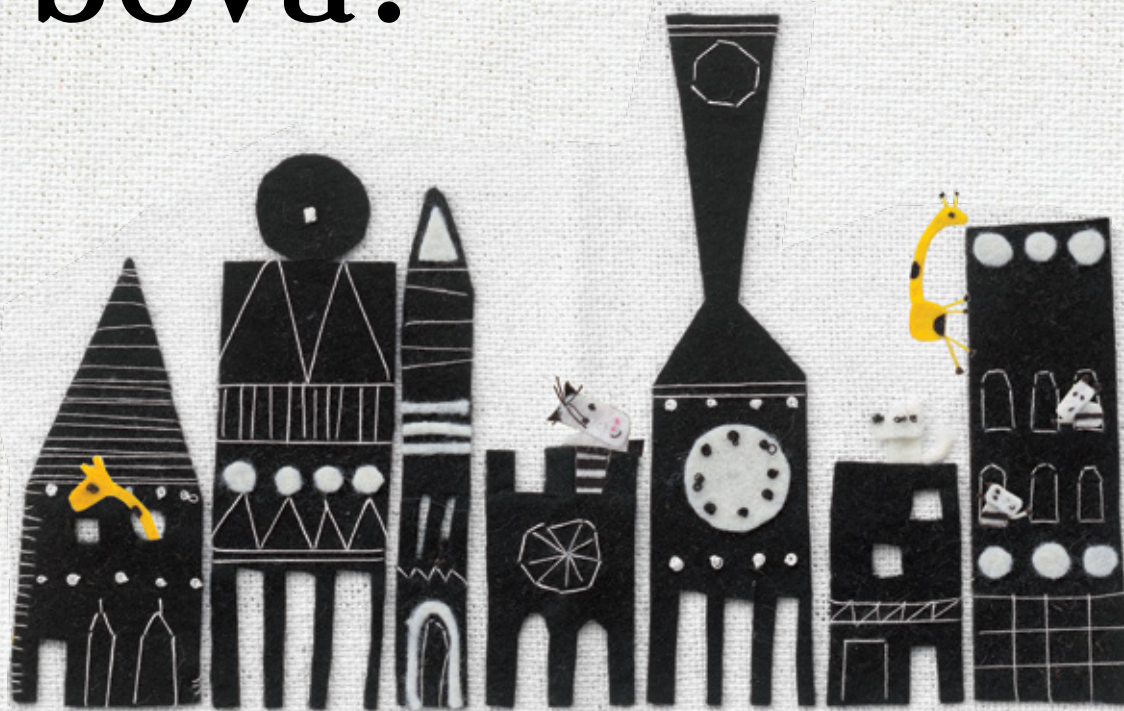


Manica K. Musil

Arhitekta bova!



Gradivo sta pripravila **Domen Šuman** in **Katarina Klančnik Kocutar**
Avtorica likovne podobe **Manica K. Musil**
Oblikovalec **Blaž Krump**

Predlogi za pripravo na ogled predstave

Arhitekta bova! je predstava, ustvarjena po istoimenski slikanici Manice Musil, ki otrokom (4+) približuje osnovne principe arhitekture in urbanega razmišljanja: kako nastajajo hiše, naselja in mesta ter kako delujejo kot celota.

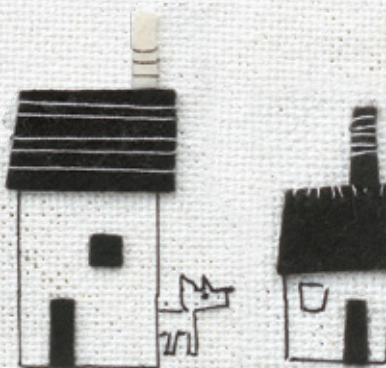
V predstavi se srečamo s Petrom in Ano, ki skozi igro postopoma zgradita mesto. Začneta pri hiši – prostoru, ki ga otroci dobro poznajo. Vsak del hiše ima svoj namen in funkcijo. V hiši živi družina zeber. Medtem ko Peter in Ana gradita mesto, ga živali naseljujejo, uporabljajo in mu dajejo pomen.

