Modna kolekcija inspirirana dječjim lutkama

Međeši, Melani

Undergraduate thesis / Završni rad

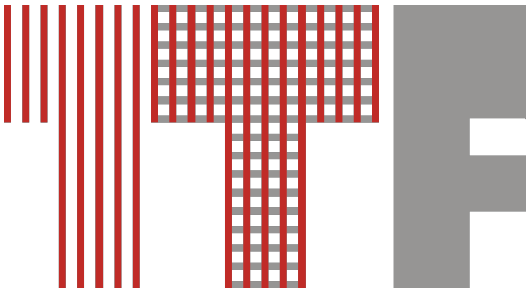
2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:201:720034

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**



Repository / Repozitorij:

Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO – TEHNOLOŠKI FAKULTET

ZAVRŠNI RAD

MODNA KOLEKCIJA INSPIRIRANA DJEČJIM LUTKAMA

MELANI MEĐEŠI

Zagreb, srpanj 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO – TEHNOLOŠKI FAKULTET

ZAVRŠNI RAD

MODNA KOLEKCIJA INSPIRIRANA DJEČJIM LUTKAMA

Mentor: Paulina Jazvić, ak. slk. Melani Međeši

Zagreb, srpanj 2019.

UNIVERSITY OF ZAGREB

FACULTY OF TEXTILE TECHNOLOGY

Textile and clothing design institute

FINAL THESIS

FASHION COLLECTION INSPIRED BY CHILDRENS DOLLS

Mentor: Paulina Jazvić, ak. slk.

Melani Međeši

Zagreb, July, 2019.

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA

Zavod za Tekstilni i modni dizajn odjeće

Broj stranica:45

Broj likovnih ostvarenja: 15

Broj literaturnih izvora: 12

Članovi povjerenstva:

1. prof. likovne kulture Helena Schultheis Edgeler, doc

2. ak. slik. Paulina Jazvić, izv. prof. art.

3. dr. sc. Ksenija Doležal, doc.

4. prof. likovne kulture Koraljka Kovač Dugandžić, izv. prof. art.

Datum predaje i obrane rada: srpanj 2019.

SAŽETAK

Ovaj završni rad bavi se istraživanjem vrsta raznih lutaka, njihovoj povijesti te utjecaju lutki kako na djecu, tako i na odraslu populaciju. Baza rada leži u općenitom poimanju lutke kao takve, odnosno što ona predstavlja i za koje namjene služi. Glavni cilj je prikazati razvoj lutke i njezine mnoge utjecaje uključujući i umjetnost i modne trendove.

Ključne riječi: lutka, utjecaj, vrsta, tradicija, dijete

ABSTRACT

This final thesis deals with research about different doll species, their history and their affect both for children as well as on adult population. The base of thesis lies in general perception of doll as such, respecitvely on what it presents and for which purpose it serves. Main goal is to show doll development and her impacts including both art and fashion trends.

Keywords: doll, impact, type, tradition, child

SADRŽAJ

1. UVOD…… 1

2. O LUTKAMA……. 2

3. POVIJEST LUTAKA…… 3

3.1. ANTIKA……... 3

3. 2. SREDNJI VIJEK ……...4

3. 3. DALEKI ISTOK 10. st. …… 4

3. 4. EUROPA 12. st. – 16. st. …… 5

3. 5. PODRUČJE ISLAMSKE KULTURE …….. 6

3. 6.MODERNIZAM I JUGOSLAVENSKI TEATAR …… 7

3. 7. SUVREMENO DOBA …… 7

4. KONSTRUKCIJA LUTAKA …… 8

4. 1. LUTKE VOĐENE ŠTAPOM ILI RUKOM …… 8

4. 2. LUTKE VOĐENE KONCEM ILI ŽICOM …….. 9

4. 3. SAMOSTALNE LUTKE …….. 9

5. VRSTE I SIMBOLIKA LUTAKA …… 10

5. 1. CEREMONIJSKE LUTKE …… 10

5. 2. EDUKACIJSKE LUTKE …… 11

5. 3. JAPANSKE LUTKE …….. 12

5. 4. MODNE LUTKE …… 12

5. 5. LUTKE ZA IGRU …….. 12

5. 6. UMJETNIČKE I DEKORATIVNE LUTKE …… 15

6. INSPIRACIJA LUTKAMA U UMJETNOSTI …….. 17

7. IGRA DJETETA S LUTKOM …… 19

8. UTJECAJ LUTKE NA MODNU INDUSTRIJU 20

9. PRAKTIČNI DIO 21

9.1.KONSTRUKCIJA SUKNJE 22

10. ZAKLJUČAK..... 40

11. POPIS LITERATURE 41

UVOD

Pojam lutka najčešće u pojedincu budi asocijaciju na plastičnu masu oblikovanu nalik čovjeku u formi dječje igračke, no njezino značenje seže puno dublje. Svaki aspekt lutke nosi zasebnu simboliku pa tako i namjena lutke ne služi isključivo dječjoj igri već se koristi za razne svrhe. Njezina rasprostranjenost dotiče gotovo sve grane umjetnosti i znanosti gdje služi kao inspiracija. Iz izvornog oblika prvih lutka slijede razne estetske i konstrukcijske intervencije koje lutka najlakše može podnijeti s obzirom da se radi o slobodnoj formi koja ovisno o autorovoj mašti utjelovljuje vlastiti karakter. Svaka lutka zasebno priča vlastitu priču neovisno o njezinoj istinskoj namjeni zahvaljujući određenima i autentičnim za svaku lutku karakteristikama. Njezina privlačnost dotiče živote od čiste inspiracije i fascinacije do dramatične opsesije i žudnje k sjedinjenju s lutkom. Odakle lutka zapravo dolazi i koja su njezina prva načela su pitanja koja odgovore nalaze u početcima čovječanstva. Ima li pojam lutke zapravo ikakve veze sa dječjom igračkom ili je naknado izvučen iz konteksta i kako njezine osnovne karakteristike inspiriraju daljnju umjetnost?

O LUTKAMA

Lutka kakva je poznata danas je trodimenzionalni oblik koji izgledom podsjeća na ljudsko biće u dječjem uzrastu. No unatoč uobičajenom poimanju lutke kao takve, ona se smatra bilo kojim predmetom koji zadovoljava njezin osnovni smisao da zabavlja. Time, lutka može biti i kuhača i čovjekova ruka i povrće ili štogod se može upotrijebiti kao opipljiv simbol prenesenog značenja.

Svaka lutka je oblikovana za svoju ulogu. Primjerice ako lutka potiče na smijeh, ona mora tako i izgledati. Pokret kojim upravlja vlasnik lutke je njezin dramski izraz koji poručuje kako se lutka osjeća, a fizičkim izgledom se očituje tko je ona, što želi i kakva joj je osobnost. Primjerice, oblikom obrva ili nosa jasno se može zaključiti kakva će lutka biti pa tako njezin okrugli crvenkasti nabrekli nos daje privid skromnog djedice dok tanke obrve oštrih kutova naglašavaju da se radi o strogoj i neraspoloženoj ženi. Kako bi se jasno očitalo koga lutka predstavlja, ona mora biti čitka, jasna i imati scensku izražajnost čija je smisao dobivena tek kada se lutka razigra na sceni. Likovni izraz je stiliziran što joj dopušta da bude beskrajno varijabilan te unatoč tome što se primjerice radi o jednoj vrsti osobnosti, lutka uz komunikaciju lako prelazi u drugu samim pokretom pa time zahtjeva ne samo estetsku kvalitetu već i funkcionalnost kako bi igra bila olakšana.

Lutke mogu učiniti bezbroj radnji koje su neizvedive u realnosti – lete, nestaju, životinje posjeduju dar govora,… Mogućnosti lutke su neograničene a njima upravlja animator u čijim rukama neživi predmet dobiva život a vođen je isključivo bogatom maštom. Svijet lutaka ne poznaje granice između ljudi, životinja, biljaka i predmeta. Radi se o izmišljenom i stiliziranom svijetu satkanom od fantazije te vođen hiperbolom kako bi lutka bila što zanimljivija i čudesnija.

Neovisno kojoj svrsi lutka služi, ona sama kao takva nema ništa individualno već egzistira samo kada je u odnosu s nekim drugim. Lutkom se može posredno reći mnogo toga što bi neposredno bilo deklarativno ili potpuno nemoguće. Primjerice kada čovjek izbacuje svoje emocije, reakcija druge osobe često je suprotna od očekivane dok kada lutka izbacuje emocije, ona u nama izaziva veće suosjećanje, smijeh, radost ili tugu. Razlog tome je što je gotovo nemoguće povjerovati da se jedan nasumičan predmet može ponašati kao živa osoba pa svaki pokret postaje efikasniji.

POVIJEST LUTAKA

Prve lutke datiraju od početka samog čovječanstva. Kako su ljudi izrađivali odjeću, oružje i lovili, tako su izrađivali i lutke. One su u svakom pojedinačnom narodu imale različito značenje no primarno je služila isključivo za tradicijske rituale, čiji se tragovi nalaze na područjima Egipta i Indije odakle se šire u Kinu i Japan te Europu kao egzotična novost. Tijekom prvih izrada, skromnost konstrukcijskog obilježja lutke očitovala se u jedinim dostupnim materijalima sukladnim vremenskom razdoblju kao što su glina, drvo, kosti životinja i koža. Estetski izgled je bio znatno bogatiji a ovisio je o podrijetlu lutke odnosno tradicijskim značajkama naroda odakle dolazi.

- Jedna od mnogih legenda, prema Charles Nodieru, francuskom piscu, prikazuje prvu lutku kao puki panj koji je Adam odrubio za svoju i Evinu djecu koja su potom panj oblikovala tesanjem i stvarala razne figure u pokretu. Tom legendom, još od ranih početaka realizacije lutke, jasno se vidi utjecaj čovjeka kao baze estetskog lika svake lutke. Njezino značenje i funkcija se mogu uvelike razlikovati, što ovisi o više čimbenika, no lutka zauvijek ostaje preslika čovjeka u raznim stadijima života.

ANTIKA

Prema arheološkim istraživanjima, lutke su najstariji oblici igračaka što se primjećuje u iskopinama egipatskih piramida gdje su pronađena pokapana zajedno sa djecom te faraonima ,prigodno ukrašenima, kao objekt zaštite čija je svrha da tjeraju zle sile nad pokojnikom. Vrlo blisko egipatskoj tradiciji su i grčka i rimska tradicija gdje se mladim dječacima pri ulasku u adolescentne godine poklanjala lutka koju su naknadno pridonosili bogovima u formi žrtve za zdravu i bogatu mladost, a djevojčice su lutke dobile kao miraz prije udaje u čast sretnoj i plodnoj budućnosti. Lutka pritom ima duhovno značenje pa se zahvaljujući njima vjerovalo da će obiteljski dom biti pun obilja i sreće, a zagrobni život spokojan pa je bilo važno čuvati ih na posebnom mjestu i paziti na njih kao na živo biće. Za neke lutke se čak moglo i reći da posjeduju veliki opseg magijskog utjecaja da bi se njima djeca mogla igrati pa su sklonjena od doticaja najmlađih i korištena isključivo u ekstremne ritualne svrhe.

