

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

Ђорђе Стефановић

Филозофски факултет, Универзитет у Београду, студент ДАС, Србија

Сажетак

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

Кључне речи: АНТИЧКА ГРЧКА / БАШТИНА / ВАЈАРСТВО / ЗНАЊЕ / СПОРТ

УВОД

Постоје ремек-дела из вајарске уметности античке Грчке која су приказивала реално стање и положај тела атлета на спортским догађајима. Форме и садржаји ових вредних артефаката сачувани су до данашњих дана и представљају студије случаја целовитости у простору и времену. Вајари и њихова дела сведоче о једној епохи која је имала снажан утицај на каснију вајарску уметност европске цивилизације. Они су отворили простор за увек нова актуелна питања, која се пре свега односе на смернице у вези са научним истраживањима из простора вајарске уметности.

Антички вајари преносе природу људског тела са више аспеката. У томе су користили знања и искуства поливалентних умних људи (философа, математичара, писаца и др.) која су они стицали при сазнавању људског тела. На тај начин су утврдили начела (*контрапосто, хармонија, симетрија,*

ритам...) по којима су правили своје скулптуре. Из тог исходишта настао је трајни утицај вајарске уметности античке Грчке на касније цивилизације. Занимљиво је истаћи Платоново мишљење о настанку уметничког дела:

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

Чињеница је да су аутори реплика Миронове статуе *Дискоболос* имали различите идеје у дефинисању појединих мањих детаља. Вероватно су желели да уткају неку своју замисао како би се касније расправљало о њој. При томе не треба занемарити више објективних чињеница: а) постојала

је разлика у тежини диска - дупло тежи диск бацали су антички спортисти; б) постојала је разлика у начину бацања – антички атлета бацао је диск из места, док данашњи спортиста из окрета; в) атлета је био босоног, док данашњи спортиста поседује специјалне „бацачке“ патике; г) атлета је био знатно нижи, док данашњи близу 2 м; д) антички атлета бацао је диск у оквиру петобоја, док је данашњи специјалиста за ту дисциплину (Christopoulos & Bastias, 1976; Стефановић, Јухас & Јанковић, 2008). Наведене чињенице указују да посматрач статуе *Дискоболоса* не треба да има слику данашњег дискаша, већ оног, којег је пред собом имао Мирон. С обзиром да *статуа Дискоболоса* има позитиван ефекат, који се односи на оригинални естетски и уметнички квалитет дела, то је добила епитет ремек-дело.

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

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

ФИЛОЗОФИЈА ВАЈАРСКЕ УМЕТНОСТИ

Антички Грци су стављали нагласак на то да се *уметност* ослања на *знање* и стога су је у извесном смислу сами *убрајали у знање*. Било је то за њих „производно знање“ (*poietike episteme*), како га је називао Аристотел, насупрот теоријском знању, односно сазнању (Tatarčević, 1980).

Постојећа сазнања и производна знања у вези са предметом рада указују да данас постоје три уско повезане групе философа које су упућене на вајарско дело да га описују кроз вишедимензионални приступ. Постоје два типа естетичара: први, који има приступ проблему као уметник-естетичар и други, као философ-естетичар (Collingwood, 1981). Поред философа и уметника, постоји и трећа, или група – *естета*, човек који поседује „укус“: „... Онај

ко је у средини, ко разуме уметност уживљавајући се, човек са укусом“ (Adorno, 1974). По Адорновом схватању *философска естетика* „мора са једне стране да интерпретира уметничка дела, а са друге да развије шта значи разумевање“ (Gethmann-Siefert, 1995). Дакле, претпоставља се, да би у том вишедимензионалном приступу, здраворазумског запажања и интерпретацији уметничког вајарског дела, компетентни естетичар уметности могао имати највише могућности у процени естетских вредности вајарских дела, уколико би остварио и философски приступ.

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

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

“Хитац, и с њим фаза кретања бацача, бесмислени су ако их доведемо у везу с музејским простором у коме фигура стоји. За хитац је потребан широки простор, њему треба палестра, он припада палестри. Палестра се, дакле ту са-појављује. У иреалном античком слоју уметничког дела нису, дакле само кретање и живот оно што се појављује, већ и посебан простор који уз то иде; и можда се сме рећи да се појављује цели део оног света од кога је неодвојив гимнастички живот античке атлетике” (Hartmann, 1979).

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

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

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

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

ТЕОРИЈЕ ЉУДСКОГ ТЕЛА У АНТИЧКОЈ ГРЧКОЈ

За категорију *лепог* у уметности временом је сматрана као прикладност, тј. сагласност ствари са задацима које те ствари треба да испуњавају коме служе (Tatarkjevič, 1980). Исти аутор наводи да су ту врлину Грци називали *препон*, а Римљани тај израз преводили са *desogit*. Сматра да се данас радије говори о *применљивости*, *својстве-*

ности, *сврховитости* и *функционалности* као врлини неких комада и узроку допадања какво у њима налазимо. Закључује да се променила терминологија, али да је сâм појам трајао и траје до данас. Кроз проучавање контемплативног и рационално апстрактног размишљања о појави *лепог грађеног тела* може се разумети свет античке Грчке. Тај феномен се најчешће описује речима *арете*, *калокагатија* и *паидеиа* Гианакис (Γιαννάκης, 2000; Miller, 2004; Miladinov, 2019) које представљају научне чињенице, јер су научно утврђена сазнања о реалним чињеницама.

Чињеница је да су *палестре* и *гимназије* кроз програм образовања и васпитања имале одређеног удела и у лепом обликовању тела атлета (Μουρατίδης, 1992; Ioannidis et al., 2008). Аналогија постоји и данас, јер су одувек постојали проблеми дечијег одрастања кроз спорт (Ропрет & Јевтић, 2019). То нас наводи на могућност решења неких загонетки код данашњег истраживача који би могао да се упозна и са знањима и искуствима из праксе античких мислилаца, лекара и тренера по питању развоја тела омладине.

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

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

Тако на пример, *лепо грађено тело* не имплицира само на морфолошку, већ и на *хармонијску* и *симетричну грађу тела*. Филолај (ὁ Φιλόλαος) „учи да се све збива по закону нужде и *хармоније*“ (Laertije, 1979). По Филолају „хармонија [је] мешање и спајање супротности“, тј. како је још твр-

дио: „Хармонија уопште настаје само из супротности [...] она је наиме сједињење много помешаног и сагласност различитих мишљења“ (Diels; 1983, I). Данас се сматра да је хармонија уметничка вредност (Рапић, 1999).

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

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

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

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

Та дефиниција говори да лепо у ствари зависи од свих особина и односа садржаних у тој ствари. Она је блиска античкој концепцији да је лепо систем, али је знатно проширује, јер је за античку концепцију лепо лежало у односу материјалних делова, а овде и у односу особина. Његов, као и Окамов критицизам објављивао се у естетици, не у борби са објективизмом, него у борби са хипостазама, с третирањем форми и лепога као супстанци, док су они само особине, односи и распореди (Tatarkjevič, 1980).

