетону изведени елементи летећег тањира и тобогана, металне пењалице, с временом су добили иконографски статус и постали симбол суживота припадника радничке класе у стамбеној структури која је подржавала комшијске интеракције широким галеријским приступом становима, тзв. улицама у ваздуху (*streets in the sky*), које су испоставиће се, биле и полигони за бескрајну игру, сусрете и дружење деце, о чему сведочи и прича жене која је одрасла у овом насељу:

„Простор је био одличан за игру напољу“, каже гђа Мардсен. „Ишли бисмо бициклима лифтом до горњих спратова, возили 'улицама' уз станове до приземља, а потом настављали низбрдо кроз унутрашњост блока. Без обзира на време, увек смо се могли играти напољу на покривеним улицама.“⁹



Сл. 12 и 13: Широке галеријске комуникације комплекса Парк Хил, које су одиграле важну улогу у игри деце и социјалним интеракцијама свих станара; фото: Roger Mayne Archive, Mary Evans Picture Library

Подизање „улице“, као архетипског места сусрета и игре, на етаже вишеспратнице која због своје структуре неминовно губи контакт с јавним простором показао се у случају Парк Хила

⁹ извор: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/apr/07/park-hill-from-brutalist-glory-to-sink-estate-to-contentious-regeneration> (документу приступљено 24. 10. 2023)

као двоструко користан потез, који и одраслима и деци пружа могућности остваривања интеракције, свакој групи корисника на њој одговарајући начин.

а.2. игралиште „Потковица“, блок 28, Нови Београд

Један домаћи пример из овог периода развоја игралишта – игралиште новобеоградског блока 28, архитекте Илије Арнаутовића, велике површине полуатријумског карактера – разрађује и тада и данас актуелну тему контакта с природом. Применом природних материјала, пре свега дрвета, постигнути су различити облици препрека, кутака за скривање и подстицаји развоја фундаменталних моторичких вештина, док је разноликим моделовањем терена овај простор деци нудио велику слободу и динамичност кретања.



Сл. 14 и 15: Игралиште „Потковица“ у блоку 28 на Новом Београду, 1970-их година; фото: Фејсбук страница „Старе слике Новог Београда“

Без доминантних артифицијелних елемената и објеката, ово наизглед потпуно природно игралиште заправо је целина брижљиво осмишљеног али непретенциозног дизајна, којим се дечје активности постављају у први план.

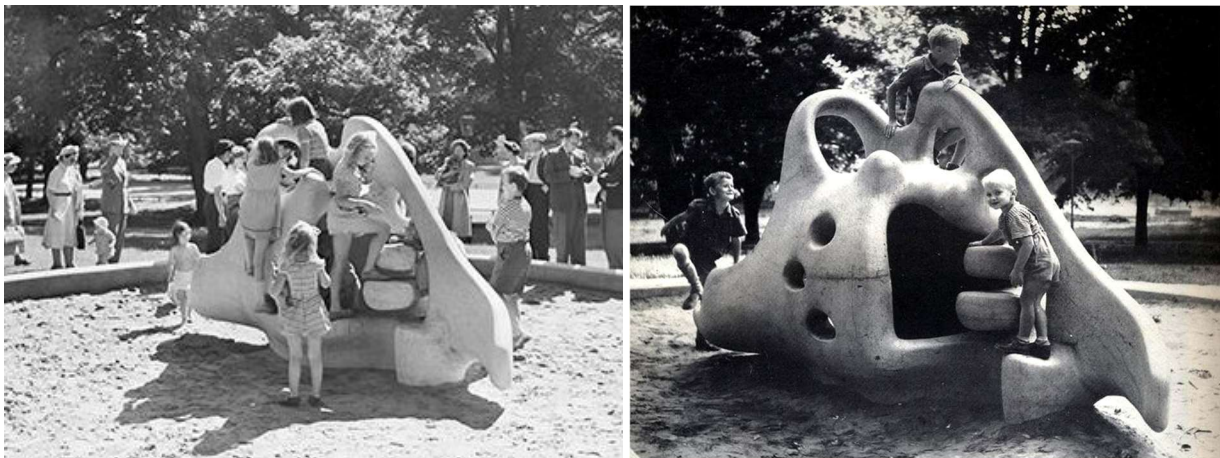
б/ Полет материјалне обнове након Другог светског рата у многим европским градовима подразумевао је урбанистичке планове који су предвиђали пренамењивање мреже парцела с разрушеним објектима у нове просторе за игру деце, првенствено у резиденцијалним зонама. Ентузијазам за бављење темом слободне игре нарочито је

уочљив у раду уметника и архитеката Егона Молер-Нилсена (Egon Möller-Nielsen), Исамуа Ногучија (Isamu Noguchi), Џозефа Брауна (Joseph Brown) и Алда ван Ајка (Aldo van Eyck).

6.1. Егон Молер-Нилсен

Први стваралац који је структуре за игру у граду материјализовао као апстрактна уметничка дела намењена директној интеракцији с децом, био је данско-шведски уметник Егон Молер-Нилсен.

Његова аморфна скулптура „Tuffsen“, постављена 1949. у једном од паркова Стокхолма, била је прва своје врсте – форма која интегрише модерну уметност и слободну игру у јавном простору – и покренула је талас градње скулпторалних форми које су деца истраживала провлачењем, пењањем, клизањем, скакањем.



Сл. 16 и 17: Нилсенова „Tuffsen“ игралишна скулптура у Стокхолму, 1949. фото: Sune Sundahl, DigitaltMuseum. Public domain

Вредности на којима се избор теме и истраживање овог рада заснивају врло језгровито су сажете у краткој изјави уметничког критичара Улфа Хорда оф Сегерстада (Ulf Hård af Segerstad), на инаугурацији још једне Нилсенове скулпторалне игралишне структуре „Јаје“ („Ägget“) у Стокхолму 1951. године:

„У прошлости смо инаугурисали велике коњичке статуе светских вођа. Данас, градимо скулптуре за игру наше деце. То је диван напредак човечанства.“



Сл. 18: Нилсенова скулптура „Јаје“, 2007. фото: Jaime Silva

Заиста, нема бољег начина да бринемо о будућности друштва од рада на томе да нам деца буду добро. Као што су уводна разматрања показала, отварање прилика и простора за слободну игру деце у високоурбанизованим срединама је један од начина да делујемо у том правцу.

6.2. Исаму Ногучи – игралиште као медијум

Вајар кога је интересовање за интеракције деце с просторним формама усмерило ка осмишљавању „скулптура за игру“ испитивао је, кроз вишедеценијски рад на пројектима игралишта, моћ простора да нагна децу на покрет, размишљање, истраживање, и да подстакне њихово активно учешће у друштву и дугорочно га мења на боље.

Његов приступ обликовању простора за игру био је уметнички апстрактан, попут осталих примера из ове категорије и периода развоја игралишта – у ком и промишљени дизајн има своју улогу у креирању смисла и сврхе – употребом једноставних, архетипских форми и елемената простор добија едукативан карактер не „говорећи“ детету шта, где и како да

ради, већ му остављајући слободу бескрајног откривања различитих могућности и сценарија.



Сл. 19 и 20: Исаму Ногучи, Моренума Парк игралиште, Сапоро, Јапан. фото: The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, New York – ARS

„Игралишта видим као буквар облика и садржаја – једноставних, загонетних и асоцијативних, а према томе и едукативних.“ (Исаму Ногучи)

б.3. Алдо ван Ајк и дизајнерска стандардизација

Холандски архитекта који стоји иза неколико стотина дечјих игралишта у Амстердаму заснованих на сведеној апстрактној естетици желео је, попут осталих овде поменутих уметника и дизајнера, деци да пружи прилике и слободу тумачења и отварања могућности за игру. Својим просторима за игру, који су пре апстрактне геометријске композиције тродимензионалних елемената него игралишта, формирао је једноставне просторне оквире којима тек дечја игра даје смисао.

Испрва као руководилац тима планера при Одељењу за јавне радове града Амстердама, а касније кроз самосталну праксу, током тридесет година (од 1947. до 1978) Алдо ван Ајк је радио на изградњи највеће дотад осмишљене мреже игралишних простора, драгоцених за послератну Холандију, у којој је све мањи број породица имао свој лични отворени простор.

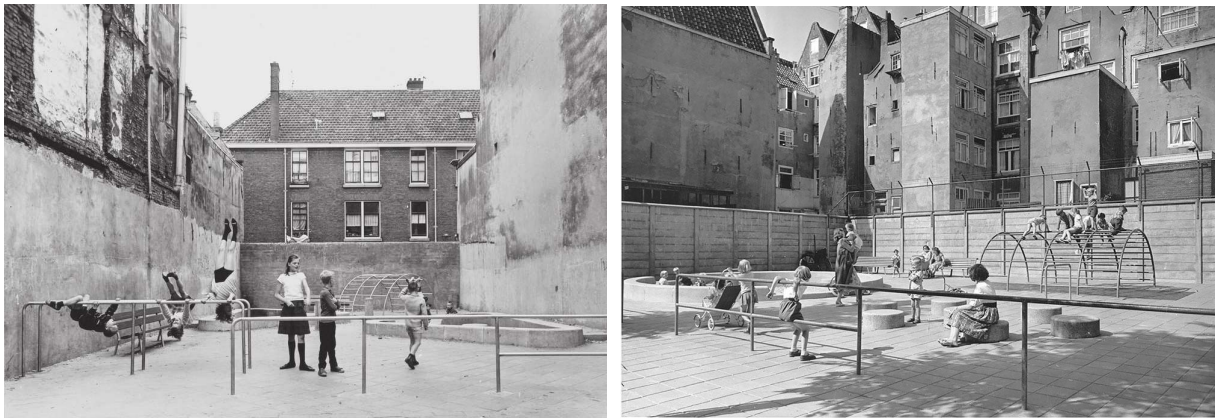
Насупрот функционалистичком приступу реконструкцији градова сажетом у повељи ЦИАМ-а,¹⁰ по ком су основне градске функције рада, становања, рекреације и комуникације плански одвојене зоне, Ван Ајк тежи, како сам каже у свом есеју „Град, дете и уметник“ (Van Eyck, 1962/2008), успостављању „међуреалности“ која унапређује живот људи на дневном нивоу, у ком апстрактне појмове простора и времена мењамо за конкретније одреднице места и дешавања, и у којој је могуће стварати места која подстичу размену и дијалог у урбаној заједници уз активно учешће деце.

Управо су резиденцијални карактер окружења и близина великог броја породица као директних корисника простора за игру били кључни критеријум приликом одабира запуштених парцела које су, потом, ремоделоване и оживљаване. Наместо функционалистичког стратешког планирања, Ван Ајк не прави велике потезе, већ игром „попуњава“ пукотине у урбаној структури, интегришући је у град. Функционална интеграција се огледа у суштинском додиру града и игре без ограђивања и баријера према окружењу. Чак и на местима где саобраћајница непосредно тангира простор игралишта, Ван Ајк ставља децу у позицију опреза и потребе за размишљањем и планирањем правила игре тако да остану безбедна. Естетска интеграција се постиже применом материјала који иначе чине основне градивне елементе града: бетон и метал.

Ван Ајк је своју књигу „Град, дете и уметник“ посветио румунском вајару Константину Бранкузију, који својим скулптурама прави радикалан заокрет ка апстрактном изразу, тежећи елементарности и једноставности, како и Ван Ајк истиче: „не као циљу у уметности, него постигнућу њој упркос, кроз спознају праве суштине ствари“ (Van Eyck, 1962/2008, стр. 30). Трагом ове мисли, Ван Ајк обликује елементе за игру као апстрактне, минималистичке форме, крајње једноставне, много пута реплициране у каснијим деценијама широм Европе, препознатљиве и на игралиштима СФРЈ: правоугаони рамови за пењање, лучне мердевине, игло од цевастих профила, пешчаници, облице различитих висина за прескакање. На Ван Ајковим игралиштима нема опреме која производи покрет – ни клацкалица, ни вртешки, ни љуљашки, већ су његови статични облици дизајнирани тако да

¹⁰ Congrès Internationaux d'Architecture Moderne

децу подстакну на кретање у широком спектру њихових разноврсних способности. У својој једноставности, лишени су сваког значења и асоцијативности и отворени за слободна тумачења деце, постајући „алати за маштање“ како их је сам Ван Ајк назвао, а Ван Линген и Коларова (Van Lingen, Kollarova, 2016) растумачили: „Једно од најважнијих својстава Ван Ајкових елемената јесте непостојање дизајниране намене – они могу бити коришћени на различите начине, у зависности од игре која се игра, стимулишући дечју машту својим једноставним формама. Ван Ајкови облици немају за циљ да (по)кажу шта су, чему служе и како се користе, већ сугеришу шта би све могли бити“ (стр. 48).



Сл. 21 и 22: Игралшта Алда ван Ајка; фото: архива града Амстердама

Велики број простора намењених игри (преко 700), које је Ван Ајк пројектовао и опремао, иако дизајнирани независно и према потребама и могућностима конкретних локација, довео га је, парадоксално, у ситуацију да је управо он направио прве кораке ка стандардизацији игралишне опреме тежећи, с једне стране, преко потребној економичности изведбе, а с друге стране правилним, симетричним, модуларним формама које естетски едукују децу. С временом, Ван Ајк долази до спектра елемената које на различите начине комбинује у пројектима нових игралишта.

Важни увиди и принципи Ван Ајкових игралишта:

- нехијерархијски принцип организације елемената;
- апстрактни, редуковани облици не нарочито сугестивни у смислу начина коришћења;
- употреба архетипских облика и асоцијација;
- избалансирана композиција целине, која омогућује мноштво могућих путања око и унутар себе.

Ентузијазам и полет уметника, архитеката и планера током првих пар деценија после Другог светског рата почела је да јењава '70-их година током којих се дешава драстичан заокрет у дизајну игралишта ка високој стандардизацији и комерцијализацији, описан у наредном поглављу.

5/ укалупљивање игралишта безбедносним стандардима '80-тих година

Након претходно приказане фазе интензивног креативног развоја која је игралиштима дала важну улогу како у јавном простору тако и у животу и развоју деце, '70-их година XX века појављују се тенденције које постепено урушавају и обезвређују ову позицију простора за игру.

Повод за велику промену у начину на који се игралишне структуре дизајнирају и граде била је појава учесталих тужби и потраживања великих новчаних одштета по основи повреда задобијених на игралиштима. Архитекти и дизајнери се постепено искључују из процеса осмишљавања игралишта, јер се у новонасталим околностима у тај посао смеју упустити само велике компаније које могу да „играју игру по новим правилима“,¹¹ па од тежње за подстицајним окружењем које пред децу поставља различите могућности и изазове стижемо до креирања „простора без ризика“, високостандардизованог и комерцијализованог. Нова фаза развоја игралишта одражава дух друштва заокупљеног

¹¹ [Containing children: some lessons on planning for play from New York City – Roger Hart, 2002](#)

контролом и нове тенденције у одгајању деце, које карактерише висок степен њихове заштићености – тзв. хеликоптер родитељства.¹²

6/ савремене тенденције, култура страха и покушаји избалансираног приступа безбедности и ризику

Тенденције описане у претходном сегменту обликовале су игралишта деценијама, а доминантне су у многим срединама и данас. У међувремену се, међутим, појавило мноштво истраживања оријентисаних на питање: да ли је апсолутно безбедно окружење заиста потребно и, напослетку, добро и пожељно за децу?

Култура страха – кованица која добро описује савремени однос према одрастању на плану много ширем од игре у граду – учинила је игралишта местима лишеним ризика, али и изазова и подстицаја. Управљање ризиком постаје темељно питање развоја простора за игру у јавном простору.

Савремена игралишта у највећој мери припадају типу изолованих јавних простора који се дизајном могу сврстати у једну од две крајности – у игралишта конфигурисана из каталога и наменски пројектована уникатна игралишта.

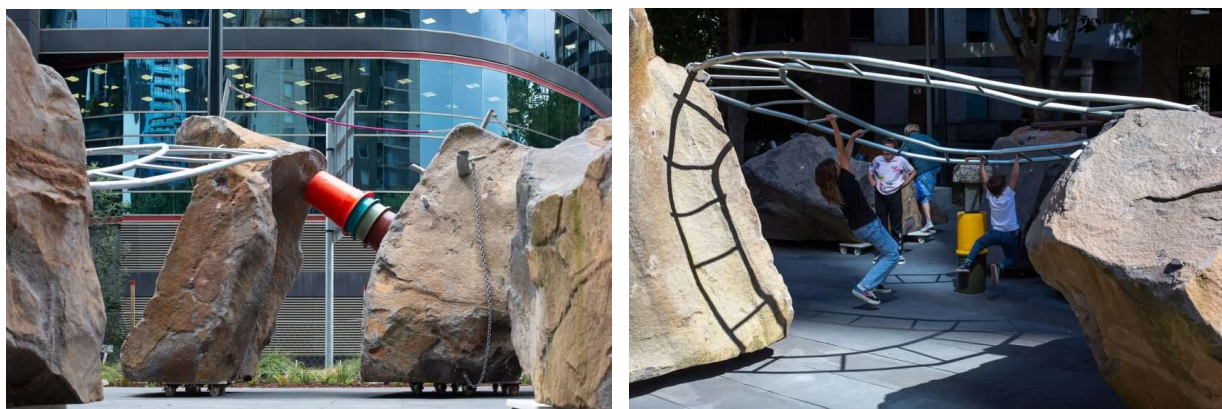
Као последица поменуте климе страха који лебди над различитим сферама савременог живота, јавним простором игре почела је да доминира стандардизована опрема, дизајнирана према најстрожим савременим здравствено-безбедносним захтевима. Типски елементи нуде деци ограничен избор углавном репетитивних радњи (спуштање низ тобоган, љуљање, клацкање и сл.), усмерене и предефинисане игре. Деца врло брзо исцрпе опције и техничке могућности опреме, и губе интересовање за простор који не пружа слободу даљег истраживања и откривања, није прилагодљив нити пријемчив за различите нове, можда неочекиване начине коришћења. Управо ова сужена функционалност најчешће представља узрок слабе посећености новоинсталираних игралишта, нарочито

¹² Кованица која се односи на појачано бдење родитеља

оних која су постављена у истој конфигурацији на више локација у граду, па их деца често срећу.

У групи наменски пројектованих игралишта има и бројних покушаја одбацивања приступа који деци намеће начин на који треба да се играју и назнака реевалуације концепта слободне неусмерене игре. Из ове групе простора за игру издвајамо пар примера:

Мајк Хјусон (Mike Hewson) дизајнира „лажно опасне“¹³ структуре за игру у Сиднеју и Мелбурну, безбедне у конструктивном и употребном смислу, али несређене, насумичне и небезбедне појавности, која преузима улогу покретача адреналина и постављања изазова. Ова скулпторална игралишта ипак нуде деци могућност процене и прихватања ризика, што представља покушај реевалуације критеријума прикладног простора за игру.



Сл. 23 и 24: Хјусонове игралишне скулптуре циљано изгледају као да су на ивици колапса; Фото: dezeen.com

Други пример „хаковања“ система и стандарда јесте пројекат „Бруталистичко игралиште“ – који педесетак година након настанка горе анализираног Парк Хил комплекса социјалног становања у Шефилду, промишља послератне игралишне структуре архитеката Џек Лина (Jack Lynn) и Ајвора Смита (Ivor Smith) кроз призму савремених материјала и стандарда безбедности, али задржавајући композицију и обликовање који представљају физички изазов за децу. Слично претходном примеру, употребом савремених материјала минимизира се могућност повреде, док се дизајном тежи одржању степена захтевности

¹³ <https://theconversation.com/this-new-risky-playground-is-a-work-of-art-and-a-place-for-kids-to-escape-their-mollycoddling-parents-193218>

кретања, промишљања путања и начина коришћења елемената за игру као подстицајних развојних фактора.

Однос одраслих према ризику с којим се деца могу суочити на игралиштима је, као што смо из претходне анализе видели, постао окосница спутавања даљег развоја простора за игру у граду, али напослетку и новог преиспитивања приступа овој теми. Управо због тога се овим питањем морамо детаљније позабавити у контексту овог рада.

Деца, ризик и игра

У глобалном извештају о превенцији повреда код деце, Светска здравствена организација (Peden M. et al., 2008) темељно анализира узроке, врсте и последице повређивања, наводећи, као један од закључака поткрепљен статистичким подацима, да су случајне повреде и незгоде водећи узрок смртности и хоспитализације деце у свету.

Подаци изнети у овом извештају недвосмислено указују на потребу да превенцију повређивања поставимо као приоритет у свим областима и активностима које на било који начин имају везе с децом, а међу различитим мерама набројаним у извештају наводи се и повећање безбедности игралишне опреме.

Почевши од '70-их година 20. века и претходно поменутих првих судских процеса по основу повреда на игралиштима, безбедност и превенција ризика постају доминантни утицајни фактор у области дизајна опреме и простора за игру у јавном простору. Природна потреба и дужност одраслих да заштите децу, с једне стране, и тежња компанија да спрече губитке услед исплата одштета за повреде, с друге стране, утицале су на формирање преовлађујућег става у погледу превенције повреда последњих неколико деценија: најсигурнији начин да спречимо повреде деце јесте потпуна или максимално могућа елиминација опасности изолацијом деце и физичким ограђивањем од ње. Ова разумски заснована, подацима поткрепљена и оправдана стратегија променила је ток развоја простора за игру у јавном простору и преусмерила га на правац који данас препознајемо

као преовлађујући у високо урбанизованим срединама широм света. Нова стратегија, коју су обликовали страх и профит, постепено је и дугорочно мењала карактер игре у граду, а стручњаци за одгајање деце могли су емпиријски да прате утицај начина пројектовања простора за игру на развој деце. Студије које ће бити наведене у овом поглављу показале су да се искључивањем сваке врсте ризика из дечје игре из њиховог искуства заправо искључује читав спектар високоподстицајних активности. У овом процесу до изражаја долази амбивалентност теме безбедности игре, јер се испоставља да рад на унапређењу безбедности као темељног услова дечје добробити утиче на деградацију игре као кључног фактора њиховог подстицајног развоја.

„Боље сломљена кост него сломљен дух.“ Марџори Ален (Lady Allen of Hurtwood)

„Слобода преузимања ризика витална је за дечји развој.“¹⁴

Са уочавањем негативних последица презаштићености на дечји развој, почиње да хвата корен нов начин промишљања безбедности и балансиран приступ ризику, утемељен на ставу да је оптималан ризик подстицајан за дечји развој.

У свом раду с конференције IPWEA *International Public Works Conference* из 2011, Игер (Eager) и Литл (Little) формулишу нов појам – *Risk Deficit Disorder* (RDD) – поремећај одсуства ризика, који описују као скуп проблема узрокованих елиминацијом сваке врсте ризика из дечје игре и наметањем високог степена рестриктивности: гојазност, проблеми са регулацијом понашања, низак ниво самосталности, проблеми у учењу, перцепцији и моћи расуђивања. Поменута студија безбедност посматра кроз призму оспособљавања деце да се сама заштите од повреда правилном проценом ризика уместо елиминацијом ризика.

¹⁴ The Children’s Play Policy Forum, A collective voice for children’s play childrensplaypolicyforum.org.uk, 2019

Шта је „ризична“ игра?

На почетку овог сегмента анализе важно је истаћи разлику између ризика и опасности.

Ризичном се сматра ситуација која представља изазов или непознаницу за дете, коју оно може да препозна, процени и одлучи да ли ће се активно укључити. Опасношћу се сматра претња по безбедност које дете није свесно нити способно да је разуме, и може за последицу имати озбиљну повреду.



Сл. 25: Деца у игри и пењању по скулпторалној структури на њујоршком игралишту које је дизајнирао Пол Фридберг (Paul Friedberg) 1966. фото: Lady Allen of Hurtwood Archives, Coventry, U.K.

Ризична игра је подведена под физички активну игру која је за децу усхићујућа и узбудљива, али собом носи и могућност физичке повреде.

Ризична игра, стога, представља облик слободне игре током које дете самоиницијативно усмерава своје активности, суочава се с непознатим ситуацијама и процењује да ли ће се укључити и на који начин. Ризична игра не подразумева повређивање, већ могућност да до мањих повреда дође уколико дете лоше процени ситуацију и упусти се у активност којој није дорасло. Савремени приступ можда најбоље дефинише група аутора (Brussoni et al. 2012) у студији *Risky play and children's safety*, у којој се наводи да релевантне британске

организације које се баве безбедном игром и превенцијом незгода промовишу идеју „заштите деце онолико колико је неопходно, а не највише што је могуће“.

Професорка Elen Sandseter (Ellen B. H. Sandseter), с Queen Maud University College of Early Childhood Education у Норвешкој, бави се анализом ризичне игре у свом раду *Categorising risky play—how can we identify risk-taking in children's play?* за *European Early Childhood Education Research Journal* и наводи шест типова ризика:

1. игра на великој висини (нпр. пењање на дрво, високи зид),
2. игра с великом брзином (нпр. трчање низбрдо, клизање, вожња),
3. игра са алатима (нпр. коришћење чекића, ножева),
4. игра са опасним појавама (нпр. водом и ватром),
5. игра уз груб физички контакт (нпр. рвање, борба),
6. игра у којој је могуће да дете „нестане“ или се изгуби (нпр. у високој трави, иза нетранспарентних елемената).

Њена анализа је показала да деца приступају ризику постепено и да ће ретко које дете покушати да се попне до највише тачке дрвета први пут, али да је добро да од раног узраста деца буду суочена са оваквим изазовима, како би их постепено, кроз време савладала у складу са својим способностима.

На исти начин се могу тумачити примери Ван Ајкових игралишта у близини саобраћајница:



Сл. 26 и 27: Амстердамска игралишта Алда ван Ајка, на раскрсницама саобраћајница; фото: архива града Амстердама

Ван Линген и Коларова (Van Lingen, Kollarova, 2016) у својој анализи Ван Ајкових игралишта наводе како наизглед неповољна позиција игралишта (у смислу данашњих стандарда чак неприхватљива) на раскрсницама саобраћајница заправо иницира сарадњу деце како би остала безбедна: пазити на аутомобиле, упозоравати се међусобно, измишљати правила игре лоптом тако да буду могуће на датом месту. Наводи се, такође, да је на оваквим позицијама архитекта примењивао најједноставније елементе позивајући своје најмлађе кориснике да предвиде опасност и снађу се, не покушавајући да их заштити изолујући их.

Питање безбедности деце јесте и треба бити приоритет у свим сферама живота, па је важно јасно разграничити подстицајни ризик од стварне опасности. Наиме, ризична игра не подразумева:

- игнорисање прописаних мера безбедности, попут ношења заштитне опреме, везивања појаса, коришћења појаса за спасавање, безбедних путања и сл.;
- остављање деце без надзора у посведочено небезбедном окружењу, попут саобраћајница високог интензитета;
- наметање деци ризика који превазилази њихове могућности.

Вредност развојно-подстицајног ризика за дете

У научном раду *Risky play and children's safety: balancing priorities for optimal child development* група аутора (Brussoni et al. 2012) приступа ризику као нормалној појави у дечјем животу „у коме се сваки дан ризикује истраживањем света око себе и испитивањем сопствених граница“. Ризик се третира као изузетно вредан ресурс раног одрастања, који пружа нова искуства и прилике за учење, кроз који дете испитује физичке границе, развија локомоторни систем и прилагођава се промењивом окружењу, дугорочно развијајући животне вештине, од којих се у раду издвајају следеће:

- свест о сопственим способностима и начинима да се унапреде,
- процена ситуације и вежбање доношења одлука,
- упознавање с концептом последица сопственог понашања, одлука и акција,

- развој координације и спретности,
- учење руковања алатима с јасном сврхом,
- сналажљивост и креативност,
- самопоуздање и независност.

Игралишта која садрже елементе ризика тако постају полигони истраживања и испитивања сопствених могућности и ограничења; остваривања малих или великих победа, али и суочавања са страхом, неуспехом, разочарањем када се ситуација не развија према дететовим жељама.



Сл. 28: Илустрација Била Брага за *The Guardian*, у оквиру чланка о вези менталног здравља деце и здраве дозе ризика у игри¹⁵

Психолози и аутори неколико истраживања на тему менталног здравља деце и младих Џонатан Хеит (Jonathan Haidt) и Памела Парески (Pamela Paresky)¹⁶ говоре о разумном ризику у детињству као питању животне резилијентности, како физичке, тако и менталне. Резилијентношћу се сматра својеврсна отпорност на стрес и способност прилагођавања и

¹⁵ <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/jan/10/by-mollycoddling-our-children-were-fuelling-mental-illness-in-teenagers>

¹⁶ Исто

сучавања с тешким ситуацијама и осећањима. Поменути аутори праве аналогију између резилијентности и имунитета: као што је зарад остваривања пуног капацитета отпорности организма потребно да будемо изложени микроорганизмима и алергенима у одређеној мери, тако су и непријатне ситуације, изазови и мањи стресови потребни као темељ изградње будуће психолошке резилијентности.

Одгајање деце без ризика апсурдно постаје нов ризик за њихову будућност, а родитељи посвећују четири пута више времена само надзору деце док се играју напољу: према извештају *Future Foundation*, у 2006. то је 99 минута, у односу на 25 минута у 1975. Ни родитељима не одговарају последице које за породични живот и будућност њихове деце има нова тенденција затварања, контроле и ограничавања свих дечјих слобода. Иако спроводе овај нов начин васпитања и одгајања, родитељи заправо нису узрок негативних промена, већ је то скуп социо-економских фактора које Тим Гил набраја у својој студији из 2007. *No Fear, Growing up in a risk averse society*: доступност информација о ретким несрећним случајевима, доминација саобраћаја и начина живота који се „ослања“ на аутомобил, дуже радно време родитеља, деградација квантитета и квалитета јавних простора, распрострањеност разних облика забаве у затвореном. Гил користи и кованицу „култура страха“ којом социолог Френк Фуреди (Frank Furedi) означава „изражену анксиозност у погледу безбедности, која се манифестује кроз страх за децу иако су она статистички безбеднија него икад у људској историји“.

И сама деца неретко реагују на висок ниво забрана и контроле, а поменута студија наводи пример петиције школараца из Шефилда, коју су 2006. покренули поводом забране игре код нас познате као „шуга“. Нека деца су подржала забрану, очито усвојивши ставове и реторику одраслих, коју препознајемо у изјави једног од дечака: „У тој игри се често пада и није баш безбедно ако натрчиш на некога“.¹⁷ Већина је пак била против забране, а из изјаве једне тинејџерке стичемо увид у дечју перцепцију ставова одраслих: „Да будем искрена,

¹⁷ http://news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/newsid_4300000/newsid_4300600/4300681.stm (документу приступљено: 12. 5. 2022)

одрасли су понекад врло глупави. Све забрањују из разлога здравља и безбедности. Ако ће забранити овако једноставне ствари, можда би могли да нас затворе у празне собе, како бисмо били безбедни. Деца треба да пробају ствари и истражују, иначе ће, кад одрасту, правити глупе грешке јер нису стекли довољно искуства у детињству.“¹⁸

Ризична игра на безбеднији начин – покушаји операционализације новог приступа

У своје званичне препоруке¹⁹ о акцијама које треба предузети у сврхе превенције повреда, Национални институт за здравље и клиничку изузетност Британије уврстио је 2010. године и неколико ставки које сведоче о новом начину посматрања ризика, наводећи да нова политика превенције:

- заступа избалансиран приступ процени ризика и корисности окружења и активности за игру и разоноду;
- сузбија претерану аверзију према ризику;
- препознаје потребу деце и младих за развијањем вештина процене и управљања ризиком, у складу са својим узрастом и способностима.

„Ако желите учинити нешто добро за децу, дајте им окружење у коме ће моћи да додирују ствари око себе колико им воља.“ (Бакминстер Фулер, 1972)

Малобројна авантуристичка игралишта, чији је концепт претходно описан у поглављу о историји развоја игралишта, а која данас функционишу, представљају живи пример операционализоване стратегије балансираног ризика, попут игралишта *Kolle 37* у Берлину, које постоји и ради већ више од сто година, далеко пре првих авантуристичких игралишта у Данској и Британији. Заправо, на том месту се слободна игра одвија од почетка прошлог

¹⁸ http://news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/newsid_4300000/newsid_4300600/4300681.stm (документу приступљено: 10. 10. 2023)

¹⁹ <https://www.nice.org.uk/guidance/PH29/chapter/1-Recommendations#recommendations-for-outdoor-play-and-leisure> (документу приступљено: 14. 12. 2023)

века, али игралиште се гради и руши, мења облик, величину и структуру безброј пута, јер његова суштина и јесте дати деци слободу да одлуче шта ће и како радити, и у томе им пружити подршку и ограничену помоћ само у вези са оним чиме не владају. Слобода јесте кључна реч данашњих малобројних авантуристичких игралишта на којима деца могу да пале ватру, граде куће на дрвету користећи праве алате, да окопавају башту, брину о животињама. Међутим, овде се не ради само о слободи истраживања, игре, стварања, одлучивања, већ и ослобођености од страхова, брига и контроле наметнутих од родитеља, којима је приступ дозвољен само суботом. Но то није царство анархије, како би се на први поглед помислило – функционисање ових простора захтева присуство одраслих који ненаметљиво надгледају подухвати руководе њим, обучавајући децу неопходним вештинама, бринући о материјалима, алатима и правилима понашања.

Архитекта Алекс Гилијам (Alex Gilliam), у свом чланку за *Public Workshop*,²⁰ између осталог се бави и питањем које свим родитељима прво пада на памет при помисли на ову врсту игре – да ли је то опасно? „Деца су много опрезнија када су свесна да ризик постоји. На овом игралишту је било свега пар сломљених костију и убода на ексере у последњих двадесет година. Противно логици многих од нас, испоставља се да је за децу врло значајно дати им прилику да искусе ризик, да овладају околностима у свом окружењу, дођу у додир са стварима које их занимају и да падну с времена на време. Истраживања о повредама показују да су овакви концепти врло смислени и оправдани.“

²⁰ Gilliam, A. (2011). *Things We Like: What Happens When Children Build Their Own Three-Storey Playgrounds?* <http://publicworkshop.us/blog/2011/06/20/berlin-researching-temporary-land-use-policy-playgrounds/> (документу приступљено: 14. 11. 2023)



Сл. 29 и 30: Игралшне структуре са игралишта Kolle 37 у Берлину, фото: publicworkshop.us

Студија²¹ која је током пет година пратила стање с повредама на два игралишта у оквиру основне школе *The Parish School* у Тексасу, од којих је једно класично игралиште с фиксном каталожном опремом по савременим стандардима безбедности, а друго авантуристичко игралиште попут претходно описаног берлинског, изводи следећу статистику:

- током пет година, од августа 2010. до маја 2015, десило се девет тежих повреда (при чему тежа повреда подразумева потребу за интервенцијом у медицинској установи – долазак хитне помоћи, рендгенско снимање и сл.);
- од тих девет повреда, 7 се десило на класичном игралишту, а 2 на авантуристичком.

Циљ анализе је био процена релативног ризика, односно вероватноће да се повреда деси у некој од праћених активности. Број деце који је користио свако од игралишта помножен је укупним бројем сати играња на игралишту, и добијени број је представљао „изложеност“ ризику. Током петогодишњег периода бележене су све повреде које су се дешавале, па је број укупних повреда дељен са изложеношћу ризику:

Индекс ризика од повреде = број повреда/ изложеност ризику

²¹ Leichter-Saxby M., Wood J., *Comparing Injury Rates on a Fixed Equipment Playground and an Adventure Playground* <https://www.popupadventureplay.org/wp-content/uploads/2019/08/parish-just-the-facts-final.pdf>

Добијени индекс представља статистичку вероватноћу да се дете повреди током игре на игралишту.

Табела 3: Упоредни приказ индекса ризика од повреде на авантуристичком игралишту и током регуларне игре на школском одмору:²²

	1. број деце	2. сати играња	3. изложеност (1x2)	број повреда	индекс ризика
АИ*	150	1710	256500	2	0.00078%
ОДМОР	424	490	207760	7	0.00336%

* Авантуристичко игралиште

Дакле, калкулацијом степена ризика изведени су индекси од 0,78 за авантуристичко игралиште и 3,37 за слободну игру током одмора. Ради поређења и бољег разумевања апстрактних информација, дата је и табела индекса ризика игре на другим местима и током практиковања честих спортова:

Табела 4: Индекс ризика од повреде за различите спортове и начине игре:²³

Активност	Ризик од повреде (на 100,000 сати)
Рагби	290
Фудбал	130
Хокеј на трави	90
Кошарка	40
Тенис	15
Трчање	5
Игра у кући (15 година и млађи)	4
Играње на школском одмору	3.37
Голф	2
Стони тенис	1
Играње на авантуристичком игралишту	0.78

²² Leichter-Saxby M., Wood J., *Comparing Injury Rates on a Fixed Equipment Playground and an Adventure Playground* <https://www.popupadventureplay.org/wp-content/uploads/2019/08/parish-just-the-facts-final.pdf>

²³ Исто

Студија наглашава да је за оба игралишта добијен екстремно низак индекс ризика, а као што је јасно уочљиво у табели, исти као и током игре код куће, док далеко већи број повреда можемо очекивати током игре кошарке, фудбала или посете тематским парковима.

До врло сличних података је дошла и британска студија²⁴ о ризику и повредама током игре: „Статистички посматрано, ризик игре на игралиштима изузетно је низак кад је реч о фаталним исходима, док је у погледу мањих повреда ризик далеко мањи у односу на већину традиционалних спортова које деца упражњавају и приближно исти као ризик игре код куће.“

Промена начина на који се ризик третира у регулативи

Слично британским колегама, које су, као што смо претходно видели, редефинисали однос према ризику на игралиштима ка избалансираном неискључујућем приступу, аустралијски стручњаци су се на нов начин позабавили темом ризика за потребе Новог стандарда за игралишну опрему и облагање површина, AS 4685.0:2017.

Професор Дејвид Игер (David Eager), председник техничке комисије, објашњава намере уграђене у нови стандард:

„Ризик је неодвојив од игре и саставни део дечјег искуства. Постоје многи прихватљиви ризици који доприносе за учење подстицајном и изазовном окружењу. Циљ стандарда не треба да буде стављање деце под стаклено звоно, већ постављање изазова пред њих како би развили важне животне вештине.“

Овај приступ подржава новоуведена техника процене ризика, интегрисана у поменути стандард,²⁵ која у директну везу доводи изложеност ризику приликом коришћења неког простора, елемента или опреме и добробит и развојни подстицај који он доноси. По речима

²⁴ Ball D., *Risk and the Demise of Children's Play* in B. Thom, R. Sales and J. Pearce, eds, *Growing up with Risk*, Bristol, Policy Press, 2007.

²⁵ AS 4685.0:2017, *Playground equipment and surfacing, Part 0: Development, installation, inspection, maintenance and operation* <https://www.standards.org.au/standards-catalogue/standard-details?designation=as-4685-0-2017>

проф. Игера, техника омогућује квантитавну анализу и доношење одлука о одржавању, поправци или инсталирању неке опреме на основу конкретних података и искуства, а све с циљем да врати радост детињства, која у дигитално доба више него икад подразумева активну, слободну, физички ангажујућу игру напољу.

Како видимо на основу промена у законској регулативи, савремени став према игри у јавном простору прави својеврстан круг, и донекле се враћа на послератни развојни приступ. Речи претходно помињаног родоначелника џанк игралишта, данског архитекте Карла Теодора Соренсена, добра су илустрација подударача временски удаљених гледишта. На основу свог богатог искуства у дизајну игралишта, Соренсен је заузео став да су „извесни надзор и усмеравање деце потребни, али да треба бити изузетно пажљив у погледу мешања у дечји живот и активности“.

У концепцију и дизајн простора за игру који су пројектантски резултат овог истраживања „уграђене“ су претходно препознате и анализирани савремене тековине новог погледа на ризик као развојни подстицај. У том смислу, најсликовитија је већ наведена фраза – „довољно, не највише могуће безбедно“. Сваки од простора садржи елементе или активности који нуде изазове различитог нивоа захтевности, намећу деци потребу процене ситуације, простора и сопствених могућности.

Који су могући правци даљег развоја простора за игру у граду?

"Дете се не може саживети с градом док град поново не открије дете." (Алдо ван Ајк, 1968)

Пола века након ове Ван Ајкове реченице, чини се да је време за нов круг препознавања проблема и потреба савременог детета и породице као и потенцијала за њихово остваривање у градовима и друштву данашњице. Велики број истраживача, архитектата, урбаниста и педагога већ деценијама се бави изучавањем модела за остваривање урбаног окружења прилагођеног најмлађим грађанима, који је у теорији добио назив „град по мери детета“.

Град по мери детета

Модел града за хуманије одрастање полази од претпоставке да је урбано планирање усмерено ка добробити детета (*child friendly urban planning*) основ и платформа за опште инклузивно планирање. Његова премиса је да је град који је добар деци – добар или макар мало бољи и многим другим категоријама урбаног становништва.

Савремена демографска кретања указују да је неопходно у процесе доношења одлука укључивати децу, као важне актере и кориснике јавног простора у градовима, посредно и непосредно.

„Потребе које деца имају у урбаној средини исте су као и потребе свих осталих становника: безбедне и чисте улице, приступ зеленим површинама, чист ваздух, прилике за различите активности у јавном простору, могућност слободног кретања и дружења, место које ће звати домом.“²⁶

Која су својства града који би се могао назвати градом по мери детета?

 Здравствена добробит	<ul style="list-style-type: none">- физичка активност- ментално здравље- приступачне активности- међугенерациска сарадња	 Природа и одрживост	<ul style="list-style-type: none">- веза са природом- зоне “дивље” природе- ризик и авантура- могућност изолације
 Безбедност	<ul style="list-style-type: none">- безбедан саобраћај- приступачне улице- осећај сигурности- социјална правда	 Резилијентност	<ul style="list-style-type: none">- резилијентност грађана- добра еколошка решења- отпорност на разне претње- мултифункционалност
 Јака заједница	<ul style="list-style-type: none">- осећај повезаности- заједничко време- социјалне интеракције- инклузивност	 Пример добре праксе	<ul style="list-style-type: none">- позитивна промена- грађански дух- заједништво- превазилажење разлика

Сл. 31: Нека од издвојених својстава града који представља добро окружење за одрастање деце из *Cities Alive* студије

²⁶ Arup, *Cities Alive, Designing for urban childhoods*, 2017.

<https://www.arup.com/perspectives/publications/research/section/cities-alive-designing-for-urban-childhoods>

Cities Alive²⁷ студија структурира мере које је могуће применити у граду, а у правцу подизања нивоа прилагођености града деци. Мере су подељене у 14 врста интервенција, од којих су многе примењиве у малој размери, на локалном нивоу, а могу доста тога да промене:



Простори игре који су више од скупа дизајнираних елемената, који нуде избалансирани приступ ризику и могућност за целу породицу да проведе дуже време заједно.



Мултифункционалне озелењене површине, попут паркова у којима се задржава кишница и омогућује игра и по влажним и по сувим условима.



