

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



ФАКУЛТЕТ ЛИКОВНИХ УМЕТНОСТИ

Докторске уметничке студије

Докторски уметнички пројекат:

ПРОСТОРНЕ СЛИКЕ СА ИГРАЧКАМА У ОГЛЕДАЛУ
АУТОРЕФЛЕКСИЈЕ

тродимензионална инсталација у галерији ФЛУ

Ментор:

др ум. **Миливој Павловић,**

доцент ФЛУ

Кандидат:

мр **Петар Гајић**

Београд, 2018.

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



ФАКУЛТЕТ ЛИКОВНИХ УМЕТНОСТИ

Докторске уметничке студије

Докторски уметнички пројекат:

**ПРОСТОРНЕ СЛИКЕ СА ИГРАЧКАМА У ОГЛЕДАЛУ
АУТОРЕФЛЕКСИЈЕ**

тродимензионална инсталација у галерији ФЛУ

Ментор:

др ум. **Миливој Павловић,**

доцент ФЛУ

Кандидат:

мр **Петар Гајић**

Број индекса: 4487/13

Београд, 2018.

Садржај

Сажетак: О докторском уметничком пројекту	1
УВОД	5
1. ФЕНОМЕН ИГРЕ	10
1.1 Играчка у функцији васпитања	14
1.2 О играма које конструктивно и деструктивно утичу на развој	18
1.3 Играчка и симболичка игра	23
1.4 Закључак	26
2. Игра и играчке у контексту ликовног дела	28
2.1. Играчка као мотив, средство и елемент дела у ликовној уметности у XX и XXI веку	36
2.2 Игра као начин дечјег сазнавања	55
2.3 Карактеристике дечјих и ликовних игара	58
2.4 Играчка могуће полазиште у ликовном стваралаштву	66
2.5 Закључак	70
3. Однос према игри, играчкама и стварању у оквиру докторског уметничког пројекта	71
3.1 Реализација поставке докторског уметничког пројекта	80
3.2 Одрастање - утицај породице и ширег окружења на формирање личне поетике	92
3.2.1 Реминисценције из детињства и утицај занатских вештина на стваралаштво	97
3.2.2 Критички однос према празновању, даривању и манипулацији играчкама	105
3.3 Играчка као посредник између идеалног, неоствареног и реализованог	109
4. Време као играчка	112
5. Закључак	115
6. Списак литературе	117
7. Биографија	119

*Родитељима, који су разумели моје стварне
потребе...*

Сажетак: О докторском уметничком пројекту

Наш живот је прожет игром, забавом и играњем. Склони смо да ове феномене посматрамо у контексту детињства и идеализације коју градимо о прошлости. Ниједну животну појаву није могуће исправно разумети ако је посматрамо једнострано што се односи на феномен игре и играчке. Игра је важна појава, заузима високо место у животу сваке јединке, а заборавља се да су облици игре присутни у свету фауне и флоре. Игра и игровне позиције су део одрастања младог нараштаја којима су забава и разонода начин да се афирмишу на адекватан и пожељан начин.

Питање игре је могуће анализирати из различитих позиција што сам желео да прикажем у оквиру свог докторског уметничког пројекта. Проблем истраживања у овом пројекту јесу могући модалитети игре у ликовном стварању, а разлози због којих сам се определио за ову тематику одражавају моју потребу да одржим континуитет са игром и светом играчака, у личном настојању да се изразим у конкретним релацијама. Докторски уметнички пројекат се састоји из два дела: практичног, који сам стварао у радном простору и поставио у Галерији Факултета ликовних уметности, где је публика могла да узме учешће путем интерактивних активности; и теоријског, који је настао на основу анализе практичног рада. Након поставке изложбе био сам у могућности да бележим своје сензације и мисао о феноменима који су одредили значај и смисао уметничког деловања.

У свом практичном раду приказао сам тродимензионалне слике и инсталације које сам стварао у простору родне куће, што је симболична веза са игровним активностима из детињства. Ова два става, некадашњи дечји и садашњи уметнички, су се поистоветили, чиме сам створио могућност за слободне модалитете игре. Радови су тродимензионалне варијанте настале током вишегодишњег континуираног стварања, у којима сам спознао одређене законитости. Ове инсталације се односе на моју визију појединих радова који су настали у хоризонталној пројекцији што одговара облицима дечје игре на поду када се играчке слободно разбацају у простору. Такав однос сам желео да организујем у галеријском простору што је реминисценција на свет игре и забаве где су посетиоци могли да учествују у облицима отворених активности.

У теоријском делу фокусирао сам се на три велике области: прва јесте феномен игре у ширем, друштвено-историјском контексту, са посебним освртом на појам играчке која је некад имала васпитни значај, затим на свест о конструктивним и, супротно, деструктивним играма као важном сегменту одрастања. Играчка има симболично значење, везује се са кобајаги игром, замишљеним и пројектованим облицима слободног тумачења и могуће идентификације са одраслима чија је позиција релевантна.

Други део пројекта се односи на тумачење феномена игре у ликовним уметностима од шеснаестог века, затим на приметно место играчке у ликовном пољу, са посебним освртом на двадесети и две деценије двадесетпрвог века када сам обратио пажњу на смисао и лепоту ових садржаја. Како постоји висока корелација између дечјих и ликовних игара, у овом делу сам покушао да прикажем сличности и разлике ових појава. Играчка је могуће полазиште у стварању и навео сам став појединих уметника са чијом сам се поетиком упознао непосредно на изложбама у земљи и иностранству.

У трећем делу разматрам лични однос према игри и играчкама у оквиру докторског уметничког пројекта. Реферисао сам се на примарну породицу, школу и шире окружење, у време када се градио нејасан и амбивалентан став о многим питањима, што сам покушао да наведем кроз наслов и сиже докторског уметничког пројекта. У мојим радовима се огледају лични ставови, унутрашња стања, друштвени и шири утицаји, што је синтетизовано кроз теоријски и практични рад. Описао сам став о догађајима из прошлости који имају обележја општих места и могу да означавају обичне флоскуле, а супротност су животне ситуације које носе емотивна и метафорична значења. У обичним животним приликама градио сам субјективан однос према људима, стварности, обичајима, игри и играчкама, занатским и другим вештинама, празницима, доколици што је у новом веку добило другачије одређење. Једним делом сам изразио критички став према празновању, даривању и манипулацији играчкама, типичним за међуљудске односе и релације деца – одрасли и између деце. У измењеним околностима стварност је добила нове димензије играчка више није основно дидактичко и игровно средство, ову су функцију преузели медији, мобилни уређаји, компјутери и друга средства масовне комуникације. Даривање и однос према најмлађима су у измењеним условима постали глобални феномени када је постиндустријско друштво одредило карактер и токове треће компјутерске и четврте, дигиталне револуције. У актуелним околностима границе су постале мање видљиве у

односу на појам рада, стварања, игре, вредновања, свакодневних обавеза, што је дефинисало однос према деци и њиховим потребама. Како живимо у времену савремених облика комуникације и екстремних промена, свака индивидуа је изложена новинама и недовољно јасним садржајима што одликује постиндустријско друштво масовне производње и хипер потрошње. Имајући ово у виду поставља се питање значаја културе у савременом друштву где су маргиналне и осетљиве групације изложене овим променама, а деца и млади су типичан пример на које треба обратити пажњу у раду и школовању.

УВОД

У дечјем свету стварност има другачије значење и временско-просторне одреднице се разликују од става одраслих. Дечја машта се развија захваљујући вредним саржајима и њена супериорна позиција је видљива у односу на егзактне параметре. Деца стварност доживљавају непосредно и спонтано, њихов концепт дружења и сарадње се успоставља на основу сопственог мишљења, осећања, говора и деловања. Између говора, песме, музике, игре, покрета тела, ликовног и драмског израза, ритма налази се заједничка нит коју деца спонтано повезују у својим активностима. Интраперсоналне и интерперсоналне релације су присутне, однос према предметној играчки је резултат сарадничког и слободног понашања. Лични став према игри и играчкама у данашњем свету забаве и конзумеризма представља посебно питање где се појављује трећи чинилац, видео игрица помоћу које дете успоставља другачији однос у виртуелном свету. Без обзира на доминацију компјутерских игрица, игре и играчке се посматрају кроз активности у којима се јединка афирмише или негира, са успехом или неуспешно покушава да достигне циљ, успне се или падне, што је добра припрема за будући живот. Како живимо динамично, заборавља се да деца осећају убрзања, њихов однос према стварности и облицима игре радикално се мења, где се свака егзактна формулација може преиспитати у складу са друштвеним, политичким и научно-технолошким променама.

У свом докторском уметничком пројекту посветио сам пажњу игри, игрању и играчкама из више разлога. Основни је истинска везаност за дечји свет који одликује искреност, затим могућност да се путем игре боље упознам са дечјим начином мишљења и креативног понашања. Заинтересованост за дечје ликовно стваралаштво коинцидирала је са професионалним и педагошким радом током и након завршетка дипломских студија на београдском Факултету ликовних уметности, када су облици игре почели да се јављају у оквиру ликовног дела. Игра је комплексна и вишезначна, њено наслеђе се обично везује за народног приповедача и тумача обреда када је самоуки појединац из народа неговао и преносио на потомство народну књижевност, фолклорну, занатску, примењену и орнаменталну традицију. Ово је интригантно питање јер су преносиоци и настављачи народне традиције имали узвишену улогу што се разликује од данашњих модела научног и образовног дискурса.

У научној, уметничкој и стручној литератури постоји подела на стваралаштво, истраживање, игру, рад, учење, уобразиљу, машту, вредновање. Како се између стваралаштва и игре успоставља веза на више нивоа ове феномене сам интерпретирао из перспективе одрасле особе коме игра није страна, затим из дечјег угла пошто је игра вредна и актуелна, посебно на раном и предшколском узрасту. Игра је присутна у свести одраслих у вези је са отвореним облицима сарадње, веселим садржајима и разонодом.

У овом докторском уметничком пројекту полазиште је у дечјем свету игре и забаве, а тематизовано је питање места и улоге играчке у контексту ликовног дела. У историји уметности поједини уметници су игри, играчкама и дечјем свету посветили дужну пажњу у дводимензионалним и просторним остварењима. Снажне промене су обележиле последњих неколико деценија, што се одразило и на моје ликовно стваралаштво где сам, применом другачије методологије у поређењу са временом редовних и постдипломских студија, открио необичне могућности слободне ликовне комбинаторике. Примарна идеја за време редовног студирања ревидирана је, и у рад сам укључио различита изражајна средстава која нису само сликарска што је деловало подстицајно у неговању ликовних квалитета.

Култура сећања и повратак у прошлост јесу полазиште у пројекту, посебно после завршених редовних и постдипломских студија на Факултету ликовних уметности када сам се нашао у новој животној позицији родитеља и ликовног педагога. Након периода студирања стицај животних околности је одредио наставак и методологију рада када сам поступно почео да градим ликовну композицију од чврстих елемената у комбинацији са сликарским платном. Како је стваралачки пут комплексан и захтева добру организацију, јасну мисао и искрен став, применио сам истраживачки поступак из различитих области. Филозофска, затим истраживања из психологије, педагогије, антропологије, етнологије, социологије, историје уметности, научних дисциплина као што су методика ликовног васпитања, сазнања из ликовне и примењене уметности и књижевности су допринели бољем сагледавању овог феномена. У истраживачком приступу налази се покушај да се одредим према игри као животној радости и благодати из перспективе одрасле особе. Ауторефлексивне, или самопосматрање како је у свом делу „Појетика“ одредио француски естетичар, филозоф и сликар Рене Пасрон : „... који у ту сврху образује досије историјских чињеница и досије чињеница које је утврдио самопосматрањем (или сам подвргавајући критици своје начине истраживања),

а затим све то крунише трагањем за мерилима која омогућавају да се на поузданији начин дође до истине...“ (Пасрон, 29.), јесте промишљање стварности из визуре одрасле особе. У тим настојањима покушао сам да изразим слободну мисао о значају одрастања, стварним личностима које су утицале на „тачке раздвајања и спајања“ дечјег и света одраслих. Традиција, локална култура и индивидулана спознаја видљиви су на плану игре што је подразумевало употребу нових симбола, знакова, материјала и приступа. У овом раду је отворено питање односа садржаја и форме, сталних нејасноћа и колизија, традиционалних обичаја и савремених тенденција, односа деце и младих према одрастању, што подразумева измену погледа на реалне догађаје. Дечје и игре одраслих су могући начин да се створи јединство у изражајном смислу, а игра постане полазиште у трагању за личним и колективним идентитетом. Игра је слободна активност у вези је са узрастом детета, од раног, затим предшколског и школског када се интензивно развија игра улога, као и других узраста - адолесценти и одрасле особе.

Игра је присутна у свету живих бића и различити модуси су помоћно средство како би јединка преживела у суровом природном окружењу. Руски психолог Данијел Борисович Ељкоњин у делу „Психологија дечје игре“, наводи мишљење Херберта Спенсера: „Ниже врсте животиња имају ту заједничку црту да све своје снаге троше на обављање функција које су од примарне важности за живот. Оне су непрестано заузеле тражењем хране, бежањем од непријатеља, прављењем склоништа и припремањем уточишта и хране за своје потомство. Али што се више приближавамо животињама виших врста, које имају делотворније (efficient) или успешније и многобројне способности, ми откривамо да оне не троше време и енергију искључиво на задовољење непосредних потреба. Бољи начин исхране, као последица боље организације, ствара овде понекад вишак енергије... На тај начин, код животиња на вишем ступњу развита, енергија, која је у одређеним ситуацијама потребна, често превазилази непосредне потребе; појављује се, час у једној час у другој способности, одређени непотрошени остатак који помаже обнављању што следи после трошења да дату способност доведе за време одмора у стање високе делотворности (efficiency) или успешности.“ (Ељкоњин, 13.)

Назив поставке просторних слика и инсталација „Хроно играчке“ јесте осмишљен и састоји се од две речи, старогрчке речи *chronos* што значи време, летопис, трајање, доба старости. Легенда је везана за Хроноса или Крона кога је игра судбине довела у положај прво жртве а потом прогонитеља што се одражава и на људске односе. Антички Грци су у божанско окружење поставили са једне стране, сукобе и недоумице, а са друге хедонизам и доколицу као могуће решење разних несугласица. Рад, озбиљност и бригу оставили су обичним смртницима на земљи, а игру деци и ретким појединцима у облику забаве и припреме за живот.

Назив докторског уметничког пројекта „Хроно играчке“ инициран је потребом да се стварност посматра у измењеним релацијама када сам, као стваралац и љубитељ игре, покушао да протумачим ову авантуру везану за прошлост. Примарна идеја за назив поставке може да се односи на две важне животне потребе, за исхраном и игром чему се поклања пажња како би се дете физички и духовно развијало. Здрава и квалитетна исхрана доприноси складном телесном, а дечја игра духовном развоју, што се у савременим и неартикулисаним условима живота и рада променило појавом вештачких сировина и препарата чиме се променио однос према одгоју деце.

Некада се под начинима општења, сарадње и дружења на дечјем узрасту подразумевало директно успостављање контакта, разговора и играње у простору дворишта, испред куће, стана, у парку или на школском терену. Стварни облици игре су обележили време генерација које су рођене средином прошлог века када смо осмишљавали и организовали дечје активности. Иако данас живимо удобно, окружени савршеним техничким средствима, примећујемо да су деца отуђена и усамљена. Игре су посредоване екранском сликом, разговара се преко „продужетака“ и других уређаја у савршеним условима. Историја игре се различито схватала у развоју цивилизације што се односи и на играње, играчке, време проведено у забави и доколици што је, некада, била привилегија само богатих: „Тако историја игара добрим делом представља историју игре без дечјих играчака. Оно што знамо о играчкама обично је везано за одрасле и за верске обреде, премда има извесних доказа да су, бар у неким приликама, коришћени сакрални предмети накнадно давани деци да се њима играју.“ (Сатон – Смит, 35.) У нововековној култури однос према игри и играчкама се мења посебно

према индивидуализацији и задовољењу дечјих потреба. Како су одвојени рад, учење, стварање, вредновање од игре, створене су нове могућности и модалитети развоја ове природне потребе. Игра се преноси са подручја имагинарног и духовног на подручје псеудо-реалног и лукративног што има везе са филозофијом досаде. Досада је изазвана вишком слободног времена и од средине деветнаестог века игра постаје свеопшта друштвена тековина свих класа.

Током осмишљавања овог пројекта трагао сам за адекватним називом који би одражавао примарну идеју о валоризацији играчке ван оквира обичне забаве. Нарочито сам се заинтересовао за везу са ликовним стваралаштвом у контексту креативне и осмишљене дечје активности. Временом је мисао о сличности између исхране и игре постала инспиративна чиме сам желео да укажем на места спајања и раздвајања ових потреба. Како је хроно исхрана популарна у савременом свету, трагао сам за аналогном методологијом у односу на игру и стварање. Игру сам поставио у исту раван са исхраном алудирајући да је могуће прихватити ову вредну тековину која код деце може да створи став уживања и прихватања до одбијања и анимозитета. У таквим околностима игра може да буде вредна спознаја јер се могу реализовати и одгонетнути нејасноће и могући неспоразуми. Игре и играчке су постале реално полазиште у личном стваралаштву, а циљ овог пројекта јесте да се играчка постави у исту раван као и друге егзистенцијалне вредности што сам желео да прикажем у овом раду. Исхрана и игра су активности које имају своје место и оправдање са здравим погледом на живот чиме сам желео да проширим основно значење.

1. ФЕНОМЕН ИГРЕ

Наш живот је прожет радом и обавезама, а стварно задовољство је углавном у другом плану. Након завршетка дана или радне седмице одлазак на заслужени одмор изгледа као награда за време проведено на послу. Одлазак у природу, код пријатеља, на културну и спортску манифестацију или другачије окружење јесте начин да се забораве свакодневне обавезе и стрес чему смо изложени у времену свеопште потрошње и бриге за место у друштву. Често се говори о кризи морала, друштва, кризи у породичним односима, на послу, о суровој транзицији или промени друштва које би, наводно, требало да буде хуманије од претходног, о некој идеалној заједници. Наша рецепција рада обично се везује за физички и умни, док је време забаве и разоноде противтежа озбиљним активностима. У свеопштој пометњи економске, политичке и друштвене збиље, заборавља се да је свет дечје игре, стваралаштво и рекреације могуће прибежиште од неподношљивих и тешких питања чему се препустимо у слободним активностима.

Игра и детињство су синоним за лепо и сретно време. Мисао о игри је присутна, деца и млади показују потребу за неким облицима разоноде и забаве што се може довести у везу са постизањем одређеног задовољства и циља. Игра је противтежа раду као корисној делатности где: „... нагласак реформације на раду као диринчењу довео је до идеализовања избављења од рада. У двадесетом веку је с порастом благостања и заменом божанске милости личним постигнућем, а беде оскудице надокнадом за незапосленост, омогућена фантазија да је доколица као бекство од рада уистину повољнија форма живљења.“ (Сатон – Смит, 243.) Игра представља важан сегмент у животу младих када се појам игре преноси на поље рекреације, забаве, спорта и доколице. Игре су симулација и имитација света одраслих у коме играчке означавају власништва што их чини првим обликом дечје својине. Није случајно да се у играма стварност преобликује према мерилима који су у складу са дечјим потребама где је све прилагођено жељи да се дечја личност прихвати и вреднује на адекватан начин.

Делатности које садрже елементе игре попут стваралачких и мануелних активности какве су уметничке и занатске, затим оне које побуђују машту, емоције, рационалне компоненте гласом и покретом као што су балет и певање, омогућавају нам да се пребацимо из једне реалности у духовну и на тај начин објаснимо страхове, побуде и

тежње који чине обичан живот вредним пажње. Игра није исто што и уобразиља, имагинација, стваралаштво, она је саставни део процеса што су анализирали и проблематизовали филозофи, педагози, психолози, етнологзи, антрополози и савремени мислиоци.

Поред биолошких и психолошких теорија игре, велики значај имају и етнографска истраживања која су у вези са народном и фолклорном традицијом. У култури и народним обичајима налазе се облици игре и фолклора, а антрополози и етнологзи су у теоријским објашњењима дали допринос овој теми. Немачки филозоф и песник романтизма, Фридрих Шилер игри је посветио велику пажњу и позната је његова мисао да: „Човек се игра само онда кад је у пуном значењу речи човек, и он је само онда потпуно човек кад се игра.“ (Грлић, 134.) Према мишљењу великог уметника, човек и игра чине јединство, појединац ником не припада и слободан је током ових активности. Шилерова концепција игре утицала је на потоње савремене мислиоце и немачки филозоф двадесетог века Еуген Финк, ученик Едмунда Хусерла, игри је посветио значајно место у својој филозофској доктрини. У књизи „Основни феномени људског постојања“ он даје оригинално тумачење овог феномена, у поглављу *Смисао бивства и устројство бивства људске игре*: „Тиме именујемо пети основни феномен људске егзистенције. Ако се он последњи именује, онда то није због тога што би био `потоњи` по рангу – мање важан и од мањег значаја него смрт, рад, владавина и љубав. Игра је исто тако исконска као и ови феномени. Она се маша и пролази кроз цели људски живот до дна и одређује битно његов начин – а такође и начин људског разумевања бивства.“ (Финк, 292.) Игра је предмет филозофије и њено место у друштву се тумачи на различите начине. Исти аутор даље тврди: „Игра је искључива могућност људског постојања. Само се човек може играти. Ни животиња ни бог се не умеју играти.“ (исто, 292.)

Игру су у теоријским разматрањима проблематизовали филозофи, теоретичари и практичари, првенствено савремени мислиоци Херберт Спенсер и Вилхелм Вунт. У научној, уметничкој и стручној литератури игра је присутна у различитим видовима. У садржај игре utkани су обичаји и традиција народа, а могу се пронаћи конзервативна схватања што је уобичајено за старе облике изражавања. Игра је у вези са осећањем среће и задовољства које појединац креира захваљујући личном деловању. О стваралачким и другим феноменима који су део уметничког процеса настанка дела као и појавама које доприносе развоју креативности исцрпно је писао филозоф Милан

Дамњановић у делу „Естетика и стваралаштво“. У поглављу *Стваралачка делатност и срећа* аутор истиче да: „Уместо `стварање` овде пишемо `стваралачка делатност` и при томе мислимо на сваку човекову делатност која, према одређеним критеријумима, може бити названа стваралачком. То може бити делатност у свакодневном животу, поред оних које зовемо културним, било у ужем или ширем значењу култура.“ (Дамњановић, 513.) Евидентно је да професор Дамњановић потенцира обичне активности у којима се одређују стваралачке и игровне вредности чему тежи мање-више свака индивидуа. „Треба, дакле, писати `стваралачка делатност` уместо `стварање` да бисмо избегли за нас неприхватљива традиционална метафизичка значења термина стварање.“ (исто, 513.) У свом стваралаштву сам тематизовао обичне животне позиције, сматрајући да метафизички приступ замагљује стварне процесе и не доприноси расветљавању чињеница. Стваралачка срећа, стваралачке активности и делатности, игре, имитације, слободне и осмишљене замисли чине суштину креативног процеса чему се свака особа препушта трагајући за личним постигнућима. Ове активности су предмет проучавања и њихово значење се употпуњује што није увек резултат дефиниција у којима се одређује дискурзивна и научна мисао: „По носећем темељном збивању које тек омогућује срећно остварење дела, стваралачка делатност човекова садржи исто толико случајности колико и нужности, као што превазилази субјективне и објективне датости. `Стваралачка срећа` није плод субјективне воље и произвоље, ни последица неке објективне законитости.“ (исто, 515.) Други феномени имају своје место, а навео бих појмове *poesis*, затим невидљиве и несвесне силе, случајности: „неопходност склада несвесног и свесног у бићу уметника, стваралачка субјективност, у којој се срећно допуњују свесни рад са несвесним силама, али и са предсвесним постојањем у збивању бивствујућег да би дело било могућно, потврђује искуство уметника да се са њима у највећем стваралачком залагању збива нешто што не зависи од њих, што такорећи само себе ставља у дело.“ (исто, 517.) Ова питања су суштинска за разумевање стваралачког бића, уколико се акценат преноси са личности уметника на детаље који су ван уметничког видокруга. Стваралаштво, рад, учење, уметничка мисао, игра, вредновање су кохерентни појмови којима се одређује смисао и значај уметничког деловања, овде се постављају питања о разлозима којима се препушта сваки истински стваралац. У овом делу разматрања о односу стваралаштва и игре филозоф Дамњановић приближио је појам човекове делатности која је: „... у битној вези са антрополошким и онтолошким одређењем игре...“ те је већ поменути немачки филозоф Еуген Финк изложио своју онтологију игре: „Сви знамо за срећу у

игри и игре на срећу, али да је сама суштина игре у битној вези са срећом, то не мора бити по себи разумљиво и то захтева разјашњење. Потребно је показати стварну повезаност игре са стваралачким опстанком човековим.“ (исто, 518.) У наставку овог текста Дамњановић наводи мисао песника и филозофа Фридриха Шилера који је у: „*Листима о естетском васпитању*“ са великом заслугом изразио мисао о игри као антрополошки битном одређењу и суштини хуманог опстанка, јер човек је човек само док се игра... као срећно стање слободе из кога може проистећи стваралачка делатност и настати дело.“ (исто, 518.)

У филозофском дискурсу игра се спорадично појављује код Ханса Георга Гадамере, у филозофском есеју „Похвала теорији“ у преводу и према избору Саше Радојчића, филозофа, песника и професора на Факултету ликовних уметности. О питањима из стварног живота на почетку есеја Гадамер наводи: „Постоји стари обичај свечаног говора, у коме неко опште признат и славан доживљава јавну похвалу. Богови и јунаци, љубав или домовина, рат и мир, праведност, мудрост – чак и старост је била слављена, а не као данас, нешто скоро срамотно, дефект, недостатак због кога црвенимо.“ (Гадамер, 5.) Овај осврт на универзалне вредности прошлих времена које су у данашњем свету добиле негативно значење подсетиле су на личну позицију када сам се као тинејџер играо омиљеним предметима што је изазвало неодобравање појединаца који су сматрали да је игра превазиђен облик понашања и општења. У личним настојањима да игру сачувам за себе, схватио сам да је игра вредна појава која може да означава део стваралачких процеса.

Теоријска разматрања су имала важну улогу у античком свету у коме су поједини грађани били слободни, ово се односи на млади нараштај што је одликовало античку свест. Образовање, педагогија, животна доб, раст, сазревање и игра имали су заслужено место у друштву. У савременом свету се постављају иста питања, међутим стварност је другачија и теоријска питања су ревидирана.

У ликовно-педагошком раду открио сам различите ставове, теоријске приступе и начине дефинисања игре, као што је теорија француског психолога Жана Пијажеа, теорија игре у совјетској психологији, психоаналитички приступ игри, бихејвиористички и етиолошки приступ у истраживању. Првенствено сам се заинтересовао за истраживања о значају игре у совјетској психологији чији су главни представници Лав Семјонович Виготски и Данијел Борисович Ељкоњин.

Истраживања совјетског психолога Лава Семјоновича Виготског (1896 – 1934.) драгоцена су и представљају вредну грађу за наредну генерацију руских истраживача, ово се посебно односи на настављача мисли, психолога и педагога Данијела Борисовича Ељкоњина (1904 – 1984.) чија је књига „Психологија дечје игре“ основа за разумевање појма игре у савременим околностима.

1.1 Играчка у функцији васпитања

У научној и стручној литератури игра се дефинише као специфичан начин општења, пут учења и могућност сазнавања. Поједини аутори ову племениту и узвишену активност одређују као посебан облик понашања, откривши да се могу наћи сличности са научним истраживањем и стваралачким процесима. Неки облици игре могу да се примене у раду са одраслима као терапеутско, креативно и подстицајно средство. Дидактичке и осмишљене игре доприносе развоју мисаоних и сазнајних способности на раном узрасту.

Очигледно је да су данашња деца интелигентнија, брже уче и напредују и да њихов развој поистовећујемо са друштвено-економском и технолошком револуцијом. У свету информационах технологија намеће се идеја прогреса и перманентног образовања што је позитивна тенденција у данашњим условима. Интензивне и сталне промене су утицале на васпитно-образовну стварност и пажња се усмерава на осмишљене активности са младима. Циљ и задаци рада са децом на свим узрастима подразумева савладавање садржаја како би се постигли позитивни резултати у физичком, менталном, перцептивно-моторном и емоционално-социјалном погледу.