Постоји аналогија античких тренера и уметника: „Учитељи су, као прави уметници, вежбали телеса да им даду не само снагу, отпорност и брзину, већ и *симетрију* и *елегантију*“ (Taine, 1991). У

видокругу *философије спорта* – у чијем центру су вежба, лепота покрета, снага..., *тело спортисте*, тј. људско тело, не само да постаје позитивно прихватање једне фазе његовог развоја, већ то постаје и начин (пре)оптерећивања, кроз стално преиспитивање сопствених граница (Стефановић, 2011). Али, постоји могућност померања граница своје телесне ограничености у извесној физичкој делатности, тј. преображај свога тела у смислу надмашивања себе, да се досегне другачије, моћније, боље – ја“ (Копривица, 2018, 2019).

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

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

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

ТЕЛО АТЛЕТЕ У ДИГИТАЛНОМ ОКРУЖЕЊУ И СПОРТСКОМ МАРКЕТИНГУ

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

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

Може се рећи да наведени трансдисциплинарни приступ тематици овог рада на одређени начин представља покретаче преображаја науке. Разлог је тај што долажење до знања на много различитих начина повећава свест о остварењу људских потенцијала. Уместо самоувереног, стручног гледишта, плуралистички приступ нуди комплементарно „тело знања“ које омогућава *обнављање, ширење и критичку свест*. Треба имати у виду чињеницу да људски ум мора стално да носи нешто од

аутентичности и могућности да се нешто развија, што је управо било присутно од давнина, нарочито код скулптора античке Грчке - сарадња ума и стварности. То се у овом раду односи на блиску везу скулптора са савременим спортским догађајем. У основи тих и таквих веза налази се наука која се темељи на рационалности, на рационалном сазнању. Рационално сазнање и однос према свету симултано представљају и делотворан однос. Управо то показује утилитарност знања у подобној *технологији*, што се у актуелној тематици овога рада односи на *дигитални свет*.

Сматра се да је *дигитални маркетинг* комплекснија форма у односу на интернет маркетинг, зато што обједињује текстуалне и мултимедијалне садржаје (Savić & Popović Šević, 2022). *Нова технологија* у дигиталном свету данас омогућава препознавање вредности културних артефаката вајарске уметности које имају своју вечност и које могу да их афирмишу. Циљ је да се једним делом остваре извесни ефекти на ширу публику, кроз дистрибуцију путем друштвених мрежа.

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

“Кад смо већ код колорита, ево још једног примера. Навикли смо да античке храмове и скулптуре посматрамо као ‘племенито беле’, што је чак утицало на целу класицистичку епоху осамнаестог века да развије посебне естетске дојмове. Ипак, изворно антички храмови и скулптуре били су живо бојени. Захваљујући траговима пигмената може се утврдити њихов колорит. Боје нису имале само декоративну намену, већ су припадале визуелном симболичком систему. То међутим не значи да све античке скулптуре данас зарад ‘аутентичности’ треба омалати. Битно је да су сачувани пигментни трагови на основу којих се, рецимо, данашњом **технолојом дигиталних визуелних симулација** и **упечатљивих макета** може произвести представа о њиховом изворном изгледу. А то је управо оно на шта Brandi (2007) упозорава када каже да је *непоходно сачувати предмет ‘без поништавања сваког трага проласка уметничког дела кроз време’* (Popadić, 2015).

Уз помоћ дигиталних уређаја, као што су паметни телефони, таблети, лаптопови, 3Д анимације и друго, данас се могу истраживати богатства информација на интернету која се односе на баштину вајарске уметности. Да би се потпуно сагледала целина једног тродимензионалног призора, није могуће постићи са једне тачке посматрања, већ

је неопходно кретање око форме и унутар форме (Kekeljević, 2016). Аутор као случај наводи пример са сродним тродимензионалним медијем - *скулптуром*. Објашњава да је компјутерска 3Д анимација обликовна метода анимације. Наводи да су код ове методе покрети створени помоћу компјутера - сличицу по сличицу, кроз алгоритамско генерисање, прорачунавање и трансформације просторних облика, простора, материјализације и осветљења. Дакле, битно је да се данашњи посматрачи још више могу приближити вредним уметничким ремек-делима вајара античке Грчке из једног новог угла кога испуњавају могућностима технолошког развоја. Са том истом, или сличном премисом, тело атлете, или део тела се, нуди посматрачу и кроз манифестације какве су и спортски догађаји.

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

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

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

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

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

Дакле, може се рећи да битни фактори, попут маркетинга и менаџмента, представљају *начин*

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

ВАЈАРСТВО АНТИЧКЕ ГРЧКЕ У ФУНКЦИЈИ ПРЕНОШЕЊА И КУЛТИВИСАЊА САВРЕМЕНОГ СПОРТА

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

Сам поступак израде уметничког дела кроз opleмењивање различитих материјала говори о једном иновативном и креативном поступку, који је остао исти и до данашњих дана. Дакле, док су материјали остали исти, то су се мењале поруке аутора. На исти начин су спортска такмичења у античкој Грчкој била место на којима су зачети креативни подстицаји који су кроз вајарска дела пренела вредности, као што су мир, складност, пропорција, здраво тело и друго. Антички и савремени културни артефакти подстичу савремено и модерно друштво на њихово коришћење за добробит свакодневног живота и рада, баш онако како су некада чинили. Иако су се друштва развијала, оне, како би их творац савременог олимпијског покрета Пјер де Кубертен назвао романтичарским вредностима, су остале исте. Може се закључити да је аксиолошка страна вајарства у обликовању тела и поруке друштву - цивилизацији остала непромењена.

