

1. ОПШТИ ПОДАЦИ

Име кандидаткиње

Биљана Бранковић

Уметничка област

Примењене уметности и дизајн

Име ментора

мр Тања Манојловић, ред. проф.

Назив уметничког пројекта

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

Комисија за писање извештаја

мр Тања Манојловић, ред. проф.
Универзитет уметности у Београду, Факултет
примењених уметности у Београду

др ум. Тијана Секулић, ванр. проф.
Универзитет уметности у Београду, Факултет
примењених уметности у Београду

Ранко Бочина, ред. проф.
Универзитет уметности у Београду, Факултет
примењених уметности у Београду

др ум. Златко Цветковић, ванр. проф.
Универзитет уметности у Београду, Факултет
примењених уметности у Београду

др ум. Романа Бошковић Живановић, ред. проф.
Факултет техничких наука, Универзитет у Новом
Саду

Датум седнице Наставно уметничко
научног већа на којој је именована
Комисија

13. 09. 2024.

Број одлуке о именовању Комисије

03-13/101-XVII/1 од 20. 09. 2024.

2. Биографија кандидаткиње

Име презиме

Место и датум рођења

Адреса

Телефон

E-mail адреса

Биографија кандидаткиње

Биљана Бранковић је архитекта, дизајнер унутрашњег и урбаног простора и дидактичких играчака. Дипломирала је 2007. на Архитектонском факултету Универзитета у Београду, под менторством проф. Ивана Куцине.

Суоснивач је едукативне платформе ArchiPLAY у оквиру које се бави дизајном дидактичких средстава за образовање о архитектури и простору. Од 2014. ради као доцент на предметима дизајна урбаног простора на Факултету примењених уметности у Београду, Универзитета уметности у Београду. Као freelance архитекта од 2007, у тиму са супругом Братиславом Бранковићем, освојила је неколико награда на домаћим и међународним конкурсима (Tourist info point, Budva, Montenegro – 1st prize; Shelters on biking and hiking routes, Montenegro – 1st prize; 4 HQ building entrance zones reconstruction, Tesla power plant, Obrenovac – 1st prize, Reconstruction of public square, Pančevo – 3rd prize).

Искусна је у осмишљавању, координацији и вођењу разноврсних едукативних програма на свим нивоима образовања – од предшколског до универзитетског, остварених кроз сарадњу са институцијама образовања и културе, као и домаћим и иностраним манифестацијама. Кроз радионице и едукативне програме је фокус био усмерен на образовање деце и младих о изграђеном окружењу и на дизајн дидактичких материјала који деци и едукаторима служе у те сврхе. Од 2013. до 2016. је била национални представник у UIA (International Union of Architects) радној групи Архитектура и деца. У наредној фази професионалног развоја, научно-истраживачки фокус је померен са образовања на партиципативни дизајн и пројектовање развојно-подстицајних простора за децу у граду. На тој теми је заснован и докторски уметнички пројекат.

Учесница је два велика научно-истраживачка пројекта: : ILLUMINE (2020-2023) – Erasmus+ *A community for exploring and sharing uses of evidence-based teaching strategies* и RELATE (2022-2025) *leaRning Elsewhere, LeArning oTherwisE – Architecture and Urban Planning – An outside curriculum; Building neighborhood curriculum through a gaming approach*, у оквиру позива ИДЕЈЕ, Фонда за науку Републике Србије, број пројекта: 7726555.

Одабрани пројекти:

- Интегрални двострани систем за излагање, Београд, 2024, коаутор,
- Уградна клупа као део опреме простора за едукацију, Београд, 2024, коаутор
- Модуларни сто за флексибилни радни простор модула Писмо, ФПУ, Београд, 2024. аутор
- Стан породице Мијић на Теразијама, Београд – идејно решење реорганизације стана за различите сценарије коришћења, Београд, 2023, аутор, у извођењу

