

ISTORIJSKO-UMETNIČKI ČASOPIS

AR+ UM

ISSN 2406-324X

BROJ 6
DECEMBAR 2017.



SLIKA SA NASLOVNE STRANE

Spomen kompleks Kadinjača
Miodrag Živković, 1979
autor fotografije: Vladana Putnik Prica

ARTUM

ISTORIJSKO-UMETNIČKI ČASOPIS, 6. BROJ
IZLAZI DVA PUTA GODIŠNJE
ISSN 2406-324X



IZDAVAČ
ODELJENJE ZA ISTORIJU UMETNOSTI FILOZOFSKOG FAKULTETA U BEOGRADU

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
DR VLADANA PUTNIK PRICA

REDAKCIJA
DR MILAN POPADIĆ
DR OLGA ŠPEHAR
DR BRANKA VRANEŠEVIĆ
DR JASMINA S. ĆIRIĆ
MA VUK DAUTOVIĆ
MA TAMARA BILJMAN
IVONA ILIĆ

DIZAJN I PRELOM
ANĐELA VITOROVIĆ I IVONA ILIĆ

LEKTURA
PREDRAG TRIPKOVIĆ I ALEKSANDRA PETROVIĆ (ENGLESKI)

E-POŠTA
ARTUM@F.BG.AC.RS

BEOGRAD, DECEMBER 2017.

SADRŽAJ

Predstave nakita na freskama kasnorimske grobnice u Durostorumu (Svilistra)
Marija Narandžić

6

Images of the Virgin Mary in the apse decoration
of the sixth-century Cypriot churches
Tamara Miladinović

20

Prostorno, etičko i memorijsko preinačavanje jedinog sačuvanog
dela arhitekte Nikole Dobrovića u Beogradu
Rea Terzin

32

Muzej, arhitektura, čovjek: polje sukoba
Katarina Đošan

53

Vizuelizacija i interperetacija baština
u (komercijalnim) video-igramama
Tamara Omerović

63

Duge senke „Mračne kule“ Stivena Kinga
Bojana Rakonjac

92





111

Projektar (Ne)primereni spomenici: intervju sa Jelicom Jovanović
[Vladana Putnik Prica](#)

118

Branislav Cvetković, Gordana Gavrić.
Manastir Veluće, Kraljevo 2015, 100 str
[Vladimir Božinović](#)

124

Regionalni restauratorski kamp – dinamična interpretacija
kulturnog nasleđa
[Katarina Stradner](#)

131

Trening „Stvaranje pristupačnosti: kreativne tehnike za
povećanje pristupačnosti u muzejima“
[Katarina Stradner](#)

136

Spisak diplomiranih studenata svih nivoa
od juna do decembra 2017.

141

Uputstvo za pripremu radova

PREDSTAVE NAKITA NA FRESKAMA KASNORIMSKE GROBNICE U DUROSTORUMU (SILISTRA)

MARIJA NARANDŽIĆ

Student master studija
Univerzitet u Beogradu
Filozofski fakultet
Odeljenje za istoriju umetnosti

Tema ovog rada je grobnica sa teritorije današnje Bugarske koja, zbog visokog stepena očuvanosti, predstavlja reprezent na kom će biti izvršena analiza naslikanih primeraka nakita. Pomenuta analiza ima za cilj da omogući da dođemo do vrednih informacija o pojedincima: o klasnoj pripadnosti, ekonomskoj moći, obrazovanju, estetskim afinitetima, uverenjima, religiji i običajima koje su poštovali vlasnici grobnica, ali, uopšte uzev, i onoga ko je takav nakit nosio i poručivao. Proučavanje predstava nakita u slikanim grobnicama pruža ne samo informacije o fizičkim karakteristikama nakita vremena kada je slikarstvo nastalo, već i o brojnim funkcijama koje je nakit imao u svakodnevnom životu Rimljana. Grobnica u Durostorumu, kao primer pouzdano datovanog fresko-slikarstva sa predstavama nakita, omogućava kvalitetnu analizu nakita i njegovih brojnih funkcija.

Ključne reči : nakit, kasna antika, Durostorum, funerarna umetnost, grobnice

Nakit na predstavama fresko-slikarstva u kasnoantičkim grobnicama ima višeslojno značenje koje se otkriva analizom njegovih osnovnih funkcija, jer su one između ostalog i u sepulkralnom procesu. Nakit se može interpretirati kao specifičan oblik duhovne i materijalne kulture svakog naroda ili etničke grupe, budući da njegova svojstva objedinjuju utilitarnu, estetsku i religijsku namenu.¹ Nošenje nakita predstavlja odraz duhovne kulture svakog pojedinca stoga što, osim estetske funkcije, nakit

služi i smeštanju pojedinca u određeni socijalni ili vojni stalež, označava ulogu koji je imao u porodici, demonstrira ekonomsku moć, naglašava bogatstvo i plemeniti rod vlasnika, obrazovanje i kulturu, kao i poimanje estetike vlasnika nakita. Određeni nakit može imati i apotropejsku ulogu i izražavati religijska verovanja onog koji ga nosi, određujući ne samo individualne karakteristike pojedinca već i smeštajući ga u društveni milje u kom egzistira. Nakit zajedno sa ostalim delovima odeće i predmetima za ukrašavanje ne gradi

samo portret preminulih već učestvuje u simbolici čitavog slikarstva grobnice. U slikarstvu grobnica 4. veka pojavljuje se na portretima i muškaraca i žena, što pokazuje i primer Durostoruma, ali su uopšte uzev portreti žena češći. Slika žene u funerarnoj umetnosti je svedok njenog postojanja i načina života u rimskoj zajednici,² ali ujedno svedoči i o tome na koji je način zajednica videla i doživljavala ženu. Bila ona prikazana kao sluškinja u funerarnoj procesiji ili gospodarica, njen status i funkcija u rimskom društvu jasno su naznačeni kao i u slučaju portreta muškaraca. U prikazivanju preminulih od velikog je značaja demonstracija moći, bogatstva i društvenog statusa koje su imali u zemaljskom životu i koje treba da poseduju i u zagrobnom životu. U tom smislu, svi prikazani predmeti i osobe služe toj svrsi, gradeći zaokruženi sistem tačno određenih uloga gde ništa nije proizvoljno i prepušteno slučaju. Bogata odeća, nakit, sluge, predmeti koje služe prinose predstavljaju vizuelne oznake koje mapiraju status preminulih u svim sferama života. Tako preminuli nisu samo gospodari grobnice već i svog prethodnog života.

Durostorum je jedan od najvažnijih rimske gradova u donjem toku reke Dunav, koji je posebno bio važan od 2. do 4. veka,³ a od 106. godine do 6. veka tu je bila stacionirana najvažnija rimska vojna jedinica u ovom

delu carsta, legija XI Klaudijeva (Claudia pia fidelis).⁴ U 3. i 4. veku ubrzano se razvija, o čemu svedoči veliki broj otkrivenih gradskih kupatila, svetilišta i oltara, kuća, bogato opremljenih grobnica, brojnih arhitektonskih ornamenata, novčića, lampi, statua i sl., što direktno upućuje na visoki stepen romanizacije i kulturnog razvoja ovog grada.⁵ Dan Elefteresku smatra da su klimatski uslovi i blizina reke, koja je omogućavala jeftinu trgovinu vodenim putem, uticali na razvoj ovog naselja. On to povezuje i sa razvojem radionica, te smatra da se proizvodnja u njima svodi na izradu predmeta manjih dimenzija, nekada izvedenih po uzoru na originale pribavljeni iz drugih delova Carstva, i namenjenih uglavnom lokalnom tržištu.⁶

Istoriju Durostoruma u četvrtom veku, u koji se datuje oslikana grobnica, obeležavaju konstantni napadi varvara, najviše Gota. Takođe, ovo je vreme intenzivne hristijanizacije kome su prethodili progoni hrišćana od 303. do 307. godine, nakon čega hrišćanstvo jača i konačno doživljava trijumf posle 380. godine formiranjem episkopije, što je bilo propraćeno izgradnjom crkava i martirijuma.⁷

Nekropola, na kojoj je otkrivena pomenuta oslikana grobnica, nalazi se uz južni obod Durostoruma, a razvijala se od 2. do 4. veka. Grobnica je pronađena slučajno 1942. godine u centralnom



delu nekropole (**slika 1**). Nalazi se u zoni sahranjivanja uglednih ljudi, što se može zaključiti na osnovu druge grobnice otkrivene samo 60 metara dalje, u kojoj su pronađeni kočija, skupoceni darovi i oružje.⁸

Grobnica je pravougaone osnove, a sagrađena je od poluobrađenog kamena i omalerisana roze malterom, dok je svod od cigli. Pod je izведен od

velikih pravougaonih keramičkih ploča, dok se ulaz na istočnoj strani sastojao od tri kamene ploče. Sva četiri zida grobnice su oslikana predstavom pogrebne procesije, koju na bočnim zidovima grobnice čine sluge prikazane u stojećem stavu, i to četiri muškarca i četiri žene. Oni prinose različite darove gospodaru i gospodarici prikazanim na zapadnom zidu naspram ulaza. Predstave na sva

Slika 1 - Zapadni zid grobnice u Durostorumu

četiri zida smeštene su u polja omeđena bordurama. Utim poljimaje uglavnom po jedna osoba, osim u slučaju preminulog para, koji je smešten u jedno polje. Njih dvoje su flankirani dvema sluškinjama, a iznad njih se nalazi luneta sa predstavom dva afrontirana pauna koja se napajaju iz kantarosa. Figura gospodara zauzima prvi plan predstave, dok je gospodarica prikazana iza njega, posmatraču vidljiva dopola. Gospodar grobnice je prikazan u tamnoj tunici dugih rukava, ukrašenoj krugovima i ornamentima na ramenima i manžetnama, preko koje je oker plašt (*chlamys*) prikačen na desnom ramenu pomoću zlatne fibule (*aureate bulbous*), a na nogama su mu otvorene sandale. Njegovo lice je prikazano bez brade i on obema rukama drži kratak cilindrični svitak.⁹ Figura gospodarice se nalazi sa muževljeve desne strane, polu vidljiva, jer je delom iza njega. Leva ruka joj je položena na muževljevo rame, a u desnoj drži crvenu ružu ili ljiljan. Motiv ljiljana nalazimo i u grobnici u Beškoj, ali se zna da je tamo sahranjen samo muškarac, a žena prikazana kako bi bio pojačan osećaj žaljenja. U tom kontekstu i ljiljan se tumači kao simbol mladosti i prerane smrti supružnika.

Gospodarica iz Silistre je bogato obučena u braon tuniku i odoru ukrašenu belim i zelenim elementima, a preko nosi dalmatiku. Oko vrata ima bogato izvedenu ogrlicu (*patagium*) na kojoj se jasno uočavaju biseri i poludrago kamenje.¹⁰

Minucioznijim tehnikama, koje su zahtevale veću veštinu, bavili su se učeniji i skuplji majstori koji su bili dostupni samo imućnijim ljudima, baš kao i retki i skupi materijali, na primer dragi kamenje. Samim tim, detaljnost izrade i skupocenost materijala srazmerno su proporcionalni ekonomskom i socijalnom statusu onog koji ih nosi, što je bio slučaj sa ženom prikazanom u grobniči u Silistri, gde je ekomska moć jasno istaknuta kroz nakit. Biseri i poludrago kamenje su do rimskog sveta stizali trgovačkim ekspedicijama koje su kretale iz Egipta ka Indiji i Malabarskoj obali, pomorskim trgovačkim vezama koje su se kretale duž obala Crnog Mora, kao i kopnenim putevima kroz teritorije koje su naseljavala germanska plemena.¹¹

Gospodarica u Silistri na ušima nosi viseće minđuše, koje u poređenju sa minđušama sluškinja, jasno ističu klasnu razliku. Međutim, iako nosi skupocenu odeću i nakit, žena je ipak prikazana iza muža, plemića i vojnog komandira. Njena ruka na njegovom ramenu može biti znak prisnosti i ljubavi, kako su ovi osećaji prikazivani po rimskom običaju. Drugi razlog ovakvog prikazivanja supruge može biti tehničke prirode, odnosno da bi obe figure stale u predviđeni okvir. Jelena Anđelković Grašar navodi i mogućnost da gospodarica možda nije prvobitno trebalo da ovde bude prikazana, već da je dodata naknadno.¹² U kasnorimskom

periodu žena je prikazivana u ulozi majke i supruge, kao *magna mater* ili samo kao supruga što je ovde slučaj. Na glavi, preko tamne kose ima ukrašenu maramu ispod koje je vidljiv tanak veo.¹³ Njen celokupan izgled ukazuje na oblačenje venčanih plemičkih žena po istočnoj tradiciji, što je bio običaj široko prihvaćen među ženama u Carstvu.¹⁴

Sluge prikazane pored gospodara i gospodarice prinose delove odeće gospodaru, a sluškinje prinose gospodarici toaletni pribor, čime je rodna podeljenost dodatno naglašena. Predstava sluga koji prinose darove preminulom paru postoji i u grobnici u Beškoj, najbližoj ikonografskoj i geografskoj paraleli slikarstvu u Durostorumu.¹⁵ Sluškinja na levoj strani zapadnog zida, okrenuta licem ka umrlom paru, obučena je u oker tuniku sa tamnim vertikalnim trakama (*clavi*), dok joj ogrtač pada sa levog ramena. Kroz dugu kosu sa šiškama naziru se jednostavne miđuše od belih perli, verovatno bisernih, jer su osim staklenih i biserne perle bile u upotrebi veoma često. Na ruci u kojoj drži krčag vide se dve jednostavne narukvice tamno braon boje, najverovatnije načinjene od bronze, budući da bi skuplji materijal bio neprimeren njenom socijalnom statusu. Jednostavna izrada narukvica, savijanjem žice u dva pravca, takođe ide u prilog socijalnom statusu i materijalnoj moći ove žene. Ovakve narukvice često

su pronalažene prilikom arheoloških iskopavanja na raznim lokalitetima na području Balkana. Neke od takvih primeraka predstavljaju narukvice iz Viminacijuma, Bele Reke, Kutine kod Niša, Bele Palanke, itd.¹⁶ Bilo da su završene potpuno jednostavno, tordiranjem ili nekim floralnim, zoomorfnim motivom ili ornamentom, nezavisno od toga da li su bile zatvorene ili otvorene, one bi svakako bile pojednostavljene prilikom slikanja, jer je uprkos pomenutim razlikama tip narukvice isti.

Na desnoj strani zapadnog zida, takođe okrenuta ka paru, prikazana je druga sluškinja u svetlo sivoj tunici, koja nosi veliki ukrašeni peškir. Ispod kose se naziru bele jednostavne miđuše poput onih koje nosi sluškinja sa leve strane.

Treća sluškinja je prikazana u zapadnom polju severnog zida, obučena u oker-braon tuniku i okrenuta ka gospodaru prinoseći veliko ogledalo. Ona takođe ima bele miđuše i na desnoj ruci, kojom drži ogledalo, ima jednu narukvicu (**slika 2**). Iako se, kao i kod sluškinje na zapadnom zidu, isprva čini da je u pitanju bordura tunike, na obe freske možemo uočiti trodimenzionalni efekat slikanja predmeta iza predmeta, pa tako vidimo da je u pitanju narukvica koja ide oko ruke. Takođe, na primeru sluškinje naslikane na zapadnom zidu grobnice uočljiva je velika razlika u boji kože i boji tunike, čime, uz efekat



Slika 2 - Nakit sluskinje prikazane na severnom zidu grobnice (detalj)



Slika 3 - Narukvica sluskinje prikazane na zapadnom zidu grobnice (detalj)

trodimenzionalnosti i dubine prostora, postaje jasno da su u pitanju narukvice, a ne bordura (**slika 3**).

Sluškinja na naspramnom južnom zidu prinosi dugačku ukrašenu korpu sa parfemima, koja na dnu ima viseće aplikacije, a na vrhu trouglaste završetke. Istraživači ovu ženu određuju kao najmlađu, najblažeg, mekog izraza lica i lepšu od svih ostalih prikazanih u procesiji. Ona je u crvenkastoj tunici sa tamnim vertikalnim trakama, a na nogama ima tipične rimske cipele. Na ušima, ispod kraće kose sa bogatom frizurom i ukrasima za kosu, ima najverovatnije biserne minđuše koji imaju više od jedne perle, što se može zaključiti na primeru leve minđuše koja se vidi jasnije, kao i poređenjem sa jednostavnijim minđušama sluškinja na zapadnom zidu. Na svakoj ruci ima po dve narukvice koje, kao i kod sluškinje na zapadnom zidu, bojom ukazuju na

bronzu, koja je kao materijal pružala najšire mogućnosti i primenu brojnih tehnika prilikom izrade i dekoracije.¹⁷

U tekstovima Georgija Atanasova i Jelene Andđelković Grašar navodi se da ova sluškinja jedina nosi biserne minđuše i narukvice.¹⁸ Međutim, na zapadnom zidu, jasno se uočavaju bele minđuše kod obe sluškinje, kao i kod one na severnom zidu. Sluškinja sa krčagom i paterom, ima dve jasno vidljive, slikarski isto obrađene narukvice na levoj ruci, kao i sluškinje na južnom i severnom zidu. Nesumnjivo je da je ova žena izuzetne lepote izvedena drugačije u odnosu na ostale, da je fizičkim odlikama jasno izdvojena, ali u nakitu koji nosi ta izuzetnost nije posebno izražena, osim možda u minđušama koje su za nijansu komplikovanije izvedene u odnosu na one ostalih sluškinja, a opet znatno manje u odnosu na gospodaričine. Tipologiju minđuša na osnovu sistema

zakopčavanja, odnosno kačenja na uho, koju nude Slavica Krunić i Ivana Popović,¹⁹ ovde nije moguće sprovesti, jer je na freskama teško razaznati precizan oblik minduše, osim na primeru sluškinje na južnom zidu. Kod nje se jasno vidi da biser, ili biseri, vise na žičanom privesku, što bi ove minduše okvirno smestilo u neki od tipova koji uključuju alku, žičani privezak i perlu, ali budući da ne vidimo sistem kopčanja niti da li je u pitanju karika S forme, ne možemo biti sigurni da li je u pitanju drugi, treći, četvrti ili peti tip, kao ni koja je varijanta tipa u pitanju. Međutim, podela minduša na tipove i varijante ne pruža dublje informacije ili tumačenja od formalnih analiza, koje više olakšavaju popisivanje arheološki otkrivenih predmeta ili njihovih fragmenata nego što pružaju kontekst tim predmetima. Možemo zaključiti da su komplikovanije izvedeni tipovi, uključujući skuplje materijale, pripadali ekonomski moćnijim slojevima društva. Zapravo, ni ta hipoteza ne može biti potpuno precizna, jer ne možemo pouzdano utvrditi distinkciju socijalnog statusa, ekonomске moći niti ikakvog drugog parametra analizirajući samo sistem zakopčavanja, stoga bi ona bila korisna samo gledano u širim okvirima. Minduša sa S karikom se ne razlikuje u tom smislu mnogo od kopčanja omčicom i kukucom, niti su toliko za analizu konteksta važni podaci o tome da li se žica uvija nakon što je omčica

napravljena, da li je omčica naknadno kovana ili ne, jer ni jedna od tih varijanti ne pravi socijalnu, ekonomsku, pa ni funkcionalnu razliku. Više je verovatno da se te razlike tiču lične preferencije samog umetnika (*aurarii vascularius*) i da su više estetske nego funkcionalne prirode. Kontekstualna razlika bi bila očigledna analizom materijala (npr. zlatno-srebro naspram bronze), tehnike (u alku uvijena žica naspram minduša sa visećim privescima, ili u krajnjoj instanci tehnike fasunga i filigrana), te bi i takva tipologija pružala više od čisto deskriptivne analize.

Dok sluškinje nose delove toaletnog pribora, sluge prinose glavne elemente aristokratske odežde koji veoma sliče onima u kojima je prikazan preminuli gospodar. Na južnom zidu, s gospodareve desne strane je sluga obučen u plavu opasanu tuniku, bele pantalone i sandale. On nosi pantalone (*anaxirides*) sa kaišem preko ramena, a u rukama sandale iste kakve na nogama ima gospodar na zapadnom zidu. Oko vrata ima jednostavnu belu ogrlicu kružnog oblika koja prati liniju vrata. Prikazana kao plošna bela površina, ogrlica izgleda kao jednodelna što bi značilo da je napravljena od savijenog parčeta žice koja je naknadno mogla biti i kovana čime bi se dobila širina ogrlice, ili je u pitanju neki materijal isečen u ovakav oblik, kao na primer sedef. Manja je verovatnoća da je u pitanju

sedef ili neki sličan materijal, posebno ako uzmemo u obzir činjenicu da se od sedefa u kasnorimskom periodu prave prevashodno perle i delovi za nakit, a ne čitavi komadi nakita. Budući da ovako prikazana bela boja ogrlice može da upućuje na srebro, veća je mogućnost da je ogrlica od srebrne, kovane ili čak nekovane žice. Takođe, običaj nošenja srebra kod muškaraca je poznat, dok praksa nošenja sedefastog ili koralnog nakita nije. Sudeći po boji, ne treba potpuno isključiti ni mogućnost da je u pitanju nakit od kosti, jer bi ova teorija mogla biti posvedočena istorijskim argumentima. Naime, na osnovu obilja pronađenih predmeta poznato je postojanje manufaktturnih radionica u Viminaciju, koje su relativno brzo i jeftino proizvodile predmete od kosti.²⁰ Kao metropola provincije, Viminacijum je diktirao modna strujanja i domirajući ukus velikog broja ljudi.²¹

Na suprotnom, severnom zidu grobnice, sluga prinosi složenu svetlo žutu tuniku sa crveno-braon krugovima, koja veoma liči na onu u kojoj je naslikan gospodar. Sluga je obučen u oker tuniku i oko vrata nosi istu ogrlicu kao prethodni sluga samo što je na ovoj postoji privezak u obliku lista. Još jedan sluga prikazan je na istočnom delu južnog zida i za razliku od ostalih koji imaju kratku tamnu kosu, on ima dugu svetlu plavu kosu, zbog čega se pretpostavlja da je gotskog porekla.²² On prinosi visoko podignut

plašt (ogrtač) sa zlatnom fibulom. Dekoracija ogrtača je geomterijska sa tamnoljubičastim pravougaonicima u kojima su crveni rombovi i to je isti ogrtač kakav nosi preminuli gospodar. Naspram njega, u istočnom polju severnog zida, nalazi se poslednji sluga koji prinosi gospodarev kaiš crvene boje sa velikom masivnom kopčom i trapezastim zlatnim aplikacijama. Obučen je u kraću tuniku, pantalone i nosi isti tip orglice kao prethodne dve, samo što je na ovoj privezak u obliku polumeseca okrenutog na dole. U pitanju je lunulasti tip priveska, koji su arheolozi često nalazili prilikom iskopavanja na raznim lokalitetima na teritoriji Balkana. U Viminaciju je sačuvan srebrni primerak ovakvog priveska, što pokazuje sličnu umetničku, a u nekoj meri i funerarnu praksu.²³ Mesec se u rimskoj mitologiji povezuje sa Dijanom koja je, osim boginjom svetla, života, lova i meseca, smatrana i zaštitnicom nižih rimske društvene slojeva, najviše robova.

Ne može se zaključiti da li su ove ogrlice, istog oblika sa varijacijama, imale isključivo sepulkralnu namenu ili su se nosile i u svakodnevnom životu. Očekivano je, naravno, da srebro bude prikazano sivom bojom sa belim akcentima, ali prikazivanje srebra belom bojom bi sasvim moglo biti opravdano činjenicom da su zlato i srebro doživljavani izuzetno sjajnim, usled njihovog teškog pronalaženja

i skupocenosti. Ipak ostaje otvoreno pitanje materijala, jer bi to svakako mogao biti i neki manje skupocen materijal, koral, kost i sedef, ali čak i skupoceno zlato. Zlato je prihvatljiva opcija razrešenja ovog problema ukoliko se stavi u kontekst isticanja moći preminulog para, što je postignuto i na ostalim kompozicijama naslikanim na zidovima i plafonu grobnice. U tom smislu bi sluge za vreme procesije nosile nakit koji nije dostupan njihovom društvenom sloju i ekonomskoj moći i koji svakako nisu nosili u svakodnevnom životu.

Ulag na istočnom zidu grobnice flankiran je sa dva velika svećnjaka, dok je u luneti iznad predstava dve golubice. Ova predstava svakako odgovara predstavi pauna u luneti suprotnog zida. Pauni se napajaju sa izvora života predstavljenog kroz kantaros, a okolo je pozadina od ružičastih pupoljaka i cveća kakvu nalazimo i u grobnici u Beškoj. Ova scena u ranom hrišćanstvu predstavlja nadu umrlog da će se njegova duša napiti sa izvora života i postati besmrtna, dok u rimskoj umetnosti ova scena, kao i celokupna flora i fauna na zidovima i tavanici grobnice predstavljaju simbol lepote, luksusa i moći.²⁴ Ipak, na osnovu ovog motiva ne može se povući jasna linija koja bi razgraničila paganske i rane hrišćanske grobnice, pa bi se moglo zaključiti da se u ovoj grobnici dva poimanja istih predstava prepliću

i, premda možda ukazuju i na verska opredeljenja preminulog, svakako ističu luksuz i visoki društveni položaj preminulih, koji se nadaju večnom životu. Tavanica grobnice je slikanim bordurama koje izgledaju kao arhitektonski elementi jasno fizički odvojena od zidova, čime je napravljena distinkcija između zemaljskog od nebeskog života.²⁵ Aluzija na kasetirane tavanice kao deo rimske tradicije reprezentativnih građevina, izvedena je kombinacijom 63 pravougaonika između kojih su dodati krugovi, u koje su smešteni oktagoni. Time je, kao i izvođenjem oktagona plavom bojom naspram crvene boje pravougaonika, dobijena dubina.²⁶ Svaka kaseta je oslikana životinjama i biljkama, za koje Atanasov ističe da nisu ponavljane u drugim kasetama. Osim predstava raznog biljnog sveta (palme, voće...) i životinjskog sveta (razne egzotične ptice, ptice selice, zveri...) tu su i predstave četvorice mladića u lovu.

Georgi Atanasov iznosi dve mogućnosti za datovanje ove grobnice.²⁷ Naime, jedna grupa istraživača datuje grobnicu u poslednje decenije 4. veka, dok druga grupa smatra da je prva polovina 5. veka ispravnije datovanje. Imajući u vidu jake antipaganske zakone za vreme vladavine Teodosija I i postojanje martirijuma sa početka 4. veka na istoj nekropoli, Atanasov smešta nastanak grobnice pre 391. godine, a možda čak i pre gotske invazije 376 -

378. kada je grad potpuno razrušen, a stanovnici pobijeni ili migrirali.²⁸ Ovakvo datovanje bi objasnilo i fresku sluge koji izgleda kao Got, jer su neki Goti zarobljeni dosta pre 377. godine.²⁹ S druge strane, kompozicija, simetrija i perspektiva govore o poslednjoj fazi klasičnog slikarstva u doba Konstantina Velikog, kada se primećuju blage pripreme za umetnost ranog hrišćanstva, pre svega u smislu stila i ekspresije.³⁰ Čitava kompozicija je mistična i puna alegorija, a sa skraćenim figurama, umanjenim proporcijama i načinom prikaza frizura više odgovara umetnosti početka ili sredine veka nego onoj iz vremena vladavine Teodosija Velikog.³¹ U tom smislu, Silistri je najbliža Eustorgijeva grobnice u Solunu, datovana u prvu polovicu 4. veka, što bi takođe govorilo u prilog datovanju koje pruža Atanasov.

Nakit je jedan od veoma važnih elemenata koji gradi kompleksnu sliku čoveka kasne antike i socijalnog raslojavanja, kako za života tako i u smrti. Slika žene, češća od slike muškarca u kasnoantičkom funerarnom fresko-slikarstvu, svedena je na prikaz žene kao sluškinje ili žene kao gospodarice grobnice. Uglavnom prikazana kao matrona, gospodarica je obučena u tuniku sa *clavi* ili *palla*, uz koju kao po pravilu idu zlatne niti u odeći, bogat vez, bogato ukrašena kosa i nakit.³² Bila ona prikazana sama ili uz muža, odeća i nakit su glavni indikatori socijalnog

statusa, manifestacija bogatstva i ugodnog života. Brojni komadi nakita, pogotovo kada je kosa u pitanju, mogli su upućivati i na pasivnu ulogu žene, što se interpretira kontrolom njene kose i uvojaka. Osim socijalnog statusa, neki detalji u njenom oblačenju i nakitu koji nosi ukazivali su i na poreklo, bračni status ili etničku pripadnost.

Nošenje nakita kod muškaraca svedeno je na izražavanje ekonomske moći, ali u funerarnom procesu on, čini se, dobija potpuno drugačiju ulogu. Na slikarstvu grobnice u Silistri nakit je prikazivan samo na portretima sluga, dok ga gospodar ne nosi. Ne postoje sigurni podaci o razlozima nošenja nakita kod muškaraca, ali je sigurno da je i na prikazima muškaraca kao i na prikazima žena, nakit funkcional u kontekstu upotpunjavanja slike moći gospodara.

Nakit takođe može biti povezan sa verovanjima preminulih.³³ Verovalo se da apotropejska uloga, koju je nakit neretko imao u životu preminulih, obezbeđuje siguran put na „onaj“ svet i pruža zaštitu u zagrobnom životu. Možemo zaključiti da se uloga nakita u funerarnoj umetnosti ne razlikuje umnogome od uloge koju je realan nakit imao za života. Jasno je, dakle, da nakit nikada nije imao samo dekorativnu namenu, a na prikazanim primerima se vidi da i u funerarnoj umetnosti on zadržava svoju funkciju, a u nekim

slučajevima je i nadograđuje ulogom u sepukralnim običajima. Nakon što je portretisani okarakterisan svim simbolima zemaljskog života, on ili ona postaju deo scene koja obeležava početak zagrobnog života.³⁴ Upravo u tom trenutku se gube ustanovljene rodne podele koje su vladale na zemlji i supružnici zakoračuju u večni život koji za oba pola karakterišu isti simboli: paunovi, girlande, vino, golubice, kantarosi.

U slučajevima kada je žena prikazana kao sluškinja, ona darove prinosi i gospodaru i gospodarici. Ipak, rodna podela se može uočiti u grobnici u Silistri gde sluge prinose darove gospodaru, a sluškinje gospodarici. Predmeti koje oni prinose, muškarci vojnu odeću, a žene toaletni pribor, dodatno govore o tome da u rimskom društvu najčešće nije žena bila ta koja ima realnu moć.³⁵ Ipak, kada je nakit u pitanju, u ovoj grobnici nose ga i muškarci i žene sa eventualim razlikama u materijalu. Sluškinje se, kao i sluge, na freskama u grobnicama pojavljuju kako bi upotpunile sliku dobrostanja koju su gospodari imali u zemaljskom životu, sa željom se isto nastavi i u zagrobnom životu. Uskladu satim, sluškinje subogato obučene, sa frizurama i nakitom, koji je verovatno služio samo za ovu priliku.³⁶ Nakit ima istu funkciju kao i posluga, on određuje status preminulih, upotpunjuje njihovu sliku kao dela rimskog društva.

Ukoliko bismo prepostavili da funerarna procesija nije jedina prilika u kojoj sluškinje nose skupoceni nakit, koji inače sebi ne mogu da priušte, već da ga nose i svakodnevno, to bi svakako bilo u kontekstu toga da je ona, zajedno sa skupocenim nakitom, vlasništvo gospodara radi koga je i okićena.

Kada je nakit u pitanju, primećuje se određena ambivalentnost odnosa gospodarice i sluškinje kada je u pitanju prikazivanje nakita na njima. Još za života gospodarice bilo je važno istaći klasnu razliku, pre svega predmetima koji manifestuju moć. Ta potreba se nastavlja i u sepukralnom procesu i slikarstvu grobnice, ali je potrebno da i sluškinje budu prikazane što bogatije opremljene da bi konstruisale sliku bogatstva i blagostanja preminulih, ali da se i dalje zadrži jasna distinkcija između njih i gospodarice. Kada je u pitanju odnos gospodara i sluga, razlika nije iskazana kroz nakit već kroz druge atrinute.

U interpretaciji predstava nakita u grobnici u Durostorumu ostaje veliki broj nerazrešenih pitanja. Ta pitanja se uglavnom odnose na materijal od koga je prikazani nakit izrađen, kao i na to da li je nakit načinjen od skupocenih materijala prikazan samo u kontekstu funerarne namene grobnice ili je nošen u svakodnevnom životu. Na ova pitanja nauka još uvek nema odgovor, ali je moguće suziti dijapazon opcija na dve

već pomenute u tekstu. Prva mogućnost je da je sluškinja mogla da nosi skupoceni nakit u svakodnevnom životu samo ako je ona rob, pa zajedno sa nakitom pripada gospodaru. Druga mogućnost je da su sluškinje slikarskim sredstvima bile prikazane sa skupocenim nakitom, jer su za vreme funerarne procesije izuzetno smelete da budu ovako okićene zarad konstruisanja i pojačavanja slike moći preminulih. Ono što je sigurno jeste da je nakit imao važnu ulogu u iskazivanju socijalnih razlika. Javno isticanje statusa koji on označava, preneta je i na sam funerarni proces i na slikane predstave u grobnicama.

Konstruisanje identiteta i slike o sebi, koju osoba preko nakita želi da pošalje, važni su za shvatanje duha vremena, ali i mesta koje pojedinac zauzima u tom vremenu. Stavljena u kontekst funerarne umetnosti, analiza predstava nakita na zidnim slikama kasnorimskog perioda može pružiti

vid i u tadašnju funerarnu praksu, kao i u dominantna verovanja u skladu sa kojima se sahranjivanje obavljalo.

Budući da ovo slikarstvo nastaje u vreme kada paganska rimska religija postepeno ustupa mesto sve jačem hrišćanstvu, u skladu sa time treba posmatrati i tumačiti slikarstvo ove grobnice i umetnost uopšte. Upliv antičke rimske religije i kulture jasno se vidi u zidnom slikarstvu, mozaicima, arhitekturi, delima primenjene umetnosti, poput nakita, gema i kameja, ogledala, vaza i ostalih predmeta koji su učestvovali u svakodnevnom životu kako u prestonici tako i u provincijama Rimskog carstva. Ipak, ne treba zaboraviti da su ti obrasci bili prilagođeni i kulturi starosedelaca, kao i tek prihvaćenoj hrišćanskoj religiji, te se kao takvi pojavljuju i u umetnosti.

-
- 1 Popović 1997: 9.
 - 2 Andželković-Grašar 2015: 270.
 - 3 Atanasov 2007: 447.
 - 4 Ivanov, Atanasov, Donevski 2006: 136.
 - 5 Atanasov 2007: 447.
 - 6 Elefterescu 2013: 181-223.
 - 7 Димитров, Чичикова 1986: 69.
 - 8 Atanasov 2007: 447.
 - 9 Isto: 449.
 - 10 Atanasov 2007: 449.
 - 11 Krunić, Ignjatović 2016: 24.
 - 12 Andželković-Grašar 2015: 270.
 - 13 Andželković-Grašar 2016: 65-66.
 - 14 Atanasov 2007: 450.

- 15 Špehar 2017: 19.
- 16 Popović 2001: 207-241.
- 17 Spasić-Đurić 2002: 76.
- 18 Atanasov 2007: 455; Andželković-Grašar 2015: 272.
- 19 Krunić, Ignjatović 2016: 47-58; Popović 2001.
- 20 Spasić-Đurić 2002: 100.
- 21 Isto.
- 22 Atanasov 2007: 450.
- 23 Spasić-Đurić 2002: 82.
- 24 Vranešević 2014: 111.
- 25 Atanasov 2007: 450.
- 26 Isto
- 27 Atanasov 2007: 451.

- 28 Wolfarm 1990: 127, 138-140.
 29 Isto, 125-127.
 30 Atanasov 2007: 451.
 31 Isto
 32 Andelković-Grašar 2015: 274.
- 33 Popović 2001: 220.
 34 Andelković-Grašar 2015: 274.
 35 Andelković-Grašar 2015: 274.
 36 Clark 1994: 56.

LITERATURA

Andelković-Grašar (2015): J. Andelković-Grašar, *Funerary Image of a Woman in Late Antique and Early Byzantine Period from the Central Balkan Region*, FIFTH INTERNATIONAL CONGRESS ON BLACK SEA ANTIQUITIES, The Danubian Lands between the Black, Aegean and Adriatic Seas (7th Century BC-10th Century AD)(Oxford: Achaeopress) 269-277.

Andelković-Grašar 2016: Andelković Grašar J., *Slika žene u vizuelnoj kulturi rane Vizantije na prostoru centralnog Balkana*, Beograd 2016: Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu (neobjavljen rukopis doktorske disertacije)

Atanasov (2007): G. Atanasov, *Late antique tomb in Durostorum-Silistra and its master*, Pontica 40 (2007) 447-468.

Vranešević 2014: B. Vranešević, *Slika raja na ranohriščanskim podnim mozaicima na Balkanu od 4. do 7. veka*, Beograd: Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu (neobjavljen rukopis doktorske disertacije).

Димитров, Чичикова 1986: Д. Димитров, М.Чичикова, Късноантичната гробница при Силистра, София.

Elefterescu (2013): D. Elefterescu, *Evidence of bronze working at Durostorum*, ACTA MVSEI NAPOCENSIS 50-1 (2013) 181-223.

Ivanov, Atanasov, Donevski 2006: R. Ivanov, G. Atanasov, P. Donevski, *Antičnata Durostorum*, Istorija na Silistra, T. I., Silistra: Sofiya.

Krunić, Ignjatović 2016: S. Krunić, M. Ignjatović, *Rimski nakit u Beogradu*, Beograd: Muzej grada Beograda.

Popović 1997: I. Popović, *Remek-delarimskih zlatara*, Beograd: Narodni muzej Beograd.

Popović 2001: I. Popović, *Kasnoantički i ranovizantijski nakit od zlata u Narodnom muzeju u Beogradu*, Beograd: Narodni muzej Beograd.

Spasić-Đurić 2002: D. Spasić-Đurić, *Viminacijum, glavni grad rimske provincije Gornje Mezije*, Požarevac: Narodni muzej Požarevac.

Clark 1994: G. Clark, *Women in Late Antiquity, Pagan and Christian Lifestyles*, Oxford: Clarendon Press

Špehar (2017): O. Špehar, *Home for Eternity. A possible Interpretation of the Late Roman Tomb Paintings from Beška*, Zbornik za likovne umetnosti 45 (u štampi)(2017), 13-24.

Wolfarm 1990: H. Wolfarm, *Die Goten. Von den Anfängen bis zur Mitte des sechsten Jahrhunderts*, München: Entwurf einer historischen Ethnographie.

THE IMAGES OF JEWELRY ON THE FRESCO PAINTINGS OF THE LATE ROMAN TOMB IN DUROSTORUM (SILISTRA)

In the Late Antique period, when Christian religion was taking over, painting of the tombs got a new symbolism while having kept its old purpose in representing power and social rank of the deceased ones. By using Durostorum as representative example of the Late Antiquity fresco paintings, we have come to certain conclusions, more or less precisely.

Analysis of the represented jewelry provides information about function of jewelry in self presentation and construction of identity. Jewelry is a symbol that indicates social rank of a deceased, financial power, education, beliefs, religion so it does not only contain facts about an individual but also about lifestyle of people in Late Antiquity, in dominant religion and social layering. Fresco paintings emphasize beliefs that people had during their lifetime, but also those about eternal afterlife. However, not surely was the jewelry in tombs a part of funerary customs, as it could be only depicted there, so we cannot know for sure whether it was worn in daily life or just for the occasion. This being said, depictions from Durostorum can be related to many tombs including Beska tomb which shows established patterns in this part of the empire.

Jewelry depicted in Durostorum will be analyzed in this paper with a goal of providing complete image of life in a Roman Empire and function of a jewelry in it.

narandzic93@gmail.com

IMAGES OF THE VIRGIN MARY IN THE APSE DECORATION OF THE SIXTH-CENTURY CYPRIOT CHURCHES

MA TAMARA MILADINOVIC

PHD student

University of Belgrade

Faculty of Philosophy

Art History Department

This paper aims to explore apsidal decoration of two Cypriot churches from the sixth-century, namely the church of Panagia Kanakaria (Παναγία Κανακαριά) at Lythrakomi and Panagia Angeloktisti (Παναγία Αγγελόκτιστη) at Kiti. Since their apse mosaics, as a central figure, display Virgin Mary, we want to explore this new prominent position of Mother of God in the context of the Third Ecumenical Council. In doing so, we will try to show that decisions of the Council had an influence not only on the religious life of the Byzantine empire, but also on its art.

Key words: Cyprus, Panagia Kanakaria, Panagia Angeloktisti, Virgin Mary, Theotokos, Third Ecumenical Council

Due to its geographical position, between different civilizations, the island of Cyprus was continuously exposed to various cultural and artistic influences. The Byzantine influence was especially profound and it has left permanent, still visible, marks reflected in numerous churches with fresco or mosaic decoration, that offer us an insight into unbroken Byzantine tradition of the island. Back in the fifth century the Church of Cyprus became Autocephalous which affected the growth in church building.¹ Time of great prosperity Cyprus experienced

during the reign of Justinian (527-565), when it was declared a separate province.² From the early period of his reign two apsidal mosaic decorations derive, from the churches of the Panagia Kanakaria and Panagia Angeloktisti. These apse decorations demonstrate that artistic production of the island was oriented towards the capital and that followed theological disputes of the time. Mosaics from Cyprus are even more important if we bear in mind the fact that apse imagery in the capital, from pre-iconoclast period, hasn't been preserved.