Простори и објекти културног наслеђа, могу постати вредни ресурси за “разигравање” искуства града.



“Дивљи простори” су добар начин за реактивацију запуштених и некоришћених парцела и увођење елемената природе у градско окружење.



Креирање осећаја припадности и својине над јавним простором кроз заједничку креацију и појачану активност, који последично умањују вандализам и цене одржавања.



Креативни пунктови попут ликовних интервенција, уметничких инсталација и дизајнираних елемената који нуде интеракцију и игру на рутама свакодневног кретања.



Градилишта могу постати вредни ресурси за учење, уколико би се дизајном заштитних ограда радови учинили видљивим



Промишљеним дизајном простора око школа и других објеката од важности за заједницу, може се постићи мултифункционалност и њихова употреба и након радног времена.

²⁷ Arup, Cities Alive, Designing for urban childhoods, 2017.



Простори више генерација
могу постати подршка развоју комшијских односа и спона између млађих и старијих чланова заједнице.



Ублажавања саобраћаја
и скретања пажње возача на појачано присуство пешака ликовним интервенцијама, променама материјализације и постављањем препрека.



Приоретизација пешака увођењем зона без саобраћаја, периодично или трајно, у зонама локалних и приступних улица.



Комуналне баште омогућују међугенерациску сарадњу, физичке и активности социјализације и развоја вештина.



Мапирање комшилука вођено од стране деце, обезбеђује дубљи увид у проблеме и потенцијале локалног окружења.



Улица игре (“Play street”) као начин привременог и повременог затварања улице за саобраћај зарад коришћења исте за игру и дружење унутар локалне заједнице.

Сл. 32: 14 врста интервенција које могу знатно подићи ниво прилагођености града детету (*Cities Alive*)

Предложеним променама и прилагођавањима градске структуре студија истиче важност редефиниције парадигме јавног простора ка интегралном приступу – од искључивости намена до њиховог суживота на добробит свих грађана. Прилагођеност простора деци не мора нужно искључивати остале кориснике нити га изоловати од остатка јавног простора. Након опробаних различитих стратегија обликовања и планирања простора намењених игри у граду, намеће се потреба за новим промишљањем уочених проблема – првенствено изолованости и функционалне усмерености игралишта, чак и саме идеје о игралишту као наменском простору за децу. Ако пункт за игру у јавном простору не представља довољно добро решење у савременом социјално-урбанистичком контексту, унапређење морамо потражити у другачијој просторној дистрибуцији игре у граду. Једна могућа опција јесте мрежа простора који ће игру учинити свеприсутном у граду, попут новог нивоа урбане инфраструктуре – оне намењене подстицању разиграности, како деце тако и одраслих. Оне

која оплемењује градски простор игром, чинећи га бољим за све. Промена парадигме подразумева поглед изван граница игралишта, сагледавање проблематике шире од базена с песком.

Након анализе игралишних простора и феномена игре, можемо закључити да је развој игралишта направио својеврстан круг и да су могућности унапређења наизглед исцрпљене – налазимо се у вакууму створеном растућим захтевима и стандардима безбедности, комерцијализацијом игре и продором технологије у дечји живот, који у садејству стварају окружење које спутава дечји развој.

Теза коју овај рад испитује, и кроз практични део пројекта покушава да понуди као решење изводљиво у пракси, јесте да **у граду (или комшилуку) по мери детета, (готово) сваки простор може бити место и прилика за игру.**

У том контексту је потребна и темељна промена схватања игре у граду, и то са два кључна аспекта:

- **функционални аспект:** искуство је наметнуло потребу за отклоном од усмерене, дизајном дириговане игре и окретање ка спектру најразличитих активности и оснажујућих искустава које деци можемо понудити у јавном простору, постављајући пред њих развојно подстицајне изазове, разумне ризике и слободу процене хоће ли их прихватити или не;
- **просторни аспект:** развој савремених градова ограничава слободу кретања деце и постоји потреба да садржаји игре продру у све поре градске структуре, не би ли пришли што ближе деци. Више није довољно планирати игралишта као ограђене пунктове за игру, просторно-функционално изоловане од окружења. Треба осмислити разнородне модалитете „уградње“ игре у просторе кретања, задржавања, кратких пауза, елементе грађене структуре (фасада, надстреха, партера), урбаног мобилијара, зелених површина и сл.

Промена парадигме игралишта

Савремени увиди²⁸ у комплексан сплет фактора који су довели до преполовљења времена играња напољу, епидемије гојазности и учесталих проблема с менталним здрављем деце и младих – намећу нам питање шта (све) треба урадити и променити да би градови постали подстицајније окружење за одрастање деце? Да ли нам треба више игралишта? Да ли су нам потребна другачија игралишта? Уколико се сагласимо око њиховог новог концепта, да ли ће то бити довољно?

Студија *Child-Friendly Urban Design: Observations on public space from Eindhoven (NL) and Jerusalem (IL)* (Krishnamurthy, Steenhuis, Reijnders, Stav, 2018), емпиријска анализа игре у два града (Ајндховену и Јерусалиму) посматрањем и интервјуисањем великог броја грађана из обе средине – показује да не постоји директна корелација између броја игралишта у граду и стварне заступљености играња напољу. Кроз радионице и анкете је уочено да су фактори безбедности улице и близине простора за игру месту становања детета, важнији од дизајна или опремљености игралишта. Аутори закључују да већи број простора посвећених игри неће учинити градове бољим местом за одрастање, већ да је за унапређење услова за игру напољу неопходан низ интервенција на нивоу града – од плана улице, преко блока и комшилука, до урбане мреже.

Како овај рад има намену да понуди стратешку концепцију за унапређење градског окружења у погледу доступности и стварне употребљивости простора за игру на нивоу комшилука, важно је нагласити да она захтева остварење низа предуслова који су изван домена не само докторског уметничког пројекта већ и архитектонско-дизајнерске струке. Ти предуслови се тичу првенствено безбедности саобраћаја, као што ће показати и анализа студија случаја, они зависе од доносилаца одлука на нивоу локалне самоуправе, а након истраживања ширег тематског оквира и примера добре праксе, можемо побројати неколико кључних: детаљно бављење саобраћајном регулацијом и прибегавање различитим модалитетима прилагођавања система: ограничавање брзине, појачано

²⁸ [Want kids in cities to play outside? Just building playgrounds isn't enough](#)

обележавање, промена материјализације и правца, примена привремених затварања, редефиниција мреже на нивоу комшилука.

У контексту претходно приказаног историјског развоја игралишта, становиште изнето у овом раду је да је потребно направити корак уназад ка мање дефинисаном игралишту, с мање усмереном дечјом активношћу, уз здраву дозу ризика.

Потребна нам је нека врста просторног оквира који је релативно стабилан у смислу физичке структуре, програмски флексибилан и различитим контекстима прилагодљив модел, који је препознат у *playborhood* концепту.

***Playborhood* концепт – кључни појмови и одреднице**

Израз је скован од две енглеске речи – игра и комшилук:

PLAY + NEIGHBORHOOD = PLAYBORHOOD

Након анализе појма и феномена игре, потребно је осврнути се и на конотацију комшилука у контексту града по мери детета.

***NEIGHBORHOOD/ Комшилук*: локални ниво деловања**

У *Cities Alive* студији нарочито се наглашава важност интервенција на нивоу комшилука/*neighbourhooda* као простора који имају кључну улогу у градњи „дечје инфраструктурне мреже“ која нуди безбедне и подстицајне путање кроз град:

"У раном узрасту деца доживљавају свет у малој размери и њихов просторни домет је у највећој мери одређен потребом да буду близу родитеља. Касније се њихов фокус мења у правцу независније игре и самосталнијег кретања у близини дома зарад дружења и истраживања ширег простора. За постизање најбољег учинка у подстицању самосталне слободне игре и кретања деце у градском простору треба интервенисати у склопу резиденцијалних зона. Тротоари и плочници испред кућа и зграда прва су прилика за

откривање и истраживање млађе деце, док локални паркови и јавни простори постају све доступнији како деца расту."

Можда најилустративнија може бити редефиниција израза већ много пута употребљеног и у овом раду: „игра У граду“ у израз „игра С градом“ (*playing IN the city/playing WITH the city*).

Зборник студија случаја *The City at eye level for kids* (Danenberg, Doumpa, Karssenberг, 2018) приказује низ примера у пракси остварених стратегија прилагођавања градског простора деци, и извлачи закључке о њиховој широј примењивости, међу којима је један посебно добра одредница *playborhood* концепта:

„Распротримо игру даље од игралишта! Без обзира на начин живота, материјалне и културолошке услове, локацију на планети, игра је витална за сву децу, њихов физички и ментални раст и развој. Ако је планирамо на добар начин, игра ће доспети много даље од игралишта. Интегришимо игру у своје дневне рутине и осмислимо животне и јавне просторе попут улица, тротоара, аутобуских станица, градских тргова, паркинга и заједничких простора као одредишта игре.“

Многобројним истраживањима, од којих и неколико претходно овде наведених, уско се повезује повећање нивоа физичке активности код деце с доступношћу инфраструктуре за игру. Врло конкретну информацију и просторну одредницу ове доступности добијамо из једне канадске студије којом је врло прецизно праћена активност деце, коришћењем ГИС података,²⁹ а која је показала да је постојање простора за игру у кругу од 1 км од места становања значило пет пута већу вероватноћу да дете има нормалан здравствени статус и телесну тежину, у поређењу с децом којој простори за слободну игру напољу нису доступни. У студији се закључује: „У сврхе подстицања физичке активности и здраве

²⁹ ГИС представља скуп база података, софтвера и хардвера који пружају могућност управљања просторним подацима. У најужем смислу то је систем способан да интегрише, чува, уређује, анализира и приказује просторне информације (извор: Урбанистички завод Београда [www.urbel.com > uploads > info26 tema](http://www.urbel.com/uploads/info26_tema))

телесне тежине код деце, постојање игралишне инфраструктуре се испоставило важнијим од постојања зелених површина без могућности за игру.“ (Potwarka et al. 2008)

Наведени закључци нам снажно сугеришу важност „густе“ мреже простора за игру, која не мора нужно бити у директној вези са зеленим или парковским површинама, већ независни систем интегрисан у градско ткиво тако да постане његов градивни елемент.

Студије случаја – примери добре праксе

Примери спроведених иницијатива и пројеката који следе, садрже елементе *Playborhood* принципа у мањој или већој мери и усмерени су препознатим вредностима од значаја за овај рад.

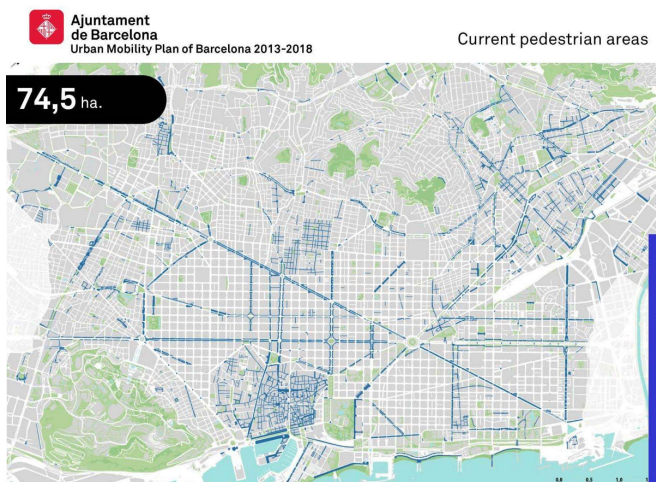
1. **Barcelona Superblocks** је велики пројекат урбане ревитализације Барселоне, који је почео с реализацијом 2013, и након прве успешне фазе наставља с развојем и применом на новим локацијама. У питању је стратегија дугорочне урбане одрживости, која почива на трансформацији микроцелина – комшилука, и доминантно се бави саобраћајном структуром града, а њени се позитивни исходи потом одражавају на читав спектар аспеката урбаног живота – микроклиму и загађеност, кретање и игру деце, функционисање локалне заједнице, економску успешност локалних бизниса.

За овај рад, пример *суперблокова* (или *суперила*, како их зову у Барселони) нарочито је важан, јер у пракси показује логику и редослед корака у креирању града по мери детета, а који је препознат у истраживању и изнет као један од закључака – предуслов остваривању веће слободе кретања и игре деце у граду јесте побољшање саобраћајне безбедности.

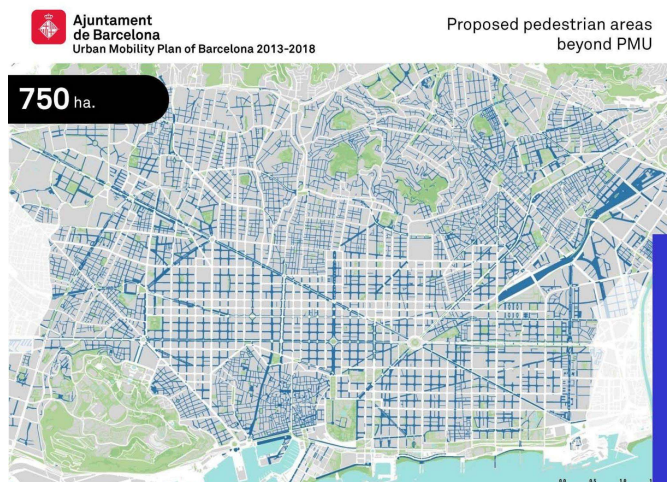
Добро познат пример градских блокова Барселоне, урбанисте Илдефонса Серде (Ildefons Cerdà Sunyer), историјски потврђен као успешан у смислу остваривања добре прегледности улица, високог нивоа урбанитета и идентитета, подразумева

модуларну ортогоналну мрежу углавном квадратних блокова, засечених ћошкова, оивичених улицама, које су понегде пресечене дијагоналним авенијама. Упркос широком уличном профилу, интегрисаном зеленилу и разгранатој бициклическој мрежи, с временом је Барселона постала град загушен колским саобраћајем, с константно прекораченим дозвољеним нивоом загађења и хроничним мањком зелених површина. Идеја о суперблоковима појавила се крајем осамдесетих година XX века, али ушла је у нови план мобилности тек 2013.

Амбициозни план урбане трансформације има за циљ смањење интензитета колског саобраћаја за 21 %, остваривање 80 % мобилности на одржив начин (пешке, бициклом, јавним превозом) и претварање чак 60 % улица у полу-пешачке зоне, односно зоне изузетно лимитираног саобраћаја.



Сл. 33: Постојеће пешачке зоне, пре примене плана

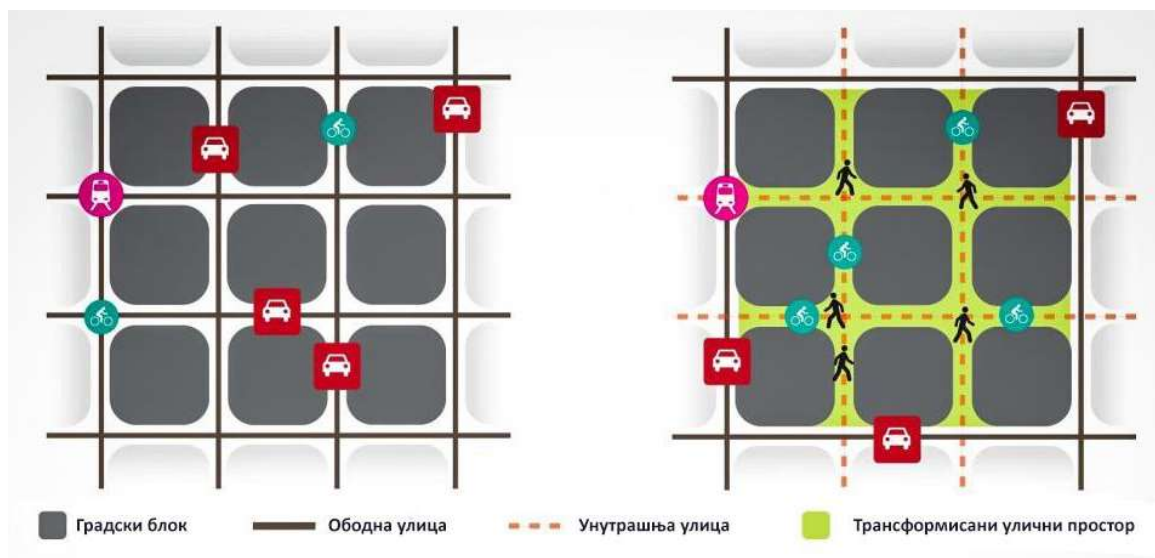


Сл. 34: Планиране пешачке зоне након спровођења плана урбане мобилности Барселоне³⁰

Суперблоком се назива интервенцијом обједињена зона од девет блокова одабрана тако да буде оивичена улицама вишег ранга, а да садржи унутар свог поља улице нижег ранга и интензитета саобраћаја. Сав колски, као и брзи бициклически саобраћај се „извлачи“ на спољне улице док се унутрашње претварају у

³⁰ Извор: Mobility Plan of Barcelona 2013–2018

полупешачке зоне – у којима се повећава присуство зеленила, простора за игру, шетњу, рекреацију и одмор, а смањују гужва, загађење и бука. Аутомобили и даље имају приступ, као и сервисна, комунална и возила хитних служби, али под сасвим новим условима регулације и брзине кретања.



Сл. 35: Саобраћајне површине пре формирања суперблока

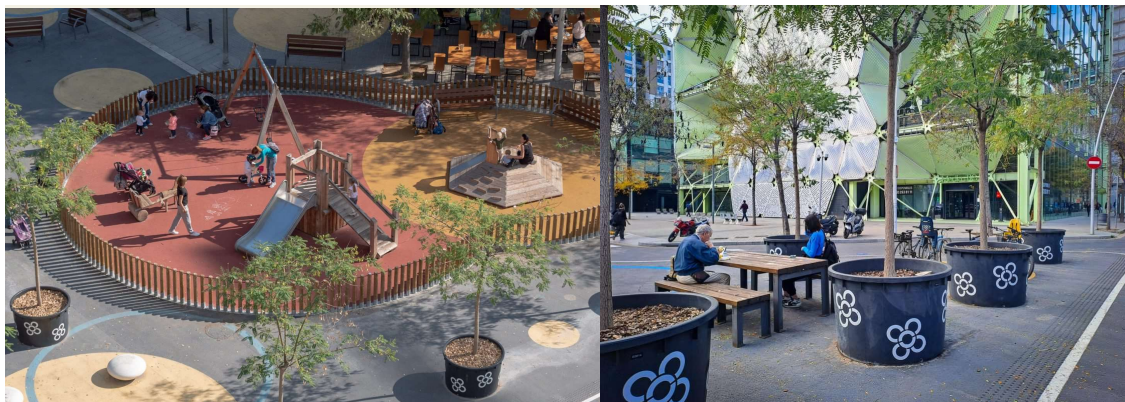
Сл. 36: Саобраћајне површине у суперблоку

Извор: Eggimann S. (2022) *The potential of implementing superblocks for multifunctional street use in cities.*

Прва Суперила је остварена у крају Побленоу, у ком доминира социјално становање. Као и већина драстичних промена, испрва је наишла на отпор грађана, побуђен бојазнима да ће блокови бити саобраћајно одсечени и неприступачни. Како ће се касније показати, овај отпор је добрим делом био последица недовољне информисаности грађана о новим плановима и интервенцијама, што се као пропуст приписује неадекватној комуникацијској стратегији градске управе. Током прве године примене новог концепта и непосредног искуства како станара суперблока тако и оних који у њему раде или га посећују, став грађана се су преокренуо ка доминантно позитивном и подржавајућем. Из изјава станара³¹ сада можемо сазнати

³¹Документарни видео о искуствима са терена <https://vimeo.com/282972390>

да су „поново открили свој комшилук“, „упознали комшије“, да се осећају безбедно и опуштено и да им простор заиста припада, да у унутрашње улице залази јако мали број аутомобила, да се клупе и излетнички столови непрестано користе за дружење, сусрете чак и пословне састанке. Пилот-пројекат се показао изузетно успешним и став грађана и планера је исти – да је потребно наставити са широком применом суперблокова широм града.



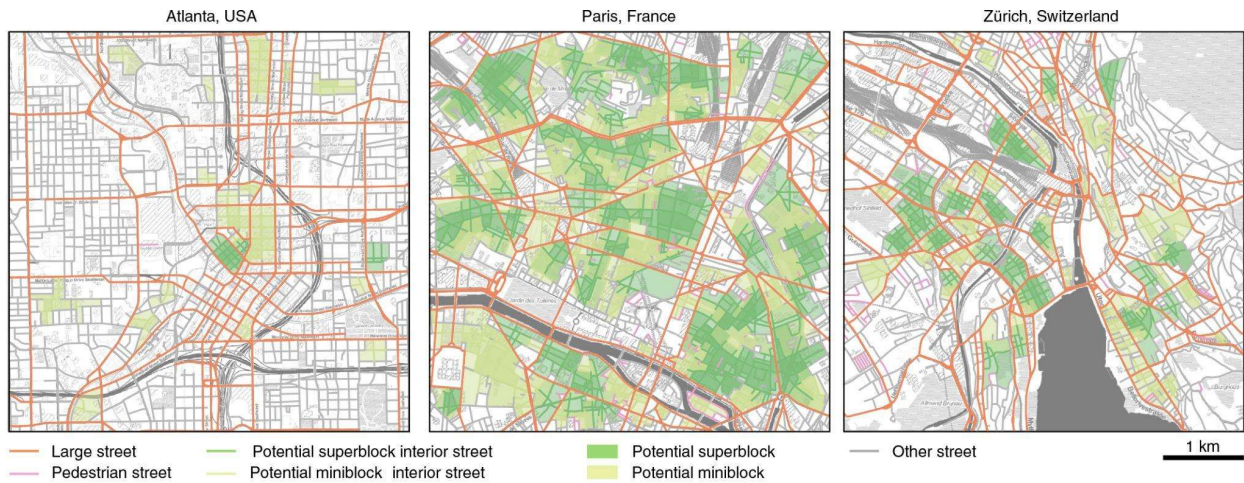
Сл. 37: Унутрашњост суперблокова; фото: Anna Beltri и Michele Castrezzati

Суштински, суперблок је метод урбане трансформације који човека и његове потребе ставља у средиште интересовања планера и доносилаца одлука, с резултатима видљивим и користима мерљивим у пракси. Један од исхода стратегије јесте обезбеђивање оптималних услова за остваривање *playborhood* концепта – богате мреже простора за игру непосредно доступних деци у близини становања, као и повезујућих рута за слободно, безбедно и независно кретање деце.

Барселона у другој фази примењује концепт суперблокова и на велике линеарне потезе – градске авеније, а истраживачи, урбанисти и архитекте широм света изучавају могућности примене овог конструктивног приступа и у другим градовима и његове адаптације на другачије урбане матрице, густине насељености и друштвено-економски контекст. Аутор једне од таквих студија,³² Свен Егиман (Sven Eggimann) ради свеобухватну анализу суперблок-стратегије и могућности њене

³² Eggimann S. (2022) *The potential of implementing superblocks for multifunctional street use in cities*

примене на осамнаест градова широм света, правећи упоредну графичку анализу добијених резултата:



Сл. 38: Анализа урбанистичких потенцијала Атланте, Париза и Цириха за увођење суперблокова; извор: *The potential of implementing superblocks for multifunctional street use in cities*

Закључак је да је стратегија адаптабилна и на неортогоналне и неправилне градске матрице, и да правилна мрежа заправо није нужни услов нити гарант могућности примене овог концепта. У неким од градова предмета студије искалкулисан је проценат од чак 40 % улица које могу постати унутрашње улице суперблока. Ова информација је врло значајна за овај рад, као претпоставка могућих промена и остваривања предуслова за формирање *playborhood* мреже у различитим срединама и контекстима. Чак и у градовима потпуно другачије урбанистичке структуре од Барселоне, Егиманова методологија омогућује анализу потенцијала делова града да постану суперблокови, јер узима у обзир низ додатних фактора, попут морфологије терена или густине насељености.

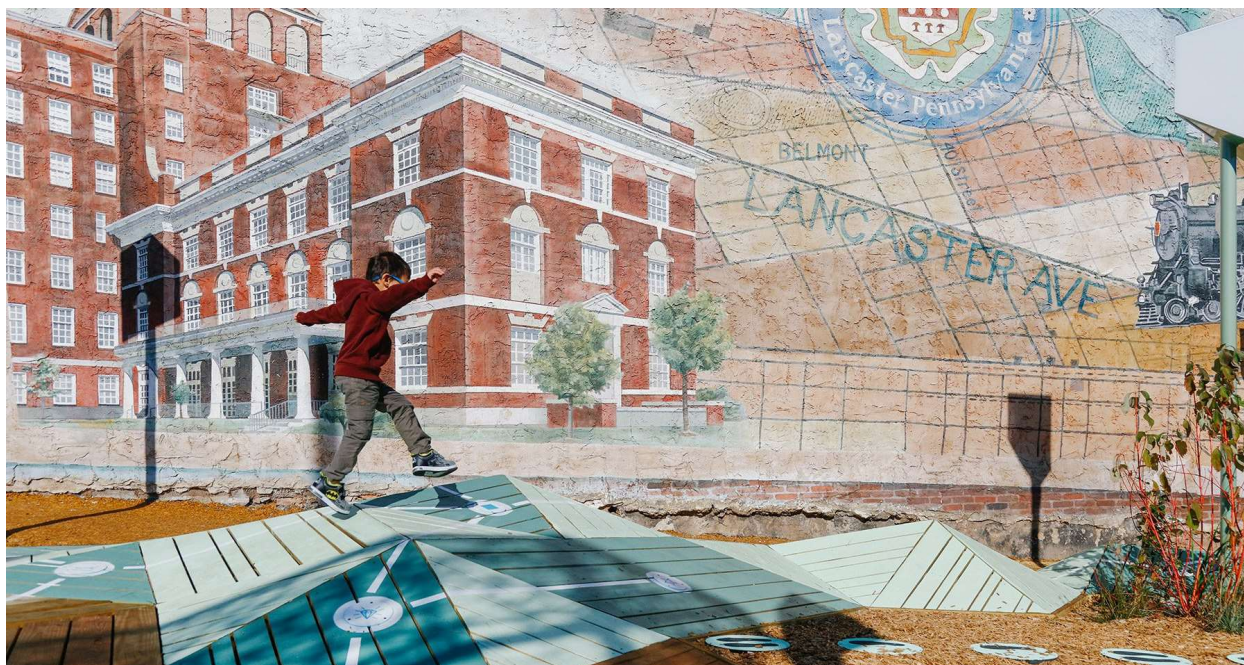
Иницијативе за сличним интервенцијама јављају се и већ у неком облику остварују широм света:

- у Берлину постоји Kiezblock кампања за увођење суперблокова, а слични пројекти већ се спроводе у Лајпцигу, Хамбургу и Бечу;
- У Лондону, од појаве ковид пандемије, постоје тзв. зоне саобраћаја ниског интензитета;
- у Буенос Ајресу је од 2018. успостављено пет суперблокова;
- Кина је у своју праксу урбанистичког планирања увела појам „еко блока“, и досад их реализовала на преко стотину локација.

2. **Urban Thinkscape**³³ је пример коришћења запуштеног градског простора, који својим стањем деградира окружење, и његово „репрограмирање“ и стављање у функцију учења кроз игру и задржавања деце и одраслих у наменски дизајнираном амбијенту. Локација је врло прометна – крај градског блока у америчком граду Филадельфија, на месту уливања двеју мањих улица у једну већу, одмах уз аутобуску станицу. Место је стратешки одабрано управо због директне везе са саобраћајном инфраструктуром – начин да се игра и учење појаве као садржаји на путањи кретања многих родитеља и деце, као активност и док чекају аутобус.

Ова интервенција представља појединачну пренамену до тад нефункционалног простора, која је у духу намера овог рада, као фрагмент мреже сличних простора позиционираних дуж путања кретања деце, уз пласирање специфичних тематских искустава, у овом случају стицања знања из математике, науке и језика, уз дружење и интеракцију с децом и одраслима из комшилука.

³³ <https://playfullearninglandscapes.com/project/urban-thinkscape/>



Сл. 39: Део Urban Thinkscape интервенције; фото: Sahar Coston-Hardy

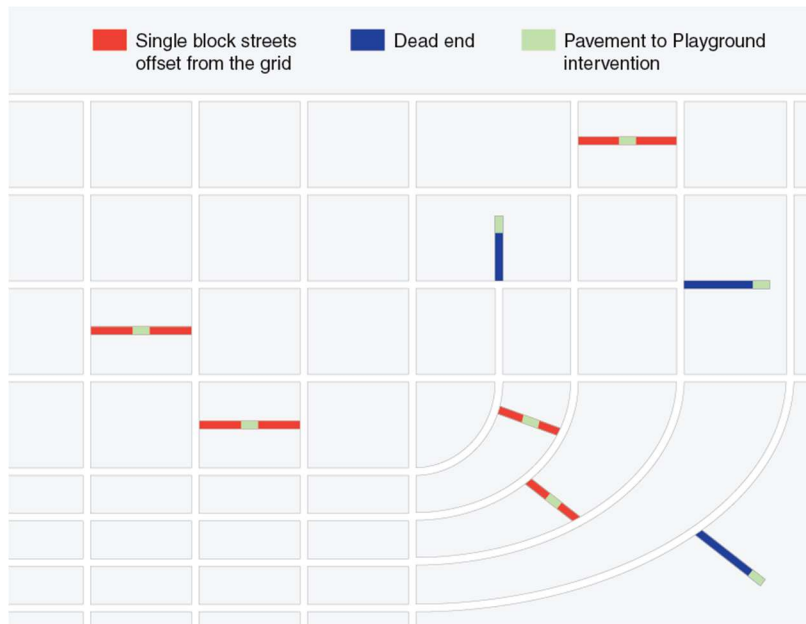
3. ***Pavement to Playgrounds***³⁴ је њујоршки програм редефинисања саобраћајне мреже и регулације локалних приступних улица у сврху повећања броја градских локација намењених игри. Пример интервенције у оквиру овог амбициозног програма који има намеру да обогати Њујорк за стотину нових простора за игру, јесте игралиште у Бруклину смештено у центру блока. Улица ниске фреквентности која је пролази кроз блок је пресечена, учињена слепом из два правца уз обезбеђивање истог броја паркинг места прекомпоновањем уличне регулације, да би се у њеној средишњој зони организовао простор за игру. Нова зона је, заправо, намењена локалним сусретима више генерација, породичном боравку напољу, дружењу и игри деце из комшилука.

³⁴ Stringer S. (2019) *State of Play: A New Model for NYC Playgrounds*, New York, USA, Bureau of Policy and Research



Сл. 40: Пример једног од нових њујоршких игралишта насталих у зони „прекида“ локалне приступне улице; извор: Stringer S. (2019) *State of Play: A New Model for NYC Playgrounds*

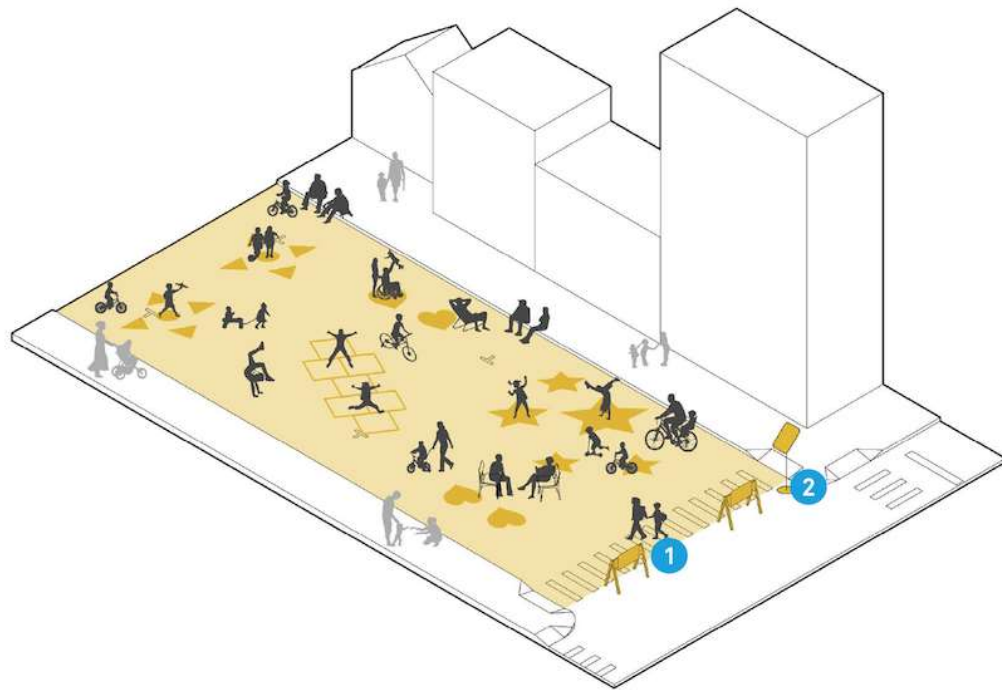
Овај концепт је, како видимо на мапи испод, примењиван на многе локалне приступне улице, код којих укидање пролазног саобраћаја није угрозило њихово функционисање, као ни паркирање, доставу и приступ сервисних возила.



Сл. 41: Шема избора улица у којима ће се интервенисати „пресецањем“ тока саобраћаја и увођењем простора за игру; извор: Stringer S. (2019) *State of Play: A New Model for NYC Playgrounds*

4. Play street/ school street

У Америци и Европи је већ деценијама присутан принцип увођења игре у јавни простор „на кућном прагу“, такозване улице за игру или разигране улице - *Play Street*, која подразумева трајно или привремено и повремено затварање улица за проточни колски саобраћај. На пар сати или на цео дан, улица се затвара за проток возила, често уз повлачење и оних паркираних да би се улица као традиционални простор игре ослободила и на кратко вратила деци. Велики број градова у свету већ има разрађен организациони и законски оквир за *улицу за игру*: дефинисане услове и категоризацију саобраћајница које се квалификују за ову врсту затварања, као и прописану процедуру пријаве и добијања дозволе. У питању су локалне приступне улице ниског интензитета саобраћаја, најчешће у зонама високе густине насељености, доминантно вишепородичног становања. Ова врста „интервенције“ или догађаја је локалног карактера, и у смислу циљне групе и у смислу иницијативе и организације – подразумева ангажовање станара у непосредној околини, а последично утиче на упознавање и зближавање комшија и грађење заједнице, о чему сведоче и искуства учесника:



Сл. 42: Илустрација затварања улице у сврху посвећивања простора игри; извор: nacto.org

„Захваљујући улици за игру, у нашем крају је почео да се успоставља осећај заједништва који досад није постојао. Деца више нису странци једни другима, радују се кад се сретну.“³⁵

Регулација саобраћаја је, као што примери јасно показују, окосница остваривања основних предуслова за независније кретање деце и повратак игре у јавни простор. Пример тзв. школских улица још једна је варијанта затварања улица за проток возила и интервенције на градској саобраћајној мрежи која прати измењен сет приоритета, а у функцији безбеднијег самосталног кретања деце од куће до школе и смањења загађења у близини школа.

Иницијатива започета 2012. у Италији заснивала се на двадесетак година дугој традицији затварања улица у близини школа ујутру и поподне, у време интензивног кретања деце, у граду Болцану на северу Италије. *STARS Europe* пројекат је, како се наводи у извештају о примени и експанзији концепта школских улица,³⁶ популаризовао ову праксу чији су позитивни ефекти на град, децу, екологију и безбедност допринели да у наредној деценији она постане широко прихваћена и примењивана.



Сл. 43: Број школских улица широм света, илустрација: *School streets: putting children and the planet first*

³⁵ Fairbrother G., Brophy K., Randle E. *1000 Play Streets Toolkit*

³⁶ Clarke R. (2022) *School streets: putting children and the planet first*, Child Health Initiative's Advocacy Hub. <https://www.fiafoundation.org/media/hr3fmhin/school-streets-report-pages.pdf>

Школске улице у неким случајевима подразумевају затварање у одређено доба дана, док у другим представљају трајну промену у пешачку зону, која потом може интегрисати и игру. Градске власти Париза су уочи и током ковид пандемије покренуле спровођење амбициозног плана претварања великог броја улица у школске, од којих већ 122 функционише, а након покретања грађанске иницијативе за подизање безбедности саобраћаја због поражавајућих статистика из 2017, са тридесет седморо деце усмрћене у саобраћају.



Сл. 44 и 45: Rue Pierre Foncin у Паризу, пре и после интервенције превођења у „школску улицу“; фото: Christophe Belin / Ville de Paris³⁷

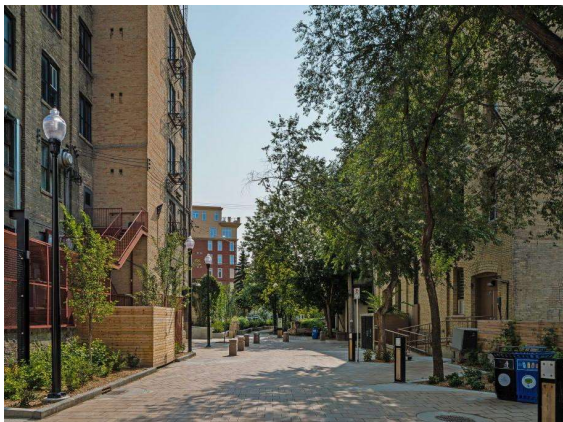


Сл. 46 и 47: Rue de la Providence у Паризу, пре и после интервенције превођења у „школску улицу“; фото: Christophe Belin / Ville de Paris³⁸

³⁷ <https://www.paris.fr/pages/57-nouvelles-rues-aux-ecoles-dans-paris-8197#arrondissement-5-vlx72>

³⁸ <https://www.paris.fr/pages/57-nouvelles-rues-aux-ecoles-dans-paris-8197#arrondissement-5-vlx72>

5. **Woonerf** је још један концепт саобраћајне регулације улица у стамбеним градским зонама, који даје предност квалитету живота у јавном простору над ефикасним и проточним саобраћајем. Настао седамдесетих година у Холандији и примењен на преко 6.000 улица, као одговор урбаних планера на ауто-центрично планирање за вртоглаво растући број аутомобила, у буквалном преводу значи „улица за живот“ или „жива улица“, и намењена је пешацима, бициклистима, игри напољу, уз ограничење брзине моторних возила на брзину пешачког кретања, регулисане не само саобраћајним знацима, већ и честим променама правца и материјализације, као и денивелацијама, разноврсним препрекама, елементима за игру и зеленилом. Овај концепт, насупрот очекиваном и уобичајеном раздвајању, обједињује и „стапа“ две врсте саобраћајних површина – коловозну и пешачку, чиме се свим актерима изједначава право приступа саобраћајној површини. Примењивана и у другим европским земљама (у В. Британији: *Home zone*), Аустралији и Америци, *woonerf* враћа улицу грађанима и поново је чини истински јавним простором.



Сл. 48: Пример woonerf улице; извор: citygreen.com Сл. 49: пример woonerf улице; извор: www.canin.com

6. *Red carpet* у Генту

Белгијски град Гент је спровео велики партиципативни пројекат реализован под симболичним називом „црвени тепих“,³⁹ којим се наглашава важност која се придаје позицији деце у граду – њиховом слободном кретању, игри и осећању уважавања у

³⁹ [How two Belgian cities turned their pavements into playgrounds](https://www.bbc.com/news/health-55888888)

друштву. Тепих је и асоцијација на технику „ткања“ којом су планери имали намеру да спроведу „уградњу“ нових елемената у градску структуру, а у служби безбеднијег кретања деце и умножавања опција за игру и провођење времена напољу. Планери су мапирали путање и циљеве кретања деце и дуж трасе применили неколико једноставних стратегија:

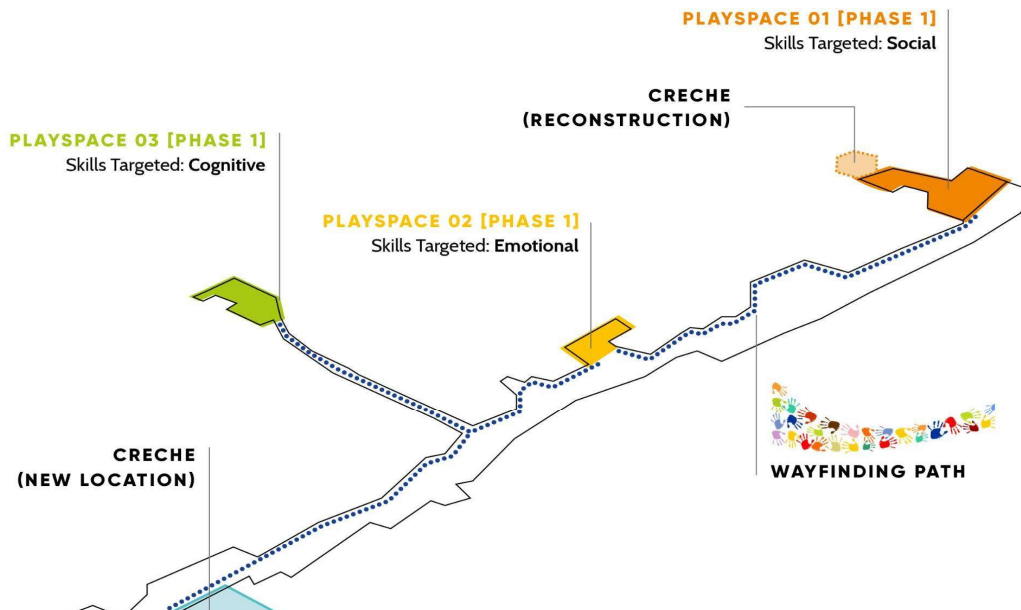
- промена партерне материјализације (црвена опека), како би путања целим својим током била јасно уочљива;
- проширивање тротоара где год је то било могуће;
- коришћење сваког погодног успутног простора за интегрисање елемената игре;
- примена бројних техника интеграције подстицаја за успутну игру – најчешће врло једноставних, попут боја, ликовних интервенција на пешачким прелазима, малих препрека на путу за прескакање, заобилажење и сл.

Циљ „црвог тепиха“ био је да се препознате руте интензивнијег дечјег кретања обележе, учине безбеднијим и деци занимљивијим, како би се осећала добро и добродошло у свом граду и комшилуку.



Сл. 50: Шема трасе интервенције „црвог тепиха“ у Генту; извор: <https://apolitical.co/solution-articles/en/how-two-belgian-cities-turned-their-pavements-into-playgrounds>

7. **Activating Play** пројекат у насељу Кајелича у Кејптауну (Јужноафричка Република), који је реализовала компанија Аруп у сарадњи с локалном организацијом *Ikhayalami* и ЛЕГО фондацијом.