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

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

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

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

ЛИТЕРАТУРА

- Adorno, T. W. (1974). *Noten zur Literatur*, Bd. 11. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Brandi, Č. (2007). *Teorija restauracije*. Beograd: Italijanska kooperacija i Ministarstvo kulture republike Srbije.
- Bunker, G. E. (1957). Clark's Analysis of Nude Balances Real and Ideal. Преузето са <https://www.thecrimson.com/article/1957/5/10/clarks-analysis-of-nude-balances-real/>.
- Gavela, B. (2002). *Istorija umetnosti antičke Grčke*. Beograd: Naučna KMD.
- Gethmann-Siefert, A. (1995). *Einführung in die Ästhetik*. München: Wilhelm Fink.
- Giannakis, Th. B. (2000). *Dictionary of Ancient Greek terms, names and sports things*. [ΛΕΞΙΚΟ ΑΡΧΑΙΟΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ, ΟΝΟΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ in Greek]. Athens: Olympic and Sport Education Foundation.
- Gzel, P. (2004). *Ogist Roden o umetnosti*. Beograd: Metaphysica.
- Diels, H. (1983). *Predsokratovci I-II*. Zagreb: Naprijed.
- Иоаннидис, Т., Стефановић, Ђ., Кариоту, М., Шиљак, В. & Мијатовић С. (2008). Улога и значај гимназије у припреми младих за такмичење на Олимпијским играма у античкој Грчкој. *Физичка култура*. 62, (1-2), 66-83.
- Kekeljević, I. (2016). *JALETOVA VENERA - Ste-reoskopska 3D animirana skulptura*. Doktorska disertacija. Beograd: Univerzitet Umetnosti u Beogradu.
- Копривица, Ч. Д. (2018). *Ното тахитус. Елементи философије спорта*. Београд: Укронија.
- Копривица, Ч. Д. (2019). Рођење спорта из духа агоналне ексцентричности. *Физичка култура*. 73, (2), 163-173.
- Laertije, D. (1979). *Životi i mišljenja istaknutih filozofa*. Beograd: Beogradski izdavačko-grafički zavod.
- Manić, Ž. (2017). *Analiza sadržaja u sociologiji*. Beograd: „Čigoja štampa“ i Institut za istraživanja filozofskog fakulteta.
- Manson, S. M. (2001). Simplifying complexity: a review of complexity theory. *Geoforum*, August 32(3): 405-414.
- Mach, E. (1984). *Ekonomična priroda fizikalnog istraživanja*, u „Filozofija nauke“ – priredio Sesardić, N. Beograd: Nolit, 29-43.
- Miladinov, M. (2019). Platonova estetička paideia. *Theoria*. 2, 62, 69-82.
- Miller, G. S. (2004). *Arete: Greek sports from ancient sources*. Third and Expanded Edition. Los Angeles: University of California Press; London: Ltd.
- Moran, J. (2002). *Interdisciplinarity*. New York: Routledge Falmer.
- Morrison, K. (2010). Complexity Theory, School Leadership and Management: Questions for Theory and Practice. *Educational Management Administration & Leadership*. 38(3): 374-393.
- Mouratidis, I. (1992). *History of Physical Education (with elements of philosophy)*. [Ιστορία Φυσικής Αγωγής (με στοιχεία φιλοσοφίας. In Greek. Thessaloniki: K. Christodoulidis Publications
- Никодијевић, Д. (2012). *Менаџмент и маркетинг у уметности*. Београд: Службени гласник.
- Paley, J. & Gail, E. (2011). Complexity theory as an approach to explanation in healthcare: a critical discussion. *Int J Nurs Stud*. Feb; 48(2): 269-79.
- Panić, V. (1999). *Aksiologika ili logička argumentacija vrednosti*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Popadić, M. (2015). *Vreme prošlo u vremenu sadašnjem; uvod u studije baštine*. Beograd: Centar za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta.
- Ропрет, Р. & Јевтић, Б. (2019). Дугорочни развој спортисте, од теоријског и практичног модела до сазнајног проблема. *Физичка култура*. 73 (2): 190-205.
- Savić, D. & Popović-Šević, N. J. (2022). Digitalni marketing u javnim ustanovama kulture i umetnosti Republike Srbije. *Baština* 57, 507-520.
- Skinner, D. (2008). *Interdisciplinary research*. In Given M. L. (ed.), *The SAGE Encyclopedia of qualitative research methods – Volumes 1 & 2*. USA: A SAGE Reference Publication.
- Skorić, M. (2014). Marketing sportskog događaja. Преузето са <http://savremenisport.com/teorija-sporta/sportski-marketing/9/242/marketing-sportskog-dogadjaja>.
- Sorensen, M. L. S. & Carman, J. (2009). *Heritage Studies: Methods & Approaches*. London & New York: Routledge.
- Стефановић, Ђ., Јухас, И. & Јанковић, Н. (2008). *Теорија и методика атлетике*. Београд: Факултет спорта и физичког васпитања.
- Стефановић, Ђ. (2011). *Философија, наука, теорија и пракса спорта*. Београд: Факултет спорта и физичког васпитања и аутор.
- Taine, H. A. (1991). *Filozofija umetnosti*. Beograd: Dereta (fototipско izdanje I. Đ. Đurđevića iz 1921).

34. Tatarkjevič, V. (1980). *Umetnost. Lepo. Forma. Stvaralaštvo. Podražavanje. Estetski doživljaj. Dodatak: O savršenstvu*. Beograd: Nolit.
35. Feyerabend, P. (1984). *Nauka o umetnosti*. Novi Sad: Matica srpska.
36. Hartmann, N. (1979). *Estetika*. II izdanje. Beograd: BIGZ.
37. Holley, A. K. (2009). *Understanding interdisciplinary challenges and opportunities in higher education*. San Francisco: Jossey-Bass.
38. Collingwood, R. G. (1981). *The Principles of Art*. Oxford: Oxford University Press.
39. Christopoulos, G. A. & Bastias, J. C. (1976). *The Olympic Games in Ancient Greece*. Athens: Ekdotike Athenon S.A.

Примљен: 07.05. 2023.

Прихваћен: 12.06. 2023.

Online објављен: 30.06. 2023.

THE ATHLETE'S BODY IN ANCIENT GREEK SCULPTURE IN THE FUNCTION OF HERITAGE TRANSMISSION AND CULTIVATION EL CUERPO DEL ATLETA

EN LA ESCULTURA DE ANTIGUA GRECIA EN FUNCIÓN DE TRANSMISIÓN Y CULTURA DEL PATRIMONIO

Dorđe Stefanović

Faculty of Philosophy, University of Belgrade, student of DAS, Serbia

Abstract

This paper discusses *the body of an athlete* (sport), *ancient Greek sculpture* (history of art), *digital environment* (digital devices – new technologies) and *sports marketing* (new information systems in business) thus enabling support to different approaches to the system of knowledge in each of the given disciplines. The *interdisciplinary (pluralistic) approach* opens a possibility to expand not only knowledge, but the scientific awareness as well. The subject of the paper focuses on the phenomenon of the 'permanent record' of sculptures whose theme refers to the events related to an athlete's body in the period of Ancient Greece. Owing to its values, the contents of these masterpieces have had a beneficial effect as they influenced the art of each subsequent period of civilization and are preserved for the future. In the course of a more detailed research and analysis of the history of heritage, new knowledge has been gained that can contribute to the general benefit of the society that we live in. In the digital world, 3D computer animation takes up a very important place within the mass and popular media thus becoming not only the guardian of the heritage of ancient Greece sculptural art depicting the bodies of athletes, but also one of the integral parts of today's general culture, which is mostly used in the promotion of marketing in sports. It is thought that this paper can be inspiring for others in generating new original ideas towards further research.