SREDNJI VIJEK

Danas, lutke su poznate kao čitke, nježne i poetične figure dok su u početku bile vrlo grube s prikazima religioznih sadržaja. Čak i sam naziv jedne od poznatijih vrsta lutaka specificiran za kazalište – marioneta, dolazi od vlastite imenice Marija koje predstavlja Bogorodicu Majku Božju. Razni tipovi lutaka u religiji imaju svoje mjesto kao edukacijski sadržaj i artefakt pa čak i skulptura kao predmet štovanja. Crkveno korištenje lutke rijetko je je imalo veze sa igrom već kao objekt za lakše provođenje obreda što je bilo očito i u dizajnerskom rješenju lutke sa prigodnim bojama ovisno o adventskom kalendaru, religijskim motivima i realnim prikazima biblijskih likova.

DALEKI ISTOK 10.st

S obzirom da je svaki narod pripadnik zasebne religije, ona ima veliku ulogu u razvoju lutke kroz povijest pa je tako i lutka podređena toj preslici. U zemljama Dalekog Istoka štovanje lutaka kao prikaz božanstva je izuzetno popularan od samih početaka izrade. Vjeruje se da lutke imaju sposobnost primanja viših sila te izravno dotiču pokornika i efikasnije uslišuju njegove molitve. Unatoč religiji, lutka se širi i u kazalište kao izvor zabave pa gubi duhovno obilježje, a dobiva dar govora kojim postaje lakše izreći i prikazati tabu sadržaje. Primjerice, Bunraku kazalište prikazuje najsavršeniju lutku jer njom lutkar manipulira neposredno rukama ili posredno koncima koji su utkani u konstrukciju lutke tako da ona može pomicati obrve, prevrtati očima, mljackati ustima i slično te davati puni dojam žive osobe. Lutka dobiva na značenju puno većem od religije. Ona postaje prava preslika čovjeka svojom izuzetno pažljivom izradom gdje je prilikom animacije moguće potpuno okupirati gledatelja te ga natjerati na dublje razmišljanje. Konstrukcija lutaka postaje kompliciranija te se materijali sastoje od pripravljenih smjesa za kaširanje papira kojim se ojačava model. Svi udovi su pomični pomoću konaca i žica kako bi se što realnije prikazao pokret. Kao predmet zabave, lutka počinje zahtijevati i zanimljivije mogućnosti pa se prema kineskoj knjizi razlikuje pet novonastalih konstrukcija lutaka koje uključuju pirotehniku, šupljine kako bi plutale na vodi, maskote koje oblače živi glumci te papirnate lutke sa prorezima koje pomoću svjetla tvore sjene na platnu.

Nakon prvog pojavljivanja multifunkcionalne lutke u Kini čije su mogućnosti puno veće od samog upravljanja animatorovom rukom, val proizvodnje proširio se i diljem Europe. Ljudska fascinacija leži u mehanizmu pomoću kojeg lutka sama izvodi obične radnje poput čišćenja cipela, pisanja pisma i slično. Samopokretanje privlači kratkotrajnu pozornost neovisno o tome što lutka izvodi jer pršti neobičnim ponašanjem. Ona nema edukativnu svrhu već sam čin da neživi predmet obavlja zadatak živog čovjeka te se ne umara i ne prestaje ostavlja bez daha.

Mehanizmom se može prikazati puno više nego samim oponašanjem pa je lakše pomaknuti granice realnosti i fantazije te se i prve lutke nastale u Velikoj Britaniji nazivaju motion (engl. pokret).

EUROPA 12. do 16. st.

Iako mehanizam zaustavlja na cesti i privlači svu pozornost na trenutak stvarajući osjećaj svemogućnosti, opsesija za što realističnijim prikazima stvarnog svijeta postaje sve veća. Statičnost potpuno zamjenjuje mehanizam te nastaje nova lutka koja vjerno prikazuje zbilju. Prva realna situacija proizlazi iz Crkve gdje se stvaraju biblijski precizne lutke koje oponašaju obred i liturgiju poznate kao Drvene Marije.

- Često su djevojke nekih sela zbog odgoja bile obavezane ponašati se izuzetno pristojno što je vodilo do ukočenog stava. Podrugljivo su ih nazivali Drvenim Marijama. Radilo se o djevojkama besprijekornog izgleda sa savršeno izglačanim ruhom, urednom frizurom i praznim pogledom. Za njih se govorilo da se drže kao lutke odakle dolazi naziv Drvena Marija što označava sve što podsjeća na tjeskobu i neprirodnost.

Lutke su vjernički sudionika zbivanja na sceni dovele do apsurda. Primjerice, lutka u ulozi grješnice prikazuje proces postanka grešnice do odrješenja grijeha, a svojim statičnim izgledom i dinamičnim scenama izmiče normama dostupnog sadržaja kako bi zbunila gledaoce no istodobno ih zabavila spojem humora i tragedije.

Zahvaljujući svim novonastalim vrstama lutaka, zanat putujućih lutkara postaje izuzetno značajan. Svoje lutke vođene žicom ili koncem predstavljali su na kolima koja su bila ukrašena pravokutnikom preko kojeg je padala tkanina sukladna klasičnom teatru. Oni su najčešće bili siromasi čiji je prihod dolazio zabavljanjem ostalih pučana svojim lutkama.

Povijest lutkarstva razvija se u dva paralelna smjera: glumačka igra i forma igre s lutkom. Kada sama gluma nije dovoljna, glumci posežu za lutkom čiji dar govora prenosi mnogo više. No iako lutka služi kao predmet kojim je moguće sve izreći bez posljedica, njome može biti teško pružiti puni dojam scenarija tijekom predstave s obzirom na njezine ograničene anatomske mogućnosti pa zato glumci posežu za maskama. Maske prekrivaju područje glave, vrata i dio torza, a njezinim nošenjem sam čovjek postaje lutka i poprima njezine osobnosti. Tako glumac može govoriti što želi i ostati humorističan i zanimljiv a svojom kretnjom daje prirodniji dojam. One se stavljaju prikrivanjem svake emocije i ekspresnim izražavanjem istih pa je lakše doslovno se transformirati u drugu emociju ili karakter. Danas su najpoznatije u doba poklada koje vrve legendama i duhovnom značenju maski kao sredstva zaklanjanja i pokrivanja zlih sila te su prisutne i slamnate lutke kao žrtve čijim se paljenjem završava karnevalska ceremonija i slavi ulazak u Korizmu.

PODRUČJE ISLAMSKE KULTURE

Opće poznato je da se ljudi boje svoje sjene. Razlog tome je podvrgnut raznim istraživanjima a seže do najranijih civilizacija.

- Indijska legenda navodi da kada bi čovjek pomislio na drugog čovjeka, to bi značilo da mu želi smrt . Kako bi čovjek na koga se pomislilo bio spašen od sudbine trebalo ga je osloboditi na način da se od tkanine napravi njegov lik gdje zle misli ostanu zarobljene pa ne mogu doći do čovjeka i oduzeti mu život.

Prema toj legendi, čovjek je sam svoja pećina iz koje ga može izbaviti samo drugi čovjek, a lutkar koji ga oslobađa je Adi Mat sa prvom lutkom sjenom. Sjene lutke nisu oblici i predmeti koji oponašaju čovjeka neposredno u djelovanju već oblici koji oponašaju njegove likove. Pokreću se rukama ili žicom pod snopom svjetlosti pa se na drugoj strani ocrtavaju kao figure u prirodnom pokretu kojim izgledaju kao da su žive. Postoje male i velike lutke sjene tijelom u *en face* položaju izrađene od ovčje ili kozje kože. Iscrtavane su raznim ornamentima i motivima, a to umijeće postaje poznato kao “siluetiziranje“ te se rasprostranjuje cijelom Europom prvo kao portretiranje siromašnih po sajmovima a potom dolazi i do mode gdje silueta označava građu žene.

MODERNIZAM I JUGOSLAVENSKI TEATAR

Jugoslavenska kazališta su imala veliku ulogu u tadašnjoj kulturi. Smatrala su se korisnim izvorom zabave i edukacije djece. Prvo kazalište lutaka osnovao je Milan Klemenčić prije 1. svjetskog rata po čijem se uzoru tokom 1920-ih godina šire kućna i javna kazališta lutaka inspirirana poznatim i impresivnim češkim teatrima.

Igra lutkom u različitim vremenskim periodima ima i svoje različite autentične oblike. Ovisno prilikama i neprilikama koje se događaju u svijetu, lutka sukladno prati događanja svojim karakterom i izražavanjem. Nakon 2. svjetskog rata, javlja se nonsens koji je vrlo poznat u narodnim poslovicama i zagonetkama. Radi se o komičnom pretjerivanju koji naglašava trenutno stanje u kojem se svijet nalazi, a emocije građana izlaze kroz lutku. Njezin performans odvraća misli te hiperbolom nasmijava i zabavlja do osjećaja kao da sve što se događa zapravo nije toliko strašno. Jedna od najpopularnijih lutaka postaje *Spejbl* čije ime ne znači ništa već je splet slova koja pojačavaju humorističnu formu lutke. Uloga takve lutke je da širi svoj optimizam ili pesimizam kojim inspirira gledatelja pa kroz pomno razrađene situacije kroz lutku ući kako postupiti u kojoj situaciji. Svaki narod ima svoju lutku tog tipa, odnosno svog Spejbla. Pa tako postoji i umiljati klaun Gustav ili ljutiti Punch a u našim krajevima je najpoznatiji Petrica Kerempuh.

SUVREMENO DOBA

U suvremenoj umjetnosti lutke postaju umjetnička djela koja služe gotovo isključivo za izlaganja i kompleksnije performanse gdje se najčešće cijela produkcija svodi na efekte. Primjerice optičkim povećanjem predmeta, lutka djeluje stravično što se vidi u japanskim teatrima “kazalište na klupici“ gdje je na glavu glumca aplicirana glava lutke pa djeluje glomazno. Sukladno tome “crno kazalište“ se razvija u Češkoj gdje glumci pokreću predmete i lutke odjeveni u crnu odjeću na crnoj pozadini kako bi se postigao efekt lebdjenja, odnosno izgleda kao da se lutke pokreću same od sebe. Također jedan od efektnih teatra je luminiscentni teatar gdje su lutke i predmeti premazani slojem luminiscentnih boja i osvijetljeni ultravioletnim svjetlima.

S vremenom kroz ulazak u 21. stoljeće, lutke zamjenjuje televizija i virtualni svijet pa većina lutaka nalazi svoje mjesto kao artefakt u muzejima ili u kolekcionarske svrhe.

