

Универзитет уметности у Београду



Факултет ликовних уметности

Докторске уметничке студије

Скулпторско истраживање

## **Идоли и играчке**

кандидат: мр Давор Дукић

ментор: др ум. Радош Антонијевић, ванредни професор

Београд, децембар 2016.

## САДРЖАЈ

РЕЗИМЕ .....	IV
АВСТРАСТ.....	V
УВОД .....	1
1. СВЕТ ИГРАЧАКА.....	3
1.1 МАТЕРИЈАЛНА КУЛТУРА ДЕЦЕ vs. МАТЕРИЈАЛНА КУЛТУРА ДЕТИЊСТВА.....	3
1.2 ПОЧЕЦИ ПРИЧЕ О ИГРАЧКАМА .....	5
1.3 ПОЈАМ ДЕТИЊСТВА .....	6
1.4 КРЕИРАЊЕ ИГРАЧАКА .....	9
1.5 ИГРАЧКЕ ЗА ДЕЦУ / ПОУЧНЕ ИГРАЧКЕ.....	13
1.6 ЕДУКАТИВНЕ ИГРАЧКЕ ЗА НОВО ДОБА.....	18
1.7 МЕЊАЊЕ (СВЕТА) ИНДУСТРИЈЕ ИГРАЧАКА .....	23
2. ДИЗАЈНЕРСКЕ ИГРАЧКЕ .....	25
2.1 ОД ПРОИЗВОДА ДО КУПЦА .....	28
2.2 НА ГРАНИЦИ УМЕТНОСТИ .....	32
2.3 ОДАБРАНИ АУТОРИ .....	35
2.4 СУПКУЛТУРА У РАЗВОЈУ .....	36
3. РАДОВИ .....	38
3.1 РАНИ РАДОВИ .....	38
3.1.1 <i>Идоли и играчке - Прва самостална изложба, Дом Омладине Београд, 2006.....</i>	39
3.1.2 <i>Пластична анатомија, Галерија Звоно, април 2009. године .....</i>	46
3.2 НОВИЈИ РАДОВИ - <i>Одрастање (галерија Звоно 2013/14.) ..</i>	50

<b>4. ЗАВРШНА РАЗМАТРАЊА .....</b>	<b>65</b>
<b>Библиографија .....</b>	<b>66</b>
<b>Списак репродукција.....</b>	<b>70</b>
<b>Биографија .....</b>	<b>72</b>
<b>Изјава о ауторству.....</b>	<b>73</b>
<b>Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта .....</b>	<b>74</b>
<b>Изјава о коришћењу .....</b>	<b>75</b>

## РЕЗИМЕ

Докторски уметнички пројекат *ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ* – скулпторско истраживање бави се истраживањем посебних објеката који су још од почетка људске историје у себи носили увек више од самог потенцијала за игру. У писаном делу овог скулпторског истраживања бавићу се истраживањем историјског контекста настајања ових објеката, преко почетака њихове комерцијализације, па све до њиховог искорака ка свету уметности. Практични део скулпторског истраживања јесу радови са моје изложбе *Одрастање* из 2013. године.

Лајтмотив овог истраживања је теза Ролана Барта из 1957. године о свету играчака:

„Све играчке које обично виђамо, у суштини представљају микрокосмос света одраслих; све су умањене копије човекових предмета, као што је то у очима јавности и само дете, (...) пројекција малог човека коме је потребно дати предмете његове величине.“\*

Вођен идејом о пројекцији светова, у својим радовима истраживао сам начине на који се путем играчака имплементирају вредности, правила и уређења и тако нове генерације уписују у координатне системе потрошачког друштва. Створени објекти - играчке постају средства, али и материјални доказ процеса наслојавања културалних и идеолошких кодова, као и у свету играчака.

Кључне речи:

детињство, игра, материјална култура деце, материјална култура детињства, идоли, играчке, колекционарство, дизајнерске играчке, скулптура.

---

\* Ролан Барт, *Митологије*, Карпос, 2013, 53.

## **ABSTRACT**

Doctoral art project *IDOLS AND TOYS – research in sculpture* is dealing with research of special objects, toys which date back from the beginning of human history, which are always incorporating something more than its basic function of being an object of play. In its narrative, this sculptural project is investigating the path of these objects through history, their transition towards commercial use and finally their leap toward the art world. Practical section of this art doctoral project includes my art works from the exhibition *Growing Up* in gallery *Zvono* in 2013. Keynote of this research is based upon a thesis of Roland Barthes about world of toys from 1957:

*"French toys: one could not find a better illustration of the fact that the adult Frenchman sees the child as another self. All the toys one commonly sees are essentially a microcosm of the adult world; they are all reduced copies of human objects, as if in the eyes of the public the child was... Toys here reveal the list of all the things the adult does not find unusual..."*

Guided by the idea of this kind of projection, in my work, I was exploring ways how values, orders and systems are incorporated into the new generation, as well as being given coordinates in the consumer society. Created objects / toys, are agents, but also proof of layering of the cultural and ideological codes, like in the world of toys.

Key words: childhood, play, material culture of children, material culture of childhood, idols, toys, collections, designers toys, sculpture.

## УВОД

Уметничко истраживачки пројекат *ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ* – скулпторско истраживање припада личној уметничкој причи која се развија већ једну деценију. Та прича говори о детињству, игри и предметима који се на различите начине везују за њих.

Пре неколико година прочитао сам чланак у коме је аутор преиспитивао неке од општеприхваћених постулата историје уметности, археолошких истраживања и музејских поставки, износећи тврдњу да великом броју артефакта који немају јасну функцију и примену, научни кругови приписују ритуалну употребу.<sup>1</sup> У том чланку претпоставља се да је велики број предмета за игру потпао под категорију ритуалног.

Та идеја ми је била посебно занимљива. Почео сам да посматрам неке од најпознатијих артефакта са почетка људске цивилизације као објекте за игру. Тако су настале и *Венере* (2002.), реплике *Вилендорфске Венере* одливане у силиконској гуми розе боје. Од двадесетак, колико их је у почетку било, сада их је остало знатно мање, будући да су посетиоци разних изложби имали потребу да фигурицу ставе у џеп и понесу са собом, можда баш као што су оригиналну *Венеру* из Вилендорфа номадске ловачко-сакупљачке заједнице носиле са собом стотинама километара...<sup>2</sup> А онда сам, пре извесног времена, ружичасти одливак *Венере* са кућне полице за књиге пронашао усред дворишта, будући да су нам тог дана у гостима биле две врло радознале девојчице...

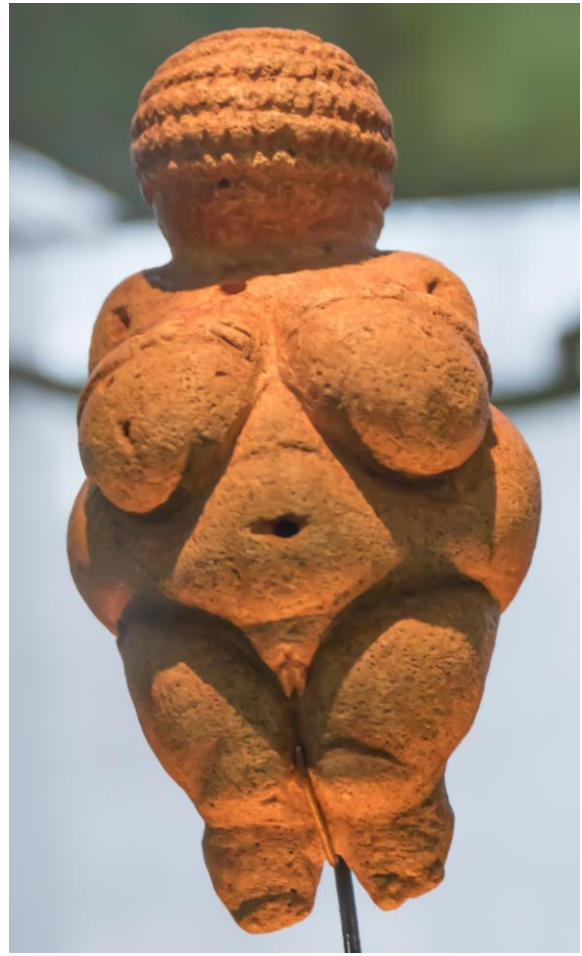
---

1 Sharon Brookshaw, *The Material Culture of Children and Childhood*, <https://childhooddiscourses.files.wordpress.com/2012/05/the-material-culture-of-children-and-childhood.pdf>, посећено 2. фебруара 2013. године.

2 Вилендорфска Венера изрезбарена је у кречњачком камену, који потиче из моравске области Странске Скале у Чешкој, околина Брна), која је 136 километара удаљена од места проналаска ове фигуре у Вилендорфу. Чланак *The Secret Story of the Venus from Willendorf* Alexander Binstener, *The Secret Story of the Venus of Willendorf*, <http://www.pasthorizonspr.com/index.php/archives/02/2014/the-secret-story-of-the-venus-of-willendorf>, посећено 18. марта 2014. године.



Слика 1, Давор Дукић, *Венере*, 2002.



Слика 2, *Вилендорфска Венера*, 24-22 000 година П.Н.Е.

Полазећи од људске потребе за игром, сакупљањем и фетишизацијом предмета у свом докторском уметничком истраживању пратићу пут објеката које је историја уметности анализирао као естетске скулптуралне форме и доказ човековог апстрактног размишљања од магијско-фетишистичких фигурица, до позиције у Јансоновој *Историји уметности*. Покушаћу да расветлим везе између кретања „идола“ из далеке прошлости, као и кретања дизајнерских играчака у савременој популарној култури до музејских простора.

## **1. СВЕТ ИГРАЧАКА**

Још за време основних студија вајарства почео сам да у својим радовима истражујем и користим принципе форме индустријских играчака, а природно, мало по мало, привукли су ме и историјат, теорија и колекционарство у свету играчака. Тада сам се сусрео и са појмовима као што су *материјална култура деце* и *материјална култура детињства*.

### **1.1 МАТЕРИЈАЛНА КУЛТУРА ДЕЦЕ vs. МАТЕРИЈАЛНА КУЛТУРА ДЕТИЊСТВА**

*Материјална култура деце* и *материјална култура детињства* заправо су засебне области.

Супротно општеприхваћеном мишљењу, већина играчака не припада материјалној култури деце. Играчке представљају омиљен облик материјалне културе детињства код родитеља. Родитељи праве колекције играчака, које након много година заврше и у музејима детињства. Нека истраживања су показала да се тек са 17% приватних колекција играчака неко заиста и играо. Те колекције су представљале део жеље из детињства власника или су се власници према њима односили као према уметничким предметима.<sup>3</sup>

Тако, предмете материјалне културе детињства можемо посматрати и као предмете материјалне културе родитељства – ствари које родитељи купују својој деци, а које они заправо не желе нити им оне требају. Данас чак 40% играчака одлази у руке колекционара<sup>4</sup>...

---

<sup>3</sup> Susan Pearce, *Collecting in contemporary practice*, Sage, Лондон, 1998. стр. 56.

<sup>4</sup> *Ibid.*





Слика 3, Колекција акционих фигура *World Wrestling Entertainment, Inc.*

Једине играчке које припадају материјалној култури деце јесу импровизоване играчке, предмети које су деца сама осмислила (дизајнирала), направила, назвала, преправљала и користила. Оне настају као плод дечје креативности и маште, често баш онда када комерцијалне играчке нису приступачне.

Материјалну културу деце препознајемо и у предметима из света одраслих које деца прилагођавају својој култури при том мењајући им изворну намену.

Занимљиво је да неки археолози сматрају да се у колекцијама светских музеја сигурно и даље налазе предмети материјалне културе деце – импровизоване играчке које су промакле кустосима који и даље интерпретирају нађене објекте из система који у центар поставља одраслу јединку.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Sharon Brookshaw, *Op. Cit.* 1, стр. 12. „Артефакти детињства су посебно проблематична врста доказа”.



Слика 4, Чигра из периода Тутанкамона, Египат 14. век П.Н.Е.



Слика 5, Лутке од теракоте, Стара Грчка, 4. век П.Н.Е.

Са ретким изузецима, сви предмети имају или су у прошлости имали потенцијал да служе деци за игру.<sup>6</sup> Тако и сваки објекат из дечјег окружења око кога се развија игра добија само привремени стаус играчке. А управо тај привремени статус задаје проблеме археолошким истраживањима и тумачењима.<sup>7</sup>

## 1.2 ПОЧЕЦИ ПРИЧЕ О ИГРАЧКАМА

Играчке се ретко помињу како у историјским прегледима, тако и у упоредним студијама различитих култура. Енглески социолог Брајон Сатон Смит тврди да су се од најранијих времена, у племенским друштвима за девојчице правиле лутке, а за дечаке лук и стрела. Деца су се играла блатом, гранчицама и каменчићима и правила реплике кућа и стоке.<sup>8</sup>

Кроз историју људске цивилизације употреба играчака је била друштвеног карактера – био је то део васпитања које су спроводили одрасли

---

<sup>6</sup> Свако ко је био у прилици да посматра дете од годину или две дана могао би да посведочи да се дете чешће окреће предметима за свакодневну употребу и пре искрено обрадује шушкавом украсном папиру него самој играчки коју добије на поклон. А опет, родитељ је тај који ће временом научити дете да су играчке (тачно прилагођене узрасту и полу детета) предмети које оно сме да користи.