- Троколица – дизајн концептуалног возила и израда прототипа, по позиву, Београд, 2023, коаутор
- Уметнички студио – идејни пројекат адаптације поткровља у простор за креативни рад, Београд, 2023, аутор
- Студио Тадеуш – идејни и извођачки пројекат уређења ентеријера са елементима опреме пословног простора, Београд, 2023, коаутор
- Ровињска Батана - дизајн модела и израда прототипа сувенир сета за градњу традиционалне ровињске барке, по позиву управе Екомузеја „Батана“ из Ровиња, Хрватска 2021, коаутор
- Двориште Основне школе „Михајло Петровић Алас“ у Београду, идејно решење и извођачки пројекат уређења трибина и нове ограде, коаутор кроз менторски рад са Исидором Ристовски, 2019/2020, изведено
- Дизајн серије архитектонских модела – показних средстава за компанију Velux Србија, Београд, 2018, коаутор, изведено
- Идејни пројекат уређења ентеријера са елементима опреме пословног простора фирме Nooioovo, Београд, 2017, коаутор, изведено
- Идејни пројекат уређења дворишног трема пословног простора фирме Nooioovo, Београд, 2017, коаутор, изведено
- Дизајн мобилијара за седење на отвореном пословног простора фирме Nooioovo, Београд, 2017, коаутор, изведено
- Идејни пројекат уређења баште ресторана Pizza Bar, Београд 2017, коаутор, изведено
- Дизајн архитектонских едукативних играчака бренда ArchiPLAY, Београд, од 2016, коаутор, изведено

3. Детаљна анализа уметничког пројекта кандидаткиње

Докторски уметнички пројекат под називом *Ка хуманијем урбаном детињству: Примена playborhood концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама* се, кроз уметничко-истраживачки процес, бави слободном игром деце у граду, позитивним и негативним тенденцијама и принципима организације јавних простора који су се мењали у складу са развојем друштва у целини. Кроз анализу литературе, игра се издваја као један од кључних фактора развоја и одрастања. Овај пројекат доноси смернице за правилан приступ планирању и обликовању градских целина локалних заједница (комшилука) и ставља фокус на значај хуманијег развоја и одрастања деце у граду.

Пројектом су постављене хипотезе које су различитим методама као и анализама истраживања из домена урбаног планирања, педагогије, психологије, демографије а нарочито архитектонског пројектовања довеле до предлога дизајнерске, уметничке примене *playborhood* концепта у оплемењивању јавних простора и интеграције слободне игре.

Писани део рада *Ка хуманијем урбаном детињству: Примена playborhood концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама* обухвата 172 стране и 8 страна међу којима су насловне стране, садржај и апстракт. Сам рад почиње Уводом и надовезују се поглавља, (са својим потпоглављима): Игра/ теоријски аспект, анализа феномена, потреба за игром у граду; Дете у граду; Деца, ризик и игра; Град по мери детета;

Методолошки оквир/ Партиципативни приступ у урбаном дизајну; Практични рад и пројектантска анализа; PLAYBORHOOD/ нова инфраструктура игре; Експериментална примена концепта на Дорћолу; Закључна разматрања.

Рад прате: Прилози - фотографије са изложбе; Листа илустрација, Библиографија, и Вебографија.

Поглавље *Игра/ теоријски аспект, анализа феномена, потреба за игром у граду* чине два потпоглавља. У првом, *Значај игде за развој деце*, Бранковић нас упознаје са резултатима релевантних медицинских и педагошких истраживања. Категорисхе добробити које игра доноси детету, уз навођење одређених студија, литературе и конкретних података. Сврстава их у 5 категорија: физичку добробит, креативну, емоционалну, социјалну и когнитивну. У анализама података прави адекватне изборе који јасно упућују и дефинишу проблематику којом се рад бави. На крају овог потпоглавља ауторка наводи свој закључак о значају игре за општи развој деце и упућује на правце дефинисања теме рада: а) начин на који се игра иницира и одвија и б) простор у коме се она дешава.

Потпоглавље *Слободна игра/ теоријски оквир и значај за рани развој* објашњава шта представља слободну игру и како је истраживачи, професори дечије развојне психологије и едукације, са својим вишедеценијским искуством, вреднују. Бранковић нам указује на основна два типа игре, *ludus* и *paidia* – који се разликују по току, исходшту игре као и карактеру мотивације. Свој даљи рад конципира на примени принципа *Paidia* где је фокус на слободној игри, спонтаности и лакој интеракцији деце са непосредним окружењем..