Predstava predstavi ključne elemente urbanega življenja. Izhaja iz osnovnega gradnika – hiše –, nato se razširi v naselje ter naprej v mesto, kjer spoznamo tudi osnovne elemente infrastrukture. Mesto se tako pokaže kot kompleksen sistem, v katerem so vsi deli med seboj povezani in se dopolnjujejo.

Za ustvarjalce predstave je ključno, da se tema razvija skozi igro, raziskovanje in humor. Peter in Ana prostor odkrivata in ga sproti izumljata, živali pa ga preizkušajo in oživljajo.

Predstava ne sledi klasični dramski strukturi, temveč se razvija postopoma – kot proces širjenja. Začne se pri enem elementu in se razrašča v vedno kompleksnejši sistem. Podobno kot v slikanici se posamezni prizori oblikujejo kot samostojne podobe, ki se povezujejo v celoto. Ilustracije iz slikanice so prenesene v odrski prostor, kjer za trenutek oživijo.

Naj omenimo, da je Manica K. Musil za slikanico *Arhitekta bova!* prejela posebno priznanje zlata kocka za leto 2026. V obrazložitvi je žirija zapisala tudi: »*Arhitekta bova!* avtorice Manice K. Musil na jasen in privlačen način najmlajši generaciji predstavi delo arhitektov in urbanistov ter približa pomen arhitekture in prostorske kulture. Z izvirnimi ilustracijami, ki že v svoji zasnovi nakazujejo ponovno rabo materialov, spodbuja otrokovo taktilnost in radovednost. Skozi zabavno zgodbo knjiga krepi motivacijo otrok k razmisleku o prostoru in grajenem okolju.«



Predlogi za pripravo po ogledu predstave

→ OD PRVIH VASI DO DANAŠNJIH MEST

Človek je že od nekdaj ob goli potrebi po zavetju in zaščiti pred vremenskimi vplivi in nevarnostmi čutil tudi potrebo po oblikovanju svojega življenjskega prostora. Z antropološkega vidika se za rojstvo arhitekture šteje trenutek, ko človek prostor ne le uporablja, temveč ga začne zavestno oblikovati.

Arhitekture ne oblikujejo le arhitekti, temveč predvsem potrebe določene družbe. Način življenja vpliva na to, kakšne domove, naselja in mesta gradimo. Arhitektura tako ni le stroka, temveč tudi način, kako ljudje urejamo prostor okoli sebe.

Če na arhitekturo pogledamo na ta način, lahko rečemo, da je vsakdo izmed nas na nek način arhitekt. Vendar pa je arhitekt strokovnjak, ki se z arhitekturo ukvarja poklicno. Najbolj znan slovenski arhitekt je Jože Plečnik.

→ OSNOVNI ARHITEKTURNI POJMI

Hiša je osnovna arhitekturna enota bivanja. Arhitekt pri načrtovanju razmišlja, kdo bo v hiši živel in kakšne prostore potrebuje: koliko sob, kako velike naj bodo, kje bodo okna, kako bo v hišo prišla svetloba. Zanimivo je, da različni načini življenja ustvarjajo različne tipe hiš – drugače je načrtovana hiša za eno družino in spet drugače večgeneracijska hiša, kjer skupaj živijo otroci, starši in stari starši. Naselje nastane, ko več hiš začne delovati kot celota. V arhitekturi in urbanizmu ni pomembna samo posamezna hiša, ampak tudi razdalje med hišami, poti, skupni prostori in občutek soseske. Prav iz tega se razvije vprašanje, kako ljudje živijo skupaj in kako prostor podpira skupnost.

Mesto je kompleksen prostorski sistem, v katerem so povezani bivanje, delo, promet, javne storitve in prosti čas. Z arhitekturnega vidika je zanimivo, da mesto nikoli ni le skupek stavb, ampak mreža odnosov med njimi. Pomembno je, kako daleč je šola od doma, kako pridemo do parka in kako se različni deli mesta povezujejo. Največje slovensko mesto je Ljubljana. Po svoji velikosti je v primerjavi z drugimi svetovnimi prestolnicami zelo majhna.

