



УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ  
ФАКУЛТЕТ ПРИМЕЊЕНИХ УМЕТНОСТИ

Докторске уметничке студије  
Студијски програм: Примењена уметност

Докторски умјетнички пројекат

**ИЛУСТРАЦИЈА И ДРУШТВЕНЕ МРЕЖЕ**  
*Дигитална илустрација у виртуелном простору Инстаграма*

Докторанд:  
**Здравко Делибашић**

Ментор:  
**мг. Растко Ђирић, ред. проф.**

Београд, 2020.



UNIVERSITY OF ARTS IN BELGRADE  
FACULTY OF APPLIED ARTS

Doctoral Art Studies  
Study Program: Applied Art

Doctoral Art Project

**ILLUSTRATION AND SOCIAL NETWORKS**  
*Digital illustration in the virtual space of Instagram*

DA student:  
**Zdravko Delibašić**

Mentor:  
**Mag. Rastko Ćirić, Prof.**

Belgrade, 2020

## САЖЕТАК

Докторски умјетнички пројекат *Илустирација и друштвене мреже – Дигитална илустирација у виртуелном простору Инстаграма*, заснива се на преиспитивању потенцијала друштвених мрежа као релевантног простора промоције-прерзентације серије дигиталних илустрација под називом *Илустирована стварност*.

Служећи се потенцијалима друштвене мреже *Инстаграм* у којој се свакодневно усавршавају и умножавају принципи комуникативних канала, анализом дискурса испитаће се могућност компарације језичке форме "хештег" и дигиталне илустрације. Употребљавајући "хештег" као доминантну језичку функцију, умјесто уобичајног (типичног) текстуалног предлошка, испитаће се да ли илустрације постају видљивије и доступније већем броју онлајн "корисника" – посматрача. Језички метаподатак који у себи садржи хештег типичан за претрагу унутар друштвених мрежа, постаје условни рефлекс за илустрацију која га уједно и објашњава.

Овај умјетнички пројекат упоредо узима за циљ проучавање досадашње употребе *аналогно* креиране илустрације унутар традиционалних штампаних медија и испитивање утицаја дигиталне илустрације (слике) као доминантног облика визуелне комуникације савременог *онлајн* друштва. Пратећи даљи ток овог рада, биће указано на могућности коју има дигитално креирана илустрација објављена на друштвеној мрежи Инстаграм и који су њени домети.

Докторски умјетнички пројекат *Илустирована стварност* кроз свој крајњи практични рад истиче могућности савремених дигиталних тенденција и подстиче на публикацију илустрације у оквиру онлајн платформа као што је друштвена мрежа *Инстаграм*.

Кључне ријечи: **илустрација, дигитална илустрација, интернет, друштвене мреже, инстаграм, хештег.**

Умјетничка област: **Примењене уметности и дизајн**

Ужа умјетничка област: **Илустрација**

## ABSTRACT

The doctoral art project *Illustration and Social Networks - Digital Illustration in the Virtual Space of Instagram*, is based on re-examining the potential of social networks as a relevant space for presentation purposes of a series of digital illustrations called ***Illustrated Reality***.

Using the full potential of *Instagram* as a social network, whose principles of communication channels are perfected and multiplied on a daily basis, and by analysing its discourse, the possibility of comparing the language form of “hashtag” and digital illustration will be explored. Using “hashtag” as the dominant language function, instead of the usual (typical) syntactical template, it will be explored whether the illustrations become more visible and accessible to a larger number of online “users” - observers by using this model. The linguistic metadata, which contains the hashtag typical for searching within social networks, becomes a conditioned reflex for the illustration explaining it at the same time.

Parallely, this art project aims to study the current use of *analog-crafted* illustrations, within traditional print media and to explore the impact of digital illustration (image) as the dominant form of visual communication in modern *online* society. Following the further course of this work, there will be an emphasis on the possibilities of a digitally created illustration published on the social network Instagram has and its scope.

The doctoral art project ***Illustrated Reality***, through its final practical work, highlights the possibilities of contemporary digital tendencies and encourages the publication of illustrations within online platforms such as *Instagram*.

