Igra: Reminiscencije traženja izgubljenih fragmenata djeteta u sebi

Mesić, Adela

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:215:377064

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

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



Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
NASTAVNIČKI ODSJEK
Diplomski sveučilišni studij LIKOVNA KULTURA

DIPLOMSKI RAD

IGRA – REMINISCENCIJE

TRAŽENJE IZGUBLJENIH FRAGMENATA DJETETA U SEBI

Adela Mesić

Mentor: doc. dr. art. Ivan Fijolić
Studijski program: Diplomski sveučilišni studij Likovna kultura
Matični broj: D – 492 / N

Zagreb, 2021.

SAŽETAK

Dva rada pod nazivom *Skrivača* i *Djeca se vrte u krug*, inspirirana su djetinjstvom i igrama koje su ga obilježile. Oni služe kao reminiscencije na neko prošlo vrijeme, paralelno zazivajući to djetinjstvo koje smo ostavili iza sebe i dijete koje je ostalo potisnuto negdje u nama da izađu van i pomognu nam s vremena na vrijeme, na svijet sagledati iz dječje, vesele i neopterećene perspektive.

Pokretna skulptura Djeca se vrte u krug, predstavlja dva para dječjih ruku koje se drže i pomoću motora koji ih pokreće, vrte oko svoje osi, a zatim se nakon deset krugova razdvajaju, predočujući pad na tlo te se vraćaju nazad u početnu poziciju.

Drugi rad, instalacija pod nazivom Skrivača, radi svoje izvedbe nosi obilježja readymadea i konceptualne umjetnosti. To je obični bežični zvučnik, zalijepljen na zid crvenom ljepljivom trakom, iz kojeg se čuje brojanje do tisuću te koji sugerira dječja usta, a dvije olovkom išarane krivulje ponad njega – zatvorene oči.

Tekst kojim je rad praćen kombinacija je izvadaka iz (stručne) literature i osrednje pisanog solilokvija u kojem progovara jedno odraslo dijete.

KLJUČNE RIJEČI

djetinjstvo, igra, ruke, pokretna skulptura, zvučna instalacija, konceptualna umjetnost

Sadržaj

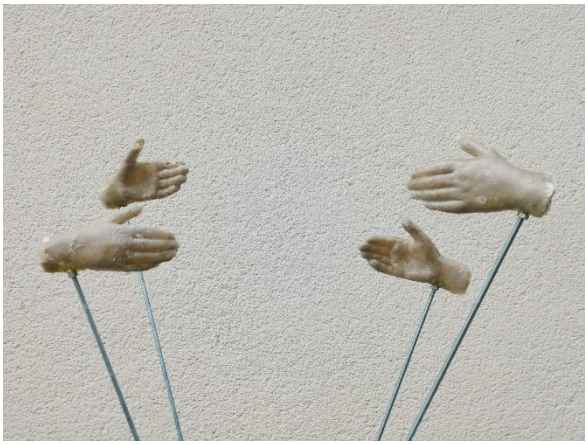
1. UVOD 1
2. TRAŽENJE IZGUBLJENIH FRAGMENATA DJETETA U SEBI 3
2.1. IGRA 4
2.2. DJECA SE VRTE U KRUG 4
2.2.1. INSPIRACIJA 7
3.1.2. OPIS RADA 13
2.2. SKRIVAČA 19
2.2.1. INSPIRACIJA 19
2.2.2. OPIS RADA 22
3. ZAKLJUČAK 24
4. LITERATURA 25
4.1. INTERNETSKI IZVORI 25
4.2. POPIS REPRODUKCIJA 26

1. UVOD

Djetinjstvo, razdoblje života od rođenja do dječaštva ili djevojaštva. Odrasti, postati odrastao, postati punoljetan, izići iz djetinjstva.[1] Imam tendenciju pretjerano analizirati sve. Pogotovo rječnike i definicije riječi. Ova potonja me baš dubinski uznemirila. Kako su to oni koji su to tako napisali mislili, da odrasti automatski znači izići iz djetinjstva? Je li uistinu nužno i neophodno posve potisnuti dijete u sebi kako bismo postali prava, službeno odrasla osoba?

Teško mi je pojmiti da se netko uobrazio tako jednom pojmu kao što je djetinjstvo, dati takvu surovu definiciju koja mu određuje početak i kraj. Eto, to je problem tih tzv. odraslih osoba, ta potreba za sistematizacijom i kategorizacijom svega. Ljudi bi živjeli duže i kosa im ne bi otpadala kada se ne bi toliko bavili komadanjem života u epohe i određivanjem početka i kraja svemu već za cijelog svog bivanja bili svjesni djeteta koje koegzistira s njima. Po meni, definicija djetinjstva ne bi trebala imati definiran kraj. Mislim da je moguće biti sretna odrasla osoba. Sreća je dakako relativan pojam, ali mislim da su sretniji odrasli oni koji osviješteno zadrže te fragmente djeteta koje su nekad bili i koje je od početka do kraja njihovih života itekako prisutni dio njih. Kroz ovaj diplomski rad pokušala sam ga zazvati u svakome od nas.

[1] https://hjp.znanje.hr/



Razglednica iz djetinjstva

2. TRAŽENJE IZGUBLJENIH FRAGMENATA DJETETA U SEBI

Kada netko upotrijebi pojam djetinjasto, većini odraslih ljudi to nosi negativnu konotaciju i direktno asocira na infantilno, neozbiljno i irelevantno. Ovo što ovim radom želim poručiti ne ide uopće u tom smjeru, nisam mišljenja da se svi moramo osloboditi nametnutih obaveza i društvenih obrazaca po kojima je koncipiran naš opstanak u zajednici i odbijanja nekih normi po kojima svijet funkcionira, ne. Nego da kroz cijelo svoje djelovanje, ma što radili, osvješćujemo tu iskru djetinjeg u sebi na način da nekada, za očuvanje svog duševnog zdravlja, ipak nekada sagledamo na stvarnost iz dječje perspektive i pogledamo širu sliku i sjetimo se da postoje stvari koje su važnije od obaveza – ljubav, smijeh, prijateljstvo, igra (…) nastavite niz. Isto tako, da negiravši postojanje čučećeg djeteta u nama, nesvjesno postanemo nesretni rob njegovih uslova.

U popularnoj i analitičkoj psihologiji postoji termin *unutarnje dijete* koji označava dječji aspekt svakog pojedinca. Uključuje ono što je osoba naučila kao dijete, prije puberteta. Unutarnje dijete često se zamišlja kao podpersona podređena budnom svjesnom umu.[2] Svi smo nekoć bili djeca i to dijete još uvijek živi u nama. No, većina odraslih osoba toga nije svjesna. Upravo taj nedostatak svjesne povezanosti s vlastitim unutarnjim djetetom izvor je kasnijih poteškoća u ponašanju, emocijama i odnosima. Unutarnje dijete je, upravo kao i svako dijete, impulzivno. Ono može pokazati svoje osjećaje i potrebe, ali nema dovoljno iskustva da bi znalo što je za njega dobro. Kratkotrajna zadovoljstva kojima se unutarnjem djetetu ugađa često su ona koja sabotiraju osjećaj snage i zadovoljstva odrasle osobe. Nakon toga i unutarnje dijete pati jer ono što mu je zaista potrebno nije udovoljavanje, nego sigurno vodstvo odrasle osobe koja zna što mu čini dobro, a što mu čini loše. [3]

[2] https://en.m.wikipedia.org/wiki/Inner_child
[3] https://www.psychologytoday.com/intl/blog/evil-deeds/200806/essential-secrets-psychotherapy-the-inner-child

2.1. IGRA

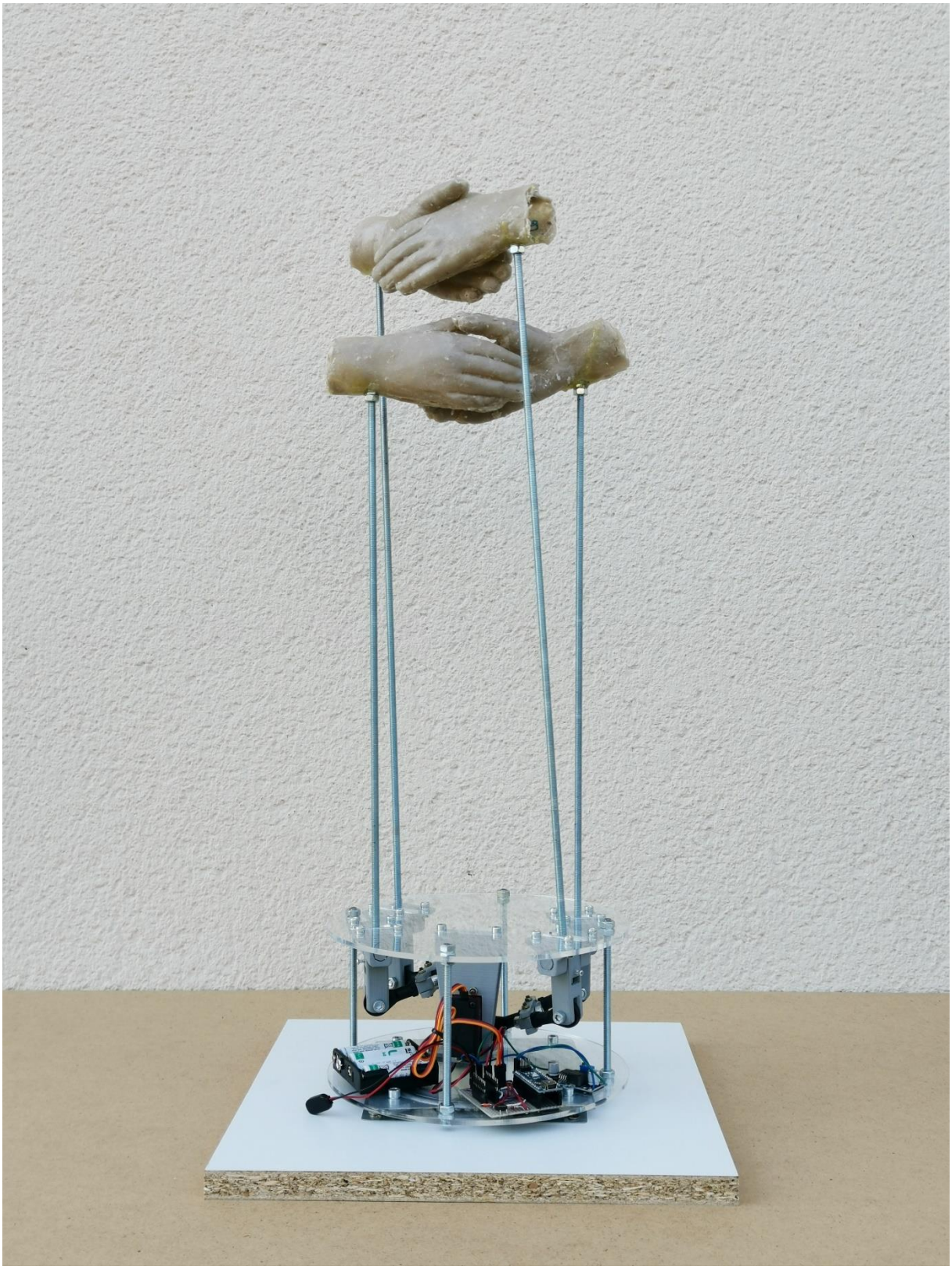
Najjasniji znak zrele odraslosti – a ovo će iznenaditi mnoge odrasle – mogla bi upravo biti sposobnost da se bude djetetom; da se netko može igrati baš poput djeteta. Ovo otkriće nije novo, to je više vrsta ponovnog otkrića. Stoljetna opažanja i razmišljanja osigurala su brojne dokaze za nešto što su ljudi zapravo znali cijelo vrijeme. Čovjek se mora igrati.[4]