У поглављу *Дете у граду* проучавају се паралеле између демографских и урбанистичких истраживања, и нових концепата обликовања градских простора који би у будућности требало да буду подстицајни за дечији развој. Наводе се подаци из разних истраживања која говоре о значају активног промишљања на ову тему. Потпоглавље *Криза урбаног детињства* говори о утицајима убрзане урбанизације и утицајима на одрастање у граду које укључује и разумевање безбедност деце. Кандидаткиња разматра истраживања разних аутора, препознаје шта онемогућава слободно независно кретање деце у граду. Елементе који карактеришу кризу детињства груписхе у три категорије: нестајање игре напољу, ограничење слободе кретања и дефицит слободне игре.

Кратком историјом простора за игру и пракси урбанистичког планирања у контексту игре ауторка заокружује поглавље *Деца у граду*. Детаљним описом, уз илустрације, приказује различите просторе за игру: (Фребелове) прве просторе за игру, функционалистички приступ модела „игралишта“, авантуристичка „данк игралишта“, дизајнерска игралишта настала у послератном полету, итд. У овом одабраном скупу нашла су се игралишта Парк Хил, у савременој стамбеној архитектури врло значајног насеља у Шефилду и игралиште Потковица у блоку 28 на Новом Београду, грађеног у златном периоду југословенског архитектонског стваралаштва и Београдске школе становања.

Уз игралишта наводи и поједине уметнике и дизајнере који су се бавили обликовањем различитих скулпторалних форми са функцијом игралишних структура. Значајан за докторски уметнички пројекат је рад холандског архитекте Алда ван Ајка (Aldo van Eyck) који користи запуштене и ратом разрушене парцеле за интеграцију игре у урбано ткиво. Игралишни простори и елементи су једноставни, унапред одређеног и једнозначног начина

употребе, прилагодљиви за коришћење. Ово су концепти којима је и Бранковић тежила у свом раду. Даље скреће пажњу на проблем стандардизације игралишта, разлозима за њену појаву и доминацију у потоњем развоју простора за игру али и негативни утицај на општи развој деце.

У наставку детаљно анализира нове концепте игре и игралишних простора и издваја као значајан заокрет у позитивном правцу: игралишне „лажно опасне“ структуре Мајка Хјусона (Mike Hewson) у Сиднеју и Мелбурну и редизајн „бруталистичког игралишта“ у раније поменутом Парк Хилу. Бранковић током свих анализа постепено сублимира позитивна сазнања и води свој пројекат ка постављеном циљу.

Поглавље *Деца - ризик и игра* разматра се у потпоглављима: *Шта се сматра ризичном игром, Вредност развојно-подстицајног ризика за дете; Ризична игра на безбеднији начин - покушаји рационализације новог приступа; Промена начина на који се ризик третира у регулативи*. Бранковић анализира типове ризика уз јасна објашњења и конкретне примере и илустрације. Изводи закључке, на основу релевантних анализа и примера, о томе шта се сматра ризиком и како их разлучити. Анализира многе у литератури документоване примере игралишта и доноси закључке на основу публикованих извршених анализа, разговора са корисницима и статистикама за одређене групе активности. Најделикатније су калкулације о ризицима забележеним у адекватно изабраној литератури, које су јој важан основ за уметнички пројекат.

Сва истраживања које раде инострани стручњаци, тамошње државне установе и институције, из већ поменутих научних дисциплина које се тичу развоја деце у граду, уткани су у различите прописе и регулативе које одређују и правце развоја нових концепата игре и одрастања деце у граду и којих се ауторка држи у свом процесу рада.

У поглављу *Град по мери детета* ауторка се усмерава на постављање јасних принципа урбаног планирања које је усмерено на добробит развоја деце у граду. Детаљно анализира истраживачке подухвате уз предлоге примене у нашем друштвеном контексту. Теза, коју ауторка поставља и брани групом својих пројектантских захвата, је „да у граду (или комшилuku) по мери детета, (готово) сваки простор може бити место и прилика за игру“. По њој, промена схватања игре у граду се дефинише преко два аспекта. Функционални аспект ове тезе се односи на постављање изазова деци на различите начине, али без директног дефинисања облика и тока игре. Просторни аспект пружа промену убацивањем игре у слободне градске просторе за кретање, одмарање, али и убацивањем у приступачне, већ изграђене урбане форме.

