



универзитет
„св. кирил и методиј“
во скопје, македонија
архитектонски факултет
летна школа за архитектура
сесија 2018

university
"ss. cyril and methodius"
skopje, macedonia
faculty of architecture
summer school of architecture
session 2018

07-15.07.2018
лазарополе, македонија
lazaropole, macedonia

ИГРА ЛАЗАРОПОЛЕ GAME LAZAROPOLE

архитектонска работилница со:
architectural workshop with:

BARarchitekten, Berlin

МИХАЕЛ ФОН МАТУШКА
MICHAEL VON MATUSCHKA

+

ЈУРГЕН ПАЦАК-ПОР
JÜRGEN PATZAK-POOR

во соработка со
in collaboration with

КОНОР МОЛОНИ
CONOR MOLONEY

раководител на
летната школа сесија 2018:
course director of
summer school session 2018:
ass. prof. bojan karanakov

секретар на
летната школа сесија 2018:
secretary of
summer school session 2018:
ass. prof. goran mickovski

претседател на
советот на летната школа
chairman of summer school
ass. prof. aleksandar radevski

Архитектонски факултет Скопје
Faculty of Architecture Skopje

Partizanski odredi 24
1000 Skopje, Macedonia
Tel. ++389 2 3116 367
Fax. ++389 2 3116 367
ssarch@arh.ukim.edu.mk

XXVII ЛЕТНА ШКОЛА ЗА АРХИТЕКТУРА - СЕСИЈА 2018 ИГРА ЛАЗАРОПОЛЕ

XXVII SUMMER SCHOOL OF ARCHITECTURE - SESSION 2018 GAME LAZAROPOLE

Овогодинешната Летна школа ве кани да развиете нов приод кон архитектонското размислување. Централната тема на нашето експериментално истражување ќе биде играта. Материјалната (не дигитална) игра е социјален настан како и организациски модел. Таа истовремено ги предизвикува и заедницата и поединецот. Таа ги изострува нашите чувства и способности, во социјални како и во практични услови. Од овие причини играта е замислена во различни академски полиња, како урбани, социолошки и економски студии. Заинтересирани сме за комплексната структура на играта, правилата, елементите, полето за игра, стратегијата и елементот на случајност.

Селото Лазарополе, каде што ќе се одржи 27-та Летна школа, ќе биде нашата почетна точка. Населбата била изградена на планински терен, врз економска база на овчарство и обработка на волна во блиската текстилната фабрика. Впечатливо е дека сите куќи за живеење се со слична големина и се градени со слични материјали и техники, а сепак ни една не е идентична со другите. Има доволно отстапки во секој проект за да му даде единствена позиција, релација и израз. Денес селото е напуштено во зимскиот период и се користи како место за одмор за време на летото.

Летната школа ќе се развива низ различни фази како што се експерименти во 1:1 со користење на вернакуларни техники, процесно-ориентирана анализа на постојната архитектонска состојба во населбата, водејќи кон игрива шпекулација за идниот развој на ова место, како тој може да се оствари – и оттука кои нови видови конструктивни методи и архитектонски форми може да произлезат од него.

This year's Summer School invites you to develop a new approach to architectural thinking. The central theme of our experimental examination will be the game. The material (non-digital) game is a social event as well as an organizational model. It challenges both the community as well as the individual. It tunes our senses and capabilities, in social as well as in practical terms. For this reason, the game has been conceptualized in different academic fields, such as urban, sociological and economic studies. We are interested in the complex structure of a game, the rules, the elements, the playing field, the strategy and the element of chance.

The village Lazaropole, where the 28th Summer School will be held, will be our starting point. The settlement was built around, and up a hill, on the economic basis of sheep farming and wool processing in a textile mill close-by. Strikingly the buildings for living are all of similar size and similar materials and built in similar techniques, though none of the buildings is identical. There is enough deviation in each project to give it a singular position, relation and expression. Today it is abandoned during the wintertime and used as a holiday camp in summer.

The Summer School will progress through various stages, such as 1:1 experiments using vernacular techniques, a process-orientated analysis of the existing architectural/settlement condition, leading to playful speculation on the future development of this place and how that might be realized – and therefore what new kinds of construction methods and architectural forms that could then give rise to.

ЈУРГЕН ПАЦАК-ПОР
JÜRGEN PATZAK-POOR
+
МИХАЕЛ ФОН МАТУШКА
MICHAEL VON MATUSCHKA