Пошто је игра саставни део стварности и означава вид дружења, доприноси општем развоју, неопходно је навести неколико важних чинилаца. Игра се може одредити као облик стваралачког понашања, посебно су деци блиски облици синкретичког мишљења. Јасмина Шефер, у књизи „Креативне активности у тематској настави“, даје анализу игре у делу „Креативна игра, драмски израз и уметност“ и тумачи појаву креативних игара у различитим ситуацијама. Она је иманентна деци на свим узрастима од предшколског до школског и представља: „...посебно ефектан метод рада на млађим

узрастима где је игра облик спонтане комуникације.“ (Шефер, 109.) Креативна игра доприноси развоју дечјих потенцијала и могуће је открити различите манифестације од асимилационог процеса, као могућег облика стваралачког понашања, дивергентне активности, као облика имагинације у којој се појединац афирмише. Игра подстиче интелектуалне процесе, логичке операције и комбинаторику, затим доприноси развоју унутрашњих потреба и доживљаја а експресивност се може довести у везу са: „...стваралачким понашањем, посебно у уметничким областима где доминира креативна имагинација.“ (исто, 113.) Ово је важан детаљ у уметничком стварању у чему сам пронашао сличности са својим уметничким настојањима када сам сазнао облике креативног понашања.

Поред експресивности, игра је сама себи сврха што се посебно односи на предшколски и школски узраст. Ове активности могу да се посматрају са различитих аспеката и игровне активности су присутне у дечјем и свету одраслих, кроз садржаје и активности којима се служе ствараоци и уметници.

У педагошкој пракси евидентно је да поједина деца показују већу слободу у активностима, што се транспонује у нове животне ситуације. Развој унутрашњих процеса у вези је са облицима спонтане игре путем доживљаја и могућег израза коме теже најмлађи, а игровне активности су добра основа за развој интелигенције и логичког мишљења. Игри је блиска интердисциплинарност јер је истраживачка и динамична према структури и значењу. Деца су амбициозна, она се служе различитим облицима изражавања од асоцијација, необичних одговора, несвакидашњих, оригиналних решења, чему се тежи у савременој педагошкој пракси. Њихов однос према игри није утилитаран како се одређује у озбиљном и прагматичном свету. Код деце постоји намера да се оствари одређени циљ, видљиви су отворен приступ и стваралачко мишљење. „Циљ игре је у њој самој.“ (Сатон – Смит, 242.) У својим играма деца понављају домаће и свакодневне ситуације где се „кобојаги“ појављују варијације ликова, предмета и ситуација. Значај и смисао игре се мења на стварном и симболичком плану и обично се представљају међуљудски и други односи. Креативне игре су пријемчиве деци и ствараоцима пошто се подразумевају, као што је раније речено, истраживачки приступи. Према ауторки Јасмини Шефер, креативне игре уз конструктивне, мултимедијалне, имагинативне, стилске или парадигматичке могу да представљају добру основу у развоју дечјих активности. У конструктивним играма су

изражени истраживачки поступци, слободно манипулисање елементима, што је блиско развоју вештине слагања и облицима зидања у стварном животу.

Деца осећају сталну потребу да се изразе на слободан начин који је у вези са трчањем, смехом, певањем, слагањем различитих елемената, обликовањем природних и вештачких материјала, слободним видовима линијског израза, осликавањем бојама на неспутан начин, слободним покретима, смешним облицима писања, читањем часописа и књига понекад наопачке или са задње стране и другим неуобичајеним активностима. Поред друштвених игара које подразумевају дефинисана правила и реализацију попут жмурке, јурке, ћораве баке, труле кобиле, игре школице и других, деца уживају у слободним облицима трагајући за различитим одговорима на постављене задатке. Иако се корен дечје игре налази у ритуалу и магији, оне одражавају односе где доминира владавина или потчињавање, супериоран или инфериоран однос што се може открити најпре у њиховој улози у породичном и ширем окружењу. Игра је начин да се дете социјализује, афирмише и схвати да постоје супротни исходи од позитивног, као што су порази, неуспеси и симболични падови који су део свакодневног живота. Кроз игру се одражава васпитни процес, животни стил, поглед на стварност и међуљудске односе, а временом су спорт, телевизија, савремене технологије постале замена за игру и синоним за отуђење. Обданишта, школе, интернати, универзитети, клубови, спортски терени, вежбаонице, играонице, коцкарнице, угоститељски објекти и кафане, издвојене верске школе и уређени објекти, политичке партије, удружења и друге јединице пружају неку сигурност због вишедеценијског удаљавања од изворних породичних постулата. Спорт је парадигма начина живота и функционисања, али и еклатантан пример како се раслојава породица око могуће привржености, очекивања и изневерених надања. Како је игра маргинализована у спортским надметањима, нестали су васпитна улога и витешки дух, а гладијаторски пориви су постали видљиви међу учесницима. Свакако да је у спортским играма неопходан огромна напор и одрицање, посебно данас када се очекују врхунски резултати где су присутни облици инструментализације од захтева за огромном зарадом, славом, лажирањем, инсценирањем и другим појавама које мењају ток и смисао искрене игре.

Поред лопте која је популарно средство у дечјем и свету одраслих, постоје и друге покретне играчке које су заборављене или се ретко употребљавају. Чигре, чунови, чегрталке, пиштаљке, папирни бродови, змајеви, примитивни облици биљбоке и друге врсте су некада одређивале начине игре и облике сарадње.

Како се данас говори о променама у свим областима живота, видљиве су на плану забаве и разбигриге, од рекламних садржаја који се бескрајно понављају, до експанзије коцкарница, клубинга, спортских надметања и прикривене порнографије у јавном простору која је постала део свакодневице. Савремено дете се лако везује за средства масовне забаве и технолошки напредак је снажно утицао на синтаксу игре. Друга половина двадесетог века обележена је убрзаним развојем у поређењу са претходним, а штампани садржаји добили су дигиталну верзију што је новина на претходно стање. Данашње компјутерске игрице су део једног ширег тока који има основу у споју забаве и озбиљне делатности као наслеђа прошлости. Да ли се данас потенцира интерактивност, а мање емоционална блискост? Очигледно да савремено друштво инсистира на вишим облицима сазнања и интелектуалних активности, док су емоционални, духовни и креативни развој маргинализовани. Пошто су игре и играчке означавале васпитну функцију и адекватно средство у развоју рационалне и емоционалне сфере личности, данас су материјалне вредности постале примарне у којима је могуће открити скривене облике инструментализације.

Садржаји из културе и уметности имају узвишену функцију што доприноси општем развоју личности. Уметност, стварање, игровне активности утичу на развој свестране личности и постизању духовне вертикале. Естетско васпитање је део образовне и васпитне сфере, а дечја маштовита и оригинална решења су показатељ да најмлађи поседују потенцијал о чему се може отворено дискутовати. Васпитачи, педагози, психолози, ликовни уметници и други ствараоци у осмишљеним и добро организованим активностима су субјекти који доприносе развоју васпитно - образовне стране личности, посебно у раном и школском узрасту.

Дечја мисао тежи променама, а како су најмлађи спремни на новине, изражавају се према својим узусима и мерилима, не робују шаблонима и ограничењима, што је типично за одрасле. Дечје временско – просторне релације су другачије, попут далеке и непознате земље из бајке чему се повремено вратимо. Људски и алегориски ликови, биљни и животињски свет, структура и ток приче, начин приповедања о литерарним, фантастичним ликовима и необичним догађајима су изузетне вредности које доприносе развоју маште, уобразиље, игровних ситуација и општем развоју личности.

1.2 О играма које конструктивно и деструктивно утичу на развој

Данашња мисао о повратку у детињство има своје корене у античком свету када се формирала и афирмисала мисао о вредности дечје личности. Практична питања о вези образовања, педагогије, дечјег доба и дечје игре наставила се у измењеном виду код старих Римљана. Реч *ludo* је блиска појмовима дечје радости, весеља, забаве. Глагол *spielen* у немачком језику води порекло од старонемачке *spilah*, што је у складу са ритмичним кретањем клатна на старим зидним сатовима. У француском језику реч *jeu* означава игру, забаву, доколицу и у сленгу је добро познато значење речи „журка“. У енглеском језику глагол *play* је вишезначан, попут свирати неки инструмент, нпр. „*play a piano*“ до „*play at cards, at chess*“ у значењу играти карте, шаха или „*to play for money*“ играти за новац или „*to play a game*“ играти неку нејасну игру, са негативном конотацијом. Израз „*to play the game*“ значи играти према правилима игре или поступати исправно. У бројним језицима се одомаћио енглески израз „*fair play*“ у значењу играти исправно или поступати коректно према другој, противничкој страни.

Игра је природна потреба попут примарног нагона за храном и водом. Учеснице и учесници првенствено у игри осећају жељу да успоставе контакт са другима и показују потребу за личном афирмацијом. Игра је део дечјег и живота одраслих, премда појединци који себе сматрају озбиљним, нису увек спремни да потврде такав облик изражавања. Дете је у могућности да препозна склоност одрасле особе према игри што сам могао да осетим у међуљудској комуникацији. Сећам се како су ретке личности имале разумевања за дечје игре што је био прави изузетак у комуникацији. Мој ујак, уметник Милић Станковић, умео је да се укључи у дечју игру и да се спонтано приближи деци, што је привлачило пажњу одраслих. Такво понашање је било сасвим неуобичајено јер је средина у којој сам растао стварала оштре границе између дечјих игара и активности одраслих.

Поједине игре су означене као позитивне, нарочито ако су подстицале и развијале пожељне способности док су деструктивне игре стварале одбојност и анимозитет, иако су и ове игре формирале лични став. Ова подела на грубе и осетљиве је евидентна и поједине игре су биле синоним у успостављању сарадничких и партнерских релација. Ова класификације је присутна код дечака који су знали да покажу борбеност, што се повезује са ратним и насилним садржајима. Постоје предрасуде да је играчка - оружје

опасна за децу, а уверљиве реплике су, према увреженом мишљењу, занимљивије у поређењу на дрвену која делује примитивно. Пластичне играчке су ломљиве и како су могле да се купе на тржишту постале су средство масовне потрошње. Ова позиција је у основи изменила однос према игри и игрању, пошто су играчке постале уверљиве, а њихова једина вредност је подразумевала да сличе стварном предмету. Овакав став о играчкама подразумева низ питања о педагошкој, психолошкој и практичној вредности играчке и односу према конструктивном или деструктивном облику понашања.

Брајан Сатон – Смит игру дефинише као примитиван облик општења. Примитивни је облик јер важе иста правила за људе и животиње, што је научено од других чланова групе. Игра је природна потреба и она води задовољењу основног нагона, а према аутору игра је примитивни облик изражавања. У игри постоје одређена правила која одређују ток и структуру, а може се рећи да постоји синтакса, акција и одговор на нејасне позиције што се разликује од подражавања животних ситуација. Ток игре је ограничен, време се скраћује, простор постаје бесконачан јер је у игри могуће замислити различите димензије и вредности. Временско – просторне одреднице имају сличности са стваралаштвом у коме се ствара симбиоза у конкретним релацијама, док је време универзална категорија и у тренуцима стварања сусрећу се прошли и антиципирају будући догађаји.

Игра се везује за унутрашње дијалоге и стања а мање за спољне околности што је, на први поглед, парадоксална позиција. Дете је у могућности да себе замишља у нестварној позицији и видљиви свет је од другоразредног значаја. Игра је привилегована активност у којој се стварни свет сублимира у замишљену позицију како би се актери непосредно изразили. „Аутомобил – играчка не означава оно што и стварни аутомобил значи. Неко се може претварати да вози аутомобил – играчку али тешко да може ући у њега и провозати се до пијаце. Као што то антрополог Грегори Бејтсон (Gregory Bateson) каже, када се пси играју борбе сваки од њих зна да грицкање у игри означава ујед али не и оно што ујед означава¹. Парадоксалност игре значи да јој је у природи да сједињује супротности... Та унутрашња супротност игре више но ишта друго разликује игру од таквих интелигентних активности какве су истраживање, овладавање, уобразиља, уметничко извођење и сличне“ (исто, 153.) Тумачење игре

¹ G. Bateson, Steps to an Ecology to Mind, New York, Ballantine Books, 1972.

према Б. Сатон - Смиту је суштинско питање у коме је могуће повезати крајности, када је дете учесник у игри, оно може слободно да се укључи или да иступи, што је посебна вредност игровне активности.

Структура и карактер игре се мења у зависности од нивоа и степена друштвеног развоја. Познато је да се деца радије изражавају игром и другим видовима забаве. Друштвене игре са правилима и слободне игре су две крајности које, понекад могу да буду блиске захваљујући дечјем спонтаном приступу. Млади осећају потребу за имитацијом и обично девојчице опонашају своје мајке а дечаци очеве, међутим, данас се овај облик идентификације сматра превазиђеним обликом што сам открио у мање познатој арапској култури: „Синови не личе толико на своје очеве колико личе на своје време.“ Питање идентитета је суштинско и данас се суочавамо са различитим облицима који су углавном под утицајем медија и оглашавања.

Медијске звезде, из света спорта, музике, естраде су личности које имају велики број својих поборника и фанова на спортским и музичким спектаклима што одликује моделе популарне културе. Како се између игре и живота ствара амбивалентан однос, могући су сукоби и неспоразуми, а видљиви су у јавном простору сумњиви садржаји који су опозиција искреним облицима игре. Данас се на програму емитују садржаји чији је назив проблематичан, имају негативно значење а ток радње је пежоративна имитација стварних догађаја. Ова врста пародије делује деструктивно на учеснике и реципијенте где је једина вредност стицање популарности, новчана корист, омаловажавање других учесника и сумњиви односи из различитих интереса. У свету масовне забаве однос према игри се променио у јавном и приватном животу. У медијском простору су присутни програми за најмлађе, посебно на каналима који су одређени за децу и младе, међутим, видљива је девалвација едукативних садржаја што је парадоксална чињеница. У телевизијском програму, средствима јавног информисања најмлађи се појављују као групација потенцијално најпријемчивијих потрошача док је у стварности отуђење изузетно изражено, што је одлика овог времена. Игра је добила другачије одреднице захваљујући друштвеним мрежама и другим средствима повезивања међу појединцима и групама у којима се, наводно, води рачуна о хуманости на различитим нивоима. У времену великих промена мора се водити рачуна о потребама и здравом одрастању деце која су, као и одрасли, нажалост, постали отуђени и емотивно нестабилни. Колико могу да буду погубне новине које се користе без критичког и исправног односа,

показује текст који следи, када је европски човек учествовао у колонизацији и изабљивању домицилног становништва:

„Сасвим независно, дописник из Конга нас је обавестио о традиционалним играма и оним које се све више јављају у њиховој средини и које се играју у оквиру школских активности. У једном примеру наводи игру названу *Le simbole*. Дете које је ту рођено и порасло не говорећи француски, када пође у школу и почне да га говори, када направи неку грешку у говору добија неку ознаку (симбол), који означава да је ту грешку направило. Оно се не може ослободити тог симбола све док не `ухвати` друго дете, које је говорећи француски изговорило неку реч на матерњем језику. Ово подсећа на `будаласту капу` коју су у сличним приликама носили ученици у британским школама. Слична пракса среће се и у другим европским школама. Исти истраживач критикује неке типове западног образовања, које омета игру, одузимајући деци време за бављење активностима везаним за њихову културну традицију.“ (Шанан и Франсис, 28.)

Неприродни и наметнути утицаји чији је циљ стицање материјалне користи, културних образаца или неки облик омаловажавања личности данас су посебно изражени међу младима. У данашње време су измењени друштвено-економски односи, трговачки менталитет и експанзија другачијих вредности изменили традиционалне обичаје, што се одразило и на међуљудске односе. Да ли је могуће постићи баланс где се традиционалне игре могу применити у условима сталних промена? Овде се поставља питање односа локалне традиције, обичаја и могућих утицаја који се некритички прихватају са стране, како би се изградио другачији културни идентитет. У савременим условима лагодног живота наша деца су изложена нејасним садржајима у којима се потенцира насиље, агресија, мржња према другачијем од уобичајеног и типичног, посебно према малим и маргиналним групацијама.

Сасвим супротан став који би навео у овом случају јесте новина у јавном простору под утицајем дигиталне технологије. Такве промене се могу дефинисати као спој физичке и дигиталне производње што подразумева продукцију знања, софтвера, дизајна и културе. Сајбер аналитичар Василис Костакис саставио је нову реч *phygital* (*phigital*) која: „...означава бујицу отвореног, бесплатног, размењивог знања које, на нов начин, мења и унапређује производњу. Први успешан и свеприсутан пример је Википедија, несагледиво обимна виртуелна енциклопедија са безбројним „опен сорс“ софтвер пројектима, која из дана у дан расте и шири се, баш како научници кажу да се шири и

сам космос. Незауостављиво, силовито и у свим правцима. Википедија је пример како различити појединци, из различитих разлога, могу да произведу сложене „дигиталне артефакте“ када поседују средства за производњу и где је дистрибуција доступна и бесплатна.“ (КУН, Политика, 18. новембар 2017.)

Патријархално васпитање и позитиван однос према традиционалним вредностима, који су обележили моје детињство, утицали су на стил живота када су куповина и раскош биле у питању. Тај свет је исијавао топлину у непосредном контакту, стварном разговору са особама које су имале времена и стрпљења за друге. Наша дружења и разговори су у вези са игром и радом где се добрим и отвореним односом креирао став према животу. Време проведено у игри и доколици имало је оправдање: поједина деца су више времена проводила безбрижно, а појавом нових медија наше игре су добиле ново значење. Тадашње игре су подразумевале осмишљено посредовање између замишљених и стварних позиција, а телевизијски и филмски јунаци су заменили традиционалне облике игре. Сећам се како су поједини реквизити и предмети добили на вредности када смо имитирали вестерн јунаке не схватајући праву мисију белог човека у односу на староседеоце који су приказани у негативном контексту. Такве предрасуде су биле неважне у дечјем свету и ми смо у играма понављали често деструктиван став, што је последица осмишљених утицаја.

Однос између рада и игре од суштинског је значаја за разумевање света одраслих и дечјег схватања реалности. Одрасли посматрају животне токове као озбиљну манифестацију за разлику од младих који обично теже забави и доколици. Игра је начин да се представи стварност на другачији начин где су видљиви: „...преувеличавање, иронични звуци, мимикрија, кикотање нису само сигнали поруке 'Ово је игра' већ и одлике акције и структура саме игре. (Сатон-Смит, 151.) Према мишљењу истог аутора: „Игра се са животом најбоље повезује алузијом а најгоре пародијом. Велика грешка теоријске мисли Запада била је гледање на игру као на имитацију живота*. (Грешка коју су извесни пратили све до Платонове епистемологије.) Нормални ток збивања за групу у игри је све већа тајанственост игрових сигнала и све већа недодирљивост, гледано очима оних са стране, неукључених у игру.“ (исто, 152.)

Игра је у већини случајева имала позитивно значење, што сам као дете могао да изразим у својим креацијама. Знао сам да од комада дрвене летве створим

импровизовано ватрено оружје, закуцани ексер је интензивирао лични доживљај, а повлачењем кажипрста сам имитирао пуцањ и погодак у замишљену мету. Закуцани стари каиш код кундака и другим крајем код цеви означавао је ременик и такви детаљи су имали своју вредност у процесу израде. Ови детаљи су обележили време дечачких игара када смо опонашали ратне активности и на тај начин се идентификовали са прошлим догађајима. Касније сам разумео да су локално наслеђе и занатска традиција овог краја и домишљатост људи значајно одражавали дечји поглед на стварност. Потреба за осмишљеним, слободним и оригиналним креацијама има своје оправдање у стварном животу у ком сам открио лепоту осмишљавања игровних садржаја.

1.3 Играчка и симболичка игра

Познати немачки филозоф Ханс Георг Гадамер на почетку поглавља „Уметност као симбол“ у свом есеју „Похвала теорији“ даје тумачење симбола и његовог значења: „Шта значи симбол? То је пре свега техничка реч грчког језика и значи црепић за успомену. Домаћин је своме госту давао тзв. „*tessera hospitalis*“, тј. преламао је цреп, задржавао једну половину за себе а другу давао свом госту с тим да се, кад после тридесет или педесет година наследник тог госта поново дође у кућу, комади црепа поново споје у једну целину. Антички пасош: то је изворни технички смисао симбола. То је нешто по чему се препознаје стари знанац.“ (Гадамер, 93.) Овај опис из горе поменутог поглавља о симболима постао је временом синоним за тумачење значења играчке као стварног појма коме сам се вратио и преиспитивао у докторском уметничком пројекту. Овај леп опис из филозофског есеја може да послужи као матрица у разумевању симбола чије право значење може да се открије у потоњим активностима. Појам игре и играчке из детињства који деца деле са другом или другарицом има узвишено значење и ствара интимни однос између актера. Аналогија са потенцијалним настављачем ове симболичке игре којој се после четрдесет и више година враћам на амбивалентан начин, јесте стварна и осмишљена чињеница у чему откривам симболику о повратку. Мој покушај да играчку ревитализујем је коинцидирало са уписом на докторске уметничке студије на Факултету ликовних уметности када су се отворила стара питања о чему сам размишљао током својих недоумица. Рационалан

став и емотивни доживљај о игри и играчкама сам стрпљиво градио, захваљујући стваралачким настојањима и стварним потребама за креативним облицима спознаје стварности. Играчка је присутна у децјем али и свету стварања, што је деловало изазовно и привлачно у периоду дефинисања проблематике и преиспитивања става у уметничком истраживању. Повратак на игру и играчке тумачим као вечно кретање чему се не враћам само из сентименталних разлога, већ откривам скривени смисао.

У наставку истог поглавља „Уметност као симбол“ аутор наводи да се у Платоновом дијалогу „Гозба“: „...још дубље указује на значај који за нас поседује уметност. Ту Аристофан приповеда једну још и данас фасцинанатну приповест о суштини љубави. Он каже да су људи у почетку били округла бића, али су их због лошег владања богови преполовили. Сад свака од те две половине тражи да се поново споји у целину. То је *symbolon tou anthropou* – да је сваки човек део нечега што је раздвојено; а љубав је када се у сусретању испуни очекивање да се половине спасоносно употпуне.“ (исто, 93.)

Овај филозофски опис има аналогију са децјим приказом људске фигуре као овалне форме која се временом трансформише у антропоморфну. Познато је да деца у фази схеме и симбола приказују људске фигуре кроз овалне форме и ова фаза је јединствена појава у раном изражавању. Између мисли филозофа и децјег мишљења откривам аналогију која има свој епилог у сретном споју две половине са метафоричним тумачењем.

Симболичке и децје игре имају своје оправдање у осмишљеним активностима када дете слободно открива своје намере и стварне потребе. Познато је да оно „кобојаги“ нешто ради у одређеној активности задовољавајући своје мисли и унутрашње захтеве. Реквизити и предмети у децјој уобразиљи се преобликују, добијају другачије одређење и значења. Сетимо се, на пример, како штап може да постане коњић или неки други појам што одговара тренутној жељи и замисли. У игри је играчка основно средство израза помоћу кога се реализује замишљена ситуација, међутим улога коју дете примењује у својој игри има веће значење од самог предмета. Иако дете настоји да буде оно што не може у стварном животу, занимљив је пример другачијег у зависности од структуре и значења игре. Како се преплићу различита интересовања, а радња се усложњава у замишљеним ситуацијама, већи број улога ствара необичне комбинације међу учесницима.

У овом делу желео сам да проблематизујем питање личног односа према игри и играчкама што се пренело на поље ликовног рада. У свом раду сам открио значај игре и симболичких садржаја, као наговештаја игровних процеса како би се отвориле другачије могућности израза. Захваљујући слободним облицима мишљења, проширио сам поље свог интересовања на стваралачке процесе, а мање на исходе, што одликује дечји став о путу стваралачког деловања. Током осмишљених активности приметио сам како се на површини слике откривају ликовне вредности у чему сам налазио сличности са маштовитим и игровним садржајима. У ликовни простор сам поставио обичне предмете као што су дрвени типлови, чепови од плуте, пластичне масе и метални делови, летве и даске у различитој обликовној форми, иверје, кору дрвета, осушене гране, обликоване и полуобликоване производе који су изгубили своју сврху и вредност у стварном, али су добили ново значење у ликовном простору. У процесу стварања обратио сам пажњу на почетну позицију у слици, на бочне и задње стране блинд рама где сам лепио дрвене летвице, лесонит, плексиглас, нагорели масив и друга средства. Моја мисао се кретала од простора маргине према унутрашњим деловима, када сам интуитивно откривао вредности обичних предмета у оквиру ликовне проблематике. Овакав став подсећа на време одрастања када сам трагао за тумачењима и начином функционисања појединих феномена који су привлачили моју пажњу. Дечја потреба за спознајом ширег окружења, других места, нових људи, занимљивих позиција било је истинско одрастање које је обележило једно време, када сам правио и пуштао папирне змајеве и бродове, возио бицикл, трчао и играо се омиљених игара, што ме чинило истински задовољним у скромним условима. Вредности из доба детињства су у свежем сећању, док је период школовања обележило учење и дружење што сам у почетку прихватио као обавезу, али у таквим околностима игровни садржаји имали су високо место у тренуцима дружења и разоноде.

Човек данашњице има потребу да се измести из реалности како би се нашао у другој, бољој ситуацији. Људска потреба за ескапизмом и мисао о одласку је метафора када се постављају безграничне могућности у контексту савремених техничких достигнућа. Идеја о изградњи другачије стварности јесте наслеђе романтизма када су књижевници изражавали свој песнички став о идеалном друштву док су поједини уметници ликовну мисао везали за детињство, старину и друге романтичарске идеале. Савремена технолошка средства стварају утисак о новој стварности и евидентна је тенденција повезивања на начин који је у складу са научно-технолошким напретком, али су на

делу облици отуђења у којима човек данашњице ствара и егзистира у осами. Овакви облици су типични у децјем свету видео и компјутерских игрица када се ствара виртуелна и инверзна представа о стварном свету.

1.4 Закључак

Како између живота и игре постоји амбивалентан однос, у чему откривам хармонију и сукобе, успоне и падове, лепоту и тежину стварања што је у основи свих појава, свесно сам тежио облицима игре која је, у мојим настојањима, увек имала узвишено значење. Вредност игре открио сам у стварним животним околностима и настојањима да овај феномен проблематизујем како би боље разумео културолошки смисао, антрополошку и историјску позадину. Игра се различито тумачила од античког до данашњег времена, означава стварну везу са детињством, одрастањем, школовањем, радом, производњом, донекле и оруђем за рад, она је културна тековина која прати развој сваког друштва и има своје место у одрастању јединке. Детињство се различито конотирало у појединим раздобљима, а како се васпитању и образовању младих увек поклањала велика пажња, филозофи, педагози, социолози, антрополози, етнологзи, културолози и други мислиоци су тумачили ове појаве на различите начине. Стваралачка делатност, машта, игровна правила, имитација, уобразиља, илузорна ситуација, учење о игри и други појмови спадају у домен историје истраживања, а од индустријске револуције и друге половине осамнаестог века настале су велике промене у свим областима рада и стварања, што се одразило на плану производње играчака као потрошне робе.

Игра је повремено предмет озбиљних филозофских и научних расправа од античког, преко средњег, затим новог века до савременог доба. Велики мислиоци су тумачили овај појам као универзалну вредност дајући допринос друштвеном развоју, општој слици и децјим потенцијалима. У овом делу сам истакао васпитну функцију играчке која представља снажно средство повезивања на разним нивоима, што се наставило у савременим околностима. Када сам писао о конструктивним и деструктивним облицима игре нисам наводио врсте и облике игре који носе позитивно или негативно значење. Игра је актуелна појава, она има своје место у животу, о игри сам писао из позиције посматрача и критичара садашњег стања које је обележило време кризе и губитка елементарних вредности. У медијима су данас присутне нижеразредне и

девијантне тенденције које се не могу прихватити као пожељан облик игре у јавном простору. Играчке и симболичка игра јесте посебно поглавље где сам поменуо симболику и скривена значења из угла познатог немачког филозофа чији су ставови обележили тежак период у развоју друштвене мисли. У истраживачком процесу сам открио везу између игре из детињства, играчака и повратка у родни дом после неколико деценија где сам се као дете играо откривши симболичку везу између стварања, игре и играчака у дужем временском интервалу. Ово сазнање је постало централна тема у оквиру докторског уметничког пројекта чиме сам актуализовао питања која су постала интегрални део на инсталацијама.

2. Игра и играчке у контексту ликовног дела

Игра је исконска човекова потреба, присутна је у народној традицији, ритуалима, обредима, изворној музици, колу и фолклору, што је изражено на овим просторима, народним веровањима и празноверици, различитим облицима живота, рада, занатства, стварања, спортским такмичењима и другим манифестацијама. У овим делатностима изражавају се разноврсне потребе - од такмичења, дружења, учења, сазнавања до забаве и разоноде. Игра је део дечјег мишљења и деловања, утемељена у свакодневним активностима и деца су најискреније посвећена овој врсти разоноде. Ликовне игре су у корелацији са дечјим доживљајима чему су писали поједини теоретичари и истраживачи. У игри се крију велики потенцијали, стваралачки и неуобичајени заплети су део процеса, док су резултати и исходи у другом плану. У игровним ситуацијама дете се упознаје са различитим изазовима и потешкоћама, што се касније јавља као могућа рефлексија догађаја из раног детињства и младости.