Igra je spontana intelektualna i tjelesna aktivnost djeteta kao sastavni dio odrastanja i razvijanja ličnosti. U pedagogiji, igra je sredstvo odgoja, obrazovanja i razvijanja stvaralačkih sposobnosti. Općenito, igra je oblik rekreacije koji ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi; razonoda, rekreacija.[5] Carl Gustav Jung, švicarski psiholog i psihijatar te začetnik malo čas spomenute analitičke psihologije rekao je kako se stvaranje nečeg novog ne postiže intelektom već instinktom za igru.[6] Iako je prva definicija igre na Hrvatskom jezičnom portalu kao sudionike igre isključila sve osim djece, uvjerenja sam kako se trebamo igrati svi, u svakoj životnoj dobi i kako je to ključ nemonotonog i sretnog života.

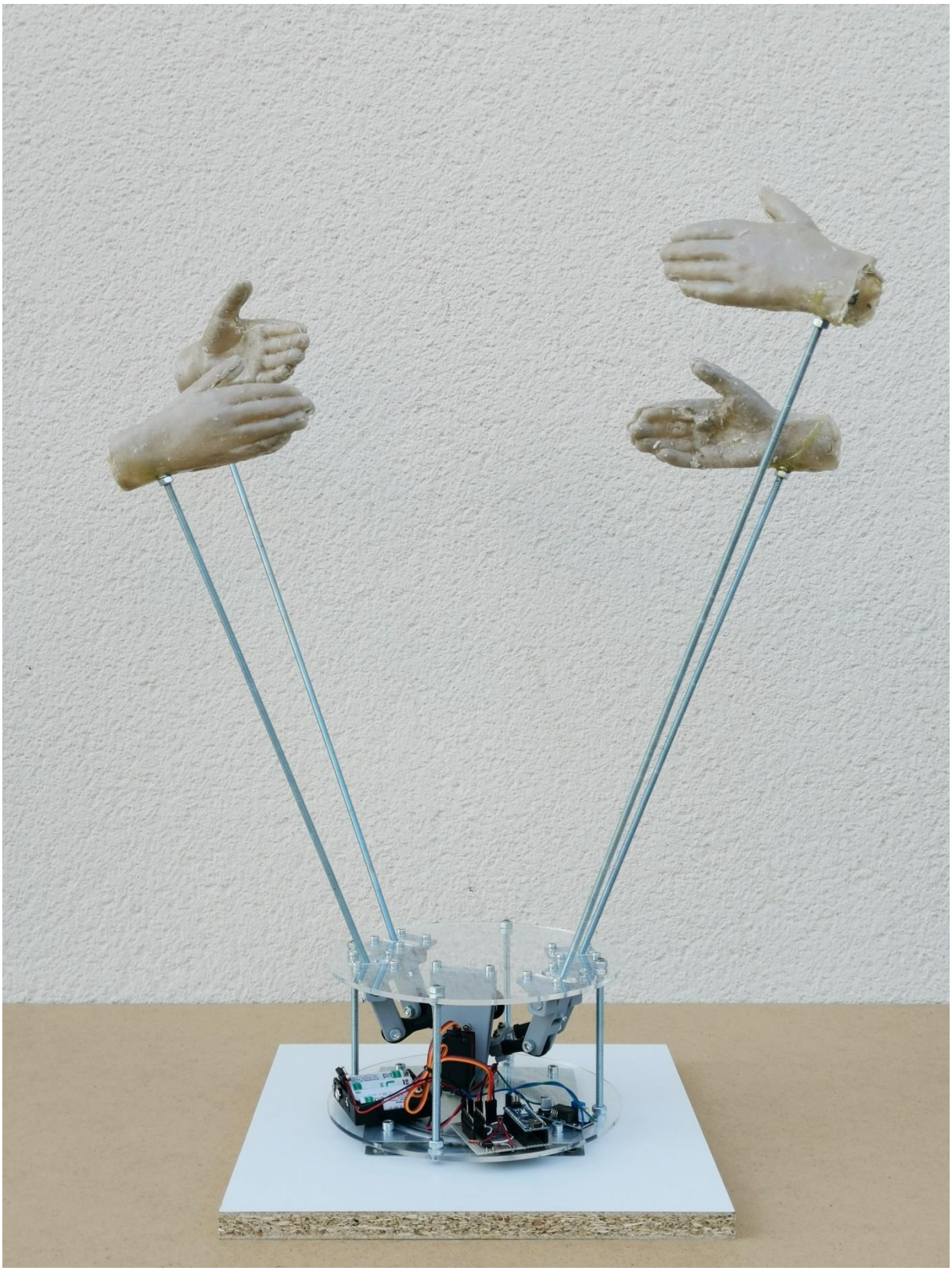
2.2. DJECA SE VRTE U KRUG

Znate ono kada biste se kao djeca uhvatili za ruke s nekim od prijatelja i tako se čvrsto držeći vrtjeli u krug dok ne biste pali na tlo, a ponad vas zatim bi se vrtio cijeli plavetni nebeski svod, i još se ne bi sve smirilo, već bi se uhvatili opet i vrtjeli u drugu stranu? Za mene, odrastanje je prema navedenoj definiciji kao ovaj pad na tlo, nakon kojeg međutim ostanemo ležati kao kakav Gregor Samsa[7], nemoćni ustati i djelovati. Ostanemo na leđima i samo pasivno promatramo kako se sve oko nas kreće, opterećeni prevelikim brigama kakve već imaju odrasli ljudi i zaboravimo se osvrtati na išta lijepo. Živimo robotizirano dan po dan svoju rutinu, odrađujemo svoj život jer nam je to posao. Rijetki su oni koji se sjete stati i pomirisati ruže.

[4] Godbey, G.; Goodale, T.(1988.) The evolution of leisure: historical and philosophical perspectives, (165 str.) London, Brighton: Taylor & Francis
[5] https://hjp.znanje.hr/
[6] https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=29506
[7] Fiktivni lik iz pripovijetke Franza Kafke, Preobražaj (1915.); marljivi, ali pasivni, trgovački putnik koji se nakon nemirne noći budi u svojoj malenoj sobi i spoznaje kako je postao kukac



Slika 1: *Djeca se vrte u krug*

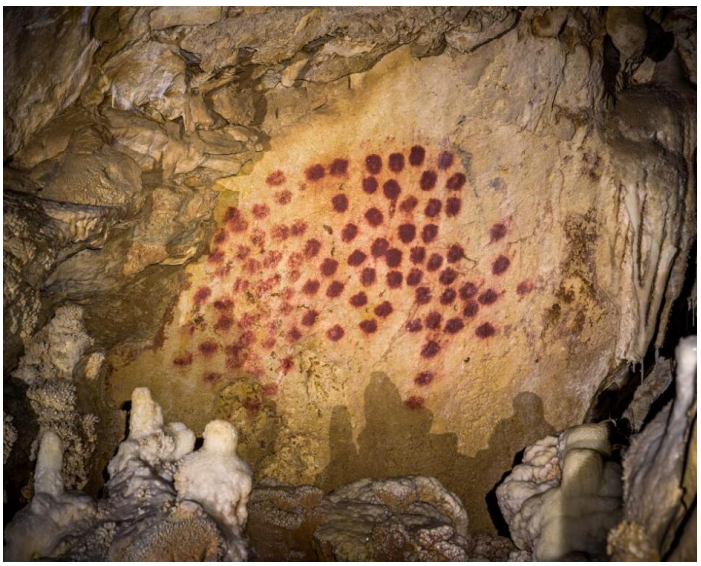


Slika 2: *Djeca se vrte u krug*

2.2.1. INSPIRACIJA

Roditelji su mi pričali da bi mi još kao djetetu koje se tek bori s izgovorom prvih riječi, dok bih radila ili držala nešto u rukama, dešavalo da bih samo to ispustila jer bi mi fokus pao na vlastite dlanove koje bih potom u čudu okretala i promatrala. Oduvijek gajim tu fascinaciju rukama, njima sve radimo: stvaramo, održavamo, popravljamo i uništavamo. Osvrnimo se samo na broj fraza koje uključuju ruke: ići na ruku, ići od ruke, imati tešku ruku, doći praznih ruku, dočekati raširenih ruku, na svoju ruku, imati zlatne ruke, prljati ruke[8], itd. koje imaju najrazličitija značenja, dočarana samo metaforom ruku u različitom kontekstu. Međutim, rukama nekad govorimo više no riječima, naše geste rukama nesvjesno sugovorniku otkrivaju naša emocionalna stanja. Postoji i razrađen cijeli jezik znakova i signala. Jezik signala razlikuje se od simboličkih gesti iako se ova dva sustava donekle preklapaju. Gesta može iskazivati pojedinačne pojmove, a jezik znakova sustav je gesti koje pokretima umjesto riječima omogućavaju prenošenje složenih izraza. Jezik gluhih razvijao se od 16. stoljeća, a postoje i mnoge druge okolnosti u kojima je neverbalni jezik poželjan i nezamjenjiv.[9]

Ruke su oduvijek bile inspiracija umjetnika. Počnimo od špiljskog slikarstva i *Točaka rukom* nađenih u Brunelovoj komori u Chauvetu datiranih više od 10000 godina prije nove ere, gdje su paleolitski umjetnici bazirali svoje stvaralaštvo prekrivajući dlan bojom te nanoseći na taj način boju na zid[10] (slika 3).