KONSTRUKCIJA LUTAKA

Lutke svojim izgledom imitiraju čovjeka. Kroz povijest, tijelo lutke se postupno gradi od samostalnog trupa nadalje no uvijek ostaje popraćeno glavom. Glava je glavno komunikacijsko sredstvo kojim se lutka izražava te je u potpunosti razgrađena. Ovisno kojem povijesnom razdoblju i narodu lutka pripada, korišteni su i prigodni materijali, no često je lutkina glava izrađena od drugog materijala nego tijelo. Glava se uglavnom modelira kako bi što više sličila ljudskom licu. Njezine oči se naknadno lijepe u izrezbarene udubine a svojim detaljima određuju starost lutke, karakter, raspoloženje i slično. Ukoliko se radi o lutki koja predstavlja dijete, oči će najčešće biti veće nego uobičajeno te čiste od bora, dok će za prikaz osoba starije životne dobi izrada biti suprotna. Nerijetko, modelari izostavljaju oči kako bi ih djeca mogla nadomjestiti svojom maštom i sama zamisliti kako bi lutka s obzirom na karakter mogla izgledati. Kao i oči, usta i nos dijele istu funkciju te lutki daju svojstven karakter. Pomnim spajanjem svih karakteristika lica i detaljnim oblikovanjem, lutka može pristupiti djetetu u ugodnoj atmosferi jer njezinim licem se odaje osobnost pa se dijete unaprijed može pripremiti na sve moguće prizore i radnje.

Lutke kao takve dijele se u tri osnovne skupine: 1. lutke vođene štapom ili rukom

2. lutke vođene koncem ili žicom

3. samostalne lutke

LUTKE VOĐENE ŠTAPOM ILI RUKOM

Lutke vođene štapom su konstruirane tako da štap ili zamjenjuje tijelo ili se nalazi unutar tijela te tako funkcionira kao vodilica pomoću koje animator upravlja lutkom.

One mogu biti bez dodatnih vodilica pa su ujedno i najjednostavnije za izradu i vođenje. Radi se o skromnim lutkama čija je osnova najčešće kućanski predmet kao kuhača, četka ili žlica na koju se lijepe minimalni dodaci poput oči ili usta. Njihov cilj je s minimalnim uratkom pobuditi maksimalnu maštu. Predstavnik takvih lutka je Javajka podrijetlom s otoka Java kao najljepša azijska manifestacija.

Lutke nužno ne moraju biti vođene štapom te se u čestim slučajima, lutke vode rukom animatora a nazivaju se zijevalice. Ruka se nalazi unutar kostima lutke te podlaktica služi kao oslonac dok šaka može kontrolirati ustima lutke.

Vrhunac njihove populacije javlja se tokom 70-ih godina 20-og stoljeća kroz televizijsku seriju The Muppet Show. U istu skupinu spadaju i lutke namijenjene za dječju igru gdje dijete samostalno upravlja lutkom svojom rukom pridržavajući je i postavljajući ju u razne životne situacije.

LUTKE VOĐENE KONCEM ILI ŽICOM

Tehnički najzahtjevnije lutke su lutke vođene koncem. Takve lutke su figure u cjelini pa je njihov estetski izgled najbliži antropološkim mjerama čovjeka a najpoznatije su pod nazivom marionete. One osim običnog kretanja moraju biti u mogućnosti i plesati i skakati i letjeti što se postiže pomoću vodilice na koju su pričvršćeni konci spojeni na udove lutke. Vođenje lutke vrši se odozgo te se na taj način povlačenjem konaca pokreću udovi a lutki se daje život. Za kompliciranije lutke, konci mogu biti povezani sa bilo kojim pokretnim djelom tijela pa na taj način lutka postaje ravnopravnija čovjeku.

Kako bi se osigurala čvršća osnova za vođenje lutke, koristi se žica koja omogućava neposredan dodir između animatora i lutke. Potezi su brži i točniji a vežu se samo glava i ruke.

SAMOSTALNE LUTKE

Samostalne lutke su sve lutke za čije korištenje nije potrebna nikakva vodilica već se pokreću same od sebe pomoću mehanizma ili se radi o umjetničkim lutkama koje ekspresivno prikazuju emocije i karakter te služe isključivo kao izložbeni artefakt za kolekcionarske svrhe.

VRSTE I SIMBOLIKA LUTAKA

Sukladno s vremenom, može se pratiti razvitak lutke kroz razne vrste i namjene. Njihov stupanj izrade raste od jednostavne forme i oblika do potpunog realizma pa se dijele u nekoliko skupina.

CEREMONIJSKE LUTKE

Prve imenovane lutke bile su *paddle* lutke. Izrađene su od plošnog komada drveta koji predstavlja torzo, ruke, vrat i glavu sa kosom bogato ukrašenom perlicama. Perlice stvaraju zvuk pri kretanju koji djeluje umirujuće pa su korištene u grobnicama drevnog Egipta kao znak spokoja i vječnog mira. Figura predstavlja žensko tijelo u obliku ključa koji ima svrhu i u ritualnim ogrlicama nošenim za religijske ceremonije i vjerovanje da prizivaju plodnost i preporod duše.

Totemom plodnosti smatraju se i tradicionalne afričke lutke koje se prenose s generacije na generaciju te dijele estetske karakteristike sa paddle lutkama, no perlice aplicirane na afričkim lutkama se protežu duž cijeloga oblika lutke. One služe za rituale kao što su prošnja kada muškarac poklanja ženi lutku čije ime potom prenosi na novorođeno dijete čime mu osigurava zbrinutost kakvu je imala i lutka. Posebno izrađene lutke imaju korist i kao nadomjestak drugog blizanca koji nije preživio porod tako da svojom prisutnošću održava mir i jedinstvo između dvije duše. Jedan od atraktivnih rituala afričkih plemena je vještičarenje za koje lutke igraju veliku ulogu u svrhu izlječivanja osoba, tjeranje zlih sila iz kućanstva i prizivanja obilja. *Poppet* lutke su izrađene od stare odjeće te punjene raznim začinima ili granjem nad kojima se odvija proces uspostavljanja kontakta između lutke i željene osobe koja je podvrgnuta ritualu.

Bliske poppet lutkama su i *voodoo* lutke koje se razlikuju po svrsi da utiskuju strah u osobi. Izradili su ih članovi kulta otoka Haiti, čija je osnovna ideja bila pronaći način kako iz daljine nauditi neprijatelju i zaštititi otok pa su zabadanjem iglica u lutku nanosili bol živoj osobi u tom dijelu tijela koje je dotakla igla. Njihov utjecaj proširio se diljem svijeta a vrhunac je doživio u srednjem vijeku gdje se osim za torturu koristio i kao sprava za oduzimanje moći ženama koje su optužene za vještičarenje.

EDUKACIJSKE LUTKE

Tijekom godina, tradicijske vrijednosti izbljeđuju pa domorodci, kao educiranje najmlađih, često koriste lutke koje svojim zanimljivim izgledom uz zabavnu atmosferu mogu prenijeti djetetu uvid u kulturu svoga naroda pa tako većina naroda ima autentičnu lutku danas najčešće korištene u kolekcionarske svrhe.

Lutke američkih domorodaca *hopi kachina* izrađuju muškarci koje daruju djeci prije kachina svečanosti kako bi igrajući se njima naučili povijest svojih predaka. Najstarija lutka potječe iz 18. st. kao plosnati oblik sa stiliziranom glavom i prigodno oslikanim tijelom. Lutka varira od jednostavne strukture iz jednog djela do kompliciranije sa svim udovima i realističnijim proporcijama, a glavna karakteristika lutke je pero rijetkih ptica koje se pozicionira ili ucrtava na glavu nalik narodnoj nošnji. Tradicijski hopi kachina nisu za igru već isključivo za podučavanje no ostavljana su u posjedu djece kako bi se brinula o njima i učila njezi.

Bliske hopi kachina lutkama su *inuit* lutke koje predstavljaju narodnu nošnju naroda aljaske i sjeverne Kanade. One su prikaz inuit kulture te služe u svrhe educiranja djece o oblačenju u određenim klimatskim uvjetima, koje materijale koristiti, važne simbole i slične vještine za preživljavanje kao i za učenje osnova šivanja.

Važan primjer nomadskog stila života imaju *tea* lutke koje tradicijski pripadaju Innu kulturi a služe kao predmet trgovanja biljnim čajem. S obzirom na hladnu klimu područja sjeverne Amerike, tijekom selidba, ljudi bi bili podložni raznim prehladama koje bi čaj zaustavljao pa su lutke punjene njime bile od velike koristi ukoliko nastupi pad energije ili glad.

Utjecaj educiranja djece kroz lutke o vlastitoj kulturi seže i do afričko američke populacije sa *black* lutkama koje su proporcijama iste novorođenom djetetu te služe kako bi dijete odraslo bez stereotipa i ojačalo samopouzdanje kao i utjelovilo snagu afričke kulture kroz povijest te na koncu kako bi imali lutku koja vjerodostojno predstavlja narod.

JAPANSKE LUTKE

Lutke predstavljaju veliki dio japanske kulture. Predstavljaju predmet oduševljenja, strahopoštovanja ili dječje igračke.Smatra se da su lutke živa bića te se njihovo postojanje slavi na raznim festivalima. Najpoznatiji festival je Hinamasutri festival za koji su posebno izrađene hina ningyo lutke u obliku cara ili carice, piramidalnog tijela sa bogato ukrašenim materijalima za odjeću i modnim dodacima. Često lutke prikazuju razne ratnike i junake pa tako i predstavljaju simbol hrabrosti. Japanske lutke slave bogatstvo i kulturu te realizam. Prikaz životnog stila se odražava u lutkama pa su prepune kićenih motiva kako bi zainteresirale javnost i šokirale svojom pojavom. Zahvaljujući izuzetnom štovanju legendi, vrlo popularne su daruma lutke čija je unutrašnjost šuplja a vanjština okrugla. Smatra se da donose sreću i uspjeh pa se prodaju bez apliciranih oči tako da kupac može aplicirati jedno kada zaželi želju i staviti drugo kada se ista želja ostvari. Kroz razne festivale , utjelovljuju se velike lutke, jedinstvene po svojoj veličini koja ih izdvaja iz prostornog okruženja. Njihova poanta je da budu vidljive, zastrašujuće i glavna atrakcija kao pojava a ne dio predstave. Prikazuju apsurd suvremenog svijeta, prosvjeduju i šokiraju javnost.

MODNE LUTKE

Modne lutke su namijenjene isključivo za odijevanje u razne modne trendove. Najčešće prikazuju mlade žene realnih proporcija a potječu po uzoru na prve porculanske lutke. Na modnim lutkama je lakše vidjeti preciznost krojeva i detalja pa su korištene u modnoj industriji čiji je fokus na odjeći a ne na samoj lutki. One zahtijevaju manju potrošnju materijala te štede vrijeme koje se troši na presvlačenje modela. Unatoč njihovoj svrsi u poslovnom svijetu, djevojčice uživaju u raznim vrstama lutka koje mogu oblačiti i same kreirati svoje kombinacije pa se proizvode i po uzoru na barbie lutku kao igračke.

LUTKE ZA IGRU

Najstariji oblik lutke napravljene isključivo za dječju igru bile su jednostavne krpene lutke čija je figura izrađena od stare tkanine i punjena viškom neupotrijebljenih konaca i materijala, tradicionalno iz kućne radinosti. Osim za igru korištene su i kao oblik utjehe za djecu ukoliko su preplašena i tužna te u rijetkim slučajevima i za edukacijske svrhe. 1830ih godina započinje masovna proizvodnja krpenih lutaka a popularne su i danas kao posjetnik na jednostavnija vremena.

