

## ТЕЛО АТЛЕТЕ У ВАЈАРСТВУ АНТИЧКЕ ГРЧКЕ У ФУНКЦИЈИ ПРЕНОШЕЊА И КУЛТИВИСАЊА НАСЛЕЂЕНОГ

Ђорђе Стефановић

Филозофски факултет, Универзитет у Београду, студент ДАС, Србија

### Сажетак

У раду се утврђује како *тело атлете* (област спорта), *вајарство античке Грчке* (историја уметности), *дигитално окружење* (дигитални уређаји – нова технологија) и *спортски маркетинг* (нови информациони системи у простору бизниса) омогућавају да се подржавају постојећи различити приступи системима знања у свакој од наведених области. Овај трансдисциплинарни приступ сазнања из различитих научних области проширује, не само знање, већ и научну свест. Циљ ове студије усмерен је ка феномену „трајног записа“ вајарских дела чија се тема односи на догађаје везане за тело атлете из периода античке Грчке. Због својих вредности ова вајарска дела су утицала на уметност сваког наредног периода цивилизације до данашњих дана и чувају се за будућност. У раду је коришћена историјско-компаративна метода и метода квалитативне анализе садржаја. Кроз испитивање и анализу историје баштињења дошло се до нових сазнања која могу имати допринос за општу корист друштва у коме живимо. Утврђено је да у дигиталном свету компјутерска 3Д анимација представља врло значајан простор у оквиру масовних и популарних медија, те је тако постала, не само чувар баштине вајарске уметности античке Грчке које приказују тела атлета, већ и један од саставних делова данашње опште културе који се највећим делом користи и у промоцији маркетинга у спорту. Сматра се да рад може да инспирише и друге на оригиналне идеје у смеру ширег истраживања.

**Кључне речи:** античка Грчка / баштина / вајарство / знање / спорт

**Кореспонденција са аутором:** Ђорђе Стефановић, E-mail: djordje.stefanovic@fsfv.bg.ac.rs

## УВОД

Постоје ремек-дела из вајарске уметности античке Грчке која су приказивала реално стање и положај тела атлета на спортским догађајима. Форме и садржаји ових вредних артефаката сачувани су до данашњих дана и представљају студије случаја целовитости у простору и времену. Вајари и њихова дела сведоче о једној епохи која је имала снажан утицај на каснију вајарску уметност европске цивилизације. Они су отворили простор за увек нова актуелна питања, која се пре свега односе на смернице у вези са научним истраживањима из простора вајарске уметности. Антички вајари преносе природу људског тела са више аспеката. У томе су користили знања и искуства поливалентних умних људи (философа, математичара, писаца и др.) која су они стицали при сазнавању људског тела. На тај начин су утврдили начела (*контрапосто, хармонија, симетрија, ритам...*) по којима су правили своје скулптуре. Из тог исходишта настао је трајни утицај вајарске уметности античке Грчке на касније цивилизације. Занимљиво је истаћи Платоново мишљење о настанку уметничког дела:

*„Платон је као филозоф настојао да открије узроке који доводе до настанка уметничког дела као снажног израза психичких, емотивних и интелектуалних процеса у божанским и тамним дубинама људске душе. Он се у знатно мањој мери трудио да одреди естетску вредност дела која су настала као резултат онога што се дешава у фином, осетљивом и истанчаном ткиву човековог бића” (Gavela, 2002).*

Чињеница је да су аутори реплика Миронове статуе *Дискоболос* имали различите идеје у дефинисању појединих мањих детаља. Вероватно су желели да уткају неку своју замисао како би се касније расправљало о њој. При томе не треба занемарити више објективних чињеница: а) постојала је разлика у тежини диска - дупло тежи диск бацали су антички спортисти; б) постојала је разлика у начину бацања – антички атлета бацао је диск из места, док данашњи спортиста из окрета; в) атлета је био босоног, док данашњи спортиста поседује специјалне „бацачке“ патике; г) атлета је био знатно нижи, док данашњи близу 2 м; д) антички атлета бацао је диск у оквиру петобоја, док је данашњи специјалиста за ту дисциплину (Christopoulos & Bastias, 1976; Стефановић, Јухас & Јанковић, 2008). Наведене чињенице указују да посматрач статуе *Дискоболоса* не треба да има слику данашњег дискаша, већ оног, којег је пред собом имао Мирон. С обзиром да *статуа Дискоболоса* има позитиван ефекат, који се односи на оригинални естетски и уметнички квалитет дела, то је добила епитет ремек-дело.

Спортски догађаји у античкој Грчкој инспирисали су вајаре да кроз своја дела истакну вредности, као што су мир, складност, пропорција, здраво тело и друго. Претпоставка је да би ти културни артефакти могли да подстакну данашње људе на њихово коришћење за добробит свакодневног живота и рада, као што су то некада чинили.

