

Универзитет уметности у Београду
Факултет ликовних уметности
Париска 16, Београд

ИЗВЕШТАЈ КОМИСИЈЕ ЗА ОЦЕНУ И ОДБРАНУ ДОКТОРСКОГ
УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА И ПИСАНОГ РАДА

ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ - скулпторско истраживање

кандидата Давора Дукића

Наставно — уметничко веће Факултета ликовних уметности је на 431. седници одржаној 1. јула 2016. године донело одлуку да Комисија за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта кандидата мр Давора Дукића, под називом „ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ - скулпторско истраживање“ ради у саставу:

1. др ум. Радош Антонијевић, ванр. проф. ФЛУ у Београду (ментор)
2. мр Мрђан Бајић, ред. проф. ФЛУ у Београду
3. др ум. Биљана Ђурђевић, доцент ФЛУ у Београду
4. др ум. Оливера Парлић Карајанковић, доцент ФЛУ у Београду
5. мр Марко Лађушић, ванр. проф. ФЛУ у Београду

Комисија Наставно — уметничком већу Факултета ликовних уметности подноси следећи извештај:

ИЗВЕШТАЈ

Биографија кандидата

Давор Дукић рођен је у Карловцу (Република Хрватска) 1979. године. Завршио је средњу Школу за дизајн у Београду, а 1997. године уписује Факултет ликовних уметности у Београду, одсек Вајарство, на коме дипломира 2002. године, а магистрира 2004. године. Током 2002. године похађао је Европску летњу школу Факултета Марк Блох у Стразбуру. У студентском периоду награђен је наградом XI Бијенала југословенског студентског цртежа и наградом “Илија Коларевић, вајар”. Док би из касније каријере свакако требало издвојити Прву награда конкурса за спомен обележје посвећеног Милошу Обреновићу у Пожеги. Радови му се налазе у колекцијама Музеја града Београда и Музеја рударства и металургије Бор. До сада је имао пет самосталних изложби, а извео је такође и пет скулптура у јавном простору и учествовао на већем броју групних изложби. Ради као предавач у Високој школи струковних студија Београдска политехника на предметима Цртање и Сликање.

Анализа докторског уметничког пројекта

Писани део рада докторског уметничког пројекта кандидата Давора Дукића под називом „ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ - скулпторско истраживање“ садржи 75 страница, 4 дела и 69 фотографија. После увода (стр. 1 — 2) следи четири главне целине: „Свет играчака“ (стр. 3 — 23) „Дизајнерске играчке“ (стр. 25 — 36), Радови (стр. 38 — 64), и „Завршна разматрања“ (стр. 65). Затим следи „Библиографија“ (стр. 66—69). На крају је дат списак репродукција и биографија аутора, а остали део страница до коначног броја посвећен је навођењу имена чланова комисије, Изјави о ауторству, Изјави

о истоветности штампане и електронске верзије докторског уметничког пројекта и Изјави о коришћењу.

Докторски уметнички пројекат кандидата Давора Дукића који носи наслов **ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ – скулпторско истраживање** односи се на консеквентно спроведено скулпторско истраживање које за своју основну тему узима играчку као објекат. Дукић полази од тезе Ролана Барта да све играчке које обично виђамо, у суштини представљају микрокосмос света одраслих. Тако Дукић, Барби лутку као савремену представу жене повезује са сликом „Вилендорфске венере“ која такође емитује унутрашњи имагинарни свет свог аутора без обзира што се користила у ритуалу или обреду. Остварене везе фигурине изрезбарене у камену старе близу 25 000 година са индустријски произведеном пластичном “гуменом” фигурином отварају простор уметничког потенцијала, а сакупљање и приказивање играчака даје нам за право да размишљамо о томе шта се заправо налази иза жеље колекционирања свега и како један предмет намењен првенствено дечијој игри бива смештен у скупоцену колекцију музеја високе уметности.