Slika 3: paleolitska umjetnost, *Točke rukom*

[8] https://hjp.znanje.hr/
[9] Glamuzina, D. (2010.) Znakovi i simboli (330 str.) Profil Multimedija
[10] Davies, P. J. E., Denny, W. B., Hofrichter, F. F., Jacobs, J., Roberts, A. M., Simon, D. L. (2013.) Jansonova povijest umjetnosti prema sedmom američkom izdanju (5 str.) Stanek

Jedno od najreproduciranijih umjetničkih djela ikad svakako je svod Sikstinske kapele u Vatikanu, koju je Michelangelo oslikavao od 1508. do 1512. godine. Najdojmljivija od priča u sredini ona je o *Stvaranju Adama*. Freska ne prikazuje fizičko oblikovanje Adamova tijela već prijenos božanske iskre – duše – i tako postiže dramatski učinak kakav još nijedan umjetnik nije postigao.[11] U samom su centru zbivanja kada se Bog sprema udahnuti Adamu život upravo ruke (slika 4) koje, uz cjelovit prikaz tijela, ponajbolje odražavaju kontrast između akcije i letargije.[12] Dodir ruku u radu *Djeca se vrte u krug* (slika 5), indirektna je asocijacija na Adamovu i Božju, iako su ovdje, oba para ruke koje su u kontaktu u ulozi božanskog. Dječje ruke koje se drže simboliziraju dječju nepokvarenost, iskrenu spremnost za pomoć i ljudsku solidarnost, u kojoj je i Albert Camus u svom *ciklusu apsurda*[13] na koncu dokučio smisao našeg postojanja.



Slika 4:

Michelangelo, *Stvaranje Adama* (detalj)



Slika 5

Djeca se vrte u krug (detalj)

U Krležinom romanu *Povratak Filipa Latinovicza* ima jedan dio u kojem protagonist sjedeći u kavani kroz izlog promatra svjetinu, razmišljajući o njihovom kretanju, no u fokusu imajući samo njihove ruke: „Ruke. Kako samo izgledaju te mase ljudskih ruku što se miču gradskim ulicama? Te ljudske ruke kolju, puštaju krv drugim životinjama, stvaraju strojeve, bodu iglama, drže usijane pegle, svjetiljke, zastave, britve, instrumente, ljudi ih pronose ulicama i ne znaju što bi s njima? Skidaju suknene šešire, mašu palicama, nose u rukama kišobrane, cigarete, knjige, jedna ruka drži drugu u magnetizmu tjelesnog dodira, tople su ruke ljudske, znoje se, krastave su, ranjene, okupane, nafarbane, njišu se u mrtvim njihajima, prate kretnju

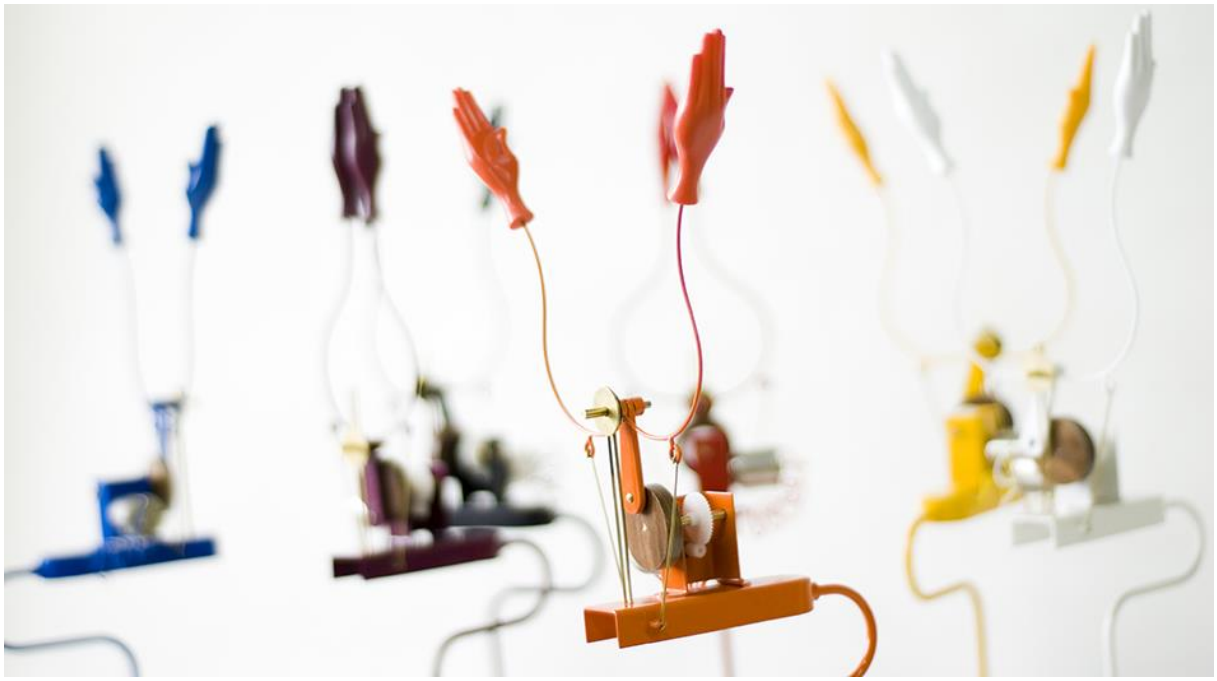
[11] Davies, P. J. E., Denny, W. B., Hofrichter, F. F., Jacobs, J., Roberts, A. M., Simon, D. L. (2013.) Jansonova povijest umjetnosti prema sedmom američkom izdanju (572-573 str.) Stanek
[12] Hollingsworth, M. (1998.) Umjetnost kroz povijest čovječanstva (255 str.) Andromeda, Rijeka
[13] https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=10623

ljudskoga gibanja kao mesnati uresi u jednoličnim amplitudama. I tako se miču ljudske ruke ulicama zajedno s ljudima, po tom dugotrajnom i jalovom ljudskom putu, koji teče i koji navire između zidova gradskih kao voda. A ljudi vuku sa sobom svoje ruke, svoje dugove, svoje gnjile zube i brige, i žene, i djecu, i umorne noge, i nezdravo, žalosnu tijelo, i tako se miču u bokovima i u zglobovima, otvaraju usta, govore, viču, a gdjegdje javlja se na usnama ljudskim smijeh.“[14] S razlogom sam se dotakla upravo Krleže i ovog romana, koji u sebi krije čitav zbir eseja o umjetnosti, pisan kao solilokvij lišen fabule te prepun referenci na Filipovo djetinjstvo kroz retrospekcije i asocijacije. Upravo je osjetilna impresija, izdvajanje fragmenata iz prošlosti i miješanje sa sadašnjosti, jedna od glavnih misli ovog rada, najavljena još u samom naslovu.

Djeca se vrte u krug naziv je rada u kojem je cijela radnje prikazana kroz dva para ruku (slika 1). Njihov čvrsti stisak opire se i energičnoj dječjoj vrtnji, no na koncu, ipak popušta i ruke ispuste jedna drugu (slika 2). Za razliku od Krležinih, ruke su ovdje u pozitivnom kontekstu sjećanja na dječju igru.

Novela *Ruke* iz istoimene zbirke Ranka Marinkovića jedan je od onih tekstova kojima ću se uvijek vraćati i svaki puta otkriti neke nove slojeve. U njemu se autor kroz antropomorfizirane likove Desne i Lijeve ruke bavi analizom ljudske svijesti. „Jedna u drugoj. Desna je prstima obgrlila lijevu i nosi je pažljivo i brižno, kao što kuja nosi štene u zubima. A lijeva se mazi u zagrljaju, igra se u dokolici: skakuće palcem po vrhovima ostalih prstiju, pjevuši do-re-mi-fa…, zatim zabubnja po prstima marš, pjeva. – Što to radiš? – pita je Desna. – Što bih radila? Pjevam – veli Lijeva. – Pjevaš? Što pjevaš? – Pjevam „do-re-mi-fa“ i „Marširala, marširala…“ – „Marširala, marširala?“ Glupost! – veli joj Desna s poučnim podsmijehom. – Kao da si vojnik? – A kao da samo vojnici pjevaju „Marširala, marširala…“, to pjevaju i djeca. – Kao da si ti dijete? – Nisam ni vojnik ni dijete, ali zašto bi bilo glupo pjevati? – veli Lijeva srdito. – A baš ću pjevati!“[15] Lijeva ruka predstavlja srce, odnosno osjećaje, a Desna mozak, odnosno razum. Kroz život, nije se dobro voditi niti samo jednim, niti samo drugim. Čovjek mora pronaći balans između jednog i drugog. Zanimljivo je kako je Desna nasrnula na Lijevu radi pjevanja i usporedila je s djetetom. Hoće li ikad ikakva komparacija s djetetom ili djetinjim proteći u pozitivnom tonu? Zašto je to toliko osuđujuće što si je Lijeva dala oduška i zapjevala? Pa točno to fali svim uštogljenim i ukalupljenim odraslim ljudima, da si nekad, kada procijene da je trenutak, daju oduška i zapjevaju kao što bi djeca.