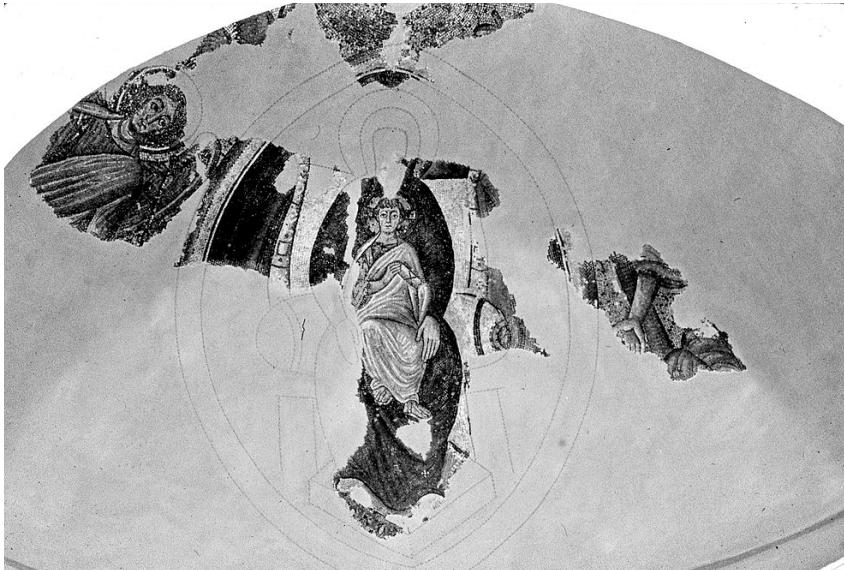
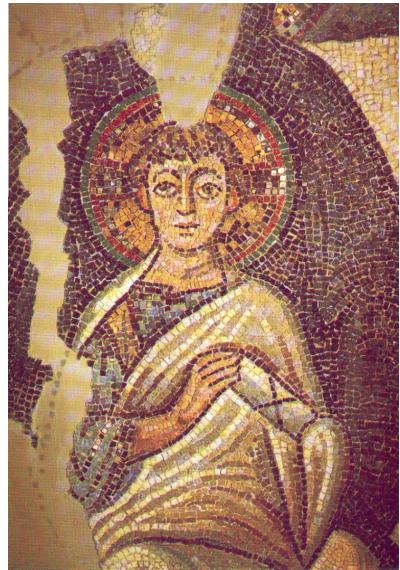


Fig. 1. (left)
Panagia
Kanakaria,
Lythrakomi,
Cyprus, remains
of the apse
decoration
Source:
Wikimedia
Commons

Fig. 2. (right)
Panagia
Kanakaria,
Lythrakomi,
Christ Emanuil,
detail
Preuzeto iz
reprodukacija
za predmet
Ranohriščanska
iranovizantijska
umetnost



The church of Panagia Kanakaria is situated at Lythrakomi in Cyprus, along the road that leads to Famagusta which was, during the medieval period, main trade centre of the island.³ The present-day edifice is a three-aisled domed basilica, with apsidal east ends, and a narthex on the west.⁴ Over a period of several centuries,⁵ only the main apse has left of the original building. This apse contains a valuable mosaic decoration, that is unfortunately preserved just fragmentary. In its conch there is a representation of the enthroned Virgin with Christ Child in her lap (**Fig. 1**). The figures are flanked by archangels Michael and Gabriel. The best preserved is the figure of Christ Child (**Fig. 2**), while the Virgin is mainly damaged. When it comes to the archangels, the bust of Gabriel (**Fig. 3**), on the left, and the hand of Michael on the right still remain. Also, some parts of the throne,

the cushion and the jewelled footstool can be seen. The whole scene is set in paradisical landscape, which is indicated by the palm trees and other vegetation against a golden background (**Fig. 4**). The *intrados*, around the scene, contains the medallions with vegetal bands, that represent busts of the Twelve Apostles and the central medallion that probably contained a cross.⁶ The apse mosaic at Lythrakomi stands out by its unique iconographic feature, a *mandorla*, in which Virgin and Christ Child are represented.

Another church from Cyprus, that in its apse has a mosaic of the Virgin, is Panagia Angeloktisti ("built by angels")⁷ at Kiti, near of modern-day Larnaca (ancient Kition).⁸ As a previous one, this church has also been erected on the ruins of the Early Christian three-aisled, wooden-roofed basilica.⁹



Fig. 3. Panagia
Kanakaria,
Lythrakomi,
Apostles in the
vault, detail
Preuzeto iz
reprodukcia
za predmet
Ranohričanska
i ranovizantijska
umetnost

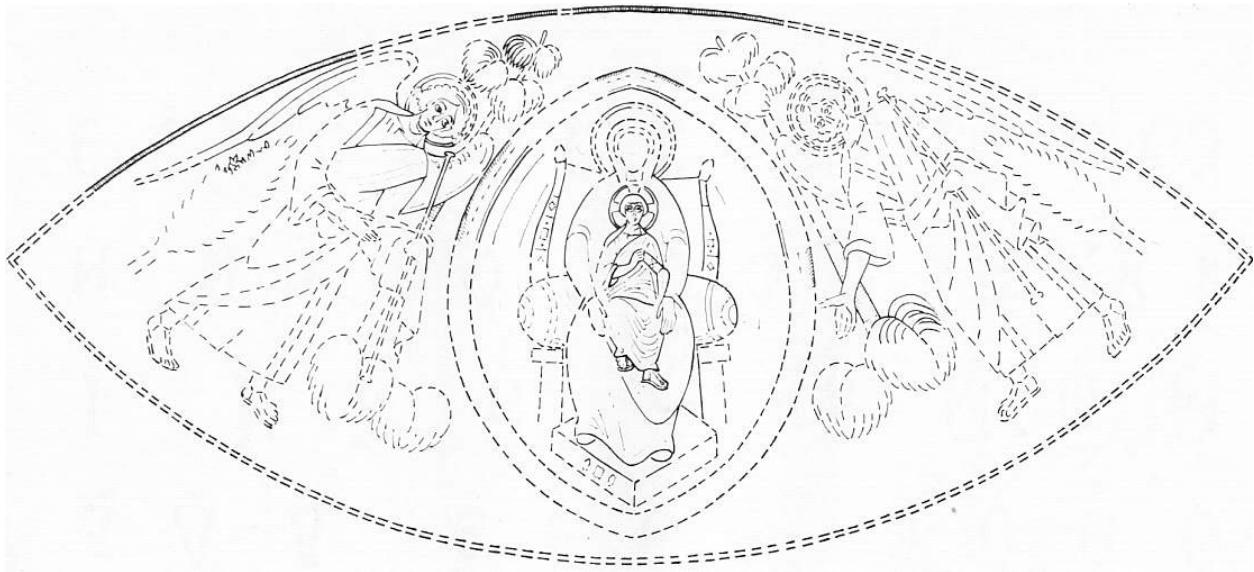


Fig. 4. Panagia Kanakaria, Lythrakomi, reconstruction of the main apse
Preuzeto iz reprodukcija za predmet Ranohriščanska i ranovizantijska umetnost

Present-day appearance, a cross-shaped church with a dome, is the result of the restoration from the eleventh or twelfth century.¹⁰ It is important to stress out that the mosaic decoration of the apse was not part of the original building, but was carved only later,¹¹ probably in the sixth century, during or shortly after the reign of Justinian (527-565).¹² The conch of the apse contains probably the best example of the Early Byzantine art from the island. At the very centre is the Virgin Mary, this time represented as a standing figure, holding in her left arm Christ Child and pointing towards him with her right hand. This kind of iconography later became wide-spread and known as *Hodegetria* type.¹³ From each side of Virgin and Child there are the archangels, Michael on the right, whose figure is mostly damaged, and Gabriel on the left (**Fig. 5**). They are dressed as ancient philosophers and both hold a scepter

and a globe. Interesting features are their wings that are made of peacock's feathers (**Fig. 6**), a trait which is usually common for the art of the East.¹⁴

Another characteristic of this mosaic are the inscriptions. One is placed above Virgin Mary's head, where she is named as ΉΑΓΙΑ ΜΑΡΙΑ (Saint Mary), and two others, with the names of the archangels, are inscribed vertically, next to the upper part of their figure (**Fig. 7**). Within the vault of the apse there is a complex floral and animal decoration. In the bottom, at both sides, is the Fountain of Life from which various animals drink such as two ducks, two parrots, an interesting iconographical motif that can be seen in the art of Persia and Syria,¹⁵ and eventually two deer.

In order to understand better this new, central position that Virgin



Mary gained within the decoration of the most sacred space of the church, we must consider the historical events which preceded this shift. Those events are first of all related to the theological disputes that started to emerge during the fifth century regarding the role of Virgin Mary in Incarnation of Christ. Disagreements started when Nestorius, the bishop of Constantinople, objected to call Mary Theotokos (*Theotókos*), literally "the one who bore God". He stressed out that it is not possible to ascribe human characteristics to God, and that Virgin Mary, as a human creature, could not give birth to a divinity. In this way Nestorius has endangered the faith of the Church based on the Niceno-Constantinopolitan Creed.¹⁶ The

main opponent to Nestorius was Cyril of Alexandria who has sent letters to emperor Theodosius II in order to resolve the problem that started seriously to affect religious life of the Empire.¹⁷ The emperor convoked Third Ecumenical Council in Ephesus on 7th June 431.¹⁸ The teaching of Nestorius was declared as heretical and he was deposed from the Church community.¹⁹ The decisions made in Ephesus have confirmed Virgin Mary as Theotokos, thus strengthening her status and role. From now on she will be recognized as the true Mother of God.²⁰ This event has opened the path for more comprehensive development of Mary's cult and the personal devotion towards her.²¹ This manifested by erecting numerous churches dedicated

Fig. 5. Panagia Angeloktisti, Kiti, apse mosaic
Preuzeto sa:
<http://cordelia.typepad.com/anastasia/2015/03/the-church-of-angeloktisti-in-larnaca.html>

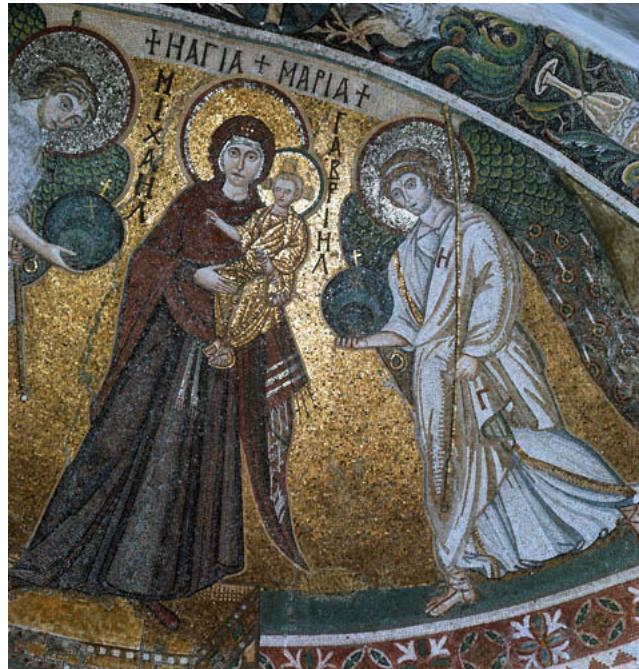


Fig. 6. (left)
Panagia
Angeloktisti,
Kiti, archangel
Gabriel, detail

Source:
Wikimedia
Commons

Fig. 7. (right)
Panagia
Angeloktisti, Kiti,
apse mosaic of
the Virgin and
the archangels

Source:
Wikimedia
Commons



to Virgin,²² by establishing her feasts²³ and, for us the most important, by the new ways of her representation in visual arts.

After she was declared as Theotokos her images were introduced in the domain of monumental Christian art.²⁴ From that moment iconography of Virgin Mary started to develop on the basis of the theological disputes and doctrinal decisions. Her autonomous representations started to appear in the most sacred part of the church, in the apse itself. This placement in the central space of the church illustrates new prominent role of the Virgin, but also bears symbolical connotations. Namely, the conch of the apse symbolically connects the earth and the heavens, in the same way as Mary

within it connects people with Christ, that is “the heavenly ladder by which God descended” (Gen 28: 11-17).²⁵ It becomes evident that the location itself, that was supposed to visualise certain iconography, in this case the image of the Virgin, is connected to the meaning of that representation. Writing in the beginning of the eight century, about the apse decoration of Hagia Sophia in Constantinople, the Patriarch Germanus I (c. 634–733/740) says: ‘the shape of the apse is equal with the shape of the Bethlehem cave in which Christ was born’.²⁶ Therefore it is clear that the choice of the apse for the certain image was not accidental, since the space was interwoven with some of the main Christological doctrines that had to visualise.

Probably the first church that within the apse had a mosaic of the Virgin enthroned, was Sta. Maria Maggiore in Rome, built immediately after the Council of Ephesus in 432.²⁷ From the sixth century onwards representations of the Virgin in the conch of the apse have become more regular so it is possible to find such examples throughout the Mediterranean.²⁸ This instances we have in the church of St. Sergius in Gaza, Sta. Maria Maggiore in Ravenna, Sta. Maria in Capua Vetere and Euphrasian Basilica in Poreč.²⁹ During this century Mary started to appear in other visual media as well.³⁰ This included the icons,³¹ tapestries,³² medallions, seals.³³ Her depictions on ampullae, that pilgrims brought from the Holy Land, were also common. Here, Mary was showed enthroned with Christ Child in her hands and flanked by the saints, angels or Magi.³⁴ Her apse representations certainly were most significant and in the best way illustrated her new status as Theotokos and growing personal devotion towards her.

In this respect we must also understand unique apse mosaics from the two Cypriot churches. As we have noted, some special iconographical features were added to both mosaics in order to emphasize Mary's divine maternity and her role in the Incarnation. In case of the Panagia Kanakaria this feature is mandorla that surrounds Mary

and Christ. In Christian art mandorla had function to make a distinction between the celestial and earthly spheres, meaning it distinguished visions from what is visible to the human eye.³⁵ Here it may represent the "woman clothed with the sun" (Rev 12) in that case the Apostles on intrados would be the "crown of twelve stars" that witnessed Christ and the Virgin Mary.³⁶ Mandorla could also mark the divine presence or the divine protection.³⁷ Usually only Christ was represented within mandorla in order to enhance his divinity,³⁸ therefore this example that includes the Virgin in it as well becomes even more important. That could impose a question: was Mary in this way equalized with divinity? In order to answer it we must turn again to the religious circumstances on the island during this period. One should bear in mind that fifth century is the time of the severe disputes between the Orthodox and Monophysites in Cyprus, and one of the ways for emphasizing the affiliation to certain religious fraction was through the art. Therefore we can suppose that the image of the Virgin and Christ within mandorla actually visualise the decisions of the Council of Ephesus, as well as the decisions of later Fourth Ecumenical Council of Chalcedon, which confirmed existence of the two *hypostasis* in Christ.³⁹ In this respect the representation of the Virgin would emphasize Christ's human nature, whereas mandorla underlines his

divine nature. Similarly, placing the Virgin within mandorla could be interpreted as the indication of her divine maternity.⁴⁰

On the other hand, in the apse mosaic of Panagia Angeloktisti, Mary's prominence is accentuated by the inscription ΜΑΡΙΑ ΜΑΡΙΑ (Saint Mary) above her head, although we would rather expect the title METER THEOU (Mother of God). The title Saint Mary has brought polemics considering its theological meaning. Until that period it was used predominantly in the Eastern Monophysite provinces of the Empire, but certain sources confirm the existence of this religious community on the Cyprus during the sixth century.⁴¹ Nevertheless, the inscription clearly indicates new perception regarding Mary in the years after the Council of Ephesus. Apse mosaic from Kiti is likewise exceptional for its vault decoration that shows various animal species and vegetal motifs.⁴² The ducks, parrots, deer, that all drink from the Fountain of Life, are the illustration of the Psalm 42.⁴³ This kind of decoration was very common in Early Christian art. It bears a symbolical meaning that alludes to the regeneration of the nature and paradise itself.⁴⁴ Another peculiarity in this mosaic are the wings of the archangels that are made of peacock's feathers. Symbolism of a peacock in Early Christian art was various but mainly connected with immortality

and renewal.⁴⁵ St. Augustin stated that the peacock's meat is incorruptible and it also could renew its feathers, so it was suitable for the symbolism of immortality.⁴⁶ All these elements refer to eternal peace in paradise, which could be reached, in this case, by the most influential mediator, Virgin Mary, that is depicted in the centre of the scene.

The provenance of the Cypriot artists is uncertain, but it is sure that they were familiar with artistic traditions of the bigger centres, such as Constantinople or Ravenna, and that they have absorbed certain eastern influences applying them in original way. Placing the Virgin Mary in the most sacred space of the church links these Cypriot churches with the wider culture-religious events, mainly spreading from the capital, showing the island's affiliation and religious orientation. Two apse decorations become even more important if we bear in mind that similar sixth-century mosaic representations from Constantinople haven't survived to the present days.⁴⁷ They give us an opportunity to know how the decisions from Ephesus affected shaping the iconography of Mother of God shortly after they were made. As we have seen, Cypriot artists employed characteristic iconographic elements in order to emphasize Virgin's divinity and her divine maternity as a way of visualisation the dogma of Ephesus.

Mary's prominence was also important in context of the Incarnation, in order to accentuate Christ's human nature and therefore the decisions of the Council of Chalcedon. In this way art has functioned as a mean of propaganda and its purpose was primarily to spread out

Christian teachings among the believers and secondly, but not less important, to serve as an instrument for asserting the affiliation to specific religious fraction, which was of the highest importance for the period that was marked by frequent theological disputes and conflicts.

1 Megaw 1974: 59., Stylianou 1997: 16.

2 Megaw 1974: 69., Stylianou 1997: 16.

3 Stylianou 1997: 43.

4 According to some opinions, the church was originally a wood-roofed three-aisled basilica, with columns and narthex on the west side. Megaw, Hawkins 1977: 24-36. About the architecture of the island v. Megaw 1974.

5 It was built in several phases and centuries and its present day appearance gained after the destructions during the Arab conquest in the seventh century, and the damages from the twelfth century, v. Megaw, Hawkins 1977.

6 Michaelides 1989: 199., Stylianou 1997: 47.

7 According to the local legend, when inhabitants started to build the church, they have realized that the original foundations have been moved. During the night they saw the army of angels who were building the church on the very same location, and because of that decided to name it Angeloktisti, v. Foulias 2012: 16.

8 Stylianou 1997: 49., Most probably that Kiti gained its name from the ancient settlement of Kition, which was also a Biblical name of Cyprus, v. Foulias 2012: 12.

9 From this original building today are left a semi-circular synthronon and the conch of the main apse, Ibid., 14.

10 Ibid., 16. The church has continued to be enlarged in the following centuries, v. Foulias 2012: 14-21.

11 Underwood 1959.

12 Foulias 2012: 14., Megaw 1974: 74., Michaelides 1989: 200.

13 Stylianou 1997: 49., Michaelides 1989: 199.

14 Foulias 2012: 24.

15 Michaelides 1989: 199.

16 Поповић 2007: 84.

17 Ehrman, Jacobs 2004: 178-188.

18 The choice of Ephesus was not unintentional. It is said that even before fifth century here existed a temple dedicated to the Virgin and that the citizens had big devotion towards her, v. Поповић

2007: 86.

19 Ibid., Острогорски 1966: 77-80., Ehrman, Jacobs 2004: 178-188.

20 Shoemaker 2008: 71.

21 Significant contribution to this development gave empress Pulcheria (399-453) who has modeled her life in accordance with Mary's. She erected three main churches in Constantinople dedicated to Theotokos. These are the Church of Theotokos Hodegetria, Blachernai and Chalkoprateia. These probably contained Mary's most sacred relics, such as her robe, cincture and an icon of her painted by St. Luke, v. Limberis 1994: 57-59.

22 In honor of the decision of the Council of Ephesus in Rome was erected the first church dedicated exclusively to Mary, Santa Maria Maggiore, in 432. during the pontificate of the pope Sixtus III, v. Kalavrezou 1990: 166-167.

23 One of the earliest feasts associated with the Virgin Mary, that was celebrated in Constantinople and Jerusalem, derives from the begining of the fifth century and it is known as "the Memory of Mary". This feast celebrated her divine maternity and virginity. The first written source that records the feast is homily on the Theotokos, written in 430. by Proclus of Constantinople, v. Shoemaker 2008: 74. During the sixth century will be established the feast of Dormition, celebrated on 28 August, that is 15 August, v. Cameron 1978: 95.

24 Before the Ephesus, in the third and fourth centuries, Mary was mainly represented within the scenes that concern Christ's life such as the Annunciation, the Nativity, the Adoration of the Magi, v. Shepherd 1969: 92. It is probable, but not certain, that some of the earliest representations of the Virgin are preserved in the Roman catacombs, as it is the case with the catacombs of Priscilla where we have the image of a seated woman with the child in her hands, possibly even depicted while nursing it. Above her is a star and next to her a man who points toward this seated woman. It cannot be said for sure, but maybe this

- scene depicts the Nativity of Christ, v. Kalavrezou 1990: 165. Some recent studies questioned the traditional interpretation of the scenes from the baptistery in Dura Europos, and proposed that its images contain the earliest representation of Mary, v. <https://www.nytimes.com/2016/01/31/opinion/sunday/is-this-the-oldest-image-of-the-virgin-mary.html?&clickSource>
- 25 Foulias 2012: 23.
- 26 Vichelja-Matijašić 2007: 131.
- 27 Lidova 2015: 64., Andaloro, Romano 2000: 99–100. Although this mosaic is now lost, Mary's representation can still be seen on the triumphal arch of the church where her new status as Theotokos is accentuated by displaying her as a Roman empress, v. Kalavrezou 1990: 166–167., Shepherd 1969: 92., Lidova 2015: 62, 66–71.
- 28 The same case we can find in the Eastern part of the Empire. Within the Church of Blachernai, in the chapel Soros, that housed the Virgin's belt, the apse was decorated with the representation of the enthroned Virgin Mary with Christ in her hands, flanked by the emperor Leo I (457–474) and the members of his family, v. Vichelja-Matijašić 2007: 130.
- 29 Vichelja-Matijašić 2007: 131., Shepherd 1969: 92., About the art of the Early Christian Istria and its position within Byzantium v. Vichelja Matijašić 2007.
- 30 Kalavrezou 1990: 168.
- 31 The most famous sixth-century icon of Virgin mary is the one from the Mount Sinai where the Virgin is depicted with Christ in her lap, between angels and saints, v. Ibid., 165.
- 32 Prominent example is the Cleveland tapestry probably from Egypt. Here, Mary is additionally accentuated by the architectural construction above her and by the inscription Saint mary, v. Ibid., 168., Shepherd 1969: 93–97.
- 33 One special iconographical type is peculiar on the seals, that is the Virgin that on her chests holds Christ, but not holding him physically. This iconography is connected to the metaphor of „unbroken seal“ which alludes evidently to Mary's virginity, v. Pentcheva 2000: 39.
- 34 Milinović 2000: 82.
- 35 The example of the mandorla denoting a vision can be found in the sixth-century apse mosaic in the Monastery of St. Catherine at Mount Sinai, where Christ is depicted in mandorla within the scene of the Transfiguration. Also, in the Church of Hosios David in Thessaloniki the scene of the Vision of the Prophet Ezekiel is represented within a mandorla, v. Michaelides 1989: 199.
- 36 Michaelides 1989: 199.
- 37 Walter, Sacopoulo 1976: 360., Stylianou 1997: 43.
- 38 Megaw 1974: 73.
- 39 Поповић 2007: 137–139.
- 40 Walter, Sacopoulo 1976: 356.
- 41 Foulias 2012: 25.
- 42 About the animals and motifs from the nature in Early Christian art v. Maguire 1978, Maguire 2012.
- 43 Michaelides 1989: 199., Stylianou 1997: 49–51.
- 44 Вранешевић 2014: 180. Similar examples are often seen in the mosaics of Syria and Ravenna, v. Michaelides 1989: 27.
- 45 Вранешевић 2014: 147.
- 46 Maguire 1987: 39., Anđelković-Grašar, Rogić, Nikolić 2010: 239.
- 47 The only similar mosaic decoration from the same period is in the apse of Eufrasiana in Parenium (Poreč), v. Vichelja-Matijašić 2007.

BIBLIOGRAPHY

Andaloro, Romano (2000): Andaloro, M., Romano, S. *L'immagine nell'abside*, Arte e Iconografia a Roma: da Costantino a Cola di Rienzo, Milano 2000, 93–132.

Anđelković-Grašar, Rogić, Nikolić (2010): Anđelković-Grašar, J., Rogić, D., Nikolić, E., *Peacock as a Sign in the Late Antique and Early*

Christian Art, Archaeology and Science 6 (2010) 231–248.

Cameron (1978): Cameron, A. *THE THEOTOKOS IN SIXTH-CENTURY CONSTANTINOPLE: A City Finds its Symbol*, The Journal of Theological Studies 290 (1978) 79–108.

- Ehrman, Jacobs 2004:** Ehrman, B. D., Jacobs, A. S., *Christianity in Late Antiquity. 300-450 C.E.*, Oxford: Oxford University Press.
- Foulias (2012):** Foulias, A. M., *The Church if Our Lady Angeloktisti at Kiti, Larnaka: a visitor's guide*, Nicosia 2012.
- Kalavrezou (1990):** Kalavrezou, I., *Images of the Mother: When the Virgin Mary Became „Meter Theou”*, Dumbarton Oaks Papers 44 (1990) 165-172.
- Lidova (2015):** Lidova, M., *The Imperial Theotokos: Revealing the Concept of Early Christian Imagery in Santa Maria Maggiore in Rome*, Convivium 2 (2015) 60-81.
- Limberis 1994:** Limberis, V., *Divine Heiress: The Virgin Mary and the Creation of Christian Constantinople*, Routledge.
- Maguire 1987:** Maguire, H., *Earth and Ocean: The Terrestrial World in Early Byzantine Art*, The Pennsylvania State University Press.
- Maguire 2012:** Maguire, H., *Nectar and Illusion. Nature in Byzantine Art and Literature*, Oxford.
- Megaw (1974):** Megaw, A. H. S., *Byzantine Architecture and Decoration in Cyprus: Metropolitan or Provincial?*, Dumbarton Oaks Papers 28 (1974) 57-88.
- Megaw, Hawkins (1977):** Megaw, A. H. S., Hawkins, E. J. W., *The Church of Panagia Kanakaria at Lythrakomi in Cyprus: Its Mosaics and Frescoes*, Dumbarton Oaks Studies 14 (1977) 11-36.
- Michaelides (1989):** Michaelides, D., *The Early Christian Mosaics of Cyprus*, The Biblical Archaeologist 52 (1989) 192-202.
- Milinović (2000):** Milinović, D., *Ikonografski program mozaika u središnjojapsidi Eufrazijeve bazilike u Poreču: carsko pokroviteljstvo i uloga Bogorodice*, Filozofski fakultet u Zagrebu (2000) 73-87.
- Острогорски 1966:** Острогорски, Г., *Историја Византије*, Београд: Просвета.
- Поповић 2007:** Поповић, Р.В., *ВАСЕЉЕНСКИ САБОРИ*. Одабрана документа, Београд.
- Pentcheva (2000):** Pentcheva, B., *Rhetorical Images of the Virgin: The Icon of the 'Usual Miracle' at the Blachernai*, RES: Anthropology and Aesthetics 38 (2000) 34-55.
- Shepherd (1969):** Shepherd, D. G., *An Icon of the Virgin: A Sixth-Century Tapestry Panel from Egypt*, The Bulletin of the Cleveland Museum of Art 56 (1969) 91-120.
- Shoemaker (2008):** Shoemaker, S., *The Cult of the Virgin in the Fourth Century. A Fresh Look at Some Old and New Sources*, The Origins of the Cult of the Virgin Mary, ed. Chris Maunder, Bloomsbury Academic 2008, 71-87.
- Stylianou 1997:** Stylianou, A., J., *The painted Churches of Cyprus, Treasures of Byzantine Art*, Nicosia.
- Underwood (1959):** Underwood, P. A., *The Evidence of Restorations in the Sanctuary Mosaics of the Church of the Dormition at Nicaea*, DOP 13 (1959) 235-242.
- Vicelja-Matijašić 2007:** Vicelja-Matijašić, M., *Istra i Bizant*, Rijeka.

Вранешевић (2014): Вранешевић, Б.,
*Слика раја на ранохришћанским подним
мозацима на Балкану: од 4. до 7. века,*
(непубликована докторска дисертација),
Београд, 2014.

Walter, Sacopoulo (1976): Walter, C.,
Sacopoulo, M., *La Théotokos à la mandorle de
Lythrakomi*, Revue des études Byzantines 34
(1976) 356-360.

PREDSTAVE BOGORODICE U APSIDALNIM DEKORACIJAMA KIPARSKIH CRKAVA ŠESTOG Veka

Teološke debate bile su vrlo česta pojava u periodu ranog hrišćanstva, budući da je ovaj inicijalni period bio prožet brojnim nesuglasicama vezanim za neke od glavnih pitanja nove religije. Ova neslaganja rešavana su na Vaseljenskim saborima, koji su bili najviši autoritet kada je u pitanju učenje Crkve, a čije su odluke obavezne za celu hrišćansku zajednicu do današnjih dana. Osim razrešavanja sporova i uobličavanja hrišćanskog učenja, odluke sabora su uticale i na uobličavanje ranohrišćanske umetnosti. Ovaj rad ima za cilj da prouči uticaj Trećeg vaseljenskog sabora, održanog 431. godine u Efesu, na percipiranje uloge Bogorodice kao i na njenu reprezentaciju u umetnosti, pre svega u dva apsidalna mozaika sa Kipra.

Tek nakon Sabora u Efesu, na kom je Bogorodica zvanično potvrđena kao Teotokos (Theotókos), odnosno „ona koja je nosila Boga”, počinje da se sveobuhvatnije razvija njen kult i lična pobožnost prema njoj. To se manifestovalo kako podizanjem brojnih crkava sa njenom posvetom i ustanovljavanjem Bogorodičinih praznika, tako i njenim uvođenjem u monumentalnu hrišćansku umetnost u kojoj sada Bogorodica dobija istaknuto mesto u samom središtu apside.

Primeri ovakve vrste dekoracije, u kojoj je istaknut Bogorodičin nov status, sačuvani su u dve šestovekovne crkve na Kipru, Panagia Kanakaria (Panagia Kanakaria), u mestu Litrankomi (Lythrakomi) i Panagia Angeloktisti (Panagia Angeloktisti) u mestu Kiti (Kiti). Mozaička apsidalna dekoracija kiparskih crkava sadrži specifične ikonografske elemente, karakteristične isključivo za ove dve crkve, putem kojih je dodatno naglašen Bogorodičin značaj. Reč je o mandorli u okviru koje su prikazani Bogorodica i mali Hristos, u apsidi Panagie Kanakarie, kao i o natpisu HAGIA MARIA iznad Bogorodice u apsidi Panagie Angeloktisti. Na ovaj način istaknuta je Bogorodičina svetost kao i njeno Božansko materinstvo, što predstavlja vizuelnu potvrdu odluka Efeškog sabora. Ilustrovanjem teoloških odredbi, kako bi bile pristupačnije i razumljivije verniku, umetnost je bila u službi doktrinarnih debata predstavljajući jedno od najpogodnijih sredstava za širenje hrišćanskog učenja, ali i isticanja pripadnosti određenoj verskoj struci što je bilo od izuzetnog značaja za period koji je bio obeležen čestim verskim sukobima i podelama.

tamara.miladinovic@hotmail.com

PROSTORNO, ETIČKO I MEMORIJSKO PREINAČAVANJE JEDINOG SAČUVANOG DELA ARHITEKTE NIKOLE DOBROVIĆA U BEOGRADU

REA TERZIN

Studentkinja osnovnih studija
Univerzitet u Beogradu
Filozofski fakultet
Odeljenje za istoriju umetnosti

“ Arhitektura sadašnjice odigrava se između jučerašnjice i sutrašnjice ”
Nikola Dobrović

Osnovni cilj ovog rada sastoji se u razmatranju kulturnog, estetskog i etičkog značaja, kao i kritičkog sagledavanjabuduće sudbine, tačnije rekontekstualizacije arhitektonskog objekta Državnog sekretarijata za poslove narodne odbrane (DSZPNO), skraćeno DSNO, poznatijeg kao Generalštab, nedavno nagoveštenena sednici Skupštine grada Beograda u okviru odluke Odbora za podizanje spomen-kompleksa Stefanu Nemanji. Rasvetljavanje značaja Generalštaba kretiće se u smeru nagoveštavanja njegove estetske vrednosti radi prepoznavanja samog dela u njegovom dvostrukom polaritetu, „umetničkom“ i „estetskom“, u cilju kategorizovanja istog kao jedinstvenog spomenika podobnog za restauratorsku intervenciju, kao i poštovanja kompleksne njegove svedočanstvene vrednosti. Kroz slojevitu prizmu različitih stavova stručnjaka iz oblasti arhitekture, istorije arhitekture, urbanizma, biće skrenuta pažnja na potrebu za doslednom valorizacijom i adekvatnom budućom rekonstrukcijom, kao i ozbiljnijim i sistematičnijim odnosom prema nasleđu. Prema tome, osnovni zadatak na postavljeni tematski okvir, sastojaće se u sagledavanju i kritičkom osvrtu na pitanje relevantne rekonstrukcije i resemantizacije remek-dela arhitekte Nikole Dobrovića, Generalštaba.

Ključne reči: Nikola Dobrović, Generalštab, zaštita, rekonstrukcija, rekонтекстualizacija, valorizacija

O ESTETSKOJ VREDNOSTI GENERALŠTABA

Jedinstveni kompleks Zgrada Generalštaba vojske Srbije i Crne Gore i Ministarstva odbrane na raskrsnici ulica Kneza Miloša i Nemanjine u starom jezgru Beograda predstavlja remek-delo arhitekte Nikole Dobrovića (12. februar 1897, Pečuj-11. januar 1967, Beograd)¹ eminentnog predstavnika srpske i nekadašnje jugoslovenske moderne arhitekture XX veka. On je izgrađen na prostoru velike ulične raskrsnice koja je presečena na dva dela širokim saobraćajnim trakama, što ingenioznom arhitekti nije smetalo da ostvari izuzetno homogenu, organsku i likovno definisanu arhitektonsku celinu.² Vrednost raskrsnice kao novog centra stvaranja administrativnog aparata srpske države postoji još od vremena Miloša Obrenovića.³ Od početka svog nastanka ovo zdanje predstavlja jedinstvenu prostorno-funkcionalnu celinu, izuzetnu celovitost u pogledu urbanističkog rešenja, kao i paradigmu vrednovanja estetskog, istorijskog i dokumentarnog prostora ambijentalne urbane sredine Beograda. Danas, ovom jedinom sačuvanom arhitektonskom delu Nikole Dobrovića u Beogradu preti nestajanje, usled neumoljivih politički obojenih

ekonomskih interesa, ali i zanemarivanja i obezvređivanja modernističkih rešenja, a favorizovanja stilova koji bi podražavali nacionalne ideje, pri čemu dolazi do odsustva rešenja koja bi poštovala dokumentarnu vrednost i integralna načela zaštite arhitektonskih kulturnih spomenika. Generalštab svojim trenutnim postojanjem evocira duboke nostalgične, emotivne i istorijske podsticaje. U idejno-estetičkom značaju arhitekture neminovno se prepliću društveni, politički, socijalni, kulturni i istorijski tokovi koji su neraskidivo povezani sa daljom njenom sudbinom. Ipak, dominantna ideološka obojenost savremenog političkog i ekonomskog sistema zaslepljuje racionalan sud, sistemsko delovanje i produktivno zalaganje za resemantizaciju nasleđa. Usled takve situacije dolazi do novog poretku stvari u kojima se neprekidno sakuplja beskompromisno nedosledna i teorijski nepraktična delotvornost razarajuće nadmoći tog sistema. Prema tome, potrebna je smelija kritička angažovanost i delotvornija nastrojenost društva za revitalizaciju i resemantizaciju srpskog nasleđa.

Na početku ove tematske celine, pre detaljnije analize o trenutnom *problemu* rekontekstualizacije Dobrovićevog Generalštaba, na čijoj matrici egzistencira i sveprisutni problem stanja društvene svesti onih manje ili više



Slika 1 - Državno ministarstvo za poslove narodne odbrane (DSNO): nekadašnji izgled.

Ugao ulica Kneza Miloša i Nemanjine, Beograd.

Preuzeto sa: https://www.google.rs/search?q=generalstab&rlz=1C1SAVU_enRS547RS547&source=lnms&tbo=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjQneedhYvWAhWkB5oKHdwYCXAQ_AUICigB&biw=1366&bih=667#imgrc=7GtwN5tr85P1pM

„obaveštenih“, tačnije obrazovanih ili pak angažovanih po pitanju kulturne i etičke vrednosti ovog objekta, upravo u okviru javnih diskusija i ličnog zalaganja za vrednovanje, očuvanje, kao i buduće adekvatne rekonstrukcije Generalštaba, treba ukazati na jedno veoma značajno pitanje, koje iskazuje Bojan Kovačević u svojoj opsežnoj i iscrpnoj monografiji o Generalštabu iz 2001. godine, pod nazivom „Arhitektura zgrade Generalštaba“: *Na Dobrovićevim zgradama dosad nisu vršene bitne intervencije korisnika niti bilo šta što bi ličilo na novije vandalizme nad baštinom srpske arhitekture kao što je urađeno na Dečijoj klinici Milana Zlokovića. Nemasim kompletno zamenjenog prozora na severoistočnoj (unutrašnjoj) fasadi završnog rizalita, odnosno IX sprata zgrade A – nikakvih neprihvatljivih zahvata, ali je pitanje hoće li i do kada ostati tako.*⁴

Tehnički opis "Konkursnog projekta"⁵ za zgrade Državnog sekretarijata za poslove narodne odbrane počinje ovim rečima: *Konkursni rad za zgrade Državnog sekretarijata za poslove narodne odbrane predstavlja po svom tehničkom značaju urbanističko-arhitektonski zadatak od ne male važnosti za Beograd, ukoliko je reč o njegovom istorijskom delu na desnoj obali Save. Urbanistički i arhitektonski obziri dopunjaju se kako u pogledu dvodimenzionalnog uređenja datog*

*gradskog prostora tako i u pogledu izdelavanja plastičnih oblika predviđenih objekata, slobodnih površina između njih i samog tla.*⁶

Zdanje Generalštaba (1956-1965)⁷ čini ansambl zgrada: tzv. *Zgrada A* (pre bombardovanja 1999. godine – *Generalstab vojske Jugoslavije*) i *zgrada B* sa kulom (pre bombardovanja 1999. godine – *Savezno ministarstvo odbrane*). Zgrada A nalazi se u Kneza Miloša 35, na severoistočnoj strani kompleksa, a zgrada B u Kneza Miloša 7, zajedno sa kulom.⁸ Kompleks karakterišu dva stepenasto završena monumentalna trakta koja se kaskadno spuštaju ka Nemanjinu ulici. Još jedan integralni deo čini Baumgartenov projekat koji Kovačević naziva *Starim generalštabom*, jer je ta zgrada izgrađena pre Drugog svetskog rata u Kneza Miloša 33. Naime, postoji dovoljno podataka za rekonstrukciju procesa projektovanja, tehničke dokumentacije i uopšte nastajanja dela Generalštaba. U tom pogledu, Kovačević ističe ulogu gospođe Ivanke Dobrović koja je, pomno brinući o slobodoručnim crtežima i dokumentima, doprinela zaokruživanju povesti o velikom delu jugoslovenske i srpske kulture, Generalštabu.⁹

Kao urbanistički motiv *Velikog Beograda*¹⁰, čija se simbolika uklapa u simboliku izgradnje Novog

Beograda, ovaj prostor velikih likovno-ambijentalnih potencijala, specifične tipologije, karaktera i dizajna, predstavlja uporišnu tačku kontinuiteta i integriteta Beograda.¹¹ Primjenjujući praška i dubrovačka iskustva, u nenarušavanju zatečenog i u sposobnosti da se ne vezuje za već izgrađena arhitektonska zdanja i njihove stilove, na ovom primeru graditeljsko umeće arhitekte Dobrovića će doživeti svoj zenit.¹² Već 1962. za istočno krilo ove građevine zgradu A, nagrađen je Oktobarskom, a po njenom dovršenju i Sedmojulskom nagradom za životno delo i osvedočeni stvaralački rad i rezultate izuzetne vrednosti (1964).¹³

U noći između 29. i 30 aprila i ponovo između 7.i8.maja 1999.godine u bombardovanju avijacije NATO-a u velikoj meri devastirane su zgrade današnjeg Generalštaba Vojske Jugoslavije.¹⁴ Njegov današnji funkcionalni potencijal ogleda se isključivo u okviru simboličnog karaktera – kao spomen-obeležje srpskog istorijskog stradanja u NATO bombardovanju, koji je u svom razornom stanju i nostalgiji nekadašnje maestralne arhitektonske veličine postao egzistencijalno potisnut i permanentno „nevidljiv“ kao jedinstveni arhitektonski idiom za letimične poglеде prolaznika, lišen estetske, funkcionalne i simboličke vrednosti. Ipak, i u svom estetkom avangardnom zenithu šezdesetih godina XX veka, bio je nerazumljiv srpskom

narodu, a ujedno i neprepoznatljiv kao moderno arhitektonsko remek-delo paralelno ostvarenjima svetske evropske arhitekture. *Nikad nije bio simbol grada, nikad nije bio shvaćen.*¹⁵

U opsežnoj monografiji o Generalštabu, Kovačević navodi izvesne analogije između Generalštaba i njegovih praških ostvarenja.¹⁶ Potom, daje i osrvt na Terazijsku terasu, jedan nezaobilazni legendarni projekat srpske moderne arhitekture, odnosno iznosi analogije i razlike između Generalštaba i Terazijske terase, ističući istovetni motiv *uglavljjenosti kula*.¹⁷ Svakako, najposredniji i najreprezentativniji izvor glavne analogije predstavlja konkurs za palatu Prizad, današnju zgradu Tanjuga, iz 1937-1938.¹⁸ Spoljni estetski izgled zgrade Generalštaba odlikuje jedinstven repertoar elemenata: *kosi vertikalni zid od bunjastog kamena, izrazita horizontalnost prozora i parapeta, prozorske trake koje su kao kontinualna površina bez pojedinačnih ramova, erker u bunji nad ulazom, sa zastavama na krovu, parapetnim trakama koje na gornjim etažama sve više postaju erkeri*. Najznačajniji analogni motiv prisutan je na vilama na dubrovačkoj obali, tačnije *kvadratni bunjasti kamen* sa kontinualnim vertikalnim fugama: on sačinjava celokupnu vizuelnu favorizaciju estetike Generalštaba. Dobrović je za Generalštab izneo iz dubrovačke faze kamenu kvadratnu fasadnu oblogu, ono

Slika 2

Državno ministarstvo za poslove narodne odbrane (DSNO): sadašnji izgled.

Ugao ulica Kneza Miloša i Nemanjine, Beograd.

Preuzeto sa:
https://www.google.rs/search?q=generalstab&r-lz=1C1SAVU_-enRSS-47RS547&source=lnms&tbo=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjQneedhYvWAhWkB5oKHdwYCXAQ_AUICigB&biw=1366&bih=667#imgrc=gUuF3apnT1LplIM

što je sam nazvao *instrumentizacijom* zidnog platna, koja igra presudnu ulogu i predstavlja poslednju reč u njihovom estetskom doterivanju.¹⁹ Zidna platna su *orkestrirana* bunjastim kvaderima od crvenog kamena. Tim pridodajućim epitetom svojih platana, *orkestrirana*, u jednu ruku, aludira na muzičku intonaciju i time daje notu i veoma dopadljivu i samosvojnu dimenziju svojoj arhitekturi. U vispreno telo oblakodera uvrštava traku bunjaste crvene oplate pri čemu ostvaruje izuzetnu reprezentativnost fasade.²⁰ Dobrović je i na osnovu uvida u Zemperovu teoriju²¹, kao i Rajtovih kuća od tekstilnih blokova stvorio novu površinsku figuraciju zidova, kao neku vrstu membrane-tkanine obloženu kamenom, pri čemu površina dobija jedan vid raspoznavanja izgleda tekstila, tkanja, tapiserije. Generalstab, svojom dinamikom arhitektonске kompozicije

i dopadljivom estetizacijom mreže kvadera bunjastog crvenog kamena izražava moderni simbol Jugoslovenske narodne armije.

