

**НАУЧНО-СТРУЧНИ ЧАСОПИС
ЗА ХУМАНИСТИЧКЕ НАУКЕ
И МУЛТИДИСЦИПЛИНАРНА
ИСТРАЖИВАЊА**

Година 2- број 2

КУЛТУРА-УМЕТНОСТ- КРЕАТИВНИ СЕКТОР



ISSN 3042-0016

Београд, 2024.

ISSN 3042-0016

Издавач: Научно-истраживачко удружење ШумАрт,
Београд

Главни и одговорни уредник:

др Оливер Томић

Редакцијски одбор:

др Иван Стевовић

др Оља Арсенијевић

др Јадранка Ђорђевић Црнобрња

др Ирина Томић

др Бо Хенли Јокић

Јелена Симић, докторанд

Ана Новаковић, секретар

превод и лектура:

Теодора Алимпијевић

Штампа:

Добротољубље, Београд

САДРЖАЈ

Јелена-Ела ЂУКЕЛИЋ: КРИТИЧКА УМЕТНОСТ У ДОБА ИДЕОЛОГИЈЕ: ЂОРЂЕ АНДРЕЈЕВИЋ КУН	1
Александра МАРИЋ: ПРЕДСТАВЕ ЖЕНСКОГ ИДЕНТИТЕТА У ВИЗУЕЛНИМ УМЕТНОСТИМА: АРХЕТИПИ И ТРАНСФОРМАЦИЈЕ	17
Нана TIRO: ЛЕРОТА ЈЕ У ОКУ ПОСМАТРАЧА: РЕРСЕРСИЈА PUBLIKE	41
Лина КИТАН: ТЕАТАРСКА ПЛАТНА: СИМБОЛИЧКИ ОДНОС ИЗМЕЂУ ПОЗОРИШТА И СЛИКАРСТВА	53
Маја ЖИВАНОВИЋ: ФАНАТАСТИЧНИХ 6: КОМПЛЕКСНОСТ И ИНТЕРПРЕТАЦИЈА	77
Мамун ХУСЕИН: УТИЦАЈ СУДАНСКОГ НАСЛЕЂА И НУБИЈСКЕ КУЛТУРЕ НА САВРЕМЕНУ УМЕТНОСТ	101
Kristina Anđelić, Natalija Tufegdžić, Ivan Pecikoža, Klara Stanković, Sara Branković: IMERZIVNA UMETNOST: ISTRAŽIVANJE INTERAKTIVNIE IZLOŽBE KROZ VIDEO IGRE	117

УДК: **КУЛТУРА УМЕТНОСТ
КРЕАТИВНИ СЕКТОР**

COBISS.SR-ID: бр. 1/2024, год 2, vol. 2
стр. 1-32

Прегледни рад Рад примљен 2024.
Рад прихваћен 2024.

Јелена-Ела ЂУКЕЛИЋ*
независни истраживач

КРИТИЧКА УМЕТНОСТ У ДОБА ИДЕОЛОГИЈЕ: ЂОРЂЕ АНДРЕЈЕВИЋ КУН

Сажетак: У контексту обележавања 120. годишњице рођења Ђорђа Андрејевића Куна, овај рад има за циљ да понуди ново читање његовог уметничког опуса, усредсређујући се на аспекте социјалистичког реализма и политичко-уметничког активизма. Кунова уметничка пракса, као значајан одраз сложених друштвених и политичких тензија у Југославији током прве половине 20. века, представља кључно сведочанство о динамичкој интеракцији између уметности и идеологије. Анализом његовог учешћа у групи „Живот“, рад ће истражити утицај Куновог дела на формирање колективне свести, као и његову улогу у конструисању визуелног језика политичке пропаганде. Ова студија настоји да разјасни Кунов допринос уметности као носиоца друштвених промена, наглаша-

* историчар уметности, независни истраживач, Београд, Србија, е-мејл: ela.avantgarde@gmail.com

вајући његову естетску визију, идеолошку посвећеност и утемељеност у савременим теоријским оквирима уметничке и социолошке критике.

Кључне речи: Ђорђе Андрејевић Кун, социјалистички реализам, политичка пропаганда, колективна свест, уметност и друштвене промене.

Увод

У контексту обележавања 120. годишњице рођења Ђорђа Андрејевића Куна, овај рад има за циљ да пружи ново тумачење његовог уметничког опуса, са посебним освртом на социјалистички реализам и политичко-уметнички активизам. Кунова уметничка пракса представља значајан извор за проучавање комплексне интеракције између уметности и идеологије у Југославији током прве половине 20. века. Према Лидији Мереник, његова дела сведоче о интензивној повезаности уметности и политике, нарочито кроз његово деловање у оквиру групе „Живот“ и ангажовање у борби за права радничке класе, те уметности као средства политичке пропаганде. (Мереник, 2010)

Куново је живео и стварао у периоду обележеном великим друштвеним и политичким променама у Југославији, када је уметност добила улогу важног медија за преношење социјалних порука и активно учешће у јавном животу. Социјално-политички контекст Краљевине Југославије током 1920-их и 1930-их година био је изузетно сложен, обележен дубоким друштвеним подељеностима. Радници и сељаци, као најугроженије друштвене групе, суочавали су се са озбиљним економским изазовима и недостатком подршке од стране државних институција. Велика депресија

1929. године продубила је ове тензије, што је резултирало јачањем разних радничких и политичких покрета, који су се супротстављали актуелном режиму. (Стевановић, 1977) Ове друштвене поделе рефлектовале су се и на уметничку сцену.

Допринос Ђорђа Андрејевића Куна лежи у његовом иновативном приступу уметничком преиспитивању контекста у којем је стварао, при чему је његова уметност била тесно повезана са борбом за социјалну правду. Кроз своје графике и слике, Кун је изразио дубоку социјалну свест и ангажованост, претварајући своју уметност у моћан инструмент друштвене трансформације. Као члан групе „Живот“, био је један од водећих представника соцреалистичке уметности у Југославији. Група је формирана у периоду када је уметност постала средство за суочавање са социјалним неправдама и друштвеним неједнакостима. Лазар Трифуновић наводи да су чланови групе „Живот“ својим радовима оспоравали буржоаске вредности и настојали да уметност учине доступнијом радничкој класи и сиромашнима, користећи графику као медиј за преношење снажних социјалних порука. (Трифунувић, 1973)

Кун као уметник, активно укључен у антифашистичку борбу, користио своју уметност како би оснажио потлачени народ и допринео трансформацији колективне свести. Његова дела, као што су циклуси „За слободу“ и „Крваво злато“, недвосмислено преносе социјалне и политичке поруке, позивајући на разумевање друштвених тензија и политичких репресија. Симона Чупић истиче да Кунова дела не одражавају само физичке патње радника и сељака, већ такође истражују психолошке и емоционалне последице социјалне

репресије, стварајући дубоко емотиван ефекат на публику. (Чушић, 2015)

У настојњу да прикаже реалност живота радничке класе успео је да развије снажан визуелни језик који је директно комуницирао са публиком. Према Мишели Блануши, његова уметност је служила као мост између индивидуалног и колективног искуства, омогућавајући публици да се идентификује са социјалним порукама израженим у његовим делима (Блануша, 2011) и на тај начин превазилазила чисто естетске вредности и постала средство за друштвено оснаживање.

Овај рад има за циљ да истражи дубоку интеракцију између уметности и активизма, промене у тематским структурама уметничких дела, као и улогу уметника у друштвеном ангажману и револуцијама. са посебним нагласком на деловање у оквиру групе „Живот“.

Уметност и активизам

Уметност и друштвени ангажман представљају две нераздвојне области које су, у контексту политичких и социјалних криза 20. века, отвориле нове парадигме у сагледавању уметничке праксе. Уметници тог периода, посебно у Југославији, нашли су се на прекретници где је уметност почела да преузима активну улогу у борби за друштвене промене. Она више није била само средство естетског изражавања, већ важан инструмент за покретање јавних дискусија и политичког деловања. Почетак 20. века обележиле

су значајне политичке и социјалне трансформације на простору Југославије, нарочито под утицајем економских криза и репресивног режима. Социјалне тензије у друштву су утицале на то да уметници постану свесни своје одговорности у обликовању јавног мишљења. Кун је препознао потенцијал уметности као моћног медија за подизање свести и покретање промена. Лидија Мереник истиче да су уметници попут њега усмерили своје стваралаштво на друштвено ангажоване теме, користећи уметност као средство борбе против неправди и репресије. (Мереник, 2010) Уметници су тако постали активни учесници у политичким процесима, а њихов ангажман није био ограничен само на стварање дела, већ је подразумевао и активно учешће у покретима и јавним расправама.

У том контексту, уметничке групе попут „Народног фронта“ одиграле су кључну улогу у уједињавању уметника и интелектуалаца у заједничкој борби за правду и демократију. Кун и његови савременици нису само стварали, већ су активно учествовали у друштвеним покретима, користећи своје радове као алат за јавни отпор. Његове графике и слике, постали су симболи отпора и борбе за радничка права. Кунова дела, често обележена приказима патње и херојског отпора, подстицала су публику на размишљање о неправдама и неопходности друштвених промена. (Чупић, 2015)

Како је друштвени ангажман добијао на значају, дошло је и до измена у тематским структурама дела. Уместо дотадашњих, уметници су све више усмеравали пажњу на приказивање социјалне неједнакости, политичке репресије и економске експлоатације. Борба за радничка права, соци-

јална неправда и положај жена постали су централне теме уметничких дела тог доба. Јелена Милетић примећује да су уметници кроз своја дела тежили да прикажу сурове животне услове радника и сељака, скрећући пажњу на социјалне проблеме које треба да изазову промене. (Милетић, 2004)

Уметност је постала средство критичког преиспитивања друштвених вредности и норми. Дела из тог периода носила су јасне политичке поруке, бавећи се класним и националним сукобима. Ова трансформација уметничког израза довела је до стварања нових облика, као што су фотографија, колаж и инсталације, које су омогућиле интерактивнији приступ публици и подстакле дијалог о горућим питањима. (Блануша, 2011)

Кунова уметност није била само пасивна рефлексивна проблема, већ и активан позив на акцију. Његови радови тежили су да подигну свест о друштвеним неправдама и подстакну на борбу за права и слободу. (Мереник, 2010) Његови радови тежили су да подигну свест о друштвеним неправдама и подстакну на борбу за права и слободу. Кун је својим делима створио нову врсту уметности, која је инспирисала и мобилисала јавност, остављајући дубок траг у историји југословенске уметности и политике.

Интеракција уметности и друштвених покрета у Југославији током 20. века представља снажан пример како је уметност могла обликовати друштвене и политичке промене. (Чушић, 2015) Уметници су кроз своја дела значајно су допринели преображају уметности из естетског у средство за друштвену трансформацију. Промене у тематским структурама одражавале су социјалну реалност, док је ангажова-

ње уметника постало кључно у борби за правду и слободу. Уметност је, тако, имала значајну улогу у револуцијама тог доба, подстичући будуће генерације да је користе као снажан механизам за друштвене промене.

Социјалистички реализам

Социјалистички реализам представља уметнички покрет који је настао у Совјетском Савезу, али је његов утицај обухватио бројне земље, укључујући и Краљевину Југославију. Овај стил уметности и литературе карактерише тежња да се прикаже и промовише социјалистички начин живота кроз позитивно представљање свакодневице радничке класе, али и као моћно средство државне пропаганде. Основни циљ социјалистичког реализма је да пренесе идеје социјализма и комунизма кроз приказ напретка и друштвених промена, с посебним нагласком на бољи живот радничке класе. Као инструмент идеологије, социјалистички реализам имао је за циљ да инспирише колективне напоре у изградњи праведнијег друштва. (Стевановић, 1977)

Кључне карактеристике социјалистичког реализма укључују оптимистичко и идеализовано приказивање живота у новом друштву. Уметници су били подстицани да истичу позитивне аспекте радничког живота и да својим делима преносе поруке о снази колективног рада, борби за правду и напредак. Значајан аспект био је култ личности политичких вођа, попут Јосифа Стаљина, који су уметници представљали као симболе нације која напредује под њиховим вођством. Уметничка дела често су приказивала

радничку класу као победника у борби против буржоазије, наглашавајући идеале социјалистичког друштва као модела будућности. (Мереник, 2010) То је уметност у служби друштва и политике. Уметници су стајали на раскрсници између креативности и политичких захтева, усмеравајући своје стваралаштво ка постизању друштвених промена и промоцији државне идеологије. Социјалистички реализам није био само естетски правац, већ и дубоко идеолошки пројекат, са мисијом да створи уметнички израз у складу с новим друштвеним реалностима и да утиче на свест људи, усмеравајући их ка колективном раду и борби за социјалну правду. (Блануша, 2011)

Харковска конференција одржана 1934. године била је један од кључних тренутака у формализацији принципа социјалистичког реализма. На овој конференцији, која је окупила уметнике, писце и теоретичаре из целог Совјетског Савеза, усвојене су директиве које су дефинисале улогу уметности у социјалистичком друштву. Уметност је требало да представља стварност у складу с идеалима социјализма – наглашавајући напредак, колективни рад и друштвене промене које воде ка изградњи бољег друштва. Држава је уметност користила као инструмент за промоцију својих идеолошких циљева, а уметници су постали „војници“ у културној борби. (Трифунвић, 1973) Конференција у Харкову означила је тренутак када је социјалистички реализам постао званичан уметнички стил са јасним критеријумима. Уметници су стварали дела која су инспирисала масе и подстицала их на оптимизам и напредак у изградњи социјалистичког друштва. То је резултирало масовном продукцијом уметничких дела која су обухватала не само

сликарство и књижевност, већ и музику, позориште и друге уметничке форме. У свим овим областима доминирала је идеја социјалистичког прогреса, који је приказивао раднике, сељаке и војнике као хероје новог света. (Блануша, 2011)

Овај правац у уметности обухватао је различите уметничке форме и технике у служби друштвених порука, укључујући сликарство, скулптуру, књижевност, позориште, филм и архитектуру. Уметници су својим делима требало да представе „нову стварност“, у којој социјализам и комунизам воде ка светлој будућности. Ово је довело до стварања великих композиција са темама које су наглашавале рад и колективну енергију у друштву. То су монументалне, динамичне композиције које су приказивале раднике и сељаке у акцији, наглашавајући физички рад и оптимизам. Боје су биле снажне, а фигуре су често приказиване као снажне и енергичне. (Стевановић, 1977)

У Краљевини Југославији, социјалистички реализам је постао кључни елемент уметничког израза и друштвеног активизма. Уметници попут Ђорђа Андрејевића Куна користили су своје радове да осветле борбу радничке класе и пренесу снажну поруку о потреби за друштвеном трансформацијом. Симона Чупић истиче да су Кунова дела била дубоко укореењена у политичком контексту времена, представљајући визуелни манифест његове посвећености борби за правду и једнакост. (Чупић, 2015) У његовим делима видимо како уметност може постати алат у обликовању друштвених и политичких промена. Уметници као што је Кун користили су своје стваралаштво за промоцију идеала социјалне прав-

де и колективизма, остављајући дубок траг у историји уметности и друштвених покрета у Југославији и шире.

4. Група „Живот“

Група „Живот“ представља једну од кључних тачака уметничког и идеолошког опредељења Ђорђа Андрејевића Куна, а њен утицај на његов уметнички опус је немерљив. Ова група је настала у периоду када је уметност почела да игра кључну улогу у формирању друштвене свести и борби против владајућих идеологија. Југословенско друштво тог времена било је под снажним утицајем политичких и економских криза, а уметници су кроз своја дела изразили отпор према неравноправности и неправди. Како истиче Лидија Мереник, уметничка сцена је у том тренутку била обележена „напрегнутим односима“ између уметности и идеологије, што је довело до нових уметничких формација, попут групе „Живот“. (Мереник, 2010)

Уметнички павиљон „Цвијета Зузорић“ у Београду, као важна уметничка институција, 1932. године био је домаћин самосталне изложбе Мирка Кујачића, која је представљала преломну тачку у развоју социјалне уметности у Србији. Ова изложба, праћена Кујачићевим „Манифестом“, поставила је темеље групе „Живот“. Кујачић је, обучен у радничко одело, излагао своје радове и симболичне предмете попут урамљене радничке цокуле коју је назвао „Зимски пејзаж“, што је представљало јасан одраз социјалних тема уметности тог доба. Како Кујачић наводи у свом манифесту, социјална уметност је била дефинисана као „колективна уметност

правде, пожртвовања и братства“, са фокусом на борбу против укуса и вредности грађанске класе, обојених левичарским критицизмом. (Кујачић, 1932)

На сличан начин, на уметничкој сцени Загреба већ је деловала група „Земља“, која је промовисала употребу графике и цртежа као основних медија уметничког израза, са циљем приближавања уметности свакодневним друштвеним стварностима. Ова група је 1930. године одбила предлог за уједињење са групом „Облик“, што је додатно потврдило њихов независни пут. Нешто касније, у Београду, две године након Кујачићеве изложбе, формирана је група „Живот“, која, иако није имала идејно-организациони програм, одиграла је значајну улогу у развоју социјалне уметности у Србији.

Оснивање групе „Живот“ било је директно повезано са ширењем идеја Комунистичке партије Југославије и утицајем Харковске конференције, која је поставила темеље за развој социјалистичког реализма као доминантног уметничког правца у служби радничке класе. Основна мисија групе била је да прати савремене уметничке покрете, посебно социјалистички реализам, и да користи уметност као средство у борби за права радничке класе. Како наводи Лазар Трифуновић, „чланови групе „Живот“ су се више ослањали на догматски приступ уметности, који је подразумевао субординацију уметничке слободе потребама политичке пропаганде“. (Трифуновић, 1973)

Унутар групе „Живот“ формиране су две струје: једна која је тежила ка политичком радикализму, и друга која је следила независан ликовни израз. Међутим, оба правца су

функционисала у контексту друштвеног и политичког активизма Кун је био један од оснивача групе и њен политички иницијатор. Заједно са Мирком Кујачићем, Драганом Бераковићем и другим уметницима, као што су Владета Пиперски, Јосип Бепо Бенковски, Радојица Живановић Ное и Винко Грдан, Кун је активно учествовао у изградњи уметничког правца који је пружао отпор не само фашизму, већ и грађанском уметничком укусу.

Група „Живот“ је била полуилегална организација, која је деловала под утицајем комунистичке идеологије и настојала да уметност претвори у средство политичке борбе. Иако група никада није организовала самосталну изложбу, њени чланови су допринели развоју графике као доминантне уметничке форме која је својим јасним и једноставним изразом служила као ефикасно средство за ширење политичких порука. Графика, са својом приступачношћу и способношћу да се умножава у великим тиражима, постала је масовни медиј који је омогућио комуникацију са ширим друштвеним слојевима.

Прва изложба београдских графичара, одржана 5. фебруара 1934. године у Уметничком павиљону, представљала је важан моменат у историји југословенске уметности и значајан корак у афирмацији социјалне графике. Ова изложба окупила је велики број уметника, међу којима су били и Кун, Радојица Живановић Ное, Павле Васић и Михаило С. Петров. Изложба је била фокусирана на социјалне теме и показала јасан напредак у техничком и ликовном приступу графици као медију.

Мирко Кујачић је на изложби представио своју графичку мапу „Рибари“, која је настала током његовог боравка на јадранским острвима. Мапа, која садржи 21 графички лист, описује тежак живот рибара, а уз сваку графику налази се и текст који додатно објашњава контекст и услове у којима су живели. Овај рад представља пример објективног и реалистичног приступа теми, што је била једна од основних карактеристика социјалистичког реализма.

Ђорђе Андрејевић Кун је на изложби представио шест дрвореза, укључујући дела „Космајска улица број 13“, „Тесћераши“, „Хармоникаш“, „Просјак“ и „Улица“, као и два ланореза „Погне“ и „Фрајменши“. Ова изложба је означила преломну тачку у Куновом уметничком опусу, јер се од тог тренутка окреће графици као медију који му омогућава директан контакт са публиком и преношење социјалних порука.

Графика је у Куновом делу постала средство за изражавање социјалних и политичких порука. Његова уметност више није била само средство естетског изражавања, већ и алат за мобилизацију људи и подизање свести о важним друштвеним питањима. Графичка дела су служила као визуелно политичко штиво које је било доступно свима, без обзира на њихово образовање или економски статус.

Почетком 1930-их, уметници су схватили да уметност може играти активну улогу у борби против фашизма и друштвених неправди. Они су користили своје графике као средство за критичко изражавање идеја, покушавајући да промене начин на који друштво разматра уметност и њену улогу у друштву. Према Јелени Милетић, Кунова графика

је била обележена „острвљеним ликовима, снажном црном бојом и упечатљивим линијама“. (Милетић, 2004)

Сходно томе, уметнички активизам Куна и других чланова групе „Живот“ представља значајан део историје југословенске уметности и њеног развоја у контексту друштвених и политичких промена. Њихова дела остају важан референтни оквир за разумевање уметности као средства друштвеног коментарија и критике.

Закључак

Ђорђе Андрејевић Кун је оставио дубок и трајан допринос историји југословенске уметности, не само као стваралац, већ и као уметник који је кроз свој рад промовисао друштвени активизам и социјалну правду. Његова уметност није само естетски израз времена у коме је живео, већ је и деловала као значајан покретач друштвене свести. У својим делима настојао да пренесе поруке које рефлектују сложеност друштвених односа, патњу радничке класе и потребу за социјалним променама, чиме је уметност постала важан инструмент у борби за друштвену правду.

Кроз уметнички израз, он је успео да визуелно артикулише кључне теме као што су социјална неправда, борба за права радника и хуманизам, подстичући публику на критичко промишљање и деловање. Кунова дела имају важну едукативну и друштвено ангажовану функцију, што га чини уметником који је својим стваралаштвом оснажио колективну свест о значају друштвених и политичких промена.

Социјалистички реализам, у којем је деловао, није био само уметнички правац, већ идеолошки оквир који је Кун својим радом успешно оживео и претворио у практичну уметничку стратегију. Његово стваралаштво је постало синоним за уметност у служби народа, а његов допринос је препознат као кључан у формирању колективног идентитета и културе у Југославији. Кунова способност да синтетише локалне културне елементе са универзалним социјалистичким идејама ствара јединствену културну баштину која наставља да инспирише уметнике и теоретичаре уметности данас.

Литература:

Блануша, Мишела М. *Социјална графика: Између пропаганде и ликовног израза*. Музеј савремене уметности, Београд, 2011.

Чупић, Симона. „*Мапа графика ‘За слободу’ Ђорђа Андрејевића Куна*“. Зборник Матице српске за ликовне уметности, 43, Нови Сад, 2015.

Мереник, Лидија. *Уметност и власт: Српско сликарство 1945-1968*. Београд, 2010.

Стевановић, Момчило. *Ђорђе Андрејевић Кун*. САНУ, Београд, 1977.

Трифунковић, Лазар. *Група „Живот“: Уметност и политика у Србији између два светска рата*. Музеј савремене уметности, Београд, 1980.

Милетић, Јелена. „*Мапа графика ‘Криво злато’ Ђорђа Андрејевића Куна*“. Бор, 2004.

УДК: **КУЛТУРА УМЕТНОСТ
КРЕАТИВНИ СЕКТОР**

COBISS.SR-ID: бр. 1/2024, год 2, vol. 2
стр. 17-40

Прегледни рад Рад примљен 2024.
Рад прихваћен 2024.