[14] Krleža, M. (2004.) Povratak Filipa Latinovicza (28-29 str.) Zagreb: Večernji list (Večernjakova biblioteka; knj. 2)
[15] Marinković, R. (1988.) Ruke (148 str.) ČPG DELO, Ljubljana



Slika 6

Martin Smith, *Applause machine*, 1997. g., čelik, mesing, plastika, drvo, motor i baterije

Vidjevši pokretnu skulpturu Martina Smitha, vizualno me podsjetila na moju. *Applause machine* je stroj koji nježno ismijava pljeskajući vašoj interakciji. Potrebno je samo pritisnuti dugme nakon čega će uslijediti aplauz. Dio umjetnikove kreativne prakse bavi se izradom kinetičkih skulptura koje istražuju teme humora, besmislica i uzaludnosti. Navodi kako je prvotno dizajnirao i napravio stroj za pljesak kako bi se ismijavao sam sebi, umjetniku koji pravi stroj za pljeskanje.[16]

[16] https://www.smithautomata.co.uk/applause_machine.html



Slika 7

Bruce Nauman, *Untitled (Hand circle),* 1996. g., bronca, srebreni lim, bakar

Bruce Nauman je u svom radu Untitled *(Hand circle)* prikazao je osnovne alate koji se koriste za izradu svih skulptura: ruke. Šezdesetih je napravio niz voštanih odljevaka svog tijela, a svi su dobili naslove u maniri igre riječi, poput *Hand to mouth*, koja je doslovno odljev njegova tijela od ruke do usta. Ipak, ruke u ovoj skulpturi prepuštene su da govore same za sebe, bez naslova. Geste su otvorene za tumačenje; mogle bi biti znakovni jezik za gluhe ili čak blago opscene. [17]

Oštrog naziva i vizualno nalik raku na leđima*, Knuggle Dome for James Joyce* konceptualni je rad Rebecce Horn sastavljen od četiri para kuhinjskih noževa ugrađenih na metalne "noge" koji se polako podižu pod oštrim kutovima kako bi se susreli sa svakim drugim, a zatim se spuste u otvoreni položaj. Jedan set noževa ima slova "L-O-V-E" ispisana crvenom bojom na oštricama, druga, „HA-T-E“ u crnoj boji. Ova je pokretna skulptura njemačke umjetnice bila neminovan uzor za izradu *Djece koja se vrte u krug.* Većina njezinih djela, osobito ranih skulptura, kao i duboki komentari o ljudskom tijelu koje postoji u svemiru, često podsjećaju na aparate za mučenje. Djelo joj se većinom dotiču ratnih tema praćenih nepravdom okrutnosti i nasilja. Horn potpuno jasno daje do znanja da njezin rad nadilazi osobni i pokazuje punu predanost političkom, i što je najvažnije, da zauvijek djeluje kao protu snaga opasnoj povijesnoj amneziji.[18]

[17] https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/76001/untitled-hand-circle
[18] https://www.theartstory.org/artist/horn-rebecca/



Slika 8

Rebecca Horn, *Knuggle Dome for James Yoyce*, 2004. g., noževi, metalne šipke, motor

„Kad neko vrijeme proboravim bez ugode i bez bola, a udisao sam mlaku, bljutavu podnošljivost takozvanih dobrih dana, onda u mojoj djetinjoj duši nastane takva bura boli i muke, da zahrđalu, uvijek istu pjesmu zahvalnosti tresnem pospanome bogu zadovoljstva u njegovo zadovoljno lice i radije ćutim kako u meni žari istinski đavolska bol nego ta ugodna sobna temperatura. U meni tada žari neka divlja pohota za jakim osjećajima, za senzacijama, neki bijes na taj nijansirani, plošni, normiran i steriliziran život i želja da bilo što razbijem, (…) da izvedem neke smione gluposti (…). Od svega sam, naime, najusrdnije mrzio, gnušao se i proklinjao to: to zadovoljstvo, to zdravlje, tu udobnost, taj njegovani građanski optimizam, taj masni berićetni uzgoj osrednjeg, normalnog, prosječnog.“[19]

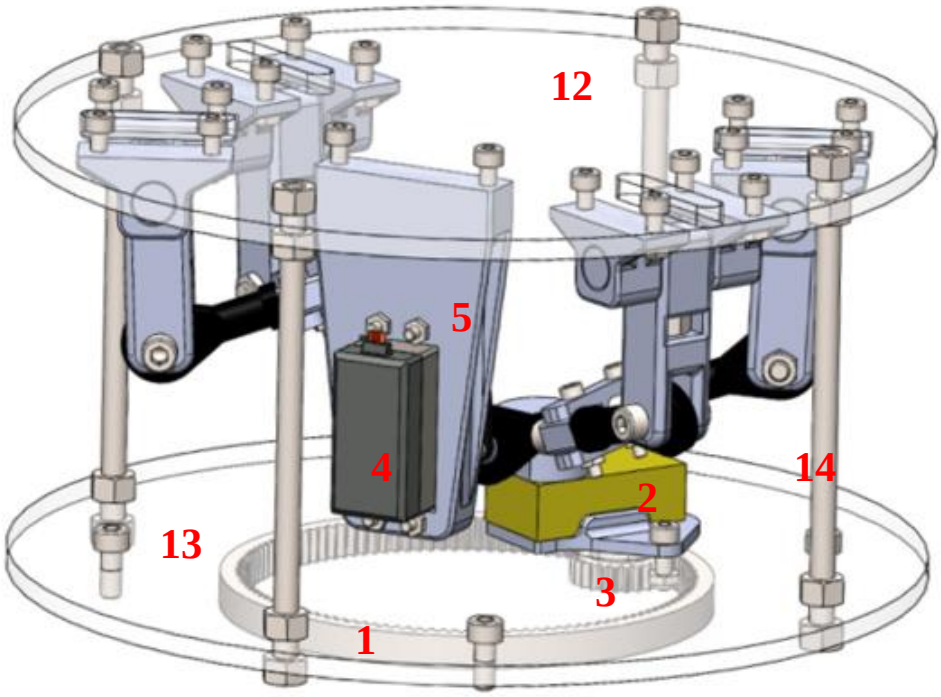
Volim svoje oscilacije, ne podnosim razdoblja ravnodušnosti, tada si želim iskočiti iz kože. Volim svoje uspone i padove, svoju impulzivnost i dječju energiju. Ništa me ne gnuša više od rutine i ljudi robota koji su nemoćni u svakom danu pronaći nešto lijepo. Nešto što će ih ispuniti. Nešto od čega će im zastati dah i što će ih natjerati da shvate da je život više od vrtnje u krug iz dana u dan. Moment vrtnje u radu prisutan je kao metafora životnog vrćenja u krug.

[19] Hesse, H. (1996.) Stepski vuk (31 str.) Zagreb - Zagrebačka naklada

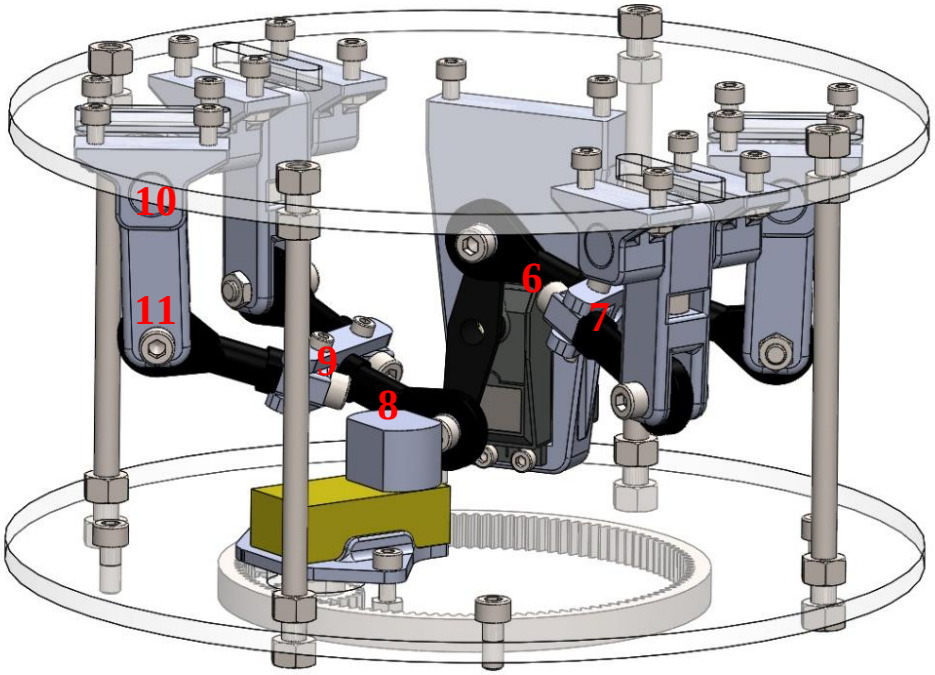
3.1.2. OPIS RADA

Prije no što se taknem opisa izrade rada, valja napomenuti kako mi je u tom procesu, svoje usluge i znanje na raspolaganje dao moj najbolji prijatelj Toni Kralj, uskoro diplomirani inženjer strojarstva, koji se razumije u tehnologiju daleko van moje domene te bi bez njega, cijeli rad ostao samo jedna u nizu mojih nerealiziranih ideja. Naša Odiseja u trajanju od dvije godine, doduše rada koji nije bio kontinuiran, bila je puna uspona, padova, testiranja živaca i konstantnog – istraživanja. Nakon stvaranja prototipa putem 3D printera, isti se pokvario, upravo u trenutku kada je pandemija Covida-19 bila u punom jeku i zatvorila sve granice, tako i trgovačke. Za popravak su bili potrebni uvezeni dijelovi, koji nikako nisu stizali, što nas je nakon izvjesnog čekanja navelo da promijenimo cijelu konstrukciju i odvažimo se sve dijelove izraditi u metalu. Izrađivanje metalnih dijelova bilo je praćeno konstantnim pomacima, neželjenim vibracijama i dimenzijskim odstupanjima od izvorne ideje. Naposlijetku su dijelovi stigli, a Toni je ponovno osposobio svoj 3D printer. S osmijesima na licima, vratili smo se prvotnoj ideji. Iako smo opet na raspolaganju imali 3D aditivnu tehnologiju, još uvijek su se dešavala odstupanja karakteristična za istu, a ta smo odstupanja kompenzirali u izvornom modelu pomoću programa Solid Works dok konačno nismo metaforički stigli do svoje Itake. Slijedi opis rada.