Arhitektura je ono što ostaje od zgrade kada se oduzme kamen, rekao je Plotin. Ali, Kovačević se pita: Šta ostaje od Generalštaba ako (mu) se oduzme kamen? Sam Dobrović je u opisima uz projekte to ovako formulisao: *Pri spolnjem arhitektonskom rešavanju građevina instrumentizacija zidnog platna igra presudnu ulogu i predstavlja poslednju reč u njihovom estetskom doterivanju slično prekrasnoj dami koja potezima ruke prelazi jos jednom preko svoje dobro negovane glave.*²² Naime, na osnovu nekoliko zaključaka, analogija i analiza u poglavljju Arhitektura zgrade Generalštaba, može se reći da Dobrovićev kompleks²³ predstavlja na izvestan način prvu



ozbiljnu postmodernističku situaciju u srpskoj arhitekturi iz druge polovine pedesetih i s početka šezdesetih godina XX veka.²⁴

Teorijske implikacije²⁵ nastanka Generalštaba imaju širok repertoar filozofskih ideja dinamičkih shema, pokrenutosti prostora, prostornih sila koje čine osnov Dobrovićeve sadržajne simboličke estetike. Zbog toga je neminovno spomenuti makar njihovu suštinu, kao i uticaj na vizuelnu materijalizaciju Generalštaba. *Teorija pokrenutosti prostora*²⁶ koju je Dobrović izložio u svom eseju, suprotstavila se krutoj, statickoj i suvoparnoj akademskoj arhitekturi, što označava višezačno shvatanje arhitekture. Naime, bio je zadvljen Bergsonovom filozofijom i njegovim poimanjem intuicije i intelektualne simpatije, kao izvora za istinsko poimanje arhitekture. Uprošćenim objašnjenjem, *kinematografski* način saznavanja stvari postao je novi ideal ka kome je Dobrović težio da usmeri svoje arhitektonsko stvaralaštvo. Arhitektura ideološki obojena širokim repertoarom filozofskih stavova i ideja, čije poreklo pronalazi u Bergsonovoј filozofiji, dobija novu dimenziju; *dimenziju vremena-prostora, kretanja-trajanja, trenutnog-beskonačnog*. Delo je živo u prostoru i vremenu, ono je postavljeno u mestu živog trajanja

i u interakciji sa posmatračem biva aktuelizovano u kolektivnom pamćenju. Takvo shvatanje postavlja arhitekturu na kinematografsku matricu aktivnih dešavanja i čini suštinu umetničkog krajnjeg ishoda. Na duhovnom ekranu posmatrača, tog modernog čoveka akcije, koji je takođe u neprestanom pokretu, ovi vitalno i dinamički oblikovni volumeni, stvaraju posebnu vrstu *kinematografske situacije*.²⁷ Dobrović objašnjava da se upravo takva igra dinamičkih volumena arhitektonskog zdanja rasprostire u svim pravcima, i u svesti primaoca čini osnovu vremenskog odvijanja različitih plastičnih prizora, što aludira na *film pokrenutog prostora*.²⁸ Pokrenutošću strukture i oblika, punih i praznih plastičnih elemenata postiže se neprekidna veza između njih poput filmske trake, pri čemu se postiže kontinuirani arhitektonski dinamizam. Suština jeste *traganje* vizuelnog iskustva u momentu sagledavanja i akumuliranja određenih perceptivnih elemenata jednog dela, kao i njegovog emotivnog karaktera što čini osnovu *kinematografskog saznavanja*. Arhitekturu zgrade Generalštaba, dakle, treba shvatiti kao živu kinematografsku strukturu. Ona nije puki izdanak bezličnih neživih motiva, geometrijskih odnosa i kompozicionih shema. Arhitektura živi, prolazi i traje u kontinuumu neponovljivog vremena-prostora.

Imajući u vidu veličinu estetske, ali i filozofske vrednosti Dobrovićevog Generalštaba, i osnovnog nezaobilaznog sredstva njegovog arhitektonskog jezika, bunjastog kamenja, večnog simbola Dobrovićeve arhitekture, treba zaključiti da bi svaka neadekvatna alternacija ovog elementa ili pak konačna devastacija načinila njegovu estetsku povredu, ili ga pretvorila u istorijski falsifikat i ostavila neizmerne posledice na njegovu prepoznatljivost, arhitektonsku i simboličnu vrednost, ali i na sam spomenik kao *dokument jednog vremena*.

O KULTURNOJ I ETIČKOJ VREDNOSTI

Kompleks Generalštaba je za spomenik kulture proglašila Vlada Republike Srbije 2005. godine, nakon temeljne Studije valorizacije Republičkog zavoda za zaštitu spomenika kulture, a na inicijativu Društva arhitekata Beograda.²⁹ Za spomenik kulture proglašen je 27.12.2005. godine.³⁰ Koji su to kriterijumi bili presudni u odlučivanju da se kompleks Generalštaba uvrsti u listu zaštićenih kulturnih dobara, javno

je iznela Tanja Damjanović Konli u okviru tematske diskusije u Beogradu³¹ ovim rečima:

1. Arhitektonsko-urbanistički:

Arhitektonsko oblikovanje i estetika kao disciplina u okviru istorije i teorije arhitekture bila je presudna za određivanje vrednosti u zaštitarskom žargonu.

2. Urbanistički značaj:

Jedan od retkih izvedenih i zaokruženih arhitektonskih dela koji su ostvarili kvalitet ostvarenog kompletiranog urbanističkog prostora u Beogradu.

Tanja Damjanović Konli napominje još i jednu formulaciju: *Nije prepoznat kao istorijsko mesto. To nije glavni kvalitet, taj kvalitet je stavljen u drugi plan. Treba istaći da nije zaštićen kao simbol komunizma, niti je zaštićen kao beleg srpske golgote u Nato bombardovanju.*

Zatim, ona nastavlja: *U procesu restauracije ne bi trebalo odvajati novougrađeni materijal od starog. Mislim da treba postići kompoziciju koja bi predstavljala Generalštab u trenutku kada je njegova gradnja završena – prva faza upotrebe.*

Tanja Damjanović Konli ističe još da bi Vojni muzej bio najprigodnija namena, a da je glavni cilj očuvanje integralnog dela, odnosno pojavnih, spoljnijih, vidljivih oblika. Svaki akt konzervacije ili restauracije je neminovno akt alternacije, baziran na istorijskom znanju.³² Cilj autentičnosti jednog spomenika, u ovom slučaju Generalštaba, bio bi vraćanje njegovog prвobитног spoljnјeg izgleda iz šezdesetih godina XX veka. Svako umetničko delo, kao proizvod ljudske delatnosti, postavlja dvostruki zahtev pred restauraciju: *estetski zahtev*, koji korespondira sa osnovnom činjenicom o umetničkoj vrednosti koja jedno delo čini umetničkim delom, i *istorijski zahtev* koji se odnosi na delo kao ljudski proizvod, koji je stvoren u nekom vremenu i mestu i koji postoji u nekom vremenu i mestu.³³ Svi spomenici i artefakti otelovljuju nematerijalne komponente kao što su duhovne vrednosti, simboli i značenja, zajedno sa znanjem i veštinom izrade i konstrukcije.³⁴ Bez ovih nematerijalnih komponenti, prvenstveno ne bi bili ni stvoren ni postali nasleđe sadašnjosti.³⁵ Očuvanje nasleđa je postalo globalni kult sa svim onim što ovaj kulturni status podrazumeva u pogledu doktrine i prakse.³⁶ Pre svega, arhitekt restaurator mora biti umeren u svojim zamislima, mora podrobno proučiti prirodu svake građevine imajući u vidu stoleća i podneblja.³⁷ Delo koje

zahteva restauratorsku intervenciju mora biti *prepoznato* kao umetničko delo; ono mora estetski da se doživljava u momentu interakcije između recipijenta i samog dela. Bilo koje ponašanje u odnosu na umetničko delo, uključujući i restauratorsku intervenciju, zavisi od toga da li se dogodilo ili nije prepoznavanje dela kao takvog. Taj trenutak prepoznavanja označava njegov ponovni ulazak u svet.³⁸

Kompleks Generalštaba nije proglašen kao „simbol komunizma“ što je naglasila Tanja Damjanović Konli, ali to ne umanjuje ispravnost činjenice da je i dalje žrtva sile nekolicine pojedinaca koji devalviraju njegovu vrednost i identifikuju ga sa ideologijom i politikom SFRJ predstavljajući ga kao nepoželjan simbol koji ne zavređuje da bude rekonstruisan. Generalstab treba posmatrati kao obeležje ne samo srpske već i jugoslovenske kulturne istorije. Nikola Dobrović je jedan od onih vizionara koji je kritikovao tradicionalne generalne urbanističke planove, sređena i jednom zauvek završena urbanistička dela i okrenuo se zahtevima socijalističkog društva u kome je planiranje postalo osnovni instrument razvoja.³⁹ Ne sme se ispustiti iz vida, ako govorimo o uticaju ideologije na arhitekturu, uticaj drugih avangardnih pokreta Evrope kada su aktivisti razvijali svoju teoriju. Ona se zasniva na verovanju o nadmoći

čoveka nad prirodom, o neprekidnim i trajnim promenama u kojima red nije statičnost, već sasvim suprotno, gde su to dinamizam, rast i promene, da se to odnosi i na društvo i na umetnost, i, na kraju, na mogućnosti transformacije lica celog sveta kroz vizuelnu revoluciju.⁴⁰ Naime, karakteristike ovakvog idealna, odnosno aktivizma kao jednog vida umetnosti (sinteze ekspresionizma, kubizma, futurizma), reflektuju društveni, ekonomski i politički razvoj, tačnije doba tehnološkog razvoja i mašina. Dinamizam, rast i promene čine osnovna stremljenja, što će zasigurno uticati i na Dobrovićevu teoriju dinamičkih shema, čime je u stvari obogatio teoretsku osnovu aktivizma. Aktivistička umetnost koja sledi tehnološki razvoj time neminovno postaje i umetnost političkog sistema: *komunizma*.

Dobrović je pobornik novoga u arhitekturi, prvoborac ekstremne levice arhitektonske avangarde. Tako i generacijska i prostorska bliskost sa članovima mađarske arhitektonske avangarde⁴¹, zemlje u kojoj je Dobrović rođen i u kojoj je odrastao, mora da je, na neku krajnje radoznu i senzibilnu ličnost kakva je bio Nikola Dobrović, ostavila izvesnog uticaja ili ga, u najmanju ruku, učinila izuzetno obaveštenim o osnovnim principima onoga za šta su se zalagali.⁴² On je kombinovao izvorne aktivističke principe, asimilirane

ideje i principe futurista s principima kubista zasnovanim na filozofiji Anrija Bergsona.⁴³ Svakako, Dobrović, za kog se smatralo da je bio levo orijentisani intelektualac, prečutkivao je i nije javno iznosio svoje duhovne i političke izvore arhitekture, niti je želeo da bude član neke političke stranke. U međuratnoj Jugoslaviji reč „levica“ bila je krajnje diskvalifikatorska.⁴⁴ U Titovoj Jugoslaviji do 1948. godine i Rezolucije Informbiroa bilo kakve veze sa bilo kojom vrstom umetničke avangarde, sa bilo čime što je izvan kruga socijalističkog realizma, za zvaničnu ličnost kao što je Dobrović, u najmanju ruku nisu bile preporučljive⁴⁵ do 1999.

Arhitektonska prošlost, shvaćena kao reprezentativni amblem minulih socijalnih sistema i njihovih kulturnih vrednosti, postaje predmet razmatranja niza različitih disciplina.⁴⁶ Arhitektura se poistovećuje sa politikom, odnosno postaje materijalizovani oblik njene ideologije. Kako je oduvek socijalna klima određenog društva uticala na stvaralaštvo, tako je i čin proglašenja kulturnog dobra u izvesnoj sprezi sa ličnim utiscima, ali i sa određenom objektivnošću i spremnošću političke, kulturne i javne struke, stoga se u ovom momentu treba osvrnuti na taj problem. Razlozi ovakvom zakasnelom proglašenju u izvesnoj meri su opravdani, s obzirom da se nisu slegli

objektivni utisci kulturne sredine u dovoljnoj meri, ali na prvom mestu je nepostojanje jasno definisanih merila vrednovanja i nedovoljna angažovanost na identifikaciji i promovisanju vrednosti graditeljskog nasleđa, što je jedna od sveprisutnih karakteristika srpske kulturne sredine. Naime, bez obzira na političku i duhovnu osnovu jednog arhitektonskog objekta, svakako je potrebna određena *vremenska distanca* kako bi se utisci slegli i kako bi jedno umetničko delo bilo prepoznato kao adekvatno za proglašenje kulturnog dobra. O često postavljanim pitanju zašto je Generalstab zaštićen tek nakon NATO bombardovanja, Aleksandar Kadijević kaže sledeće:

*Nije mogao ranije jer nije postojala dovoljna istorijska distanca na osnovu koje bi se utisci o njemu slegli (bez obzira na visoku stručnu reputaciju koju je odmah stekao) i izmerio uticaj na potonja arhitektonska dešavanja. Kasnila je i istoriografska valorizacija koja bi pružila temelj za proglašenje u kulturno dobro.*⁴⁷

Načelo dovoljne vremenske distance nameće se kao nezaobilazno pri svim istoriografskim poduhvatima, sistematizovanju i kritici izvora, uspostavljanju karakterizacija, kvalifikacija, klasifikacija i periodizacija, izradi dosijea objekata u službi zaštite.⁴⁸ Distanca efikasno pomaže da se

vrednosni sudovi o kvalitetu dela kristališu preciznije, a predstave o njegovoj istoriji zaokruže celovitije. Pri tome se nijedno ostvarenje ne sme unapred favorizovati ili detronizovati, već se njegova povesna vrednost pri svakom novom istraživanju mora sagledati iz početka, u kontekstu širih stručnih i civilizacijskih tokova.⁴⁹ Dosadašnja iskustva potvrđuju da se poštovanjem načela dovoljne istorijske distance, odnosno razmatranjem dela sa veće vremenske i kriteriološke udaljenosti, ono objektivnije tumači, nego kada se bez dovoljne provere vremena rezolutno uzdiže, kritikuje ili zapostavlja.⁵⁰ Dakle, *distanca* je neophodna u kreiranju i kristalizovanju utisaka i sudova o epohalnom značaju jednog dela. Generalstab je do 1999. godine i pojave iscrpne monografije nekritički smatran primerom patriotskog narativa, na štetu apstraktnih likovnih konotacija.⁵¹

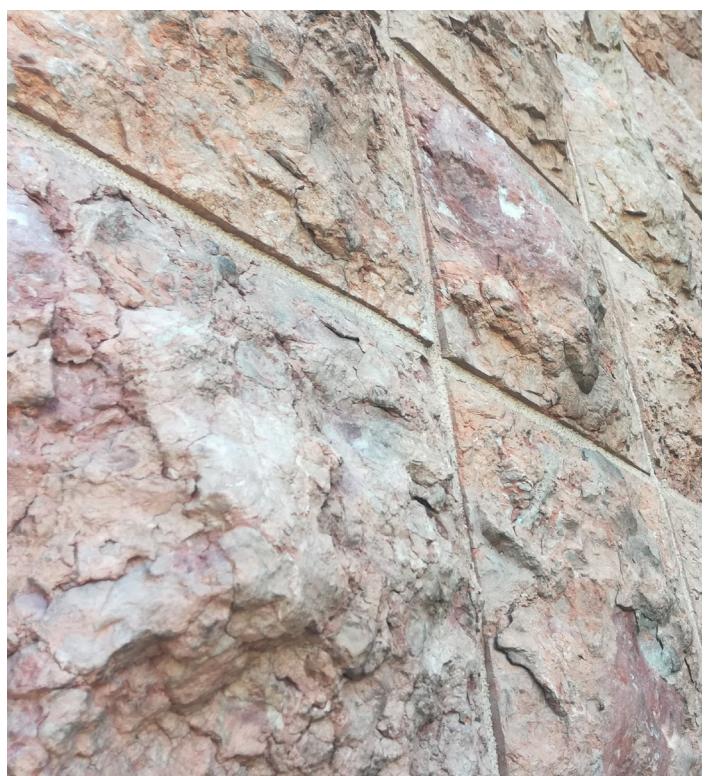
Imajući u vidu prethodno rečeno, treba napomenuti da je jedan spomenik kulture definisan kao dokument vremena i dokument zbivanja. Ivo Maroević u svom članku „Spomenik kulture kao dokument“ kaže: *U tom slučaju dokument ne znači ono što pod dokumentom uglavnom podrazumevamo u svakodnevnom životu – list papira ili neke druge materije na kojoj se piše (...). Pod dokumentom kakav jeste ili kakav može biti spomenik kulture podrazumjevam*

onu materijalnu stvar oblikovanu rukom čoveka koja ima svoju prošlost, povest, istoriju, trajanje i život, što je sekla socijalni status i gde je svaki elemenat tog socijalnog, odnosno kulturnog statusa, utisnut u materiju spomenika i potom prepoznatljiv svakome onome koji je kadar čitati govor tako materijalizovane poruke. Dalje, on nastavlja: Ljudski rod je već odavno formulisao pojam spomenika kulture kao jedinke koja sama, svojom materijom, svojim oblikom i svojim značenjem predstavlja vrednost koja u sebi integriše spomen, svedočenje, i značenje određene kulture, prošlosti neke sredine i izvesne socijalne grupe. Stoga, kada govorimo o jedinki, o pojedinačnom predmetu, ili pak o kulturnoj baštini, tada

ne možemo izuzeti pojam spomenika kulture, koji je od davnina preuzeo na sebe funkciju svedoka vremena, i to ne kao svedoka nastanka, već i svedoka trajanja, svedoka vlastitog života.⁵² Prema ovom iskazu, Generalstab treba posmatrati kao istorijski dokument jednog vremena, spomen-obeležje srpske istorije, materijalizovan vid kulturne memorije, vizuelno oličenje vrhovnog štaba vojske, i ujedno kao remek-delo jugoslovenske i srpske moderne arhitekture od neprocenjivog značaja.

Slika 3 (levo)
Kvadratni
bunjasti kamen.
Sadašnje stanje.
Fotografisala: Rea
Terzin

Slika 4 (desno)
Kvadratni
bunjasti kamen.
Detalj izbliza.
Fotografisala: Rea
Terzin



U skladu sa novoproglashednim usvojenim rešenjem dalje sudbine ovog objekta, kao jednog određenog dokumenta vremena, Kadijević smatra:

*Ispred avangardne arhitekture ne može se postavljati spomenik. Avangardna koncepcija ne trpi ispred sebe istorističku koncepciju.*⁵³ Konstatacija se odnosi na sadašnju situaciju rekontekstualizovanja ovog kompleksa, i pitanje koje je odavno otvoreno, a nedavno je kulminiralo na poslednjoj sednici Skupštine grada Beograda. Izveštaj Odbora za podizanje Spomen-kompleksa Stefanu Nemanji glasi: *Spomen-kompleks osnivaču srpske države Stefanu Nemanji biće podignut u centru Beograda, na uglu ulica Kneza Miloša i Nemanjine.*⁵⁴

Odgovor na ovu izjavu očitava se u tačno navedenom iskazu Kadijevića: *Dobrovićeva avangardna kompozicija pokrenute likovne sredine sa razrađenim preprostorima uopšte nije pogodna za popularisanje srednjovekovnog nasleđa kao teme i bilo kakvog spomenika kao statične memorijalne celine koja bi umanjila njenu unikatnu ekspresiju.*⁵⁵

Trenutno stanje Generalštaba, nastalo kao posledica njegovog bombardovanja 1999. godine, i dalje ima mogućnost da se revitalizuje, da u izvesnim fragmentima preživi, bez obzira na već ustanovljeni raspisani konkurs. U skladu sa tim, posebno treba naglasiti Dobrovićovo smatranje da se: *sadašnji arhitekti kroz projektantske organizacije pretvaraju u posebnu društvenu silu, a ova sila ugrožava manjinu kojoj je arhitektura*

*smisao života, a ne predmet trgovine.*⁵⁶

Buduće oživljavanje estetskih spoljnjih oblika Generaštaba postupkom adekvatne rekonstrukcije, uz reformaciju prvo bitne namene, bilo bi prihvatljivo, u skladu sa već postavljenom budućom situacijom, pri čemu se objektivna očekivanja, pa i nadanja svode na nestrpljivo čekanje jednog takvog novog i smelog arhitektonskog projekta. Dakle, promena namene, ali uz temeljnu rekonstrukciju prvo bitnog spoljnje oblika iz vremena nastanka, što podrazumeva „zadržavanje“, tačnije očuvanje estetskog elementa *bunjastog crvenog kamena*. Još jedno prihvatljivo rešenje, tačnije idealno, mada i dalje stavljen pod znak pitanja, bilo bi rekonstrukcija spoljnjih oblika, ali uz vraćanje prvo bitne namene.⁵⁷ Namena, dakle nova ostvariva funkcionalna vrednost, svakako ne bi trebalo da trpi potpuno novi preobražaj u smislu istorijskog muzeja koji bi veličao nacionalnu prošlost ili modernog hotela namenjenog za razonodu i zabavu. Takva namena nije prihvatljiva, pogotovo u slučaju kada bi se ovo zdanje do temelja anuliralo i na njegovom mestu izgradio novi sadržaj kao potpuni opozit nekadašnjoj nameni, time i estetskoj, kulturnoj, istorijskoj, memorijskoj i dokumentarnoj vrednosti Generalštaba, sada svedenog na još nekoliko svojih spoljnjih estetskih

tragova. Smeli inovativni projekti prihvatljivi su samo u odgovarajućem kontekstu vremena i realnom ostvarivom potencijalu urbanističkog ambijenta, van granica vrednosnog obeležja arhitekture *prošlosti*. Inkorporiranje novih arhitektonskih ostvarenja protiv stavljenavizuelnoj vrednosnoj celovitosti originalnih arhitektonskih dela u cilju interesnih fantazmagorija i nove istorijske neautentične arhitektonske realnosti, nisu legitimna. U tom smislu, akt prenamene anulira nasleđe i predstavlja u celokupnoj suštini akt vandalizma i kulturnog *zaborava*. Na primeru Generalštaba očitava se manjak rasudne sposobnosti i nemogućnost logičnog delanja, koje bi uvažilo elementarne postulate arhitektonske struke, etikete koje čine naš sistem kulturnog kolektiva. Besprekidno rađanje nerealizovanih idejnih projekata u cilju ličnih autoritativnih ili pak neetičkih političkih i ekonomskih interesa, slep je put ka pravoj arhitekturi, istinskom znanju i ispravnom delanju, pri čemu nastupa pogrešan sled događaja; zaostalost u globalnom sistemu vrednosti, neefikasnost i usnulos istapravne ljudske delatnosti kao i adekvatne zaštite kulturnih vrednosti. Radikalna i umerenija graditeljska preinačavanja, prevashodno izazvana ratnim razaranjima, diskontinuitetima u razvoju društva, promenama političkih uređenja, vladarskih i arhitektonskih

ideologija, rezultirala su preteranom stilskom šarolikošću i visinskom neujednačenošću izgrađenog fonda.⁵⁸

Savest i zrelost društvene zajednice jeste permanentno prisutno pitanje u pogledu arhitekture i ono čini još jedan deo teorijskih Dobrovićevih spekulacija, a u ovom slučaju se odnosi na sve radikalne i umerenije procese preinačavanja urbane matrice Beograda i transformacije kulturnog identiteta srpske prestonice. Na ovom mestu, valja pomenuti i Dobrovićev lični stav: *Svaka istorijska epoha i nov društveni poređak raspolažu ikustvenim moralom prethodne epohe sadržanim između ostalog i u samoj biti arhitekture. Kod nesavršenih i nedorečenih arhitekata nastaje raskorak između nasleđenog, ikustveno proverenog moralnog merila i novog poslovnog života, između zakona i stvarnih principa i pomame za materijalnim dobrima. Inkohherentno skretanje komponentnih glavnih crta morala činjenica je koja zaslužuje pažnju zajednice. To i takvo skretanje vodi do razdora između imanentnog morala i poslovno nakaznog, ovog na uštrb prvog. Od ovog momenta nastupa već u praktičnom smislu moralna odgovornost arhitekta pred svim napred nabrojenim autoritetima. Ali odgovornost njegova zavisi od društvenih uslova i podložna je društvenoj praksi. Loša društvena praksa, sama po sebi, automatski prisiljava istinske arhitekte na uzmak.*⁵⁹

Veliko pitanje koje se prožima u okviru svih prethodno pomenutih problema i mogućih razrešenja jeste *moral arhitekture*. Dobrović smatra da se veliki etički momenat ogleda u delanju arhitekte koji bi zajednici pružio više nego što od nje prima. Naime, on kaže: glavnu, rezultujuću crtu arhitektovog morala sačinjavaju sledeće komponente:

- a) Profesionalni moral**
- b) Moral prema stepenu savršenosti**
- c) Moral osećajnosti**
- d) Empirija nasleđenog nasleđa**

Upravo ova poslednja navedena komponenta ključna je u sagledavanju i kritičkom preispitivanju glavne teme ovog rada, pa bi stoga trebalo dati mali osvrt na konkretizaciju ovog pitanja. Empirija nasleđenog nasleđa, kako Dobrović objašnjava, znači: *da je nasleđeni empirički moral iskustveno provereno sredstvo neposredne prošlosti pa čak i dalekih vremena od koristi u stvarnom ličnom i društvenom delanju ljudi. Izvesne osnovne moralne crte su večne, ostale u samom razvoju.*⁶⁰ On dalje smatra da društvena zajednica treba da podržava predstavnike arhitektonске etike i njene čuvare, da treba da se odluči za stanovište manjine, jer je upravo moralno postupanje odlika

manjine, kao i da treba da bude voljna i kadra da preseče put birokratskoj samovolji. Veoma čvrsto veruje u etičku dimenziju i samosvojnost uobraziljske snage moralnog stvaralaštva i smatra da je takvo delanje jedino ispravno. On još smatra: *Mnogostruka odgovornost arhitektova je u uzajamnosti sa stavovima zajednice i njene prakse u oblasti prostornog stvaralaštva. Kakvo je društvo, takvo je u svakom pogledu, pa i moralnom, njegova arhitektura.*⁶¹ Kao i sa bilo kojim instrumentom i sa arhitekturom se može postupati: *krajnje diletantski, vulgarno, neznalački, nerazumno, svojevoljno, loše usmereno, sve što ne bi trebalo da bude ili pak suprotno tome, ispravno, mudro, uviđavno do stepena političke virtuoznosti. Poželjno je ovo drugo. Ne bi se grešilo ni u čemu; to je stvar društvene svesti, društvene volje, ciljeva društva, odlika i vrlina.*⁶²

Nikola Dobrović zaključuje: *Moral arhitekture*⁶³ je sadržan-imanentan-u njoj samoj; kao urođeno svojstvo i etički pojam sa njom se rađa i umire. Bez toga u sebi sadržanog etičkog svojstva arhitektura ne može postati ono što je već bila, što jeste i što će biti u svim vremenima. I pored svoje osobnosti moral arhitekture nije izdvojen moral, nezavisan od morala zajednice.⁶⁴

ZAKLJUČAK

U ovom radu, kroz estetski, kulturni i etički značaj, kao i kroz nagoveštaj važne uloge *bunjastog kamena*, kao jedinstvenog estetskog simbola i celokupnog vizuelnog idioma Dobrovićeve arhitekture, dat je pokušaj za bolje razumevanje izuzetnog kulturnog značaja Generalštaba, time i za doslednjim vrednovanjem i angažovanjem na zaštiti i ispravnoj revitalizaciji prvobitnog njegovog oblika. Takođe, kroz sagledivost i interpretaciju nekolicine mišljenja uvaženih stručnjaka iz oblasti arhitekture, istorije arhitekture i urbanizma, na izvestan način rasvetljeno je pitanje njegovog današnjeg fizičkog izgleda, „zakasnelog“ proglašenja za kulturno dobro, kao i pitanje daljeg njegovog preinačavanja.

Merilo smisla i vrednosti celine jednog arhitektonskog dela, u ovom slučaju Generalštaba, ogleda se u samoodređenju i samoispoljenju arhitektinog duhovnog stvaralačkog delanja i idejnog stremljenja. Proces stvaranja takvog jednog dela, usled nedovoljne osvešćenosti i angažovanosti na polju zaštite kulturne baštine, uveliko gubi svoj nekadašnji značaj, bledi u svojoj funkcionalnoj suštini i vizuelnoj vrednosti i dospeva u nedoslednost

kulturnog memorisanja, odnosno postaje direktni produkt društvenog zaborava. Jer, svako delo ozareno duhovnošću i etičkom vrednošću dobija pečat istinskog stvaralačkog poduhvata. Ono treba da kontinuirano i višeobrazno stvara izvestan stepen emotivnog dejstva u posmatraču, kao i da podstiče njegovu sposobnost razmišljanja o nečemu što u vremenu traje; *o samom delu*. Isto tako, svaki pojedinac – recipijent, mora da poseduje svest o kulturnoj baštini, njenoj dokumentarnoj i kulturnoj vrednosti.

Ipak, u kulturnoj sferi jednog društva, nedovoljno razvijen stepen samosvesti i nemogućnost razumevanja etičke vrednosti kao glavnog epiteta jednog dela vodi do ekstrema i rasplinjava se u nepodobnim projektantskim rešenjima. Delo kao žrtva neumoljivosti ljudske prirode postaje trošno, provizorno, bezvredno, prolazno. Njegova prvobitna zaokružena vrednost postaje transcendovana u imaginaciju; ostaje kao trag u mislima onih koji štite, čuvaju, valorizuju, koji se bore i angažuju, i na kraju, istinski i beskrajno vole arhitekturu – njenu emotivnu i duhovnu komponentu.

Danas, jedino Dobrovićevo arhitektonsko delo u Beogradu, kao

svedok i nusprodukt protoka vremena i ratnih okolnosti na prostoru srpskog tla, rastrzanom fizičkom izdanju, latentno stoji na tankoj uzici snage i izdrživosti glavne raskrsnice u Beogradu i čeka svoju preteću sudbinu koja je, po svemu sudeći, stavljena *ad acta*. Da li će početak anulacije Generalštaba iz vremena NATO bombardovanja dostići svoj zenit u još jednom vidu ovovremene destrukcije? Da li će Dobrovićev Generalštab biti žrtva još jedne anulacije i u svom instantnom procesu „budućeg“ nestajanja nad nebom glavne beogradske raskrsnice, predstaviti na ekranu posmatrača poslednji put kinematografsku situaciju

dinamičkog dešavanja, emitujući još jedanput glorifikovan vid duhovne egzistencijalizacije arhitektonskog ostvarenja Nikole Dobrovića? Ili pak ostaje nada da će makar jedan fragmenat celokupnog nekadašnjeg izgleda – *bunjasti kamen*, fizički preživeti i ostati kao simbolički stratum večitog traga Dobrovićeve arhitekture, nadvijen nad novom namenskom utrobom nekadašnjeg Državnog saveza za poslove narodne odbrane, jedinstvenog Generalštaba – budućeg Muzeja Nemanjića.

1 Stvarna literatura o Nikoli Dobroviću i njegovom radu uistinu je neobimna i godinama se, sve do 1998., nisu pojavljivale neke nove činjenice u tom polju. Jedini, sve donedavno, obiman tekst koji je tretirao i teorijske aspekte Dobrovića je spis Ranka Radovića Nikola Dobrović ili o povećanju s vremenom objavljen 1979. i reizdan 1995. godine. Kovačević 2001:12.

2 Mihajlo Mitrović 1975: 55. Kurziv B. Kovačević. Naime, u svojoj monografiji Generalštaba, Kovačević još navodi izvesne ličnosti koje su posvećivale pažnju valorizaciji ovog objekta kroz lični sud i teorijski pisani rad. On navodi Zorana Manevića, Ivana Štrausa, Alekseja Brkića, Mihajla Mitrovića, Miloša Perovića i Spasoja Krunića.

3 Tanja Damjanović Konli iznela je ovu konstataciju u okviru javne diskusije 15. 5. 2017. u Beogradu: BINA-TRIBINA: Zaštitari-projektanti: kako obnoviti Dobrovićev Generalštab? Takođe, semantički slojevi Generalštaba onovremeno i kasnije grupisali su se, za našu kulturu tipičnim usmenim predanjem, oko pripovesti bitke na reci Sutjesci 1943. O kratkoj povesti mesta videti u: Kovačević 2001: 21-31.

4 Kovačević 2001: 159. On još ističe i da ta zamena prozora nije sasvim korektna, budući da je prethodna bravarija ustupila mesto aluminijumskom prozoru prevelike širine rama i krila.

5 Postoje pouzdani podaci da je 1948. godine raspisan jedan konkurs za Generalštab, koji šest godina prethodi onome na kome je učestvovao i Nikola Dobrović. Na tom prvom pobedio je renomirani Branislav Marinković, a manji delovi njegovog projekta postoje sačuvani do danas u arhivi Zorana Manevića. Takav podatak nam, pre svega, govori da je vojska zaista želela da gradi sebi novu veliku administrativnu zgradu, što će kasnije kao činjenica bitno odrediti i sudbinu Dobrovićevog projekta. Kovačević 2001: 39-40.

6 Tehnički opis v. u: Kovačević 2001: 165.

7 U dokumentaciji Zavoda za zaštitu spomenika kulture grada Beograda kao vreme nastanka zgrade Generalštaba vodi se period od 1956. do 1965. godine.

8 U arhivi građevinskog odeljenja koje brine o održavanju vojnih zgrada u blokovima oko raskrsnice ulica Kneza Miloša i Nemanjine čuvaju se projekti i za zgrade A i B arhitekte Nikole Dobrovića. Kovačević 2001: 34. Još podrobniji opis zgrade A i B v. na 47-49.

9 Još jedan zanimljiv podatak koji Kovačević navodi jeste da je u fotodokumentacionom centru Vojske Jugoslavije pronađeno samo 6 fotografija Dobrovićevih zgrada, i to tri puta po dva ista kadra - totala sa trotoara. Kovačević 2001: 34.

10 Vukotić-Lazar 2015: 412.

- 11 Isto, 413.
- 12 Vukotić-Lazar 2012: 111.
- 13 Bogunović 2005: 764.
- 14 Jedini nama poznati dokument, u kojem je stepen oštećena izražen u ciframa, jeste „Prikaz nepokretnosti za zgradu A”, iz 2003. godine prema kojem je od ukupno 12.653 m² totalno uništeno 3.497 m², dok je preostali deo zgrade od 9.156 m² pretrpeo manja ili veća oštećenja. Matejić 2012: 179.
- 15 Izjava A. Kadiljevića u okviru javne diskusije 15. 5. 2017. u Beogradu: BINA-TRIBINA: Zaštitari-projektanti: kako obnoviti Dobrovićev Generalstab?
- 16 O uticaju praškog perioda, kao i Terazijske terase na Generalštab v. u: Kovačević 2001: 76-82.
- 17 Više o kuli i njenom rasporedu i raspodeli arhitektonskih elemenata fasade v. u: Kovačević, 2001: 148-154.
- 18 Od tog projekta postoji samo konkursna perspektiva palate Prizada, i prema svedočenju Kovačevića, kolornu, na kartonu, koja je godinama čamila, zaprašena, na dnu police u bivšem kabinetu profesora Nikole Dobrovića na trećem spratu zgrade Tehničkog fakulteta, a koju je lično pronašao tokom istraživanja o Nikoli Dobroviću, u maju 1992. Kovačević 2001: 82-83. Posebno v. sliku br. 36, 77.
- 19 Tehnički opis idejnog projekta za zgradu B Državnog sekretarijata za poslovne narodne odbrane u Beogradu, kurziv B. Kovačević. „Zatim, kada su u pitanju kaskade, odnosno kaskadnost, Kovačević traži analogiju sa nekim kućama i projektima Anrija Sovaža (Henri Sauvage). Njegova poznata pariska stambena kuća u Ulici Vaven iz 1912. godine, ima povlačenje ravni na etažama odozgo nagore koje stvara utisak istovetnosti principa i otvara put razmišljanju o mogućem Sovažovom uticaju na Dobrovića.” Kovačević 2001: 114-115.
- 20 Dobrović razjašnjava shemu „ozvučenosti“ kompozicije DSZPNO ovim rečima: Polazeći od simetrije sazvučnosti tri para fuga penju se uporedno po skalaturi i šire rasprostrti u svom horizontalnom treperenju. Ovoj se muzičkoj sazvučnosti pridružuje i instrumentacija zidnog platna (punog i praznog) u odgovarajućoj zvonkosti odabranog građevinskog materijala (bunjaste kocke na nosivim i bele ploče na nošenim delovima zgrade). Dobrović 1960: 11.
- 21 Dobrović je u tumačenjima Zemperove (Gottfried Semper) teorije smatrao da čovekov pronalazački duh otkriva potencijal koji drema u materijalu koji krije u sebi nove mogućnosti. Kod njega mediteranski zid nije tradicionalni, tektonski elemenat nosećeg zida od kamena, već moderna transfiguracija prearhitektonskog zida omotača, čije je praporeklo, kako je pisao Zemper, u tehničkoj umetnosti tekstila. Blagojević 2015: 165.
- 22 „Tehnički opis Idejnog projekta za zgradu B Državnog sekretarijata za poslovne narodne odbrane u Beogradu“, kurziv B. Kovačević.
- 23 Na ovom mestu bilo bi zgodno pomenuti formulaciju Kovačevića: Kao što se na Generalštabu potencijalno vide druge kuće istog arhitekte, iskazujući jedan bez oklevanja prozvan manir(izam) koji više danas nije greh, na Dobrovićevom zidateljstvu kao da se može videti i mnogo toga vremenski i lokacijski univerzalnog iz čega se, učenjem čitanja arhitekture, uči njeno pisanje. Kovačević 2001: 96.
- 24 Kovačević 2001: 117.
- 25 Nikola Dobrović će u članku „Pokrenutost prostora-Bergsonove dinamičke sheme-nova likovna sredina“ iz 1960. pisati o vezi Bergsonovih ideja, društveno-prostorne sredine, društvene jedinke homo spathosus i prostorno-vremenske umetnosti arhitekture-makroarhitektonike gradskog i vangradskog prostora. Blagojević 2015: 41.
- 26 Nikola Dobrović, Pokrenutost prostora – Bergsonove „Dinamičke sheme“– nova likovna sredina, u: Perović, Krunić 1998: 115-134. Prvobitno štampano u: Čovek i prostor 100 (1960), 10-11, a potom i u: Savremena arhitektura, 3, Građevinska knjiga, Beograd, 234-245.
- 27 Bogunović 2000: 258.
- 28 Naime, Bergson Nedeljković se služi da ukaže na marksistički karakter Bergsonove psihologije. Bogunović 2000: 254.
- 29 Vukotić-Lazar 2012: 413.
- 30 (Sl. Glasnik RS, broj 115/2005).
- 31 15.5.2017. održana je javna diskusija u Beogradu: BINA-TRIBINA: Zaštitari-projektanti: kako obnoviti Dobrovićev Generalstab?
- 32 Isar 2011: 50.
- 33 Brandi 2007: 37.
- 34 Isar 2011: 49.
- 35 Isto.
- 36 Isto, 39.
- 37 Igo 2006: 67-68
- 38 Brandi 2007: 36-37
- 39 Isto, 14.
- 40 Perović, Krunić 1998: 43.
- 41 Perović svoju postavku o uticajima mađarske sredine na Dobrovića zasniva na 4 kontaktne tačke. Kovačević 2001: 128-129.
- 42 Perović, Krunić 1998: 55-56.
- 43 Kovačević 2001: 129.
- 44 Perović, Krunić 1998: 58.
- 45 Isto.

- 46 Kadijević 2009:237-238.
- 47 Otud je tek slojevita monografija Bojana Kovačevića „Arhitektura zgrade Generalštaba“ (2001) omogućila delotvornije reagovanje službe zaštite, valorizaciju i odluku iz 2005. godine. Izjava Kadijevića iz članka Dnevnog lista „Danas“ (19. maj, 2017).
- 48 Kadijević 2009: 243.
- 49 Isto, 236.
- 50 Isto, 243.
- 51 Isto, [u opisu sl. 14], 250.
- 52 Maroević 1988:784.
- 53 Sa javne diskusije održane 15.5.2017. u Beogradu: BINA-TRIBINA: Zaštitari-projektanti: kako obnoviti Dobrovićev Generalštab?
- 54 Saopštila je 28. aprila, 2017. Vlada Srbije. Preuzeto sa linka: <http://www.blic.rs/vesti/drustvo/spomen-kompleks-stefanu-nemanjina-mestu-srusenog-generalstaba/r3j9mp1>, 30.7.2017.
- 55 Izjava A. Kadijevića iz već pomenutog članka Dnevnog lista „Danas“ (19. maj, 2017).
- 56 Dobrović 1961: 16-17, 26.
- 57 Prema rečima Kovačevića, u okviru javne diskusije povodom prakse Novija arhitektura Beograda, održane 2. juna, 2017, ova mogućnost je potvrđena.
- 58 Kadijević 2017: 13.

- 59 Perović, Krunic 1998: 103. Ovo upravo čini osnov današnjeg aktuelnog pitanja rekonstrukcije Dobrovićevog Generalštaba. Još jedna konstatacija Aleksandra Kadijevića glasi: „Služba zaštite je nemoćna pred nepredvidivim nosiocima političke volje, savremeni projektanti bi da se kreativno «upgrade» ili «pridodaju» na račun velikog Dobrovića, dok ekonomski interesi potencijalnih investitora ugrožavaju napore da se kompleks dosledno obnovi, što bi jedino bilo civilizacijski ispravno.“ Izjava Kadijevića iz već pomenutog članka Dnevnog lista „Danas“, 19. maja, 2017.
- 60 Perović, Krunic 1998: 100-103.
- 61 Isto, 104.
- 62 Isto, 109.
- 63 Bilo bi prigodno pomenuti formulaciju tačno navedenog iskaza Aleksandra Kadijevića: Nasleđe na čelu sa Generalštabom, zbog odsustva političke volje, političkog interesa, društvene i kulturne odgovornosti i neefikasnosti arhitektonskih istoriografskih i državnih instanci, ugroženo je i preti mu nestajanje. Sigurno je da je NATO destrukcija podstakla taj proces, ali ona ga nije zacementirala. Mnogo toga je ostalo i na nama, koji brinemo o nasleđu, valorizujemo prezentujemo i štitimo.
- 64 Perović, Krunic 1998: 98-99.

LITERATURA

Blagojević 2015: Lj. Blagojević, *Itinereri: moderna i Mediteran : tragovima arhitekata Nikole Dobrovića i Milana Zlokovića*, Beograd: Službeni glasnik; Univerzitet, Arhitektonski fakultet.