Keywords: **illustration, digital illustration, internet, social networks, instagram, hashtag.**

Art area: **Applied arts and design**

Narrow artistic field: **Illustration**

# САДРЖАЈ

## 1. УВОД (7)

- 1.1. Предмет и циљ рада (8)
- 1.2. Основе поставке рада (9)
- 1.3. Ток истраживања (10)

## 2. ИЛУСТРАЦИЈА (12)

- 2.1. Утицај и развој илустрације кроз технолошки напредак цивилизације (15)
  - 2.2. Илустрација прије илустрације (17)
  - 2.3. Илустрација – декорација (21)
  - 2.4. Писмо и илустрација (25)
  - 2.5. Илустрација и штампани медији – књига (28)
    - 2.5.1. Умјетничка (арт) књига (45)
  - 2.6. Дигитална илустрација – нове могућности (49)

## 3. ИНТЕРНЕТ И ДРУШТВЕНЕ МРЕЖЕ (53)

- 3.1. Интернет – *онлајн* друштво (53)
- 3.2. Културна комуникација – *нови* медији (54)
  - 3.3. Друштвене мреже (56)
  - 3.4. Платформа Инстаграм (60)
  - 3.5. Визуелна писменост (64)
  - 3.6. Језичка функција хештега (65)

## 4. АНАЛИЗА УМЈЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА (70)

- 4.1. Софтверска умјетност – поступак стварања (70)
- 4.2. Умјетнички пројекат – *Илустирована стварности* (74)
- 4.3. Инстаграм профил: *Illustrated reality* (82)
- 4.4. Изложбена презентација (109)

## 5. ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА (110)

- 5.1. Умјетничко-истраживачки допринос (111)

Литература (112)

Вебографија (113)

Списак графичких прилога (114)

Биографија аутора (118)

Изјава о ауторству (124)

Изјава о истоветности штампане и електронске верзије  
докторске дисертације / докторског уметничког рада (125)

Изјава о коришћењу (126)

## Изјава захвалности

Посебну захвалност дугујем ментору **мг. Растку Ђирићу, ред. проф.**, који је током истраживачког просеца, ажурно упућивао драгоцене смјернице и мотивацију за напредак и развој овог рада. Додатну захвалност дугујем породици и пријатељима за подстицај који је оснажио даљи ток умјетничког пројекта.

# 1. УВОД

Окружени савременом технологијом у ери интернет експанзије, дигиталне слике постале су главно средство умрежене комуникације која уједно утиче и на формирање наше виртуелне присутости. Конзумирањем и размјеном дигиталних информација (слика) посредством дисплеја, великих и малих екрана мобилних уређаја, видно мијењамо комуникацију унутар друштва, у којој вербално и писано саопштавање мијења устаљене праксе у свакодневној комуникацији.

Графичка комуникација посредством савремених употребних симбола, илустрације, стикера, пиктограма, дигиталних слика, гиф анимација и других дигиталних језика, “захваљујући” интернету као и актуелним друштвеним мрежама<sup>1</sup>, доживљава свој врхунац што подстиче креативне ствараоце на доминатни компјутерски процес за реализацију дигиталне умјетности. Усавршавајући тај компјутерски процес, дизајнери, илустратори и умјетници су увидјели да више нијесу нужни штампани медији и институције како би свој рад пласирали до публике. Интернет платформе, као и друштвене мреже, отвориле су нове могућности за излагање унутар *виртуелних галерија*, тако да није изненађујуће да се умјетничко па и институционално дјеловање примјетно премијешта у *сајбер* простор интернета. Савремени дигитални алати за стварање и манипулацију слика отворили су могућност за комбиновање, наизглед неспојивих, различитих приступа и начина истраживања као што су фотографија, филм, илустрација, анимације, графички дизајн, звук, објединиујући их у *екранске* дигиталне формате.

Незауоставним развојем дигиталних технологија битно се измјенио поступак креирања ликовне (примјењене) умјетности у односу на претходно, назовимо традиционално доба стварања, што негдје и јесте повод за даљу сопствену ликовну надоградњу унутар поменутих медија. Ажурирањем софистицираних софтверских програма за обраду слика, данас више него икада дозвољене су бесконачне могућности дигиталне обраде и креирања ликовних садржаја у којима често обједињују комерцијалне и умјетничке потребе.