Разматрање *Промена парадигме игралишта* (потпоглавље) доноси са собом кључну реч овог рада - PLAYBORHOOD (*play + neighborhood*, игра + комшилук). Овде ћемо цитирати Бранковић која каже: „Можда најилустративнија може бити редефиниција израза већ много пута употребљеног и у овом раду - „игра У граду“ у израз „игра СА градом“ (*playing IN the city/ playing WITH the city*).“

Даље указује на потенцијалне просторе за игру у непосредном окружењу места становања. Елементи градске инфраструктуре се преображавају у игралишне форме новим начином употребе или незнатним трансформацијама. У овом потпоглављу ауторка анализира више студија случаја уз графичке приказе, дијаграме, мапе и сл.

Као први значајан пројекат наводи *Barcelona Superblocks* који је почео са реализацијом 2013. године. Велики пројекат подразумева промене саобраћајне структуре што са собом доноси многе позитивне аспекте трансформације. У оквиру ове теме фокус је на комшилuku као урбанистичкој потцелини и стављању града на располагање деци. Бранковић детаљно анализира и образлаже бенефите стратегије стварања суперблокова посебно са освртом на тему добробити за децу.

Друга студија случаја је *Urban Thinkscape* у Филаделфији, промена намене простора чија трансформација је донела у комшилук нове едукативне садржаје и искуства и значајно побољшала интеракцију између деце и становника локалне заједнице.

Следи пројекат *Pavement to Playgrounds*, у Њујорку, који се бави регулисањем приступних улица, на нивоу комшилuka, где се њиховом новом саобраћајном регулацијом стварају нови простори за игру деце, али и дружење осталих категорија станара.

Бранковић анализира детаљно ове студије случаја, као и неколико карактеристичних који се баве трансформацијама елемената градске матрице на различите начине: принцип *Play street/school street* и пројекат *Woonerf* у Холандији. *Red carpet* у Генту такође је значајан за овај докторски уметнички пројекат као и *Activating Play* пројекат у насељу Кајелича у Кејптауну. Мрежа простора за игру у Антверпену је за Бранковић можда најзанимљивији пројекат – фокус је на интензивној партиципацији локалне заједнице која је допринела стварању мреже улазних података за даљи рад и пројектовање хуманијих простора за развој деце.

Из свих набројаних студија случаја Бранковић је извела одређене поуке како би их уградилa у свој пројектни задатак.

Поглавље *Методолошки оквир – партиципативни приступ у урбаном дизајну* је чине два потпоглавља: *Испитивање потенцијала партиципативног метода у (српској) пракси, и Истраживање* кроз менторски рад са студентима на семестралним пројектима урбаног дизајна. Партиципативни дизајн је заснован на укључивању свих актера који имају било каква интерес у примени дизајна и који могу да утичу на у процес од постављања задатка до саме реализације односно доношења адекватних решења и одлука.

У *Испитивању потенцијала партиципативног метода у (српској) пракси* Бранковић представља пројекат уређења школског дворишта ОШ „Михајло Петровић Алас“ у Београду реализован у сарадњи школе и Факултета примењених уметности. Ауторка је, као иницијатор сарадње и ментор пројекта, водила студенте са предмета Дизајн урбаног простора кроз овај значајни партиципативни пројекат, у којем су учествовали и родитељи ђака као и њихови наставници. Цео процес је приказан у овом делу рада: од анализа, комуникације са децом, бележења њихових виђења будућег простора, примене одговарајућих материјала и слично, да би све било прегочено у пројектни задатак који је активно, уз сарадњу и разраду са свим учесницима вођен до саме реализације.

Истраживање кроз менторски рад са студентима на семестралним пројектима урбаног дизајна објашњава процес интегрисања тематике игре у наставу који је Бранковић успешно спровела кроз неколико студентских задатака и генерација. Овај процес је довео до тога да у завршном кораку истраживања имала доста релевантних улазних информација значајних за реализацију пројекта. Овај део истраживања у оквиру наставе, приказан је у докторском уметничком пројекту у оквиру писаног дела рада са бројним илустрацијама и објашњењима везаним за игру у савременом градском ткиву.