Александра МАРИЋ*
уметница, Србија

ПРЕДСТАВЕ ЖЕНСКОГ ИДЕНТИТЕТА У ВИЗУЕЛНИМ УМЕТНОСТИМА: АРХЕТИПИ И ТРАНСФОРМАЦИЈЕ

Сажетак: Овај рад се бави анализом репрезентација женског идентитета у визуелним уметностима, с посебним освртом на архетипске предлошке и њихове трансформације у различитим историјским контекстима. Прегледом променљивог друштвеног статуса жена и њиховог представљања у уметности, истражује се утицај родних стереотипа и патријархалних структура на перцепцију жене. Кроз анализу значајних уметничких дела и доприноса жена уметница, рад открива начине на које су оне утицале на редефинисање женског идентитета и на изазивање традиционалних представа. Репрезентације жена у визуелним

* мастер Александра Марић, вајар, самостални истраживач,
email: aleksandramaric61@gmail.com

уметностима огледају се у дубоко укореењеним друштвеним и културним вредностима, истовремено истичући способност жена уметница да понуде иновативне и критичке перспективе, које значајно доприносе свеобухватнијем разумевању женских улога у друштву.

Кључне речи: женски идентитет, визуелне уметности, ренесанса, барок, род, архетипи, уметнице

Увод

Улога жене у друштву претрпела је изузетну трансформацију током векова. Од традиционалних друштвених очекивања која су жене ограничавала на домаће улоге, њихов статус и могућности су се значајно проширили у модерно доба. Све веће уважавање неопходности редефинисања женских друштвених улога коегзистирало је са феноменима као што су мушка доминација, мизогинија и лов на вештице. Инспирација женом на специфичан начин носи у себи антиподе и почива негде на линији између граничних осећања према њој. У патријархалним културама, жене интернализују угњетавање док доминантни наративи, теме и портрети обликују њихову самоперцепцију и личне приче. Ови шаблони постају укореењени, ограничавајући алтернативне перспективе њихових идентитета и животних искустава. Сходно томе, патријархалне културе вековима су ограничавале жене да испоље своју слободу избора.

Репрезентација жене у визуелним уметностима у вези је с архетипским представама жене блиским наслеђеним, митолошким, религиозним, традиционалним, националним, индивидуалним, искуственим и парапсихолошким дожи-

вљајима, као и колективним несвесним представама жене. Неке од познатих архетипских представа жене током историје биле су: мајка, ћерка, супруга, сестра, амазонка, вештица, девица, сирена, хетера и мудра жена. (Којић-Младенов, 2009) Будући да друштвени контекст врши значајан утицај на уметнике, репрезентација жена у сликарству је заправо репликација постојећих друштвених стереотипа о карактеристично женским интересима, правилима понашања и подручјима деловања. Жена је стога била приказана већином као естетски додатак свакодневници.

Како се индивидуални али и колективни идентитети развијају кроз културне утицаје, емоционалне везе и подсвесне мисли и жеље, разумевање женског идентитета виђе-но кроз призму уметности мора да узме у обзир вишеслојне контексте фактора који су присутни у обликовању идентитета, пре свега женског. Жена је живи организам, а оно је најбољи сведок нашег постојања.

Ренесанса и барок

Почев од ренесансе писци, интелектуалци и уметници су се све више бавили питањима рода, посебно у расправама о друштвеној улози жене. Француски израз „querelle des femmes“ (дебата о женама) односио се на расправе о жени и њеном месту у култури ренесансе и барока. Угледајући се на аристотеловски приступ, жене су доживљаване као не-савршене, инфериорне у односу на мушкарце. У свом делу „О славним женама“, Ђовани Бокачо (1313–1375), италијански ренесансни песник и писац, представља жене као моћне

узоре. Ипак, врлине које је Бокачо наглашавао биле су утврђене појмом „мушких квалитета“ тог времена.

У ренесансној и барокној визуелној уметности, коју су углавном израђивали мушкарци, женске фигуре се ређе појављују од приказа мушкараца, без обзира да ли су централне фигуре или не. Поред њиховог већег броја, мушкарци су углавном приказани у доминантним и централним позицијама. Ренесансни портрети жена намеравају да пренесу лепоту — скоро архетипску — и њену друштвену улогу. Мушко је било дефинисано атрибутима професије и друштвеним статусима. (Credit, 1992)

Представа жена је један од највећих утицаја на италијанску ренесансну уметност. Новије студије о статусу жена у италијанском ренесансном друштву — родно засноване анализе представљају увид у животе жена из прошлости из портрета. Род у уметности је пажљиво конструисана представа, а сви родни аспекти италијанске ренесансне уметности конструисали су улоге и врлине које се очекују од жена у то време као што су скромност, чедност и мајчинство. Тицијанова *Војвојкиња од Урбина* је најбољи пример идеалне представнице свог пола италијанске аристократије. Друштвене улоге које су конструисане на слици укључују приказ жене у кућној сфери (приватним просторима), скромност и чедност коју симболизује одевна тканина која покрива већи део војвоткињине коже, и мајчинска улога коју симболизује заобљена линија тела. Примарна женска улога је у домаћој сфери као супруга и мајка. Брак је био врхунац женског циља: стварање моћних породица и очување престижних лоза рађањем деце. „Кроз брак и породичне савезе, жене су

постале знакови части и богатства који су дефинисали друштвени престиж грађана Фиренце.“ (Chadwick, 1990) Бракови су виђени као средство за уједињавање савеза за друштвене, политичке и економске користи, а способност жена да се размножавају постала је неопходна за друштво. Жене су се у друштву користиле само за добробит мушкараца — као кћери које су могле да буду део повољног брака, или као жене које су рађале децу да би носиле породично име. Од жена се такође очекивало да у потпуности воде рачуна о домаћинству како би преузеле „пасивну“ улогу „чуvara (која) је допунила мужевљеву активну као храниоца.“ (Romano, 1989)

Са друге стране еротизам – сублимација и стилизација сексуалне жеље у уметности ренесансе огледа у сублимацији сексуалности. Ово представља доминантне аспекте тема у ренесансној и барокној визуелној уметности. Слика Сандра Ботичелија (1445–1510) *Рођење Венере* из око 1485. године има рафинирану симболику где је гола богиња љубави смештена у духовни контекст ренесансне филозофије. Еротски женски прикази су централни у Тицијановом сликарству (1488. или 1490–1576), а најбољи пример је еротски набијена слика *Флоре*, богиње пролећа, цвећа и плодности.

Фламмански барокни уметници Петер Паул Рубенс (1577–1640) и ван Дајк (1599–1641) приказивали су жене са симболичким и алегоријским референцама, наглашавајући висок друштвени статус, као што је било популарно у традиционалном италијанском ренесансном портрету током четрнаестог и петнаестог века (на пример, Ван Дајкова *Венеција Сјенли*, *Леги Дијди*, као *Пруденс*, 1633). Холандски

портрети жена из седамнаестог века, међутим, изражавају нови тренд ка родном идентитету: фигуре жена нису више представљене као идеал или симбол, већ углавном у свом реалистичком окружењу на неутралан начин (на пример, Јоханес Корнелис Верспронк - *Уйравнице долнице Светије Јелисаветије*, 1641). Рембрант ван Ријн (1606–1669) и прикази његових интимних партнерки Саскије ван Уиленбургх и Хендрицкје Стофелс сугеришу аутентичност која је превазишла традиционалне друштвене родне конвенције. У популарним холандским историјским сликама и жанровским сценама из седамнаестог века, сексуалност је скривена у моралистичкој критици. Али у својој презентацији првобитног греха Рембрант трансформише архетипску презентацију у психолошки осетљив приказ Адама и Еве као два несигурна грешника.

Простор у коме су жене живе током ренесансе и барока, појављивале се и радиле било да су принцезе или сељанке (упркос знатним разликама између) био је омеђен нормама, забранама и контролом, али жене су осмислиле начине живљења и у таквим ограничењима, па чак и начине да из њих побегну.

Током ренесансе и италијанског барока, уметнице као што су Лавинија Фонтана (1552–1614) и Софонисба Ангвисола (1527–1625), нудећи посебан поглед на женску уметничку перспективу у то време, промовисале су асертивнију слику жене. Ово је најочитије када жена постане насилна фигура, као на слици Артемизије Ђентилескија *Јудитија убија Олоферна*. Њене хероине, борећи се са другим полом и

изазивајући снажну емпатију код гледаоца, постале су централна тачка родних студија историје уметности.

Идеје о томе како жене треба да се понашају које су биле укорене у периоду ренесансе могле су бити мало измењене због историјских жена које су се истицале у уметности. Иако су неке жене доживеле извесна побољшања у свом представљању и идентитету, посебно кроз медиј уметности. Важно је напоменути да су оне изузеци, јер су, историјски гледано, жене које су успеле да разбију типичну улогу која се очекује од ренесансне жене биле племићи, имале су добар друштвени положај на италијанским дворовима и раније су биле веома видљиве у заједници. Међутим, ограничења која су жене сводила на инфериорни статус нису била тако непомична као што се чинило, а одабране жене су могле постати активни учесници друштва. (Cannon, 1916)

Питање женског идентитета у осамнаестом веку

Доба просветитељства било је револуционарни период у историји ране модерне Европе. Са њим је дошао масовни покрет склон интелектуалном и филозофском просперитету. Укључивао је широк спектар радикалних концепата у вези са разумом, напретком, толеранцијом и одвајањем цркве од државе. У Француској, примарне доктрине просветитељских филозофа биле су усредсређене на концепте индивидуалне слободе и верске толеранције, у супротности са апсолутном монархијом и утврђеним догмама Римокатоличке цркве. Идеје просветитељства поткопале су ауторитет француске монархије и цркве јер су изнеле на видело

појмове слободе, правде и једнакости, које нису биле стварност апсолутистичке монархије Луја XVI. Као резултат тога, просветитељска култура помогла је да се отвори пут политичкој револуцији која ће избити 1789. године.

Култура просветитељства променила је стварност Европе осамнаестог века, јер је то био први пут у западној историји да су људи тражили стечено знање да објасне свет око себе, уместо да користе Библију као једини извор разумевања. Како је просветитељство напредовало, оно је створило ексклузивну културу интелектуалаца који су читали исте текстове, били изложени истој уметности и дописивали се једни с другима о својим мишљењима о знању које су конзумирали. Људи укључени у ово учено друштво Француске су иначе познати као филозофи, интелектуалне елите просветитељства. (Diefendorf, Hesse, 1994)

Француска у осамнаестом веку доживела је велику промену по питању положаја жена. Културни митови о женском идентитету на различите начине служили су одржавању и подривању политичког, друштвеног и економског status quo. Ипак женски род се и даље своди на дугоразредни статус, али се сада овај статус све више приказује на приватан начин у оквиру дома а не кроз класичне митове. Са француском буржоаском револуцијом неаристократски концепти су продрли у аристократску културу управо кроз визуелну уметност. Слобода покрета али и читање и писање постају симболи који идентификују жене средње класе у оквиру домаћинства. Феудалне народне приче и традиционалне слике родне инверзије су и даље популарне. Међутим, постоји помак у представљању сиромашних жена створеним за при-

вилеговану публику. Ове представе почињу да се значајно мењају. На пример, у Дидроовој *Енциклопедији* се сугерише да најамни рад ван куће није ни досадан ни деформишући; то је велика сила јефтине радне снаге коју захтевају модерни снови о рационалистичкој ефикасности, новој технологији и индустријском добу. (Bellhouse, 1991)

Један од највећих институционалних резултата ученог друштва формираног током просветитељства био је физички простор за окупљање и дискусију који се уобличио у Паризу као **салон**. Са друге стране, у контексту женског идентитета, место и улога жене у салонима је најзначајнији допринос француског просветитељства. Могло би се очекивати да ови „затворени клубови“ буду ексклузивитет осмишљен за мушкарце више класе; међутим, упркос томе што је овај опис одговарао већини присутних, жене су биле те које су водиле скупове и дебате које су се шириле изван зидова салона. У салонима су биле жене многих талената, изабране да угосте учеснике и усмере разговор међу многим филозофима који су се окупљали да разговарају о уметности, књижевности и политици. Улога која је додељена женама у салону ослободила их је традиционалних родних улога, обезбеђујући не само место за бекство од кућног ропства које је обично додељено женама током времена, већ и простор у коме су могле да учествују као интелектуално једнаке. На пример, понедељком је Мадам Геофрин свој салон посветила окупљању уметника и излагању њихових савремених дела. Неки од најпознатијих француских уметника попут Ла Тоура, Ванлоа посећивали су њен салон. Оваква окупљања су истакла важност уметности у француском друштву

и илуструје начине на које су салони утицали на уметност осамнаестог века. (Diefendorf, Hesse1994)

Слика Франсоа Хиполита „*Читање Анџоана Годоа у Књижевном салону мадам од Рамбујеа*“ у први план ставља две жене а поред ногу једне од њих налази се глобус и хрпа штампаних текстова који представљају њихов приступ ширем свету као резултат салона и образовања које он негује. Сlike попут ове служе да покажу људима Француске и Европе не само културни нагласак просветитељства у потрази за знањем, већ, што је још важније, истичу начине на које су се традиционалне родне улоге мењале.

Иако је ова нова јавна улога дала женама простор да буду гласне и да стекну признање у салону као интелектуално равноправне међу мушким мушкарцима, искуство које су научени мушкарци имали са образованим женама изазвало је параноју да ће све жене ускоро следити вођство салонјерки и напустити своје традиционалне родне улоге и окренути се животу ван куће. Као резултат ове параноје, исти „просвећени“ мушкарци који су помогли у стварању културе која је подржавала салоне активно су радили на томе да се жене врате и задрже унутар свог идеализованог патријархалног оквира. Користећи науку о сексуалним разликама и објављивањем експлицитних текстова против равноправности жена, мушкарци који се сматрају неким од највећих мушких умова осамнаестог века предводили су скуп за враћање тзв „јавних“ жена у њихову приватну сферу.

Сликарство осамнаестог века пружа увид у живот Француске из доба просветитељства као што су аспекти културе ондашње културе: разлог за страст, особу на цењеном поло-

жају, или чак само активности којима би народ Француске испунио своје дане. На овим сликама појављује се мотив писама те публици постаје јасна важност писмености и учења, на основу великог броја слика посвећених овоме. Ако би се веровало сликарима француског просветитељства, могло би се претпоставити да су у осамнаестом веку жене читале писма, али их нису писале, а писма су била искључиво љубавна. Новонастали жанр у сликарству кориснији је како би се приказала идеална „епистоларна жена“ новог доба. Тиме су женску културну праксу претворили у идеал мушке љубави и жеље. Уместо да представе аутономију жене кроз писање, ове слике служе да подсети публику на мушкарца чија је наклоност и он сам ипак централни фокус жене на слици (на пример Фрагонардово *Љубавно писмо*).

Упркос наводним идејама једнакости које су произашле из просветитељства и донеле у стварност нове могућности за жене ван традиционалних родних улога, француски патријархат није срушен преко ноћи. За Францускиње које траже слободу од уобичајеног наратива о браку, мајчинству и животу посвећеном домаћинству постало је неопходно да искористе сваку прилику која им се пружила да покажу свету око себе шта су способне да постигну. У образовању и писмености жене су и даље биле суочене са озбиљним недостатком у поређењу са мушкарцима. Ове отпорне жене су искористиле своју писменост и моћ пера да редефинишу концепте женскости који ће оставити трајан утицај на родну равноправност у раној модерној Европи. (Diefendorf, Hesse 1994)

Деветнаест век: јавни и приватни простор жене

Током 19. века, жене су активно почеле да се боре против ограничења која своде њихову сферу утицаја на дом. Како су се супротстављали друштвеним границама, тражећи да остваре већу контролу над својим животима - и социјално и економски - скован је термин „нова жена“. (D’Souza, McDonough, 2008) Нова жена је настојала да постане активнији учесник у друштву и радној снази. Остварила је нова законска права на поседовање имовине и борила се за већи академски напредак. Нова жена, и начин на који је мењала лице друштва, убрзо је постала популарна тема у уметности, књижевности и драми тог времена. Ова „нова жена“ је тражила право да живи много више. Раније су угледне жене имале врло мало потребе да напусте своје домове, а жена која шета улицама вероватно сматрала проститутком. До касног 19. века, међутим, било је не само прихватљиво већ и модерно шетати широким булеварима и парковима у Паризу које је створила хаусманизација како би се показала модерна нова хаљина или шешир. *Beau monde* Париза је проводио већи део свог дана, посебно недељним поподневним сатима, јашући и шетајући, у суштини претварајући булеваре и авеније у просторе за пријем на пленеру. Нове продавнице, кафићи и забава *Belle Époque* створили су потпуно нову културу, у којој су жене по први пут играле важну улогу.

Ова промена се огледа у слици Жана Бероа из 1880. Rond-Point des Champs-Élysées, на којој путници у две кочије размењују пријатности. Ово је без сумње било довољно

уобичајено, али чињеница да је један од возача млада жена, добро затегнута у струку са јарко црвеном краватом и шеширом, даје јединствен преокрет у сцени. Она вози лагану кочију на два точка коју вуче један коњ, и јасно контролише своје возило — савршена репрезентација „нове жене“ и нене независности.

Слика Е. Манеа, *Олимпија* из 1863. године изазвала је огроман скандал на париском Салону. Олимпија је у то време представљала псеудоним омиљен код проститутки. Олимпија је, такође, и главна јунакиња тада популарног романа *“La Donna Olympia”*. Манет овом сликом први пут истиче елементе социјалног („нижа класа“, проституција) и отворено приказивање сексуалности која се није скривала иза митолошких представа. У тадашњој критици било је могуће чути да је Олимпија „као тело у мртвачници“, „прљавштина“, „тело које је неопрано“, и која „вређа јавни морал“. *Олимпија* је слика која „узнемирава“, која је разорила традиционални митолошки жанр (сликање Венере – паралела са Тицијановом *Урдинском Венером*), показала стварни акт и отворену еротику, покренула социјална питања (проституције и других друштвено неприхватљивих тема), чак и иконографски доноси низ симбола који указују на њен индентитет и социјално порекло. Сви су се грозили али и уживали у Олимпији. (Bernier,1981)

Модерности које наступају након Француске буржоаске револуције и убрзана индустријализација мењају лице и наличје Париза као носиоца промена. Хаусманво урбанистичко решење Париза у време Наполеона III, као и технички плодови индустријске револуције, од парне машине

до нових грађевински материјала (гвоздене конструкције и арматуре) потпуно су изменили лице Париза. Истовремено отвара се и низ популарних градских бифеа, ресторана, позоришта, паркова и излетишта - места предвиђена за доколицу нове имућне класе у успону. Са друге стране, умножавају се проблеми, незапосленост, беда, проституција, формира се *лумиеніролетіеријай**.

Увођење омнибуса у главне популационе центре западне хемисфере било је прекретница у 19. веку. Доступан свима, коришћење овог новог начина превоза од стране жена одражавало је њихову новооткривену слободу да се појављују у јавности — чак и без пратње — и омогућило им много већу мобилност по граду. Омнибусе су користиле жене из класе за слободно време јер су нудиле директну руту од отмених предграђа до модерних трговачких четврти. Али биле су подједнако популарне међу женама из радничке класе, које су сматрале да им је јефтин и ефикасан начин да путују до посла. Слика *Омнибус* Пијера Карьер-Белеуса, настала 1877. године, приказује живахну атмосферу јавног превоза као места окупљања за дружење, где жене равномерно учествују**.

* У марксистичкој теорији њиме се означавају слојеви који живе на маргинама друштва у стању непрекидне незапослености и беде као што су сирочад, неспособни и болесни сиромаси, инвалиди, скитнице, просјаци, ситни криминалци, проститутке и сл.

** Ипак, најупечатљивије су две женске фигуре без пратње у центру слике. Обоје модерно одевене, јарко ружичасте машне и модеран огрлица младе жене окренуте ка гледаоцу стоје у оштром контрасту са трезвеније обученим фигурама поред њих. Чини се да је неодобравајући поглед старије жене са десне стране усмерен на њихов пут: нови ставови које су прихватиле млађе жене нису увек биле тако добро прихваћене код старијих генерација.

Е. Мане конструише одређене теме и садржаје који су омогућили даљи пут импресионизма: призоре јавних модерних простора (*Бар у Фоли Бержеру*), призоре интимних простора и грађанске доколице (ручак, одмарање на балкону, портрети), приказе женског акта, изван митолошког садржаја и контекста, указивање на заташкавана социјална, класна и родна питања (*Ајсинџи, Олимпија, Нана, Бар у Фоли Бержеру*). Из тог контекста импресионизам, као својеврсни „модерни реализам“ црпе своје главне теме. Типична пред-импресионистичка слика са усвојеним елементима реализма је Манеова Музика у Тиљеријама из 1862. године.

Са друге стране женски простори најчешће су тема жена – сликарки. То се закључује превасходно на основу дела Мери Касат и Берте Морисо. Оне представљају трпезарије, салоне, спаваће собе, балконе, приватне вртове, све оно што им је по социјалном и родном статусу доступно или друштвено прихватљиво: брига о деци, ситни „вредне руке“ послови (вез), читање књига тј. лаког штива (мушкарци читају новине јер озбиљност сагледавања света јесте „мушка“ особина), музицирање, разговори уз чај, одмор, слика женске доколице. Посебно значајан и чест мотив је прозор. Прозор је често кључан део просторије у којој је жена смјештена, но, осим што пушта зраке сунчевог свјетла, ретко нуди увид у вањски свијет. Служи првенствено као подетник на постојање свијета ван собе и изван домашаја жене која у њој седи. (Hyde, Milam 2003)

Простори који су женама били додељени и унутар којих их се најчешће на платну и налази, представљају граничне координате њихових покрета, постојања и живота. С

изнимком класичних портрета или актова, жене на сликама најчешће обављају неки од стереотипно женствених послова, примерице, шију. Но, када се говори о женском простору, не говори се само о намени просторије у којој се жена налази, рекла је Гриселда Полок: ”Женски простор је позиција из које се женскост живи и гради кроз место у разговору, расправи и друштвеним праксама. Ради се о последици живућег осјећаја по питању друштвене позиције, мобилности и видљивости.” (Pollok, 1988)

Амбијент у који су оновремени сликари смештали лик жене наглашава изолацију и посвећеност жене додељеној јој активности. Слика тако постаје тек верни приказ тренутка, налик дневничком запису. Мањак комуникације и покорност, најпожељнија женска особина, наглашени су спуштеним или замишљеним погледом, али и композицијом која жену најчешће приказује деломично сакривеног лица. Важно је нагласити како је једнак приступ теми уочен и код сликара и код сликарки. Жене су најчешће приказиване како се одмарају, маштају, украшавају, чешљају, облаче или читају. Иако активности саме по себи нису родно специфичне, примера у којима се мушкарци одмарају поред ваза с цвећем, сређују пред огледалом или пак маштају, једноставно нема. Приказ жене за време пресвлачења или украшавања, најчешће у властитој спаваоници и издању непримереном за излазак у јавност, такође је родно специфичан мотив. Сликара/ка улази у интимни простор жене те га разоткрива: распуштена коса постаје симбол интимности, а тајна приватног простора на платну постаје предметом интереса знатижељне јавности. (Hyde, Milam 2003)

Двадесети век: борба и слобода

Како су почеле 1900-те, жене су биле спремне да заузму своје место уметница у броју који никада раније нису виђени. Уметничко образовање се отворило до краја прошлог века, и – за оне који су то могли да приуште – могућност обуке озбиљно је постала стварност. Ипак за жене овог времена, уметничка достигнућа су теже освајана него за мушкарце (прича која је остала иста током целог века). Статус жена у свету уметности раних 1900-их директно је одражавао дебат о женским правима и улогама у ширем друштву. На прелазу векова, ово је достигло ниво интензитета и кулминирало насиљем као делом кампања за право гласа жена.

