

Модернизам по мери (традиционалне и савремене) лутке и детета као њеног алтер ега

Татјана Марковић¹

Академија техничко-васпитачких струковних студија Ниш,
одсек Пирот, Пирот, Србија

Апстракт *Лутка се у овом раду посматра на основу нелагодног односа између „традиције“ и „савремености“. Традиционална лутка и као играчка и као архетипички припада реалном свету. Дефинише се као предмет, неопређена фигура којом дејство влада. Традиционална лутка нема прејензије да буде жива, те нема ни прејерану сличности са човеком. Једноставна је, ненаметљива, нејасна, једноставна, зависна од дејства које је у игри ојскрбљује животином. Кресе је две основне врлине: љубав, које је истовремено њено најважније средство комуникације, и покорности која је заснована на заједничком и значи освајање простора за 'другог', односно за дејство које је у ствари 'први' и која она „следи“. Савремене лутке могу бити материјалне и нематеријалне. Материјалне лутке су најчешће направљене од неорганског материјала, а нематеријалне од сенке, рефлекса, пројекције симболичког облика. И једне и друге имају уверљиве људске карактеристике које остварују уз помоћ најразличитијих програма и „механизма“. Савремене лутке су заводљиве, говорљиве и спремне за играње „парасоцијалних“ и „психолошких“ односа у дигиталном свету. Нејасне вредности лутка јесу забава, бука, изненађење, засићење чула, неопређеност ума; оне прејендују да буду 'прве', а од дејства „захтевају“ позицију 'другог'. Упоредно разматрање ове две лутке на основу круга онтолошких питања ситуираних у оквиру позиције живо-неживо доприноси бољем разумевању стања традиционалне/савремене лутке, граница између човека/дејства и лутке и односа између људи. Тријумф савремених лутка угрожава стање традиционалне лутке доводећи у питање њен даљи опстанак. Због „ољубивања“ лутка и „пољубивања“ људи границе између људи и лутка су ослабљене. Повећање блискости са савременим луткама доводи до промене друштвених образаца који почињу на већој дистанци између људи.*

Кључне речи: традиционална лутка, савремена лутка, дејство, игра.

¹ tanja.ziti@yahoo.com

Увод

Лутка је човеков супститут и вечни пратилац. Настала је кад и човек и људска свест, и „пратиће га све дотле док човеку буде потребно властито огледало, а то значи – заувек“ (Jurkovski, 2007: 20). Истовремено постојање лутке и човека (као онтолошки страних појава) и њихова међузависност представљају основу за конструкцију метафора. Будући да је лутка онолико зависна од човека колико је човек зависан од лутке, њихова обостраност и међусобна узајамност удвостручују снагу метафоре. Човек, као њен створитељ, користи њена онтолошка својства – фигурални облик и стање неживљене материје. Лутка пак користи човекова онтолошка својства и отворена је за целокупно његово деловање. Удруженост човека и лутке гради нову дијалектику постојања коју је могуће разумети паралелним праћењем и лутке, али и њеног створитеља – човека.

Тајна лутке и човековог односа са њом лежи у оживљавању мртве материје. Комплексност и узајамност лутке, човека и мистерије стварања и оживљавања огледа се и у термину лутка који није једнозначан и чија значења иду од првобитних имена божанских, али и људских појава. Термин лутка се може етимолошки пратити до грчке речи *κόρη* која значи лутка за дечју игру, девојка, девојчица или дечак, сироче и штићеник, невеста, лутка као представа божанства, зеница. Латинска верзија за лутку јесте реч *lūla* која је значила лутку као дечју играчку, као девојчицу, младу жену, али и човека коме је одузета воља као израз личности (у значењу „дрвена лутка“).