Обједињавајући жељу за сопственом ликовном надоградњом у домену нових медија, и потенцијала за пормоцију коју нуди интернет – друштвене мреже, упуштам се у

---

1 Друштвене мреже (енгл. *Social networkings*) је врста интернетске услуге, која се најчешће јавља у облику интернет платформе или веб-странице. То је интернетски простор, који служи за међусобно повезивање корисника.

креативни процес стварања дигиталних илустрација који су у крајњем циљу и предмет овог умјетничког пројекта.

Феноменолошка пандемија вируса звана *Kovig 19 (Covid 19)*, током процеса овог умјетничког пројекта, задесила је укупно становништво планете који је због масовне изолације био приморан да се прилагоди другачијем (ванредном) начину живота, подложен радикалним промјена обављања свих животних и пословних навика. Претпоставка да појединци, групе, заједнице боље речено цјелокупна свјетска популација могу/морају комуницирати искључиво посредством интернета, допринијела је овом умјетничком пројекту који промовише чињеницу да се ера *онлине* комуникације ближи и брже него што смо слутили. Обустављање свих социјалних, друштвених и културних садржаја током трајања пандемије вируса, условљена забраном присуства и кретања цјелокупне популације свијета, додатно је утицало да се оснажи овај већ раније започети умјетнички пројекат у којем се користе ресурси интернета за промоцију и репрезентацију ликовног стваралаштва-илустрације.

### 1.1. Предмет и циљ рада

Савремени живот се све више ослања на коришћењу интернета, у којем се битно издваја комуникација путем друштвених (социјалних) мрежа. Упознавање корисника, размјена података, дијелење садржаја као и информисаност о тренутним или будућим догађајима је примарна функција нових мрежа. Развој оваквих веб платформи доприноси и креирању све већег броја мрежа које биљеже пораст корисника а они су уједно и најактивнија публика догађаја.

Брзина и промет информација утичу на поједностављивање корисничких сајтова па је уочљива разлика у виду сведености информације. У овој размјени препознаје се све већи значај и улога визуелне поруке и даје јој се предност у односу на текстуални садржај. Као последица те "потребе", настаје платформа *Инстаграм*<sup>2</sup>, која се темељи искључиво на размјени ликовних порука (фотографије, видеа и сл). Практичност руковања, прегледност, доступност као и обрада ликовних садржаја учинили су

---

2 **Инстаграм** (уобичајено скраћеница од ИГ или Инста) је америчка услуга друштвених мрежа за размјену фотографија и видео записа у власништву Фејсбука, коју су креирали Кевин Систром (Kevin Systrom) и Мике Криегер (Mike Krieger), а која је првобитно покренута на и ОС-у у октобру 2010. године.



да *Инстаграм* постане доминантно средство за истицање *визуелне комуникације*. Та доминација слике у савременој комуникацији посредством *Инстаграма*, биће употребљена за даље умјетничко истраживање овог рада у којем се посебан акценат ставља на потенцијале бесплатног и доступног објављивања-презентовања садржаја.

Користећи задати формат (квадратни) и могућности презентације ликовног садржаја коју нуди платформа Инстаграм, претходном употребом софтверских програма креирам серију илустрација именованих *Илустрована стварност*<sup>3</sup> (енг. Illustrated reality), чија је основна тема илустрована интерпретација свакодневних појава нашег друштва и окружења. Сам процес креирања илустрација у дигиталном облику и њихова даља пројекција у виртуелном простору<sup>4</sup> наведене друштвене мреже, врши трансформацију ликовног садржаја (илустрацију) у *код* савремене дигиталне поруке. Изазвана трансформација, утицаће најприје на моје лично умјетничко-истраживачко искуство у даљем раду.

Предмет истраживања је испитивање и објашњење (за)датог модела илустрације гдје је форма (кориснички интерфејс)<sup>5</sup> Инстаграма узета управо због своје примарне функције – визуелне комуникације. Циљ је систематично сагледавање улоге и потенцијала визуелног (илустрације) у односу на језичку форму *хештега*<sup>6</sup>. Њиховом међусобном компарацијом желим довести до поистовјећивања сликовне информације са умреженим контекстом одабраног хештега.