Неопходно је поставити питања о сличности између дечјег понашања и дечјег цртачког израза као прве спонтане ликовне манифестације. Ако су дечје игре добра основа у развоју ликовних активности, може ли се поставити инверзно питање. Да ли су стваралаштво, инвенција и флексибилно понашање иманентни само деци? Да ли је могуће подстицати пожељни развој на старијем и високошколском нивоу како би се култивисали и развијали стваралачки потенцијали? Да ли су играчке обичне тричарије које само забављају децу и постоји ли скривено значење како би се стварност метафорично описала као на Бројгеловој слици „Дечје игре“ у којој је уметник изразио став о животу? Свој однос према игри, играчкама и стварању објаснићу на два нивоа. Први је у контексту ликовних дела појединих уметника који су представљали мотиве са игром и детињством, а други је у вези са потребом да опишем разлоге због чега сам се определио за ову проблематику. Дечји свет је инспиративан, искрен, можда идеалан из перспективе одраслих који су склони повратку у безбрижно детињство. Игра је присутна на свим узрастима, саставни је део животних токова, везује се за доба дечје невиности и стваралачких настојања.

У претходним вековима на европском простору ликовни уметници су изразили свој став о игри и играчкама (што је обележило детињство многих генерација), и њихова дела су трајно сведочанство о одрастању, начину живота односа према деци и њиховим

жељама у одређеној епохи. Када је реч о игри у ликовним уметностима имамо потребу да стварност анализирамо у контексту развијених држава северне и западне Европе. Поједини европски уметници су разумели исконске вредности о игри и играчакама изражавајући се на индиректан начин. Навео бих остварења Питера Бројгела Старијег из 16. века, затим Гојина из 18, Фрагонарова из епохе рококоа до приказа игре и играња у делима импресиониста током 19. века, Вијара и Бонара чија је поетика отворила ново поглавље на стваралштво уметника 20. века.

Свест о игри, забави, веселим садржајима је присутна у стваралаштву низоземског сликара Питера Бројгела Старијег који је на сликама „Дечје игре“, „Сеоски плес“ и „Сељачка свадба“ описао људске карактерне особине. Ове слике су настале у периоду од 1560. до 1567. године и њихов сиже је привукао моју пажњу због великог броја учесника и разноврсног наратива. Аутор је описао актере у животним ситуацијама и видљиве су аналогije са играма као што је слика „Дечје игре“ и њена „поука би могла бити та, да су пред Богом једнако важне дјечје игре, као и занимања одраслих.“ (Браун, 6.) Слика „Сеоски плес“ јесте монументално дело које привлачи пажњу из неколико разлога: ова представа није само пуко описивање догађаја, постоји скривено значење што је карактеристично за Бројгелово стваралаштво. На слици доминира велики број актера, у левом углу су деца чије су игре сличне забави одраслих. Јасна је критика тадашњег друштва, указивање на погубне последице људске охолости и прождрљивости које је низоземски уметник сматрао смртним грехом. На десној страни слике, назире се на стаблу слика Богородице са Христом Емануилом, међутим учесници не обраћају пажњу на тај детаљ, они су окренули леђа светој слици и учествују у страсном весељу. Игра је део забаве и свечаности, она је увек изнад и изван строгих правила што одликује доктринарне облике мишљења.



Питер Бројгел, „Сеоски плес“, детаљ



Питер Бројгел, „Дечје игре“

На овој Бројгеловој слици из 1560. године присутна је, по први пут у европској ликовној традицији, свест о игри и доколици, о људским слабостима. Ликови и догађаји су привукли моју пажњу због неубичајених сценских описа и уметник је приказао на десетине дечјих активности нејасне садржине, у којима девојчице и дечасти изгледају знатно старије на узраст. Ако бисмо изузели описе ових игара, јасно је да се уметник вратио на симболичан начин у време детињства и идеалистичном амбијенту. Јасан је уметников критички став о начину живота људи, а можда се корен свих неспоразума налази, управо у играма и активностима за које смо, према уметниковој интерпретацији, везани невидљивим нитима. Бројгел је сматрао да је уметност врхунска људска делатност помоћу које је могуће васпитати и образовати младе. Иако је његова уметност мистериозна, уметник је имао, можда, потребу да нас наведе на размишљање како да се створи боље друштво уколико се појединац руководи према моралним начелима. Бројгел је живео у време политичких и верских сукоба када се формирао другачији поглед на друштвену и религиозну стварност и у својим сликама је дао приказ бољег света, где су игре и активности из доба детињства путоказ за будући живот.

Шпански сликар Франсиско Гоја насликао је у периоду 1791 – 1792. године две варијанте пајаца са фигура жена у екстеријеру. На првој слици „Бацање пајаца“ приказао је како се четири девојке у шпанској народној ношњи играју са фигуром лутка. Њихова једра и румена лица су супротност бледој фигури пајаца коју одржавају у животу бацајући је са затегнуте простирке. Интересантне су акције девојака на првој верзији која је насликана у другачијем маниру, где фигура мушког лутка изгледа извештачено у поређењу са другом која је насликана у рококо маниру. Какву је идеју уметник имао на уму с обзиром да је жена у његово време била маргинализована у друштву? Да ли је уметник на овој слици желео да опише друштвено стање у коме се нашла шпанска монархија после француског освајања, у којој је уметник изразио своју визију кроз игру ових актера? Уметници су износили свој став о времену и тегобним односима чиме су представљали критичку савест друштва, ово се односи и на Гојино време у коме су се одигравале велике несреће које су утицале на сензибилне личности.



Франсиско Гоја, „Бацање пајаца“

Игра је увек представљала изазов што је на крајње суптилан начин изразио велики шпански уметник романтизма антиципирајући рококо правац у ликовној уметности.

Француски сликар Жан-Онор Фрагонар је на слици „Љуљашка“ из 1775. године представио веселу жанр сцену у пасторалном пределу. Централно место у природном амбијенту заузима фигура младе девојке на љуљашци у односу на групу девојака и младића који су распоређени око љуљашке. Овај приказ у природи привлачи пажњу учесника као и посматрача ликовног дела због ласцивне теме из света забаве и разбихриге. Аутор је представио различите облике игара и забавних садржаја који су обележили љубавне сусрете који су често под утицајем снажних еротских осећања. Занимљив је приказ жене која се игра са малим псом испред фонтане и мушкарца који пажљиво прати ток игре између жене и мале животиње. Уметник је дао приказ галантних свечаности у којима су учествовали само привилеговани слојеви, док је љуљашка алузија на љубавне игре које повезујемо са забавом и доколицом.



Жан - Онор Фрагонар, „Љуљашка“

Уметници импресионизма су посветили велику пажњу деци и дечјим играма, што је постала уобичајена пракса током деветнаестог века. Познато је да је уметница Мери Касат на својим цртежима и сликама приказала лик жене и деце у обичним животним приликама, за време игре и ово је први пример жене сликарке у историји уметности.

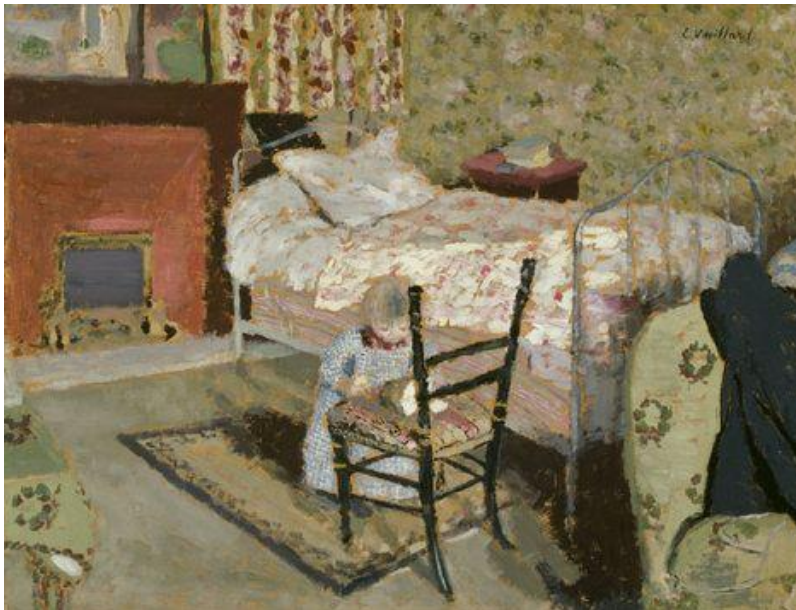
Њена слика „Деца се играју на плажи“ из 1884. године приказује две девојчице у седећем положају на пешчаној плажи што делује изузетно привлачно. Две дечје фигуре у тренутку очараности стварају добро познате креације помоћу лопатице, посуда и влажног песка. Овај мотив је присутан у дечјој свести током одмора на плажи што делује свеже на ликовном плану. Познато је како ове активности позитивно делују на посматрача када пожелимо, на тренутак, да будемо попут деце ослобођени и спонтани градећи својим рукама замишљене дворце и тунеле. Игра и задовољство су иманетни деци и одраслима посебно када се открију модалитети стваралачких делатности.



Мери Касат, „Деца на морској обали“

Уметници Едуар Вијар и Пјер Бонар припадају групи „Набис“ која је била делимично еклектична, а главни представници утицали су на потоње правце у ликовној уметности. Ова два уметника су водећи чланови и њихово интересовање за свакодневни живот везан је за углове соба, обичне мале ствари и сцене у којима су приказане фигуре њима блиских особа. Слика „Дете се игра: Анет Русел испред дрвене столице“ из 1900. године Едуара Вијара је леп пример жанр сцене са фигуром мале девојчице која се забавља у ентеријеру. Уметник је забележио тренутак усамљеничке игре што одговара

духу времена када су деца почела самосталне активности да упражњавају. Фигура девојчице је постављена на централно место на шареном тепиху, а неке појединости на столици, као што је невидљива играчка из угла посматрача, привукле су њену пажњу. На десној страни се налази метални кревет са постелином, код узглавља је полица на којој се назире књиге, као још један облик везивања. Иза кревета је уметник насликао камин што је типично за крај деветнаестог и почетак двадесетог века. У првом плану се налази фотеља са препознатљивим дезеном за намештај, а издвојио бих тамну драперију преко наслоњаче која привлачи пажњу посматрача. Да ли је уметник желео интуитивно да наговести скривену контролу над деčјом игром у форми тамне драперије? Овакав амбијент је типичан за грађанско друштво када је живео и стварао уметник и на овом раду откривам паралеле о односу према васпитању и образовању у грађанској средини. На слици се налазе детаљи које је уметник описао на начин француског грађанског друштва што је евидентно од игре за столицом, девојчичине гардеробе, мобилијара, до приступа у стварању уметника.



Едуар Вијар, „Анет Русел испред дрвене столице“

За стваралаштво Пјера Бонара може се рећи да има сличности са годину дана старијим уметником и они су градили блиска уверења о животу на друге припадника ове групе. Код Вијара и Бонара је изражена намера за приказом обичних жанр сцена краја

деветнаестог и прве деценије двадесетог века. Интимни тренуци, слободни наноси боје у ликовној замисли, необичан третман форме одређују Бонарово стваралаштво. Његово уље на платну „Снежна улица и дечја игра“ из 1907. године описује уметников став према феномену дечје игре који повезујемо са зимским радостима. Стваралац је приказао неколико фигура у снежном амбијенту и у првом плану се издвајају три дечје фигуре у белини, што је обележило време одрастања многих генерација. Игра је иманентна деци у условима када се на природан и слободан начин испољава потреба за дружењем и осмишљеним зимским радостима.



Пјер Бонар, „Снежна улица и дечја игра“

Овим описима желео сам да акцентујем игровне садржаје о чему често изражавамо погрешан став. Игра, играње и игровни садржаји су обележили дела појединих уметника који су, доводећи у везу сопствене стваралачке пориве са дечјим постулатима, описали друштвени контекст и стваралачки дух свог времена. У стварности смо изузетно упућени на свет најмлађих и њихов поглед на реални свет је вредан пажње и поштовања. Ликовни ствараоци на европском простору су евидентно уважили дечје ставове у конкретним друштвеним околностима што је потврђено у

новом веку, у коме су се, на почетку, догодиле велике трагедије што су на суптилан начин изразили уметници двадесетог века.

2.1. Играчка као мотив, средство и елемент дела у ликовној уметности у XX и XXI веку

У претходном поглављу анализирао сам неколико ликовних остварења од средине шестнаестог века до почетка двадесетог на тему дечје игре и играчке. Ренесансни уметник Питер Бројгел Старији је класичним средствима изразио лични став о животу обичних људи, сељака и деце везујући се за алегоријску представу о неумитном протицању времена. Описујући дечје игре створио је ликовну причу са симболичним значењем где су дечје активности послужиле као полазиште у опису стварног стања у тадашњем друштву. Пажљиви посматрач могао би да се подсети на игре из сопственог детињства, а видљива је аналогија између тадашњих и данашњих игара, иако се деца данас мање друже на отвореном простору. Игре са репродукције из монографије о Питеру Бројгелу подсетиле су на време безбрижног дружења и игре, посебно током боравка у селу када смо се забављали и осмишљавали слободне активности које су подразумевале такмичење, скривање на тајновитим местима, јурњаву на широком простору и друге занимљивости. Игре у сеоском амбијенту су изузетно инспиративне јер се изражава блискост са народном традицијом, када сам осетио невидљиве искре које су у кореспонденцији са народним наслеђем.

У првим деценијама прошлог века питање односа према игри је проблематизовано, овде се мисли на изражавање искреног става у времену губитка елементарних вредности које су настале у ратним околностима. Интересанто је питање како је играчка постала подстицај и полазиште у савременој уметности и каква је њена улога у данашњем, постиндустријском времену?

У првим деценијама прошлог века питање односа према игри је проблематизовано искреним ставом уметника у времену губитка елементарних вредности због друштвене и политичке кризе на светском плану. Пикасова скулптура „Глава бика“ из 1943. године је добар пример у којој откривам облике слободне игре. Велики шпански

уметник је у овом раду изразио симболичну представу о бику, кориди, игром тореадора, борбом добра и зла... Овај рад се састоји из два дела у којима је уметник начинио необичан спој гувернала и седишта бицикла. Омиљено превозно средство је присутно у дечјој свести а занимљива мисао је реализована на оригиналан начин. Ова скулптура је одливак у бронзи чиме се потврђује да је за стваралаштво важна идеја, а материјал је пратеће средство уметничког израза. Нађени и одбачени материјали су могуће полазиште у стварању што је у основи слободног мишљења и рада у мојим инсталацијама.



Пабло Пикасо, „Глава бика“

Друга Пикасова скулптура за коју сам се определио јесте „Павијан и младунче“ из 1951. године. Овај рад је добар пример интеграције играчке у тродимензионалну форму и на лицу животиње јасно се оцртава облик играчке аутомобилчића. Играчке су инстипираивне деци и уметнику - каросерија аутомобилчића својим предњим, бочним и задњим изгледом делује као особена асоцијативна форма. Павијанова глава је настала као плод случајности и велике сличности између форме аутомобила и главе животиње када се откривају формалне сличности закривљености лица са каросеријом играчке.

Овакав начин препознавања јесте део психолошке структуре мишљења где се предметима често придају персонификовани квалитети.



Пабло Пикасо, „Павијан и младунче“

Из ранијег уметничког периода поменуо бих „Чашу апсинта“: „ у којој даје један од својих првих скулптуралних израза страсти за `нађеним предметом` који ће карактерисати велики део његове потоње скулптуре, као и велики део скулптуре XX века...“ (Арнасон, 131.) Овај рад је настао 1914. године током дружења са Жоржом Браком које је обележило период плодне сарадње два уметника. Из заједничког деловања током периода кубизма, поменуо бих поступке који одговарају децем начину слагања и ређања коцкица. Овде сам пронашао сличност са својим начином израза, када сам поједине случајно пронађене предмете у личним настојањима, интуитивно успео да уколомим у простор инсталације.

Од свих европских покрета који су обележили почетак новог века, дадаисти су изражавали најснажнији облик отпора према друштвеној стварности. Присталице дадаизма су свесно и отворено тежили раскиду са познатим европским вредностима и традицијом коју су сматрали превазиђеном уводећи нове садржаје и неубичајене облике израза. Наступајући на јавним местима изражавали су се игром, смехом, неартикулисаним звуцима, крицима, читањем необичних текстова, рецитовањем другачијих песничких форми, неформалним сценским наступом, провокативним активностима које су се често завршавале скандалима и забранама. Овај необичан покрет имао је своје присталице у другим европским градовима, први пут се међународни покрет афирмисао на америчком континенту. Оснивачи њујоршке даде су европски уметници, Марсел Дишан и Франсиско Пикабија који су своје идеје реализовали у познатој галерије Алфреда Штиглица.

Да би избегли рат, поједини ствараоци су налазили уточиште у неутралној Швајцарској. У ратном вихору су уметнице и уметници постали главни иницијатори слободарских идеја попут немачког песника и мислиоца Хуга Бала који је са својом пријатељицом и будућом супругом Еми Хенингс осмишљавао необичне представе у новој средини. Како би преживео, овај пар је организовао своје наступе у играма кабаре типа, где су, она као певачица и плесачица а он као пијаниста, у позицији имиграната - уметника, зарађивали за живот. Временом се јавила идеја о отварању Кабареа „Волтер“, што је вероватно иницирао књижевник и мислилац, а реквизите је израђивала његова сапутница. Овом пару су биле блиске идеје анархије, ниҳилизма, делимично левичарске у којима су негирали форме уметничког израза, што је деловало разарајуће на грађанске и устаљене стандарде. Еми Хенингс је учествовала у слободним наступима, правила лутке за представе и свесно је тежила скандалима и отвореним провокацијама. Њен супруг био је сушта супротност и њихови заједнички наступи су илустрација парадоксалног времена у другој деценији двадесетог века. Кабаре „Волтер“ било је место окупљања људи различитих идеја и орјентација, ово се може рећи за румунске имигранте, песника Тристана Цару чије су оригиналне песме привлачиле пажњу јавности. Наступи других личности, вајара Марсела, Жоржа и Жила Јанка који су били савремени номади и избеглице, деловали су противно моралу и неубичајено за тадашње друштвене оквире. Дадаисти су уметнице и уметници разних усмерења, националности, уверења, они су књижевници, филозофи, музичари, ликовни и позоришни ствараоци, филмске, позоришне личности који су мењали значење

дотадашње праксе. На њиховим скуповима се рецитовала неконвенционална поезија, бука, протест и несвакидашњи садржаји су обележавали наступе, носили су слике, стварали су другачији однос према реалности, изводили тачке на штулама, игра и песма су представљале обавезни део њиховог репертоара, а често су својим нејасним садржајима провоцирали јавно мњење.

У овом авангардном покрету су жене први пут активно узеле учешће, ово се посебно односи на необичну појаву Еми Хенингс, затим на мало познату Адју ван Рес, супругу Ота ван Реса, које су деловале у оквиру циришке даде, Хану Хех у берлинској и поменути швајцарску уметницу Софију Тојбер. Жене су одиграле кључну улогу у протежирању идеја о стварању на интернационалном плану. Својим отвореним ставом према животним изазовима, снажно су обележиле турбулентно време у коме су се исцртале нове стваралачке праксе.



Софија Тојбер, „Дада главе“

Стваралачки опус Софије Тојбер кретао се од апстрактних композиција на платну и картону, преко израде лутака и уметничких радова – играчака. Први радови Софије Тојбер су слике на платну и картону, где је уметница стварала геометријске структуре,

док су колажи на папиру настали у заједничим наступима са Жаном Арпом. Њене просторне слике на дрвету са пудријером, посудама, путиром, амфором су умањених димензија и делују импресивно. Циклус „Дада главе“ настао је у периоду 1918 – 1920. и ови радови су замишљени као ликови са постољем, вратом и осликаном главом висине око 30 центиметара, у којима сам открио сличности са формом играчке. Позната је њена скулптура у дрвету „Дадаистичка глава“, вероватно инспирисана радом немачког уметника Раула Хаусмана који је у скулптури „Механичка глава“ из 1919-1920. године слободно комбиновао разне материјале. Игра је високо позиционирана у његовом делу: уметник се играо кројачким реквизитима, металном чашом на расклапање, етикетом, дрвеним и металним деловима, што ме подсетило на предмете из времена мог одрастања. Стваралаштво уметника даде се прожима и сличности су видљиве на универзалном и индивидуалном плану.



Софија Тојбер, „Дадаистичка глава“

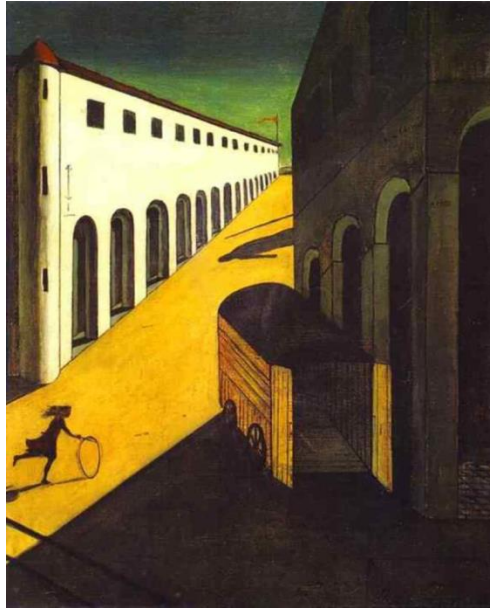
Новина у раду дадаистичког покрета јесте афирмација другачије методологије и приступа, ово је вредно сазнање јер су процесу уметничког стварања иманентне одреднице са игром и дечјим начином мишљења. Дадаисти су желели да оспоре званичне и устаљене моделе изражавања, самим тим су имали свесну потребу да се приближе искреним облицима изражавања у којима су стандарди, клишеи и етаблирани

моделу означени анахроним реликтима прошлости. У идејном смислу тежили су анархији, необичним облицима који се могу повезати са деструкцијом што је блиско дечјем моделу игре. Начин дечје градње и разградње, брбљање, неартикулисани искази, растављање речи на слоге, „ из муцања и буке гласовне поезије и музике шумова“ (Томас, 26.) нереди што се може сматрати пожељним облицима стваралачког деловања и других необавезних форми налазимо сличности са дечјим светом. Овај покрет је обухватио све уметничке родове што је блиско синкретизму у којима не постоје строге поделе и ограничења. Одрасли су склони систематизацији и класификацији што је супротност дечјем ставу о непотребним поделама у конкретним околностима. Важна одлика дадаизма јесте брисање националних граница и овај међународни правац не познаје полне, националне, идеолошке и друге поделе. Ово је типично за децу где је примарна идеја о слободи и стварању. Заједнички именујемо дечјег стварања и покрета са почетка двадесетог века јесте покушај да се успостави синтеза живота и уметничких вредности што се може реализовати путем игре и слободних форми израза.

Уметници метафизичког и сновиђајног дискурса изражавали су унутрашњи свет у симболима и тајанственим знацима што је типично за грчко-италијанског сликара Ђорџа де Кирика.

У појединим радовима присутан је мотив лутке – играчке, и како је присутан на већини радова, ово сазнање је одражавало богат уметников унутрашњи свет. На слици „Узнемирујуће музе“ наглашена је метафизичка атмосфера, а јака светлост и дубоке сенке доминирају у ликовним приказима нестварног света. Две деперсонализоване фигуре од којих је једна стојећа а друга седећа статуа, подсећају на заштитнице уметности и уметника, док се трећа фигура налази у дубокој сени. Читава композиција ствара утисак безвремености и фигуре без јасног идентитета осликавају стање у тадашњој Европи. Да ли је уметник желео да наведе на размишљање да су људи као лутке у излогу, да фигурирају у безвременом и напуштеном простору где се одвијају нејасне игре? „Тајна и меланхолија улице“ из 1914. године, остала је у личном сећању почетком осамдесетих година, када сам као ученик средњег усмереног образовања у уџбенику *Историја уметности* први пут видео црно-белу варијанту. Детаљ на левој страни слике, где је приказана тамна силуете девојчице која котрља обруч, јесте реминисценција на детињство и наводи на универзалне вредности. Ова необична сцена има двоструко значење: идентификација са сновима и прошлим временом као скривеним кодом како би се разумела стварност, што је посебно присутно у де

Кириковом опусу. Колико смо везани невидљивим нитима за прошлост и детињство, уметник је изразио следећим речима: „... уметничко дело не сме бити ни рационално ни логично. На тај начин се приближава сну и уму детета.“ (Клингсор – Лирој, 32.)



Ђорђо де Кирико, „Тајна и меланхолија улице“

Надреалисти су обележили период између два светска рата што је нашло своје утемељење у ликовним уметностима, музици, књижевности, филму и позоришту, а њихов утицај је видљив на потоње тенденције што је у вези са модом, фотографијом, оглашавањем, хепенингом видео - спотом и перформансом. Тежили су превазилажењу реалности а изнад свега величали сан, визију привида, романтизам, уобразиљу, потиснуту сексуалност, свет дечје игре и забаве. Психоаналитичка теорија, идеје Сигмунда Фројда и несвесно су утицали на формирање става којима је примаран унутрашњи доживљај. Уметници надреалисти су били противници рата, негирали су сваки облик ауторитета и институционалног деловања и стремили су облицима аутоматског стварања ослобођеног рационалности и свесне активности. У том погледу техника фротажа којом се служио Макс Ернст има посебно место у стваралаштву, затим гратажа под којом се подразумева стругање боје оштрим средством са сликарске површине са неконтролисаним случајностима. Случајности, коинциденција, несвесно су одреднице, парадокси, нејасне визије, слободан истраживачки дух, типични за дечји

поглед на стварност и одликују стваралаштво појединих уметника овог правца. Тајновита и магична веза се, можда, успоставља преко играчке која има заслужено место у дечјој и слободној игри. Навео бих радове недовољно познатог шпанског уметника Оскара Домингеза и немачких уметника Макса Ернста и Ханса Белмера чији су асамблажи одражавали животне сукобе и недоумице.



Оскар Домингез, „Путешствије Жоржа Унеа“

На слици „Путешствија Жоржа Унеа“ из 1935. године, Оскар Домингез је на површину урамљене слике поставио објекат и обојено дрво са две играчке, фигуром коњића и дечјег бицикла. Овај рад је посвећен надреалистичком песнику Жоржу Унеу, који је зарађивао за живот разносећи поклоне и другу робу на бициклу. Фигурице коњића и бицикла су укрштене и њихова супротна усмерења имају симболично значење што може да се протумачи у контексту природне и вештачке творевине. Овај рад је оставио снажан утисак јер сам се по први пут сусрео са играчком бициклом у оквиру ликовног дела, док сам играчку коњића употребљавао у дечјим играма каубоја и Индијанаца што ме подсетило на време филмских серијала. Прави бицикл и играчка

коњић су обележили време мог детињства када сам открио лепоту игре са правом играчком и реквизитима који су означавали замену за стварне појмове.

У свом стваралачком опусу Макс Ернст је изradio неколике скулптуре на исту тему у различитим материјалима. Скулптура „Краљ који се игра с краљицом“ одливена је у бронзи, 1954. године према гипсаном оригиналу из 1944. Овај рад је састављен од различитих предмета и материјала где је фигура краља доминатна, делује заштитнички у односу на другу, са десне стране умањену фигуру краљице. На левој страни је уметник представио три фигурине и ова композиција показује одређену сличност са шаховском игром. Глава са роговима је асоцијација на митско биће у којој краљ делује, истовремено, заштитнички и демонски на фигуру краљице.



Макс Ернст, „Краљ који се игра с краљицом“

Од друштвених игара шах припада врхунском облику промишљања и одражава личност играча на животне токове. У шаховском надметању се налази скривено значење да свака фигура изгледа као мала скулптура што ову игру поставља на високу друштвену, културну и такмичарску лествицу. У шаху се на метафоричан начин изражава стратегија, тактика и политика што је пребламитизовао у раду дадаиста Марсел Дишан. Наш уметник Слободан Ера Миливојевић у једном сегменту свог

стваралаштва открива како измена положаја фигуре ствара другачију конфигурацију и однос снага на шаховском пољу. Крајем Другог светског рата за ову игру се заинтересовао Макс Ернст када је проучавајући симболе и древно значење открио неке скривене аспекте ове мисаоне активности. Репродукција на којој су приказане само фигуре без шаховске табле осликава уметничку потребу за слободном формом израза. Између игре и уметности се налази скривена веза што су поједини ствараоци отворено изражавали у својим креацијама. Универзалне и стратешке вредности ове игре подсећају на време детињства када сам као тинејџер научио правила од старијег рођака. Доцније сам схватио важно место посматрача са стране, посебно у едукативним телевизијским анализама меча два такмичара што је била пракса током седамдесетих година за време великих шаховских мечева. Тада сам схватио да постоји безгранична комбинаторика у којој се игра развија на основу осмишљене стратегије претходних потеза.