Kombinacijom tkanine i glaziranog porculana lutke dosežu novi nivo izrade pa tako 1840-e godine nastaju *china* lutke karakteristične po svom sjaju i prenaglašenom izrazu lica. Njihov torzo ostaje vjeran krpenim lutkama dok su glava, kosa i udovi modelirani od porculana te predstavljaju odrasle žene u zanimljivim kićenim odjevnim kombinacijama. Varijacije china lutki protežu se u dva smjera kao bisque lutke i parian lutke. Porculan korišten za izradu bisque lutke je matiran pa lutka dobiva realističniji izgled za razliku od potpuno nerealistične parian lutke koja je izrađena bijelim neobrađenim matiranim. Lice bisque lutke izrađeno je detaljnije pa postoje i inačice sa staklenim očima koje se otvaraju i zatvaraju, zubima i perikama prirodne životinjske dlake. Bisque lutke su izuzetno skupocjene lutke pa su najčešće dostupne imućnim obiteljima iako krajem 20og st. masovna kineska proizvodnja porculan zamjenjuje plastikom kako bi omogućile dostupnost raznim staležima.

Osim skupocjenosti porculana, veliku prepreku predstavlja i njegova lomljivost pa zamjenom za vosak, voštane lutke zauzimaju vodeću poziciju u proizvodnji tijekom 19og stoljeća. Sjaj se uklanja a tijelo se boja realističnim tonovima kako bi lutka djelovala živo i uglađeno. Voštane lutke daju vjerniji prikaz osobe kako izgledom tako i raznim mogućnostima. Pomoću žice, njihove oči mogu se namjestiti kako bi dobile efekt spavanja ili plakanja a mogu izgovoriti i pokoju riječ zahvaljujući unutarnjem mehanizmu. Neke lutke modelirane su s nekoliko izraza lica pomoću pokretne glave čijim okretom dolazi do novog lica. Iako vosak lako puca, pukotine koje ostavlja posred lutke, rezultiraju vrijednošću lutke i većom potražnjom kod kolekcionara.

Djeca u lutkama često traže sebe ili nove uzore pa anatomske karakteristike, kako bi lutka što više proporcijama sličila čovjeku, postaje krucijalna. Osim proporcija, djeca posežu za lutkama iznimno privlačnog estetskog izgleda i luksuza. Tvrtka Mattel u ožujku 1959-e godine proizvodi Barbie lutku. Ona postaje uzor djevojčicama zahvaljujući očaravajućoj figuri i do 80 različitih karijera kojima osnažuje mlade žene da se pokrenu i bore za ono što doista žele. Prva Barbie lutka proizvedena je za kćer poduzetnice Ruth Handler koja je gledajući svoju kćer odlučila u, suradnji sa kostimografkinjom Charlotte Johnson, dizajnirati lutku čija uloga osim majke može biti i pametne poslovne žene. Njezin izgled je besprijekoran, njezina karijera je impresivna te živi lagodnim životom koji mnogi pokušavaju imitirati. Fizički izgled inspiriran je Bild Lilli junakinjom japanskog stripa čija je tematika bijeg od tradicijskih vrijednosti. Ima izuzetno uzak struk, visoka je, vitka, bujnog poprsja te malih bokova.

Svojim izgledom zahvaća mnoge kritike poput pitanja rasne jednakosti, zdrave prehrane te moralnih uvjerenja. Mattel utišava kritike poboljšavajući proizvod. Danas Barbie dolazi u više rasa i nacionalnosti kao i raznih tipova tijela pa čak i invaliditeta kako bi ostala pozitivan uzor djevojčicama diljem svijeta. Osim djevojčica, Barbie lutka inspirira i razne umjetnike poput Andy Warhola, mnogih književnika te dizajnera koji uživaju u djevičanskim bojama i prikazom ružičastog svijeta gdje je sve moguće.

Iako je utjecaj Barbie lutke najvidljiviji u umjetnosti, televizija također koristi lutku kao bazu za likove raznih animiranih crtića i emisija za djecu. Tako nastaju modificirane inačice poput Bratz lutke. Kroz njih, djeci se omogućava ulazak u svijet odraslih te se prikazuje glamur i cijela popularna kultura kao i najnoviji trendovi dizajnerskih kuća pa se nalaze i na ljestvici najkritiziranijih lutaka koje pružaju loš utjecaj i prerano odrastanje. Sukladno njima, pojavljuju se i monster high lutke čiji je izgled nadahnut horor filmovima i čudovištima pa osim eksplicitnog izgleda dolaze u dramatičnom i gotičkom tonu sa apliciranim mitološkim dijelovima tijela. One predstavljaju hibrida čovjeka i mističnog bića koja u djeci bude zainteresiranost i maštu.

Iako je većina lutaka namijenjeno za djevojčice, mnoge tvrtke na tržište plasiraju i akcijske figurice inspirirane junacima raznih serija ciljano za dječake. Prva takva lutka je G.I.Joe, proizvedena 1946. godine te predstavlja vojnika prvog svjetskog rata. 1971. godine javljaju se i prvi superheroji kao inspiracija na Marvelove filmove a tokom 1990-ih godina, dizajn se širi i na likove iz crtića. Mogu mijenjati odjeću a neke japanske lutke mijenjaju i dijelove kako bi se aplicirali novi ili premjestili već postojeći u cilju dobitka potpuno nove lutke. Danas akcijske figurice imaju veliku vrijednost na kolekcionarskom tržištu zahvaljujući sve češćoj zaluđenosti stripovima i filmovima, a najveću vrijednost postižu u neotvorenim kutijama kako bi lutka ostala neoštećena.

Kroz godine, izgled lutke manifestira iz jedne krajnosti u drugu pa roditelji čija djeca posežu za lutkama, nalaze se u zabrinjavajućoj situaciji zbog promiskuitetnih lutaka. Osnivači tvrtke *Arklu Ltd*, u kolovozu 2012.god stvaraju lutku *Lottie* koja je svedena na dječji izgled do devet godina starosti te potiču djecu da budu djeca. Dolazi sa raznim oblicima frizure i boje kože, a tvrtka omogućava samostalno dizajniranje odjeće za svoju personaliziranu lutku kako bi potaknuli zainteresiranost. Jedna od personaliziranih Lottie lutaka odabrana je kao pratnja astronautu Tim Peaku na ekspediciji gdje dobiva status prve lutke u svemiru.

UMJETNIČKE I DEKORATIVNE LUTKE

Najčešća upotreba lutke je u svrhu igre ili edukacije. No, unatoč tome lutke mogu služiti kao dekorativni oblik, pa svoje mjesto pronalaze u muzejima zahvaljujući zanimljivoj konstrukciji i detaljima. Jedna od najranijih vrsta umjetničkih lutaka je apple lutka, izrađena od oguljene sušene jabuke u kojoj je izrezbareno lice. S obzorom na proces sušenja, ne postoje dvije iste lutke a sličan princip imaju i *corn husk* lutke koje su izrađene od ljuske kukuruza. Corn husk lutke su izuzetno bazične, bez odjeće i lica kako bi zadržale organski izgled. Korištene su kao dekoracije u vrijeme ceremonije dana žita te se vjerovalo da donose obilje i zdravlje u kuću.

Dekorativne lutke mogu imati i svrhu simbola pa tako *Matryoshke*, tradicionalne ruske lutke, predstavljaju majku kao čuvaricu obitelji i slave plodnost. Izrađene su kao drveni ili porculanski oblik ženske figure, čije je lice i tradicionalna ruska odjeća detaljno oslikana živahnim bojama. Matryoshke dolaze u setu koji predstavlja članove obitelj, a posložene su od najveće do najmanje unutar glavne lutke odnosno majke prikazujući njezinu važnu ulogu donošenja života na svijet i brižnosti o svojoj djeci. Moderne verzije lutki predstavljaju i slavne ličnosti kako bi dobile na vrijednosti i zainteresirale mlađu publiku.

Prikaz slavnih ličnosti postaje vrlo popularan a zahvaljujući reprezentaciji bejzbol lige 1960-ih godina, proizvodi se bobblehead lutka. Njezine karakteristike su predimenzionirana glava koja je na minijaturno tijelo spojena federom kako bi pri pokretu bila slobodna njihati se naprijed-nazad. Danas su dostupne u svim oblicima kao likovi iz crtića, životinje, političari ili likovi popularnih filmova i serija koje same lutke često i inspiriraju pa likovi nastaju po njima.

Također popularne lutke kao inspiracija filmova su *peg wooden* lutke, podrijetlom iz njemačke te su izrađene isključivo od drva međusobno spojenog klinovima. Klinovi su zakucani u drvo kako se udovi ne bi mogli slobodno pomicati nego se postavljaju ovisno o željama animatora i ostaju ukrućeni u toj pozi. Njihove proporcije su graciozne pa predstavljaju vrlo vitku i visoku figuru, a svi potrebni detalji su izrezbareni u drvetu. Svoju popularnost postižu zahvaljujući raznim Hollywoodskim filmovima i emisijama kao što su The Nightmare before Christmas, Doctor Who i slično.

Zahvaljujući filmu i željom za što većom realizacijom, inovativni fenomen 21og stoljeća postaju reborn lutke čija je baza obična plastična lutka na kojoj se izvode intervencije uklanjanja već postojećih karakteristika te se dizajnira nova lutka. Njihova svrha je da djeluju toliko realistično da se mogu zamijeniti za živo dijete pa često stvaraju i ovisnosti kod vlasnika koji se emocionalno vežu uz lutku. Smatrane su visokim stupnjem umjetnosti koja ostavlja bez daha i zbunjuje svojom autentičnosti.

Osim inspiracije u medijima, lutke služe i kao inspiracija umjetnosti pa nastaju i umjetničke lutke koje predstavljaju samostalno umjetničko djelo. Koriste se kombinirane tehnike i razni materijali kako bi se postigao željeni efekt. Smatraju se unikatnima a predstavljaju razne tematike koje naglašavaju ekstravagantnim dizajnom pa često u isto vrijeme šokiraju i oduševljavaju javnost.

INSPIRACIJA LUTKAMA U UMJETNOSTI

Lutke mogu podnijeti gotove sve estetske i konstrukcijske intervencije pa su izuzetno zanimljive raznim umjetnicima. Hans Bellmar jedan je od najpoznatijih umjetnika koji je svoj umjetnički doprinos posvetio isključivo lutkama. U začetcima svog umjetničkog djelovanja, surađuje s mnogim dadaistima čija ga apsurdna umjetnost banalnim predmetima inspirira pa se posvećuje radu na lutkama u prirodnoj veličini. Fotografira ih u raznim pozama a prikazane su kao ženska figura u raskomadanom stanju kojim se namjerno suprotstavlja aktualnom nacističkom načelu ljepote. Njegova inspiracija lutkama započinje operom Les Contes DHoffman gdje je glavni junak zaljubljen u nevjerojatno realističnog robota.Tijelo smatra kao anagram koji se treba raščlaniti da se pronađe njegova prava misao. Promišlja svaki dio i koncept svoga rada te ga prikazuje u kontroverznom i erotičnom tonu. Cilj njegovog dijela je stvoriti nelagodu u gledatelju prikazima sakralizacije i nasilja. Erotika se jasno vidi u pozama lutke te dodacima poput raznih satenskih vrpci ili perika dok istim detaljima daje i nevini djetinjasti prizvuk. Prva lutka za ciklus fotografija nije potpuno raskomadana, već su premješteni neki segmenti kako lutka ne bi djelovala kao cjelina. Dijelovi tijela zamijenjeni su šipkama i držačima metla te fotografirani u krupnom planu kako bi stvorili napetost i prikazali melankoliju. Fotografije druge lutke sadrže više dijelova tijela i modnih dodataka te djeluju kao performans više nego kao skulptura. Hans Bellmar pomiče granice između života i smrti multicipliranjem dijelova tijela te dovodi u pitanje odnos čovjeka sa fantazijom, dominacijom i pornografijom. Njegove lutke su spoj prirodnog s neprirodnim te iniciraju kritički dijalog o formama ženstvenosti u kulturi.