<sup>7</sup> Такође, ни све предмете за игру, који су намењени деци не користе искључиво деца. Sharon Brookshaw, *Op. Cit.* 1.

<sup>8</sup> Одроз првобитног поимања игре видљив је и данас: поред толиких скупочених акционих хероја и видео-игрица, многи малишани и даље се радије играју – у песку и блату.

и комуникације међу децом, иако је преовлађујућа природа игре током историје је била игра са другима, а не игра с играчкама.

Постоје подаци да су у неким приликама, коришћени сакрални предмети накнадно поклањани деци да се њима играју. Змајеви, маске, игре школице и шуге, такође су представљале део верских обреда, које су деца упражњавала као игру. Нису се често осмишљавале ствари које би искључиво служиле игрању деце, јер играчке нису доживљаване као стожерни део одрастања и васпитања у друштвеној заједници.

Однос између система који у центар постављају одраслу јединку и система у чијем је средишту дете биће на неки начин лајтмотив овог рада. У њему ћу се бавити различитим облицима пројекција са којима одрасли утичу на свет деце. Део те приче представља и прича о детињству.

### **1.3 ПОЈАМ ДЕТИЊСТВА**

Појам детињства односи се на период у коме је особа дете.

Западно друштво, са друге стране, овом појму приписује бројне аспекте са којима се, уз примесе романтизације и носталгије, уписују личне историје и сећања појединца. Овај идеализован свет невиности, радости и слободе који штити дете од сурове реалности, према чувеном француском историчару Филипу Аријесу<sup>9</sup>, у средњем веку није постојао, односно није представљао једно издвојено, особено животно доба. Друштвене теорије и полемике које је покренула његова књига *Векови детињства* донели су другачији приступ овој тематици. Детињство је почело да се посматра као културална конструкција, коју је требало посматрати у односу на поднебље, социјални статус, време и пол, а не као биолошки одређен животно период појединца.

Тако постављен, појам детињства је апстрактан и представља скуп

---

<sup>9</sup> Филип Аријес, *Векови детињства*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1989.

искустава, а не универзално стање.

У својој студији *Векови детињства*, Филип Аријес приказује промену концепције детињства кроз векове и уводи идеју о детињству као о временској и друштвеној конструкцији.



Слика 6, сир Џошуа Рејнолдс  
*Доба невиности*, 1788.

Занимљиво је како Филип Аријес образлаже теорију да у средњем веку појам детињства није постојао у смислу једног издвојеног, особеног животног доба. Он заправо анализира уметничке слике где се деца приказују као одрасли у малом, затим њихов начин облачења, који се није разликовао од облачења одраслих, и њихово учешће у раду и целокупан животни положај који се такође само мало разликовао од положаја одраслих. У средњем веку је дете, чим је могло да живи ван физичке бриге мајке, припадало свету одраслих.

По овом аутору, појам детињства се појавио у породичном животу буржоазије 17. века и он се састојао у једном посебном ставу према детету. Поред тога, постојала је и тенденција да се у васпитање и образовање деце уведу и организоване методе дисциплине, како би се она заштитила као "невина бића" и "Божија створења". Одатле потичу разна ограничења и увођење строге дисциплине нарочито у школама тог периода.



Слика 7, Николаос Гизис,  
*Бака са децом, 1883.*

Модеран појам детињства јавља се у време Просветитељства и Романтизма. У познатој новели *Емили или о образовању* из 1762. године, Жан Жак Русо, ослањајући се на теорију Џона Лока детињство описује као кратак период уточишта пре него што се сусретнемо са опасностима и потешкоћама света одраслих.<sup>10</sup>

Ови ставови читају се и великом порасту приказивања деце у ликовној уметности – уместо до тада уобичајних слика деце који обављају послове одраслих, на сликама се често појављују дечији ликови као алегија невиности.<sup>11</sup>

Након Локове теорије у 18. веку први текстови намењени дечјем узрасту – песме, приче и игре који су поспешивали, читање, писање и

---

<sup>10</sup> "Зашто бисмо недужнима ускратили радости које пролазе тако брзо ", због чега би се пунило горчином краткотрајно време детињства, време које се неће више вратити за њих него за вас?" према [http://www.huffingtonpost.co.uk/emily-buchanan/the-death-of-childhood\\_b\\_2781893.html](http://www.huffingtonpost.co.uk/emily-buchanan/the-death-of-childhood_b_2781893.html).

<sup>11</sup> Портрет детета на слици сира Џошуа Рејнолдса, *Доба невиност* из 1788. (слика 6) постаје врло популаран.

цртање као кључне облике формирања дечје личности.<sup>12</sup>

У другој половини 19. века широм Европе децу су упућивали уместо на радна места у школе. Крајем 19. века јавља се модеран став према деци, који је наглашавао улогу породице и посвећеност детету. Након дидактичког приступа дечјој литератури, настају деци пријемчива дела, а дефинитивни помак чини Луис Керол са књигом *Алиса у земљи чуда* 1865. године.

Немачки историчар уметности Карл Гребер играчке је окарактерисао као материјалне остатке илузионистичких пејзажа дечје игре који одрасли никада не могу повратити.<sup>13</sup> Идеја о детињству као о времену среће и радости употпуњена је и са првим играчкама – фабричким луткама и кућама за лутке, као и организованим групним спортовима за дечаке.

#### **1.4 КРЕИРАЊЕ ИГРАЧАКА**

Развој играчака какве данас познајемо почиње између 1550. и 1750. године, када је нова замисао индустријске машине почела да мења слику света. Тврди се да је један од првих конструктора играчке био Рене Декарт који је израдио механичку фигуру младе девојке, како би приказао властито схватање о “људима као веома усавршеним машинама”.<sup>14</sup> Премда постоје

---

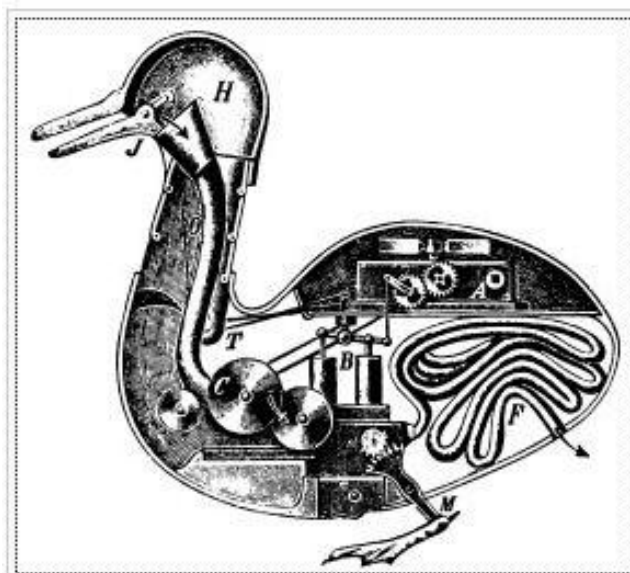
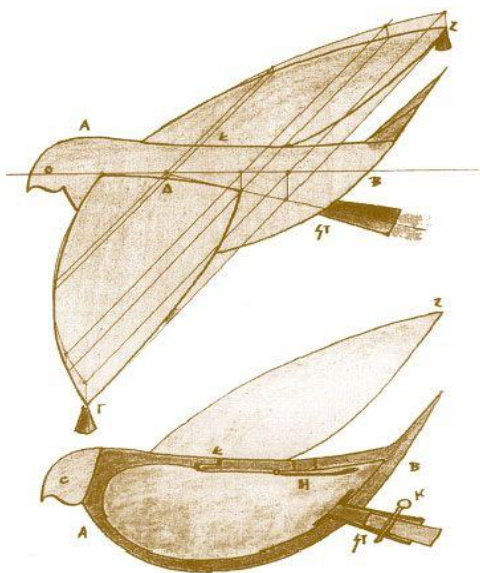
12 Потпуно супротно романтичарским идејама и тенденцијама, индустријализација друштва крајем 18. века довела је до масовне експлоатације деце у рудницима и фабрикама. Тек након 1830. године начињени су први напори да се поправи положај деце. Тако је у Енглеској уведен закон по коме фабрике памука и вуне нису смеле да запошљавају децу млађу од девет година, нити млађима од осамнаест година прописивати више од десет сати рада дневно.

13 Karl Gröber, *Children's toys of bygone days: a history of playthings of all peoples from prehistoric times to the XIXth century*, B.T. Batsford Ltd., 1928.

14 Занимљиво је да се за Ренеа Декарта везује једна легенда, по којој је он по позиву шведске краљице кренуо на пут бродом, са ћерком Франсин. Морнари је никада нису видели и приликом велике олује потражили су је у Декартовој соби. Уместо девојчице, пронашли су механичку лутку која се понашала и кретала као живо биће. Капетан брода је наредио да се лутка баци у море, и делимично је сматрао одговорном за невреме у које су упали. Gaby Wood, „Edison`s Eve A magical history of the Quest for mechanical life” <http://petro-gulak.livejournal.com/502735.html>, посећено 22. априла 2016.



докази да су покретне машине коришћене као вашарска и циркуска атракција за забаву елите још од 1400. године, тек од 18. века почиње производња првих играчака. Ти домишљати "изуми" који су забављали децу али и старије били су покретне патке које гачу, овце које блеје, пси који лају, разне фигуре које свирају музичке инструменте, сићушне птице које певају и скачу, патуљасте призори у којима се сеоске занатлије покрећу, лутке које причају. Прве механичке играчке прављене су за европске аристократе. Ширу популаризацију механичке играчке добиле су захваљујући Жаку де Вокансону који је изложио своје играчке у Паризу 1738. године, а међу њима и механичку патку која је могла да једе, пије, кваче и плива. Најзначајнија Вокансонова аутомата била је свирач на флаути – људског облика која је на флаути производила звуке удубавањем ваздуха и померањем усана и језика.



Слика 8, Архитас, Голуб, 5. век П.Н.Е. Слика 9, Жак де Вокансон, *Варење патке*, 1739.

Иако се појава аутомата везује за Стару Грчку и Архитасовог голуба<sup>15</sup> (V век П.Н.Е.), а затим и средњевековне механичке фигуре у склопу сатних механизма катедрала, сматра се да је Вокансон ипак најзначајнији изумитељ у овој области. Постоје записи који говоре и о његовој намери да у својим аутоматама представи и људски крвоток и да је истраживао материјале и гуме уз чију помоћ би могао да оствари своју замисао.<sup>16</sup>

Занимљива је теза да је појава аутомата заправо антиципирала предстојећу индустријску револуцију.<sup>17</sup>

Почетком 19. века појавиле су се приступачне играчке на навијање као што су лутке Лусијана Бонтемпа из Париза које су се покретале уз музику.

Интересантно је да су оне биле намењене првенствено одраслима, а не деци. Тек крајем 19. века почеле су да се за децу праве једноставније играчке на навијање од танког обојеног лима. Иако су биле дизајниране за дечју употребу, оне су приказивале ситуације из живота одраслих – човека који се пење уз мердевине или пише писмо... Механичка радња релативно кратко је трајала, али је била врло конкретна и комплексна. Најпознатији произвођачи ових механичких играчака били су у Француској Фернан Мартин и у Немачкој Лехман.

Веома занимљив пример људске аутомате је „Турчин“ механички играч шаха Мађара Волфганга фон Кемпелена којег је конструисао 1770. године. Дрвена фигура „играла“ је шах и успешно побеђивала противнике, међу којима су били и чувени Наполеон Бонапарта и Бенџамин Френклин. Све док није уништена у пожару 1854. године, представљала је водећу атракцију у Европи

---

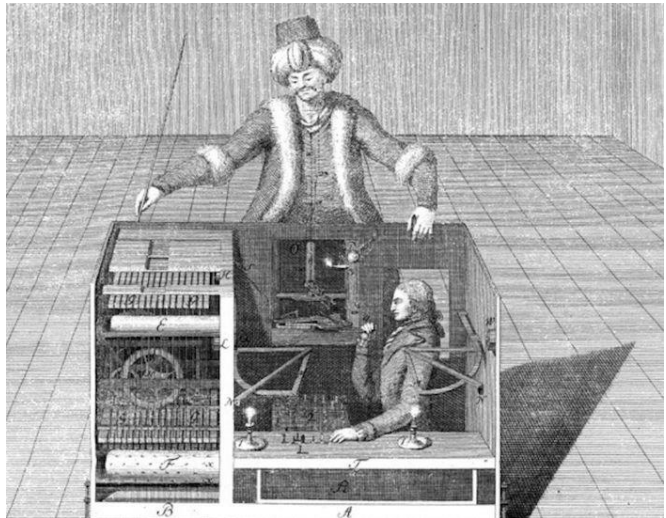
15 Дрвени голуб је могао да лети захваљујући механизму који се активирао уз помоћ водене паре.