A chess set by the artist. Photography courtesy of Max Ernst © 2015 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris²

Колико су играчке виталне у двадесетом веку видљиво је у делу немачког уметника Ханса Белмера који је осмислио своје јединствене креације у изражајном и идејном смислу. Овај стваралац је делимично припадао групи надреалиста и у раду „Лутка“ (*Die Puppe*) употребио је природне материјале у својим поетичким истраживањима. Дело је

² Read more at <https://www.wallpaper.com/art/metal-magic-a-rare-showing-of-max-ernsts-sculptures-takes-hold-in-new-york#JfAhFxTz9drVIZrE.99>

из тридесетих година прошлог века и одговор је на друштвене и политичке прилике у Немачкој која се налазила пред изазовима и тешкоћама што су поједини уметници предосетили. Игром судбине, после смрти своје супруге, уметник је крајем тридесетих година емигрирао из Немачке у Париз када се упознао и сарађивао са надреалистима чије идеје су утицале на његово „вјерују“. Овај рад је од дрвета где су права коса, чарапе и ципеле употребљени као средство у саставу, изнад свега, необичне форме израза. Скривена страст, потиснути либидо, бол и патња су неке од одредница којима се уметник руководио у свом стваралаштву где откривам сличности са облицима слободног изражавања.



Ханс Белмер, „Лутка“

Дадаизам и надреализам су полазишта у делу америчког уметника Џозефа Корнела у чијем су делу авангардни правци добили другачије тумачење. Рођен у Сједињеним Државама он је цео живот провео у Њујорку, трагајући за вредностима које су обележиле његово детињство и младост. Као широко образован уметник показао је велико познавање културолошких и друштвених кретања што се очитује на јединственим асамблажима – предметима. Снажни доживљаји прошлости одликује ове херметичне објекте што се реферише на свет прочитане литературе и друге вредне садржаје. Најчешће се изражава на устаљен начин, објекти су затворени са предње стране стакленим делом, међутим постоје асамблажи у којима су мапе, фотографије и предмети отворени према стварности. Ови радови су интересантни пошто се уметник враћао сентиментално у прошлост у којој се откривају: „... поетски театри или поставке у којима су преображени елементи дечјих игара.“* Оригиналним и разноврсним

опусом, поигравајући се догађајима из далеке прошлости, створио је снажно дело које је универзално и самосвојно. Рад под називом „Аутомат Медичи“ јесте асамблаж – објекат на коме је приказао лик младог принца из шеснаестог века чији је лик актуализвао у савременом контексту попут добро познатог објекта, аутомата за игру. Распон уметничког репертоара се кретао од ликова из прошлости до савремених тема у којима постоји антиципација праваца у ликовној уметности који су обележили средину двадесетог века.



Џозеф Корнел, „ Аутомат Медичи“³

У послератном периоду на европској ликовној сцени догодиле су се корените промене у свим областима као реакција на крај великих траума и несрећа. Уметничка група „Кобра“ егзистирала је на европском културном простору, а због својих слободарских, левичарских и искрених побуда привлачила је пажњу публике. У називу ове групе налази се облик игре који је настао према почетним словима градова у којима су рођени уметници - Копенхагена, Брисела и Амстердама (CoBrA). Основана је у Паризу и кратко је деловала од 1948. до 1951. године, међутим имала је утицаја на потоње ликовне правце. Њени оснивачи су дански уметник Асгер Јорн, белијски уметници Пјер Алешински и Жилом Корнел и холандски уметник Карел Апел. Овој групи су се придружили и други уметници који су делили слична уверења и ставове. Полазишта су у немачком експресионизму што се види према снажним потезима и искривљеним

³ http://www.hollistaggart.com/artists/biography/joseph_cornell/

облицима као и према избору тема, затим у Клеовом стваралаштву које је одиграло посебну улогу код појединих уметника, а присутан је утицај дечјег ликовног израза. Хроматске вредности су доминантна карактеристика на њиховим сликама што је привукло моју пажњу од студентских дана. За мене је сазнање и начин рада ове групе деловало освежавајуће због интензивног колорита, пастозних и слободних наноса уљане боје што је имало утицај на моје потоње стварање. Хроматске вредности у стваралаштву уметничке групе „Кобра“ имала је своје одјеке у дечјој спонтаности и слободном избору тема.



Радови уметника групе Кобра: Карел Апел, Асгер Јорн



Радови уметника групе Кобра: Корнел (Cornelius Guillaume Van Baverloo) и Анри Херуп

Мотив играчке у српској ликовној и визуелној уметности 21. века је видљив у раду појединих уметница и уметника. Издвојио бих радове наша два уметника чије се стварање реферише на децу, играчке и игре, Владимира Перића и вајара Марка Црнобрње чије скулптуре одражавају критички став према одрастању, односу деце и одраслих и стварним дечјим потребама.

Стваралаштво Владимира Перића, мултимедијалног и концептуалног уметника, коме су свет прошлости и детињства полазиште у раду, обично се везује за социокултурни простор бивше СФР Југославије. У његовом стваралаштву видљиве су три фазе: прва од средине девете деценије двадесетог века када се појавио на ликовној сцени под псеудонимом Талент, затим у нареденој деценији је проширио своје идеје и деловао је под називом Talent Factory и трећа фаза се везује за десетогодишње деловање под стварним именом у коауторском пројекту са Милицом Стојанов. Њихови заједнички наступи су у вези са „Музејом детињства“ и ова идеја се реализовала кроз различите идејне пројекте. Владимир Перић се бави питањима прошлости градећи лични однос према заборављеном, напуштеном и одбаченом. Фотографија, редимејд, инсталације, скулптуре, цртежи и колажи, мултимедија и перформанс, музика, видео и графички дизајн су области његовог изражавања. Уметник је колекционар старих играчака, фотографија и других предмета које проналази на београдском и панчевачком бувљаку. Овај детаљ ми је посебно занимљив јер налазим сличности у процесу настанка идеје пошто је и мени бувљак инспиративно место где је могуће открити лепоту старих и одбачених ствари у поређењу са новим артиклима из радње.



Владимир Перић, „Играчка“, објекти

Перићево стваралаштво је сугестивно, оригинално и мене је посебно привукао начин обраде материјала који је некада био део дечје стварности. Изложба из 2010. године у Ликовној галерији КЦБ под називом „Дневник Мики Мауса, моје искуство у свесци“ остала је у свежем сећању и представља серију играчака за, замишљену, дечју собу. Фасцинантна је количина играчака које је аутор сакупио и распоредио као инсталације на зидовима галерије. Ове играчке је произвела загребачка фирма „Бисерко“ и имала је ексклузивно право производње и продаје на тадашњем југословенском тржишту као дела популарне културне матрице. Евидентно је да играчка може да буде третирана као мустра која се понавља у варијанти као на правом тапету што сам у самоћи пратио као визуелни детаљ стварајући своје облике асоцијативног и креативног мишљења. Ови радови Владимира Перића су ме подсетили на време детињства и мисаоних игара, када се гради и припрема непредвидива веза између игре и стварања.



Владимир Перић, „Тапет за дечју собу“



Владимир Перић, „Подвојена личност“

Овај рад се односи на циклус који је уметник изложио под називом „Подвојена личност“ 2011. године. Играчка шпампана на танком металу из два дела постала је полазиште за циклус радова о стварној подели на свет одраслих и дечји свет.

Стваралаштво Марка Црнобрње пратим од средње Уметничке школе коју је похађао крајем деведесетих када сам започео свој ликовни и педагошки рад. Његове скулптуре су оригиналне креације и односе се како на децу тако и одрасле које аутор анализира у конкретној ситуацији. У сталној поставци Педагошког музеја налазе се скулптуре које имају своју едукативну и педагошку функцију што уметник брижљиво негује у свом стваралаштву. Након периода студирања, његове скулптуре су добиле другачије значење, преко скулптура је успоставио комуникацију најпре са својом децом, а потом са публиком. Како се сналазио у улози оца коју није желео да решава само вербализацијом већ и ликовним разговором, видљиво је у његовим едукативним скулптурама. Однос према креацији је успостављен на осмишљен начин захваљујући својој деци, међутим, временом се „окренуо родитељима, а порука им је да припазе шта раде“. Стварни догађаји су аутору полазиште у раду и његова скулптура „Мамин нови дечко“ јесте тема коју аутор проблематизује у једном циклусу радова.



Плакат за изложбу „Породичне сцене“, „Старо село“ Сирогојно

Данас се деца налазе пред великим изазовима и често се заборавља да најмлађи имају своје мишљење о важним питањима. На изложби „Породичне сцене“ која је одржана у Музеју на отвореном у „Старом селу“ Сирогојно априла и маја 2015. године Црнобрња је проблематизовао питање односа родитеља и деце, дечјег међусобног односа, посебно када је на делу доминантан егоцентризам што је видљиво у средствима јавног информисања и међуљудским односима. У овој радионици учествовала је уметникова породица, супруга вајарка и њихова деца, о свему се говорило из дечјег угла, родитеља и одраслих. Уметник је проблематизовао питање о наводном идиличном животу у породици, попут радова „Кад порастеш, кашће ти се само“, „Татин понос“, „Ништа испод тога“, „Загреј столицу“, „Снађите се сами“, „Кућни љубимац“ и др. Уметниково омиљено средство израза јесте дрво за које је посебно везан од свог раног детињства. У његовим скулптурама откривам занимљив свет игре у малом где се поред обичних

предмета појављују лутке и ликови дечака на столицама, дечаци који обављају озбиљне послове имитирајући одрасле. Његове скулптуре су едукативне и крију одређено наравоученије што је уметник успео да приближи на ликовни и сугестиван начин.



Марко Црнобрња, „Ништа испод тога“



Марко Црнобрња, „Загреј столицу“

2.2 Игра као начин дечјег сазнавања

Игра није само пука забава она је могући начин дечје спознаје стварности. Дете мање-више слободно учествује у активностима, показује интересовање за дружењем преко рекреативних и забавних садржаја. Игра је креативна и делотворна, има терапеутско и симболично значење у односу на рад, учење, стварање и друге облике осмишљених активности. Игром се обједињују многи аспекти живота, могуће је развијати вештине и подстицати такмичарски дух, блиска је веза игре са хумором и досетком, а видљива је кореспонденција са уметничким изразом. Често је дечја игра истраживачка активност где се посредством објеката и симбола, захваљујући симболичком и драмском заплету негују унутрашњи процеси што доприноси развоју духовних вредности.

Поред конвергентног и логичког облика мишљења што има одлике утврђеног начина сазнавања, дечју игру одређују дивергентни и имагинативни процеси што је блиско креацији и инвенцији. Савремени видови игре су другачији у поређењу са пређашњим, од индустријске револуције општи прогрес је довео до напретка у свим областима живота и рада. Научно-технолошки развој, нова открића у свим сегментима, потреба за афирмацијом и постигнућем у времену доминантног егоизма у односу на дефицитарни алтруизам су типични за индустријско и транзиционо време. Данашње друштво у сваком погледу подстиче изолацију деце, а свеопште стање отуђења и самоће прихватљиви су модели живота.

Деца истражују на начин који одговара њиховом регистру система, погледа на стварност, а одрасли су често склони површним закључцима о карактеру дечје игре. Игра се јавља од случајне и непосредне, осмишљене, самосталне, друштвене, игре са правилима, слободне игре без утврђених правила, имитативне и другим варијантама. Познато је да доприноси општем психо-физичком развоју личности и готово да је немогуће издвојити игру ван животних токова. Дете игру замишља на идеалан начин, у дечјој представи између замишљеног и оствареног постоји континуитет трагања, суочавања са препрекама и нејасноћама што се у данашњим условима често потискује. Како живимо у времену забаве и разоноде, наша деца су обично уз игрице на рачунарима што ствара привид игре у поређењу са стварношћу, радом, учењем и осталим облицима спознаје.

Деца се у заједничким активностима упознају са различитим животним ситуацијама. У њиховом свету не постоје поделе на дисциплине, уметност и науку, рационалне и ирационалне одлуке, религиозну и атеистичку доктрину, локално и глобално што је посебно изражено у савременим околностима. Дечје преференције су мање одређене професионалним, аматерским и алтернативним поделама што одрасли често истичу као вредносне одреднице. Стварност дете посматра на холистички начин, а синкретизам је иманентан најмлађима где је јасна потреба за изразом у свим областима кроз дружење и активну партиципацију. Познато је да поласком у школу дечја мотивација добија другачије карактеристике када се дете опредељује за одређене наставне предмете и области у којима се изражава према својим могућностима. Већина деце отворено показује афинитете или анимозитете према активностима из школског периода а прави разлози су у дечјем прихватању наметнутих обавеза. У предшколском узрасту деца су показала интересовање за радионичарски рад и слободан приступ током активности. Визуелно-ликовне, сценско-музичке и физичке активности су у школском периоду омиљени предмети где се ученици креативно изражавају на начин који одговара њиховим афинитетима. Игра је присутна на школском узрасту као спонтана и стварна потреба, док су језичке, математичко – логичке, интерперсоналне и интраперсоналне активности супротност претходним, иако у тим активностима могу да се открију и подстичу игровни потенцијали. Дечје игре су начин комуникације као и ликовне где се успоставља релација појединац – група, што доприноси општем развоју способности. Ако је игра централна активност у предшколском, у школском периоду учење и когнитивни процеси добијају на значају. Ови процеси могу да буду креативни попут игре јер се садржаји усложњавају, каналишу, диференцирају и артикулишу што доприноси постизању педагошких захтева. Учење се схвата на креативан и игровни начин када се стварају нове менталне структуре и облици понашања у сфери развоја способности, мишљења, вештина и општег напредовања. Учење и игра могу да буду компатибилне активности које подстичу знање, способности, вештине и уз добро структуриран педагошки приступ, критички однос, стичу се позитивне вредности. Колико је игра значајна у школском систему наводи ауторка Бојана Шкорц, у делу *Утицаји на креативност*: „Током реформи образовања у Србији, после увођења интерактивног програма у школе, упитани како виде промену атмосфере у раду са децом, наставници у слободним одговорима наводе као један од најважнијих аспеката повратак игре на часу и повратак права да се са децом играју.“ (Шкорц, према Огњеновић, 2003.)

Ликовне игре су присутне у дечјем и свету одраслих. Поједини ствараоци игру не посматрају делом креативног процеса, углавном је маргинализована пошто се перципира као превазиђен облик сарадње. Постоје сличности и разлике између дечјих и ликовних игара на предшколском и школском узрасту. Обично се постављају невидљиве границе између предшколског и школског нивоа што је резултат одређених предрасуда о мање важним активностима током боравка у вртићу. Познато је да се дете најинтензивније развија у раном и предшколском узрасту, што сматрам да је неопходно за подстицање просторно-визуелних, језичко-литерарних, телесно-кинестетичких, вокално-музичких, интерперсоналних и интраперсоналних способности. Дечје ликовне активности су реалност и имају своје исходиште у добро осмишљеним садржајима од стране родитеља, васпитача, педагога, психолога, ликовних стваралаца и других професија. Поред интелектуалног, социо-емоционалног, перцептивног и моторног развоја, ликовно васпитање се интегрише у слободној и креативној личности која својим отвореним ставом прихвата изазове реалности. Еманципована личност се остварује захваљујући вредним визуелним садржајима у непосредном ликовном приступу где је акценат на истраживачком приступу и методичким вежбама. У свим узрастним групама деца показују интересовање за дружење и игру што се преноси на ликовне активности.

У савременим облицима живота и рада истиче се значај процеса ликовног стварања, док су резултати или исходи у другом плану. Ово је показатељ колико су оперативни модели примарни и да се осмишљеним методама подразумева комбиновање, испробавање, експериментисање у стварном и вирутелном простору. Испитивање феномена игре указује на значај вредности мотивације, јачања менталних процеса, самоконтроле, усмеравање пажње и понашања како би се створила добра ликовна и изражајна основа за свестрани развој личности.

Дечја игра је лична територија и дете има исконску потребу за изразом када је ослобођено напетости, ограничења, вредносног система који је наметнут од одраслих. Дечја мисао се развија од једноставне према сложеној, од конкретног мишљења према апстрактном, познатог према непознатом, од видљивог према појмовном и у слободној игри ствара се основа за ликовну интерпретацију. У тројном односу дечје игре, дечјих истраживачких поступака и ликовног израза открио сам повезаност садржаја која су постала предмет истраживања током докторског уметничког пројекта. Овакав облик корелације подразумева спонтаност и природност у раду како би се ликовне вредности

развијале у пожељном правцу. У замишљеним активностима и непосредном раду имао сам у виду дечји начин мишљења и емотивно – доживљајну сферу личности којима се подстичу различите форме изражавања. Како најмлађи у раном детињству показују интересовање за ликовне и друге видове игре, они често у своје активности укључују феномене из непосредног окружења и покушавају да се идентификује са личностима, животињама, стварима јасно инклинирајући за имитацијом. На тај начин деца прихватају неку врсту покрета, понашања и облика говора што је пут ликовног изражавања. Систем ликовних игара у предшколском и школском узрасту пружа огромне могућности за развој будућих стваралачких способности како би се пронашла оригинална и аутентична решења. Трагајући и налазећи решења деца потврђују своју личност стичући сигурност и самопоуздање у озбиљним и игровним активностима. У овом раду полазиште јесте претпоставка да се између ликовне и дечје игре налази корелација у идејном и изражајном погледу: „Сродност између игре и уметничког стварања лежи у сличности кључних тачака оба процеса, која је понекад толика да се границе бришу: игра постаје уметност, а уметност игра.“ (исто, 123.) Ликовност је везана за детињство што је синоним за стваралаштво које може да буде полазиште у дивергентним процесима, као што су учење, памћење и мишљење. У следећем поглављу покушао сам да одредим основне карактеристике дечјих и ликовних активности.

2.3 Карактеристике дечјих и ликовних игара

Дечје и ликовно стваралаштво су компатибилни процеси, како се однос и став према игри посматра у широком распону могуће је ликовност поставити у осмишљени, креативни контекст. Игра доприноси здравом и пожељном развоју личности, означава саставни део дечјих и уметничких активности а како је живот прожет различитим активностима, могуће је открити аналогije на практичном нивоу. Стварност је полазиште и реална основа у дечјем трагању за оперативним модалитетима што ове садржаје издваја од обичних. Самосталне и креативне активности налазе своје полазиште у непосредном и живом сусрету са природом, животним изазовима и динамичним односима у интраперсоналним и интерперсоналним релацијама, па је могуће поставити неколико питања. Да ли су дечје игровне активности добра основа за

ликовне и да ли су ликовне активности дериват децјег начина мишљења које обележава време одрастања?

Предшколски узраст је период развоја интегралних вредности у коме се не ствара подела на различите садржаје, а активности су углавном повезане. У таквим околностима неопходно је поставити шире оквире где се подручја рада прожимају што ствара услове за развој целовите и свестране личности у интелектуалном, емоционално-социјалном, естетском, физичком и когнитивном погледу. Како се по својој природи, грађи, садржајима, карактеру и начину рада на ликовном васпитању деца прилично разликују, могуће је повезивање на различитим нивоима. Постоји повезивање на принципима корелације, интеграције и синтезе различитих садржаја. Повезивање може да буде тематско што одговара децјем начину мишљења. Сложенији облик је проблемско повезивање када се исти садржаји обрађују у различитим васпитно-образовним областима.

Према мишљењу нашег познатог драматурга и редитеља Миленка Мисаиловића (1923 – 2015.) децја игра подразумева неколико карактеристика што је аутор приказао на следећи начин:

1. Спонтана активност – самоостваривање
2. Деца представљају себе
3. Садржај игре: борба или такмичење
4. Жеља за првенством у игри
5. Победа или пораз као лично искуство
6. Спонтано и директно испољавање себе
7. Неизвесна игра случаја у току надметања учесника као супарника
8. Игра је стварност у којој се ужива
9. Битна је телесна спретност и духовна окретност
10. Вежбање „снага за понављање“ поштовање правила игре
11. Усклађивање личних интереса са колективним – разијање прилагођавања
12. Преображава учеснике у игри
13. Довољне саме себи: њихов унутарњи циљ траје док траје игра
14. Интезитет због неизвесности у исходу игре
15. И кад су одређене правилима, њихов ток је подложен случајностима
16. Задовољавање нагона за променом

17. Испољавање појединачних способности у игри
18. Активности чији циљеви се налазе у оквиру саме активности
19. Дечје игре се збивају у садашњости и као процес су краткотрајне

На основу карактеристика дечје игре које је описао Мисаиловић, покушаћу да одредим субјективни став и могућа тумачења појма дечје ликовне игре. На основу наведених карактеристика издвојио бих следеће одреднице ликовне игре којима се одређује смисао ликовне игре на дечјем узрасту:

1. Усмерена активност како би се деца изразила на ликовни начин
2. Дете може да представља другу личност
3. Приказ је у вези са ликовним и визуелним садржајем
4. Потреба да се на цртачки, сликарски, вајарски и просторни начин представи стварност
5. Иако постоји такмичарски дух у ликовним играма не постоје победници и поражени
6. Уживљавање у положај другог уз представљање своје личности
7. Постоји потреба за одређеним циљем како би се постигло ликовно решење
8. Ликовне игре су реалност која постоји независно од стварности
9. Ликовне игре доприносе интелектуалном, емоционално-социјалном и физичком развоју
10. Ликовне игре су отворене и непоновљиве активности
11. Упоређивање личних способности са другим уз могућност корекције и промене
12. Ликовне игре су подстицај како би се стварност посматрала у конкретним релацијама
13. Циљ ликовних игара јесте да се презентују као облик отвореног израза
14. Узбуђење је саставни део ликовне игре јер се ангажује целокупна личност
15. Дечје ликовне игре су подложне импровизацији и инвенцији
16. Изражена је дечја намера за разним облицима истраживања
17. Изражена је потреба за развојем ликовних способности
18. Ликовне активности су интердисциплинарног типа и укључене су друге области васпитно - образовног рада

19. Ликовне игре одражавају поглед на прошлост, али антиципирају будуће тенденције

У усмереним и слободним ликовним активностима деца се изражавају на њима својствен начин и свакако да су обе врсте активности значајне за ликовни развој. Дете је у могућности да се изрази у оквиру својих могућности, али постоји варијанта да се представи као друга личност. Познато је да деца приказују своје омиљене хероје, затим се поистовећују са познатим личностима и другим позивом чиме се ствара другачија позиција. Осим ликовних активности могуће је да се осмисле визуелно-просторне активности што је изражено у форми перформанса и хепенинга. Појам ликовности се проширује на друге области где деца стварност не посматрају у ужем, већ је доминантан шири, холистички приступ. Синкретичко мишљење, синергија идеја и осећајности јесте спецификум дечјег погледа на стварност и мање су важне оштре поделе као у свету одраслих. Рефлексије и поделе на уметничке групе, жанр, стил и врсте готово да је за децу ирелевантно питање као што постоји подела на филозофију, науку и логику, са једне, уметност и књижевност са друге стране. Ликовне и друге вредности су за дете подстицајне и оно ликовном изразу прилази спонтано, на сугестиван начин се изражава што ову област чини изузетно вредном. Поједини уметници су посветили пажњу дечјем ликовном изразу и познато је како је дечји свет имао утицај на стваралаштво појединих уметника у 20. веку. Дечји отворен приступ је предмет истраживања и односа према игри у стварности што одређује смисао животних позиција. Такмичарски дух је присутан, међутим у ликовним активностима се открива сарадња на више нивоа: деца лако успостављају сарадњу захваљујући ликовно-техничким средствима, интересовању, заједничком потребом за дружењем и на тај начин се постижу складни интерперсонални односи. Добри односи доприносе бољем повезивању, ликовни израз се поставља као неопходан чинилац у развоју друштвених и емоционалних компоненти личности. Такмичарски дух је присутан у играма, али се разликује од спортских и квази, негативног надметања где је победа једини императив. Како дете у игри има потребу да се идентификује са другом особом или занимљивом професијом, оно је у могућности да се на ликовни начин изрази у конкретним околностима. У таквој ситуацији дете персонификује стварне односе из своје визуре чиме се ликовне активности постављају као вредни садржаји. Ликовне игре су сегмент дечјег израза пошто подстичу и доприносе развоју сензитивитета њене/његове личности. Ставарност

је могуће полазиште у ликовном прегнућу, што је добра основа за ликовно стваралаштво у којој деца граде замишљене позиције попут уобразиље, имагинације и инвенције. Како интелектуални, когнитивни и емотивни развој доприноси развоју личности, захваљујући дечјим и ликовним играма могуће је осмишљено подстицати и култивисати унутрашње процесе што доприноси развоју позитивних међуљудских односа. Ликовно васпитање је начин да се развије интегрална личност што ове садржаје чини посебно инспиративним на предшколском и школском нивоу. Ликовне активности су отворене, пружају могућност да се личност афирмише и оне су добра основа у развоју емоционално-социјалне стране личности. „Позната је дечја *способност уживљавања* у саму игру, и та се способност – приликом трансфера – развија и изоштрава уживљавањем детета у друге особе, у животиње, па и ствари. То уживљавање може имати толику снагу која упућује на закључак како уживљавање произилази из нагона за подражавањем као што из нагона за борбу или такмичење *происходи нагон за игру.*“ (Мисаиловић, 40.) Дечји ликовни радови одражавају стварне потребе и представљају одговор на стварност где дете приказујући себе често жели да постане друга личност, опонашајући стварне или замишљене ликове. „С обзиром на то да у игри нема егзистенцијалног притиска који одмах усмерава понашање детета ка адаптивној интелектуалној реакцији, контролисаној, усмереној и с одговарајућим исходима, слободно асоцирање и истраживање околине може се максимално испољити у релаксираном, релативно неконтролисаном, неусмереном, односно дивергентном процесу у коме се појављују нове идеје, комбинације и знања.“ (Шефер, 109.)

У процесу ликовног стварања деца се у потпуности посвете реализацији својих идеја градећи отворени приступ током истраживања. Реализација се остварује на функционалан и осмишљен начин када се успоставља активан и интердисциплинаран однос чему се данас посвећује пажња на сваком узрасту: „...интердисциплинарни приступ представља рефлексију спонтаног и стваралачког начина на који деца сазнају свет решавајући конкретне животне проблеме, ван дисциплинарних подела. Усмерава на повезивање и истраживање појава.“ (исто, 88.) Захваљујући интердисциплинарном приступу дете је у могућности да повезује различите појаве и знања. Дечји начин мишљења и рада не робује строгим поделама што се наговештава у школском периоду као у свету одраслих којима се намећу другачије методе и облици, овакав облик јесте *будућа припрема за тимски рад и интердисциплинарну сарадњу*: „Појмови *тематски, проблемски и интегративни* преплићу се с појмом интердисциплинарног, иако они не

подразумевају обавезно једни друге, и то онда када се тематски, проблемски и интегративни приступ остварује у оквиру једне дисциплине.“ (исто, 88.) Ауторка Јасмина Шефер наводи да: „... тематски приступ може да подразумева повезивање сродних знања једне дисциплине, која треба да осветле проблем на тему те дисциплине. Проблемски приступ може да подразумева однос истраживање и решавање неког проблема из одређене дисциплине коришћењем знања само те дисциплине. Интегративни приступ препознаје се и у добрим рекапитулацијама, синтезама и кондензовању знања једне дисциплине.“ (исто, 89.)

Навео бих карактеристике ликовних игара које су присутне у уметничкој пракси и део су креативног процеса. Окосница овог става јесте истраживање Миленка Мисаиловића у делу „Дете и позоришна уметност“ што представља добру основу у одређењу кохерентних вредности и оријентација да се игра схвати као слободна и поетична активност.

1. Ликовне игре су декоративног, просторног и концептуалног карактера
2. Ликовне игре су аутономне активности и имају сличности са учењем, стваралаштвом, радом и процењивањем
3. У свету одраслих ликовне игре су потиснуте док се у дечјем подстичу
4. Могу да се наводе цитати из друштвених и хуманистичких наука и уметности
5. Аутор може да буде непозната или друга личност
6. Подразумевају се различити осмишљени приступи и концепти
7. Понекад настају из потребе да се другоме допадну
8. Постоји дубље значење или наравоученије
9. Ликовне игре могу да изражавају облик дечјег мишљења
10. Ликовне игре имају шире значење
11. Уметнички израз јесте устаљен облик ликовне игре код одраслих
12. Методично и поступно организовање ликовне игре

13. Савремене технологије и брза решења су постали доминантни облици

Ликовне игре могу да представљају стварно полазиште или су присутне током стварања, а видљиве су у завршном исходу. У стваралачком процесу могући су различити игровни приступи чиме се игра дефинише као спонтана активност. У свакој области су присутни облици игре, од дводимензионалних активности које укључују цртачке, сликарске, графичке приступе, до просторних што се односи на вајање, тродимензионално моделовање и инсталацију као изузетно инспиративно подручје уметничког израза. На почетку стваралачког деловања често се служимо игровним активностима које су полазиште у трагању за другачијим односом што може да делује подстицајно у процесу стварања. Ликовни облици изражавања су слични децем поимању игре због великог задовољства које откривамо, затим организовања неуобичајених активности које су резултат слободне комбинаторике.