Како се стари век ближио крају, у представама и новинама појавиле су се представе „нове жене“ - карикатура све препознатљивијег типа, која живи самостално, са својим интелектуалним тежњама, бициклом и хаљином без корсета. Развој транспорта је такође значио да су уметнице могле да путују на обуку и раде у, до тада, невиђеном броју. Нове технологије комуникације и медија (на пример, телефон и уметнички часописи као што је *Студио Интернационал*) омогућили су да се сазна шта се дешава у галеријама широм света. Мека за многе био је Париз. Доминација најпрогресивније француске модерне уметности: импресионизма и постимпресионизма – из каснијег деветнаестог века, маркетинг града као спектакла, који је уметнику нудио и задовољство и предмет, и доступност јефтиних студија за изнајмљивање. (Hyde, Milam 2003)

Међутим, доминатност мушараца као и наметање концепата и даље је остала привилегија уметника. Жена у њиховим представама још увек задржава архетипске норме. Жена у тренутку купања или одмарања на постељи је уметнику била и повод да се на свој начин позабави еротском страном њеног тела. Први пут се, међутим, отворено и без пардона о тој страни телесности говори тек на сликама великана класичне модерне: Пола Сезна, Едгара Дегаа, Анрија Тулуз-Лотрека и Пабла Пикаса. Ова четири уметника су била и први који су на женску голотињу гледали реалистички, не идеализујући ништа. Та четири сликара су разибла сваку фаму око нагог тела. И то је било велико ослобођење.

Такве утврђене родне типове као што су мајка, жена као љубавница или куртизана и фатална жена често су представљали у сецесијским делима мушки уметници као што је аустријски сликар Густав Климт (1862 – 1918). Еротски родни идентитети и репрезентација традиционалних мушких улога, као у Климтовој слици *Пољубац*, показују постепену транзицију. Реципрочне улоге и заменљиви родни идентитети манифестују се у уметности Арт Нувоа.

Појава новог модног дизајна за жене почетком двадесетог века са својим признатим елементима који означавају традиционалне мушке особине сигнализирала је промену родног идентитета и појаву међуродног облика. Ово се односи и на нове презентације о родним улогама у друштву и култури.

У делу мексичке уметнице Фриде Кало (1907–1954), њено мушко појављивање у *Ауиојорџреџу* са подшишаном косом сведочи о растућем настојању да се легитимизу-

ју шире родне границе, а истовремено је и изјава асертивне женствености. Рад немачке уметнице Кети Колвиц (1867–1945) истражује хуманост и мушког и женског пола и сведочи о растућој друштвеној родној равноправности, комбинујући обоје да би створио моћну политичку изјаву. (Arnold, Gordon, Wilkinson, 2009).

У 1960-им и 1970-им, феминистичка уметност се појавила као моћан покрет који је довео у питање традиционалне норме и патријархалне структуре. Овај покрет је настајао да се позабави историјском искљученошћу жена из света уметности и критикује објективизацију и маргинализацију жена у друштву. Уметност оба пола постала је инструмент политичких и друштвених промена. У визуелним уметностима, поп арт покрет је довео у питање популарне родне идеологије и иконе као што су лепота и еротика тако што их је претерано појачавао, као у вишеструким литографским дупликацијама слике Мерилин Монро Ендија Ворхола. Америчка феминистичка уметница Џуди Чикаго (р. 1939), у инсталацији из 1979. под називом *Вечера*, довела је у питање женска достигнућа и њихове друштвене улоге. Феминистичке уметнице су почеле да истражују нове начине уметничког изражавања који су се фокусирали на лична искуства, родни идентитет и друштвену конструкцију женствености. Оне су одбациле идеју о уметности као чисто естетској и уместо тога користили су свој рад да подигну свест о родној неједнакости, мизогинији и борбама са којима се суочавају жене. Ова промена у перспективи и теми омогућила је уметницима да поврате своје гласове и потврде своје присуство у свету уметности. Кроз своју уметност, били су у могућности да доводе у питање друштвене норме,

доводе у питање традиционалну динамику моћи и залажу се за родну равноправност. Тако је уметност постала моћно оруђе феминизма да промовише једнакост и изазове статус кво на глобалном нивоу.

У визуелној уметности од 1970-их, физички изглед и родне разлике се замагљују. Фотографкиње Синди Шерман (р. 1954) и Нан Голдин (р. 1953) оспоравале су и трансформисале стереотипне родне улоге док су истраживале женски идентитет, љубав, насиље и трансродне идентитете. (Arnold, Gordon, Wilkinson, 2009). Америчка феминистичка уметница Барбара Кругер (р. 1945) приказала је женско тело као бојно поље за родну доминацију. Концептуална уметница Лори Андерсон (р. 1947) комбиновала је мултимедијални перформанс са музиком, поезијом и визуелном уметношћу. Позната по својој необичној мешавини музике, уметности и изговорене речи, иронично је оспорила родне стереотипе и мушку друштвену доминацију.

Још један друштвени развој, појава отворене и самоуверене геј и лезбејске заједнице, редефинисао је родне портрете. Роберт Маплетхорпе је комбиновао превише маскулинизована тела и слике хомосексуалности са стилизованим естетизмом гламурозне фотографије. Лезбејска визуелна уметност каква је настала од 1960-их је вишеструка, али не представља кохезивни стилски покрет. Уметници одражавају искуство лезбејке у патријархалном друштву. Лезбејске уметнице као што је Хармони Хамонд (р. 1944) дефинисале су хомосексуалну иконографију и терминологију, индивидуалну и понекад одражавајући стереотипе. Ова „квир“ уметност је истражила и разбила конвенције традиционал-

них родних и сексуалних улога, као у *Аушојорџрејџу* Џона Кирбија (1987), у којем се уметник представља у женском доњем вешу не скривајући своје мушко тело.

Радови српске уметнице Марине Абрамовић одувек провокативни и на ивици представљају њен однос према женском питању у савременом свету. У својим перформансима а посебно у *Уметник* је присутан 2010, који се најистакнутије баве облицима издржљивости, женски идентитет можемо лако испитати кроз родно засновано сочиво, експлицитно у свом одбацивању такве категоризације, на сличан начин уклањајући се из сваког феминистичког дискурса.

Закључак:

Овај рад кроз истраживање репрезентације женског идентитета у визуелним уметностима показује његову дубоку укорененост у патријархалне вредности и друштвене норме епоха. Традиционални архетипи жена, попут Девице Марије као симбола чистоће и смерности, доминирали су уметношћу ренесансе и барока, осликавајући идеализоване и често ограничене улоге намењене женама у друштвеном контексту тог времена.

Са друге стране, видљиво је да је постојао значајан простор за трансформацију и редефинисање женског идентитета, јер су многе уметнице, супротстављајући се доминантним трендовима, понудиле алтернативне перспективе на женственост и женски идентитет, приказујући жене као ак-

тивне субјекте, а не само као објекте мушке жеље или религиозног обожавања. Закључак је да, иако је репрезентација жена у визуелним уметностима била у великој мери одређена друштвеним и културним оквирима који су фаворизовали мушку перспективу, поједине уметнице су успеле да помере границе и изазову постојеће норме. Ове трансформације у приказивању женског идентитета представљају кључне кораке ка разумевању комплексности родних улога у историји уметности и пружају значајне увиде у еволуцију женских репрезентација у ширем културном контексту.

Будућа истраживања на ову тему могла би обухватити дубљу анализу утицаја ових трансформација на касније уметничке периоде, посебно у 21. веку. Истраживање би могло укључити анализу дела савремених уметница које преиспитују традиционалне архетипе и нуде нове перспективе о женствености и родним улогама. Посебно би било корисно проучити како су друштвене промене, попут борбе за родну равноправност, покрета #MeToo, или дебата о инклузивности, утицале на визуелне приказе жена у различитим медијима. Посебан осврт би могао бити на глобалну перспективу, истражујући како различите културне традиције и географске локације обликују приказе женског карактера, односно на примере приказа женског идентитета који излазе ван западноцентричне парадигме.

На крају, истраживање би могло указати на важност визуелних уметности не само као пасивног одраза друштвених и културних промена, већ и као активног агенса који утиче на начин на који разумемо род, идентитет и културне вредности у савременом свету. Овакав приступ могао би пружити

жити дубљи увид у сложену интеракцију између уметности и друштва, оснажујући њену улогу у промоцији дијалога и промена, а овај рад би послужио као полазна основа.

Литература

Arnold, Ken, Mick Gordon i Chris Wilkinson, urednici. *Identity and Identification*. Black Dog Publishing, 2009.

Bellhouse, Mary L. „Visual Myths of Female Identity in Eighteenth-Century France.” *International Political Science Review*, vol. 12, no. 2, 1991, str. 117–135, <https://doi.org/10.1177/019251219101200203>.

Bernier, Olivier. *The Eighteenth-Century Woman*. Doubleday, 1981.

Bostic, Heidi. *The Fiction of Enlightenment: Women of Reason in the French Eighteenth Century*. University of Delaware Press, 2010.

Cannon, Mary Agnes. *Education of Women During the Renaissance*. Catholic University Press, 1916, <https://archive.org/details/EducationOfWomenDuringTheRenaissance>.

Chadwick, Whitney, i Francesca Frigeri. *Women, Art, and Society*. 6. izdanje, Thames & Hudson, 2020.

Credit, Leslie K. „Women During the Italian Renaissance: Stereotypes vs. Realities.” *Honors Theses*, 1992, paper 446, https://scholarworks.wmich.edu/honors_theses/446.

Diefendorf, Barbara B., i Carla Hesse, urednice. *Culture and Identity in Early Modern Europe 1500-1800*. Michigan University Press, 1994.

D’Souza, Aruna, i Tom McDonough, urednici. *The Invisible Flâneuse? Gender, Public Space and Visual Culture in Nineteenth-Century Paris*. Manchester University Press, 2008.

Garrard, Mary D. „Artemisia Gentileschi's Self-Portrait as the Allegory of Painting.” *The Art Bulletin*, vol. 62, no. 1, 1980, str. 97, <https://doi.org/10.2307/3049963>.

Hyde, Melissa, i Jennifer Milam, urednice. *Women, Art and the Politics of Identity in Eighteenth-Century Europe*. Ashgate, 2003.

Kojić Mladenov, Sanja. „Arhetipske predstave žene u savremenoj umetnosti Srbije.” *Uvod u rodne teorije*, uredile Ivana Milojević i Slobodanka Markov, Univerzitet u Novom Sadu, Centar za rodne studije ACIMSI i MEDITERRAN Publishing, 2011, <https://sanjakm.blogspot.com/2012/05/ahetipi.html>.

Landes, Joan B. *Women and the Public Sphere in the Age of the French Revolution*. Cornell University Press, 1988.

Pollock, Griselda. „Modernity and the Spaces of Femininity.” *Vision and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art*, London, 1988.

Romano, Dennis. „Gender and the Urban Geography of Renaissance Venice.” *Journal of Social History*, vol. 23, no. 2, 1989, str. 339–353, <https://doi.org/10.1353/jsh/23.2.339>.

Thiel, Udo. *The Early Modern Subject: Self-Consciousness and Identity from Descartes to Hume*. Oxford University Press, 2011.

УДК: **КУЛТУРА УМЕТНОСТ
КРЕАТИВНИ СЕКТОР**

COBISS.SR-ID: бр. 1/2024, год 2, vol. 2
стр. 41-52

Оригиналан рад Рад примљен 2024.
Рад прихваћен 2024.

Hana TIRO*
samostalni istraživač

LEPOTA JE U OKU POSMATRAČA: PERCEPCIJA PUBLIKE

Sažetak: Razumevanje umetnosti znači sagledati je iz više uglova, što čini, sam proces razumevanja umetnosti, procesom pogleda koji istražuju umetničko delo. U ovom radu, analiziraću percepciju umetničkog dela (filma, umetničke instalacije, knjige, slike) i uticaj fiziologije oka. Pri analiziranju samog oka, istražiću fizičke pokrete očiju i njihovu povezanost sa mozgom. Kao deo istraživanja, intervjuisani su oftamolozi koji su podelili svoje mišljenje o vezi između oka, mozga i vizualnih elemenata umetnosti. Jedna od tačaka, koju ćemo ispitati je teorija lepote, ne toliko sa tačke estetike, već više kao teorijsko razumevanje definisanja lepote i njenog značenja za nas. Zaključak

* MSc Hana Tiro, Balkan Art Scene, Sarajevo, BIH. E-mail: hanatiro@outlook.com

će se fokusirati na sveobuhvatnu poruku koji proizilazi kako iz rezultata istraživanja tako i iz intervjua sa lekarima.

Ključne reči: vizuelni elementi u umetnosti, percepcija umetnosti, fiziologija oka, oftamologija, teorija lepote

Uvod

Istraživanje tehnologije praćenja pokreta očiju, pokazala su da se posmatrači često fokusiraju na ključne tačke ili oblasti kontrasta unutar dela. Analizirajući ove obrasce, israživači mogu da dobiju uvid u to kako različiti elementi umetnosti privlače pažnju i izazivaju emocionalne reakcije. Razumevanje ovih fizioloških reakcija pruža naučnu osnovu zašto određena umetnička dela dublje odjekuju kod publike. Spona između očiju i mozga, presudna je za percepciju umetnosti. Vizualne informacije koje oči zabeleže, prenose se putem optičkog nerva do vizuelnog korteksa, gde se obrađuju i interpretiraju. Ovaj proces uključuje složene neuronske mehanizme koji integrišu vizualne stimulansesa pamćenjem, emocijama i kognitivnim funkcijama.

Izreka “*Lepota je u oku posmatrača*”, oslikava ideju da je lepota duboko lično i subjektivno iskustvo, koje se značajno razlikuje od osobe do osobe. Ovaj koncept naglašava da ne postoji univerzalni standard za ono što se smatra lepotom; umesto toga, lepota se interpretira kroz individualne perspektive i lične ukuse.

Jedan ključni aspekt je kako lična iskustva oblikuju naše viđenje lepote. Svaka osoba nosi jedinstven skup iskustva, sećanja i emocionalnih reakcija koje utiču na ono što smatraju

privlačnim. Na primer, neko koje porastao u blizini nekog određenog tipa pejzaža, može smatrati da je taj pejzaž naročito lep, dok drugi koji ga nikada nisu sreli, možda neće deliti isto osećanje.

Anatomija koja utiče na percepciju lepote

Razumevanje fizičkih pokreta očiju – kao što su sakade (brzi, istovremeni pokreti oba oka u istom smeru) i fiksacije (kratke pauze gde se oči fokusiraju na jednu tačku) – od suštinskog su značaja za razumevanje, kako doživljavamo umetnost. Na primer, prilikom gledanja slike, naše oči se ne kreću nasumično; umesto toga, prate specifične putanje koje im pomažu u stvaranju mentalne slike. Ovaj obrazac pokreta očiju utiče na to kako doživljavamo kompoziciju, boje, i detalje umetničkog dela.

Tumačenje umetnosti od strane mozga nije samo pasivno prihvatanje vizualnih podataka, već aktivno učešće, koje uključuje različite regije mozga, uključujući one povezane s emocijama, pamćenjem i donošenjem odluka. Ovaj holistički proces, pomaže da se objasni zašto umetnost može imati tako dubok uticaj na posmatrača, često izazivajući snažne emocije ili intelektualne reakcije (Revueltas, 2018).

Kako bismo bolje razumeli vezu između fiziologije oka i umetnosti, intervjui sa oftamolozima mogu pružiti dragocene uvide. Ovi medicinski stručnjaci nude znanje o tome kako vizualni poremećaji i stanja utiču na percepciju umetnosti. Oni mogu osvetliti kako varijacije u vidu, kao što su daltonizam ili problem sa oštrinom vida, utiču na iskustvo umetnosti svakog pojedinca.

Za potrebe ovog rada, intrvju je sproveden sa dr Almom Murtezić-Salkanović, oftamologom, sa dugogodišnjim iskustvom u radu sa pacijentima. Prema rečima, dr Murtezić-Salkanović, oko je instrument kroz koji mi vizuelno doživljavamo svet, pružajući nam oko 80% informacija o našem okruženju putem čula vida. Zato, zdravlje oka, značajno utiče na raspoloženje i kvalitet života pojedinca. Ukoliko pacijent posmatra umetničko delo, ali ima očnu bolest koja izaziva zamagljen vid, smajenu osetljivost na contrast ili problem sa percepcijom boja, to, može svakako uticati na njihovo opažanje umetnosti. Ovo može biti posebno emotivno za pacijente koji su nekada imali jasan vid i sećaju se kako je doživeti svet zdravim očima.

Kada je u pitanju definisanje uloge oka u opažanju lepote, oftamolog bi mogao diskutovati kako određeni vizuelni poremećaji mogu promeniti nečije opažanje kontrasta boja ili prostorne odnose u umetničkim delima. Ova perspektiva je ključna za razumevanje zašto pojedinci, sa različitim opažajnim sposobnostima, mogu drugačije doživeti umetnost i kako inkluzivnost u umetničkom dizajnu može odgovoriti na te razlike. Odgovarajući na pitanje o percepciji boja i fontova, dr Murtezić-Salkanović, rekla je da, osećaj udobnosti povezan sa bojama, može biti subjektivan i zavisiti od individualnih afiniteta i konteksta. Za neke, tamnije boje mogu da učine proctor manje napornim za oči, zbog smanjene refleksije svetla. Tamne boje mogu, takođe, stvoriti utisak manjeg prostora, koji može doprineti osećaju smirenosti ali i izazvati osećaj klaustrofobije, ukoliko se prekomerno koristi. Svetlije boje reflektuju više svetlosti, koje mogu učiniti proctor svetlijim i prozračnijim, što može smanjiti naprezanje očiju. Takođe čine da prostor izgleda veće, što može pojačati osećaj slobode i otvorenosti. Kada je reč

o vremenu provedenom ispred ekrana i njihovom uticaju na vid, dr Murtezić-Salkanović je istakla da boje na ekranu mogu drugačije izgledati zbog niza različitih faktora i podešavanja boje i kontrasta, kao i različitih tehnologija (LCD, OLED, projektori). Na primer, boje u filmovima su često konfigurirane za posebno vizuelno iskustvom dok u stvarnom životu, one mogu zavisi od različitih uslova osvetljenja. Sve ove varijacije mogu doprineti tome da boje na ekranu izgledaju drugačije u poređenju sa njihovim izgledom u stvarnom životu. (A. Murtezić-Salkanović, intervju, 27. Avgust, 2024).

Dodala je i da zdravo oko može podjednako dobro videti i velike i male fontove. Starijim pacijentima, kao i onim sa nekim određenim očnim oboljenjima, lakše je da čitaju velika slova. Međutim, generalno je prijatnije, naročito za duže čitanje, ako su ivice slova jasne i font adekvatan.

Potom sledi mišljenje o opažanju lepote, obzirom na to da je pitanje bilo filofske prirode, ostavilo je doktorki prostora da podeli neka svoja lična opažanja:

“Zadatak oka je da percipira svetlost iz okruženja i pretvori je u električne signale, koje mozak može da razume. Oko sakuplja svetlost kroz rožnjaču, zenicu i sočivo, potom se fokusira na mrežnjaču, koja se nalazi u zadnjem delu oka i sadrži fotoreceptore (štapiće i čepiće). Električni signali koji stvaraju ovi svetlosni receptori putuju kroz optički nerv do vizuelnog korteksa u okcipitalnom režnju mozga. Mozak tumači ove signale i formira vizuelnu sliku koju mi percipiramo kao vid. Kroz dalju integraciju i interpretaciju ovih informacija, kao i njihove povezanosti sa drugim kognitivnim funkcijama kao što su pažnja, jezik, emocionalni odgovor, mi reagujemo na vizuelni svet. Kako

doživljavamo objekat koji posmatramo zavisi od naših prethodnih iskustava i ličnog stava prema opaženom. Oko i mozak, zajedno stvaraju lično iskustvo lepote na osnovu ličnog kriterijuma i osećanja. Ovo sugerise da je „lepota u oku posmatrača“, ali da oko kao organ ima ograničenu ulogu u ovom procesu.

Doktorica Murtezić-Salkanović je pružila uvid u to kako neurološka stanja koja utiču na vid, poput makularne degeneracije ili neuroloških oštećenja, utiču na uživanju u umetnosti. Razumevanje ovih aspekata, može doprineti pristupu umetnosti, koja razmatra različite potrebe i iskustva posmatrača.

Retina publike – oko posmatrača

Lične sklonosti se oblikuju prisutnošću i prepoznatljivošću. Pojedinci koji su redovno izloženi određenim umetničkim umetničkim formama, stilovima dizajna ili kulturnim izrazima, mogu razviti sklonost ka tim elementima. Ovo lično iskustvo znači da su estetske vrednosti osobe, često odraz njenih ličnih iskustava i stečenih ukusa. Još jedan element koji utiče na percepciju je psihološki uticaj konteksta. Okruženje i situacija u kojoj se nešto posmatra može promeniti doživljaj njegove lepote. Na primer, umetničko delo može delovati lepše kada se posmatra u mirnom i usredsređenom okruženju, u poređenju sa haotičnim ili ometajućim ambijentom.