16 Shelby T. McCloy, *French Inventions of the Eighteenth Century*, University Press of Kentucky, 2015, 105 стр.

17 Michael Peck, On the literature on cyborgs, robots and other automata <http://lithub.com/on-the-literature-of-cyborgs-robots-and-other-automata/#>, посећено 15. јуна 2016. године.



Многи су покушавали да открију тајну функционисања ове аутомате, а чак је и Едгар Алан По објавио есеј под називом *Мезелов шахиста* објављен априла 1836. године у часопису *Southern Literary Messenger*. Едгар Алан По је у њему разоткрио ову вешту механичку илузију и трик у коме су учествовали у кутији аутомате сакривени славни шахисти.



Слика 10, Волфганг фон Кемпелен,

*Турчин*, 1770.

У књизи *Надзирати и кажњавати* Мишел Фуко говори о аутоматима као о делу пројекта човека-машине који се одигравао на два нивоа – анатомско-физичком и техничко-политичком нивоу. Улогу аутомата, омиљених предмета 18. века тумачи не само као начине илустровања функционисања организма, већ и као умањене моделе моћи, политичке лутке.<sup>18</sup>

Политичке лутке, као што смо могли да приметимо у овом поглављу, биле су намењене првенствено одраслима. Неће проћи још пуно времена до тренутка када ће конструктори играчака почети да се окрећу деци. За њих припремају другачије пројекције.

---

<sup>18</sup> Фуко наводи и да је пруски краљ Фредерик био опседнут аутоматама. Michel Foucault, *Discipline and Punish*, New York, Vintage Books, 1979, стр.136. Занимљиво је навести још један пример политичке моћи фигуре која се помера. Према археологу Гастону Маспероу (1846-1916), у старом Египту постојале су такве статуе. Када би поданици пришли статуи идола са одређеним питањем, статуа, односно свештеници храма би дали свој одговор или померањем дела тела фигуре или гласом. Према *Moving statues in Ancient History* <http://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almcanacs-transcripts-and-maps/statues-moving>, посећено 1. новембра 2016. године.

## 1.5 ИГРАЧКЕ ЗА ДЕЦУ / ПОУЧНЕ ИГРАЧКЕ

Играчке, ма како то некима звучало, заправо су озбиљна ствар.

На годишњем нивоу у свету се прода око милијарда едукативних играчака. А шта заправо представљају едукативне играчке?

Едукативне играчке или играчке са специфичном образовном сврхом. За децу до предшколског узраста оне су развојне, а уче их социјалним и физичким вештинама и постављају темеље за учење успостављањем аналитичког размишљања, логике, расуђивањем и когнитивним способностима. Базирају се на теоријама конструктивизма, по којима деца креирају своје знање активношћу у процесу учења. У току игре дете ствара своје окружење и развија своју машту.

„Заправо свака играчка је добра за дете, докле год је безбедна, добро конструисана и прилагођена узрасту“<sup>19</sup> За развој детета важне су игре претварања које су отворене импровизацији и подразумевају лабаву структуру, као што су играчке „слабог реализма“ - коцке и фигурице животиња и играчака који немају јасну везу са одређеним производом. Са друге стране налазе се играчке „израженог реализма“ као што су лутке и акционе фигурице са ликовима из (анимираних) филмова.

Сама играчка не мора подстицати дете на наредни ниво развоја или проширивати његову или њену креативност када је дете само са њом. Тек игра са новом играчком уз присуство родитеља ствара подстицајно окружење и интеракцију између родитеља и детета, чиме се користи максимални потенцијал играчке.

Иако су едукативне играчке одувек имале улогу у образовању деце, коцепт играчке намењене усвајању одређене, појединачне вештине је стар око 300 година. Иако су предмети за игру постојали од почетка цивилизације, преко Антике и Средњег века, значење речи играчка која се односи на

---

19 R. Keith Sawyer у Neil Schoenherr "Finding Educational Toys Is Not Hard; Key Is Keeping Child's Age in Mind" July 2008. <https://source.wustl.edu/2008/07/finding-educational-toys-is-not-hard-key-is-keeping-child-age-in-mind-2/>

објекат дечије игре променило се у раном модерном добу. Пре средине 18. века она се односила на скромне ручно прављене предмете.

Тек постепено у 17. а онда и у већој мери током 18. века, неки просветари почињу да признају дечију игру и играчке као подобно средство за едукацију. До тог времена сам израз "играчка" се користио да би се означио артикал без веће вредности – он није био толико везан за децу, колико за јефтине предмете или тричарије. Модерна реч "играчка" сачувала је нешто од тог традиционалног призвука неважности и тривијалности. Енглезу Џону Локу се обично приписује идеја да играчке нису пуке тричарије и да их деци треба давати како би се забавила, али и образовала. Лок је своју тезу употпунио у пракси, популаризујући коцке са словима, које су постале познате као "Локове коцке" а служиле су за описмењавање. Локово бављење играчкама било је вођено намером да се деца одвоје од улице, јер се сматрало да је то место грубости и порока. Коцке су биле намењене дечацима, како би их заинтересовале за кућне активности и учење, а специјално дизајниране кућице за лутке припремале су девојчице за кућне послове.



Слика 11, Локове коцке, крај 17. века    Слика 12, Нирнбершка кућица за лутке, 1673.

У поменутим примерима видимо да су објекти који уче децу у тесној вези са идејом о едукацији и растућој амбициозној средњој класи која је припремала следећу генерацију нараштаја за потребе очувања породице, друштва и земље. Занимљиво је да су се у то време под едукативним

играчкама сврставали различити објекти, од научних инструмената до минијатурних кухиња.<sup>20</sup>

Едукативне играчке у употреби су од 17. века, иако се све до 1960. године нису тако називале. У чланку „Едукативне играчке, креативне играчке“ Биргита Алмквист истиче да су играчке одувек и имале едукативну функцију.<sup>21</sup> Лукови и стреле са којима су се дечади у Старом Риму играли заправо су служили за обучавање и усвајање вештина које су им биле потребне у будућности.

Од 1700. године почео је развој тржишта едукативних играчака, које су тада рекламиране као „играчке које унапређују“ (“improving toys”) а обухватале су и слагалице и игре са картама. У 19. веку код играчака је почело да се вреднује изражавање дечје индивидуалности, уместо едукативности. Едукативност играчака постаје актуелна после 1960. године када је у Европи почела реформа школства заснована на филозофији да деца преферирају играње више од учења. Иако је „игра“ у учионици јасно диригована, у школским програмима су биле предвиђене и слободне активности и играње без надзора одраслих. Овакав принцип у школству је задржан до данас у западњачким едукативним системима, иако се маркетинг играчака константно мењао. Показало се да играчке које су етикетиране као „едукативне“ заправо одбијају децу, па се ова особина није истицала у њиховом рекламирању. Наглашавало се да су оне најпре забавне, а да индиректно имају и развојну улогу.

Крајем 18. века већ је препознатљив далеко озбиљнији приступ прављењу поучних играчака и игара, као што су биле карте за учење географије, историје и астрономије. Посебне слагалице су измишљене 1760. са циљем да олакшају учење основног рачуна. Произвођачи су ове врсте играчака рекламирали под слоганом “спојите корисно са забавним”. У

---

20 Karen Hewitt and Louise Roomet, *Educational Toys in America 1800 to the Present*, University Press of New England, 1980.

21 Birgitta Almqvist, "Educational Toys, Creative Toys," у Jeffrey H. Goldstein, *Toys, Play and Child Development*, Cambridge University Press, New York, 1994.

наредном веку зачет је развој међународног тржишта играчака, чији су произвођачи били смештени у Енглеској и Немачкој. Према речима Џона Брујера, историчара са Јејла, "снабдевачи таквих играчака су продавали много више од забавних предмета. Они су продавали својеврсни друштвени морал који је наглашавао вредноћу, поштење и индивидуални напор".<sup>22</sup>

Играчке су постале лични посед, а уједно и први облик дечјег приватног власништва. У прошлости, тамо где их је било, играчке су припадале целој породици. Брујер каже : "Настанак играчке указује на тачку када је у друштвеној свести средње и више класе почела да преовладава индивидуалистичка етика".<sup>23</sup>

Дизајн специфичних едукативних играчака је био у тесној вези са контекстом идеја и идеологија о постизању физичког, интелектуалног, друштвеног и емоционалног развоја деце. Поједини педагози фаворизовали су апстрактније форме као објекте намењене учењу. У 19. веку, како су се теорије о образовању све више инкорпориране у системе образовања, најпознатије едукативне играчке користиле су се за нове програме развоја учења.

Фридрих Фребел и Марија Монтесори засебно су развијали објекте намењене учењу. Фребел је донео револуцију у схватању играчака, прогласивши их "Божијим даровима". Он је игри повратио светост какву је имала у древним друштима, а лопту прогласио стожерном играчком која "симболизује и обједињује јединство божанског". Фребел је унео играчке у школе и пропагирао израду играчака од јефтених материјала – картона, лима, обичне хартије како би биле доступне сваком детету.<sup>24</sup> Фребелов програм поступних задатака у распоређивању сфера, блокова, папира и других објеката настао је на темељима идеја Просветитељства о разумевању

---

22 John Brewer, "Childhood Revisited: The Genesis of the Modern Toy," *Educational Toys in America*, Hewitt and Roomet, 1980. стр.3.

23 *Ibid.*

24 Amy F. Ogata, "Creative Playthings: Educational Toys and Postwar American Culture", *Winterthur Portfolio*, Vol. 39, No. 2/3, The University of Chicago Press, 2004, 129 – 126.

природних сила кроз експерименте, као и на романтичарској тежњи ка достизању духовне хармоније са Богом, природом и човечанством.



Слике 13, 14 и 15, Фребелове коцке и њихова примена

Монтесоријева је заступала идеју да објекти могу учити децу реалним вештинама и апстрактним вредностима. Уз учење о самодисциплини и самопоуздању Монтесори метод је обухватао и кување, прање и чишћење, као и принципе математике, писања и теорију боја. Деци прилагођен намештај, посуђе, алат, затим штапићи у боји и рачунаљке учили су децу конкретним лекцијама и будили њихова чула.

Амерички филозоф Џон Дјуи је као и Монтесоријева доводио у везу учење са чињењем смислених активности и прихватио идеју да играчке и игра могу проширити дететову свест и појачати апетит за учењем. Практичне активности попут шивења, ткања, кувања и рада са дрветом у америчким школама касног 19. века били су у складу са реформаторским циљевима трансформације друштва заснованим на идејама о учењу путем искуства. Док су реформатори школства у 19. веку заступали идеју о учењу путем конкретних лекција, амбициозни родитељи 20. века усвојили су идеју о едукативној играчки која ће пружити шансе њиховој деци. Као и обданиште, јаслице<sup>25</sup> су настајале у Америци тридесетих година по узору на европске

---

25 Пратова је са Харијет Џонсон осмислила *Unit Blocks* - различите дрвене облике које су се користили у јаслицама читавог века.



моделе. Игра са објектима имала је велику важност у овим установама.

## 1.6 ЕДУКАТИВНЕ ИГРАЧКЕ ЗА НОВО ДОБА

Између 1920. и 1930. у Америци формира се „научни“ приступ подизању деце, који је довео до послератне опсесије за пружањем ране, коректне и креативне стимулације за децу „бејби бум“ генерације.

Током 1926. године оснивани су часописи намењени родитељима у којима су активно учествовали експерти који су се бавили образовањем, одгојем деце, али и архитектуром, исхраном, уређивањем животног простора и модом.



Слике 16, 17 и 18, Рекламе у часописима у Америци 1917-1934.

На Конференцији посвећеној здрављу и заштити деце 1930. године у Америци је покренута кампања за поспешивање ране едукације код сваког детета. Многе едукативне играчке дизајниране су за потребе школа, али су произвођачи као што су *Playskool* и *Holgate* осетили да им се тиме отварају врата домова радничке класе. Они су ангаžовали тимове стручњака који су развијали и одобравали њихове производе.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Занимљив податак је да је компанија Holigate основана 1789. Најпре производила дршке за четке, корпе и оклагије, а да се по наговору Мери Френк, супруге Лоренса К. Френка, истакнутог промотера програма за обданишта, фирма преорјентисала на производњу дрвених играчака 1929. године.