Cesta je eden ključnih arhitekturnih in urbanističnih elementov, saj povezuje različne dele mesta. Ne določa samo poti gibanja, ampak tudi način, kako mesto doživljamo. Široka avenija, ozka ulica ali mirna pešpot ustvarjajo povsem drugačen občutek prostora.

Nebotičnik je arhitekturni odgovor na vprašanje, kako na majhnem prostoru ustvariti veliko uporabne površine. Namesto da bi se mesto širilo le navzven, se začne širiti v višino. Pri tem arhitekt ne razmišlja le o višini stavbe, ampak tudi o konstrukciji, svetlobi, dvigalih in vplivu na podobo mesta.

Najvišja stavba na svetu je Burj Khalifa v Dubaju v Združenih arabskih emiratih, ki v višino meri 892,8 m.

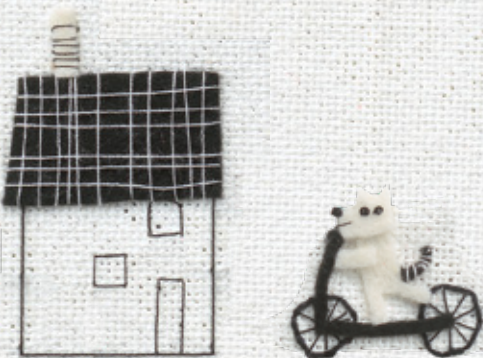
Staro mestno jedro je pomembno, ker kaže, kako so mesta nastajala skozi zgodovino. Z arhitekturnega vidika je zanimivo opazovati razmerje med starimi in novimi stavbami. Obstajajo odlični in manj dobri primeri, kako sodobne posege umestiti v zgodovinski prostor, ne da bi uničili njegov značaj.

Večina evropskih mest je po navadi sestavljena iz starega mestnega jedra in novejših četrti. Tako je sprehod po mestnih središčih kot sprehod po muzeju – sprehod skozi zgodovino.

Park je pomemben arhitekturni element mesta, ker ustvarja ravnovesje med grajenim in naravnim prostorom. Pri načrtovanju mesta parki niso le okras, ampak prostor za oddih, igro in srečevanje. Pogosto odločajo o tem, kako prijetno je mesto za življenje.

Reka v arhitekturnem smislu pogosto določa razvoj mesta. Ob njej nastajajo mostovi, poti, trgi in javni prostori. Mnogokrat reka razdeli mesto na različne dele, hkrati pa jih prav s pomočjo mostov tudi povezuje.

V Sloveniji obale rek, jezer in morja morajo ostati javni in dostopni.



→ KAKO NASTANE STAVBA?

Preden stavba nastane, je potrebno veliko razmisleka. Arhitekt najprej premisli, komu je prostor namenjen in kaj vse mora omogočati. Nato pripravi skice, načrte ali modele, s katerimi preverja različne možnosti.

Šele nato se začne gradnja. Arhitektura zato ni le končni rezultat, temveč proces raziskovanja, odločanja in iskanja najboljših prostorskih rešitev.

→ S KOM SODELUJE ARHITEKT?

Arhitekt skoraj nikoli ne dela sam. Sodeluje z gradbeniki, krajinskimi arhitekti, urbanisti, oblikovalci, inženirji in naročniki. Skupaj iščejo najboljše rešitve za prostor.

Arhitektura zato ni le ideja posameznika, temveč rezultat sodelovanja različnih znanj in strok.

Poznate zanimiv pregovor, da Rim ni bil zgrajen v enem dnevu? To pomeni, da vsaka stvar v življenju potrebuje svoj čas in proces. Prav arhitektura je dober primer tega dejstva.