Сл. 51: Шема мреже простора пренамењених за игру и повезаних „дечјом рутом“ у насељу Кајелича у Кејптауну; извор: *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020)

Неформално насеље Кајелича карактеришу превелика густина насељености, нехигијенски услови и изложеност деце различитим опасностима у окружењу – криминалу, еколошким и здравственим претњама – што све ограничава могућности њиховог кретања и слободне игре. Анализом стања на терену препознате су могућности за интеграцију простора за игру и учење напољу кроз мрежу пренамењених и редизајнираних „џепова“ у ткиву насеља, повезаних посебном комуникационом рутом намењеном деци.

8. Мрежа простора за игру у Антверпену

Град Антверпен, у Белгији, у своју стратегију развоја уградио је јасан и наизглед једноставан циљ: да свако дете има прилику за игру напољу, по могућству „на свом кућном прагу“, односно у непосредној близини куће.

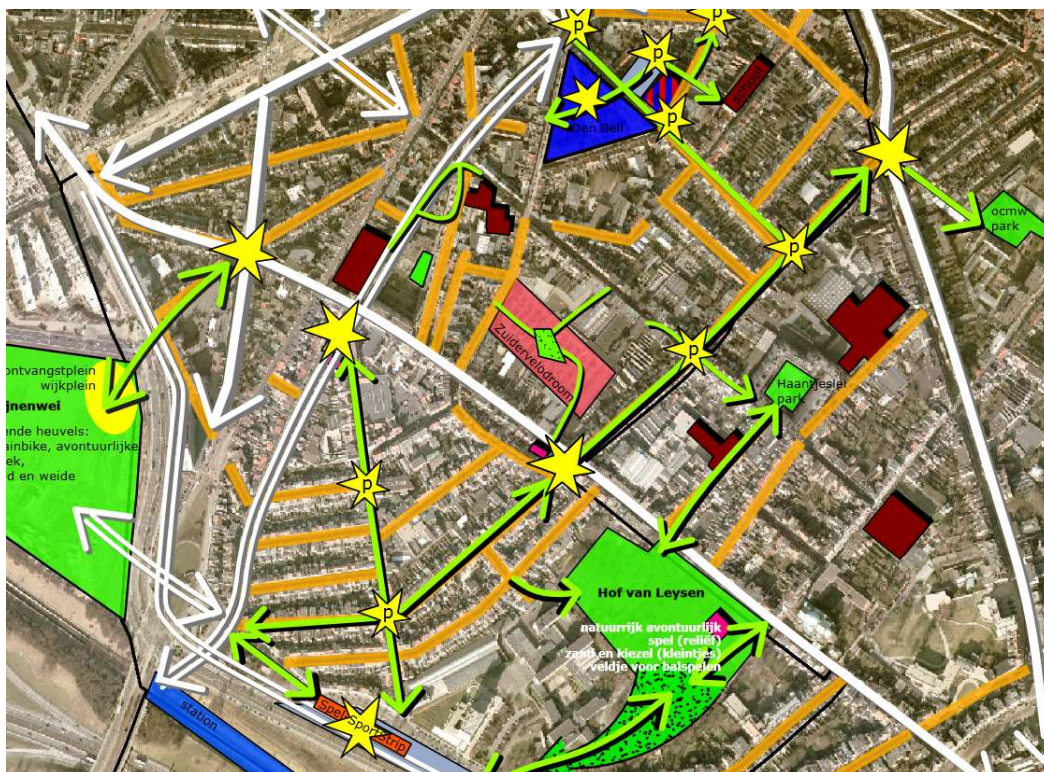
Остварењу циља су приступили систематично, с јасно дефинисаном методологијом: тим планера и дизајнера детаљно се упознаје с делом града који се унапређује, организују се консултације и радионице с децом и родитељима, анализирају се путање њиховог кретања, места игре и дружења, раде се анкете о проблемима, потенцијалима краја и предлозима за унапређење јавног простора како би био прилагођенији деци. Ова исцрпна база података користи се потом као ресурс за планирање мреже простора намењених игри (*Play Space Web*, односно *Speelweefselplan*) међусобно повезаних рутама којима деца могу самостално и безбедно да се крећу по свом крају.

Вим Сегерс (Wim Seghers), стратег за просторе игре Антверпена и вођа пројекта, у разговору за публикацију *Designing Child-Friendly High Density Neighbourhoods* каже:

„Унапређења комшилука често проистичу директно из предлога деце прикупљених на радионицама. Ако с простором и прикупљеним подацима стратешки поступамо, имамо шансу да деци обезбедимо широк спектар прилика за игру и кретање у граду.“⁴⁰

Остварење ових намера представља директну примену *playborhood* концепта, што мрежа простора за игру заправо и јесте.

⁴⁰ Krysiak N., *Designing Child-Friendly High Density Neighbourhoods*



Сл. 52: Пример мастер плана за унапређење и умрежавање простора игре у Антверпену, илустрација: <https://rethinkingchildhood.com/>

Поуке студија случаја

Супер блокови Барселоне представљају охрабрујући пример, показујући да је, пажљивим промишљањем потреба и могућности, у пракси заиста могуће променити карактер микро локација у великим градовима. Овај подухват нам, такође, јасно показује који је редослед приоритета у процесу „хуманизације“ градског окружења којим доминира саобраћај. То је управо његово „припитомљавање“ и прилагођавање новоустановљеном поретку урбаних вредности, који на прво место ставља успостављање присне везе између јавног простора и људи који му на било који начин гравитирају. Веза се остварује кроз спровођење бројних промена које имају исти циљ и исход – осећај безбедног простора у ком су све генерације добродошле, у ком желе и имају услова да проводе време у различитим активностима: шетњи, игри, одмору, рекреацији, дружењу, излетима, састанцима, обедовању, сунчању. Овај пилот-пројекат такође потврђује тезу с почетка истраживања – да је окружење које је добро за децу добро за све категорије грађана.

Сличан метод редефиниције уличне мреже на микроплану пар градских блокова демонстрира и пројекат њујоршког растерећења саобраћаја зарад ослобађања простора за игру и провођење времена на отвореном. Принцип укидања пролазног карактера улица ниског профила и интензитета показује се као врло функционалан у пракси – возачи се брзо прилагођавају новом режиму, а чињеница да се не смањује број паркинг места нити укида могућност приступа доставних, сервисних и возила хитних служби не даје повода незадовољству станара и локалних бизниса. Дакле, још једном се као кључна испоставља приоритетизација пешачког над колским саобраћајем, која се спроводи пажљиво и промишљено, на основу детаљне анализе локалног контекста, о чему подједнако добро сведочи и холандски *woonerf* концепт обједињеног колског и пешачког саобраћаја, који омогућује игру чак и на коловозу.

Из *Urban Thinkscape* пројекта учимо о вишеструкој добробити ревитализације запуштених кутака града применом интервенција намењених учењу кроз игру. Пројекат представља оно што се у концепту овог рада посматра као фрагмент *playborhood* мреже – активирање појединачних локација, уз постојеће правце кретања деце и родитеља, елементима и садржајима којима се у јавни простор уграђује нова вредност.

Холандски „црвени тепих“ и афричко „разигравање“ нехигијенског насеља већ постижу велики део *playborhood* агенде: активирају се, унапређују и редизајнирају простори урбане структуре и међусобно повезују видљиво обележеном путањом, на којој се интервенише у правцу прилагођавања деци – у смислу безбедности, успутних садржаја и дизајна.

Издвојени примери нам, сваки на свој начин, доказују истинитост закључка тима стручњака који стоје иза студије „*Cities Alive*“, а који оправдава сваку иницијативу и улагање у правцу града по мери детета, јер се заправо у крајњем исходу и не ради само о деци:

„Место на ком деца имају могућност независног и безбедног самосталног кретања биће такође место на ком се и старији људи осећају сигурно. Простор у ком се деца играју слободно изван игралишта биће место на ком све генерације могу уживати заједно.“⁴¹

За повратак деце напоље, поновно нормализовање игре у комшилуку и постизање осећања припадности свом крају града, потребна је озбиљна инфраструктура и посвећеност на више нивоа – од политичког, преко комуналног до нивоа локалне заједнице. Град Антверпен је засигурно најбољи пример стратешког приступа овом циљу, који координира градска управа, али који се спроводи у сарадњи с локалном заједницом и уз укључивање деце као крајњих корисника у процес одлучивања.

Управо о овом процесу, као осведочено конструктивном и плодносном, детаљније говоримо у наредном поглављу.

⁴¹ Samuel Williams, Integrated City Planning Team, Arup

Методолошки оквир – партиципативни приступ у урбаном дизајну ⁴²

Када говоримо о теми игре у јавном простору у контексту осмишљавања и обликовања простора, крећемо се у домену урбаног дизајна и града као сложеног система многобројних утицајних фактора, група актера, интересних сфера и релација моћи. Потребе, интереси и очекивања су вишеслојни и многобројни архитекти, планери и дизајнери поступају с њима у складу са сопственим могућностима, вредностима и етиком. Покушавају да пронађу адекватне одговоре за услове који су у процесу непрестане промене, да прикупе релевантне информације, препознају и разумеју потребе, проблеме, потенцијале и да понуде решења у дизајну. Евалуација дизајна у реалном животу и простору долази на самом крају овог дуготрајног процеса, када није више могуће вратити се на неку од фаза у којима се доносе кључне одлуке, што пројекте урбаног дизајна чини ризичним у смислу успешности и оправданости, нарочито спрам величине инвестиција и ангажовања ресурса. Имајући у виду да се ни институција јавног увида није показала ефикасном у пракси, у смислу стварне евалуације, већ као формални корак пред фазу извођења, намеће се и питање потребе промене методологије доласка до идејних решења.

„Наша колективна потрага за начином да живимо једни с другима у хармонији унутар својих друштвених, економских и еколошких система, заправо је потрага за одрживошћу“ (Sanoff, 2000). Успешност ове потраге се у случају пројеката урбаног дизајна мери начином и квалитетом њиховог учешћа у животу града и грађана и онога како се осећају, крећу, оријентишу, комуницирају, срећу, друже и проводе време.

„Заједница је снажан и моћан фактор, а јавни простор захтева демократичан приступ.“ (Sennett, 2002)

Промену приступа из традиционалног, који собом носи спектар поменутих ризика, у демократичнији, прилагођенији сложеном систему јавног градског простора доноси

⁴² Коришћено је истраживање урађено за потребе рада представљеног на „Смарт арт“ конференцији Факултета примењених уметности: Branković B. *Participatory methods in urban design*, Thematic proceedings: art and science applied – experience and vision, University of Arts Belgrade, Faculty of Applied Arts, Belgrade, 2022.

партиципативни метод планирања. „Неодређеност урбаног и сложеност друштвеног окружења у контексту јавног простора позивају на неопходност учешћа заједнице у процесу израде пројеката урбаног дизајна.“ (Kallus, 2016)

Партиципативни дизајн подразумева укључивање представника свих група актера и интересних сфера у процес анализе, доношења одлука и дизајнирања – од појединаца и група директних корисника до власника крупног капитала – с циљем препознавања и усаглашавања њихових потреба и доношења одрживих одлука. „Приступ је заснован на темељној идеји демократије: да је потребно тражити мишљење оних на које одлуке које треба донети директно утичу.“ (Бранковић, 2022)

Партиципација третира заједницу као важног актера, применом неколико кључних принципа: оснажује заједницу ради стицања капацитета за узимање учешћа у процесу, даје прилику за укључивање кроз различите активности заједно с другим актерима и интересним групама, обезбеђујући релевантне информације, уз стварно уважавање потреба и мишљења представника те заједнице.

И теоретичари и практичари (Kallus, 2016; Sanoff, 2004; Stangel i Szóstek, 2015) подједнако вреднују ову колаборативну методологију у односу на традиционалну истичући смањен ризик неуспеха, оснаживање ресурса заједнице, широку дисперзију одговорности и већи степен разумевања међу интересним групама.

Испитивање потенцијала партиципативног метода у (српској) пракси

Током рада на истраживању ширег контекста игре у граду, спроведен је пројекат идејног решења уређења школског дворишта ОШ „Михајло Петровић Алас“ у Београду, кроз званичну сарадњу школе и Факултета примењених уметности, а на иницијативу и под менторством ауторке овог рада. С намером да се истраже начини за увођење нових елемената намењених игри и унапреди простор у коме деца проводе време, окупљен је тим родитеља и наставника који је у сарадњи с менторком и студентима на предмету Дизајн урбаног простора радио на пројекту кроз примену принципа партиципативног дизајна.

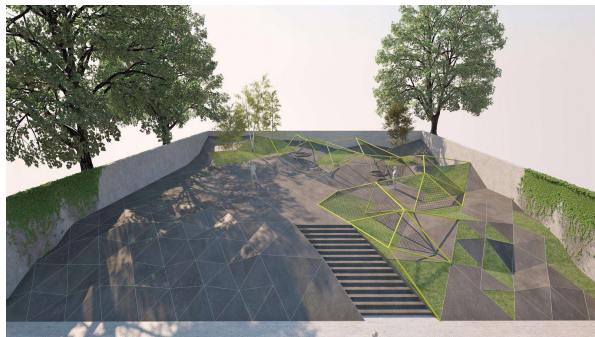
Желећи да научимо више о проблемима и потребама директних корисника простора – деце, наставника и родитеља, организовали смо разговоре са наставницима и родитељима, анкете и радионице за децу. Студенти с предмета Дизајн урбаног простора су, у улози ментора радионица, спровели низ активности које су имале за циљ да охрабре, подстакну и помогну деци да изразе своје мишљење и визуализују идеје о могућим будућим унапређењима простора свог школског дворишта, кроз цртеже, макете и упитнике.



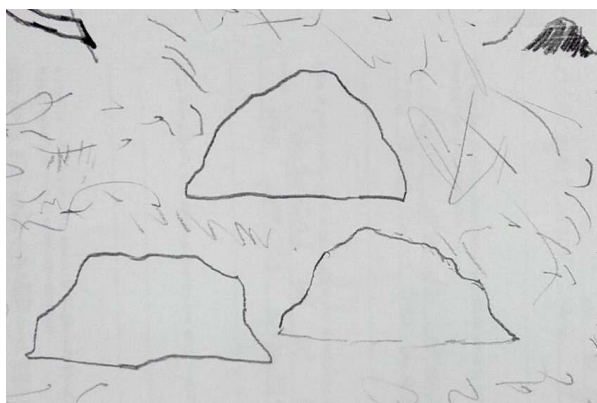
Сл. 53 и 54: Практичне радионице са ученицима школе, које су водили студенти ФПУ

- нови елементи за кретање и игру – тобогани, кућице на дрвету, терени, пењалице, скејт-парк, столови за пинг-понг, лавиринт, стаза с препрекама, стаза за тркање, трамболине, тунели, мостови.

Ови закључци су укључени у пројектни задатак за студентска идејна решења интервенција, која су на различите начине интерпретирала две наведене групе мотива, нудећи просторе који подстичу физичку активност и за млађе и за старије узрасте, одмор, игру у мањим и већим групама, обликоване и материјализоване с природним формама и материјалима на уму.



Сл. 59 и 60: Идејна решења простора за игру студената ФПУ (Нина Раца – лево; Никола Крџић – десно)



Сл. 61: Дечји цртеж зоне за игру која подстиче физичку активност



Сл. 62: Идејно решење студенткиње Катарине Ђуровић, урађено на основу улазних информација добијених кроз процес партиципације

Пројекат је био врста експеримента у партиципацији на пољу урбаног дизајна у Србији и показао је да:

- непосредни корисници радо узимају учешће у процесу рада на уређењу свог простора;
- истраживање овог типа даје врло конкретне улазне информације доносиоцима одлука, архитектима и дизајнерима;
- сарадња утиче на боље разумевање различитих страна и актера и мотивише на даље укључивање.

Осим потврде о вредности и употребљивости партиципативног метода у процесу промишљања и пројектовања у урбаном дизајну за децу, експеримент је довео до драгоцених увида у потребе и жеље школске деце које се тичу игре у њима блиском јавном простору, а који ће бити искоришћени као функционалне и визуелне смернице у изради пројекта.

Истраживање кроз менторски рад са студентима на семестралним пројектима урбаног дизајна

Важан методолошки ослонац овог рада јесу истраживања тематског оквира игре у граду кроз рад са студентима Факултета примењених уметности Универзитета уметности у Београду, на семестралним пројектима у оквиру предмета Дизајн урбаног простора 1 и 2 (основне студије), Урбане праксе и Урбане интеракције (мастер студије), модула Унутрашња архитектура и дизајн намештаја и Просторно-уметничке интервенције у урбаном пејзажу (докторске студије).

Истраживање тематике игре, детињства у граду и урбаног дизајна простора намењених деци интегрисано је у процес рада на неколико студентских задатака протеклих шест година:

- претходно анализирани експериментални партиципативни пројекат уређења дворишта ОШ „М. П. Алас“ (2017);
- ракета: савремена реинтерпретација (2019);

- Савски кеј – простор намењен деци (2021);
- просторно-уметничке интервенције у урбаном пејзажу (2021 и 2023);
- деца хакују град (2022);
- *play the city* (2022 и 2023).

Истраживања кроз менторски рад са студентима дала су две врсте улазних информација за овај рад:

1. директне исказе деце и старијих о сопственим потребама и начину игре у граду.

Студенти су у различите вежбе укључили интроспекцију, и оживљавали сећање на сопствено детињство, игру и искуство простора, док су, с друге стране, са истим циљем интервјуисали децу и одрасле из свог окружења. Тако су формирали својеврсну базу података као полазиште за рад на задацима. У методолошком смислу, ова истраживања представљају симулацију партиципације на индивидуалном нивоу – иако се не ради испитивање реалних корисника на конкретној локацији, у општем случају дизајна у јавном простору постоји претпоставка да је свако потенцијални корисник предметног простора. У том смислу се на овај начин прикупљене информације могу третирати као релевантне и употребљиве за дизајн.

Примери вежби и истраживања:

а/ разгледница из детињства



Veliko drvo je najbolje mesto za igru u školskom dvorištu. Ima veliko korenje i stablo oko kojeg se jurimo, ali pravilo je da smemo da gazimo samo korenje. Ukoliko zгазиш na pod ispadaš iz igre jer pod je lava i možeš da izgoriš. Posle igre sedimo na korenju drveta i odmaramo dok pijemo sok.



Za: Andrijanu

Mesto: Školsko dvorište



Šaljem pismo iz svemira. Raketa Anja P je sletela na mesec. Lepo sam putovala. Mesec je veliki, a raketa brza. Mogu da vidim mamu i tatu na Zemlji. Pozdravlja vas Ajaks, i on je lepo putovao. Lajao je na sve. Nismo se srušili i lebdela sam u kabini. Ajde čao.

Сл. 63: Разгледница из детињства, Андријана Филиповић

Сл. 64: Разгледница из детињства, Ања Поповић

Интроспективна вежба слања разгледнице из детињства себи у будућност показала се као корисно полазиште за истраживање теме игре у градском простору јер се буђењем сећања на сопствено детињство активира механизам емпатичног разумевања потреба данашње деце и конструктивно улази у задатак.



Draga Tijana,
Da li se sećaš kad si
bila mala kako si
provodila detinjstvo,
kako si se ljuljala na
kanapu okačenom o
granu oraha,
zamišljajući da je
lijana. To je bilo vreme
kada si zajedno sa
sestrom Tamarom
bezbroj puta padala
na zemlju i tako
prljava ulazila u kuću...



Tijana Sekulović



Draga Katarina
 Šaljem ti razglednicu sa mesta koje je obeležilo tvoje detinjstvo.
 Osim jako ugodne situacije u kojoj je ovo mesto baš ispred tvoje zgrade, i mesto okupljanja sve dece iz okolnih ulica, ovaj zeleni stub ima jedno specijalno značenje. Taj stub nosi ime naše ulice i to mu je, neki bi rekli, jedina uloga. Ali za nas, decu, on je bio mesto okupljanja, mesto gde se žmurili i zapljusali, mesto gde se donose naše odluke od krucijalne važnosti.
 Ono što je ovo mesto živilo našim utajštvom su bile zgrade i drveće koji su nas sakrivali i ušišćavali tokom žmurki ili oluja, kao i prostrastvo u blizini koje nam se činilo beskrajnim dok smo se po njemu jurcili.



Katarina Ratković

Сл. 65: Разгледница из детињства, Тијана Секуловић Сл. 66: Разгледница из детињства, Катарина Ратковић

Анализа разгледница је довела до следећих закључака и подсетила на суштинске карактеристике децје игре и доживљаја простора:

- деца воле да истражују простор целим телом и свим чулима;
- деца тумаче стварност на свој начин, филтрирајући је својом маштом;
- извесна доза ризика уноси узбуђење у игру;
- деца често користе простор на неочекиван и непредвидив начин;
- деци не смета да се прљају;
- неке игре и активности су непролазне: жмурке, цртање кредама, љуљање, пењање сваке врсте, прављење сопствене кућице, скакање по барама;
- деца траже просторне оријентире и према њима мапирају простор – важна су им места налажења и окупљања (зелени Г стуб на разгледници с Церака).

б/ попис широког спектра активности и покрета деце, настао укрштањем информација из интервјуа:

верање, пењање, скакање (удаљ, с нечега, у месту), прескакање, провлачење, котрљање, клизање, ротација (вртење око своје и око друге осе), пузање, шутирање, клацкање, љуљање, спуштање, балансирање, трчање, јурке, бацање, хватање, лупање, прескакање ласта, савијање, везивање, убацавање, извлачење, вучење, свирање (производња звука), превртање, ходање по греди (по правој путањи, цик-цак путањи), игра са светлошћу, склапање, спајање, ређање, рушење, скупљање, пребацивање, премештање, клађење, бројање, копање, прскање, ваљање, пропадање, ударање, сакривање, рачунање.

в/ листа бележака и закључака менторског рада са студентима на тему препорука за дизајн за децу у јавном простору:

- Важно је да постоји интеракција деце са окружењем.
- Не треба обесхрабрити децу у стварању простора за игру. Важно је пружити им прилику да сами интервенишу.
- Потребно је обезбедити више простора за игру, као и да игра уђе у простор у коме је иначе нема.
- Девојчице бирају друштво за игру, док је дечацима важнија активност током игре.
- Добро је укључити децу у дизајнирање. Уколико се укључе у дизајнирање, више се везују за тај простор, боље га чувају. Простор прилагодљив деци јесте простор где ће се деца осећати добро.
- Неочекивана места, попут раскрсница, дозвољавају микроинтервенције. Интервенција би требало да држи пажњу на око пар секунди.
- Размотрити типична места на којима се задржавамо у граду.
- Размотрити употребу постојећих мобилијара урбане опреме.
- Размотрити интервенције на саобраћајним површинама које нису намењене пешацима да бисмо увели елементе игре.
- Размотрити фасаде различитих грађевина као полигон за игру.

- Размотрити увођење транзитних зона између јавног простора и ентеријера јавног објекта.
- Отворене просторе размотрити за вишефункционалне елементе.
- Простор за одмор може бити одличан додатак простору игре, како за децу тако и за одрасле.
- Сагледати улицу из перспективе детета – обратити пажњу на ниво дечјих очију; деца не виде исто што и ми.
- Где год је могуће уврстити зеленило и природне елементе у нове интервенције.
- Дизајном пунктова за игру подржати инклузивност.
- Важно је да дете има осећај слободе.
- Дете као центар процеса дизајнирања.
- Надоградња стандардних елемената градског простора.
- Размотрити паралелни систем означавања прилагођен деци.
- Уметничке интервенције са употребном вредношћу.
- Чулне интервенције.
- Умањити стандардну опрему за одрасле – уважити дете у простору.
- Увећавати познате моделе за игру и омогућити одраслима да се играју.
- Укључити и старију децу у игру.
- Размотрити место за боравак и дружење напољу за старију децу и адолесценте – промишљање проблема непостојања адекватног јавног простора у ком тинејџери и адолесценти могу проводити време тако да никоме не сметају, а да ни њима нико не смета.
- Тема приватности на игралишту и у јавном простору – простор где једно дете може самостално да се игра („волим да се играм сам/а“) а да не трчкарају сви око њега, не загледају, не запиткују.
- „Надоградња“ познатих игара које препознајемо у интервјуима и старијих и млађих – жмурке, јурке, игре борбе. Промишљање неких нових могућности и/или препознавање проблема и потенцијала јавног простора за играње поменутих игара – флексибилни заклони, подстицаји кретања, могућност дечјег интервенисања.

- Просторна интерпретација познатих и препознатљивих реквизита за игру (лопта, попит, фризби...) и нова и другачија употреба и размера у јавном простору .
- Градња као вечита дечја активност и њено превођење у јавни простор.
- Природа и природни елементи којима се деца радо играју – земља, вода, дрвеће и нови начини да се они „уграде“ у јавни простор.
- Ново промишљање културних елемената игралишта – клацкалица, тобогана, вртешки, љуљашки – нови облици, варијанте, димензије, узрасти, употреба (клацкалица – асиметрична, за непаран број деце, плочаста, за седење, лежање, стајање итд.).

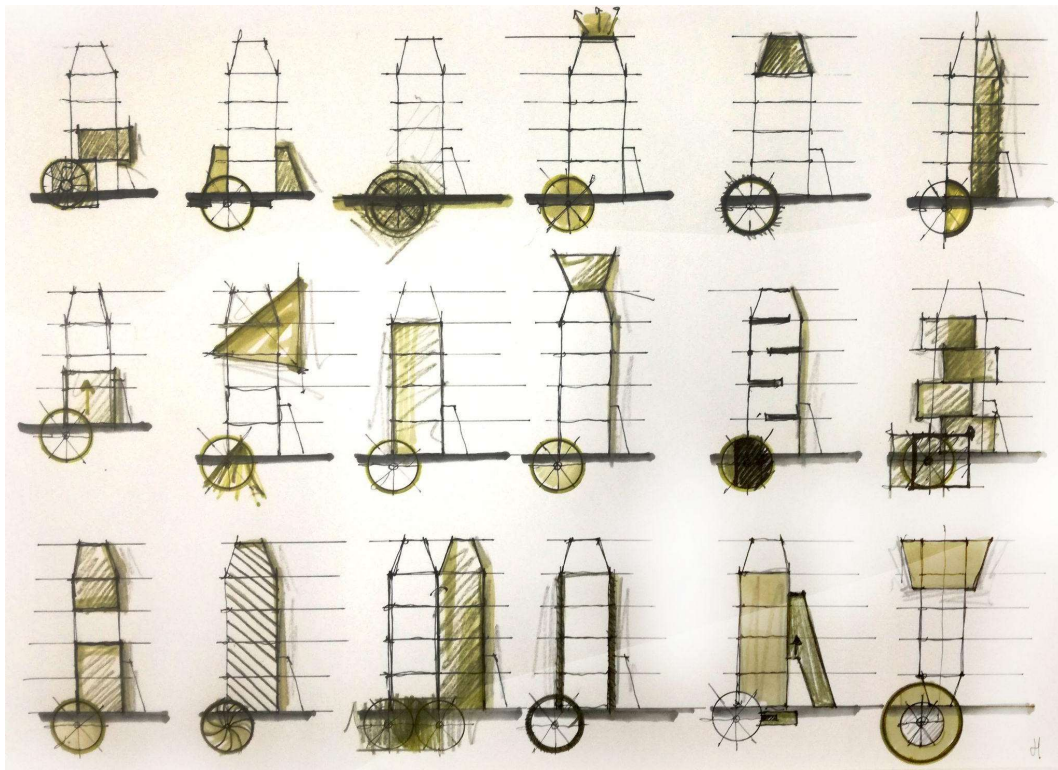
Препоруке су пренете у оригиналном облику, онако како су их студенти срочили кроз брзу вежбу, ради аутентичности, али с циљем да се покаже универзалност многих од ових увида и њихово поклапање са закључцима претходно наведених научних студија. Многе од њих су интегрисане у принципе дизајна игралишних елемената и просторних интервенција овог пројекта.

2. Концептуална решења, програмска и обликовна промишљања студената

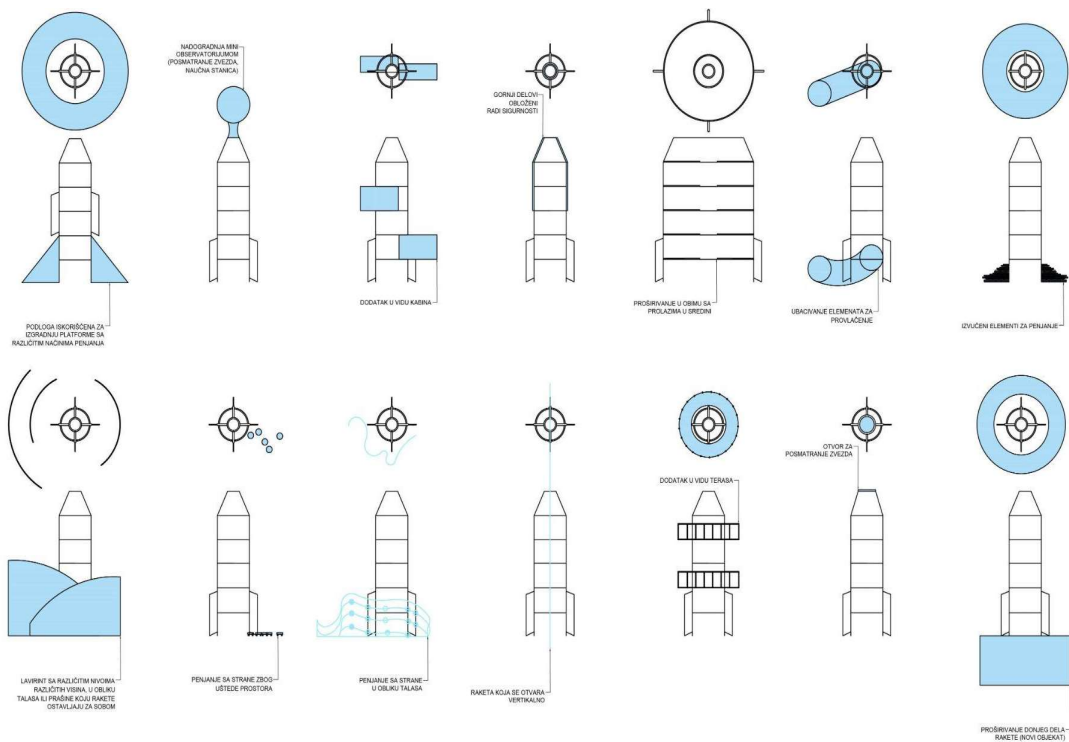
На сваком од поменутих семестралних задатака, студенти су кроз менторски рад⁴³ долазили до различитих тумачења постављеног проблемско-просторног оквира (игре деце у граду) и одговора на бројна питања која се током процеса појављују кроз сопствене предлоге функционално-обликовних интервенција. Многи од ових концепата су, посредно или непосредно начин постали део спектра понуђених предлога за унапређење урбаног простора ка граду по мери детета у овом раду

а/ пример реконцептуализације и нове интерпретације ракете као култног елемента игралишног мобилијара у савременом контексту – истраживање могућности и ново функционално-обликовно промишљање илустровано скицама Наташе Раденовић и Луне Петровић:

⁴³ Са ауторком овог докторско-уметничког пројекта

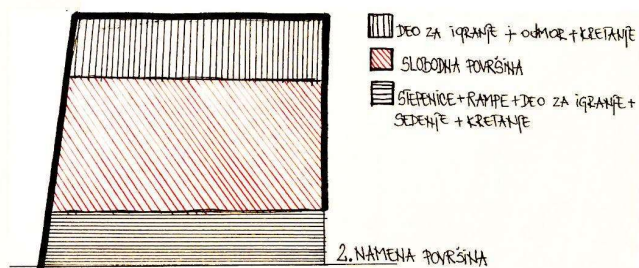
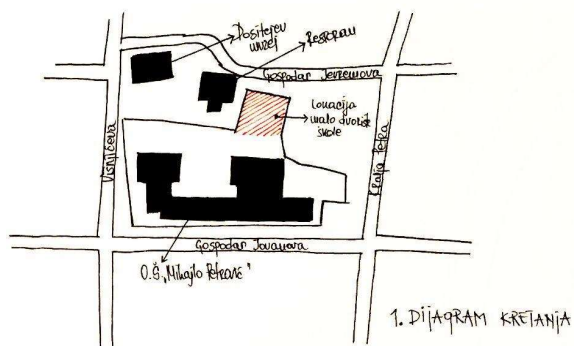
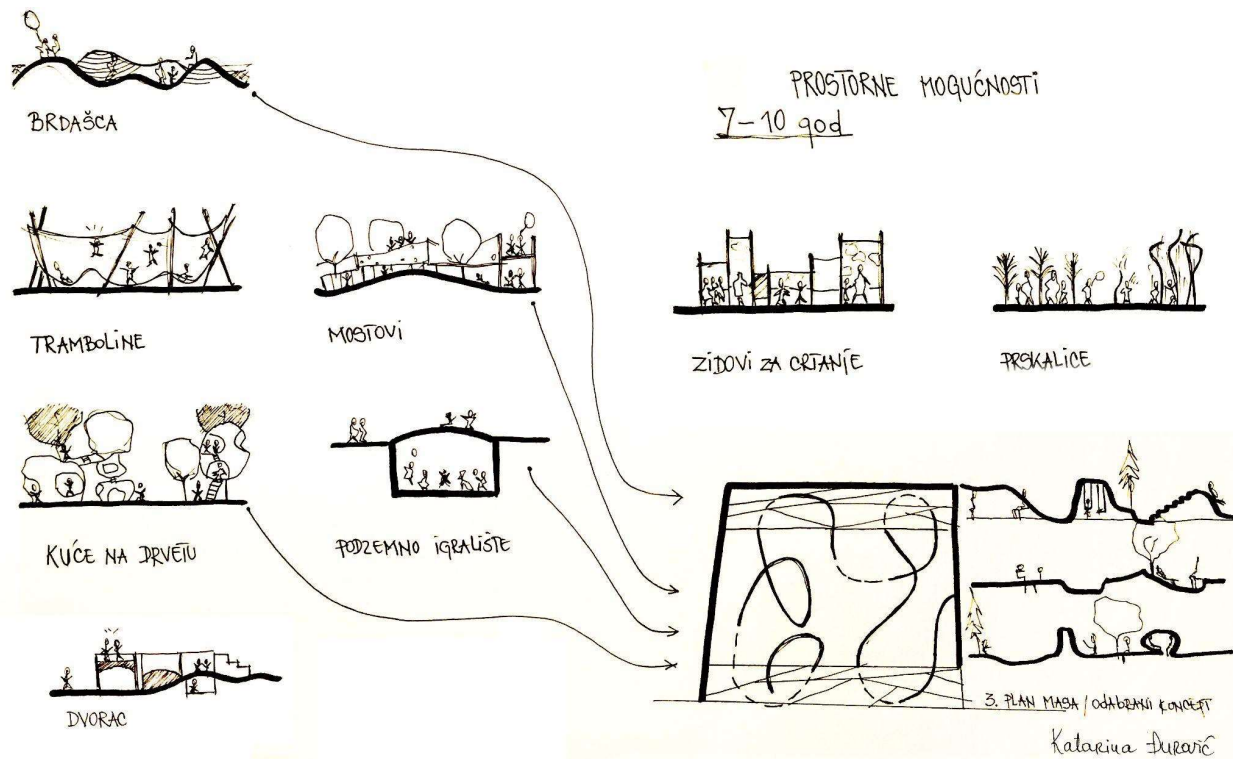


Сл. 67: Наташа Раденовић, функционално-обликовна анализа могућности редизајна ракете



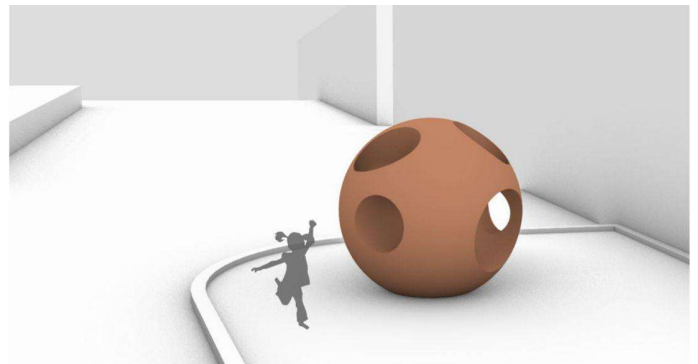
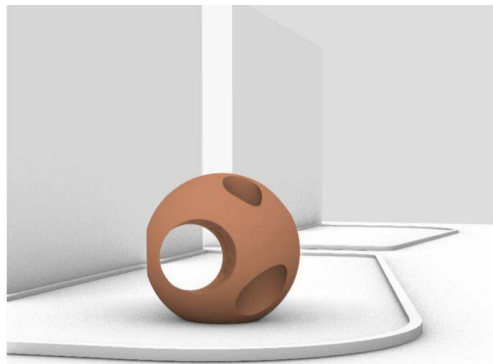
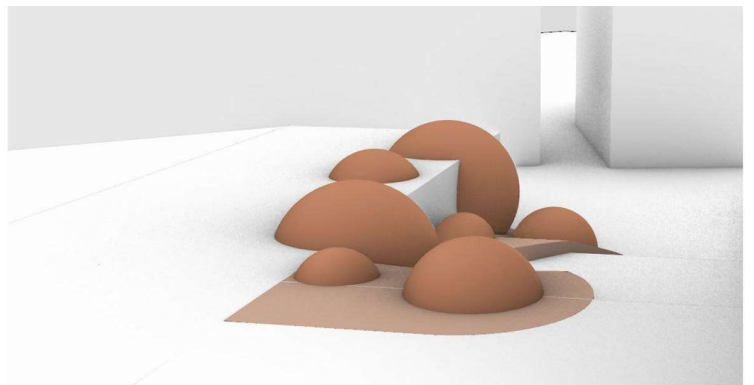
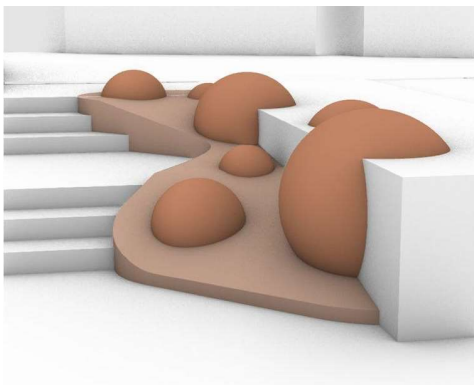
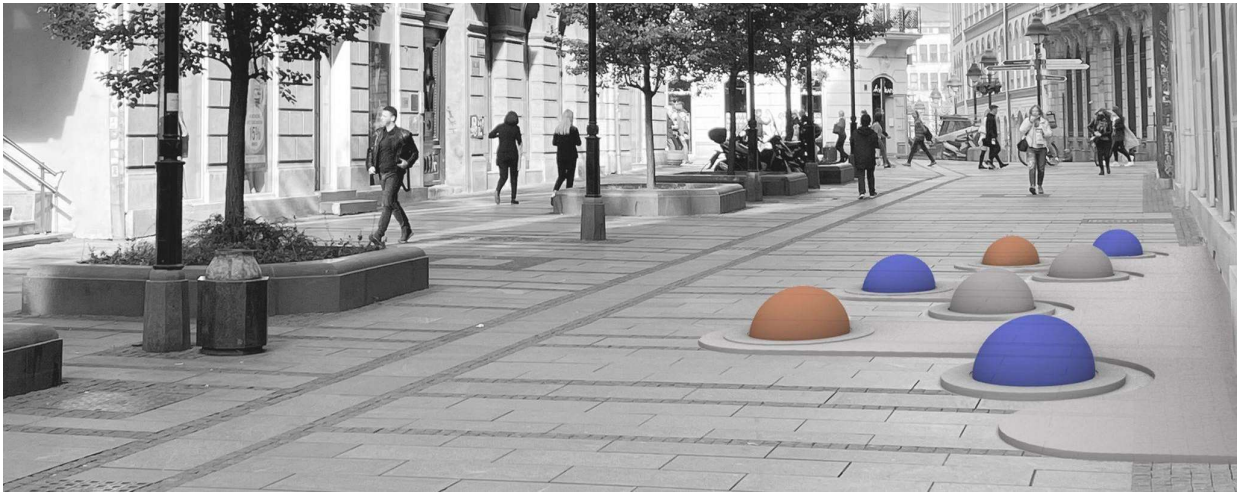
Сл. 68: Луна Петровић, функционално-обликовна анализа могућности редизајна ракете

б/ превођење дечјих исказа и цртежа из анкете о потенцијалима школског дворишта у анализу просторних могућности:



Сл. 69: Скице зонинга и могућих просторних интервенција у дворишту школе „М. П. Алас“, на основу разговора с децом, студенткиње Катарине Ђуровић

в/ анализа различитих могућности надоградње урбане структуре игралишним структурама:



Сл. 70: Примери интервенција заснованих на лоптастим формама, студенткиње Милице Стојковић

Практични рад и пројектантска анализа

Истраживање и из њега проистекли закључци прецизно су дефинисали пројектантски приступ и јасно га усмерили у правцу **редизајна јавног градског простора ради „уградње“ игре у све његове поре**. Темељна идеја и чврсто уверење које стоји иза овог приступа јесте да (готово) сваки простор у граду може и треба да буде прилика за игру. Јер, као што смо већ увидели, град који је добар за децу добар је и за све остале категорије грађана и отуд се високо вредновање игре у преобликовању града сматра доказано оправданим. „Редизајнирање града“ у случају овог пројекта значи ново промишљање његове структуре, елемената обликовања, опреме, комуникација, естетике и иконографије кроз призму игре. Сви карактеристични градски простори и елементи постају потенцијални полигони за нову интерпретацију у контексту игре – хоризонталне и вертикалне површи, мобилијар, простори кретања свих врста, инфраструктурна и комунална опрема, природни елементи. Функционалност се надограђује игром и оплемењује изван сфере своје примарне намене.

Овим приступом се тежи материјализацији претходно поменуте идеје, коју је први формулисао Фребел, а коју развијају и с различитих аспеката оплемењују многи потоњи истраживачи, педагози и дизајнери: идеју о дечјем окружењу као васпитно - образовном средству. У нашем случају, ова идеја се примењује у контексту и размери градског окружења, тежећи његовом унапређењу у правцу града по мери детета.

На први поглед се може стећи утисак да су нови игралишни елементи и њихов дизајн фокус овог пројекта. Дизајн елемената који подстичу добро познате и проверене развојне активности деце, фундаменталне моторичке и спортске вештине, јесте једна од окосница рада; међутим, највећа пажња заправо је усмерена на истраживање интеракције тих елемената с градском структуром и могућношћу формирања *playborhood* мреже. У том пољу односа града и игре, овим радом се тражи простор за нова сазнања и правце унапређења урбаног окружења, а дизајн игралишних елемената је један од алата којима се тај однос материјализује.

У ери опште комерцијализације културе, дизајн за децу се чини посебно осетљивим пољем, које се често налази у зони „предизајнираности“ (*overdesign*) – са својствима претерано израженим, буквалним, истакнутим, која не остављају простора за лично разумевање и тумачење, нити одмор оку. Намера је овог рада да направи корак уназад у односу на комерцијални дискурс дизајна за децу, па и простора за игру, у коме визуелна фасцинација није примарни циљ.