Key words: ANCIENT GREECE / HERITAGE / ART OF SCULPTURE / KNOWLEDGE / SPORT

Resumen

El trabajo determina cómo el cuerpo del atleta (el ámbito deportivo), la escultura de la antigua Grecia (la historia del arte), el entorno digital (dispositivos digitales - nuevas tecnologías) y el marketing deportivo (nuevos sistemas de información en el espacio empresarial) permiten respaldar diferentes accesos existentes a los sistemas de conocimiento en cada una de las áreas mencionadas. Este acceso transdisciplinario al conocimiento de diferentes campos científicos amplía no sólo el conocimiento, sino también la conciencia científica. El objetivo de este estudio se dirige al fenómeno del "registro permanente" de las obras escultóricas, cuyo tema se relaciona con los acontecimientos relacionados con el cuerpo del deportista del período de la antigua Grecia. Debido a su valor, estas obras escultóricas han influido en el arte de cada período posterior de la civilización hasta el día de hoy y se conservan para el futuro. El artículo utilizó el método histórico-comparativo y el método de análisis cualitativo de contenido. A través del examen y análisis de la historia del patrimonio se han obtenido nuevos conocimientos que pueden contribuir al beneficio general de la sociedad en la que vivimos. Se ha establecido que en el mundo digital, la animación 3D por ordenador representa un espacio muy significativo dentro de los medios de comunicación populares y de masas, y por lo tanto se convirtió, no sólo en la guardiana del patrimonio del arte escultórico de la antigua Grecia, que representa los cuerpos de los atletas, sino también en uno de los componentes de la cultura general actual, que se utilizan en gran medida en la promoción del marketing en el deporte. Se cree que el trabajo puede también inspirar a otros a generar ideas originales en la dirección de una investigación más amplia.

Palabras clave: ANTIGUA GRECIA / PATRIMONIO / ESCULTURA / CONOCIMIENTO / DEPORTE

INTRODUCTION

In the sculptural art of ancient Greece there are masterpieces that depict the real state and position of the athletes' bodies in sporting events. The forms and contents of these valuable artifacts have been preserved to this day and represent case studies of integrity in space and time. Sculptors and their works witness to an era that had a strong influence on the later sculptural art of European civilization. They have opened up a space for ever-new current issues, which primarily relate to guidelines referring to scientific research in the domain of sculptural art.

Sculptors examined the nature of the human body from many aspects. They used the knowledge and experience of polyvalent intelligent people (philosophers, mathematicians, writers, etc.) when examining the human body. Thus, they devised the principles (*contraposto, harmony, symmetry, rhythm...*) which they followed when making their sculptures. The permanent influence of the sculptural art of ancient Greece on later civilizations originates therefrom. It is interesting to find out about Plato's opinion on the creation of a work of art:

As a philosopher, Plato tried to discover the causes that lead to the creation of a work of art as a powerful expression of psychic, emotional and intellectual processes in the divine and dark depths of the human soul. To a much lesser extent, he tried to determine the aesthetic value of the works that were created as a result of what happens in the fine, sensitive and refined tissue of the human being (Gavela, 2002).

It is a fact that the authors of the replicas of Myron's *Discobolus* statue had different ideas in defining certain minor details. They probably wanted to weave in some idea of their own so that it could be discussed later. At the same time, several objective facts should not be ignored: a) there was a difference in the weight of the discus - twice the weight of the discus was thrown by ancient athletes; b) there was a difference in the throwing method - the ancient athlete used to throw the discus from a standing position, while today's athlete throws it from a turn; c) the athlete was barefoot, while today's athlete has special "throwing" sneakers; d) the athlete was much shorter, while today's athlete is close to 2 m; d) the ancient athlete used to throw the discus in the pentathlon, while today he is a specialist in that discipline (Christopoulos & Bastias, 1976; Stefanović, Juhas & Janković, 2008). The above facts indicate that the viewer of the *Discobolus* statue should not have the image of today's discus player, but the one Myron had in front of him. Since the statue of *Discobolus* has a positive effect, which refers to the original aesthetic and artistic quality of the work, it was given the epithet masterpiece.

The problem of the work is reflected in the examination of how the athlete's body in the sculptural art of ancient Greece can be in the function of transmitting and cultivating the inherited. Sports events in ancient Greece inspired sculptors to highlight in their works values such as peace, harmony, proportion, a healthy body and others. The assumption is that these cultural artifacts could encourage today's people to use them for the benefit of everyday life and work, as they once did.

Given that heritage, in its many forms, represents an influential force in society (Sorensen, & Carman, 2009), the aim of this study is to examine the social function of heritage related to sports events in reference to the body sculptures of athletes from the period of ancient Greece.

APPLIED IN THE PAPER

The historical-comparative method was used in this paper with an aim to review and critically approach the available historical material that deals with different aspects of the athlete's body in the sculptural art of ancient Greece. *The method of qualitative analysis of content and synthesis* (Manić, 2017) was applied to obtain a deeper picture of the complexity of different areas (field of sports, history of art, new technology and new information systems in the field of business). This made it possible to identify the factors influencing their cooperation - significant for the expansion of scientific awareness.

THE PHILOSOPHY OF THE ART OF SCULPTURE

The ancient Greek used to accentuate that *art* relied on *the knowledge* and therefore, in a sense, they used to *classify it as knowledge*. For them it used to be 'productive knowledge' (*poietike episteme*), as Aristotle would call it, and opposed to the theoretical knowledge, that is, the findings (Tatarkjevič, 1980).

The current scientific and professional findings regarding the subject of the paper indicate that there are three closely related personalities who are turned to the sculptural work to describe it using a multidimensional approach. There are two types of estheticians: the first, who approaches the problem as an artist-aesthetic and the second, as a philosopher-aesthetic (Collingwood, 1981). Besides, philosophers and artists, there is also a third personality - *an esthete*, a person who has "a taste": "...The one in the middle, the one who understands art by experiencing it, a person with

a taste" (Adorno, 1974). According to Adorno, *philosophical aesthetics* "must on one hand interpret works of art, and on the other hand, develop the meaning of understanding" (Gethmann-Siefert, 1995). Therefore, it is assumed that in this multidimensional approach of common-sense observation and interpretation of a sculpture, a competent aesthete of art could have the most opportunities in assessing the aesthetic values of sculptures, provided that he had a philosophical approach as well.

The problems of findings in art are solved by pointing to 'creative capabilities,' which consequently are never described in sufficient detail (Feyerabend, 1984). Therefore, a question arises: *Why are 'creative capabilities' never described in sufficient detail?* The assumption is that an answer to this question can solve the problem, if taken into account that in its nucleus there is an attitude that 'the study of heritage is a multilayered process so that a holistic approach should be taken' (Popadić, 2015). His view is that heritage is most often indirectly experienced just as past time 'turned into stone' in different monument forms, such as old buildings, 'sculpture-like works of nature,' statues of heroes and the like. It is often said: 'This object tells us about that and that [...] getting to know certainty and uncertainty of a specific relationship between a man and 'stones,' as well as with its transformations' (Popadić, 2015).

The fact is that certain sculptors from the period of ancient Greece were eager to show their *creative ideas* in the field of showing young athletes' bodies at various times of their physical activities. Therefore, it was mainly necessary to show some moment of the athlete's movement activity as impressively as possible through the work of art. To achieve this, they probably went to the *palaestrae* and *gymnasiums* to get an idea for a work of art.

A throw, and the phase of a thrower's movement together with it, are meaningless if we relate them to the museum space in which the figure stands. A throw requires a wide space, it needs a palaestra, it belongs to a palaestra. The Palaestra, therefore, co-appears there. In the unreal antique layer of the work of art, it is not only movement and life that appear, but also the special space that goes along with them; and perhaps it may be said that there appears a whole part of the world which cannot be separated from the gymnastic life of ancient athletics (Hartmann, 1979).