→ ARHITEKTURA SKOZI IGRO IN DOMIŠLJIJO

Eden ključnih principov predstave je raziskovanje arhitekture skozi igro. Peter in Ana prostora ne gradita po že vnaprej izdelanem načrtu, temveč ga postopoma odkrivata skozi različne situacije, poskuse in domišljjske preobrate. Prostor v predstavi se postopoma širi: iz hiše nastane naselje, dodata cesto, ustvarita trg, zgradita nebotačnik, umestita park. Na koncu je pred nami vse mesto. Način gradnje sledi logiki igre, v kateri se prostor nenehno

spreminja in odpira nove možnosti. Prav skozi igrivost predstava pokaže, da arhitektura ni le končna oblika stavbe, ampak tudi proces iskanja odnosov med posameznimi prostori, funkcijami in načini življenja v njih.

→ UPRIZORITVENI NAČIN

Predstava gradi svoj svet skozi raznolike uprizoritvene pristope, ki sledijo logiki otroške igre in domišljije. Scenografija temelji na tekstilnih ilustracijah, iz katerih postopoma nastajajo različni prostorski elementi – hiša, naselje, cesta, nebotičnik, trg, park in reka.

Pomemben del uprizoritvenega jezika so ploske lutke živali, ki naseljujejo grajeni svet in mu dajejo življenje. Peter in Ana sta hkrati igralca, animatorja in graditelja prostora: igrata se, pojeta, plešeta, postavljata uganke ter skozi različne gledališke prijeme sproti ustvarjata svet predstave. Pri tem posamezni scenografski elementi spreminjajo svojo funkcijo – kamni postanejo strehe, strehe postanejo hiše, hiše nebotičnik, cesta postane reka ... Tako se prepletajo igra, animacija, gibanje, glasba in vizualno gledališče. Tudi predstava ohranja likovno tehniko, kakršno uporablja avtorica slikarice Manica K. Musil – šivanke. Torej podobe, ki nastajajo iz tekstila, nitk, vrvic s šivanjem in lepljenjem.