Вредности и циљеви који усмеравају пројекат

Током теоријског и практичног истраживања спроведеног кроз прву фазу докторског уметничког пројекта, препозната је и уобличена темељна идеја *playborhood* концепта: ***Making neighborhood playful* – разигравање комшилука капиларном интеграцијом игре у његов јавни простор.**

Намера концептуално формулисаних интервенција у градском ткиву, које ће представљати исход практичног дела пројекта, јесте управо испитивање спектра могућности „разигравања“ сегмената урбане структуре и типологије.

Основни циљ је удаљити се од идеје о игралишту као искључивом облику простора намењеног деци у граду и осмислити низ инсталација различитих размера које ће им пробудити радозналост, понудити подстицаје за размишљање, игру, истраживање.

„Разиграност“ (*playfulness*) врло често представља резултат интервенције на предметима, просторима или ситуацијама како би постали прилагодљивији и пријемчивији за лични изражај и интерпретацију, чак иако постоји очекивани исход или усмерена активност. С тим у вези, можемо јасно уочити два различита приступа игри у јавном градском простору. Један подразумева дизајн и пројектовање простора и окружења (ситуација) за игру који нуде могућност учешћа у активности нек(акв)е игре, док, са друге стране, „разигравање“ простора омогућује отклон од уобичајеног дизајнирања простора за одређене игре и осмишљава простор који ће корисници „присвајати“ и програмирати на свој начин. У том

смислу, „разигравање“ нам дозвољава да размишљамо о активности игре у граду изван оквира игралишта, паркова и рекреације.⁴⁴

И овде је потребно направити претходно поменути заокрет у односу на доминантни концепт ограђеног игралишта који смо дефинисали као „игру **У** граду“, ка нечему значајно другачијем, што називамо „игром **СА** градом“.

Playborhood концепт нуди игру са елементима структуре града – зидовима, плочницима, бандерама, пешачким прелазима, травњацима, степеницама, и интегрише игру у процес дизајна. *Playborhood* не може настати ако се ми архитекте, урбанисти, дизајнери, педагози и сами не поиграмо с градом.

Циљ формирања *playborhood* мреже простора покушај је повратка на слободно провођење времена напољу, у „свом крају“ – непосредном градском окружењу места становања. Ова једноставна идеја, која је била неодвојиви део одрастања генерација до пре пар деценија, подразумева низ вредности уграђених у концепцију мреже простора који се интегришу у постојеће градско ткиво:

- слободу кретања
- слободу истраживања
- отворену игру
- спонтаност
- саморегулисану игру.

Комшилук у који би се игра интегрисала кроз систем интервенција на постојећој градској структури, има потенцијал да у урбаној размери постане оно што је Фребел замислио иза своје кованице за вртић – *kindergarten*, односно башта за децу – простор у ком дете може да ослободи своје потенцијале и оснажи се за процес одрастања и сазревања. Комшилук,

⁴⁴ Sicart, M. (2016) *Play and the city*. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 16, Nr. 1, S. 25–40. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1580>.
Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

као најближе градско окружење са којим се дете поистовећује, постаје тако продужетак стремљења родитеља и друштва у подршци детету на том путу.

Playborhood мрежа треба да представља низ интервенција које би одређени део града учиниле полигоном за игру – коришћењем мобилијара и постојећих елемената дефиниције простора у градском окружењу као подлоге за интервенције намењене игри.

Playborhood стратегија прилагођавања градског простора деци тако да он постане окружење подстицајно за њихов свеукупан развој подразумева планирање и дизајн у међупростору – између урбанистичке и архитектонске размере. Потребно је постићи просторни обухват на нивоу градског кварта (комшилука, краја града) а интервенције планирати на нивоу појединачних простора. Пројектантски део рада подразумевао је управо потрагу за адекватним начином да се испуне овако амбивалентни захтеви. У иницијалној фази овог процеса у оптицају су биле различите концепције игралишних структура и целина усмерених да задовоље сложене потребе дефинисане истраживањем и пројектантским намерама. Свака од њих – ма колико различита и за себе богата могућностима и подстицајима за игру, слободније кретање, повећану физичку активност и когнитивни развој – лако је прерасла у неку врсту игралишта. Колико год обликовно и функционално прилагођене издвојеним типологијама градског простора погодних за интервенције, ове концепције нису представљале адекватан одговор на основни, горе наведени захтев – учинити комшилук, крај и читав град хуманијим окружењем за игру, кретање и одрастање деце.

У даљој потрази за прикладнијим пројектантским одговором искристалисала се стратегија индивидуалних интервенција мањег просторног обухвата, једноставније појавности, физичке и функционално сведеније структуре. Насупрот идеји о једној великој и сложеној структури која би испуњавала мноштво дефинисаних захтева и циљева, фокус пројекта су постали мали простори, где се упражњава ограничен број игара и активности, и чији се пуни смисао и улога у граду остварују тек умрежавањем. Овде је првенствено реч о новом градском подсистему који у интеракцији с јавним простором и постојећим функцијама додаје вредност урбаном окружењу и унапређује дечје искуство у њему. Намера је да се на

овим местима у граду понуди узгредна, релативно краткотрајна, а опет драгоцена прилика за разиграну активност која ће покренути дечје тело и дух. Структуре су обликоване тако да њихова основна намена буде лако схватљива, истовремено остављајући простора и прилике за додатно, другачије тумачење и слободно коришћење.

Уз тежњу да се пројектом направи отклон од идеје и концепције игралишта, на пољу естетике и ликовно-обликовне појавности нових простора игре све време је присутна и намера да се избегне тренутна визуелна фасцинација. Мрежа интервенција намењених игри у овом се раду третира као систем и један од слојева градске структуре, и стога се тежи њеној одмереној присутности у окружењу већ презасићеном визуелним сензацијама. Обликује се и структурира као уочљива, али не наметљива; као градивни елемент насупрот просторној доминанти, интегрисана уместо ексцесна. Из истог разлога се не потенцира ни типично дечја иконографија, која би, чини се, употребљена на великом броју места у граду такође визуелно оптеретила окружење. Овај баланс се тражи у симбиози једноставних геометризованих форми, сведеног колорита и просторне структуре.

Имајући у виду да овај рад предвиђа осмишљавање мреже нових простора за игру, и линеарних интервенција које их повезују у систем, фокус пројектантског сегмента су ликовно-просторна решења на концептуалном нивоу, као и њихова комбинаторика у урбаном ткиву.

Типолошка анализа

Уводна разматрања су показала важност интензивног присуства прилика за игру у јавном градском простору, што подразумева мрежу интервенција интегрисаних у урбано ткиво. Намера овог пројекта јесте да успостави принципе по којима ће игра прићи близу детету које станује у граду, развијајући типологију која омогућује ненаметљиво постављање простора за игру на путањама кретања деце, на местима њиховог могућег задржавања и у близини генератора кретања.

Кључно питање и тема овог рада јесте – **на који начин то постићи?**

Први део одговора на ово питање представља попис типичних, у сваком великом граду препознатљивих простора, у које је могуће „уградити“ нове садржаје игре, структурираних у виду типологије:

T1/ Типологија урбаних потенцијала за игру

1. партерна површина унутар градских блокова, првенствено стамбених, површине без посебне намене („преостали“, запуштени, некоришћени простори, „урбани џепови“)
2. зоне пролаза, проширене комуникације, мање зелене површине;
3. локална улица ниског интензитета саобраћаја у целости – у случајевима затварања по принципу *PLAY STREET*;
4. мала, јединична слободна површина, пункт;
5. јавни паркови и зелене површине;
6. урбани тремови и наткривени простори, простори испод мостова;
7. школска дворишта, школске трибине;
8. монументална градска степеништа;
9. пешачке зоне, тргови, скверови;
10. фасаде „слепе“ у зони приземне етаже.

Други део одговора је пројектантска анализа и уобличавање *playborhood* концепта као садејства две групе интервенција, такође уобличених у две нове типологије.

T2/ Типологија урбане игре – подстицајни и активирајући елементи игре и кретања, који уводе атмосферу разиграности у јавни простор:

1. разиграна улица/ *Улица игре – PLAY STREET*;
2. каскадна интервенција – погодна за степеништа, трибине;
3. игра са опремом – пењалице, љуљашке, клацкалице, балансери;
4. полигон за игру жмурке;
5. игре у издвојеним просторима – кућице, платформе;
6. полигони за различите видове кретања;
7. игре реквизитима (лопта, фризби, праћка);
8. одмор, мирно дружење, седење.

У једном простору може бити примењено више различитих елемената игре, у зависности од његове конфигурације и величине.

T3/ Типологија интервенција дуж дечјих комуникација, „линија игре“ – ликовно-функционална надградња елемената градске (инфра)структуре који могу понети улогу линеарних везних простора *playborhood* мреже нудећи успутну, „случајну“ и неочекивану игру:

1. ликовне интервенције у зонама комуникације;
2. алтернативне комуникације – инсталације које пружају могућност паралелног, разиграног кретања деце;
3. „пунктирање“ и визуелно обележавање важних тачака дуж дечјих комуникација – „чворова“.

Све интервенције које чине *линију игре* имају за циљ да:

- физички и визуелно интегришу нове пунктове игре у систем,
- поставе децу као приоритетне кориснике путање,
- скрену пажњу свим осталим корисницима да се дуж обележене руте крећу деца,

- учине путању безбеднијом,
- учине путању занимљивијом деци.

Након прегледа типологија, можемо јасно дефинисати начин формирања *playborhood* мреже: *Playborhood* настаје када у просторе Типологије урбаних потенцијала имплементирамо елементе Типологије урбане игре и умрежимо их системом дечјих комуникација названим „линија игре“.



- T1 / простори урбаних потенцијала за игру
- T2 / елементи типологије урбане игре
- T3 / линија игре

Сл. 71: Шематски приказ настанка *playborhood* мреже на примеру густо изграђене урбане средине

***Playborhood* стратегија**

Претходним поглављем дефинисана генеза *playborhood* мреже оставља недоумицу у погледу конкретне примене концепта.

Као што ће пројектантска анализа показати – нови елементи игре дизајнерски су усмерени ка вредностима и циљевима проистеклим из истраживања, и представљају спектар могућих начина активирања и „разигравања“ комшилука. Исто тако, „линија игре“ се прилагођава типичним потезима кретања сваког града и служи као линијски елемент интеграције *playborhood* система у апстрактној, теоријској равни, мимо услова и проблема неке појединачне, реалне ситуације у јавном простору.

Стратешки, одлука о конципирању пројекта на општем, типолошком нивоу уместо на конкретној локацији, донета је с намером да се резултат истраживања и пројекта може широко применити и послужити као основ за комбинаторику и разраду разноврсних конфигурација *playborhood* мрежа у различитим контекстима. Тако развијени систем постаје врста алатке за партиципативно планирање, које, како смо видели у тој теми посвећеном поглављу, представља један од поузданих начина унапређења урбане средине у правцу концепта града по мери детета.

Међутим, рад се не зауставља на пројектантској анализи општег типолошког карактера, већ у последњем поглављу прелази у раван конкретне урбане реалности издвојеног дела града Београда, нудећи један могући сценарио примене *playborhood* концепта у стварном контексту.

Пројектантска анализа

У овом делу рада долазимо до приказа система појединачних интервенција различитог просторног обухвата чија концепција прати **истраживањем дефинисане потребе, циљеве и вредности**, а које су наменски дизајниране према препознатим типовима градских простора односно **типологији урбаних потенцијала**.

Резиме закључака истраживања преведених у принципе дизајна елемената игре:

Обликовно - естетски аспект:

- могућност умножавања, скалирања и прилагођавања различитим величинама градског простора,
- једноставност и елементарност у појавности – геометријом, формом, колоритом, материјализацијом,
- визуелна препознатљивост и јасан обједињујући идентитет.

Функционални аспект:

- интуитивност коришћења,
- подстицајни карактер у смислу когнитивног и моторичког развоја деце,
- употребљивост простора за различите узрасне категорије корисника,
- флексибилност – постојање различитих сценарија коришћења,
- безбедност уз дозу прихватљивог, подстицајног ризика.

Playborhood аспект:

- прилагодљивост различитим просторним ситуацијама у крају,
- могућност формирања мреже визуелно и функционално повезаних простора,
- амбијентално унапређење и градња идентитета краја,

- неометање постојећег просторно - функционалног поретка у крају,
- коришћење „сиве зоне“ – преосталих, недефинисаних, запуштених простора,
- брисање границе и ограде између простора за игру и града.

Свака од пројектом понуђених интервенција прошла је кроз процес естетско-функционалног „филтрирања“, у тежњи за јасним визуелним идентитетом, и на појединачном и на нивоу целог система. Потреба за постизањем иконографског карактера нових простора проистекла је из запажања и статистика о кретању деце у граду, међу којима се као последица драстично смањеног слободног кретања деце и доминације возње аутомобилом, наводи чињеница да деца све слабије познају свој комшилук и непосредно окружење, као и да се лошије у њему оријентишу. Студентске интроспекције кроз вежбу „Разгледница из детињства“ показале су, такође, да деца траже просторне оријентире и да су им важна места „налажења“ и окупљања (зелени Г стуб на разгледници с Церака).

Обележавање нових места игре ликовним интервенцијама у партеру омогућује интеграцију пунктова у *playborhood* мрежу јасних особености. Томе понајвише доприносе боје и графички обрасци, снажно утичући на доживљај и карактер простора, а последично и на њихов идентитет, препознатљивост и позицију на дечјој менталној мапи комшилука.

С друге стране, обликовни језик сваког појединачног простора подразумева употребу елементарних, јасних и упечатљивих форми, тежећи лакшем мапирању пунктова од интереса за дете, слању суптилне информације о намени простора и јаснијој комуникацији међу децом и родитељима у вези с местом на које иду или на коме се налазе. Пожељно је постићи препознатљивост која би нове просторе игре учинила делом менталне мапе становника непосредног окружења и манифестовала се кроз изјаве попут:

„Налазимо се у пет код наранџастог дрвета.“

„Буди код шарених лопти док одем по брата.“

„Марко ти је поручио да те чека код велике клацкалице.“

Спектар *playborhood* иконичних мотива уграђених у дизајн елемената и простора игре обухвата графичке симболе и обрасце, геометријска тела и фигуре, као и природне облике које деца лако препознају и умеју да именују или, у случају да узрасно још увек не умеју, могу да користе као повод да науче.

У функционалном смислу, суштина дизајна сваког од новопредложених простора јесте спектар могућности за игру и физичку активност које ће деца упражњавати.

Иако психомоторни развој деце није предмет овог рада, нити је за његове потребе могуће залазити у област неуронаука и узрочно последичних веза између кретања и дечјег развоја, студије из ових области⁴⁵ јесу биле део истраживања и недвосмислено наводе на једноставан закључак: кретање је добро за свеукупни дечји развој, подстиче стварање нових синапси и побољшава здравствени статус деце.

Праћењем ових сазнања установљен је принцип који представља окосницу сваке од игралишних интервенција – физичко ангажовање деце као основних корисника.

У многим случајевима, примарна намена нових простора игре потиче од једне од дефинисаних фундаменталних моторичких вештина.⁴⁶ Различити извори доносе и различите класификације најважнијих покрета које деца треба да савладају. За овај рад није било од пресудног значаја одредити се за једно становиште, већ прикупити што више одредница дечјег кретања као информативно полазиште за дизајн и функционално програмирање игралишних структура.

⁴⁵ Malina, R., Bouchard, C., & Bar-Or, O. *Growth, Maturation, and Physical Activity* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics (2004)

Рајовић Р. *Ефекти НТЦ програма вежбања на развој моторике деце предшколског узраста*, докторска дисертација, Универзитет у Нишу, Факултет спорта и физичког васпитања, Ниш 2016.

⁴⁶ „Фундаменталне моторичке вештине“ су обрасци кретања који укључују различите делове тела и представљају темељ физичке писмености. Фундаменталне моторичке вештине су основни покрети – претече сложенијих кретања и вештина које се спроводе у игри и различитим спортовима. Физичка писменост представља способност особе да управља сопственим телом и спроводи одређене акције исправно, са свешћу и самопоуздањем и да препозна физичке, социјалне, когнитивне и емоционалне предуслове потребне да то учини ефикасно.

Извор: Broomfield, L. (2011) *Complete Guide to Primary Gymnastics*, IL, USA: Human Kinetics

Разматране студије⁴⁷ ове темељне покрете деле у три категорије:

- локомоторичке вештине (кретања различитих врста),
- вештине стабилности и баланса и
- вештине манипулације објектом (најчешће лоптом).

Без потребе за класификацијом, овде су издвојене моторичке вештине с потенцијалом за примену у обликовању и функционалном планирању простора игре:

ходање, трчање, галоп, бочни галоп (корак до корак), скакање на једној и две ноге, хоризонтални скок, скакање удаљ, скакање увис, пењање, прескакање, трчање с променама правца (цик-цак), вишење, ротација, балансирање, дечји поскок.

Избор функционалног оквира је, такође, заснован на делу истраживања обављеном кроз менторски рад са студентима, које је дало јасне смернице и попис најчешће и најрадије упражњаваних дечјих активности. Ова листа активности је, разумљиво, као емпиријска, знатно шира од листе фундаменталних моторичких вештина, које обухвата и надограђује. Подсећања ради, кроз интервјуе с децом и одраслима, као и интроспективне вежбе увида у сопствено искуство игре, дошли смо до следеће листе активности:

верање, пењање, скакање, прескакање, провлачење, котрљање, клизање, ротација (вртење око своје и око друге осе), пузање, шутирање, клацкање, љуљање, спуштање, балансирање, трчање, бацање, хватање, лупање, прескакање ласта, савијање, везивање, убацивање, извлачење, вучење, свирање (производња звука), превртање, ходање по греди (по правој путањи, цик-цак путањи), игра са светлошћу, склапање, спајање, пребацивање, премештање, клаћење, ваљање, пропадање, сакривање, рачунање.

⁴⁷ Eisenmann, J. (2018) *Teaching Foundational Lower Body Movements: You can't shoot a cannon out of a canoe*
Халаши, С. (2016) *Телесна структура и моторички статус као предиктори квалитета живота деце млађег школског узраста*, докторска дисертација, Универзитет у Новом Саду, Факултет спорта и физичког васпитања

PLAYBORHOOD/ нова инфраструктура игре

Практични резултат пројекта и синтезу спектра кроз истраживање изведених закључака и дефинисаних вредносних, естетских и функционалних усмерења представља низ концептуалних решења инсталација намењених игри. Нову инфраструктуру игре чине интервенције различитог просторног обухвата, структуриране као пројектанстски одговор на категорије постављене кроз T2 – типологију урбане игре.

T2.1. PLAY STREET је један од концепата увођења игре у градски простор, претходно анализиран међу примерима добре праксе. Као што смо већ видели, тзв. *улица игре* подразумева првенствено физичко ослобађање мањих, локалних улица од колског саобраћаја, обично на један дан. Дакле, простор намењен аутомобилима постаје нов, додатни јавни простор за слободно кретање и игру деце и боравак породица на отвореном. То је све што улица у овом случају нуди – ослобођен простор.

Идеја *улице игре* се у овом пројекту разрађује просторном интервенцијом којом се локална резиденцијална улица физички „опрема“ додатним елементима. Њихова улога је да унапреде могућности за игру и боравак у улици, не реметећи притом свакодневни, уобичајени режим функционисања саобраћаја. Приликом затварања улице за игру, ови елементи представљају просторни оквир за монтажу љуљашки, сенила, мрежа за провлачење, пробацавање лопте, одбојку. PLAY STREET интервенција треба да омогући тренутну игру када се улица испразни и затвори за саобраћај, као и просторни оквир за игру разним реквизитима које ће деца и одрасли донети.

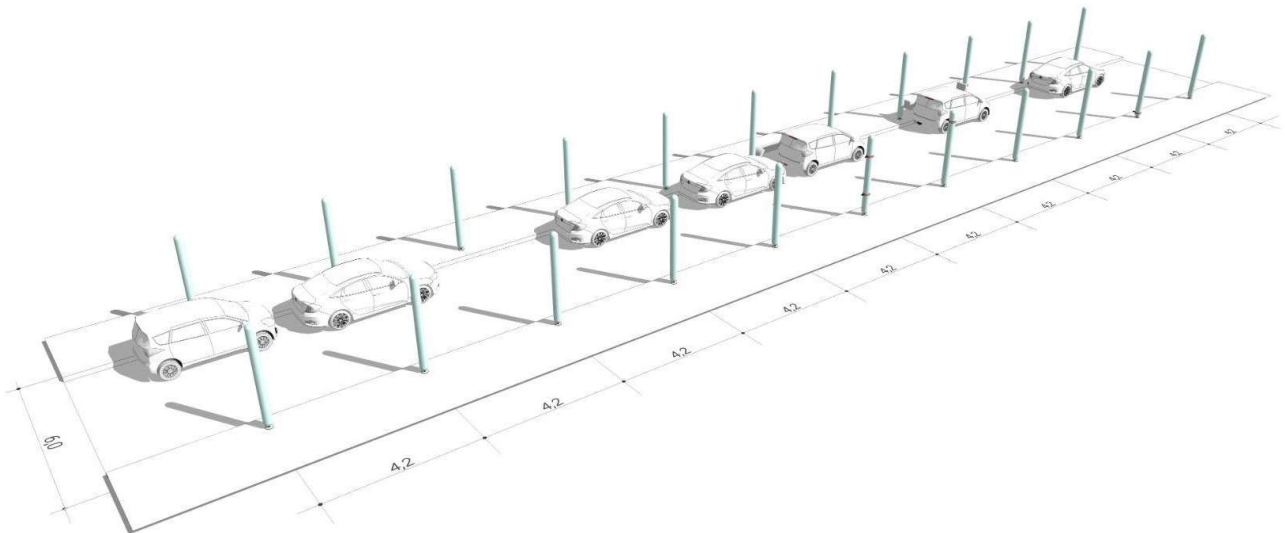
Као што је пракса показала, за „улицу игре“ погодне су локалне, једносмерне приступне улице у стамбеним четвртима градова, чији профил подразумева једну траку за кретање возила и једну траку за паркирање, укупне ширине 5–6 метара (према димензионалној анализи из уџбеника Грађевинског факултета, поглавље 6.1.3.1).⁴⁸. И у овом, као и у досад спроведеним случајевима „улице игре“, предуслов и основну претпоставку спроводивости идеје

⁴⁸ Малетин М., Планирање и пројектовање саобраћајница у градовима, О рион Арт, Београд, 2009. стр. 291

представља одлука локалне самоуправе (на општинском или градском нивоу) о квалификовању одређених улица за затварање и његовом спровођењу у планираном временском ритму и оквиру.

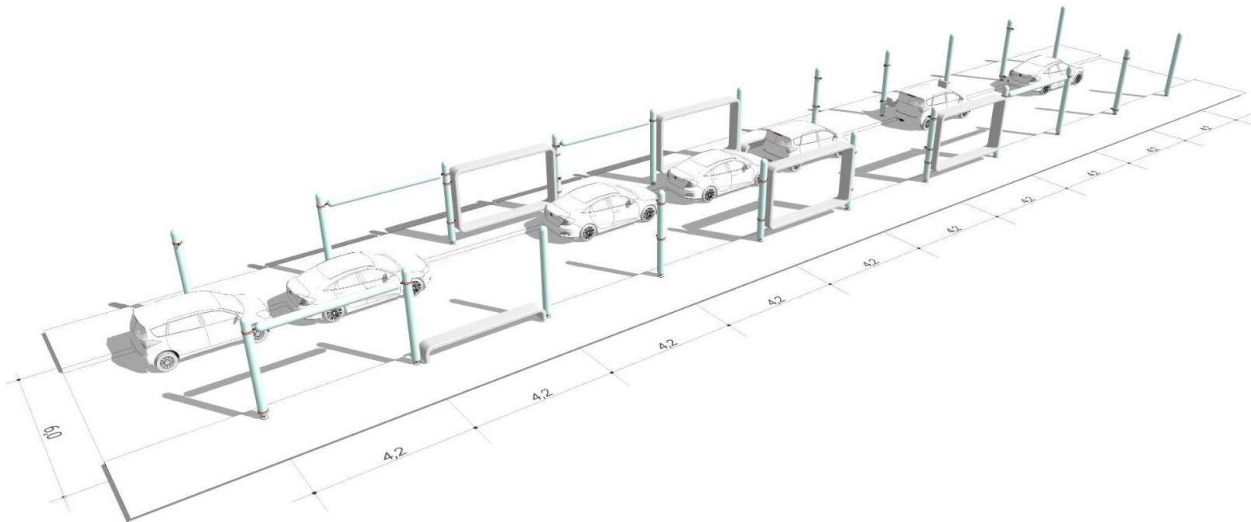
PLAY STREET систем чине три категорије елемената: фиксни елементи, надградни елементи и монтажна опрема за игру.

Фиксни елементи се овом интервенцијом постављају у вертикалне равни у линији ивичњака као границе између коловоза и тротоара. У два равнима које уоквирују улични профил, нижу се стубови висине 3 м, на међусобној осној удаљености од 4,2 м у подужном и 6 м у попречном правцу. Позиционирани су тако да не ремете ни паркирање ни пешачко кретање.



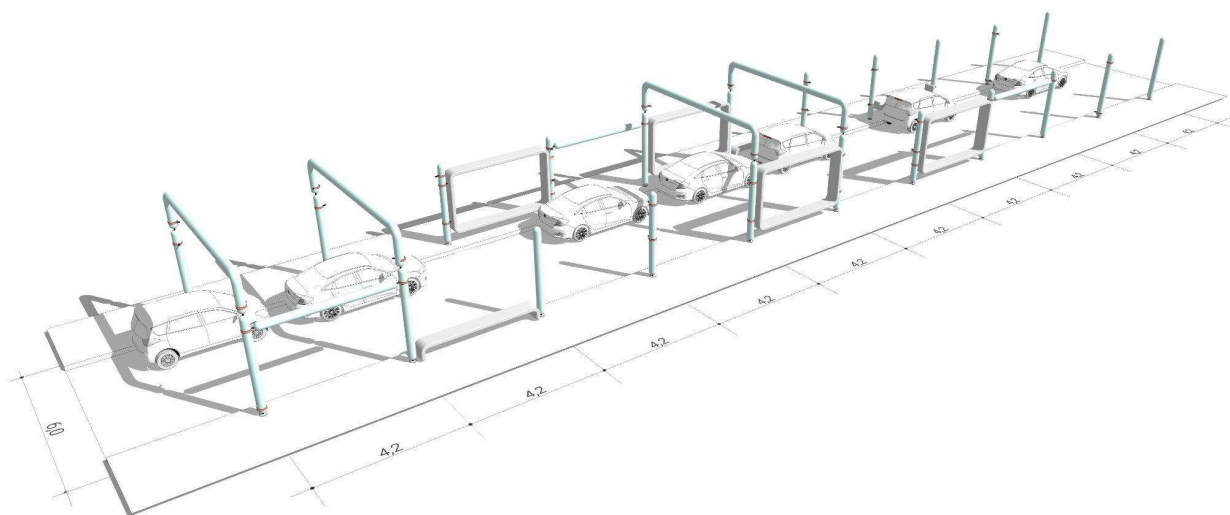
Сл. 72: Приказ позиције стубова дуж тротоара, на међусобном растојању од 4,2 м

Овој групи елемената припадају и клупе и рамови, који се на стубове монтирају посредством прстенова, а који такође могу бити постављени а да не ремете функционисање улице и тротоара у режиму редовне употребе.



Сл. 73: Приказ типских позиција монтажних рамова и клупа

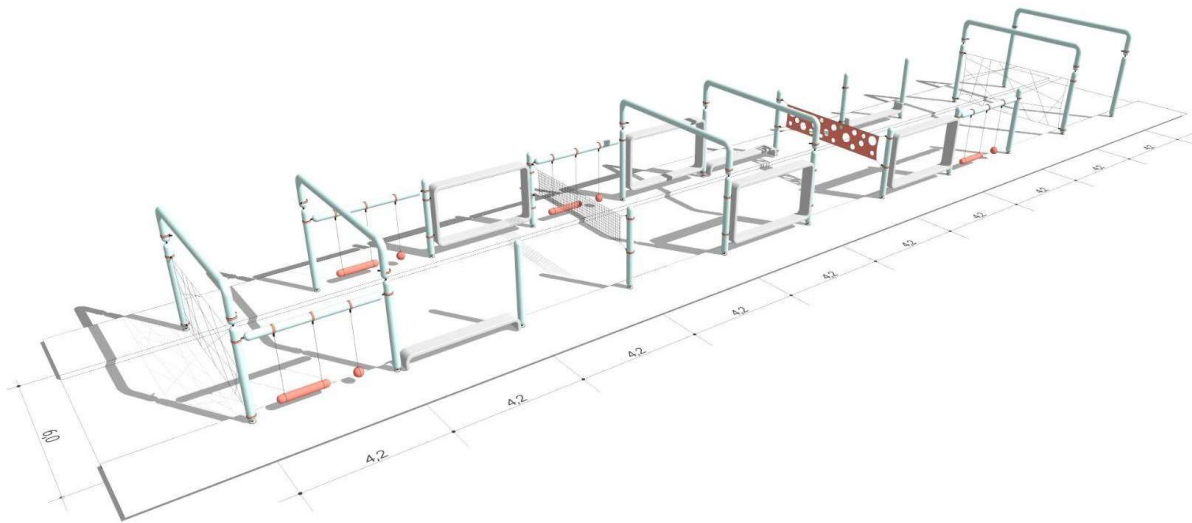
Надградни елементи су П рамови којима се премешћује попречно одстојање међу стубовима, уз поштовање неопходне висине профила улице од 4,5 м.⁴⁹ Ови елементи би се монтирали преко типских веза, уз посредовање и помоћ комуналне службе приликом затварања улице, обезбеђујући могућност формирања поља са сенилима и хлада неопходног за постизање пријатнијег амбијента. Потенцијално, П рамови омогућују качење додатне опреме и постизање функција којима би се „улица игре“ обогатила.



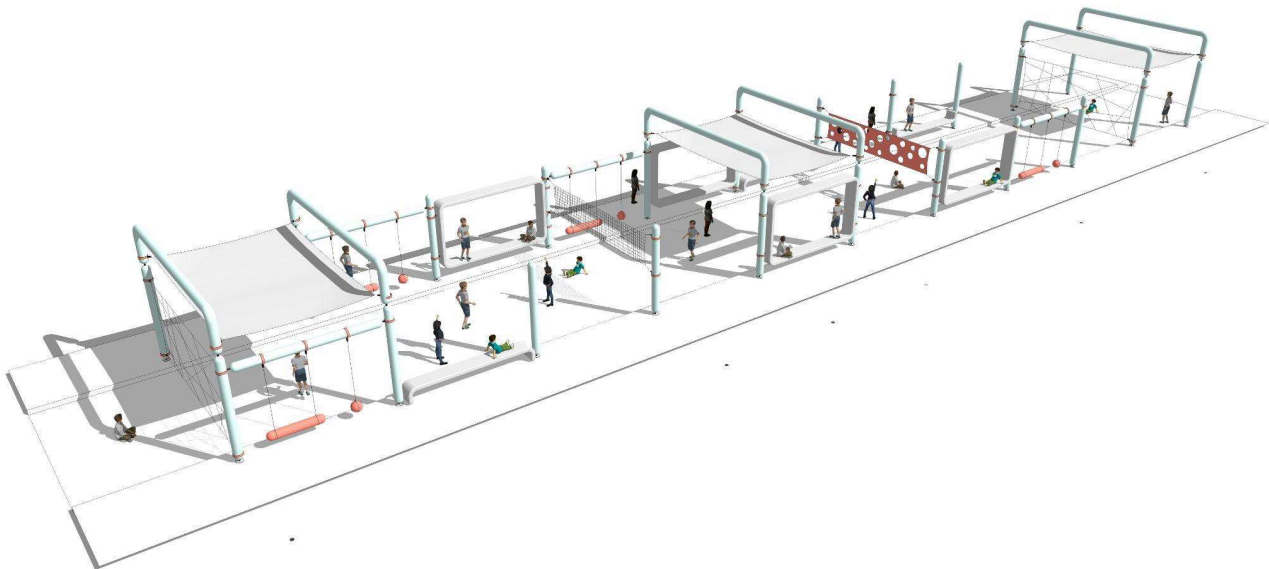
Сл. 74: Приказ начина монтаже надградних П елемената

⁴⁹ Према подацима из претходно поменутог уџбеника проф. Михајла Малетина, стр. 292

Монтажна опрема подразумева лаке додатне елементе који заправо служе игри као крајњем циљу интервенције – мреже за провлачење, за пробацавање лопти различитих пречника кроз отворе, мреже за одбојку, љуљашке за једну и више особа. За монтажу ове опреме није потребна стручна помоћ или механизација, као за П рамове, већ је могу извести директни корисници „улице игре“. Како су закључци поглавља о партиципацији показали, директним учешћем у процесу трансформације улице – деца, родитељи и остали станари комшилука лакше ће се идентификовати с простором.

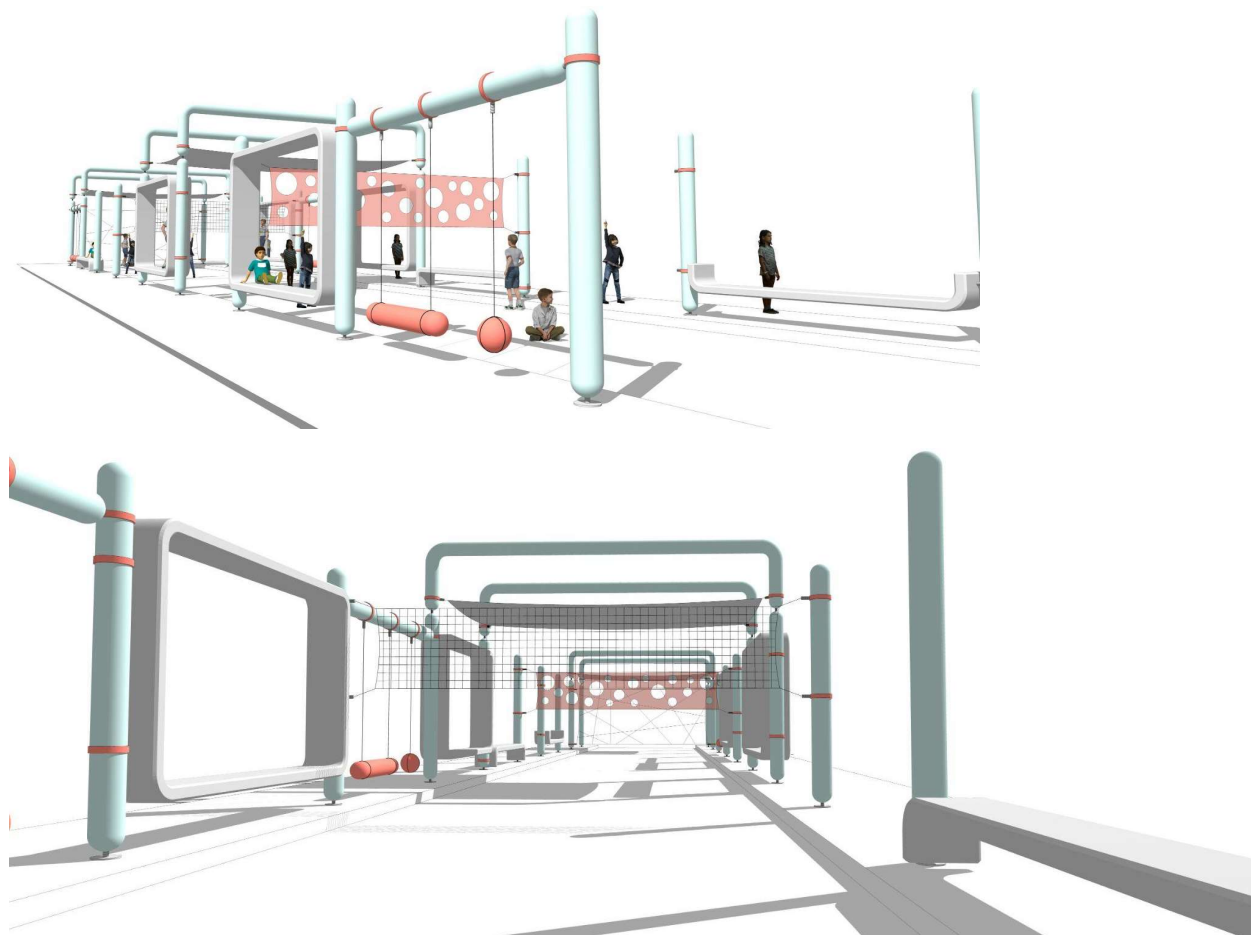


Сл. 75: Приказ типских позиција и могућности постављања монтажне опреме



Сл. 76: Приказ монтаже сенила

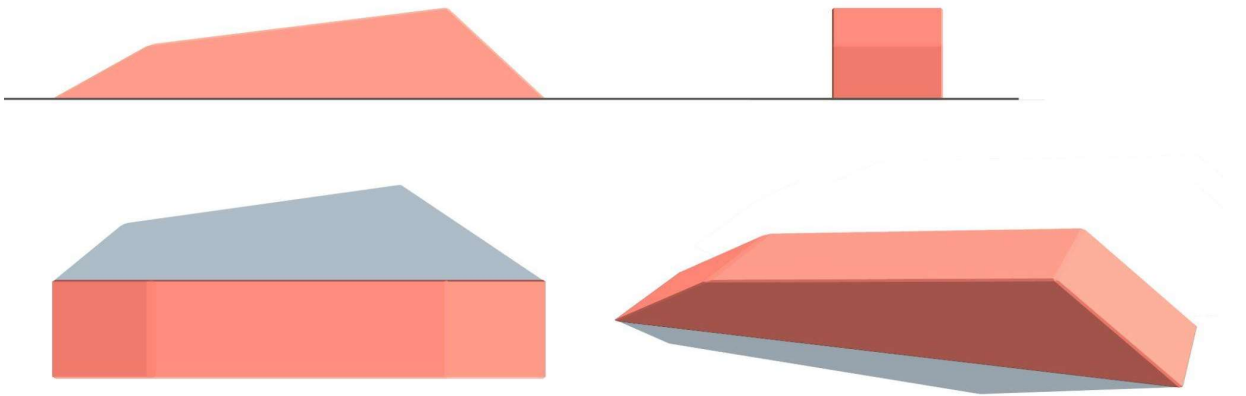
Ослобођена саобраћаја, улица с клупама и рамовима у бочним равнима постаје и полигон за трчање и прескакање препрека у попречном правцу.



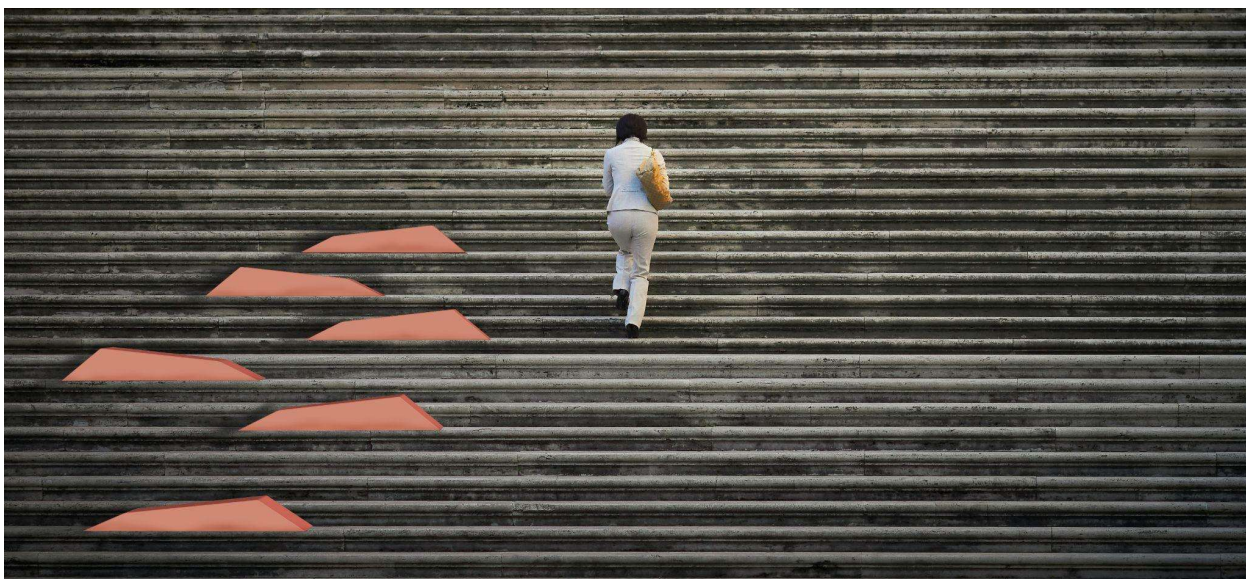
Сл. 77: Прикази Улице игре из перспективе пешака

Понуђени систем, као и у претходно анализираним студијама случаја оплемењивања града зарад бољих услова за игру, подразумева висок степен свести локалне самоуправе о потреби за предузимањем ових корака и инвестиција. Под претпоставком да је тај предуслов испуњен, предложени PLAY STREET систем би опремањем бочних равни тротоара унапредио простор улице, првенствено за пешаке и децу, и мимо затварања улице, док би данима намењеним „улици игре“ знатно умножио опције „разигравања“ простора.

T2.2. Каскадна интервенција подразумева увођење игре у просторе попут градских степеништа, трибина и денivelисаних јавних простора, који се уз примарну намену пешачких комуникација паралелно користе и као места задржавања у јавном простору. Игра у овом случају подразумева позив и подстицај на промену правца и начина кретања, применом надградних елемената којима се неће реметити уобичајени начин коришћења простора. За потребе илустровања овог принципа одабран је полигонални волумен који је уклопив у карактеристични профил јавних степеништа, и који би се могао монтирати уз минимум узурпирања постојеће структуре. Дубок 30 и широк 150 цм, по висини овај волумен нуди две косине којима се динамизује кретање – једну блажу, другу стрмију.