И поред бројних одређења готово да не постоји потпуна и коначна дефиниција лутке. Према ранијим одређењима (Lazić, 2002; Radonjić, 2014) лутка се углавном дефинише као предмет, ствар, материјални чинилац, артефакт, непокретна фигура са ликом човека или животиње, или каквог нестварног бића којим влада човек. Наведена одређења, према којима лутка и као појам и као артефакт спада у реални свет, припадала су другом времену када је лутка представљала метафору на нивоу поређења са човеком. Данас, поред материјалних лутака, постоје и њихове реплике – нематеријалне лутке. Двостепеност метафоре на нивоу поређења са човеком, али и на нивоу саме лутке откривају њене нове конотације. Стога лутку одређујемо као симулакрум у двоструком значењу симулакрума. Прво значење истиче Хенрик Јурковски (Henryk Jurkowski): „С тачке гледишта историје културе, лутке спадају у симулакруме. Симулакруми представљају натприродна и фантастична жива бића у тродимензионалном облику. Људи их оживљавају у религијске, магичне, научне, практичне и забавне сврхе“ (Jurkovski, 2007: 293). Друго значење, које му у критици постмодерне културе даје Жан Бодријар (Jean Baudrillard) истиче да се симулакрум јавља тамо где нестаје јасна граница између стварности и њених копија, те обликовање и производњу реалности сликом („реална слика“) дефинише као симулацију, а производ као симулакрум (Bodrijar, 1991).

Од древних времена, када је настала, до данас лутка је имала најразличитије функције (магијска, друштвена, васпитно-образовна, уметничка, декоративна...) које су се мењале зависно од историјског тренутка и концепције стварности и онога што је она будила у човеку (страх, сумњу, несигурност, потребу за заокупљањем пажње

и забавом, утехом, жељу за манипулацијом). Основна функција лутке, међутим, јесте посредничка – медијум функција (Jurkovski, 2006). Лутка је увек посредник (између живота и смрти, реалног и надреалног, бога и човека, човека и његовог сна, детета и света одраслих, детета и његове маште...) који комуницира са људима и захтева обострано учешће.

Праћење историје лутке од древних времена до постмодерног доба указује на цикличност у њеном развоју. Лутка се наине од покретне сенке, живе слике виђене на зидовима пећина (која се појавила у зеници ока посматрача као у огледалу) преко фигуралног непокретног облика, који се мењао током историје, данас враћа свом сликовном или „сенковитом“ почетку и својим ритуалним изворима.

Упркос томе што у свести људи лутка често живи као предмет за децу она је дуго током историје служила одраслима. Посматрано с историјског аспекта, чини се да је лутка за одрасле „старија“ од лутке за децу. Будући да су деца расла уз одрасле и да је њихов однос добоко прожимајући, то нас наводи на закључак да су лутке за децу све време биле „неприсутно присутне“ и блиско повезане са луткама које су користили одрасли. Лутка постаје предмет за децу тек онда када се њен дотадашњи „власник“ (одрасли) почео играти са њом и давати јој детерминанте неозбиљног предмета. У том тренутку, лутка је „постала слог без сопствене егзистенције и ту је празнину човек испуњавао свим оним што је сматрао недостојним човекове узвишности. Са том недостојношћу људске егзистенције, лутка је ушла у простор детињства које исто тако није имало достојност праве људскости, оно је то тек требало бити“ (Lazić, 2010: 5). Даља историја лутке намењене деци прати и преживљава судбину својих конзументата – деце и ван те историје не може бити схваћена. Како се мењала друштвена историја детета и детињства (од непризнавања до његовог наопаког признавања, тј. од детињства схваћеног као „природна“ биолошка ствар до детињства схваћеног као социјални и културни конструкт) (Arijes, 1989), мењале су се и лутке намењене детету и обрнуто.

Традиционална и савремена лутка

Лутке за децу најопштије (на основу материјала од кога су направљене, животности – „лутковности“ и вредности на којима почивају) можемо класификовати на традиционалне и савремене.

Под традиционалном лутком подразумеваћемо лутку која је направљена од крхког материјала који је некад био жив (парче дрвета, глине, коже, крзна, вуне...) и која има минимално наглашене елементе живота. Лутка јесте једноставна, непокретна и „зависна“ од детета које је у игри опскрбљује животом. Оживљена у дечјим рукама она проговара, постаје дететов саговорник, друг, алтер его. Традиционалну лутку красе две основне врлине – „ћутање и покорност“. Ћутање лутке не значи да је она нема и без речи. Напротив, она ћути, а оглашава се, а њено ћутање говори исто колико и говорљивост. Другим речима, луткино ћутање можемо разумети као најважније средство комуникације, „својство живота, тихог трајања, нечег неизрецивог и

тајанственог“ (Томић, 2016: 33). Луткина покорност заснована је на заједништву и значи остављање простора за другог – за дете које је у ствари први и кога она „следи“.