Given that movement, life, unreal space, even the whole world in a fragment together with its developments, appear only in the silent stone form of matter, we can call their *plastic shaping a work of art* (Hartmann, 1979). When talking about art, Rodin said:

I would often give some slope, even to my busts, some slope, some direction full of expression, so that the physiognomy would become as expressive as possible [...] First of all, note that a movement is a transition from one position to another [...]. Basically, a sculptor, or a painter, performs a metamorphosis of this kind when he sets his characters in motion. He shapes the transition from one position to another: it shows how the first moves discreetly into the second. In his work, one still recognizes a part of what there used to be and reveals a part of what there will be (Gzel, 2004).

While *theory* is directed towards fact finding, 'science does not create one fact from another, but arranges the ones already known' (Mach, 1984). In line with the stated principles, it can be said that both lead to *the development of knowledge*. In this work, it is the 'hypothetical' development of knowledge about the athlete's body. *Bodies* (can also refer to body sculptures of ancient athletes – author's remark) represent abbreviated *thought symbols* for a group of feelings (symbols of content), symbols that do not exist out of our thinking (Mach, 1984).

Famous sculptors of ancient Greece can be considered to have been a kind of 'a touchstone in numerous experiments and doubts.' And what would happen if a new Polykletos, Myron or Praxiteles showed up among today's people, who, with new content, shows the form of the body at the moment of some moving activity of a sports event? Could such an innovative sculptor with a bold concept be able to achieve some 'distant' horizons, by creating such masterpieces that would represent the heritage of today's artistic culture? There are other similar questions which cannot be answered adequately, but time will show a possible prediction.

THEORIES OF HUMAN BODY IN ANCIENT GREECE

Over time appropriateness was considered to be a category of *beautiful* in art, i.e. compliance with the tasks that should be fulfilled (Tatarkievic, 1980). The same author states that the Greeks called this virtue *prepon*, and the Romans translated that term as *decorum*. He believes that nowadays we prefer to talk about *applicability*, *specificity*, *purposefulness* and *functionality* as the virtue of some pieces and reason for appealing. He concludes that the terminology has changed, but that the term itself has lasted and continues to this day. The world of ancient Greece can be understood through the study of contemplative and rationally abstract thinking about the emergence of a

beautifully built body. That phenomenon is most often described by the words *areta*, *kalokagatya* and *paideia* (Giannakis, Γιαννάκης, 2000; Miller, 2004; Miladinov, 2019) which represent scientific facts, because they are scientifically established knowledge about real facts.

The fact is that *palaestrae* and *gymnasiums*, through the program of education and upbringing, had a certain share in the beautiful body shaping of athletes (Muratidis, Μουρατίδης, 1992; Ioannidis et al., 2008). The analogy still exists today, because there have always been problems of children growing up through sports (Ropret & Jevtić, 2019). This leads us to the possibility of solving some doubts for today's researcher who could get acquainted with the knowledge and experience from the practice of ancient thinkers, doctors and trainers regarding the development of body of the young.

All phenomena of Hellenic life developed in the sphere of agonistics, and it developed in the unity of body and spirit (mind). Agonistics and gymnastics created the ideal of *kalokagatya*, i.e. the harmony of a well-built body and spiritual wealth, so by realizing that ideal, a physically strong and energetic nation with a healthy spirit was created. *Kalokagatya* is characterized by the mentality of a person who possesses the harmony of beautiful and good, as a result of the unity of the physical and the spiritual in human perfection (Gianakis, Γιαννάκης, 2000). Prodikos (Πρόδικος) was a Greek philosopher famous for the principle: “[...] if you want to have a strong body as well, you should train your *body* to serve reason and exercise it with effort and sweat (Diels, 1983, I).

A human body acting in a sporting event manifests itself through the apotheosis of the strength of mind and body (Stefanović, 2011). The same author advocates the view that Roden's *Thinker* is a blatant example of the metaphor of an ideal athlete - a strong thinker. He asks questions: What do the phrases *my body*, *I have a body*, *a strong body*, *an athletic body*, *a well-built body* and the like mean? He concludes that numerous phrases related to the body mean that there are several aspects to observe the phenomenon of the human body (Stefanović, 2011).

For example, a *well-built body* does not only imply a morphological, but also a *harmonious* and *symmetrical body structure*. Philolaus (ὁ Φιλόλαος) “teaches that everything happens according to the law of necessity and *harmony*” (Laertius, 1979). According to Philolaus, “harmony [is] the mixing and joining of opposites”, i.e. as he also claimed: “Harmony in general arises only from opposites [...] namely, it is the union of much that is mixed and the agreement of different opinions” (Diels; 1983, I). Today, it is considered that harmony is an artistic value (Panic, 1999).

The famous sculptor from ancient Greece, Polycletus (ὁ Πολύκλειτος), was a the one who made a significant contribution to the understanding of the concept of *symmetrical body development*. In line with the opinions of ancient doctors and philosophers, he accepted the view that “the beauty of a body lies in the symmetry of the body parts.” He believed that in order to achieve the beauty of the body, there must be a proportional relationship between individual parts of the body and between the body parts and body as a whole. He worked out the principle of scaling the human body in sculptural art, which he called *Canon* and applied it in practice in the presentation of his work *Doryphoros*. That *Canon* served as a model for sculptors who followed that tradition of Greek sculpture (Diels, 1983, I). In reference to the above mentioned, Chrysippus (ὁ Χρύσιππος) remarked that:

[...] **the health of the body** is shown in the symmetry between hot and cold, dry and moist elements, because these are obviously the elements of the body, while beauty, as he thinks, lies not in the symmetry of the elements, but in the symmetry of the body parts; namely, a finger against a finger and all the fingers against the heel of the palm and the wrist, then all these against the forearm and the forearm against the whole arm, and all parts against all parts, as stated in Polycletus' Canon (Diels, 1983, I).

In *Opus oxoniense* Duns Scott says:

Beautiful is not an absolute quality of the body, but a set of qualities that belong to such a body. That includes the size, shape and colours, as well as a set of all the relationships of these qualities to the body and to each other. (Pulchritudo non est aliqua qualitas absoluta in corpore pulshro, sed est aggregatio omnium convenientium tali corpori, puta magnitudinis, figurae et coloris et aggregatio omnium respectuum qui sunt istorium ad corpus et ad se invicem) (Tatarkjevič, 1980).

That definition says that beautiful, actually depends on all the qualities and relations contained in a respective object. It is close to the ancient concept that beautiful is a *system*, but it is expanded significantly, because for the ancient concept the beautiful lay in the relationship of material *parts*, and here it also lies in the relationship of *qualities*. His criticism, the same as Ockham's, was published in aesthetics, not opposed to objectivism, but opposed to hypostases, to treating forms and the beautiful as substances, while they are only qualities, relations and arrangements (Tatarkjevič, 1980).