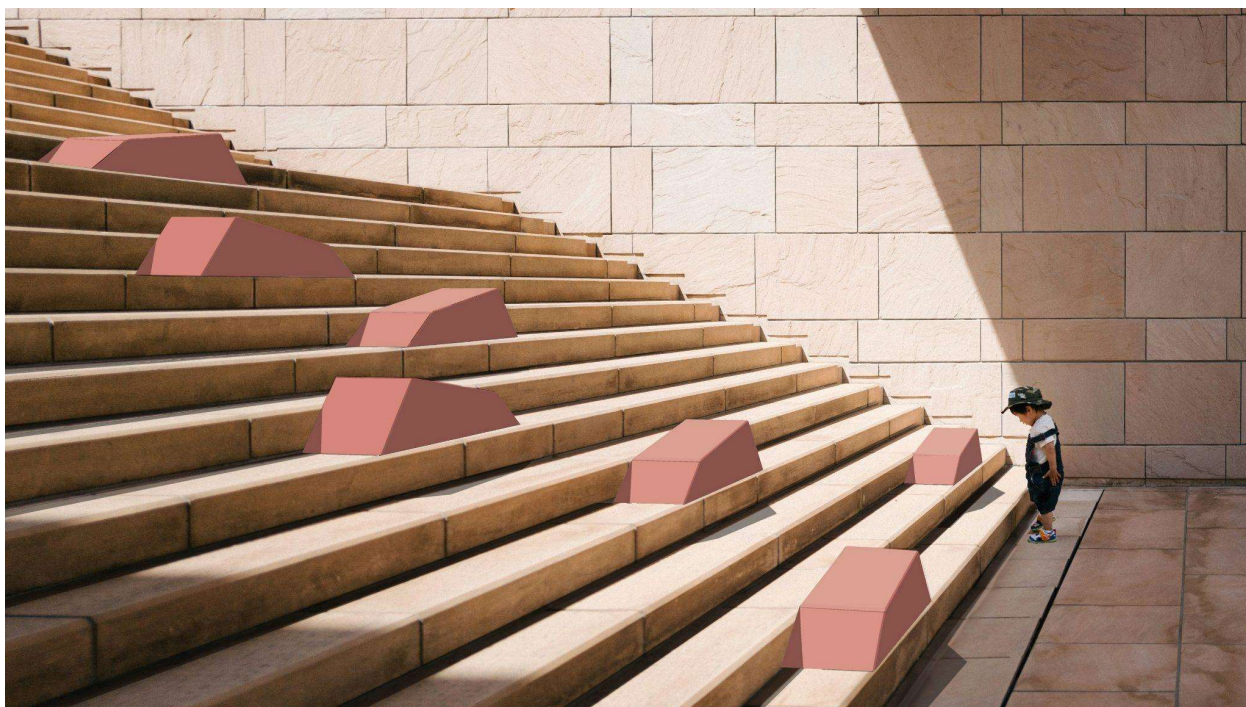


Сл. 78: Модуларни надградни елемент динамизације кретања на степеништима и трибинама



Сл. 79: Фото-монтажа – приказ могуће композиције елемената на градском степеништу

Уз задржавање могућности регуларног пењања, силажења или седења на степеницама или трибинама, деца, млади и одрасли који прихвате изазов могу своју путању претворити у цик-цак кретање, прескакање, игру обилажења, ход по косини. Активности које се овим типом елемената уводе у градски простор су успутна игра, али и одмор уз обogaћење опција мирног дружења и седења.



Сл. 80: Фото-монтажа – приказ могуће композиције елемената на градском степеништу

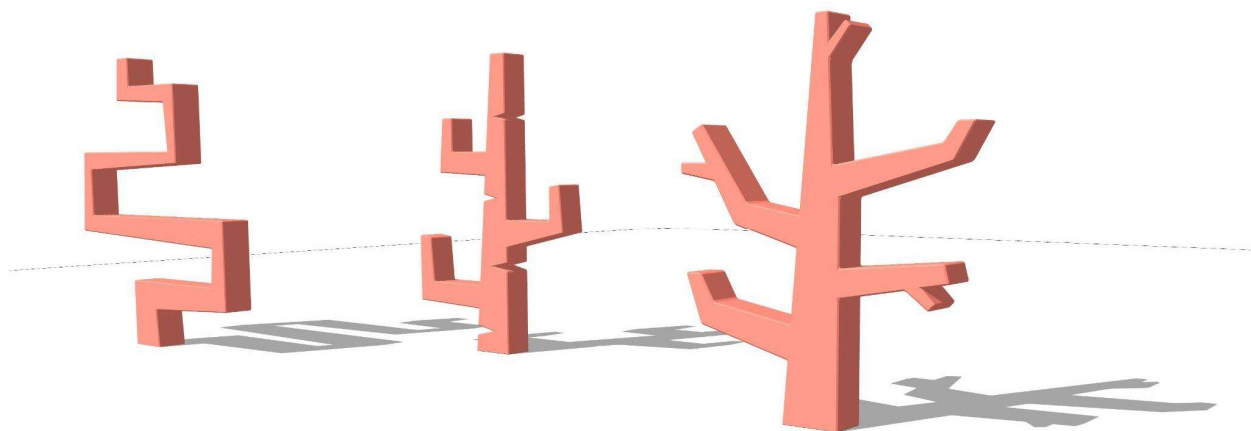
Модуларни елемент се може умножити и распоредити на мноштво различитих начина, у зависности од конкретних просторних могућности и жељеног просторног сценарија.

T2.3. Игра са опремом

Пењалице представљају низ опција за упражњавање једне од основних и омиљених дечјих активности, варирајући дизајном од појединачних слободностојећих елемената, преко сложенијих независних структура, до система елемената који вертикалне и косе равни трансформишу у полигоне за пењање и провлачење.

За потребе појединачних интервенција и оплемењивања мањих урбаних простора приликама за игру осмишљена су три модела слободностојећих пењалица. Обликовна решења

представљају апстракцију природних форми дрвета и кактуса, асоцијативних и пријемчивих за децу. Игра на овим елементима подразумева пењање у пар корака, на три различите висине, зависно од процене, узраста и спретности детета, уз могућност задржавања на висини, самостално или у друштву.



Сл. 81: Тродимензионални приказ три модела пењалица

„Пењање на дрво“ је једна од омиљених активности и најдражих сећања на детињство по анкетама спроведеним током истраживања, и ове пењалице имају за циљ да деци понуде управо то једноставно искуство, и у оним окружењима у којима нема природних могућности за то.



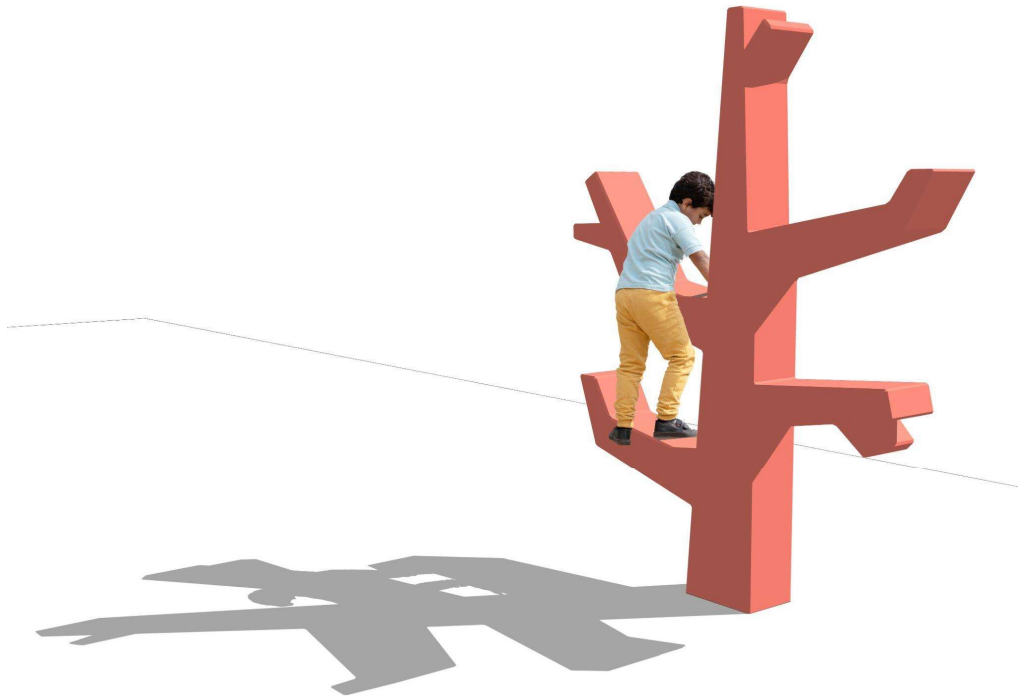
Сл. 82: Фото-монтажа – једна од пењалица у урбаном окружењу

Подједнако су погодне за примену као засебни елементи односно пунктови игре и као групација, како у блоковском градском окружењу тако и у постојећим парковима, на мањим зеленим површинама, у школским и вртићким двориштима или на постојећим игралиштима.



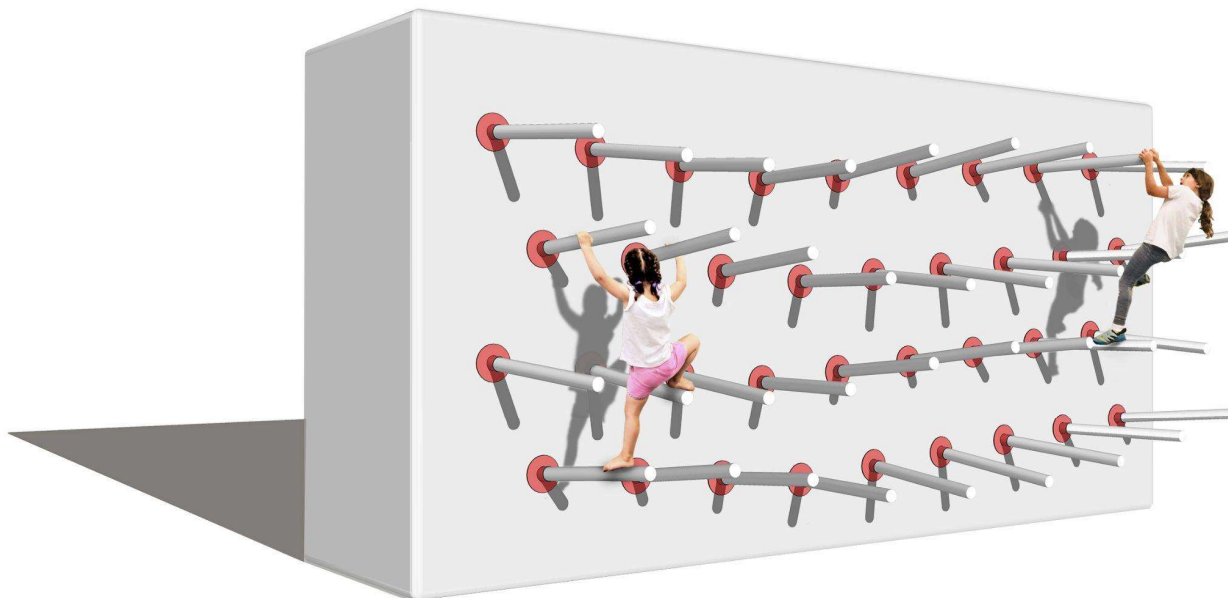
Сл. 83: Фото-монтажа – приказ могуће композиције све три пењалице на зеленој површини

У дизајн све три пењалице интегрисан је принцип подстицајног ризика, у овом случају заступљеног кроз могућност пењања на висину од 200 до 240 цм.



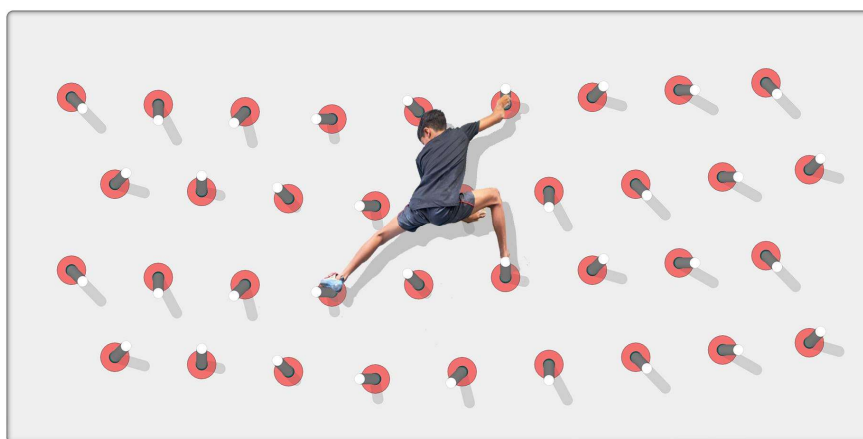
Сл. 84: Фото-монтажа – приказ једне од пењалица у употреби

Провлачилица, једна од сложенијих структура које се предлажу овим пројектом јесте надградна интервенција у вертикалној равни погодна за просторе типа 10 из Типологије урбаних потенцијала – фасаде слепе у приземној етажи, или као независни елемент. Интервенцију чини поље 4 x 10 металних цевастих профила \varnothing 6 цм анкерованих у потконструкцију у вертикалној равни. Испрва постављени управно на носећи елемент, цевасте профили су потом у односу на њега искошени под углом од 5° и сукцесивно у хоризонталном реду, један за другим, ротирани за 45° како би се добила таласаста линеарна форма. Слично осталим елементима игре, и у овај је интегрисан отежавајући фактор у складу са закључцима истраживања и истакнутој важности развојног карактера игре и присуства подстицајне мере ризика.



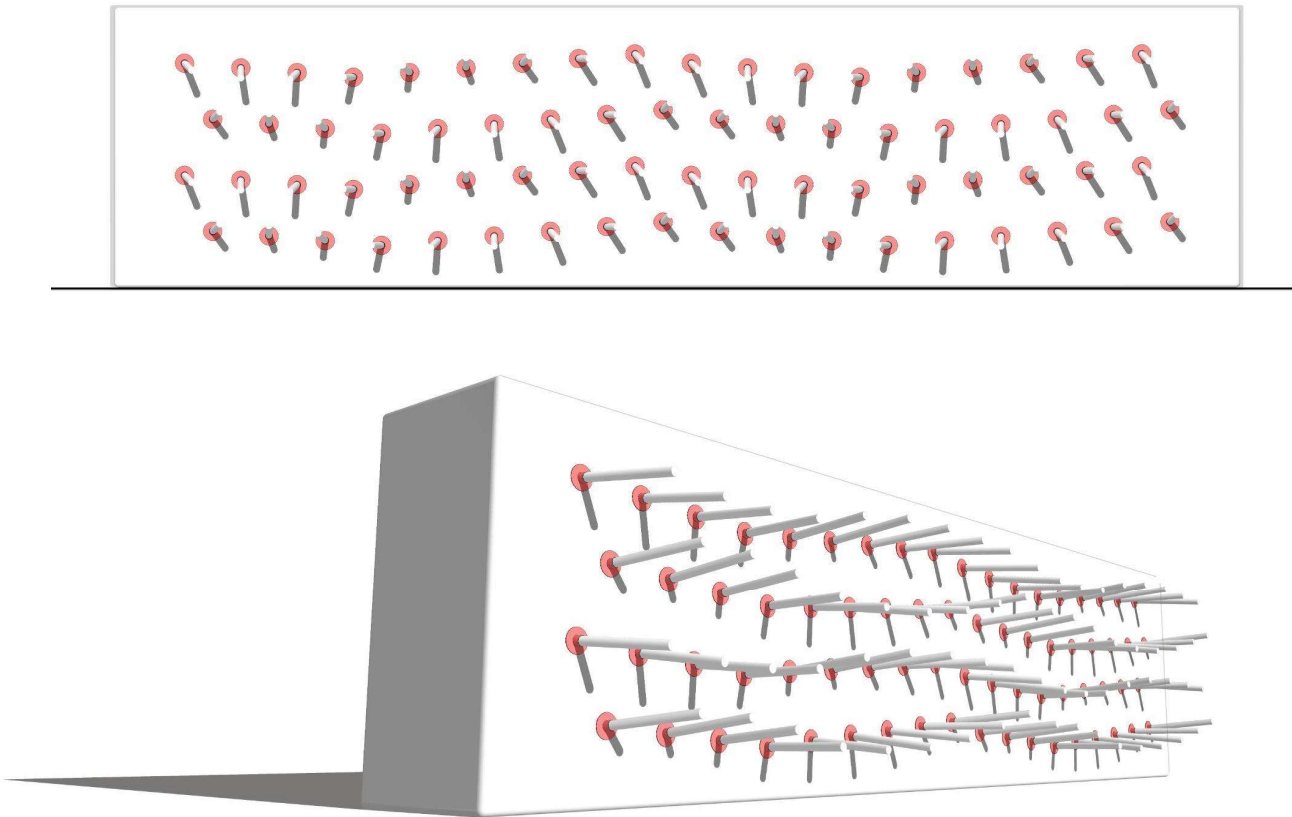
Сл. 85: Фото-монтажа – приказ провлачилице у употреби

Путање кретања детета кроз ову пењалицу-провлачилицу могу бити разнолике – вертикалне, хоризонталне, косе, вијугаве и зависе искључиво од процене детета у зависности од узраста и развијености крупне моторике и спретности.



Сл. 86: Фото-монтажа – приказ провлачилице у употреби

Дефинисан као јединично поље, овај елемент се може прилагођавати контексту и расположивом простору низањем и умножавањем.

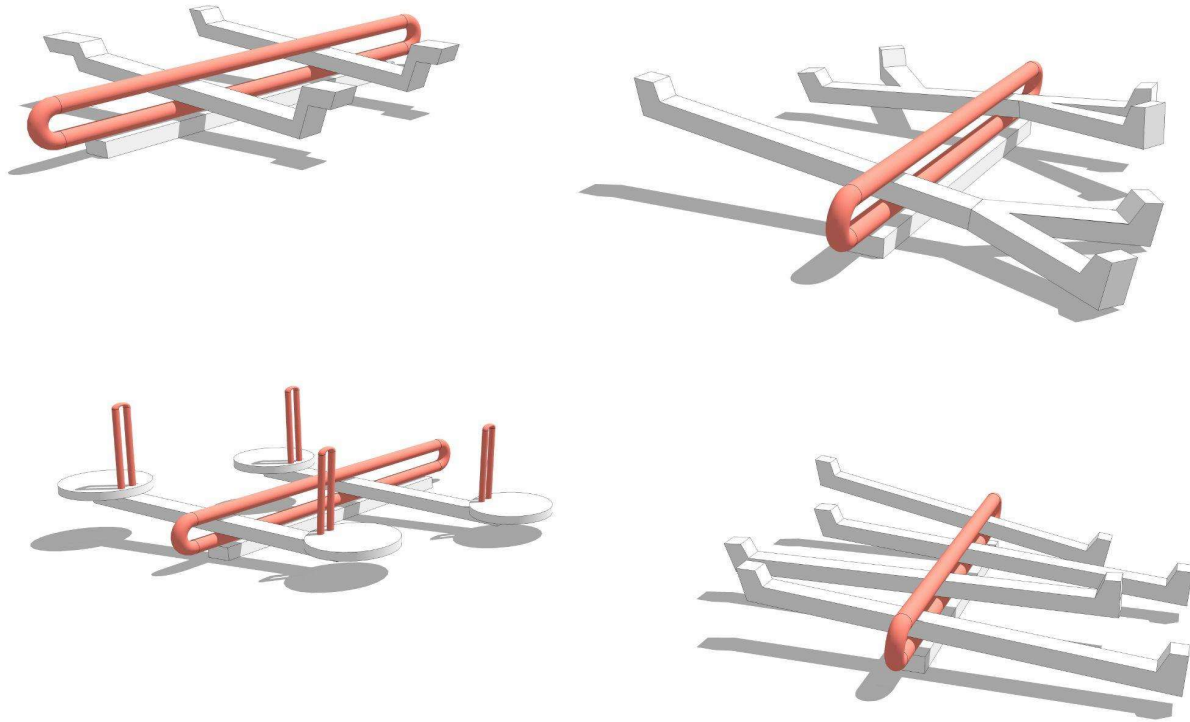


Сл. 87: Приказ провлачилице двоструке дужине

Љуљашке представљају незаобилазну тему када говоримо о опреми за игру, као оруђе једне од архетипских активности детињства. Радост коју ова једноставна репетитивна радња љуљања доноси универзална и за децу, и за младе, и за одрасле. Љуљашке су у овом пројекту интегрисане у претходно приказан концепт „улице игре“ кроз пар варијација на тему: с једним или два ослонца, за једну, две или више особа и уз могућност појединачног и групног коришћења.

Клацкалице се, попут љуљашки, појављују у свакој анкети и анализи дечје игре, као и у успоменама старијих нараштаја. Такође заснована на понављању једноставне радње, активност клацкања може имати бројне варијације у односу на стандардни облик греде која ротира око средишњег ослонца. Можемо се играти различитим положајима (седење,

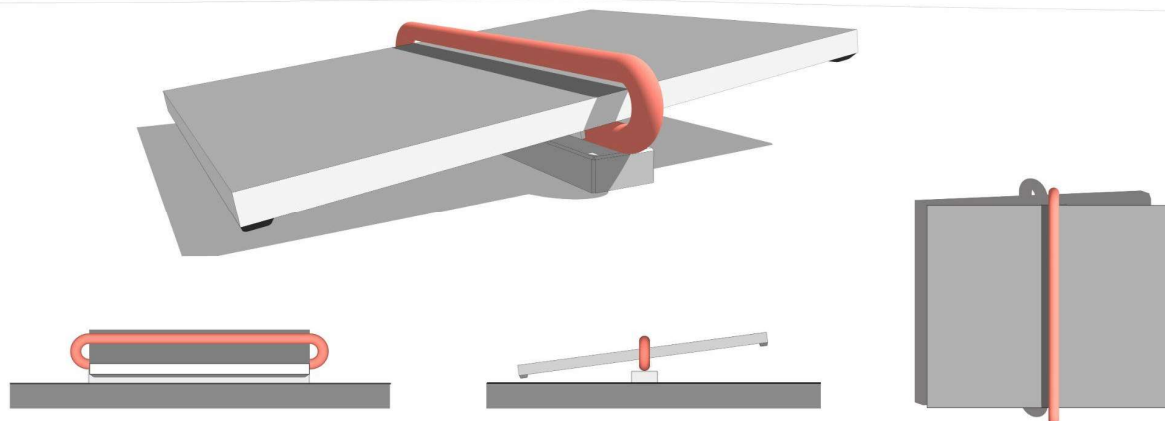
стајање), бројем учесника (почевши од једне особе до целе групе), од очекиваног симетричног до помало збуњујућег асиметричног положаја осе ротације. Кроз скице су постављене неке од ових варијанти:



Сл. 88: Приказ разматраних концепата клацкалица

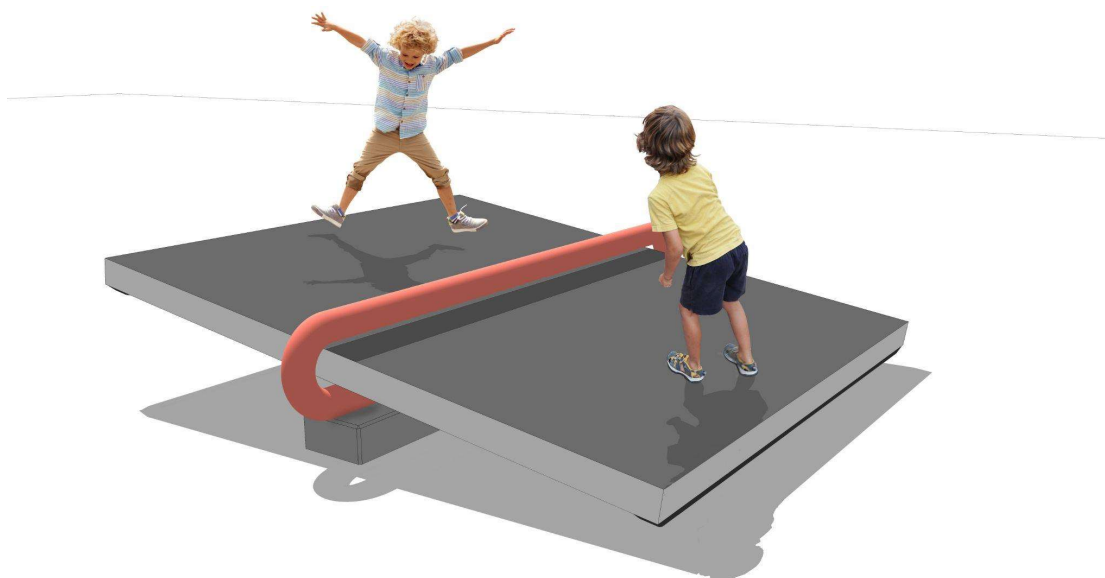
Ова активност је у пројекту „разиграна“ и разрађена елементом примењивим у зонама 1, 2, 5, 6 и 7 Типологије урбаних потенцијала (партерна површина унутар градских блокова, „преостали“, запуштени, некоришћени простори, „урбани џепови“, мање зелене површине, јавни паркови и зелене површине, урбани тремови и наткривени простори, простори испод мостова). Клацкалица је заснована на опште препознатљивом основном облику, на коме се базира њена пријемчивост за децу и тренутни позив на игру. Али, и овде постоји одређена врста надградње архетипа, као и код осталих елемената игре овог пројекта – и то у погледу два основна параметра:

- уместо греде, клацкалица постаје плоча (240 x 280 цм), чиме се постиже могућност укључивања групе деце;
- положај тела се мења – од комфорнијег седећег постаје знатно изазовнији, стајаћи.

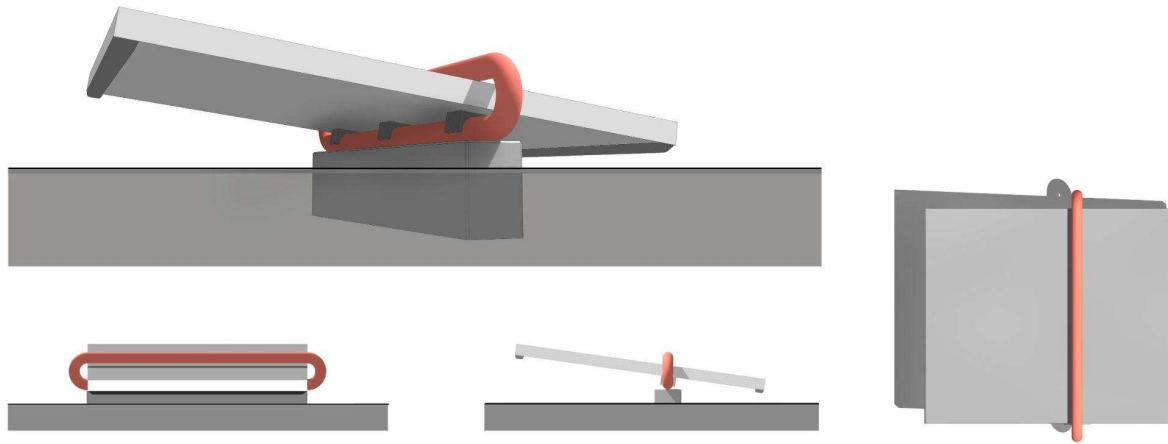


Сл. 89: Пројекцијски и тродимензионални приказ симетричне клацкалице

Површина плоче омогућује деци да испитују промене у начину деловања њихове сопствене тежине и положаја у односу на осу ротације и друге учеснике. Оваква игра их подстиче на сарадњу и експериментисање, стављајући пред њих и знатне физичке изазове у постизању како сопствене, тако и равнотеже саме клацкалице.



Сл. 90: Фото-монтажа – приказ симетричне клацкалице у употреби



Сл. 91: Пројекцијски и тродимензионални приказ асиметричне клацкалице

Асиметрична варијанта исте клацкалице, постигнута једноставним померањем осе ротације ка једном крају, доноси додатни подстицај решавању проблема баланса и разумевању садејства сила.

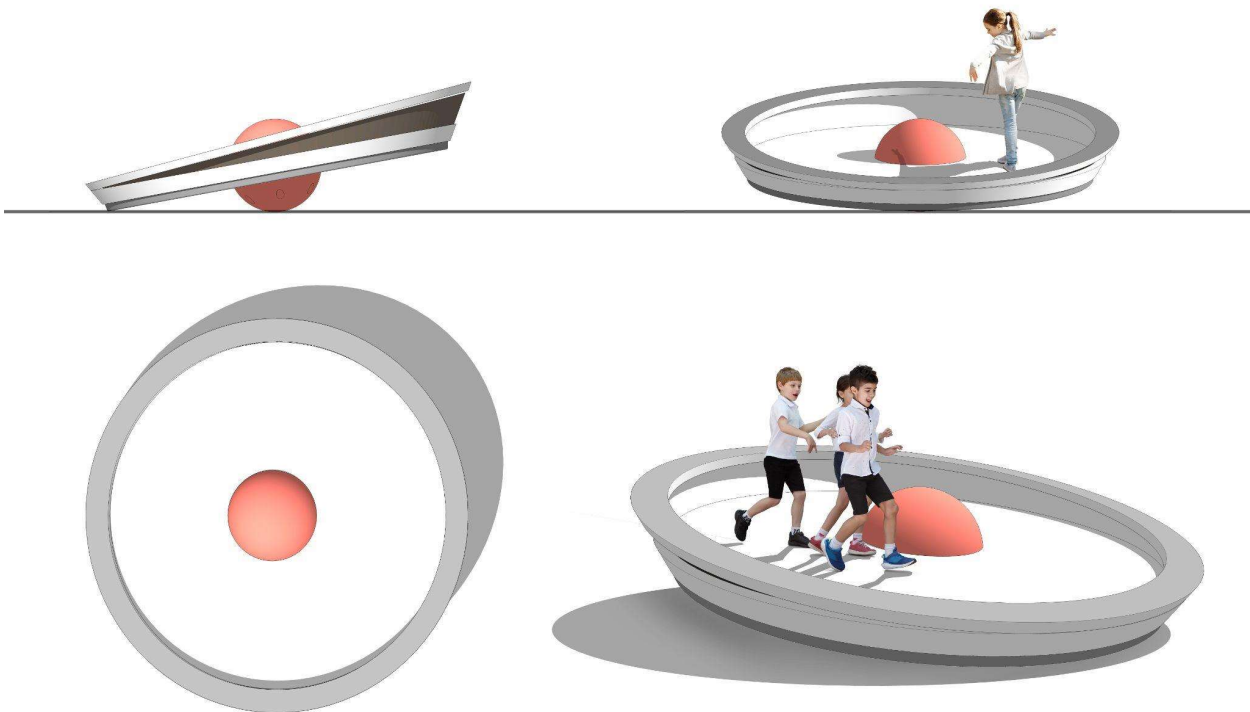


Сл. 92: Фото-монтажа – приказ асиметричне клацкалице у употреби

Балансер представља још једну варијацију на тему клацкалице, уз интеграцију лоптастог ослоња који, осимгибања и клацкања, омогућује и 360 степени ротације, постављајући пред децу изазов постизања и одржавања равнотеже, испитивање различитих сценарија положаја у односу на број и тежину учесника.



Сл. 93: Фото-монтажа – приказ балансера у употреби

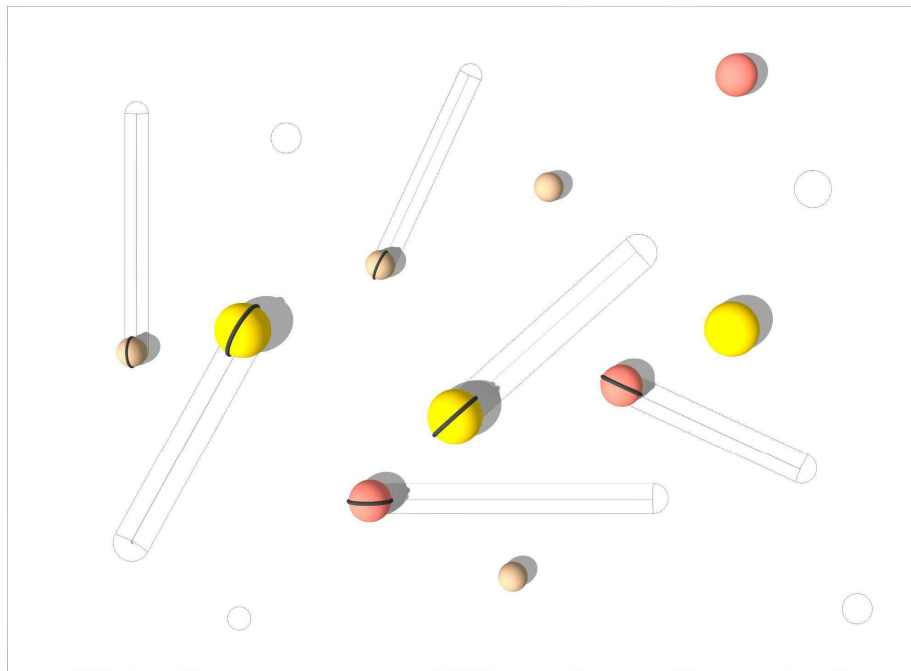


Сл. 94: Пројекцијски и тродимензионални прикази балансера

T2.4. Жмурке је још једна архетипска игра детињства, подједнако присутна у интервјуима старијих и млађих генерација, која укључује социјалну интеракцију, физичку активност, стратешко размишљање и планирање уз присуство узбуђења и осећања постигнућа, али и нове прилике у случају неуспеха. Игра жмурке је у директној корелацији са структуром простора, од ког у великој мери зависи занимљивост игре и разноврсност опција скривања.

Добри услови за ову игру подразумевају постојање различитих могућности за скривање, визуелну прегледност простора и његову прилагођеност трчању.

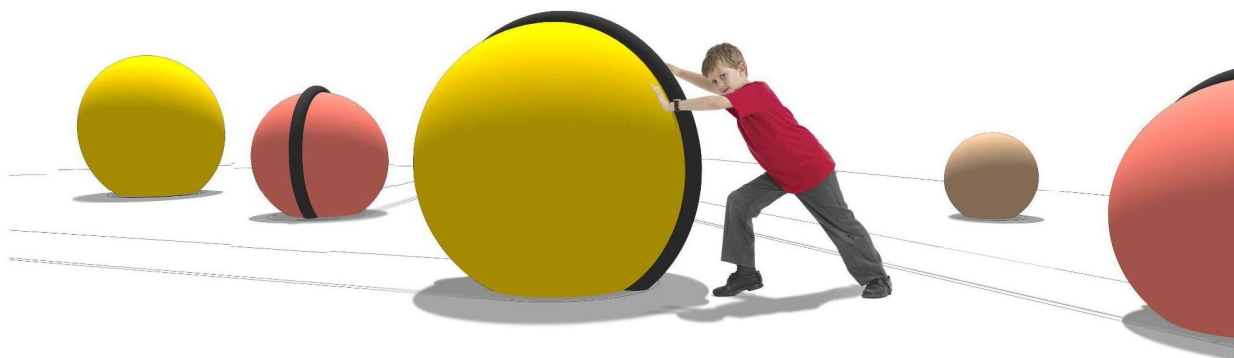
Интервенција понуђена овим пројектом замишљена је као просторна подршка игри жмурке у просторима у којима за њу иначе нема услова, у смислу природне и грађене структуре. Поље за игру, примењиво у простору типа 1 Типологије урбаних потенцијала (партерна површина унутар градских блокова, првенствено стамбених, површине без посебне намене, „преостали“, запуштени, некоришћени простори, „урбани џепови“) подразумева систем лопти у три величине, од којих је део непомерљив, а део померљив.



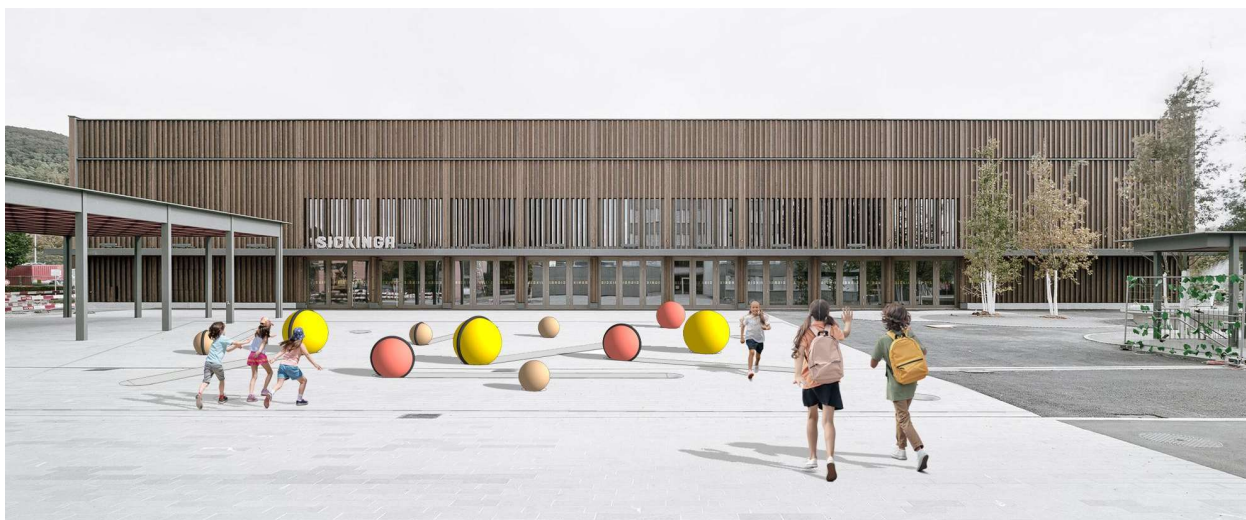
Сл. 95: Поље за игру жмурке, планиметријски приказ

Лопте којима је могуће променити положај имају могућност котрљања по дефинисаној праволинијској путањи – плитком каналу са уграђеном вођицом и везом са обимним прстеном

лопте. На овај начин се умножавају сценарији просторног распореда објеката за сакривање, постиже се интеракција деце с простором, њихово додатно физичко ангажовање и поистовећивање са окружењем. Концепт је флексибилан у смислу величине поља, броја и величине лопти, које се могу слободно распоређивати и комбиновати у зависности од конфигурације простора.



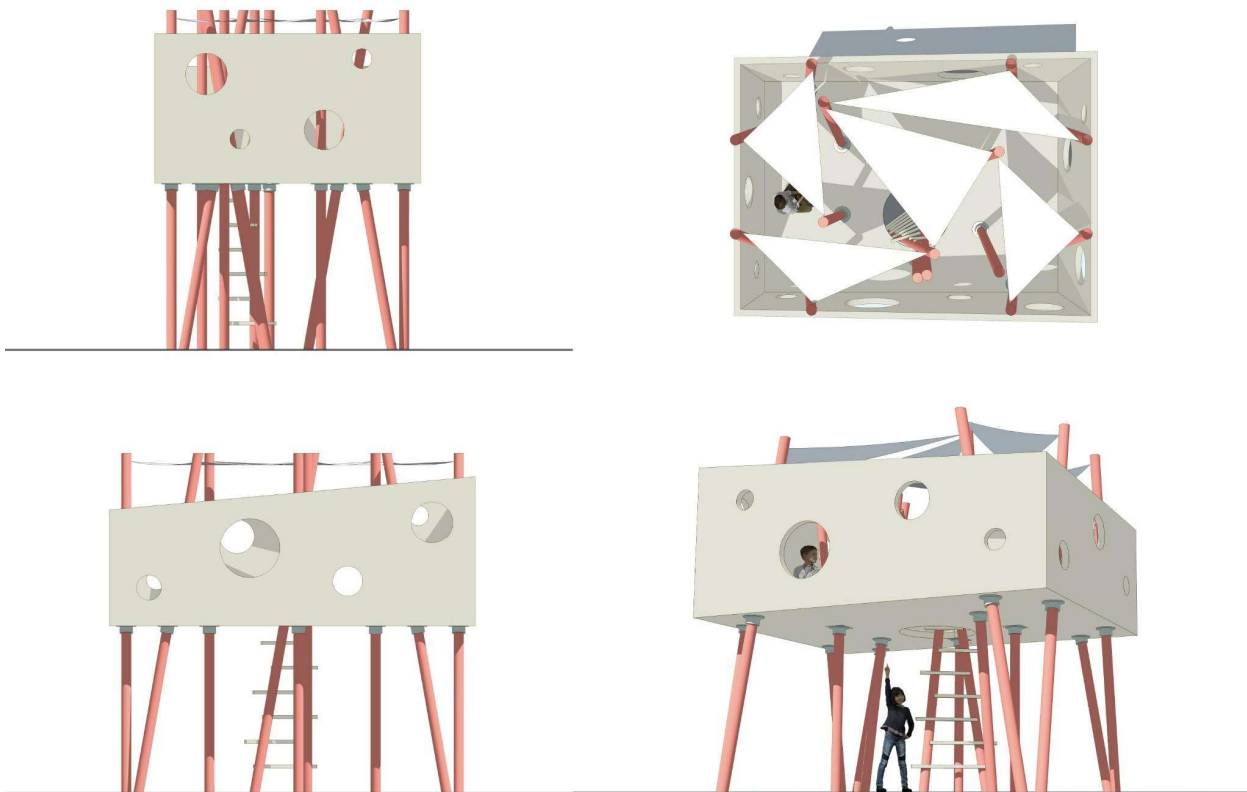
Сл. 96: Гурање и котрљање лопти дуж плитког канала као начин промене њиховог положаја



Сл. 97: Фото-монтажа – пример могућег просторног сценарија поља за игру жмурке

T2.5. Кућице у виду засебно дефинисаног простора, заклона, склоништа и издвојеног места за игру представљају просторе у које деца „пројектују“ своје измаштане светове, током игре их присвајају и с њима се идентификују. У овом пројекту је разматрано неколико модела издвојених и издигнутих волумена, чије досезање и освајање представља својеврстан физички изазов, а тиме и већу награду уз успех. Волумени су осмишљени као простори у којима се деца могу играти у мањој групи мирнијим активностима, скривени од погледа споља, али уз могућност да изнутра посматрају окружење када желе.

Први модел куће понуђен овим пројектом је ошупљени волумен одигнут на висину од 2 м и ослоњен на сноп косих стубова који пролазе кроз простор куће, служећи и као носачи сенила.



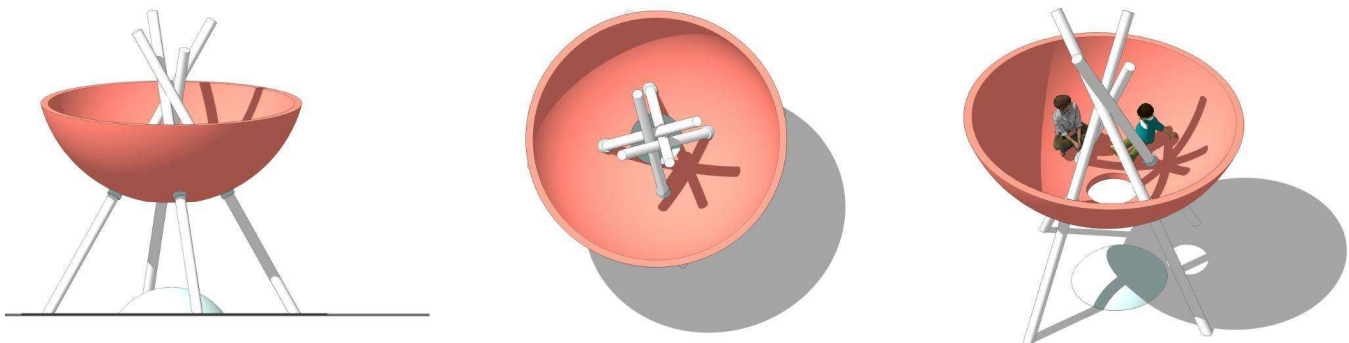
Сл. 98: Пројекцијски и тродимензионални прикази првог модела кућице

Пречке мердевина које воде до отвора у поду куће измештене су из равни, како би се пред децу поставио већи изазов приликом освајања новог простора.