Практични рад и пројектантска анализа је поглавље у којем Биљана Бранковић говори о пројектантском приступу који су дефинисали сви улазни подаци добијени истраживањем и усмерили је на редизајн градских простора и интеграцију игре у градско ткиво. И у овом делу рада помиње Фребела и ослања се на његов рад подржана истраживањима педагога и психолога и идеје да је град простор за едукацију деце и да је могуће користити његове потенцијале за дизајнерске интервенције и тиме и за унапређење дечијег развоја. Бранковић се даље бави начинима интеракције игралишних елемената са активностима деце и градским окружењем.

На почетку потпоглавља *Вредности и циљеви који усмеравају пројекат*, Бранковић наводи препознату идеју о *playborhood* концепту коју дефинише речима: „Making neighborhood playful – разигравање комшилука капиларном интеграцијом игре у његов јавни простор“. У наставку износи свој нацрт о уметничком пројекту који чини низ просторних, уметничких инсталација усмерених на подстицање дечијег развоја у сваком смислу, без потребе да се игра организује на игралиштима или другим, за то планираним просторима. Наводи остваривање вредности којима рад тежи: слобода кретања, слобода истраживања, отворена игра, спонтаност, саморегулисана игра. Бранковић ставља фокус пројектантског рада на ликовно-просторна решења на концептуалном нивоу и њиховој комбинаторици, са јасним усмеравањем будућим пројектантима, архитектама и дизајнерима. Њени предлози постају смернице за рад на аплицирању могућности за игру у градским јавним просторима.

У поглављу *Типолошка анализа* Бранковић прави однос између дизајнерских интервенција и могућности примене у локалном окружењу, комшилуцима. Дефинише различите типологије за које се везује касније у пројектантским интервенцијама (поглавље *PLAYBORHOOD / нова инфраструктура игре*): Т1 - Типологије урбаних потенцијала чини 10 различитих група „места“ за могуће интервенције; Т2 - Типологија урбане игре представља скуп 8 елемената и начина кретања који уносе игру у простор; Т3 - Типологија интервенција дуж дечијих комуникација „линија игре“. Након дефинисања три врсте типологија Бранковић формира *playborhood* мрежу спајајући, на примеру произвољног сегмента градског ткива, начине стварања линија игре које садрже све поменуте елементе.

У поглављу *Playborhood стратегија* се ближе објашњава примену постављеног концепта. Велики скуп елемената разврстаних у поменуте типологије сагледава се у градској мрежи улица и јавних површина применом креативне комбинаторике нарочито са инпутима ликовно-дизајнерских доприноса. Потенцијал идеје се отвара у самој примени врло разиграно и имагинативно.

Бранковић нас у *Пројектантској анализи* усмерава на резимирање закључака истраживања које како сама каже „преводи у принципе дизајна елемената игре“. Три важна аспекта која ће пратити у пројектовању својих елемената су: обликовно-естетски аспект, функционални аспект и установљени *Playborhood* аспект. Сваки од ових аспеката понаособ, Бранковић образлаже у овом поглављу врло конкретно и јасно пре свега са становишта ангажовања деце у коришћењу простора за игру и игралишних елемената при чему им управо деца одређују функцију.

PLAYBORHOOD/ нова инфраструктура игре садржи образлагања одређених категорија интервенција које су наведене у оквиру већ поменутих типологија. Бранковић је дала предлоге за сваки од елемената и типологија на врло оригиналне начине. Наизглед једноставна просторна, можда већ постојећа, интервенција добија потпуно друго значење и квалитет када је обликована у смеру који Бранковић сугерише.

У оквиру типологије урбане игре имамо предлог за *play street* где се након затварања улице за саобраћај интервенише на елементима који представљају стандардизовану урбану опрему у простору додавањем различитих елемената који могу бити фиксни, надградни и монтажни, а у функцији увођења игре а за сваки од елемената су дати примери. У оквиру образлагања начина претварања улице у простор за игру, уз цртеже су дати предлози за све примере игре односно активности деце. Следе *каскадне интервенције* које подразумевају аплицирања додатних елемената на све површине које имају денивелацију. Једноставним формама великих могућности комбиновања, даје различиту функцију. *Игра са опремом* представља скуп предлога разнородних игралишних елемената: различите врсте пењалица, љуљашки, клацкалица, балансера. Свака врста је приказана кроз иновативне предлоге у обликовном, ликовном и функционалном смислу што је посебно значајно. Наизглед познате игре попут *жмурки* су приказане у оквиру поља за игру са елементима који могу имати и другу функцију. *Кућице* Бранковић приказује кроз два модела различита не само у форми и ликовном изразу већ и по ономе шта те форме пружају деци различитог узраста у смислу искуства и садржаја игре.