Савремене лутке могу бити материјалне и нематеријалне. Материјалне лутке су најчешће направљене од неорганског материјала (пластика, гума, легуре метала...), а нематеријалне од слике. И једне и друге имају уверљиве људске карактеристике (руке, ноге, лице, покрет, говор, „емоције“, „знање“...) које остварују уз помоћ најразличитијих програма и „механизама“ чијим се активирањем остварују елементи живота. Остваривање покрета, говора и осталих особина живих бића повећавају луткину независност, неутралност и самодовољност. Савремена лутка је блештава, допадљива, бомбастична, заводљива, а њене неприкосновене вредности су забава, бука, изненађење, публицитет, засићење чула, неоптерећеност ума. Лутка претендује да буде прва, а од детета „захтева“ позицију другог.

У циљу бољег разумевања статуса традиционалне/савремене лутке и веза које деца успостављају са њима проблематизоваћемо њихов однос на основу круга онтолошких питања ситуираних у оквиру опозиције живо–неживо.

Будући да су рађање, развој, размножавање и умирање својства живота, односно особине живих бића које неживе ствари не поседују, намеће се питање како поимати лутке: као жива „створења“ или као мртве предмете? Ако пођемо од традиционалног одређења лутке по коме лутка и као појам и као артефакт спада у реални свет, долазимо лако до одговора на постављено питање. Лутка јесте артефакт (има своју материјалност) и њено основно онтолошко својство представља стање мртве (неоживљене) материје. Проблем јесте у томе што стање не-живота притом није и синоним за смрт, јер је лутка мртва, али отворена за целокупно људско деловање. Већи проблем јавља се код савремене лутке (слике, симулакрума) која постоји, али не у реалитету. У том смислу се чини да је једини могући одговор на постављено питање да ли је лутка жива или мртва оксиморон: „Лутка је живи предмет“ (Jurkovski, 2007: 160).

Традиционална лутка нема претензије да буде жива, те нема ни претерану сличност са човеком. Направљена је од природног материјала који је некад био жив и који у дечјим рукама увек изнова може оживети. Прилагођава се својој природи и „не жели“ да је схватимо као живог човека, нити „хоће“ да буде реплика човека. Описана лутка је једноставна и непокретна. Својом једноставношћу и непокретношћу она се подређује намерама играча-детета и асимилира са његовим фантазијама. Наизглед негативна својства, изражена одсуством живота, мртвилом и немошћу, једноставношћу, несавршеношћу, скромношћу, стрпљењем, зависношћу и ненаметљивошћу уздижу је до ранга вредности. Несавршеност и ограничења традиционалне лутке управо чине спону која повезује дете са лутком и ствара осећај блискости и заједништва саучествовањем. Илустративан пример представљају такозване народне лутке чија лепота исијава од најразличитијих материјала (дрво, кукурузовина, слама, блато, кожа, восак, перје, вуна, плодови воћа и поврћа, тканина, рафија...) и валдорф лутке које карактерише једноставност, ненаметљивост, непретенциозност и непосредност.

Традиционалну лутку, која је у стању не-живота, дете у игри опскрбљује животом; то је тренутак када она добија свој живот, или боље рећи своје најразличитије

животе. У међусобној интеракцији и синергији, дете–субјект и лутка–објект отуђују своја основна својства и на тај начин се њихове функције размењују. Резултат тог синергијског феномена (удруживања) представља рађање фигуре способне за живот која није идентична ни са лутком, нити са дететом; она је нешто друго што само у машти детета налази остварење и њихова удруженост гради нову дијалектику постојања која почива на мистерији оживљавања неживог.

Играјући се са луткама деца могу да искусе како лутке нису жива бића, али их могу означавати. По питању њихове животности кажу „да лутка има и срце и памет“, „да у луткама спавају многе приче, само их треба пробудити“, „да се њима могу причати приче, али се са њима може и разговарати“ (Bastašić, 1988: 5). Садржај тих прича и дијалога чине највеће тајне „између неба и земље: живљења, умирања, рађења и преображавања“ (Lazić, 2002: 194) на које дете жели одговор.

Савремена лутка има уверљиве људске карактеристике, те јој дорада од детета није потребна. У њеној изради има пуно технике и усавршених механизма чијим се активирањем остварују различита својства живота. Покретна, механизована или дигитализована, лутка не отуђује своја основна својства зарад интерактивности, што не значи да интерактивности нема. Интерактивност постоји, али је реч о другој врсти интерактивности, о такозваној интерактивности на дистанци.