Ovo nas podseća da lepota ne podleže jedinstvenom, objektivnom standardu i da odražava kompleksnu međuigru ličnih iskustava, kulturnih uticaja i situacionih konteksta. Uzimanjem ovoga u obzir, možemo ceniti različite načine na koje

ljudi doživljavaju i tumače lepotu, slaveći bogatu raznovrsnost individualnih i kulturnih perspektiva. Termin „estetika” ima promenljivo značenje i može se posmatrati iz dva ugla. Jedan je povezan sa čulnim procesima, kao što se vidi u rečima poput “anestezija” (koja označava odsustvo senzacije) ili “sinestezija” (koja se odnosi na nevoljne međusenzorne doživljaje). Drugi ugao se odnosi na pojam estetike u okviru humanističkih nauka, filosofije, i istorije umetnosti. Nedavno istraživanje među nemačkim studentima, pokazalo je, da je dominantan način na koji opisuju estetiku objekta kroz dimenziju “lepo/ružno” (Jakobson i dr., 2004). Ovaj nalaz se poklapa sa osnovnom koncepcijom estetike u i filozofskim i psihičkim kontekstima “lepota”. S druge strane, opisniji pristup pruža uvid u savremene stavove, prihvatajući, da se oni mogu menjati zbog istorijskih, obrazovnih, kulturnih, i drugih faktora. Shodno tome, estetska procena se u osnovi zasniva na čulnim iskustvima i na idejnom okviru lepote, a čulni elementi ove procene se često oblikuju u umu. (Jakobson, 2010)

Ideja da je “lepota u oku posmatrača” otvara mnoga pitanja koja ne pružaju konačan odgovor o prirodi lepote. Da bismo razumeli značaj umetnosti u našim životima, trebalo bi da ispitamo naša lična očekivanja prema istoj. Kako smo formirali svoja uverenja o tome šta umetnost treba da postigne? Kakav uticaj umetnost zaista ima na nas? Koja pravila oblikuju naš odnos prema umetnosti? Da li je umetnost mora biti lepa da bi imala vrednost? Dubljim proučavanjem humanističkih nauka, uključujući umetnost, film i književnost, mi stičemo nova saznanja o ljudskoj kreativnosti. Ova šira perspektiva ne samo da doprinosi našem uvažavanju umetnosti već i otkriva kako

društveni sistemi oblikuju naš pogled na svet, bilo u pozitivnom ili negativnom smislu. (Jaffray, 2023)

Johan Joahim Vinkelman (1717-1768), prosvetiteljski mislilac, koji se često smatra “ocem” moderne istorije umetnosti, odigrao je ključnu ulogu u integrisanju složenosti pojma lepote u proučavanje umetnosti. Njegov rad jer transformisao istoriju umetnosti od pukog dokumentovanja biografije umetnika do metode za razumevanje kako se umetnička dela odražavaju širi društveni i kulturni kontekst. Kulturno-istorijski pristup u proučavanju istorije umetnosti uglavnom se pririsuje Vinkelmanovom delu iz 1764. godine, “*Istorija umetnosti starog veka*”, gde Vinkelman izmestio percepciju klasicizma, sa simbola vrline i dobrog ukusa, u naučnu disciplinu koja se fokusira na praćenje razvoja grčke civilizacije, pri čemu su najlepše klasične sculpture i fragmenti posmatrani kao reprezentativni artefakti. (Uvod-Johan Joahim Vinkelman i Rođenje istorije umetnosti, Piranezi u Rimu, objavljena bez datuma)

Kako bismo pružili precizniji odgovor na pitanje kako je “lepota u oku posmatrača”, teorija estetike na podstiče da istražimo duboke, subjektivne i stalno promenljive aspekte lepote, umetnosti i ljudske percepcije. Ona nas podstiče da preispitamo svoja uverenja, proširimo svoje vidike, i cenimo estetsko bogatstvo koje nas okružuje. Istražujući umetnost, dizajn i kulturne izraze, dublje razumevanje estetike može obogatiti naše živote i ojačati našu povezanost sa svetom koji nas okružuje (Soltani, 2024).

Umetnost prevazilazi kulturne i geografske granice, stvarajući univerzalni jezik koji se povezuje sa ljudskim stanjem. Njen značaj, međutim, prelazi puke granice kulturnog i estetskog

uvažavanja; duboko je povezan sa našim fiziološkim procesima, naročito vidom. Razumevanje umetnosti ne podrazumeva samo tumačenje njenog značenja ili emocionalnog odjeka već i prepoznavanje kako naše oči i mozak sarađuju u procesuiranju i uvažavanju umetničkih izraza. Ovaj rad istražuje globalni značaj proučavanja umetnosti kroz prizmu fiziologije oka, naglašavajući kako ovaj pristup obogaćuje naše razumevanje umetničke percepcije i njenih širih implikacija za različite oblasti. Umetničko angažovanje je suštinski vizuelno iskustvo. Naše oči skeniraju i interpretiraju umetničko delo, bilo da su to slike, filmovi, instalacije ili knjige – obezbeđujući početni unos koji mozak obrađuje u koherentna vizuelna iskustva. Fiziologija oka, igra ključnu ulogu u ovom procesu. Oči hvataju svetlost i boju, dok mozak interpretira ove signale, pod uticajem naših spoznajnih procesa i emocionalnog stanja.

Zaključak

Razumevanje umetnosti kroz prizmu fiziologije oka, pruža vredne uvide u procese vizuelne percepcije i interpretacije. Ispitujući kako naše oči i mozak međusobno deluju sa umetnošću, mi možemo razviti dublje razumevanje prema faktorima koji utiču na našu interakciju sa umetničkim delima.

Intervju sa oftamologom kao i istraživanje teorije lepote, dodatno unapređuju naše razumevanje iste, ističući složenu interakciju između fiziologije, emocija i kulturnog konteksta. Ovaj višesložni pristup, ne samo da obogaćuje naše uvažavanje umetnosti, već ima i značajne implikacije za obrazovanje, dostupnost, i kulturnu razmenu na globalnom nivou.

Lični ukus za lepotu oblikuje se izloženošću i prepoznatljivošću, što znači da pojedinci razvijaju ukuse na osnovu sopstvenih iskustava sa određenim umetničkim formama ili dizajnim stilom. Psihološki uticaj konteksta, takođe utiče na to kako doživljavamo lepotu, kako okruženje utiče na naš doživljaj umetnosti – umetnost može izgledati lepše u mirnom okruženju, nego haotičnom. Ovo podržava ideju da lepota nije nepromenljivi standard već je oblikovana ličnim iskustvima, kulturnim faktorima i situacionim okolnostima. Teorija estetike proučava ove subjektivne i promenljive pojave lepote, podstičući nas da preispitamo svoja uverenja i cenimo različite načine na koje ljudi doživljavaju umetnost. Johan Joakim Vinkelmann, ključna ličnost u oblasti istotije umetnosti, unapredio je ovo razumevanje, povezujući umetnost sa širim društvenim i kulturnim kontekstima, radije nego da se samo fokusira na biografske umetnike. Njegov rad postavio je temelje modern istorije umetnosti, fokusirajući se na napredak stilova oblikovanih kulturnim brigama. Naposljetku, proučavanje estetike i fiziologije oka, pomaže nam da cenimo kako umetnost prelazi granice i obogaćuje naše razumevanje umetničke percepcije i njenog uticaja na naše živote.

Buduća istraživanja koja se odnose na odnos između pokreta očiju i percepcije umetnosti, mogu imati značajan potencijal za nastavak proučavanja.

Razumevanje kako određeni pokreti očiju, kao što su sakade i fiksacije, utiču na način na koji percipiramo i interpretiramo umetnost, moglo bi poboljšati naše razumevanje vizuelnog angažmana. Neurološka istraživanja su dodatno otkrila kako različiti delovi mozga koji su uključeni u emocije, pamćenje, i

u proces donošenja odluka, mogu doprineti našim reakcijama na umetnost, pružajući holistički pogled na umetnički uticaj. Saradnje sa oftalmolozima, mogu da pruže dragocene uvide u to kako naši vizuelni poremećaji utiču na opažanje umetnosti, ističući važnost razmatranja oštećenja vida pri stvaranju umetničkog dela. Istraživanje, kako stanja poput slepila za boje ili problema sa oštrinom vida menjaju doživljaj umetnosti, može dovesti do inkluzivnijih umetnočkig praksi. Takođe, ispitivanje efekata tehnologije ekrana i podešavanje boja na doživljaj umetnosti, može produbiti naše razumevanje vizuelnih iskustava u različitim kontektima. Na kraju, ovo istraživanje može doprineti dubljem razumevanju načina na koji lični i fiziološki faktori oblikuju naš doživljaj lepote.

Literatura

„Introduction • Johann Joachim Winckelmann and the Birth of Art History • Piranesi in Rome.“ *n.d.* <http://omeka.wellesley.edu/piranesi-rome/exhibits/show/winckelmann/introduction>.

Jacobsen, T. „Beauty and the Brain: Culture, History and Individual Differences in Aesthetic Appreciation.“ *Journal of Anatomy*, 2010.

Jaffray, S. „What Is Beauty in Art?“ *City Lit*, 15 Aug. 2023, <https://www.citylit.ac.uk/blog/what-is-beauty-in-art>.

RevueltasRouz, A. „Eye Tracking: What Do We Look at When We Are Looking?“ *Digital Education*, 23 Mar. 2018, <https://www.de.ed.ac.uk/news/eye-tracking-what-do-we-look-when-we-are-looking>.

Soltani, C. B. „Aesthetic Theory: Understanding Beauty, Art, and Human Perception.“ *Medium*, 27 Jan. 2024, <https://medium.com/@>

cbochras/aesthetic-theory-understanding-beauty-art-and-human-perception-dd25c348bd86.

УДК:	КУЛТУРА УМЕТНОСТ КРЕАТИВНИ СЕКТОР	
COBISS.SR-ID:	бр. 1/2024, год 2, vol. 2 стр. 53-76	
Оригиналан рад	Рад примљен	2024.
	Рад прихваћен	2024.

Др Лина КИТАН*

Ванредни професор визуелних и сценских уметности

ТЕАТАРСКА ПЛАТНА: СИМБОЛИЧКИ ОДНОС ИЗМЕЂУ ПОЗОРИШТА И СЛИКАРСТВА

Сажетак:

Још од доба античке Грчке, позориште је утицало на еволуцију сликарства, обликујући технике, које, сликари примењују у својим делима. Овај рад истиче да је симбиотичка веза између различитих форми и израза – сликарства и позоришта – начинила преокрет у историји уметности. Овај однос је истопио границе између динамичке и статичке уметности обogaђујући естетски доживљај посматрача. Овај рад истражује историју уметности и визуалне културе и приказује како је овај испреплетан

* Ванредни професор визуелних и сценских уметности. Универзитет у Цеди, колеџ уметности и дизајна, Цеда, Саудијска Арабија.
Lina.m.kattan@gmail.com

однос утицао на оба поља. Сликари, инспирисани позоришним нарaтивним сценама, сценографијама, костимима и расположењемна сцени; као последица тога, трансформисали су начин на који су организовали своје композиције, технике и изборе боја. Уметници су покушали да забележе пролазне тренутке изведбе тако што су преуређивали своје фигуре и гестове, користећи елементе приповедања, допуњујући их симболиком. Штавише, уметници су увели новине у уметничке технике и одабир боја како би приказали динамичнија и психолошки интезивнија, недвосмислено позоришна дела. Путем овог новог приступа, сликари су успешно повезали различите уметничке форме. Уметници су појачали емоционалну и психолошку резонанцу сликарства, која је подстакла значајне покрете у уметности и мотивисала бројне уметнике да укључе ове неуобичајене алате и приступе у својим делима. Сви овипоступци су успоставили континуирани дискурс између позоришта и сликарства, подстакли креативност кроз интердисциплинарност, и отворили путеве за нове будуће изразе.

Кључне речи: сликарство, позориште, историја уметности, ликовне уметности, извођење, интердисциплинарна уметност, уметничке технике и теорија боја.

УВОД

Историчари уметности су увек испитивали испреплитану везу између сликарства и позоришта како би открили везу између визуалног приказа и сценске изведбе. Сценска поставка је увек инспирисала сликаре да прикаже изведбу, приповедање и културне наративе. Овај однос осветљава начин на који друштва тумаче драмску уметност, вредности, уверења и естетику. Као кључне за историју уметности,

позоришне сцене и изведбе, документовале су културне активности и преносиле дубље филозофске идеје. (Schneider 2011)

Кроз историју, позориште је утицало на сликарство и на начин на који су уметници развијали своје композиције, технике и карактеристике боја. Спајањем аспекта сценског израза са визуелним приказом је драстично проширила сензорно и емоционално искуство публике у сликарству и извођачким уметностима.

ИСТОРИЈСКИ КОНТЕКСТ

Ране везе између позоришта и сликарства у древним цивилизацијама

Сценски приказ драмског спектакла античке грчке позоришне уметности, и даље утиче на стилске изборе и представља визуелни приказ о развоју позоришних традиција, тако потврђујућу своју сталну привлачност уметницима и наглашавајући динамичке наративе позоришта и способност изражавања театарности. Из тих разлога, имитација позоришних сцена, елемената и техника у сликарству делује магично и задржава дуготрајну привлачност: она се ослања на драму, покрет и нарацију. Штавише, непосредност наступања уживо, наводи сликаре да представе извођење и драматичне тренутке, као и да експериментишу са композицијом, емоцијама и атмосфером како би ухватили врхунац драмског догађаја.

Историја сценског приказа у западној уметности, напредовала је одстаре Грчке до Рима, где је позориште заузимало централно место у јавном животу; тако су позориште и визуална уметност постали блиско испреплетени. На пример, глумци под маскара су приказани како играју сценарије из митологије и моралних предавања у грнчарству. Како наводи Мари-Лоуисе Харт, “Грчке вазе из 5. и 4. Века пре нове ере, пружају најраније визуелне доказе за антички театар.” (Walton, 2010) Маске у грчком позоришту су омогућавале приказивање многих ликова и наглашавале су перформативну страну таквог уметничког облика (Walton, 2010). Недавни пример би могла бити ваза из 5. века пре нове ере из региона Атике, која приказује климактичку сцену из Медеје*.

Овај приказ је одјекивао кроз историју и различите културе, илуструјући драму као кључ за преношење сложених људских искустава. На пример, античке римске фреске приказују позоришне представе које понекад чак приказују и реализам, заједно са другим артефактима. Фреске у вили Мистерија у Помпеји, приказују дионизијски ритуал, праћен плесом и музиком. (Адамс, 2019) Ова уметничка дела, пример су позоришних конвенција тог времена и наглашавају већи културни значај перформанса у римском друштву.

* “Медеја, у Грчкој митологији, чаробница која је помогла Јасону, вођи Аргонаута, да добије Златно руно од свог оца, краља Ејета из Колхиде. Она је била божанског порекла и имала је моћ предказања. Удала се за Јасона и користила је своје моћи и савете како би му помогла. У једној верзији приче, када они беже и јуре их Ејети, Јасон, у дослуху са Медејом, исече њеног брата Апсирта на комаде и баци га у море како би одложио потеру” (Енциклопедија Британика)

Њихово симбиотско партнерство поставило је темеље за даља истраживања драматичких тема у сликарству.

Ренесанса: Перспектива и позоришна поставка у сликарству

Ренесансно позориште је значајно утицало на историју уметности, унапређујући технике попут линеарне перспективе. Овај новитет, како је објаснио Мартин Кемп, “није био само техника већ и начин на који су посматрали свет.” (Alpers, 1988) Сликари попут Мазача и Пјера дела Франческа, користили су перспективу, како би створили дубину и простор, претварајући своје слике у дела поставке налик позоришту. Штавише, италијански ренесансни сликари су често интегрисали позоришне елементе у своја дела, додајући тако драматичност и дубину наратије. Наглашавајући ове композиције, често су их постављали као сцене из представе, посебно заинтересовани за људски израз и приповедање. (Christies’s, 2021) На пример, задивљујуће позоришне поставке уметника као што су Рафел и Тицијан, у приказивању религиозних и митолошких сцена, стварале су динамичне композиције које су имплицирале покрет и емоцију, што је било у изразитој супротности традиционално равних и фронталних приказа.

Ренесанса је била кључни тренутак транзиције у увођењу позоришних приказа у уметности, примењујући класичну драму и хуманистичке идеале као инспирацију. Интересовање за античко грчко и римско позориште, ставило је

акцент на емоционалну дубину и сложеност ликова у уметничким изразима. Италијански ренесансни уметници, посебно су били вешти у представљању позоришних сцена са иновативним композицијама, пажљиво проучавајући људску анатомију, показујући велику осетљивост према боји. (Манса, 2012) Тицијанова слика “Христ и новчић за њорез” (1516), представља једну од најупечатљивијих примера позоришне композиције овог периода. У тој библијској сцени*, посматрач може да примети како игра светла и сенке зауставља драму и како око прати централне фигуре док је окружени народ приказан. Поставка фигура ствара динамичну напетост у сцени што одражава перформативну природу позоришне сцене.

Барок: Осветљење и композиција с драматичним ефектима у позоришту и сликарству

Барокни период је био је означио интезивирања позоришних елемената у сликању. Уметници попут Каравађа и Рембранта, користили су драматичну технику кјароскуро, стварајући снажне контрасте између светла и сенке које су подсећале на савремене технике приказивања позоришног осветљења.

Каравађо, који је инвентивно применио кјароскуро технику, пренео је снажан осећај театарности и даље обликовао сликарство у *грамски дојаћај*. У делима као што су “*Позивање Свештої Матјеја*” (1599), Каравађо приказује прави

* Сцена приказује Христа како наређује Петру да добије новац за плаћање храмског пореза тако што ће ухватити рибу.

позоришни амбијент, истичући интиман тренутак открочења. (Gough, 2024) Драматично састављање светла и сенке – кјароскуро, у овој композицији, даје дирљиву емотивну сцену и чини да посматрач осети као да учествује у некој врсти драме која се одиграва пред његовим очима.

Успон позоришног сликарства у Британији 18. века

Позоришно сликарство било је препознатљива жанровска категорија у Британији 18. века. Вилијам Хогарт и Јохан Зофани, били су међу кључним фигурама које су илустровале енергију позоришних догађаја, значај позоришта у друшту и њен утицај на културу. (Haslam, 1996) Такви уметници су често стварали које су садржале сатире и друштвене коментаре, који су одражавали позоришну културу. Хогартова серија дела обухвата “*Оијеру њросјака*” (1729) И “*Најредак Тома Рејквела*” (1735), која исмева претходни позоришни стил и друштвене проблеме који су били присутни у то време. (Christie, 2021) Хогартова оштра опажања људског понашања и негових вештине визуалне наративе, доказују да сликање може бити медиј за преношење позоришне драме свакодневних проблема. Због тога, ликови у његовим делима, често имају пренаглашене карактере, што одражава мелодрамску природу позоришта тог времена.

Са друге стране, Зофанијеве слике, као што су “*Позориште у Ковени Гардену*” (1762), представљају детаљне сценске приказе који пружају увид у позоришну сцену Лондона 18. века, где свака слика садржи детаље префињених сценских представа а често су приказуни и познати глумци у одређеним улогама. Овај стил се најбоље огледа у његовој

слици “*Давид Гари као Ричард III*” (1762), где повезује једног од најпознатијих глумаца тог времена, Давида Гарика, са једном од његових чувених улога, уз драматично осветљење и сценске ефекте. Зофани је са изузетном тачношћу приказао драматичне изразе лица глумаца и њихове костиме. Управо ова пажња према најситнијим детаљима представља изванредан приказ позоришта унутар оквира слике, истовремено приказујући разноврсност ликова публици. (Berі, 2023) Зофанијева дела славе сложеност живих представа и пријатну атмосферу позоришта, док ујудно пружају историјски запис о културној атмосфери тог времена.

Позоришта на платну у Европи 19. века

С појавном импресионизма и постимпресионизма, водећи уметници су са великим ентузијазмом настојали да ухвате тренутке модерности па су тако позоришне сцене добиле значајно место у њиховим сликама. (Stewart, 2008) Импресионисти као Едуар Манеа и Едгар Дега, показали су интересовање за блиставу атмосферу париског позоришног живота, посебно за однос између публике и извођача.

Манеова “*Олимпийца*” (1863) и “*Флауијиста*” (1866), представљају радикалне изазове тадашњим институционалним и конвенцијалним представа женских фигура кроз уметност, при чему позориште служи као позадина за поновно осмишљавање концепта женствености и интимности. У међувремену, Дега је окевечио грациозност и покрет балетских играчица током проба у својим балетским сликама, попут слике “*Час балетша*” (1874), наглашавајући изво-

ђачку природу позоришта кроз игру светлости и сенке како би сугерисао усећај дубине, тренутности и пролазности извођења. (Tenneriello, 2015)

За разлику од позоришних слика које су претходиле импресионизму, Дегаова дела приказују интиман и рутински рад позоришта, изван уметности. (Google Arts & Culture, 2024) Укратко, импресионисти су поново успоставили везу између сликарства и позоришта кроз иновативне технике и изгледе, наглашавајући свакодневно искуство извођења.

С друге стране, Анри де Тулуз-Лотрек, био је најпознатији по својим приказима бурног ноћног живота Монмартра. Он је експериментисао са композицијом, осветљењем, покретом и техникама како би дочарао театарност и приказао различите аспекте друштвене атмосфере париског позоришта. (Christies's 2021) Њгови плакати извођача, као што је *“Мулен Руж”* (1891) и *“Ла Гули”* (1891), били су приказани преко наглашених линија и боја како би пренели енергију и декаденцију кабарета. Ипак, његове позоришне илустрације носе међукултурни утицај јапанског “укијо” стила кроз јаке контуре и ранве површине боје.* (Tobutt, 2016)

Тематике позоришта постале су апстрактније и експресивније у 19. веку. Позориште је послужило као средство за истраживање унутрашњих психа и емоционалних дубина уметника попут Пол Гогена. На његовим сликама, коришћене су боја и симболизам, попут слике *“Одакле долазимо? Ко*

* Израз укијо-е (浮世絵) се преводи као „слике плутајућег света”, односећи се на пролазни, хедонистички стил живота градског становништва. Укијо-е слике, често су користиле обликоване контуре, омогућавајући наношење мастила на влажну површину које би се потом ширило ка тим контурама.

смо? *Куда иџемо*” (1897) како би пробудио осећај егзистенцијалног преиспитивања а истовремено задржавајући снену композицију а притоп изазивајући традиционалне појмове приказа. (Petrová, 2021) Гогенови начини приказивања позоришних тема указују на све веће интересовање за унутрашње механизме људског ума и сложеност емоција. Његова дела често бришу границе између стварности и маште и тиме подстичу гледаоце да дубље пониру у сценски аспект уметности.

Модернистички приступи позоришту у уметности

Рани 20. век представљао је период транзиције ка модернизму у више слојева, где су уметници почели да трагају изван граница конвенционалног приказивања форми, истражујући нове начине представљања позоришта и експериментишући са апстракцијом како би дочарали његову суштину. Кубизам, футуризам и други покрети, провоцирали су традиционалне појмове о простору и времену. Пабло Пикасо и Умберто Бочони, успели су да кроз нове технике приказу ову динамику перформанса. Слика Пабла Пикаса “*Госпођица из Авињона*” (1907), сматра се делом које је променило ток традиционалног представљања, укључујући у то и позоришне сцене. (Golding, 1958) За разлику од живих представа, фрагментиране форме и вишеструке перспективе осећај кретања и динамике. Угласто овликоване и разједињене фигуре одражавају углове интеракције са извођачима на сцени и како стварност може бити поновно перцепирана кроз очи уметника. На пример, Пикасово дело

“Арлекин”(1917), одражава дух позоришних ликова из традиције *Commedia dell'arte*: геометријске форме са слојевитим перцепцијама. Ове слике указују на флуидност и вишеслојну природу позоришног приказа као и емоционалну дубину ликова под маскама. Кубистички приступ је уметницима омогућио да прикажу изградњу идентитета и извођења – алазију на комплексно искуство позоришта. (Google Arts & Culture, 2024)

У истом духу су и италијански футуристи славили покрет, брзину, ритам и кретање како би ухватили елан тог доба. Ово је најбоље приказано у Бочонијевој слици “*Траг се диже*” (1910), која представља хаотични али битан урбан индустријски приказ, као у некој акционој уметности. (Paluch-Mishur, 2004) Динамичне, ковитљајуће форме и преклапајуће равни приказују узбуђење модерности и трансцендентни потенцијал уметности, ухваћен у њиховим смелим бојама и динамичним композицијама. На овај начин, модернисти су преиспитали однос између позоришта и сликарства, наглашавајући како визуална уметност може ухватити суштину извођења.

Са друге стране, експресионизам је променио приказивање позоришта у сликарству, дубоко се бавећи театралношћу, емоционалним и психолошким димензијама. Уметници попут Едварда Мунка и Василија Кандинског тежили су да кроз своје композиције и смеле боје пренесу турбулентне доказе драматичних осећања.

