

Bakina soba

Pozaić, Tiana

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:848446>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-16**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI

ZAVRŠNI RAD

BAKINA SOBA

Zagreb, 2024.

Mentor:
Prof. art. Neven Bilić

Student:
Tiana Pozaić

SADRŽAJ

Uvod	3
Ideja	4
Tehnika / Nastajanje	5
Zaključak	8

UVOD

Diogenov/Ploškinov sindrom ili sindrom zatrpane kuće, često su korišteni nazivi koji opisuju opsesivno-kompulzivni poremećaj neprestanog gomilanja nepotrebnih, često i neupotrebljivih predmeta.

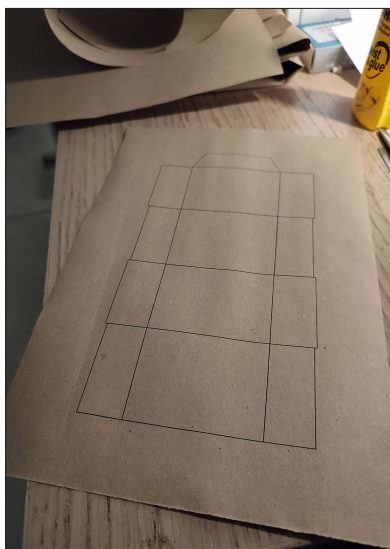
Ljudska bića se u većini slučajeva osjećaju sigurnije unutar zidova svog doma. Okruženi dragim ili značajnim stvarima, svjesni smo činjenice kako vitalne zalihe donose umjerenu sigurnost pred potencijalnim nevoljama budućnosti. No taj proces može, širenjem lepeze eventualnih nepogoda, potaknuti strah od neimaštine, otežati ili čak onemogućiti čin odlaganja nepotrebnih, iskorištenih i neispravnih predmeta te pokrenuti nezaustavljiv proces gomilanja svega što bi u nekom, ma koliko nevjerojatnom kontekstu, moglo nečemu poslužiti. Tim činom kvaliteta života počinje nezaustavljivo padati, proporcionalno količini raspoloživog korisnog prostora stambene jedinice.

Zahvaljujući neracionalnom strahu od budućnosti i promjena te trajnom stanju anksioznosti, moja je baka tijekom dosadašnjeg života zatrpala tri nekretnine svojim "stvarima" koje su moji roditelji, naposljetku i ja, čistili godinama. I dok je većina našeg životnog prostora više ili manje uspješno restaurirana, preostao je prostor koji biva nedirnut - bakina soba. Neboderi nasumično poslaganih knjiga dosežu strop. Kolekcije slomljenih kišobrana, ovici pojedениh salama, prazne konzerve mačje hrane i mrlje neidentificiranog porijekla, dekorativna je svakodnevnica moje bake. Sloj masne tvari koju prekriva prašina unutar njena četiri zida, otpad na nepristupačnim mjestima, neugodni mirisi i potpuna nezainteresiranost za poboljšanje stanja, samo su neki od razloga moje averzije prema tom prostoru.

IDEJA

Kako mi ne preostaje drugo no pasivno svjedočiti pukoj egzistenciji i trajnom propadanju prostora, rodila se ideja dokumentiranja aktualnog trenutka. Kako je pisana riječ ograničena u deskripcijama, podložna reinterpetaciji te ostavljena na nemilost moći vizualizacije čitatelja, vjerni trodimenzionalni prikaz stanja ostavlja manje prostora za dojmovnu manipulaciju, istovremeno proširujući spoznajne horizonte. Za razliku od dvodimenzionalnog dokumentiranja fotografijom, ilustracijom ili slikom, maketa prostora otvara mogućnost opetovanog promatranja volumena iz neograničenog broja kutova, mijenjajući perspektivu čak i minimalnom promjenom položaja. Svaka, čak i najmanja promjena kuta glednja, otkriva dosad možda neviđeni detalj te postavlja modele predmeta u nove suodnose.

Prema nekim zapažanjima, prvu dioramu su kreirali slikar i fotograf, Charles Marie Bouton i Louis Daguerre 1822. u Parizu. Diorama je trodimenzionalna vizualna reprezentacija objekta, osobe, teme ili scene iz stvarnog ili izmišljenog života, izrađena na nekoj površini. Za razliku od češće korištenog naziva “kuće za lutke” (dollhouse), diorama je tradicionalno oslobođena prisutnosti ljudi (s izuzetkom prikaza konkretnih povijesnih događaja), uključujući i one koji prikazani prostor koriste, te predstavlja statični trenutak postojanja. Njeni predmeti su nepomični, nije ih moguće ni poželjno pomicati te nema ulogu ili funkciju igračke. Stoga sam zaključila kako sam pronašla konačni medij i nazivlje za scenu koju želim prikazati.