Савремена лутка „жели“ да буде жива и да личи на човека, али и више од тога. Будући да их је више у оквиру поменуте категорије, свака од њих „животност“ остварује на свој начин. Једне имају уверљиве људске карактеристике и претендују да буду анатомски верне човеку (имају руке, ноге, лице, физиолошке потребе које обављају, неке имају сексуална обележја, неке кијају, кашљу, певају, плачу, цртају, пишу...). Друге сличност остварују покретом помоћу различитих усавршених механизма (успостављају контакт очима, прате дечји покрет или гестикулацију у знак пријатељства, имају „брижно понашање“, симулишу љубав, умиру, или не умиру, што се деци, такође, допада). Треће су нематеријалне, сачињене од сенке, рефлекса, пројекције симболичког облика, али веома верне детету са аспекта његових тежњи у чијој је основи страх који уз луткину помоћ, коју краси ум, окретност и натчовечанска физичка снага и брзина, треба савладати. Деца у њима налазе „сигурно уточиште у несигурном свету“ (Terkel, 2011: 111).

Илустративан пример за остваривање животности код прве групе савремених лутака је дуго оспоравана, али свакако најпопуларнија и најпродаванија лутка Барби (енг. *Barbie*). Своју сличност постиже уз помоћ анатомске верности човеку, сексуалне анатомије и преувеличаних атрибута лепоте који потенцирају модел женскости и уобразиље која је у вези са за кинђурењем (нпр. Барби лутке назване „Аламуња (Growing Skipper) могу се подесити тако да девојчица равних груди израсте у девојку тако што јој се уврће лева рука“ (Sutton-Smith, 1989: 16)). Остваривање животности охрабривањем девојчица да израсту у девојке већ у шестој години готово се једино може схватити као скраћивање и преображавања детињства и журба да се из њега што пре изађе.

Барби лутке представљају матријализовану репрезентацију „нове“ жене/ девојчице, симулакрум који има у понуди све што оне у стварности не поседују.

Сврха симулакрума јесте у томе да буде замена за реалну девојчицу. Барби лутке су привлачне, гламурозне, савршене, са наметнутим идеалом лепоте који дете треба да следи. У њиховом заједничком живљењу дошло је до заокрета. Барби лутка је на почетку „желела“ да наликује човеку, а потом, са променом позиције моћи, дете жели да наликује њој. Дете прихвата Барбикин „став“ и задати идеал лепоте свог „естетског двојника“. Чини то без поговора, јер је реч о ауторитету који је софистицирано наметнут тако да изгледа као да га је дете само изабрало.

Остваривање животности код друге врсте савремених – роботизованих лутака јесте другачије. Роботизоване лутке не чекају да их деца „оживе“ у маниру традиционалне лутке, али захтевају извесно ангажовање након чега почињу да се крећу, говоре, пишу (едукативни роботи), говоре о здрављу (робот-доктор), пуцају (робот-ратник), трансформишу се... Социјални роботи се представљају као да имају сопствене животе, они су оживљени и спремни за однос и „захтевају“ реципроцитет: имају своје потребе и траже њихово испуњење, нуде љубав и траже да буду вољени заузврат, „осећају“ и траже да деца саосећају са њима, нуде негу и друштво, а траже заузврат да се деца старају о њима. Представљају се као човеков супститут и препоручују себе као замену за људе, те је и разумљиво што их деца сматрају „људоликијим“ од традиционалних лутака.

Увођење друштвених робота, сматра Шери Теркл (Sherry Turkle) мења начин на који деца разумеју да ли је нешто живо. На пример, лутка БИТ – „моја прва беба“, животност остварује са „стањима свести“ и фацијалним мишићима испод синтетичке коже који јој дају израз лица. „Она се понаша као права беба: трепће и сиса свој палац, смеје се, мршти и плаче. На додир који изазива бол БИТ врши, на миловање и давање цуцле БИТ се смири“ (Terkl, 2011: 84). Вештачки кућни љубимац АИБО (енг. AIBO) стекао је велику популарност код деце, поред осталог, зато што је бесмртан. „... Аибо је жив чак и када је његово срце састављено од батерија и жица... он се никада неће разболети и умрети“ (Terkl, 2011: 128). Ког – хуманоидни робот сличност са човеком не остварује лицем, које је прилично неразвијено, већ продорним погледом и успостављањем контакта очима; он има визуелно, тактилно и кинестетичко чуло и способан је за различите друштвене задатке, укључујући визуелно препознавање људи, разликовање између живих и неживих покрета, те извођење једноставних задатака имитације. Другачија је ситуација код робот-лутке Кисмет (енг. Kismet), чија је глава растављена од тела, што не изазива непријатност код деце. Тајна његове животности огледа се у утиску који оставља – да гледа људе у очи и да је способан да препозна говор и говорне обрасце.