Bogunović (2000): S. Bogunović, Teorija pokrenutosti prostora kao filosofski osnov zgrade Generalštaba Vojske Jugoslavije u Beogradu, Beograd: *Godišnjak grada Beograda* 7-8 (2000), 253-262.

Bogunović 2005: S. G. Bogunović, *Arhitektonska enciklopedija Beograda XIX i XX veka: arhitektura, arhitekti, pojmovi*, Beograd: Beogradska knjiga 1.

Brandi 2007: Č. Brandi, *Teorija restauracije*, Beograd: Italijanska kooperacija.

D. Galić (ur.) 1991: ARHITEKTI - članovi Jugoslavenske akademije znanosti i umjetnosti, Zagreb: Štamparija Dragutina Albrechta.

Dobrović (1960): N. Dobrović, *Pokrenutost prostora - Bergsonove dinamičke sheme - nova likovna sredina*, Zagreb: Čovjek i Prostor 100 (1960), Zagreb, 10-11.

Isar (2011): Y. R. Isar, *Unesco and Heritage: Global Doctrine, Global Practice*, in A. Helmut and Y. R. Isar (eds.), *Heritage, Memory & Identity, The Cultures and Globalization Series 4*, London: SAGE (2011).

Igo (2006): Viktor Igo, Rat rušiteljima u: *Anatomija povijesnoga spomenika 2006*, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 47-70.

Kovačević 2001: B. Kovačević, *Arhitektura zgrade Generalštaba, monografska studija dela Nikole Dobrovića*, Beograd: Novinsko-informativni centar Vojska.

Kadijević (2009): A. Kadijević, *Vidovi distanciranja od pojave tokom njihovog tumačenja u arhitektonskoj istoriografiji*, Nasleđe 10 (2009), 235-253.

Kadijević (pr.) (2017): A. Kadijević, Kritička istorija preinacavanja javnih prostora Beograda od kraja 18. do početka 21. veka, *Časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku* 154, Beograd, 11-19.

Matejić (2012): M. Matejić, *Prilog proučavanju zgrade Generalštaba arhitekte Nikole Dobrovića: Koncept i iskustvo prostora*, Zavod za zaštitu spomenika kulture, Beograd (2012) 167-183.

Mitrović 1975: Mihajlo Mitrović, *Novija arhitektura Beograda*, Beograd: BIGZ.

Maroević (1988): I. Maroević, *Spomenik kulture kao dokument*, Pogledi: časopis za društvena pitanja, God.18 3/4 (1998), 783-791.

Nestorović 1996: B. Nestorović, *Visokošolska nastava arhitekture u Srbiji: 1846-1971*, Beograd: Arhitektonski fakultet: Ministarstvo za nauku i tehnologiju Srbije: Plato.

Perović, Krunic 1998: M. R. Perović, S. Krunic, *NIKOLA DOBROVIĆ: eseji, projekti, kritike, izbor i uvodni tekstovi*, Beograd: Arhitektonski fakultet: Muzej nauke i tehnike, Muzej arhitekture.

Vukotić-Lazar 2002: M. V. Lazar, *Beogradsko razdoblje arhitekte Nikole Dobrovića: (1945-1967)*, Beograd: Plato.

Vukotić-Lazar (2015): Marta M. Vukotić Lazar, *Uloga arhitekte Nikole Dobrovića na implementaciji savremenih urbanističkih i arhitektonskih teorija i poetika u institucionalno planiranje urbanog razvoja Beograda: Prilog sagledavanju i tumačenju „Dobrovićevog Generalštaba“ u kontekstu vizije „Velikog Beograda“*, Glasnik Etnografskog instituta SANU 63 (2015).

SPATIAL, ETHICAL AND MEMORATIVE RECONTEXTUALISATION OF THE ONLY PRESERVED MONUMENT OF THE ARCHITECT NIKOLA DOBROVIĆ IN BELGRADE

The main goal of this paper is to represent cultural, aesthetic and ethical importance, as well as to critically examine the ongoing reconstruction project of the Yugoslavia's Secretariat for National Defense, that has recently been announced by the Assembly of the City of Belgrade on the basis of decision on adapting the building into a complex dedicated to the memory of Prince Stefan Nemanja. The clarification of the significance of the General Staff of the Armed Forces of Serbia and Montenegro will also move into direction of pointing out its aesthetic, functional and symbolic value of the attention that, due to all respects, should be paid to the necessity for consistent valorization and adequate future recontextualization of the only saved object of the architect Nikola Dobrović in Belgrade. Another important question, which has been actualized lately, is the reconstruction of the Federal ministry of Defense. The emphasis is also put on the influence of political ideology on architecture. Accordingly, the basic task on thematic frame shall be to reconsider and critically review the current issue of reconstruction and resemantisation of this building, which is the masterpiece of architect Nikola Dobrović.

reaterzin@gmail.com

MUZEJ, ARHITEKTURA, ČOVJEK: POLJE SUKOBA

KATARINA ĐOŠAN

Studentkinja osnovnih studija

Univerzitet u Beogradu

Filozofski fakultet

Odeljenje za istoriju umetnosti

Odnos muzejskog prostora i muzejskih eksponata je u slučajevima isticanja arhitekturalnog prepoznat kao sukob različitih umjetnosti, gdje arhitektura skreće pažnju sa muzejskim predmeta. Cilj ovog istraživanja jeste da taj sukob (ukoliko postoji) uoči, te da razmotri na koji način takav odnos oblikuje odnos posjetilaca prema muzeju. Postavlja se pitanje da li je „muzejsko neslaganje“ konačno ishodište ili tek početna tačka za razvoj institucije muzeja u budućnosti.

Ključne riječi: muzej, ustanova, arhitektura, sukob.

Složenost odnosa muzej – arhitektura zahtijeva preciznije određenje teme ovog rada: hoće li biti govora o istoriji muzeja (zgrade), o šemama rasporeda prostorija u muzeju, o načinu na koji taj raspored utiče na funkcije muzeja i obrnuto, o elementima takve arhitekture (da li može postojati specifičan jezik arhitekture muzeja, nevezan za konfiguraciju prostora), o načinima na koji objekati muzejski predmeti funkcionišu međusobno, ili o nečemu drugom. Proučavanjima ovih pitanja bave se arhitekti, muzeolozi, istoričari umjetnosti, psiholozi, sociolozi, itd. Činjenica da se muzej kao institucija razvio relativno skoro kao i većina navedenih naučnih disciplina čini mi se

kao olakšavajuća okolnost u pristupu istraživanju, jer se nameće svijest o neophodnosti pristupa problemu „sa više strana“.

U ovom ču radu sa stanovišta muzeologije i služeći se saznanjima iz teorije arhitekture posmatrati dva vida odnosa muzej – arhitektura: ono što će u daljem tekstu nazivati *muzejskim sukobom „iznutra“* (sukob arhitekture muzeja i predmeta u muzeju) a zatim i *muzejski sukob „spolja“* (sukob posjetilaca i muzeja kao proizvoda unutrašnjeg sukoba). Iako uviđam da je ovakva podjela naivna, a imenovanje proizvoljno, zarad lakšeg mapiranja problema koji istražujem služiće se

ovom shemom. Cilj mi je da istražim specifičan način na koji se zgrada i ljudi mimoilaze u stvaranju i doživljavanju nekog muzejskog prostora.

MUZEJSKI SUKOB (IZNUTRA)

Problem o koje se dosta pisalo u okviru muzejskih studija jeste pitanje odnosa arhitekture muzeja (zgrade ili kompleksa) i predmeta koji se nalaze u njemu (kolekcija). Sakupljanje, čuvanje, izlaganje i rad sa predmetima zahtijevaju određen prostor. U počecima razvoja muzeja kao institucije nisu se još namjenski gradili muzeji (ustanove), i činilo se da bilo koji prostor dovoljno velik da primi kolekciju može obaviti tu funkciju. Porastom broja eksponata te otvaranjem muzeja za široke narodne mase i povećanjem svijesti o značaju takvih institucija došlo je do otvaranja namjenskih prostora tog tipa, što je sa sobom donijelo niz pitanja u vezu sa tim koji bi arhitektonski tip najbolje odgovarao svojoj novoj ulozi. U duhu zapadnjačke kulture, koja je naročito sklona klasifikaciji i podjelama, došlo se do pitanja koja bi *forma* odgovarala *funkciji*.¹ Pritom, zanimljivo je zapaziti da pitanje o arhitektonskom tipu koji bi odgovarao funkciji dolazi prije same definicije funkcije muzeja (dosta prije

razvoja muzeologije kao nauke); hoću reći da svijest o potrebi za jednim takvim objektom nije bila dovoljno razvijena u trenutku kada su se otvarali prvi muzeji – funkcija muzeja bila je poistovjećivana sa dostupnosti (predmeta) svima, jer su ranije isti bili dostupni isključivo eliti. Kako se muzej kao ustanova razvijao tako je postajao sve značajniji odnos prema prostoru. Sem što je bilo neophodno definisati prostore za proučavanja, upravu, izlaganja, konzervatorske radove, kao i načine na koji su oni povezani, uvidjelo se da je upravo muzejski prostor taj koji jednom predmetu daje potvrdu o njegovoj vrijednosti da bude predmetom baštinja. Prepoznata je složena interakcija predmeta i prostora: predmet biva prepoznat kao vrijedan i smiješta se u muzej koji tako dobija na vrijednosti, dok istovremeno muzejski kontekst daje vrijednost predmetu koji je iznijet iz svog prvobitnog okruženja. Ovako pojednostavljen odnos daje sliku o harmoničnoj simbiozi prostora i muzejskih predmeta; kako je onda moguće govoriti o sukobu ova dva temeljna elementa muzeja?

Problem se javlja već sa uvođenjem termina *arhitektura*. Pevzer je u uvodnoj rečenici jedne svoje knjige rekao: *A bicycle shed is a building; Lincoln Cathedral is a piece of architecture*.² Ono na šta je ciljao

jestе razлика у vrijednosti – vrijednost garaže proistiće samo iz njene utilitarne namjene, dok vrijednost katedrale uz to biva „uvećana“ i njenom umjetničkom vrijednošću koja je prepoznata. Odlika jedne *prave arhitekture*³ u odnosu na „običnu“ građevinu biće dakle njena složenost, polivalentnost. Stoga smatram da je upravo potreba da se u teoriji složenost arhitekture razbije na *funkciju, konstrukciju i umjetnički izraz* istraživače dovela do toga da insistiraju ili na funkcionalnoj ili na formalnoj strani muzejskog prostora. Tako su se stvorile dvije glavne „struje“ istraživača ovog problema: na jednoj strani su oni koji smatraju da arhitektura muzeja treba da služi samo kao instrument za ono što se obavlja u njemu (isticanje funkcionalnog), dok su na drugoj oni koji smatraju da je muzej spomenik po sebi, dakle umjetnost (isticanje formalne strane arhitekture).⁴ To naravno ne znači da oni koji ističu umjetničku vrijednost muzeja-zgrade smatraju da ga treba sasvim lišiti utilitarne svrhe i obrnuto.⁵

Ustaljena ideja o muzeju počinje pretpostavkom da ljudi dolaze u njega da vide objekte koji se u ustanovi nalaze. Sukob se sa stanovišta teoretičara prve struje javlja u trenutku kada arhitektura „pretegne“ na drugu stranu, te kada se onim što se prepoznaje pod njenim formalnim elementima naruši prvovažnost izloženih objekata. Postoji

više načina da se to učini, i sredstva ne moraju nužno biti povezana sa težnjama ka njegovanju umjetničkog izraza, ali će se u ovom radu baviti baš tim „narušavanjem“, dok će se istovremeno baviti pitanjem ne bilo koje muzejske kolekcije, već umjetničke kolekcije. Tačnije, baviću se onim što se prepoznaje kao *sukob različitih umjetnosti* (arhitektura kao umjetnost naspram izložene umjetnosti). To ne znači da smatram da jedna arhitektura snažnog umjetničkog izraza ne može oblikovati zbirke drugih vrsta niti da objekat bez umjetničkih kvaliteta neće stvarati sukob; činim to iz razloga što upravo sa tim sukobom teoretičari najviše polemišu i njemu se najviše protive.

Stručnjaci koji smatraju da je muzejski prostor prvenstveno (ako ne i jedino) instrument čija je namjena da skladišti i omogućava pristup predmetima (u ovom slučaju umjetničkim) smatraju da je svako isticanje umjetničkog u arhitekturi potiskivanje drugih umjetnosti koje su u njemu izložene. Tako se ponegje navodi da su čak i minimalistički svedene zgrade „neosporno umetnička dela koja apsorbuju druga umetnička dela“, te da „sukob koji iz toga proistiće samo u vrlo retkim prilikama može da se reši dizajnom“. To samo potvrđuje stav da osuda takve arhitekture muzeja ne potiče samo od onog što bi se očekivalo,

od njenih štrčećih, prenaglašenih tj. nefunkcionalnih „umjetničkih“ formi, već od vrijednosti koju forme sa sobom nose, a to je vrijednost koja je umjetničkog karaktera i izražava se čak i u najsvedenijim ambijentima kakve su osmišljavali Mis van der Roe (Mies van der Rohe) i Cumtor (Peter Zumthor). Dakle, problem nije (samo) „nefunkcionalna forma“ objekta, već upravo njena složenost (polivalentnost) koja je primiče drugim umjetnostima i stvara, naizgled, neku vrstu konkurenkcije.

To nas dovodi do pitanja da li prostor koji se izlaže uopšte treba da bude arhitektura? Da li bi, služeći se Pevznerovom napomenom, garaža za bicikl (u ovom slučaju ostava za muzejske predmete) zadovoljila potrebe jednog muzeja, ili čak pospiješila njegovo djelovanje? I ovog se puta moram vratiti na dosta vještačko razdvajanje forme i funkcije: čini se gotovo nemogućim stvoriti projekat koji je izuzetno funkcionalan i konstruktivno besprekoran, a da iz njega ne „proizađe“ ono što se smatra umjetničkom vrijednošću. Napor koji je potrebno uložiti da bi objekat zaista odgovorio na sve složene zahtjeve arhitekture muzeja ili bilo kog drugog prostora mora proizvesti složene efekte, koji se između ostalog mogu označiti i umjetničkim. To je sasvim ispravno uvidio i Le Korbizje (Le Corbusier) kada je u svojoj knjizi *Ka*

pravoj arhitekturiza američke silose i fabrike (za koje se, prateći koncepciju podjele, smatra da su čisto utilitarne građevine, bez umjetničkog izraza) smatrao da posjeduju vrijednost kao i bilo koja druga (prava) arhitektura, te je napisao da:

„Ne sledeći neku arhitekturalnu ideju, već jednostavno vođeni rezultatima računice (...) upotrebljavaju prvobitne elemente i, usklađujući ih prema pravilima izazivaju u nama arhitekturalne emocije...“⁷

Imajući ovo u vidu, čini se da je sav napor da se „ono umjetničko“, ili preciznije rečeno „arhitekturalno“, izdvoji od arhitekture naivan i besmislen, te da je insistiranje na arhitekturi koja nije arhitektura pogubno, čak i na primarnom nivou shvatanja muzeja kao prostora za skladištenje i izlaganje muzejskih objekata.

Da su predmeti primarni za muzej objašnjava se time što muzejski prostor postoji zbog predmeta, a ne obrnuto. U svakom konkretnom slučaju projektovanja muzejske zgrade polazi se od toga da postoji neka kolekcija ili skup kolekcija koje je neophodno negdje smjestiti; otuda se angažuje arhitekta ili tim arhitekata da projektuje prostor u skladu sa potrebama muzeja u najširem smislu. Dakle, konkretan muzej proističe

iz više-manje konkretnih potreba,⁸ te se u tom slučaju može razumjeti računanje na primarnost objekata koji se izlažu. Međutim, i taj odnos je složeniji nego što se na prvi pogled čini. Uopšteno govoreći, ideja sakupljanja je oduvijek povezivana sa idejom prostora. Tek smiještanjem u ograničen prostor postaje jasno da postoji neki skup, neka grupa, neka kolekcija. Tek stvaranjem pregradnih zidova, polica, tavanica i stubova postoji mogućnost jasnog uočavanja predmeta i njihovih odnosa. Kada to kažem ne znači da mislim da je nemoguće uspostaviti skupove i grupe predmeta bez nekog spoljašnjeg okvira koji će ih izdvojiti ili naglasiti; svakako da je samim odnosima između predmeta (razdaljinom, preklapanjem, i dr) moguće ukazati na njihovu povezanost ili razdvojenost. U tom slučaju, međutim, predmet je istovremeno i predmet posmatranja i onaj predmet koji određuje način posmatranja; on je i ono što se izdvaja i ono što izdvaja (omeđuje), što ometa i nezavisno posmatranje predmeta i, paradoksalno, uočavanja odnosa među njima. Hoću reći da predmeti u svom fizičkom smislu dobijaju mogućnost da se predstave i dobiju značenje tek kada se smjeste u prostor koji im to (fizički) omogućava.⁹ Naivno rečeno, predmetima je neophodna zgrada više nego zgradi predmeti. Pritom, treba se još jednom osvrnuti na sam proces muzealizacije: muzej je sada prije svega *simbol* ustanove koja baštini *vrijedne* predmete, te koji

zahvaljujući tome smiještanjem predmeta u svoj prostor daje potvrdu o značaju istog. Međuzavisni odnos muzeja-arhitekture i muzeja-zbirke je u okviru našeg koncepta muzeja toliko kompleksan da je gotovo nemoguće govoriti o jednom bez drugog, ili davati prednost jednom ispred drugog.

MUZEJSKI SUKOB (SPOLJA)

Drugi nivo sukoba koji se dešava u muzeju jeste sukob posjetilaca i postavke u muzeju, odnosno sukob muzeja kao ustanove sa svim svojim elementima i posjetilaca jedne takve ustanove. Za potrebe ovog rada razmatraću odnos muzejske postavke u prostoru i posjetioca koji je prisiljen (uglavnom nesvesno) da predmete razumije u nametnutom okviru, tj. kako se nešto što kustos nameće u interakciji predmeta i prostora (*sukob iznutra*) pretvara u nešto što se bespogovorno usvaja, u nešto što se prividno usvaja ali zapravo ostaje na nivou sukoba, ili u nešto što postaje otvoren sukob. Da bih se nadovezala na prethodni dio teksta, ponovo ću se isključivo baviti muzejom koji izlaže zbirke umjetnosti.

O ulogama muzeja dosta je pisano, ali se uglavnom ističu dvije koje se nerijetko postavljaju jedna naspram druge. Muzeji bi u odnosu na te dvije uloge bili „prvenstveno institucije onog vidljivog, u kojima su predmeti različitih vrsta izloženi za gledanje“, ali se mogu sagledati i kao mesta gdje „posetioci muzeja treba da vide, razumeju, i izvedu građanske lekcije koje postoje u takvim rasporedima“.¹⁰ Dakle, muzeji su shvatani ili kao mesta čistog estetskog sagledavanja i promišljanja (ono što Dž. K. Dana naziva „muzej zurenja“, te koncept potom kritikuje), ili kao mjesto koje može ponuditi „građanske lekcije“ i zadovoljiti radoznalost u rasponu od ozbiljnih didaktičkih poduhvata do „hljeba i igara“. Danas je uglavnom prihvaćeno da muzej objedinjuje obje ove funkcije uz neke druge. Primarni fokus mog interesovanja biće komunikacijski procesi između posjetilaca i predmeta u muzeju, i to onaj aspekt procesa koji ukazuje na to da su ti procesi:

„... propraćeni izborom predmeta i praprtnih informacija koje u stvorenom kontekstu kanaliziraju pažnju i interes posjetitelja; drugim riječima, *oni su na svojevrstan način ideologizirani.*“¹¹

Najveća zabluda o muzeju je ta da je on „neutralan“ teren u koji se predmeti smještaju lišeni konteksta da bi se njihova vrijednost po sebi tako najbolje uvidjela, ili

se grupišu u zbirke po sličnosti, opet u cilju isticanja neke specifične vrijednosti. Međutim, čak i muzeji koji i dalje zadržavaju izgled i koncept „bijele kutije“ i podržavaju princip razdvajanja zbirki po devetnaestovijekovnim načelima, htjeli to ili ne, ulaze u sukob sa posjetiocima. Selekcijom predmeta koji su prikazani nameću im svoje vrijednosne sudove (nije sporno jesu li ti sudovi zaista „validni“ već to što se nešto nameće kao jedina istina); rasporedom predmeta u prostoru nameću im ugao posmatranja istih (i fizički i idejni); stvaranjem muzeja za posebne ciljne grupe i rasporedom prostorija utiču na to koje će zbirke biti najviše posjećene i od strane koga, koliko često će se posjetioc sretati i slično, o čemu svjedoči sve češće primjenjivanje rezultata *prostorne sintakse* u osmišljavanju funkcionalisanja prostora muzeja.

Posjetilac na sve ovo može različito reagovati. Vjerovatno je najčešći slučaj taj u kome on nekritički prihvata sve što mu muzej nudi, na način na koji mu nudi. Nametanje tj. sukob biva eliminiran, a jednostranost viđenja prihvaćena. Muzejsko iskustvo postaje iskustvo ulaženja u dogmu. Iz tog razloga smatram da je upravo ono što sam nazivala sukobom u ovom i prethodnom dijelu jedno od najvrijednijih mogućnosti muzeja: različiti uglovi posmatranja, svijest o tome, kritika, protivrječnost. To je neophodan odgovor posjetioca

na nepisane zahtjeve muzeja, od kojih je nimalo naivan onaj koji Maroević saopštava na sledeći način:

Posjetitelj koji dolazi na izložbu mora isto tako posjedovati određene osobine poput otvorenosti, izraženog zanimanja, znanja i sposobnosti praćenja izloženog sadržaja, mora imati oblikovano ili barem naznačeno stanovište prema stvarima čije poruke želi konzumirati.¹²

Muzejske ustanove danas uglavnom djeluju kao da su nesvjesne sopstvene subjektivnosti odabira predmeta tj. vrijednosti i njihovog prezentovanja. Samim tim od posjetilaca traže ne samo otvorenost, već i svako odsustvo sumnje te razne sposobnosti u službi pokornosti (vodeći se, ukoliko zaista vjeruju u absolutnu ispravnost svojih sudova, parolom „zarad njihovog boljeg razumijevanja“). Time svaku sumnju i mogući sukob svode na sumnju posjetioca u svoje sposobnosti: jer ga ne interesuje nešto što bi očigledno apriori trebalo da ga interesuje, jer ne razumije nešto što bi trebalo da razumije, ili jer jednostavno ne zna dovoljno dobro da posmatra.

Ponovo ću naglasiti da je taj proces svojevrsne ideologizacije zapravo kreativni čin i neophodna etapa svakog proučavanja i prezentovanja eksponata koji teže da ne bude puka proizvoljnost,

predmeti na gomili. Jedna izložba, jedna stalna postavka, jedan efemerni spektakl – sve to zahtijeva promišljenost koja uvijek u svojoj osnovi nosi subjektivni sud. To je subjektivnost različita od proizvoljnosti: ona proističe iz iskustva, iz poznавanja materije, pa i od talenta. Međutim, umjesto da se ta subjektivnost naglašava, ona se nerijetko maskira, znanje i osjećaj koji postavke treba da proizvedu se uzimaju za konačne, jedne, a svako odstupanje se shvata kao nenaučnost, te se da do „greške“ ne bi došlo od posjetilaca i zahtijevaju „određene osobine“. Odbijanje saradnje vodi do sukoba koji se može manifestovati na više načina, ali ću ja istaći odnos u kome je sukob između ustanove i posjetioca dostigao svoj maksimum – to je odnos u kome je posjetilac potpuno nezainteresovan za muzejske predmete. To može zvučati kao paradoks, ali pošto muzej traži potvrdu za svoje postavke, pošto traži gore precizirano sudjelovanje ili puko gledanje, pošto zahtijeva povratnu reakciju, vrhunac sukoba biće posjetiočeva indiferentnost. To nije rijedak slučaj, mada se mora priznati da su djeca ta kod kojih se ovakva reakcija najčešće javlja, što je posebno zanimljivo i nameće se kao tema za sebe. Ova vrsta sukoba je, međutim, beskorisna skoro kao i ulaženje u muzejsku dogmu. Ako je u prvom slučaju izgubljena svaka mogućnost koja dolazi sa uviđanjem i radom na višeznačnosti predmeta i njihovih odnosa, kao i odnosa sa prostorom, u ovom slučaju je jedina

dobit eventualno preispitivanje rada ustanove, što dogma rijetko dozvoljava.

Vraćajući se na prethodno poglavlje, smatram da je važno napomenuti da nisu kustoska interpretacija (usmena, pismena) ili odabir predmeta jedini načini za usmjeravanje pažnje posjetilaca i određivanje toka njihovih pogleda i zaključaka. Upravo razmještanjem predmeta u prostoru može se stvoriti dinamika neophodna da se nešto saopšti ili prečuti, da se izazove željena reakcija. Dobar primjer je muzej Kastelvecchio (Castelvecchio) u Veroni, projekt arhitekta Karla Skarpe (Carlo Scarpa). Raspoređivanjem skulptura u prostor tako da su u interakciji jedna sa drugom, i to tako da interakcija nije sasvim očigledna na prvi pogled već se otkriva kretanjem, prostor je

„ne samo gradio šeme susreta posetilaca, već je podržavao i *polje zajedničke svesnosti* koje je ishodilo iz zajedničkog prisustva posetilaca i statua.“¹³

Arhitekta je i sam učestvovao u rasporedu statua u prostoru, pa je time nivo svjesnog „manipulisanja“ posmatračima kroz spoj arhitekture i muzejskih predmeta dostigao svoj vrhunac; posmatrač teško da može posmatrati statue odvojeno jednu od

druge, i teško da može biti nesvestan da su i on i ostali posmatrači zajedno dio muzejske igre. Upravo ovakvom saradnjom arhitekture muzeja i predmeta umuzeju(dakle, prevazilaženjem odnosno naglašavanjem i „slavljenjem“ *sukoba iznutra*) i *sukob spolja* se maksimalizuje ili minimalizuje. Do minimalizovanja sukoba sa posjetiocem dolazi ako ovaj Skarpinu zamisao doživi kao izuzetno, neponovljivo muzejsko iskustvo, upravo zahvaljujući takvom upravljanju prostorom. Međutim, to isto tako može odvesti u jednoivalentno čitanje predmeta, ukoliko posjetilac nije svjestan ovakve „manipulacije“, ili se sukob maksimalizuje ako posjetilac postane svjestan toga. U ovoj situaciji bi dobro rješenje bila upotreba novih medija, sposobnih da virtualno prikažu i nezavisne objekte i omoguće njihovo zasebno, detaljnije posmatranje. Konačno, to je situacija gdje bi i kopije mogle da učestvuju u stvaranju višestruke slike o jednom te istom predmetu poigravajući se različitim kontekstima koji bi mogli da uključe i druga čula sem čula vida.

Takva postavka bila bi priznanje da ne postoji jedna jedina istina o načinu na koji treba sagledati izložene predmete, priznanje koje je muzejima i posjetiocima muzeja i više nego potrebno. Čini mi se da je upravo polje konflikta ono u kome savremeni muzej može ostvariti svoj najveći potencijal.

-
- 1 Ovdje želim skrenuti pažnju na problematiku dosta isključive podjelu na formu i funkciju u arhitekturi, bez obzira na to što je cilj takve podjele lakši pristup istraživanju i definisanje specifičnosti arhitekturnog.
- 2 Pevsner 1945: 16.
- 3 Služeći se Pevznerovom i sličnim definicijama arhitekture pleonazam je pisati *prava arhitektura*. Ipak, pošto je u svakodnevnom govoru ustaljeno da se svako građenje zove arhitekturom, i pošto je ponekad teško odrediti razlike, na ovom mjestu naglašavam da mislim na arhitekturu u pevznerovskom smislu.
- 4 Gibelhauzen 2014: 325-353.
- 5 Zanimljiva je anegdota o komentaru arhitekte Dž. Stirlinga na otvaranju muzeja koji je projektovao u Štutgartu, o tome kako bi građevina „ispala čak i bolje da nije tih dosadnih slika koje nekako treba smestiti u nju“.
- 6 Lampunjani 2014: 373.
- 7 Le Korbizje 2014: 20.
- 8 Računa se na smještanje zaliha muzeja, osoblja, ulaza, prostorija za rad... Ali se prostor za stalne postavke uglavnom ostavlja „neutralnim“, što je pravilo za prostore namijenjene privremenim postavkama. Iz toga proističe sukob o kome će detaljnije govoriti u sledećem poglavlju.
- 9 Zanimljivo je uočiti da je upravo ovo tačka oslonca i kritičara koji se bore protiv „nametljivosti“ samog prostora. Međutim, oni uglavnom previđaju složenost ovakvog odnosa i skloni su davanju predmetima apriori značenje naivno vjerujući u mogućnost neutralnosti prostora.
- 10 Benet 2014: 379-404.
- 11 Maroević 1993: 103.
- 12 Maroević 1993: 200.
- 13 Hilijer, Corci 2014: 424.

LITERATURA

Benet (2014): Benet T, Građansko viđenje: muzeji i organizacija posmatranja, uVodič kroz muzejske studije, prir. Mekdonald Š, 379-404.

Corci, Hilijer (2014): Corci K, Hilijer B, Prostorna sintaksa: jezik muzejskog prostora, uVodič kroz muzejske studije, prir. Mekdonald Š, 405-432.

Gibelhauzen (2014): Gibelhauzen M, Arhitektura muzeja: kratak istorijat, uVodič kroz muzejske studije, prir. Mekdonald Š, 321-455.

Lampunjani (2014): Lampinjani V. M, Uvid vs. Razonoda: neuvremenjena razmišljanja o arhitekturi muzeja umetnosti XX veka, u Vodič kroz muzejske studije, prir. Mekdonald Š, 355-378.

Le Korbizje (2014): Le Korbizje, *Ka pravoj arhitekturi*, Beograd: Građevinska knjiga.

Maroević (1993): Maroević, I. *Uvod u muzeologiju*. Zagreb: Zavod za informacijske studije.

Pevsner (1945): Pevsner, N. *An Outline of European Architecture*. London: Pelican book.

MUSEUM, ARCHITECTURE, PEOPLE: A CONFLICT ZONE

(De)contextualization is the core of museum activity. Ideology and manipulation, therefore, take a huge part of museum's everyday work. This is not a problem at all, as long as the institution makes space for introduction of those variabilities to visitors (consumers of their directions towards museum pieces). Many conflicts arise while preparing *what* is going to be seen and *how* is it going to be seen; the problem of dealing with pieces starts with a place of the exhibition. As long as we operate with the strict division between *form* and *function* in architecture, museum buildings will be seen as mere utility or as pieces of art that tend to compete with objects inside. That "inner conflict" (between museum pieces and museum building) is still obvious at the "outer conflict" between people and museums in their complexity. Expectations that arise from both sides are showing that neither visitors nor curators know how to deal with such contradictions: is the museum place where objects are exhibited because of their value, or those objects gain their value by being put in that special place? The illusion of museum as symbiotic place in which buildings, people and objects work together in harmony is that of a dogma; admitting that it is not, thus exposing its contradictions and conflicts, is the starting point for making a museum part of the future.

kettydjo@yahoo.com

VIZUELIZACIJA I INTERPRETACIJA BAŠTINE U (KOMERCIJALNIM) VIDEO-IGRAMA

TAMARA OMERović

student master studija

Odeljenje za istoriju umetnosti

Filozofski fakultet

Univerzitet u Beogradu

U radu se video-igre tumače kao novi medij podoban za umetničko izražavanje, kao i za interpretaciju kulturnog nasleđa. Jedinstvenost medija izražava se kako u stvaralačkoj slobodi autora tako i u mogućnosti igrača da samostalno učestvuje u oblikovanju dela. Doživljaj igrača determinisan je njegovim izborom i ličnim preferencijama u vezi sa načinom na koji će prolaziti kroz strukturu rada i u tom smislu, on je uvek kokreator dela. Video-igre su koncipirane tako da svakom igraču pri igranju pružaju jedinstveno iskustvo, u kojoj igrač, kao kokreator dela, svojim učestvovanjem nadgrađuje radnju same igre. Postoji mogućnost međusobnog uticaja igrača jednih na druge što vodi ka stvaranju jedinstvene zajednice, osobenog doživljaja i tumačenja radnje i samim tim, stvaranja osobene vrste nasleđa.

Prošlost u video-igrama predstavlja jedan od glavnih izvora inspiracije za stvaranje dela. Prošlost se može vizualizovati kroz realističan prikaz određene istorijske epohe ili se njom može manipulisati u smislu njenog osavremenjivanja, izvrgavanja istorijskih događaja, stvaranja alternativnih vremenskih linija, ili izvlačenja određenih društvenih i kulturnih elemenata i fenomena koji se koriste za konstituisanje jedinstvenog fiktivnog sveta. Pored navedenog, autori i kreatori video-igara mogu subjektivnim doživljajem interpretirati prošlost. Ovakvom upotrebom, sagledavanjem i poimanjem prošlosti, video-igre postaju podobne za aktivno proživljavanje određenog kulturnog nasleđa, ali i stvaranje individualnog nasleđa.

Ključne reči: video-igre, baština, virtuelno nasleđe, reprezentacija, interpretacija, prošlost

UVOD: BAŠTINA VIDEO-IGARA

Napredak u kompjuterskoj tehnologiji u poslednjih nekoliko decenija je obezbedio sredstva pomoću kojih čovek, kao stvaralac, može da iskoristi savremene medije, uključujući i video-igre, za konstruisanje i prezentaciju baštine. Video-igre, osim što su zasnovane na istoriji, takođe se mogu bazirati i na mitologiji, legendama, književnosti, filmu, i različitim kulturnim i društvenim fenomenima. Često se u video-igramama svi navedeni izvori inspiracije kombinuju i preklapaju, stvarajući novo i originalno delo. Video-igre, osim što postaju prenosnik pamćenja i predstavljaju medij koji potencijalno može edukovati korisnika, mogu predstavljati i svojevrsni oblik dokumenta o vremenu u kome nastaju jer pružaju uvid u aktuelne društvene probleme i fenomene i neretko ih kritikuju. Istraživači koji se bave vizuelizacijom kulturnog nasleđa u video-igramama ga definišu pre svega kao virtuelno nasleđe. Virtuelno nasleđe se definije kao praksa kreiranja virtuelnih prostora i predela koji su prožeti ili inspirisani realnim kulturnim nasleđem i koji se kao takvi prezentuju drugima u svom digitalnom obliku.¹ U okviru

heritoloških studija, pažnja se posvećuje istraživanju prednosti koje video-igre potencijalno mogu imati u očuvanju baštine. Prednosti se najpre uočavaju u rekreiranju i rekonstrukciji arheoloških nalazišta, potom u učenju istorije, jezika i boljeg upoznavanja sa nematerijalnom baštinom kao što su lokalni običaji, tipičan način ponašanja u skladu sa konvencijama određene epohe i slično.² U zavisnosti od toga ko kreira jednu video-igu, kulturno nasleđe može biti njen glavni objekat ili samo pozadina koja će poslužiti da kreira prostor u njenom samostalnom virtualnom svetu. Pojedine igre mogu biti dizajnirane tako da budu prijemčive velikoj publici ili se mogu fokusirati na određenu ciljnu grupu. Kako bi obuhvatili vizuelizaciju i interpretaciju baštine u video-igramama bez obzira na njene brojne žanrove, najbolje je podeliti ih na komercijalne video-igre (entertainment games, commercial video games) i „ozbiljne“ ili primenjene video-igre (serious games, applied games, edutainment games).³ U okviru primenjenih video-igara, javljaju se i njene podvrste i kulturno orijentisani modovi koji su kreirani od strane zajednice igrača.

VIDEO-IGRE KAO OZBILJNE TJ. PRIMENJENE VIDEO-IGRE

Komercijalne video-igre i njihov specifičan način prezentacije kulturnog nasleđa doveo je do razvoja takozvanih ozbiljnih ili primenjenih video-igara koje su kreirane prvenstveno radi edukacije korisnika. Pridve ozbiljne ili primenjene se koristi kako bi ih jasno odvojio od komercijalnih video-igara i naznačio njihovu upotrebu u industriji ili oblastima poput obrazovanja, zdravstvene zaštite, upravljanja vanrednim situacijama, urbanizmu, inženjeringu i politici. Primjenjene igre se ne koriste samo u pedagoške svrhe već i kao sredstvo za usavršavanje određenih veština, na primer u vojsci ili medicini (simulacija letenja, medicinske simulacije operacija) i kao sredstvo dokumentacije. Ovakve video-igre su kreirane za lokalno tržište. Iako je njihov fokus pre svega na edukaciji, a ne na zabavi, one ipak teže da budu prijatne i u neku ruku zabavne. U ovakvim video-igramama, virtualno nasleđe je prikazano u potpunosti verodostojno.

Kao podvrsta primenjenih video-igara, javljaju se kulturocentrične video-igre. Ova kategorija zapravo predstavlja primenjene video-igre koje

imitiraju komercijalne. Ovakve video-igre se bave vernom prezentacijom baštine i mogućnošću njenog virtuelnog istraživanja. Međutim za razliku od klasičnih primenjenih video-igara koje se više mogu definisati kao simulacije, ova kategorija kombinuje određene aspekte iz komercijalnih video-igri (veća interaktivnost, postojanje zadataka koje bi trebalo rešiti, naracija koja se prati i slično – prosto rečeno, teži da zadrži interesovanje igrača), dok je u isto vreme fokusirana na prezentaciju bogatog kulturnog sadržaja i na edukaciju korisnika. Zbog ograničenog budžeta, i ova kategorija mora da se zadovolji plasiranjem na lokalno tržište i manju publiku. Zbog budžetskog ograničenja, u njima je često kulturno nasleđe prikazano površno, u nekim slučajevima površnije nego u komercijalnim video-igramama.

Svaka video-igra do određene mere može biti modifikovana od strane igrača. Te modifikacije se nazivaju igračkim modovima (*game mods*). Određene video-igre dozvoljavaju implementaciju potpuno novih scenarija u svoje delo, dok druge dozvoljavaju inkorporaciju novih likova, okruženja, mapa, pa čak i pravila igre. Zajednica igrača koja se formira oko svake video-igre na online forumima ili sličnim mestima pogodnim za diskusiju velikog broja ljudi tj. korisnika određenih video-igara,

dogovora se na koji način bi potencijalno mogli modifikovati igru u zajedničku korist. Majevski (Majewski) definiše ovo kao PAS prostor ili *passionate affinity space*, tj. prostor u kome igrači prikupljaju vredne informacije o igri i koriste svoje veštine (dizajnerske, animatorske, crtačke, programerske i druge) kako bi zajedno kreativno delovali i stvorili nešto novo čime bi doprineli poboljšanju užitka u igranju igre. PAS predstavlja online skladište znanja o nekoj igri⁴ i vremenom dovodi do razvitka modova. Modovi se uvek razvijaju u skladu sa interesovanjem igrača i tako nastaju i kulturno orijentisane adaptacije igara.⁵

Dobar primer kulturno orijentisane adaptacije komercijalne video-igre je mod za *Grand Theft Auto: San Andreas* (*Rockstar Games 2004*), pod nazivom *GTA San Andreas mod Srbija*. Ovim modom, igrači su adaptirali postojeće okruženje u igri tako da nalikuje Srbiji. Umesto tipičnih američkih automobila, igrači sada mogu voziti automobile tipične za srpsko podneblje (Golf 2, Lada Niva, Yastava 101). Glavne kriminalne grupe sada nose dresove Zvezde i Partizana, FK Zemun, OFK Belgrade, Obilića i Vojvodine. Izmenjeni su grafiti i bilbordi u gradu tako da odgovaraju tadašnjim aktuelnim grafitima i reklamama (u vreme pravljenja moda 2013. godine). Umesto dolara, koristi se evro, mogu se videti

srpske uniforme vojske i policije, a glavne institucije kao što su policijska stanica, bolnica, vojna baza, vatrogasna stanica i slično takođe dobijaju srpska obeležja. Umesto znaka "Welcome to las Venturas", igrače sada dočekuje znak „Dobrodosli u Beograd“. U gradu postoji „SPORT Caffe“, C market, salon automobila Zastava Kragujevac i Meridian kladionice.⁶

PET DIMENZIJA REPREZENTACIJE KULTURNOG NASLEĐA

U video-igramama, istraživači Madžed S. Balejla (Majed S. Balela) i Mandi Daren (Mundy Darren), prepoznaju pet dimenzija kulturnog nasleđa. Dimenzije su definisane kao kulturna apropijacija, holivudizacija ili ulepšavanje baštine u video-igramama, selektivnost, vizuelizacija uslovljena mehanikom igre i dizajnom, i ideološka ograničenja.⁷

1. Kulturna apropijacija: Dizajneri video-igara iz određenih razloga, (tehničko-tehnološka ograničenja, estetski razlozi, manjak znanja i slično) ne prezentuju sve važne elemente baštine na određenom prostoru koji modeluju. U pojedinim slučajevima, kulturno nasleđe

se sa određenih lokacija izmešta iz sopstvene realnosti i smešta u zajednički prostor koji onda simbolično treba da predstavlja određenu naciju i kulturu u određenom istorijskom trenutku.⁸

2. Holivudizacija i ulepšavanje kulturnog nasleđa (Hollywoodisation and beautification of cultural heritage):

U svim komercijalnim, popularnim video-igramama se u određenoj meri prošlost i baština ulepšavaju. M. S. Balejla i M. Daren to nazivaju *holivudizacijom* video-igara, što podrazumeva ulepšavanje sredine, karaktera, lokacija i priče u holivudskom stilu radi boljeg plasiranja finalnog proizvoda na tržiste, kao i bolje zarade.⁹ Video-igre se onda tumače kao visoko estetizovani medij u kojem se određeni aspekti realnosti (zajedno sa elementima kulturnog nasleđa) stilizuju tako da što više obuzmu igrača i uvedu ga u priču (*gameplay*), obezbeđujući razloge zbog kojih će on u svakom trenutku biti i ostati zainteresovan za igru. Zbog ovih razloga, dizajneri su nekad ograničeni u vernom kreiranju ili oživljavanju baštine u video-igramama u okviru *gameplay-a*. Na primer, kad je u pitanju jezik u igri, lakše je koristiti engleski ili druge svetske jezike koje će razumeti veliki broj ljudi, nego obezbediti autentičan jezik koji potencijalno može zbuniti i odbiti veliki broj igrača. Međutim, autentičan jezik u

igri se iskazuje tako što su imena likova, gradova, regionala i slično inspirisana jezikom naroda čija se kultura preuzima ili na čiju se kulturu referiše. Dobri primjeri koji to pokazuju su *Skyrim* ili *Assassin's Creed*. Na primer, u *Skyrim-u* se koristi engleski jezik, ali postoji izmišljeni jezik zmajeva koji referiše na skandinavske jezike.