Најупечатљивији пример ове технике налази се у Мунковој чувеној слици “*Крик*” (1893), која дочарава тренутак егзистенцијалног ужаса, изгледајући као сцена из позоришне

драме. (Stefano and Spence, 2022) Централна фигура је искривљена а ковитлава позадина ствара осећај немира и открива емоционални пејзаж пред гледаоцем.

Насупрот томе, Кандински се окренуо безличним формама и користио боју и апстракцију да ухвати суштину музике и извођења. У делима као што су *Композиција VII* (1913), Кандински је тежио синтезији, спајању вида и звука. Његова истраживања ритма и покрета у сликарству, паралелна су позоришном искуству, истичући како су савремени уметници радили на обухватању пролазног извођења креативним средствима.

Поред тога, уметници попут Ернста Лудвига Кирхнера и Егона Шилеа, фокусирали су се на емоције и психолошку дубину. Кирхнерова слика “Улица” (1913), приказује фигуре које су претерано изобличене, одражавајући искривљене и чак мрачне ситуације експресионистичког позоришта. Експресионистички сликари комбиновали су визуелно искуство са појачаном сензорном енергијом модерног позоришта, премошћујући јаз између визуелних уметности и сирових емоција авангардног позоришта.

Савремени методе приказивања позоришних тренутака

Савремена уметност бележи удаљавање од традиционалног сликарства као примарног медијума за приказивање позоришних сцена. Данас, уметници користе мноштво медија, укључујући фотографију, видео пројекције и интерактивну перформативну уметност, како би описали непосредност и

сложеност позоришта. Границе између изведбе и визуалне уметности постају све замагљеније, одражавајући како савремена уметност постаје све више интердисциплинарна.

Како фотографија и видео уметност имају способност да бележе пролазне тренутке, постали су популарни код документовање позоришних изведби на начин на који то традиционално сликарство није могло. Фотографија је такође постала богат ресурс за уметнике који истражују питање идентитета кроз сценски приступ. На пример, Синди Шерман, базира серију фотографија “*Untitled Film Stills*” (1977-1980), на кинематографским и позоришним утицајима, приказујући себе кроз различите архетипске ликове жена. Њен рад осликава визуелни аспект перформанса, док истовремено истражује теме рода, идентитета и приказивања. (Bay, Baker and Izenour, 2024)

У актуелном уметничком наративу, позориште и визуалне уметности су се помериле корак напред у коришћењу других мултимедијалних приступа који спајају различите облике форми и израза. Уметници попут Марине Абрамовић и Пипилоти Рист, користе перформанс како би се на интимнији начин повезале са публиком, бришући границе између извођача и посматрача. Хватају интезивна физичка и емоционална искуства на свом платну -телу. Ова међуигра се може видети у делу Марине Абрамовић “*Уметник је присутан*” (2010). Као што сам наслов сугерише, посетиоци су били позвани да седе наспрам самог уметника и да са њом ступе у тихи, интимни дијалог. (Westerman, 2014) Овај рад показује како савремена уметност може посматрача претворити у учесника перформанса. На тај начин, дело се одупи-

ре театралности јер перформанс траје само један тренутак, стварајући специфичан и јединствен дијалог између уметнице и посетиоца.

Уметност перформанса је фундаментално променила начин бележења позоришних тренутака коришћењем камере. Крис Берден је један од многих савремених уметника који су пробили границу између позоришта и визуалне уметности, приказујући пролазна искуства перформанса кроз фотографију или видео. На пример “*Пуцањ*” (1971), у којем је уметник дозволио да буде рањен у раме као део перформанса, поставља питања о природи уметности и насиља, као и улози уметника. (Ward, 2001) У свом раду, документација оваквих дела служи као критика и рефлексивна о границама између перформанса и сценске уметности. На овај начин, фотографија и видео записи перформанса, функционишу као уметничка дела, и у исто време као осврт на перформативни аспект сценске уметности. Овакви преласци између позоришта и сценске уметности указују на динамичну природу уметничког израза и наглашавају немогућност његове категоризације.

У свом имерзивном приступу уметничким инсталацијама, Пипилоти Рист кроз радове попут “*Sip My Ocean*” (1996) користи пројекције и звучне пејзаже како би публику обавила атмосфером која се једино налазила упозоришту. Истражујући теме идентитета и женствености, Рист позива публику у свој уметнички свет у којем се визуелна уметност и перформанс извандредно спајају. (Tucker, 2012) Савремени уметници настављају да изазивају устаљене представе позоришних репрезентација кроз нове технологије и ино-

вативне методе приповедања, ангажујући публику на свеж и динамичан начин.

КОМПОЗИЦИОНЕ СТРАТЕГИЈЕ И ИЗБОР БОЈА

Позориште је дубоко утицало на приступе сликара композицији и избору боја, што је довело до динамичнијег и наративно оријентисанијих слика. Уметници су почели да замишљају своје композиције као позоришне сцене, посвећујући нарочито пажњу на распоред фигура и предмета, чиме су их испунили драмом и симболиком. Ова стратегија је очигледна у делу “*Мале дворске даме*” (1656), Дијега Веласкеза, где су фигуре распоређене у сложеној, сценски постављеној и драматичној композицији. Штавише, перспектива сликара им је помогла да опонашају концепт позоришног кадрирања. На пример, Дега је користио неконвенционалне углове и технике кадрирања, чинећи да његова дела подсећају на позорницу посматрану из различитих углова, као што би изгледала у позоришту. Поред тога, сликари су усвојили позоришна начела у распореду својих фигура у композицијама како би приповедали прице и визуелно пренели емоције. “*Заклећива Хораџија*” (1786), Жак-Луј Давида, пример је овог приступа где су фигуре распоређене на начин налик фризној композицији, која подсећа на сценско постављање класичног позоришта. Утицај позоришта на сликарство се такође протеже на технички рад стварања драматичних техника осветљења. На пример, Рембрант и Каравађо користе технику кјароскуро како би створили осећај дубине и драме која трансформише доживљај посматрача. Поврх тога,

сликари су експериментисали са новим техникама како би успели да ухвате пролазне квалитете позоришних представа, попут дела импресиониста, који су се фокусирали на бележење пролазних ефеката светлости, делом инспирисани променама осветљења у позориштима.

Позориште је значајно утицало на употребу боја код сликара, утичући како на избор палета тако и на примену техника. Смели тонови боја и наглашене црте карактеристичне за позоришну шминку и костиме, утицали су на сликарски приступ боји и форми што се јасно види у постимпресионистичким радовима. Уз то, сликари су усвојили позоришне технике бојења како би направили расположење и атмосферу. На пример, симболистички сликар, Одилон Редон, користио је боје за стварање сањивих, надреалних амбијената. Осим тога, развој теорије боја је такође био под утицајем техника позоришног осветљења. Дела Јозефа Алберта представљају сјајан пример. Он је истраживао интеракцију боја, што је паралелно начину на који дизајнери позоришних сцена користе осветљење и обојене рефлекторе како би направили различите ефекте и расположења на сцени. Укратко, сликари су усвојили позоришне технике у употреби боја како би усмерили посматрачеву пажњу и направили визуелне хијарархије и драматичне ефекте у својим композицијама.

ПСИХОЛОШКИ И ЕМОЦИОНАЛНИ ОДЈЕК

Сликари су усвојили позоришне технике коако би изазвали снажније емоционалне реакције код посматрача. Дра-

матично осветљење, експресивни покрети као и пажљиво састављање сцена стварају искуство испуњено емоцијама. Ешли Берч, у свом чланку о техникама нележи: “Прави емоционални одјек у глуми често произилази из рањивости.” (Jenell, 2024) Овај принцип се такође примењује на сликарство, где уметници настоје да створе рањиве и аутентичне емоционалне изразе својих субјеката.

Сликари су стварали слике великог формата, панорама и триптихе како би посматрачи уронили у искуства инспирисана позориштем. Уроњавајуће слике користе позоришне тактике да уведу посматрача у саму акцију и да избришу границе између посматрача и посматраног. На тај начин су сликари настојали да истраже драматичне телесне покрете и изразе лица како би приказали вишедимензионалне и сложене прише које превазилазе емоционалне границе једне слике.

ЗАМАГЉИВАЊЕ ГРАНИЦА: САДАШЊОСТ ПЕРФОРМАТИВНИ АСПЕКТИ У СТАТИЧНОМ СЛИКАРСТВУ

Фасцинација позориштем довела је до тога да сликарство замагли границе између ова два уметничке форме. Ова међузависност доводи у питање традиционалне појмове статичне и перформативне уметности. Многи сликари су у своје статичне радове унели перформативне елементе како би створили осећај покрета и акције унутар ограничености оквира платна. На пример, Рембрантова слика “*Ноћна сџира-*

жа” (1642), осликава овај приступ: “Уметност сликарства је статична уметност, али у сликама попут “Ноћне сцѐраже”, Рембрант чини све што може да сугерише покрет.” (Boztas, 2024)

Његова динамична композиција ствара илузију на замрзнуте позоришне сцене, позивајући посматраче да замисле тренутке пре и после приказане акције.

Утицај је текао и у супротном смеру где су позорише продукције црпеле инспирацију из познатих уметничких дела. . *Tableaux Vivants*, ор “Живе слике”, постале су популарне у 19. веку, са глумцима који сун а сцени оживљавали призоре из добро познатих уметничких дела. Ова пракса је додатно замаглила границе између статичке природе сликарства и живог извођења у позоришту. (van Eck and Bussels, 2010)

Данас, у 21. веку, границе између сликарства и позоришта, постале су још порозније са појавом уметничке инсталације, перформанс уметности и партиципативних уметничких форми. Ови хибридни облици се често комбинују са визуелном уметношћу, позориштем и елементима учешћа публике, како би створили урођено искуство за посматрача и оспорили конвенционалну категоризацију уметности.

ПОЗОРИШНЕ СЛИКЕ: САВРЕМЕНЕ ИМПЛИКАЦИЈЕ

Значајан допринос позоришних слика се огледа у развоју наративних техника које превазилазе статичну слику. Вековима позоришни догађаји инспиришу сликаре да у

своје радове унесу визуелни наратив и емоционалну дубину. Користећи динамичне композиције драматичких израза и сложености људског искуства, уметницу су утрли нови пут који је унапредио приступе визуелним уметностима. (Stiles and Selz, 2012) Истакнути уметници попут Тицијана и Ђентилеског, користили су композицију и изражајност, како би створили напетост и покрет унутар својих сцена, позивајући посматраче да тумче причу која се одвија. Таква способност приказивања тренутка напетости, конфликта и разрешења је постала обележје позоришних изражаја и касније утицала на различите уметничке покрете, укључујући барок и романтизам. Важност наратива наставља да обликује савремено сликарство кроз приповедање, фигуративне и симболичке елементе на позоришном платну. (Bay, Baker and Izenour, 2024)

Поред тога, позоришне слике су служиле као непроцењив метод за очување историјских традиција позоришта, визуелни записа костима, сценографије и изгубљених стилова извођења. Приказујући сцене из представа, опера и перфоорманса, сликари су забележили културне праксе и друштвене норме које би иначе могле бити изгубљене током времена. На пример, Зофанијеви детаљни прикази британског позоришта из 18. Века нуде увид у сценографију и глумачке конвенције тог доба. Ова уметничка дела са позоришном тематиком су постала значајни историјски извори који прате како су се перформанси и спектакли развијали кроз векове. (Pearce, 2022)

ЗАКЉУЧАК

Симбиотска међусобна игра између сликарства и позоришта, играла је кључну улогу у трансформацији визуелних уметности и подстичући континуирани дијалог који помера границе уметничког израза. Ова симбиоза је утицала не само на техничке аспекте сликарства као што су композиција, осветљење и боја, већ и на то како уметници структурирају и преносе наратив и емоцију. Усађивање позоришних елемената у слике, омогућиле су уметницима да створе динамичније, урођујуће и емоционално богато дело, док су сликарске новине, с друге стране, утицале на позоришни дизајн и изведбу.

Овај реципрочни однос је замаглио границе између статичког и перформативног, изазивајући посматраче да учествују на емоционално резонантне начине. Овај однос се такође ослања на идеју да се позориште одувек називало “Уметношћу чула”. Било да се ради о динамичним перформативним квалитетима античке грчке драме, интимним приказима иза сцене импресионистичких сликара или апстракција модерниста, сликари су кроз историју црпели инспирацију из перформативних квалитета позоришта. Свака епоха или стил имали су своје погледе, технике, културне нагласке у приказивању позоришних сцена и драматичних догађаја.

Уметници су преобликовали композицију, боју и гесте да изразе позориште у уметности, приказујући статичне репрезентације и додајући им покрет и наративну дубину. Ове технике позоришног сликарства подупирале су шире

трендове у историји уметности: наративну композицију и емоционални израз.

Поред њихове уметничке вредности, ова дела су, такође и историјски записи прошлих епоха, костима, сценографија и стилова извођења која пружају кључне културне доказе о значају позоришта у различитим друштвима. Како се настава истраживање сусрета различитих уметничких форми и израза, трајни утицај везе између сликарства и позоришта, служи као сведочанство моћи интердисциплинарности у преобликовању уметничких иновација и дубљем сагледавању људских израза.

ЛИТЕРАТУРА

Adams, Peter. *Mystai: Dancing out the Mysteries of Dionysos*. London: Scarlet Imprint, 2019.

Alpers, Svetlana. *Rembrandt's Enterprise: The Studio and the Market*. Chicago: University of Chicago Press, 1988.

Bay, Howard, Clive Baker and George Izenour. *Encyclopedia Britannica*. 07 04 2024. 11 2024. <<https://www.britannica.com/art/theater-building>>.

Berry, Elizabeth. *7 Breathtaking Paintings Inspired by Shakespeare's Plays*. 13 10 2023. 11 2024. <<https://www.thecollector.com/paintings-inspired-by-william-shakespeare-work/>>.

Boztas, Senay. *Dramatic Turn: How The Theatre Was Integral To Rembrandt's Art*. 04 03 2024. 11 2024. <<https://www.theartnewspaper.com/2024/03/04/dramatic-turn-how-the-theatre-was-integral-to-rembrandts-art>>.

Christies's. *Scene-stealers: Why 18th-Century Painters Were Obsessed With London's Theatres*. 01 07 2021. 11 2024. <<https://www.christies.com/en/stories/why-18th-century-painters-were-obsessed-with-the-theatre-72f369816aca45a8a9e0c3c2d6369e17>>.

Encyclopaedia Britannica. *Medea*. 26 10 2024. 11 2024. <<https://www.britannica.com/topic/Medea-Greek-mythology>>.

Golding, John. "The 'Demoiselles d'Avignon.'" *The Burlington Magazine* 100.662 (1958): 155-163.

Google Arts & Culture. *Theatrical Paintings*. 2024. 11 2024. <<https://artsandculture.google.com/usergallery/theatrical-paintings/5wKCbHf7vzL-Iw?hl=en>>.

Gough, Kara. *Theatre and the Threshold of Death: Lectures on the Dying Arts*. London: Methuen Drama, 2024.

Haslam, Fiona. *From Hogarth to Rowlandson: Medicine in Art in Eighteenth-Century Britain*. Liverpool: Liverpool University Press, 1996.

Jenell, Moore. *The Art of Emotional Resonance: Acting Techniques That Touch the Soul*. 30 01 2024. 11 2024. <<https://www.ashlyburch.com/the-art-of-emotional-resonance-acting-techniques-that-touch-the-soul/>>.

Kolen, Amy and Elizabeth Kraft. "Symbolism In The Portrayal Of Women In Eighteenth-Century Ukiyo-E: The Courtesan Prints Of Harunobu And Utamaro." 1976. *The University of Arizona*. 11 2024. <<https://repository.arizona.edu/handle/10150/348044>>.

Manca, Joseph. *Andrea Mantegna and the Italian Renaissance*. 09 September 2012. November 2024. <<https://www.britannica.com/biography/Andrea-Mantegna>>.

Paluch-Mishur, Mary. *“The Mutable Perspectives of Flight”: Futurist Aeropittura and the “Golden Age” of Aviation*. Ann Arbor: The University of Wisconsin-Madison, 2004.

Pearce, Katty. *Inspired! Art Inspired By Literature, Theatre, And Music’ At London’s Guildhall Art Gallery*. 26 04 2022. 11 2024. <<https://artuk.org/discover/stories/inspired-art-inspired-by-literature-theatre-and-music-at-londons-guildhall-art-gallery>>.

Petrová, Erika. “Art of Communication Paul Gauguin-An Interpretative Chameleon.” *International Journal of Social Relevance & Concern* 09.09 (2021).

Schneider, Rebecca. *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. Routledge, 2011.

Stefano, Nicola Di and Charles Spence. “Crossmodal Harmony: Looking for the Meaning of Harmony Beyond Hearing.” *I-Perception* 13.01 (2022).

Stern, Daniel. *Forms of Vitality: Exploring Dynamic Experience in Psychology, the Arts, Psychotherapy, and Development*. London: Oxford University Press, 2010.

Stewart, Don. “Literature 1780-1830: The Romantic Period.” *Year’s Work in English Studies* 87.1 (2008): 668-760.

Stiles, Kristine and Peter Selz. *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists’ Writings*. Los Angeles: University of California Press, 2012.

Styan, John. *Drama Stage and Audience*. London: Cambridge University Press, 1975.

Tenneriello, Simona. “Behind the Scenes: Artwork and the Laboring Body in the Dance Images of Degas.” *Dance Chronicle* 38.01 (2015): 27-54.

Tobutt, Rosie. *Top 10 Artworks Inspired By Shakespeare's Plays*. 25 10 2016. 11 2024. <<https://theculturetrip.com/europe/united-kingdom/articles/top-10-artworks-inspired-by-shakespeares-plays>>.

Tucker, Alexander. *Virtual and Physical Environments in the Work of Pipilotti Rist, Doug Aitken, and Olafur Eliasson*. Cincinnati: University of Cincinnati, 2012.

van Eck, Caroline and Stijn Bussels. "The Visual Arts and the Theatre in Early Modern Europe." *Art History* 33.02 (2010): 208–223.

Walton, Mary Louise Hart and J. Michael. *The Art of Ancient Greek Theater*. California: Getty Publications, 2010.

Ward, Frazer. "Gray Zone: Watching 'Shoot.'" *October* 95 (2001): 115-130.

Westerman, Jonah. *Standard Deviations: Reality, Reproducibility, and Politics in Performance Art since 1989*. New York: City University of New York, 2014.

УДК:	КУЛТУРА УМЕТНОСТ КРЕАТИВНИ СЕКТОР	
COBISS.SR-ID:	бр. 1/2024, год 2, vol. 2 стр. 77-100	
Прегледни рад	Рад примљен	2024.
	Рад прихваћен	2024.

Маја ЖИВАНОВИЋ*

ликовни критичар

ФАНТАСТИЧНИХ 6: КОМПЛЕКСНОСТ И ИНТЕРПРЕТАЦИЈА

Сажетак: Пројекат „Фантастичних 6“ окупио је шест еминентних уметника који су својим индивидуалним стиловима и визијама допринели развоју савремене српске уметности. Уметничка група коју чине Жељко Ђуровић, Жељко Тоншић, Владимир Дуњић, Милан Туцовић, Зоран Велимановић и Сергеј Апарин, постоји од 2016. године. Своје премијерно представљање имала је у септембру 2017. године у „Кући легата“, где је само у вечери отварања било 2000 посетилаца, а током трајања поставке 6000 људи је видело дела ових аутора. Пројекат је након тога био представљен на заједничким поставкама у Крагујевцу, Ужицу и Смедеревској паланци - тако да је у Србији више од 8.000 заљубљеника у уметност фигуративног, надреалног и ванпојавног видело њихова дела. Овај рад

* Маја Живановић, ликовни критичар и самостални истраживач,
Кућа легата, Београд, Србија. Email: maja.zivanovic1305@gmail.com

анализира радове уметника у контексту фантастичног и надреалистичког реализма. Фокус је на анализи уметничких наратива као и анализи концепта „Фантастичних 6“, у светлу теоријских приступа фантастичној уметности као и на њиховој улози у развоју фантастичног реализма, надреализма и магијског реализма у Србији.

Кључне речи: Фантастичних 6, фантастични реализам, магијски реализам, надреализам, савремена уметност, теорија фантастике.

Увод

Уметност, као сложен и вишезначан феномен, од давнина игра кључну улогу у истраживању и декодирању дубљих слојева стварности. Теодор Адорно у својој теорији о уметности истиче да уметничко дело не представља само површинске, видљиве аспекте света, већ и скривене димензије које надмашују непосредно опажање. Према његовом тумачењу, уметност је способна да открије невидљиве аспекте постојања, пружајући нове перспективе и продубљено разумевање суштине и значења света. (Адорно, 1970) Ова концептуализација уметности као истраживачког алата за откривање дубоких значења и скривених аспеката стварности представља основу за анализу и интерпретацију уметничких дела и концепата.

Изложба „Фантастичних 6“ представља добар пример уметничког експеримента који истражује и интегрише различите уметничке наративе. Основана као резултат моје новинарске иницијативе, изложба има за циљ спајање успостављених уметника и дугогодишњих пријатеља ради стварања јединствене уметничке платформе. У оквиру ове изло-

жбе истражује се како појединачна уметничка дела могу да се повежу и комуницирају, стварајући синергију која омогућава нове перспективе и доживљаје уметности као целине. Комбиновање разноликих уметничких приступа не само да подстиче стварање комплексних наратива, већ отвара и нове могућности за тумачење и искуства која превазилазе границе индивидуалних дела.

Циљ рада је да пружи дубљу анализу концепта и уметничких дела представљених на изложби „Фантастичних 6“, са фокусом на теоријске концепте који стоје у основи дела сваког уметника. Рад такође настоји да допринесе разумевању улоге уметности у креирању нових значења и перспектива у контексту уметничких група и колективних изложби. У том смислу, рад „Фантастичних 6“ илуструје не само могућности колективног деловања, већ и подстиче нове начине разматрања друштвених и културних аспеката уметности.

Фантастичних 6: јединство различитости

Уметничка група Фантастичних 6, коју чине уметници Жељко Ђуровић, Жељко Тоншић (1954-2014), Владимир Дуњић, Милан Туцовић (1965-2019), Зоран Велимановић и Сергеј Апарин, представља значајан пример интеракције између индивидуалних уметничких пракси и колективног стваралаштва. Овај концепт у контексту савремене уметности освешћује важност разноликости као динамичког фактора у стварању нових значења и интерпретација, јер она не само да обогаћује визуелну комуникацију, већ и унапређује концептуалну дубину уметничког дела.

Сваки члан групе „Фантастичних 6“ у пројекат уноси специфичне елементе личног стила, теоријског оквира и визуелног језика, што резултира богатим и комплексним наративима. Радови Жељка Ђуровића и Владимира Дуњића, на пример, демонстрирају контрастне приступе истим темама, при чему сваки од њих не само да доприноси индивидуалном значењу, већ и емергентној природи колективног излагања. Ова интеракција и дијалог између различитих уметничких перспектива одражавају кључне аспекте постмодерне уметности, у којој се границе између жанрова и стилова не само да преиспитују, већ и руше. У овом контексту, радови уметника групе могу се сматрати не само естетским објектима, већ и критичким коментарима актуелне стварности, јер интеракција различитих уметничких дискурса ствара нове просторе за разумевање стварајући полифонију значења, која побољшава креативни дијалог у уметности. Стога уметност у „колективу“ не само да представља збир индивидуалних наратива окупљених око идеје, већ и нову, сложенију целину која превазилази појединачне изразе.