Сходно наведеном, али, и пре свега свим оним чињеницама и артефактима који су повезани са проблемом овог рада, као опоруна наметнула се потреба да античка баштина, у њеним бројним облицима, евалуира као „утицајна сила у друштву“ (Sorensen, & Carman, 2009). Стога, циљ ове студије усмерен је ка афирмацији друштвене функције баштине која се односи на савремене спортске догађаје који су (по)везани за вајарска дела тела атлета из периода античке Грчке.

## ФИЛОЗОФИЈА ВАЈАРСКЕ УМЕТНОСТИ

Антички Грци су стављали нагласак на то да се *уметност* ослања на *знање* и стога су је у извесном смислу сами *убрајали у знање*. Било је то за њих „производно знање“ (*poietike episteme*), како га је називао Аристотел, насупрот теоријском знању, односно сазнању (Tatarkjevič, 1980). Постојећа сазнања и производна знања у вези са предметом рада указују да данас постоје три уско повезане групе философа које су упућене на вајарско дело да га описују кроз вишедимензионални приступ. Постоје два типа естетичара: први, који има приступ проблему као уметник-естетичар и други, као философ-естетичар (Collingwood, 1981). Поред философа и уметника, постоји и трећа, или група – *естета*, човек који поседује „укус“: „...Онај ко је у средини, ко разуме уметност уживљавајући се, човек са укусом“ (Adorno, 1974). По Адорновом схватању *философска естетика* „мора са једне стране да интерпретира уметничка дела, а са друге да развије шта значи разумевање“ (Gethmann–Siefert, 1995). Дакле, претпоставља се, да би у том вишедимензионалном приступу, здраворазумског запажања и интерпретацији уметничког вајарског дела, компетентни естетичар уметности могао имати највише могућности у процени естетских вредности вајарских дела, уколико би остварио и философски приступ.

Проблеми сазнања и уметности решавају се указивањем на „стваралачке способности“ аутора, које се онда никада не описују довољно детаљно (Feuerabend, 1984). Зато се може поставити питање - зашто се „стваралачке способности“ никада не описују довољно детаљно? Претпоставка је да одговор на ово питање може да разреши постављени проблем, ако се има у виду чињеница да се у његовом нуклеусу налази став да је „студија баштине веома слојевит процес и да треба имати холистички приступ“. Попадић (2015) сматра да баштину најчешће посредно доживљавамо само као прошло време „окамењено“ у различитим споменичким формама, на пример: старим грађевинама, „скулпторским делима природе“, статуама хероја и слично, и да често кажемо: „овај нам предмет говори о томе и томе [...] упознавање са извесностима и неизвесностима специфичног односа између човека и 'камења', те са његовим трансформацијама“.

Чињеница је да су поједини вајари из периода античке Грчке били заинтересовани да покажу своје *стваралачке вештине* из простора тела атлета у разним тренуцима њихових телесних активности. Дакле, углавном је требало да се кроз уметничко дело тела атлете прикаже неки, што упечатљивији тренутак кретне активности. Да би то остварили вероватно су посећивали просторе *палестре* и *гимназије* како би добили идеју за своје дело изражено кроз оплемењивање материјала у коме су радили.

*“Хитац, и с њим фаза кретања бацача, бесмислени су ако их доведемо у везу с музејским простором у коме фигура стоји. За хитац је потребан широки простор, њему треба палестра, он припада палестри. Палестра се, дакле ту са-појављује. У иреалном античком слоју уметничког дела нису, дакле само кретање и живот оно што се појављује, већ и посебан простор који уз то*

*иде; и можда се сме рећи да се појављује цели део оног света од кога је неодвојив гимнастички живот античке атлетике” (Hartmann, 1979).*

Уколико се кретање, живот, иреални простор, чак цели свет у исечку са својим збивањем, појављују само у ћутљиво-каменој форми материје, смемо назвати *уметничким делом* њихово *пластично обликовање* (Hartmann, 1979). Када говори о уметности, Роден је рекао:

*“Чак сам и својим бистама често давао неки нагиб, неку косину, неки правац пун израза, како би физиономија постала што изразитија [...] Пре свега забележите да је покрет прелаз из једног става у други [...]. У основи вајар, или сликар, врши метаморфозу такве врсте кад ставља у покрет своје личности. Он уобличава прелаз из једног телесног става у други став: показује како неосетно први прелази у други. У његовом делу још увек се распознаје део онога што је било и открива део онога што ће бити” (Gzel, 2004).*

Док је *теорија* усмерена на проналажење чињеница, дотле „*наука* не ствара једну чињеницу из друге, већ сређује оне познате“ (Mach, 1984). У сагласју са наведеним начелима може се рећи да обоје доводе до *развоја знања*, у случају овога рада, „хипотетичког“ развоја знања о телу атлете/спортисте. *Тела* (може се односити и на скулптуре тела античких атлета - прим. аутора) представљају скраћене *мисаоне симболе* за групу *осећаја* (симболи садржаја), симболи који не постоје ван нашега мишљења (Mach, 1984).