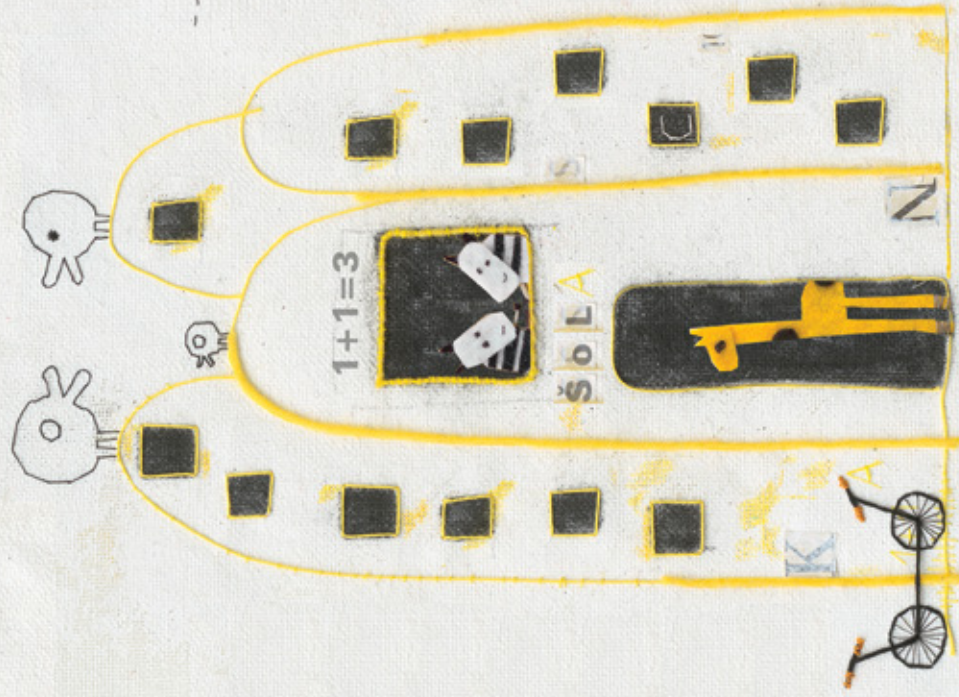
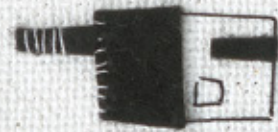
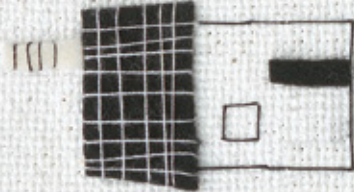
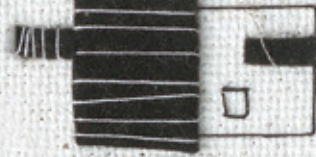
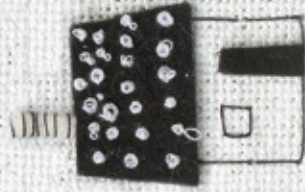
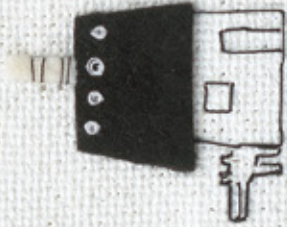
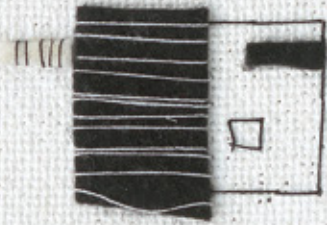
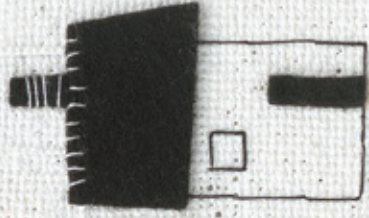
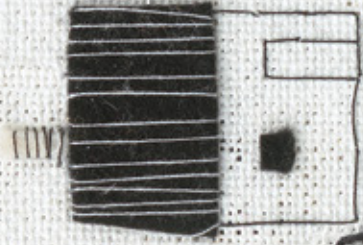
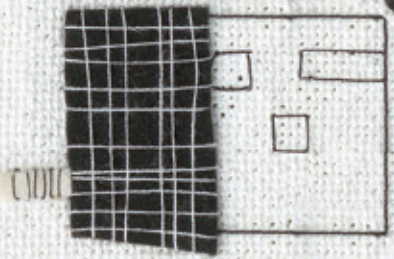
Posebno vlogo imajo v predstavi pesmice in ritmično ponavljanje besedila, skozi katere se novi prostorski elementi lažje vzpostavljajo in povezujejo med seboj. Pesmice vzpostavljajo ritem prizorov in omogočajo, da se posamezni prostorski elementi organsko nizajo drug iz drugega.

Razmisleki

- ▶ Kje živiš večino leta in kje na počitnicah: v stanovanju, hiši, na ladji ali mogoče v prikolicah?
- ▶ Koliko sob ima vaš dom? Kje tvoja družina preživi največ časa?
- ▶ Katera stavba ti je v tvojem mestu ali tvoji vasi najbolj všeč? Kaj se v njej skriva?
- ▶ Ali skozi tvoje mesto oziroma vas teče reka ali potok? Kakšno je obrežje? Je namenjeno sprehajalcem? Je čisto ali umazano?
- ▶ Ali je blizu tebe park z igrali, morda celo ribnikom? Ob naslednjem obisku parka si izberi najljubše drevo in ga nariši ter si shrani list tega drevesa.
- ▶ Ali bi tudi vi radi postali arhitekti? Kakšne stavbe bi si zamislili? Nariši načrt neke stavbe.