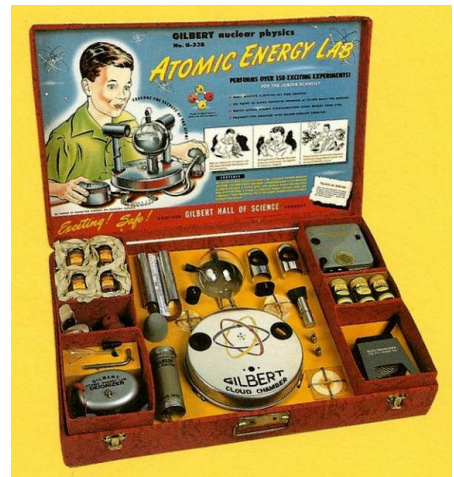


Слика 19, Holgate, Дрвена ципела, Америка 1950.

Компанија *Holgate* је око 1930. унајмила дизајнера Џарвиса Роквела, који је заједно са наставницима осмишљавао и тестирао производе. Компаније ја гарантовала да су њени производи развијани уз учешће експерата о понашању деце и тестирани у реалним животним ситуацијама.

*Playskool* играчке биле су дизајниране и за забаву и за едукацију. Рекламирале су се под слоганима „Учење кроз игру“ у склопу идеја о играчкама са сврхом и објектима који нису само играчке. У читавом друштву био је присутан озбиљнији однос према дечјој игри.

Едукативне играчке су биле скупе, али су их родитељи куповали због инвестирања у развој нове генерације. Након Другог Светског рата, произвођачи играчака фокусирали су се на тржиште средње класе са програмима едукативних играчака. Највећи произвођачи играчака, као и архитекте, дизајнери па чак и људи из света уметности обећавали су производе који ће развијати дечју креативност и машту. Упоредо са развојем дискурса о психологији, образовању и уметности, развијао се и начин њихове промоције и рекламе.



Слика 20, А. С. Gilbert Company, Лабораторија за атомску енергију, 1950.

За време „бејби бум“ генерације (1946-1964) јавност је активно почела да се интересује за образовање и одгој деце, а истовремено и да троши више



новца на децу. Из разних часописа и магазина, родитељи су добијали препоруке о васпитавању деце и развијању личности. Свака соба за играње имала је коцке, дрвене возиће и аутомобиле, едукативне играчке које су стимулисале физичке вештине и когнитивне способности деце. Послератно америчко друштво водило се идејом да ће креативност, ова аутентична вредност, издићи друштво након деструктивних година рата. Средња класа усвојила је идеју о добром родитељству као личну и националну обавезу, верујући да се у личној креативности крије успех обнове друштва.<sup>27</sup>

Тако су и многе „едукативне“ играчке поново заживеле, не само због њихових педагошких квалитета, већ и због дизајна и идеје стимулације инвенције. У годинама након Другог светског рата индустрија играчака, укључивала дискурсе психологије, едукације и уметности у своју производњу и пласирала производе кријући се иза идеје о природној вези између креативности и детињства. Тако је креативност као идеал експериментисања, оригиналности и продуктивности постала пожељна, погодна за коришћење и искупљење родитеља „бејби бум“ генерације.

Биргита Алмквист истраживала је успон креативности као интернационалног идеала, истичући да се спој едукативних и креативних особина на пољу играчака десио након шездесетих година прошлог века. Занимљиво је да она повезује схватање појма едукативних играчака у тим годинама и специфичне агенде послератне конкуренције.<sup>28</sup> Тако су материјална добра произведена за децу у то време била политизована и учествовала у стварању слике о “бејби бум” детету као идеализираном грађанину света, носиоцу мира, слободе и демократије.

Иако се концепт едукативних играчака мењао са годинама увек је истицао рано учење као облик друштвеног бољитка. Попут концепта играчке,

---

<sup>27</sup> Интересантно је приметити да реч креативност у себи садржи заваравачку конотацију – њено дословно значење је релативно неутрално и означава обликовање, прављење и креирање. Ипак у њеној примени код деце поприма утопијске асоцијације.

<sup>28</sup> Birgitta Almqvist, *op. cit.* 21, стр.49.

појмови као што су игра, креативност и детињство су модерне конструкције. Произлазећи из историјских и филозофских идеја о игри, креативност је била у вези са веровањем у позитивне ефекте људског маштања. Још од 18. века игра је посматрана као ослобађајућа и конструктивна.

Јохан Хуизинга у својој утицајној студији *Homo Ludens* из 1950. године поставио је тезу да је игра имала важну друшвену и духовну функцију у производњи уметности и културе. Иако се игра као слободна, експериментална радња везивала за сентименталну слику деце и детињства у модерном добу. Романтично виђење детета као невиног, чистог бића које поседује урођену креативност утицало је нарочито на уметнике који су дечије стваралаштво перципирани као аутентичне и животне моделе.

Парадоксално, са једне стране, дечија креативност посматрала се као природни феномен, а истовремено и као феномен који се уз одговарајући тренинг ослобађа. У то време, дрво, као природни материјал имало је високу примену у индустрији играчака, нарочито едукативних. Али, постојали су произвођачи који су се окренули масовној производњи и који су своје производе нудили по приступачним ценама. Фабрика *Marx Toys* Луиса Маркса постала је популарна са лименим играчкама са механизмима за навијање, које су имале солидну конструкцију, разумну цену и које су биле – само играчке. Луис Маркс, „Краљ играчака“ спојио је два талента – за прављење интересантних, забавних играчака и пласирање производа широкој публици.

Ове играчке почињу да се производе у Јапану, добијају јаке боје и цртеже, а на њима се појављују и ликови из филмске индустрије. У њих се најчешће уграђују једноставни механизми уз чију помоћ се покрећу делови играчака.



Слика 21, Marx Toys,  
Пинокио, 1939.



Слика 22,  
Лимена играчка на навијање,  
Јапан 1950.

Са доласком јефтиних пластичних играчака долази и противљење родитеља и просветних радника који су сматрали да овакве играчке коче развој детета<sup>29</sup> Франк Каплан 1947. изјавио након отварања компаније *Creative Playthings, Inc.* „Права је поплава механичких играчака из иностранства, какву нисмо никада имали. Многе од њих немају истинске вредности играчака. Деци нису потребне стварчице. Довољна им је машта“.<sup>30</sup>

Каталог *Creative Playthings* компаније из 1962. истиче да је „одговорност родитеља и учитеља да припреме децу за радикално другачији, нови свет у настајању“. Оваква пропаганда почиње након лансирања совјетског „Спутника“ 1957. године, када се преиспитује едукативни програм америчких школа, како би се сустигла конкуренција.



Слика 23, аутомати на новац,  
шездесетих година 20. века

Последње уточиште дететовог приватног света, његова кутија са играчкама се такође преиспитује – уместо забавних, маштовитих и узбудљивих играчака, предност се даје реалистичним и едукативним. Обична лутка замењује се са оном која говори....

Играчке престају да буду само објекти за игру, дизајниране су да науче децу потребним моторичким, ителектуалним вештинама и способностима за решавање проблема.

---

29 Amy F. Ogata, op.cit.24.

30 Hope Johnson, "Toys Should Hold Interest Year 'Round,"New York World Telegram, November 13, 1947.

## 1.7 МЕЊАЊЕ (СВЕТА) ИНДУСТРИЈЕ ИГРАЧАКА

Материјалну културу детињства одрасли праве и намењују деци, при чему ти објекти рефлектују ставове и вредности света одраслих, а не дечјег. Играчке праве одрасли људи. Оне у себи садрже пројекције које свет одраслих рефлектује на свет деце.

Играчке су предмети за које се везујемо, упркос савременим тенденцијама у потрошачком друштву које нас учи да увек желимо нешто ново и да одбацујемо ствари чим оне изгубе своју мистерију.

Крајем 20. века у индустрији играчака појавиле су се нове тенденције. Играчака које припремају децу за свет одраслих било је све мање.<sup>31</sup>

Занимљиво је да данашње популарне играчке више не носе поруке одраслих упућене деци које се односе на будућност, искуство одраслих или емоције, већ позивају децу на облик игре који је потпуно неповезан са реалним светом, породицом, домаћинством и послом.<sup>32</sup> Научници су истраживали историјску и друштвену важност играчака сматрају да су данас игра, играчке и детињство конструисани телевизијом и рекламом. Ни једна играчака није толико променила ситуацију на тржишту као што је то учинила *Barbie*.

Према неким социолозима Барби је 1959. најавила крај медијације одраслих у свету индустрије играчака. Барби и Џи Ај Џо заправо су начинили раскид са традицијом. Као комерцијалне играчке умрежиле су се путем крос маркетинга са великим медијским догађајима. Индустрија играчака почела је да процењује вредност играчке кроз њену породајни капацитет, потражњу и пожељност....

---

31 Gary Cross, *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*(1997, p.4).

32 Susan Ferguson, *The Children's Culture Industry and Globalization: Shifts in the Commodity Character of Toys* [http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Ferguson1\\_2\\_gb.pdf](http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Ferguson1_2_gb.pdf) , посећено 4. фебруара 2016. године.

Са друге стране, Барби није раскинула везу између родитеља и културе деце, већ се може посматрати и као рани вид увођења деце у начин и комодитет света одраслих. Берил Лангер, аустралијска професорка друштвених наука у свом раду *Commoditoys* истиче да су овакве играчке стимулисале, а не задовољавале жељу: „У 19. веку капитал је експлоатисао дечји рад. На крају 20. века, он експлоатише њихове жеље“.<sup>33</sup> Играчке о којима Лангерова говори су колекционарске и за њих важи правило да њихова вредност лежи у поседовању најновијег, најмодернијег издања, а не у потенцијалу за игру са њима.



Слика 24, Узорци нијанси коже Барби лутака

Овде смо се приближили релативно новијој категорији у индустрији играчака које познајемо под називом дизајнерске играчке.

---

33 Beryl Langer, 'Commoditoys: Marketing Childhood', Arena 87, 1989, 37.

## 2. ДИЗАЈНЕРСКЕ ИГРАЧКЕ



Слика 25 Дома група, *Stupid Elephant Tank*, Berlin07

Дизајнерске играчке називају још и урбани винил и уметничке играчке. Ова, релативно нова пракса настала је као одговор на презасићено тржиште индустрије играчака у коме су Барби лутке и Џи Ај Џо акционе фигуре и милионске серије њихових спин-офова владале. На преласку у нови миленијум, у Токију, Хонг Конгу, а затим и у Њу Јорку, Мелбурну и Паризу, појавиле су се ограничене серије које су најчешће имале 20 специфичних фигурица у око 300 примерака.

Ово нису биле играчке у до тада познатом смислу речи, будући да су изгубиле своју првобитну функцију, јер се са њима нико није играо. Ови предмети су постали објекти личне културе. Производили су се у ограниченим серијама, што је подстакло потребу људи да их поседују. Сакупљачки импулс, који највероватније потиче из давне људске историје покренуо је ову нову супкултуру. За разлику од индустрије играчака која је своје производе нудила јасно профилисаним потрошачима (специфично таргетираним групама по родном и старосном кључу), показало се да дизајнерске играчке нису лаке за систематизацију. Ко су купци ових предмета? Да ли су за њих ови предмети пуне декорације или пак *стејтменти* или тродимензионални изрази бунтовничке културе? Како изгледа ова, релативно нова заједница љубитеља дизајнерских играчака? Оно што са

сигурношћу знамо јесте да ови предмети привлаче пажњу.

У овом делу рада покушаћу да представим уочене принципе и технике производње ових артефаката из личне позиције уметника који у свом раду користи материјале, мотиве и видове презентације који су блиски свету дизајнерских играчака.

Сматра се да је прва дизајнерска играчка настала лета 1997. године у Јапану. Под називом Кид Хантер, појавила се као аксесоар модне куће *Bounty Hunter* висине 21цм и тежине 240 грама.



Слика 26, *Bounty Hunter, Kid Hunter*, Јапан 1997.



Слика 27, *Devilrobots, Mother Gum TO-FU Oyako Figurine*, 2010.

Дизајнерска играчка је тродимензионална фигура базирана на дизајну и обрасцу одређеног уметника или графичког дизајнера, обично израђена од винила (поливинилхлорида-ПВЦ-а) ливеног у калупима који се ротирају. Треба рећи да се за израду ових специфичних играчака користи и полиестерска смола, плиш, дрво, метал итд. За разлику од већине играчака које потичу углавном из других медија, дизајнерске играчке су јединствени комади, који спајају уметност, графички дизајн и играчке за стварање оригиналних предмета који потичу из личног сензибилитета и нису директна последица продаје телевизијских или филмских спин-офа, стрипова, или видео игара.

Пол Бадниц, оснивач једне фирме за производњу дизајнерских играчака, *Kidrobot*, заступа тезу да дизајнерске играчке не потичу из света индустрије популарне културе. Истиче да за продају уобичајених играчака у продавницама није битан квалитет њихове израде, већ сећање или емоција



коју ту играчку везује за филм, видео игру или неки други аспект популарне културе. "С друге стране, ако ћете направити ходајући комад тофу сира, висок десетак центиметара, који носи астронаутско одело (*TO-FU Oyako* од *Devilrobots*), онда морате да покушате да уверите своје клијенте да га купе само из разлога што је то јако, јако чудно."<sup>34</sup>

Дизајнерска играчка може се тумачити као колекционарски уметнички објекат у облику играчке. Произведена је у релативно малим серијама, од десетак, стотинак, а понекад и хиљаду примерака. Вешто је уплетена у мрежу значења слика и појмова који потичу из паралелних мрежа индустрије играчака и свакодневице.