За знамените вајаре античке Грчке може се сматрати да су у неком смислу били „пробни камен у многобројним опитима и недоумицама“. А шта би се догодило када би међу данашње људе искрснуо неки нови Поликлет, Мирон или Праксител, који новим садржајем приказује форму тела у тренутку неке кретне активности спортског догађаја? Да ли би такав скулптор био иновативни, смелог концепта, да ли би могао успети да оствари неке „далеке“ видике, кроз стварање дела која би представљала баштину данашње уметничке културе? Постоје и друга слична питања за која није могуће дати адекватне одговоре, али време ће показати могућу предикцију.

## ТЕОРИЈЕ ЉУДСКОГ ТЕЛА У АНТИЧКОЈ ГРЧКОЈ

За категорију *лепог* у уметности временом је сматрана као прикладност, тј. сагласност ствари са задацима које те ствари треба да испуњавају коме служе (Tatarkjevič, 1980). Исти аутор наводи да су ту врлину Грци називали *препон*, а Римљани тај израз преводили са *decorum*. Сматра да се данас радије говори о *применљивости, својствености, сврховитости* и *функционалности* као врлини неких комада и узроку допадања какво у њима налазимо. Закључује да се променила терминологија, али да је сâм појам трајао и траје до данас. Кроз проучавање контемплативног и рационално апстрактног размишљања о појави *лепо грађеног тела* може се разумети свет античке Грчке. Тај феномен се најчешће описује речима *арете, калокагатија* и *паидеиа* Гианакис (Γιαννάκης, 2000; Miller, 2004; Miladinov, 2019) које представљају научне чињенице, јер су научно утврђена сазнања о реалним чињеницама.

Чињеница је да су *палестре* и *гимназије* кроз програм образовања и васпитања имале одређеног удела и у лепом обликовању тела атлета (Μουρατίδης, 1992; Ioannidis et al., 2008). Аналогија постоји и данас, јер су одувек постојали проблеми дечијег одрастања кроз спорт (Ропрет & Јевтић, 2019). То нас наводи на могућност решења неких загонетки код данашњег

истраживача који би могао да се упозна и са знањима и искуствима из праксе античких мислилаца, лекара и тренера по питању развоја тела омладине.

Све појаве хеленског живота су се развијале у сфери агонистике, а она у јединству тела и духа (ума). Агонистика и гимнастика су створиле идеал *калокагатије*, тј. хармонију лепо изграђеног тела и духовног богатства, па је остваривањем тог идеала био створен телесно јак и крепак народ здравог духа. *Калокагатију* карактерише менталитет особе која има хармонију лепог и доброг, као резултат јединства телесног и духовног у човековом савршенству Гианакис (Γιαννάκης, 2000). Продикос (Πρόδικος) је био грчки философ познат по начелу: „[...] ако хоћеш и телом бити јак, треба *тело* навикнути да служи разуму и треба га *вежбати напорима и знојем* (Diels, 1983, I).

Људско тело у акцији спортског догађаја манифестује се кроз апотеозу снаге духа и тела (Стефановић, 2011). Исти аутор заступа став да Роденов *Мислилац* представља еклатантан пример метафоре идеалног спортисте – *снажни мислилац*. Поставља питања: Шта значе изрази *моје тело*, *имам тело*, *снажно тело*, *атлетско тело*, *лепо грађено тело* и слично? Закључује да многобројни изрази у вези са телом значе да постоји више аспеката са којих се може посматрати феномен људског тела (Стефановић, 2011).

Тако на пример, *лепо грађено тело* не имплицира само на морфолошку, већ и на *хармонијску* и *симетричну грађу тела*. Филолај (ὁ Φιλόλαος) „учи да се све збива по закону нужде и *хармоније*“ (Laertije, 1979). По Филолају „хармонија [је] мешање и спајање супротности“, тј. како је још тврдио: „Хармонија уопште настаје само из супротности [...] она је наине сједињење много помешаног и сагласност различитих мишљења“ (Diels, 1983, I). Данас се сматра да је хармонија уметничка вредност (Panić, 1999).

Чувени вајар из античке Грчке Поликлет (ὁ Πολύκλειτος), био је личност која је дала значајни допринос схватању појма *симетричан развој тела*. У сагласју са мишљењима античких лекара и философа, прихватио је став да се „лепота тела састоји у симетрији делова тела“. Сматрао је да би се остварила лепота тела неопходно да постоји пропорционални однос између појединих делова тела и тих делова тела према целини. Осмислио је начело мерења људског тела у вајарској уметности, које је назвао *Канон* и применио у пракси кроз представљање свог дела *Дорифорос*. Тај *Канон* је представљао узор за вајаре који су следили ту традицију грчке скулптуре (Diels, 1983, I). Хрисип (ὁ Χρύσιππος) је у вези са претходно поменутиим указао да се:

[...]” **здравље тела** састоји у симетрији међу топлим и хладним, сувим и влажним елементима, јер су то очито елементи тела, док се лепота, како он мисли, састоји не у симетрији елемената, него у симетрији делова тела, очито прста према прсту и свих прстију према пети и запешћу, па њих према подлактици и подлактице према целој руци, и свих делова према свим деловима, како је написано у Поликлетовом Канону” (Diels, 1983, I).