У појашњењу теме којом ће се бавити кандидат наводи речи Шарла Бодлера из есеја “Романтична уметност” који каже су играчке прво упућивање детета у уметност, јер су за њих то и први примери уметности. „У великој радњи са дечјим играчкама осећа се нека необична веселост која је уздиже изнад лепог грађанског стана. Зар се тамо не налази сав живот у малом, и то много обојенији, чистији и сјајнији од стварног живота? “

Ову везу играчака и уметности Давор Дукић доказује и скорашњим примерима где на свакој кутији "Кидробот-а" (Kidrobot) пише: "Ово је уметничко дело, а не играчка".

Иако се ово може схватити као маркетиншка стратегија, или нека врста упозорења родитељима који купују играчке, ово може бити протумачено и као отварање поља уметности за нове креативне праксе. Ипак кандидат тачно примећује да ове уметничке играчке функционишу као

микropolitичке субверзије постојећих капиталистичких односа кроз сам материјални објекат.

Писани део рада Давор Дукић почиње са истраживањем кроз одељак под називом „Свет играчака“ у коме посебно дефинише и инсистира на разлици између материјалне културе деце и материјалне културе детињства. Он каже: „Супротно општеприхваћеном мишљењу, већина играчака не припада материјалној култури деце. Играчке представљају омиљен облик материјалне културе детињства код родитеља. Родитељи праве колекције играчака, које након много година заврше и у музејима детињства. Нека истраживања су показала да се тек са 17% приватних колекција играчака неко заиста и играо. Те колекције су представљале део жеље из детињства власника или су се власници према њима односили као према уметничким предметима. Тако, предмете материјалне културе детињства можемо посматрати и као предмете материјалне културе родитељства – ствари које родитељи купују својој деци, а које они заправо не желе нити им оне требају. Данас чак 40% играчака одлази у руке колекционара.... Заправо једине играчке које припадају материјалној култури деце јесу импровизоване играчке, предмети које су деца сама осмислила (дизајнирала), направила, назвала, преправљала и користила“.

У описивању феномена играчке са историјског становишта Дукић се позива на налазе социолога и историчара, али и у овом сегменту Дукић јасно дефинише сопствено интересовање за онај сегмент феномена у коме одрасли пројектују сопствене жеље и пласирају их деци као конзументима. Немачки историчар уметности Карл Гребер играчке је окарактерисао као материјалне остатке илузионистичких пејзажа дечје игре који одрасли никада не могу повратити. Идеја о детињству као о времену среће и радости употпуњена је и са првим играчкама – фабричким луткама и кућама за лутке, као и организованим групним спортовима за дечаке.

Развој играчака какве данас познајемо почиње између 1550. и 1750. године, када је нова замисао индустријске машине почела да мења слику света. Али те прве механичке справе биле су више средство забаве

одраслих и то пре свега за за европске аристократе. Тек постепено у 17. а онда и у већој мери током 18. века, неки просветари почињу да признају дечију игру и играчке као подобно средство за едукацију. До тог времена сам израз “играчка” се користио да би се означио артикал без веће вредности – он није био толико везан за децу, колико за јефтине предмете или тричарије. Модерна реч “играчка” сачувала је нешто од тог традиционалног призвука неважности и тривијалности. Енглезу Џону Локу се обично приписује идеја да играчке нису пуке тричарије и да их деци треба давати како би се забавила, али и образовала.

Текстом овог одељка даље стижемо краја 20. века када су се у индустрији играчака појавиле нове тенденције. Играчака које припремају децу за свет одраслих било је све мање, а занимљиво је да данашње популарне играчке више не носе поруке одраслих упућене деци које се односе на будућност, искуство одраслих или емоције, већ позивају децу на облик игре који је потпуно неповезан са реалним светом, породицом, домаћинством и послом. Научници који су истраживали историјску и друштвену важност играчака сматрају да су данас игра, играчке и детињство конструисани телевизијом и рекламом. Берил Лангер, аустралијска професорка друштвених наука у свом раду каже: „У 19. веку капитал је експлоатисао дечји рад. На крају 20. века, он експлоатише њихове жеље“. Играчке о којима Лангерова говори су колекционарске и за њих важи правило да њихова вредност лежи у поседовању најновијег и најмодернијег издања.