Lutke se nalaze u djelima innekih umjetnika kao što su Pablo Picasso, Jean Cocteau, Oskar Kokoschka, Vassily Kandinski, Paul Klee i slični.

Pablo Picasso svojim kubističkim umjetničkim djelima daje dozu lutkarstva kojim lakše prikazuje oblik tijela sveden na umjetničko djelo dok Paul Klee uz svoja djela izrađuje i ručne lutke kao groteskne i bizarne figure kombinacijom raznih materijala čiji su motivi svijet snova i bajki. Koncept tih motiva najčešće se sjedinjuje u kazalištu pa pariško kazalište stvara kabaret kao novu formu gdje sudjeluje umjetnik Yves Joly sa fokusom na glumu ljudskih ruku. One oponašaju živo biće odnosno čovjeka te jedna sa druge lagano i senzualno skidaju rukavice te izvode strip-tease uz

pozadinski ritam jazz glazbe. Napetost i požudu koju stvaraju međusobno igrajući ulogu muškarca i žene, gledatelje ostavljaju zadivljenima gotovo do mjere većeg zadovoljstva nego kada stvarna žena izvodi isti zavodljiv ples.

Između svjetski poznatih umjetnika javljaju se i mnogi manje poznati umjetnici, primjerice Andrew Yang, Rachel Huges ili Marina Bychkova koji i danas stvaraju zanimljive i neobične lutke raznih karaktera i obilježjima najčešće u prodaji kao umjetničko djelo više nego za igru.

IGRA DJETETA S LUTKOM

Lutke se smijehom bore za pravdu i za potlačene. U igri s lutkom, otkrivaju se mogućnosti i granice kroz pokret i govor. Govor ponekad nije nužan jer pokret lutke govori sam za sebe. Kada dijete uzima lutku u ruke, ona u njemu budi stanje uzbuđenosti i razigranosti. Djetetov misaoni, fantazijski i emocionalni svijet se pokreće i omogućuje mu da riječima izražava svoj bogati i složeni doživljaj svijeta. Lutka se javlja kao duplikat ili zamjena živih bića s kojima dijete u igri manipulira kako ne može u stvarnosti. Za određenu situaciju postoji i određena lutka. Primjerice ako lutka dijete potiče na smijeh, ona mora tako i izgledati. Što je lutka poetičnija, to je i zanimljivija djetetu. Igra je djetetova interpretacija svijeta koji sam stvara. U početku dijete istražuje fizička svojstva lutke dok ne osigura emocionalnu konekciju s njom te zatim samostalno logički osmišljava pokret lutke, izražava se monologom i dijalogom, razvija mišljenje te svoje dotadašnje znanje prenosi na karakter igre i lutke. Dijete samo stvara zaplet i rasplet, kreira problematične situacije koje potom rješava te razvija emocionalnu dubinu. S lutkom je vrlo lako razviti identifikacijski odnos s obzirom na anatomsku ispravnost pa djeca njome upravljaju kao živim čovjekom čija je svrha da neposredno pruža utjehu pa djeca često kroz igru nesvjesno analiziraju i rješavaju svoje probleme. Njihov stupanj radosti raste prilikom igre s lutkom jer ih rasterećuje negativnih misli a svijet, koji im je vrlo nepoznat, čini lakšim i ugodnijim. Također, igra pridonosi razvoju govora. Dijete izmišlja neočekivane jezične konstrukcije, duže monologe ili dijaloge, nove riječi i otkriva ritam i melodiju jezika. Igra lutkom snažno angažira dijete kako intelektualno tako i emotivno da pridonese razvoju stvaralačkih sposobnosti. Uz lutku dijete postaje spremnije da sagleda svoje osobno iskustvo i znanje te razvije smisao za timski rad i odgovornost.

UTJECAJ LUTKE NA MODNU INDUSTRIJU

Kako lutka inspirira umjetnički svijet i dječju igru, tako inspirira i modni svijet. Najutjecajnija lutka u modnoj industriji je Barbie lutka koja zahvaljujući svojim minijaturnim proporcijama dopušta beskrajnu igru raznih krojeva, a svojim karakterom privlači veliku dozi zaigranosti pa modni trendovi kroz lutku zrače hrabrim uzorcima i spajanjem spojivog s nespojivim. Mnogi dizajneri dizajniraju isključivo za Barbie lutku, no s vremenom, odjeća namijenjena lutki mami poglede te potražnja za istim krojevima rezultira dizajniranju odjeće u punoj veličini. Tako skup modnih dizajnera poput Diane Von Furstenberg, Burrbery, Elie Saab, Christian Louboutin i slični, stvaraju nove kolekcije na temu Barbie te izdvajaju klijente iz uniformiranog, strogog i ozbiljnog svijeta unoseći dozu fantazije i igre.

Osim Barbie lutke, ruska lutka Matryoshka pronalazi svoje mjesto kao inspiracija za razne modne dodatke pa zahvaljujući svom obliku nosi potpis Chanel torbe te raznih parfema. Cvjetni uzorci njezine vanjštine postaju glavni motiv odjevnih kombinacija na raznim revijama inspiriranih krutim i bogatim ruskim stilom poput Erdem Moralioglu.

Lutke kao takve, često samom svojom konstrukcijom djeluju inspirativno na modne dizajnere pa osim prihvaćanja njihovog lagodnog i šarenog svijeta, ona mračna i sablasna strana izlazi na vidjelo pa kolekcije djeluju gotički i destruktivno a najčešće su vođena viktorijanskim voštanim lutkama.

Unatoč inspiraciji u novim trendovima, njihova prisutnost vidljiva je i na raznim događanjima i izložbama gdje djeluje kao objektivno umjetničko dekorativno djelo. Primjerice, The House of Viktor and Rolf izlaže svoje radove u Barbican Art Gallery u Londonu gdje je postavljena kuća visoka šest metara unutar koje se nalaze lutke odjevene u odjeću brenda te se izložba odvija kroz njih pružajući posjetiteljima doživljaj ulaska u pravu kuću lutaka. Mnogi modni brendovi koriste lutke kao postav oko kojeg se zbiva predstavljanje kolekcije kako bi postigli puni efekt prikaza modnog stvaranja u kojem lutka ima veliki utjecaj te služi kako kao inspiracija, tako i kao stručno pomagalo pri izradi.

PRAKTIČNI DIO

Inspiracija za prikazanu modnu kolekciju leži u dječjim lutkama. Kroj odjeće varira od jednostavnih proširenih haljina do kompleksnijih struktura suknji i bluza. Naglasak je na volanima čija je svrha da oponašaju igru djeteta te lagodnost koju i sama iskušavaju kroz život.

Uzorci su zamišljeni kao apstraktna geometrijska forma ploha u kombinaciji sa točkicama. Živahni tonovi plave, ružičaste, zelene i žute boje, smiruju kombinacije tanjih i debljih crnih linije te služe kao okvir cijele priče.

S obzirom na bazu lutke kao inspiracije same kolekcije, crtež je prikazan kao konstrukcija lutke marionete čiji udovi vise o konac. Njezina beživotnost je oplemenjena razigranim bojama kako bi kolekcija odisala ženstvenošću spojenom sa tradicijskom formom jedne od najpoznatije vrste lutaka u kombinaciji sa igrom raznih boja i uzorka kako bi se dobio privid dječje igre unutar granica ozbiljne siluete ženske figure.