Duns Scot је у свом делу *Opus oxoniense* написао:

“*Лепо није апсолутни квалитет тела, него скуп свих особина које таквом телу припадају, то значи величине, облика и боје, као и скуп свих односа тих особина према телу и једним према другима. (Pulchritudo non est aliqua qualitas absoluta in corpore pulshro, sed est aggregatio omnium convenientium tali corpori, puta magnitudinis, figurae et coloris et aggregatio omnium respectuum qui sunt istorium ad corpus et ad se invicem)*” (Tatarkjevič, 1980).

Та дефиниција говори да лепо у ствари зависи од свих особина и односа садржаних у тој ствари. Она је блиска античкој концепцији да је лепо *систем*, али је знатно проширује, јер је за античку концепцију лепо лежало у односу материјалних *делова*, а овде и у односу *особина*. Његов,

као и Окамов критицизам објављивао се у естетици, не у борби са објективизмом, него у борби са хипостазама, с третирањем форми и лепога као супстанци, док су они само особине, односи и распореди (Tatarkjevič, 1980).

Постоји аналогија античких тренера и уметника: „Учитељи су, као прави уметници, вежбали телеса да им даду не само снагу, отпорност и брзину, већ и *симетрију* и *елеганцију*“ (Taine, 1991). У видокругу *философије спорта* – у чијем центру су вежба, лепота покрета, снага..., *тело спортисте*, тј. људско тело, не само да постаје позитивно прихватање једне фазе његовог развоја, већ то постаје и начин (пре)оптерећивања, кроз стално преиспитивање сопствених граница (Стефановић, 2011). Али, постоји могућност померања граница своје телесне ограничености у извесној физичкој делатности, тј. преображај свога тела у смислу надмашивања себе, да се досегне другачије, моћније, боље – ја“ (Копривица, 2018, 2019).

Кларк у свом делу *Акт: Студија о идеалној форми* говори о разлици између „голих“ и „голих“, инсистирајући на томе да акт мора бити идеализација и да је ова идеална лепота опипљива визија, иако варира од културе до културе, да је акт „средство за афирмацију вере у крајње савршенство“. Заступа став да наг не треба само да хвали какво је чудесно дело човек, већ и колико патетично, има снагу, непосредности и строге истине - човек какав он заиста јесте (Bunker, 1957).

*“Макар непомичан и гол, он је лепотом својих облика пружао доказ о својим вежбама. – Његова пут, осмуђена и отврднута сунцем, прашином и хладним купањима, не изгледаше гола, јер беше вична ваздуху, у којем се осећаше као у својој средини. Она сигурно није дрхтала од студени, ни добијала црвене пеге, или кокошију пут, јер беше здраво, добро и снажно ткиво, знак слободнога и мужевнога живота”* (Taine, 1991).

*Голотиња* у античкој Грчкој није била само питање сексуалне рекламе, већ је евоцирала савршенство богова (Стефановић, 2011). Исти аутор објашњава да је голотиња брисала све разлике по рођењу и сталежима. Каже да су се сви борили телом уз тело и да су такмичари били потпуно разоткривени пред светом, било да се налазе на стази, или у рингу. Заступа став - то смо ми, на неком огољеном нивоу. Из свог угла тумачи нагост атлета код вајара античке Грчке. Мишљења је да су богови, којима су се Хелени клањали, били идеализација њих самих представљени у *вајарској уметности* као савршена, *нага људска бића*. На основу чињенице да су хиљаду година, грчке атлете/спортисти носили „униформу“ богова - били потпуно наги, тврди да се при посматрању скулптуре богова види одраз свега онога што су желели у сопственим оквирима да буду. Заступа став да је публика имала задовољство гледати такмичења најбољих спортиста - *лених и увежбаних тела* како се кроз пѠтос боре за победу са великим поносом и узбуђењем. Закључује да ни једно друштво, пре, или после тога, није тако отворено славило лепоту људског тела, са одсуством стида.

## ТЕЛО АТЛЕТЕ У ДИГИТАЛНОМ ОКРУЖЕЊУ И СПОРТСКОМ МАРКЕТИНГУ

Претпоставка је да су вајари античке Грчке добили идеју да стварају скулптуре које су подстицале посматраче да почну размишљати о *обликовању свога тела*, као и обликовању околине у правцу *здрог начина живота*. Они који се баве истраживањима из области вајарства, не труде се само да опишу оно што је видљиво, већ и да открију истине о неопажљивим (невидљивим) ентитетима.