Omogućavajući laku identifikaciju igrača sa avatarom kojeg kontroliše, lakše je premostiti jaz između realnog ja i virtuelnog ja u igri što dovodi do potpune iluzije stvarnosti i fizičke uklopljenosti u sliku od 360 stepeni. S druge strane, izgled pojedinih arhitektonskih elemenata u video-igramama je ponekad uslovljen i mehanikom same igre, a ne estetskim razlozima.¹⁰ U igri *Assassins Creed I*, minareti su dizajnirani na takav način da omoguće igraču da se lako popne na njih - i zbog toga nisu u potpunosti verno prikazani.

U igrama postoji i satiričan prikaz ovog fenomena, kao preispitivanje (najčešće Američkih) vrednosti ili (samo) kritika društva. U pojedinim video-igramama, kao što su *Just Cause* (Square Enix, Eidos Interactive 2006–2015), *Grand Theft Auto* (Rockstar Games 1997–2013) i *Saint's Row* (THQ 2006–2013, Deep Silver 2013–2015), ismeva se kult holivudskog filmskog akcionog heroja na osoben način. Ubacivanjem sarkastičnih

rečenica, scena i radnji, ismevaju se klasični američki stereotipi kontruisani od strane holivudske kulture, kao i aktuelni potrošački mentalitet. Ovo je važno jer pokazuje da industrija video-igara i sama prepozna ovaj problem koje dizajnere može ograničiti u njihovoj slobodi kreiranja, jer se samim ubacivanjem holivudskim stereotipima postiže lakša komercijalizacija i popularizacija igre. *GTA V* (Rockstar Games 2013), koja je i sama komercijalna video-igra, na satiričan način krije samu sebe i ostale komercijalne video-igre, te se igra *Righteous Slaughter 7* reklamira kao *the realistic art of contemporary killing*.

3. Selektivnost: Svaka igracka platforma ima određene ograničenosti u performansu koliko god da je tehnološki napredna. Na primer, uvek postoji problem razmere realnog i virtuelnog prostora ako se igra dizajnira na podobije određenog kulturno-istorijskog prostora. Što je svet u video-igri veći, to će veći izazov biti za igrača da ga savlada i dođe do pojedinih lokacija. Zbog ovakve ograničenosti u prostoru, kreatori se moraju i ograničiti na određeni broj kulturno-istorijskih artefakata koje će ukomponovati u igru. Zato se većina video-igara fokusira na vizuelizovanje reprezentativne baštine koja je dovoljna da evocira duh određene istorijske epohe i njenog vremena i prostora.

4. Dizajnerska pravila koja se tiču mehanike igre: Svi elementi video-igre se dizajniraju u odnosu na njenu mehaniku. Mehanika igre podrazumeva način na koji će dizajnirani objekti u prostoru međusobno delovati. Mehanika igre je ključna za konstruisanje karaktera, sredine i narativa u igri. Na primer, odeća glavnog heroja se dizajnira tako da bude autentična, ali i da omogući lakše kretanje kroz fiktivni prostor igre.¹¹

5. Ideološka ograničenja: Sve komercijalne video-igre karakteriše promovisanje vrednosti zapadnog neoliberalnog kapitalističkog društva. Nijedna video-igra kreirana od strane afirmisanih izdavača, neće veličati ideologiju koja preispituje i kritikuje zapadne vrednosti. Na primer, ukoliko je radnja igre smeštena u period Drugog svetskog rata, heroj nikada neće biti vojnik crvene armije, uprkos tome što je ključne bitke sa Nemcima vodio Sovjetski Savez. U igri *Battlefield I*, radnja je smeštena na glavnim bojnim poljima Prvog svetskog rata zapadnog fronta. Zbog nezadovoljstva određenog broja publike, autori su kreirali DLC (*downloadable content*) za istočni front. Čak i u ranije pomenutim satiričnim video-igramama, postoje određene ideološke granice. Kritika nikad ne prelazi u jasni politički aktivizam. Ako bismo video-igre pokušali da definišemo kao savremena umetnička dela, ovo može

predstavljati problem, jer su savremena umetnička dela po pravilu najčešće politički akitvna.

grupa i društvene veze koje se namerno okružuju misterijom ili prerušavanjem naglašavaju svoju izuzetnost u odnosu na ostali svet”.¹³

IGRA KAO OSNOVA KULTURE

Johan Hujzinga (Johan Huizinga) u svojoj knjizi *Homo Ludens* iznosi razrađenu teoriju (kulturološke prirode) o igri i postavlja je kao osnovni kulturni obrazac. Preko igara koje nastaju u određenom društvu u određenom trenutku, on smatra da se može objasniti čitav nastanak jedne kulture. U svom delu, opisuje različite oblike igre kao i njihova moguća značenja u ratu, jeziku, pravu, znanju, kulturi, filozofiji. Svojom teorijom, igre značajno približava polju društva i kulture. Takođe smatra da je jedna od osobina igre to da je duboko ukorenjena u estetskom.¹²

J. Hujzinga definiše igru na sledeći način:

„Ukratko, u pogledu forme, igra se može definisati kao slobodna akcija koju prihvatamo kao fiktivnu i izdvojenu od svakodnevnog života, sposobnu, međutim, da potpuno obuzme igrača; to je aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i koristi; koja se odvija u namerno ograničenom vremenu i prostoru, podstičući u životu odnose između

Rože Kajoa (Roger Caillois) posmatra igru kao fenomen sa sociološkog aspekta. Igre smatra važnim društvenim obrascem koji ima sposobnost da sumira jednu čitavu civilizaciju i društvo unutar nje. Igru takođe smatra slobodnom aktivnošću koja je pre svega izdvojena, neizvesna, neproduktivna, fiktivna i odvija se po određenim pravilima.¹⁴ Kajoa vrši klasifikaciju igara na četiri glavne kategorije. Te kategorije su *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx*. U *agon* spadaju takmičenja poput sportskih takmičenja ili šaha. *Alea* podrazumeva igre na sreću poput ruleta, lutrije i kocke. *Mimicry* podrazumeva igru igranja uloga ili prerušavanja (nalik scenskim umetnostima), dok *ilinx* predstavlja igre koje uključuju zanos, poput plesa, hoda po konopcu ili vrteške.

Hujzinga i Kajoa igre definišu pre svega kao slobodnu, dobrovoljnu radnju, kao utočište od rada i bekstvo od realnosti. Po istraživanjima ovih autora, igre takođe uvek imaju autonomno vreme i prostor u koga igrač zalazi onda kada ima potrebu da se razonodi ili da se oseća bezbrižnim. Prilikom igranja današnjih (video) igri

i dalje postoji želja za razonodom, odmorom i zabavom, Međutim, video-igre osim zabave obezbeđuju i nove prostore društvenosti, a njihovi svetovi, osim prostora u kome se igrač može razonoditi, predstavljaju i prostor u kome postoji ili se reflektuje savremena realnost, kao i složeni društveni, ekonomski i kulturni odnosi. Prostor u video-igramama nije strogo autonoman kao u likovnim umetnostima, već je više simuliran, jer je simulacija ključni kriterijum za autentično predstavljanje određenih društvenih, političkih i ekonomskih odnosa iz realnog sveta. Video-igre jesu prostorno izmeštene od realnosti u najbukvalnijem smislu, jer se uranjanje u virtuelni svet odigrava u izdvojenom virtuelnom prostoru koji se generiše na ekranu. Međutim, prostor video-igre je retko kad odvojen od društvene realnosti. Naprotiv, on se preliva u kulturni prostor i postaje predmet moralnih kritika, umetničkog i političkog delovanja.¹⁵

Postojanje pravila u svakoj video-igri je ključno, jer koliko god da u tom prostoru postoji slobode i alternativnih rešenja i ishoda, igra je programirana, i samim tim, uvek je određena (ili ograničena) mogućnostima programskog jezika koji se koristi. Ideja o uspostavljanju, stvaranju ili oživljavanju društvenih veza prilikom igranja igre je takođe značajna za

video-igre jer one uvek prepostavljaju neku zajednicu igrača, pogotovo kada se govori o *online multiplayer* igrama. Video-igre se uvek ugledaju na određene kulturne, istorijske, političke, društvene, ekonomski koncepte, fenomene i prakse, i prema njima se konstruišu virtuelni svetovi. S obzirom na to da danas mnogi igrači zarađuju novac igrajući video-igre (*e-sport*), one se više ne mogu smatrati dobrovoljnom aktivnošću izvan sfere korisnog.¹⁶

Vreme u video-igramama je autonomno, ali nije izuzeto od realnog toka vremena. Ono je dualno, jer pored svog unutrašnjeg vremena, zahvata i realno vreme koje igrač provodi pred ekranom. Čitav prostor se može posmatrati kao metafora određene ideološke strukture, konstruisana na takav način da predstavlja samostalnu upadicu autora, tj. prigovor na savremenu društvenu situaciju. Takođe se može smatrati i vrstom izjašnjenja autora, ali i igrača (kroz odluke koje se donose kroz igru i konstruisanje modova) o izvesnoj situaciji iz oblasti društvenog, ekonomskog i političkog života. Kroz igranje igre se uvek otkrivaju i lična moralna opredeljenja igrača.

Estetska razmatranja igre i njene relacije sa umetnošću mogu dati umetnički legitimitet video-igramama, ali je osnovni problem u tome što se

igra ne posmatra kao umetnost, već obrnuto, umetnost se posmatra kao igra. Međutim, dugoročno ukazivanje na preplitanje ova dva područja i te kako nije nevažno ili zanemarljivo.

UPOTREBA PROŠLOSTI U VIDEO-IGRAMA PRIKAZANA NA REPREZENTATIVNIM PRIMERIMA

Svaka prezentacija i upotreba baštine u video-igramama podrazumeva konstrukciju određenih aspekata realnosti poput ljudi, objekata, prostora, događaja, kulturnih identiteta ili određenih apstraktnih koncepata (koncepti identiteta, potrošačke kulture i potrošačkog identiteta, politički i nacionalni problemi i pitanja, koncept patriotism, koncept neprijatelja ili „onog drugog“ i slično).

Ta reprezentacija se vrši davanjem značenja određenim virtuelnim elementima u kojima mi prepoznajemo predmete materijalne ili nematerijalne baštine. Prezentacija kulturnog nasleđa u video-igramama se vrši kroz slike, film, zvuk, narative, dizajn likova i slično. Prošlost i baština mogu biti prikazani verodostojno ili adaptiranjem istorijskih činjenica i događaja na načine pogodne za inkorporaciju u radnju igre i njen glavni tok.

Kulturu jednog naroda je teško predstaviti u potpunosti kroz jedan medij jer ona uključuje znanje, verovanja, običaje, umetnost, zakone i sve ostale navike i sposobnosti čoveka koje je on stekao kao član jedne zajednice u određenom istorijskom periodu i na određenom prostoru. Video-igre predstavljaju audio-vizuelni medij koji može obuhvatiti sve materijalne i nematerijalne aspekte jedne kulture i rekreirati ih na interaktivan i dinamičan način.

U kontekstu kulture, možemo govoriti o zasebnoj subkulturi video-igara, o mestu igara u kulturi, o video-igramama kao sredstvu i mediju za prenošenje kulture, i o video-igramama kao kulturnim artefaktima.¹⁷ Kad je u pitanju vizuelizacija prošlosti u video-igramama, najčešće postoji simbolična vizuelizacija baštine određene nacije ili istorijske epohe. Video-igre mogu predstavljati medij putem kojeg se vrši komunikacija kulturnog nasleđa. Preko određenih realnih ili simboličnih kulturnih artefakata u igri, igrači prepoznaju određeno vreme i prostor na kome se konstituiše fiktivni svet. Na primer, za reprezentaciju Pariza dovoljno je vizuelizovati igračima poznatu baštinu poput Ajfelove kule, Notr Dame, Luvra da bi oni znali da je radnja igre smeštena u Parizu. Jedan predmet baštine simbolično predstavlja

jedan narod, jednu državu, jedan prostor ili jedan istorijski period. Ovo je važno najviše za mini-video-igre ili *indie* igre koje nemaju prostora za složeni dizajn i narative.

J. Majevski se bavi RPG video-igrama i u njima vidi medij podoban za konstruisanje i reprezentaciju virtuelnog nasleđa. U ovakvom tipu igara (*role-playing games*), igrač preuzima određenu ulogu u okviru specifično konstruisanog sveta, koji je obično do neke mere kreiran na osnovu realnosti. On vrši podelu igara na četiri kategorije i u okviru svake razmatra na koji način i koliko je vešto ili verno prikazana baština određene nacije u određenom istorijskom periodu. Igre su podeljene u odnosu na to da li se fokusiraju pre svega na zabavu ili edukaciju korisnika kao i to da li su kreirane za masovno ili lokalno tržište.¹⁸

PREZENTACIJE BAŠTINE U KOMERCIJALNIM RPG IGRAMA

RPG ili *role-playing games* (igra igranja uloga) je žanr video-igara koji se razvija iz starih vrsta igara iz vremena pre nastanka samih video-igri. Poreklo RPG igara možemo pronaći u društvenim igrama, kartaškim igrama, igrama sa kockom, i strateškim igrama poput šaha. Iz društvenih igri (*board games*), RPG žanr preuzima stvaranje interaktivne, izazovne i takmičarski obojene atmosfere u kojoj se igrač na zabavan način koncentriše na određeni sadržaj i pravila, rešava zadate probleme i uči na sopstvenim greškama ili na greškama protivnika. U video-igramama ovog žanra, kao i u društvenim igrama, uključena je i socijalna interakcija koja može biti prilika za intelektualnu diskusiju ili zajedničko rešavanje problema. Poreklo ovog žanra možemo pronaći i u *live action role-playing* igrama i renesansnim festivalima gde se određena grupa ljudi okuplja kako bi rekreirala istorijsko okruženje radi zabave.¹⁹

U RPG igrama, igrač sam kreira svog avatara i potom preuzima određenu ulogu i prolazi kroz igru putem naracije. Naracija se vrši putem interakcije sa NPC karakterima (*non-playing characters*) tj. računarski vođenim likovima. Igrač ima

potpuno kreativnu kontrolu nad pričom. Jedan od važnih aspekata RPG igara su kreiranje i dalje unapređivanje kreiranih avatara. U toku igre igrač dobija XP (*Experience Points*) poene koje potom troši na kostimiziranje, opremanje i uopšte razvoj svog karaktera. U zapadnjačkim igramama prilikom kreiranja likova igrač može da bira određenu rasu i klasu. Klase u većini igara su najčešće podeljene na ratnika (*Warrior*), maga (*Mage*), prizivača duhova (*Necromancer*), monaha (*Monk*), strelca (*Archer*), atentatora (*Assassin*), viteza (*Knight*). Svaka klasa se odlikuje određenim atributima koje se mogu povećati kako igrač napreduje kroz igru. Svaka klasa poseduje određene prednosti u odnosu na drugu, kao i specijalne moći. Tako prizivač duhova ima sposobnost da podiže mrtve, mag može bacati magiju, može lečiti povređene i slično. Sve ove klase osim svojih prednosti imaju i određene mane, npr. monah i mag su često fizički slabi.

Kako bi se uranjajući efekat sproveo u delo, kreatori video-igara moraju da stvore jedinstveni fiktivni svet koji ima tri glavne karakteristike – inventivnost, doslednost i osećaj celovitosti. Stoga je potrebno graditi fiktivni svet iz perspektive realnosti. Prisustvo realnosti u virtuelnom svetu se sastoji iz tri glavna koncepta – prisustvo okruženja, kulturno prisustvo i društveno prisustvo.²⁰ Što igra na bolji način stvori

osećaj realnog vremena, prostora, društva, i kulture, to je veći stepen uranjanja u virtuelni svet i procesa stapanja u sliku od 360 stepeni. U komercijalnim video-igramama, postojanje kulturnih informacija je veoma poželjno. Međutim, verodostojnost tih informacija nije suštinski značajna. Kreatori video-igara često pribegavaju popularnim stereotima o određenoj kulturi, društvu i kulturno-istorijskom periodu. Određene kulture mogu biti pojednostavljeni predstavljene kako bi bile lako prepoznatljive publici za koju je igra dizajnirana.

Uspešna komunikacija baštine u video-igramama i njen prenos i uticaj na igrače ne zavisi samo od prisustva snažnog kulturnog sadržaja u igri, već i od drugih faktora koji utiču na to koliko je neka igra zanimljiva i privlačna. Na primer, video-igra koja verodostojno reprezentuje kulturno nasleđe, ali ne ispunjava druga očekivanja igrača (jednostavno nije zanimljiva ili dovoljno izazovna) neće biti uspešna/popularna niti će na dobar način preneti značajne informacije o određenoj baštini. Problem koji nameće verodostojnost s jedne i popularnost s druge strane naveo je stručnjake koje se bave očuvanjem kulturne baštine da pronađu alternativna rešenja i razviju takozvane „ozbiljne“ ili primenjene igre (*serious games, applied games, edutainment games*).

BAŠTINA U KOMERCIJALNIM VIDEO-IGRAMA

U komercijalne video-igre spadaju sve one igre koju su kreirane pre svega radi zabave igrača, kao i za masovno tržište. U ovakvim video-igrama, kulturno nasleđe se koristi da naglasi realnost (verodostojnost) virtuelnog sveta unutar igre.²¹ Ovo važi za igre čija je radnja smeštena kako u „realnom“ virtuelnom svetu tako i u fantastičnom virtuelnom svetu. Reprezentativni primer za komercijalnu video-igu čiji se fantastični (fiktivni) svet temelji na referencama iz realnih kultura

je *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011). Reprezentativni primer za igru čiji se „realni“ virtuelni svet temelji na realnim istorijskim događajima, ličnostima i kulturi je franšiza *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007–2017). *Total War* (Electronic Arts 2000–2001, Activision 2002–2004, Sega 2005–2016) će se u radu razmatrati kao primer video-igre u kojoj osim verne prezentacije baštine, postoji i mogućnost stvaranja alternativnih vremenskih linija.



Slika 1 – Statua boga Talosa, čiji je lik zasnovan na nordijskoj mitologiji

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (BETHESDA SOFTWORKS 2011)

Virtuelni svet u ovoj video-igri je koncipiran na osnovu prehrišćanske skandinavske kulture. Osim što je prožeta snažnim skandinavskim kulturnim konceptima, takođe se može i primetiti realan skandinavski pejzaž i topografski prikaz određenih predela. *Skyrim* na jedinstven način modifikuje ovu kulturu i kombinuje je sa fantastičnim svetom magije u kome obitavaju zmajevi. Igrači su svesni istorijskih i kulturnih referenci koje se pojavljuju u igri i sami žele da dodatno istražuju ovaj aspekt igre.²² S obzirom na to da je igra smeštena u fantastičnom svetu, nije joj potrebna stoprocentna kulturno-istorijska tačnost. Video-igre Elder Scrolls svoju radnju smeštaju u potpuno novi, izmišljeni prostorno-vremenski okvir. Radnja se fokusira na planetu *Nirn* i njene stanovnike, preciznije na kontinent *Tamriel*. U igri, radnja se odvija u jednoj od severnih provincija Tamriela, koju kao većinska populacija čine Nordi (*Nords*). Nordi u mnogo čemu podsećaju na Vikinge, kako po njihovim fizičkim karakeristikama (bela put, plava kosa, naglašena muskulatura), stilu odevanja, nakitu, tako i po preslikanoj ratničkoj kulturi i mitovima u kojima su glavni elemenat zmajevi.²³

Nordi su neustrašivi i najhrabriji ratnici na čitavom Tamrielu. Filozofija života svakog Norda koncipira se na nepostojanju straha od smrti, kao i željom za slavnom smrću, što jasno implicira na vikingški običaj umiranja u bici. Nordi veruju u život nakon smrti, tj. u *Sovengard*, kojim se nagrađuju oni Nordi koji su do trenutka smrti bili časni i hrabri borci. U Sovengardu postoji *Hall of Valor* gde nordski heroji zauvek mogu uživati u pesmi, jelu i piću. Ovaj običaj Nordova podseća na vikingško verovanje u Valhalu. *Skyrim* Nordova ima dosta sličnosti sa skandinavskom istorijom i kulturom. Takođe, sama priroda predela slična je skandinavskoj. *Skyrim* je podeljen na devet okruga i svaki okrug odlikuje prirodna sredina određenog predela u Skandinaviji. Na primer, okrug *Whiterun* po svojim prostranim tundrama podseća na severni deo Švedske. Postoje sličnosti i u jezičkoj terminologiji. Termin *Jarl* kojim se u *Skyrim*-u nazivaju vladari okruga na koji je podeljen, potiče iz Skandinavije, gde je svaka zemlja nekada imala Jarla ili *Earla*-a koji je vladao njenom teritorijom. Termin *Shieldmaiden* koji se spominje u igri u nordijskoj mitologiji označava ženu ratnika. Imena likova u igri predstavljaju kombinaciju modernih i drevnih skandinavskih imena. Primeri popularnih danskih, švedskih i norveških imena kojima su nazvani likovi u igri su *Astrid*, *Elisif*, *Erik*, *Frida*, *Greta*, *Ragnar*, *Rolff*, *Sigrid*,



Sigurd, Ulfric itd. Jasno je uočljiva sličnost sa nordijskom mitologijom. Prema nordijskoj mitologiji, džinovi su postojali i hodali zemljom, dok po prostranstvima *Skyrim*-a takođe hodaju džinovi. Najveće božanstvo Nordova je *Talos* koji se može porediti sa nordijskim bogom Odinom. Obojica su obični ljudi, ali ne samo bogovi, već su obojica su bili i ratnici. Elfovi koji se u *Skyrim*-u pojavljuju kao stanovnici sa drugih područja i provincija Tamriela, postojali su u Nordijskoj mitologiji. Crni elfovi se takođe pojavljuju kao zasebna rasa vilenjaka u igri.²⁴

TOTAL WAR (ELECTRONIC ARTS 2000–2001, ACTIVISION 2002–2004, SEGA 2005–2016)

Slika 2 - Rome
Total War
2, opsada
Kartagine

Ova igra pripada seriji strateških igara koje obuhvataju kombinaciju TBS-a (*turn-based strategy* - podvrsta strategije koja se igra po principu partije) i upravljanjanja resursima u okviru svake partije. Po ovome se *Total War* franšiza razlikuje od klasičnog RTS-a (*real-time strategy*), tj. strateških igara gde se igra ne koncipira na pravilu partije. Partija (*turn*) u *Total War* igrama predstavlja jednu godinu na realnoj vremenskoj skali u okviru koje igrač ima mogućnost da sklapa saveze i upravlja ekonomijom i politikom jedne države ili imperije. Ono što ovu seriju strateških igara čini posebnom je kvalitetan i verodostojan



Slika 3 - *Rome Total War 2*, zaseda legija Kvintilija Vara u Teutoburškoj šumi

pristup taktičkoj kontroli u realnom, odnosno vremenu u kom je neki od delova ove franšize smešten. Tako serije ove strategije pokrivaju najturbulentije periode ratnog vojevanja, uključujući i verodostojan prikaz ratnih taktika, oružja i uniformi.

Napoleon: Total War (Creative Assembly 2010) se fokusira na politiku i glavne vojne kampanje Francuskih revolucionarnih ratova sa kraja 18. veka i Napoleonovih ratova početkom 19. veka. Igrač preuzima ulogu Napoleona Bonaparte, ili nekoga od njegovih glavnih rivala. Napoleon ima tri odvojene kampanje koje prate generalov pohod na sever Italije i osvajanje Egipta, Evropsku kampanju i bitku kod Vaterloa. Igrač, međutim,

ima slobodu da ne igra Napoleonove kampanje, već može izabrati da rukovodi drugim imperijama koje su učestvovali u ratu sa Napoleonom. Tako igrač može upravljati Velikom Britanijom, Rusijom ili Austrougarskom monarhijom. U tom slučaju, popriše rata je na čitavom tlu Evrope i igrač ima mogućnost da u potpunosti izmeni granice između imperija sopstvenim izborom i vođenjem bitaka po sopstvenom nahođenju. Ishod ovakvog pristupa igri je odstupanje od realnih istorijskih činjenica proisteklih iz Napoleonovih osvajanja i stvaranja alternativnih vremenskih linija.

Rome Total War 2 se fokusira na istorijski period kada je Rimska republika započela svoje uzdizanje. Vremenska skala započinje 272. godinom pre nove

ere kada je veliki deo poznatog sveta bio helenizovan, a Rim nakon pobeđe nad Epirom spreman da se suprostavi tada nepobedivoj formaciji falangi. Takođe, ako se igrač opredeli za Rim, neosporan je sukob sa Kartaginom koja je na zapadnom mediteranu dominantna ekonomski i vojna sila.

Ova igra obuhvata mapu čitave Evrope bez Skandinavije, izuzev prostora na kojem se danas nalazi Danska monarhija koji je uključen u mapu. Pored Britanskog ostrva, mapa uključuje i ostrvo na kojem se danas nalazi Irska Republika. Krajnja granica Evrope je nepregledno prostranstvo iznad Crnog mora i Kaspijskog jezera. Na istoku, mapa se prostire do obronaka nekadašnjeg Persijskog carstva, obuhvatajući i Saudijsko poluostrvo. Takođe, uključena je i čitava severna Afrika, od Gibraltara do najjužnijih delova Ptolomejskog Egipta. Dakle, u mapu su uključene dodatne teritorije koje Rimljani nisu osvojili, a igraču stoje na raspaganju za pokoravanje.

Ukoliko ne izabere Rim, igraču su na raspaganju druge frakcije kojima može da započne igru. Na raspaganju su Egipat, Sparta, Makedonija, Epir, Kartagina, kao i keltska i germanska plemena. U posebnoj ediciji igre *Rome Total war 2: Emperor Edition*, igraču na raspaganju stoji carstvo Seleukida,

tračanska i ilirska plemena, grčke kolonije Sirakuza i Masalia, kao i plemena na Iberijskom poluostrvu. Izborom bilo koje od ponuđenih frakcija igrač ima mogućnost da rekreira istorijski period koji igra prezentuje i interpretira. Takođe ima mogućnost uspostavljanja potpuno novog odnosa snaga u antičkom svetu. Bez obzira na to za koju frakciju se igrač opredeli, on ima potpunu slobodu izbora, nezavisnu od realnih istorijskih činjenica, te može stvoriti npr. Rim sa mapom koja ne bi bila ni nalik pravoj mapi iz određene godine sa skale koju igra pokriva.

Rimska vojska, vojna oprema i različite formacije koje su se kroz istoriju usavršavale su verodostojno prikazane u igri. Na samom početku igre, na raspaganju su osnovne jedinice, a daljim ulaganjem igrača u oblast vojnog unapređenja, dobijaju se nove jedinice sa modernijom i boljom opremom. Zbog mogućnosti da se kamerom prate jedinice ili individualno zumeđu vojnici, jasno su uočljive osnovne taktike rimske legije na bojnom polju, kao što su bacanje piluma ili strogo držanje u formacijskim redovima. Igrač ima mogućnost da sam pred bitku strategijski postavi jedinice, a postoji i opcija da se njegova vojska postavi u neku formaciju koju su Rimljani koristili u svojim najslavnijim bitkama. Na primer, igrač može svoju vojsku postaviti kao što je Kornelije Scipion svoju legiju

ASSASIN'S CREED (UBISOFT 2007-2017)

postavio u bici kod Zame. Pored toga što mora unapređivati vojsku, igrač takođe mora voditi računa o razvoju kulture, religije i ekonomije kako bi mu prostranstvo koje je osvojio bilo stabilno, tj. kako bi sprečio moguću korupciju u provincijama, učestale pobune robova ili nezadovoljstvo lokalnog stanovništva. Da bi stanovništvo u okviru granica Rima bilo zadovoljno, neophodno je graditi hramove kojim bi se lokalna populacija romanizovala. Neophodno je i da se obezbedi dovoljno hrane tako što bi se uspostavila kontrola nad severnom Afrikom ili Egiptom, koji su tada imali najplodnije tlo. Ukoliko su takse u provincijama veće, pre će doći do bunta stanovništva. Mora se voditi računa i o popularnosti generala, jer ukoliko jedan general ima podršku većeg broja senatora, on se može pobuniti i pokrenuti građanski rat. U zavisnosti od načina na koji igrač pristupa igri, u okviru Rima onda može nastati nova frakcija pobunjenika.

Ista pravila važe ukoliko se odabere druga frakcija umesto Rima. Na primer, ukoliko se odabere neka Grčka država, pravila su ista, osim što su vojne jedinice i formacije drugačije. Ukoliko se odabere Kartagina ili Seleukidsko carstvo, postoje jedinice slonova.

Ova igra pripada žanru istorijsko-fikcijske akcije. Različiti delovi igre su smešteni u različite istorijske periode i kao pozadinu za priču koriste realan svet, realne istorijske događaje, okruženje i ličnosti. U radu će se spomenuti najreprezentativniji delovi igre koji su verno prezentovali ne samo kulturno nasleđe određene epohe nego i sam duh i atmosferu tog perioda. Ono što je zajedničko svim delovima ove istorijsko-fiktivne akcije je to što se bavi putovanjem u prošlost i uticajem na određene ključne fenomene iz prošlosti. Igrač ne može uticati na određene događaje, nego ih samo ponovo odigrava ili proživljava (*replay*). Na primer, sva ubistva istorijskih ličnosti u igri se odigravaju na isti način kao i u realnosti. Ova akciona avantura je fokusirana na viševekovnu fiktivnu borbu izmedju *Assassin*-a koji se bore za mir, slobodu i slobodnu volju, i Templara, koji žele da ostvare mir putem kontrolisanja naroda. Igra je smeštena u realni istorijski prostor, ali se pored istorijskih ličnosti pojavljuju i fiktivni likovi i događaji. Inspiracija za nastanak igre dolazi iz romana *Alamut* iz 1938. godine, napisanog od strane

slovenačkog pisca Vladimira Bartola. Koncept igre i njene mehanike je rađen po seriji igara *Prince of Persia*. Priča ili mit o *Assassin*-ima kreiran od strane arapskih pisaca ima veliki značaj za muslimansko društvo i kulturu.

Igra je izuzetno popularna i jedna od najprodavanijih Ubisoftovih igara ikada. Postoji i film radjen po igri, kao strip i romani koji prate kontinuitet video-igara. Glavna radnja igre se odvija oko Absterga, tj. megakorporacijskog konglomerata koji je potajno vođen od strane modernih vitezova templara. Abstergo stvara *Animus*, uređaj koji dozvoljava korisniku da evocira i ponovo proživi uspomene i sećanja svih svojih predaka kroz virtualnu simulaciju. Preterana upotreba animusa dovodi do *bleeding effect*-a koji daje korisniku sposobnosti i znanje svojih predaka, ali takođe može dovesti i do pomučenja uma, uzrokujući demenciju, ludilo i disocijativni poremećaj identita, kao i oštećenje mozga. Abstergo koristi *Animus* da otkrije lokacije drevnih istorijskih artefakata poznatijih kao "*Pieces of Eden*", koji imaju ogromnu moć koja može da kontroliše slobodnu volju. Putem ovih artefakata, Abstergo želi da ujedini razuđeno ljudsko društvo u jednu grupu koja nema mogućnost slobodne volje. Kako bi došli do ovih istorijskih artefakata, kompanija kidnapuje ljudе koji navodno imaju pretke koji su bili

u kontaktu sa njima. *Assassin*-i im se suprostavljaju i igrač je uvek u ulozi jednog od njih.

Periodi koji su do sada obuhvaćeni u franšizi su Treći krstaški rat, oživljen i interpretiran u delovima *Assassin's Creed I* (2007), *Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles* (2008), *Assassin's Creed: Bloodlines* (2009). *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed II: Discovery* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), *Assassin's Creed: Revelations* (2011) obuhvata period renesanse, dok *Assassin's Creed III* (2012), *Assassin's Creed III: Liberation* (2012), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), *Assassin's Creed: Freedom Cry* (2014), *Assassin's Creed Rogue* (2014) koriste kolonijalno doba kao osnovu za kreiranje svog virtualnog sveta. *Udelu Assassin's Creed Unity* (2014), oživljen je period Francuske revolucije. *Assassin's Creed Chronicles: China* (2015) vizuelizuje doba imperijalne Kine, dok *Assassin's Creed Syndicate* (2015) svoju glavnu radnju smešta u viktorijansko doba. Među poslednjim delovima franšize su *Assassin's Creed Chronicles: India* (2016) koji vizuelizuje i interpretira Carstvo Sikha, *Assassin's Creed Chronicles: Russia* (2016) koji obuhvata Oktobarsku revoluciju i *Assassin's Creed Origins* (2017) čija je glavna priča i radnja smeštena u Egiptu za vreme vladavine dinastije Ptolomeja.



Slika 4 -
Assassin's
Creed I, Crkva
Svetog Groba u
Jerusalimu

ASSASSIN'S CREED I

gra je smeštena u 12. veku i vizuelizuje tipično društvo i kulturu Bliskog Istoka u tom periodu. Gradovi koji su digitalno oživljeni u igri su Sirija i tvrđava Masijaf (gde je bilo locirano bratstvo *Assasin-a*), Akra²⁵, Jerusalim i Damask. U Akri je oživljena katedralna Crkva Svetog Krsta, kapija Svetog Jovana, luka Akre i ostalo. U Jerusalimu se nalazi, između ostalog, i Solomonov hram.²⁶ U Konstantinopolju su predstavljene Aja Sofija, Sveta Irina, Mireleion džamija, Jerebatan Saraj tj. Cisterna bazilika, Konstantinov hipodrom i drugo.²⁷

ASSASSIN'S CREED II

drugom delu se oživljava period od kasnog 15. do ranog 16. veka i italijanska renesansa. Gradovi koji su uključeni u igru su Firenca, Toskana, Venecija i Forli. U Rimu su oživljeni Titov i Konstantinov slavoluk, pet akvadukta, Panteon, i gotovo svi poznati spomenici ovoga grada. Postoji šest kapija, od kojih su poznatije Porta Appia i Porta Flamininia. Prikazane su rimske katakombe - Cloaca Maxima, Lateranska bazilika, Trajanove terme, Koloseum, Bazilika Svetog Petra, pa čak i Neronova *domus aurea*, koja, iako nije sačuvana, ima vrlo interesantnu interpretaciju u igri.²⁸ Od poznatih



Slika 5 -

Assassin's Creed

I, Aja Sofija u
Carigradu

istorijskih ličnosti pojavljuju se Katarina Sforza, porodica Mediči, Frančesko Salviati, porodica Barbarigo, jedna od najuticajnijih u tadašnjoj Veneciji, Nikolo Makijaveli, porodica Bordžija i mnogi drugi. Interesantan detalj je upoznavanje sa Leonardom da Vinčijem, koji se tada neprestano selio po drugim gradovima i pravio svoje nacrte leteće mašine. Kasnije je započeo sa izradom, ali je nije završio, što je istorijski tačno. Prikazana je i celokupna zavera porodice Paci, potom je prikazan Đirolamo Savonarola, dominikanski monah i kratkotrajni vladar Firence, koji je stradao na lomači zbog osude da je jeretik, i koji je takođe, kao i u prošlosti, bio protiv renesanse, poznat po spaljivanju materijalne zaostavštine, knjiga i slika tadašnje Firence.

ASSASSIN'S CREED III

Treći deo je proglašen najboljim i istorijski najpreciznijim. Ovaj deo je fokusiran na osamnaestovekovnom Bostonu²⁹ i Njujorku.³⁰ Uključeni su istorijski događaji poput bostonke čajanke, bostonskog masakra, potpisivanja deklaracije o nezavisnosti, priče o Polu Reveru (jedan od prvih američkih industrijalaca, izrazit patriota i aktivista u Američkoj revoluciji).

Slika 6 –
Assassin's Creed II, Koloseum u Rimu



ASSASSIN'S CREED UNITY

U igri je radnja smeštena u period francuske revolucije, gde se igrač kroz priču susreće sa Lujem XVI, i prisustvuje njegovoј egzekuciji, upoznaje Napoleona, Mariju Antoanetu i druge ključne istorijske ličnosti ovog perioda. U Parizu su prikazane čuvene katakombe, Versajski kompleks, Bastilja, Notrdam, Luvr, Ajfelova kula i mnogi drugi kljični spomenici, predstavljeni onako kako su izgledali u tom periodu.³¹

U igrama su predstavljeni svi važni apseksi određene epohe i njena najznačajnija materijalna i nematerijalna baština, počevši od topografije, arhitekture, tadašnjeg shvatanja religije, načina razmišljanja i načina govora, do tipičnog načina ponašanja naroda,

društvenog sistema i uređenja. Svi detalji nisu prikazani sa stoprocentnom tačnošću (poput ranije pomenutog minareta), ali su prikazani dovoljno verodostojno i na način na koji ih publika lako prepoznaje.

PREZENTACIJA BAŠTINE U NEKOMERCIJALNIM VIDEO-IGRAMA TJ. U OZBILJNIM ILI PRIMENJENIM VIDEO-IGRAMA

Repräsentativan primer koji pripada primjenjenim video-igramama je *Digital Sanglines*, koji nastaje kao projekat koji promoviše kulturno nasleđe Aboridžina. Kao što je ranije navedeno, u igri ne postoji



fokus ka stvaranju okruženja koje će pre svega zabaviti korisnike, već je akcenat na stvaranju kulturnog i istorijski verodstojnog prostora po kojem se igrač može samostalno kretati i istraživati. U ovakvim video-igramama ne postoji slobodna interpretacija autora, niti se izostavljaju „manje važni“ kulturni artefakti. Realni istorijski podaci i činjenice se prenose u digitalni audiovizuelni oblik i grade virtualni svet koji se potom predstavlja korisnicima. Iz ovog projekta se dalje razvija Virtual Warrane II - Sacred Tracks of the Gadigal³² koji je dizajniran za muzejsku izložbu 2012. godine. U ovoj igri je predstavljena preevropska kultura Aboridžina na području Sidneja. Potencijal ovih igara može biti veliki, ali ograničena sredstva

institucija koje su i koje bi ih finansirale su dovela do toga da takve igre zapravo uopšte nisu dostupne većem broju ljudi. Navedena igra je bila prikazana i dostupna samo jednom – za vreme izložbe u muzeju u Sidneju (*Sidney Customs House*).

Slika 7 –
Assassin's Creed II, Hadrijanov mauzolej u Rimu

Na osnovu dostupnih izvora (koji su jako oskudni), možemo zaključiti da je ova igra više simulacija određene materijalne i nematerijalne baštine Aboridžina nego video-igra u pravom smislu te reči. Određena baština je prebačena u digitalni audiovizuelni oblik, a nematerijalna, neopipljiva baština je oživljena i stepen interakcije sa publikom je značajno povećan. U ovom slučaju, zbog prirode igre, prikladnije



Slika 8 -
*Assassin's
Creed III*, Kuća
Pola Revera u
Bostonu

je koristiti termin korisnik nego igrač. Korisnik može stupiti u interakciju sa stanovnicima i može posmatrati, a ne i sam obavljati određene radnje koji su sami stanovnici obavljali nekada, kao što su obavljanje određenih religioznih praksi, način lova i prikupljanja hrane. Od stanovnika može čuti realne legende i priče, može pronaći životinje i biljke tipične za taj period i slično. U simulaciju su ubaćeni digitalni kustosi koji vode igrača kroz pojedine lokacije. Ovo nije prava video-igra, jer u njoj ne postoji naracija koja se prati, ne postoji zadatak i cilj koji igrač treba da obavi. Interakcija je zapravo vrlo ograničena jer se svodi na kretanje kroz virtualni prostor i slušanje razgovora stanovnika. Ne postoji ni mogućnost postavljanja pitanja. Postoji još ovakvih vrsta igara-simulacija koje su

fokusirane na verodostojnu prezentaciju kulturnog nasleđa poput *RezWorld-a*, ali su kreirane za malu ciljnu grupu.³³

Primer za kulturocentričnu video-igru je *Mount and Blade: With Fire and Sword* (Studi Sich, 2011), u kojoj je prikazana sedamnaestovekovna istočna Evropa i *World of Terasek* u kojoj je prikazan četrnaestovekovni Singapur. Baština je površno prikazivana zbog nedovoljnih finansijskih sredstava. Igra je delimično finansirana od strane Nacionalnog odbora za kulturno nasleđe u Singapuru (*National Heritage Board of Singapore*), i kreirana je za veću publiku ili kao pomoć profesorima pri nastavi. Iako u ovoj igri postoje zadaci (*quests*-ovi) i interaktivni dijalozi, baština i uopšte kulturno istorijski sadržaj u igri je



prikazan krajnje šturo. Na primer, fokus je samo na načinu odevanja i topografiji.

način ishrane, umetničke i društvene prakse i slično se često inkorporiraju u video-igre kako bi jedan virtuelni svet što više pribiližili realnom s ciljem da se podigne nivo interesovanja igrača za igru. Ako je igra smeštena u fantastičnom svetu, najčešće će taj svet referisati na realnu kulturu nekog naroda kako bi naglasio verodostojnost fantastičnog sveta unutar igre. Stoga se zaključuje da je radi sprovođenja uranjajućeg efekta u delo nužno izgraditi fiktivni svet u video-igri iz perspektive realnosti. Samim tim svaka prezentacija, rekreacija, adaptacija, pa čak i slobodna interpretacija kulturnog nasleđa u igri dovodi do povećanog stepena uranjanja u virtuelni svet i pojačani proces stapanja subjekta i objekta u sliku od 360 stepeni. Što je kulturni sadržaj u igri bogatiji, to je

Slika 9 -
Assassin's Creed Unity, Notr Dam u Parizu

ZAVRŠNA RAZMATRANJA: ULOGA I ZNAČAJ VIDEO- IGARA U PRENOŠENJU, INTERPRETACIJI I OČUVANJU PROŠLOTI I/ILI NASLEĐA.

Elementi kulture koji uključuju svakodnevni život, tradiciju, običaje, tipičan način ponašanja zajednice u određenom vremenskom prostoru i mestu, jezik, način odevanja,

bolji osećaj stvaranja realnog vremena, prostora, društva i kulture u njenom fiktivnom svetu. Reprezentacijom kulturnog nasleđa u video-igramama gradi se identitet vremena i prostora u igri, kao i identitet društva kojeg smo deo svaki put kada zakoračimo u njen virtualni svet.

Interaktivnost, dostupnost kao i visok stepen društvene penetracije čini video-igre medijem koji u velikoj meri može popularizovati kulturno nasleđe. Zbog popularnosti i dostupnosti masovnih medija kao što su film i video-igre, preko ovih medija se najviše spoznaje istorija, baština, pa i sama kultura. Digitalni mediji preko svojih reprezentacija predstavljaju ili interpretiraju vrednosti i značaj jedne kulture. Zbog jakog uticaja medija na društvo, postoji mogućnost edukacije o kulturnom nasleđu, ali i mogućnost formiranja naročitog mišljenja o određenoj kulturi ili istorijskom periodu (recimo stvaranje stereotipa ili problem holivudizacije kulture). Medij potpomaže prenošenju baštine s generacije na generaciju, i podstiče učenje i sticanje znanja o toj baštini. Medij tako može dovesti do očuvanja baštine, njene kulturne modifikacije, ali i do gubitka kulturnog znanja ukoliko je ono vizuelizovano na potpuno pogrešan način.