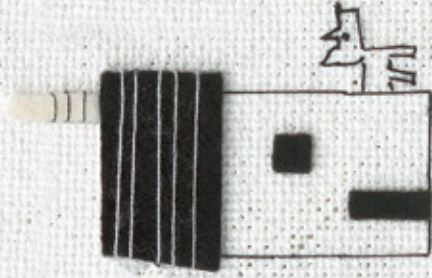
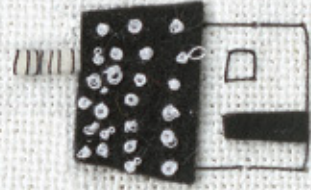
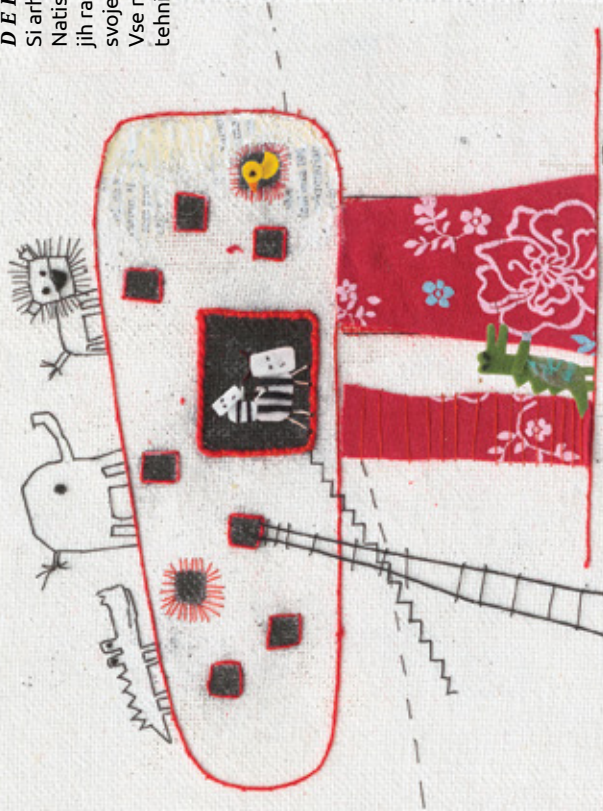
Namigi

- ▶ Nariši svoj dom. Nariši zunanost svojega doma in prostore, ki so ti v tvojem domu najljubši.
- ▶ Zelo priročne za igrivo ustvarjanje hiš in mest so tudi kocke. Ustvari mesto s pomočjo lesenih ali plastičnih kock.
- ▶ Pojdi na sprehod po svojem mestu ali vasi in razmisli, katere stavbe so namenjene vsem nam (vrtci, šole, pošta, trgovine ...).
- ▶ Namig za izlet v Ljubljano v arhitekturni muzej: mao.si, kjer imajo v MiniMAO igralnici program za otroke.
- ▶ Namig za izlet takoj čez avstrijsko mejo: minimundus.at/sl, kjer je v bližini Celovca ustvarjen svet v malem.



DELOVNI LIST

Si arhitekt! Naredi svoje prvo mesto. Natisni stran, izreži posamezne elemente, jih razporedi po večjem listu. Dodaj tudi svoje hiše, ceste, trge, živali, ljudi, drevesa ... Vse našteto lahko narišeš ali nalepiš v tehniko kolaža.