Na šperploči debljine 20 mm, dimenzija 330 x 330 mm nalazi se jedan okretni postoljni ležaj u maniri tako zvane Lazy Susan. Unutar ležaja, na ploču je čavlima pričvršćen zupčanik (1) sa 120 zubaca promjera 118 mm. Po njemu, vođen elektro motorom (2) , kreće se drugi manji zupčanik (3), sa svega 12 zubaca i promjera 11,7 mm, koji pokreće cijeli rad oko svoje osi. Za pomak ruku koristi se servo motor (4) smješten u svom nosaču (5) pričvršćenom na gornju pleksiglas ploču. Pomicanje cijelog rada omogućuje krajnik (6) povezan na 3D isprintani pomični mehanizam (7), simetrično spojenog s drugim krajnikom (8) i pomičnim mehanizmom (9) koji pomoću centralnog svornjaka (10) dozvoljava zakretanje ruku. Centralni svornjak prolazi i kroz dva nosača (11) fiksirana na gornju pleksiglas ploču. Kako bi se spriječilo rotiranje ruku oko svoje osi, korišten je vijak koji se upire u navojnu šipku na kojoj stoje. S obzirom da navojna šipka u ovom slučaju zahtjeva određen prostor gibanja, gornja je pleksiglas ploča laserski izrezana po dimenzijama definiranim u sklopu programa Solid Works. Gornja (12) i donja (13) pleksiglas ploča povezane su M6 navojnim šipkama (14), a razmak od 120 mm između njih diktiraju M6 matice.



Slika 9



Slika 10

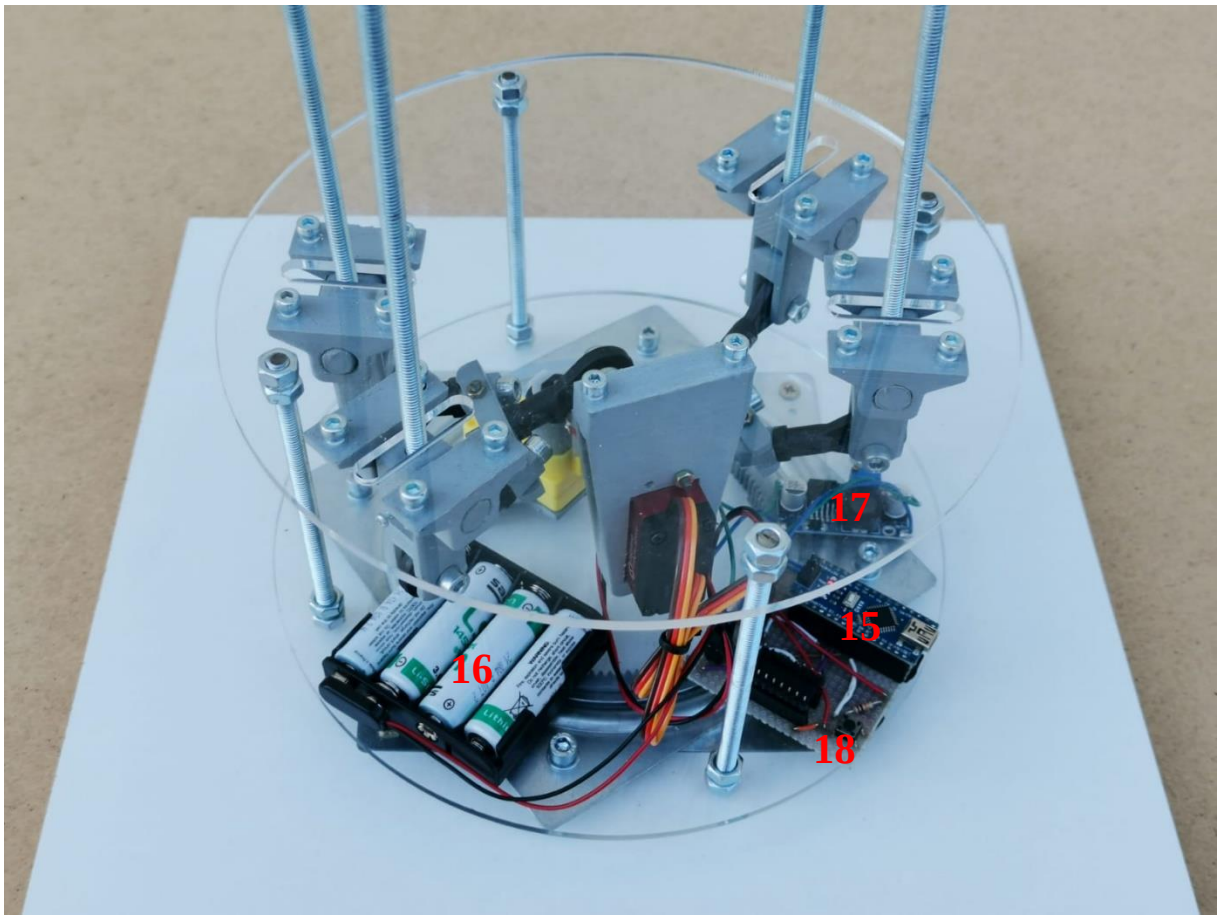
Kao što je gornja ploča egzaktno definirana u dotičnom programu, tako je i donja, a promjer svake iznosi 220 mm. Jedan set provrta određen je kao mjesto spajanja navojne šipke s gornjom pločom, a drugi set spajanjem donje ploče i okretnog ležaja.

Na donjoj se ploči nalaze: kontrolna ploča (15), izvor napona, to jest baterije (16) te pretvarač napona (17). Izvor napona čine serijski spojene četiri baterije od 3,6 V koje zajedno stvaraju napon od 14,4 V. Baterije su direktno spojene s posebno napravljenom PCB[20](18) pločicom. Da bi se kontrolna pločica uopće upogonila, bilo je potrebno napon od 14,4 V smanjiti na 5V ili neku okvirnu vrijednost u tom rasponu. To je postignuto uz pomoć tako zvane Step Down pločice koja uspostavlja napon i paralelno daje radnu struju kontrolnoj pločici i servo motoru. Za kontrolu elektro motora koji definira rotaciju rada, korišten je poseban čip, tako zvani Driver, koji pomoću PMW (Pulse Modulated Width) određuje brzinu motora, odnosno brzinu okretaja rada. Za pokretanje cijelog rada, potrebno je pritisnuti dugme na PCB pločici. Posebno napravljenim programom određeno je kojom brzinom i koliko dugo traje jedna sesija, a i koliko će se puta ona odviti. Na isti je način određen kut servo motora, odnosno za koliko će se stupnjeva ruke pri širenju nagnuti, sa 40° na 110°. te koliko će dugo trajati intervali maksimalne brzine okretaja rada, raširenosti ruku i ostalih osobina rada. Posebno napisan kod za kontrolnu pločicu izrađen je u Arduino IDE (Integral Development Environment), a njegova je uloga određivanje svakog aspekta i mogućnosti rada cjelokupnog sustava. Također je u njemu definirana i vrijednost pomaka servo motora, početna brzina elektro motora te pomaci do maksimalne brzine elektro motora. Osim pleksiglasa i postoljne šperploče, svi su elementi pomičnih mehanizama izrađeni uz pomoć FDM 3D printera. Za izradu tih dijelova, prvo je izrađen model u kojem je provjerena dimenzijska mogućnost rada. Nakon kreiranja mehanizma koji je omogućavao sve potrebne zahtjeve, dijelovi su spremljeni kao .stl datoteke, zatim uvezene u CURA program gdje su prenesene u G-kod koji 3D printer čita i pretvara u pomake koji od topljene plastike tvore potreban predmet. Na taj način, relativno brzim postupkom, dobiveni su dijelovi potrebnih dimenzija koji su iterativnim postupkom testiranja dovedeni do stanja u kojem omogućuju predviđeni rad, odnosno sve zamišljene pokrete određene početnom idejom. Na četiri M6 navojne šipke nalaze se četiri dječje ruke. Da bi ruke na radu bile autentične, zamolila sam petogodišnjeg sina svoje prijateljice da pomoću gipsanih gaza odlijem njegove. Slijedi opravdanje zašto su tako *loše* odlivene. Naime, u maniri je petogodišnjeg dječaka da teško miruje, iako se stoički nosio dok je trljao ruke vazelinom, bilo mu je vidno dosadno dok sam nanosila rezane komadiće gipsanog zavoja prateći oblik njegovih ruku te su