Plan izrade kartonskih kutija



Baze modela knjiga

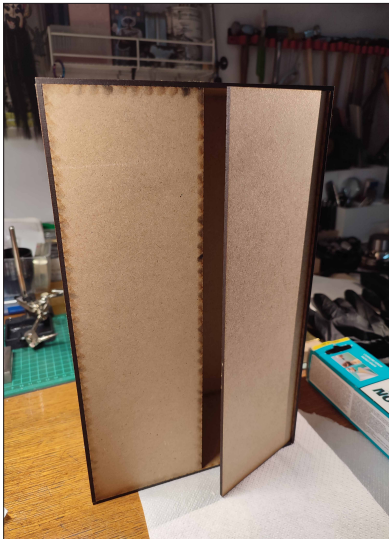


Papirnata konfekcija

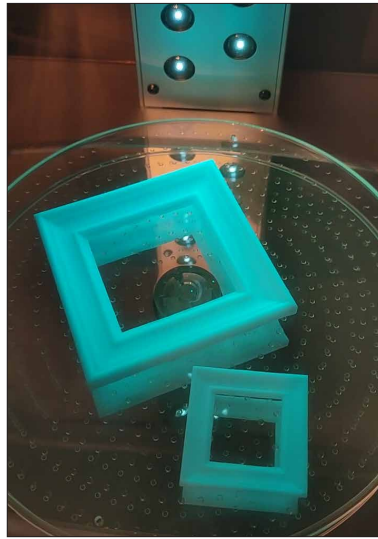
TEHNIKA / NASTAJANJE

Diorama predstavlja model sobe moje bake, tipičnog “hoardera” koji pati od opsesivno-kompulzivnog poremećaja nekontroliranog gomilanja potrebnih i većim dijelom nepotrebnih i neupotrebljivih predmeta.

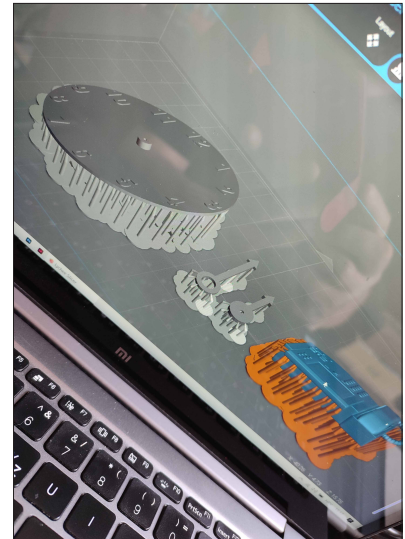
Rad je realističan prikaz njenog doživljaja životnog prostora, ispunjen replikama - umanjenim modelima knjiga, namještaja, računala, uramljenih slika, zdjelica za mačju hranu i ostalih predmeta koji čine njenu sobu. Kako fokus rada predstavlja moj odnos prema takvom načinu života i pukoj pasivnoj egzistenciji, neke specifične manifestacije nereda i nečistoće u njenoj sobi ciljano su groteskno preuveličane ili izmijenjene tako da više odgovaraju mom doživljaju, a manje stvarnom stanju sobe. No to je i dalje vrlo prepoznatljiv model sobe koja postoji i u stvarnom životu.