У концептуалној уметности су могући облици игре који се односе на појам слободних и отворених игровних позиција. Седамдесетих година прошлог века на југословенском простору појавом нових пракси из основа се променио поглед на стварност, а питање односа према публици, средствима израза, обраде теме и сл. постале су предмет уметничког истраживања. Тадашњи центри Љубљана, Загреб, Београд и Нови Сад су означили јединствену појаву у европским и светским оквирима. Колико је концептуалан приступ уметности актуелан и сродан децем начину мишљења на адекватан начин је елаборирала хрватска етнологкиња Нада Борош у „Почетници за концептуалце“ где је покушала да деци протумачи смисао и значење појединих концептуалних радова. Навела је радове десет хрватских (југословенских) концептуалних и постконцептуалних уметника чија се дела данас налазе у Музеју савремене уметности у Загребу. Радови су настали током седамдесетих година прошлог века што је резултирало осмишљеним идејом у циљу повезивања концептуалне уметности из прошлог времена са децем начином мишљења. Ауторка је отворила нове путеве разумевања уметности са данашњом генерацијом младих, где је поменула радове Младена Стилиновића под називом „Из почетница“ где: „... уметник одабере ријечи као своје најмоћније оруђе. Присваја готове ријечи и реченице, које је пронашао у старим почетницама за децу.“ (Борош, 27.) Овакав став уметника јесте веза са светом деце и првих слова што има сличности са редимејдом.

Као што је речено, игре су означавале начин превазилажења сукоба и неспоразума између две супротстављене групације. Из таквих сукоба су настале игре које су имале позитивно значење и одражавале су измену стања и другачији поглед на стварност. Позиције ликовне игре одражавају дечји и поглед одрасле особе у коме се појединац афирмише и остварује своју замисао у конкретној ликовној пракси. Феномен игре је присутан у свету одраслих и свакако да заузима равноправно место са учењем, стварањем, радом и процењивањем. Ликовне игре су облик креативне активности у коме стваралац на слободан и отворен начин прихвата *игру као облик спонтане комуникације са светом*. (Шефер, 109.)

Сматрам да је могуће у свету одраслих подстицати и неговати креативне облике игре нарочито у оквиру стваралачких као и свакодневних активности. Како је игра легитиман начин испољавања става о животу, друштвени оквир је реално полазиште, што игру квалификује као хуман и позитиван феномен. Свака активност у мањој или већој мери има елемената игре, што зависи од става појединца и слободног доживљаја који се разликује од ригидних и устаљених погледа на стварност. Како се од одраслих углавном очекује озбиљан и одговоран однос, могуће је заузети супротан став који има елементе дивергентног процеса што доприноси развоју оригиналности, а могућа је релаксирана позиција у којој се откривају нови путеви среће и задовољства. Савремено ликовно стваралаштво подразумева конкретну личност за разлику од прошлих времена када је стваралац био анонимна или мање позната личност што је стварало мит о непознатим путевима и мистеријама. Како се у данашњем времену гради идентитет на другачијим основама, могуће је да аутор буде непозната личност или да се иза правог аутора крије друга личност. Овај облик игре о питању ауторства читава се на друштвеним мрежама у чему млади партиципирају на непосредан и слободан начин. Савремене технологије и убрзани пренос информација мењају однос према питању идентитета, стварним потребама, скривеним побудама и на делу су различити облици изражавања. У новонасталој ситуацији појам игре се променио и стварност се у данашњим оквирима другачије прихвата што потврђују нове праксе у визуелним и извођачким уметностима.

2.4 Играчка могуће полазиште у ликовном стваралаштву

Играчка је важан атрибут у дечјем одрастању, најчешће се посматра као средство забаве, дружења и разоноде. Означава облик власништва чиме се одређује право најмлађих на њихову слободну територију и отворено мишљење. У ликовној уметности су поједини уметници осмишљавали и аплицирали играчку у састав свог дела осмишљавајући другачији вид приступа и артикулације. Стваралаштво и игра су блиски процеси, а играчка је подстицајна у игровним активностима и могуће полазиште у ликовној уметности. Рана игра се јавља пре друштвених игара и оних облика који могу да дефинишу могући тип личности. О односу игре из детињства и потоњих игара своју мисао је изразио немачки филозоф Еуген Финк у делу *Основни феномени људског постојања*:

„Сваки човек познаје игру из свог сопственог живота, стекао је с њом и о њој искуства, познаје понашање ближњих у игри, познаје безбројне форме у којима се игра, познаје јавне игре, цирценске масовне приредбе, игре за разоноду, дечје игре и игре одраслих, донекле тегобније, мање лагане и мање привлачне – свако такође познаје елементе игре у пољу рада и политике, у међусобном опхођењу полова, елементе игре у готово свим подручјима културе.“ (Финк, 293.) Евидентно је да је у ткиво нашег бића уткана игра која актуализује животна и стваралачка питања, где постоје одређене сличности иако смо сколони да идеализујемо догађаје из детињства.

Игре и играчке су могући позив на дружење и заједничко деловање, чега се добро присећамо из времена одрастања. Играчка је високо позиционирана у делу младог уметника Ивана Коцића, мастер - зидног сликара Факултета примењених уметности. Уметник на инвентиван и осмишљен начин уклапа пластичне елементе према колористичким и обликовним начелима које трансформише у лик младих девојака. Он нас подсећа на виталне теме из детињства што делује освежавајуће и позитивно у визуелном погледу. У интервјуу на јавном сервису поводом награде публике на Јесењем салону 2017, аутор је истакао да у свој рад поставља комаде играчака, врло ретко сломљене како би реализовао ликовну мисао. Истом приликом је поменуо како су његови први радови везани за слагање каменчића у техници мозаика и асамблажа, у чему се огледа особен приступ у раду чије смо асамблаже открили на заједничким изложбама у павиљону „Цвијета Зузорић“? У осмишљеној поетици пре овог циклуса, у

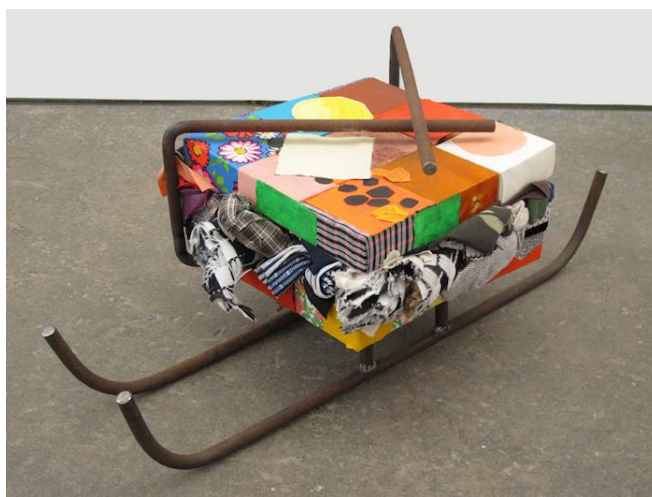
техници зидног сликарства Коцић је почео да компоује поједине пластичне масе у чврсту композицију. Веза са детињством је видљива, аутор је као дете одлазио на пецање са својим оцем што је снажно утицало на дечји свет игре и забаве. Циклус под називом „Рециклажа игре“ јесте покушај да се проблематизује однос према сувишном материјалу који се обично повезује са пластичним масама. Играчка је својствена деци и присутна је у свесту уметника и Коцићеви радови су оригиналне креације и делују позитивно. Мисао о одрастању, игри у савременом контексту, играчкама које су нашле своје место у ликовној композицији, о креативној примени потрошног материјала јесу личне интерпретације и веза са светом детињства и игре.



Иван Коцић, радови из циклуса „Рециклажа игре“

Опус америчке уметнице Ненси Шејвер (Nancy Shaver) открио сам у августу 2017. године на 57. Бијеналу у Венецији. Мој однос према овој ликовној манифестацији везује се за нова сазнања и увиде о актуелним питањима која нису само у вези са ликовном проблематиком. „Viva Arte Viva“ јесте назив који је осмислила кустоскиња Кристин Масел алудирајући на нека важна питања о улози и положају уметника у савременом свету. Изложба је реализована у „Ђардинима“, где су се представили уметници из различитих земаља у националним павиљонима, затим „Арсеналима“ где су приказани радови у распону од савремених до уметника који више нису међу живима.

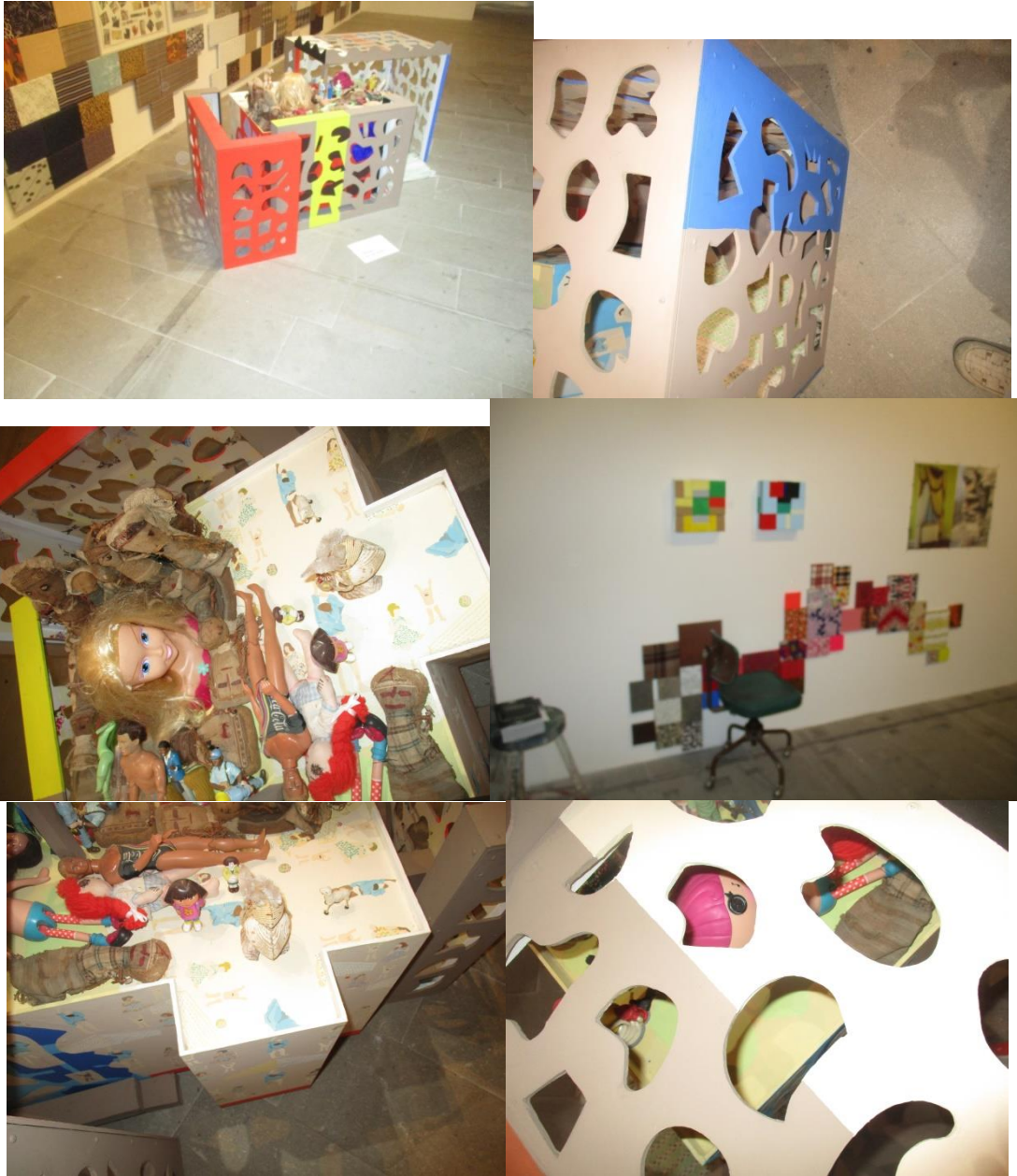
Радови сликарке, скулпторке и визуелне уметнице Ненси Шејвер изложени су у простору који је некад била оружарница. Просторне инсталације су распоређене на поду, зидовима где се уметница послужила разноврсним материјалима, предметима и средствима у тродимензионалној варијанти. Подне и зидне креације су распоређене на неколико квадратних метара у слободном простору где је видљива организациона структура предмета и реквизита. Поред играчака које су уклопљене у унутрашњи простор кутије, које су као постаменти, ауторка је створила слободне облике игре. Слично параванима, иза којих су у хоризонталном и вертикалном низу изрезани отвори, називу се играчке, лутке и други предмети из дечјег света. На поду се налазе кутије од шпера и лесонита и оне су алузија на скривени свет детињства, а на појединим местима су разбацане играчке што је карактеристично за хаотично стање дечјег простора игре. Атмосфера је позитивна, зидне креације су од меког текстила, у простору су постављене дечје столице на точковима и организација подразумева да се публика креће између остварења. Са овим просторним решењима сам се идентификовао јер сам нашао сличности са својим инсталацијама које су биле изложене у простору галерије Факултета ликовних уметности.



Ненси Шејвер, „Санке“

Радови ове уметнице су разноврсне и асоцијативне креације састављене од текстилног материјала, од различитих облика који својим распоредом позивају публику на мисао о детињству и разноврсним активностима. Снажне су алузија на свет игре, слободног дружења, радости, а металне и савијене шипке на санкама су асоцијација на време зимских игара и радости. Скројено и шарено платно на инсталацијама је интензивних и

топлих боја и овај материјал јесте подсећање на ћепенце и топлину што су обично показале брижне мајке чије смо поступке сматрали мање важним у односу на изазове зимских радости.



Ненси Шејвер, инсталације са 57. Бијенала у Венецији, фотографије П. Г.

2.5 Закључак

У овом делу сам желео да дам кратак приказ како су уметници третирали мотив игре у саставу ликовног дела и како је временом играчка постала елемент, средство и подстицајна форма. Овде сам изнео став да су детињство, жеља за игром и играчкама компатибилне целине и инхерентне стваралачким потребама. Мисао о игри је увек присутна у дечјој свести што се први пут потврдило у европској традицији, тачније у делу фламанског уметника шеснаестог века коме је игра послужила као алегорија о људским страстима и греху. Наратив везан за игре био је полазиште о прихватљивим и неприхватљивим моделима који су и данас актуелна тема. Тема игре је обрађена на две уљане варијанте шпанског сликара романтизма почетком деветнаестог века у којима је описао игру као метафору личног стања и колективне патње тадашњег друштва које су раздирале друштвене и ратне несреће. Игре су имале високо место у аристократским круговима када су добиле љубавно и еротско значење у природном амбијенту што је представљало парадигму тог времена. На прелазу из деветнаестог у двадесети век, уметници набиси Едуар Вијар и Пјер Бонар су у оквиру жанр сцене приказали модалитете дечје игре откривајући спектар светлијих боја што се може довести у везу са детињством. Импресионисти су на својим делима описали свет девојчица и дечака тако што су изражавали своја тренутна стања и отворен однос према природи и светлости. У третману форме, изражајним средствима осећа се потреба да се стварност опише на другачији начин од устаљених и ригидних форми академских начела која су суверено владала на званичној сцени. Игре и играчке су почетком двадесетог века постале новина и део ликовне композиције чиме се потврдила мисао о универзалним вредностима детињства и игре у новом веку. Уметници су током прошлог века играчку спонтано и слободно укључили у састав уметничког дела показујући вредности и слободне форме дечјег мишљења. Играчка је постала средство, израз и део уметничког прегнућа што се манифестовало различитим сликарским средствима. Чаробни дечји свет представља полазиште и ликовна стварност је добила нове димензије што се наставило у овом веку избором савремених средстава и алатки. Данашња играчка је добила свој еквивалент у компјутерским игрицама на мобилним и другим уређајима чиме су игре доступне корисницима у сваком тренутку

3. Однос према игри, играчкама и стварању у оквиру докторског уметничког пројекта

У докторском уметничком пројекту желео сам да тематизујем питање односа према игри и играчкама које су временом постале предмет уметничког истраживања. Могло би се устврдити да су животни токови и однос према догађајима из прошлости одредили стваралачке импулсе и да је временом свет игре и играчака добио на вредности. Обично одрасли постављају разлике и дефинишу садржаје према утврђеним мерилима, док је за децу карактеристичан синкретизам у коме не постоје оштре поделе и класификације. У садашњим околностима су видљиви осмишљени, интерактивни облици сарадње на чему се инсистира у раду са предшколском и школском децом. Колико су играчке у постмодерно време изгубиле изворно значење видљиво је код миленијумске генерације која, најчешће, практикује измењене облике дружења и игре. У играма се, наводно, много тога подразумева, а заправо се налазе нејасноће и скривене поруке, и неопходна су додатна образложења. Евидентно је да су игре настале као одговор антагонистичких група како би свој положај претвориле у супериорну позицију у односу на супростављену страну. Првенствено се мисли на антрополошку, етнолошку, друштвену и психолошку димензију жене и мушкарца у ритуалним играма која је присутна у свим традицијама, што је одлика нашег културног идентитета.

Однос према игри градио сам на основу реалних потреба и неостварених жеља, у одговору на недоумице и нејасне позиције. Захваљујући комплексном односу игре и стварања, могао сам да практикујем облике дружења, када сам, интуитивно, осмишљавао отворен и слободан приступ. Некадашњи дечји свет је одражавао стање у друштву кога су обележиле друштвене, економске и културне новине у другој половини прошлог века, што се одразило на васпитно-образовне процесе. Појавом нових медија игре су мењале своје значење и структуру, а телевизија, као глобални феномен, одиграла је кључну улогу на тржишту играчака. Јунаци са екрана постали су део стварности, од штампаних медија, стрипа, до пластичних производа, и тржиште играчака је било показатељ промена на плану културе и забаве. Гумене и пластичне играчке су постале реалност што је генерација рођена после другог рата прихватила јер: „...телевизија је очевидно допринела порасту значаја играчке у модерном друштву и створила присилно тржиште производа за које они јамче. У модерном свету игра је више но икад до сад почела да значи **играње стварима**. Током историје игра је

превасходно била **играње с другима** пре но играње стварима. Тако се, историјски, пажња премештала с друштвеног суиграча на потрошача усамљеничке игре. (исто, 181.) У овој тези се налази потенцијал другачијих модела и облика мишљења. Како је смисао игре *удаљавање од оригинала на који се односи*, игра се може јавити као састави део самосталног или интерактивног деловања, што се потврдило у уметности перформанса.

Колико је игра значајна у животу и стваралаштву видљиво је у осмишљеним акцијама америчког уметника Роберта Раушенберга који је у свом перформансу „Пеликан“ из 1963. године синтетизовао мисао о игри на јединствен начин. У затвореном простору једна девојка и две мушке фигуре изражавају лепоту покрета и њихова ритмично кретање делују фасцинантно. Мушке фигуре су на ролшуама и са једрима на леђима изражавају сензибилну страну јачег пола. Њихов заштитнички и нежан став у односу на девојку има сличности са игром плесних парова на леду.

Иако немачки уметник Јозеф Бојс није доживео велику рецепцију током каријере, његово особено стваралаштво обележило је концептуалну уметност друге половине прошлог века. Бојс се бавио многим питањима од филозофије, социологије, антропологије до приордних наука а тематизовао је питање магије и ритуала у уметности. Познате су његове магијске, ритуалне и шаманске праксе са животињама током боравка у Сједињеним Државама. Пројекат под називом „Ја волим Америку и Америка воли мене“ („I LIKE AMERICA AND AMERICA LIKES ME“) где је проблематизовао питање односа према животињи, у овом случају према којоту, са којим Бојс покушава да успостави комуникацију, јесте оригиналан приступ у уметничкој пракси. Ово је пример зближавања кроз игровне акције на природан и спонтан начин, што недостаје човеку данашњице, а некад су га практиковали староседеоци. Бојсов перформанс се састоји из више делова где је уметник у улози шамана који покушава да се идентификује и зближи са новонасталом ситуацијом, алудирајући на погубну мисију колонизатора на домицилно становништво. Сасвим другачији приступ стваралачким облицима игре демонстрирали су уметници перформанса и акције: Марина Абрамовић, на пример, са тадашњим својим партнером Улајем у наступу „The Other: Rest Energy“ из 1980. године учествује у игри са напетим луком и стрелом. Интеракција два партнера подразумева осмишљено деловање, а граница између жене као потенцијалне жртве, која левом руком држи средину лука, и партнера док затеже стрелу уперену у њене груди, изузетно је танка. Игра је присутна у

свести уметника као озбиљна и потенцијално, у овом случају, смртоносна делатност, чиме се потврђује теза о игри као искононском облику општења између жене и мушкарца.

Постоје другачији модуси игре у којима се постижу занимљиви и динамични облици општења. Захваљујући савременој технологији преко видео сензора бележе се покрети учесника, при чему појединац активно креира екранску слику. Уметница Катрин Ланглад осмислила је перформанс где се дигитална слика покреће у разним правцима што подсећа на децју потребу да се игра одвија у пожељном смеру.



Катрин Лангалд „Viens danser de Catherine Langlade“

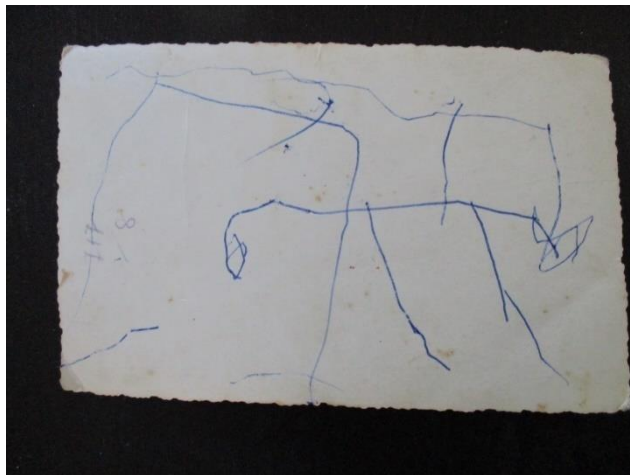
Када се анализира смисао и структура игре, јасно је да су савремени медији одиграли кључну улогу на формирање јавног мњења и става о важним питањима. У савременом окружењу под утицајем дигиталне технологије, игре се креирају у широком распону и одражавају плурализам различитих мишљења и утицаја. Некада су играчке означавале адекватно средство контроле и надзора деце што је, можда, имало позитивне конотације. Поред индустријских играчака које су деловале као примамљиви производи, стварали смо осмишљене форме од природног и амбалажног материјала

током заједничких активности. Обично смо правили моделе капа, авиончића и бродића од белог папира, змајеве од трске и натрона, дрвене пушке, оружје играчке и друга занимљива средства. Пошто сам волео да осмишљавам варијанте игре и да правим своје моделе, првобитна мисао је била ревидирана и често нереализована јер је остала на плану замисли. Стварни догађаји и дечја мисао су у колизији, ова чињеница може да буде важно сазнање у чему се огледа нејасан пут реализације и верификације.

Дечје игре одражавају облике активности током дружења и изражавају потребу за кретањем. Моје игре из детињства су имале утемељење у стварном животу и практично су одражавале лични став. Како смо често путовали у село, имао сам потребу да посматрам возача чије сам покрете, доцније, понављао у вештим интерпретацијама. Другом приликом опонашао сам рад занатлије, јер сам повремено са оцем одлазио у занатске радње где сам открио свет произвођача. Мајстори молери, водоинсталатери, столари, електричари и друге професије деловали су инспиративно, у неким другим ситуацијама сам знао да имитирам аутомеханичара, возача камиона када су се укрштале стварне и замишљене ситуације. Осмишљене и спонтане активности су представљале одговор на унутрашњу мотивацију у којима сам желео да се приближим свету одраслих. Овај облик симболичког понашања има своје утемељење у потреби за афирмативним када сам прихватио екстерне обрасце понашања. У таквим околностима открио сам дуг пут од идеје до реализације и свест о замишљеном је подразумевала облике идеализације и покушај да се реализује конкретна мисао. „Креативна средина се одликује тиме што је фокус на унутрашњој мотивацији и циљевима, охрабрује покушаје и погрешке, па и промашаје али не подржава пасивно учење, спољашње поткрепљење и такмичарство.“ (Шкорц, 72.) Игра је стварност за себе у којој сам откривао сопствене могућности и ово сазнање је деловало позитивно на лични развој. У обичним животним ситуацијама сам градио интимни свет у чему сам налазио повезаност са стварним личностима и актуелним догађајима. У тим активностима сам тежио за разноврсним решењима када се отварао простор за слободне облике изражавања.

Током одрастања, средства јавног информисања и медији делују привлачно на дечју свест, али традиционални модели учења, религиозна доктрина као невидљиви симболи „... који имају заједничке карактеристике кроз времена и просторе.“ (исто, 150.) формирају однос према стварности. Симболичка функција у дечјим играма је суштинско питање где се откривају широка значења од биолошких и социјалних

карактеристика до граматичких, о чему је писала Мирјана Дуран наводећи да: „ За семиотичке системе карактеристично је постојање граматике, вишеслојна организација јединица система. Можемо ли говорити о граматици симболичке игре?“ (Дуран, 25.) Ова питања је проблематизовао професор Иван Ивић у делу „Џовек као animal symbolicum“ и његова је намера да се о игри промишља на другачији начин од уобичајеног, што је вредно сазнање у разумевању симбола игре. „Ако се ослободимо оних начина гледања на систем и граматику који су изграђени при опису језика можемо видети да иконички системи постоје као системи.“ (Ивић, 266.)



Моји први цртежи, полеђина фотографије, крај шездесетих

Традиционалне и савремене игре деловале су подстицајно током мог одрастања и поласком у школу игра је губила првобитне обресе, при чему је симболизација

надилазила значење дечје игре. У таквим околностима осетио сам потребу за осмишљавањем заједничких активности забавног и такмичарског карактера, што игру дефинише као узвишену у ширем, друштвеном контексту.

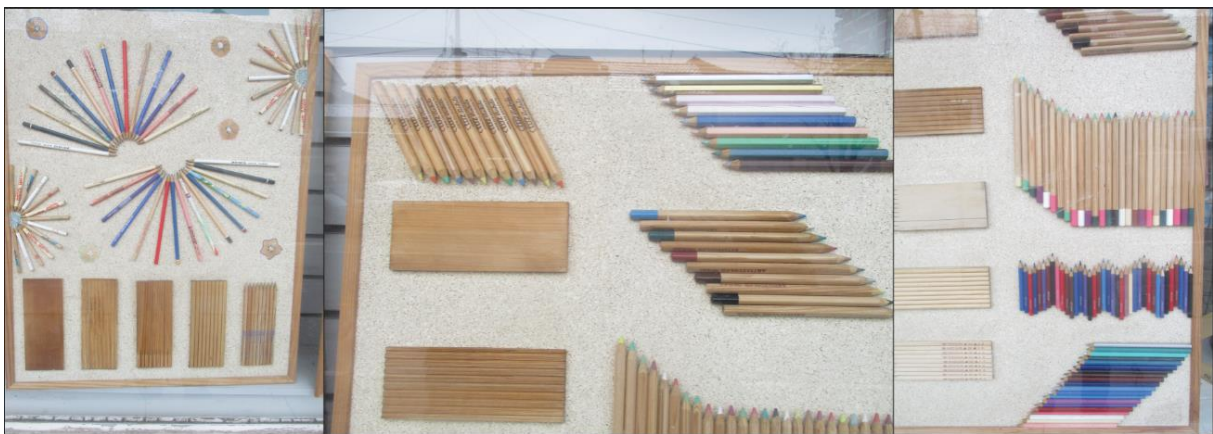
Родитељи су различито посматрали моју потребу за играма и стварањем. Мајка је као емотивна особа имала разумевање за моје потребе, док је отац сматрао да су дечје и активности одраслих одвојене целине. Он је био бравар – мајстор и његова упорност као и занатске вештине су означавале антипод мајчином ставу. Ова спознаја о два различита приступа деловала је позитивно што сам тумачио на искрен, дечји начин. Ручни алат је обележио период мог одрастања, првенствено сам осетио потребу за употребом чекића, клешта и тестере, којом сам волео да манипулишем стварајући лични доживљај. Ручна бор машина, бургије, начин обраде даске, шrafoви, ексери и друга средства за обраду су деловала привлачно, првенствено што сам у делатностима одраслих открио вредност ових средстава. Патријархални модел подразумева поделу на две групације што сам сматрао ирелевантним и активности везане за женски принцип као што су вез, хеклање, штрикање, израда гоблена имале су карактеристике женског рукописа. Отворен однос према породичним и универзалним вредностима градио сам у свим ситуацијама што је одредило мој став према стварању.