Лежећи на раскршћу ликовне уметности, маркетинга, производа поп културе и графичког дизајна, дизајнерске играчке су колекционарски веома тражени предмети у пост-поп свету. Аутори користе инфраструктуру масовне производње за стварање варијација, личних израза и ограничених серија објеката. Мала дизајнерска играчка обично кошта око 5 долара; велике играчке, због њихове посебности могу бити у распону од 80 до 500 долара.

Дизајнерске играчке настале су као поље експериментисања са производњом и дизајном карактера, као нови медиј за исцениране сусрете између продаје дизајна играчака и уметности. На неки начин, овај нови (уметнички) медиј користи постојећа средства и подстиче потрошача да постане колекционар. Истовремено, то поље отвара нова значења појмова „аутор“, „роба“ и „потрошач“. У том смислу се дизајнери играчака с правом сматрају „субверзивним“.

---

34 Marc Steinberg, "A Vinyl Platform for Dissent: Designer Toys and Character Merchandising", *Journal of Visual Culture* 9:2 (2010), 209-228.  
[http://www.academia.edu/2093054/A\\_Vinyl\\_Platform\\_for\\_Dissent\\_Designer\\_Toys\\_and\\_Character\\_Merchandising\\_in\\_Journal\\_of\\_Visual\\_Culture\\_9\\_2\\_2010\\_209-228](http://www.academia.edu/2093054/A_Vinyl_Platform_for_Dissent_Designer_Toys_and_Character_Merchandising_in_Journal_of_Visual_Culture_9_2_2010_209-228), посећено 25. јуна 2016.



## 2.1 ОД ПРОИЗВОДА ДО КУПЦА

Сматра се да дизајнерске играчке своју „субверзивност“ дугују графити култури осамдесетих, с којом их доводе у везу. Ове уметничке играчке одбацују и усвајају познате потрошачке слике, манипулишу са познатим именима и визуалним иконама од Дизнија до Шанела и померају власништво неког брэнда (марке) до уметника, и на крају, до потрошача. Поље дизајнерских играчака представља на неки начин микрополитичку револуцију против ликова и појмова индустрије популарне културе. Неки аутори манипулишу са познатим визуелним обрасцима, док други стварају властите оригиналне облике, карактере и светове.

Специфичност објекта - његова посебност, необичност и удаљеност од мрежа слика и симбола индустрије постаје основа његове привлачности. Изван те мреже уметници налазе слободу за развијање нових и јединствених карактера. На одређен начин, функција дизајнерских играчака може се схватити као нека врста прекидача комуникацијске везе са системом комерцијализације карактера.

Посебан облик дизајнерских играчака који је настао у Јапану и затим добио следбенике по целом свету јесте поље кайџу (*kaiju*) дизајнерских играчака које су настале на традицији јапанских чудовишта. Поједини произвођачи као што су *Secret Base* производе релативно стандардизоване моделе које имају бесконачно велики број различитих варијација у колору.



Слика 28, *Kaiju* чудовишта се производе у Јапану од шездесетих година 20. века

Занимљиво је да се код ових играчака заправо никако не могу комплетирати серије. Читаво поседовање серије у овом случају је немогуће.



Слика 29, Kidrobot, *Dunny* фигурице, од 2004.

Занимљиво је да чак и када аутор дизајнерске играчке жели да се огради од комерцијалне мреже индустрије играчака и жели да развије независну конструкцију, он истовремено развија паралелне мреже, које функционишу по истом принципу индустрије играчака. Настају серије играчака, и као последица тога колекционарство, прочишћење стилског израза, а затим и правила тржишне игре...

Постоје примери када се не морају увек поштовати правила тржишне игре. Пол Бадниц, власник *Kidrobot*-а каже: "Одлучио сам да применим супротан маркетиншки приступ од већине других успешних произвођача. У ствари, како бисте могли да купите нешто што стварно, стварно желите од Кидробота, ми вас терамо да скочите кроз врло високе обруче. На пример, од купаца смо тражили да се сликају у продавници са својом омиљеном нездравом храном и да нам пошаљу ту слику, тек ако је она довољно добра ми бисмо им дозволили да купе играчку *Kidrobot*-а. Такође, имали смо играчке које су се само продавали у дим сум салону у одређеном крају Њу

Јорка, или у некој праоници у Сеулу, Кореји. Неким чудом, ова самоубилачка маркетиншка стратегија нам је добро служила, будући да смо и даље у послу."<sup>35</sup>

Џим Кох, чији је рад црпи инспирацију из изворног панка и рокабилија, каже да је стварање винил играчке њему дозволило да као уметник, своју уметност понуди сасвим другачијој публици. "Не желим да будем познат. Желим да будем успешан." То говори о постојању паралелних система тржишних односа ван званичних токова.

Неки произвођачи дизајнерских играчака као што су *Kidrobot*, *Play Imaginitive*, *Toy2R*, *Medicom* имају праксу да серије малих играчака шаљу на тржиште у "слепим" кутијама, које крију идентитет карактера из серије играчака. Иако неки у отварању ових добро скривених пакетића виде радост отварања поклона првог дана Нове године, неки би рекли да овај принцип само поспешује продају и да доводи у питање целокупну идеју субверзивности и критике индустрије играчака. Управо овакав принцип продаје примењује се код данашњих тржишних гиганата, као што су *Lego*, *Matell*, *Playmobile* и многи други.

Посебан облик дизајнерских играчака представљају платформске играчке. Платформска играчка представља тродимензионални облик, специјално осмишљене и дизајниране форме на коме уметници и дизајнери интервенишу својим личним печатом. Сматра се да је јапанска компанија *Medicom* произвела прву платформску играчку под називом '*Kubrick*' 2000. године, а убрзо након ње и "*Be@rbrick*" 2001. Ово својеврсно "празно уметничко платно" или "винил платно", иако задате форме, површински се осликава. Интересантно је уочити да се управо са платформским играчкама руши принцип по коме један карактер одговара једном формалном принципу. Захваљујући неограниченом броју варијација у површинском дизајну,

---

35 Paul Budnitz of Kidrobot: Concept Becomes Culture

<http://99u.com/articles/5719/paul-budnitz-of-kidrobot-concept-becomes-culture>, посећено 18. јула 2016.

платформска играчка са једном формом постиже безброј (не)-карактера. Уметничка платформска играчка тако негира визуелну сличност и уноси расцеп између форме и дизајна.<sup>36</sup>



Слика 30, Be@rbrick фигурице од 2001.



Слика 31, Gary Baseman,  
*Buckingham Forest Bear*, 2007.

Прекида се комуникација заснована на наглашавању специфичности материјала и једниствености играчке, раздваја се форма и карактер, као и

36 Ове дизајнерске играчке врло су цењене у свету колекционара, а једна фигурица је продата чак за 200 000 долара. Према *Bearbrick beginners guide*, <https://hypebeast.com/2016/1/bearbrick-beginners-guide>, посећено 20. јуна 2016.



карактер и играчка, пореди се свет карактера и сама играчка, критикује се форма подређена лицу карактера. Све то ремети мрежу слика и појмова карактера као саставног дела културне индустрије савременог капитализма. На тај начин, платформске играчке стварају нову врсту искуства материјалних објеката под именом играчке.

На неки начин, дизајнерске играчке премештају експериментисање са платна и из уметничких галерија на материјалне објекте самих играчака. Дизајнерске играчке стварају проширено подручје креативне и критичке праксе која истовремено подсећа и ради против суштине комерцијализације карактера. То истовремено указује на потенцијал платформе за заједничког (удруженог) уметничког стварања. Креативна критика настаје кроз уско дефинисане материјалне правилности платформских играчака. Подручје дизајнерских играчака ће највјероватније и даље бити битно подручје естетског експериментисања.

## 2.2 НА ГРАНИЦИ УМЕТНОСТИ

Шарл Бодлер имао је занимљиву тезу о улози играчака. У есеју "Романтична уметност" наводи да су играчке прво упућивање детета у уметност, јер су за њих то и први примери уметности.

„У великој радњи са дечјим играчкама осећа се нека необична веселост која је уздиже изнад лепог грађанског стана. Зар се тамо не налази сав живот у малом, и то много обојенији, чистији и сјајнији од стварног живота?"<sup>37</sup>

На свакој кутији "*Kidrobot-a*" пише "Ово је уметничко дело, не играчка". Иако се ово може схватити као маркетиншка стратегија, или нека врста упозорења родитељима који купују играчке, ово може бити протумачено и као отварање поља уметности за нове креативне праксе. Ове уметничке играчке функционишу као микрополитичке субверзије постојећих капиталистичких односа кроз сам материјални објекат дизајнерске играчке.

---

37 Шарл Бодлер, Романтична уметност, превео Александар Ђ. Арсенијевић, Просвета, Београд 1954.

На неки начин, дизајнерске играчке указују на начин на који материјалне ствари могу послужити као место за критику савременог кружења слика и објеката у комерцијализацији карактера. На овај начин идеја УРАДИ САМ етике примењена у пољу дизајнерских играчака трансформише последњи елемент који повезује ово поље са комерцијализацијом карактера – пасивном конзумацијом унапред одређених објеката.

Дизајнерске играчке постоје на раскрсници између уметности и робе. Демократизација процеса, доступност нових материјала за УРАДИ САМ варијанту и финансијска приступачност израде објеката од ПВЦ-а отвара се простор за ауторе који нису припадали свету уметности.

Изложба под називом „Ово није играчка“, прва је музејска поставка дизајнерских играчака која је била отворена од фебруара до маја 2014. године у Торонту у Канади. Добила је назив по упозорењу на амбалажи која са ставља на производе који могу бити опасни за малу децу. Истовремено, назив се може довести у везу и са чувеним радом Ренеа Магрита „Ово није лула“, који се игра са Дишановим појмом објекта, значења и контекста у одређивању значења и значаја неког дела. На овој изложби радови су презентовани као уметнички и дизајнерски објекти који представљају основу за концептуалне дискурсе.



Слика 32, Дома група, *Master Control*, 2013.      Слика 33, KAWS, *Better Knowing*, 2013.

На овај начин представљени, радови приказују уметничку праксу десетине кључних имена у свету дизајнерских играчака који су се доказали у

овој креативној и комерцијалној области. „Ово није играчка“ је прва прилика да се живописне скулптуре, фигурине и слике груписане у категорији колекционарских играчака прикажу у оквиру музејске поставке. Ова изложба је посвећена истраживању поља концептуалних играчака које се каткад креће од примењене уметности, дизајнираних објеката до објеката високе уметности који се служе језиком света играчака.<sup>38</sup>



Слика 34, Франк Козик,  
*Мао златна биста*, 2009.

Иако 'дизајнерске играчке' примењују технолошке методе масовне производње, оне то чине креирањем јединствених комада и објеката ограничених серија, које су типичне за свет уметности. У оквиру поставке „Ово није играчка“ обухваћени су радови уметника под псеудонимима- KAWS-а, Хака Гија и Франка Козика и других.

---

38 Треба истаћи разлику у пољу дизајнерских играчака између већих (често виших од 6 инча), скупљих објеката (комада) ограничених серија, обично у продукцији остваренијих уметника и дизајнера и мањих, (обично 2 до 3 инча висине), бројних играчака које су део низа.

## 2.3 ОДАБРАНИ АУТОРИ



Слике 35, 36 и 37 Mark Landwehr, *Flake, Fluid, Float 1:1*, 2007.

Дизајнер Марк Ландвер један од водећих дизајнера у овој области од 2004. са фигурама мермерносивих ликова са замењивим главама, патикама, скејтбордом и даском за сурфовање. У каснијем раду Марк је произвео и серију од 22 фигуре висине човека.



Слике 38 и 39, Wilfrid Wood, *Charlie* и *Chester*, 2009.

Вилфрид Вуд је уметник који потиче из света графичког дизајна, а ради скулптуре – комаде који нису рађени у серијама. Одступа од уобичајене праксе дизајнерских играчака и комерцијалних аспеката који се односе на њих.





Слика 40 , Ai Weiwei и Eric So, *Aibudao*, 2013.

Сарадња кинеског уметника Аија Веивеија и хонгхоншког дизајнера играчака Ерика Соа на стварању серије скулптура под називом *Aibudao* – у преводу са кинеског – "невољени".



Слика 41 , Murakami Takashi, *Superflat Museum*, 2005.

Мураками Такаши је јапански уметник који се бави сликарством, вајарством, модним индустријским дизајном и филмском анимацијом.

## 2.4 СУПКУЛТУРА У РАЗВОЈУ

Иако дизајнерске играчке полазе са терена независне супкултуре, њихов утицај прерастао је оквира инцидента и анегдоте и улази у токове мејнстрима, модних аксесоара и на крају и галеријске уметности. Прелазећи сличне кораке као и његове претече попут графити уметности, стрит-арта, ови специфични облици уметничког изражавања постају важне референце првих деценија 21. века.