Милан Туцовић (1965-2019), остаје упамћен по својој снажној уметничкој визији и јединственом приступу магичном реализму. Његова слика „Дечак који је носио свейло“ симболише његову посвећеност дубоким емоционалним и филозофским питањима живота, као и његову способност да своја дела обогати наративним слојевима који евоцирају сећања и носталгију. (Тодић, 2009) Туцовићева дела су пример уметничке комплексности где су његове сценографије испуњене фигурама које призивају прошлост, и где су чести елементи дијалога између филма, књижевности и сликарства. Овим слојевима је успевао да ствара метафизички свет

у којем су обични људи трансформисани у симболе дубоке људске природе.

Са друге стране, Жељко Тоншић (1954-2014) својим радовима истражује архетипске теме кроз женске фигуре трансцендентне лепоте. Његова способност да комбинује византијске мотиве са ренесансним формама и духом средњовековне уметности ствара дела која изгледају као визуелна поезија. Његове слике поседују јединствену магичност која се огледа у суптилним детаљима и савршено избалансираном колориту. Тоншић је тежио идеалу женске лепоте која поседује духовну дубину и неухватљиву метафизичку димензију, што је потврдио својом непрекидном посвећеношћу сликарству. (Божовић и др., 2014)

Зоран Велимановић, познат је по својој способности да истражи сукоб између лепоте и ружноће, пролазности и вечности, светлости и таме. Његова дела представљају драматичне призоре у којима су присутне симболичке поруке о људској природи. Његова уметност истражује метаморфозу и трансформацију људских осећања, где се појмови као што су патња и радост преплићу у једном композиционом циклусу. Велимановићев стил се може окарактерисати као фантазмагорија, где његове слике истовремено одражавају и лепоту и суровост људског живота.

Са друге стране, Владимир Дуњић у својим циклусима „Велови“ и „Прокрустов музеј“ истражује питања идентитета и личне историје, фокусирајући се на дијалог између реалности и уметничког израза. Дуњић се користи метафизичким приступом где су његови ликови затворени у најзглед обичним, али дубоко симболичним ситуацијама, чиме

се изазивају снажне емоционалне реакције код посматрача. Његова дела одишу сталном борбом између индивидуалног и колективног, где посматрач постаје учесник у причи која се одвија пред његовим очима. (Комненић, 2008)

Сергеј Апарин је уметник чија дела на јединствен начин истражују границе између спољашњег и унутрашњег света. Његови радови, инспирисани путовањима на југ Италије, приказују медитеранске пејзаже који служе као симболи прелаза између даноноћних циклуса. Апаринов приступ укључује употребу несликарских материјала као што су метал и тканина, стварајући на тај начин слике-објекте које делују као мостови између два света - стварног и фантастичног. Његове слике су наизглед минималистичке, али носе дубоку симболику која истражује границе људске свести и стварности.

Жељко Ђуровић је уметник који кроз своје визионарске слике истражује митолошке и алегоријске теме, уплетене у снажну симболику природе. Његове фигуре нимфи и митских створења представљају симболичке метафоре које се односе на дубока питања људског постојања, чинећи његова дела мистичним и снажним. Употреба јаких боја и драматичног колорита додатно истиче симболизам, чинећи сваку сцену визуелно изузетном и емотивно снажном. (Божовић и др., 2014) Ђуровић је у својим делима константно посвећен истраживању природних елемената као што су вода и ватра, који су у континуитету са животним циклусима и његовим личним уметничким путовањем а његове фигуре нису само представе, већ и одраз дубоких људских осећања која се преносе кроз снажну визуелну нарацију.

Коначно, концепт јединства у различитости, као основна парадигма „Фантастичних 6“, позива на дубље разматрање вредности сарадње у уметности. У свету који је све више подељен, изложба ове уметничке групе служи као подсетник о значају разумевања разноликости у обликовању значења и утицаја уметности. Стога, „Фантастичних 6“ представљају не само уметничку групу, већ и модел за разумевање сложених односа између индивидуалног и колективног у савременој уметничкој пракси.

Анализа концепта уметничке групе „Фантастичних 6“

Анализа концепта и радова чланова „Фантастичних 6“ захтева дубље разумевање њихових личних наратива као и колективне визије коју су створили кроз заједничке изложбе. Концепт интензивираних реалности, који омогућава трансфер уметник-дело-посматрач, наглашава важност активног учешћа посматрача у уметничком делу, где се лична искуства и осећања могу одразити у различитим интерпретацијама. Уметничка дела чланова „Фантастичних 6“ носе тај интензитет, што их чини не само визуелно запаженим, већ и емотивно утицајним.

Кроз разноликост уметничких израза, сваки уметник уноси свој јединствени приступ уколико истражује дубоке и често сложене теме, као што су пролазност, идентитет и људска природа.

Магични и фантастични реализам: основа концепција

Магични и фантастични реализам су уметнички стилови који истражују границе између реалног и натприродног, али на различите начине, што их чини јединственим и интригантним правцима у савременој уметности и литератури.

Магични реализам, који се појављује почетком 20. века као реакција на ригорозни натурализам, интегрише магичне елементе у свакодневни живот, чинећи их инхерентним делом представљене стварности. Тиме се бришу границе између могућег и немогућег, што омогућава нову перцепцију стварности Тодић (2009). Овај стил реконфигурише језик и симболику, отварајући простор за субјективне доживљаје, јер магични реализам изражава истине које су недоступне конвенционалном дискурсу. (Kristeva, 1984)

С друге стране, фантастични реализам, развијен током друге половине 20. века, преиспитује саму суштину реалности, замагљујући границе између стварног и немогућег. Овај правац истражује дубоке емоционалне и филозофске аспекте живота, изазивајући гледаоце да преиспитају своја уверења. Уметници овог правца критички коментаришу реалност, истражујући страхове и несигурности модерног доба.

Тиме, магични и фантастични реализам пружају јединствене увиде у сложеност људског постојања, подстичући нас да преиспитамо сопствене перцепције и отварамо врата за нова разумевања. У динамици између стварности и фантазије, они постају моћни алати за истраживање савременог света.

*Магични и фантастични реализам у контексту радова
„Фантастичних 6“*

Уметничка група „Фантастичних 6“ у свом изразу ослања се на симбиозу магичног и фантастичног реализма, при чему је нагласак на фантастичном реализму као средству за артикулацију комплексности и вишедимензионалности стварности.* Њихови радови, који укључују прецизну реалистичку репрезентацију, суптилно интегришу фантастичне елементе, чиме се успоставља естетска тензија између објективне стварности и субјективног доживљаја. Оваква интеграција омогућава уметницима да се упусте у дубинско истраживање психолошких и метафизичких слојева људског искуства, нудећи визуелни дискурс који превазилази традиционалне границе реалистичког приступа.

Магични реализам код шесторице уметника присутан је кроз суптилну интеграцију чудесних елемената у њихове композиције, без нарушавања осећаја реалности. Ђуровић и Тоншић, на пример, стварају призоре делују природно унутар тог света. Овај приступ омогућава да натприродно не делује страно, већ као саставни део обичног живота. Феномен магичног реализма надмашује границе стварности, чинећи натприродно саставним делом обичног. (Тодић, 2009) Мо-

* У свом истраживању носталгије и сећања у визуелним уметностима, Тодић (2009) истиче да уметници користе магични реализам како би ухватили „осећај пролазности и дубоких архетипских искустава која чине део нашег колективног памћења.“ Ово је видљиво у приказу свакодневних сцена које, уметничким поступцима, попримају изразито натприродни карактер. Тако су обични предмети и сцене често претворени у симболе који носе дубља значења, представљајући невидљиве силе које обликују људско искуство.

тиви из митологије, фолклора и сновиђења са елементима свакодневне стварности, граде светове у којима је магично нераскидиво повезано са људским искуством и колективним сећањем.

У њиховим делима, мистични симболи функционишу као алат за продубљивање емоционалног слоја композиција, омогућавајући гледаоцима да кроз визуелно искуство истраже концепте као што су пролазност, вечност и људска природа.

Владимир Дуњић и Милан Туцовић, на пример, често користе портрете људи чије су особине изобличене на суптилан, али ефектан начин – као што су прозирне коже, светлеће очи или укључивање симбола из природе, попут птица и дрвећа, које делују као природни наставци тела. Ова упућује на оно што Кристева назива „субјективним митологизацијама“, стварајући елементе магичног који су интегрисани у унутрашње светове ликова. (Кристева, 1999)

Фантастични реализам је још израженији у радовима Зорана Велимановића и Сергеја Апарина, где се наративи расплићу у фантастичне сцене препуне симбола и митолошких фигура. Апарина дела често представљају снажне алегорије, где се религиозни и метафизички мотиви спајају са мотивима из свакодневног живота, стварајући вишеслојне наративе који преиспитују и реконфигуришу стварност, чинећи да фантастично делује као њен инхерентни део.

Зоран Велимановић, са друге стране, користи фантастичне елементе како би изразио апсурдност и парадоксе савременог живота. Његови радови често представљају фи-

гуре у илузорним или немогућим положајима, истражујући идеје о постојању, свести и друштвеним конвенцијама.

Уметници групе „Фантастичних 6“ својим радовима успешно користе комплексне техничке поступке како би интегрисали елементе магичног и фантастичног реализма. Њихова дела одликују се изузетном прецизношћу линије, детаљним приказом фигура и пејзажа, као и слојевитим приступом nanoшењу боја, чиме постижу богатство текстура и визуелну дубину. Ови технички аспекти не само да доприносе естетској вредности, већ и служе као медиј за преношење дубоких симболичких значења. Стога, радови уметника групе „Фантастичних 6“ могу се тумачити као резултат сложеног односа између форме и садржаја, где техничка изведба постаје средство за артикулацију метафизичких и филозофских концепата.

Жељко Ђуровић користи контрасте светла и таме да би дочарао осећај мистерије, истичући елементе који су истовремено присутни и недоступни стварајући тензије између видљивог и невидљивог. Жељко Тоншић се ослања на богату палету боја како би створио осећај тоpline и магије у својим призорима, док Милан Туцовић гради снажну симболичку наративу у својим радовима, користећи симболе попут птица, крила или воде као елементе који повезују магично и реално. Слично томе, Сергеј Апарин користи контрасте и деликатне текстуре да би дочарао своје фантастичне визије, док Владимир Дуњић истражује ефекте светлости и сенке, што му омогућава да створи дубоке, тродимензионалне просторе у којима се јављају надреални мотиви.

Утицај надреализам јасно се види у радовима Владимира Дуњића и Сергеја Апарина. Ови уметници истражују границе стварности кроз своје надреалистичке технике, ослобађајући се од класичних појмова простора, времена и облика. Надреализам, не само да омогућава уметницима да се одмакну од конвенционалних форми, већ их подстиче да истраже дубље аспекте људског искуства. Како Бретон (1924) у „Манифесту надреализма“ наводи, надреализам тежи „ослобађању духа“ и отварању према вишим облицима стварности.

Дуњић и Апарин, користећи надреалистичке принципе, константно преиспитују границе видљивог и невидљивог. Дуњић то чини кроз метаморфозу и спонтаност, док Апарин користи симболичке алузије и визуелну двосмисленост како би открио скривене аспекте стварности. Оба уметника својим делима изазивају гледаоце да размотре границе сопствене перцепције и отворе се према неочекиваним, сложенијим интерпретацијама стварности.

Ђуровић у својим радовима гради комплексне светове који комбинују надреализам и метафизику. Његови пејзажи често изгледају као снови, испуњени предметима и фигурама који делују као да су извађени из дубоких стања свести. Овај приступ води посматрача у интроспективно путовање, где симболи као што су прозори, врата и огледала постају пролази ка различитим стањима постојања бришући границе између стварног и имагинарног. Милан Туцовић је уметник који кроз своје радове истражује концепт транс-

формације и прелазности. Његове фигуре се често чине као да су у процесу промене, са изобличеним формама које алудирају на нестабилност и непостојаност идентитета. Овај уметнички израз рефлектује надреалистичку идеју о сталној еволуцији и метаморфози. Туцовићева употреба светлости и сенке ствара атмосферу драме, где субјекти изгледају као да су ухваћени у тренутку претварања из једног облика у други. Зоран Велимановић се истиче својом надреалистичком интерпретацијом спајања различитих светова, често користећи митолошке и фантастичне елементе. Његове фигуре хибрида, које комбинују људске и животињске особине, стварају светове где су границе између човека и природе, као и живота и смрти, замагљене. Велимановићева дела представљају наративни хаос у којем се фикција и стварност преплићу, истражујући питања идентитета и човековог места у космосу. Тоншићев рад се фокусира на истраживање психолошких и подсвесних аспеката, креирајући унутрашње просторе који су истовремено познати и страни. Он често користи светлост и боју како би створио осећај дубине и мистерије, док префињене женске фигуре и лица постају симболи подсвесних мисли и емоција. Бретонова идеја *йог-свесној йорйрејџа* може се применити на Тоншићев рад, јер он не истражује спољашњост својих субјеката, већ њихову унутрашњу истину. Овај приступ води до стварања света који је на граници између свесног и несвесног, чиме Тоншић позива на дубљу анализу психолошких стања и симболике његових дела. (Breton, 1924)

Колективна свест као огледало индивидуалног искуства

Истраживање односа између индивидуалног искуства и колективне свести представља једну од централних тема уметничке праксе групе „Фантастичних 6“. Њихова дела преиспитују сложено интеракцију личног и колективног, истражујући како индивидуални наративи, емоције и искуства постају део колективног памћења и историјских процеса. Овде се појединачне приче трансформишу и артикулишу кроз призму колективног друштвеног искуства, стварајући нове облике значења унутар друштвеног контекста. Према Мерло-Понтију перцепција је основни начин на који појединци доживљавају и разумеју свет. У случају „Фантастичних 6“, ова идеја постаје теоријско полазиште за истраживање како индивидуалне перцепције обликују и трансформишу колективну свест. Мерло-Понтијев концепт телесности као основе за разумевање стварности од пресудне је важности за анализу њихових дела, која рефлектују субјективне доживљаје и њихову улогу у креирању заједничких значења (Merleau-Ponty, 2010). У том смислу, радови „Фантастичних 6“ могу се посматрати као визуелна манифестација идеје да се лични доживљаји прожимају унутар колективних структура смисла, истовремено стварајући нове просторе за разумевање и осећање стварности.

Са друге стране, чланови групе „Фантастичних 6“ истражују како се лична и колективна историја међусобно прожимају и обликују културне идентитете. Њихова дела постају медијатори између личних искустава и ширих културних процеса, а уметност виде као простор за преиспити-

вање друштвених норми, истичући утицај личних прича на колективно памћење (Kusch, 2015).

Јунг сматра да уметници делују као медијуми који трансформишу архетипске слике у личне и колективне симболе. (Jung, 1964) У том смислу, уметност „Фантастичних 6“ постаје визуелни израз колективног несвесног, где индивидуални уметнички процеси рефлектују дубље структуре колективне психе и њихов утицај на културу. Ова уметност не само да служи као облик самоизражавања, већ и као алат за друштвену промену и критичко преиспитивање постојећих културних наратива.

Колективна свест и памћење играју кључну улогу у разумевању концепта групе „Фантастичних 6“, што ствара нове наративе који преиспитују и трансформишући пређашње дискурсе у светлу савремених друштвених контекста. Кроз своје радове, они испитују како уметност може служити као медиј за преиспитивање и трансформацију колективног памћења и културних идентитета. Метафизички аспекти њиховог стваралаштва осветљавају како уметност може функционисати као средство за истраживање дубоких веза између личног и колективног, али и као простор у којем се ти односи непрестано преиспитују и прерађују. Процес уметничког стварања постаје начин на који се личне приче и доживљаји преносе у шири друштвени и културни оквир, стварајући нове облике значења и нове просторе за разумевање света у којем живимо.

Метафизичка перцепција: перцепција и стварност

Метафизичка димензија је у средишту уметничког израза уметника групе „Фантастичних 6“, чији радови на дубљем нивоу истражују и преиспитују појам стварности и улогу перцепције у њеном обликовању. Група се бави питањима која нису само естетичка већ и егзистенцијална, отварајући нове просторе за рефлексију о томе шта је стварност и како је појединци доживљавају и стварају.

Према Мерло-Понтију (1962), перцепција није једноставно пасивни одраз објективног света, већ активни процес који обликује наше разумевање стварности. Овај концепт је од кључне важности за уметност „Фантастичних 6“, јер њихови радови приказују свет као динамичну и флуидну категорију, која је подложна интерпретацијама и која постоји као интеракција између посматрача и дела. У том смислу, перцепција постаје средство кроз које се гради наша стварност, али и кроз које се та стварност доводи у питање.

У раду групе „Фантастичних 6“ један од најзаступљенијих мотива је појам илузије, који служи као метафора за комплексност људског доживљаја стварности. Илузија није само визуелни феномен, већ симбол дубље филозофске дилеме: у којој мери је оно што сматрамо стварношћу заправо конструкт нашег ума, који је подложен утицајима перцепције и интерпретације? На тај начин, илузија уметничког дела постаје не само техника која збуњује или привлачи посматрача, већ и простор за разматрање ширих питања о границама људског знања и спознаје.

У овом контексту, радови групе могу бити схваћени као истраживање односа између видљивог и невидљивог, између онога што је стварно и онога што се само чини стварним. У њиховим делима, стварност се појављује као крхка и нестабилна, стално подложна променама и новим интерпретацијама.

Метафизичка димензија радова уметника групе „Фантастичних 6“ има дубок утицај на начин на који публика приступа њиховим делима. Уместо да остане пасивни посматрач, гледалац је позван да активно учествује у процесу интерпретације и преиспитивања. Радови групе често намерно изазивају гледаочеве претпоставке о стварности, стварајући осећај неизвесности и амбивалентности у погледу онога што је заиста пред њима. Овакав приступ отвара простор за когнитивну ангажованост, где публика не само да пасивно прима утиске, већ је присиљена да активно размишља о природи онога што види, као и о томе како су њене перцепције условљене различитим утицајима.

Такав интерактивни модел перцепције представља један од кључних елемената групе „Фантастичних 6“. Уметници не нуде коначне одговоре, већ постављају питања и на тај начин подстичу публику да сама преиспита не само своје разумевање појединачног уметничког дела, већ и самог света у којем живи. Овај облик уметничке праксе дубоко је повезан са концептима модерне филозофије перцепције, у којој се субјективно и објективно преплићу у сталном процесу трансформације и обнове. У својим радовима чланови групе „Фантастичних 6“ подстичу дијалог са публиком и истражују динамику између личних и колективних наратива. Кроз

своје радове, уметници истражују како лично и колективно утичу на наше разумевање света, а њихове стваралачке праксе подстичу публику да преиспита сопствена искуства и мишљења. Ова интерактивност у уметности омогућава публици да постане активни учесник у уметничком процесу, чиме се раздијају границе између уметника и гледалаца.

Један од кључних елемената који група користи у својим радовима је управо илузија, која служи као ефикасан алат за истраживање дубљих концепата стварности и перцепције. Илузија постаје симбол нестабилности стварности, што уметници користе како би истакли сложеност онога што је привидно јасно и видљиво. То омогућава гледаоцима да, кроз свој субјективни одговор на дело, почну да постављају питања о томе шта је заиста стварно и шта су само конструкти које наш ум гради како би створио осећај сигурности и конзистентности.

Илузија представља један од кључних елемената уметничког стваралаштва групе „Фантастичних 6“, функционисући као ефикасан алат за истраживање дубљих концепата стварности и перцепције. У овом контексту, илузија се третира као симбол нестабилности стварности, коју уметници користе да би истакли сложеност онога што је привидно јасно и видљиво. Кроз своје субјективне одговоре на уметничка дела, гледаоци су подстакнути да преиспитају сопствена схватања стварности, разматрајући границе између онога што је стварно и онога што представља конструкције које наш ум гради у настојању да постигне осећај сигурности и конзистентности.

У овом смислу, илузија не представља само оптички феномен, већ и дубоко филозофски концепт који доводи у питање границе нашег знања. Уметници из групе „Фантастичних 6“ користе илузију као метафору за ширу друштвену и културну стварност, истичући да оно што сматрамо стварним често није оно што изгледа, већ произилази из сложених перцептивних и когнитивних процеса. Овај концепт је посебно значајан у контексту социополитичких околности, где илузије могу да рефлектују начине на које конструишемо историју, идентитет или друштвене структуре.

Кроз своје радове, „Фантастичних 6“ истражује метафизичке аспекте стварности и перцепције, истовремено експериментишући са потенцијалом уметности да служи као катализатор за когнитивну трансформацију. У овом процесу, посматрач постаје активни учесник у тумачењу и реконструкцији стварности, а не само пасивни рецептор визуелних искустава. Овакав приступ поставља уметност у центар филозофског промишљања о стварности, чинећи уметничко дело простором интеракције између уметника, дела и публице.

Радови уметнике групе „Фантастичних 6“ могу се схватити као простори за метафизичко истраживање граница људског искуства и спознаје. Стварност, онаква каква је видимо, није фиксна или непроменљива, већ подложна сталним променама и интерпретацијама у оквиру индивидуалне перцепције. Овај процес преиспитивања и реконструкције стварности омогућава публици да преиспита своје схватање света, те да се укључи у шири дијалог о улози уметности у тумачењу и обликовању стварности.

Теме пролазности, лепоте и супротности у радовима групе „Фантастичних 6“

Пролазност, као концепт, у радовима групе „Фантастичних 6“ истражује се кроз разне аспекте свакодневног живота, личности и друштвених контекста. Милан Туцовић, на пример, у својим делима истражује механизме памћења и заборав. Његов рад *„Дечак који је носио светло“* представља визуелну метафору за пролазност тренутака и утицај који они имају на наше личне историје. Туцовићева употреба светлости и сенке служи као симболичка алегорија за кретање кроз време, где светло представља тренутке свести и искуства, а сенка заборављене моменте.

Зоран Велимановић поставља питање о томе како се наше схватање идентитета и стварности променило током времена. Велимановићеве композиције често комбинују елементе митологије и ренесансе, стварајући просторе у којима се историја и савременост испреплетени. Овакав приступ подразумева да су сви догађаји у нашем животу, колективно и индивидуално, само делови веће целине, чиме нас подстиче на разматрање наше улоге у контексту прошлих и будућих догађаја. Жељко Ђуровић у својим радовима истражује концепт пролазности кроз интерпретацију природе и живота као цикличног процеса. Ђуровићеве слике обично представљају природу у различитим стадијумима развоја, где прелазак из једног у друго стање симболизује непрекидну динамику и промену. Његова употреба боја и текстура подсећа на природне промене, истичући идеју да је пролазност саставни део свакодневног живота. Кроз такав визу-

елни језик, Ђуровић успева да публици пружи осећај вечне лепоте у неизбежној променљивости. Лепота, као тема, у уметничком изразу Жељка Тоншића, представља сложenu комбинацију естетике и симболике. Тоншићеви портрети жена у којима истражује идеју лепоте, не само да су визуелно привлачни, већ и концептуално дубоки. Он интегрише традиционалне елементе византијске и ренесансне уметности у савремени контекст, чиме се ствара динамика између прошлости и садашњости. Ова комбинација нуди нову перспективу о томе како лепота није само површна, већ и дубоко укореењена у друштвеним и културолошким контекстима.