У наставку писаног рада Давор Дукић се посебно осврће на феномен дизајнерских играчака које још називају још и урбани винил или уметничке играчке.

На преласку у нови миленијум, у Токију, Хонг Конгу, а затим и у Њу Јорку, Мелбурну и Паризу, појавиле су се ограничене серије које су најчешће имале 20 специфичних фигурица у око 300 примерака. Ово нису биле играчке у до тада познатом смислу речи, будући да су изгубиле своју првобитну функцију, јер се са њима нико није играо. Ови предмети су постали објекти личне културе. Производили су се у ограниченим серијама,

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

За разлику од већине играчака које потичу углавном из других медија, дизајнерске играчке су јединствени комади, који спајају уметност, графички дизајн и играчке и може се тумачити као колекционарски уметнички објекат.

Произведена је у релативно малим серијама, од десетак, стотинак, а понекад и хиљаду примерака. Вешто је уплетена у мрежу значења слика и појмова који потичу из паралелних мрежа индустрије играчака и свакодневице. Лежећи на раскршћу ликовне уметности, маркетинга, производа поп културе и графичког дизајна, дизајнерске играчке су колекционарски веома тражени предмети у пост-поп свету. Аутори користе инфраструктуру масовне производње за стварање варијација, личних израза и ограничених серија објеката. На неки начин, овај нови (уметнички) медиј користи постојећа средства и подстиче потрошача да постане колекционар. Истовремено, то поље отвара нова значења појмова „аутор“, „роба“ и „потрошач“. У том смислу се дизајнери играчака с правом сматрају „субверзивним“.

Пол Бадниц, власник Кидробот-а каже: "Одлучио сам да применим супротан маркетиншки приступ од већине других успешних произвођача. У ствари, како би могли да купите нешто што стварно, стварно желите од Кидробота, ми вас терамо да скочите кроз врло високе обруче. На пример, од купаца смо тражили да се сликају у продавници са својом омиљеном нездравом храном и да нам пошаљу ту слику, тек ако је она довољно добра ми бисмо им дозволили да купе играчку Кидробот-а. Такође, имали смо играчке које су се само продавали у дим сум салону у одређеном крају Њу Јорка, или у некој праоници у Сеулу, Кореји. Неким чудом, ова самоубилачка маркетиншка стратегија нам је добро служила, будући да смо и даље у послу."

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

Тако долазимо и до одељка под називом „Радови“ који се односи на непосредну уметничку праксу кандидата Давора Дукића о којој он каже: „Протеклих десетак година у својим радовима комбинујем технике масовне продукције, мултипликацију и фрагментацију, производећи сопствене моделе и серије играчака - предмета. Размештам их на замишљене полице између индустријских, франшизованих и дизајнерских играчака“.

Ако би погледали још дубље у његов уметнички рад иза споменутих десетак година можемо видети једну јасну развојну линију коју карактерише фигурација као тема, реализам и тежња ка блискошћу у приказу стварности затим коришћење боје у третману тродимензионалне форме као и употреба синтетичких материјала и разних мултипликативних техника. Сви ти радови попут „Гимнастичара“ из 2002. године или скулптуре „Човек који хода“ из 2006. која је заправо увеличана шака уметника у гесту имитације хода са два прста до већ поменути копије Вилендорфске венере у раду под називом „Венере“ од розе силикона и сопственог малог аутопортрета на фигурици која представља супер хероја, само су увод и назнака јаснијег интересовања за теме који су ови поменути радови само тангентирали и призивали у будућности.

Прве јасно профилисане радове скулптура играчака или играчака које носе скулпторске квалитете срећемо на изложби „Пластична анатомија“ априла 2009. године.