There is an analogy between ancient trainers and artists: ‘Teachers, like true artists, exercised the bodies to gain not only strength, endurance and speed, but also *symmetry and elegance*’ (Taine, 1991). In the field

of *philosophy of sports* – with exercising, the beauty of movement, strength etc. in its center, *the athlete's body*, i.e. the human body, not only becomes a positive acceptance of one stage in its development, but it also becomes a way of (over)loading, through constant testing of one's own limits (Stefanović, 2011). 'However, there is a possibility of pushing the limits of one's physical limitation in a certain physical activity, i.e. the transformation of your body in the sense of surpassing yourself, to reach a different, more powerful, better self' (Koprivica, 2018, 2019).

In his writing *Act, a Study of the Ideal Form*, Clarke discusses the difference between "naked" and "nude", insisting that an act must be an idealization and that this ideal beauty is a tangible vision, although it varies from culture to culture, that an act is 'a means of affirming faith in ultimate perfection.' He advocates a view that the naked should not only praise what a miraculous work man is, but also how pathetically it has power of immediacy and stern truth - man as he really is (Bunker, 1957).

Although motionless and naked, he provided proof of his exercises with the beauty of his forms. - His skin, darkened and hardened by the sun, dust and cold baths, did not look bare, because it was familiar to the air, where it felt as if it were in its environment. It certainly did not shiver from cold, nor did it get red spots or chicken skin, because it was healthy, with good and strong tissue, a sign of a free and masculine life (Taine, 1991).

Nudity in ancient Greece was not only a matter of sexual advertising, but it also evoked the perfection of the gods (Stefanović, 2011). The same author explains that nudity erased all differences of birth and status. He says that everyone fought body to body and that the competitors were completely exposed to the world, whether they were on the track or in the ring. He has the attitude - that's who we are, on some stripped-down level. From his point of view, he interprets the nakedness of athletes in the sculptors of ancient Greece. His opinion is that the gods that the Hellenes worshiped were an idealization of themselves, shown in *sculptural art* as perfect, *naked human beings*. Based on the fact that for a thousand years, Greek athletes/sportsmen wore the "uniform" of the gods - they were completely naked, he claims that when observing the sculpture of the gods, one sees a reflection of everything they wanted to be within their own framework. His view is that the audience had the pleasure of watching the competitions of the best athletes - *beautiful and trained bodies* fighting for victory through pathos with great pride and excitement. He concludes that no society, before or since then, has so openly celebrated the beauty of the human body, with the absence of shame.

THE BODY OF AN ATHLETE IN DIGITAL ENVIRONMENT AND SPORTS MARKETING

It is assumed that the sculptors of ancient Greece got the idea to create sculptures that encouraged the onlookers to start thinking about *shaping their body*, as well as shaping the environment towards a *healthy lifestyle*. Those who conduct researches related to sculpture, strive not only to describe what is visible, but also to discover truths about imperceptible (invisible) entities.

In this transdisciplinary research in different scientific fields (sport, history of art, digital devices - new technology and new information systems in the area of business) there was mutual interaction. In an effort to overcome the boundaries of scientific disciplines, there was a tendency to create new ways of thinking about the topic of this work, as well as to improve the existing ways of research, which is what researchers advocate (Moran, 2002; Skinner, 2008; Holley, 2009). The above explanation is in line with today's trend in science. This can be seen through the example of the scientific journal *Journal of Complexity*. The Complexity theory has had a meteoric rise in management literature and social science (Morrison, 2010). The Complexity theory is destined to be the dominant scientific trend to the 1990's... This revolutionary technique can explain any type of complex system (Manson, 2001). As an emerging approach to research, complexity science is a study of systems. It is not a single theory, but a collection of theories and conceptual tools from an array of disciplines (Paley & Gail, 2011). Therefore, the link of interaction - integration, that is discussed in this work, is aimed at the reality of a sports event described from different aspects. Over many centuries, diversities have been intersected in various areas of human activity - in politics, culture, language, art, sculpture, sports... to the benefit of what could be called *the harmony of diversity*, which, we want to point out, is also present in this work.

It can be said that the abovementioned transdisciplinary approach to the subject of this work in a certain way represents the initiators to transform science. The reason is that gaining knowledge in many different ways increases the awareness about the realization of human potential. Rather than a confident, expert view, a pluralistic approach offers a complementary "body of knowledge" that allows *renewal, expansion, and critical awareness*. We should bear in mind the fact that the human mind must constantly carry some authenticity and the possibility to develop something, which has been present since ancient times, especially with the sculptors of ancient Greece - the coopera-

tion of mind and reality. In this work, it refers to the sculptor's close connection with the sporting event. At the base of that is a science based on rationality, on rational knowledge. Rational knowledge and attitude towards the world simultaneously represent an effective attitude. This is exactly what shows the utility of knowledge in appropriate *technology*, which in the current subject of this work refers to *the digital world*.

It is considered that *digital marketing* is a more complex form compared to the internet marketing, because it combines textual and multimedia contents (Savić & Popović Šević, 2022). *New technology* in the digital world today makes it possible to recognize the value of cultural artifacts of sculptural art that have their own eternity and can affirm them. The goal is to partly achieve certain effects on a wider audience, through distribution via social networks.

It is interesting to consider an important issue related to the heritage of ancient temples and sculptures, when observing colours and their analysis through *the technology of digital visual simulations*:

*Speaking of colors, here's another example. We are used to seeing ancient temples and sculptures as 'noble white,' which even influenced the entire classicist era of the eighteenth century to develop special aesthetic impressions. However, originally ancient temples and sculptures were brightly coloured. Their colour can be determined thanks to the traces of pigments. The colours did not only have a decorative purpose, but belonged to the visual symbolic system. This does not mean, however, that all ancient sculptures should be painted today for the sake of 'authenticity'. It is important that pigment traces have been preserved, on the basis of which, for example, today's **technology of digital visual simulations** and impressive models can produce an idea of their original appearance. And this is exactly what Brandi (2007) warns against when he says that it is necessary to preserve the object „without removing every trace of the passage of time on a piece of art” (Popadić, 2015).*

With the help of digital devices, such as smartphones, tablets, laptops, 3D animations and others, nowadays, one can explore the wealth of information on the Internet related to the heritage of sculptural art. It is not possible to fully perceive the entirety of a three-dimensional scene from one point of view, but it is necessary to move around the form and within the form (Kekeljević, 2016). To illustrate that, he gives an example with a three-dimensional medium - *sculpture*. He explains that 3D animation is a formative method of animation. He states that with this method, movements are created using a computer - frame by frame, through algorithmic generating, calculation and transformations of spatial forms, space, materi-

alization and lighting. Therefore, it is important that today's observers familiarize themselves with the possibilities of technological development. They make it possible to get even closer to the valuable artistic masterpieces of the sculptors of ancient Greece from a new angle. Thus, the athlete's body, or a part of the body, is exposed to the observer in the manifestation of a sporting event.