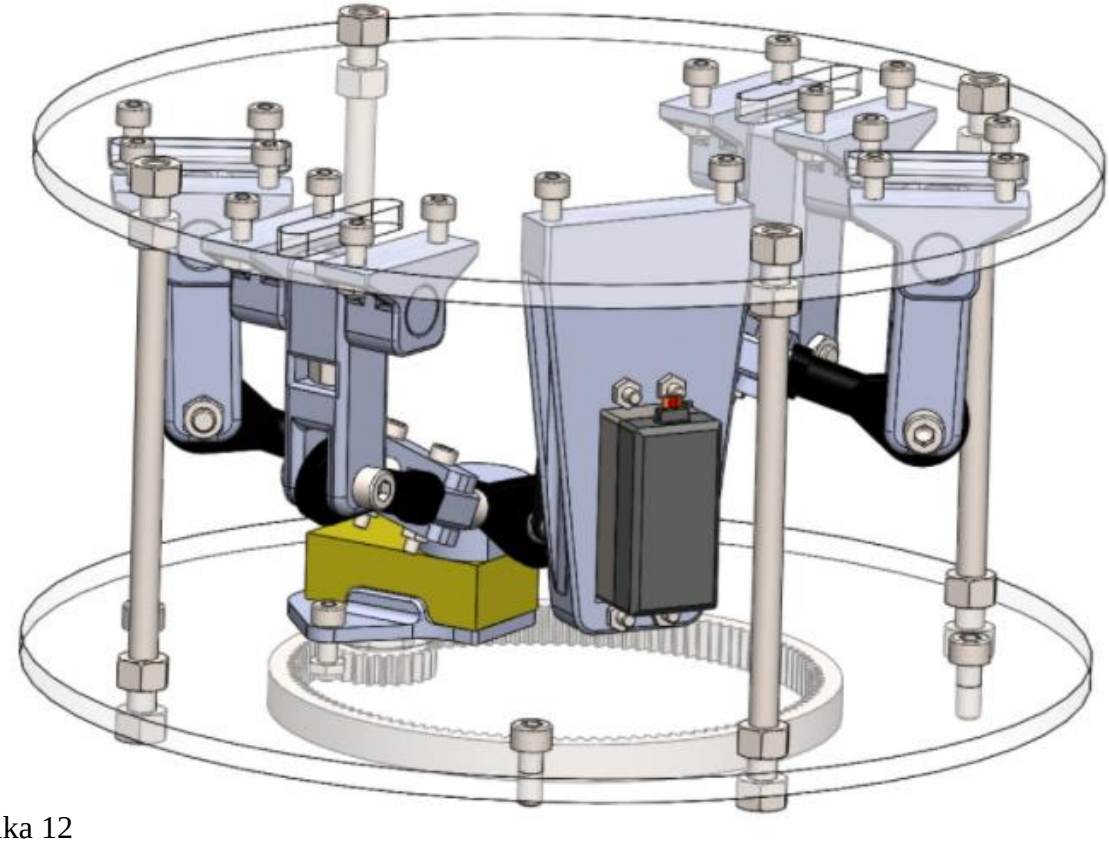
[20] Printed circuit board, sredstvo kojim se mehanički i električki povezuju elektroničke komponente

se za vrijeme stezanja dešavali pomaci. To je rezultiralo nejednakom gornjom i donjom kapom negativa. Potom sam u gipsu odlila pozitiv ruku i vidjela rezultat s kojim na prvu nisam bila presretna, no shvatila sam kako je upravo u tome čar. Ta nedovršenost i ta nepravilnost koja posve vjerno zrcali dječju nemogućnost mirovanja, a koja čini sjajan kontrast na tehnološko dostignuće ostvareno u radu. Od savršeno nesavršenog gipsanog pozitiva, napravila sam još jedan negativ u silikonu, materijalu koji mi je dozvolio da više puta odlijem isti par ruku u poliesteru. Odliveni poliesterski pozitivi ostavljeni su sirovi i neobrađeni, a unutar svake ruke, pri dnu zapešća, nalazi se produžena M6 matica osigurana silikonskim i dvokomponentnim ljepilom. Fiksnu poziciju ruku na navojnim šipkama drže zategnute kontra matice. Dužina šipki koje drže gornji par ruku iznosi 500 mm, a dužina šipki koje drže donji par ruku 400 mm, no valja naglasiti kako su te dimenzije naknadno prilagodive.

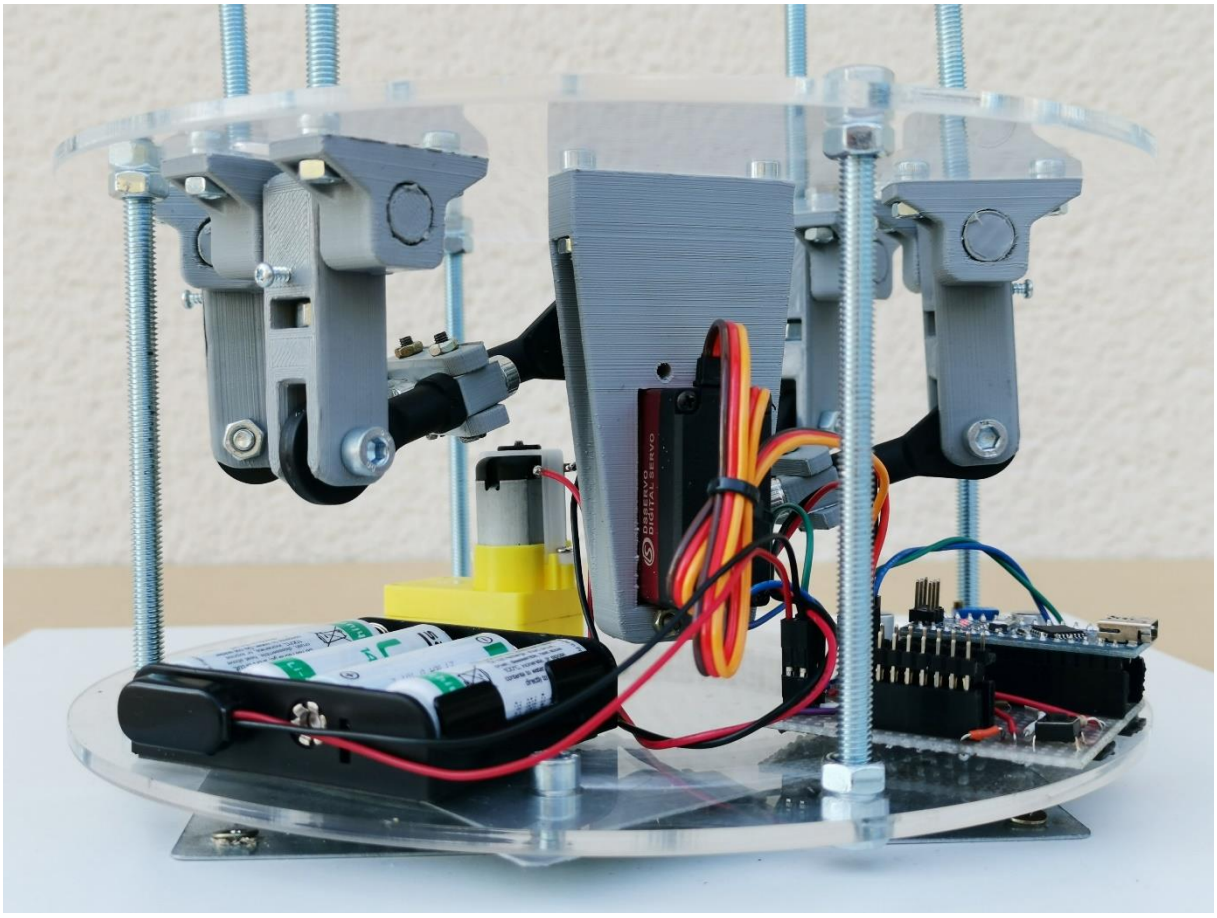
Naime, cijeli je rad moguće lako rastaviti, što asocira na igru Lego kockama koje su većini nas obilježile djetinjstvo te doprinijele razvoju kreativnosti dajući nam mogućnost konstantnog istraživanja kako da izgradimo nešto što nismo do sad. Za izradu gornje i donje ploče, s razlogom je odabran baš pleksiglas čija transparentnost otkriva cijeli mehanizam i budi znatiželjno dijete u nama.