Полигони за различите облике кретања су више обликовно усмерени на другачији осећај задовољства које кретање изазива, уз додатне функционалне потенцијале форми: балансирање, равнотежу, трчање у круг, итд. Игре реквизитима су неминовне у сваком игралишном простору а Бранковић их додатно усмерава на примену у улицама игре што је такође илустровано. Одмор и мирно дружење представљају просторне геометријске инсталације (уз додатне активности пењања) са платформама које могу бити примењене у било којим просторима комшилука.

Линија игре подразумева ликовне интервенције на комуникационим површинама, што укључује и партер, ободне зидове и надстрешнице. Уз динамичне ликовне приказе ауторка је дочарала бројне могућности примене графичких метода, просторних форми и апликација, динамичне промене на свему примењеном. Тако се и визуелно обележавање јавља у различитим облицима асоцијацијама и употребним функцијама.

Све ове наведене дизајниране елементе ауторка поткрепљује важним подацима о безбедности, димензијама, објашњењима о значају одржених функција за дечији развој.

Своју проверу „хипотезу“ о могућој реализацији концепта *playborhood* приказује у оквиру поглавља *Експериментална примена концепта на Дорћолу*. Ауторка је анализирала густо изграђено градско подручје Дорћола, Општина Стари град, у Београду, које има све карактеристике потребне за испитивање примењивости концепта у савременом урбаном окружењу. Детаљно је анализирала могућности примене постављених типологија и елемената и израдила мапу *Дорћол playborhood*. Мапу чине обележја места од интереса за децу (генератори играња), урбани потенцијали за игру, и новопостављена линија игре: мрежа дечијих комуникација са новим елементима. Ова мапа практично обједињује целокупно

истраживање са просторно-ликовним интервенцијама које оплемењују град. Позитивни ефекти на дечији развој би оваквим интервенцијама били изузетно значајни.

Текстуални део рада се завршава *Закључним разматрањима* кандидаткиње у којима она сублимира проблеме у вези са одрастањем и игром деце у граду. Својим предлозима за унапређење постојећег стања указује на могућности значајног побољшања ситуације а све у корист деце и унапређења нашег окружења у сваком погледу. После писаног дела рада, приказане су одабране фотографије изложбе.

Изложба докторског уметничког пројекта је приказана у Установи културе Пароброд у периоду 20. 8. 2024 – 4. 9. 2024. под називом *Playborhood / еволуција игре у граду*. Изложба је постављена у четири изложбене сале у којима је кандидаткиња груписала делове свог истраживања и његове резултате. Посетиоци се воде кроз цео процес истраживања до резултата и концепата урбаних просторно-уметничких интервенција којима кандидаткиња даје смернице за оплемењивање.

У првој сали је приказано 7 панова са прецизно одабраним изводима из истраживања, представљеним графички, илустративно, у циљу указивања на различите проблеме одрастања деце у савременом контексту. Изложба почиње важним питањем на које Бранковић својим резултатима приказаним докторским уметничким пројектом даје на крају и одговор: *Можемо ли и на који начин, просторним интервенцијама унапредити урбани простор, учинивши га подстицајним окружењем за одрастање?*

Јасним дијаграмима, ликовно и графички занимљивим за око обичног посматрача ауторка је посетиоце суптилно увела у свој пројекат и указала на најспецифичнију проблематику у свом истраживању (*криза урбаног детињства, генерација са задњег седишта, игра на рецепт, препреке независном кретању деце у граду*).

У другој изложбеној сали су били приказани одабрани делови пројекта који се односе на образложење playborhood концепта на 8 панова. Текстом, креативним ликовно-графичким илустрацијама и приказима, врло динамичним и разумљивим, приказује циљ овог концепта, могућности реализације односно примене. Панои објашњавају суштину концепта и даје потребне податке о томе шта све чини, зашто и на који начин, полигоне за игру у граду. Нова структура игре је објашњена у форми и ликовном изразу свега приказаног, уз наслове: дете, ризик и игра; подстицајни ризик; слободна игра; феномен игре. Одабрани су и значајни цитати дизајнера, архитектата из богате литературе коришћене у истраживању.