Оно што чини узбудљивим овај процес је да као никад до сад, пластична, тродимензионална уметност није имала већи замах у броју људи који се баве моделовањем и осликавањем овакве форме.

Интернет је у свету алтернативних уметности и света играчака променио правила игре, много више него телевизија осамдесетих на тадашње супкултуре у повоју. Доступност визуелних референци, могућности *Cloud 3D* штампања и приступачни програми за дигитално моделовање омогућавају већем броју људи да постигне изглед "квалитетне" играчке. То не значи да су људи престали да се баве формом и моделовањем. Израда модела често је пресељена на импровизоване радне столове, између миша и тастатуре, са нетипичним средствима као што су алуминијумска фолија, полимерска глина... Модели произведени у кућној радиности у многоструко мањој продукцији стоје раме уз раме по естетском критеријуму са оним на тржишту.

Поље дизајнерских играчака представља врло узбудљиво место на коме се спајају свет уметности и свет графичког дизајна. Већ остварени аутори на уметничкој сцени у свом раду користе поетике ове младе и још увек неартикулисане супкултуре. Паралелни токови постоје и ван званичног света уметности. Успешни аутори који долазе ван овог поља својим радом успевају да помере границе, кршећи "правила" која су успостављена у нашем миленијумском искуству са скулптуром и цртежом.

Слика 42, Давор Дукић, *Љубимци*, 2009.



Протеклих десетак година у својим радовима комбинујем технике масовне продукције, мултипликацију и фрагментацију, производећи сопствене моделе и серије играчака/предмета. Размештам их на замишљене полице између индустријских, франшизованих и дизајнерских играчака.

### 3. РАДОВИ

#### 3.1 РАНИ РАДОВИ

Током основних студија вајарства бавио сам се истраживањем класичних техника вајарства. Форма људског тела ме је посебно занимала и у том периоду је настао, за мене врло важан рад *Гимнастичар*. У овом раду користио сам иконографско решење распећа ради подражавања визуелног идентитета квази-сакралних атмосфера појединих периода људске историје (од капитализма, соцреализма и фашизма...). Рад *Гимнастичар*, такође се критички осврће на негативне аспекте организованог спорта.



Слика 43, Д. Дукић,  
*Гимнастичар*, 2002.

Бавећи се истраживањем форме људског тела у спорту наишао сам на проблеме у самој реализацији скица направљених од глине. Константно сам имао потешкоћа извођења замисли фигуре у покрету и крхкости материјала. Врло важан тренутак био је тренутак ломљења композиције малих фигура гимнастичара на партеру од глине, непосредно пре завршне изложбе. Схватио сам да ми је био потребан нов материјал у коме бих извео своје идеје о тактилности скулптуре и манипулације формом људског тела.

Прва од “нових” материјала била је полиестерска смола. Да бих извео скулптуру гимнастичара на карикама у природној величини био ми је потребан материјал који је био изузетно лаган, а истовремено чврст, који би омогућио да скулптура виси окачена на гуртне у просторији. Полиестерска смола је испунила моја очекивања и тада постала материјал у коме ћу реализовати велики број радова.

**3.1.1 Идоли и играчке - Прва самостална изложба, Дом Омладине Београд, 2006.**



Слика 44, Д. Дукић, *Човек који хода (L'homme qui marche)* 2006.



Скулптура *Човек који хода (L'homme qui marche)*, својеврсни је омаж Роденовој истоименој скулптури. Представља студију моје шаке која подражава став чувене скулптуре. Полазећи од прве дечје игре имитирања човечијег хода, скулптура се поиграва са мењањем димензија мотива и дела, стављајући анатомски детаљну студију у натприродну величину. Скулптура се може тумачити и као симбол развитка човековог апстрактног мишљења, будући да је за то заслужна сâма моторика шаке, једног од најсавршенијих алата у природи.

На постдипломским студијама и даље сам истраживао "нове" материјале и на ред је дошла и силиконска гума, материјал који сам до тог тренутка везивао за индустрију, кућну хемију и специјалне ефекте на филму.



Слика 45 , Д.Дукић, *Венере*, 2002.

И даље проучавајући човеково понашање према телу и процесима његовог културолошког и индивидуалног развоја, поново сам се сусрео са мотивом *Венера*, праисторијским фигурицама обредног карактера. Фасцинирала ме је изрезбарена женска фигурица величине десет сантиметара, изражених облина и занемарених екстремитета, која је по већини тумачења представљала мајку, богињу плодности или фетиш за ритуалне обреде... Вилендорфска Венера. А ту је, наравно, била и *Barbie*.

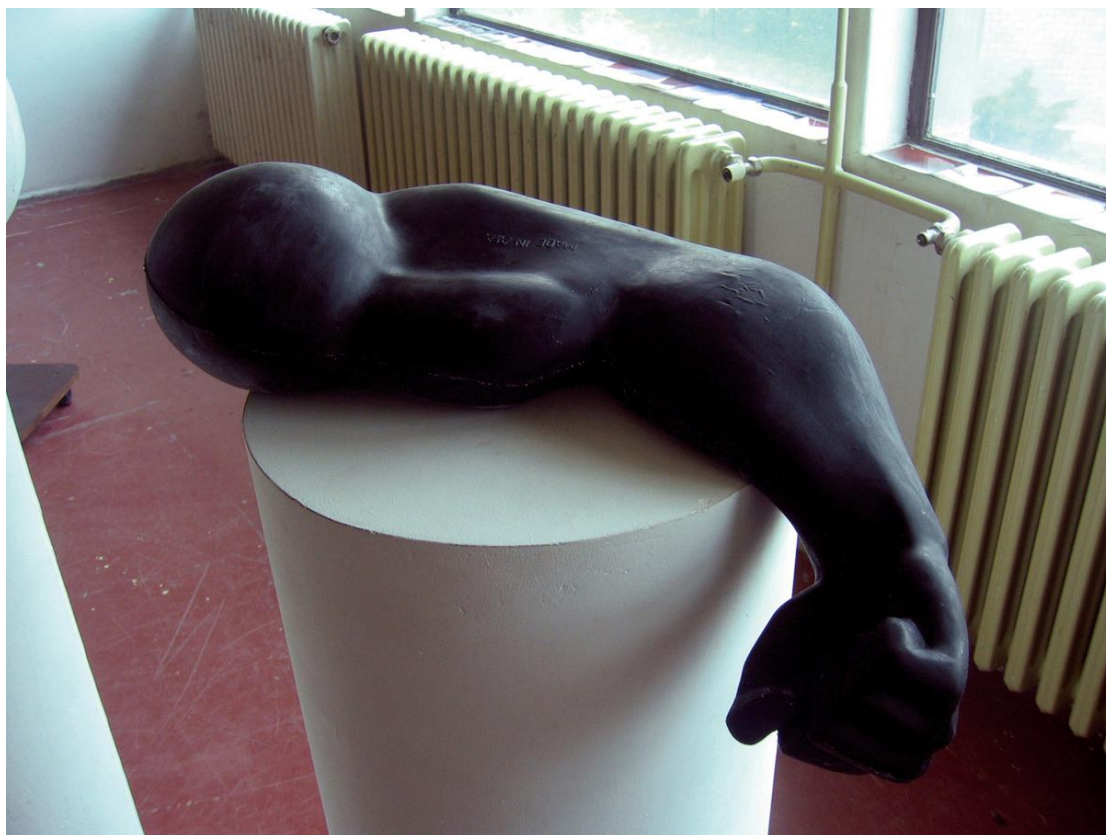
Чувена вилендорфска *Венера* прешла је пут од магијско-фетишистичке фигурице до позиције у Јансоновој *Историји уметности*, као један од кључних пунктова људске цивилизације, објект који се у историји уметности анализира као естетска скулптурална форма и као доказ човековог апстрактног размишљања. Њена глава која не поседује ни назнаке портретских црта, већ је потпуно апстрахована и екстремитети који су крајње сведени, чине, заједно са прецизно анатомски извајаним гениталијама и пренаглашеним грудима, прилично јасну слику намене, или у најмању руку, преференце нашег претка који је изрезбарио *Венеру*, како је људи сада називају.

*Венера* из Вилендорфа својом грађом очигледно указује на примарну функцију жене у времену настанка фигуре, па и у каснијим периодима цивилизације. Познато је да, ако бисте пренели Барбикине пропорције у људске димензије, наша Барби би имала озбиљне здравствене проблеме, анатомске природе. Данас, Барбикина анатомски условљена немогућност рађања и величине екстремитета несвојствених за биолошку намену жене, подударају се са естетиком идола двадесет и првог века. Барби, играчка за девојчице, сматра се данас једним од најпопуларнијих производа те врсте на свету. Може се рећи и да Барби својом морфологијом утиче на формирање одређеног става како би жена требало да изгледа, али и да се понаша, при чему долази до изражаја и магијска (фетиш) димензија те фигурице. Деца која је користе за игру, замишљају живот те лутке, самим тим је претварају у живо биће.



*Венера* из палеолита и она из друге половине прошлог века припадају једном истом култу, култу тела. У мом раду *Венере* потенцирам процес, који се провлачи кроз већину радова у овој целини. Процес који у овом случају извлачи *Венеру* из њеног музејског, галеријског места артефакта из историје уметности и враћа јој употребну функцију. Начином обраде, материјалом (силиконском гумом розе боје) и мултиплицирањем, *Венера* из Вилендорфа постаје лутка за играње, са израженом тактилном димензијом. Фигуре су изложене у стакленој кутији која би требало да носи атмосферу излога у продавници и музејских витрина истовремено. Отвор на стакленој кутији позива посматрача да завуче руку и опипа лутку...

Силиконска гума је омогућила потпуно нову димензију опхођења према скулптури. Имала је одличне карактеристике – трајност, једноставно мултиплицирање, бојење и за мене најважнију, еластичност.



Слика 46, Д. Дукић, *Руке*, 2002.

У периоду постдипломских студија настао је и рад *Руке*. У овом случају намера ми је била да извучем производ, играчку из света масовне продукције, да је естетизујем и поставим као скулптуру. Гест стегнуте песнице и показивања бицепса директно је пренесен и увећан са фрагмента мале акционе фигуре играчке, што прави додатни заплет увођењем неприродних пропорција играчке у природну величину. Поред тога што рад својом поставком поприма фетиш карактер, скулптура на себи носи печат MADE IN FFA и поиграва се релацијом мултипликација – оригинално, уникатно ...

Рад са свим својим елементима функционише на више нивоа. Поред већ поменутог измештања из индустријског у правцу уметничког, употребом гуме, материјалом својственим за ту област, потенцирам тактилну и функционалну димензију рада. Скулптура стоји као својеврстан антипод *Barbie* луткама и проблематизује едукацију дечака путем индустрије играчака. Наиме, није само поимање женског тела доживело трансформацију. На пример, у племенској подели друштва, сало је сматрано привилегијом људи који нису морали бити физички ангажовани а имали су вишак хране (владари, вође, поглавице...). Самим тим, доживљавало се као лепо, мушко тело које није имало трагове физичког рада на себи, као амблем припадности вишем слоју. Данас, мушко тело издеформисано и затрпано мишићима до мере непокретности, потпомогнуто хемијским средствима, сматра се саставним делом појаве акционих хероја двадесет и првог века.

И управо кроз култ снаге и лепог тела, произилази веза са спортом, мојим бављењем проблемом приказивања људског тела кроз историју уметности и цивилизације, од античког времена и неговања олимпијског духа до (промовисања) снажног, континентално грађеног и генетски „здравог“ и „чистог“ тела у ауторитарним режимима двадесетог века.

*Рад Аутопортрет* из 2002. године чине два формална елемента – галванизована фигура величине 15 цм и 9 метара дугачак плашт. Рад се бави питањем позиције уметника у друштву и начином на који се она мистификује у његовом окружењу и садашњем времену. Од када се човек свесно бави уметношћу, постоји мит о натприродној инспирацији и способности уметника да ствара и без основних услова и средстава за живот. Од античких муза, преко ренесансе, импресиониста и уметника модерне, којима инспирација долази из природе, друштво је увек имало геније, „суперљуде“, универзалне уметнике.



Слика 47, Д. Дукић, *Аутопортрет*, 2002.

Дело полази од сагледавања личне ситуације у тренутном социјалном и уметничком поретку у мом окружењу.

У форми, *Аутопортрет* је одређен и инспирисан хероиком и моћном пластиком коју поседује социјалистички реализам (и код нас једна од истакнутих скулптура из тог периода Аугустинчићев *Тито*), док величина саме фигурине реферира са играчкама акционих хероја из мог детињства. Фигурина чудних пропорција и стамене, јаке грађе, заједно са дугачким плаштом има референце са социјалреалистичком и нацикунст скулптуром. Ово дело се чита и као израз и представа облика приказивања модела виђења људског тела у скулптури у социјалреализму. Са друге стране, величина фигуре и контрастни црвени плашт носе извесну дозу пародијског

односа према вредностима те епохе.