Лепота у раду Жељка Ђуровића креће се од сликовитог представљања природе до апстрактних интерпретација људских осећања. Ђуровићеви радови често комбинују естетски угодне форме са дубоким емоционалним значењем, што указује на његову способност да уметност перципира као средство за истраживање људског стања. Његове слике не само да освајају поглед, већ и провоцирају размишљање о сопственим доживљајима лепоте у свакодневном животу.

Супротности, као тема, играју кључну улогу у раду Владимира Дуњића и Сергеја Апарина. Дуњићеви радови, посебно у циклусу „Велови“, истражују границе између видљивог и невидљивог, реалности и фикције. Кроз употребу метафора, Дуњић ствара сложене наративе који позивају гледаоце да преиспитају своје перцепције о стварности. Дуњићеве композиције указују на то да су истине о свету често сложене и контрадикторне, и да их треба истраживати кроз различите призме. Сергеј Апарин у свом раду истражује су-

протности кроз коришћење различитих материјала. Његове иновације у раду са текстилом и металом прелазе традиционалне границе сликарства и уметности. Апаринове композиције често визуализују напетост између спољашњег света и унутрашњег искуства, позивајући гледаоце да разматрају како се индивидуално и колективно искуство одражава у уметности. Апаринов рад показује способност уметности да буде не само естетски привлачна, већ и друштвено критична, отварајући простор за разговор о важним темама.

Будући правци истраживања и значај групе „Фантастичних 6“

Будуће истраживање могло би се усмерити на детаљну компаративну анализу појединачних доприноса чланова „Фантастичних 6“ у контексту развоја савремене српске уметности, како би се боље разумела њихова улога у обликовању фантастичног реализма, магичног реализма и надреализма. Такође, компаративна студија са другим уметничким групама на регионалном и глобалном нивоу допринела би разумевању њиховог места у ширем уметничком дискурсу. На крају, истраживање би требало да анализира како је рад ове групе утицао на преобликовање односа између индивидуалног и колективног уметничког израза, што је од значаја за разумевање улоге уметничких колектива у савременој култури.

Закључак

Изложба „Фантастичних 6“ представља значајан пример колективне уметничке праксе у којој се појединачни наративи чланова групе синергијски интегришу у један хомоген и концептуално богат уметнички контекст. Уметници — Жељко Ђуровић, Жељко Тоншић, Владимир Дуњић, Милан Туцовић, Зоран Велимановић и Сергеј Апарин — представљају разноликост стилова и тематика, који се комбинују како би створили сложenu и динамичну уметничку целину. Кроз своја дела, чланови групе истражују кључне теме као што су пролазност, лепота, супротности и метафизички аспекти људског постојања. Њихов уметнички израз функционише као огледало колективне свести, у којем лична искуства постају део ширег друштвеног контекста. Закључно, уметност групе „Фантастичних 6“ представља значајан допринос савременој уметничкој сцени, отварајући нове перспективе у разумевању уметности као динамичног и интерактивног процеса.

Литература

Апарин, Сергеј, и М. Комненић. *Сергеј Апарин – Арт Поинт галерија*. Београд: Арт Поинт галерија, 2006.

Бошковић, Р., З. Осречки, и Д. Јовановић. *Жељко Ђуровић – Визуелно*. Београд: Визуелно, 2014.

Bordieu, Pierre. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia University Press, 1984.

- Гојеман, Н. *Метафизика и уметност: Нова перспектива*. Њујорк: Роутледге, 2013.
- Живановић, М. *Фантастичних 6 – Кућа легата*. Монографија. Београд: Кућа легата, 2024.
- Крстева, Јулија. *Revolution in Poetic Language*. New York: Columbia University Press, 1984.
- Куш, Ј. *Психологија уметности: Теорије и пракције*. Београд: ИССП, 2015.
- Комненић, М. *Владимир Дуњић – Монографија*. Београд: Агенција Ваљевац, 2008.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Translated by D. Landes, 1st ed., Routledge, 2010. <https://doi.org/10.4324/9780203720714>.
- Мерло-Понти, М. *Феноменологија перцепције*. Париз: Галлимар, 1962.
- Pierre Bordieu. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia University Press, 1984.
- Todić, D. *Магични реализам: изазови и перспективе*. Београд: Издавачка кућа „Књижевна реч“, 2009.
- Тодић, М. *Милан Туцовић – Монографија*. Ваљево: Агенција Ваљевац, 2009.

УДК: **КУЛТУРА УМЕТНОСТ
КРЕАТИВНИ СЕКТОР**

COBISS.SR-ID: бр. 1/2024, год 2, vol. 2
стр. 101-115

Прегледни рад Рад примљен 2024.
Рад прихваћен 2024.

Мамун ХУСЕИН*
самостални истраживач, уметник

УТИЦАЈ СУДАНСКОГ НАСЛЕЂА И НУБИЈСКЕ КУЛТУРЕ НА САВРЕМЕНУ УМЕТНОСТ

Сажетак: Овај рад испитује укрштање суданског наслеђа и нубијске културе у савременој уметности Мамуна Хусеина, суданског уметника, чији рад представља богату културну таписерију Судана. Анализирајући формалне квалитете, тематске утицаје и културне референце у Хусеиновој уметности, ова студија има за циљ да објасни на које се начине традиционални нубијски и шири судански културни мотиви реинтерпретирају у савременом уметничком контексту. Ово истраживање користи мултидисциплинарни приступ, ослањајући се на историју уметности, културне студије и постколонијалну теорију, како би се процениле импликације културног наслеђа у савременој уметничкој пракси. Кроз квалитативну анализу изабраних радова, овај рад истиче тензију између традиционалног и савременог и улогу саме уметности као посредника за

* Мамоун Хусеин, оснивач и извршни директор нубијске галерије уметности, судански је уметник са седиштем у Најробију, Кенија.
Email: mamounj180@gmail.com

очување културе и формирање идентитета у постколонијалном Судану. Закључци истичу значај Хусеиновог рада у доприношењу ширег разумевања утицаја наслеђа на савремене уметничке изразе.

Кључне речи: суданско наслеђе, нубијска култура, савремена уметност, постколонијална теорија, културолошки идентитет, традиција, модернизам, Мамун Хусеин

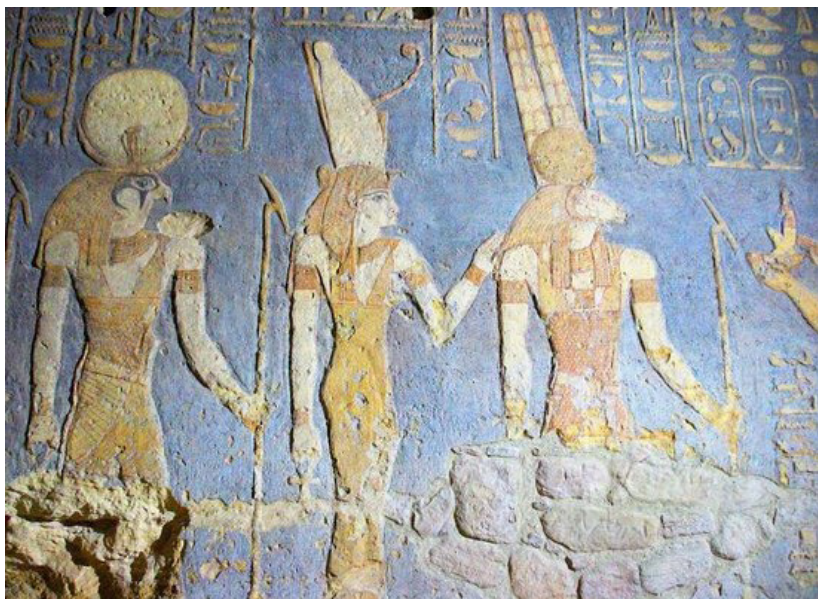
Увод

Укрштање уметности и културног наслеђа, јако дуго је жариште академског истраживања, нарочито у контексту постколонијалних друштава. У Судану, земљи са богатом, али бурном историјом, очување и реинтерпретација културног идентитета кроз уметност је од кључне важности у управљању комплексности постколонијалне данашњице. Овај рад је усредсређен на савремено уметничко дело Мамуна Хусеина, суданског уметника са седиштем у Најробију, Кенија, чији је опус дубоко укореењен у културним традицијама Судана и Нубије. Хусеинова дела представљају убедљиву студију рада за проучавање начина на који уметници усклађују своје културно наслеђе у оквиру савремене уметничке праксе.

Хусеиново уметничко путовање, под утицајем искуства његових родитеља у примењеној уметности, одражава дубоко ангажовање са визуелним и симболичким језицима његовог наслеђа. Упркос изазовима успостављеним недостатком институционе подршке и рушењем културних обележја Судана, Хусеинов рад наставља да напредује, ослањајући се на традиционалне нубијске мотиве и суданске културне симболе да створи уметничка дела која одјекују како код ло-

калне тако и код глобалне публике. Овај рад ће анализирати Хусеинове слике, нарочито његову употребу акварела и акрила, да би се истражило како су традиционални културни елементи прилагођени за бављење савременим темама, укључујући идентитет, сећања и отпорност.

Суданско културно наслеђе и уметнички идентитет



Слика 1 - унутар храма Mut at Jabel Barkal из рецензије
Одлична тура са Real Sudan of Real Sudan Tours

Суданску културу карактерише комплексно спајање утицаја, која произилазе из његове историјске позиције као раскрснице између афричког и арапског света. Разноврсно културно наслеђе Судана одражава се у његовој уметно-

сти, која се ослања на различите традиције, укључујући и исламску уметност, фараонску иконографију и домородачке афричке мотиве (Elnur, 2012). Очување овог културног наслеђа постаје све важније пред савременим изазовима, укључујући и политичку нестабилност, сукобе и глобализацију, које прете да наруше традиционалне културне обичаје.

Уметнички рад Мамуна Хусеина се може разумети као облик културног отпора, у ком уметник настоји да очува и реинтерпретира суданско наслеђе у савременом контексту. Његове слике често приказују сцене из свакодневног живота у Судану, прожете симболичком везом са нубијском културом, као што је коришћење геометријских шара, стилизованих фигура и традиционалних палета боја (Salim, 2016). Ови елементи не само да оживљавају естетске традиције нубијског народа, већ такође служе као визуелни језик којим Хусеин саопштава сложеност суданског идентитета у пост-колонијалном свету.

Наслеђе античке Нубије у савременој уметности



Слика 2 – Пирамиде Мерое, Google Arts & Culture, UNESCO

Утицај древне нубијске културе на савремену суданску уметност се не може преценити. Нубијска цивилизација, нарочито током периода Кушитског краљевства (отприлике 1070. година п.н.е.–350. н.е.), била је чувена по својим доприносима у уметности и архитектури, и наставља да инспирише савремене уметнике. Кушитско краљевство, које је на свом врхунцу парирало древном Египту, оставило је за собом огромно архитектонско наслеђе, сложен накит и префињену грнчарију, а то се све одражава у визуелном језику савремених нубијских уметника. (Velzbi, 2002)

Архитектонска и уметничка достигнућа Кушитског краљевства

Кушитске пирамиде у Метроуу, које се одликују својим стрмим странама и богато украшеним рељефима, су међу најзначајнијим симболима нубијске архитектонске вештине. Ове пирамиде, мањег обима од њихових египатских суседа, изграђене су као краљевске гробнице и украшене су сложеним резбаријама које приказују сцене из краљевства, богослужења и свакодневног живота. (О'Конор, 1993: 54) Ови мотиви су реинтерпретирали савремени уметници попут Хусеина, који у своје радове укључује сличну иконографију, повезујући тако уметничке изразе са древним нубијским традицијама.

Поред архитектуре, Кушити су били познати по свом мајсторству у изради метала, нарочито у изради накита. Нубијски накит, често прављен од злата, сребра или полудрагог камења, није био само симбол богатства и статуса већ је имао и религиозни и културни значај. Естетски принципи равнотеже, симетрије и евидентно детаљне занатске вештине, у древном нубијском накиту, настављају да утичу на савремене суданске уметнике, који се ослањају на ове традиције како би створили дела која су и модерна и дубоко укоренења у њиховом културном наслеђу. (Velzbi, 2002:78)

Осликавање кућа и декоративна уметност у нубијској култури



Слика 3 – Нубијска кућа у Судану, Донгола са традиционалним зидним сликарством – Википедија



Слика 4 - Нубијска капија у КАРИМА
wondermagazine.blueflower.la

Једна од најтрајнијих уметничких традиција у нубијској култури је украшавање домова живописним муралима и

геометријским шарама. У пракси, која датира још од кушитског периода, укључује се коришћење природних пигмената и сложених шара, да украсе зидове нубијских кућа. Ови украси често укључују симболичне мотиве који представљају аспекте нубијског идентитета, као што су плодност, заштита и друштвени статус. (Loban, 2013: 112) У савременој нубијској уметности, ове шаре се често поново замишљају у неким новим контекстима, одражавајући динамичну природу културних традиција и њихово прилагођавање модерном животу (Kenedi, 2017).

Текстилна уметност и занатство



Слика 4 African_Sudan_Art_Basket-Tray - Wikipedia

Текстилна производња је дуго била значајан аспект нубијске културе, са традиционалним техникама које се преносе генерацијама. Нубијски текстил је познат по својим живописним бојама, сложеним шарама и употребом при-

родних боја добијених од локалних биљака. Ови текстили често имају геометријске шаре и симболичне мотиве који одражавају културно наслеђе нубијског народа. У савремено доба, нубијске занатлије настављају да производе текстил који чува ове традиционалне елементе, а истовремено укључују и савремене утицаје. (El-Salahi 2016) Хусеинов рад се често ослања на ове текстилне традиције, користећи узорке и боје које подсећају на нубијски текстил како би створио осећај континуитета између прошлости и садашњости.

Савремена тумачења нубијске културе

У свету савремене уметности, уметници попут Мамоуна Хусеина играју кључну улогу у очувању и реинтерпретацији нубијске културе. Кроз његову употребу традиционалних мотива и техника, Хусеин премошћује јаз између древног и модерног, стварајући дела која одјекују код шире публике. Његове слике често описују сцене из сеоског живота у Судану, користећи визуелни језик који се у великој мери ослања на нубијску естетику. (Донсон, 2020) На пример, његова употреба земљаних тонова и геометријских шара може се посматрати као директно упућивање на нубијске традиционалне уметничке форме, док његов приказ свакодневног живота одражава већу забринутост за питања идентитета и културног континуитета у свету који се брзо мења.

Улога уметности у постколонијалном Судану

Уметност у постколонијалном Судану служи и као облик културног изражавања и као посредник за политичко тумачење. Уметници попут Мамоуна Хусеина користе свој рад да би указали на сложену реалност живота у Судану, укључујући утицај колонијализма, сукоба и друштвених промена. Укључујући елементе традиционалне суданске и нубијске културе у свој рад, ови уметници стварају дијалог између прошлости и садашњости, истичући непрекидан значај културног наслеђа у савременом друштву. (Ахмед, 2019)

Хусеинов рад се може посматрати као део ширег покрета међу суданским уметницима да поврате и преиспитају свој културни идентитет у постколонијалној ери. Кроз своје слике, Хусеин се бави темама сећања, губитка и отпорности, одражавајући искуства нације која се хвата у коштац са својом историјом и настоји да искује нови пут напред. Његова употреба традиционалних мотива и техника служи не само као признање његовом наслеђу, већ и као облик отпора силама културног чишћења и хомогенизације које често прате глобализацију.

Закључак

Уметничко дело Мамоуна Хусеина је снажан доказ трајног утицаја суданског наслеђа и нубијске културе у савременој уметности. Ослањајући се на богату уметничку традицију својих предака, Хусеин ствара дела која су и дубоко укорењена у његовом културном идентитету и значајна за

савремени свет. Његове слике служе као подсетник на значај очувања културног наслеђа пред савременим изазовима и истичу улогу уметности као медијума за очување културе и формирање идентитета у постколонијалним друштвима.

Као такав, Хусеинов рад доприноси ширем разумевању утицаја наслеђа на савремене уметничке изразе и наглашава значај културног континуитета у пејзажу савремене уметности који се непрекидно развија.

Додатак



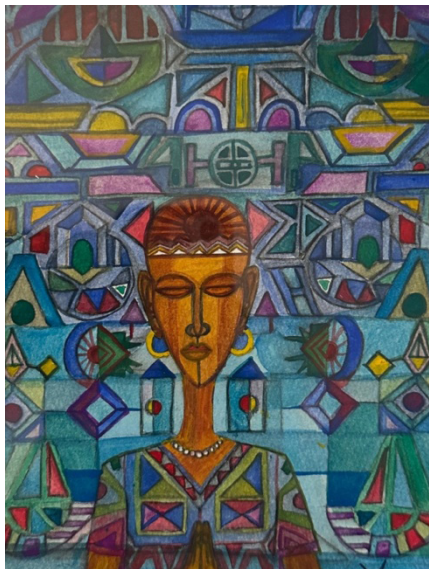
Spectral Legacies

Акварел на специјалном акварел папиру

Димензије: 42 цм к 29 цм

Анализа: Ово дело представља пример деликатне игре светлости и боја, представљајући пролазну лепоту живота и богато културно наслеђе Судана. Акварели стварају етерични квалитет, хватајући суштину

пролазних тренутака и успомена. Утицај традиционалних нубијских мотива може се видети у замршеним шарама и избору боја, што одражава дубоку повезаност уметника са његовим наслеђем.



МоАкварел на специјалном акварел папиру

Димензије: 22 цм к 17 цм

Анализа: Ова слика приказује духовну суштину Нила, спајајући историјске и савремене елементе како би изазвала осећај поштовања и носталгије. Замршени детаљи и суптилна употреба боја истичу уметникову техничку вештину и дубоку повезаност са његовим културним коренима. Приказ Нила, спаса за нубијски народ, служи као подсетник на значај реке у нубијској култури и историји.



Сенке јунаштва

Акрил на платну

Димензије: 52 цм к 26 цм

Анализа: Овај моћан приказ отпорности и снаге наглашава херојство у свакодневним борбама и утицај културног наслеђа на лични идентитет. Храбра употреба акрила додаје динамичан и текстуриран квалитет делу, наглашавајући интензитет приказаних емоција. Уметничко дело црпи инспирацију из историјских нубијских ратника, чија се храброст и снага славе у нубијском фолклору.



Велики сан

Акрил на платну

Димензије: 37 цм к 28,5 цм

Анализа: Етерични снови преносе гледаоца у стање налик сну, мешајући елементе стварности и фантазије. Флуидност акрила и мека, хармонична палета боја изазивају осећај мира и интроспекције, позивајући гледаоца да истражује дубине своје маште. Сањарски квалитет дела одражава богату усмену традицију нубијског приповедања, где се мит и стварност често преплићу.



Господар лутака

Мастило и акварел на специјалном акварел папиру

Димензије: 24 цм к 18 цм

Анализа: Овај комад истражује концепт контроле и манипулације, при чему мајстор лутака симболизује силе које обликују наше животе. Употреба мастила и акварела ствара упечатљив контраст, наглашавајући напетост између деликатних и снажних елемената композиције. Замршени обрасци и смеле линије подсећају на традиционалну нубијску уметност, где приповедање прича и симболизам играју централну улогу.

Литература

Ahmed, A. *Postcolonial Sudan: Art, Identity, and Resistance*. Khartoum University Press, 2019.

Elnur, I. *Contemporary Sudanese Art and Cultural Identity*. Al-Ahram Center for Cultural Studies, 2012.

El-Salahi, I. „Ibrahim El-Salahi: The Pioneering Sudanese Artist.“ *Artsy*, 2016, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-ibrahim-el-salahi-pioneering-sudanese-artist>.

Hassan, F. A. „The Collapse of the Nile Valley Civilizations.“ *The Journal of African History*, vol. 44, no. 2, 2003, pp. 169–187. <https://doi.org/10.1017/S0021853702008323>.

Lobban, R. A. *Historical Dictionary of Ancient and Medieval Nubia*. Scarecrow Press, 2013.

O'Connor, D. *Ancient Nubia: Egypt's Rival in Africa*. University of Pennsylvania Press, 1993.

Welsby, D. A. *The Kingdom of Kush: The Napatan and Meroitic Empires*. Markus Wiener Publishers, 2002.

Zarroug, M. *Meroitic Architecture: A Background of an African Civilization*. British Archaeological Reports, 1991.

Ziegler, C. E. *The Kingdom of Kush: An African Centre on the Periphery*. Archaeopress, 1999.

УДК:

**КУЛТУРА УМЕТНОСТ
КРЕАТИВНИ СЕКТОР**

COBISS.SR-ID:

бр. 1/2024, год 2, vol. 2
стр. 117-132

Прегледни рад

Рад примљен 2024.
Рад прихваћен 2024.

*Kristina Anđelić**
umetnik
*Natalija Tufegdžić***
grafički dizajner
*Ivan Pecikoža****
softverski inženjer
*Klara Stanković*****
umetnik digitalnih medija
*Sara Branković******
dizajner

* Kristina Anđelić, dipl. likovni umetnik, student master studija Umetnost i dizajn video igara, Univerziteta u Beogradu. E-mail: kristinaandjelic243@gmail.com

** Natalija Tufegdžić, dipl. grafički dizajner, student master studija Umetnost i dizajn video igara Univerziteta u Beogradu. E-mail: tufegdzicnatalija721@gmail.com

*** Ivan Pecikoza, dipl. softverski inženjer student master studija Umetnost i dizajn video igara Univerziteta u Beogradu. E-mail: ipeckoza@gmail.com

**** Sara Branković, dipl. dizajner, student master studija Umetnost i dizajn video igara Univerziteta u Beogradu. E-mail: s.brankovic.sb@gmail.com

***** Klara Stanković, dipl. umetnik digitalnih medija, student master studija umetnost i dizajn video igara Univerziteta u Beogradu. E-mail: klarastankovic1811@gmail.com

IMERZIVNA UMETNOST: ISTRAŽIVANJE INTERAKTIVNIE IZLOŽBE KROZ VIDEO IGRE

Sažetak: Ovaj rad istražuje kako interaktivne izložbe koje koriste napredne tehnologije poput 3D mapiranja, praćenja pokreta i NFC tehnologije mogu da stvore imerzivna iskustva koja prevazilaze granicu između fizičkog i virtuelnog sveta. Omogućavanjem posetiocima da aktivno učestvuju u digitalno renderovanim sredinama kroz svoje fizičke pokrete i akcije, ove tehnologije menjaju način na koji se umetnost doživljava. Ključni fokus je na pitanjima identiteta, identifikacije i emocionalne povezanosti sa avatarima i virtuelnim prostorima. Analizirani su primeri iz narativno bogatih i dinamički simuliranih svetova igara poput *God of War* (2018) i *The Witness* (2016) kako bi se razumelo kako simbolički i apstraktni svetovi mogu da unaprede umetničko angažovanje. Rad nudi teorijske uvide i praktične strategije za implementaciju interaktivnih izložbi, ističući njihovu ulogu u savremenim kulturnim i obrazovnim kontekstima.