Video-igre najpre dovode do popularizacije kulturnog nasleđa i jedino komercijalne video-igre imaju mogućnost edukacije i podizanja svesti publike o određenoj kulturi ili istorijskom periodu jer su jedino one dostupne većoj publici. Potencijal video-igara u dokumentaciji, očuvanju i prezentaciji baštine je već prepoznat od strane muzejskih stručnjaka koji su svojim zalaganjem doveli do formiranja primenjenih video-igara, kulturocentričnih video-igara i kulturno orijentisanih modova tj. adaptacija aktuelnih video-igara. Pojedine komercijalne video-igre su često kritikovane zbog pojednostavljenе prezentacije kulturnog nasleđa ili zbog izostavljanja „manje važnih“ kulturnih artefakata u njihovom virtualnom svetu. Kreatori primenjenih video-igara su pokušali da reše ovaj problem, međutim pokazalo se da komercijalne video-igre ipak bolje prezentuju baštinu od primenjenih video-igara, najpre zbog softverskih i finansijskih mogućnosti koje imaju na raspolaganju. Detalji koji se kritikuju u komercijalnim video-igramama su često minorni i nevažni za edukaciju laika,³⁴ jer takve greške mogu prepoznati samo stručnjaci poput istoričara umetnosti, arheologa, arhitekata, etnologa, antropologa. U većini igara nije verno prezentovan svaki detalj jer je to praktično neizvodljivo (u šta su se kreatori primenjenih video-igara i sami uverili u svojim projektima),

ali prezentacija i uprkos tome ostaje dovoljno verna da pozitivno utiče na publiku, da pravilno edukuje i podstakne njihovo dalje interesovanje. Dokaz da su igrači zainteresovani za fiktivni svet u video-igri, kao i za njegovu dalju interpretaciju, pokazuju brojni video-kanali i forumi koji grade usmeno predanje o igri (*game lore*).³⁵ Na taj način, određena zajednica igrača samostalno konstruiše dodatne narative koji se nadovezuju na glavnu priču, osmišljavaju teorije, potkrepljuju je dokazima i slično.

S obzirom na to da video-igre imaju značajnu ulogu u reprezentaciji baštine i načinu njenog poimanja od strane društva, treba postaviti pitanje kolika je odgovornost kreatora i dizajnera video-igara u vizuelizaciji i interpretaciji kulturnog nasleđa koje se izmešta u fiktivni svet igre. Igrači su uvek i konzumenti koji na osnovu određene prezentacije baštine mogu dalje samostalno interpretirati i analizirati ono što im je prikazano. Kreatori i dizajneri komercijalnih video-igara prepoznaju potrebe društva, kao što je uključivanje raznovrsnog sadržaja u igru, te najčešće ostavljaju otvoren *source code* koji dozvoljava igračima da modifikuju i adaptiraju originalnu video-igu u skladu sa svojim interesovanjima i potrebama. Modifikacije neretko uključuju i dodavanje didaktičkih i kulturnih elemenata nalik onim u

primjenjenim video-igram. Potencijal video-igara leži ne samo u mogućnosti da se verodostojno prezentuje, simulira i popularizuje kulturno nasleđe već i u njenoj sposobnosti aktivnog proživljavanja baštine i samostalnog istraživanja određene kulture. Samostalno istraživanje se ne vrši samo kretanjem kroz prostor, učestvovanjem u simuliranim istorijskim događajima ili interakcijom sa virtualnim istorijskim ličnostima već i „poigravanjem“ sa baštinom, prošlošću i istorijom u slučajevima kada igra dozvoljava menjanje toka istorijskih događaja i stvaranje alternativnih vremenskih linija. Savremene metode za prezentaciju i očuvanje baštine se velikim delom oslanjaju na digitalizaciju. Takođe se pribegava arhiviranju kulturnog nasleđa kroz stvaranje virtualnog nasleđa, tj. kroz kreiranje virtualnih prostora (tj. simuliranje realnih prostora i predela) koji su prožeti materijalnom i nematerijalnom baštinom i koji služe da na jednostavan, interaktivan i lako dostupan način prezentuju baštinu drugima u novom, digitalizovanom obliku. U poslednjih nekoliko decenija, video-igre su pokazale da mogu biti interaktivni audiovizuelni medij koji je pogodan za prezentaciju virtualnog nasleđa na način koji je naročito privlačan publici. Kao audivizuelni medij, video-igre su naročito pogodne za stvaranje materijalne baštine kroz

trodimenzionalna okruženja i objekte, ali dodavanjem interaktivnih interfejsa, one takođe postaju pogodne za prezentovanje nematerijalnih elemenata kulturnog nasleđa. S obzirom na to da svaka video-igra reflektuje tehnološki razvoj svoga doba, kao i društveno-

ekonomski i politička pitanja svoga vremena, i same video-igre mogu istovremeno predstavljati osobenu vrstu dokumenta o vremenu u kome nastaju, ali i kulturne artefakte koji bi trebalo zaštititi i sačuvati kao deo savremenog kulturnog nasleđa.

-
- 1 Majewski 2015: 1
2 Isto: 3
3 Isto: 1
4 PAS prostor ili online skladište znanja o igri je važno i za razvoj „usmenog predanja o igri tj game *lore-a*, kao skupa mitova, legendi i priča, koji su konstruisani i interpretirani na osnovu ličnog doživljaja igrača.
5 Isto: 7-8
6 Više detalja videti na <http://www.moddb.com/mods/gta-serbia-gta-srbija>
7 Balela-Darren 2011: 1
8 Isto: 13
9 Isto: 13
10 Isto: 13-14
11 Isto: 14
12 Huizinga 1949: 10-19
13 Isto: 10
14 Kajoa 1979: 41-42
15 Maravić 2012: 74-75
16 Isto: 75
17 Maier 2015: 1
18 Majewski 2015: 2
19 Isto: 2
20 Majewski 2015: 3
21 Isto: 3
22 Tome doprinosi i izgradnja ranije pomenutog usmenog predanja o igri ili *game lore-a*.
23 Zmajevi su takođe postojali u nordijskoj mitologiji. Četiri ih je zabeleženo u istoriji - Fafnir, Jörmungandr, Nidhöggr, a ime četvrtog zmaja ostalo je nepoznato. Taj zmaj je ubijen od strane danskog kralja Frota. Ovaj zmaj i kralj Froto snažno podsećaju na mit o zmaju Numineksu i kralju Olafu iz Skyrima.
24 Više detalja o životu Nordova pogledati na: <https://www.youtube.com/watch?v=7qx3JIVDMWM>, Shoddy Cast, objavljeno 8. juna 2013. godine, posećeno 6. septembra 2017.
25 Spisak spomenika u Akri pogledati na: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_Acre
26 Spisak spomenika u Jerusalimu detaljnije pogledati na: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_Jerusalem
27 Spisak spomenika u Carigradu detaljnije pogledati na: spisak spomenika u Carigradu http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_Constantinople
28 Spisak spomenika u Rimu pogledati detaljnije na: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_Rome
29 Spisak virtualnih spomenika u Bostonu detaljnije pogledati na: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_Boston
30 Spisak virtualnih spomenika u Njujorku detaljnije pogledati na: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_New_York_City
31 Spisak spomenika u Parizu detaljnije pogledati na: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Category:Landmarks_in_Paris
32 Immersive heritage: Virtual Warrane II - Sacred Tracks of the Gadigal pogledati na: https://www.youtube.com/watch?v=MwM8t6vs-_c
33 Dalje istraživanje ovih igara je trenutno onemogućeno zbog manjka izvora.
34 U igri Assassin's Creed I često se kritikuje oblik minareta koji nije okrugao, već kvadratnog oblika.
35 Primer u kom pravcu se može razvijati *game lore* i koje teme može obuhvatati pogledati detaljnije na: https://www.youtube.com/watch?v=gIP-gH_n3Yc&t=58s, SolePorpoise, objavljeno 12. januara 2017. godine. Posećeno 5. septembra 2017.

LITERATURA

Balela-Mundy 2011: Balela S. Majed, Mundy Darren, *Analysing Cultural Heritage and Its Representation in Video Games*, Diga 10.09.2017.

Bontchev 2015: Bontchev Boyan, *Serious Games for and as Cultural Heritage*, Research Gate 20.08.2017.

Champion 2015: Champion Erik, *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*, Research Gate 10.09.2017.

Henrike 2015: Maier Henrike, *Games as Cultural Heritage: Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU*, Jipitec 20.08.2017.

Huizinga 1949: J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, London: Routledge & Kegan Paul Ltd

Kajoa 1979: R. Kajoa, *Igre i ljudi: maska i zanos*, Beograd:Nolit

Lowenthal 2015: D. Lowenthal, *The Past is a Foreign Country*, New York and London: Cambridge University Press

Majewski 2015: Majewski Jakub, *Cultural Heritage in Role Playing Games: A Map of Approaches*, Diga 22.08.2017.

Maravić 2014: M. Maravić, *(Ne)mogućnost primene tradicionalne filozofije, estetike, psihologije, pedagogije, i sociologije igre na kritičku analizu video igara*, Zbornik radova Akademije umetnosti 2 (2014) 69-77

VISUALIZATION AND INTERPRETATION OF CULTURAL HERITAGE IN VIDEO GAMES

Video games are interpreted as an audiovisual media which could fit an artistic expression and interpretation of tangible and intangible cultural heritage. Uniqueness of the media is expressed in the creative freedom of the author and possibility of the player to independently participate in the shaping of the work (game). Experience of the player is determined by his own choices and personal preferences made throughout the game, making the player a co-creator of the work. Video games are created in a way that allows every player to have a unique experience by upgrading the game play itself while taking part in it. The emergence of the media has lead to creation of a subculture formed

by video games. A possibility of mutual interaction among the formed community has also enabled the players to explore and interpret the game from their own perspective, encoding and developing the game lore, hence creating a particular kind of heritage.

The past in video games can either be visualized through a realistic representation of a particular historical epoch or it could be manipulated in terms of its modernization, modification of historical events, creation of alternative timelines, or extraction of certain social and cultural elements and phenomena used for constituting an unique and fictional world. In addition, the authors and video game creators can interpret the past from their own perspective. By implementing rich cultural content in the video games, the identity of time and space in the game is set, as well as the identity of the fictional society which the player is part of, as he steps into the virtual world during each round. By perceiving the past in this particular manner, video games become suitable for active experiencing of a particular cultural heritage, as well as for creation of individual intangible heritage. Interactivity and high level of social penetration has enabled video games to become a media that can significantly popularize any cultural heritage.

theguardiancurator@gmail.com

DUGE SENKE ,MRAČNE KULE‘ STIVENA KINGA

BOJANA RAKONJAC

studentkinja osnovnih studija

Univerzitet u Beogradu

Filozofski fakultet

Odjeljenje za istoriju umjetnosti

*The oldest and strongest emotion of mankind is fear,
and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.*

Elizabeth Barrett Browning

U ovome radu biće riječi o baštinjenju kulturno- istorijskog nasljeđa čovječanstva kroz stranice romana velemajstora horor žanra, Stivena Kinga (Stephen King). Preći ćemo dalek puta počevši od uzora i modela po kojem je King radio svoj, kako on to kaže Magnum Opus, a to su, prije svega poema Roberta Brauninga „Čajld Roland Mračnoj Kuli stiže“, te Tolkinova djela, pa sve do „modernijije“ slike revolveraša u vidu legendarnog, Klinta Istvuda (Clint Eastwood). U korak sa protagonistima Kingovog djela evidentno prepoznajemo ono što nam je veoma poznato iz ovog trenutnog „kada“¹ to su svakako aluzije koje King kreira, neke osvrćući se na utemeljeno nasljeđe koje je i oblikovalo čovječanstvo poput Biblike, a neke pak kreira pozivajući u pomoć svoja se prethodna djela. Prepoznamo simboliku brojeva, određeni rječnik koji njegovi junaci koriste, a mi mu savršeno možemo naći pandane u vokabularima starih civilizacija, poput egipatske, mesopotamske, persijske itd. King takođe u redove svojih likova ubacuje ličnosti koje su značajno mijenjale svijet, a koje u fikcionalnom svijetu uživaju istu slavu kao i u ovom našem- realnom. Tu se on ne zaustavlja i ide toliko daleko da čak i predmete iz svakodnevnog života miješa u procjep vremena i prostora, što čitavo djelo čini još fascinantnijim ili pak samo još absurdnijim? Ujedinjenim snagama saznanja iz oblasti studija baštine i svjetske književnosti, u ovom tekstu, pokušaćemo odgovoriti na ovo pitanje, ili barem detaljnou analizom pokušati da skrenemo na pravi put koji void ka odgovoru.

Ključne riječi: Baština, Stiven King, Mračna kula, horor, vestern, strah, mit

SVA DOBRA KNJIŽEVNOST JE O LJUBAVI I SMRTI

Umjetnost je definitivno jedan od „anđela čuvara“ kulturne baštine. Da li je to zbog toga što je ispod vela poetičnosti, prefinjosti i vječne ljepote (čak i kada njen sadržaj nije toliko lijep) ona najsigurnija, jer je umjetnost skoro pa sakralna u dubini duše svakog pojedinca? Bilo kako bilo, svi vidovi umjetnosti u sebi drže ušuškan dio baštine. Možda je od svih umjetnosti, književnost u tome i najuspješnija jer je skoro pa neuništiva. Može se pojaviti u hiljade kopija, u hiljadu oblika, na hiljadu jezika. Ispričanu priču ne možeš ubiti, probuđena osjećanja ne možeš poreći, ali zato stanu na papir. A, ako je istina da je sva dobra književnost o ljubavi i smrti, onda sve priče ovoga svijeta stanu u ta dva pojma. Sve istine, sve tajne, svi zaboravljeni, zabranjeni, neprikladni, divni, veličanstveni, lažni, pravi, vrtoglavi, destruktivni doživljaji čovječanstva stanu u književnost. Književnost je tu da nam o istoriji i njenim svjedocima, o baštini i njenim tvorcima ispriča poželjnu ili nepoželjnu istinu ili kaže laž koja je nekad od same istine poželjnija. Horor govori i o jednoj i o drugoj, i o ljubavi i o smrti. Jednu priželjkujemo, a jedne se plašimo, a obje su ponekad spas. Samo najveći majstori

književnosti i svoga žanra mogu biti dobri, glasni ali vječni čuvari baštine, bilo kulturne, bilo lične.

WHAT MAKES HORROR HORRIFYING?

Strah je bez sumnje uvijek bio jedna od najstarijih i najsnažnijih ljudskih emocija. Horor žanr kao onaj koji kreira strah, po prirodi čovjeku veoma neprijatnu emociju, pun je kontradiktornosti. Zašto mi želimo da osjetimo strah i zbog čega je važan horor još od svog literalnog debitovanja u Engleskoj u VIII vijeku? Kakve god to bile misteriozne brazde u ljudskim srcima koje žele biti natopljene strahom kroz pisani fiktivnu riječ, definitivno su formirale jedan žanr koji je sam po sebi čuvar kulturnog nasljeđa, te toka i vrijednosti istorije književnosti, slike socijalnog, političkog i duhovnog stanja jednog određenog istorijskog perioda. Čovjek koji je u svom opusu uspio da se osvrne na pola vijeka minulog horora koji se snivao nemirnim snom, dao je novi značaj hororu kao zaštitniku, čuvaru baštine, kulture i vjerovanja (da ne kažemo sujevjerja) čovječanstva, svakako je bio Stiven King, američki književnik i romanopisac koji je osvajao

publiku 70-ih, 80-ih, a to čini sa istom lakoćom i žarom i danas. Iako sebe smatra zanatljom horor esnafa nisu mu strani ni izleti u druge žanrove, preko vesterna do sf-a što i dokazuje djelo o kojem će u daljem tekstu biti riječi.

U vrijeme kada se smirio uragan koji je harao svijetom nosivši masku Prvog, a zatim i Drugog svjetskog rata, horor je posustao, pogledao samog sebe u ogledalo (ili možda svog brata blizanca u vidu nuklearnih bombi i koncentracionih logora), prestravio se i utihnuo. Vrijeme klasičnog horora minulo je, a nakon užasa koji su zadesili čovječanstvo smatralo se da ništa više nakon Aušvica ne može biti nazvano hororom. Ali, zatim neočekivano 50-ih godina XX vijeka u SAD-u horor polako počinje da doživljava renesansu, a iz potpune hibernacije vaskrsava ga, svedržitelj svega zastrašujućeg i užasavajućeg, najprodavaniji i najčitaniji pisac horora svih vremena, Stiven King. Iza sebe će svakako ostaviti ogroman opus koji može da popuni jedan solarni sistem imaginacije, ali roman o Rolandu od Gileada zauvijek će biti njegov Jupiter. Ako je roman o Mračnoj Kuli bio Jupiter najboljeg pisca horora svih vremena, samim tim dolazimo do zaključka da je on karta poznanstva u dva smjera - ukazuje nam na prošlost horora te na ono što se u djelu baštini i ostavlja u amanet kao uzor budućim naraštajima.

Na Stivena Kinga uticali su mnogi. Za vrijeme rada na romanu o Mračnoj kuli daleko ispred svih struja bila je ona Tolkinova. Počnimo samo od togadalinas Srednji Svijet kao glavno mjesto radnje Kingovog romana podsjeća na nešto? I te kako. Iz daleka vidimo uticaj Tolkinove Srednje Zemlje. Iako se divio Tolkinovom radu King nikada nije radio po njegovom principu. Dok su Tolkinove fantastične zemlje djelimično utemeljenje na realnim geografskim toposima, King svoje fantazije pozajmljuje od drugih i razne komponente fantastičnog smješta u jedno djelo, tako da u potpunosti opravdava svoj status autora koji je ujedinio pola vijeka horora (ne samo horora, već i sf-a, vesterna itd). Razlog ovog Kingovog pozajmljivanja leži upravo u ideji koje djelo treba da odašilja, a to je svakako ideja o tankim granicama koje dijele vremenski i prostorni kontinuum naše vaseljene.

King odvažno istupa i otvara jednu od Pandorinih kutija čovječanstva koja u sebi duboko skriveno krije dilemu da li smo sami u vaseljeni, da li je naša stvarost stvarna ili je samo iluzija, pakao, raj ili čistilište nečije druge stvarnosti i koliko zapravo verzija te stvarnosti postoji? Samo ova pitanja koja se King usuđuje da postavi u sebi baštine samu srž horora – **strah od nepoznatog**. Čini se da koliko god napredovali kao vrsta u svakom vremenu nešto nam ostaje

nepoznato i samim tim i dalje ostaje da nas zastrašuje. Kakvo je mjesto horora bilo do njegove kolijevke pa sve do našeg vremena i u kakvoj ćemo ga mi poziciji ostaviti i prepustiti budućim naraštajima? Horor svakako nema istu svrhu i isti uticaj kao za svoga rođenja, ali svako vrijeme ima svoje strahove, tako da je ovaj mračni princ među žanrovima praktično neuništiv.

King (**Slika 1**) koristi zavidan spektar aluzija, skrivenih poruka i djelova puzzle koji su utkani u djelo a mi u njima treba da prepoznamo ono što nam je već poznato na osnovu našeg ranijeg iskustva i naših ranijih saznanja. Mi ipak u ovom tekstu imamo drugačiji zadatak: pokušaćemo razotkriti šta je to u ljudima što oduvijek, još od antičkih vremena i sumraka bogova, tjera ljudi da vjeruju u nešto mistično, nešto natprirodno,

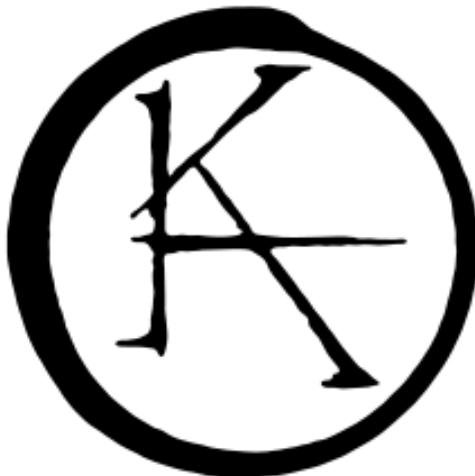
nešto što ih u isto vrijeme plaši i uzbuđuje? Kolika je važnost horora, mita, legende „onih drugih svjetova“ i šta se dogodi kada ih jednoga dana iznenada zateknemo pred svojim kućnim pragom? Da li se plašimo tog nepozvanog gosta ili smo njegov iznenadni dolazak očekivali? Kako god bilo, čuvamo ga uz sebe od pamтивјека i puštamo ga nas u isto vrijeme i uplaši i uzbudi.

ČAJLD ROLAND MRAČNOJ KULI STIŽE

Slika 1
Stiven King
Preuzeto sa :
[https://www.tumblr.com/
search/dark+tower](https://www.tumblr.com/search/dark+tower)



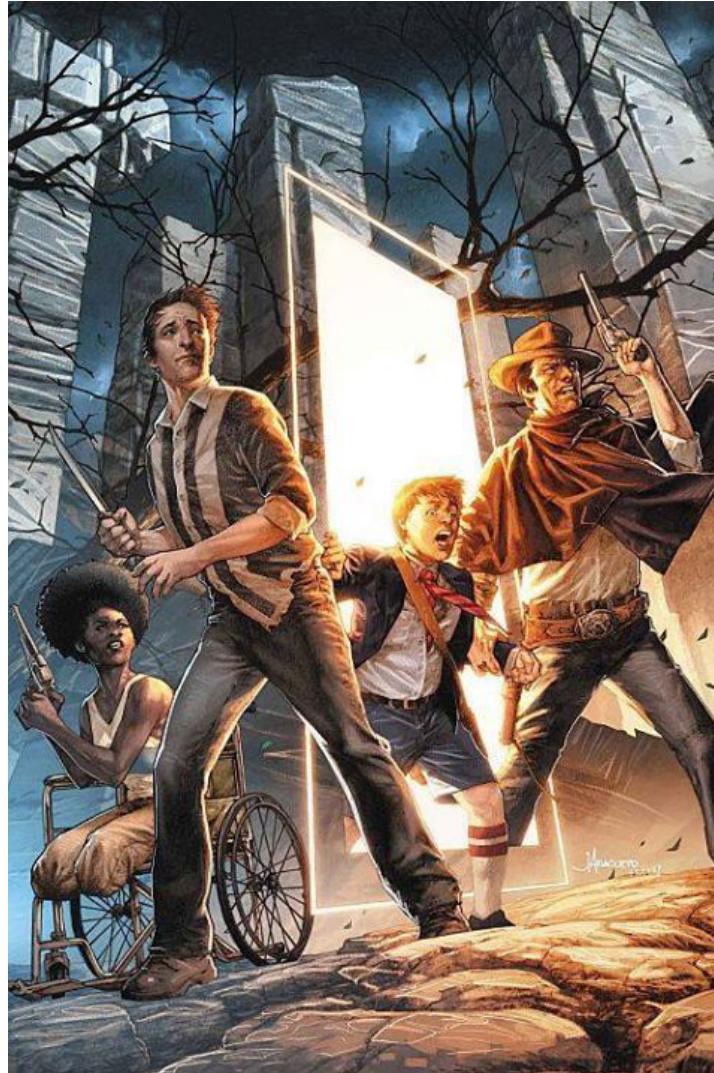
Trežište radnje romana smješteno je u takozvani Srednji Svijet, čiji je administrativni centar nekada (prije no što je svijet krenuo dalje)³ bio Gilead. Gilead je izrođio naraštaje i naraštaje revolveraša koji su na strani Bijelog⁴, direktni potomci Artura Elda koji je rodonačelnik loze odabranih, loze revolveraša. Nasljednici Artura Elda su u konstantnom sukobu sa Grimiznim Kraljem koji predstavlja ultimativno zlo. Ako se osvrnemo i poslušamo malo bolje ovu „uvodnu špicu“ lako ćemo shvatiti da je Artur Eld predstavnik dobra, a Grimizni kralj Princ tame lično i da se dualistička priroda sukoba podudara sa onom kakvu gaje monoteističke religije još od zoroastrizma⁵. Dakle, u centru pažnje



imamo vječno prisutnu temu koja je možda zapravo ta Zemljina osa oko koje se okreće, a to je beskonačna, neiscrpna priča o viteškoj borbi, a istovremeno i morbidnoj simbiozi dobra i zla, jer:

„Šta bi tvoje dobro radilo da ne postoji zlo, i kako bi Zemlja izgledala kada bi sve sijenke nestale?“⁶ Saznanje da je Grimizni kralj Princ tame direktno implicira na to da su Artur Eld i njegova loza zaštitnika direktni pandan određenom Mesiji koji izbavlja narod i njegovo vojski vođenom jednom zajedničkom idejom utemeljenoj u vjeri da soba u Mračnoj kuli⁷ nije prazna te da Mračna kula može biti uspješno čuvana, kako ona tako i čitav sklad univerzuma koji iz nje proističe.

Posljednji potomak Eldove loze je glavni protagonist našeg osmotornog epa, Roland Deščejn od Gileada. Jedini



je nadživio sam Gilead koji je nestao u plamenim jezicima u takozvanoj bici na Jerihonskom brdu, gdje je hrabri revolveraš ostavio posljedne mrvice svog starog života. Prvi put se susrećemo sa revolverašem u pustinji dok on prati Čovjeka u crnom, jednog od podanika Grimiznog kralja. Ispostavlja se da zlo vrlo rado mijenja oblike, te tako Roland nailazi na razne protivnike, raznolikih

Slika 2 (gore levo)
Sigul Ka
Preuzeto sa:
<https://www.tumblr.com/search/dark+tower>

Slika 3 (gore desno)
Ka-tet (Suzana, Edi, Džejk i Roland s lijeva na desno)
Preuzeto sa :
<https://www.tumblr.com/search/dark+tower>

mogućnosti i karaktera koji se perfektno pretapaju jedni u druge i služe istom zlu koje nikada ne spava. Svakako da glavni protagonista ne može biti sam, te na svom putu Roland susreće ostale ličnosti romana (*Slika 2*); Edija Dina iz Njujorka, uzetog iz svoga „kada“ 1987. godine, koji je zavisnik od heroina, Suzanu, obogaljenu ženu tamne kože koja je ostala bez nogu od koljena pa naniže sa dijagnozom šizofrenije iz nekog malo ranijeg „kada“, 1964. godine i svog trećeg pratioca dječaka Džejka Čembresa čije je „kada“ 1977. godina. Dječak je zapravo bio mamac postavljen na Rolandovom putu do strane čovjeka u crnom⁸ kojeg Roland žrtvuje i zbog toga se gorko kaje, ali ka⁹ (*Slika 3*) mu daje još jednu priliku i Džejms Džek Čembers ponovo postaje dio ka-teta¹⁰. Oni kreću putem Zraka ka Mračnoj kuli i na tom putu prolaze kroz nevjerovatne simbolične, alegorijske, epske avanture u kojima jasno raspoznajemo već poznate nam događaje, bilo iz realne istorije čovječanstva, ili iz biblijskih spisa ili iz popularne kulture.

Pored Tolkina uticaj na Kinga imao je Robert Brauning (Robert Browning), pisatelj viktorijanske epohe koji za sobom ostavio vrhunski opus zavijen velom misterije. Jedna od tih misterioznih poema bila je i ona o Čajld Rolandu koji ide ka Mračnoj kuli. Ne zna se sa sigurnošću na šta se odnosila

Brauningova Kula, ali je svakako napravila tektonske pokrete u životu Stivena Kinga koji je potom, još kao student odlučio biti predan potrazi za značenjem simbola te kule oko koje se i formira njegovo djelo.

Mračna kula jedno je od djela koja u svom sastavu baštini segmente drugih literarnih djela. U ovom slučaju Kingovo djelo prava je mala riznica odlomaka iz drugih djela koja autor pažljivo upliće u svoje magične rečenice. Pored raznih referenci koje se odnosena njegova djela kao što su „To“, „Uporište“, „Dr Sleep“, „Salemovo“ itd, King se koristi i radom T.S. Eliota (Thomas Stearns Eliot) u trećem nastavku *Mračne kule* pod nazivom „Pustare“ (*The Wasted Lands*) – što je i originalni naziv Eliotovog djela.¹¹ Zbirka pjesama koja je inspirisala treći dio epa Eliotovo je djelo iz 1922. Samo djelo odiše depresijom, postratnim razočaranjem i privatnim probemima koje veliki pisac tada nosi kao breme. Ovakve okolnosti nastanka u potpunosti se podudaraju sa stanjem na koje Roland i njegovi saputnici nailaze u gradu po imenu Lud i kojem je skoro okončan građanski rat. Sada su svi stanovnici ovog grada u depresiji, pomisao da će ih neko ubiti ili im narediti samoubistvo trenutno je najveća njihova radost, što je i više nego uznemirujuće. Posljedice rata su uvijek iste, čini se, u kom god svijetu se taj rat odigravao, u onom u našim glavama (u ovom slučaju Kingovoj) ili

onaj pravi čiji su unesrećeni svjedoci Eliot i njegova generacija. Posljedice ratnih sukoba uvijek se baštine na isti način, radilo se o imaginarnom ili pravom ratu, kroz oko i bolnu dušu umjetnika koji govori u ime svih koji znaju ukus patnje takvih sveopštih razaranja.

U već pomenutom trećem dijelu takođe veoma efektivan doprinos ima „Čarobnjak iz Oz“ (*The Wizard of Oz*). Uticaj ovoga djela proteže se i kroz četvrtu knjigu o Rolandu i njegovom ka-tetu. Nesumnjivo je da se ljudi koje Roland od Gileada sad naziva svojim ka-tetom osjećaju baš kao Dorothy (Dorothy) kada se čudnovatim spletom okolnosti našla u Ozu, samo što junakinja L. Frenka Bauma (Lyman Frank Baum) za saputnike ima Limenog koji traži srce, Strašilo koje traži mozak i Lava koji traži hrabrost, dok „starosjedioci Njujorka“ Edi, Džejk i Suzana imaju Rolanda koji traži sve ljudske emocije koje je negdje usput uz stazu zraka izgubio. Nije samo sličnost između zbumjenosti Doroti i kateta u nepoznatom svijetu zajednička tačka ovih romana, već je jedan segment doslovno preuzet i kopiran u romanu, čak sa ostavljenom naznakom o autorskim pravima. Trenutak o kojem je riječ ili bolje rečeno detalj o kojem je riječ, su crvene cipelice koje imaju moći da pomognu Doroti da se vrati kući. U priči o Ozu one se nazivaju *Ruby shoes* (**Slika 4**). U slučaju kule bilo je više pari

cipela u više brojeva, ali svrha im je bila identična.

Još jedno djelo sa spiska koje nam pruža argumente u korist teorije da je King jedan probirljivi sakupljač vrijednosti (aktikviteta književnosti može se reći) je „Šardik“ (*Shardik*) Ričarda Adamsa (Richard Adams). U ovom djelu možemo da pronađemo pandan medvjedu Šardiku, koji je bio čuvar zraka kojim se ka-tet kreće, protiv kojeg se hrabri Rolandov saputnik Edin Din bori u trećem dijelu sage o Kuli. Uticaji su mnogobrojni i veoma jasni i precizni. King doslovno igra igru asocijacija sa nama, a mi pristajemo i nesvesni da prisustvujemo djelu koje objedinjuje mnogobrojne segmente svjetske kulturne baštine u par hiljada strana.

Sam rodonačelnik loze od Gileada, Artur Eld, je svakao „naš“ kralj Artur (svima poznat kao polumitski britanski vođa koji vlada oko 500. godine, jedan od najpoznatijih likova keltske mitologije) sa svojim vitezovima Okruglog stola, i na naše ne pretjerano iznenađenje, čarobnjakom po imenu Merlin, čiji se lik formirao prema velškim legendama. Kingov uzor svakako je bila najlegitimija verzija priča o kralju Arturu, napisana vještom rukom Ser Tomasa Malorija „Le Morte D'Arthur“.¹² Arturijanske priče veoma su popularne još od VI vijeka pa sve do danas. Riječ je o



Slika 4
Sa lijeve strane cipelice koje obuvaju članovi ka-teta (u pozadini Zelena palata gdje su ih i našli), a sa desne one pod nazivom Ruby shoes koje nosi Doroti
Preuzeto sa : <https://www.tumblr.com/search/dark+tower>

skupini priča o kralju Arturu, njegovim prijateljima, neprijateljima, porodici i podvizima, takoreći pravi stereotip viteštva, hrabrosti i lojalnosti pod čijom se tradicijom prerušio i Kingov Artur Eld (**Slika 5**). Priče ovakvog karaktera profiltrirane su kroz mnogobrojne jezike svijeta, a vrhunac interesovanja svakako je bio u srednjem vijeku. Sličnosti sa arturijanskim pričama ne prestaju tu; prema tumačenju istraživača i kritičara¹³ koji se bave tematikom Mračne Kule, mač Ekskalibur¹⁴, koji se direktno vezuje za kralja može da bude skovan od istog materijala kao i drške revolvera koje nosi Roland od Gileada, poslednji izdanak Eldov u okrutnom svijetu koji je krenuo dalje. Povrh svega, pronalazimo vrlo

jasno još jednu sličnost sa ovim mitovima o Arturu, a radi se o nećaku kralja Artura po imenu Mordred (ili Modred) koje dijeli sa demonskim djetetom koje u romanu o Kuli rađa Suzana Din, koje je zapravo na veoma morbidan način, zlokobnom zavjerom Grimiznog kralja, dijete Rolanda Deščejna. Mordered kao nećak Arturov, takođe je plod incesta, jer su navodno njegovi roditelji Artur i njegova sestra Morgana. Kako nećak/sin diže bunu protiv istorijskog Artura i ubija ga, ista sudbina zadesiće Rolanda kada se istoimeno čudovište okreće protiv svog kvazi-oca Rolanda.

Igra asocijacija sa sai¹⁵ Kingom se nastavljaju, tako da i sama riječ revolveraš u ljudskom umu budi slike prašine koja se diže uz galop kopita, zvukove teških, tupih eksplozija prevelikih pištolja. Zatim, jasno kao dan ispod tog magličastog vela uzburkanog baruta u vazduhu naziremo kameničvrsto i u isto vrijeme veličanstveno lice Klinta Istvuda. U prvi mah, takav je i Roland. Veliki revolveri su tu, brzina, tvrdoća, lišenost bespotrebnih osjećanja koji samo ometaju posao. I ne bismo se prevarili, uticaj vesterna na ep o Mračnoj Kuli očigledan je i King duguje posebne zasluge velemajstoru takozvanih špageti vesterna Serđu Leoneu (Sergio Leone) i njegovim vrhunskim djelima poput: „Za šaku dolara”, „Dobar, loš, zao” i svakako „Bilo jednom na Divljem zapadu”. Zasluga Italijana i njegova uloga surogat oca Rolanda Dešćejna (ili bar ideje o njemu) neosporna je, iako je čitava peta knjiga o potrazi za Kulom bazirana najednom drugom vestermu pod imenom „Sedam veličanstvenih”. Radnja u petom nastavku „Vukovi Kale” i „Sedmorici veličanstvenih” skoro je pa identična. Potreba lokalnog življa za spasenjem od neprijatelja koji zlokobno u određenom vremenskom periodu dolaze da pokupe „harač” lajtmotiv je u oba toka radnje. Takođe, i jedni i drugi odlučuju da unajme „plaćenike” da ih spasu od neminovnog pustošenja. „Sedmorica veličanstvenih” djelo je

Džona Sterdžesa, a svoje „blizance revolveraše” njegovi glavni protagonisti nalaze u Ediju Dinu i Rolandu.

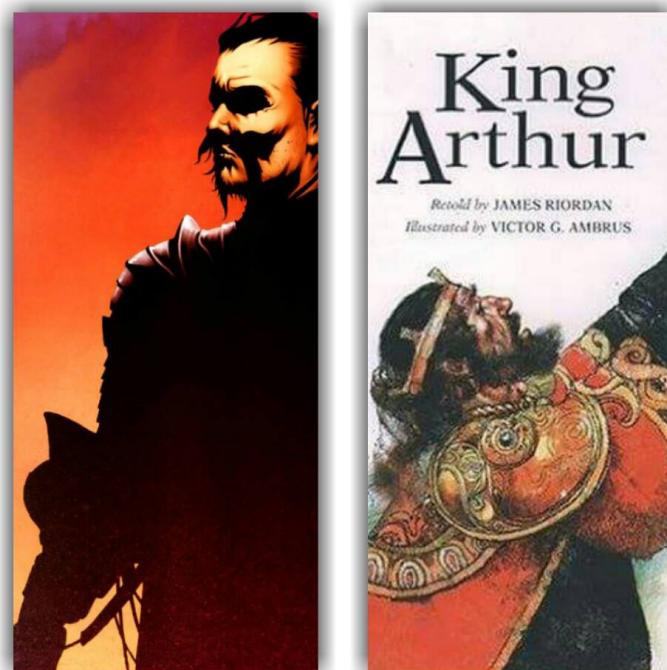
Zanimljiva činjenica u vezi sa sličnostima već postojećih djela kulture i umjetnosti je ta da to ne primjećujemo samo mi kao čitaoci, već su i sami protagonisti Kingovog romana svjesni postojanja određenih sličnosti sa ovim sadašnjim, tj. našim „kada” (u kojem smo mi sami svjesni relativnosti tih stvari i sličnosti).

Kad je već riječ o petom djelu sage pod imenom „Vukovi Kale”, napomenimo da tu nisu oslikani samo špageti vesterni već i predivno i gotovo „nečujno” prisutan uticaj „Hari Potera” i

Slika 5

Sa lijeve strane rodonačelnik loze od Gileada, Artur Eld, a sa desne kralj Artur.

Preuzeto sa : <https://www.tumblr.com/search/dark+tower>



Slika 6

Sa lijeve strane Marvelov Dr Doom, a sa desne korice izdanja petog dijela Kingove sage pod nazivom „Vukovi Kale“ na kojima se nalazi lik bića iz ovog dijela sage, Vuka, čiji je izgled inspiriran Dr Doom-om Preuzeto sa : <https://www.tumblr.com/search/dark+tower>



„Zvjezdanih ratova“, kao i izdavačke kuće Marvel. Ova gore navedena tri imena su vrhunsko „Sveto Trojstvo“ popularne kulture XX vijeka na kojem su odrasle i oblikovale se generacije i generacije mladih. King tako efektno uklapa ove „ukradene elemente“ ili takoreći „spolije“ u svoju priču o Vukovima Kale i ona je toliko istinita i uvjerljiva da je teško povjerovati da neki djelovi te priče nisu njeni. Literarne „spolije“ se zapravo sastoje u izgledu i načinu ophođenja negativaca koji dolaze u mjesto Kalu po „harač“ u vidu jednog od blizanaca iz svakog para kojim već pomenuta Kala obiluje. Negativci su skupina kiborga pod maskama vukova, za koje kasnije jasno nalazimo uzore u Dr Doom¹⁶-u sa kojim dijele identičan izgled; maska, zeleni plašt, sive pantalone, sivi konji (Slika 6).

Povrh toga što je sam njihov fizički izgled pozajmljen i oružje kojim se

Vukovi služe smo već negdje sreli, ali ne možemo u prvi mah da budemo sigurni gdje, jer je njihov preuzeti identitet toliko dobro prikriven i prikriven ostaje dok sami junci romana ne otkriju odakle su nam ti pojmovi poznati. Riječ je o „svjetlosnim mačevima“ karakterističnim za antologijske filmove „Ratovi zvijezda“ (Star Wars) i određene smrtonosne sprave pod neobičnim nazivom zujalice koje funkcionišu kao mini bombe na kojima je insignirano, ni manje ni više nego HARI PTER (Harry Potter). Sa popularnim ostvarenjem Džordža Lukasa (George Lucas) koje drma kinematografski svijet još od kraja 70-ih godina prošlog vijeka, nalazimo još jednu sličnost. Filmovi o intergalaktičkim ratovima i Kingov specijalitet sf-vestern-horor imaju jednog zajedničkog protagonistu: raspjevanog, pričljivog, pa čak i simpatičnog robota koji u filmovima nosi ime C3PO , a u stranicama romana odaziva se na ime Andi. Andi je još

Slika 7

Sa lijeve strane ilustracija robota glasnika Andija, a sa desne strane izgled robota zvijezde Star Wars-a pod imenom C3PO Preuzeto sa : <https://www.tumblr.com/search/dark+tower>



jedan znan gost u Kingovom ostvarenju. Veoma je vješto, skoro neprimjetno utkan, a detaljni opis njegovog izgleda daje nam uvid u to da on zapravo ima „starijeg brata blizanca“ koji učestvuje u zvjezdanim ratovima (**Slika 7**).

kuli). S obzirom da je kula na neki način Rolandova religija nije ni čudo što King koristi priču koja je izrazito značajna za sve tri velike avramske religije i njihovu tradiciju. Kulu svakako možemo da posmatramo kroz prizmu religije, jer je ona nešto obećano, uzvišeno, nedokučivo, ljudskom srcu nepozanto a opet toliko čezne za njom. U ovom slučaju mogli bismo je protumačiti kao bilo šta, raj ili „onaj“ svijet poslije smrti, carstvo nebesko, mjesto sa kojeg *Neko* povlači konce naše sodbine (naše ka). Pitanje koje se krije između redova romana da li je soba na vrhu kule prazna i ako nije ko je ili šta tamo i otkud mu na to pravo, izjednačava se sa onim koje mori čovjeka od praskozorja čovječanstva – da li postoji neka viša sila ili neko božanstvo? Nije li i više nego očigledno da soba u kuli treba da predstavlja presto Božiji, direktnu poveznicu sa hrišćanstvom, samo je pitanje da li je ta soba/presto prazna? Ovim svakako dolazimo do zaključka da Kingov roman može da pravi paralele i otvara pitanja sa teološke tačke gledišta. Teološka pitanja zaista su neiscrpna inspiracija koja u sebi uvijek baštini stavove i mišljenja ljudi još od davnina, pa sve do danas, a možda najbolja (ili najgora) stvar u vezi sa ovim pitanjima je njihov heritološki značaj. Odgovori se uvijek presipaju jedni u druge i dolazi do začaranog kruga pitanja na koja nema pouzdanog odgovora, ali ova pitanja

„JEVANDELJE“ PO KINGU

Pored uticaja svjetske književnosti, i to nekih od najreprezentativnijih primjera koji su prepoznati kao prekretnice u književnosti, neosporan je uticaj i biblijskih priča i simbola na Kingov djelo. Najočigledniji osvrt na Bibliju odigrava se u prvom dijelu sage pod nazivom „Revolveraš“, u kojoj je primjetna paralela između Rolandove odluke da ostavi dječaka Džejka za sobom u raljama smrti (kako bi se domogao Čovjeka u crnom) i starozavjetne scene u kojoj Avram žrtvuje Isaka (**Slika 8**) po Božjem nalogu kako bi mu dokazao svoju predanost. Simbolično žrtvovanje koje revolveraš čini u trenutku izdajstva učinjeno je u ovom slučaju ne zarad božanstva ili dokazivanja vjere nego zarad Kule. Nije li Kula ovim postala ekvivalentna nekoj vrsti božanstva? Nije li ona sada smisao života Rolanda Deščejna koji joj je predan i koji tu predanost treba da dokaže (Kome? Sebi, jer sve služi



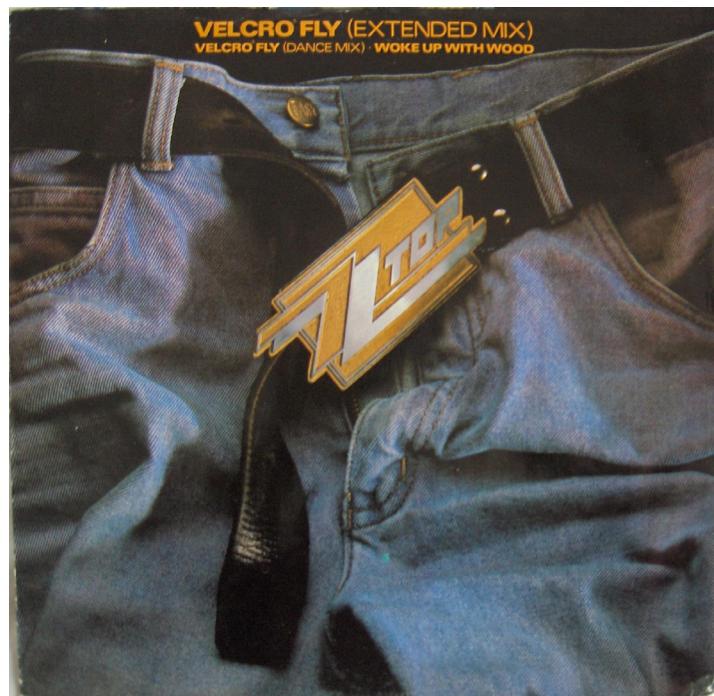
Slika 8

Sa lijeve strane slika- Mikelandjelo Merizi Karavađo (Caravaggio), Žrtva Avramova, 1603, 104 cm x 135 cm, ulje na platnu, Galerija Ufici (Galleria degli Uffizi), Firenca a sa desne strane ilustracija trenutka kada Roland pušta Džejka da padne u ambis (prvi dio sage Revolveraš) Preuzeto sa : [https://en.wikipedia.org/wiki/Sacrifice_of_Isaac_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sacrifice_of_Isaac_(Caravaggio)) | <https://www.tumblr.com/search/dark+tower>



će uvijek biti živa jer je u njima esencija našeg postojanja koja nikada ne može biti ignorisana. Zbog toga je baštinjenje ovakvih diskusija u bilo kom vidu (literalnom, govorničkom, likovnom, pa čak i muzičkom, tj. u bilo kom vidu umjetničkog stvaralaštva) od izuzetne važnosti.