Стављање акцента код робот-лутки на елементе живота (покрет, глас, реч, емоције...) потискује материјалност у други план. На питање да ли је робот жив деца одговарају: „као да је жив“, „као да има мозак и срце“, „на неки начин жив“ или „довољно је жив“, што значи да се на роботе не гледа као на машине, већ као на „створења“ (Terkl, 2011: 44). „Створења“ не ћуте, и не чекају на своје оживотворење од стране детета, већ своју „животност“ остварују тако што сусрећу дететов поглед, обраћају му се, захтевају пажњу и тврде да без ње неће преживети.

Мењање начина на који деца разумеју појмове живо/неживо осим когниције укључује и емоционалност. Деца говоре о „роботском типу љубави“ који се разликује од „људског типа љубави“. Питају се да ли су уморни, тужни, болесни, мисле да сањају када су им затворене очи. Играјући се са дигиталним луткама деца примећују: „... беба треба да зна да је волиш... ја сам му као мајка. То је мој посао. Не волим то да радим, заиста, али он се разболи ако га оставиш у неред.“ „Морам да му направим дом. Не желим да се прехлади и разболи, па да умре“... Неке робот-лутке умиру, те деца изражавају и свој однос са „покојном“ лутком: „Она је била вољена и узвраћала је љубав.“ Деца сахрањују своје лутке на он-лајн гробљу, пишу им епитафе: „Моја беба умрла је услед сна. Заувек ћу бити тужан ја...“; „Жао ми је што си умро, надам се да си срећан Малиша, ја се тренутно старам о твом сину...“ (Terkl, 2011: 68). Деца осећају емпатију према луткама-роботима. „Када носе Барбику држећи је за ноге, када је ухвате за косу и заврљаче... то није никакав проблем, али кад носе Фербија (енг. Furby) наглавачке, кад он почне да плаче и говори да је уплашен, сви се нађу на новом етичком терену који захтева моралну реакцију, већина осети грижу савести, узнемири се, а затим се узнемири зато што се узнемирила“ (Terkl, 2011: 82).

Посебно је интересантно питање животности код треће групе савремених – виртуелних лутака. Виртуелне лутке јесу лутке настале након „сликовног заокрета“, после чега су ствари постале слике ствари, систем знакова. „Не ради се ту више о имитацији, ни о дуплирању. Ради се о замењивању стварног његовим знацима, то јест, о једној операцији одвраћања од сваког стварног процеса његовим операторним двојником...“ (Bodrijar, 1991:6). Постмодернистичка симулација лутке – или „симулација симулакрума“, како је Бодријар назива, показује да она да би остваривала елементе живота не мора више да буде рационална, нити фигурална (Bodrijar, 1991). И поред тога што дематеријализација јунацима са екрана, видео-игара и игрица смањује животност, антиреалистичка средства и прихваћена конвенција игре је вешто надомештају. Виртуелне, „нефизичне“ лутке веома су верне човеку по суштинским појавностима психичког живота израженим у „човековом поклоништву миту о хероју“ (Sutton-Smith, 1989: 129). Суперхеројски ликови које представљају уз помоћ слике, звука и електронске анимације, невиђене динамике, моторике, механике савладавају све тешкоће и опасности опијајући децу синергијом акцелерације. „Савремени човек, посебно дете, опчињени су брзином, свеопштим фуриозним темпом/ритмом још увек одолевају несвестици – вертиго – брзине. Човек, посебно дете, опијају се синергијом акцелерације. И као да слуте човекову утопију повратка у космичке просторе. Управо у електронској анимацији, боље рећи комјутерском програмирању електронских лутака, предмета, слика и звукова, остварује се примењена електронска стварност у свакидашњем животу...“ (Lazić, 2014: 4). Фантастична брзина и свемоћ електронских лутака стварају контекст за ослобађање од страха и немоћи коју деца често осећају. Дете се идентификује са њима и њиховом махнитом брзином, стиче утисак да су оне жива бића, а оно у средшту, као њихов двојник – алтер его: заштићено је а изложено, пасивно је а активно, уплашено је а храбро, немоћно је а ипак моћно.