Predstavitev ekipe

Manica K. Musil (1974) je sprva želela študirati klavir, a jo je kmalu pritegnilo ustvarjanje na drugih področjih, zlasti arhitektura. A po rojstvu prvega izmed treh otrok se je posvetila ustvarjanju za najmlajše: pisanju zgodb in pesmi ter razvoju prepoznavnega avtorskega likovnega izraza. Njene ilustracije temeljijo na značilni tekstilni kolažni tehniki, ki ustvarja izrazito materialnost in taktilnost podob ter predstavlja enega izvirnejših pristopov v sodobni slovenski ilustraciji. Njena dela sodijo med avtorske slikanice z izrazito prepletenostjo besednega in vizualnega jezika, kjer pomen nastaja v njuni medsebojni interakciji. Med letoma 2011 in 2026 je pri različnih slovenskih založbah izdala sedemnajst slikanic. Njene slikanice so pritegnile pozornost tudi v mednarodnem prostoru in izhajajo v številnih državah po svetu, med drugim na Kitajskem, v Pakistanu, Turčiji, Španiji, Švici, Nemčiji, Avstriji, Braziliji, Indiji, Rusiji, ZDA, na Hrvaškem, Češkem, v Združenih arabskih emiratih, Južni Koreji, Romuniji, Srbiji in Italiji. Avtorica se redno predstavlja na mednarodnih knjižnih sejnih. Za svoje ustvarjanje je prejela številne nagrade doma in v tujini. Med najpomembnejšimi so: dve zlati medalji na 3 × 3 Picture Book Show No. 13 (New York, 2016), večkratna priznanja Merit na mednarodnem natečaju 3 × 3 (Picture Book Show in Professional Show, New York), posebno priznanje (listina) na Hrvaškem bienalu ilustracije v Zagrebu (2020), Honorary Mention na Global Illustration Award (Frankfurt, 2017), posebna nagrada na BookILL Fest (Novi Sad, 2016, 2017) ter naziv lavreatke na mednarodnem natečaju za knjižno ilustracijo Image of the Book v

Moskvi (2019, 2021). V zadnjih letih sta bili za nagrado desetnica, ki jo podeljuje Društvo slovenskih pisateljev, nominirani dve njeni deli: *Prijateljici* (2024) in *Arhitekta bova!* (2025).

Je tudi prejemnica Glazerjeve listine za dosežke na področju kulture (2019) ter nagrade za najlepše oblikovano knjigo za otroke in mladino na Slovenskem knjižnem sejmu (*Pobalinska pujsa*, 2015). Prav po tej slikanici je leta 2016 v Lutkovnem gledališču Maribor nastala istoimenska lutkovna predstava.

Jana Nunčič (1996) je režiserka in scenografka lutkovnega in alternativnega gledališča. Osredotoča se na avtorsko gledališče in gledališče objekta, lutkovno gledališče, alternativne in *site specific* projekte. Veliko se ukvarja z vizualno in zvočno narativnostjo, pri čemer ustvarja umetniške objekte kot del zvočnega dogajanja. Uporablja principe snovalnega gledališča za ustvarjanje poglobljenih zvočnih instalacij, vizualnih in zvočnih predstav ter interaktivnih gledaliških izkušenj. V zadnjih letih je ustvarjala v okviru umetniških rezidenc v Italiji, na Švedskem in v Nemčiji.

Končala je študij likovne umetnosti na ljubljanski Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje ter magistrski študij iz režije alternativnega in lutkovnega gledališča na praški DAMU. Njeni zadnji projekti: *Exit* (2022) skupine Fekete Seretlek in Studia Damuza, ki je bil nagrajen za najboljšo scenografijo na lutkovnem festivalu Pierrot v Bolgariji. Projekt *Approximate* (2022) je bil premierno uprizorjen na festivalu New Opera Days Ostrava in *De-Approximate*; eksperimentalna opera (2022) je bila premierno uprizorjena v gledališču Alfred ve Dvoře na Češkem. Decembra 2023 je na festivalu Sao Paulo Performance Festival uprizorila *Cycle of Things*, predstavo v razmerju 1 : 1. Leta 2025 je s skupino Šutr kot režiserka in likovnica ustvarila lutkovno predstavo POLO. Istega leta je Jana Nunčič v Lutkovnem gledališču Ljubljana zrežirala predstavo

Hiša iz pločevine, ki je bila uvrščena v spremljevalni program bienala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije.