Pored ovih paralela sa žrtvom Avramovom, česta je i upotreba slike Armagedona tj. Apokalipse. Slika Otkrovenja i sličnih ekvivalenta proteže se i baštini kroz dugu literalnu tradiciju, a naročito u horor žanru i sf žanru. Jer, ipak Dan D, Sudnji dan ili Strašni sud jedan je od najvećih ljudskih nepoznanica, a samim tim i strahova. Apokaliptični vapaji u Rolandovom svijetu bivaju ispuštani kada se jedan od zraka koji drže Kulu uzdrmaju, pad Zraka jednak je kraju svijeta. Postoje i direktnе poveznice sa Biblijom u vidu određenih naziva u knjizi koji su samo izmjenjeni pojmovi, a neki su doslovno preuzeti poput već pomenutog Jerihonskog brda.¹⁷ Sam King često je ironičan, pa čak i skeptičan po pitanju religije, te svoje stavove iznosi veoma smjelo, pa čak i duhovito, prosto i kada biste htjeli biti uvrijeđeni ne biste mogli. Kao medalju za takvu njegovu vještinu, izdvojila bih dio iz romana o Kuli, koji samo dokazuje koliko je zapravo sadržaja Biblije upleteno u ovu priču: „...Podsjećao je na Isusa Hrista. Bio je



na izvjestan način čistiji od pastirskog bogočovjeka. Pastirski bogočovjek imade samo jednog oca, koji stolovaše daleko, na nepojmljivo hipotetičkim nebesima, i očuha koji živiljaše na Zemlji. Jadni stari Josif. Dobio je rogove zahvaljujući svemogućem Bogu.”¹⁸

Slika 9 - Omot singla Velcro Fly muzičkog benda ZZ Top iz 1986. godine. Preuzeto sa: https://en.wikipedia.org/wiki/Velcro_Fly

SOUNDTRACK MRAČNE KULE

Steven King u svom *Magnum Opus* ne baštini samo ostvarenja kinematografije, literature nego čuva i posebno mjesto za muzičku industriju. Muzička ostvarenja se u sagi o Kuli javljaju gotovo nečujno, hodaju na prstima takoreći, ali

nemoguće je da ne prepoznamo njihov udio u ostvarenju. Naši junaci upoznati su sa hitovima onoga što je nekada bila popularna muzička scena i svako uvodi u priču numere iz svoga kada. Pojedine muzičke numere bile su Kingove muze kada je u pitanju smišljanje pravca u kojem će radnja krenuti, a neke su prosto tu jer su bile adekvatne kao pozadina određenih situacija ili određenih osjećanja koja iskušavaju junaci. Numere koje su vladale top listama i prodrmale muzički kosmos još jednom su potvridle svoju popularnost našavši se u redovima majstora horor žanra. To su svakako bile sledeće numere: ZZ Top - „Čičak traka“ (*Velcro Fly*) čije note podsjećaju na zvuk bubnjeva u napuštenom gradu Ludu, te Bitlsi- „Hej Džud“ (*The Beatles-Hey Jude*), numera koja je podjednako poznata svakom od likova romana, ali se razlikuje u par stihova, zatim Elton Džon- „Neko mi je noćas spasio život“ (Elton John – *Someone Saved my Life Tonight*), numera koja sablasno prati oca Kalahana¹⁹, potom Rollingstonsi (*The Rolling Stones*) – „Devetnaesti nervni slom“ (*19th Nervous Breakdown*) na koju često aludira Edi u svojim sarkastičnim šalama i napislijetu još jedna od najistaknutijih numera u romanu je Bob Dilan (Bob Dylan) – „Čovjek neprestane tuge“ (*Man Of Constant Sorrow*) za koju je emotivno vezana Kingova junakinja Suzana.

Neke od numera imaju, a imale su i tada u vrijeme stvaranja romana, veliku popularnost poput *Hey Jude*, a neke su se pomakle sa margine popularnosti i izašle iz sjenke popularnijih hitova svojih tvoraca kao što je *Velcro Fly ZZ* (**Slika 9**) praktično popularna zbog romana o kuli. U ovom djelu umetnuta je takođe promocija jednog od ikoničnih brendova pop kulture, a to je Coca-Cola. Stavljana u raznorazne kontekste i umjetničke eksperimente (početak i vrhunac toga je bio rad Endija Vorhola (Andy-Worhol)). U romanu naravno ima drugi naziv, jer stvari su različitim svjetovima iste samo se pojavljuju pod različitim pseudonimima, tako je i sveopšte poznat brend Coca-Cola našao svoj pandan u takozvanom *Nozz-A-La* piću (**Slika 10**).

AUTOPORTRET UMJETNIKA U MLADOSTI

Još jedan poduhvat, u ovih skoro 4500 strana, koji je Stiven King uspio da izvede vrijedan je pomena. Riječ je o poduhvatu koji se sastoji u tome da je sai King praktično baštino samoga sebe i poput mnogih velikih umjetnika uradio je svoj autoportret oslikan pisanom riječi. U svoju sagu smjestio je kao

jednog od protagonistova samoga sebe, glavom i bradom, Stivena Kinga. Ne samo što je smjestio svoj lik u djelo, već je važan datum iz svoga života iskoristio kao značajnu simboliku brojeva za koju će likovi, čiji je on djelimično tvorac, djelimično saputnik, postati izrazito vezani. Radi se o 19. junu 1999. godine, što je datum Kingove automobilske nesreće.²⁰ Brojevi 19 i 99 su zatim postali antologička simbolika u romanima o kuli. To su bile cifre za koje su se junaci telepatski vezali i koji se konstantno pojavljuju u različitim varijantama i različitom kontekstu priče.

DUGI DANI I PRIJATNE NOĆI²¹ (ZAKLJUČAK)

U ovome radu prošli smo kroz brojne aspekte književnosti i uglove posmatranja iste kroz heritološku prizmu, podsjetili se nekih od najvećih dostignuća iste, a posebnu pažnju posvetili hororu kao žanru koji je zauzimao izuzetno važno mjesto u razvoju i životu čovjeka praktično od postanka svijeta. Takođe smo se osvrnuli i na legendarna ostvarenja kinematografije koja su ostavila svoj neizbrisiv trag u Kingovom opusu. „Mračna kula“ (Slika 11) definitivno u sebi čuva i njeguje nevjerojatne

igre riječi, podsjetnike na vrhunska ostvarenja književnosti, filma i muzike, baštini lične podatke autora, osjećanja poznata ljudskom rodu, raznovrsne aluzije kako teološke tako i filozofske, ali kao najvažniju relikviju „hram“ Stivena Kinga tj. Mračna kula čuva srž i bit horora, njegovo nasljeđe, ljepotu, smisao i viziju njegove budućnosti. King poentira sledećim riječima o hororu: „To uopšte nije ples smrti, zaista nije. U pitanju je, u osnovi, ples snova. To je način da se probudi unutrašnje dete, koje nikad ne umire, već samo duboko spava. Ako je horor priča naše uvežbavanje i priprema za smrt, onda je njen striktni moralitet takođe čini potvrdom života i dobromamjetnosti

Slika 10

Logo imaginarne marke pića vs originalni Coca-Cola logo.
Preuzeto sa:
<https://www.tumblr.com/search/dark+tower>





Slika 11

Promocija filma
Mračna Kula
Preuzeto sa :
<https://www.google.ba/>

i proste imaginacije- samo još jedna putanja ka beskrajnom.”²² (Ognjanović 2014: 391)

Priča se ovdje ne završava, jer postoje mnogobrojni pokušaji ekranizacije Mračne Kule, prвobitno kao serijskog ciklusa, a zatim i debitovanja na filmskom platnu. Svi pokušaji „padali su u vodu“ sve doskoro, tačnije do 2016. godine kada otpočinje snimanje prvog dijela ciklusa o kuli sa odabranom glumačkom postavom.²³ Kinematografsko ostvarenje stiže u

bioskope 13. januara tekuće (2017) godine.²⁴ Reakcije vjernih fanova s nestrpljenjem se iščekuju, jer, najjednostavnije rečeno, nije baš sve pročitano kako je napisano od strane majstora Kinga. Bilo kako bilo, ovaj najjači medij, i najpopularnija vrsta umjetnosti u XXI vijeku podiћi će sagu o Kuli na viši nivo, ili je bar najmodernijim sredstvima vizuelizacije još jednom pohraniti u redove ostvarenja vrijednih pamćenja. Apropo cijelog rada navodim jednutvrđnjukojamuskakoideuprilog: „Naša slika budućnosti koju kreiramo

pomoću savremenih instrumentata virtualizacije ideja u mnogome je zasnovana na viziji prošlosti. Otukd u naučno-fantastičnim sagama pored lasera zatičemo i staromodne mačeve, gradovi budućnosti su projektovani na osnovu futurističkih ideja koje su sada stare već više od jednog veka, heroji sa drugih planeta podsećaju na dobro poznate romantičarske modele. Tako je i industrija, nekadašnji simbol budućnosti, postala zalog prošlosti.²⁵ Horor, kao ovdje većprozvani Princ tame među žanrovima, ne može da umre. Čvrsto je vezan za prošlost, koliko i za budućnost, a one su u isto vrijeme u stalnom konfliktu i stalnoj komplementarnosti, neraskidivo svezane čvorom sadašnjosti. Protok informacija i ostvarenja u budućnosti će samo rasti, to je činjenica. Postali

smo nezaustavljeni, marširamo krupnim koracima u nepoznato i možda van naših domašaja, svjesi svoje potencijalne samodestrukcije. To što čini moje tvrdnje da horor neće umrijeti čvrstima je nada da ćemo kroz putovanje koje nam kao čovječanstvu predstoji ostati ono što istinski jesmo; ljudi, satkani, najvećim klišeom rečeno, od krvi i mesa. A, dokle god smo ljudi bićemo i smrtni ili ako ne smrtni bićemo kako-tako ranjivi. Dok smo ranjivi stah neće spavati i vječno će nad nama bdjeti. Stiven King i ostali čuvari horora uvijek će imati posla i dobro će ga obavljati kroteći i baštineći jednu od najsnažnijih ljudskih emocija. Jer, šta god se desilo, dok se god Zemlja okreće oko Sunca, zavirivaćemo ispod kreveta tražeći čudovišta pod njim.

1 U ovome radu riječ *kada* biće upotrebljavana kao oznaka za određenu predstavu o vremenu u smislu sadašnjosti, prošlosti ili budućnosti, ili pak neko vrijeme koje protiče paralelno sa sadašnjošću, prošlošću ili budućnošću samo u drugačijoj „stvarnosti“ (dimenziji). Sadržaj i tematika fabule iziskuje upotrebu ovakvog pojma radi pokušaja smještanja određenih događaja u vrijeme i prostor.

2 Vrsta proze posvećena izazivanju strave kod čitaoca, tj. proza horor žanra po prvi put je postala zaseban žanr u formi gotskog romana, u Engleskoj, u drugoj polovini 18. vijeka.

3 Fraza koju koriste protagonisti romana, prvo bitno samo Roland, ali potom i svi ostali.

4 Bijelo je zapravo sila dobra, potomci loze Artura Elda, čiji lik zapravo baštini legendu o kralju Arturu

5 Zoroastrizam je religija zasnovana na učenjima proroka Zaratuštre i važi za najstariju dualističku religiju. Bila je to dominantna religija u Persiji sve do VII vijeka. Smatra se da je Zaratuštra živio oko 1200. g.p.n.e. tako da se i korijeni religije

tada datuju.

6 Bulgakov 1966-67: M. Bulgakov, *Majstor i Margarita*, SSSR

7 Kulu po predanju drži 6 ukrštenih zraka, a ona se nalazi u središtu, a na krajevima zraka su postavljeni čuvari istih. Ka-tet se kreće zrakom Medvjeda ka Mračnoj kuli. Kula je navodno težište univerzuma koje po svaku cijenu mora ostati netaknuto tj. neuznemireno.

8 Jedan od Rolandovih neprijatelja, ili bar najučestaliji antropomorfni oblik u kojem se ukazuje zlo koje stoji na revolveraševom putu.

9 Riječ koja se najviše u djelu o Kuli odnosi na pojam sudbine, a svoje etimološko porijeklo vodi još iz antičkog Egipta gdje je imala značenje aspekta individualnosti koji živi u tijelu tokom života i nastavlja da postoji nakon smrti.

10 Ovaj pojam u Uzvišenom govoru, kojim se koriste Kingovi likovi, označava cjelinu sazdanu od mnoštva, tj. skupinu ljudi koji vremenom toliko upoznaju jedni druge i toliko postaju neraskidivo vezani da dijele čak i misli i osjećanja.

- 11 Originalni naziv Eliotovog djela zapravo glasi u jednini – *The Waste Land*
- 12 Fandom powered by Wikia : *The Dark TowerSeries* .http://darktower.wikia.com/wiki/The_Dark_Tower_Series
- 13 Robin Furth, *Stephen King's The Dark Tower: A Concordance*, US, 2003. godine i Bev Vincent, *The Road to The Dark Tower: Exploring Stephen King's Magnum Opus*, US, 2004. godine
Stephen King podržao je obje knjige.
- 14 Mnoge su varijacije na ovu priču; po nekim je to mač u kamenu, prema drugima to je regularno oružje koje je sa sobom nosio Artur sa potencijalnim magijskim svojstvima.
- 15 Izraz koji se u knjizi koristi kao sinonim za gospodina i gospođu/gospodicu, izraz poštovanja.
- 16 Fantastični junak Marvel stripova koji je zapravo glavni negativac, tj protivnik u pričama o Fantastičnoj Četvorci
- 17 Jerihon, jedan od najstarijih gradova ikad osnovan na zapadnoj obali rijeke Jordan, koji se u Starom zavjetu spominje kao grad koji Jevreji preotimaju od Hanana, predvođeni Isusom Navinom
- 18 Stephen King 2004: 140
- 19 Otac Kalahan je katolički sveštenik koji je

zapravo uskok iz Kingovog romana Salemovo (Salem's Lot). On svoju priču iz romana Salemovo samo nastavlja u Vukovima Kale, tj. i dalje igra ulogu sveštenika kojem je vjera poljuljana ali uprkos tome se bori protiv nečastivih sila, najviše vampira i takozvanih niščih ljudi.

20 Tog datuma kombi je udario u autora koji se šetao Mejn Stejt Rutom 5 (Maine State Route 5) u državi Mejn (Maine)

21 Ovo je izraz koji stanovnici Srednjeg Svijeta koriste kao pozdrav. Poslednja knjiga u ciklusu nosi sledeću posvetu: *Nijem je svako ko govori, a ne sluša. Zbog toga je Stalni Čitaoče poslednja knjiga u ciklusu o Mračnoj Kuli tebi posvećena. Dugi dani i prijatne noći.*

Shodno tome, smatram prikladnim ovim pozdravom imenovati zaključak ovog rada.

22 Ognjanović 2014: 391

23 U glavnim ulogama Idris Elba kao Roland od Gileada i Matthew McConaughey kao čovjek u crnom,

tj. Valter

24 Izvor 1: <http://www.imdb.com/title/tt-1648190/>

Izvor 2: <https://www.youtube.com/watch?v=V-9rTuFjfaQ4>

25 Popadić 2014: 117

LITERATURA

King (1982-2012) : S. King *Mračna kula (The Dark Tower) 1-8*
Revolveraš (The Gunslinger), 1982. godina
Tri tarot karte (The Drawing of the Three), 1987. godina
Pustare (The Waste Lands), 1991. godina
Čarobnjak i staklo (Wizard and Glass), 1997. godina
Vukovi Kale (Wolves of the Calla), 2003. godina
Suzanina pjesma (Song of Susannah), 2004. godina
Mračna kula (The Dark Tower), 2004. godina
Vjetar kroz ključaonicu (The Wind Through the Keyhole), 2012. godina

Ognjanović 2014 : D.Ognjanović, *Poetika horora*, Novi Sad: Orfelin

Popadić 2014: M.Popadić, *Vreme prošlo u vremenu sadašnjem*, Beograd: Centar za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta u Beogradu

Fandom powered by Wikia : *The Dark TowerSeries*.http://darktower.wikia.com/wiki/The_Dark_Tower_Series

THE LONG SHADOWS OF *THE DARK TOWER* SERIES BY STEPHEN KING

This article is about connection between literature and heritage in general, while having the emphasis put on the literature of the horror genre. We are discussing the matter through the example of the work of Stephen King, *The Dark Tower*. This could be a perfect example for discussion as it contains plots of already known literary works and movies, and some of the characters are incidental or identical. Such intentional similarities and reconstructions can be taken as examples of saving the matter from oblivion. In the story, Roland Deschain is the last living member of a knightly order known as gunslingers and the last of the line of 'Arthur Eld', whose world is analogue to the one of King Arthur. Along his journey to the Dark Tower, Roland meets a great number of both friends and enemies. During major part of the journey, he is accompanied by a group of people with whom he forms the Ka-tet, including Jake Chambers, Eddie Dean, Susannah Dean. Among many enemies, there are The Man In Black, Mordred and The Crimson King. Kings characters are going through many adventures, and some parts of these adventures can clearly be recognized from some other works of literature or cinematography. Also, there is no lack of biblical allusions or allusions connected to ancient civilizations. The Dark Tower is the backbone of Stephen King's legendary career. Eight books and more than three thousand pages make up this his piece of bestselling fantasy epic. Inspired more than thirty years ago by works as diverse as J.R.R. Tolkien's epics, Robert Browning's poetry, *Wizard Of Oz*, *Star Wars*, *Harry Potter* and Sergio Leone's Westerns, King brought us the tale he has never abandoned. This novel gathers it all together and makes it memorable and important. In the article we also discuss importance and origins of horror, the way it remained active and horrifying all this time, as well as what would we do without it today.

boxstradlin@gmail.com

PROJEKAT (NE)PRIMERENI SPOMENICI: INTERVJU SA JELICOM JOVANOVIĆ

VLADANA PUTNIK PRICA

Naučni saradnik
Odeljenje za istoriju umetnosti
Filozofski fakultet
Univerzitet u Beogradu

U poslednje dve godine regionalni projekat *(Ne)primereni spomenici* pospešio je saradnju stručne javnosti i nevladinih organizacija u postjugoslovenskom prostoru. Putem organizovanja izložbi, konferencija, tribina, radionica i značajnog rada na terenu, projekat je uspešno stavio u fokus spomenike žrtvama Drugog svetskog rata sa ciljem da se njihov položaj u današnjim društvenim i političkim sistemima adekvatno revalorizije. Projekat je predstavljen prošle godine u okviru studentske konferencije *Književnost i umetnost u Jugoslaviji: (dis)kontinuiteti (1918 – 1992)*. U razgovoru sa arhitektom Jelicom Jovanović, članom projekta ispred *Grupe arhitekata*, imamo priliku da se malo bolje upoznamo sa svim segmentima projekta i planovima za budućnost.¹

V.P.P.: Kako je došlo do inicijative za formiranjem projekta *(Ne)primereni spomenici?*

J.J.: Projekat je zapravo krenuo iz Zagreba: koleginice iz udruženja SF:ius su već radile jedno istraživanje za Srpsko narodno veće, kojim su popisale spomenike koji su bili porušeni tokom ratova devedesetih na teritoriji Hrvatske. One su razmišljale o tome na koji je način moguće dalje istraživati temu spomenika NOB-e i Revolucije i da li je moguće napraviti regionalnu platformu koja će dugoročno okupljati istraživače

oko ove teme. *Grupa arhitekata* je sarađivala sa koleginicama iz SF:ius-a na raznim drugim projektima, te je u projekat ušla kao organizacija koja je istraživala arhitekturu modernizma i nekoliko objekata koji se tematski uklapaju u platformu, poput Muzeja 25. maj i Muzeja Revolucije.

Moram da napomenem ovom prilikom da je projekat malo promenio naziv u *(Ne)primereni spomenici* zbog čestih pitanja od strane publike, ali i autora samih spomenika, kako to spomenici antifašističkoj borbi mogu biti neprimereni. Mi smo kroz projekat,

Spomen kompleks Kadinjača
Miodrag Živković, 1979
autor fotografije: Vladana Putnik Prica



priznajemo možda i generacijski, više problematizovali današnje vreme i vreme u kojem smo odrastali kada je u te spomenike učitavano svašta: od neuspeha socijalizma, preko nacionalnih ideologija ili nacionalnih tragedija i isključenja; negde su rušeni, negde zapušteni, negde pak održavani i nadgrađivani. Ovim zgradama naknadno intervenišemo u originalnom naslovu i želimo da na taj način bude vidljivo da istražujemo sve prateće pojave i fenomene u vezi sa spomenicima: različite periode nastanka, trajanja i nestanka; različite strukovne i disciplinarne pristupe; odnos naručioca, stvaraoca i zajednice ili pak administracije prema njima.

V.P.P.: U projektu su učestvovala udruženja iz skoro svih država naslednica. Kako je došlo do povezivanja i saradnje?

J.J.: Tim projekta se formirao tako što su kroz neke ranije saradnje, projekte, poznanstva napravljeni prvi kontakti i okvir saradnje. Najpre je krenulo sa SF:ius-om iz Zagreba, Modernom galerijom iz Ljubljane, Historijskim muzejem BiH iz Sarajeva i nama, a kasnije su se pridružili KUD Anarhiv iz Ljubljane i Levičarsko udruženje Soldarnost iz Skoplja. Međutim, mreža saradnika prisutna je zapravo na celoj teritoriji bivše Jugoslavije, što kroz pojedince, što

kroz organizacije koje su uzele učešće u našim aktivnostima. Najzad, zahvaljujući sajtu, zatim simpozijumu u Zagrebu, izložbi koja je bila postavljena u raznim gradovima, te drugim aktivnostima platforme, stekli smo i mnoge pratioce i saradnike i u drugim zemljama Evrope, pa se nadamo da će biti prilike za neko tematsko i teritorijalno proširenje istraživanja.

V.P.P.: Šta je sve učinjeno za protekle dve godine koliko traje projekat?

J.J.: Urađeno je mnogo toga, praktično smo realizovali sve što smo planirali. Najpre je producirana izložba koja je obišla celi region i imala više od 20.000 poseta. Mi smo je u Srbiji postavili najpre u Kraljevu, zatim u Nišu, Šapcu i najzad u Beogradu. Zatim, napravljena je baza spomenika i online mapa (<https://inappropriatemonuments.org/en/monuments-map/>) koju ćemo nastaviti da nadograđujemo i dopunjavamo materijalom. Napravljen je sajt platforme koji će ostati aktivan i po završetku samog projekta. Napravili smo sedam radionica za studente (po jednu u Nišu, Ljubljani, Sarajevu i Skoplju i tri u Zagrebu), zatim dva simpozijuma (u Zagrebu i Sarajevu), okrugli sto u Beogradu i najzad, napravljena je finalna izložba u Ljubljani na osnovu studenstkih istraživanja, a trenutno se finalizira i publikacija sa tekstovima. Zanimljiva je bila radionica

u Makedoniji, koja se bavila pravljenjem adekvatnih suvenira, sada razmatramo da li bismo mogli da je ponovimo i u Srbiji i Hrvatskoj jer su rezultati izvanredni. Napravljen je niz intervjua u audio i video formatu, skenirane retke publikacije i dokumenti i napravljeno više akcija obilaženja i trasiranja partizanskih transverzala u Hrvatskoj. Samo je ostalo da to sve finaliziramo i predstavimo publici na adekvatan način.

V.P.P.: Koji segment projekta smatraš najuspešnijim?

J.J.: Bazu podataka koju smo napravili za potrebe izrade mape spomenika. Obradili smo i mapirali nekih 40 opština u Srbiji, i devet gradskih opština u Beogradu. Tu je čitava tipologija: od

već čuvenih memorijala Bogdanovića, Živkovića, Sabolića, Bakića, pa sve do skromnih memorialnih ploča koje bi meštani podizali u selima u znak sećanja na stradale komšije i rođake. Važno je spomenuti da su opštine Kraljevo, Kruševac, Trstenik, Brus, Aleksandrovac, Čačak i Rača Kragujevačka istražene u celosti. Naši istraživači su uspeli da stignu do najudaljenijih sela u ovim opštinama, od kojih pojedina danas imaju svega nekoliko staračkih domaćinstava. Jako je zanimljiva činjenica da neke spomenike nisu pronalazili, iako se nalaze na spiskovima do kojih smo dolazili u lokalnim bibliotekama, boračkim organizacijama ili službama zaštite, ali su i mnogi nevidentirani spomenici pronađeni na terenu, tako da ispada da su svi spomenici „na broju“. Istraživači

Slika 1
Stručno vođenje na otvaranju izložbe Putevima Revolucije u Muzeju Jugoslavije, 2016. (autor fotografije Vladan Putnik Prica)



Slika 2

Prezentovanje projekta (*Ne*) *primereni spomenici u okviru pratećeg programa studentske konferencije Književnost i umetnost u Jugoslaviji: (dis) kontinuiteti (1918 – 1992)*, 2016. (vlasništvo KSIU)

**Slika 3**

Intervju sa vajarom Miodragom Živkovićem, 2016. (autor fotografije Jelica Jovanović)



su takođe popunili i kratke upitnike, odnosno dali intervjuje u vezi sa svojim iskustvima rada na terenu: koji su to bili izazovi, prepreke, koje bi savete dali budućim istraživačima. Naš plan je da i ove intervjuje objavimo zajedno sa bazom podataka o spomenicima u Srbiji, kao malo digitalno izdanje koje će služiti javnosti, istraživačima, entuzijastima.

V.P.P.: Da li postoji nešto što u okviru projekta nije uspelo da se realizuje?

J.J.: Zbog problema sa finansiranjem morali smo da malo izmenimo pojedine aktivnosti, pa je prvo bitno planirani simpozijum u Ljubljani preinačen u izložbu, jer nam se činilo da ćemo uz skromna sredstva kojima raspolažemo imati bolji učinak. Takođe, radionice su tokom 2016. godine imale malo skromniji obim, ali su aktivnosti, u načelu, realizovane onako kako smo planirali, kao dobra razmara javnih formata i istraživačkih aktivnosti. Najzad, važno je pomenuti da nikad nema dovoljno novca za terenska istraživanja, koja su i u najskromnijem obimu ipak veliki izdatak za naše organizacije. Konkretno, Grupa je u ovom razdoblju - umesto da šalje istraživače iz Beograda - dosta računala na lokalne istraživače, što je naravno srećna okolnost za nas i mnogo bolja opcija za terensko istraživanje. Videćemo da li ćemo uspeti da u budućnosti održimo taj tempo rada, jer mi svakako



želimo da nastavimo. Nadamo se da će se i javnost uključiti, pre svega tako što će nam slati fotografije spomenika do kojih nismo uspeli da dođemo, jer smo se trudili da formular bude veoma jednostavan za popunjavanje.

V.P.P.: Sada kada je projekat na svom kraju, da li smatraš da je uspeo?

J.J.: Da.

Slika 4
Plakat međunarodne konferencije *War, Revolution and Memory: Post-War Monuments in Post-Communist Europe, 2017.* (vlasništvo projekta (Ne) primereni spomenici)

Slika 5

Okrugli sto *Od revizionizma do revalorizacije – gde je danas mesto spomenika NOB-e i Revolucije u javnom diskursu Srbije?* u Muzeju Jugoslavije, 2017. (autor fotografije Jelica Jovanović)



V.P.P.: Da li postoje planovi da se istraživanja započeta u okviru (Ne) primerenih spomenika nastave?

J.J.: Naravno, mi smatramo da posao ni približno nije završen.

1 Za određene informacije u vezi sa projektom zaslužni su i Tamara Buble, Elma Hodžić i Marko Jenko.

vladana.putnik@f.bg.ac.rs

BRANISLAV CVETKOVIĆ, GORDANA GAVRIĆ. MANASTIR VELUĆE, KRALJEVO 2015, 100 STR.

VLADIMIR BOŽINOVIC

Fakultet za književnost
Istanbulski univerzitet
(Edebiyat Fakültesi,
İstanbul Üniversitesi)

Monografija posvećena manastiru Veluće rezultat je rada dva stručnjaka za srpsku srednjovekovnu umetnost: dr Branislava Cvetkovića, istoričara umetnosti Zavičajnog muzeja u Jagodini i Gordane Gavrić, arheologa Zavoda za zaštitu spomenika u Kraljevu.

Pitanje ktitorstva i pouzdanijeg datovanja pojedinih spomenika moravske Srbije tokom pozognog srednjeg veka ostalo je nerešeno do današnjih dana. Može se reći da crkva Vavedenja Bogorodice u Veluću predstavlja jedan od najznačajnijih primera takve problematike. Velućka crkva je bila predmet više naučnih razmatranja. U ranijim istraživanjima je neretko isticano i to da se podizanje hrama može pripisati vlasteoskoj porodici koja je bila bliska kući Lazarević. Ipak, o identitetu ktitora, kao i vremenu izgradnje spomenika, iznošene su različite hipoteze. Upravo iz tog razloga ova monografija predstavlja doprinos daljem rasvjetljavanju istorijata

manastira. Knjiga je dobro koncipirana i pruža nam uvid u rezultate arheoloških istraživanja na ovom lokalitetu. Veći deo publikacije fokusira se na analizu arhitekture, živopisa i skulptoralne dekoracije crkve Vavedenja Bogorodice. Monografija se sastoji iz sledećih poglavlja: "Arheološka baština u Veluću i okolini", "Istoriografski ram manastira Veluće", "U traganju za ktitorima manastira i vremenu nastanka", "Arhitektura kao slika moravskog doba" (sa dva potpoglavlja: "Plitkoreljefna skulptura" i "Oltarska pregrada") i "Složeni ikonografski program velućkog živopisa". Na kraju publikacije nalazi se kratak prilog čiji je autor igumanija manastira Teodora pod nazivom "Monaški život danas kao baštinik starih hrišćanskih vrednosti".

U prvom poglavlju "Arheološka baština u Veluću i okolini" obrazlaže se kontinuitet naseljavanja trsteničkog kraja od neolita do pozognog srednjeg veka. Autori ukazuju na otkrivene artefakte

iz antike koji upućuju na poljoprivredni i rudarski potencijal regiona u rimskoj privredi. Značaj velučkog kraja tokom srednjeg veka istaknut je analizom vojnih utvrđenja (Gradac, Riđevštica, Jerinin grad) i spomeničkim nasleđem moravske Srbije nakon raspada carstva (tvrdava Koznik, manastiri Drenča, Ljubostinja i Rudenice). U poglavlju su ukratko predstavljeni i rezultati arheoloških iskopavanja manastira

Veluće izvedenih tokom 1973. i 2006. godine u sklopu konzervatorsko-restauratorskih radova. Pažnju privlači pronađen grobova u samoj crkvi tokom iskopavanja 1973. godine i otkriće srednjovekovne nekropole oko crkve 2006. godine. Ostaje nerazrešeno pitanje da li grobovi u naosu i priprati crkve mogu da budu dovedeni u vezu sa prikazanim vlasteoskim portretima.

Slika 1
Pogled ka crkvi
sa severozapada



U poglavlju "Istoriografski ram manastira Veluće" postavlja se kompleksna problematika koja prati naučno izučavanje manastira. Primetan je nedostatak pisanih svedočanstava koji bi mogli da budu korisni za analizu najstarije faze izgradnje manastira, parcijalnost preduzetih arheoloških ispitivanja i šturost narodnih predanja. Sa pouzdanošću se jedino mogu razmatrati pisani i klesani natpsi o obnovi crkve u 19. veku koji se u ovom poglavlju citiraju. Natpis na kordonskom vencu fasade crkve naveden je u potpunosti dok je klesani natpis sa arhivolte, koja se danas nalazi u porti manastira, prikazan u delovima zbog ortografskih nejasnoća.

Posebna pažnja u monografiji poklonjena je odgonetanju enigme prvobitnih zadužbinara crkve u poglavlju "U traganju za ktitorima manastira i vremenu nastanka". Cvetković i Gavrić obrazlažu da ranije teze o poistovećivanju velučkog hrama sa crkvom Bogorodice

Bučjanske i sličnosti sa arhitekturom Lazarice ne mogu da budu pouzdan argument za datovanje manastira. Oni svoje istraživanje zasnivaju na izučavanju ikonografskih osobenosti portreta ktitora. Zbog oštećenih natpisa uz prikaze vlastelina u naosu i priprati razmatra se identitet svake figure kroz analizu likova, insignija i odeždi. Takođe, ukazuje se na simboličku vezu između predstava vlasteoske porodice i svetitelja u donjoj zoni živopisa. Autori zaključuju da su prikazane istorijske ličnosti u rodbinskoj vezi i da je reč ne o jednoj, već dve etape ktitorstva. Odnosno, da su vlastelini prikazani u naosu crkve započeli izgradnju, dok su oni naslikani u priprati završili podizanje crkve i finansirali njen oslikavanje. Pomenute su i korekture u živopisu u vidu doslikanih krstova u rukama aristokratije, što se obično vezuje za njihovu mučeničku smrt u borbi protiv neprijatelja. Pri tome se odbacuje teza da ih je izveo slikar prvo bitnog živopisa kao što se ranije smatralo. Istraživači su do sada uglavnom bili saglasni da se u prikazanom vladarskom paru mogu prepoznati likovi kneza Lazara i kneginje Milice dok je identitet ktitora ostao nepoznat. Ikonografska analiza ktitorskih portreta i komparacija sa predstavama članova porodice Lazarević u drugim crkvama navode autore na pretpostavku da se u likovima ktitora Veluća koji su započeli izgradnju crkve mogu prepoznati Vuk Lazarević,

mlađi sin kneza Lazara, i njegova žena, nepoznatog imena. Takođe, usvaja se teorija Branislava Todića da su likovi sv. Pantelejmona, sv. Simeona Nemanje i sv. Save Srpskog naslikani pod uticajem manastira sv. Pantelejmona na Atosu koji je darivala porodica Lazarević.

Arhitektonske karakteristike velućke crkve i skulptoralna dekoracija fasada razmotrene su u poglavlju "Arhitektura kao slika moravskog doba". Pored dobro poznatih sličnosti sa arhitekturom i skulpturom crkve sv. Stefana u Kruševcu, koje je analizirao i Đurđe Bošković, ističe se atipični položaj uzdužne ose hrama, nepouzdanost rekonstrukcije originalnog izgleda gornje konstrukcije priprate i visine krovnog venca. Značajan je i podatak da je južni portal crkve bio raskošnije obrađen od zapadnog portala budući da je vodio ka prikazanim portretima u priprati. Ovakvo rešenje autori povezuju sa dvorskim karakterom zadužbine. Kroz poređenje dekorativne plastike Lazarice i Veluća zapažene su nedoslednosti u rasporedu klesanih ukrasa u lunetama prozora sa dekoracijom doprozornika po modelu na pridvornoj crkvi kneza Lazara. Cvetković i Gavrić smatraju da je u pitanju jedan od argumenata koji ide u prilog hipotezi da je Veluće građeno i ukrašavano duži vremenski period. Zanimljiva je i obzervacija da se motiv palmeta sa nadvratnika portala iz

priprate u naos može dovesti u vezu sa motivima na odeždama portretisanih figura. Slično se može konstatovati i za prikaze zoomorfnih motiva sa skulptoralne dekoracije prozora. U poglavlju se ukratko analizira i dekoracija ikonostasa čije je ikone oslikavalo više ikonopisaca tokom 19. i početkom 20. veka.

Poslednje poglavlje monografije pod nazivom "Složeni ikonografski program velućkog živopisa" sažima identifikaciju scena i ikonografsku analizu fresaka crkve Vavedenja Bogorodice. Uprkos značajnih oštećenja živopisa u gornjim zonama hrama predstavljena je rekonstrukcija rasporeda scena i pojedinačnih figura u oltarskom prostoru, naosu i priprati. Ukazuje se da je u naosu velućke crkve, pored ciklusa Velikih praznika, prikazan ciklus Hristovih stradanja, a ne Hristovih čuda i parabola kao u slučaju drugih moravskih hramova. Među stojecim figurama svetitelja u naosu prepoznat je, zahvaljujući natpisu, lik sv. Kirika kojeg su raniji istraživači identifikovali u jednoj od dve poprsne figure prikazane u luneti iznad portalna naosa. Istiće se simbolička veza između figura donje zone naosa (sv. Teodor Stratilat, sv. Vid i knez Lazar) i Kosovskog boja. Predstave sv. Teodora Tirona i Stratilata analiziraju se komparativnim metodom sa prikazima ovih svetitelja u Ravanici. U tom kontekstu, lik sv. Teodora

Stratilata simbolički se poistovećuje sa portretom kneza Lazara, dok se predstava sv. Teodora Tirona u dvorskoj odeždi vezuje za njegovog sina Vuka. Andeo u monaškoj rizi u luneti iznad južnog portala priprate čini jedinu predstavu sa monaškom temom što, pored brojnih vlasteoskih portreta, autore opet navodi na prepostavku da je Veluće zidano kao pridvorna, a ne manastirska crkva. Predstava ciklusa Strašnog suda u priprati tumači se u skladu sa grobnom funkcijom hrama, što je uočio i Vladimir Petković, ali i sa istorijskim okolnostima u vreme kada je crkva građena. U poglavlju se ističe i rasprava o poreklu slikara na osnovu korišćenja ikavice u natpisima na šta do sada nije ukazivano u nauci. Na osnovu iznetih argumenata o potencijalnim prvim ktitorima manastira, Vuku Lazareviću i njegovo ženi, smatra se da je živopis izveden između 1405. i 1410. godine što predstavlja znatno odstupanje u odnosu na ranija datovanja.

Monografija o manastiru Veluće Branislava Cvetkovića i Gordane Gavrić značajno doprinosi daljem izučavanju umetnosti moravske Srbije. Posebno su zanimljive hipoteze o Vuku Lazareviću i njegovo ženi kao ktitorima koji su započeli izgradnju crkve, dve etape ktitorstva i godinama oslikavanja crkve. Takode, važno je i to da je, prema ovoj teoriji, Veluće zidano nakon i po uzoru na pridvornu crkvu kneza Lazara u



Slika 2
Pogled sa
zapada

Autor fotografija:
Svetozar
Petrović

Kruševcu. U temeljnoj studiji Tatjane Starodubcev o zidnom slikarstvu u zemljama Lazarevića i Brankovića iz 2016. godine pretpostavlja se da bi živopis velućke crkve mogao da se datuje pre rođenja despota Stefana 1377. godine. Stoga, možemo da zaključimo da u nauci još uvek nisu usklađena mišljenja o godinama podizanja i oslikavanja Veluća. Iako su teze o ktitorima i datovanju crkve predstavljene u monografiji Branislava Cvetkovića i Gordane Gavrić zasnovane na ikonografskoj analizi živopisa, u pitanju su ipak konstruktivni argumenti za dalju analizu istorijata manastira. Živopis Veluća, ponavljanje arhitektonskih koncepcija i skulptoralne dekoracije Lazarice, kao i otkriveni grobovi, upućuju na pretpostavku da je ovaj manastirski hram nekada bio pridvorna crkva i jedan od mauzoleja porodice Lazarević. Ukoliko se usvoji hipoteza o ktitorstvu gospodina Vuka Lazarevića i njegove žene logičnije se mogu pojasniti sličnosti velućkog hrama

sa crkvom sv. Stefana u Kruševcu. Pored toga, lakše bi se objasnile i znatne razlike u izvedbi arhitektonske plastike između ove dve crkve. Budući da je Đurđe Bošković smatrao da su na skulptoralnoj dekoraciji Veluća i Lazarice radile iste radionice, onda su ovi majstori postali znatno veštiji u zanatu kada su radili na Lazarici. Iz tog razloga bi se vreme izgradnje Veluća moralо postaviti pre podizanja Lazarice. Hipoteza o znatno poznjem datovanju spomenika može nas navesti na zaključak da su ipak u pitanju dve različite grupe majstora. Sve navedeno ide u prilog tome da će monografija o Veluću svakako biti od koristi istraživačima srednjovekovne umetnosti moravske Srbije. Takođe, ova knjiga može biti namenjena i široj publici koja želi da stekne uvid u kompleksnost izučavanja spomeničkog nasleđa pozognog srednjeg veka na ovim prostorima.

vladimirbozinovic@hotmail.com

REGIONALNI RESTAURATORSKI KAMP - DINAMIČNA INTERPRETACIJA KULTURNOG NASLEĐA

KATARINA STRADNER

student master studija
Univerzitet u Beogradu
Filozofski fakultet
Odeljenje za istoriju umetnosti

*R*egionalni restauratorski kampovi, koje organizuje *Kulturno nasleđe bez granica* iz Albanije, proslavili su ove godine desetogodišnjicu postojanja. Do sada je organizovano više kampova u Bosni i Hercegovini, Srbiji, Kosovu i Albaniji. Oni zastupaju četiri teme, a to su: 1) konzervacija i interpretacija građevina, 2) konzervacija i interpretacija muzejskih artefakata, 3) dinamična interpretacija nasleđa i 4) stari zanati i preduzetništvo. Studenti završnih godina i mladi stućnjaci iz oblasti arhitekture, istorije umetnosti, građevinarstva, arheologije, najčešće iz jugoistočne Evrope, se tokom učešća na kampu upoznaju sa teorijskim i praktičnim znanjima očuvanja materijalnog i nematerijalnog kulturnog nasleđa. Cilj kampova je da učesnici u stvarnom dodiru sa autentičnim građevinama, zanatima, muzejskim eksponatima spoznaju i razumeju vrednost nasleđa, što je osnova za njegovo očuvanje. *Mi obnavljamo i*

gradimo odnose je slogan kampova iza kog стоји demokratska ideja o kulturnom nasleđu kao ljudskom pravu, te da ono kao takvo treba biti dostupno svima. U kulturnom nasleđu prepoznaje se potencijal osnaživanja i građenja mirovnih odnosa i održivog ekonomskog razvoja.