Сл. 99: Фото-монтажа – кућица у реалном јавном простору

Други модел кућице је мањих димензија и лакши за савлађивање нижим узрастима, са свега 1 м висинске разлике између доње калоте као ослонца и отвора на већој калоти, кроз који се „улази“. Исечак лопте је мањи од половине, пречника 280 цм, искошен, остављајући могућност и за седење и за стајање уз поглед на околину. Као и претходна, и ова кућица је ослоњена на коснике, опонашајући природне структуре и нудећи деци искуство скровитог места.



Сл. 100: Пројекцијски и тродимензионални прикази другог модела кућице

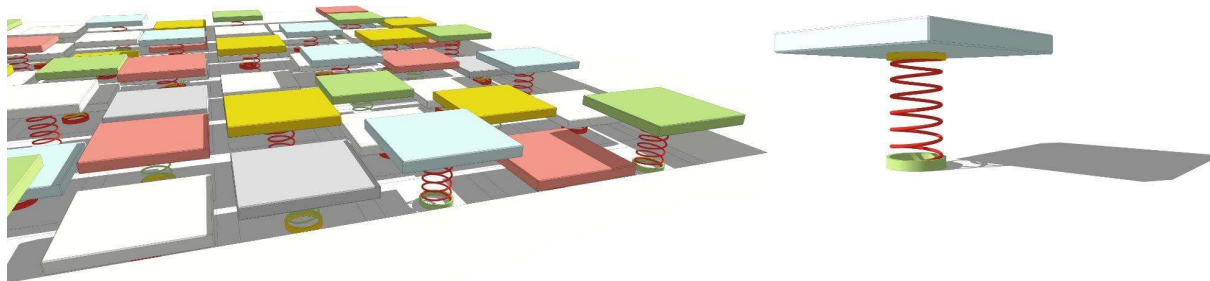
T2.6. Полигони за различите облике кретања представљају партерне интервенције нарочито погодне за урбане просторе у Типологији 1 дефинисане као зоне пролаза и проширених комуникација. Полигони су обликовани тако да подстичу фундаменталне моторичке вештине претходно поменуте у истраживању, као део елементарне физичке писмености. У питању су активности и покрети природно својствене деци – трчање, пењање, галоп, бочни галоп (корак до корак), скакање на једној и две ноге, хоризонтални скок, скакање у даљ, скакање у вис, прескакање, трчање с променама правца (цик-цак).

Прва у низу инсталација овог типа јесте **баланс поље**, које чини растер мрежа 8x8 квадратних постоља на опругама, међусобно денивелисаних за 10, 20 и 30цм у односу на раван постамента.



Сл. 101: Фото-монтажа – баланс поље у употреби, у реалном јавном простору

Систем позива на кретање и истраживање избацујући децу из равнотеже, стављајући их пред изазов одржавања равнотеже приликом промене правца, ритма кретања и савлађивања висинске разлике.



Сл. 102: Приказ денivelације плоча и детаља ослањања преко компресивне опруге

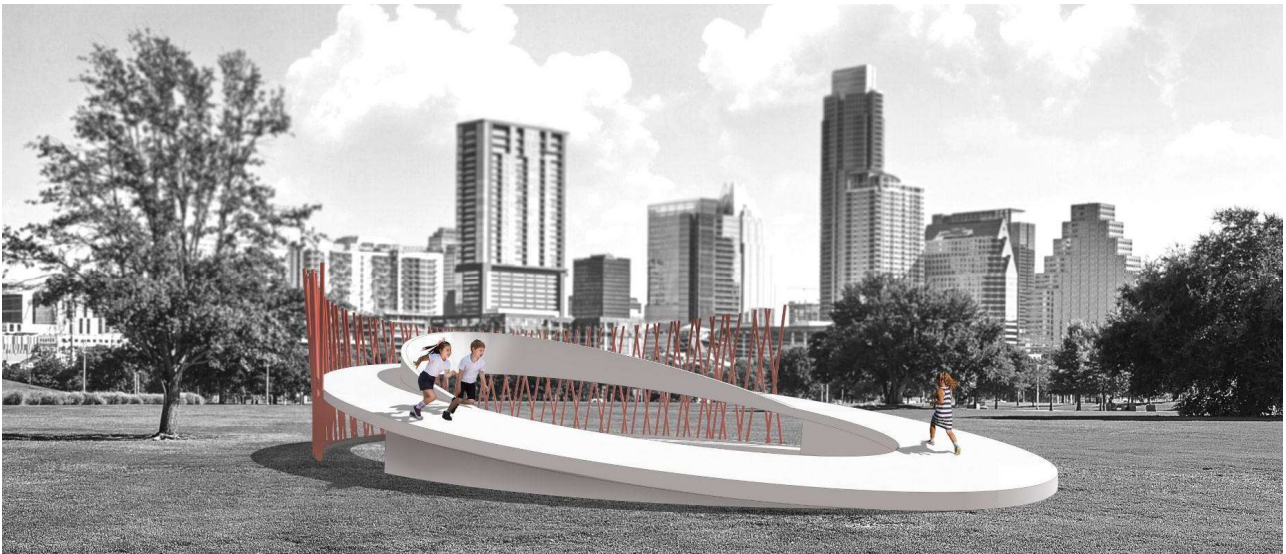
Други полигон је компонован као ортогонална структура греда квадратног пресека 15 x 15 цм, дужине 150 цм, које променом правца и три висинске коте намећу потребу за концентрисаним кретањем и планирањем неколико корака унапред.



Сл. 103: Фото-монтажа – линеарни полигон у употреби, у реалном јавном простору

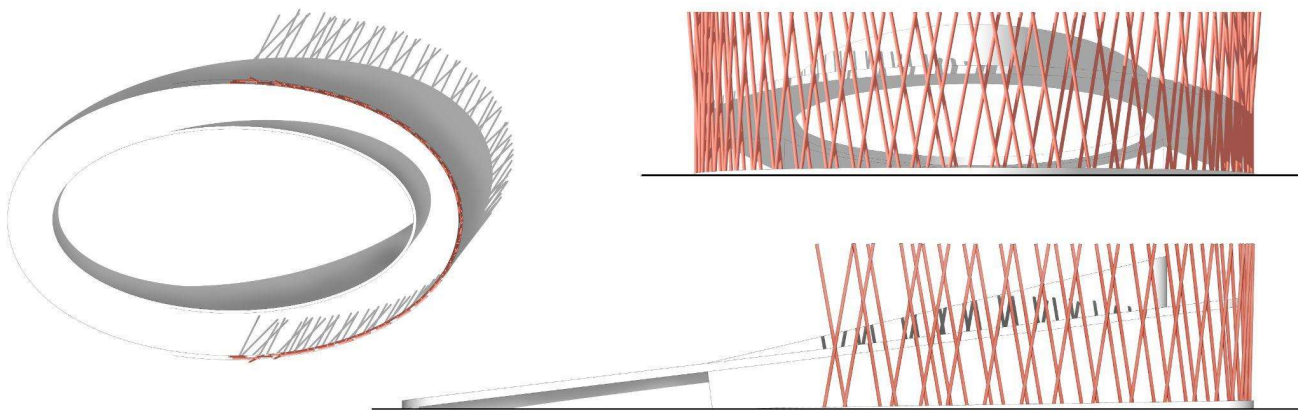
Ова врста интервенција је погодна и за пружање у издуженој, линеарној формацији, као проширење постојећих комуникација или назнака могућих алтернативних рута кроз градско ткиво.

Просторно најзахтевнија интервенција ове групе јесте **полигон за бесконачно трчање** – елипсоидна платформа под нагибом нуди могућност континуираног кретања уз смену мање и више напорних деоница.



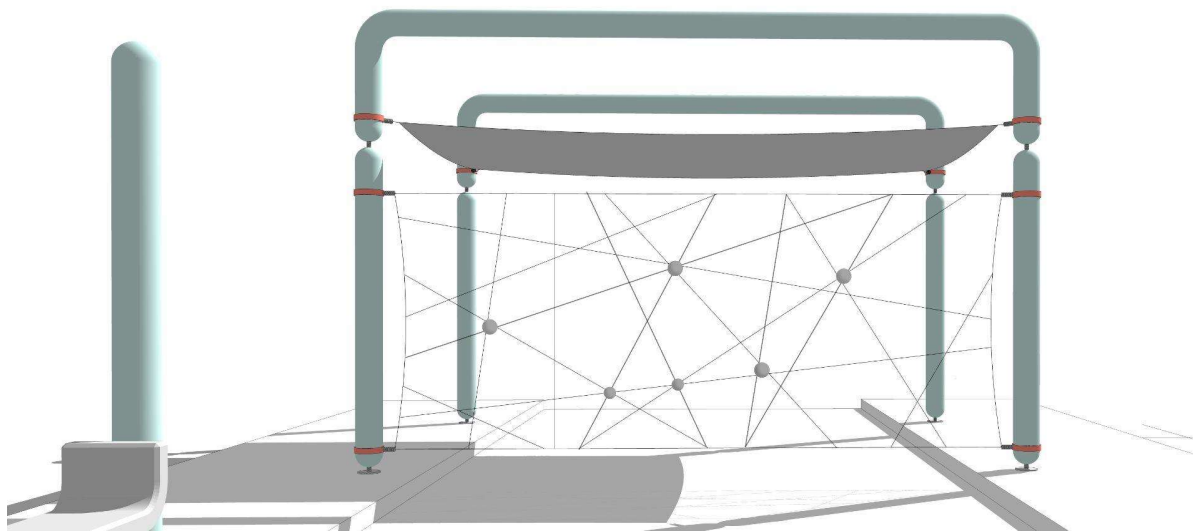
Сл. 104: Фото-монтажа – полигон за бесконачно трчање у употреби, у реалном јавном простору

Издигнути крај, ослоњен на систем косих стубова формира волумен негатива унутрашњег простора полигона, као засебног издвојеног поља за игру.

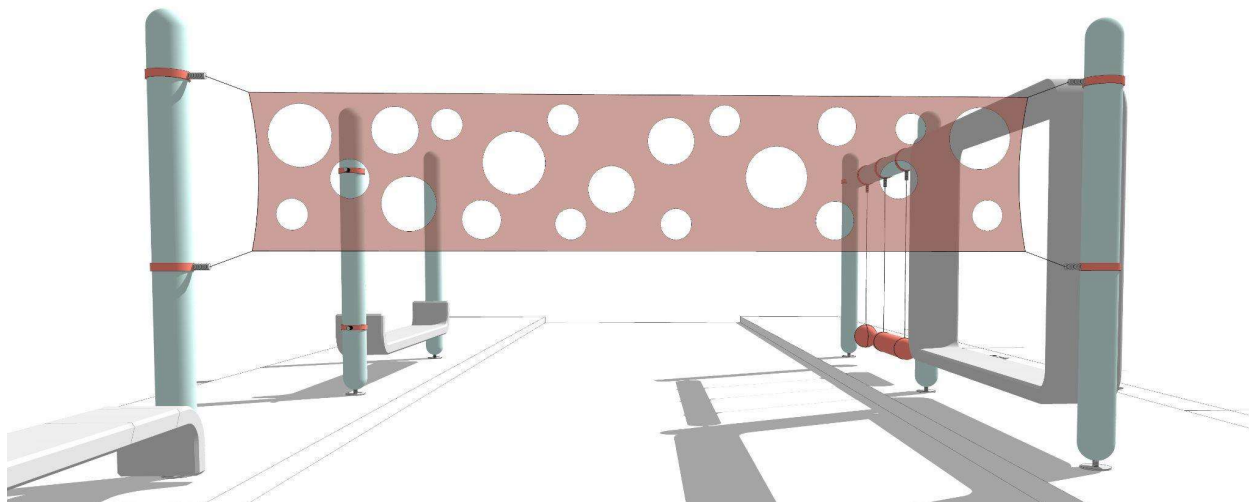


Сл. 105: Пројекцијски и тродимензионални приказ полигона

T2.7. Игре реквизитима (лопта, фризби, праћка) односно игре манипулације објектима такође представљају засебну категорију фундаменталних моторичких вештина. Пројектом се за поменути облик игре нуде једноставне интервенције засноване на разапињању различитих врста мрежа или импрегнираних флексибилних материјала. Интервенцијама није предвиђено обезбеђивање мобилних елемената у виду стварних реквизита, подразумева се да деца доносе сопствене, док им простор нуди различите могућности њиховог коришћења и игре, попут одбојке, пребацивања и пробацивања лопте и других реквизита.



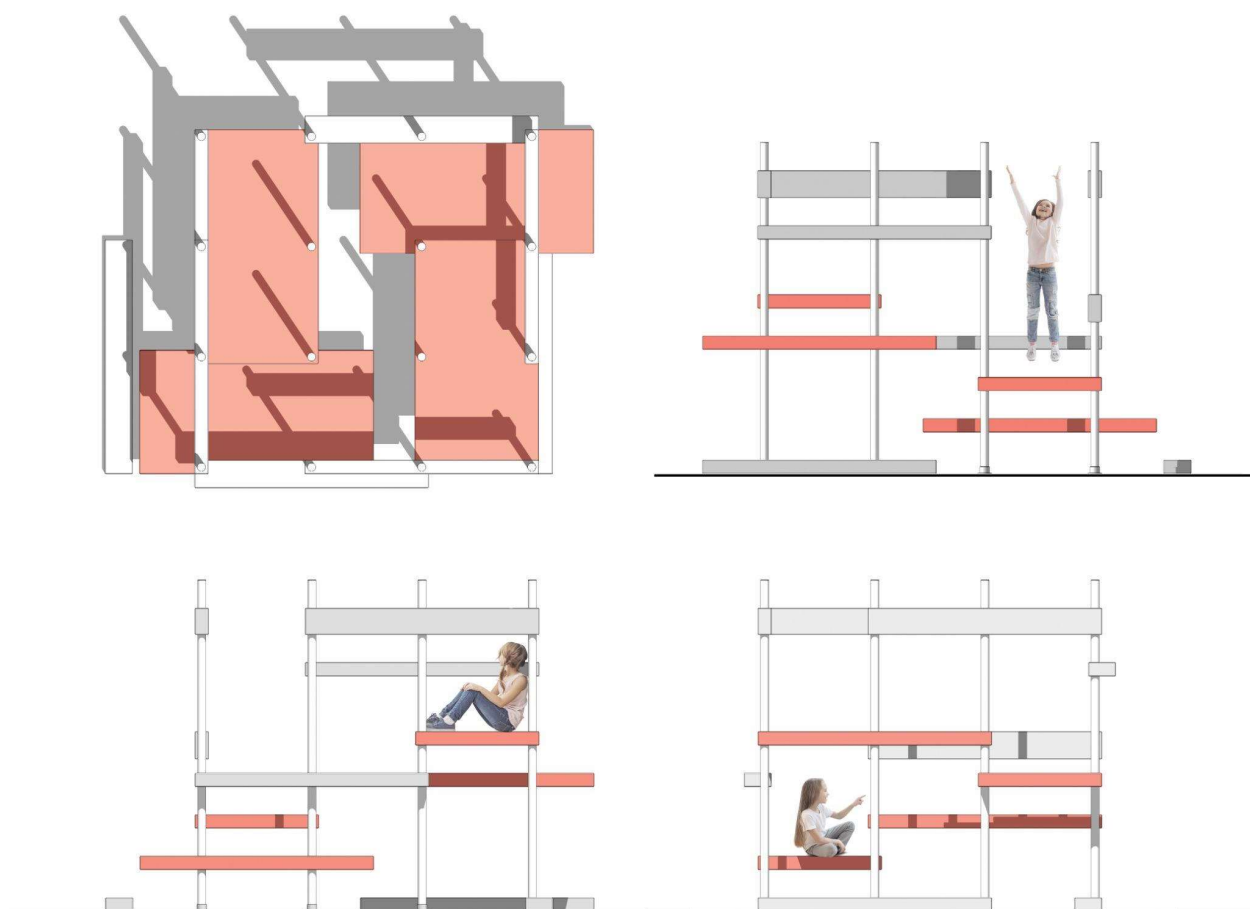
Сл. 106: Пример мреже за пробацивање реквизита за игру



Сл. 107: Пример импрегнираног платна за пробацивање реквизита за игру

Ова врста интервенције погодна је и за независну и за интегрисану употребу, односно сама за себе или у склопу веће структуре попут претходно приказане “улице игре”.

T2.8. Одмор и мирно дружење у статичној игри су потребе које је у анкетама исказао одређени број деце, првенствено девојчица. Игре луткама, фигурицама, аутићима или дечји разговори, добијају свој адекватан просторни оквир постављањем наменски дизајнираних склопова димензија 250 x 250 x 250 цм, функционално независних, које је могуће комбиновати у простору с мноштвом других.



Сл. 108: Пројекцијски прикази структуре за пењање, седење и статичну игру

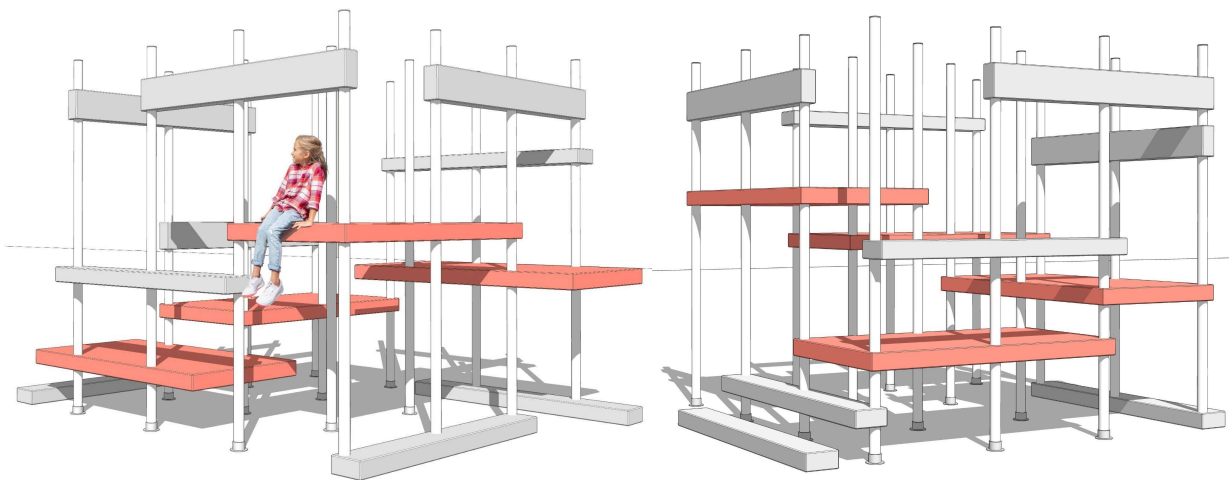
Структуру чини сплет четири платформе димензија 90 x 170 цм међусобно ротирание и разигране по вертикали, ослоњене на металне стубове кружног профила. Композицију

употпуњују, а укрућују конструкцију, греде правоугаоног профила, смењујући се у улогама степеника, оgrade и наслона.



Сл.

109: Фото-монтажа – прикази структуре за пењање, седење и статичну игру у употреби



Сл. 110: Две варијанте просторне композиције структуре за пењање, седење и статични игру

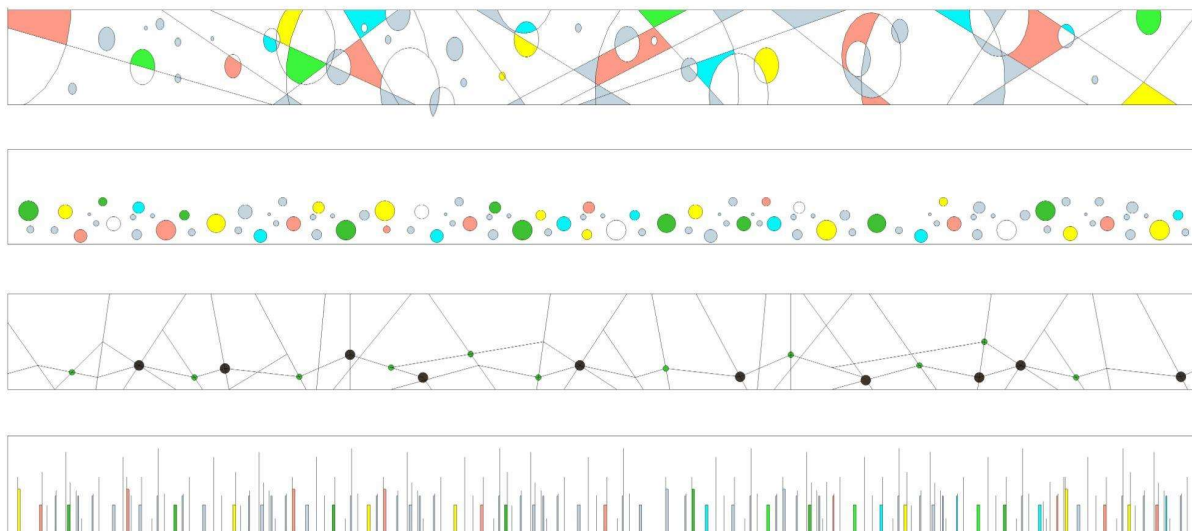
Будући да заузима само 6,25 м² површине, ова структура је погодна за постављање на мноштву различитих локација, где би служила како деци тако и адолесцентима којима је у вечерњим часовима потребан простор за окупљање и седење.

ЛИНИЈА ИГРЕ – преглед могућих ликовно-пројектантских интервенција

ТЗ.1. Ликовне интервенције у хоризонталним и вертикалним равнина зона комуникација (тротоари, пешачки прелази, рампе, пасареле, степенице, подземни пролази, ограде, парапетни зидови, слепе фасаде) представљају начин обележавања руте, скретања пажње возачима и иницирања успутне игре током кретања.

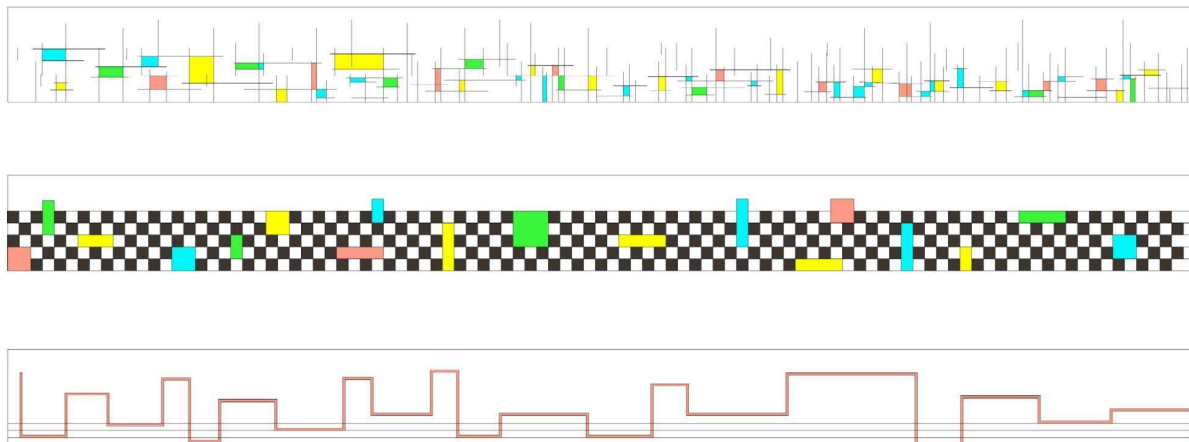
Ова врста деловања у јавном простору добро је позната и широко примењивана, а у пројекту је препозната као легитиман начин означавања дечје трасе кретања када контекст не нуди могућност просторног интервенисања. Графичка решења су дата као преглед неутралних, апстрактних мотива примењивих у различитим окружењима, док би у конкретним ситуацијама ликовност понајвише зависила од непосредног урбаног окружења, како у физичком тако и у друштвено-културолошком смислу.

За потребе илустрације овог принципа дејствовања у циљу мапирања комшилука и дечјих рута између тачака од њиховог интереса и локација за игру, развијено је неколико графичких образаца, апстрактног ликовног језика:



Сл. 111: Апстрактни образци примењиви за ликовне интервенције дуж „линије игре“

Сваки од образаца може се примењивати партерно – у једној или више изломљених равни, као и на вертикалним површинама.



Сл. 112: Апстрактни обрасци примењиви за ликовне интервенције дуж „линије игре“

Мотиви су осмишљени тако да могу послужити за различите игре којих се деца могу играти током кретања, измишљајући сопствена правила и начин тумачења понуђене графике.

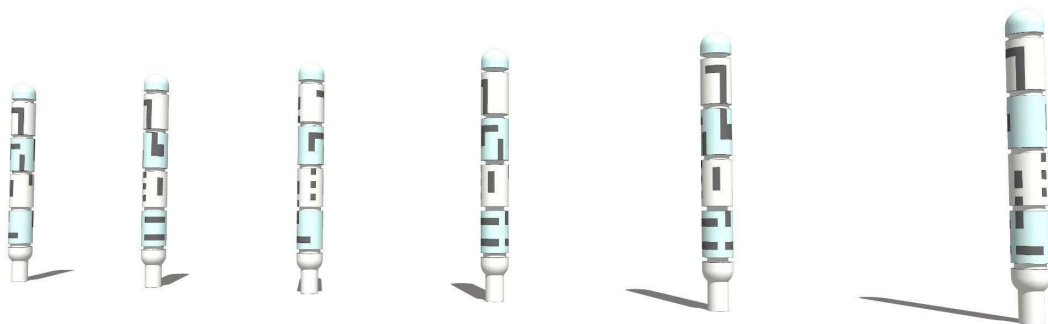


Сл. 113: Фото-монтажа – ликовне интервенције дуж *Линије игре*, у примени

Редизајн елемената урбане опреме и мобилијара (стубићи, клупе, жардињере, канте за смеће), елемената сигнализације (саобраћајни знаци, семафори...) – још један од начина да се путање којима се деца најчешће крећу „маркирају“ и учине препознатљивим. На елементима опреме и сигнализације потребне су суптилне интервенције које, као ни све остале

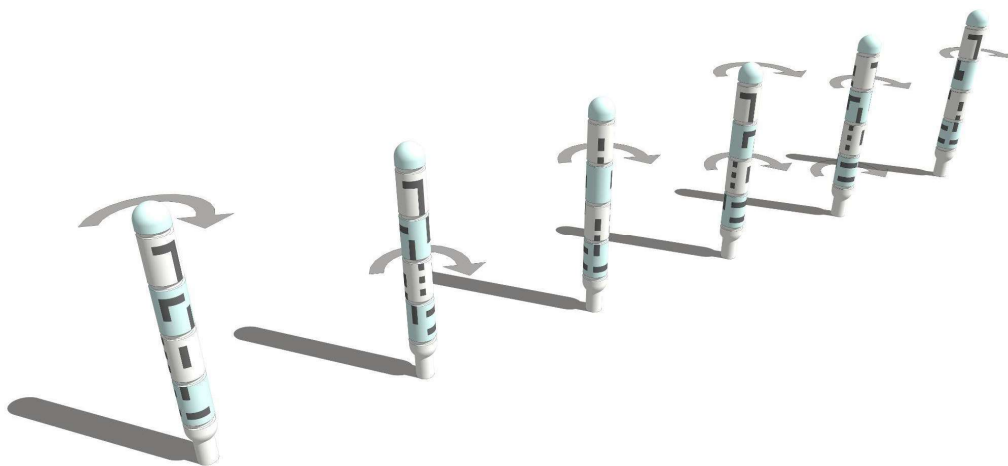
предложене пројектом, неће реметити уобичајени режим функционисања, већ га надоградити и разиграти.

У том смислу, осим ликовног оплемењивања различитих комада мобилијара, један од најчешћих – стубић – може се и функционално надоградити. Једноставним облагањем постојећег карактеристичног цевастог профила, који постаје језгро и оса око које ротирају нови цилиндрични елементи, стубић постаје мала интерактивна појава на местима на којима се деца задржавају у кратком чекању.



Сл. 114: Надограђен и редизајниран метални стубић

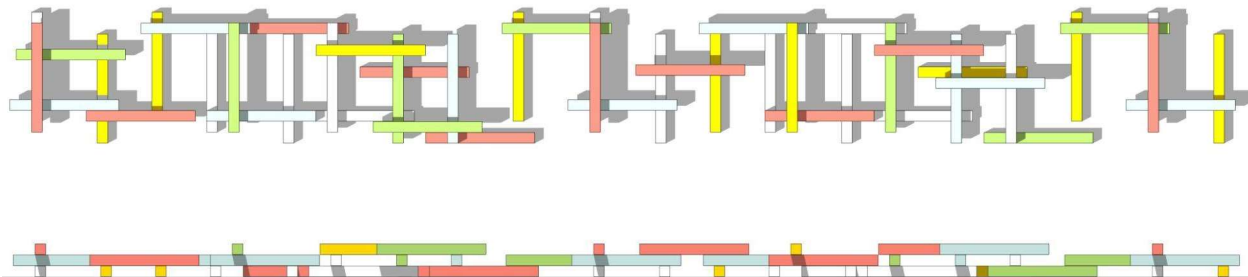
Лако уочљива графичка игра различитог позиционирања облика ротирањем четири сегмента зарад добијања различитих слика постаје позив за брзу успутну занимацију.



Сл. 115: Приказ могућности ротације сваког од четири кружна сегмента металног стубића

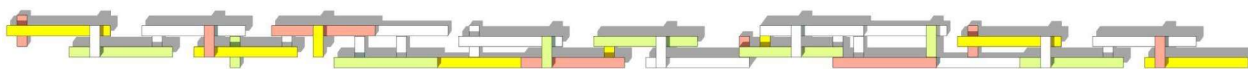
Т3.2. Алтернативне комуникације – инсталације које пружају могућност паралелног, разиграног кретања деце имају посебну важност у овом пројекту јер су проистекле из тежње да се урбаним дизајном подстакну дечје мапирање града и независна мобилност, о којима је претходно било речи у истраживању.

Прва предложена интервенција овог типа је један од претходно приказаних полигона који подстичу различите видове кретања. Линеарни карактер ову композицију греда квадратног пресека чини погодном и за примену дуж комуникацијских праваца. За потребе разиграног кретања деце паралелно са стандардним кретањем одраслих, ова структура је предложена у две варијанте – широј и ужој, ради прилагодљивости конкретном контексту.



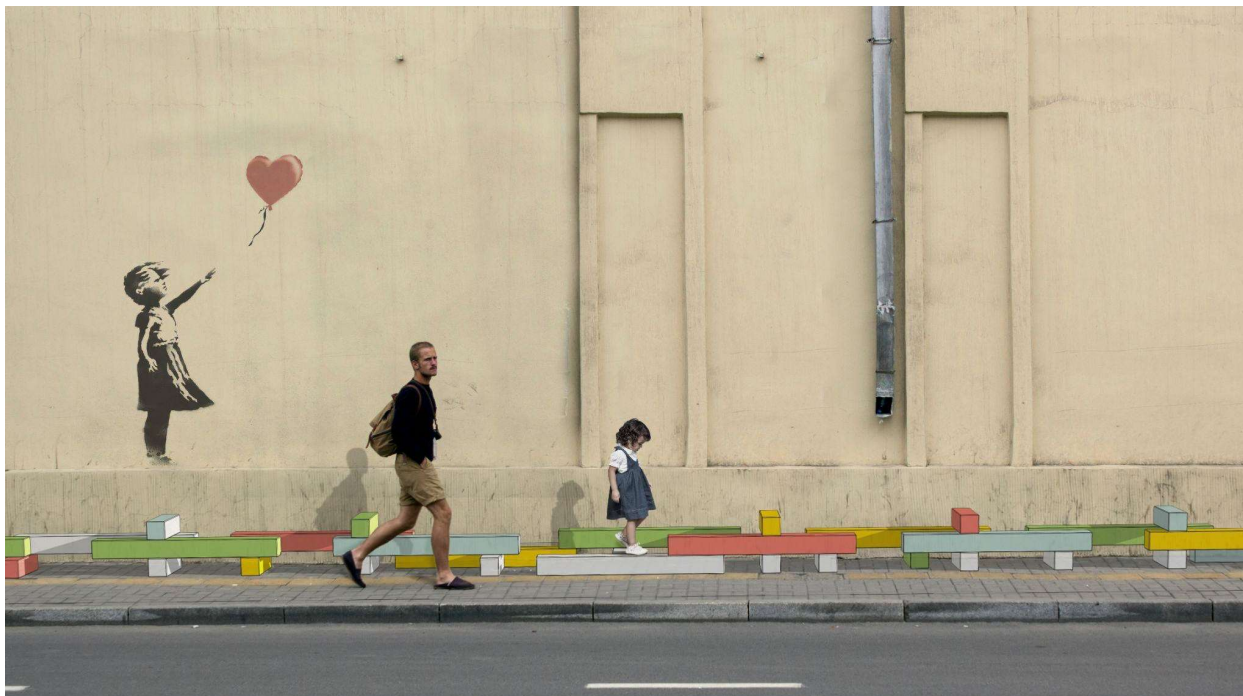
Сл. 116: Фото-монтажа и пројекцијски прикази линеарног полигона као алтернативне дечје комуникације

Други модел овог типа је исте структуре, али уз употребу још једне димензије греде – 15 x 15 x 45 цм, ради смањења димензије по ширини. 15





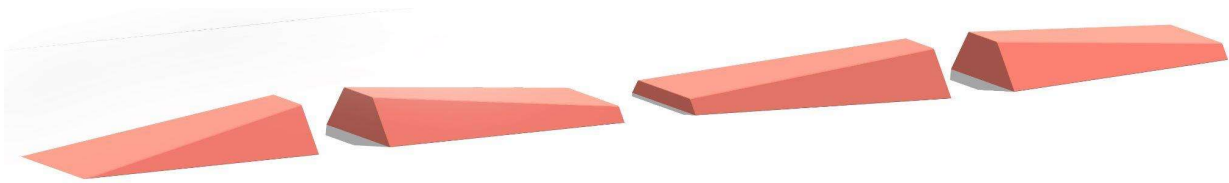
Сл. 117: Пример полигона ширине 60 цм, састављене од греда 15 x 15 x 45 цм



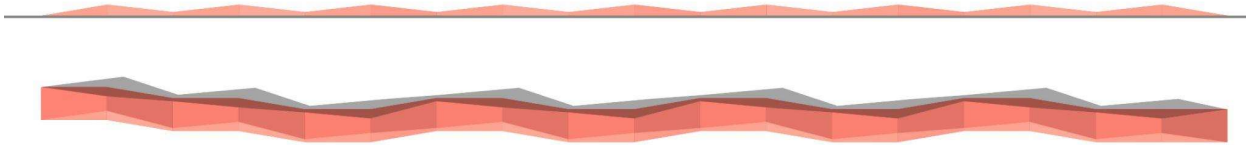
Сл. 118: Фото-монтажа ужег линеарног полигона као алтернативне дечје комуникације

Још један предлог динамизирања дечјег кретања интервенцијом у партеру представља геометризовани артифицијелни рељеф у виду **тродимензионалне траке**, прилагодљиве дужине. Ширином од само 90 цм и денивелацијом од 30 цм, трака је примењива самостално дуж довољно широких комуникација тако да их не ремети, али и као надградња стандардног ивичњака између тротоара и додирних површина (травњака, ограда и сл.), и може се схватити и као његова 3Д мутација.

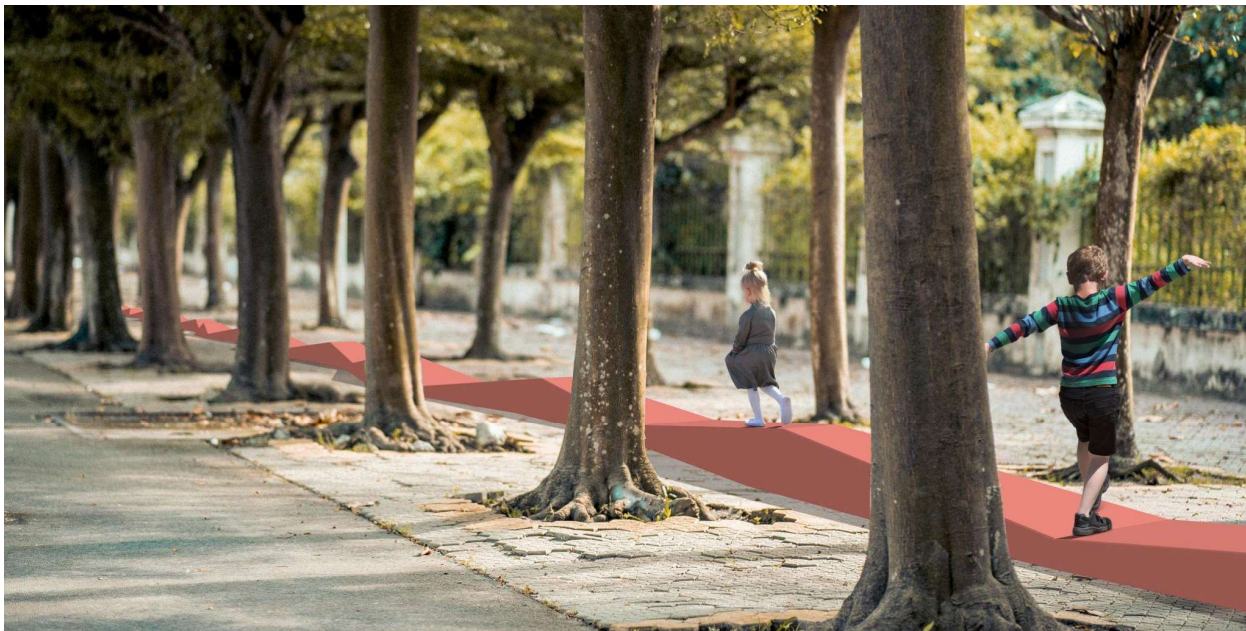
Склоп настаје низањем четири модуларна елемента који формирају дужину траке која одговара конкретним просторним условима.



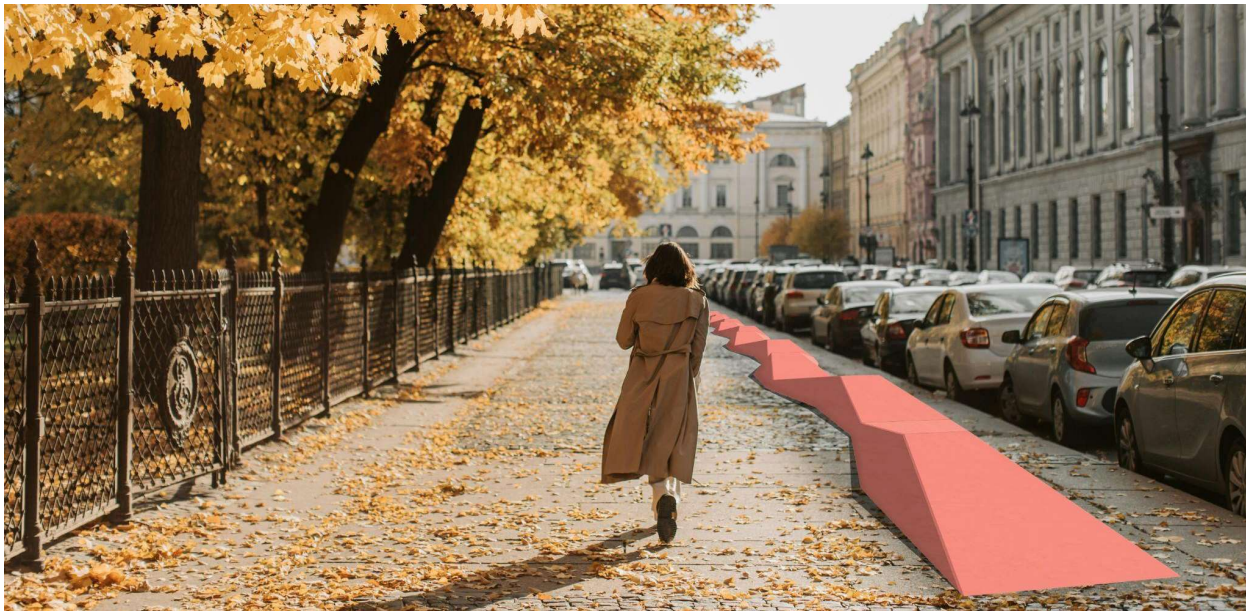
Сл. 119: Четири модуларна елемента чијим комбиновањем и низањем настаје тродимензионална трака



Сл. 120: Пројекцијски прикази тродимензионалне траке



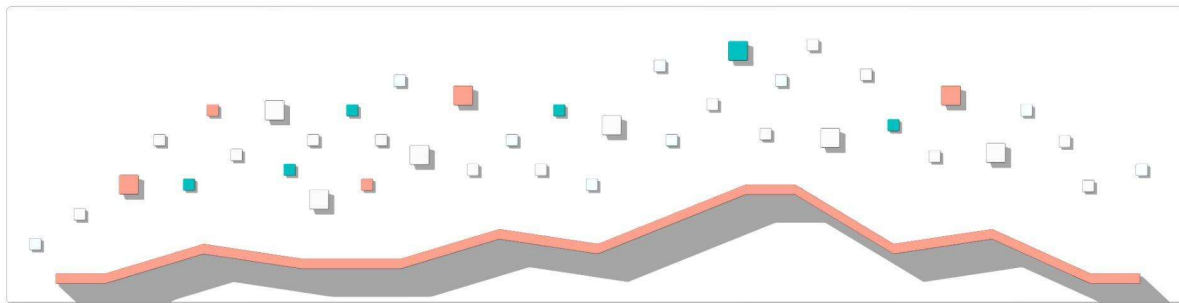
Сл. 121: Фото-монтажа – полигонална површ тродимензионалне траке као фактор динамизације дечјег кретања



Сл. 122: Фото-монтажа – тродимензионална трака постављена у реалном простору

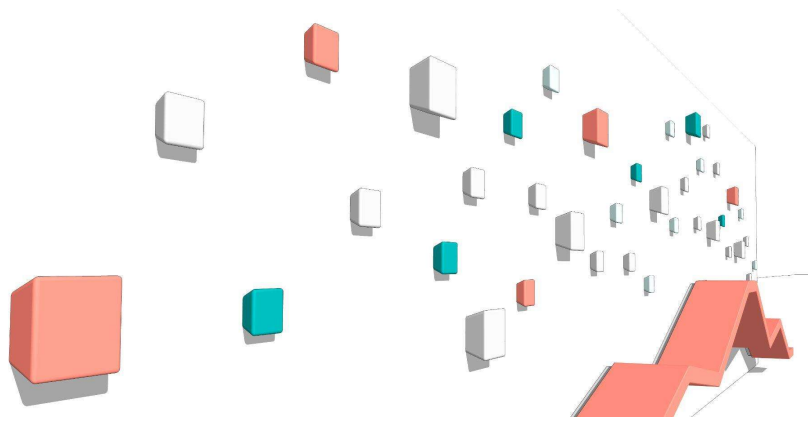
Након партерних, развијене су и две варијације алтернативних путања којима се ангажују вертикалне равни, као један од препознатих урбаних потенцијала из Типологије 1.