Ključne reči: interaktivne izložbe, napredne tehnologije, imerzivno iskustvo, identifikacija sa avatarima, unapređenje umetničkog angažovanja

Uvod

Interaktivne izložbe predstavljaju revolucionaran korak u savremenoj umetnosti i kulturi, otvarajući vrata za aktivno angažovanje posetilaca u umetničkim projektima, umesto da ostanu pasivni posmatrači. Ovaj rad se usredsređuje na koncept izložbe koja kombinuje interaktivnost, multimedijalne tehnologije i video igre, postavljajući fokus na složene aspekte identiteta i

imerzije. Cilj ovog projekta je da istraži kako multimedijalna interaktivna instalacija može stvoriti snažno osećanje uronjenosti u virtuelni svet video igara, dok istovremeno postavlja pitanja o identitetu i emocionalnoj povezanosti između posmatrača i digitalnog okruženja. Kroz analizu ovih koncepta, rad nastoji da razjasni kako savremena tehnologija može redefinisati umetnički doživljaj, omogućavajući dublje i ličnije angažovanje posetilaca u procesustvaranjai doživljavanja umetnosti.

Utopija igračkog iskustva: kako interaktivne izložbe preoblikuju percepciju umetnosti

Tema ovog rada je utvrđivanje na koji način proučavanje video igara predstavlja relevantno područje u okviru studija digitalne kulture i umetnosti. Da li je video igra umetnost? (Tavinor,2009)

Zadatak ovog istraživanja fokusira se na analizu procesa identifikacije i imerzije, kako na nivou pojedinca—igrača, tako i na kolektivnom nivou—grupe igrača, u interakciji s virtuelnim svetom video igara i njenim karakterima. Identitet, kao ključni aspect ljudskog iskustva, zauzima značajno mesto u kontekstu video igara. Ova povezanost između igrača i igračkog sveta se smatra vitalnom, jer može znatno poboljšati celokupno iskustvo igranja. Igrači često reflektuju svoje lične identitete kroz proces povezivanja i projektovanja unutar igre. U tom smislu, pitanje identiteta postaje integralni faktor u istraživanju mehanike digitalnih igara, kao i urazumevanju motivacija koje igrači imaju unutar tog okruženja. (Waggoner,2009)

Video igre imaju specifične karakteristike koje svojim korisnicima nude jedinstveno iskustvo. Razlikuju se od tradicionalnih medija zbog svoje interaktivnosti i smatraju se najinteraktivnijom od svih novih medijskih tehnologija. U tradicionalnim medijima postoji distanca između korisnika medija i medijskog karaktera. U video igri, igrač sam kontroliše svog avatara i preko njega izvršava akcije i aktivno se uključuje u događaje i okruženje video igre

Naš cilj je aktivno uključenje posmatrača i njegova interakcija sa virtuelnim svetom video igre u realnom vremenu i prostoru.

“Umetnost se suočava sa interaktivnošću, uronjenjem i intenzitetom informacija. Estetika — razigrano uživanje čula — ne može sačuvati svoje tradicionalnu odvojenost. Moderni muzej sa svojim svetlim prostorima i prozračnom svetlošću, ustupa mesto mračnim sobama koje sijaju od svetlosti računarskih ekrana i dugmadi za direktnu interakciju. (Michael, 1998, 52)

Digitalna kultura i umetnost video igara, osim virtuelnog prostora, predstavlja uređeni skup vrednosti, normi i praksi koji su karakteristični za određenu grupu ljudi. Ovaj princip se odnosi na sve ljude koji žive u savremenom društvu i koji su pod uticajem kompjuterizacije i digitalizacije. Istražićemo pitanje neposrednog učešća čoveka u svetu video igara i pitanje međusobne interakcije ljudi u digitalnom svetu.

Najveći deo biće posvećen imerzivnom svojstvu video igre. Naš cilj je izvesti imerziju sa virtuelnim svetom i ljudima, baziranu na vizuelnom i osetnom nivou u realnom prostoru. Tehnološki napredak stvara ideju o prožimanju ovih tipova imerzije, što vodi preispitivanju odnosa privida i stvarnosti. Posledice akcija igrača

iskušavaju fiktivni svet video igre, što vodi ideji o prožimanju identiteta.

Tada se za igrača, učesnika ili posmatrača, otvara novi nivo fiktivne realnosti u koju je zaronjen. Čovek doživljava svet kroz čula. Um uzima, filtrira i prerađuje neverovatan nivo informacija, a telo konstantno reaguje i prilagođava se njima u fizičkom obliku. Visceralni nivo video igre je senzorno, čulno iskustvo koje igrač doživljava tokom aktivnog učešća. Igrač, karakter, svet igre i svet realnosti postaju u potpunosti isprepletani, a kao posledica toga sledi osećanje zadovoljstva i iskustvo kvalitetnog igranja.

Takva vrsta visceralnog kvaliteta proizvodi veće zadovoljstvo i veći nivo identifikacije igrača sa likom. Virtuelni svet postaje interfejs kroz koji igrači doživljavaju psihološki i fizički svet igre. Ovim projektom želimo da pokažemo da video igre nisu samo sredstvo zabave, već predstavljaju kompleksno područje istraživanja u okviru digitalne kulture i umetnosti. Kroz analizu identiteta, imerzije i senzornog iskustva, ova istraživanja otvaraju vrata dubljem razumevanju veze između čoveka i digitalnog sveta, proširujući horizonte digitalne umetnosti i kulture.

Optimalni tipovi igara za interaktivne umetničke izložbe

Jedan od glavnih ciljeva ovakvih instalacija je istraživanje granice između stvarnog i virtuelnog sveta. Video igre sa bogatim, detaljno razvijenim svetovima koji podstiču istraživanje prirodno se uklapaju u ovaj koncept, jer su dizajneri već pažljivo kreirali okruženja koja oživljavaju pred igračima. Učesnici su, kao igrači, već naviknuti na interakciju sa ovim svetovima, što značajno smanjuje psihološku barijeru između stvarnosti i digitalnog

prostora. Igre iz žanra otvorenog sveta, koje omogućavaju slobodno istraživanje i prilagođavanje svetu igre, idealne su za ovakve instalacije.

Posebno su pogodne igre koje nude dinamične svetove, gde se okruženja transformišu u zavisnosti od igračevih akcija – kao što je slučaj sa *God of War* (2018)*, gde putovanje kroz različite dimenzije i svetove menja izgled i strukturu prostora. Ovakve igre mogu značajno doprineti interaktivnom elementu izložbe, pružajući dodatnu slojevitost kroz prilagođavanje okruženja u realnom vremenu, što stvara dublju interakciju između učesnika i virtuelnog sveta.

Avatari

Glavni likovi u igrama iz trećeg lica, naročito u igrama koje se snažno oslanjaju na narativ i razvoj karaktera, predstavljaju izuzetno dobar izbor za interaktivne instalacije, posebno ako je publika već dobro upoznata sa odabranom igrom. Tokom igranja, posmatrači (igrači) razvijaju emocionalnu povezanost i identifikaciju sa svojim avатарom, navikavajući se da kontrolišu njegove akcije i doživljavaju njegov svet kroz personalizovanu perspektivu. Ovakav vid refleksije, u kontekstu interaktivne izložbe, može evocirati emocije vezane za samo iskustvo igranja, produbljujući odnos koji je publika već uspostavila sa tim likom.

Zahvaljujući prirodnoj ljudskoj sklonosti ka identifikaciji sa svojim virtuelnim odrazom, naročito kada avatar precizno prati

* Santa Monica Studio, “*God of War*”(2018; Sony Interactive Entertainment), [God of War-Official Site] (<https://www.playstation.com/en-us/god-of-war/>)

pokrete posmatrača, imerzija i poistovećivanje postaju moćni alati umetničkog izraza. Ključno je napomenuti da avatar ne mora nužno biti antropomorfan ili sličan posmatraču. Ljudski um je sposoban da se poveže i sa likovima koji su znatno drugačiji od svakodnevnog iskustva (Waggoner, 2009) čime se omogućava uranjanje u svetove i identitete koji prelaze granice realnosti, ali i produbljuju umetničku i emocionalnu dimenziju izložbe. Ovo može otvoriti mogućnost za istraživanje različitih karaktera poput vanzemaljaca iz *Mass Effect* serijala (2007-2017)*, kao i futurističkih kiborga iz igre *Cyberpunk 2077*. (2020)**

Takođe, bi bilo interesantno prikazati postepenu promenu. Posmatrač bi prolazeći kroz izložbu ili menjajući regije mogao imati promene na svom avataru.

Zagonetke sa više učesnika

Puzzle vrste igara, kao i zagonetke daju cilj interaktivnoj izložbi čineći je sličnijom igri. Igre iz žanra puzzle poput igre *The Witness* (2016)*** je odličan primer igre koja bi se mogla naći u ovakvom tipu izložbe. Nakon implementacije interakcije sa svetom, sledeći korak bi mogao biti međusobna interakcija posetilaca, gde zagonetke mogu zahtevati međusobnu saradnju

* BioWare, “*Mass Effect*” series (2007–2017; Electronic Arts), [Mass Effect-Official Site] (<https://www.ea.com/games/mass-effect/mass-effect-legendary-edition>)

** CD Project Red, “*Cyberpunk 2077*” (2020; CD Project), [Cyberpunk2077-Official Site] (<https://www.cyberpunk.net/rs/en/>)

*** “*The Witness*” (2016; Thekla, Inc.), [The Witness-Steam Store Site] (https://store.steampowered.com/app/210970/The_Witness/)

između više posetilaca. Igra *Fez* (2012)* koja sadrži zagonetku koja zahteva saradnju više igrača, a koji dobijaju deo rešenja i moraju da ih spoje u celinu kako bi rešili zagonetku može biti prilično verodostojna i rekreirana u okruženju interaktivne instalacije.

Simbolički svetovi

Neke igre imerziju u svom svetu ne postižu velikim otvorenim svetovima, već minimalistčkim simboličkim svetovima koji navode na refleksiju i fokus na osećanja. Ovakvi svetovi su već nalik popularnim modernim instalacijama (Isbister, 2016). Igra *Abzû* (2017)** na ovaj način izaziva emocije sa minimalnim unosima igrača koji kontroliše svog avatara kroz podvodno okruženje. U *Chants of Sennaar* (2023)*** igri, igrač istražuje svet misterije i simbola. Fokus je na dešifrovanju i komunikaciji što se podudara sa ciljevima izložbe vezanih za simboličke zagonetke korišćenjem NFC (Coskun, 2011) tehnologije. Igra koja obuhvata svaki od navedenih tipova igara bar u određenoj meri je *Journey* (2015)****. *Journey* je foksiran na minimalistički simbolički svet gde igrač ima mogućnost interakcije sa drugim igračem kroz svoje putovanje dok oba rešavaju zagonetke čineći

* Phil Fish, “*Fez*”(2012;Polytron Corporation),[*Fez*-Steam Store Site] (<https://store.steampowered.com/app/224760/FEZ/>)

** Giant Squid Studios, “*Abzû*”(2017;Giant Squid Studios),[*Abzû*-OfficialSite] (<https://abzugame.com/>)

*** Rundisc, “*Chants of Sennaar*”(2023;Rundisc),[*Chants of Sennaar*-Official Site] ((<https://www.focus-entmt.com/en/games/chants-of-sennaar>))

**** That game company, “*Journey*”(2016;Sony Computer Entertainment),[*Journey*-Official Site] (<https://thatgamecompany.com/journey/>)

ga jako pogodnim za predstavljanje kroz interaktivnu umetničku instalaciju.

U kontekstu interaktivne izložbe koja se fokusira na imerziju, identitet i interakciju, postoji nekoliko tipova video igara koje bi bile najpogodnije za ovu vrstu projekta. Ključ je u odabiru igara koje pružaju snažnu vezu između igrača i virtualnog sveta, omogućavajući dublje iskustvo identifikaciji imerzije. Evo nekoliko tipova igara koje bi najbolje odgovarale ovakvom konceptu:

a) Igre sa otvorenim svetom (Open-world games)

Igre sa otvorenim svetom omogućavaju igračima da istražuju velika, detaljna okruženja bez striktnih ograničenja u kretanju ili redosledu zadataka. Ovaj tip igre idealan je za kreiranje interaktivne izložbe jer pruža osećaj slobode i istraživanja, čime se povećava osećaj imerzije kod učesnika. (Wookhee, et al, 1997)

Primeri:

- ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** (2017)*
Ova igra je poznata po slobodikretanjaiistraživanjap relepogidetalnogsвета. Učesnici izložbe bi mogli da imaju sličan osećaj istraživanja kroz multimedijalne instalacije koje simuliraju fantastične svetove.
- ***The Elder Scrolls V:Skyrim*** (2011)**

* Nintendo, “*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*”(2017; Nintendo), [The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Official Site](<https://zelda.nintendo.com/>)

** BethesdaGameStudios, “*TheElderScrollsV:Skyrim*”(2011; BethesdaSoftw orks), [TheElderScrolls V: Skyrim - Official Site] (<https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim10/buy-now>)

Skyrim je još jedna igra sa bogatim otvorenim svetom u kojem igrači mogu istraživati fantastična okruženja, kreirati likove i učestvovati u narativnim pričama. Ovaj format igre pruža osećaj dubokog uranjanja i može biti korišćen kao inspiracija za interaktivne izložbe.

b) Igre sa virtuelnom stvarnošću (VRgames)

Igre koje koriste VR tehnologiju omogućavaju potpunu imerziju jer igrači koriste naočare za virtuelnu stvarnost i specijalne kontrolere kako bi interagovali sa digitalnim svetom. Ovakve igre direktno uvode igrače u virtuelni svet, stvarajući duboko senzorno i vizuelno iskustvo. (Heim, 1998, 3-34)

Primeri:

- ***Half-Life: Alyx*** (2020)*

Ova VR igra koristi najnapredniju tehnologiju za kreiranje imerzivnog iskustva gde igrač direktno utiče na svet oko sebe koristeći prirodne pokrete. Ovakav tip igre je idealan za interaktivnu izložbu jer bi posetioci mogli da dožive potpuno integrisan virtuelni svet.

- ***Beat Saber*** (2018)**

Iako jednostavnija u mehanici, ova VR igra koristi muziku i ritam za kreiranje interaktivnog iskustva koje se može prilagoditi multimedijalnoj izložbi sa fokusom na zvuk i pokret.

* Valve, “*Half-Life: Alyx*” (2020; Valve Corporation), [Half-Life:Alyx-OfficialSite] (<https://www.half-life.com/en/alyx>)

** Hyperbolic Magnetism, “*Beat Saber*” (2018; Hyperbolic Magnetism), [BeatSaber-OfficialSite] (<https://beatsaber.com/>)

U svojoj knjizi *Virtual Realism* Majkl Heim ističe “VR čini odlazak na umetničku izložbu potpuno uranjajućim iskustvom, koje uključuje više od samog posmatranja umetničkih objekata. Umetnost ovde prodire u površinska opažanja i dovodi u satnje slično filozofiji—bez, međutim, oslanjanja na koncepte ili objašnjenja. Faktor relativnosti ugrađen u VR znači da na nesvesnom nivou praktikujete potragu za ravnotežom. Neprekidno ponovo otkrivajte svoj centar, svoju tačku ravnoteže, i stalno prilagođavate svoju orijentaciju od tog centra. Nema ostataka sa tastatura ili monitora sličnih televizorima u VR-u! Računarska korisnica s pogrbljenim leđima, zalepljena za monitor, ustupa mesto sjajnom telu koje spirala između neba i zemlje. Ako se držite centra dok ste uronjeni u tehničke sisteme, nesvesno potvrđujete srednji put virtuelnog realizma.” (Heim, 1998, 57)

c) Narativno vođene igre (Story-driven games)

Igre sa jakom narativnom strukturom mogu pružiti učesnicima izložbe bogata emocionalna iskustva kroz priče koje se fokusiraju na identitet, moralne dileme i lične odnose. Ove igre omogućavaju igračima da se povežu sa likovima i narativom, što može dodatno pojačati koncept izložbe fokusiran na identitet. (Tavinor 2009, 110-130)

Primeri:

- *The Last of Us Part II* (2020)*

Ova igra kombinuje duboku priču, moralne dileme i

* Naughty Dog, “*The Last of Us Part II*” (2020; Sony Interactive Entertainment), [The Last of Us Part II- Official Site] (https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us_Part_II)

emocionalno izazovne situacije, pružajući igračima priliku da se povežu sa likovima na intenzivan način. Narativni pristup ove igre mogao bi se preneti na izložbu koja istražuje ljudske emocije i identitet.

- ***Detroit: Become Human*** (2018)*
Ova igra pruža interaktivne priče u kojima igrači donose odluke koje direktno utiču na tok priče i razvoj likova. Fokus na donošenje odluka i moralne dileme bio bi odličan za izložbu u kojoj učesnici utiču na događaje u virtuelnom svetu putem interaktivnih instalacija.

d) Igre sa stvaranjem avatara i prilagođavanje likova (Character-driven RPGs)

Igre koje omogućavaju igračima da kreiraju i prilagođavaju svoje avatare pružaju snažnu povezanost između igrača i virtuelnog sveta. Ove igre su idealne za istraživanje teme identiteta, jer igrači mogu prilagoditi svoje virtuelne reprezentacije i povezati se sa njima. (Lebowitz, Klug, 2011, 18 - 23)

Primeri:

- ***Mass Effect serijal*** (2007 - 2017)**
U ovoj igri, igrači kreiraju svoje likove i donose odluke koje utiču na svet igre i odnose sa ostalim likovima. Ovakva interaktivnost može biti odličan način za

* Quantic Dream, "*Detroit: Become Human*" (2018; Sony Interactive Entertainment), [Detroit: Become Human - Official Site] (<https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>)

** BioWare, "*Mass Effect*" series (2007–2017; Electronic Arts), [Mass Effect - Official Site] (<https://www.ea.com/games/mass-effect/mass-effect-legendary-edition>)

istraživanje teme identiteta i imerzije u kontekstu izložbe.

- **Cyberpunk 2077** (2020)*

Igra koja nudi širok spektar opcija za prilagođavanje avatara, kao i slobodu kretanja i donošenja odluka unutar detaljno razvijenog sveta. Ovaj tip igre bi mogao inspirisati izložbu koja se fokusira na fleksibilnost identiteta u virtuelnim prostorima.

e) Igre sa kombinovanim medijima (Mixed-media/AR Ggames)

Alternativne stvarnosti (ARG) i igre koje koriste kombinaciju stvarnog sveta i digitalnih elemenata pružaju jedinstveno iskustvo, jer spajaju fizički svet sa virtuelnim svetovima. Ove igre su idealne za kreiranje izložbe koja se oslanja na interakciju između realnog i digitalnog prostora. (Kirsch, ed. 2014)

Primeri:

- **Ingress** (2013)**

Ova igra koristi stvarne lokacije u kombinaciji sa digitalnim okruženjima, što bi bilo korisno za multimedijalne izložbe koje povezuju realnost i virtuelni svet.

- **Pokémon Go** (2016)***

Pokémon Go je još jedan primer igre koja koristi

* CDProjekt Red, “*Cyberpunk 2077*” (2020; CDProjekt), [Cyberpunk2077-OfficialSite] (<https://www.cyberpunk.net/rs/en/>)

** Niantic, “*Ingress*” (2013; Niantic, Inc.), [Ingress-Official Site] (<https://ingress.com/>)

*** Niantic, “*Pokémon Go*” (2016; Niantic, Inc.), [Pokémon Go-Official Site] (<https://pokemongolive.com/>)

kombinaciju stvarnog sveta i digitalnih elemenata, omogućavajući igračima da istražuju stvarni svet kroz prizmu video igre. Sličan princip bi mogao biti primenjen u izložbi koja koristi NFC tehnologiju i interaktivne elemente.

f) Igre sa simboličkim svetovima (Symbolic or Abstract games)

Igre koje koriste apstraktne simbole i minimalistički dizajn kako bi stvorile osećaj imerzije i refleksije na dublje teme, poput identiteta, percepcije i emocija. (Egenfeldt-Nielsen et al, 2013, 224-228)

Primeri:

- ***Journey*** (2015)*

Ova igra je primer minimalističkog, ali snažnog interaktivnog iskustva. Fokus je na istraživanju, saradnji i simbolici. Ovakva igra bi bila odlična inspiracija za izložbu koja kombinuje umetnost, interakciju i simboličko predstavljanje.

- ***Abzû*** (2017)**

Imerzivna igra koja se fokusira na istraživanje podvodnih svetova, pružajući meditativno i estetski prijatno iskustvo koje bi moglo biti od koristi za dizajn multimedijalnih instalacija u izložbenom prostoru.

* That game company, “*Journey*” (2016; Sony Computer Entertainment), [Journey - Official Site] (<https://thatgamecompany.com/journey/>)

** ³⁴GiantSquidStudios, “*Abzû*” (2017; GiantSquidStudios), [Abzû-OfficialSite] (<https://abzugame.com/>)

Zaključak

Zaključno, kombinacija video igara koje nude slobodu kretanja, bogate narative, varijabilne avatare i VR tehnologiju predstavlja savršenu osnovu za kreiranje interaktivnih izložbi koje redefinišu umetnički doživljaj u savremenom društvu. Takve igre omogućavaju učesnicima da istražuju složene teme identiteta, imerzije i interakcije, povezujući stvarnost sa digitalnim svetovima. Kroz avatare, igrači reflektuju svoje lične karakteristike, otvarajući mogućnosti za kritičko promišljanje o identitetima i društvenim normama. Na ovaj način, video igre postaju značajna platforma za umetničku ekspresiju, pružajući bogato senzorno iskustvo koje angažuje posmatrače kao aktivne učesnike.

Analizirani primeri iz igara poput *God of War* i *The Witness* dodatno naglašavaju potencijal ovih interaktivnih formata za kreiranje emotivne povezanosti i identifikacije sa avatarima, dok napredne tehnologije poput 3D mapiranja, praćenja pokreta i NFC tehnologije pružaju inovativne alate za premošćavanje jaza između stvarnog i virtuelnog sveta. Ovakvi pristupi ne samo da transformišu način na koji se umetnost doživljava već i pozivaju na dublju refleksiju o percepciji stvarnosti, identiteta i društvenih normi.

Kao zaključak, interaktivne izložbe koje koriste tehnologije video igara ne predstavljaju samo tehnološku inovaciju već i filozofski pristup umetnosti. One otvaraju vrata za nova istraživanja i implementacije u kulturnim i obrazovnim kontekstima, čime se dodatno naglašava značaj digitalne

umetnosti kao medija za kritičko promišljanje, kreativno izražavanje i redefinisanje granica umetničkog angažmana.

Literatura:

Coskun, V., Özdenizci, B., and Ok, K. *Near Field Communication (NFC): From Theory to Practice*. Wiley, 2011, pp. 4–7.

Egenfeldt-Nielsen, S., Heide-Smith, J., and Pajare-Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, 1988, pp. 224–228.

Heim, Michael. *Virtual Realism*. Oxford University Press, 1998, pp. 3–34.

Katherine, I. *How to Do Things with Videogames*. MIT Press, 2016, pp. 97–98.

Kirsch, B. A. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*. McFarland & Company, Inc., 2014, pp. 187–200.

Lebowitz, J., and Klug, C. *Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role-Playing Games, Online Games, First-Person Shooters, and More*. Routledge, 2011.

[DOI Link](#).

Manovich, L. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001, pp. 18–27.

Michael, H. *Virtual Realism*. Oxford University Press, 1998, pp. 52–57. Tavinor, G. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, 2009, pp. 110–130, 172–197.

Waggoner, Z. *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*. McFarland & Inc. Publisher Box 611, 2009, pp. 7–11, 29–34.