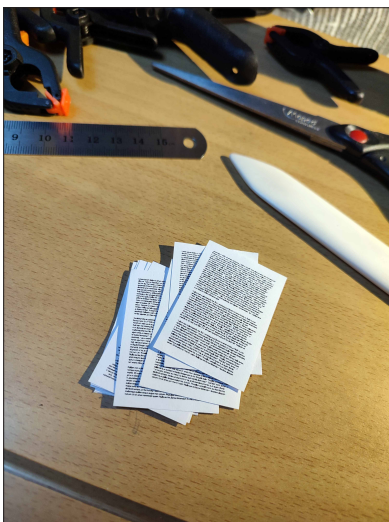
Namještaj



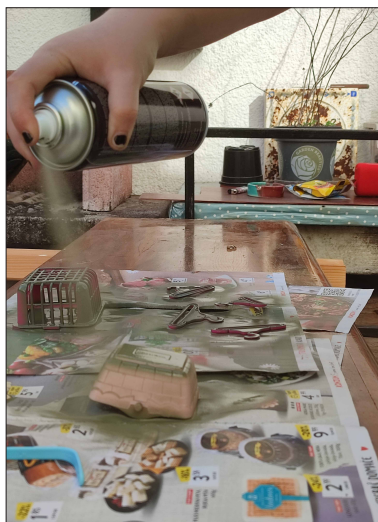
Finalizacija 3D printa



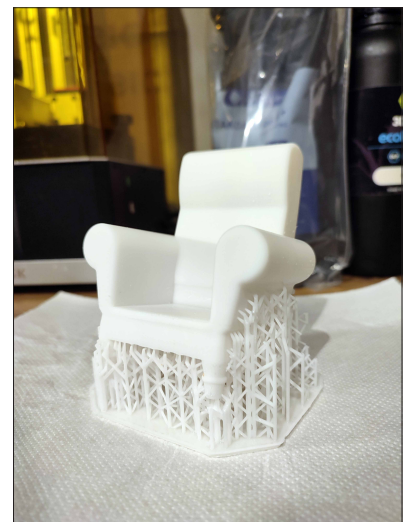
Lychee slicer



Papirnata konfekcija



Priprema za bojanje



SLA 3D print

Pri odabiru mjerila u kojem će biti izrađena diorama, krenula sam od standardno prihvaćenih modelarskih vrijednosti, H0 (1:87) za modele koji uključuju vlakove ili 1:35 i 1:48 za hobističke pejzažne uratke što su neprimjereni omjeri za moju primjenu. Najčešći *dollhouse* omjer 1:12 mi se također učinio preskroman za izlagačke svrhe te sam kao idealan odabrala “playscale” 1:6 koji je standardno prihvaćen u svijetu proizvodnje igračkog namještaja za modne lutke kao što je Mattellova Barbie.



Knjige 1

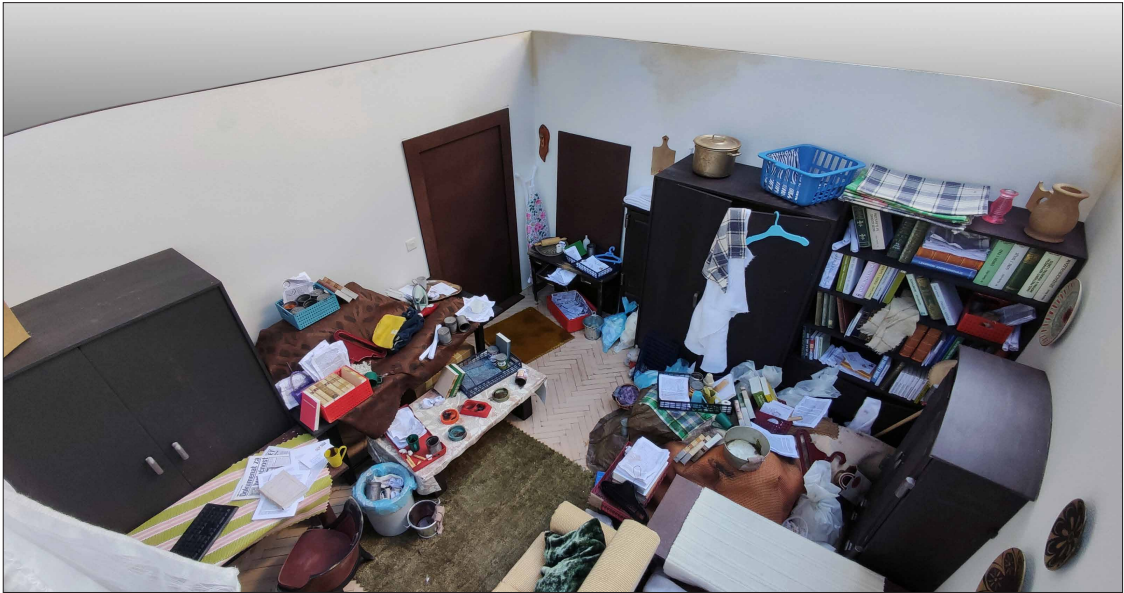


Knjige 2



SLA 3D print

Zidovi i pod diorame izrezani su od medijapana. Parket je izveden lijepljenjem osamstotinjak realističnih pločica hrastovog furnira, izrezanih koordinatnim laserskim rezačem. Masivni namještaj izrađen je od tanjih ploča medijapana. Manji namještaj i predmeti unutar prostorije izvedeni su od brojnih, primjenjivih materijala - fotosenzitivne smole, tekstila, drva, papira i raznih plastičnih materijala. Oblikovani su ručnom obradom, modelarskim tehnikama ili dizajnirani računalnim programima za 3D oblikovanje (Blender/ Ton Roosendaal, Autodesk Fusion, Mango 3D Lychee Slicer) i proizvedeni SLA 3D printerom.



ZAKLJUČAK

Gradnja diorame ove vrste nije definitivni proces. Prostor vječno evoluira, suodnosi su nepredvidivo promjenjivi i usprkos fiksnoj poziciji komponenata, kraj je nemoguće prepoznati. Kao i kod svakog prostora za bivstvovanje, trenutak predstavljanja je samo jedan zaustavljeni moment u vremenu, fotografsko bilježenje stanja na vremenskoj crti postojanja. Cilj je dostignut. Pojava je dokumentirana, trenutak zamrznut, prikaz potpun.