У трећој и четвртој сали приказани су новопројектовани модели идејних решења просторно-ликовних интервенција које прате одговарајуће фотомонтаже или 3Д модели поставки елемената у реалном амбијенту. Макете су рађене у адекватним размерама и јасно дочаравају форму и ликовност. Разиграних форми, а у исто време прилагођени свима, елементи се наизглед неприметно, односно дискретно акцентовани у простору тако да је постигнуто оно што је Бранковић и поставила као један од циљева. Све приказане просторно-ликовне интервенције су детаљно објашњене и у писаном делу рада.

4. Оцена остварених резултата

Докторски уметнички пројекат Биљане Бранковић *Ка хуманијем урбаном детињству: Примена playborhood концепта у оплемењивању града просторно - уметничким интервенцијама*, доноси нови концепт обликовања односно начина његове примене у јавним градским просторима који је усмерен ка деци. Игра је кључна реч одрастања и психофизичког развоја деце и од ње и почиње истраживање на овом уметничком пројекту. Архитекте и дизајнери имају кључну улогу у обликовању простора и просторних елемената и ангажовањем на овим темама могу знатно да допринесу општем бољитку дечијег развоја. Због тога су значајни резултати овог докторског уметничког пројекта којима су начињене важне смернице у овој области дизајна.

Процес истраживања на пројекту је био истовремено врло захтеван, свеобухватан и подстицајан. Бранковић се водила резултатима истраживања психолога, педагога, лекара, институција и организација која се баве децом, а проучавани су и начини деловања архитеката и дизајнера и визуелних уметника, који су свој рад усмерили ка деци и њиховом развоју. Врло су похвална њена референцирања на одређену литературу а такође значајан избор цитата је посебно драгоцен за наглашавање одређених важних делова рада. Коришћени су историјски подаци, фото документација, савремена истраживања из поменутих области. Морају се поменути и резултати успешних архитектонских и дизајнерских (реализованих) пројеката који наизглед немају директну везу са одрастањем деце, али Бранковић проналази веома важне податке, анализира и упоређује са другим пројектима.

Писани део рада је довео до прецизно постављених темељних начела, јасне систематизације свих фактора који су потом уграђени у концепте и пројектантска решења. Типологије урбаних потенцијала игре у граду и интервенција дуж дечијих комуникација - линија игре су основ за пројектовање идејних решења игралишних елемената и њиховог компоновања што значајно доприноси стварању хуманог, подстицајног простора за одрастање деце у граду.

Све изведене просторно-уметничке интервенције које су дефинисане и објашњене у писаном делу рада и приказане на изложби, настале су на чврстим темељима релевантих истраживања. Током разматрања писаног дела рада, уочљива је сигурност ауторке у доношењу закључака као и јасна систематизација података истраживања и уочених потенцијала обликовања градских простора изведена са приметним искуством архитекте и дизајнера.

Мапа Дорћола као одабрана показна локација није више једнолична мапа улица већ разиграни простор, испуњеним местима дечијих сусрета односно, како Бранковић каже „игра У граду“ заиста постаје „игра СА градом“.

Нови елементи playborhood концепта, просторно-уметничке интервенције су лаких фино промишљених форми, често једноставних геометријских облика, постављени у нове међусобне односе, структуре које могу мењати своју функцију у току игре, односно употребе, добијајући друга значења променама поставке у одређеном амбијенту. Могу се наћи свуда у јавним просторима, на местима комуникација или одмора, нису појавно агресивни, већ су део природне градске структуре, ликовно артикулисани и прихватљиви деци. Могу постати ликовна обележја на нивоу компилука, места за активну игру, окупљање или само места где деца у пролазу остварују позитиван контакт са својим окружењем. *Линија*

игре је променљива, трансформабилна, едукативна, грађена од елемената подстицајним за децу, примерана и одраслима, често са већ постојећим обележјима урбаног комшилука која у новом концепту добијају на значају.