KONSTRUKCIJA SUKNJE

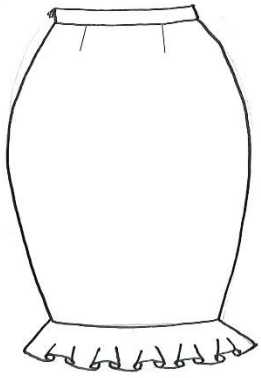
Tv: 168 cm

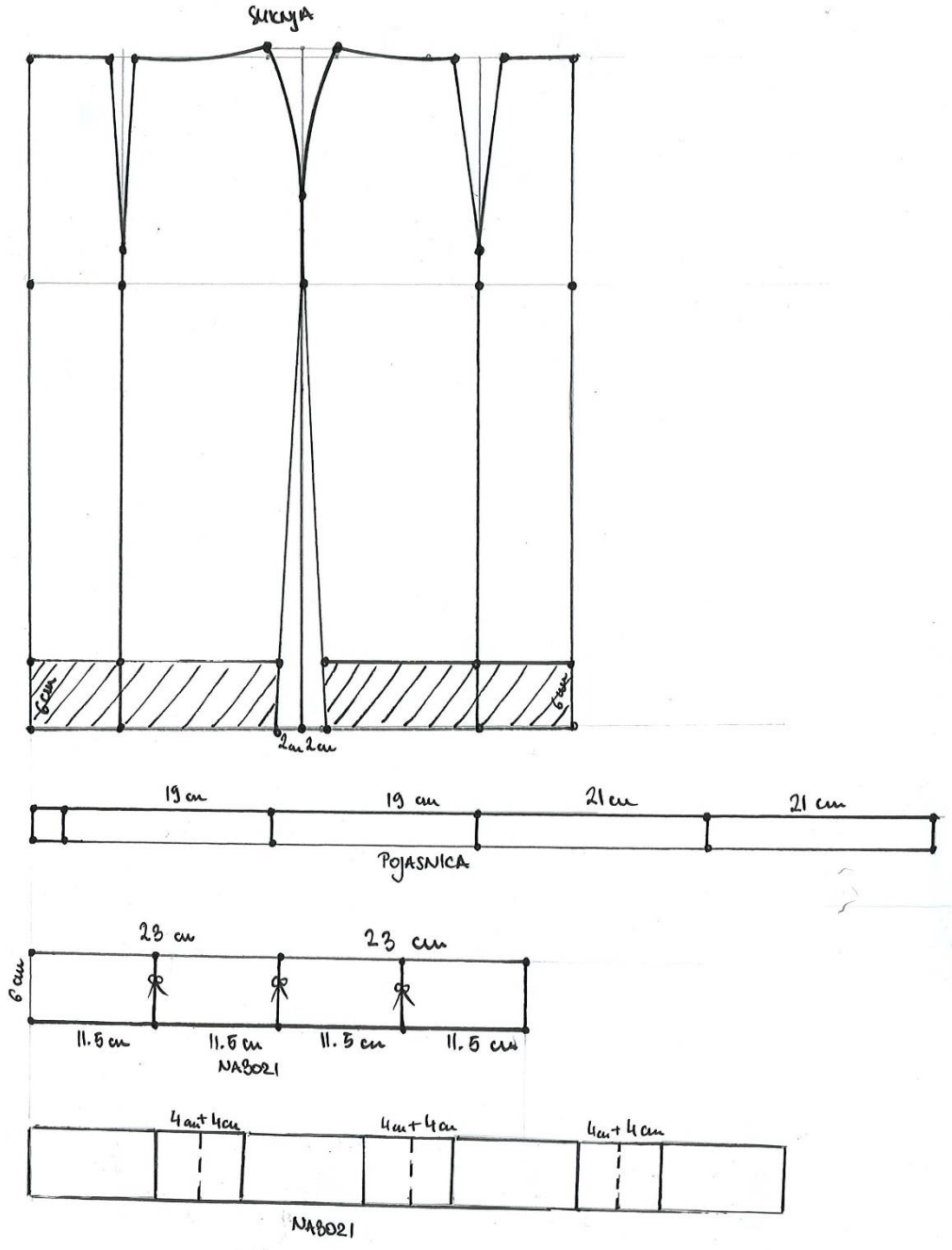
Os: 74 cm

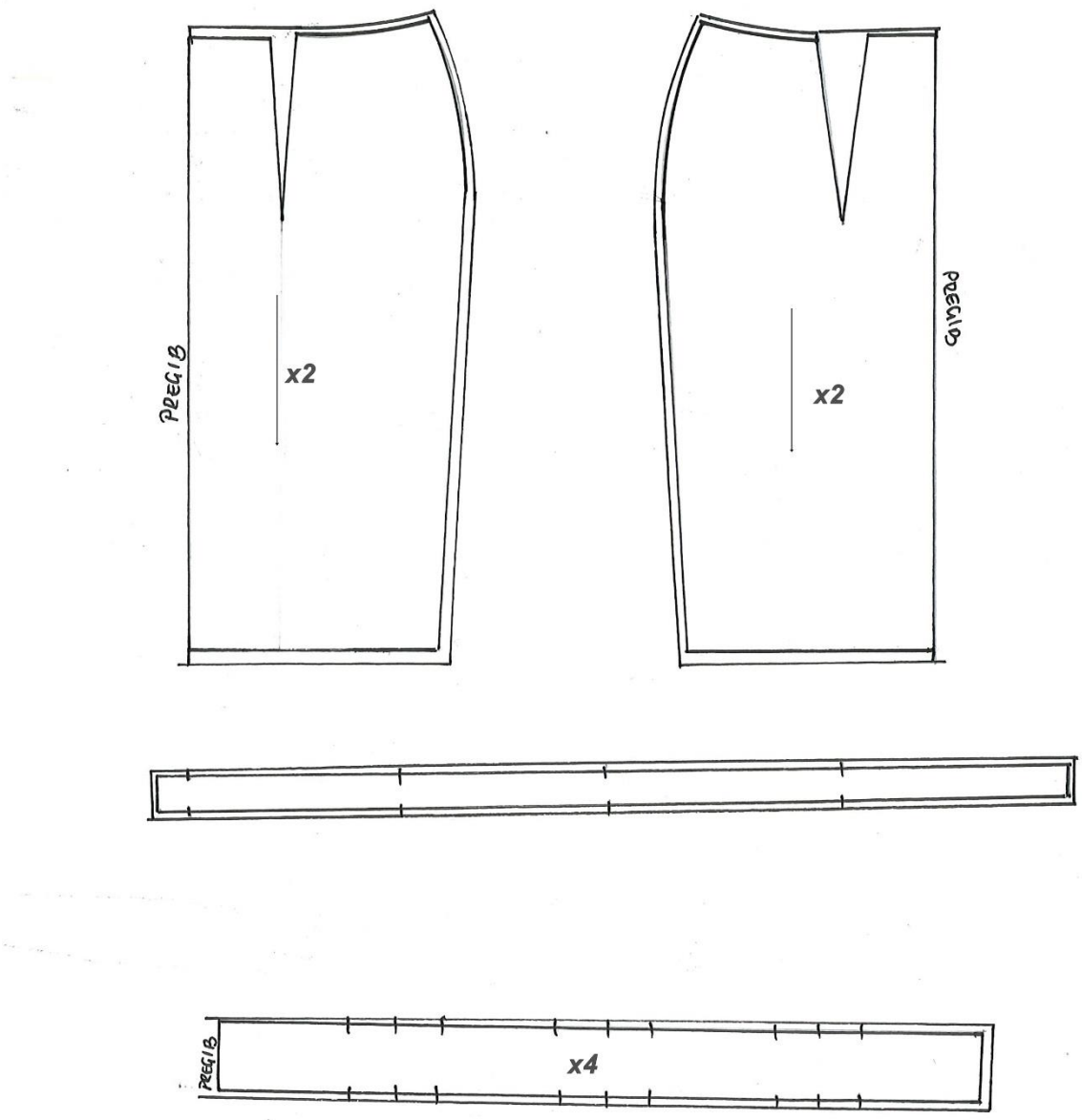
Ob: 98 cm

Dk: 61.5 cm

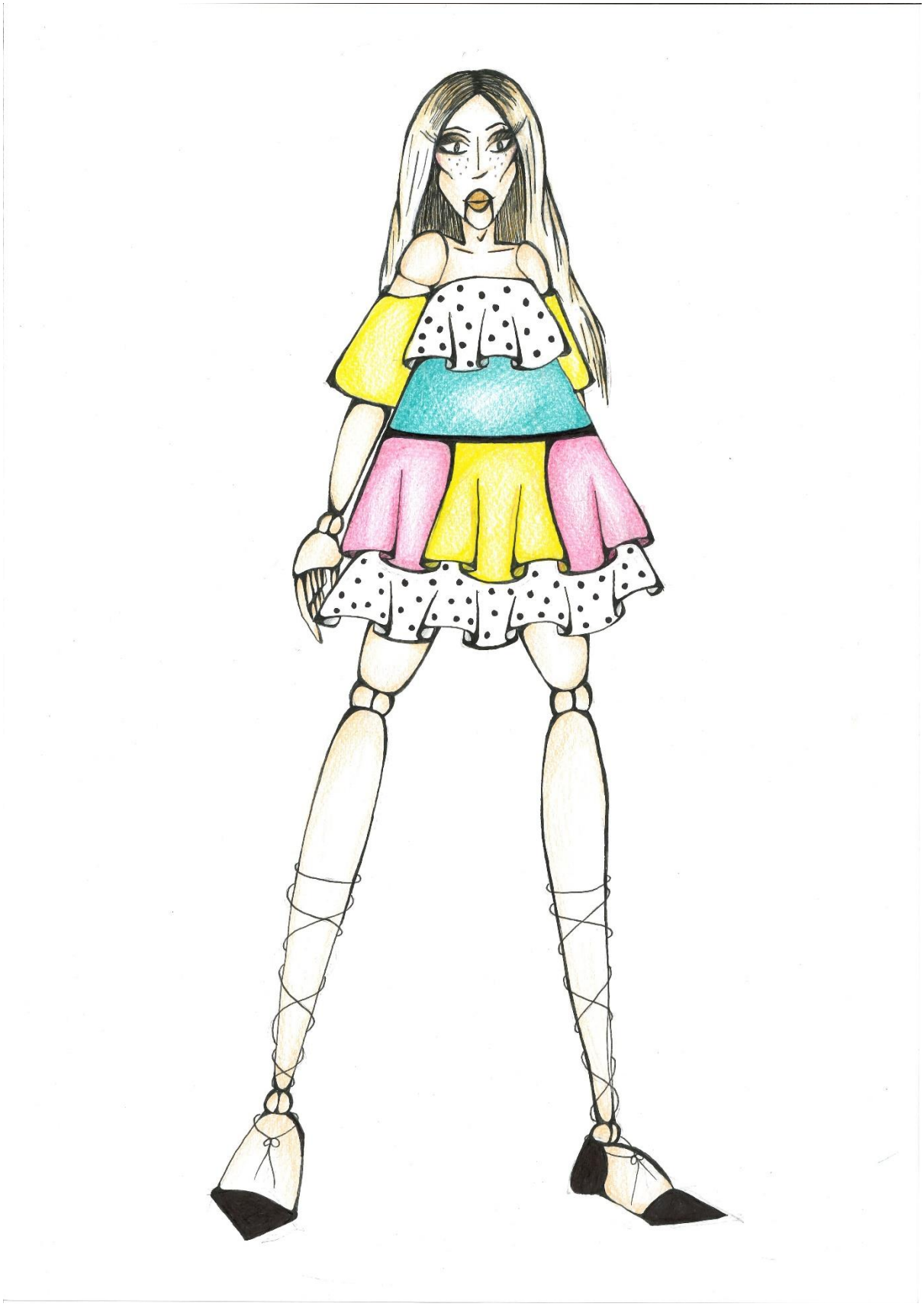
Vb: 21 cm



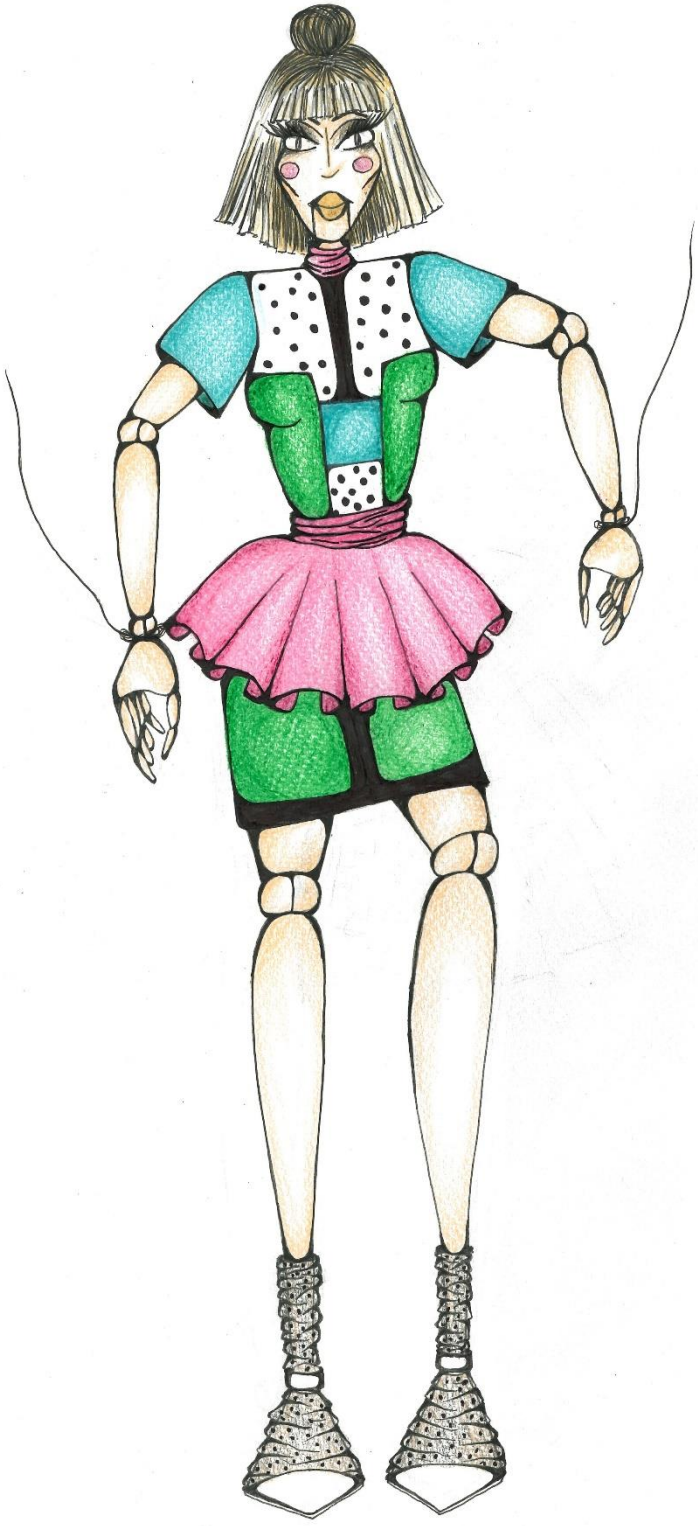

SUKNJA
6cm
6cm
2cm 2cm
19 cm
19 cm
21 cm
21 cm
POJASNICA
23 cm
23 cm
6 cm
11.5 cm
11.5 cm
11.5 cm
11.5 cm
NABORI
4cm+4cm
4cm+4cm
4cm+4cm
NABORI