Приписивање особина живих бића неживим стварима и њихово проширење на готово сва својства живота (размножавање, рађање, развој и умирање) говори

о померању границе у дечјем разумевању појмова живо/неживо. Даље, то утиче на однос који дете успоставља са њима и на његову опредељеност за традиционалну/савремену лутку. Традиционална лутка је наине подређена и пасивна, наспрам ње је активно дете. Код савремене лутке ситуација је обрнута. Дете је пасивно, а лутка (њени ствараоци) активна зарад дететовог „ комфора“. Очекивања лутке су унапред постављена (било да их поставља програм или форма) и она контролише њихово испуњавање, понаша се као субјекат, а дете „ставља“ у позицију објекта. Како деца реагују на ову позицију? Деца се, наводи Теркл (Terkl, 2011), саглашавају са том позицијом и говоре да традиционална лутка захтева „тежак рад“, јер она морају да обављају сав посао смештања идеја у њих; Фербији (енг. Furbies) захтевају тежак рад из супротног разлога; они су пуни идеја, али деца морају да им дају оно што желе и када то желе. У игри са роботима деца су принуђена да им се прилагоде. Управо тај захтев за компромисом, сматра Теркл (Terkl, 2011), припрема децу за то шта могу да очекују од односа са машинама који лежи у сржи роботског момента. Ослушкујући децу чујемо извесну тромост и замореност по питању идеја и активности. Деца би се радије играла са савременим луткама које не оптерећују ум, смањују ризик од промишљања, засићују чула, јер традиционалне лутке, по њима, могу бити заморне.

Намеће се питање како реаговати на такве лутке, које помоћ у различитих форми и програма одвлаче пажњу деце у засебне собе, или у различите делове сајбер-простора, нудећи им нове вредности? Да ли је оправдано лутку посматрати као машину, слику, приказ, одраз, а дете као ентитет окружен утицајем хиперреалног у оквиру чега може градити своју целокупну виртуелну стварност, укључујући и своје сопствено виртуелно Ја? Или лутка треба да задржи епитет „најпоетичнијег“ неживог предмета који је стекла управо због своје фигуралности и рационалности?

Јурковски сматра да давање различитих својстава живих бића луткама, појачава мртвило лутке и доводи до губљења њеног „спецификума“ (Jurkovski, 2007). Ма колико савремена лутка била технолошки развијена у интеракцији са дететом, она никада не пролази кроз суштинску промену стања која би, на крају, била последица „контакта“ (интеракције) са дететом. Савремена лутка само „одговара на команде у складу са обимом и врстом одговора који су код ње унапред програмирани“ (Crnobrnja, 2010: 287). Пуна и права интерактивност захтева од детета да током игре „попуњава“ обе стране интеракције.

Уместо закључка

Упоредно разматрање традиционалне и савремене лутке на основу опозиције живо/неживо отвара нова питања.

Прво питање тиче се статуса лутке. Сведоци смо тријумфа савремених лутка које ликвидирају све „архаичне“ остатке традиционалне лутке, угрожавајући њен даљи опстанак. Проширење изражајних средстава новим формама или губљење форме-дематијализација лишавља лутку њене основне, посредничке улоге и доводи до одрицања од њене суштине и као појма и као артефакта.

Очување статуса традиционалне лутке тражи стално преиспитивање простора којим она располаже и позиције коју заузима. Простор је све скученији, позиција битно пољуљана. Сагласност са таквом позицијом традиционалне лутке наводи на питања: Да ли смо свесни значаја традиционалне лутке и „значаја тог значаја“ за дете? Уколико јесмо, онда смо свесни и чега се одричемо у тренутку када напуштамо традиционалну лутку. Свесни смо и да је неопходно успостављање стратегије њеног опстанка помоћу јасних одговора на питање: Шта од традиционалне лутке желимо да пренесемо савременом детету?