Ручна бор машина, шездесете године прошлог века

Одрастање и учење данашњих генерација везује се за електронске и штампане медије, или општила, како их назива Маршал Маклуан у најширем смислу речи. „По његовој концепцији, општила би била сва технолошка средства која би се могла схватити као

продужења, замене или допуне човекових органа и способности: машине, алати, све врсте апарата, али и грађевине, одећа, новац, па чак и игра.“ (Кораћ, 14.) Сам појам повезивања и сарадње се преноси на медије који су резултат стварања, производње што се може повезати са обичним животним ситуацијама. Популарни часописи, стрип, анимирани и други филмски жанр, забавни и комерцијални садржаји деловали су подстицајно када смо осмишљавали своје облике игре у чему је било велике идеализације. У таквим садржајима је било пропагирања дисперзивних и нејасних вредности које смо прихватили без критичког става. У играма сам комбиновао стварне догађаје и визуелне форме из света филма у којима сам себе замишљао у идеалној позицији што је означавало прокламовање идеала потрошње и забаве. Поред комбинованих садржаја из стварног и света филма, лична сећања су рефлексија модела игре када сам показао интересовање за свет спорта, музике, разоноде, забаве и других субкултурних садржаја. Овакав однос има своје оправдање у интерној комуникацији у идејном смислу када се стварност формира према дејим мерилима. Тај свет су формирали нижеразредни наративи које сам могао да разумем на адекватан начин у поређењу на комплексно и слојевито градиво елитне културе.



Школски аранжман из књижаре, септембар 2017. године

Крај лета и почетак јесени обележиле су припреме за школску годину и обично смо сестра и ја осмишљавали облике игре у новим околностима. Једна од омиљених активности коју смо волели да практикујемо пред почетак школског циклуса везује се за набавку школског материјала у књижари. Куповином уџбеника, свезака, ђачког

прибора и других потрештина сестра и ја смо осмишљено градили однос према обавезама у чему смо налазили игровне елементе. Слободна форма осмишљеног израза са рафова и излога радње се преносила у обичне животне ситуације, и описао бих једну када сам осмишљавао игру оловкама из комплета. Пре цртања сам обичавао да симулирам разговоре и стварам слободне облике драматизације што је подразумевало померање и резање оловака, брисање папира, слагање и груписање предмета, савијање папира и слободно ређање артикала. Како сам волео да мењам фабрички распоред у гарнитурџи, оловке сам распоређивао према својој жељи, а стварна намера је, заправо, нарушавање устаљеног реда како би се створила нова структура.

Како су моји доживљаји интензивни, према писаљкама и школском прибору сам градио сличан однос као према играчкама, што су, вероватно, и друга деца осмишљавала у слободним тренуцима. Стварао сам поделе на две супростављене групације, оловке су добиле антропоморфна својства да би, временом, открио колизију између означеног и означавајућег. Синтакса се мењала, а како сам оловке доживљавао као умањена бића, јавила се нејасноћа у визуелном смислу. Дечје мишљење подразумева одрасле као виша бића у односу на децу, а како нисам имао одговарјући одговор, своју пажњу сам усмеравао на питање личног и непосредног израза. Понекад сам осмишљавао игровне активности, једна је подразумевала кружне покрете свежњем писаљки као типичан начин дечјег вишебојног шарања. Ток оваквих активности био је важнији од резултата када сам трагао за кохерентним облицима између игровних и ликовних активности.

У слободној игри могао сам да откријем сличности и разлике између ликовно-техничких и изражајних средстава. Када сам цртао воштаним оловкама на папиру, масно средство сам повезао са мирисом воска и тамјана чиме се интензивирала веза са народним обичајима који су се практиковали у родитељском дому. Супротност воштаним бојама су фломастери који су привлачили моју пажњу због паковања и шарене пластике. Пошто сам имао потребу да сваку новину повежем са игром, осмишљавао сам комбинације са поливинилом слажући их у хоризонтални низ. Шаролика комбинаторика боја и затварача деловала је привлачно на игровну представу где сам слободно растављао и састављао пластичне делове. Ова апартна игра пластичним оловкама означила је потребу за невидљивим и нејасним односима што је иманентно дечјем начину мишљења. „Према А. Н. Леонтјеву, суштина је у томе што дете све више проширује границе `предметног света` који сазнаје. У тај свет не улазе више само предмети из најближе околине детета, они са којима дете може да рукује и

само рукује, већ и предмети из радњи одраслих са којима оно још није у стању истински да рукује, који су му засад физички недоступни.“ (Ељкоњин, 280.) Ова позиција и свест о озбиљним средствима који су одређени само за одрасле деловало је изазовно када сам стварао мисао о личном ангажовању што се пренело на поље игровних активности. Распон од стварног преко замишљеног и могуће реализације одражава потенцијално стање што је утицало на креативне активности.

У нашој култури играчка се конотира на различите начине, од мање вредног предмета до едукативног средства које доприноси развоју дечјих способности и умећа. Играчке доприносе развоју позитивне стране личности и временом су створени нови облици забаве, што је видљиво у овом веку. „Али у овом веку, (XX веку) напоредо са наглашавањем психолога да сви објекти имају `информациони` потенцијал, и са све делотворнијим историјским настојањима произвођача играчака да избришу разлику између поуке и забаве, та разлика се почела мутити... Међутим, многи родитељи обазриво настоје да очувају јасну разлику између играчака које сматрају обичним тричаријама и оних за које верују да служе дететовим постигнућима.“ (Сатон – Смит, 139.)

Поред прогресивног значења играчка може да представља регресивно средство у условима када се дете лако везује за омиљени предмет. Дидактичка, игровна и друга средства могу да допринесу емоционалном, социјалном, интелектуалном, перцептивном и моторном развоју. Стварност дете упознаје на субјективан начин и оно опажа појаве и феномене у реалним и замишљеним релацијама. Процес опажања и прихватања стварности субјективан је чин, а видљиви су различити облици изражавања. Дете полазиште проналази у непосредном доживљају, а поједине играчке попут меке или плишане, за које се деца лако везују због пријатног доживљаја су стварни изазов. Плишане играчке се продају на тржишту и деца се везују у страху од непознатог, ова играчка је замена за меки и топли додир блиске особе. Постоје различите форме везивања што се може открити у свету одраслих, а типичан пример јесте празник Дан заљубљених који означава нову парадигму празновања. Евидентно је да су доминантни облици када се љубав комерцијализује и посматра у другачијим оквирима.

Стварне и замишљене позиције могао сам боље да разумем захваљујући разноврсним видовима игре која је произилазила из намерне или случајне делатности. Обично сам се

играо пластичним и раритетним играчкама које сам градио од комада дрвета, док према крпеним и плишаним нисам изражавао наклоност. Моја сестра се играла пластичним луткама и волела је да облачи различиту гардеробу, што је привлачило пажњу деце и одраслих, а интересантна је позиција мајке која је штрикала и шила гардеробу за сестрине лутке. Мајка је имала дискретан став и разумевање за дечје потребе, а практиковала је да од вишка материјала створи умањену креацију које су, понекад, биле реплике увећаних варијанти. Ове активности су деловале подстицајно на дечје игре због ангажовања одрасле особе. Њено суптилно ангажовање и подршка обележили су време одрастања, што је имало утицај на однос према супротном полу и стварном животу.

3.1 Реализација поставке докторског уметничког пројекта

Након поставке радова у галерији ФЛУ која је одржана од 14. до 21. јула 2017. године наметнула се другачија визура, а самим тим и ново ишчитавање читавог циклуса, што је условљено визуелно-просторном компонентом. У галеријском простору открио сам низ занимљивих детаља - од непосредног контакта са публиком до реализације када су дошли до изражаја претходни увиди, што је одредило другачије тумачење радова. Ово се првенствено односи на време постдипломских студија, факултативног похађања графике и петогодишњег студирања на Факултету ликовних уметности и период двогодишњих студија историје уметности на Филозофском факултету у Београду. Након завршене средње школе, пре почетка студирања другачија сазнања су обележила животне прилике, јер сам се први пут одвојио од своје породице. Инсталација под називом „Скакаоница“ настала је од два стара предмета, чивилука који је подсећање на време младости и невидљиве везе око којих се стварају микро наративи. Осмишљена фигурална јединица везана је за одвајање од породице када сам се средином осмидесетих година нашао на одсујењу војног рока. Одвајање од познатог и сналажење у непознатом окружењу тематизовано је питање у овом раду, где сам желео да укажем на обичне догађаје, али и на могући скок у непознато (фигура скакача). Символично, у животу и стварању налазим изазове и полазиште за неспутано деловање које сам изразио преко фигуре скакача и могућности померања напред – назад. Игра је присутна на два нивоа, личном креативном, што сам осмислио у стварном простору и

на симболичком плану – игра је скок у непознато са крајње неизвесним исходом. Публика је била у могућности да слободно помера фигуру на зидној инсталацији која је на белој позадини зида представљала алузију на бескрајни снежни простор. Рад је реминисценција на догађаје из војничких дана и на дрвену скакаоницу у Јесеницама када сам открио снагу непосредног доживљаја у поређењу на екранску слику која ствара другачију представу о снежном спорту.



Инсталација „Скакаоница“

Током стварања градим интензиван однос према прошлости и доживљајима из детињства као облика интроспективне конструкције. Ова рекапитулација кроз унутрашњу форму разговора јесте осмишљавање слободних форми, а како сам се повремено сентиментално враћао у прошлост, своје полазиште сам откривао и претворио у место креативног сусретања прошлог и садашњег, конкретног и неидентификованог у адекватном простору. Мисао о игри у породичној кући обележено је предметима и подсећањем на друга места где сам открио лепоту похабаних и одбачених предмета. Одлазак на бувљу пијацу, подрумски и тавански

простор и друга места где сам налазио рустичне предмете, јесте пут трагања и могуће спознаје како би се иницирала креација.

Поједине радове сам посветио особама које су обележиле време мог одрастања. Дobar пример јесте инсталација „Инклузивна игра“ која се састоји из више делова, а импровизирана форма рампе алудира на стазу за особе са посебним потребама. Ова инсталација је у вези са дечаком из комшилука који је имао церебралну парализу и наше дружење је обележило период другачијег сазнавања и одрастања. У простор инсталације поставио сам различите играчке, дрвене елементе на делове попут кривудавог пута који се у једном свом делу прекида, што је асоцијација на животни пут рано преминулог дечака. Поједина умањена дрвена превозна средства офарбао сам жутом бојом због конкретизације и кохерентног ликовног решења. Друге предмете сам поставио у простор између летви на блинд раму, указујући на везу игре и класичних ликовних средстава. Инсталација је у облику трапеза и зракасто се шири на поду и тродимензионалном простору што сам постигао помоћу синтетичког канапа жуте боје који се примењује у грађевинарству. Поред хоризонталног простора троугаони вертикални део сам саставио од дрвених летви у кантном положају што није део стандардне поставке. Моја потреба за стваралачком игром изражена је у ликовним настојањима када покушавам да реализујем своју замисао различитим средствима и необичним комбинацијама. На просторној инсталацији доминирају жути колористички детаљи док сам неколико експоната саставио од дрвета, металних делова и пластичних маса организујући покретне комбинације. Поред импровизованих играчака поставио сам таблу за мицу у црно-жутој варијанти, пластичну слагалицу и чигру са жутим туфнама. Ове играчке су попут чулних симбола позивале на игру и својим изгледом су супротност другој страни где се налази стерилни тржни комплекс у „Рајићевој“. Контраст старог и новог, прошлог и тренутно актуелног, могао је да осети пажљиви посматрач реконструишући поједине игре из прошлих времена. На овај начин желео сам да истакнем вредност заборављених и прошлих наратива који су обележили време одрастања чему се повремено вратимо у тренуцима одмора и самоће. Инсталација „Инклузивна игра“ одражава лични став о идеализацији која је реализована у конкретном простору за кога сам емотивно везан.



Инсталација „Инклузивна игра“

Старе предмете, комаде дрвета, делове играчака и похабане играчке слободно распоређујем на чврстој подлози састављајући ликовне елементе што је у кореспонденцији са светом детињства. Мала боксерска рукавица коју сам набавио на бувљаку налази се у истој равни као и сликарска средства и она је полазиште за стваралачку делатност на инсталацији под називом „Румени удар“. Овај реквизит сам повезао помоћу конца и публика је била у могућности да се игра ударајући овај умањени предмет. Моји радови су веза између света игре, забаве и разоноде са стваралачким поривом и инсталација тематизује време када сам у касним вечерњим сатима пратио преносе боксерског спектакла. Догађаји у рингу су деловали привлачно, боксери голи до појаса са огромним рукавицама и у шорцу, судија са лептир машином, ужадима која су оставила снажан утисак током борбе имала су своје место у преносу, што је обележило блискост са мушким ставом. Појава девојке на почетку рунде деловало је подстицајно у поређењу на сурове борбе јер сам се идентификовао са слабијим такмичарем. Дечја веза са одраслима је проблематизована док је питање односа са овим спортом који је привлачан мушкој публици, стварао је анимозитет у

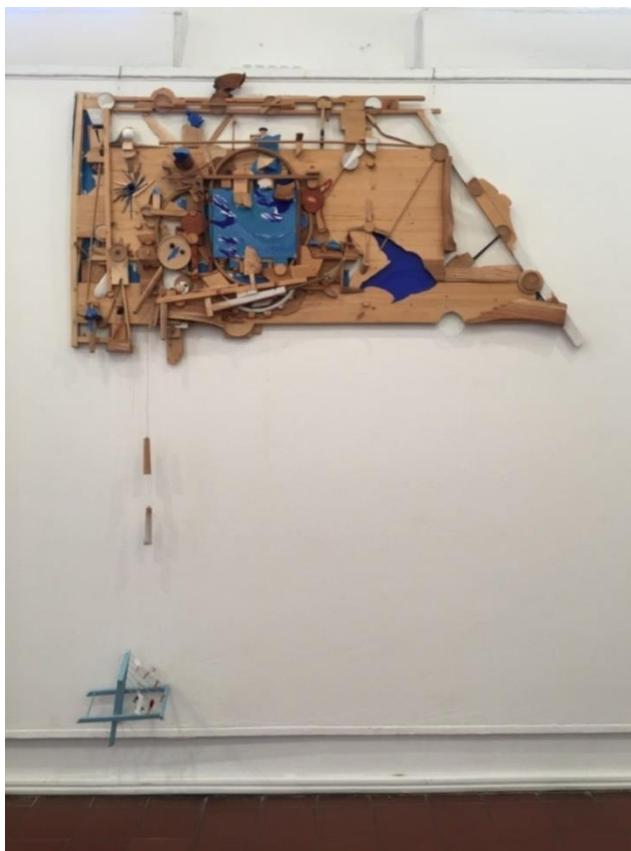
датим околностима. Моја позиција незаинтересованог посматрача поновила се на овој инсталацији када је тематизовано питање личног односа према овом спорту, доминантним црвеним тоновима које сам ускладио са парчићима природног трешњиног иверја. Лични доживљај дрвета и синтетичке црвене рукавице јесте асоцијација на везу доживљеног и опаженог што означава потребу да се изразим на адекватан начин. Апологија о ликовности, занимљивим облицима које сам налазио и сакупљао да бих поједине детаље инкорпорирао у просор дела, одређује лични став према стваралаштву. На инсталацијама сам се определио за доминантну колористичку варијанту чиме сам се руководио током рада откривши другачије модалитете и вредности ликовног израза.



Инсталација „Румени удар“

Играчка сушило на инсталацији „Игра у плавом“ јесте подсећање на минијатурни свет игре и припреме за живот који се посматра као обавеза. Овај детаљ сам поставио изван оквира како би публика могла да манипулише умањеним предметом на коме се налазе ситне штипаљке на канапу. Читав склоп делује привлачно, ова инсталација не односи

се на родну поделу већ је упућена публици која је слободно померала овај мобилни предмет. Основу ове инсталације чини комад даске који сам купио као рециклирани материјал у немачкој фирми „Баухаус“. Одлазак у инострану радњу или занимљиво место обично доживљавам као радост попут одласка на ново место у детињству када сам открио новитете који су обележили једно време. Ова инсталације је изузетан пример комбиновања сликарског и несликарског материјала: чврста подлога је послужила као основа на коју сам лепио различите дрвене, пластичне елементе и траке белог сликарског платна. На тај начин сам отворио простор креативног деловања уклапајући природне и вештачке елементе, организујући кохерентну целину плавих нијанси у осмишљену структуру.



Инсталација „Игра у плавом“

Дрвена лутка-каријатида у оквиру инсталације „Бордо игра“ јесте минимизирана вештачка творевина у доњем делу коју сам покушао да повежем са различитим дрвеним елементе у вертикалну композицију. Поред дрвене конструкције око које сам

развио облике игре, а односи се на ланено платно нашпановано под необичним нагибом, желео сам да се изразим ван стандардних оквира на сликарској равни. Сликарски поступци су присутни од лазурних наноса до густе сликарске фактуре. Испред ове инсталације поставио сам у слободном аранжману руже тамно-црвене боје где је успостављена веза између природне и еманциповане ликовне форме. Оваква интервенција у галеријском простору је показатељ како је стварање континуиран процес који може да се осмишљава у галеријском амбијенту. Поједине играчке сам осмишљено поставио у оквиру инсталације, стварајући скривену интерактивну структуру где је играчка биљбоке бордо, црвене и беле боје позивала публику на померање мале кугле. Играчке, руже, сликарско платно на дрвеној констуркцији, кора дивље трешње, сува грана, елементи шпера и дрвене алке, степенасто залепљене летве у оквиру конструкције су мотиви у којима налазим облике радости и задовољства, што је резултат преиспитивања и трагања за иновативним модалитетима.



„Бордо игра“ – инсталација

Различити су подстицаји у игровним активностима што има сличности са замишљеним и нереализованим делатностима где постоји: „ ... могућност да се поредак успостави и наруши, тако да је у рутину уграђена и нека врста нестабилности. У свим тим раним

играма постоји кретање од поретка ка распаду поретка и наново ка поретку.“ (Сатон-Смит, 170.) Аутор ову одлику игре назива „климаксом“, а дијалектика између играча чини структуру игре. Лични став и однос према игри и стваралаштву осмислио сам у релацијама конструкције – деконструкције и иновативних модалитета осмишљене игре. У визуелном и идејном смислу релација конструкција – деконструкција означава облик спознаје, а обрнут редослед јесте виши ниво, што има сличност са дечјим начином мишљења.

Како је успостављена хармонија између радова и околног простора, на улазу у галеријски простор, тачније у излогу и на поду сам поставио неколико играчака и једну инсталацију на средини простора, како би публика са стране имала јасну представу о поставци. Форма визуелног позива јесте подсећање на време детињства када су се деца окупљала на улици, испред дворишта, зграда, у парку, на игралишту... Пластичну играчку из деведесетих повезао сам са старим грамофоном из седамдесетих година прошлог века и изложене експонате посматрао у широком распону, од предмета који су имали сврху, до беспотребних и одбачених ствари, да би временом добили своје место у оквиру ликовне композиције. Играчка је важно игровно средство и њена мисија је, поред игре и забаве, адекватна припрема за будући живот. Поред играчке – инсталације под благим нагибом поставио сам минијатурни штафелај – играчку са платном на малом блинд раму, где сам намеравао да укажем на сопствени ликовни пут, од играчке до реквизита који означавају модалитете игре и ликовног деловања. У својим активностима, алат, оруђа и средства за рад сам доживљавао као материјале са којима сам могао да се играм и стварам разноврсне комбинације.

Полазиште за моје ликовно деловање је у непосредном сусретању са светом детињства и радости. У том смислу је свет игре посебан, а: „Структуралне особитости дјечје игре још нису довољно изучене, многи хипотетички конструкти још нису довољно провјерени. Поред измјене семиотичких средстава која се користе при репрезентовању у игри, и измјене начина њихова повезивања, интересантно је изучити и систем комуницирања међу дјецом – јер се поједина семиотичка средства користе осим у сврху репрезентације и у сврху комуникације (стварне и кобојаги комуникације).“ (Дуран, 45.) У раду на просторним сликама питање кобајаги и стварног значења било је присутно током реализације на изложби када су се деца и посетиоци нашли у прилици да се слободно играју замишљајући да се налазе у одређеним улогама. У разговору са посетиоцима могао сам да откријем рецепцију радова, а како сам током трајања

изложбе био присутан, приметио сам да публика има потребу да схвати смисао ликовног представљања. Током изложбе је публика партиципирала на отворен начин, посебно су деца била активна, чиме се потврдила претпоставка да су радови у простору деловали подстицајно на посматраче.

Наредни ликовни рад на зиду везује се на подну инсталацију и евидентна је сличност у идејном, изражајном и колористичком погледу. Између ове две инсталације успостављена је кореспонденција и могући трансфер из децјег у свет одрасле особе. Вишеслојне су аналогije у вези са овом инсталацијом - лепио сам дрвене штипаљке, комаде дрвета, обрађене и полуобрађене летве, парчад нагорелог дрвета, дрвене елементе, слагао сам интуитивно у складу са ликовим законитостима. У саставу ове конструкције налази се сликарско платно поред кога сам постављао сувишна средства градећи осмишљену структуру од чврстих елемената. Прикупљени материјал налазио сам на разним местима о чему сам мислио у свакодневним активностима. Пронађене комаде сам осмишљено уградио у простор слике, организовао, померао као облик децје игре, да би у коначној верзији лепио елементе за чврсту подлогу. Постоје мање видљиви појмови чија је улога значајна, попут празне тубе црне боје која је супротност белом платну, чиме сам желео да укажем на почетак стварања. У духу игре и слободне комбинаторике моје стваралаштво је иницирано позитивним приступом чиме се отварају нови стваралачки хоризонти. Током рада на ликовном пољу откривају се иновативне могућности као што је случај са овом инсталацијом где су бела пластична мрежа, флуоросцентна играчка коју сам поставио на чврсту дрвену подлогу показатељи колико тривијални предмети играју значајну улогу у процесу стварања. Поједине дрвене делове на инсталацији „Природна игра“ премазао сам сликарском препаратуром, припремајући основу за акрилну боју у чему сам открио симболичку повезаност. Између стваралачких прегнућа и разговора са публиком налазим сличност, тачније у функцији, значењу, начину игре, приступу поједним деловима на инсталацији откривам путеве осмишљеног деловања.

Како сам се слободно понашао у процесу стварања тако су деца спонтано прилазила реквизитима у оквиру инсталације у чему сам открио смисао интерактивних садржаја. Одрасли посетиоци су учествовали у игри, за њих је овај облик сарадње подсећање на игре из детињства, што се у разговору потврдило. У оквиру других просторних инсталација публика је била у могућности да покреће и помера одређене елементе који су чинили део зидних и подних замисли.



„Природна игра“ - инсталација

Играње и слободне активности нису само видљиве манифестације, склони смо да ове феномене тумачимо на површан и погрешан начин. Одрасли су склони конкретизацији и реализацији, док се у дечјем свету подразумева идеализација, која може да буде примарна: „Радња постаје све више мишљена а све мање одрађена.“ (Дуран, 69.) Пошто сам склон идеализацији стварао сам замишљене ситуације, што је типично за дивергентне облике, док је мисао о реализацији, конкретизација идеје у одређеном просторном концепту. Изложени радови су део процеса који има корене у претходном периоду када сам градио просторне релације од разнородних материјала и обојених средстава. Осмишљене инсталације су настале додавањем елемената који су постали конструкти у игри бојом, линијама, облицима, текстуром, затим предметима и старим објектима када сам градио низ асоцијација што има везе са догађајима из прошлости. Често се на мојим радовима крије потреба симболичке игре у којима откривам појмове *имагинарне игре, игре фикције, илузорне игре* (Митровић, 250) и потребу да се приближим дечјем свету што је обрнут поступак од дечјег, када се јавља жеља да дете делује као одрасла особа. Употребом разних симбола који се односе на дечји свет, или појмове што подразумева блискост са обичним дрвеним деловима, комадима који су некад били део играчке и других вештачких материјала, креирао сам инсталације према колористичким нијансама и називи „Бордо игра“, „Игра у плавом“, „Природна игра“, „Румени удар“ су резултат личног става о значају боје у свету игре, спорта и забаве.

На појединим инсталацијама сам поред сликарског приступа употребио природне материјале као што су описане руже из баште које сам слободно разбацао испред инсталације. Аналогије су присутне и у другим инсталацијама као гавраново перо црне боје у оквиру „Природне игре“. Поред природних материјала, комада дрвета и иверја, користио сам пластичне и друге материјале у саставу предмета – слике и ликовне замисли. Несликарска средстава имају своје место и равноправан третман са сликарским када у просторној равни отварам ново поље деловања, међутим, уметност и игра нису исто, јер: „ ... већи део уметности је имагинативна конструкција, која је све пре но игра. То не значи да се повремено не може играти мислима или играти уобразиљом; али, то просто не треба поистовећивати с игром само зато што се тако нешто повремено дешава.“ (Сатон-Смит, 166.) Ликовну замисао откривам на многим плановима, у оквиру сликовног поља као што се дечја одвија у обданишту, отвореном простору, игралишту, играоници и на другом месту. Заједнички именитељ јесте да се изрази лични став у медију што је суштинско питање у игри и уметности.

Радови у Галерији су место креативног сусретања публике, своју мисао сам успео да реализујем на више нивоа: деца су посматрала поједина дела трагајући за својим облицима забаве и разоноде у којима сам као водич покушао да публици укажем на слободне модалитете израза. Вишезначна и дивергентна комуникација означава да радови нису само озбиљан феномен него су упућени посетиоцима чиме се дечји и свет одраслих могу посматрати на игровни начин. Како сам у свом педагошком раду са студентима у Високој школи струковних студија за васпитаче у Шапцу осмишљавао и организовао различите облике рада са децом предшколског узраста, такав приступ се рефлектовао у докторском уметничком пројекту. У мојим радовима присутна је свест о деци, а основна замисао јесте да се дефинише мисао о игри, облицима сарадње у којима постоји свест о дечјем приступу, ликовној пракси и другим питањима. Однос према младој публици значајан је сегмент поставке „Хроно играчке“, што је резултат вишегодишњег рада у оквиру педагошке праксе у вртићу и намере да се отворе нове могућности ликовног израза. У контексту игре и стварања открио сам аналогију у релацији васпитач – дете на раном узрасту са професионалним односом, професор – студент, где су деца и студенти упућени на сарадњу у ликовној радионици, односно ликовној класи. Како сам током истраживања на пројекту имао у виду време студирања од средине осамдесетих до средине деведесетих година, затим свог педагошког ангажовања од друге половине деведесетих, стварао сам слику о могућој интеракцији

између начина мишљења деце и студената, односно одраслих. Када се има у виду иницијатива неговања односа дете – васпитач, односно студент – професор, појам континуираног ликовног стварања на индивидуалном, колективном и заједничком плану налазим смисао у сталном осмишљавању ликовних активности. Облици отвореног и равноправног дијалога могу да се остваре захваљујући сарадњи на више нивоа. Како се појам стварања, подучавања, осмишљавања активности у раду са подмлатком мења, неопходна је промена парадигме у релацијама водитеља програма и ученика односно студената као креативних субјеката. Ову врсту аналогije открио сам у свом педагошком раду када сам схватио да су оштре поделе на велике и мале, на свет озбиљних и малих идеја заправо превазиђени појмови у васпитно-образовном процесу.

„Истраживања код нас показују да се дечји цртеж као игровна активност, показао осетљив на његов доживљај друштвеног окружења. Породица, игра, другови, лични простор се појављују у измењеном, сликовном облику.“ (Шкорц, 142.) У сталном контакту са окружењем и личним доживљајима деца изражавају лични став о питањима која су примарна и занимљива током стварања. Дечји цртеж је добра основа и полазиште у графичком раду када сам трагао за иновативним методама што представља једну етапу у ликовном стварању. У дечјим цртежима видљиви су ликовни наратив и могући облици игре, што се разликује од игре предметима и луткама. Заједничка црта ликовних и слободних облика игре јесте вербализација чему су склони најмлађи, што је присутно током ликовног деловања на инсталацијама.

У овом делу поменуо бих рад на литографијама почетком постдипломских студија, када сам се свесно определио за истраживање у другој ликовној дисциплини. Овом циклусу је претходила серија скица и цртежа из природног амбијента, тачније скице са мора и села, када сам се у другачијим околностима слободно изражавао. Цртежи тушем у боји и акварелом су представљали припрему за литографије и алграфије у техници равне штампе. Овај начин размишљања о доживљајима из прошлости има утемељење у стваралачком потенцијалу и потреби да се опсервира ликовни израз у техници мултиоригинала, чиме сам се приближио слободној интерпретацији садржаја. Литографија има сличности са сликарским приступом и мој повратак на графички израз са редовних студија значао је повратак на почетак и свежину ликовног израза.