Domen Šuman (1999) je mlad režiser, dramaturg in avtor, ki živi in deluje v Pragi. Na Katedri za alternativno in lutkovno gledališče na praški DAMU je zaključil dodiplomski študij režije in dramaturgije, kjer trenutno zaključuje tudi magistrski študij. Njegove uprizoritve odlikujeta igralska igrivost in močna vizualnost. Med njegova vidnejša dela sodijo *Ko umrem, mi zaigraj ...* (DAMU, 2022), kabaret, ki mu je prinesel vključitev v program za mlade umetnike Nova kri; diplomska avtorska uprizoritev *UNCANNY: Strah ima velike oči* (DISK, 2023); magistrska produkcija *Garden of Labour* (Archa+, DISK, 2024); multimedialna avtorska uprizoritev *Anatomija bližine* (2026, DAMU, DILIA, Vila Štvanice). Leta 2023 je imel rezidenco v Lutkovnem gledališču Maribor v sklopu Poletnega lutkovnega pristana, kjer je pripravil uprizoritev *Žalostinka za bika in bikoborca* (koprodukcija DAMU). Kot dramaturg je sodeloval tudi pri uprizoritvi *Hiša iz pločevine* (2025, Lutkovno gledališče Ljubljana), ki je bila uvrščena v spremljevalni program bienala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije.

Teja Kovač Lozar (1972) je arhitektka, oblikovalka in umetnica. Arhitekturo je študirala v Gradcu (Avstrija) in eno leto v Seville (Španija). Živi in ustvarja na vzhodnih obronkih Pohorja, v bližini Maribora. Dejavnja je na različnih področjih vizualnega ustvarjanja. Ob arhitekturnem delu se loteva tako prostorskih postavitev kot produktne oblikovanja, oblikovanja razstav, vodenja ustvarjalnih delavnic ter projektov z vključevanjem otroške ustvarjalnosti in tekstilne umetnosti. Je soustanoviteljica skupine Mikrouurbanika, ki se ukvarja s kulturo urbanega prostora. Večkrat je sodelovala na razstavah v Sloveniji in tujini ter bila večkrat nagrajena na

Mesecu oblikovanja v Ljubljani. Predvsem jo nagovarja razvijanje in oblikovanje uporabnih predmetov ter umetniških objektov, ki v sebi nosijo zgodbe nečesa neminljivega. Z Lutkovnim gledališčem Maribor je sodelovala skupaj z Manico K. Musil pri projektih *Rusice* (2014), *Pišeki* (2016) in *Žogice* (2024), kjer sta umetnici zasnovali vključujoč projekt ustvarjanja otrok mariborskih vrtcev in šol, izdelke pa sta umestili v javni prostor na pročelju in v okolici Minoritskega samostana.

Rok Zalokar je vsestranski glasbeni ustvarjalec: pianist, klavirist, elektrofonik, improvizator, skladatelj in producent iz Ljubljane. Po osnovnem glasbenem izobraževanju iz klavirja in harmonike se je vpisal na Konservatorij za glasbo in balet v Ljubljani, smer jazz klavir, svoje šolanje pa nadaljeval na univerzi Codarts v Rotterdamu. Po letih študija in življenja v Rotterdamu in Københavnu je zdaj pomemben akter domače (ob)jazzovske scene. Njegove avtorske kompozicije vključujejo elemente jazza, rocka in klasične glasbe, ki se v improviziranem ustvarjanju prepletajo v hipnotično izkušnjo. Od leta 2019 vodi kolektiv Zhlehtet, klavirski trio, hkrati pa razvija samosvoj izraz kot solo izvajalec na klavirju, orglah in elektroniki. Je eden od pianistov, ki ni zaobšel revolucije elektronske glasbe, ampak ga ta navdihuje pri igranju akustičnega instrumenta. V zadnjih desetih letih je Zalokar kot vodja zasedb izdal že dvajset albumov z avtorsko glasbo pri založbah RTV ZKP, Celinka, ZARŠ, Kamizdat, Nature Scene Records in Modigo. Njegovo delo se redno pojavlja in dobiva odzive v domačih medijih: Radiu ARS, Radiu Študent, tedniku Mladina, platformi Odzven itd., hkrati pa dobiva odzive tudi v pomembnih tujih publikacijah, kot so The Wire, Quietus, Jazz Weekly, The Aquarian, Jazz Views ... Zadnja plošča je bila izbrana za album leta na Radiu Študent in uvrščena med najboljše jazz izdaje na platformi Bandcamp.