Зидови и фасаде слепе у приземној етажи могу послужити као равни које примају надградну структуру широке греде у улози изломљене денивелисане путање. Конзолно уклештена трака по којој дете хода на крајевима је издигнута 30 цм од тла и тражи већи искорак или скок као почетак и крај кретања, између којих постоји неколико ломова, спуштања и пењања.

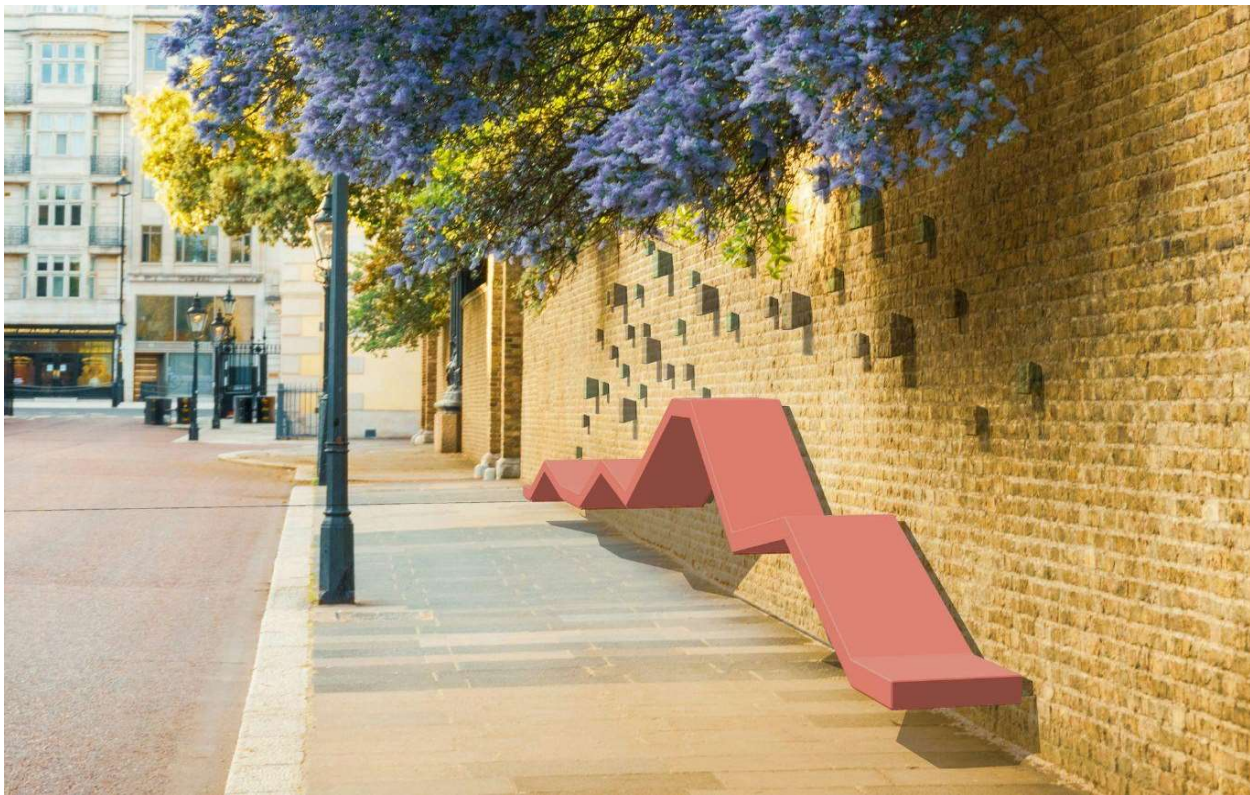


Сл. 123: Предњи изглед зидне инсталације

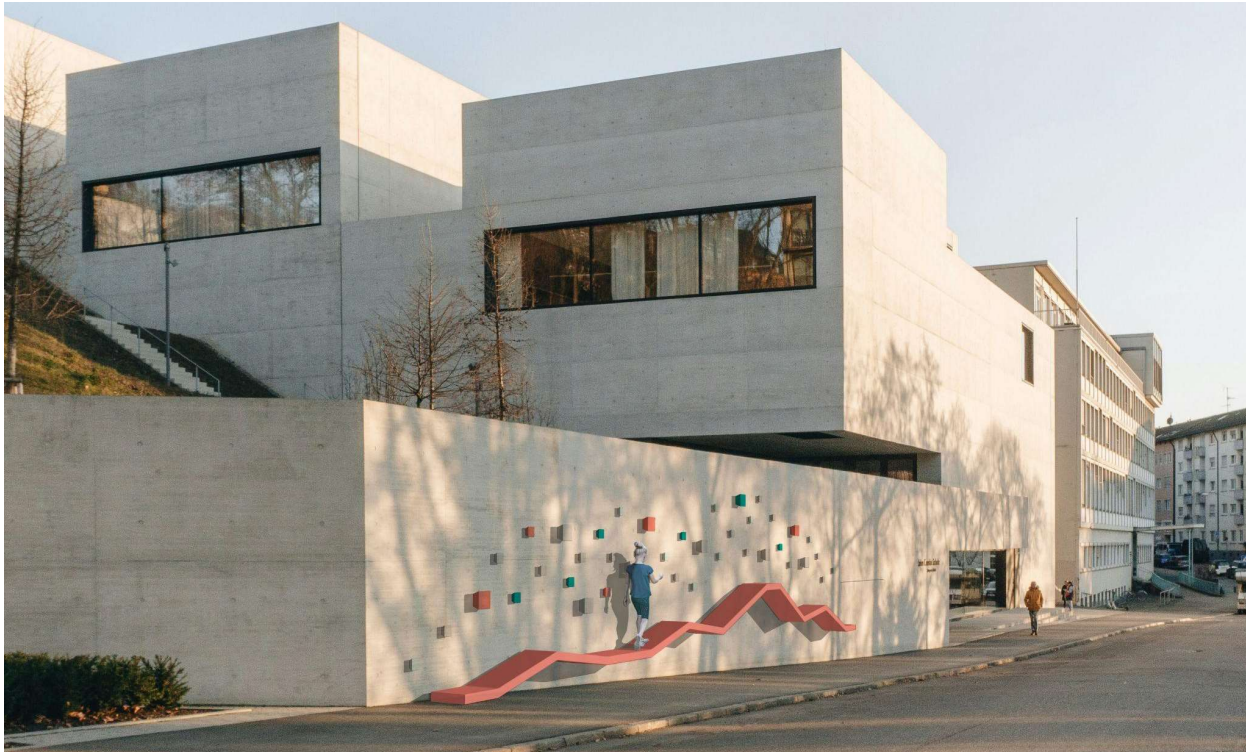
На вишим котама зида изнад путање, као помоћ кретању придржавањем, али и као додатни изазов у могућности бочног кретања налик пењању, монтирани су мали ослонци, облика зарубљене пирамиде, на које се деца могу ослонити, али и прихватити рукама.



Сл. 124: Детаљ прихватних форми зидне инсталације



Сл. 125: Фото-монтажа зидне инсталације у реалном простору



Сл. 126: Фото-монтажа зидне инсталације у реалном простору

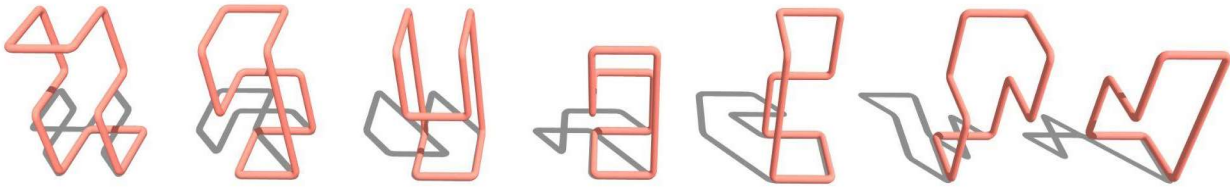
Друга варијанта ове интервенције је исте концепције, али уз „исцепкану“ путању и додавање новог изазова – прескакања пауза односно прекида греде.



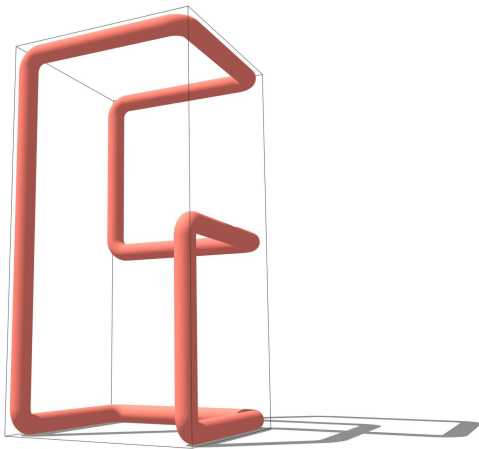
Сл. 127: Фото-монтажа испрекидане зидне инсталације у реалном простору

ТЗ.3. „Пунктирање“ и визуелно обележавање важних тачака дуж дечјих комуникација

Мапирање праваца кретања деце није увек могуће, и заправо није ни потребно спровести дословно целом дужином трасе. Уосталом идеја *playborhood* мреже је да се игра интегрише у јавни простор на начин који ће оплеменити и обогатити његову понуду, а не да игра постане визуелно и функционално доминантан елемент урбаног окружења. Дакле, неће сви тротоари бити предмет ликовних интервенција, нити свака слободна површина заузета инсталацијама игре. Стога је развијен систем **чворова** – интерактивних скулптура које обележавају важне тачке на рутама кретања и нуде кратку успутну игру пењања, обртања око хоризонталних цеви, могућност задржавања и просторне оријентације.



Сл. 128: Палета 7 развијених форми затворене просторне путање

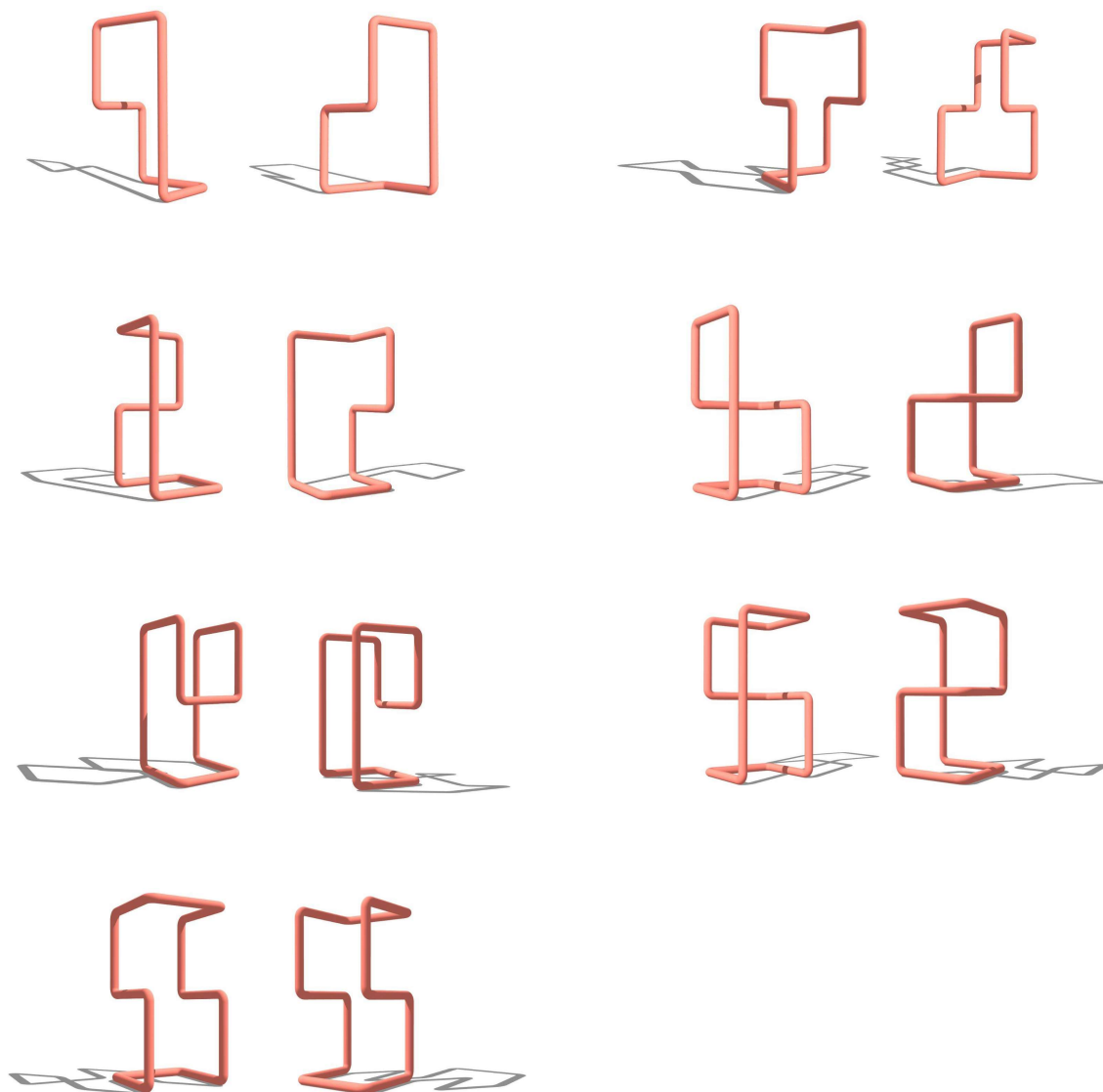


Систем пунктова чини седам визуелно сродних форми, насталих по принципу континуалне просторне путање коју формира цестасти профил. Геометријски, свака структура представља затворену изломљену линеарну форму која „путује“ ивицама замишљеног квадрата димензија 120 x 120 x 240 цм. Предвиђени промер цеви је 12 цм.

Сл. 129: Путуюћа форма смештена у квадрат димензија 120 x 120 x 240 цм

„Чворови“ могу бити постављени у већини простора урбаних потенцијала побројаних у Типологији 1 – партерним површинама унутар градских блокова, зонама пролаза и проширене

комуникације, мањим зеленим површинама, јединичним слободним површинама – пунктовима, јавним парковима, урбаним тремовима и наткривеним просторима, просторима испод мостова, школским двориштима, школским трибинама, пешачким зонама, трговима, скверовима.

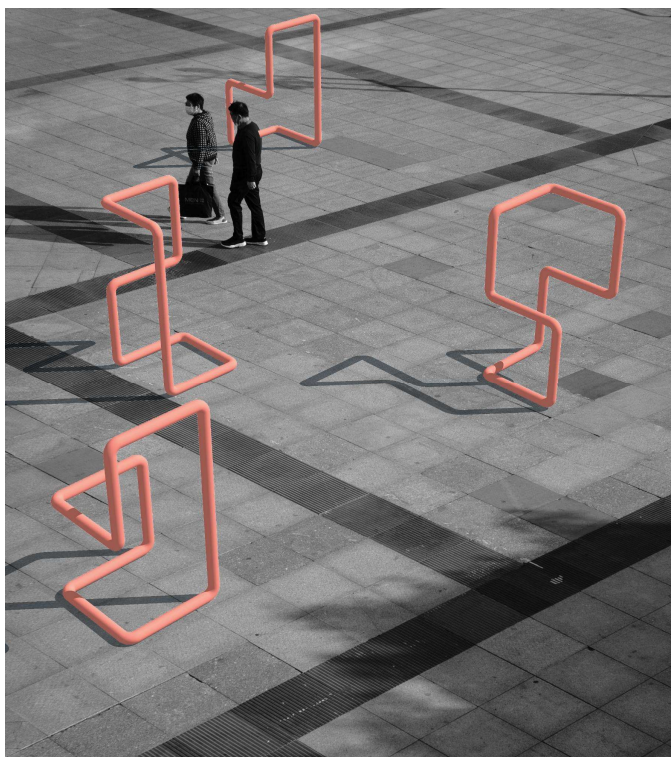


Сл. 130: Приказ 7 варијанти просторних форми „чворова“



Сл. 131: Фото-монтажа – могућности коришћења „чворова“ за различите врсте покрета

Интерактивне скулпторалне форме могу бити постављене засебно, као мања или већа групација.



Сл. 132 и 133: Фото-монтаже – груписаних „чворова“ у реалном јавном простору

Експериментална примена концепта на Дорћолу

За просторни оквир ове својеврсне студије случаја примене претходно приказаног *playborhood* концепта у пракси изабран је део ужег центра Града Београда, општине Стари град, зоне Дорћол.

Карактеристике овог дела града типичне су за густо изграђене урбане средине:

- ивична блоковска градња, којом се формирају претежно континуални улични фронтови, уз повремене паузе у виду слободно стојећих стамбених објеката;
- интензиван колски и пешачки саобраћај, уз присуство различитих категорија улица;
- богата структура градских функција и садржаја, уз интензивно коришћење приземних етажа за јавне намене;
- присуство институција културе, образовања и осталих садржаја од интереса за децу – неколико основних школа, предшколских установа, простора за организоване активности, паркова, игралишта.

Емпиријско посматрање и добро познавање краја и начина на који он функционише показали су да је у овом делу града присутан цео спектар проблема који прате одрастање у урбанизованим срединама данас, а који су анализирани у истраживачком делу рада. Подсећања ради, то су следеће одлике дечјег кретања, игре и начина на који проводе време:

- деца до 12 година ретко се могу видети на улици у самосталној игри и кретању;
- постојећа игралишта су генеричког, каталожног типа, врло често пушта;
- паралелно с децом, на игралиштима време проводе и родитељи;
- школска дворишта нуде минимум (ако и толико) могућности за игру мимо школског спорта;
- осим игралишта, школских дворишта и паркова, не постоје прилике за провођење времена у јавном простору у активној, слободној игри или другој врсти разоноде.

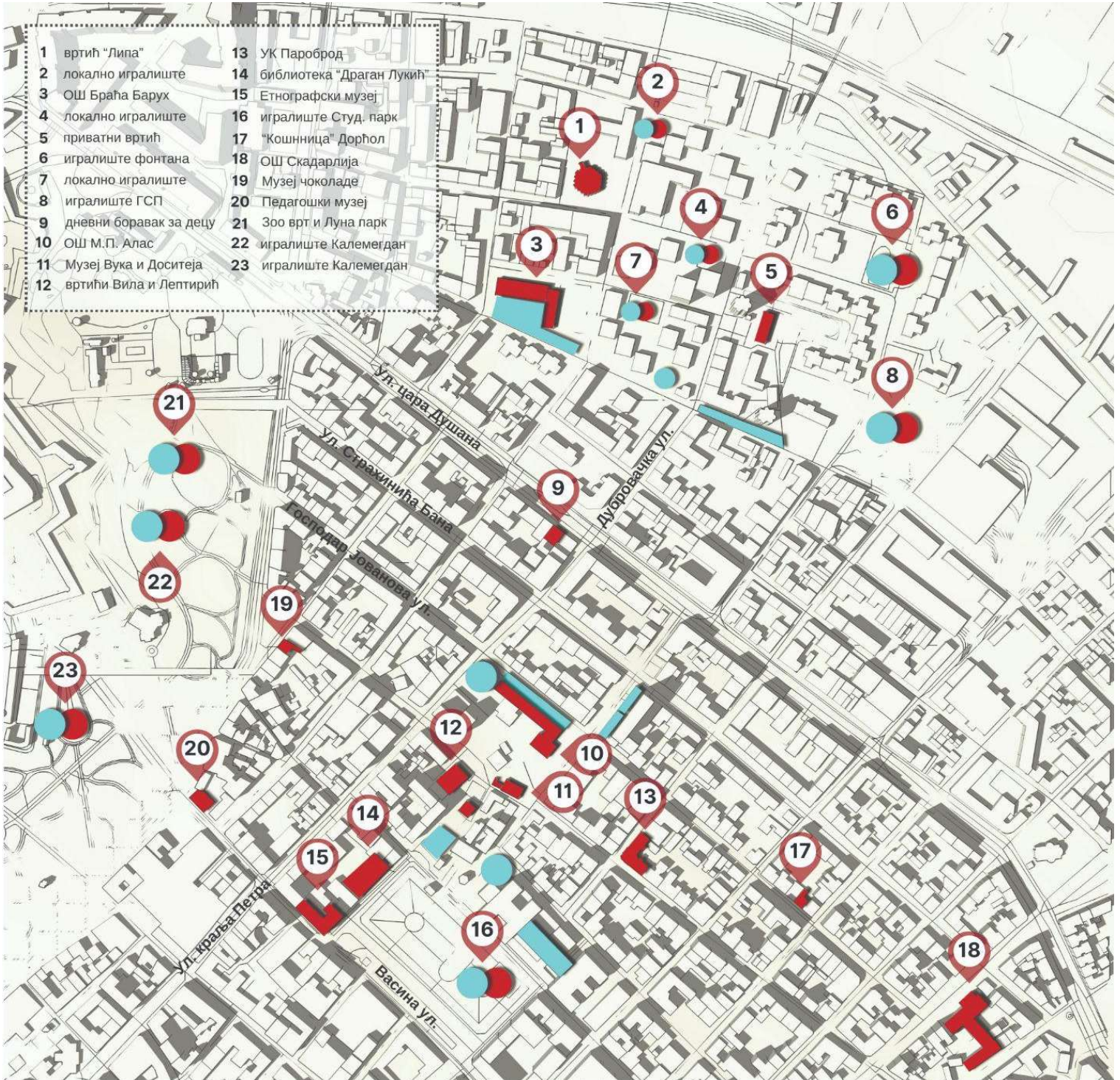
Поступак примене *playborhood* концепта и формирања нове инфраструктуре игре и дечјих комуникација, имао је шест корака:

1. мапирање постојећих места од интереса за децу у крају;
2. мапирање простора погодних за интеграцију игре, а према претходно приказаној Типологији урбаних потенцијала за игру;
3. одабир примењивих елемената игре, из Типологије урбане игре, а према препознатим приликама које мапирани простори нуде;
4. мапирање „линије игре“ – мреже праваца кретања деце који повезују просторе из прве три тачке;
5. одабир одговарајућих врсти интервенција из Типологије дечјих комуникација, у складу са могућностима примене на претходно препознатим рутама кретања од интереса за децу;
6. „преклапање“ слојева и формирање локалне *playborhood* мреже.

Сваки од корака тестирања примењивости *playborhood* система на конкретној локацији у Београду био је усмерен вредностима, критеријумима и циљевима дефинисаним истраживањем.

Места од интереса за децу подразумевају: основне школе, предшколске установе, паркове, постојећа игралишта и места на којима се одвијају различите организоване активности, док препознати и мапирани простори за потенцијалну примену елемената игре припадају различитим категоријама Типологије 1. На мапи са слике 134. приказани су и једна и други простори.

- Места од интереса за децу / генератори кретања
- Урбани потенцијали за игру

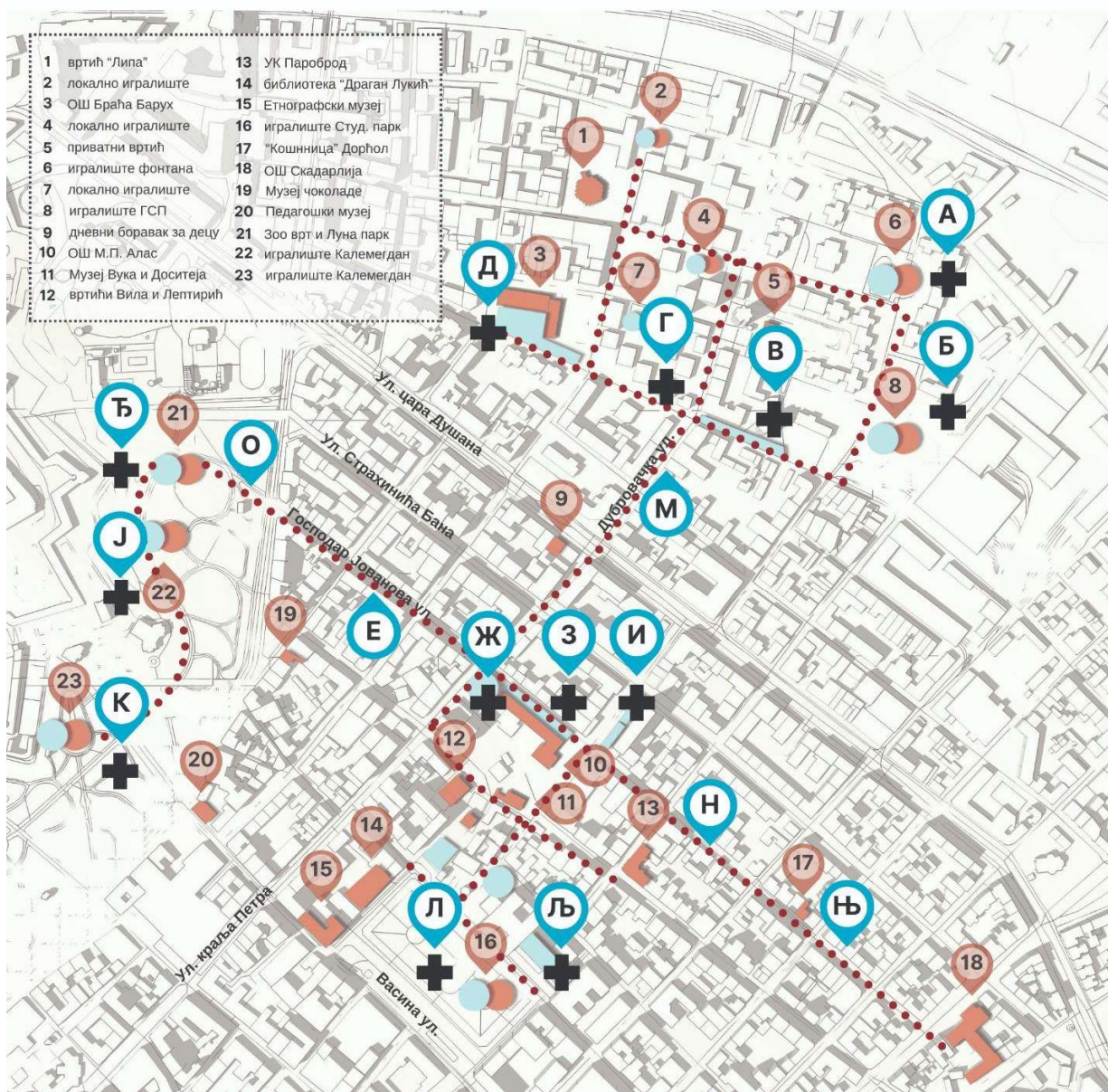
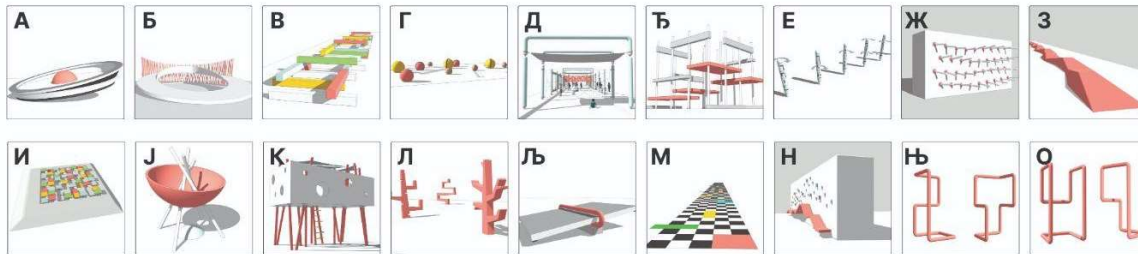


Сл. 134: Дорхол playborhood – мапирање места од интереса за децу и урбаних потенцијала за игру

Карактеру одабраних и мапираних локација прилагођен је избор и начин комбиновања елемената игре из Типологије 2. Фактори који утичу на избор елемената игре су: облик и величина простора, постојећа материјализација, могућности кретања, морфологија терена.

Ова места, на мапи означена плавом бојом се умрежавају системом ликовно – обликовних интервенција дуж рута кретања које повезују места од интереса за децу, формирајући претходно дефинисану „линију игре“. Њено трасирање прилагођено је стању на терену, оптерећености саобраћајница, ширини тротоара, структури стамбених блокова и осталим параметрима градских комуникација. Резултујућа конфигурација „линије игре“ има две главне осе, укрштене под правим углом, дуж којих се налази највећи број места од интереса за децу – правац улица Краља Петра и Дубровачке као једна оса и Господар Јованова улица као друга. Обе трасе се гранају на својим крајевима – у зони Доњег Дорђола ка Дунаву, на Калемегдану и ка Студентском парку и тргу, спрежући нове просторе игре и локације које генеришу дечје кретање у *playborhood* мрежу, приказану на мапи са слике 135.

- Места од интереса за децу / генератори кретања
 - Урбани потенцијали за игру
 - Линија игре - мрежа дечијих комуникација
 - Нови елементи игре
- Дорћол *Playborhood*



Сл. 135: Дорћол *playborhood* – примена елемената игре на одабраним локацијама, умрежених „линијом игре“

Закључна разматрања

Истраживање развоја игре у граду и простора њој намењених довело нас је до сагледавања зачараног круга у коме се савремено друштво креће између објективне потребе за безбедношћу и развијене свести о спутавајућим факторима које доноси њена искључива приоритизација. Освешћивање ових чинилаца потакло је мноштво иницијатива, како на теоријско-истраживачком тако и на плану просторно-уметничких пракси, чији је заједнички именитељ покушај превазилажења поменуте пат-позиције.

Анализиране студије случаја и разнородни примери добре праксе сведоче о мноштву иновативних начина да се ублаже или неутралишу негативни фактори интензивне урбанизације, преовлађујуће атмосфере страха и тенденције презаштићености деце. Видели смо, такође, да то није питање деловања архитеката, урбаниста и дизајнера, већ комплексан проблем којим треба да се бави спектар струка и актера, на различитим нивоима деловања и одлучивања.

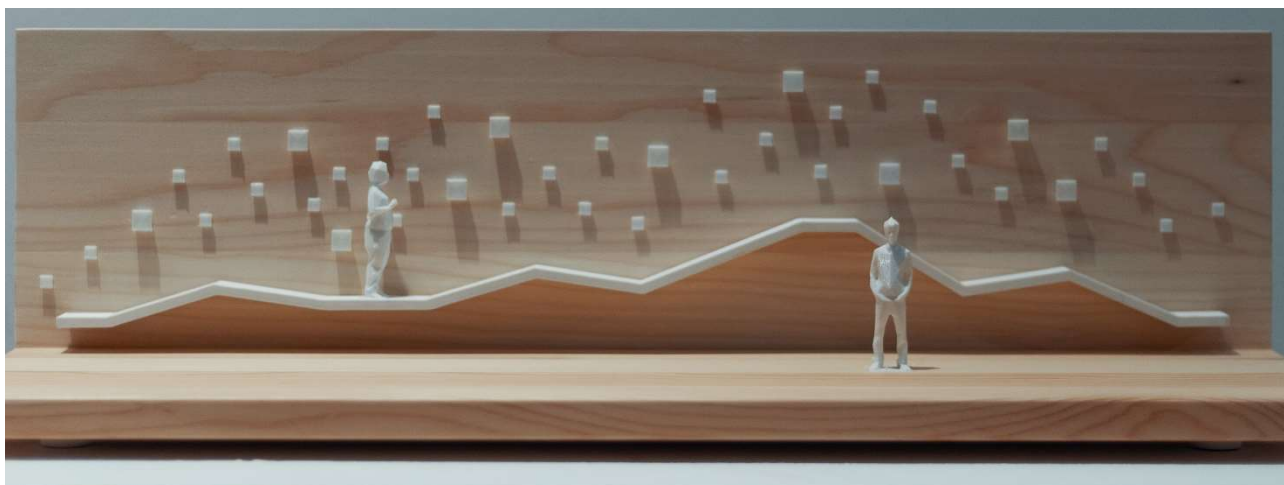
Кроз истраживање, *playborhood* систем интеграције нових простора игре у инфраструктуру града искристалисао се као један могући начин изласка из горепоменутог зачараног круга. Елементи онога што је овим радом конципирано као *playborhood* мрежа препознати су у бројним истраживањима и већ реализованим пројектима на разним странама света. Докторским уметничким пројектом учињен је корак даље да се ти елементи типолошки структурирају, морфолошки и функционално интегришу у контекст савремене урбане средине и међусобно умреже у систем који ће је учинити пријемчивијом за децу и њихово одрастање.

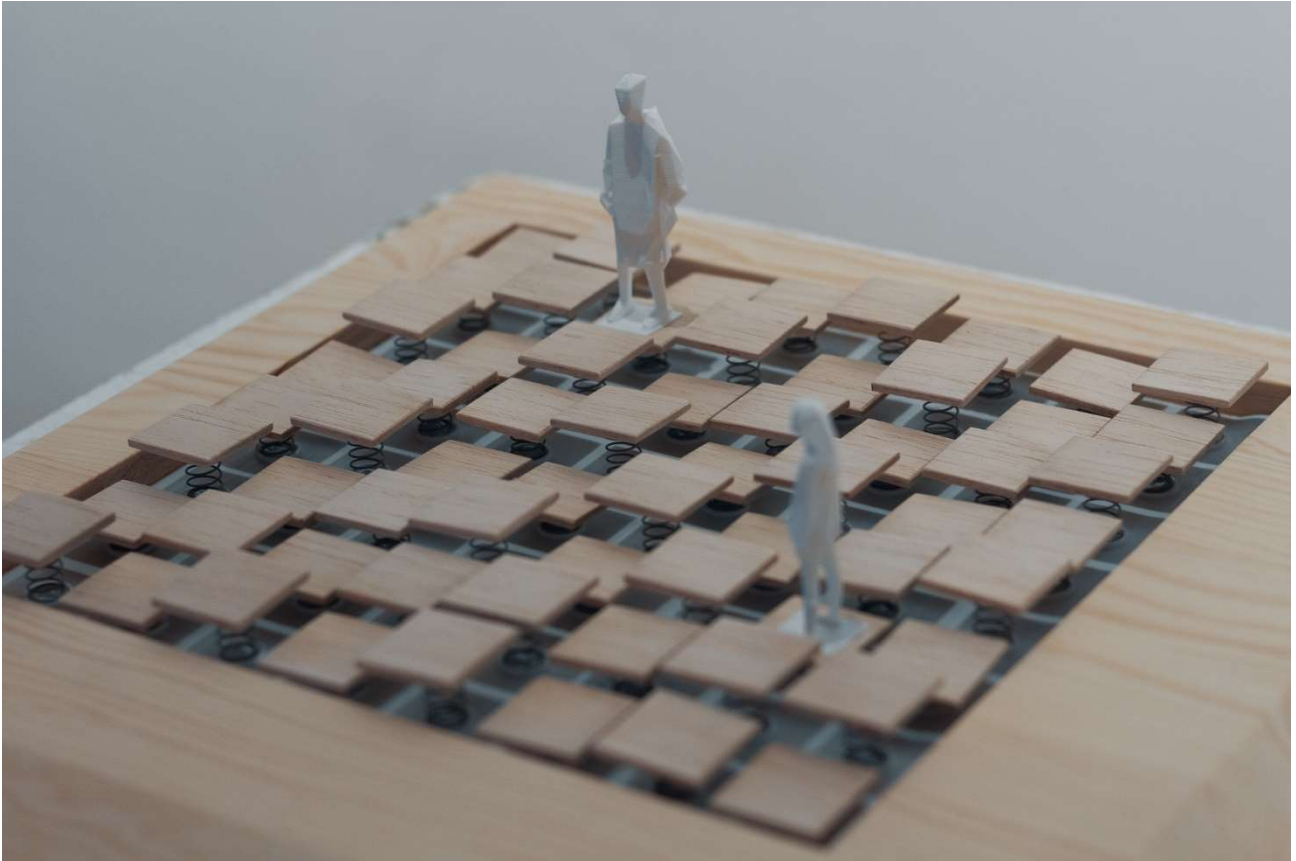
Типолошким третирањем *playborhood* мреже као пројектантске анализе и појединачно конципираних простора игре опште примењивих у градском окружењу добијена је својеврсна планска алатка за рад на пољу детаљног урбанистичког планирања и урбаног дизајна. Дефинисани кораци овог процеса ретроактивног увођења игре у јавни простор показују његову оперативност и прилагодљивост различитим затеченим условима. Спроводљивост принципа формирања *playborhood* мреже не подразумева никакве предефинисане

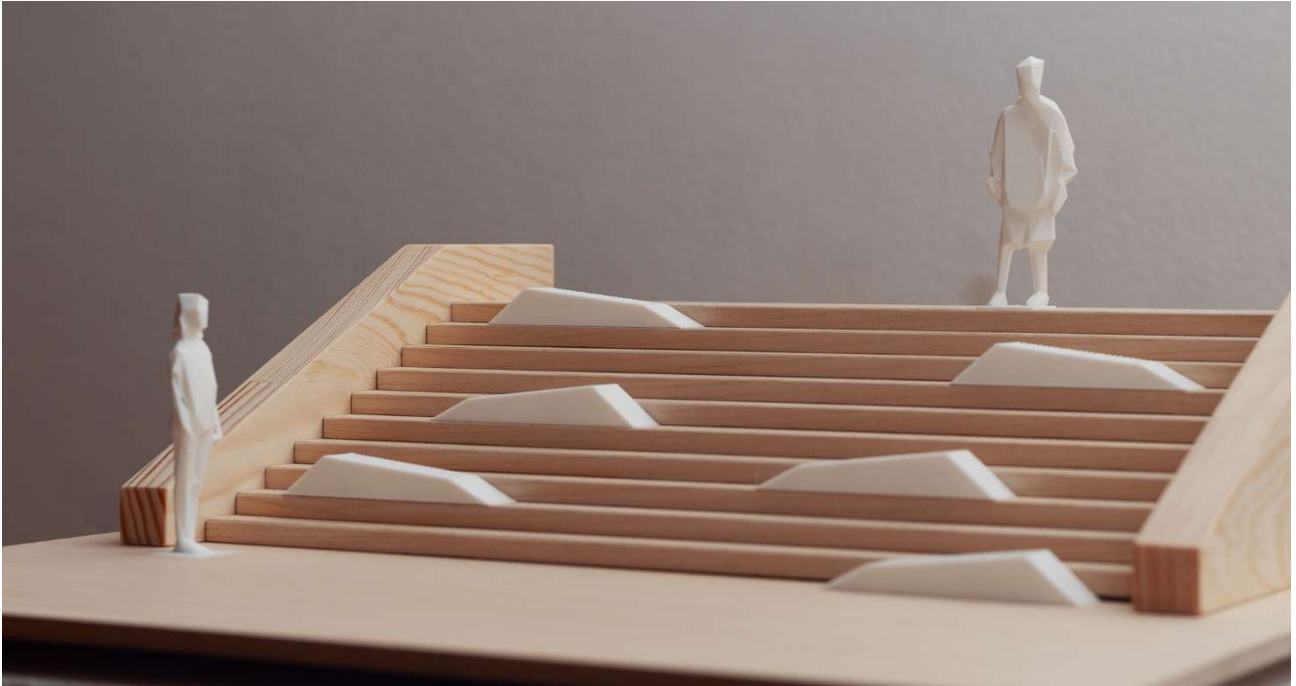
потенцијале и могућности, већ омогућује различите степене интеграције игре и унапређења предметног комшилука.

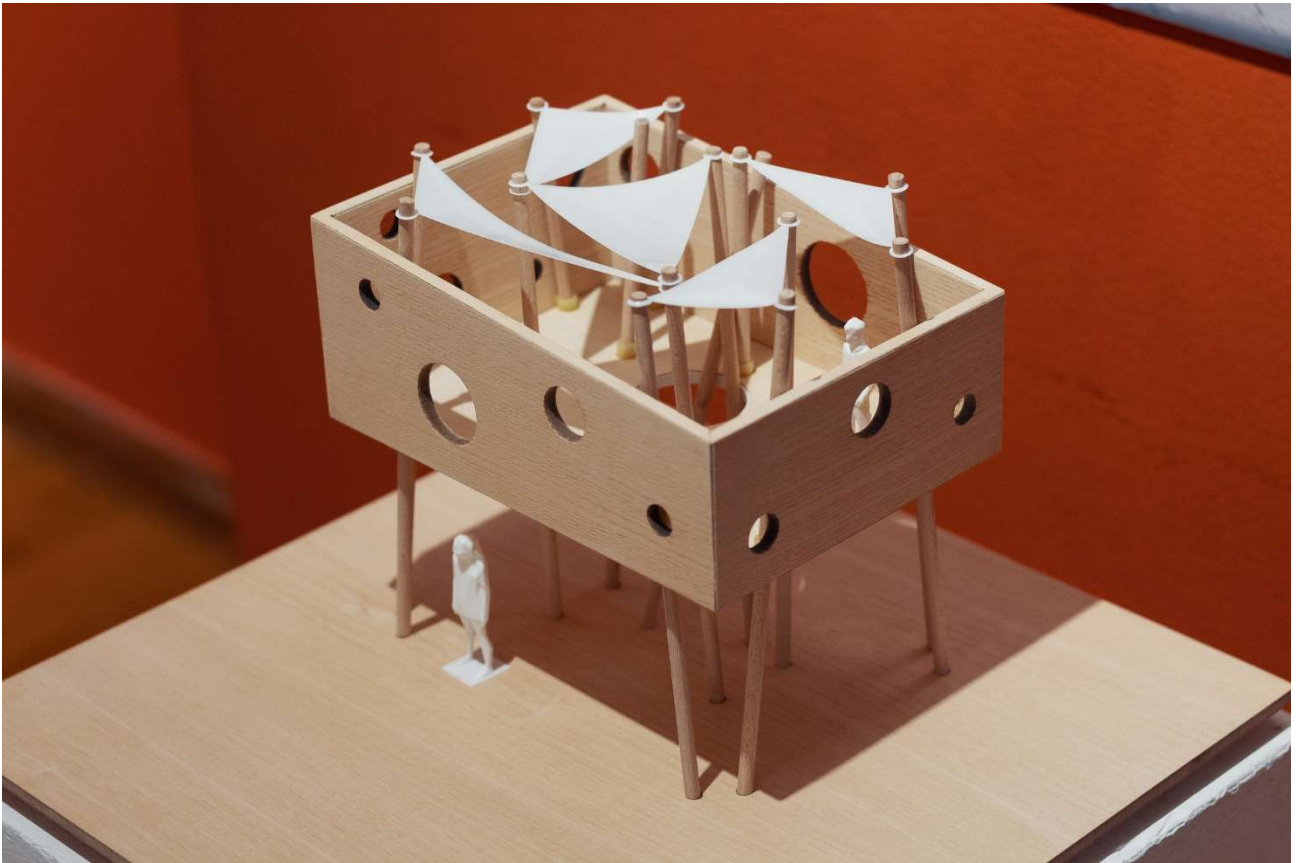
Ипак, практични део рада није се задржао на осмишљавању система и планске алатке, као ни на концептуалним решењима нових простора игре, већ су поменути резултати истраживања и пројектантске анализе „спроведени“ у конкретном градском окружењу, у дорћолском београдском комшилуку. Овај планско-дизајнерски експеримент потврдио је претпоставку примењивости *playborhood* мреже као новог, надградног слоја постојећег градског ткива. Резултујуће стање представља окружење у коме дете на својим путањама кроз комшилук има нове просторне оријентире, прилике за кратку успутну игру или дужа задржавања, физичку активност и забаву. Ново окружење је за нијансу безбедније захваљујући ликовно-обликовним интервенцијама дуж „линије игре“, које подижу свест о присуству деце у јавном простору код свих учесника у саобраћају и сугеришу примерено прилагођавање понашања. Локално окружење бива визуелно оплемењено и обогаћено спектром различитих прилика за слободну игру и активно провођење времена у јавном простору, које га прилагођавају деци и чине подстицајним за њихов развој. Одрастање у граду добија хуманији просторни оквир.