Поједини уметници су у повратку на старо открили вредности што је добра припрема за наредну етапу у стваралаштву. У конкретном случају имао сам потребу за анализом

дечјег стваралаштва да своје интересовање усмерим на прошле догађаје када сам могао да откријем везе, узроке, методе, облике рада у ширем контексту. Серија графика из тог периода су означавале повратак на ранији стадијум, а полазиште су дечји начин мишљења што сам укључио у поље свог истраживања. Своја занимања сам покушао да проширим у друге ликовне форме, истакао бих графике малог формата које су изгледале као љупке, умањене варијанте и ова намера јесте одговор на нејасну и тешку ситуацију о личном, породичном и колективном наративу. Ово питање је постало актуелно када сам покушао да се одредим према новим изазовима и неуралгичним појавама током деведесетих година. Моја импровизација и склоност према игри јесте одговор на нејасноће на личном и колективном плану када се континуирана мисао о игри и игрању, наставила током постдипломских студија применом другачије методологије изражавања.



Графика „Child World“, 1992. година

3.2 Одрастање - утицај породице и ширег окружења на формирање личне поетике

Лични став према стваралаштву градио сам одмалена захваљујући снажној подршци мајке, сестре и индиректно у, занатском смислу, од оца. Мајка је одиграла кључну улогу у васпитању деце, док је очева била корективна, да би у потоњем периоду добила

супротно значење. Истакао бих улогу старије сестре чије је место у породици за мене било пресудно јер сам као друго дете брже учио и сазнавао захваљујући сестрином односу према стварним дешавањима.

Како су рођени у селу, родитељи су заступали конзервативан став и овакав однос сам разумео у традиционалним оквирима што се одражавало на васпитање деце. Међутим њихов живот је добио нове димензије када су почели живот у граду. Отац је рођен у селу и убрзо се преселио у град, а ратне године је провео у Берлину, што је трауматично деловало на његову свест, посебно током савезничког бомбардовања немачке престонице крајем рата. У поређењу са оцем, ако се изузму године окупације и сиромаштва, мајка је имала стабилно детињство у руралној средини, али су њени страхови били везани за натприродно, што се граничило са магијским веровањем. Осећање страха обележили су моје и време одрастања старије сестре што се потврдило у дејим сновима о чему смо отворено разговарали. Стечени страхови су реалност и иманенти су колективном несвесном, нарочито су важни како би се спознала стварност јер је суочавање са сопственим страхом једно од најснажнијих осећања.

Страх и несигурност на овим просторима су везани за ратна дешавања што се транспоновало на следећу генерацију. Поред ратних наратива ритуални, народни и религиозни обичаји означавају везу са прецима чији је култ посебно изражен у нашој култури. У нашој породици мајка је водила рачуна о религиозним празницима у којима је било празноверја и магије, а такав однос се рефлектовао на васпитање и однос према деци. Период детињства је детерминисан вишеслојним односом родитеља и деце што је одредило мој став о важним питањима. Према тумачењу Бојане Шкорц велику улогу у формирању личности има породица. „Тип родитељског става према детету има утицаја на појаву креативног понашања. У породицама у којима је негован флексибилан став према деци, где им је дозвољена слобода у истраживању и радозналост понашању, деца имају систематски виши степен креативности, у поређењу са породицама конзервативног става.“ (исто, 76.) Иако је моја породица заступала традиционалне вредности, стварност се сасвим другачије посматрала где су деца имала слободу избора што је одликовало време током шесте и седме деценије двадесетог века када се тежило различитим облицима забаве и разоноде.

У нашој породици мушки принцип био повлашћен у односу на улогу и место жене, ова хијерархија је дефинисала став према мајци и сестри. Иако се о улози жене говорило

афирмативно, после рата жене су добиле иста права као и мушкарци, што је новина у културолошком смислу. Лична контекстуализација односа жене и мушкарца у одређеном погледу имала је своје оправдање када смо сестра и ја знали вешто да имитрамо родне односе са непогрешивом опсервацијом. Колико су однос према игри, игрању и играчкама значајни у одрастању, описано је у делу „Играчке и култура“ у поглављу „Примери извештача“, у којој се аутор бавио питањима њиховог утицаја на одрастање: „Студенти су се понекад присећали свог искуства у играма надметања, понекад свог бављења уметношћу и занатима, некад спортова или стратешких игара, а понекад посебно значајних играчака. Често сам читање тих биографија прекидао с осећањем да је у тим сећањима из детињства најважнији био карактер игре. С обзиром да сам та сећања тражио на курсу о игри и играма, могуће је да су одговори студената били обојени том чињеницом. Отуд ни не тврдим друго до да игре, играње, чак и играчке понекад, можда и често, могу заузимати средишње место у развоју дететове личности.“ (Сатон – Смит, 223.)

Дечји свет разоноде и забаве био је у непосредној вези са предметним светом који су чиниле новотарије, играчке, начини играња о чему се на другачији начин говорило у медијима. Девојчице су имале свој свет лутака и играчака за покућство, затим друштвених игара ластиша, школице, жмурке у којима су равноправно учествовали девојчице и дечаци, док су се дечаци, понекад, упржњавали и агресивне игре на простору улице, спортског терена, дворишта, у мрачним просторијама шупе, подрума, тавана и гаража где сам открио другачији, тајанствен свет. Утисци из периода раног детињства обележили су време када сам градио однос према радним навикама, игри, стварању, заједништву и трагању за непознатим. Дечји свет је одражавао живот одраслих који су својим ставом често дефинисали правила понашања и општења.

Како је игра нестала из поља дружења са децом, отвориле су се нове могућности деловања. Стварност сам посматрао према личним афинитетима када су путовања, књиге, свет културе и уметности дефинисали лични став који се разликовао од ужег, локалног. Како је истакла историчарка уметности Драгана Ковачић у предговору за изложбу слика и објеката која је одржана у галерији *Мостови Балкана* у Крагујевцу, 2014. године, моје „стваралаштво припада просторима који повезује свакодневно и пролазно са универзалним.“ Ова мисао синтетизује идеју да се о стваралаштву може говорити из различитих позиција: локалног и обичног грађанског, затим из ширег када се отвара безгранични унутрашњи простор духа и континуираних модела стварања.

Мој ликовни потенцијал је добио нове димензије када сам почео да купујем вредне књиге у којима сам открио универзалне и духовне квалитете. Свет медија, масовне забаве и дружења је постао маргиналан у односу на свет културе и уметности у чему сам налазио прибежиште од баналне стварности. Осмишљавајући свој свет, открио сам да су далеке и непознате територије постале право уточиште у односу на свет непосредног окружења. Свет стварних предмета јесте полазиште у чему откривам изворну мисао за непосредним сагледавањем чињеница које сам могао да бележим и преносим на цртеж.

Поред игре и забавних садржаја пратио сам спортске манифестације преко радија и телевизије. Преферирао сам радијске преносе јер су спикери бојом гласа стварали уверљиве визуелне представе, ово се посебно односи на доајене Радио Београда, чије смо речи и реченице памтили, да бисмо повремено у игри понављали налазећи сличности између вербалних и стварних описа. Тадашња новина у свету забаве био је црно-бели телевизијски програм када смо спортске и друге забавне садржаје пратили у домаћој атмосфери. У измењеним околностима, телевизија у боји, новокомпоновани канали и појава баналних садржаја у односу на едукативне, изменили су смисао овог медија, поставши синоним за отуђење. Други снажан визуелни медиј који је обележио време мог детињства и младости су биоскопске пројекције када смо градили отворен став према седмој уметности. Како су почетком новог века филмске пројекције нестале из јавног простора, промењен је однос према овим садржајима појавом нових технологија.

У мојим радовима је присутна синтеза различитих утицаја, првенствено породичних и фамилијарних, потом шире средине, другарица и другова из школе, педагошких метода наставника и поменути утицај медија. Поред електронских, који су постали доминантни у обичним ситуацијама, навео бих штамапане којима сам волео да се посветим у самоћи. Свет књига, уџбеника, часописа, стрипа, новина и других штампаних средстава је заузимао своје место у конкретним условима када сам дефинисао лични став о културним и субкултурним садржајима. Мој свет су формирали озбиљне форме али и свет шарених сличица о животињама, биљкама, играчакама из *Киндер јаја* које су привлачане и одраслима у чему налазим везу са прошлим временом. Ови модели размене и дружења су остали у свежем сећању и имају исти интезитет као графичке форме малог формата када сам схватио да се између играчке и уметности у малом налази велика сличност.

Осим поделе на игре за девојчице и дечаке, сматрао сам да је свака оштра подела мање значајна, ово се нарочито односи на игре са девојчицама које су биле стрпљиве и са већом пажњом су откривале свој интимни свет. Родне поделе у играма су биле присутне и од мање важности што је одредило лични однос према дружењу. Како сам време проводио са мајком и сестром, сматрао сам да је ова подела релативна у традиционалном друштву које је склоно крутим доктринама. Како сам био у позицији да вреднујем и процењујем своје време одрастања из угла одрасле особе, у називу докторског уметничког пројекта значајно место припада преиспитивању личног става о прошлости, периоду студирања и данашњих околности. Игра је индикатор стварања односа где свака личност може да се укључи и потврди у заједничким активностима. Проблематизовањем игре, детињства, одрастања, односа према супротном полу, породици, желео сам да откријем везу са прошлим и садашњим тренутком како бих разумео разлоге појаве игре у свом стваралаштву. Игра је присутна у дечјој свести као стварна потреба и захваљујући осмишљеним облицима успоставља се комуникација на више нивоа. Да ли је могуће у садашњем тренутку антиципирати будуће модалитете игре и забаве које добијају другачија значења?



Играчке из популарних „Киндер јаја“ и пластична паковања

3.2.1 Реминисценције из детињства и утицај занатских вештина на стваралаштво

„Ако окренемо лице према деци, окрећемо лице према будућности.“

Борис Голдовски, на ручењу награде „Мали принц“

са доделе награде на Међународном фестивалу позоришта за децу у Суботици,

септембар, 2017.

У претходним поглављима анализирао сам питање односа дечје и ликовне игре, а претпоставка јесте да различити облици дечје игре могу да буду полазиште у ликовном стварању. Игра је стварна потреба, а стваралачки импулси су инхерентни дечјој природи у којима се појединац слободно и отворено изражава.

Дечји ликовни приказ одражава одређени сегмент развоја личности кроз линеарну, колористичку, пластичну и морфолошку проблематику. У прилог теорији о слободном линијском изразу могу се навести дечји радови од најранијег, предшколског и школског узраста где су примарни графички модели изражавања. Као што се пре јасно дефинисаног говора јављају нејасни звуци тако и дечјем изразу претходе неартикулисане гестикације телом и рукама пре структурираног приказа покрета. У изражајном погледу деци су ближи просторни облици *визуелног мишљења* (Арнхајм) и тродимензионални облици артикулације стварности од дводимензионалних, иако се сматра да је линијски израз примаран. На основу овог става може се извести закључак да се деца непосредније изражавају у вајству и тродимензионалној форми.

Прво средство за просторно обликовање које је привукло моју пажњу био је столарски гит. Постоје две врсте, једна за гитовање дрвенарије и друга за стакло. За вајарску глину сам сазнао у основној школи повезујући гит за стакло са масом овог племенитог материјала. Пре поласка у школу моја сазнања била су везана за свакодневне послове и занатске вештине, захваљујући отвореном ставу према занатству и мајсторским радовима. Обичавао сам да откривам везе пажљивом опсервацијом током обављања послова и потребом за обликовањем материјала. Првобитни доживљај столарског или стакларског гита који се користи за дихтовање стакла и дрвеног крила на старинским

прозорима деловао је привлачно и обично сам од преосталог материјала стварао ваљкасте, змијолике форме. Ово средство оставља постојане отиске на површини коже што сам претварао у игровни контекст. На овај начин сам градио непосредну представу о занатском материјалу у кућној варијанти што се разликује од ликовне спознаје у предшколској групи. Поред овог материјала играо сам се комадима дрвета и дашчица што сам волео да слажем у слободној интерпретацији.

Масив и структура дрвета у полуобрађеној и обрађеној варијанти деловали су привлачно због година и текстуре од којих сам стварао асоцијативне форме. Производња тишљераја била је изузетно развијена што је подразумевало широку примену израде од правог дрвета које је данас готово маргинализовано у поређењу са столаријом од вештачких сировина. Моја везаност за дрво има своје полазиште у природном окружењу, обради трупаца у пилани, пошто сам као дете био у прилици да посматрам грубу обраду овог материјала. Субјективни доживљај обраде није имао свој континуитет као производни процес, међутим, моја интересовања су настављена у столарској радионици када сам, негујући однос према природном материјалу, повезао мирис дрвета, смоле, терпентина и ланеног уља као заштитног средства. Машинска обрада, остаци иверја, пиљевине, комади дрвета, машине и алати у радионици, веште руке столара, подстицали су на замишљање асоцијативних форми. Дијапазон мојих интересовања се проширио и на друге појмове када сам пажљиво посматрао процес обраде дрвета. Груба обрада је имала своје место у грађевинарству што овај материјал чини универзалним и незаменљивим средством. У природном амбијенту сам открио лепоту обраде у визуелном и занатском смислу, што сам сматрао вредним сазнањем у поређењу са финалним производима. И остали грађевински производи су привлачили моју пажњу, као што су дрвене греде, тесарска средства, кланфе, дрвени клинови, носећа и декоративна средства током градње. Дрвене греде се постављају на бетонске венце приликом заснивања венчанице за кровну конструкцију, за коју се везују рогови и подупирачи. Током градње ова необична конструкција делује импозантно да би временом визуелна сензација добила свој коначан изглед у кровној покривци. У нашем народу се одомаћила реч калкан, ова потућица је турског или персијског порекла коју сам повезао са чеоном формом куће, док је кров са црепом означавао, према субјективном тумачењу, замишљени облик фризура. Занимљива су поређења са људским ликом, кров и оцак су важни елементи у дечјој свести, прозори и врата су

аналогни очима и носу, док је остала комбинаторика резултат слободне игре, стварног, замишљеног и могућих асоцијација.

Унутрашњи и завршни занатски радови су деловали подстицајно, док је конструкција од трске означавала скривену везу између таванског дела куће и површине плафона. Трска је изванредно изолационо средство, у међувремену су овај материјал заменили бетонски носачи са испунама. Интензивни доживљаји из детињства налазе свој пандан у односу на горњи део собе када сам у тренуцима самоће замишљао да се налазим на висини што је стварало nelaгоду и привлачност због нејасног изгледа. Део између горњег дела плафона и мрачног тавана, у коме је изолација од блата и плеве, назива се кара-таван. Ова арапско – турска реч је стварала страх кроз облике фонетске игре и интуитивно сам је повезао са дубоком тамом. Дубока тама је веза са црнилом и ова дечја визија је имала свој уметнички еквивалент за време постдипломских студија кад сам намеравао да у литографијама прикажем више нијанси црне боје, што је, можда, последица снажних импресија из детињства.

Доминација властитог становишта налази своје оправдање у богатој машти и могућој комбинаторици како би се иницирала слободна интерпретација са одређеним предзнаком. Разговори одраслих у којима су понекад учествовала деца, били су полазиште у маштовитим играма што је начин да се протумачи нејасна позиција о чему сам стварао слободне визије. Како је мисао о градњи куће деловала фантастично и привлачно, временом сам се заинтересовао за конструктивну и материјалну страну што се, у потоњем периоду, реализовало у градњи стамбеног објекта. Након завршетка постдипломских студија свој афинитет према конструктивној форми и градњи реализовао сам са својом супругом када смо се нашли у новој улози супружника и родитеља. Нова позиција и сазнање о могућој градњи има своје место у доживљајима што се, у измењеним условима, наставило током докторског уметничког пројекта. Поједине активности око слагања дрвених летви, постављање трске, закуцавање ексера, имају своје корене у дечјим сензацијама што се на индиректан начин одразило на креативном плану. Од обичних занатских материјала организовао сам облике игре употребљавајући столарски гит, затим бело туткало као везивно и сликарско средство у комбинацији са акрилном бојом, дрвене летве које служе као држачи за трску у комбинацији са жицом, дрвене типлове помоћу којих се појачава веза између елемента и друге материјале. Обичне материјале сам укључио у састав инсталације чиме сам желео да потенцирам значај ових средстава без којих се, у мом случају, уметничка

активност није могла реализовати. Градња стварног објекта и осмишљавање рада на инсталацијама су две паралеле активности у којима налазим сличности у идејном и изражајном смислу што је резултирало игровним активностима на докторском уметничком пројекту.



Детаљ старог плафона са трском и малтером

Током одрастања и прихватања улога одраслих, неопходно је умањено оруђе и играчка је, из дечје перспективе, идеално средство. Мала дечја колица за вучу, сломљена дршка, похабана стара зидарска мистрија прилагођена дечјим потребама и друга импровизована средства су адекватно оруђе у осмишљавању креативне игре. Минијатурни предмети и реплике озбиљних средстава за рад посматрао сам као симпатичне играчке и њихов изглед је асоцирао на игру, а потом, на реални свет. Такав алат је омогућио да ово оруђе посматрам као средство симболичког израза. Играчка коју сам замишљао могла је да буде састављена од комада дрвета или другачијег материјала, што је супститут за прави предмет или појам.

Обично сам себе замишљао у улози мајстора, непосредна идентификација је подразумевала рад са алатом и преосталим материјалом. Бор машина је деловала привлачно због кружног окретања ручке што се преносило на сврдло помоћу кога је,

вештом руком мајстора, обрађено дрво. Овај алат сам прихватио као играчку и било је забрањено да рукујем алатом, и волео сам да стварам завијајуће звуке на основу личног доживљаја. Током периода одрастања техничко – технолошки развој је обележио живот и рад, а стварне промене могао сам да прихватим у оквиру породице када сам разумео улогу родитеља, чији је ангажман одредио мој однос према игри и разоноди. Ово се посебно односи на металне предмете које сам повезао са оцем чије су јединствене креације обележиле време игре и сазнавања. Сећам се када је отац направио прангију од хрома коју је, како је касније објаснио, обрадио са колегама на машинском стругу и поклонио за новогодишње празнике. Ово средство чувам као уникатну играчку која је обележила време откривши сличности са правим оружјем. Моје игре су подразумевале употребу чилске шалитре и других експлозивних средстава током божићних и новогодишњих празника чиме се интензивирало празнично расположење.



Прангија, хром, ручна израда, почетак седамдесетих година

Свет игре, ратних филмова, стварних играчака које су деловале сугестивно на моју свест, утицај одраслих и њихов ангажман, резултирали су замислима, које су се одвијале захваљујући богатој комбинаторици. Како сам био упућен на стварне односе, схватио сам да су мајсторски послови део реалног живота, иако сам их посматрао у другачијем контексту. Практичан рад и занатска умећа су стварали низ асоцијација и добра су основа за развој игре улога и осмишљавање нових активности.

У својим играма обично сам замишљао начине руковања ватреним оружјем јер је отац волео да разговара о овој теми у мушком друштву. Ове паралеле су драгоцене искуство и представљају облик спознаје комплексне личности оца који је за мене представљао енигму. Играчка – оружје је одражавала спону између одрасле особе и детета што сам објашњавао начином сопственог учења и сазнавања. Ова играчка – направа је обележила моје одрастање када сам почео да схватам разлику између наивне играчке и озбиљног средства, са једне, и присне везе са одраслом особом, са којом сам се идентификовао, са друге стране. Амбивалентан однос према опасном и привлачном одликује мушки свет и разоткрива потребу за сарадњом у околностима када се личност оца тумачи на ауторитаран начин како би се створио облик релаксације. Поред очевих афинитета према оружју и експлозивним средствима, улога мајке и сестре означавала је противтежу мушком принципу у чему сам открио другачију природу. Захваљујући облицима игре био сам у стању да дешифрујем разлике између два света у примарној породици.

Моја позиција интерпретатора, који описује своје стваралаштво захваљујући субјективном доживљају, отвара нове могућности деловања. Како сам свет игре повезао са одраслим чије сам активности знао да опонашам, јавила се потреба за игром улоге. У овој етапи развоја стварао сам замишљене и разноврсне игровне ситуације где је доминантна поетичка структура обичних вештина. Тада сам градио однос према способностима и вештинама као што су слагања домина, коцкица и других елемената у омиљеним активностима. Ова позиција се понављала у градњи и разградњи, ређању и рушењу када сам намеравао да изразим, истовремено, неозбиљан дечји и озбиљан став одрасле особе.

„Процес преласка на ниво мишљења које је карактеристичан за предшколски период развоја на више облике врло је сложен. Чини нам се да издвајање одраслог као обрасца радње, до чега долази на граници између раног и предшколског периода развоја, већ у себи садржи могућност за такав прелазак. Игра улога доводи до промене у положају детета – од индивидуалног и специфично дечјег на нови положај одраслог. Само прихватање улоге од стране детета и, с овим повезана, промена значења ствари које се уводе у игру, омогућава сталну промену положаја.“ (Ељкоњин, 284.) Осим овог вредног сегмента, што је типично за дечји начин мишљења, интуитивно сам прихватио игру улога што је означавало добру основу за стварне, животне ситуације.

Првобитни доживљај дечје игре и активности најинтензивније се развија путем спонтаних облика, када се у замишљеној игри помоћу играчке или адекватног средства мења ток и смисао активности. У индустријском и постиндустријском друштву играчке су добиле ново значење, а закључци до којих је дошао Е. А. Аркин на основу компаративних истраживања јасно указују како је: „...дечја соба савременог детета предшколског узраста препуна играчака које нису могле да постоје у првобитном друштву чија је употреба у игри била непозната детету овог друштва.“ (исто, 34). Аутор поставља питање: „Да ли је могуће замислити међу играчкама овог детета аутомобиле, возове, авионе, луноходе, сателите, конструктивне играчке, пиштоље, комплете елемената и сл?“ (исто, 34). Уникатне играчке од природног материјала су сигурно утицале на дечју свест и можемо да се постави питање како су старије генерације стасавале без присуства савремених техничких помагала која су одредила ток људског постојања. Да ли данашње технологије доносе радикалне промене и утичу на однос према стварним људским потребама? Како савремено друштво тежи оним вредностима које су супротне традиционалним, у доба када се намећу нови обрасци васпитања и понашања младих, што је видљиво у свим сферама живота и рада. Поменути руски психолог Е. А. Аркин у својим истраживањима о историјском и узрочно-последичном развоју играчке наводи историју дечјег развоја из угла психолога и педагога, где подсећа на играчке које назива `првобитним` и у које убраја:

а) сензорне играчке (чегртаљке, зујалице, прапорци, звечке итд.);

б) покретне играчке (чигра, лопта, змај, примитивни облици биљбоке);

в) оружје (лук, стреле, бумеранг итд.);

г) ликовне играчке (фигуре животиња и лутке);

д) узицу (од које се праве различите, каткад веома маштовите фигуре);“(исто, 34.)

Неке од наведених играчка су скоро заборављене, осим звечке и најомиљније покретне, лопте која је универзални реквизит. Металне чигре су привлачиле дечју пажњу јер су могле да се ротирају, затим су змајеви имали посебно место као средство за игру од меке трске и натрон папира док су пластични остављали сасвим другачији утисак. Ове играчке су нестале из света игре, а занимљиво је тумачење како су деца престала да праве змајеве због рата на овим просторима, што је метафора о крају безбрижног и сигурног живота појединца и заједнице.

Играчка оружје је подстицајно средство у свести дечака, посебно у играма на отвореном простору, затим у видео игрицама које делују сугестивно на посматрача. Иако је присутна у борби и преживљавању у виртуелном свету игрица, где играчка пушка ручне или серијске израде изгледа, парадоксално, наивно и мање насилно средство у односу на виртуелну варијанту.

Занимљива је група сензорних и покретних играчака које сам укључио у подну инсталацију са чиграма. Чигра се везује за механичке опруге на часовнику што је деловало подстицајно у периоду сазнавања када се проширују дечја интересовања. Инсталација „Инклузивна играчка“, о којој сам већ писао, заузела је на поставци у Галерији централно место према којој је историчарка уметности Драгана Ковачић одредила и осмислила просторни распоред. На основу ове инсталације организовали смо остале радове, што је у конкретном простору значило везу са прошлим догађајима. Свесна одлука да у оквиру ове инсталације затегнем жути канап који се радијално шири у свим правцима, односи се на симболично освајање небеског простора и могућа је веза између појединца на земљи и потребе за замишљеним летом. Присутно је подсећање на игре и мисао из детињства: месец од дрвета је играчка коју сам поставио на под, као обичан предмет је приступачан, а сличан став публика је стварала у односу на друге реквизите.

Истраживачки и стваралачки поступци су присутни на овим инсталацијама и окретање дрвене чигре чини изгледом и бојом јединство у задатим оквирима. У саставу инсталације поставио сам рибице – играчке које су висиле у дрвеној кутији обложеној ланеним платном, затим жуту пластичну жабицу, која се савршено уклапа у композицију, жути отварач за флаше, који, такође, има своје место и функцију на дрвеној подлози. Деца су искрено учествовала у игри, попут девојчице предшколског узраста из Кине, која је стрпљиво померала реквизите у саставу подне инсталације.

3.2.2 Критички однос према празновању, даривању и манипулацији играчкама

Празници су обележили време одрастања, због слободног времена, забаве и гошћења, о чему сам гајио идеализовану представу. Званични или државни празници су поред медијске имали своју историјску позадину, у оквиру школског система су глорификовани. Догађаји из ближе прошлости су тумачени у складу са друштвеним оквиром и деца су разумела смисао историјског наратива кроз образовне садржаје. Идеолошка позадина се налазила у основи сваког празника и тумачена је као опозиција нејасним религиозним темама. Обично су се деца лако идентификовала са популарним садржајима који су емитовани током празничних дана и домаћи филмски, серијски и анимирани садржаји су постали моћан део популарне културе. Истакао бих значај биоскопских пројекција када смо организовано пратили филмске представе што је била редовна пракса шездесетих и седамдесетих година. Сличне организоване манифестације су биле присутне на основношколском узрасту које су деловале подстицајно на игре у условима када смо се искрено радовали живим сликама на великом платну.

Државни празници су популаризовани јер су се односили на време рата, раднички покрет, посебно на произвођаче и пролетере о којима се у медијима говорило афирмативно. Празници су обележавани у складу са политичким и идеолошким дискурсом и без обзира на карактер празника деца су могла да схвате смисао државних свечаности и активно су учествовала у светковању. У стварности је важила подела на државне и верске свечаности и потоњи су били маргинализовани јер су различите верске заједнице истицале своје обичаје што је стварало више антагонистичких ставова. У школском систему и медијима су државни празници величали конкретне личности и догађаје што смо могли да прихватимо као реалност и могућу везу са игром.

Како су у стварности фаворизовани друштвено-политички садржаји такву позицију сам прихватио у поређењу са скривеним или незваничним. Као већина другарица и другова, сматрао сам да је важније осећање и временом сам изградио критички однос према празницима јер се о прошлости говорило парцијално, нејасно, често у раскораку између чињеница и истинских појава. Прошлост се на овим просторима, у већини случајева, тумачила хаотично, на различите начине у коме су потоњи наративи, мењали претходне а новине су дефинисане као прелазно или једино исправно решење. У таквим

околностима градили смо субјективне визије о ближој прошлости када смо се у играма определили за победничку страну, док је друга, непријатељска била замишљена групација. Крај једне игре је означавао могући почетак нове и на овим просторима су такве тенденције налазиле своје оправдање у сталним променама садржаја популарне културе. Свака измена устаљене структуре је подразумевала промену тумачења времена новим концептом што се одразило на нове обичаје обележавања, облике дружења, забаве и разоноде. За децу су празници и дружења били више од идеолошке и религиозне догме, ове свечаности су означавале препознавање и зближавање са другима у конкретним друштвеним околностима.

Моја намера није усмерена према тумачењу политичких и идеолошких догађаја колико према феноменима игре и променама у начину играња, када сам слободно осмишљавао ток активности. Нејасноће и недоумице су биле присутне у стварности, како сам имао слободу да интерпретирам поједине токове, игра је означавала адекватно средство децјег израза. Временом сам изградио критички однос према стварним догађајима што се у времену потрошње, претераног конзумирања хране, пића и других порока, отуђења и раслојавања у свим сегментима, од породичних, фамилијарних до ширих оквира тумачи у складу са временом алијенације. Критички однос према празновању почео сам да градим у условима када су новонастали празници заменили старе поставши глобални тренд. Ауторефлексивни став о празновању нисам градио као дете, него временом, а како су званични празници бивше државе нестали са јавне сцене, појавили су се нови. Овакав однос јесте подложен анализи и увиђању везе узрока и последица што је резултат комерцијализације и покушаја да се преко недефинисаних облика празновања придобије што већи број корисника у форми глобалних промена. Празнике смо обележавали у оквиру породице или блиског окружења, играли се друштвених игара, а свечарски карактер у којима су родитељи или шире друштво тумачили празнике обележило је време мог одрастања. Контраст старог и новог, религиозне мисли и званичног тумачења, формалних и неформалних облика обележавања су вредно сазнање када сам почео да градим однос према личном и колективном идентитету.