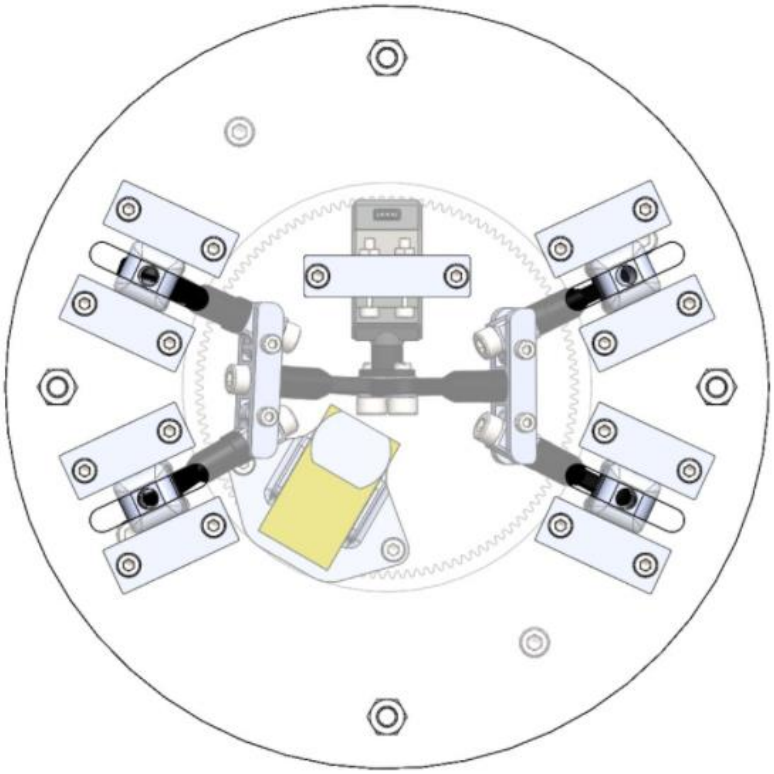
Slika 11



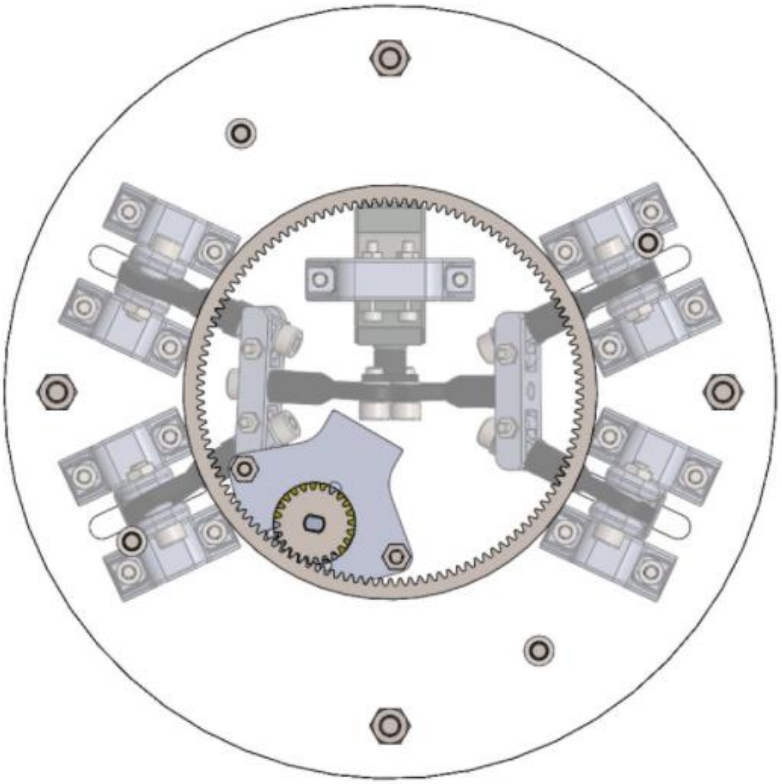
Slika 12



Slika 13



Slika 14

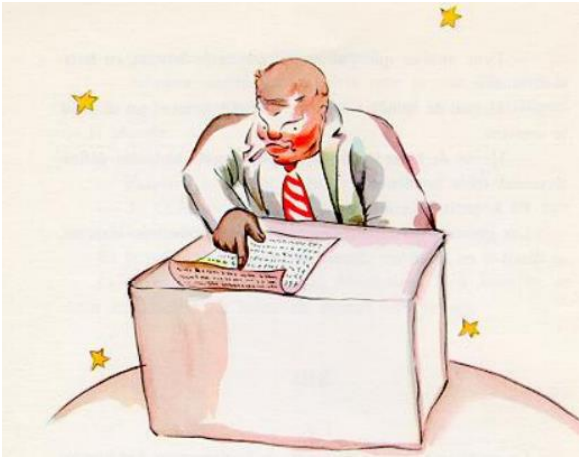


Slika 15

2.2. SKRIVAČA

Svi smo kao djeca igrali skrivača. Igru u kojoj jedan od sudionika stoji na piku, žmireći i rukama blokirajući periferni vid kako bi ostali sudionici bili sigurni da ne škilji, i broji, obično do 20. Za to vrijeme ostali sudionici imaju cilj sakriti se što bolje. Kada sudionik za pikom izbroji, glasnim uzvikom – *tko se nije skrio, magarac je bio, tko je iza pika, tri put žmiri*, upozorava ostale sudionike kako kreće u potragu za njima. Sudionicima koji su se sakrili, cilj je doći do pika prije sudionika koji ih traži i uzviknuti – *pik spas za mene*! Ukoliko ih sudionik koji traži uoči, trči do pika i uzvikuje – *pik spas* za tog nekog. Ovisno kakva su bila pravila ekipe s kojom ste igrali, prvi ili zadnji sudionik koji se nije uspio spasiti bi žmirio iduću rundu. I tako dokle god nas roditelji ne bi pozvali u kuću jer je previše sati. Odrastanje je poput ovog brojanja, ali brojanje ne staje, a mi se ne nalazimo. Kao da samo ostanemo žmiriti.

2.2.1. INSPIRACIJA



Slika 16

Antoine de Saint-Exupéry,
ilustracija poslovnog čovjeka

Postoje one knjige koje, kada god im se vratite, poprime novu dimenziju. Jedna od njih je *Mali Princ* Antoinea de Exupéryja koja mi je nakon nekoliko čitanja s odmacima u godinama, danas poprimila status filozofskog priručnika za život. Na jednom od planeta, Mali princ nailazi na poslovnog čovjeka koji je toliko okupiran brojenjem zvijezda da na prvu nije ni primijetio prisustvo Malog princa, te mu uzvrati pozdrav tek između brojanja, žaleći se kako ga je ovaj omeo. „Pet stotina milijuna šest stotina dvadeset dvije tisuće sedam stotina trideset i jedna. (…) Kad nađeš dijamant koji nije ničiji, onda je tvoj. Kad nađeš otok koje nije ničiji, onda je tvoj. Kad prvi imaš neku zamisao, onda dobiješ planetu! Zamisao pripada tebi. A zvijezde pripadaju

meni, jer se nitko prije mene nije sjetio da ih posjeduje“[21] Odrastanje je obilježeno brojkama kojih se ne možemo otarasiti. Iznosi na blagajni, iznosi na bankovnoj kartici, iznosi konfekcijskih brojeva, iznosi koliko kasnimo… Konstantno se nešto prebrojava, zbraja, oduzima, množi… A brojke na koje se referiram, često izazovu samo grč. Odrastanje je opterećujuće, no vjerujem da bi bilo manje kada bi se lišili te potrebe za posjedovanjem nečeg boljeg ili imanjem nečeg višeg, već otvorili oči na prave, iskonske vrijednosti.



Slika 17

Richard Mutt (Marcel Duchamp),
Fontana 1917., pisaor

Povratak, između ostalog i iskonskom, zagovarali su predstavnici umjetničkog pravca s početka 20. stoljeća – dadaizma. Dadaisti su smatrali kako su razum, logika i zapadni ideali napretka uzrokovali katastrofalan svjetski rat te da jedini put naprijed vodi kroz političku anarhiju, prirodne osjećaje, intuitivnost i iracionalnost. Dada je ponajprije i ponajviše bila reakcija na brutalno, mehanizirano ratno ludilo.[22] Duchamp je bio instinktivni dadaist, ikonoklast u umjetnosti čak prije nastanka dadaističkog pokreta, pa je bilo prirodno da ga prvi dadaisti i nadrealisti odmah prepoznaju kao svog velikog prethodnika.[23] Njegov najskandalozniji i najdalekosežniji napad na umjetničku tradiciju bio je svakako njegov izum „readymadea“ 1913.

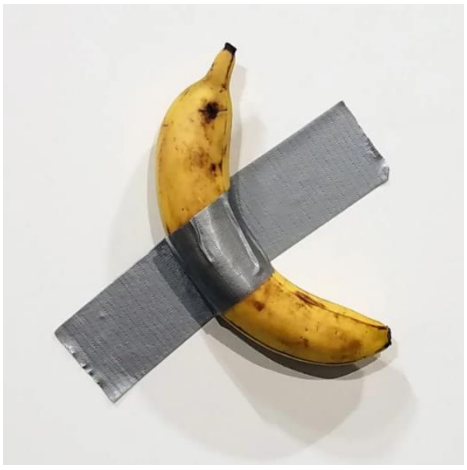
[21] Saint-Exupéry, A. de (2004.) Mali princ (60 str.) Biblioteka Zlatna lađa, Mozaik knjiga
[22] Arnason, H.H. (2009) Povijest moderne umjetnosti prema petom američkom izdanju (236. str.) Stanek
[23] Arnason, H.H. (2009) Povijest moderne umjetnosti prema petom američkom izdanju (191.. str.) Stanek

godine, koju je nadrealist Andre Breton definirao kao „industrijske predmete uzdignute na dostojanstvo umjetnosti po izboru umjetnika“.[24] U namjernom činu provokacije Duchamp je 1917. godine za izložbu Njujorškoga društva nezavisnih umjetnika ponudio porculansku zahodsku školjku koju je zakrenuo devedeset stupnjeva i nazvao je Fontana.[25] Značenje riječi dada na francuskom označava „konjića“[26] namijenjenog za dječju igru. Rad Skrivača dakako uzor pronalazi među dadaističkim načelima te sam nosi obilježja readymadea i konceptualne umjetnosti.



Slika 18

Skrivača



Slika 19

Mauricio Cattelan, *Comedian*, 2019., banana, ljepljiva traka

Jedan od najskandaloznijih recentnih umjetničkih radova svakako je *Comedian*, (slika 18) talijanskog umjetnika Mauricija Cattelana. U jednom su trenutku svi pričali samo o banani nalijepljenom na zid pomoću ljepljive trake koja je podijelila mišljenja ne samo likovnih stručnjaka i likovnih entuzijasta, već i cijele javnosti koja je danima brujala o svoti za koju je banana prodana i činjenici da svatko s osnovnim motoričkim sposobnostima može zalijepiti bananu za zid. Međutim, u (konceptualnoj umjetnosti) nije poanta da je nešto lako izvesti, već koja ideja stoji iza toga. Cattelan je razmišljao o skulpturi u obliku banane. Svaki put kad je putovao, sa sobom je donosio bananu i objesio je u svoju hotelsku sobu kako bi pronašao inspiraciju. Napravio je nekoliko modela: prvo u smoli, zatim u bronci i u obojenoj bronci, konačno se vraćajući početnoj zamisli o pravoj banani.[27] Iako idejno posve nepovezan, rad Skrivača vizualno neodoljivo podsjeća na dotični.