У овом трансдисциплинарном истраживању из различитих научних области (спорт, историја уметности, дигитални уређаји – нова технологија и нови информациони системи у простору бизниса) постојала је заједничка интеракција. У настојању да се превазиђу границе научних дисциплина, била је присутна тежња да се створе нови начини размишљања о теми овога рада, као и да се унапреде постојећи начини истраживања, зашта се залажу истраживачи (Moran, 2002; Skinner, 2008; Holley, 2009). Наведено објашњење је у сагласју са данашњим трендом у науци. То се може видети кроз пример научног часописа *Journal of Complexity*. Теорија сложености је доживела метеорски успон у литератури о *менаџменту и друштвеним наукама* (Morrison, 2010). Теорија сложености је предодређена да буде доминантни научни тренд 1990-их... Ова револуционарна сазнајна „техника“ може да објасни било коју врсту комплексног система... (Manson, 2001), као приступ истраживању у настајању, наука о сложености је проучавање система. То није једна теорија, већ збир теорија и концептуалних алата из низа дисциплина (Paley & Gail, 2011). Дакле, ова веза интеракције – интеграције, о којој се говори у овом раду, усмерена је на стварност спортског догађаја који се описује са различитих аспеката. Кроз много векова, укрштају се разноврсности у разним областима људског деловања - у политици, култури, језику, уметности, вајарству, спорту..., на добробит, што би се могло назвати *хармонија различитости*, на коју се жели указати и у овом раду.

Може се рећи да наведени трансдисциплинарни приступ тематици овог рада на одређени начин представља покретаче преображаја науке. Разлог је тај што долажење до знања на много различитих начина повећава свест о остварењу људских потенцијала. Уместо самоувереног, стручног гледишта, плуралистички приступ нуди комплементарно „тело знања“ које омогућава *обнављање, ширење и критичку свест*. Треба имати у виду чињеницу да људски ум мора стално да носи нешто од аутентичности и могућности да се нешто развија, што је управо било присутно од давнина, нарочито код скулптора античке Грчке - сарадња ума и стварности. То се у овом раду односи на блиску везу скулптора са савременим спортским догађајем. У основи тих и таквих веза налази се наука која се темељи на рационалности, на рационалном сазнању. Рационално сазнање и однос према свету симултано представљају и делотворан однос. Управо то показује утилитарност знања у подобној *технологији*, што се у актуелној тематици овога рада односи на *дигитални свет*. Сматра се да је *дигитални маркетинг* комплекснија форма у односу на интернет маркетинг, зато што обједињује текстуалне и мултимедијалне садржаје (Savić & Popović Šević, 2022). *Нова технологија у дигиталном свету* данас омогућава препознавање вредности културних артефаката вајарске уметности које имају своју вечност и које могу да их афирмишу. Циљ је да се једним делом остваре извесни ефекти на ширу публику, кроз дистрибуцију путем друштвених мрежа.

Интересантно је размотрити битну проблематику која се односи према баштини античких храмова и скулптура, када се посматрају боје и њихова анализа путем *технологије дигиталних визуелних симулација*:

*“Кад смо већ код колорита, ево још једног примера. Навикли смо да античке храмове и скулптуре посматрамо као ‘племенито беле’, што је чак утицало на целу класицистичку епоху осамнаестог века да развије посебне естетске дојмове. Ипак, изворно антички храмови и скулптуре били су живо бојени. Захваљујући траговима пигмената може се утврдити њихов колорит. Боје нису имале само декоративну намену, већ су припадале визуелном симболичком систему. То међутим не значи да све античке скулптуре данас зарад ‘аутентичности’ треба омалати. Битно је да су сачувани пигментни трагови на основу којих се, рецимо, данашњом **технологијом дигиталних визуелних симулација** и упечатљивих макета може произвести представа о њиховом изворном*

изгледу. *А то је управо оно на шта Brandi (2007) упозорава када каже да је непоходно сачувати предмет 'без поништавања сваког трага проласка уметничког дела кроз време'* (Popadić, 2015).

Уз помоћ дигиталних уређаја, као што су паметни телефони, таблети, лаптопови, 3Д анимације и друго, данас се могу истраживати богатства информација на интернету која се односе на баштину вајарске уметности. Да би се потпуно сагледала целина једног тродимензионалног призора, није могуће постићи са једне тачке посматрања, већ је неопходно кретање око форме и унутар форме (Kekeljević, 2016). Аутор као случај наводи пример са сродним тродимензионалним медијем - *скулптуром*. Објашњава да је компјутерска 3Д анимација обликовна метода анимације. Наводи да су код ове методе покрети створени помоћу компјутера - сличицу по сличицу, кроз алгоритамско генерисање, прорачунавање и трансформације просторних облика, простора, материјализације и осветљења. Дакле, битно је да се данашњи посматрачи још више могу приближити вредним уметничким ремек-делима вајара античке Грчке из једног новог угла кога испуњавају могућностима технолошког развоја. Са том истом, или сличном премисом, тело атлете, или део тела се, нуди посматрачу и кроз манифестације какве су и спортски догађаји.

Античким олимпијским играма данас су аналогне планетарне олимпијске игре које покушавају, у могућем простору, да задрже симболику изворних игара. Да Миронов *Дискоболос* може и данас да „живи“ међу нама, говори оригинална идеја организатора Деветог светског шампионата у атлетици (Париз, 2003), који су га, уз помоћ неколико стотина музичара „оживели“ за време свечаног отварања. Обучени у костиме у облику звезде, извођачи су истовремено произвели и звуке који су затитрали у ваздуху прелепог стадиона у Сен Денију. Гледаоцима се учинило у једном тренутку да ће бацач хитнути диск (Стефановић, 2011). Можда овај уметнички перформанс на планетарном спортском догађају представља једну од претеча данашњих дигиталних анимација.