Пажљиво коришћење редимејд поступка и употреба готових играчака кроз асамблирање са неким другим предметима доводи до новог значења, али оно што је можда још вредније је долазак до отварања увида у пластичке квалитете предмета које смо до тада сматрали тривијалним. Тако лево коцке у рукама Давора Дукића у раду и Chocking Hazard, 2009. добијају сјајан сликарски потенцијал и помоћу слике бљеска експлозије од лево коцки лако путујемо ка слици експлозије изнад авиона у слици Роја Лихтенштајна или зашто да не до Вилијама Тарнера и приказа пожара Лондонског парламента из 1835. годинеу коме ватра својим бљештавим сјајем разлива све боје око себе. Додатну радост посматрачу пружа узрок ове експлозије, а то је мала пластична индустријски прављена играчка која представља војника који пуца из пушке и наводно тим пуцњем изазива експлозију на суседном зиду. Мала пластична фигурица лако прескаче своју улогу јефтине пластичне играчке и постаје скулптура у галеријском простору и ми је са радошћу посматрамо, мислећи о његовом далеком непознатом творцу у некој можда кинеској или некој исто тако далекој фабрици играчака у којој ради тај вајар велике вештине.

У раду Еготој (Egotoy) Давор Дукић први пут примењује мултиплицирање као метод стварања слике рада. Ради се о већем, броју идентичних механичких справа Еготоја која је заправо машина за аплаудирање. Свака справа аплаудира у свом засебном времену и тако добијамо механички какофонични аплауз као појединачни акт али и као колективни ефекат. На овој изложби по први пут видимо у радовима „Мен оф екшн“ (Man of Action), и „Лимитед едишн“ (Limited Edition), до краја продукцијски однеговане радове у духу уметничких играчака које су јасна референца ових радова. Арнолд Шварценегер као лутка у конфекцијском оделу и Мики Маус као експериментални миш на чијим леђима расте људско уво, врхунски су радови овог типа и може се слободно рећи пионирски покушај да оваква уметност буде присутна и на српској уметничкој сцени.

На изложби „Одрастање“ у Галерији Звоно у Београду 2013/14.. године представљени су нови радови који су заправо и настали у току докторског уметничког пројекта и сад у светлу јасно дефинисаног простора деловања чини се да Давор Дукић још прецизније, јасније и делотворније артикулише све до сад описане принципе стварања уметничког дела које се конституише као објекат на размеђу скулптуре и играчке. О овој серији радова Давор Дукић каже:“ Тема ове изложбе је интроспективна. ...Полазећи од личног интересовања за истраживање и размишљање о ситуацијама које сачињавају искуство дечачког стасовања, представио сам скулптуре које у тематском репертоару реферирају на различите ситуације из животног периода одрастања.“

Било који од радова „Спонтано сагоревање“, „Аполо“, „Мртви Нинџа“ или „Медвед“ доведени су до савршеног односа форме наратива и технике продукције. Посебно треба напоменути индивидуално одабрану и у потпуности савладану технологију израде која у овој врсти уметности увек бива упоређивана са индустријски произведеном играчком. Тако скулптуре – играчке Давора Дукића проналазе свој простор у пукотини између два света традиционалног уметничког и света производње дечијих играчака. Оне су такође смештене и у процепу између детињства и одраслог доба човека, заробљене у некој земљи попут Недођије Петра Пана где су чуда и даље могућа. Нимало случајно управо скулптура „Изгубљени дечак“ представља дечака умањене величине који на себи има костим и капу са ушима медведа и авантуристички штап, својим изгледом и називом реферише на ликове изгубљених дечака управо из анимираног филма Петар Пан у продукцији Волта Дизнија.

Уметник овде демонстрира све савладане технике рада са силиконом и његовим осликавањем као и са полиестерским смолама, а у жељи да што натуралније представи кожу, капиларе, зенице, очне јавбучице итд. у површину скулптуре усађује праву људску косу и добија фантастичне ефекте живости самих фигурина. О свему томе Давор Дукић каже: „Чини ми се да величина, односно њена деформација у садејству са веома

реалистичним приступом производи реакцију код људи. Посвећеност детаљима у овом раду није имала за циљ показивање вештине или техничког знања, већ постизање те чудне сетне сензације изгубљених сећања и поновног враћања у моменте које са собом носи одрастање“.