Празници и празновање, којима смо се сестра и ја искрено радовали, обележили су наше детињство. Поклони су делимично формирали лични став према раду, обавезама, сазнању, међуљудским односима и другим делатностима, чему сам слободно могао да се препустим у тренуцима самоће. Стварни разлози према којима сам се опредељивао

за одређену играчку нису били у контексту празника, него према устаљеним стандардима и тренутним афинитетима. Осмишљавање, сакупљање, повезивање различитих елемената и стварање обележили су једно време када се дечја пажња усмерава на процес стварања. Новогодишњи и божићни обичаји су имали посебно значење, стварност је била устаљена и дефинисана, јер традиционална матрица подразумева утврђен начин обележавања и понашања. Божићни и новогодишњи празници везани за Грегоријански и Јулијански календар стварали су нејасну позицију о религиозној доктрини.

Временом сам схватио како се однос према традицији мења у складу са захтевима који су инструкирани, а свој однос према играчкама сам градио у самосталним креацијама. Како смо као деца повремено били даривани играчкама, осетио сам да је вредност игре у осмишљеним и ослобођеним облицима општења, а да су купопродајни односи маргинални. Као дете сам био упоран у својим покушајима да реализујем своје игровне потребе, трагајући за облицима да се приближим другачијем и оригиналном. Оваква позиција није била уобичајена јер сам волео да мењам однос према празновању када сам се лако трансформисао у неки замишљени лик или појам.

Играчке су добијале нову димензију употребом расположивог материјала и ова позиција је подразумевала предмете из непосредног окружења, природне плодове, затим друге играчке, поломљене и непотребне ствари што сам могао да класификујем према својим жељама и личном афинитету. Како је наратив о игри и играчкама био у вези са робом која је стизала са западног тржишта, што је у вези са празником, у сећању су остале сугестивне, индустријске играчке. Смисао и значење нове робе из иностранства је деловала нестварно, а како сам био упућен на мисао о различитом, ову сам чињеницу посматрао у контекстуализацији и идеализацији празничног даривања.

Како је настајала нова државна заједница, мењала се политичка и идеолошка матрица што се одразило начин празновања. Временом је вредносни систем на коме смо васпитани добио нову димензију јер је претходна парадигма нестала са јавне сцене. Последња деценија прошлог века је обележена девалвацијом истинских вредности и наш културни и државни идентитет је упућен на датуме из деветнаестог века у којима се величају догађаји из доба ослобођења од Отоманске империје и стицања независности. Црно-бели начин сагледавања стварности имао је своје оправдање, а како сам рођен у социјалистичкој Југославији, корените промене су наступиле у поређењу

са традиционалним моделима. Ако је у претходном периоду доминирао култ личности, његова друга варијанта је била популарна култура која је представљала дериват западне што се одразило на стил понашања и облачења, игре, дружења, до начина како се стварао однос према учењу, раду и слободном времену. Данашњи празници су новоустаљена варијанта и одговор на глобална кретања у којима је на делу деперсонализација и интереси различитих групација и друштвених модела. У овим околностима, као и претходном систему изостао је критички однос према празновању и даривању у коме се нуде бесплатни садржаји где је нејасна позадина феномена и личности дародавца.

„Боље је да пропадне цело село, него један обичај“

У данашњим околностима убрзаног живота сведоци смо великих друштвено-политичких ломова, посебно на просторима који су увек имали предзнак провинције. Стиче се утисак да су центар и периферија изједначени иако се о овим одредницама не може говорити на идентичан начин. У историји су центар и провинција супростављени од античких, преко средњовековних описа градова и насеља и модерног света, док су данашњи облици потрошње постали истоветни у великим градовима и малим местима шта је, наводно, изједначило ове појмове. Некада се појединац афирмисао кроз рад и стварање добара, међутим, у данашњим условима доколица и потрошња су постале доминантне појаве у односу на позитивне праксе. Стварност има другачије карактеристике и овај тренд се одразио на облике производње и потрошње играчака: како се производе у великим серијама изгубиле су своју едукативну функцију, постале су потрошна роба за масовну и краткотрајну употребу. Новина овог доба јесте да су играчке постале виртуелне, што се може сматрати као предност, али су отворене нове могућности манипулације. Реалност се другачије перципира, деца су упућена на садржаје сумњивог квалитета о чему се повремено говори у медијима, а некадашње разлике и систем традиционалних вредности готово су превазиђени.

Како се променила понуда и потражња за играма и играчкама на тржишту, начин оглашавања су постали „on – line“ и брза продаја. Наравно да постоје традиционални начини оглашавања и продаје, али је познато да савремена технологија утиче на облике

живота. Од избора, праћења огласа и куповине појединац је у стању да обавља активности у осами што је модел који пропагирају масовни медији од телевизијских програма до интернета. Данашњи модели су наслеђени када је друштво наметало принцип стварања успешног и вредног појединаца, а играчке су одиграле кључну улогу у формирању личности што се наставило у измењеним околностима односа централних и периферних појава. Свакако су на делу константни облици манипулације играчкама и ми смо склони величању детињства о чему стварамо идеалну слику током одрастања што дефинише однос према стварности.

3.3 Играчка као посредник између идеалног, неоствареног и реализованог

Играчка се углавном везује за период безбрижног детињства које се може објаснити кроз процес индивидуализације и изолације као културолошко наслеђе. У дечјем свету играчка означава умањени предмет који одражава потребу за одрастањем и процесом сазнања и овај свет је незамислив без вредних садржаја. Умањена играчка аутомобил је замена за прави ауто, лутка беба је замене за живо биће, што је основна мисија играчке и она је идеалан посредник између замишљене и стварне ситуације. У претходном делу рада истакао сам вредност празника у формирању личности а у овом делу намеравам да изразим лични став о могућностима замишљене и остварене игровне позиције.

Поред сликарских средстава у свом стваралаштву употребљавам дрвене, природне, пластичне, картонске и друге елементе, што је слично облицима дечје игре. На почетку свог рада стварам организацију дрвених елемената преко сликарског платна, чиме се приближавам облицима конструктивне игре у ликовном пољу. Током рада на инсталацијама идентификујем се са предметима и елементима стварајући идеалну позицију. У почетку студиозно осмишљавам примарну идеју која се временом мења и губи своје почетне обресе. Читава композиција се развија у одређеном смеру где је исход мање дефинисан и јасан, што подсећа на слободне облике дечје игре. Процес рада је дуготрајан, захтева велике напоре, основна мисао се ревидира што зависи од мотива, затим елемената који су на располагању, тренутне замисли коју следим и покушаја да реализујем у задатом медију. Моја искрена потреба да створим властиту креацију има сличности са реализацијом замисли у конкретним околностима. Између стваралачких настојања и игре открио сам аналогije у промени примарне мисли која је

саставни део креативног процеса. Некадашња играчка је била занимљива зато што је деловала недостижно, у конкретном случају стварао сам облике идеализације. Нова играчка из радње била је попут фетиша, у почетку недодирљива, јер су новине стварале нејасноће, све док се не би изгулила или покварила, добивши другачије вредности.

Играчка у оквиру инсталације има другачију функцију у поређењу са предметом из радње. Она је интересна као стара и неупотребљива, у таквој играчки налазим могуће полазиште за креативно деловање. Захваљујући сталном осмишљавању и слободној игри, играчке разбацане на поду или чврстој подлози инсталације изгледају као расути архипелаг који сам могао да саберем, скупим и организујем у осмишљену структуру. У сплету нејасноћа, неостварених намера, хаотичних потреба, девијација и малограђанског менталитета, невидљивих утицаја који су мање-више присутни, градио сам сопствени однос према стварању што представља посебан изазов. Игра је, по мом мишљењу, лични ескапизам од стварних забрана, ограничења, у њој се преламају различити утицаји и значења. У игровним активностима сам ослобођен од стереотипних и ригидних ставова, оне су део стварног и невидљивог простора који организујем према својим мерилима и потребама. Игра је трептај будућег уметничког деловања што је некада означавала нејасну активност и варијацију коју су креирала старија деца. Играчка је изванредно средство израза, а игра адекватна духовна вежба у трагању за различитим модалитетима осмишљавања где се предочавају необичне позиције у којима се прожима замишљено са могућим и стварним. Постоје другачија тумачења играчке која се свде на мишљење како је: „...могуће да је то древно решење организације људског изражавања значајно и за дететово прво искуство. (Гомбич, према Сатон – Смит, 223.) Можда би о играчкама ваљало размишљати као о објектима који поседују емоционално својство `објекта преласка`, прагматично својство оруђа и присилну појаву артистичког изражавања кроз тему и варијације.“ (исто, 223.) Како је играчка идеално средство и прелазна варијанта према модалитетима уметничког деловања, прихватио сам чињеницу да у стваралаштву постоји раскорак између замишљене и остварене позиције, што је неминовност, слично слободним облицима дечјег стварања. Слободно и неспутано стваралаштво својствено је деци и она то чине на начин како би се превазишли неспоразуми, о чему је писао Миленко Мисаиловић у поглављу *Природа дечјег стваралаштва*: „Детињство је доба у коме стварати значи чинити оно што се дубоко осећа, види или жели, па било да се то исказује цртањем или сликањем, певањем или вајањем, заједничким играњем или усамљеним зидањем

помоћу маште и песка: тешко је сагледати чиме се све деца у изражавању служе и којим све изражајним језиком располажу.“ (Мисаиловић, 24.) Колики је значај игре која је ослобођена стандарда и чврстог дискурса чему теже деца и ствараоци, могуће је открити у осмишљавању и исцртавању што се не своди само на материјалну организацију. Стваралаштво и игра су синоними за слободан приступ проблематици чему тежи свака индивидуа, где се јасно могу одредити разлике и сличности, а свака оштра подела је сувишна када су у питању осетљиве теме из домена развоја дечје личности.

4. Време као играчка

„Време ради на појму.“

Г. В. Ф. Хегел

Играчка није само средство у служби тривијалне забаве, она скрива симболично значење. Негира просторне и временске одреднице, а као културолошка појава њене вредности су пролазне и универзалне. О вредности и значају игре и играчака, фиктивне игре која се преноси у стварност, игре улога чије су вредности непролазне, о кобајаги игри и другим видовима у свету најмлађих, могуће је мислити у стварним и замишљеним релацијама. Каква је будућност ових феномена у времену великих промена може да се нагађа, а коначан одговор је неизвештан. Евидентно је да су у игру индиректно или директно укључени и одрасли што је дефинише као облик сарадње и разликује се од уобичајеног начина комуникације. Моје промишљање о игри резултат је субјективних доживљаја које сам пратио током докторског уметничког пројекта што сам желео да проблематизујем као тему у дужем временском интервалу. „Ми смо скептични према широко распотраћеном схватању да игра припада искључиво добу детињства. Сигурно је да се дете игра отвореније, непатвореније и мање маскирано него одрасли – али игра није само могућност детета него напросто човека.“ (Финк, 298.)

Играчка је реалност, изазов, израз, дилема, она је повезана са стварним и замишљеним светом, присутна је у дечјем и свету одраслих. Виталност и значај играчке јесте у чињеници да је присутна у свести девојчица и дечака, она не означава само улешану и заводљиву варијанту, него превазилази тржишне и комерцијалне захтеве. Како је арбитар свих вредности време, у постиндустријско доба играчка је добила нове димензије и често се презентује на баналан и стереотипан начин. Она није само материјална и серијска творевина, може се замислити као идеална креација а посебно је ирелевантна њена банализација и лажна представа.

„Мала девојчица која се игра живи истодобно у два подручја, у обичној стварности и у иреалној, имагинарној сфери. У својим играма девојчица производи лутку у дете – играчка има магички карактер, она не настаје, строго узевши, у индустријској изради, не настаје из процеса рада, она настаје у игрању и из играња, уколико је ово нацрт једне

самосвојне смислене димензије, која се не приклања стварности, него пре лебди над њом као неухватљив привид.“ (исто, 300.) Играчка је идеалистичка и материјалистичка, тривијална и универзална, стварна и измаштана, минијатурна и већих димензија, прикладна или васпитна и супротно, неприкладна одређеном узрасту, као могућа пратња у измаштани, други, бољи свет.

Мисао о називу ове поставке настала је сасвим спонтано као што се игра развија захваљујући креативном и слободном приступу. Свој став о игри, стварању и играчки као универзалним вредностима покушао сам да изразим у ширем контексту где су временске, просторне и друге поделе ирелевантне категорије. Игра је контрадикторна и означава супротност животу јер не робује ригидним правилима унутар своје структуре, у таквим околностима дете има потребу да створи баланс између замишљеног и реалног стања. Склони смо да стварамо узрасне поделе, да играчку посматрамо као мање вредну и превазиђену, лепу и ружну варијанту, дидактичку и забавну, природну и вештачку творевину, што сам желео да прикажем у конкретним релацијама.

Како је време арбитар свих ствари, мисао о игри се мењала и данашње генерације играчку посматрају као средство виртуелног израза. Некад су играчке као стварни предмети имале своје место у простору, док данашње генерације играчку прихватају на начин који је у духу савременог научно-технолошког прогреса. Како је класично тржиште играчака претрпело велике измене, добила је другачији формат што се одразило на карактер дружења. Некада се играчка перципирала као материјални и стварни предмет док је у садашњим околностима добила своју виртуелну варијанту и данашње компјутерске игрице су синтеза играчке и игре где корисници вешто управљају и манипулишу стварајући уверљиву представу. Забава је бескрајна, време је неухватљива категорија, а учесници су повезани помоћу аудио-визуелних помагала. Игре су осмишљене као наставци чији је смисао савладавање једног и прелазак на други, виши ниво. Структура игре је измењена, обично доминирају невидљиви и неугодни садржаји у којима се актери суочавају са разним препрекама које сматрају изазовом и обликом авантуре. Компјутерске игрице су опште прихваћене као феномен који привлачи младе и старије генерације, полне, узрасне и друге разлике су неважне јер делују привлачно у сваком погледу. Овакав облик забаве пружа бескрајне могућности и присутни су неубичајени садржаји, где су брзина и спретност једини параметри понашања и функционисања. На тржишту постоје игрице чије садржаје можемо прихватити као прикладне или мање пожељне, што је у складу са потребама

тржишта у коме владају правила понуде и тражње, што појединца као креативну личност маргинализује. У игрицама конзумент због брзине и сталне потраге за решењима није у могућности да доноси рационалне одлуке, поруке које се саопштавају у играма су прикривене и не постоји једно решење већ плурализам различитих гледишта.

Видео и компјутерске игрице мењају људске навике и утичу на стварни ток живота. Скептици би изразили своје негативно мишљење о питању развоја и утицаја технологије чије последице нисмо у могућности да реално сагледамо. Свакако да је научно-технолошки развој допринео позитивној тековини што је потребно нагласити, међутим време некадашњих хероја је далеко иза нас због кризе и декаденције. Како се данашња деца опходе према традиционалним играчкама које и даље постоје на тржишту, питање је које сам поставио на почетку трећег дела рада. Данашње видео и компјутерске игре су део шире револуције, где је могуће дати тумачење из прошлости које се може, делимично објаснити у садашњости: „Док су неки у машини видели обећање разума усред мрачног и неразумног света затрованог предрасудама, болешћу и ратовима, други су у таквом приступу видели напад на религију. Једни су у машини гледали план Божји а други нису успевали у њој да виде ништа слично. Говорили су, Бог се не оспољава кроз дело природе; с Њим се сједињујемо само духовно. Тако су у сукоб дошла два горостаса мисли с почетка седамнаестог века – Рене Декарт, с једне, глорификујући машину, и Блез Паскал, с друге стране, осуђујући машину.“ (Сатон – Смит, 70.) Мисао о машини и њеној позитивној или негативној конотацији присутна је у дужем временском интервалу, а савршени облици игре и комуникације су потврда да се о овој универзалној теми може и данас расправљати. Играчке и игре су сложена појава, присутне су на различитим нивоима, међу најмлађима којима су играчке сапутници, међу адолесцентима и одраслима којима је играчка начин да се појединац релаксира и подсети на дечје игре. Игре и играчке су непролазне вредности које су обележиле сваки период од старих цивилизација до данашњег времена. Играчка има свој идентитет и интегритет као верни пратилац у свету најмлађих од тренутка када се одојче игра својим прстима и предметима до озбиљних играчака за тржиште забаве које се серијски производе и намењене су свим узрастима.

5. Закључак

Декартов завет, како је сматрао Брајан Сатон – Смит, везује се за француског филозофа који је стварао механицистички приступ о физичким феноменима света и свемира. Овај став је проширио и на биоврсте – живе организме сагледавши их као бића која су настала према основном принципу минијатурне машине. Као наставак ове картезијанске мисли данашња наука, донекле, британском аутору даје за право како машине и апарати могу да замењују органе, људски ум, док се мозак посматра и тумачи попут фантастичне компјутерске машине. Да ли формална питања налазе оправдање у времену када се стварност поистовећује са вредностима људског изума што неминовно, у наредном периоду, води даљем биотехнолошком развоју и прогресији роботизације и аутоматизације?

Мисао о поставци радова на докторском уметничком пројекту је подразумевала партиципативност и активан однос публике. Публика је отворено и слободно могла да се укључи у игру што одликује ово време када се бришу границе између активног и пасивног учесника. Циљ ове поставке јесте да се посетиоци подсети на свет игре и личног прегнућа како би посматрали, осмишљавали, размењивали ставове, растављали и састављали, конструктивно или деструктивно деловали, покретали поједине елементе или замишљали модалитете игре у овој интерактивној поставци. Истакао бих универзалну вредност игре што подразумева успостављање сарадничких односа. Дух игре је присутан у свим друштвеним сферама и на овој поставци желео сам да успоставим облике комуникације са најмлађима и одраслима. У мојим креативним настојањима, дуализам озбиљног става према животним питањима и слободних облика игре налазим у уметничком истраживању када сам се суочио са различитим модалитетима стварања као што дете уочава и прихвата разлике између фикције и стварности на пожељан начин.

У фокусу докторског уметничког пројекта налазе се дружење, смисао игре и функција играчаке и ови појмови су део стваралачког процеса што је изворна замисао у поређењу са модерним схватањем у коме доминирају усамљенички модели понашања. Под савременим облицима игре подразумева се играње у осами, што је добило друге димензије, нарочито развојем дигиталне технологије. Стваралачка делатност и игровне активности су компатибилне јединице, када сам градио однос према игри и дружењу

што сам успео да реализујем у простору Галерије Факултета ликовних уметности. Публика се слободно кретала, могла је да помера и управља умањеним креацијама у излогу и инсталацијама на поду и зидовима галерије. Стваралачка делатност подразумева тројни однос уметника, стваралачке игре и присуство публике, што чини потпуну слику о овој интегралној поставци. Од примарне идеје о игри и стваралачког процеса до конкретне реализације у излагачком простору налази се широко подручје личног деловања и овакав приступ јесте резултат мојих вишегодишњих промишљања на тему игре.

Током рада на просторним сликама и инсталацијама осмишљавао сам слободне облике деловања, тачније у конкретним околностима играо сам се предметима и објектима путем идентификације, илуминације, препознавања одговарајућих елемената које сам налазио, организовао, градио, стварајући слободне композиције у простору. Многе нереализоване и полуреализоване креације су претходница или увертира за реализоване инсталације, као што је мисао о игри примарна у односу на чин игре када се мисао обично не реализује у конкретним околностима. Стварни живот чине обични, неуређени и мање видљиви феномени који су маргинализовани или одбачени у поређењу на озбиљне, структуриране и прихваћене појаве. У раду на просторним сликама и инсталацијама изражена је потреба да се отворено и непосредно приступи стварању као што се деца спонтано изражавају у свим областима васпитно-образовног рада. Моја примарна интенција јесте да се успоставе емоционално-социјални односи на разним нивоима, од ликовно-просторних, логичко-сазнајних, оперативних и телесно-кинестетичких модалитета што доприноси развоју интерперсоналних односа. Подстицањем и осмишљавањем интерперсоналних односа, перцептивно-моторних и интелектуалних потенцијала као значајног сегмента структуре личности, покушао сам да успоставим интерактивни однос са публиком путем игре, што је примарни циљ ове поставке.

Лектура:

др Славица Јовановић

Техничка подршка:

Небојша Будимировић

6. Списак литературе

- према абecedном реду:

1. Arnason H.H., *Istorija moderne umetnosti, Jugoslavija*, Beograd, 1975.
2. Bateson Gregory, *Steps to an Ecology to Mind*, New York, *Ballantine Books*, 1972.
3. Beroš Nada, *Početnica za konceptualce, Nova umjetnička praksa protumačena djeci*, Muzej suvremene umjetnosti Zagreb, Zagreb, 2017.
4. Bogdanović Kosta, *Svest o obliku II, Prometej*, Novi Sad, 1995.
5. Bogdanović Kosta, *Uvod u vizuelnu kulturu, ZUNS*, Beograd, 2003.
6. Brown Christopher, *Bruegel, izbor i uvod, by Grafički zavod Hrvatske*, Zagreb, 1980.
7. Damnjanović Milan, *Estetika i stvaralaštvo, Veselin Masleša*, Sarajevo, 1988.
8. Dickerman Leah, *DADA, National Gallery of Art, Washington, USA*, 2006.
9. Duran M., Plut D., Mitrović M., *Simbolička igra i stvaralaštvo, ZUNS*, Beograd, 1988.
10. Eljkonjin D. B., *Psihologija dečje igre, ZUNS*, Beograd, 1990.
11. Fink Eugen, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja, Nolit*, Beograd, 1984.
12. Gadamer, Hans Georg, *Pohvala teoriji, filozofski eseji, Oktoih*, Podgorica, 1996.
13. Grlić Rajko, *Filozofski rječnik, Naprijed*, Zagreb, 1982.
14. Grupa autora, *Opća povijest umjetnosti, Mozaik knjiga*, Zagreb, 2003.
15. Ivić Ivan, *Čovek kao animal symbolicum, Nolit*, Beograd, 1978.
16. Janićijević Jovan, *U znaku moloha, Antropološki ogleđ o žrtvovanju, Idea*, Beograd, 1995.
17. Janson H. W. *Istorija umetnosti, Prosveta*, Beograd, 1985.
18. Karlavaris B., Kelbli. J., Stanojević – Kastori M., *Metodika likovnog vaspitanja predškolske dece, ZUNS*, Beograd, 1986.

19. Klingsor-Liroj Katrin, *Nadrealizam, TASCHEN/IPS Media*, Beograd, 2008.
20. Korać Nada, *Vizuelni mediji i saznavni razvoj deteta, ZUNS*, Beograd, 1992.
21. Misailović Dr Milenko, *Dete i pozorišna umetnost, ZUNS*, Beograd, 1991.
22. Pasron Rene, *Pojetika, Univerzitet umetnosti u Beogradu*, Beograd, 1980.
23. Saton-Smit B., *Igračke i kultura, ZUNS*, Beograd, 1989.
24. Šanan, H. I Fransis, *Igračke i igre dece sveta, ZUNS*, Beograd, 1988.
25. Šefer Jasmina, *Kreativne aktivnosti u tematskoj nastavi, IPI*, Beograd, 2005.
26. Škorc Dr Bojana, *Kreativnost u interakciji, Psihologija stvaralaštva, MOSTART*, Zemun, 2012.
27. Tomas Karin, *Mali leksikon umetnosti 20. veka, Izdavački zavod Jugoslavija*, Beograd, 1979.

Електронски извори:

<https://sr.wikipedia.org/sr-el/Игра>

https://sr.wikipedia.org/sr-el/Киндер_јaje

<https://www.youtube.com/watch?v=14G0aRhhkGU>

https://www.youtube.com/watch?v=ukbGiRyB8n4&list=PL4KqIhTQqI_6kdX_80DYtCVlwLBYEEnf2

https://www.youtube.com/watch?v=OvGuZDcRvRM&list=PLp33zs8k-tjLtstTtTjY_64HEYNjYHly

<https://www.youtube.com/watch?v=QcaaVZrUC44>

<https://www.youtube.com/watch?v=M68Z1SZQOtI>

<http://www.tony-cragg.com/?/sculptures/1980-1984>

<https://www.google.rs/search?q=piter+brojgel+stariji+slike&oq>

7. Биографија

Петар Гајић (1965. Шабац)

Студирао Филозофски факултет, група за Историју уметности, 1985 - 1987. Дипломирао на Факултету ликовних уметности, сликарски одсек 1991. и магистрирао на истом факултету 1996. године, класа професора Славољуба Чворовића. Факултативно похађао графику, од 1991- 1996. године, класа професора Мила Грозданића. На докторском студијском програму од 2013. године, класа доцента, Миливоја Павловића. Члан УЛУС-а од 1991. и Екс-либрис друштва Београд од 1994.

Излагао на десет самосталних изложби у Србији, Црној Гори и Норвешкој и учествовао на више од 100 заједничких изложби од 1990. године.

Самосталне изложбе:

2017. Изложба инсталација, галерија ФЛУ, Београд

2014. Изложба слика и објеката, Мостови Балкана, Крагујевац

2011. Изложба графика и колажа, галерија СПА, Херцег Нови

2010. Изложба графика, Међуопштински историјски архив, Шабац

2010. Изложба графика, Културни центар, Сремски Карловци

2004. Изложба асамблажа, Културни центар, Шабац

2003. Изложба линореза, галерија ХАВ, Хуста – Фаршта, Норвешка

1996. Магистарска изложба слика, галерија ФЛУ, Београд

1995. Изложба литографија, Графички колектив, Београд

1995. Изложба литографија, Центар за културу, Ковин

1995. Изложба литографија, Народни музеј, Шабац

1991. Изложба цртежа, Дом омладине, Шабац

Перформанси:

2005. перформанс, *Memento*, Шабац

2001. перформанс, *Vulkanalije*, Шабац

2000. перформанс, *Spiritus ignis*, Шабац

Награде:

1990. награда за мозаик, из фонда ФЛУ, Београд

1992. награда за цртеж, Дом омладине, Шабац

1992. друга награда за цртеж, Народни музеј, Шабац

1994. трећа награда за екслибрис, „Дом културе“, Аугустов, Пољска

1994. награда за графику, Народни музеј, Шабац

1994. откупна награда Министарства културе и информисања, Графички колектив, Београд

2001. прва награда за цртеж, Културни центар, Шабац

2001. трећа награда за графику, Културни центар, Ковин

2001. награда за инсталацију, Шабачки еколошки покрет, Шабац

2009. друга награда за слику, Народни музеј, Шабац

2009. специјално признање за екслибрис, Екслибрис друштво Војводине, Нови Сад

Педагошки рад:

1996 – 1999. професор у Школи за уметничке занате у Шапцу

1999. у Високој школи струковних студија за васпитаче, професор ликовне културе

КОНТАКТ:

Петар Т. Гајић

ул. Ослобођење бр. 59,

15000 Шабац

тел: 015/ 351 – 034 и 063/ 735 – 88 – 67

petgajic@gmail.com

Комисија

за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта

„Просторне слике са играчкама у огледалу ауторефлексије“

тродимензионална инсталација у галерији ФЛУ

Факултета ликовних уметности Универзитета уметности у Београду

др ум. Миливој Павловић,

доц. Универзитета уметности – Факултета ликовних уметности, ментор

др ум. Зоран Граовац,

ред. проф. Универзитета уметности – Факултета ликовних уметности, члан

др ум. Бранко Раковић,

ред. проф. Универзитета уметности – Факултета ликовних уметности, члан

др ум. Адам Пантић,

ванр. проф. Универзитета уметности – Факултета ликовних уметности, члан

др ум. Бранка Кузмановић,

ванр. проф. Универзитета уметности – Факултета примењених уметности, члан

Изјава о ауторству

Потписани **Петар Гајић**

број индекса 4487/13

Изјављујем,

да је докторски уметнички пројекат под насловом:

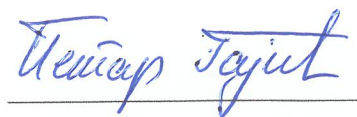
„Просторне слике са играчкама у огледалу ауторефлексије“ - тродимензионална инсталација у галерији ФЛУ

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

Потпис докторанда

У Београду,

6. јул 2018. године



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора: **Петар Гајић**

Број индекса: **4487/13**

Докторски студијски програм **Докторске уметничке студије**

Наслов докторског уметничког пројекта:

„Просторне слике са играчкама у огледалу ауторефлексије“ *тродимензионална инсталација у галерији ФЛУ*

Ментор др ум. **Миљивој Павловић**, доцент

Потписани **Петар Гајић**

изјављујем да је штампана верзија мог докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.

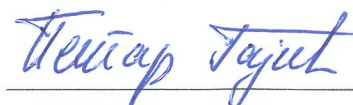
Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

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

Потпис докторанда

У Београду,

6. јул 2018. године



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе мој докторски уметнички пројекат под називом:

„Просторне слике са играчкама у огледалу ауторефлексије“

тродимензионална инсталација у галерије ФЛУ

који је моје ауторско дело.

Докторски уметнички пројекат предао сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

Потпис докторанда

У Београду,

6. јул 2018. године