Свако данашње средство дигиталне уметности има своје корене у традиционалним уметностима. Тако се корени 3Д моделинга могу наћи и у скулптури. Чињеница је да 3Д моделинг и скулптура имају директну видљиву везу, јер се изражавају кроз обликовање тродимензионалних форми у простору. Као што постоји традиционално моделовање у пластици, тако су данас присутне технике моделовања у напредним 3Д алатима. Посматрач има различите доживљаје пред скулптуралним или дигиталним делом 3Д моделинга. Претпоставка је да ће свако према свом „укусу“ имати „пуни“ утисак (доживљај) када су у питању ова два приступа посматрања скулптуре. Дигитализација има значајну улогу у заштити и очувању музејских артефаката. Али, постоји и приступ када се дигитализација користи да *оживи скулптуре* – на реалан, или иреалан, начин. Тада се примењује *стереоскопија*, као метод очувања просторности форме, који доприноси ублажавању границе стварности и филма, појачавајући доживљај који публика има гледајући филм (Kekeljević, 2016).

Треба истаћи да 3Д анимација не мора да опонаша стварне објекте, стварни простор, материјале и осветљење, већ ови елементи могу бити аутономне ауторске творевине. Тако на пример, за анимирани филм *Јалетова Венера* каже да осликава специфичности кроз примену *скулптуралних форми* да се исприча одређени наратив уместо дигиталних клонова стварних људи (Kekeljević, 2016). Исти аутор наводи да се све то догађа симултано, уз фазе покрета, које нису могуће у стварности, као и кроз морфовање фигура на месту временских елипси. Каже да је специфичност медија додатно наглашена и кроз примену *стереоскопије*, техником која у извесној мери чува тродимензионалност објеката и простора.



Да би се успешно организовале данашње олимпијске игре, неопходно је да постоји знање из релевантних области: планирања, организације, координације, промоције и др., што захтева врхунски одабир компетентних личности у залагању из простора спортског менаџмента и маркетинг тима. Треба имати у виду да се наведени садржај текста може односити у некој аналогној мери и на вајарску уметност (музејске поставке, разне изложбе, промоција вредности...). *Маркетинг* овог спортског догађаја је у функцији промоције и прикупљања финансија. Неће бити довољно успешан уколико не постоји адекватан разрађени маркетиншки план, који је највећим делом усмерен на промоцију и односе са јавношћу путем медија (Savić & Popović Šević, 2022). Зато треба да постоји добра информисаност и велика подршка публике (јавности) која жели да прати овај догађај.

У оквиру управљања баштином, потребно је поставити одређене стратешке оквири, који укључују и раније присутне стручне активности, али и низ нових (Popadić, 2015). Исти аутор наводи да су у *Лексикону баштинских термина* своје место нашли и *пројектни менаџмент* (управљање пројектима у области наслеђа), *stakeholders* - заинтересоване стране у реализацији пројекта, *деонице*, *буџетско пројектовање* (планска прерасподела финансијских средстава) и слично. Објашњава да је улога баштине у савременом добу веома актуелна и укључује све већи број учесника у баштинским активностима. Закључује да су у стратегије баштињења нужно укључене и оне делатности које се раније нису директно везивале за предмет баштине, попут *маркетинга*, *менаџмента* и бројних економских активности [...]. Менаџмент и маркетинг су се значајно уткали као вредности за промоцију данашње уметности (Никодијевић, 2012).

Дакле, може се рећи да битни фактори, попут маркетинга и менаџмента, представљају *начин промоције* планетарног спортског догађаја олимпијских игара. Она се остварује и *рекламирањем* - путем публиковања текстова (вести, најаве, краће приче, слике и сл.) на спортским интернет сајтовима, или у другим средствима медијског информисања, чиме се обезбеђује неретко присуство у медијама. Тако свакодневна комуникација са конзументима догађаја путем медија може утицати на публицитет да добије асцедентни ток због усмерене пажње јавности. Из тог разлога неопходно је да рекламе за спортски догађај садрже неке нове информације које могу значајно да усмере пажњу јавности на њега (Skorić, 2014). Значај промоције одржавања олимпијских игара најчешће се остварује и кроз плакате, штампање серија пригодних марака, кованог новца, осликавања мајица, прављења фигурица са темама такмичарских дисциплина, а што је евидентно, увек је присутан вишевековни Мирован *Дискоболос* - *симбол спорта*.

## **ВАЈАРСТВО АНТИЧКЕ ГРЧКЕ У ФУНКЦИЈИ ПРЕНОШЕЊА И КУЛТИВИСАЊА САВРЕМЕНОГ СПОРТА**

Античка Грчка обилује вајарским делима која приказују лепа тела атлета у неком спортском догађају. Та дела не представљају само конкретни уметнички предмет, већ историјски настао феномен у чијем се обликованом материјалу огледају друштвена збивања, па и она из простора агоналних надметања. То значи да су таква уметничка дела имала значајно место и улогу у философији, социологији, култури античког друштва.