[24] Arnason, H.H. (2009) Povijest moderne umjetnosti prema petom američkom izdanju (247. str.) Stanek
[25] Arnason, H.H. (2009) Povijest moderne umjetnosti prema petom američkom izdanju (248. str.) Stanek
[26] Davies, P. J. E., Denny, W. B., Hofrichter, F. F., Jacobs, J., Roberts, A. M., Simon, D. L. (2013.) Jansonova povijest umjetnosti prema sedmom američkom izdanju (984 str.) Stanek
[27] https://www.vogue.com/article/the-120000-art-basel-banana-explained-maurizio-cattelan

2.2.2. OPIS RADA



Slika 20

predmeti



Slika 21

Skrivača

Sam nastanak rada moguće je povezati s igrom. Rad je nastao od predmeta nađenih na stolu moje sobe koji u svakodnevnoj upotrebi nisu ni na koji način bili povezani s umjetnošću (slika 19), eventualno zvučnik koji reproducira glazbenu umjetnost. Taj jedan obični zvučnik s izlizanim logom jednog tele operatera, zalijepljen na zid širokom crvenom ljepljivom trakom sada se nalazi u ulozi usta, a dvije krivulje išarane olovkom na fasadi sada su postale oči (slika 20). Na zvučnik se putem Bluetootha spaja pametni telefon preko kojeg se pušta audio zapis, snimljen ranije uz pomoć mikrofona i računalnog programa Audacity, u kojem je nakon snimanja dodan efekt jeke. U njemu, kao i u pravoj igri skrivača, započinjem brojati, međutim, ne stanem na dvadeset, brojim sve do tisuću. Jeka koja prati brojanje sugerira to dijete koje čuči u nama, nemoćno jače vrisnuti, ali kroz žamor odjekuje u našim bićima. Bio je to pravi test mojih glasovnih i dišnih mogućnosti, koje su uz kroničnu astmu i ovisnost o nikotinu, svakako smanjene spram prosjeka. Audio zapis traje 36 minuta i 1 sekundu, iako sam se radi same ideje i poruke koju sam htjela poslati radom trudila zvučati ujednačeno, na pojedinim se dijelovima čuje pucanje glasa, osjeti se nervoza i ton odaje moje propitkivanje zašto si ja ovo radim, ali

valjda to i jest najbolja metafora jednog odraslog ljudskog života. Zašto si mi ovo radimo? Odakle ta sklonost auto destrukciji prisutna u svakom od nas? Odgovor, prema psiholozima, leži upravo u tom unutarnjem djetetu u nama. Destruktivno ponašanje ima različite oblike: od suptilnih obrazaca samosabotaže i samoporažavanja do pasivnog neprijateljstva i teških simptoma samouništenja, nasilne agresije i, ponekad, zlih djela. Uobičajeno, destruktivno ponašanje kod odraslih nosi naglu, impulzivnu kvalitetu djetinje ljutnje ili narcisoidne ljutnje. Ili dječje potrebe, ovisnost o nekome i strah od napuštanja.[28] Rad Skrivača, u kojem dvije olovkom išarane krivulje sugeriraju oči koje žmire, ukazuju na problematiku žmirenja na problem i potiskivanje svega oko nas.

[28] https://www.psychologytoday.com/intl/blog/evil-deeds/200806/essential-secrets-psychotherapy-the-inner-child

3. ZAKLJUČAK

„Zemlja nije bilo kakav planet! Na njoj ima stotinu i jedanaest kraljeva (…), sedam tisuća zemljopisaca, devet stotina tisuća poslovnih ljudi, sedam i pol milijuna pijanaca, tri stotine i jedanaest milijuna oholica, što će reći dvije milijarde odraslih.“[29]

Koliko god da u ovom momentu odraslih ljudi obitavalo na ovom svijetu, u većini njih čuči i sakriveno, zatomljeno dijete koje samo želi svoje mjesto pod suncem.

Pišući ovo, krenula sam s tezom kako svi moramo imati to dijete u sebi, no kroz istraživanje otkrila sam kako ga apsolutno svaka jedinka ima. Neki ga puštaju van i znaju iskoristiti njegove vrline, dok ga ostali potiskuju i kaleme si veće probleme na vrat. Prema unutarnjem djetetu treba se odnositi onako kako se dobar roditelj odnosi, osiguravajući disciplinu, granice, i strukturu. Sve su to neophodni elementi ljubavi i života s bilo kojim djetetom, bilo metaforičkim ili stvarnim. Pokretanjem i održavanjem stalnog dijaloga može se postići pomirenje između unutarnjeg djeteta i odrasle osobe. Može se stvoriti novi, obostrano koristan, kooperativan, simbiotski odnos u kojem se ponekad sukobljene potrebe odrasle osobe i unutarnjeg djeteta mogu kreativno zadovoljiti.[30]

Parafrazirat ću znamenitu misao znamenitog Pabla Picassa kako je svako dijete umjetnik, ali problem je kako da dijete ostane umjetnik jednom kad odraste[31]. Možda je ovaj cijeli rad samo jedna od mojih kvazi idealističnih, petarpanskih[32] teza, no možda je zaista neophodno za vođenje sretnog života.

Nadam se da su vas ove reminiscencije iz djetinjstva navele da rezervirate večer za dijeljenje čašice razgovora i čašice najdražeg soka s unutarnjim djetetom u vama.

[29] Saint-Exupéry, A. de (2004.) Mali princ (71 str.) Biblioteka Zlatna lađa, Mozaik knjiga
[30] https://www.psychologytoday.com/intl/blog/evil-deeds/200806/essential-secrets-psychotherapy-the-inner-child
[31] Every child is an artist. The problem is how to remain an artist once we grow up.; Laurence J. (1977.) Peter's Quotations: Ideas for Our Time (25 str.) Peter. Bantam Books, New York NY, USA
[32] Petar Pan, izmišljeni lik kojeg je stvorio škotski književnik J. M. Barrie, koji je odlučio vječno ostati dječakom i nikada ne odrasti

4. LITERATURA

1. Arnason, H.H. (2009) Povijest moderne umjetnosti prema petom američkom izdanju Stanek

2. Davies, P. J. E., Denny, W. B., Hofrichter, F. F., Jacobs, J., Roberts, A. M., Simon, D. L. (2013.) Jansonova povijest umjetnosti prema sedmom američkom izdanju, Stanek

3. Hollingsworth, M. (1998.) Umjetnost kroz povijest čovječanstva, Andromeda, Rijeka

4. Hesse, H. (1996.) Stepski vuk (30 str.) Zagreb - Zagrebačka naklada

5. Godbey, G.; Goodale, T.(1988.) The evolution of leisure: historical and philosophical perspectives, London, Brighton: Taylor & Francis

6. Laurence J. (1977.) Peter's Quotations: Ideas for Our Time ,Peter. Bantam Books, New York NY, USA

7. Saint-Exupéry, A. de (2004.) Mali princ, Biblioteka Zlatna lađa, Mozaik knjiga

8. Glamuzina, D. (2010.) Znakovi i simboli, Profil Multimedija

9. Marinković, R. (1988.) Ruke, ČPG DELO, Ljubljana

10. Krleža, M. (2004.) Povratak Filipa Latinovicza, Zagreb: Večernji list (Večernjakova biblioteka; knj. 2)

4.1. INTERNETSKI IZVORI

1. https://hjp.znanje.hr/

2. https://www.enciklopedija.hr/

3. https://www.vogue.com/article/the-120000-art-basel-banana-explained-maurizio-cattelan

4. Https://en.m.wikipedia.org/wiki/Inner_child

5. https://www.psychologytoday.com/intl/blog/evil-deeds/200806/essential-secrets-psychotherapy-the-inner-child

6. https://www.smithautomata.co.uk/applause_machine.html

7. https://www.theartstory.org/artist/horn-rebecca/

8. https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/76001/untitled-hand-circle

4.2. POPIS REPRODUKCIJA

Razglednica iz djetinjstva
kolaž fotografija rada u fazi 1 i fazi 2; fotografije mog brata i mene, držimo se za ruke imitirajući igru, kao što smo se držali i prije dvadeset godina

Slika 1
Djeca se vrte u krug (1)

Slika 2
Djeca se vrte u krug (2)

Slika 3
paleolitska umjetnost, *Točke rukom,* 10000. g. pr.n.e.
https://archeologie.culture.fr/chauvet/en/close-cave-painting

Slika 4
Michelangelo, *Stvaranje Adama*, 1508.-1512. g., freska (detalj)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Creation_Michelangelo.jpg

Slika 5
Djeca se vrte u krug (detalj)

Slika 6
Martin Smith, *Applause machine*, 1997. g., čelik, mesing, plastika, drvo, motor i baterije
https://www.smithautomata.co.uk/applause_machine.html

Slika 7
Bruce Nauman, *Untitled (Hand circle)*, 1996. g., bronca, srebreni lim, bakar
https://www.tate.org.uk/art/artworks/nauman-untitled-hand-circle-ar00580

Slika 8
Rebecca Horn, *Knuggle Dome for James Yoyce*, 2004. g., noževi, metalne šipke, motor
https://www.skny.com/attachment/en/56d5695ecfaf342a038b4568/Press/56d5698dcfaf342a038b6219

Slika 9
3D model donjeg dijela rada *Djeca se vrte u krug* s označenim dijelovima

Slika 10
3D model donjeg dijela rada *Djeca se vrte u krug* s označenim dijelovima

Slika 11
Djeca se vrte u krug (detalj) s označenim dijelovima

Slika 12
3D model donjeg dijela rada *Djeca se vrte u krug*

Slika 13
fotografija donjeg dijela rada *Djeca se vrte u krug*

Slika 14
3D model rada *Djeca se vrte u krug* prikazan odozgo

Slika 15
3D model rada *Djeca se vrte u krug* prikazan odozdo

Slika 16
Antoine de Saint-Exupéry, ilustracija poslovnog čovjeka

Slika 17
Richard Mutt (Marcel Duchamp), *Fontana* 1917., pisaor
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Duchamp_Fountaine.jpg

Slika 18
Skrivača (detalj)

Slika 19
Mauricio Cattelan, *Comedian,* 2019., banana, ljepljiva traka
https://www.vogue.com/article/the-120000-art-basel-banana-explained-maurizio-cattelan

Slika 20
fotografija predmeta

Slika 21
Skrivača