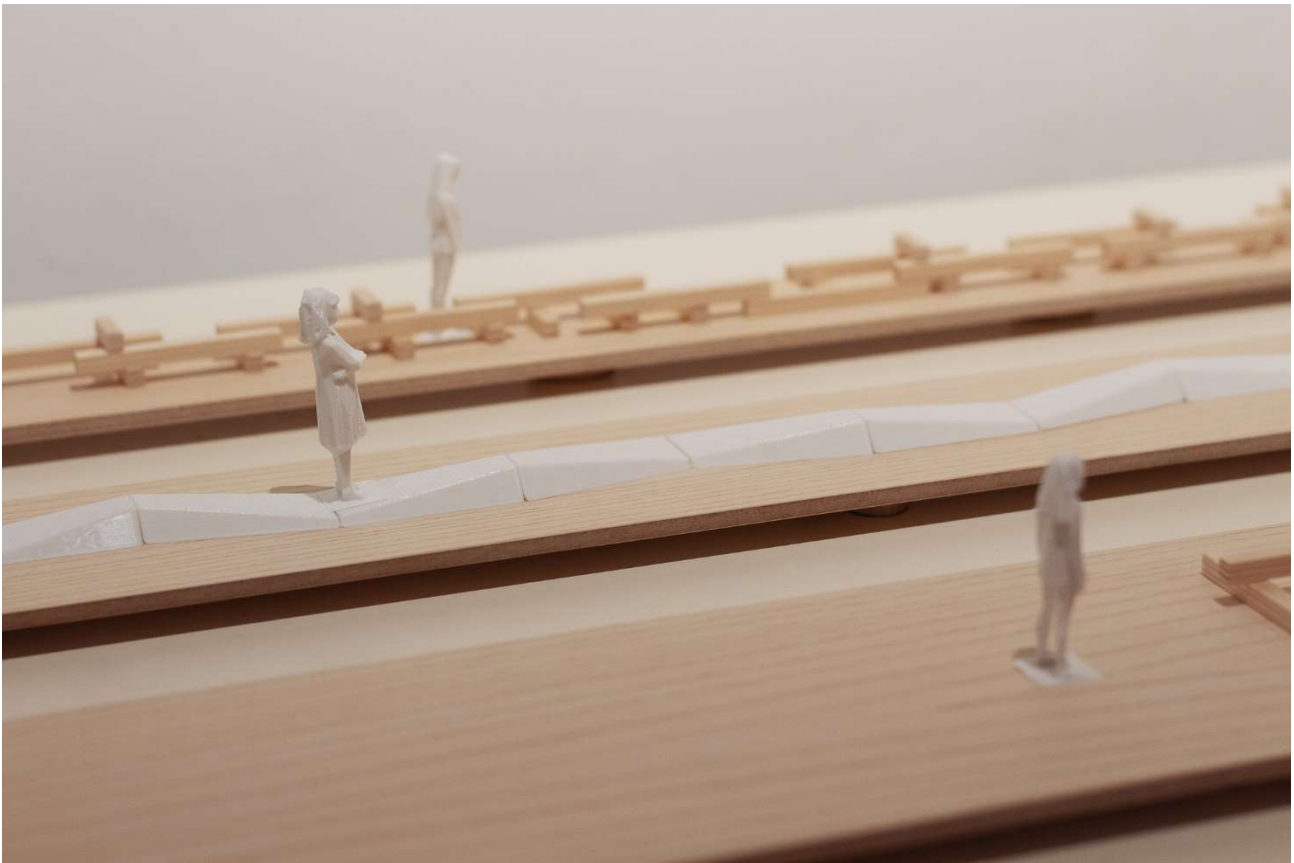
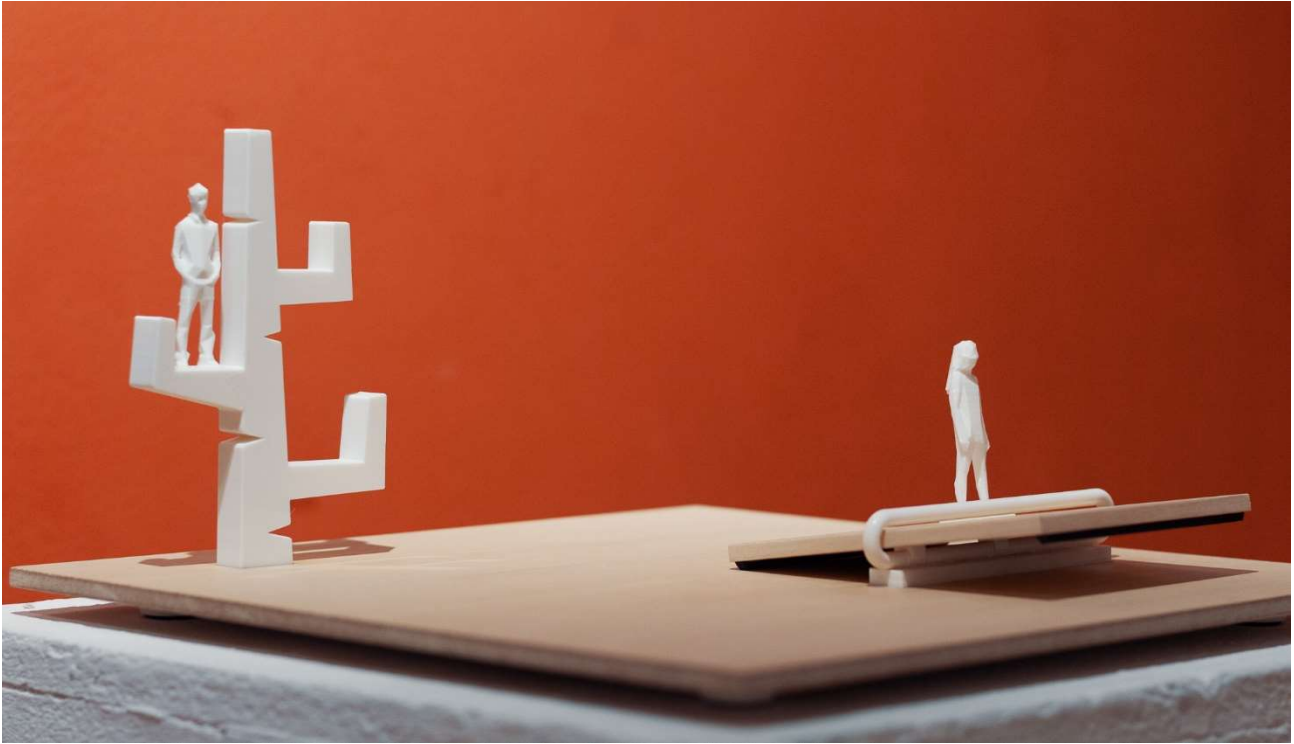
Прилози – фотографије са изложбе докторског уметничког пројекта
УК Пароброд, 20. 8. 2024 – 4. 9. 2024.

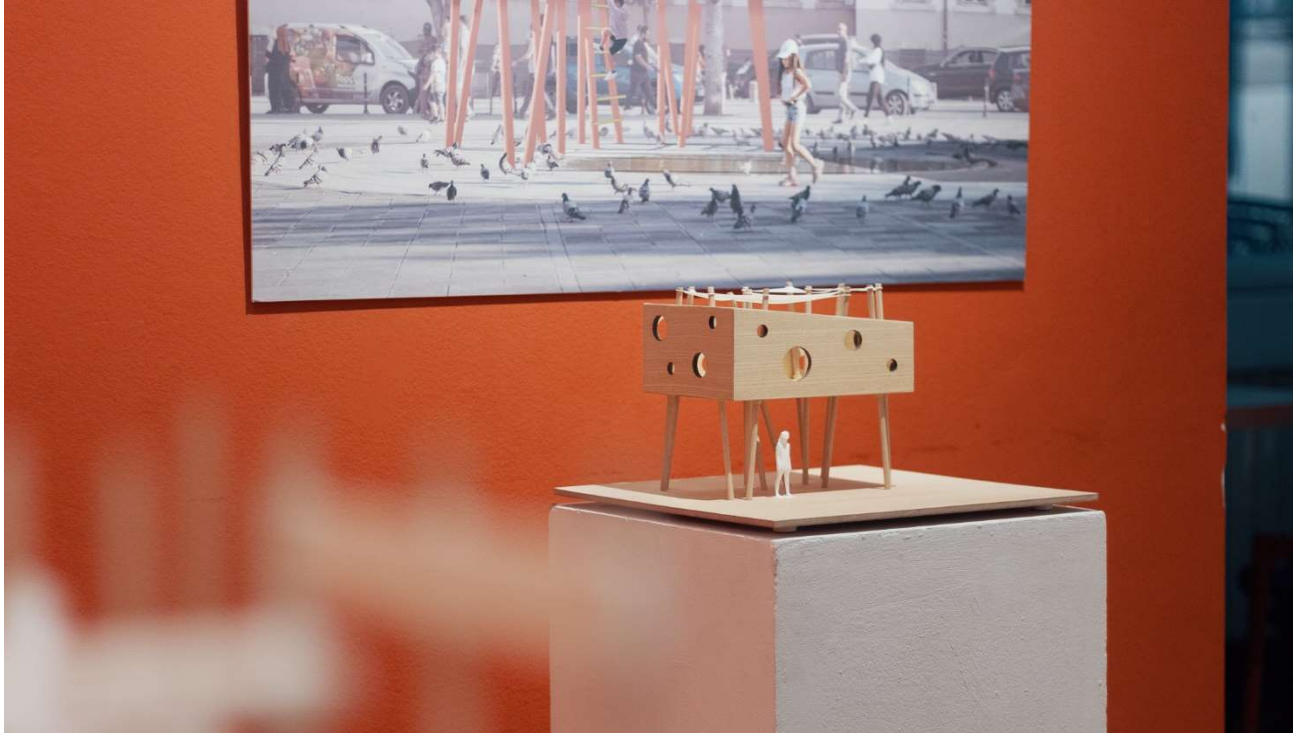
















Листа илустрација:

Сл. 1: Цитати о статусу игре у животу и развоју деце

Сл. 2: Пет области развоја на које игра има позитиван утицај

Сл. 3: Квантитавни подаци о урбанизацији из извештаја UNHABITAT *World cities report 2022*.

Сл. 4: Издвојени феномени које доводимо у везу с кризом урбаног детињства

Сл 5: Препреке независном кретању деце у граду, извор: Krysiak N. (2018) *Where do the Children Play? Designing child-friendly compact cities*, Sidney: Australian Institute of Architects

Сл. 6: Подаци у вези с дефицитом слободне игре из студије *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020)

Сл. 7: Пример дијаграма једноличног, строго усмереног дечјег кретања, уобичајеног за савремене градове

Сл. 8: Пример дијаграма пожељног, слободнијег кретања деце, које укључује успутну игру и дружење; дијаграми са сл. 7 и 8 урађени по угледу на приказ из извештаја: Krysiak N. (2018) *Where do the Children Play? Designing child-friendly compact cities*, Sidney: Australian Institute of Architects

Сл. 9: *Hiawatha* игралиште у Сијетлу, са металним структурама висине 6,6 м, 1912. фото: rarehistoricalphotos.com

Сл. 10: Емдруп авантуристичко игралиште 1940-их фото: ragpickinghistory.co.uk

Сл. 11: Lollard Street авантуристичко игралиште, 1950-их; фото: architectureofearlychildhood.com

Сл. 12 и 13: Широке галеријске комуникације Парк Хил комплекса које су одиграле важну улогу у игри деце и социјалним интеракцијама свих станара; фото: Roger Mayne Archive, Mary Evans Picture Library.

Сл. 14 и 15: Игралиште „Потковица“ у блоку 28 на Новом Београду, 1970-их година; фото: Фејсбук страница „Старе слике Новог Београда“

Сл. 16 и 17: Нилсенова „Tuffsen“ игралишна скулптура у Стокхолму, 1949. фото: Sune Sundahl, DigitaltMuseum. Public domain

Сл. 18: Нилсенова скулптура „Јаје“, 2007. фото: Jaime Silva

Сл. 19 и 20: Исаму Ногучи, Моренума Парк игралиште, Сапоро, Јапан, фото: The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, New York – ARS

Сл. 21 и 22: Игралишта Алда ван Ајка; фото: архива града Амстердама

Сл. 23 и 24: Хјусонове игралишне скулптуре циљано изгледају као да су на ивици колапса. Фото: dezeen.com

Сл. 25: Деца у игри и пењању по скулпторалној структури на њујоршком игралишту које је дизајнирао Пол Фридберг (Paul Friedberg), 1966. фото: Lady Allen of Hurtwood Archives, Coventry, U.K.

Сл. 26 и 27: Амстердамска игралишта Алда ван Ајка, на раскрницама саобраћајница; фото: архива града Амстердама

Сл. 28: Илустрација Била Брага за *The Guardian*, у оквиру чланка о вези менталног здравља деце и здраве дозе ризика у игри;

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/jan/10/by-mollycoddling-our-children-were-fuelling-mental-illness-in-teenagers>

Сл. 29 и 30: Игралишне структуре са игралишта Kolle 37 у Берлину, фото: publicworkshop.us

Сл. 31: Нека од издвојених својстава града који представља добро окружење за одрастање деце из *Cities Alive* студије

Сл. 32: 14 врста интервенција које значајно могу подићи ниво прилагођености града детету (*Cities Alive*)

Сл. 33: Постојеће пешачке зоне, пре примене плана

Сл. 34: Планиране пешачке зоне након спровођења плана урбане мобилности Барселоне; извор за сл. 33 и 34: извор: Mobility Plan of Barcelona 2013-2018

Сл. 35: Саобраћајне површине пре формирања суперблока

Сл. 36: Саобраћајне површине у суперблоку; извор за сл. 35 и 36: Eggimann S. (2022) The potential of implementing superblocks for multifunctional street use in cities

Сл. 37: Унутрашњост суперблокова; фото: Anna Beltri и Michele Castrezzati

Сл. 38: Анализа урбанистичких потенцијала Атланте, Париза и Цириха за увођење суперблокова; извор: *The potential of implementing superblocks for multifunctional street use in cities*

Сл. 39: Део Urban Thinkscape интервенције; фото: Sahar Coston-Hardy

Сл. 40: Пример једног од нових њујоршких игралишта насталих у зони „прекида“ локалне приступне улице; извор: Stringer S. (2019) *State of Play: A New Model for NYC Playgrounds*

Сл. 41: Шема избора улица у којима ће се интервенисати „пресецањем“ тока саобраћаја и увођењем простора за игру; извор: Stringer S. (2019) *State of Play: A New Model for NYC Playgrounds*

Сл. 42: Илустрација затварања улице у сврху посвећивања простора игри; извор: nacto.org

Сл. 43: Број школских улица широм света, илустрација: *School streets: putting children and the planet first*

Сл. 44 и 45: Rue Pierre Foncin у Паризу, пре и после интервенције превођења у „школску улицу“; фото: Christophe Belin / Ville de Paris

Сл. 46 и 47: Rue de la Providence у Паризу, пре и после интервенције превођења у „школску улицу“; фото: Christophe Belin / Ville de Paris

извор за слике 44, 45, 46 и 47: <https://www.paris.fr/pages/57-nouvelles-rues-aux-ecoles-dans-paris-8197#arrondissement-5-vlx72>

Сл. 48: Пример *woonerf* улице; извор: citygreen.com

Сл. 49: Пример *woonerf* улице; извор: www.canin.com

Сл. 50: Шема трасе интервенције „црвеног тепиха“ у Генту; извор: <https://apolitical.co/solution-articles/en/how-two-belgian-cities-turned-their-pavements-into-playgrounds>

Сл. 51: Шема мреже простора пренамењених за игру и повезаних „дечјом рутом“ у насељу Кајелича у Кејптауну; извор: *Reclaiming Play in Cities* (Arup, 2020)

Сл. 52: Пример мастер плана за унапређење и умрежавање простора игре у Антверпену, илустрација: <https://rethinkingchildhood.com/>

Сл. 53 и 54: Практичне радионице са ученицима школе, које су водили студенти ФПУ

Сл. 55 и 56: Идеје о могућим новим елементима дворишта изражене на дечјим цртежима

Сл. 57 и 58: Дечје макете с радионица

Сл. 59 и 60: Идејна решења простора за игру студената ФПУ (Нина Раца – лево, Никола Крџић – десно)

Сл 61: Дечји цртеж зоне за игру која подстиче физичку активност

Сл. 62: Идејно решење студенткиње Катарине Ђуровић, урађено на основу улазних информација добијених кроз процес партиципације

Сл. 63: Разгледница из детињства, Андријана Филиповић

Сл. 64: Разгледница из детињства, Ања Поповић

Сл. 65: Разгледница из детињства, Тијана Секуловић

Сл. 66: Разгледница из детињства, Катарина Ратковић

Сл. 67: Наташа Раденовић, функционално-обликовна анализа могућности редизајна ракете

Сл. 68: Луна Петровић, функционално-обликовна анализа могућности редизајна ракете

Сл. 69: Скице зонинга и могућих просторних интервенција у дворишту школе „М. П. Алас“, на основу разговора са децом, студенткиње Катарине Ђуровић

Сл. 70: Примери интервенција заснованих на лоптастим формама, студенткиње Милице Стојковић

Сл. 71: Шематски приказ настанка *playborhood* мреже на примеру густо изграђене урбане средине

Сл. 72: Приказ позиције стубова дуж тротоара, на међусобном растојању од 4,2 м

Сл. 73: Приказ типских позиција монтажних рамова и клупа

Сл. 74: Приказ начина монтаже надградних П елемената

Сл. 75: Приказ типских позиција и могућности постављања монтажне опреме

Сл. 76: Приказ монтаже сенила

Сл. 77: Прикази *Улице игре* из перспективе пешака

Сл. 78: Модуларни надградни елемент динамизације кретања на степеништима и трибинама

Сл. 79: Фото-монтажа – приказ могуће композиције елемената на градском степеништу

Сл. 80: Фото-монтажа – приказ могуће композиције елемената на градском степеништу

Сл. 81: Тродимензионални приказ три модела пењалица

Сл. 82: Фото-монтажа – једна од пењалица у урбаном окружењу

Сл. 83: Фото-монтажа – приказ могуће композиције све три пењалице на зеленој површини

Сл. 84: Фото-монтажа – приказ једне од пењалица у употреби

Сл. 85: Фото-монтажа – приказ провлачилице у употреби

Сл. 86: Фото-монтажа – приказ провлачилице у употреби

- Сл. 87: Приказ провлачилице двоструке дужине
- Сл. 88: Приказ разматраних концепата клацкалица, који нису даље разрађивани
- Сл. 89: Пројекцијски и тродимензионални приказ симетричне клацкалице
- Сл. 90: Фото-монтажа – приказ симетричне клацкалице у употреби
- Сл. 91: Пројекцијски и тродимензионални приказ асиметричне клацкалице
- Сл. 92: Фото-монтажа – приказ асиметричне клацкалице у употреби
- Сл. 93: Фото-монтажа – приказ балансера у употреби
- Сл. 94: Пројекцијски и тродимензионални прикази балансера
- Сл. 95: Поље за игру жмурке, планиметријски приказ
- Сл. 96: Гурање и котрљање лопти дуж плитког канала као начин промене њиховог положаја
- Сл. 97: Фото-монтажа – пример могућег просторног сценарија поља за игру жмурке
- Сл. 98: Пројекцијски и тродимензионални прикази првог модела кућице
- Сл. 99: Фото-монтажа – кућица у реалном јавном простору
- Сл. 100: Пројекцијски и тродимензионални прикази другог модела кућице
- Сл. 101: Фото-монтажа – баланс поље у употреби, у реалном јавном простору
- Сл. 102: Приказ денивелације плочâ и детаља ослањања преко компресивне опруге
- Сл. 103: Фото-монтажа – линеарни полигон у употреби, у реалном јавном простору
- Сл. 104: Фото-монтажа – полигон за бесконачно трчање у употреби, у реалном јавном простору
- Сл. 105: Пројекцијски и тродимензионални приказ полигона
- Сл. 106: Пример мреже за пробацивање реквизита за игру

- Сл. 107: Пример импрегнираног платна за пробацивање реквизита за игру
- Сл. 108: Пројекцијски прикази структуре за пењање, седење и статичну игру
- Сл. 109: Фото-монтажа – прикази структуре за пењање, седење и статичну игру у употреби
- Сл. 110: Две варијанте просторне композиције структуре за пењање, седење и статичну игру
- Сл. 111: Апстрактни обрасци примењиви за ликовне интервенције дуж „линије игре“
- Сл. 112: Апстрактни обрасци примењиви за ликовне интервенције дуж „линије игре“
- Сл. 113: Фото-монтажа – ликовне интервенције дуж „линије игре“, у примени
- Сл. 114: Надограђен и редизајниран метални стубић
- Сл. 115: Приказ могућности ротације сваког од четири кружна сегмента металног стубића
- Сл. 116: Фото-монтажа и пројекцијски прикази линеарног полигона као алтернативне дечје комуникације
- Сл. 117: Пример полигона ширине 60 цм, састављене од греда 15 x 15 x 45 цм
- Сл. 118: Фото-монтажа ужег линеарног полигона као алтернативне дечје комуникације
- Сл. 119: Четири модуларна елемента чијим комбиновањем и низањем настаје тродимензионална трака
- Сл. 120: Пројекцијски прикази тродимензионалне траке
- Сл. 121: Фото-монтажа – полигонална површ тродимензионалне траке као фактор динамизације дечјег кретања
- Сл. 122: Фото-монтажа – тродимензионална трака постављена у реалном простору
- Сл. 123: Предњи изглед зидне инсталације
- Сл. 124: Детаљ прихватних форми зидне инсталације

Сл. 125: Фото-монтажа зидне инсталације у реалном простору

Сл. 126: Фото-монтажа зидне инсталације у реалном простору

Сл. 127: Фото-монтажа испрекидане зидне инсталације у реалном простору

Сл. 128: Палета 7 развијених форми затворене просторне путање

Сл. 129: Путуюћа форма смештена у квадар димензија 120 x 120 x 240 цм

Сл. 130: Приказ 7 варијанти просторних форми „чворова“

Сл. 131: Фото-монтажа – могућности коришћења „чворова“ за различите врсте покрета

Сл. 132 и 133: Фото-монтаже – груписаних „чворова“ у реалном јавном простору

Сл. 134: Дорћол *playborhood* – мапирање места од интереса за децу и урбаних потенцијала за игру

Сл. 135: Дорћол *playborhood* – примена елемената за игру на одабраним локацијама, умрежених „линијом игре“

Табела 1: Урбана популација и ниво урбанизације, пројекција (2015-2050)

Табела 2: Употреба екранских уређаја, по узрасту деце, Rideout, V. (2017)

Табела 3: Упоредни приказ индекса ризика од повреде на авантуристичком игралишту и током регуларне игре на школском одмору; Leichter-Saxby M., Wood J., Comparing Injury Rates on a Fixed Equipment Playground and an Adventure Playground

Табела 4: Индекс ризика од повреде за различите спортове и начине игре; табеле 3 и 5 преведене са: <https://www.popupadventureplay.org/wp-content/uploads/2019/08/parish-just-the-facts-final.pdf>

Библиографија:

Ball D., *Risk and the Demise of Children's Play* (2007) in B. Thom, R. Sales and J. Pearce, eds, *Growing up with Risk*, Bristol: Policy Press.

Бауцал А. и сар. (2012) *Стандарди за развој и учење деце раних узраста у Србији*, Београд, Србија: Институт за психологију Филозофског факултета Универзитета у Београду.

Bjorklund, D. F., & Pellegrini, A. D. (2000) *Child development and evolutionary psychology*. *Child Development*, 71 (6), 1687–1708. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00258>

Blatchford P., Pellegrini A., Baines E. (2016) *The Child at School: Interactions with peers and teachers*, New York, USA: Routledge.

Broomfield, L. (2011) *Complete Guide to Primary Gymnastics*, IL, USA: Human Kinetics

Branković B. (2022) *Participatory methods in urban design*, Thematic proceedings: art and science applied - experience and vision, University of Arts Belgrade, Faculty of Applied Arts, Belgrade, стр. 589-612.

Brosterman, N. (2003) *Fröbel and the Gifts of Kindergarten, Cultivating the modern child in the garden of play*. *Cabinet Magazine*, Issue 9 - Childhood. Brooklyn, NY, USA. Доступно на: <https://www.cabinetmagazine.org/issues/9/brosterman.php> (документу приступљено: 13.11.2023)

Brussoni M., Olsen LL., Pike I., Sleet DA. (2012) *Risky play and children's safety: balancing priorities for optimal child development*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. Basel, Switzerland.

Clements R. (2004) *An investigation of the status of outdoor play*. *Contemp. Issues Early Child*. 5:68–80. doi: 10.2304/ciec.2004.5.1.10.

Coleman, K. J., Geller, K. S., Rosenkranz, R. R. & Dzewaltowski, D. A. (2008) *Physical activity and healthy eating in the after-school environment*. *The Journal of School Health*, 78(12), 633–40.

Colley R.C., Wong S.L., Garriaguet D., Janssen I., Connor S.G., Tremblay M.S. (2012) *Physical activity, sedentary behaviour and sleep in Canadian children: Parent-reported versus direct measures and relative associations with health risk*. Health Rep. 2012;23:1–8.

Eager D., Little H. (2011) *Risk Deficit Disorder; Proceeding of IPWEA International Public Works Conference*; Canberra, Australia. стр. 21–24 .

Fjørtoft I. (2001) *The natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children*. Early Child. Educ. J. 29:111–117. doi: 10.1023/A:1012576913074.

Fuchs, R. (2002) „Predgovor“ u Aldo van Eyck: *The Playgrounds and the City*, ur. L. Lefavre i I. de Roode, Rotterdam, Нетхерландс: NAI Publishers, стр. 7.

Furedi F., (2002) *Culture of Fear: Risk taking and the morality of low expectation*, 2nd edition, London: Continuum.

Future Foundation (2006) *The Changing Face of Parenting: Professional parenting, information and healthcare*. London: Future Foundation.

Gill, T. (2007) *No Fear, Growing up in a risk averse society*, London, UK: Calouste Gulbenkian Foundation.

Gill, T. (2014) *The Play Return: A review of the wider impact of play initiatives*, London, UK: Children’s Play Policy Forum.

Gray P. (2011) *The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents*. Am. J. Play. 2011; 3:443–463.

Gray, P. (2017) *What exactly is play, and why is it such a powerful vehicle for learning?* Topics in Language Disorders, 37(3), 217-228.

Jongeneel, D., Withagen, R., Zaal, F. T. J. M. (2015) *Do children create standardized playgrounds? A study on the gap-crossing affordances of jumping stones*. J. Environ. Psychol. 44, 45–52. doi: 10.1371/journal.pone.0176165.

Kallus R. (2016) *Citizenship in action: participatory urban visualization in contested urban space*. Faculty of Architecture and Town Planning, Technion, Israel Institute of Technology, Haifa, Israel.

Karsten L. (2005) *It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space*. *Child. Geogr.*; 3:275–290. doi: 10.1080/14733280500352912.

Krysiak N. (2020) *Designing Child-Friendly High Density Neighbourhoods: Transforming our cities for the health, wellbeing and happiness of children*, Sidney, Australia: Cities for Play.

Krysiak N. (2018) *Where do the Children Play? Designing child-friendly compact cities*, Sidney, Australia: Australian Institute of Architects.

Leatherdale S.T., Ahmed R. (2011) *Screen-based sedentary behaviours among a nationally representative sample of youth: Are Canadian children couch potatoes?* *CDIC*. 2011;31:141–146.

Lester, S. and Russell, W. (2008) *Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide*. Working Paper No. 57. The Hague, The Netherlands: Bernard van Leer Foundation.

Liebschner, J. (2001) *A child's work: Freedom and guidance in Froebel's educational theory and practice*. Cambridge: Lutterworth.

Малетин М. (2009) *Планирање и пројектовање саобраћајница у градовима*, Београд, Србија: Орион Арт.

Malina R., Bouchard, C., & Bar-Or, O. (2004) *Growth, Maturation, and Physical Activity* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

Malone, K., Rudner, J. (2017) *Child-Friendly and Sustainable Cities: Exploring Global Studies on Children's Freedom, Mobility, and Risk*. u knjizi C. Freeman et al. (eds.) (2015.), *Risk, Protection, Provision and Policy, Geographies of Children and Young People*, Sidney: University of Western Sydney, (pp.345-370.)

Malone K., (2007) *The bubble-wrap generation: children growing up in walled gardens*, *Environmental Education Research*, 13:4, 513-527, DOI: 10.1080/13504620701581612.

Miller E., Almon J. (2009) *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School*, College Park, USA: Alliance for Childhood.

Nielsen, G., Taylor, R., Williams, S. & Mann, J. (2010) *Permanent play facilities in school playgrounds as a determinant of children's activity*. *Journal of Physical Activity & Health*, 7(4), 490–6.

Oliveira, A. F., Moreira, C., Abreu, S., Mota, J. & Santos, R. (2014) *Environmental determinants of physical activity in children: A systematic review*. *Archives of Exercise in Health & Disease*, 4 (2), 254–261.

Peden M., Oyegbite K., Ozanne-Smith J., Hyder A.A., Branche C., Rahman A.D.M.F., Rivara F., Bartolomeos K. World (2008) *Report on Child Injury Prevention*. Geneva, Switzerland: World Health Organization Press.

Pellegrini, A. D., Huberty, P. D., & Jones, I. (1995) *The effects of recess timing on children's playground and classroom behaviors*. *American Educational Research Journal*, 32(4), 845–864. <https://doi.org/10.3102/00028312032004845>.

Potwarka, L., Kaczynski, A. i Flack, A. (2008) *Places to Play: Association of Park Space and Facilities with Healthy Weight Status among Children*. Berlin, Germany: Springer Science+Business Media.

Рајовић Р. (2016) *Ефекти НТЦ програма вежбања на развој моторике деце предшколског узраста*, докторска дисертација, Универзитет у Нишу, Факултет спорта и физичког васпитања, Ниш.

Sandseter E.B.H. (2007) *Categorising risky play—how can we identify risk-taking in children's play?*, *European Early Childhood Education Research Journal*, 15:2, 237-252, DOI: 10.1080/13502930701321733.

Sandseter E.B.H. (2007) *Categorising risky play—How can we identify risk-taking in children's play?* *Eur. Early Child Educ. Res. J.*;15:237–252. doi: 10.1080/13502930701321733.

Sandseter E.B.H., Kennair L.E.O. (2011) *Children's risky play from an evolutionary perspective: The anti-phobic effects of thrilling experiences*. *Evol. Psychol.* 2011; 9:257–284.

Sanoff, H. (2000) *Community Participation Methods in Design and Planning*. New York: John Wiley and Sons.

Sanoff, H. (2004) *Democratic or Participatory Design*. USA: North Carolina State University.

Schlesinger M., Hassinger-Das B., Zosh J., Sawyer J., Evans N. & Hirsh-Pasek K. (2020) *Cognitive Behavioral Science behind the Value of Play: Leveraging Everyday Experiences to Promote Play, Learning, and Positive Interactions*, *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 19:2, 202-216, DOI: 10.1080/15289168.2020.1755084.

Sennett, R. (2002) *Cosmopolitanism and the Social Experience of Cities*. In *Conceiving Cosmopolitanism: Theory, Context and Practice*, edited by Vertovec Steven and Robin Cohen, 42–47. New York, NY: Oxford University Press,

Smith P.K. (2005) *Play: Types and Functions in Human Development*. In: Ellis B.J., Bjorklund D.F., editors. *Origins of the Social Mind: Evolutionary Psychology and Child Development*. New York, USA: Guilford Press.

Stangel M. and Szóstek A. (2015) *Empowering citizens through participatory design: A case study of Mstów, Poland*. Gliwice, Poland: The Silesian University of Technology.

Stringer S. (2019) *State of Play: A New Model for NYC Playgrounds*, New York, USA: Bureau of Policy and Research.

Tandon P.S., Zhou C., Christakis D.A. (2012) *Frequency of parent-supervised outdoor play of US preschool-aged children*. *Arch. Pediatr. Adolesc. Med.*

Twenge J.M. (1952–1993) *The age of anxiety? Birth cohort change in anxiety and neuroticism*, *J. Pers. Soc. Psychol.* 2000;79:1007–1021. doi: 10.1037/0022-3514.79.6.1007.

Twenge J.M., Gentile B., Dewall C.N., Ma D., Lacefield K., Shurtz D.R. (1938–2007) *Birth cohort increases in psychopathology among young Americans, A cross-temporal meta-analysis of the MMPI*. *Clin. Psychol. Rev.* 2010;30:145–154. doi: 10.1016/j.cpr.2009.10.005.

Valentine G. (2002) „*Oh yes I can*“, „*Oh no you can't*“: *Children and parents' understandings of kids' competence to negotiate public space safely*. *Antipode*. 1997;29:65–89.

van Eyck, A. (1962/2008) *The Child, the City, and the Artist*. Amsterdam: Sun Publishers.

van Lingen, A., Kollarova, D. (2016) *Aldo van Eyck: Seventeen Playgrounds*. Eindhoven: Lecturis.

Williams, S., Dohna, F., Wright, H. i Gill, T. (2017) *Designing for urban childhoods*, London, UK: Arup.

Вебографија:

Arup (2017) *Cities Alive*, Designing for urban childhoods.

<https://www.arup.com/perspectives/publications/research/section/cities-alive-designing-for-urban-childhoods> (документу приступљено: 1. 10. 2022)

Arup (2020) Real Play Coalition, *Reclaiming Play in Cities*.

<https://www.arup.com/perspectives/publications/research/section/reclaiming-play-in-cities>,
(документу приступљено: 10. 1. 2024)

Carlucci, C. (2016) *Kolle 37, keeps the adventure playground tradition alive in East Berlin*, Child in the City. <https://www.childinthecity.org/2016/05/31/kolle-37-keeps-the-adventure-playground-tradition-alive-in-east-berlin/?gdpr=accept> (документу приступљено: 31. 1. 2024)

Castrezzati, M. (2023) *Barcelona's Superblocks: Putting People at the Centre – Literally*.

CityChangers. <https://citychangers.org/barcelona-superblocks/> (документу приступљено: 30. 1. 2024)

Cavill, N. & Rutter, H. (2013) *Obesity and the environment : increasing physical activity and active travel*. London: Public Health England.

https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/256796/Briefing_Obesity_and_active_travel_final.pdf (документу приступљено: 11. 1. 2024)

Centers for Disease Control and Prevention. *Adolescent and Social Health*.

<http://www.cdc.gov/healthyyouth/obesity/facts.htm> (документу приступљено 16. 1. 2024)

Clarke, R. (2022) *School streets: putting children and the planet first*, Child Health Initiative's Advocacy Hub <https://www.fiafoundation.org/media/hr3fmhin/school-streets-report-pages.pdf>
(документу приступљено: 27. 2. 2024)

Danenberg, R., Doumpa, V., Karssenbergh, H. (2018) *The City At Eye Level For Kids*. Rotterdam / Amsterdam, NL: Stipo publishing

https://thecityateyelevel.com/app/uploads/2019/06/eBook_CAEL_Kids_Book_Design_Kidsgecomp_rimeerd.pdf (документу приступљено: 13. 1. 2021)

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/jul/03/sense-adventure-children-playgrounds-architecture> (документу приступљено: 16. 11. 2023)

Eggimann S. (2022) *The potential of implementing superblocks for multifunctional street use in cities*. Nat Sustain. May; 5(5):406-414. doi: 10.1038/s41893-022-00855-2.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7612763/> (документу приступљено: 5. 1. 2023)

Fairbrother, G., Brophy K., Randle E. (2023) *1000 Play Streets Toolkit*, Play Australia publication.

https://www.playaustralia.org.au/sites/default/files/1000_Play_Streets_Toolkit-FINAL.pdf

(документу приступљено: 27. 1. 2024)

Haidt, J., Paresky P. (2019) *By mollycoddling our children, we're fuelling mental illness in teenagers*,

The Guardian. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/jan/10/by-mollycoddling-our-children-were-fuelling-mental-illness-in-teenagers> (документу приступљено: 16. 5. 2023)

Hart, R. (2002) *Containing children: some lessons on planning for play from New York City*.

Environment and Urbanization, 14(2), 135-148. [Containing children: some lessons on planning for play from New York City - Roger Hart, 2002](#)

Kayser, J. (2012) *The architecture of early childhood*, master thesis at Victoria University of Wellington, School of Architecture, <http://www.thearchitectureofearlychildhood.blogspot.com>

(документу приступљено: 1. 10. 2023)

Kenny, E. *The Extinction Of Risky Play?* <https://monstrum.dk/en/article/extinction-risky-play>

(документу приступљено: 16. 11. 2023)

<https://www.pgpedia.com/s/carl-theodor-sorensen> (документу приступљено: 16. 11. 2023)

Krishnamurthy S., Steenhuis C., Reijnders D., Stav T. (2018) *Child-Friendly Urban Design: Observations on public space from Eindhoven (NL) and Jerusalem (IL)*, Bernard van Leer Foundation.

<https://vanleerfoundation.org/publications-reports/child-friendly-urban-design-observations-on-public-space/> (документу приступљено: 29. 1. 2024)

Leichter-Saxby, M., Wood J. (2018) *Comparing Injury Rates on a Fixed Equipment Playground and an Adventure Playground* <https://www.popupadventureplay.org/wp-content/uploads/2019/08/parish-just-the-facts-final.pdf> (документу приступљено: 31. 1. 2024)

Mobility Plan of Barcelona 2013-2018, Ajuntament de Barcelona https://prod-mobilitat.s3.amazonaws.com/PMU_Sintesi_Angles.pdf (документу приступљено: 30. 1. 2024)

National Association of City Transportation Officials <https://nacto.org/publication/streets-for-pandemic-response-recovery/emerging-street-strategies/open-play-streets/>

National Institute for Health and Clinical Excellence. NICE Public Health Guidance 29. *Strategies to Prevent Unintentional Injuries among Children and Young People Aged under 15s.* <https://www.nice.org.uk/guidance/PH29/chapter/1-Recommendations#recommendations-for-outdoor-play-and-leisure> (документу приступљено: 14. 12. 2023)

Rideout, V. (2017). *The common sense census: Media use by kids age zero to eight.* Common Sense Media:
https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/csm_zerotoeight_fullreport_release_2.pdf (документу приступљено: 13. 1. 2024)

Sicart, M. (2016) *Play and the city.* In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 16, Nr. 1, S. 25–40. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1580>.

Spencer, K. H., & Wright, P. M. (2014) *Toddlers and Preschool: Quality Outdoor Play Spaces for Young Children.* *YC Young Children*, 69(5), 28–35.
<http://www.istor.org/stable/ycyoungchildren.69.5.28> (документу приступљено: 17. 1. 2024)

Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

The Children's Play Policy Forum A collective voice for children's play, (2019) <https://childrensplaypolicyforum.wordpress.com/>

UNHABITAT (2022) *World cities report*

https://unhabitat.org/sites/default/files/2022/06/wcr_2022.pdf (документу приступљено: 27. 5. 2024)

Wainwright, O. (2022) *It always felt good here': how Sheffield's brutalist Park Hill estate survived the haters and their bulldozers.* <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/apr/07/park-hill-from-brutalist-glory-to-sink-estate-to-contentious-regeneration> (документу приступљено: 2. 11. 2023)

Кратка биографија ауторке:

Биљана Бранковић, дипл. инг. арх.

Дипломирала 2007. на Архитектонском факултету Универзитета у Београду и стекла звање дипломирани инжењер архитектуре.

Ради на факултету примењених уметности од 2014. године, на одсеку Унутрашња архитектура и дизајн намештаја на предметима из области урбаног дизајна, на свим нивоима студија.

Ангажована као архитекта, дизајнер и едукатор на пољима урбаног дизајна, архитектуре и ентеријера, као и дизајна играчака. У истраживачким, архитектонским и дизајнерским пројектима се бави партиципативним дизајном, градом по мери детета и могућностима интеграције нових прилика за развој кроз игру у урбаном окружењу.

Изјава о ауторству

Потписана: Биљана Бранковић,

број индекса: 036/2014,

Изјављујем,

да је докторски уметнички пројекат под насловом:

Ка хуманијем урбаном детињству: примена *playborhood* концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама

- резултат сопственог уметничког истраживачког рада,
- да предложени докторски уметнички пројекат ни у целини ни у деловима није био предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршила ауторска права и користила интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда:

У Београду, 29.8.2024.



**Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторског
уметничког пројекта**

Име и презиме аутора: Биљана Бранковић

Број индекса: 036/2014.

Докторски студијски програм: Примењене уметности и дизајн

Наслов докторског уметничког пројекта:

**Ка хуманијем урбаном детињству: примена *playborhood* концепта у
оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама**

Ментор: мр Тања Манојловић, ред. проф.

Потписана (име и презиме аутора) Биљана Бранковић,

изјављујем да је штампана верзија мог докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предала за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду**.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

У Београду, 29.8.2024.

Потпис докторанда:



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе мој докторски уметнички пројекат под називом:

Ка хуманијем урбаном детињству: примена *playborhood* концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама

који је моје ауторско дело.

Докторски уметнички пројекат предала сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, 29.8.2024.

Потпис докторанда:

Билборна Брешиовић

ИМПРЕСУМ

Наслов:

Ка хуманијем урбаном детињству: Примена *playborhood* концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама, докторски уметнички пројекат

Аутор:

Биљана Бранковић

Ментор:

Мр Тања Манојловић

Лектор:

Станислава Мијић

© приликом коришћења података објављених у овом раду обавезно је навести извор