Друго питање тиче се слабљења граница између човека/детета и лутке. Друштво у коме живимо вратило је идеју детињства и понудило детету, као никад пре у историји, изобилје лутака. Логично би било да је човек окружен луткама „људскији“, а лутка међу људима „лутковитија“ (Jurkovski, 2007). Да ли је тако? Да ли приписивање људских квалитета најразличитијим „створењима“ у виду лутака и њихово „ољуђивање“ смањује те исте квалитете људима? „Ољуђивање“ лутака и „полутковљење“ људи доводи до њихових промена у суштинском смислу и враћа на питање где је граница? Лутка је направљена по узору на човека који је, правећи је, желео да себи створи огледало у коме ће видети сопствени одраз. Гледајући у лутку која се одражавала у њему, почео је и сам да се „преправља“ по узору на њу, постао је луткин одраз.

Даље искушавање граница између човека/детета и лутке намеће питање не само каква ће бити лутка, већ какви ћемо бити ми? Каква врста људи ми постајемо? Говорећи о хомо новусу (енг. *homo novus*) Франко Кармело Греко (Franco Carmelo Greco) изражава крајње песимистичка промишљања упозоравајући да ће се можда догодити да „људско биће замени сенка, рефлекс, пројекција симболичког облика, биће које има покрете живота, али нема живот“ (Greco, 1980: 445, према: Lazić, 2002: 125). Да би лутка и човек у својој бити остали оно што јесу неопходно је постављање чвршћих граница, јер „човек је човек, а лутка лутка, постоје одвојено и узајамно се искључују“ (Jurkovski, 2007: 130).

Трећи питање тиче се слабљења односа између људи. Лутка је један од значајних чинилаца друштвеног живота. Традиционалне лутке су повезивале људе и биле једно од важних средстава васпитања. Савремене лутке мењају друштвене обрасце и бацају ново светло на категорију друштвености. Повећава се блискост са савременим луткама, али и дистанца између људи. Деци се нуди „социјална ужина“ (Arijes, 1989: 282; Kasiopri i Patrik, 2014), сурогатни облик заједништва који упркос свој повезаности оставља децу „саму заједно“. Савремена лутка својом заводљивошћу и шароликошћу, узбуђењем које изазива ствара илузију комуникације и интеракције „обмањујући“ дете (и одрасле). Дететова чула су презасићена, те је тешко придобити њихову пажњу и успоставити дубље социјалне односе са њима. Дружење са нечим деци је изазовно и неодољиво, док им је дружење са неким досадно и испразно. Одстрањивање некога и понашање према њему као да је нешто неживо зарад нечег и понашање према њему као да је живо наводе на питања: Колико ће замена, упркос привидне повезаности осиромашити људске односе? Које ће бити последице грађења парасоцијалних односа науштрб социјалних? Како омогућити друштвену блискост у већ присутном „пејзажу усамљености“?

Литература

- Arijes, F. (1989). *Vekovi detinjstva*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Bastašić, Z. (1988). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.
- Bodrijar, Ž. (1991). *Simulakrum i simulacija*. Novi Sad: Svetovi.
- Crnobrnja, S. (2010). *Estetika televizije i novih medija*. Beograd: Clio.
- Jurkovski, H. (2006). *Metamorfoza pozorišta lutaka u XX veku*. Subotica: Međunarodni festival pozorišta za decu.
- Jurkovski, H. (2007). *Teorija lutkarstva: Ogledi iz istorije, teorije i estetike lutkarskog teatra*. Subotica: Međunarodni festival pozorišta za decu.
- Kasiopo Dž. T. i Patrik V. (2014). *Usamljenost: ljudska priroda i potreba za društvenom povezanošću*. Beograd: Clio.
- Lazić, R. (2002). *Estetika lutkarstva*. Beograd: Autorsko izdanje.
- Lazić, R. (2010). *Lutkarski theatrum mundi: mala teatrologija lutkarstva*. Beograd: Autorsko izdanje i foto Futura.
- Lazić, R. (2014). *Elektronske lutke*. Subotica: Međunarodni festival pozorišta za decu. Preuzeto sa <http://www.assitejsrbija.org.rs/srpski/biblioteka.html>
- Radonjić, M. (2014). Lutka – juče, danas, sutra. U Lj. Danić (ur.), *Lutkarstvo u Srbiji* (str. 11-23). Novi Sad: Međunarodni festival pozorišta za decu u Srbiji, Pozorišni muzej Vojvodine.
- Sutton-Smith, B. (1989). *Igračke i kultura*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Tomić, Z. (2016). *Knjiga o ćutanju*. Beograd: Čigoja.
- Terkl, Š. (2011). *Sami zajedno: zašto očekujemo više od tehnologije nego jedni od drugih*. Beograd: Clio.