За крај треба описати и серију радова „Љубимци“ који су настали као својеврсне химере, састављањем мајмуноликих створења и тела кинеских играчака, које представљају зечеве и мачке. Маскирани мајмуни у кожи - крзну других животиња изазивају нелагоду код посматрача, али стварају и комичан ефекат и отклон од технолошки амбициозног приступа хиперреализму. Контраст између детаљно моделованог лица, очију, уметнуте природне косе и готовог индустријског производа масовне продукције чини типичан мотив који се често јавља у Дукићевом раду. Треба скренути пажњу на ову методу израде једне специфичне серије радова која се никада неће моћи колектовати цела јер ће је стално допуњавати нови појединачни узорци, потпуно су у духу читаве области уметничких играчака намењених првенствено одраслима, затим поседовању и колектовању као специфичним жељама савременог човека у потрошачкој ери. Са друге стране иако ови радови првенствено нису намењени деци они преузимају пластички језик реалних дечијих играчака, па постају самим тим пријемчивија и јаснија и самој дечијој популацији. На неки начин тако се и затвара круг у причи о уметничким делима - играчкама односно играчкама - уметничком делима која се враћају деци и оном природном месту одакле су и кренула.

Критички осврт на докторски уметнички пројекат и остварени резултати

Докторски уметнички пројекат, под називом „ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ - скулпторско истраживање“ кандидата мр Давора Дукића резултат је дугогодишњег скулпторског истраживања током којег је уметник веома успешно дефинисао простор сопственог уметничког деловања као и уметничке праксе која се базира на икуствима стварања уметности у пољу

дизајнерских играчака. Ова концептуална одређеност његовог деловања спецификована је у овом пројекту посебно истраживањем потенцијала објекта играчке као уметничке форме. Ово комплексно истраживање захтевало је како осветљавање самог феномена играчке као објекта и употребног предмета, тако и савладавање низа техничко - технолошких поступака који доводе уметника у позицију да сопствено уметничко дело пласира у простор уметности који директно реферише на индустријски производ. Тако изграђен уметнички профил овим уметничким пројектом постаје кристално јасан и видљив, а посебно треба истаћи освојена пластичка средства којима се могу испричати до сада скулпторски неиспричане приче које се реферишу на детињство, сећање и носталгију. Такође овај скулпторски поступак успешно демонстрира уметнички метод који комбинује искуства дизајна, уметности и маркетинга.

Оцена остварених резултата

Кандидат Давор Дукић је у потпуности остварио све циљеве и очекиване резултате истраживања докторског уметничког пројекта. Резултат ових истраживања представљају уметничка дела која проширују простор скулптуре као уметничке форме обогаћујући је спектром нових пластичких квалитета али и концептуалних оквира који дизајнерске односно уметничке играчке доводе у позицију уметничког дела. Наиме ова уметничка дела уметника Давора Дукића представљају покушај уметника појединца да изради уметничко дело које ће се сопственим емотивним потенцијалом као и технолошком израђеношћу приближити публици савременог тренутка и у њима пронаћи просторе за обнову сећања на детињство, а на којима ће се упловити у простор новог уметничког доживљаја.

Закључак комисије

Комисија закључује да је докторанд Давор Дукић у изради докторског уметничког пројекта „ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ - скулпторско истраживање“ успешно изведеним скулпторским радовима достигао висок уметнички квалитет, а текстуалним делом рада веома јасно мапирао путеве свог уметничког поступка.

На основу укупне оцене докторског уметничког пројекта „ИДОЛИ И ИГРАЧКЕ - скулпторско истраживање“ кандидата Давора Дукића, Комисија предлаже Наставно-научном већу Факултета ликовних уметности у Београду да прихвати Извештај Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта, који би, затим са Предлогом одлуке био достављен Сенату Универзитета уметности, на чијем заседању би се донела одлука о усвајању и кандидат упутио на усмену одбрану.

У Београду, 28. 12. 2016. године

др ум. Радош Антонијевић, ванр. проф. ФЛУ у Београду (ментор)

мр Мрђан Бајић, ред. проф. ФЛУ у Београду

др ум. Биљана Ђурђевић, доцент ФЛУ у Београду

др ум. Оливера Парлић Карајанковић, доцент ФЛУ у Београду

мр Марко Лађушић, ред. проф. ФЛУ у Београду