The modern Olympic Games which try, in the given space, to keep the symbolism of the original games, correspond to the ancient Olympic Games. The original idea of the organizers of the Ninth World Athletics Championship (Paris, 2003), who, with the help of several hundred musicians, "revived" Myron's *Discobolus* during the opening ceremony tells us that he can still "live" among us. Dressed in star-shaped costumes, the performers simultaneously produced sounds that vibrated in the air of the beautiful stadium in Saint-Denis. At one point, it seemed to the spectators that the thrower was going to throw the disc (Stefanović, 2011). Perhaps this artistic performance at a global sporting event represents one of the forerunners of today's digital animations.

Each digital art medium today has its roots in traditional arts. Thus, the roots of 3D modelling can also be found in sculpture. The fact is that 3D modelling and sculpture have a direct visible connection, because they are expressed through the shaping of three-dimensional forms in space. Just as there is traditional modelling in plastic, so today modelling techniques are present in advanced 3D tools. The observer has different experiences in front of a sculptural or digital part of 3D modelling. It is assumed that everyone according to their "taste" will have a "full" impression (experience) when it comes to these two approaches to observing the sculpture. Digitization has a significant role in the protection and preservation of museum artifacts. But there is also an approach where digitization is used *to bring sculptures to life* - in a realistic, or unrealistic, way. *Stereoscopy* is then applied, as a method of preserving the spatiality of the form, which contributes to softening the border between reality and film, enhancing the experience that the audience has while watching the film (Kekeljević, 2016).

It should be emphasized that 3D animation does not have to imitate real objects, real space, materials and lighting, but these elements can be autonomous author's creations. For example, for the animated film *Jalet's Venus*, he says that it portrays specifics through the application of *sculptural forms* to tell a certain narrative instead of digital clones of real people (Kekeljević, 2016). The same author states that all this happens simultaneously with phases of movement that are not possible in reality, as well as through the mor-

ping figures in place of time ellipses. He says that the specificity of the medium is additionally emphasized through the use of *stereoscopy*, a technique that to some extent preserves the three-dimensionality of objects and space.

In order to successfully organize today's Olympic Games, it is necessary to have knowledge in the relevant fields: planning, organization, coordination, promotion, etc., which requires the top selection of competent people in the field of sports management and marketing team. One should bear in mind that the mentioned content of the text can also be related to the sculptural art (museum exhibitions, various exhibitions, promotion of values...) to an analogous extent. *The marketing* of this sports event is in the function of promotion and fundraising. It will not be successful enough if there is no adequately developed marketing plan, which is mostly focused on promotion and public relations through the media (Savić & Popović Sević, 2022). That is why there should be good information process and great support from the audience (public) who want to follow this event.

Within the process of heritage management, it is necessary to establish certain strategic frameworks, which include previously existing professional activities, but also a number of new ones (Popadić, 2015). The same author states that in *the Lexicon of heritage terms, project management* (project management in the field of heritage), *stakeholders* - interested parties in the implementation of the project, *shares, budget planning* (planned distribution of financial resources) and the like have found their place. He explains that the role of heritage in the modern age is very relevant and includes an increasing number of participants in heritage activities. He concludes that inheritance strategies necessarily include those activities that were not directly related to the heritage object before, such as *marketing, management* and numerous economic activities [...]. Management and marketing have become significantly intertwined as values for the promotion of today's art (Nikodijević, 2012).

So, it can be said that important factors, such as marketing and management, present *the way to promote* the global sports event of the Olympic Games. It is achieved through *advertising* as well- through publication of texts (news, announcements, short stories, pictures, etc.) on sports websites, or in other means of media information, which ensures frequent presence in the media. Thus, daily communication with the media can influence the publicity to gain an ascending flow due to the directed attention of the public. For this reason, it is necessary that advertisements for a sporting event contain some new information that can significantly direct the public's attention to it (Skorić,

2014). The importance of promoting the holding of the Olympic Games is most often realized through posters, printing series of commemorative stamps, coins, print on T-shirts, making figurines with the themes of competitive disciplines, and what is evident, the centuries-old Myron's *Diskobolus - a symbol of sports* - is always present.

CONCLUSION

Ancient Greece abounds in sculptural works depicting the beautiful bodies of athletes in some sporting event. These works do not represent only a specific art object, but a historically created phenomenon whose shaped material reflects social events in the field of agonal competition. This means that such works of art had a significant place and role in the culture of ancient society.

The very process of creating a work of art using different masses speaks of a civilizational process, which has remained the same even to this day. So, the materials remained the same, but the sculptor's messages are different. Thus, sports competitions in ancient Greece provided the conditions for sculptural works to highlight values such as peace, harmony, proportion, a healthy body etc. The practical applicability of the results of the work is reflected in the assumption that these cultural artifacts could encourage today's people to use them for the benefit of everyday life and work, as they once did. Although societies have developed, values have remained the same, i.e., the axiological side of sculpting in shaping the body and the message of the author remained unchanged.

The sculptors of ancient Greece laid not only the foundations of sculptural art, but also the principles for understanding the beauty of the human body. By changing a fragment of the body position and moving the body's center of gravity, they found solutions for showing movement in a sporting event. They sculpted the stone so skillfully, that the result was a "living" sculpture, with a display of emotions - ready for any movement activity that existed in a sporting event.

Today, digital devices have found a wide range of application in art. In the digital environment, an analogy of ancient and present-day sculptures that depict the athlete's body can be realized in a new, creative way. Through digitization, on one hand, the work of art from the field of sculpture can be brought closer to the viewer, and on the other hand, there is the possibility to record and preserve the heritage of those valuable artifacts for all the times. 3D computer animation represents one of the most massive and popular media today. It represents an integral part of modern

general culture and is used in marketing. 3D computer animation represents a very significant part in mass and popular media. It has become, not only the guardian of the heritage of ancient Greek sculptures depicting the bodies of athletes, but also one of the integral parts of today's general culture, which is mostly used in marketing promotion. Broadly speaking, it could be said that *the heritage of ancient Greece*, not only from sculptural art, but also from other relevant scientific disciplines, *has influenced and shaped* almost every aspect of man today, for centuries, until today. Therefore, it is important to recognize the innovations that can influence the changes that are taking place in the art of sculpture today and adapt to them. In this way, the information system can be an aid to today's artistic activity of sculptors, who already have certain knowledge and experience. It is reflected in the fact that the sculptor surpasses his creative abilities by adapting to new technologies. An analogy also exists with the observer's ability to think evaluatively in assessing a sculpture. In this way, only through new knowledge can one achieve improvement, that is, progress in the art of sculpture.

The results of the research of the interdisciplinary approach to the analysis of the content of the phenomenon of "permanent record" of sculptural works, where its subject refers to the events related to the athlete's body in the movement activity of a sports event from the period of ancient Greece, showed that heritage has a special value for people and should be preserved for future generations. This indicates that there is still room for fundamental research. Through research, it would be possible to expand not only knowledge, but also scientific awareness in the field of sports, art history, digital devices (new technology) and sports marketing.