Сам поступак израде уметничког дела кроз оплемењивање различитих материјала говори о једном иновативном и креативном поступку, који је остао исти и до данашњих дана. Дакле, док су материјали остали исти, то су се мењале поруке аутора. На исти начин су спортска такмичења у

античкој Грчкој била место на којима су зачети креативни подстицаји који су кроз вајарска дела пренела вредности, као што су мир, складност, пропорција, здраво тело и друго. Антички и савремени културни артефакти подстичу савремено и модерно друштво на њихово коришћење за добробит свакодневног живота и рада, баш онако како су некада чинили. Иако су се друштва развијала, оне, како би их творац савременог олимпијског покрета Пјер де Кубертен назвао романтичарским вредностима, су остале исте. Може се закључити да је аксиолошка страна вајарства у обликовању тела и поруке друштву - цивилизацији остала непромењена.

Вајари античке Грчке нису поставили само темеље вајарске уметности, већ и начела за поимање лепоте људског тела. Променом фрагмента положаја тела и померањем центра тежишта тела нашли су решења за приказивање покрета у неком кретном догађају. Они су тако зналачки обрађивали камен, да је исход представљала „жива“ скулптура, са приказом емоција - спремна да истакне сваки период и фазу кретних активности, да их представи стварним, а импресију гледаоца учине непосредном.

Романтизам спортског покрета, нарочито његов догађај какве су олимпијске игре, данас су прожете кроз дигиталну технологију. Дигитални уређаји су данас нашли широку могућност примене у преносу уметничког у спорт и *vice versa*.

У дигиталном окружењу остварује се блискост аналогија античких и данашњих скулптура тела атлете, на један нов начин, који је најчешће иновативан, креативан, експресиван, који понекад прелази у нову вредност, зашто не рећи и кич. Путем дигитализације се, с једне стране уметничко дело из простора вајарства боље може приближити посматрачу, а с друге постоји могућност да се забележи и сачува баштина тих вредних артефаката за сва времена. Компјутерска 3Д анимација представља један од најмасовнијих и најпопуларнијих медија у данашње време. Представља саставни део савремене опште културе и користи се у маркетингу. Компјутерска 3Д анимација представља врло значајан простор у оквиру масовних и популарних медија. Постала је, не само чувар баштине скулптура антике које приказују тела човека, међу њима и атлета, већ и једна од саставних делова данашње опште културе која се, значајним делом, користи у промоцији маркетинга. Шире гледано, могло би се рећи да *баштина античке Грчке*, није само из вајарске уметности, већ и из других додирних философских дисциплина, вековима, све до данашњих дана, *утицала и обликовала*, готово сваки аспект човека. За философију спорта битно је да се препознају иновације које могу да утичу на промене које се данас дешавају у естетици спорта и спортског догађаја и да се изврши прилагођавање на њих. На тај начин, информациони систем може представљати помоћ данашњем уметничком изразу спорта, који већ има одређено знање и искуство. Она се огледа у томе да, пре свих олимпијске игре, путем прилагођавања новим технологијама *надилази* своје стваралачке способности. Аналогија постоји и код способности посматрача при евалуационом мишљењу у процењивању вајарског дела. На тај начин се само путем нових (са)знања може остварити бољитак, односно напредак у вајарској уметности.

Резултати истраживања интердисциплинарног приступа анализе садржаја феномена „трајног записа“ вајарских дела, чија се тема односи на догађаје везане за тело атлете у кретној активности спортског догађаја из периода античке Грчке, показали су да баштина има посебну вредност за људе и треба да буде сачувана за будуће генерације. То указује да је тема човека и његовог тела била, биће и остаће простор за темељна интердисциплинарна, мултидисциплинарна и трансдисциплинарна истраживања. Исходиште научне, културне, естетске спознаје осветљавање, на неком новом технолошком нивоу спорт, историју уметности, философију спорта у њиховој комплементарности.