PEGIB
x2
x2
PEGIB
x4
PEGIB

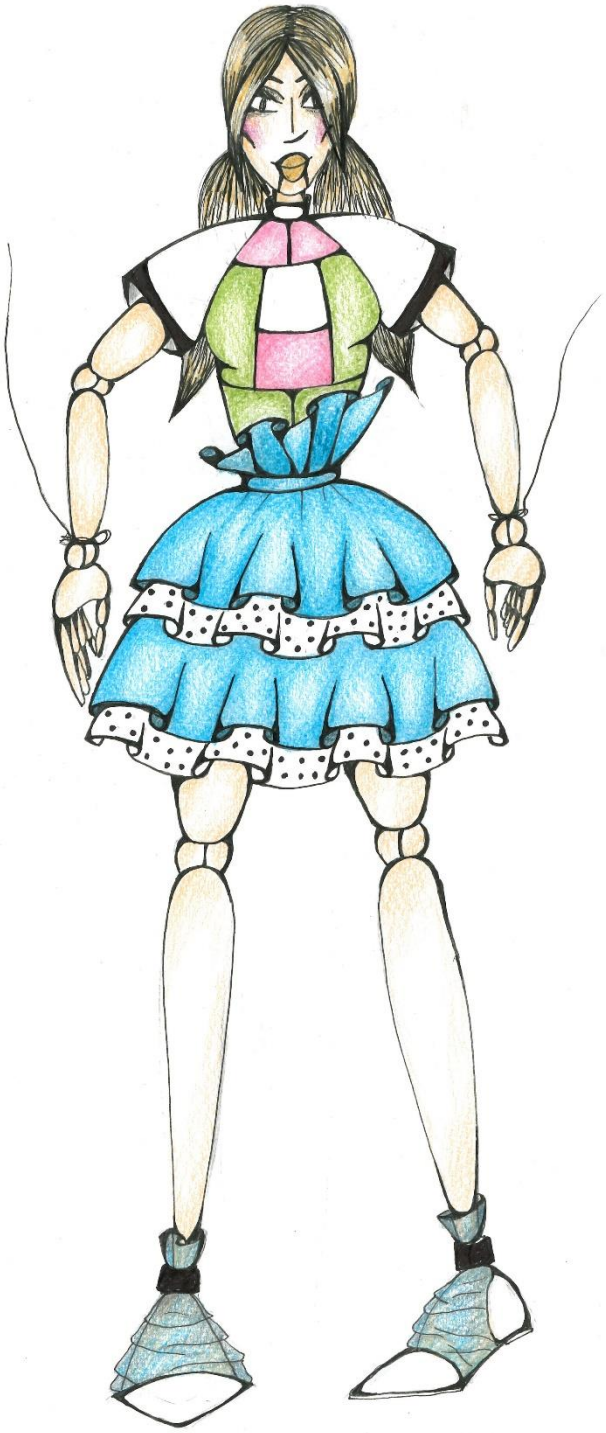


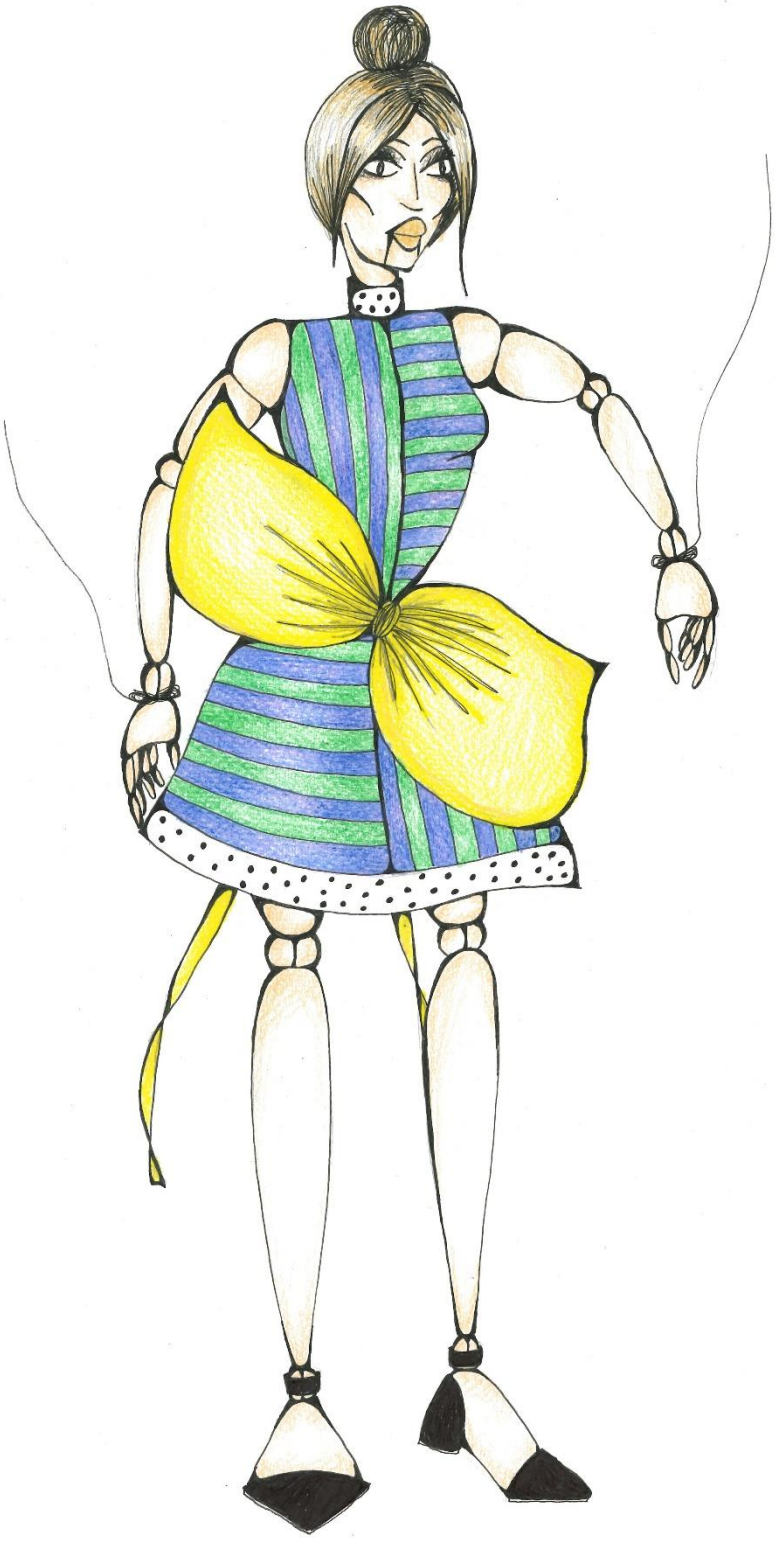






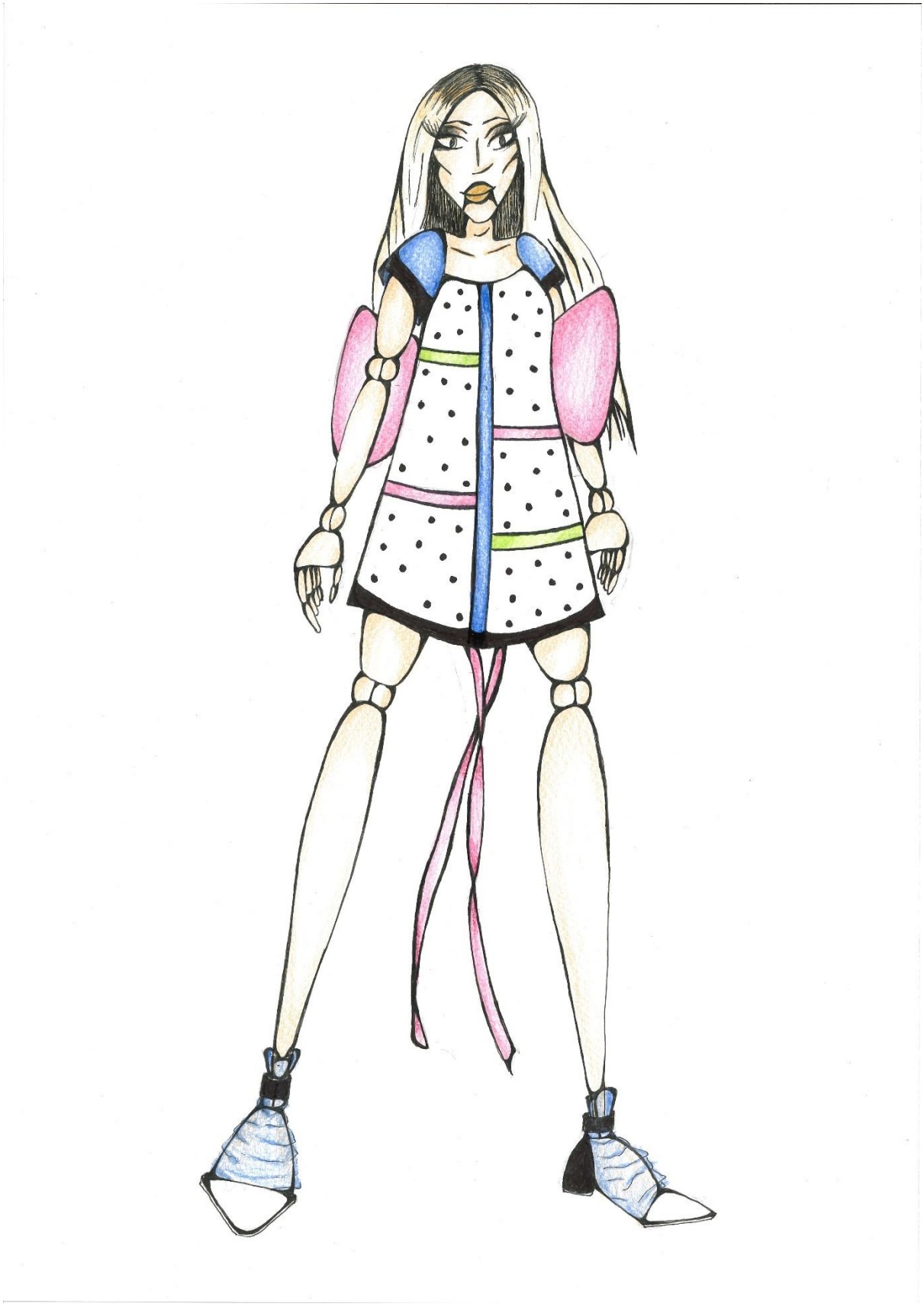






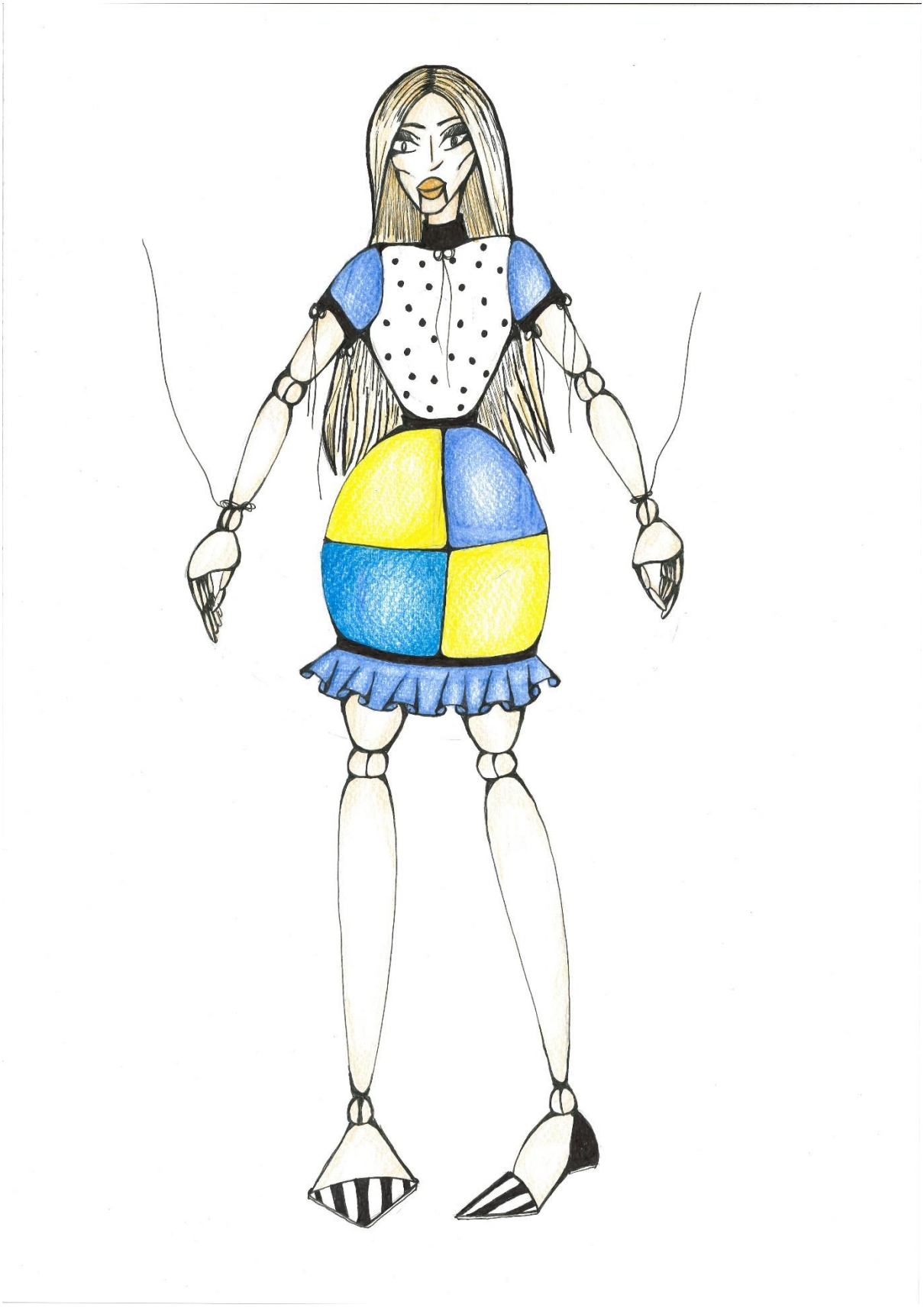


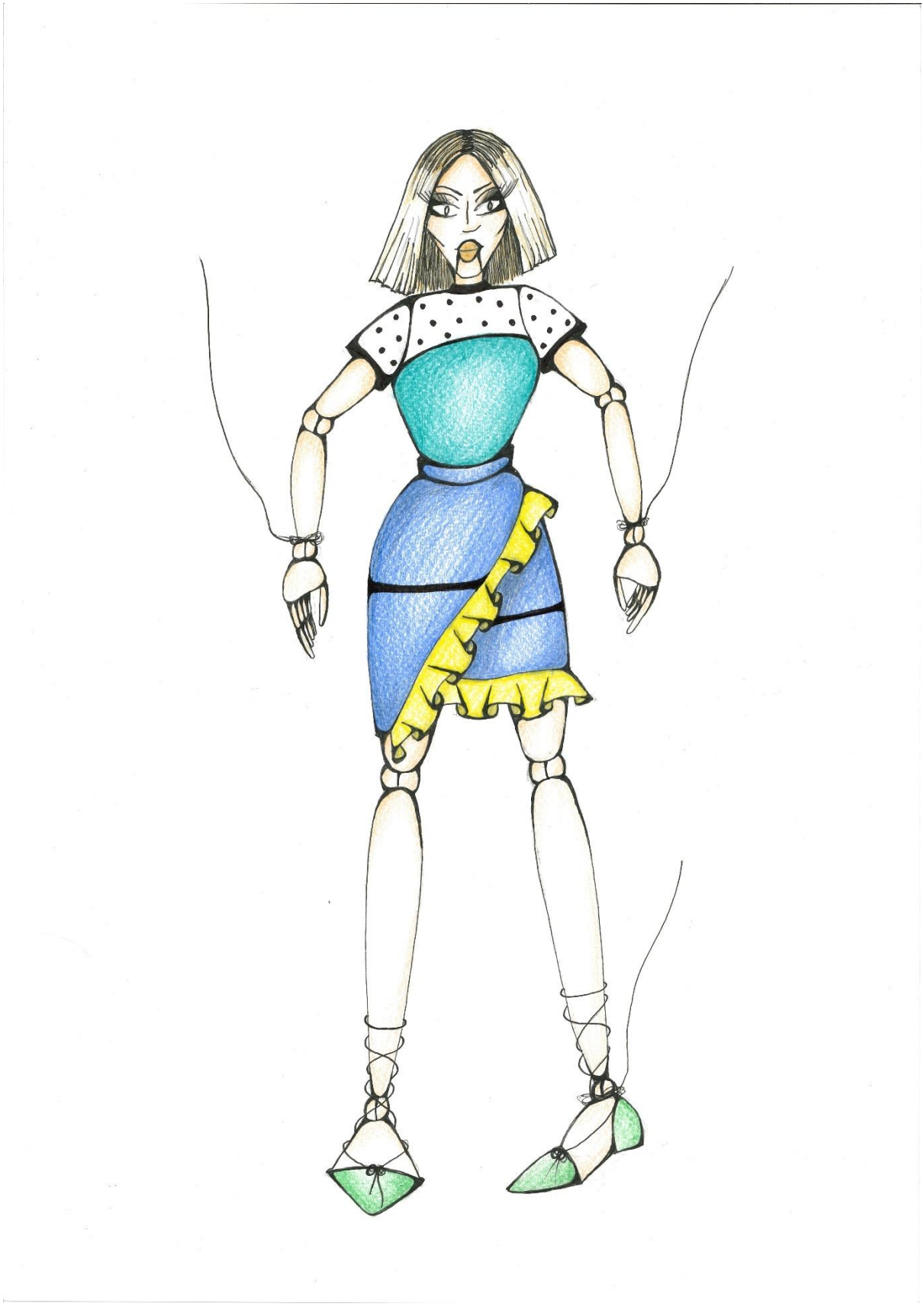














ZAKLJUČAK

S lutkama je lako suosjećati pošto su preslika čovjeka pa sve što predstavlja lutku, odnosno presliku čovjeka, u pojedincu budi emocije. Svojom teatralnošću, lutka na sceni je poput riječi koje izazivaju i traži suglasje sa svojom okolinom. Njezina dubina nema granice te svojim spektrom djelovanja je vječno prisutna od početka čovječanstva. Konstantnim modifikacijama i preobrazbama osnovne forme lutke, one nema rok trajanja. Iako je pojedina vrsta lutke samo prolazni val, konstrukcija lutke dalje gradi svoju vanjštinu te iznova začuđuje i u odraslima kao i u djeci budi razne emocije. Njezini aspekti vračaju u djetinjstvo i doba razbibrige no s druge strane ima i moć buđenja svijesti svojom neposrednom porukom. Lutka može sve, i saslušati i utješiti i zabaviti i kritizirati i rješavati probleme pa čak ih i stvarati. Njezin svijet je lagodan i privlačan u koji jednom kada se uđe je vrlo teško izaći. No nije ni potrebno izaći. Interpretacija lutke je subjektivna, zato unutar stresne vreve ovoga planeta, njezin magičan i čudesan svijet unosi balans i suvislost u kritički orijentirane živote pojedinca.

POPIS LITERATURE

1. Breda Varl, Moje Lutke I: Lutke na štapu, Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 1999.
2. Breda Varl, Moje Lutke II: Lutke na koncu, Međunarodni centar ua usluge u kulturi, 1999.
3. Vlasta Pokrivka, Dijete i scenska lutka, Zagreb, Školska knjiga, 1978.
4. Borislav Mrkšić, Drveni osmjesi, Centar za vanškolski odgoj Saveza društava "Naša djeca" SR Hrvatske, Zagreb, 1975.
5. Therese Lichtenstein, Hans Bellmer: Behind Closed Doors: The Art of Hans Bellmer, University of California Press, 2001.
6. Vouge: https://www.vogue.co.uk/search?q=doll (pristup: 07.05.2019.)
7. Niada: https://www.niada.org/ (pristup: 03. 05. 2019.)
8. Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Doll (pristup: 19. 04. 2019.)
9. Met: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544216 (pristup: 24. 04. 2019.)
10. History: http://www.historyofdolls.com/ (pristup: 24. 04. 2019.)
11. Collectors: https://www.collectorsweekly.com/dolls/bisque (pristup: 28. 04. 2019)
12. Britanica: https://www.britannica.com/topic/Barbie (pristup: 29.04. 2019.)