Примљено: 18. 03. 2021.

Коригована верзија примљена: 14. 06. 2021.

Прихваћено за штампу: 16. 06. 2021.

Modernism Suited to the (Traditional and Contemporary) Doll and the Child as Its Alter Ego

Tatjana Marković

The Academy of Applied Technical and Preschool Studies Niš,
Department Pirot, Pirot, Serbia

Abstract

This paper looks at the doll through the uneasy relationship between “tradition” and “contemporaneity”. The traditional doll, both as a concept and as an artefact, belongs to the real world. It is defined as an object, an immobile figure controlled by a child. The traditional doll has no pretensions to be alive, and thus bears little resemblance to a human being. It is simple, unobtrusive, direct, mysterious, dependent on the child that gives it life during play. It has two fundamental virtues: silence, which is at the same time its most important means of communication, and submissiveness, which is based on fellowship and which implies the leaving of space to the “other”, more precisely, to the child who is in fact “the first” and whom the doll “follows”. Contemporary dolls can be material and non-material. Material dolls are most commonly made of inorganic materials, while non-material dolls are made of shadows, reflections, projections of symbolic form. Both have convincing human characteristics that they achieve thanks to various programs and “mechanisms”. Contemporary dolls are seductive, talkative and ready to build “parasocial” and “postbiological” relationships in the digital world. Their supreme values are entertainment, noise, surprise, saturation of the senses, few demands on the mind. They aspire to be “first”, and “demand” that the child should be in “second” position. A comparative study of these two dolls through a circle of ontological questions situated within the animate-inanimate opposition contributes to a better understanding of the status of the traditional/contemporary doll, the boundaries between man/the child and the doll, and relationships between people. The triumph of contemporary dolls threatens the status and the continued existence of the traditional doll. Due to the “humanization” of dolls and the “dollization” of people, the boundaries between people and dolls have been blurred. Increased intimacy with contemporary dolls leads to changes in social patterns based on greater distance between people.

Keywords: traditional doll, contemporary doll, child, play.

Модернизм соразмерный (традициональной и современной) кукле и ребенку как ее альтеру-эго

Татьяна Маркович

Академия техничко-воспитательного профессионального образования Ниш,
подразделение Пирот, Пирот, Сербия

Резюме

В данной статье кукла рассматривается через призму дискомфортных отношений между «традицией» и «современностью». Традиционная кукла - и как концепция и как артефакт – принадлежит реальному миру. Она определяется как предмет, неподвижная фигура, которой ребенок распоряжается. Традиционная кукла не претендует на то, чтобы быть живой, соответственно не обладает чрезмерным сходством с человеком. Такая кукла является простой, ненавязчивой, непосредственной, загадочной, зависимой от ребенка который в процессе игры наделяет ее человеческими качествами. Ее украшают два основных достоинства: молчание, которое в тоже время является ее главным средством общения, и послушание, ос-

нованное на единстве, а значит оставляет место для «другого» - т.е. для ребенка – который на самом деле «первый», за которым она «следует». Современные куклы могут быть материальными и нематериальными. Материальные куклы обычно изготовлены из неорганических материалов, а нематериальные представлены тенью, рефлексом, проекцией символической формы. И те и другие обладают убедительными человеческими качествами, которые достигаются с помощью различных программ и «механизмов». Современные куклы соблазнительны, разговорчивы и готовы к построению «парасоциальных» и «постбиологических» отношений в цифровом мире. Их незыблемыми ценностями являются развлечение, шум, неожиданность, насыщенность чувств, необремененность ума. Они претендуют на «первость», а от ребенка требуют «вторичной» позиции. Сравнительное рассмотрение этих двух типов кукол через круг онтологических вопросов размещенных в рамки противостояния «одушевленное/неодушевленное», способствует лучшему пониманию статуса традиционной/современной куклы, границ между человеком/ребенком и куклой, а также отношений между людьми. Триумф современной куклы ставит под угрозу статус традиционной куклы, ставя под сомнение ее существование в будущем. Из-за «очеловечивания» куклы и «окукливания» людей, границы между людьми и куклами становятся все более размытыми. Увеличение близости с современными куклами приводит к изменению социальных моделей, базирующихся на увеличении дистанции между людьми.

Ключевые слова: традиционная кукла, современная кукла, ребенок, игра.