Несклад између мале акционе фигуре и дугачког плашта, чија симболика амблема поседовања натприродних моћи у популарној култури двадесетог века ствара занимљив моменат. Натприродне моћи овог хероја сигурно би укључивале и летење, с обзиром на наглашавање једног од кључних елемената форме дела. Међутим, управо дугачак плашт, услед своје пренаглашене диспропорције у односу на фигуру, представља истовремено и огромно бремене које не допушта уметнику/суперхероју да полети.

Преузет модел суперхероја из домена популарне културе, првенствено стрипа и филма, подстиче тумачење овог дела из визуре студија културе. Иако се концепт суперхероја везује за крај четрдесетих година 20. века и амерички стрип, данас се он првенствено користи у високобуџетној филмској продукцији Холивуда. Дугогодишњи императив усавршавања специјалних ефеката на филму, налази своју потврду управо у овим жанровима. Материјална улагања у развој и реализацију постављених захтева филмске индустрије, компензују се продајом, не само биоскопских улазница, већ и бројних пропратних материјала везаних за филм – постера, најразноврснијих употребних предмета, али и играчака – акционих фигура.

Циљну групу описаног процеса настанка суперхероја/производа готово искључиво чини дечија популација. Стицање потрошачких навика још од ране младости, није никаква новост. Веза акционих фигурица и индустрије играчака може се пратити још од средине седамдесетих година XX века, са појавом Ци Ај Цоа. „Златно доба“ ове индустрије у деведесетим годинама може нам помоћи да конструишемо линију између суперхероја/производа и суперхероја /аутора. Фигурица од 15 цм је на неки начин и покушај компензације, неостварене жеље за поседовањем ове врсте материјалних добара. Ово се може донекле препознати и у контрасту између играчака акционих хероја са покретљивим удовима и непомичности идеализираних површина галванизоване фигуре.

Јака, стамена грађа фигуре, помало необичне пропорције, носи ликовни

кôд социјалреалистичке скулптуре. Из постмодернистичке теорије скулптуре, ово дело се чита и као израз и представа облика приказивања модела виђења људског тела у скулптури у социјалреализму. Са друге стране, опет величина фигуре и контрастни црвени плашт носе извесну дозу пародијског односа према вредностима те епохе.

У времену у коме се смењују и преплићу масовне идеологије и потрошачко друштво, својим радовима у оквиру изложбе *Идоли и играчке* отварао сам питања о спорту, фетиш идолима, играчкама и култу тела који их обједињује. Бављење спортом и испитивање данашњих естетских и духовних вредности, наставило је да буде окосница мог рада и у будућности.

### **3.1.2 Пластична анатомија, Галерија Звоно, април 2009. године**

Одувек ме је занимао концепт играчака као средства пројектовања слике одраслих у деци и изнова актуелизовао питање рефлектовања савременог друштва у том процесу. Какав је свет који се поставља испред њих? Које моделе она треба да усвоје посредством играчака? Постепеном натурализацијом и имплементирањем вредности, правила и уређења, стварају се жеље које нове генерације уписују у координантне системе потрошачког друштва. Играчке постају средства и материјални доказ присуства процеса наслојавања културалних, али и идеолошких кôдова. Биополитички пројекат обликовања тела и личности код деце путем (индустрије) играчака врло вешто је у јавности изостављен из домена читања скривене друштвене моћи.

Изложбом *Пластична анатомија* бавио сам се деконструкцијом света играчака. Измештањем готових (ready made) предмета у нов, наизглед "безазлен" контекст (радови *Пинг понг хероји*, *Choking Hazard*) покушао сам да истакнем цензурисане идеолошке упливе. Користећи технике масовне

продукције, мултипликацију и фрагментацију, радио сам сопствене моделе и серије играчака/предмета, у којима сам делимично поништавао трагове своје интервенције. Посебно ме је занимао процес фрагментације, везан за анатомију која је преведена језиком играчака.



Слике 48 и 49, Д. Дукић, *Пинг понг хероји*, 2008. и *Chocking Hazard*, 2009.

Ако би покушали да ове предмете сагледамо у односу на светску продукцију играчака, уочили би да они стоје на тремеђи индустријских, франшизованих и дизајнерских играчака. То истиче моменат апсурда, будући да се ради о гранама индустрије које у нашој средини готово да не постоје. Иако сам тежио детаљном подражавању (конструкцији) изгледа готових индустријских производа, у ове објекте уписивао сам квалитет јединственог уметничког дела.





Слика 50, Д. Дукић, *Egotoy*, 2008.

Мултипликација и стварање серије предмета (објективно) идентичних карактеристика (*Egotoy*), резултирало је, на духовит начин, испољавањем различитих одлика. Сваки модел *Egotoy*-а аплаудирао је у свом ритму, стварајући какофонију аплауза.



Слика 51, Д. Дукић, *Accessory*, 2009.

Са друге стране, радови (*Accessory*, *Man of Action*) са изостављеним, најављеним умножавањем, добили су ексклузивитет малих издања, ограниченог броја копија, намењених "озбиљним" колекционарима. Њихова амбалажа (ексклузивно паковање), представља неизоставан елемент *collectibles* дизајнерских играчака, играчака са којима се нико не игра и које су изгубиле своју основу функцију.



Слике 52 и 53 , Д. Дукић, *Man of Action*, 2009. и *Limited Edition*, 2009.

Поједини предмети/играчке производе осећај зазорног (*unheimlich*) управо успостављањем јасне везе са реалним (*Limited Edition*).



Слика 54, Д. Дукић, *Ком је сабља и отац и мајка*, 2008.

### 3.2 НОВИЈИ РАДОВИ

*Одрастање (галерија Звоно 2013/14.)*



Слике 55, Д. Дукић, *Аполо*, 2013.

Радови из периода изложбе *Одрастање* суштински се тематски настављају на претходне, из периода изложби *Идоли и играчке* и *Пластична анатомија*. Поједини радови могу се довести у директну везу са радовима претходних изложби. Тако, занимљиво је откривати нови однос између *Аутопортрета* и *Спонтаног сагоревања*. Радови мањег формата поново се везују за свет играчака и фиктивних хероја (*Медвед, Аполо, Спонтано сагоревање, Мртви нинџа* ).



Слика 56, Д. Дукић,  
*Спонтано сагоревање*,  
2013.



Слика 56, Д. Дукић, *Мртав  
нинџа*, 2013.

Иако постоји унутрашња нит која радове ове и претходних изложби, у последњој сам се много директније и конкретније бавио управо самим феноменом одрастања, виђеним кроз сазревање одређене индивидуе. Тема ове изложбе је интроспективна.

Полазећи од личног интересовања за истраживање и размишљање о ситуацијама које сачињавају искуство дечачког стасавања, у оквиру ове изложбе представио сам скулптуре које у тематском репертоару реферирају на различите ситуације из животног периода одрастања.





Слика 58 , Д. Дукић, *Медвед*, 2013.



Под утицајем рада аустралијског уметника Рона Мјуека у овом периоду почео сам да откривам даље могућности силиконске гуме у радовима *Изгубљени дечак* и *Љубимци*. Почео сам да у слојевима, у самом калупу осликавам силиконом структуром коже и назнаке крвотока. Направио сам алат помоћу кога сам уметао људске власи у силикон, од полиестерске смоле излио очне јабучице, осликавао зенице и кончаним нитима подражавао очне капиларе. Захваљујући „новим“ материјалима достигао сам реализам коме сам тежио у овим радовима.



Слика 59, Д. Дукић, рад *Изгубљени дечак* у процесу израде, 2013.



Слика 60, Д. Дукић, *Минут и по*, 2013.



Слика 61, Д. Дукић, *Минут и по*, 2013.

Окосницу изложбе чине радови *Изгубљени дечак* и *Минут и по*, фигуре дечака измењених димензија. Ови радови говоре о испитивању граница. О граници издржљивости људског тела, затим граници између реалности и фикције. Период изразитог дечачког маштања рефлектује се у готово свим радовима ове целине.



Слика 62, Д. Дукић, *Изгубљени дечак*, 2013.

*Изгубљени дечак* један је од кључних радова изложбе *Одрастање*. Скулптура дечака умањене величине који на себи има костим и капу са ушима медведа и авантуристички штап, својим изгледом и називом реферише на ликове изгубљених дечака из анимираног филма Волта Дизнија, Петар Пан.





Слика 63, Д. Дукић, *Изгубљени дечак*, фотомонтажа.

У раду *Изгубљени дечак* испитујем однос родитељ – дете из различитих позиција. Још увек свежа улога детета које одлази из родитељске куће и улога оца пред чијим очима сазрева његово сопствено дете, упоредо су се развијале са периодом у коме сам, у уметничком раду, испробавао нове материјале (силикон и полиестер) и њихове техничке могућности. Овај рад за мене је био изазов и у технолошком и класичном вајарском смислу. Сваки део на њему је направљен ручно, од очију до костима, косе и мотке од дрвета. Умањена величина скулптуре дечака изазива најпре естетску реакцију, а затим и емоционалну. Чини ми се да величина, односно њена деформација у садејству са веома реалистичним приступом производи реакцију код људи. Посвећеност детаљима у овом раду није имала за циљ показивање вештине или техничког знања, већ постизање те чудне сетне сензације изгубљених сећања и поновног враћања у моменте које са собом носи одрастање.



Слика 64, Д.  
Дукић,  
*Изгубљени дечак*,  
2013.



Са друге стране, рад *Стадо* бави се процесом укалупљивања појединца у просек већине и ограничавањем слободе и индивидуализма. Истовремено овај рад представља стадо као парадигму стицања материјалног богатства и јаловости/ неодрживости његовог чувања... Штала/уточиште нуди привид сигурности из перспективе јединке.



Слика 65, Д. Дукић, *Стадо*, 2013.

Укупно 256 комада фигурица животиња изливено је од полиестерске смоле у 8 модела од полимерске глине. Полимерска глина омогућила ми је fino моделовање минијатура, будући да својим карактеристикама подсећа на пластелин. Печењем на 130 степени она се полимеризује, стврдњава и задржава постојаност.



Слика 66, Д. Дукић, *Љубимци*, 2013.

*Љубимци* су настали као својеврсне химере, састављањем мајмуноликих створења и тела кинеских играчака, које представљају зечеве и мачке. Маскирани мајмуни у кожи/крзну других животиња изазивају нелагоду код посматрача, али стварају и комичан ефекат и отклон од технолошки амбициозног приступа хиперреализму. Контраст између детаљно моделованог лица, очију, уметнуте природне косе и готовог индустријског производа масовне продукције чини типичан мотив који се често јавља у мом раду.



Слика 67, Д. Дукић, *Љубимци*, 2013.



Слика 68 , Д. Дукић, *Љубимци*, 2013.

Назив изложбе *Одрастање* може се довести у везу и са синтагмом "млади уметник" која третира деловање појединца спрам његове младости. Будући да сам већ навршио 35 година старости, желео сам да на неки начин обавестим критичку јавност да нисам више млад и да сам одрастао. Уводећи тај иронијски отклон према сопственом статусу, проблематизовао сам статус

младог и перспективног уметника уопште, који једном мора да постане одрастао.

Разматрајући коме је моја уметност намењена, сећам се како сам студирајући мислио да морам да размишљам о укусу кустоса и историчара уметности. У овом тренутку, када је време за рад ресурс који се изузетно тешко налази, примарни мотив стварања мора бити важност самог рада. Трудим се да моја уметност не буде херметична и елитна, намењена уском кругу познавалаца уметности. И да може увек да привуче интересовање и дечји поглед.



Слика 69, Д. Дукић, припрема изложбе *Одрастање*, 2013.

#### 4. ЗАВРШНА РАЗМАТРАЊА

Играчка у популарној култури достиже ниво фетиша кроз естетизацију, колекционарство, излагање и размену. Било да се ради о дизајнерским, или о масовно произведеним играчкама, оне производе и нуде садржај и сентименталну асоцијацију на наша искуства.

На личном нивоу, мени је било занимљиво да истражим да ли дизајнирање и обликовање играчке може имати вредност као и скулпторско обликовање неког чувеног дела из историје уметности. И колико су примери вајарских ремек-дела у данашњим институцијама културе у време стварања били освешћени као уметнички објекти, а колико су представљали илустрацију и пратећи мобилијар ритуалних радњи, друштвених и сакралних објеката.

Играчке нису искључиво рефлексije социокултуролошких конструкција детињства. Како су културе дизајна активно обликовала, прилагођавала и материјализовала померајући дискурсивне констелације које се везују за децу и детињство.

Идеја о конструисаном појму детињства и вештачким везивањем за њега осећања сентименталности, носталгије и безвремености у материјалном свету резултирала је великом индустријом која је данас једна најјачих на глобалном тржишту. Под окриљем идеје о инвестирању у развој и едукацију будућих нараштаја индустрија играчака вешто им је паковала разне стереотипе, системе вредности и пројекције.