REFERENCES

1. Adorno, T. W. (1974). *Noten zur Literatur*, Bd. 11. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
2. Brandi, Č. (2007). *Teorija restauracije*. Beograd: Italijanska kooperacija i Ministarstvo kulture republike Srbije.
3. Bunker, G. E. (1957). *Clark's Analysis of Nude Balances Real and Ideal*. Retrived from <https://www.thecrimson.com/article/1957/5/10/clarks-analysis-of-nude-balances-real/>.
4. Gavela, B. (2002). *Istorija umetnosti antičke Grčke*. Beograd: Naučna KMD.
5. Gethmann-Siefert, A. (1995). *Einführung in die Ästhetik*. München: Wilhelm Fink.
6. Giannakis, Th. B. (2000). *Dictionary of Ancient Greek terms, names and sports things*. [ΛΕΞΙΚΟ ΑΡΧΑΙΟΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ, ΟΝΟΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ in Greek]. Athens: Olympic and Sport Education Foundation.
7. Gzel, P. (2004). *Ogist Roden o umetnosti*. Beograd: Metaphysica.
8. Diels, H. (1983). *Predsokratovci I-II*. Zagreb: Naprijed.
9. Ioannidis, T., Stefanović, Đ., Kariotu, M., Šiljak, V. & Mijatović S. (2008). The role and importance of the gymnasium in preparing young people to compete in the Olympic Games in ancient Greece. *Physical Culture*. 62, (1-2), 66-83.
10. Kekeljević, I. (2016). *Jaletova Venera - Stereoskopska 3D animirana skulptura*. Doktorska disertacija. [Jalets Venues - Stereoscopic 3D animated sculpture. Doctoral dissertation. in Serbian]. Beograd: Univerzitet Umetnosti u Beogradu.
11. Koprivica, Č. D. (2018). *Homo maximus. Elements of philosophy of sport*. Belgrade: Ukronia
12. Koprivica, Č. D. (2019). The birth of sport from the spirit of agonal eccentricity. *Physical Culture*. 73, (2), 163-173.
13. Laertije, D. (1979). *Životi i mišljenja istaknutih filozofa*. [Lives and opinions of prominent philosophers, in Serbian]. Beograd: Beogradski izdavačko-grafički zavod.
14. Manić, Ž. (2017). *Analiza sadržaja u sociologiji*. [Content analysis in sociology, In Serbian]. Beograd: „Čigoja štampa“ i Institut za istraživanja filozofskog fakulteta.
15. Manson, S. M. (2001). Simplifying complexity: a review of complexity theory. *Geoforum*, August 32(3): 405-414.
16. Mach, E. (1984). *Ekonomična priroda fizikalnog istraživanja*. [The economic nature of physical research. In Serbian]. In „Filozofija nauke“ – prepared: Sesardić, N. Beograd: Nolit, 29-43.
17. Miladinov, M. (2019). *Platonova estetička paideia*. [Plato's aesthetic paideia. In Serbian]. *Theoria*. 2, 62, 69-82.

18. Miller, G. S. (2004). *Arete: Greek sports from ancient sources*. Third and Expanded Edition. Los Angeles: University of California Press; London: Ltd.
19. Moran, J. (2002). *Interdisciplinarity*. New York: Routledge Falmer.
20. Morrison, K. (2010). Complexity Theory, School Leadership and Management: Questions for Theory and Practice. *Educational Management Administration & Leadership*. 38(3): 374–393.
21. Mouratidis, I. (1992). *History of Physical Education (with elements of philosophy)*. [Ιστορία Φυσικής Αγωγής (με στοιχεία φιλοσοφίας. In Greek. Thessaloniki: K. Christodoulidis Publications
22. Nikodijević, D. (2012). Menadžment i marketing u umetnosti. [*Management and marketing in art*. In Serbian]. Beograd. Službeni Glasnik.
23. Paley, J. & Gail, E. (2011). Complexity theory as an approach to explanation in healthcare: a critical discussion. *Int J Nurs Stud*. Feb; 48(2): 269-79.
24. Panić, V. (1999). *Aksiologika ili logička argumentacija vrednosti*. [Axiological or logical argumentation of values. In Serbian]. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
25. Popadić, M. (2015). *Vreme prošlo u vremenu sadašnjem; uvod u studije baštine*. [Past tense in present tense; an introduction to heritage studies. In Serbian]. Beograd: Centar za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta.
26. Ropret, R. & Jevtić, B. (2019). Long-term development of an athlete, from a theoretical and practical model to a cognitive problem. *Physical Culture*. 73 (2): 190-205
27. Savić, D. & Popović-Šević, N. J. (2022). Digitalni marketing u javnim ustanovama kulture i umetnosti Republike Srbije. [Digital marketing in public institutions of culture and art of the Republic of Serbia. In Serbian]. *Baština* 57, 507-520.
28. Skinner, D. (2008). *Interdisciplinary research*. In Given M. L. (ed.), *The SAGE Encyclopedia of qualitative research methods – Volumes 1 & 2*. USA: A SAGE Reference Publication.
29. Skorić, M. (2014). Marketing sportskog događaja. [Marketing of a sporting event. In Serbian]. Retrived from <http://savremenisport.com/teorija-sporta/sportski-marketing/9/242/marketing-sportskog-dogadjaja>.
30. Sorensen, M. L. S. & Carman, J. (2009). *Heritage Studies: Methods & Approaches*. London & New York: Routledge.
31. Stefanović, Đ., Juhas, I. & Janković, N. (2008). *Teorija i metodika atletike*. [Theory and methodology of athletics. In Serbian]. Beograd: Fakultet sporta i fizičkog vaspitanj
32. Stefanović, Đ. (2011). *Filosofija, nauka, teorija i praksa sporta*. [Philosophy, science, theory and practice of sport. In Serbian]. Beograd: Fakultet sporta i fizičkog vaspitanja i autor
33. Taine, H. A. (1991). *Filozofija umetnosti*. [Philosophy of art. In Serbian] Beograd: Dereta (fototipsko izdanje I. Đ. Đurđevića iz 1921).
34. Tatarkjevič, V. (1980). *Umetnost. Lepo. Forma. Stvaralaštvo. Podražavanje. Estetski doživljaj. Dodatak: O savršenstvu*. [Art. Nicely. Form. Creativity. Imitation. An aesthetic experience. Appendix: On perfection. In Serbian]. Beograd: Nolit.
35. Feyerabend, P. (1984). *Nauka o umetnosti*. [Sciences of art. In Serbian]. Novi Sad: Matica srpska.
36. Hartmann, N. (1979). *Estetika*. [Esthetics. In Serbian]. II izdanje. Beograd: BIGZ.
37. Holley, A. K. (2009). *Understanding interdisciplinary challenges and opportunities in higher education*. San Francisco: Jossey-Bass.
38. Collingwood, R. G. (1981). *The Principles of Art*. Oxford: Oxford University Press.
39. Christopoulos, G. A. & Bastias, J. C. (1976). *The Olympic Games in Ancient Greece*. Athens: Ekdotike Athnon S.A.

Submitted: 07.05. 2023.

Accepted: 12.06. 2023.

Published Online First: 30.06. 2023.