Ovogodišnji kamp dinamične interpretacije nasleđa održan je od 9. do 21. jula u Skadru u Albaniji. Kamp je okupio 20 učesnika iz Albanije, Bosne i Hercegovine, Bugarske, Rumunije i Srbije koji su se kroz angažujuća predavanja, radionice i terenski timski rad upoznavali sa teorijama i metodama interpretacije. Ovo relativno novo specijalizovano polje ima za cilj da približi lokalitete posetiocima, omogućavajući im interaktivno iskustvo učenja o prošlosti, otvarajući mogućnost kritičkog promišljanja baštine. Sva predavanja, radionice i prezentacije su se održavale u *Nacionalnom muzeju fotografije Marubi*,



Slika 1
Dobrodošlica učesnicima - glavni organizator Džonatan Itn

dok su se terenske aktivnosti učesnika održavale na još tri lokacije, *Istorijskom muzeju Skadra, Rozafa tvrđavi i u muzeju Mesto svedočenja i sećanja*.

Predavači su bili stručnjaci sa višegodišnjim iskustvom u polju menadžmenta kulturnog nasleđa, interpretacije, muzejske edukacije, muzeologije, istorije umetnosti i turizma. Dajana Volters (Diana Walters), konsultant u oblasti muzeja i nasleđa, je učesnike upoznala sa teorijskim osnovama uloge muzeja u društvu, nasleđa i njegove interpretacije. Predstavljeno je na koje načine bi muzejske, ili informacije istorijskog

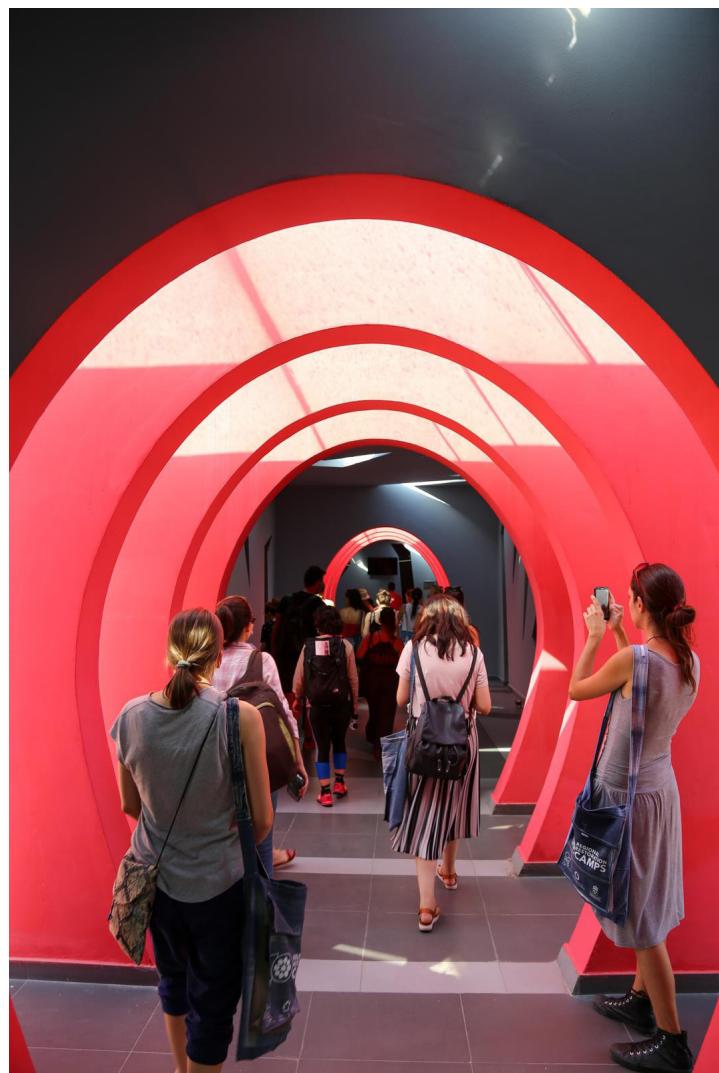
ili prirodnog lokaliteta trebalo da komuniciraju sa posetiocima. Kako bi praktično mogli da primene saznanja o interpretaciji Katrina Tomson (Katrina Thomson), viši kustos i menadžer konzervacijskih specijalističkih timova jedne od najvećih evropskih dobrovornih organizacija za konzervaciju *Nacionalno poverenje Engleske Velsa i severne Irske* (National Trust for England, Wales and Northern Ireland), predstavila je polazne tačke na kojima može počivati dalja interpretacija. Učesnicima je ukazala na načine otkrivanja potencijala lokaliteta i njegovog isticanja, kao što je otkrivanje „duha mesta”, uključivanje njegove postavke u interaktivne edukativne

mape i drugačije upotrebe teksta i slike. Gostujući predavači Dragan Kiurski, muzejski edukator iz *Narodnog muzeja* u Kikindi, Helena Vičić sertifikovani trener interpretativnih vodiča i Tea Čuni (Tea Çuni) menadžer za odnose sa javnošću *Nacionalnog muzeja fotografije Marubi* učili su grupe kreativnim metodama pravljenja panela, dramske radionice i pričanja priče, kojima publici mogu na zanimljiv način da približe znanja muzejske zbirke. Kako bi najviše doprineli razvoju projekta, Anet Prajor (Annette Prior), muzejski edukator sa višegodišnjim iskustvom u domenu scenskih umetnosti i član upravnog odbora organizacije *Kulturno nasleđe bez granica*, je kroz nekoliko radionica i testova ličnosti pomogla učesnicima da pronađu svoju ulogu u timu. Osim toga, jednakost je bila važna tema kampa, te su predavači predstavili mogućnosti uključivanja različitih ciljnih grupa posetilaca u sadržaje lokaliteta, odnosno osobe sa invaliditetom, LGBT populaciju, etničke manjine, decu, porodice, odrasle osobe i stara lica.

Timovi su odlaskom na svoj lokalitet pokušali da uoče njegove prednosti i mane, da pronađu dodatne resurse i nepristupačne prepreke na kojima bi zasnavali interpretativni projekat. Otkravajući istorijske i značenjske slojeve svojih lokaliteta trebalo je da timovi predlože tri teme oko kojih bi razvijali

interaktivne edukativne programe i kojoj ciljnoj grupi bi ih prilagodili. Razgovorom sa lokalnom zajednicom i interesnim stranama/stejkholderima, timovi su pokušali da saznaju njihove potrebe prema kojima bi se projekat dalje razvijao na obostranu korist. Ideja je bila da se razviju programi koji će imati potencijal da dodatno privuku lokalnu zajednicu, upoznaju je i povežu sa sopstvenim nasleđem. Podeljeni u

Slika 2
Upoznavanje
sa lokalitetom -
vođenje Pjerin
Mirdita u muzeju
Mesto svedočenja
i sećanja





Slika 3 (gore) Uspostavljanje timske dinamike- radionica Anet Prajor
Slika 4 (dole) Interpretativna metoda-Živo nasleđe, radionica Dragana Kiurskog



Slika 5 (gore) Sastanak sa interesnim stranama /stejkholderima

- Fatmir Juka, direktor Istoriskog muzeja Skadra

Slika 6 (dole) Metroske konsultacije tokom finalizacije završnih prezentacija

četiri tima, učesnici su svoj proces učenja pratili svakodnevnim pisanjem portfolia, a zadatke su obavljali uz savete tim lidera, učesnika prethodnih kampova interpretacije i mladih stručnjaka u oblasti kulturnog nasleđa Ines Sulaj, Marije Petrušić, Flavia Karniel (Flavio Carniel) i Roine Talik (Rowena Tulloch).

Slika 7
Završna
prezentacija
radne grupe
Rozafa tvrđave

Tokom kampa bile su priređene i druge aktivnosti koje su imale za cilj da učesnike bliže upoznaju sa istorijom Skadra i lokalnom kulturom. Organizovan je jednodnevni izlet na Skadarsko jezero i poseta Mes mostu na reci Kir iz 18. veka. Takođe, učesnici su imali prilike da pogledaju film *Skriveni dokumentarac* ili *Deca dikature* i porazgovaraju sa rediteljem Fabijanom

Katijem (Fabian Kati) i producentom Ildom Papajani (Ilda Papajani) o cenzuri za vreme komunističkog režima u Albaniji. Završnica kampa bile su prezentacije osmišljenih projekata timova i njihova evaluacija, nakon čega je usledila svečana podela sertifikata.

Učesnicima kampa Dinamične interpretacije nasleđa, budućim stručnjacima u oblasti kulturnog nasleđa, omogućeno je da steknu uvid u nove mogućnosti za dalji profesionalni razvoj. Oni su se upoznali sa osnovnim znanjima interpretacije nasleđa, koja ima potencijal da bude neizostavna metoda projekata promocije kulturnih i prirodnih lokaliteta. Stoga, njena primena u ekonomski nerazvijenim



zemaljama Balkana je velika. Ona omogućava osnaživanje značaja kulturnog nasleđa, koje je u regionu često zanemareno, te tako doprinosi njegovom očuvanju. Omogućavajući neformalno i celoživotno učenje interaktivnim sadržajima, lokaliteti se približavaju lokalnoj zajednici u čemu leži potencijal za oživljavanje institucija

kulture. Primenom interpretacije stiče se osnova za ostvarivanje samoodrživih ekonomskih projekata, te tako stvaranja dodatnih resursa za razvoj kulture.

katarina_stradner@hotmail.com

TRENING „STVARANJE PRISTUPAČNOSTI: KREATIVNE TEHNIKE ZA POVEĆANJE PRISTUPAČNOSTI U MUZEJIMA“

KATARINA STRADNER

student master studija

Univerzitet u Beogradu

Filozofski fakultet

Odeljenje za istoriju umetnosti

Od 24. do 29. oktobra održan je trening „Stvaranje pristupačnosti: kreativne tehnike za povećanje pristupačnosti u muzejima“. Trening je realizovan u *Zavičajnom muzeju Knjaževca*, a organizator treninga je *Balkanska mreža muzeja* uz podršku *Kulturnog nasleđa bez granica Bosna i Hercegovina* i *Stavros Niarkos fondacije*. Balkanska mreža muzeja je neformalna organizacija čiji su glavni zadaci da stvori platformu znanja o savremenim muzeološkim praksama, da promoviše muzeje zapadnog Balkana i omogući međumuzejsku komunikaciju sa ciljem osnaživanja njihove uloge u društvu. Aida Vežić, iz fondacije *Kulturno nasleđe bez granica*, i Milena Milošević Mićić, direktorka Zavičajnog muzeja u Knjaževcu, su učesnicima poželeti dobrodošlicu i narednih dana ih upućivali na radne zadatke.

Okupljenih učesnika bilo je 20, uglavnom muzejskih radnika i zanatlija/umetnika iz Srbije, Bugarske i Makedonije. Radni jezici bili su srpski i makedonski, a korišćen je i engleski. Predavač Dajana Volters (Diana Walters) iz Velike Britanije, konsultant u oblasti muzeja i nasleđa, uputila je prisutne u teorijske osnove univerzalnog dizajna i društvenog modela invaliditeta. Takođe, učesnicima su predstavljene dosadašnje prakse muzeja iz regionala u stvaranju pristupačnosti osobama sa invaliditetom. Neki od prisutnih učesnika su predstavili projekte pristupačnosti svojih muzeja. Tako, Jove Pargovski, dizajner i IT stručnjak Zavoda za zaštitu spomenika i muzeja u Bitolju, predstavio je rad muzeja na povećanju pristupačnosti, a taktilne slike sa motivima mozaika iz Herakleje su privukle najviše pažnje. Osim toga, Suzana Randelović, kustos Narodnog muzeja u Leskovcu, podelila



je sa prisutnima iskustvo realizacije projekta *Jedan muzej - mnogo nade*, kojim je osmišljen niz kreativnih i inkluzivnih radionica, kao i publikacija sa interaktivnim zadacima za decu.

Iako su zaposleni u Zavičajnom muzeju u Knjaževcu započeli proces prilagođavanja svog muzeja osobama sa invaliditetom, Milena Micić Milošević je rado prihvatila da, kao domaćin treninga, sasluša predloge svojih kolega za dalje unapređenje muzeja. Do sada su slabovidim i slepim osobama prilagođeni informativni tekstovi muzejskih tematskih celina

Slika 1
Dajana Volters
o ulozi muzeja
u društvu

Slika 2
Prezentacija Milene
Micić Milošević
Zavičajni muzej
Knjaževca,
putovanje ka
povećanju
pristupačnosti



uvećanim fontom i brajevom azbukom, napravljena je aplikacija e-Pristupačnost, nabavljen je štampač za izradu taktilnih slika, prilaz muzeju učinjen je mogućim arhitektonskom intervencijom i pokretnim rampama za korisnike kolica. Osim toga, ova ustanova kulture dala je glas osobama sa invaliditetom iz Knjaževca kako bi što uspešnije realizovali dosadašnje i buduće projekte.

Učesnici treninga su bili podeljeni u radne grupe kojima je dodeljen pojedan izložbeni prostor muzeja, stalna postavka praistorije, srednjeg veka i novog veka, kao i prostor za privremene izložbe. Trebalo je da radne grupe detektuju senzorne, kulturne, intelektualne, fizičke prepreke i predlože rešenja za njihovo prevazilaženje. Tokom jednodnevног boravka u arheo-etno selu Ravna, učesnici su zajedno sa umetnicima/zanatlijama, Sandrom Kotevski, Gordanom Stojanovski i Tihomirom Đorđevićem, radili u grupama kako bi razvili interpretativni materijal. Rezultat ovih radionica bili su taktilni predmeti, replike eksponata i predmeti sa motivima iz postavke. Evaluaciju radova izvršio je Tihomir Nikolić, konsultant za povećanje pristupačnosti muzeja slepim osobama, koji je prethodno učesnicima predstavio saradnju sa Narodnim muzejem u Beogradu na ranije realizovanoj taktilnoj izložbi. Završnica projekta bile su

prezentacije radnih grupa, koje je potom ocenila Dajana Volters, dok će predloge razmotriti uprava muzeja u Knjaževcu.

Održavanje treninga „Stvaranje pristupačnosti: kreativne tehnike za povećanje pristupačnosti u muzejima“ učesnicima je omogućilo da razmene dosadašnja iskustva i steknu nove veštine za povećanje pristupačnosti svojih institucija. Upoznavanjem sa novim znanjima i tehnikama učesnici treninga moći će da poboljšaju interpretaciju svojih institucija i približe ih često marginalizovanim društvenim grupacijama. Kako je uloga muzeja u društvu potcenjena u regionu tako je održavanje treninga, koji će osnažiti muzejske kadrove, višestruko važna. Jačanjem značaja muzeja u lokalnoj zajednici može unaprediti odnos društva prema nasleđu, obrazovanje i biti uticajan faktor ublažavanja nepoželjnih društvenih ponašanja. Muzej ima potencijal da postane institucija koja prevaziđa ideološke konstrukte, kao i da u lokalnoj i široj zajednici stvara osnovu za građenje mira i tolerancije. Trening je prošle godine održan u Đirokastri za muzejske stručnjake i zanatlige/umetnike iz Albanije i Grčke, a planirano je da se naredne godine ponovi za stučnjake iz Bosne i Hercegovine, Crne Gore i Kosova.

katarina_stradner@hotmail.com



Slika 3
Radionica izrade
taktilnih predmeta
grnčara Tomislava
Đorđevića



Slika 4
Radionica izrade
taktilnih predmeta
Sandre Kotevske,
konzervatora
Zavoda i muzeja
u Bitolju

Slika 5
Radionica izrade taktilnih predmeta umetnicice zanatlige Gordane Stojanovcke



Slika 6
Tihomir Nikolić se upoznaje sa taktilnim predmetom Zavičajnog muzeja u Knjaževcu



SPISAK DIPLOMIRANIH STUDENATA SVIH NIVOA OD JUNA DO DECEMBRA 2017.

OSNOVNE STUDIJE - ZAVRŠNI RADOVI:

Katarina Ivanović, *Ikonostas manastira Blagoveštenje pod Kablarom*

Aleksandar Stojanović, *Dualizmi u slikarstvu Lazara Vozarevića*

Tatjana Mitrović, *Vojnički portreti sredinom 19. i početkom 20. veka*

Ivanka Ristić, *Reprezentacija "Nove sovjetske žene" u konstruktivističkoj odeći Varvare Stepanove i Ljubov Popove*

Anđela Ranković, *Portreti kralja Stefana Uroša II Milutina u srednjem veku*

Nataša Bobić, *Egon Šile : autoportreti*

Aleksandra Đurić, *Memento mori u opusu Stevana Aleksića (1876-1923)*

Irina Andrijević, *Dvostruka ikona Bogorodice i Jovana Bogoslova iz manastira Svetog Jovana u Poganovu- motiv čuda u Lotomosu*

Katarina Jović, *Mit i stvarnost: Koncept arkadije u Ijetnikovcu Sorkočević u Rijeci dubrovačkoj*

Dijana Jokić, *Relikvijarne biste u kapeli svetog Đenara u Napulju*

Aleksandra Pejić, *Mikelanđelov non finito*

Natalija Stokanović, *Ikonostas Saborne crkve posvećene Svetom Georgiju u Novom Sadu*

Vladimir Jekić, *Spomenici kulture Gornje Dobrinje rodnog mesta kneza Miloša Obrenovića*

Sara Stanković, *Đan Lorento Bernini - Zanos svete Tereze*

Iva Jovanović, *Fotografija kao (ne)pouzdani muzejski predmet*

Lidija Saveski, *Predstave srpskih sabora i istorijskih ličnosti u zapadnom traveju crkve Sv. Dimitrija u Peć*

Tamara Omerović, *Vizuelizacija i interpretacija baštine u (komercijalnim) video igrama*

Nikola Bulatović, *Slikarsko delo mitropolita Jovana Zografa*

Lenka Arsić, *Đorđe Andrejević Kun: Od borbenog socijalističkog realizma*

Nikola Ivanović, *Portreti glumica: vizuelna hronika međuratnog Beograda*

Andrijana Atanasković, *Bogorodičin ciklus u doba kralja Milutina*

Jelena Jovanović, *Ideja osnivanja i društvene okolnosti nastanka Muzeja naivne i marginalne umetnosti u Jagodini*

Višeslava Kavgić, *Renesansni pejzaž: studija prirode u Leonardovim delima*

Ivana Veskovčić, *Jugoslovenska kinoteka kao integrativna baštinska ustanova*

Jelena Vušurović, *Muzealnost Rečnika tehnologije*

Katarina Simeunović, *Koncept Đubišta u delu Leonida Šejke*

Jelena Šišić, *Društvene vrednosti savremenih modela zaštite kulturnog nasleđa*

Marija Narandžić, *Predstave nakita u kasnorismkom funerarnom slikarstvu*

Jelena Kovačević, *Fotografija jevrejskog venčanog portreta u Srbiji, krajem XIX i početkom XX veka*

Marina Ranković, *Zabava i vizuelna kultura na prostorima Srbije u XIX veku*

Ružica Stanković, *Rekontekstualizacija muzejskog predmeta na primeru izložbe Vizantija: vera i moć (1261 – 1557)*

Dorotea Gatalica, *Očuvanje pozorišnog nasleđa na primeru Ateljea 212*

Jelena Graovac, *Savinačka crkva kao tema srpskog impresionističkog slikarstva*

Anabela Najhaus, *Dekadencija i umetnost: Portret Sare Bernar of Žorža Klarena iz 1876. godine*

Anđela Rokvić, *Srednjovekovni portreti srpskih despota*

Katarina Marinković, *Uticaj društvenih okolnosti na razvoj nauke o umetnosti: primenjivost modela Bergera i Lukmana*

Nina Dokić, *Romantični nacionalizam: Poreklo Harfe Danijela Meklisa*

Nemanja Petrović, *Bogorodičine ikone i proslavljanje kulta Bogorodice u Carigradu u doba Komnina*

Katarina Trifunović, *Arhitektura palate "Albanija" u Beogradu*

Ena Ilić, *Estetika dokumentarnog u fotografiji Sebastijaoa Salgada*

Mirjana Filipović, *Bosanski pejzaži Jovana Bijelića*

Marijana Vaščić, *Međuratno slikarstvo Ivana Tabakovića*

Aleksandra Mikić, *Modernističko čitanje srednjovekovne slike u delu Lazara Vozarevića i Aleksandra Tomaševića*

Dena Babajić, *Rane zadužbine Stefana Nemanje*

OSNOVNE STUDIJE- DIPLOMSKI RADOVI:

Duška Cvetković, *Opus minijaturnog slikarstva Andreja Raičevića*

Dejana Jovičić, *Slikarstvo ikonostasa Crkve Prenosa moštiju Svetog Nikole u Čortanovcima*

Jelena Mihajlović, *Konstantinove bazilike u Rimu*

Bojana Anđelković, „*Turski slikar u Versaju*“ Žan E. Liotar i njegov portret Mari-Adelaide de Frans iz 1753.

ZAVRŠNI MASTER RADOVI:

Ivana Filipović, *Ciklus svetog Dimitrija i zasebne scene žitija u srpskom srednjovekovnom slikarstvu*

Nikoleta Marković, *Teorija i praksa tekstilne radionice na Bauhausu iz perspektive rodnih politika*

Marija Stanković, *Od foto-albuma do muzejskog predmeta : Album sa fotografijama iz života pionira iz arhiva Muzeja Jugoslavije*

Marijana Proković, *Beogradski opus arhitektonskog biroa "Matija Bleha"*

Jelena Simović, *Život i delo arhitekte Andre Stevanovića (1859-1929)*

Jovana Stajić, *Slika žene u hrvatskom slikarstvu poslednjih decenija 19. veka*

Sofija Milenković, *Umetnost Marka Čelebonovića u četvrtoj deceniji XX veka*

Tina Nađ, *Nokturnalni pejzaži Kaspara Davida Fridriha*

Emilija Vuković, *Rekonstrukcija odevanja himationa na freskama zografske radionice Mihaila Evtihijevog*

Dragan Nikolić, *Pejzažne predstave i koncept prirode u delu Džona Konstejbla*

Maja Ilić, *Ciklus svetog Dimitrija u srpskoj srednjovekovnoj umetnosti*

Milica Mihajlović, *Akademski eklekticizam u umetnosti Federika Lorda Lejtona*

Jelena Manolčov, *Manastir svetog Ilije u Kacapunu*

Stefan Žarić, *Modna ilustracija Milene Pavlović Barili (1926-1945)*

DOKTORSKI RADOVI:

Ana Bogdanović, *Izložbe u Jugoslovenskom paviljonu na Bijenalu u Veneciji (1938-1990)*

Aleksandra Stamenković, *Arhitektura nacionalnih paviljona Srbije i Jugoslavije na Međunarodnim izložbama 1900-1941 godine*

UPUTSTVO ZA PRIPREMU RADOVA

Redakcija odeljenskog časopisa istoričara umetnosti odlučila je da kvalitetom doprinese potpunijem uključivanju u tokove razmene naučnih informacija primenom *Akta o uređivanju naučnih časopisa*¹ kojim se posebno određuje opremanje časopisa. Stoga, stručno-naučne, teorijske i kritičke radove je neophodno predati Redakciji u skladu sa propisanim standardima. Svaki tekst bi trebalo da sadrži:

1. Dužina rukopisa:

na osnivačkom sastanku Redakcije dogovoreno je da neće biti ograničenja broja strana budući da će časopis biti u elektronskom formatu (pdf dostupan na sajtu Filozofskog fakulteta u Beogradu)

2. Format:

font: Times New Roman, veličina fonta: 12, razmak između redova: Before 0, After: 0, Line spacing: 1.5, Alignment: Justified.

3. Paragrafi:

format: Normal, prvi red: uvučen automatski (Col 1), ostatak teksta: Justified

4. Ime autora:

Navode se ime(na) autora i prezime(na) autora.

5. Naslov rada:

font: Times New Roman, 12, bold, center, velikim slovima.

6. Naziv ustanove autora (afilijacija):

Nakon imena i prezimena navodi se naziv ustanove u kojoj je autor student (ili je zaposlen). Navodi se ukupna institucionalna hijerarhija, kao npr:

Đorđe JOVANOVIĆ
student doktorskih studija
Univerzitet u Beogradu
Filozofski fakultet
Odeljenje za istoriju umetnosti

7. Kontakt podaci:

Elektronsku adresu autor stavlja u napomenu pri dnu prve stranice teksta, koja je zvezdicom vezana za prezime autora. Ako je autora više, daju se adrese svih autora. Ukoliko je autor istraživač pri projektima Ministarstva prosvete, nauke i tehnološkog razvoja RS, u posebnoj napomeni koja je dvema zvezdicama vezana za naslov rada navode se naziv i šifra projekta.

8. Jezik rada i pismo:

Jezik rada može biti srpski ili preveden na neki svetski jezik. Radovi se pišu latinicom.

9. Apstrakt:

Apstrakt sadrži cilj istraživanja, metodologiju, ostvarene rezultate i zaključak. Apstrakt sadrži do 100 reči, stoji između zaglavlja (naslov, imena autora i dr.) i ključnih reči, nakon kojih sledi tekst rada. Apstrakt je na srpskom tj. na jeziku na kome je napisan rad. Apstrakt se piše ispod naslova rada, bez oznake apstrakt. Format: Normal, prvi red automatski uvučen automatski (Col 1), font: Times New Roman, 11.

10. Ključne reči:

Broj ključnih reči ne može biti veći od 7; pišu se na jeziku na kojem je rad napisan, sa oznakom Ključne reči. Format: Normal, prvi red: uvučen automatski (Col 1) Font: Times New Roman, 11.

11. Citiranje:

Način citiranja je konzistentan od početka do kraja teksta, a koristi se Harvard referentni sistem:

Bošković 1978: 47-51.

Prilikom citiranja koriste se *footnotes*, a ne *endnotes*.

Kod dva autora stavlja se zapeta izmedju prezimena, a ne crtica, npr. Korać, Šuput, a ne Korać–Šuput.

Kod složenih prezimena koristi se kratka crtica, a ne minus Miljković-Pepelj, Tatić-Đurić.

12. U napomenama se upotrebljavaju

opšte skraćenice: v. (vidi), up. (uporedi); isto; nav. mesto (navedeno mesto); nav. delo (navedeno delo); isti/ista; ur. (urednik), prir. (priredivač), prev. (prevodilac), Anon. (Anonim).

Nakon broja strane (ispred kojeg se ne koristi skraćenica str./pp.) navode se skraćenice: nap. (napomena), kat. br. (broj kataloške jedinice); sl. (slika), T. (tabla).

*Ukoliko je osnovni tekst pisan na stranom jeziku, koristiti latinske skraćenice:

v – v.; up. – cf.; isto – ibid.; nav.mesto – loc. cit.; nav.del – op. cit.; isti/ista – idem/eadem; i dr. – et al.; ur./prir. – ed. (eds); prev. – trans.; anon. – Anon.; nap. – not.; kat.br.. – cat. n.; sl. – sq.; npr. – e.g.; tj. – i.e; itd. – et c.

13. Lista referenci: Citirana literature

obuhvata bibliografske izvore (članke, monografske publikacije i sl.). Literatura se navodi na kraju rada, pre rezimea sa oznakom: LITERATURA

Reference se navode abecednim redosledom. Ukoliko se više bibliografskih jedinica odnose na istog autora, one se navode hronološki. Reference se ne prevode na jezik rada.

Font: Times New Roman, 12.

a) knjiga:

Đurić 1975: V. J. Đurić, *Vizantijske freske u Jugoslaviji*, Beograd: Jugoslavija.

Dagron 2001:T.Dagron, *Cariprvosveštenik*, Beograd: CLIO.

b) za članak:

Đurić (1960): V. J. Đurić, *Solunsko poreklo resavskog živopisa*, Zbornik radova Vizantološkog instituta 6 (1960) 119-124.

Broj ili tom časopisa se uvek piše arapskim, a ne rimskim brojem, bez obzira na original. Pri tome se nikada ne piše reč T., Bd, Vol, Tom i sl, nego se samo navodi broj toma. Isto važi i za knjige koje imaju više tomova.

Kod časopisa se godina i mesto izdanja uvek stavljuju u zagradu, s tim što se mesto izdanja navodi samo

za lokalne, slabo poznate časopise, ukoliko se mesto izdanja ne vidi iz samog naziva časopisa:

npr. Zograf 37 (2013)

Naša prošlost 11 (Kraljevo 2012), ali Novopazarski zbornik 3 (1969), a ne Novopazarski zbornik 3 (Novi Pazar 1969)

Kod citiranja časopisa **ne stavljaj** se zapeta posle godine izdanja Zograf 37 (2013) 15, a ne Zograf 37 (2013), 15.

Zagrada se kod mesta i godine izdanja knjiga i zbornika nikada ne stavljaj.

b) za prilog u zborniku:

Đurić (1972): V. J. Đurić, La peinture murale de Resava. Les origines et sa place dans la peinture byzantine, *Actes du congrès l'Ecole de la Morava et son temps, Symposium de Resava, 1968*, Belgrade, 277-291.

e) Citiranje dokumenata preuzetih sa internet – publikacija dostupa on-line:

Prezime, ime autora. Naslov knjige /Naslov teksta/ Naslov časopisa. Ime baze podataka. Datum preuzimaja.

14.

Rezime: Rezime rada nije podudaran sa apstraktom. Rezime je prošireni apstrakt, obima od 150 do 250 reči. Rezime se piše na drugom jeziku u odnosu na rad. Ako je jezik rada srpski, onda je rezime na jednom od svetskih jezika. Ako je rad na nekom stranom jeziku, rezime je obavezno na srpskom.

Naslov rezimea je velikim slovima. Rezime se piše na kraju teksta, nakon odeljka LITERATURA.

Font: Times New Roman, 10.

15.

Kod navodjenja citiranih stranica uvek izmedju cifara ide duga crta, tj. minus – (jednostavno se kuca time što se desno drži pritisnut Alt, a levo se istovremeno na brojčanoj tastaturi ukuca 0150, s tim da Num lock mora da bude uključen kako bi brojčana tastaruta bila aktivna), a nikada ne kratka crta za rastavljanje reči. Minus, a ne kratka crta, koristi se i u slučaju ako je knjiga izdata u dva grada Paris–London, ili ako se govori o nekom periodu koji traje izmedju više vekova, npr. X–XI vek.

Vek se uvek navodi na srpskom jeziku rimskim brojevima, a ne arapskim, a u tekstovima na engleskom slovima, a ne ciframa, npr. eleventh a ne 11th itd.

16. U tekstovima na engleskom i francuskom sve **nelatinične reference se transliterišu** i to prema pravilima Kongresne biblioteke u Vašingtonu <http://www.loc.gov/catdir/cpso/roman.html>.

Ukoliko se navodi publikacija na grčkom jeziku: naslov teksta ostaje na grčkom, a sve ostalo, ime i prezime autora, mesto izdanja itd, se transliteriše. Naslovi se pri tome ni u kom slučaju ne prevode na jezik teksta članka, engleski, francuski, nemački, italijanski, niti se navode u zagradi pored originalnog naslova.

Kod citiranja engleskih naslova koristi se tzv. *Sentence case capitalization*, u skladu s novim pravilima Kongresne biblioteke, što znači da se velikim slovima piše samo ono što se tako piše u običnoj rečenici, bez obzira na to kako je naslov napisan u samoj knjizi koja se citira.

17. Neophodno je kontrolisanje tačnosti svake citirane reference. Pri tome za knjige koristiti katalog Harvardske biblioteke:

http://lms01.harvard.edu/F/K4AGRTTU2H9NND6IDMEQAC8UMHT898Q88P7Y1U9881BLF79XP4-58950?func=find-b-0&local_base=pub

Ukoliko nekim slučajem knjige nema u toj biblioteci, koristiti katalog Nacionalne biblioteke Srbije u kojoj je citirana knjiga ili časopis objavljenja.

Za srpske knjige i članke koristiti cobiss; isto i za makedonske i bugarske, ali njihov cobiss: <http://www.vbs.rs/scripts/cobiss?ukaz=getid&lani=sc>

18. Lista grafičkih priloga (spisak ilustracija / legende)

Spisak grafičkih priloga predaje se kao poseban Word document koji sadrži:

a) kataloške podatke za svako reprodukovano umetničko delo: autor, naziv dela, vreme nastanka, tehnika, mesto (gde se delo nalazi: crkva, galerija, muzej, privatna zbirka itd),

b) podatke o poreklu ilustracija: izvor ili literatura iz koje su preuzete (samo uz odobrenje autora kataloga-knjige iz koje se ilustracija preuzima)

19. Grafički prilozi (reprodukcijs dela/ ilustracije, fotografije)

Grafički prilozi predaju se kao poseban deo rada (ne u tekstu).

Skenirane grafičke priloge treba predati u TIFF formatu u rezoluciji 600dpi.

Digitalne fotografije predavati u TIFF, JPG ili RAW formatu u minimalnoj rezoluciji od 4Mpx.

Numerička oznaka priloga koje autor šalje u mejlu: 01, 02...

Numerička oznaka svakog pojedinačnog grafičkog priloga u tekstu: Sl.1; Sl.2..(ako je na stranom jeziku: Fig.1; Fig.2)

Redakcija časopisa ARTUM zadržava pravo da od autora traži da ilustrativne priloge neodgovarajućeg kvaliteta zameni odgovarajućim.

20. Imena stranog porekla (nazivi trgova, gradova, imena i prezimena, umetnička dela, itd.), sva vlastita imena čije poreklo dolazi iz drugog jezika potrebno je transkribovati pravilno, i odmah potom u zagradi napisati original imena (kada se to ime u tekstu pominje prvi put). Svaki sledeći pomen istog imena u tekstu transkribuje se.

Npr. Oskar Kokoška (Oskar Kokoschka), Santa Marija del Fjore (Santa Maria del Fiore), Gernika (Guernica), itd.

S poštovanjem,
Osnivači-saradnici odeljenskog časopisa istoričara
umetnosti Artum

¹Akt o uređivanju časopisa: <http://www.mpn.gov.rs/nauka/razvoj-naucnih-kadrova/53-kategorizacija-casopisa/715-akt-o-uredjivanju-naucnih-casopisa>

INSTRUCTIONS FOR AUTHORS

The editorial board Art History Department journal decided to contribute the quality of fuller inclusion in the mainstream of scientific information exchange application of the Act on the regulation of scientific journals which specifically defines editing journals. Therefore, professional and scientific, theoretical and critical work is necessary to hand over editorial staff in accordance with the prescribed standards.

Each text should contain:

1. Length of the manuscript: On the founding meeting of the Editorial Board, it was agreed that there will be no restrictions on the number of pages since the journal will be in online form (PDF available on the website of the Faculty of Philosophy in Belgrade).

2. Format:

Font: Times New Roman;

Font size: 12;

Line spacing: Before: 0, After: 0;

Line spacing: 1.5;

Alignment: Justified;

3. Paragraphs:

Format: Normal;

First row: retracted automatically (Col 1);

The rest of the text: Justified;

4. The author's name: State the name and the last name of the author(s).

5. Title of work:

Font needs to be Times New Roman, size 12, bolded, centered, and with capital letters.

6. Institution of the author (affiliation):

After stating the first and last names next follows the name of the institution where the author is a student (or employee). Hierarchy of the institution needs to be stated (e.g.):

Đorđe JOVANOVIĆ
PHD student
University of Belgrade
Faculty of Philosophy
Art History Department

7. Contact Information: Electronic address (e-mail) of the author is placed at the bottom of the first page of text, which has an asterisk attached to the name of the author (footnote). If more authors, the addresses of all authors must be stated. If the author is a researcher in the projects of the Ministry of Education, Science and Technological Development of the Republic of Serbia, place two asterisks attached to the title of the paper that is tied to the name and code of project.

8. Language and alphabet: Language used in the paper can be translated into Serbian or one of the major world languages. The articles are written in Latin alphabet.

9. Abstract: Abstract contains the aim of the research, the methodology, achieved results and conclusion. Abstract can contain up to 100 words, standing between the header (title, author name, etc.) and keywords, after which the text follows. Abstract is in same language as the written paper.

The abstract is written below the title, without labeling it 'Abstract'.

Format: Normal, first row is retracted automatically (Col 1),

Font: New Roman; size 11.

10. Keywords: Number of keywords cannot be greater than seven and they should be written in the same language as the paper, labeled as 'Keywords'.

Format: Normal,
First row: retracted automatically (Col 1)
Font: Times New Roman; size 11.

11. Quoting: Cites are consistent from the beginning to the end of the text, using Harvard reference system:

Bošković 1978: 47-51.

When quoting use footnotes, not endnotes.

In case of two or more authors, place a comma between the last name, not a dash, for example:

Korać, Šuput, not Korać– Šuput.

In complex surnames use a short dash, not a minus Miljković-Pepek, Tatic-Djuric.

12. Use general abbreviations in the notes.

13. List of references: Cited literature includes bibliographic resources (articles, monographs, etc.). References are given at the end of the work, before summary with the title: LITERATURE

References are listed in alphabetical order. If multiple bibliographic items relate to the same author, they are listed chronologically. References are not translated into the language of the article.

Font: Times New Roman, size 12.

a) Book:

Đurić 1975: V. J. Đurić, *Vizantijiske freske u Jugoslaviji*, Beograd: Jugoslavija.
Dagron 2001: T. Dagron, *Car i prvosveštenik*, Beograd: CLIO.

b) For the article:

Đurić (1960): V. J. Đurić, *Solunsko poreklo resavskog živopisa*, Zbornik radova Vizantološkog instituta 6 (1960) 119-124.

The number or the journal is being written in Arabic rather than Roman numerals, regardless of the original. In doing so, terms T., Bd, Vol, Tom, etc. should not be used, but only specify the number of volumes. The same applies for books that have multiple volumes.

When referring to a journal, publishing year and place, always put in brackets, provided that the place of publication lists only for local, little-known newspapers, if the city is not apparent from the name of the magazine, for example:

Zograf 37 (2013)

Our past 11 (Kraljevo 2012), or Novopazarski code 3 (1969), not Novopazarski code 3 (Novi Pazar 1969)

When quoting the magazine do not put a comma after the year of publication.

Zograf 37 (2013) 15, not Zograf 37 (2013), 15.

Never place brackets for the place and year of publishing of books and conference proceedings.

c) An article in Conference Proceedings:

Đurić (1972): V. J. Đurić, La peinture murale de Resava. Les origines et sa place dans la peinture byzantine, *Actes du congrès l'Ecole de la Morava et son temps, Symposium de Resava, 1968*, Belgrade, 277-291.

d) Citing documents downloaded from the internet – publications available on-line:

Surname, name of the author. *Book Title / Title Text / Title magazines*. The database name. Download date.

14. Summary: Summary is not compatible with the abstract. Summary is an extended abstract, from 150 to 250 words. The summary should be written in language other than the one in which the article was

written. If the article is in Serbian language, then the summary should be in one of the world's languages. If the article is written in a foreign language, the summary is required to be in Serbian.

Title: capital letters.

The summary is written at the end of the article, after the References section.

Font: Times New Roman; 10.

http://lms01.harvard.edu/F/K4AGRTTU2H9NND6IDMEQAC8UMHT898Q88P7Y1U9881BLF79XP4-58950?func=find-b-0&local_base=pub

If by any chance there are no books in the library, use the catalog of the National Library of Serbia where the cited book or newspaper are published. For Serbian books and articles use Cobiss; the same for the Macedonian and Bulgarian, only their Cobiss: <http://www.vbs.rs/scripts/cobiss?ukaz=getid&lani=sc>

15. When citing a page always place a long line between numbers, minus “–” and never short line hyphenation.

Minus, not a short line, is also used in the case if the book is published in two cities, Paris–London, or if referencing a period that lasted between several centuries, for example: X–XI century.

Centuries are always written with Roman numerals rather than Arabic in Serbian language, and in English with letters rather than numbers, for example. Eleventh, not 11th, etc.

16. If the articles are written in English or French, all references to non-Latin are transliterated according to the rules of the Library of Congress in Washington.

<http://www.loc.gov/catdir/cps0/roman.html>

If there are publications in Greek: the title of the text remains in Greek, and everything else, the name and surname, place of publication, etc., are transliterated. The titles in general are not translated into the language of the article (English, French, German, Italian) nor they are given in parentheses next to the original title. When quoting the English title the so-called 'Sentence case capitalization' is used, according to the new rules of the Library of Congress, which means the capitals are written regularly, regardless of how the title is written in the book that is cited.

17. It is necessary to control the accuracy of each of the cited references. Use the Harvard library catalog:

18. List of illustrations

List of graphic attachments is submitted as a separate Word document containing:

a) the catalog data for each artwork: author, title of work, time of occurrence, the technique, the city (where the artwork is located: the church, gallery, museum, private collection, etc.)

b) information on the origin of illustration: the source or the catalog/book it was used from (only with the permission of the author of the catalog/book from which the illustration is procured)

19. Illustrations (reproductions of works / illustrations, photos)

Graphic attachments should be submitted as a separate part of the work (not below in the text).

The scanned illustrations should be submitted in TIFF format at a resolution of 600dpi.

Digital photos should be submitted in TIFF, JPG or RAW format at a minimum resolution of 4Mpx.

The numeric order is send by the author in an email: 01, 02 ...

Numerical designation of each graphic attachment should be referenced in the article: Figure 1; Fig.2 ..

Editorial Board of ARTUM reserves the right to annex illustrations of poor quality and substitute them with the appropriate ones.

With respect,

Editorial board of Artum

AR+
UM