На крају 20. века, доласком дизајнерских играчака и сама индустрија играчака се променила и показала нешто ново и о самом систему. Нови принципи продаје створили су огроман број *online* купаца и указали на занимљив глобални феномен који је можда само последица капиталистичког друштва, заснованог на сталној производњи нових жеља за поседовањем.

Дизајнерске играчке нису утицале само на индустрију играчака, већ можда и у већој мери на свет уметности. Јер, „то нису само играчке“.



- **БИБЛИОГРАФИЈА:**

- Birgitta Almqvist, "Educational Toys, Creative Toys," у Jeffrey H. Goldstein, *Toys, Play and Child Development*, Cambridge University Press, New York, 1994.
- Филип Аријес, *Векови детињства*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1989.
- *Bearbrick beginners guide*, <https://hypebeast.com/2016/1/bearbrick-beginners-guide>, посећено 20. јуна 2016.
- Alexander Binstener, *The Secret Story of the Venus of Willendorf*, <http://www.pasthorizonspr.com/index.php/archives/02/2014/the-secret-story-of-the-venus-of-willendorf>, посећено 18. марта 2014. године.
- Шарл Бодлер, Романтична уметност, превео Александар Ђ. Арсенијевић, Просвета, Београд 1954.
- John Brewer, "Childhood Revisited: The Genesis of the Modern Toy," *Educational Toys in America*, Hewitt and Roomet, 1980.
- Sharon Brookshaw, *The Material Culture of Children and Childhood*, <https://childhooddiscourses.files.wordpress.com/2012/05/the-material-culture-of-children-and-childhood.pdf>, посећено 2. фебруара 2013. године.
- Paul Budnitz of Kidrobot: Concept Becomes Culture <http://99u.com/articles/5719/paul-budnitz-of-kidrobot-concept-becomes-culture>, посећено 18. јула 2016.
- Roger Caillois, Claudine Frank, Camille Naish *The Edge of Surrealism: A Roger Caillois Reader*, Duke University Press, 2003.
- Roger Caillois, *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, 2001.
- Judith Collins, *Sculpture Today*, Phaidon Press Limited, New York, 2007.
- Gary Cross, *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood* (1997, p.4).

- Felix Deac, *Hyperrealism and the Ilusion of Living Being in Contemporary Sculpture*, University of Arts and Design Cluj-Napoca , Doctoral thesis, 2014.
- Susan Ferguson, *The Children's Culture Industry and Globalization: Shifts in the Commodity Character of Toys* [http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Ferguson1\\_2\\_gb.pdf](http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Ferguson1_2_gb.pdf) , посећено 4. фебруара 2016. године.
- Michel Foucault, *Discipline and Punish*, New York, Vintage Books, 1979.
- Група аутора, ур.Мишко Шуваковић и Алеш Ерјавец, *фигуре у покрету: Савремена тападна естетик, филозофија и теорија уметности*, Аточа, Београд, 2009.
- Група аутора, *Dot, Dot, Dash – Designer Toys, Action Figures and Character Art*, Die Gestalten Verlag, Berlin 2006.
- Група аутора, *Ron Mueck*, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2013.
- Група аутора, *Sculpture. From Antiquity to the Present Day*, Taschen, 2013.
- Karl Gröber, *Children's toys of bygone days: a history of playthings of all peoples from prehistoric times to the XIXth century*, B.T. Batsford Ltd., 1928.
- Edward Harrison, John Harrison, *Idle Idol: The Japanese Mascot*, Mark Batty Publisher , 2010.
- Karen Hewitt and Louise Roomet, *Educational Toys in America 1800 to the Present*, University Press of New England , 1980.
- Hope Johnson, "Toys Should Hold Interest Year 'Round,"New York World Telegram, November 13, 1947.

- M. Huebner, R. Klanten, *Dot Dot Dash! Designer Toys, Action Figures and Character Art*, Die Gestalten Verlag, 2006.
- Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Beacon Press, 1971.
- H. W. Janson, *Istorija umetnosti*, Prosveta, Beograd, 1989.
- Waldemar Januszczak, *The Sculpture Diaries / Women*,  
<https://www.youtube.com/watch?v=hPGMXOfHiT8>
- Sam Jinks, "The Rebirth of Realism" in *Poets and Artists*, O&S, volume 2 issue 8, str. 70-80.  
<https://poetsandartists.files.wordpress.com/2012/02/p26a11lores.pdf>
- Beryl Langer, 'Commoditoys: Marketing Childhood', *Arena* 87, 1989, 37.
- Shelby T. McCloy, *French Inventions of the Eighteenth Century*, University Press of Kentucky, 2015, 105 стр.
- *Moving statues in Ancient History*  
<http://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almcanacs-transcripts-and-maps/statues-moving>, посећено 1. новембра 2016. године.
- Amy F. Ogata, "Creative Playthings: Educational Toys and Postwar American Culture", *Winterthur Portfolio*, Vol. 39, No. 2/3, The University of Chicago Press, 2004.
- Ronald Pearsall, *A Connoisseur's Guide to Antique Toys*, TODTRI Book Publishers, New York, 1999.
- Michael Peck, On the literature on cyborgs, robots and other automata  
<http://lithub.com/on-the-literature-of-cyborgs-robots-and-other-automata/>#, посећено 15. јуна 2016. године.

- Pascal Pinteau, *Special Effects: An Oral History*, Harry N. Abrams, Inc., 2004.
- Woodrow Phoenix, *Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered the World*, Kodansha International, 2006.
- Ruhrberg, Schneckeburger, Fricke, Honnef, *Art of the 20<sup>th</sup> Century*, Taschen, 2000.
- Marc Steinberg, "A Vinyl Platform for Dissent: Designer Toys and Character Merchandising", *Journal of Visual Culture* 9:2 (2010), 209-228.
- [http://www.academia.edu/2093054/ A Vinyl Platform for Dissent Designer Toys and Character Merchandising in Journal of Visual Culture 9 2 2010 209-228](http://www.academia.edu/2093054/A_Vinyl_Platform_for_Dissent_Designer_Toys_and_Character_Merchandising_in_Journal_of_Visual_Culture_9_2_2010_209-228), посећено 25. јуна 2016.
- Мишко Шуваковић, *Дискурзивна анализа*, Orion Art, 2010.
- Мишко Шуваковић, *Појмовник модерне и постмодерне ликовне уметности и теорије после 1950. године*, Прометеј, Београд – Нови Сад, 1999.
- Ivan Vartanian, *Full Vinyl: The Subversive Art of Designer Toys*, Collins Design, 2007.
- Tim Walsh, *Timeles Toys*, Andrews McMeel, Kansas City, 2005.
- Janet Wolff, „Друштвена производња уметности“, у *Умјетничко дјело као друштвена чињеница: Перспективе критичке повјести умјетности*, Институт за повјест умјетности, Загреб, 2005.
- Gaby Wood, „Edison`s Eve A magical history of the Quest for mechanical life“ <http://petro-gulak.livejournal.com/502735.html>, посећено 22. априла 2016.

## СПИСАК РЕПРОДУКЦИЈА

Слика 1, Давор Дукић, *Венере*, 2002.

Слика 2, *Вилендорфска Венера*, 24-22 000 година ПНЕ

Слика 3, Колекција акционих фигура *World Wrestling Entertainment, Inc.*

Слика 4, Чигра из периода Тутанкамона, Египат 14. век П.Н.Е.

Слика 5, Лутке од теракоте, Стара Грчка, 4. век П.Н.Е.

Слика 6, сир Џошуа Рејнолдс, *Доба невиности*, 1788.

Слика 7, Николаос Гизис, *Бака са децом*, 1883.

Слика 8, *Архитас*, Голуб, 5. век П.Н.Е.

Слика 9, Жак де Вокансон, *Варење патке*, 1739.

Слика 10, Волфганг фон Кемпелен, *Турчин*, 1770.

Слика 11, *Локове коцке*, крај 17. века

Слика 12, *Нирнбершка кућица за лутке*, 1673.

Слике 13, 14 и 15, *Фребелове коцке* и њихова примена

Слике 16, 17 и 18, Рекламе у часописима у Америци 1917-1934.

Слика 19, *Holgate*, *Дрвена ципела*, Америка 1950.

Слика 20, А. С. Gilbert Company, *Лабораторија за атомску енергију*, 1950.

Слика 21, *Marx Toys*, *Пиноккио*, 1939.

Слика 22, Лимена играчка на навијање, Јапан 1950.

Слика 23, аутомати на новац, шездесетих година 20. века

Слика 24, Узорци нијанси коже Барби лутака

Слика 25 Дома група, *Stupid Elephant Tank*, Berlin07

Слика 26, *Bounty Hunter*, *Kid Hunter*, Јапан 1997.

Слика 27, *Devilrobots*, *Mother Gum TO-FU Oyako Figurine*, 2010.

Слика 28, *Kaiju* чудовишта се производе у Јапану од шездесетих година 20. в.

Слика 29, *Kidrobot*, *Dunny* фигурице, од 2004.

Слика 30, *Be@rbrick* фигурице од 2001.

Слика 31, Gary Baseman, *Buckingham Forest Bear*, 2007.

Слика 32, Дома група, *Master Control*, 2013.

Слика 33, KAWS, *Better Knowing*, 2013.

Слика 34, Франк Козик, *Мао златна биста*, 2009.

Слике 35, 36 и 37 *Mark Landwehr Flake, Fluid , Float 1:1*, 2007.

Слике 38 и 39 , Wilfrid Wood, *Charlie* и *Chester*, 2009.

Слика 40 , Ai Weiwei и Eric So, *Aibudao*, 2013.

Слика 41 , Murakami Takashi, *Superflat Museum*, 2005.

Слика 42, Давор Дукић, *Љубимци*, 2009.

Слика 43, Д. Дукић, *Гимнастичар*, 2002.

Слика 44, Д. Дукић, *Човек који хода (L'homme qui marche)* 2006.

Слика 45 , Д. Дукић, *Венере*, 2002.

Слика 46, Д. Дукић, *Руке*, 2002.

Слика 47, Д. Дукић, *Аутопортрет*, 2002.

Слике 48 и 49, Д. Дукић, *Пинг понг хероји*, 2008. и *Chocking Hazard*, 2009.

Слика 50, Д. Дукић, *Egotoy*, 2008.

Слика 51, Д. Дукић, *Accessory*, 2009.

Слике 52 и 53 , Д. Дукић, *Man of Action*, 2009. и *Limited Edition*, 2009.

Слика 54, Д. Дукић, *Ком је сабља и отац и мајка*, 2008.

Слика 55, Д. Дукић, *Аполо*, 2013.

Слика 56, Д. Дукић *Спонтано сагоревање*, 2013.

Слика 57 , Д. Дукић, *Мртви Нинџа*, 2013.

Слика 58 , Д. Дукић, *Медвед*, 2013.

Слика 59, Д. Дукић, рад *Изгубљени дечак* у процесу израде, 2013.

Слике 60 и 61, Д. Дукић, *Минут и по*, 2013.

Слике 62, 63 и 64, Д. Дукић, *Изгубљени дечак*, 2013.

Слика 65, Д. Дукић, *Стадо*, 2013.

Слике 66, 67 и 68 , Д. Дукић, *Љубимци*, 2013.

Слика 69, Д. Дукић, припрема изложбе *Одрастање*, 2013.



## **Биографија**

Давор Дукић је рођен у Карловцу, Хрватска 1979. године. По свршетку Школе за дизајн у Београду 1997. године уписује Факултет ликовних уметности у Београду, одсек Вајарство, на ком и магистрира 2004. године. Ради као предавач у Високој школи струковних студија Београдска политехника на предметима Цртање, Сликање. Живи у Београду.

## Изјава о ауторству

Потписани-а \_\_\_\_\_ Давор Дукић

број индекса \_\_\_\_\_ 4031/10

Изјављујем

да је докторска дисертација/докторски уметнички пројекат под насловом  
Идоли и играчке- скулпторско истраживање

- резултат споственог истраживачког / уметничког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

У Београду,  
28. 12. 2016.

Потпис докторанда



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске  
дисертације/докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора \_\_\_\_\_ Давор Дукић

Број индекса \_\_\_\_\_ 4031/10

Докторски студијски програм / Докторске уметничке студије \_\_\_\_\_

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Идоли и играчке - скулпторско истраживање \_\_\_\_\_

Ментор \_\_\_\_\_ др ум. Радош Антонијевић

Коментор: \_\_\_\_\_

Потписани (име и презиме аутора) \_\_\_\_\_ Давор Дукић

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације /уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.**

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског знања доктора наука / доктора уметности, као што су име, презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности у Београду.

У Београду,  
28. 12. 2016.

Потпис докторанда



## Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

Идоли и играчке - скулпторско истраживање \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију /докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду,  
28. 12. 2017.

Потпис докторанда