Online first

## ЛИТЕРАТУРА

1. Adorno, T. W. (1974). *Noten zur Literatur*, Bd. 11. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
2. Brandi, Č. (2007). *Teorija restauracije*. Beograd: Italijanska kooperacija i Ministarstvo kulture republike Srbije.
3. Bunker, G. E. (1957). Clark's Analysis of Nude Balances Real and Ideal. Преузето са <https://www.thecrimson.com/article/1957/5/10/clarks-analysis-of-nude-balances-real/>.
4. Gavela, B. (2002). *Istorija umetnosti antičke Grčke*. Beograd: Naučna KMD.
5. Gethmann–Siefert, A. (1995). *Einführung in die Ästhetik*. München: Wilhelm Fink.
6. Giannakis, Th. B. (2000). *Dictionary of Ancient Greek terms, names and sports things*. [ΛΕΞΙΚΟ ΑΡΧΑΙΟΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ, ΟΝΟΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ in Greek]. Athens: Olympic and Sport Education Foundation.
7. Gzel, P. (2004). *Ogist Roden o umetnosti*. Beograd: Metaphysica.
8. Diels, H. (1983). *Predskratovci I-II*. Zagreb: Naprijed.
9. Иоаннидис, Т., Стефановић, Ђ., Кариоту, М., Шиллак, В. & Мијатовић С. (2008). Улога и значај гимназије у припреми младих за такмичење на Олимпијским играма у античкој Грчкој. *Физичка култура*. 62, (1-2), 66-83.
10. Kekeljević, I. (2016). *JALETOVA VENERA - Stereoskopska 3D animirana skulptura*. Doktorska disertacija. Beograd: Univerzitet Umetnosti u Beogradu.
11. Копривица, Ч. Д. (2018). *Ното тахимуc. Елементи филозофије спорта*. Београд: Укронија.
12. Копривица, Ч. Д. (2019). Рођење спорта из духа агоналне ексцентричности. *Физичка култура*. 73, (2), 163-173.
13. Laertije, D. (1979). *Životi i mišljenja istaknutih filozofa*. Beograd: Beogradski izdavačko-grafički zavod.
14. Manić, Ž. (2017). *Analiza sadržaja u sociologiji*. Beograd: „Čigoja štampa“ i Institut za istraživanja filozofskog fakulteta.
15. Manson, S. M. (2001). Simplifying complexity: a review of complexity theory. *Geoforum*, August 32(3): 405-414.
16. Mach, E. (1984). *Ekonomična priroda fizikalnog istraživanja*, u „Filozofija nauke“ – priredio Sesardić, N. Beograd: Nolit, 29-43.
17. Miladinov, M. (2019). Platonova estetička paideia. *Theoria*. 2, 62, 69-82.
18. Miller, G. S. (2004). *Arete: Greek sports from ancient sources*. Third and Expanded Edition. Los Angeles: University of California Press; London: Ltd.
19. Moran, J. (2002). *Interdisciplinarity*. New York: Routledge Falmer.
20. Morrison, K. (2010). Complexity Theory, School Leadership and Management: Questions for Theory and Practice. *Educational Management Administration & Leadership*. 38(3): 374–393.
21. Mouratidis, I. (1992). *History of Physical Education (with elements of philosophy)*. [Ιστορία Φυσικής Αγωγής (με στοιχεία φιλοσοφίας. In Greek. Thessaloniki: K. Christodoulidis Publications
22. Николијевић, Д. (2012). *Менаџмент и маркетинг у уметности*. Београд: Службени гласник.
23. Paley, J. & Gail, E. (2011). Complexity theory as an approach to explanation in healthcare: a critical discussion. *Int J Nurs Stud*. Feb; 48(2): 269-79.
24. Panić, V. (1999). *Aksiologika ili logička argumentacija vrednosti*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
25. Popadić, M. (2015). *Vreme prošlo u vremenu sadašnjem; uvod u studije baštine*. Beograd: Centar za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta.
26. Попрет, Р. & Левтић, Б. (2019). Дугорочни развој спортисте, од теоријског и практичног модела до сазнајног проблема. *Физичка култура*. 73 (2): 190-205.
27. Savić, D. & Popović-Šević, N. J. (2022). Digitalni marketing u javnim ustanovama kulture i umetnosti Republike Srbije. *Baština* 57, 507-520.
28. Skinner, D. (2008). *Interdisciplinary research*. In Given M. L. (ed.), *The SAGE Encyclopedia of qualitative research methods – Volumes 1 & 2*. USA: A SAGE Reference Publication.
29. Skorić, M. (2014). Marketing sportskog događaja. Преузето са <http://savremenisport.com/teorija-sporta/sportski-marketing/9/242/marketing-sportskog-dogadjaja>.
30. Sorensen, M. L. S. & Carman, J. (2009). *Heritage Studies: Methods & Approaches*. London & New York: Routledge.
31. Стефановић, Ђ., Јухас, И. & Јанковић, Н. (2008). *Теорија и методика атлетике*. Београд: Факултет спорта и физичког васпитања.

32. Стефановић, Ђ. (2011). *Филозофија, наука, теорија и пракса спорта*. Београд: Факултет спорта и физичког васпитања и аутор.
33. Taine, H. A. (1991). *Filozofija umetnosti*. Beograd: Dereta (fototipsko izdanje I. Đ. Đurđevića iz 1921).
34. Tatarkjevič, V. (1980). *Umetnost. Lepo. Forma. Stvaralaštvo. Podražavanje. Estetski doživljaj. Dodatak: O savršenstvu*. Beograd: Nolit.
35. Feyerabend, P. (1984). *Nauka o umetnosti*. Novi Sad: Matica srpska.
36. Hartmann, N. (1979). *Estetika*. II izdanje. Beograd: BIGZ.
37. Holley, A. K. (2009). *Understanding interdisciplinary challenges and opportunities in higher education*. San Francisco: Jossey-Bass.
38. Collingwood, R. G. (1981). *The Principles of Art*. Oxford: Oxford University Press.
39. Christopoulos, G. A. & Bastias, J. C. (1976). *The Olympic Games in Ancient Greece*. Athens: Ekdotike Athenon S.A.

Online first