Резултати истраживања, писаног и практичног дела рада докторски уметничког пројекта, доносе нови правац у разматрању планирања градских целина, стварања нових комшилука, интеграције игре као новог слоја градске инфраструктуре, амбијената и просторних репера. Потенцијали су видљиви у свакој просторно-ликовној интервенцији а посебно примени *playborhood* концепта на свим градским просторима, како постојећим тако и новопроектованим а црвена линија целог пројекта, која га успешно води до краја, је постизање „хуманијег урбаног детињства“. Чини се да се овде, као поука, може навести цитат из 1968. године Алда ван Ајка: „Дете се не може саживети с градом док град поново не открије дете“, који Бранковић издваја у свом раду.

5. Критички осврт Комисије

Биљана Бранковић је архитекта и дизајнер која ствара хумане просторе и која се активно, готово у сваком сегменту свога деловања, бави децом. То се види и у овом великом процесу који је заокружила докторским уметничким пројектом.

Поред детаљне анализе добро истражене проблематике која се бави одрастањем деце, свим позитивним али и негативним појавама које су ауторку и усмериле на ову тему пројекта, рад је донео оно што је и био циљ – квалитетне идеје обликовања градских комшилука у функцији унапређења окружења за одрастање и развој деце. Пројекат представља пресек друштвених, историјских контекста, упућује на репрезентативне студије психолога, педагога и лекара а све у потрази за одговором на питање које Бранковић поставља на самом почетку истраживања „Можемо ли, и на који начин, просторним интервенцијама унапредити урбани простор чинећи га за одрастање подстицајнијим окружењем?“ Изузетна посвећеност широком пољу истраживања довела је до коначних, врло квалитетних и инспиративних, резултата пројекта. На питање с почетка рада, пружен нам је одговор: скуп идеја, врло креативне форме просторних елемената, наизглед једноставних а оригиналних у својој појавности и примени, великих могућности комбинаторике и функције, ликовно артикулисаних и природно уклопљених у градски амбијент, који уносе у простор радост игре и доприносе стварању бољег места за живот и одрастање деце.

Бранковић показује могућности деловања на градске просторе архитектуром, дизајном, уметношћу. У овај рад је унела игру форме, ликовности, покрета, просторности и подигла ју је на ниво који може постати снажна обликовна па и социјално оснажујућа веза сваког града. Пројекат *Ка хуманијем урбаном детињству: Примена playborhood концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама* донео је изузетан обликовни квалитет новопроектованих елемената и њихових целина, савремен, врло промишљен дизајн у градске амбијенте и линије игре. Бранковић је докторским уметничким пројектом указала на то како начин примене *playborhood* концепта може постати репер за пројектовање јавних градских простора.

6. Закључак са образложењем доприноса пројекта уметности

Докторски уметнички пројекат *Ка хуманијем урбаном детињству: Примена playborhood концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама*, кандидаткиње Биљане Бранковић, је оригинални и самостално реализовани уметнички рад, који представља значајан допринос у области Примењених уметности и дизајна. Сви елементи пројекта, од почетне идеје, теоријских и уметничких истраживања, анализа и тумачења, писаног дела рада и реализације уметничког дела пројекта, потпуно су остварени према одобреној пријави теме и основном предложеном концепту.

Комисија је закључила да је писани део рада пружио врло завидна студиозна и темељна истраживања, која су резултовала иновативним, оригиналним, врло квалитетним уметничким пројектом, чији је практични део приказан на јавној изложби. Биљана Бранковић је показала јасан, изграђен уметнички, архитектонско-дизајнерски поступак у раду који пружа потенцијал за реалну примену у градским просторима.

Комисија за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта предлаже Наставно-уметничко-научном већу Факултета примењених уметности и Сенату Универзитета уметности у Београду, да прихвате овај извештај и покрену процедуру за јавну одбрану докторског уметничког пројекта *Ка хуманијем урбаном детињству: Примена playborhood концепта у оплемењивању града просторно-уметничким интервенцијама*, кандидаткиње Биљане Бранковић.

ЧЛАНОВИ КОМИСИЈЕ

ментор, мр Тања Манојловић, ред. проф.
Факултет примењених уметности у Београду

председница комисије, др ум. Тијана Секулић, ванр. проф.
Факултет примењених уметности у Београду

Ранко Бочина, ред. проф.
Факултет примењених уметности у Београду

др ум. Златко Цветковић, ванр. проф.
Факултет примењених уметности у Београду

др ум. Романа Бошковић Живановић, ред. проф.
Факултет техничких наука, Универзитет у Новом Саду