## 1.2. Основне поставке рада

---

3 Инстаграм профил: [https://www.instagram.com/illustrated\\_reality/?hl=en](https://www.instagram.com/illustrated_reality/?hl=en)

4 Појам **Виртуелно** или **Виртуелни простор** означава све оно што физички не постоји, није опипљиво већ је видљиво на компјутерском софтверу. Ријеч је о виртуелној стварности која се дефинише као скуп технологија, које се користе за синтетизацију аутентичног склопа визуелних, звучних и других чудних искустава. Оне пружају илузију да практично непостојеће ствари могу да се виде на неки други начин. Извор: [www.velikirecnik.com](http://www.velikirecnik.com)

5 У индустријском дизајну поља интеракција човјека и рачунара, **кориснички интерфејс** (КИ) простор је где се остварују интеракције између људи и машина. Циљ ових интеракција је да се дозволи ефикасна операција и контрола машине од стране човјека, док машина истовремено враћа информације које помажу операторима да донесу одлуку у прављењу процеса. Примјери концепта ове табле корисничког интерфејса укључује интерактивне аспекте рачунарских оперативних система, ручних алата, тешких машинерија контрола оператора, и контрола процеса. Извор: Википедија

6 **Хештег** или **колоквијално хештег** (енгл. *hashtag*) тип је **ознаке метаподатака**. Користи се на **друштвеним мрежама** попут **Твитера** и других услуга **микроблогинга**, омогућавајући корисницима да примјењују динамично, **кориснички генерисано** означавање које дозвољава другима да лако пронађу поруке са одређеном темом или садржајем. Извор: *Википедија*

У оквиру истраживања биће дефинисано чиме и како илустрација може значајно надградити или трансформисати текстуални садржај у простору друштвених мрежа. У том контексту биће представљени и полазни ставови, дефинисана и ограничења у овој област истраживања, анализирани праксе у задатом односу слика-ријеч, анализиран типичан/репрезентативан материјал изабран на основу истраживања и референци из литературе, из чега ће слиједити дефинисање типологије модела употребе визуелног материјала а затим изведена компарација и разврставање на основи издвојених категорија према захтјевима хипотезе. Основна поставка рада огледа се паралелно у теоријском истраживању и практичном дјелу умјетничког пројекта - дигиталних илустрација.

### 1.3. Ток истраживања

Даљи ток овог умјетничко-истраживачког пројекта представљен је у три доминанта поглавља. Током уводног (другог) поглавља, биће указано на технолошки напредак човјека кроз историју, са акцентом на сликарским и штампарским достигнућима која су утицала да се контекст умјетности па и илустрације (ре)дефинише кроз епохе које су пролазили. Анализирајући доступне артефакте праисторијског периода, указаће се на чињенице које указују на сродност пећинског сликарства и илустрације те њихова компарација под појмом *нарашћивне слике*. У овом поглављу доминатно средиште заузима писмо, које је још од својих првих облика градило нераскидиву везу са сликом-пиктограмом-илустрацијом. Пратећи даљи ток *Историје илустрације* од праисторије до данас биће указано на најважније *медије* који су утицали да се ова дисциплина издвоји као важна ликовна творевина.

У трећем поглављу наводи се историјат и развој Интернета као и његов значај у којем се посебно истиче улога-функција Друштвених мрежа у служби савремене онлине комуникације. Користећи потенцијале интернета и његових платформа као што су друштвене мреже, биће предочен утицај интернета на формирање данашњег *умреженог друштва*. Неизоставан дио у овом поглављу јесте платформа Инстаграм, која у мноме представља предмет истраживања, у оквиру којег се истиче језичка форма "хештег" и његова даља употреба у обиму овог истраживања.

Последње уједно и закључно (четврто) поглавље, представља умјетнички пројекат - серију дигиталних илустрација под називом *Илустрована стварност*, у којој се поетика илустрација дефинише у односу на актуелне догађаје глобалног збивања и појава. Чин стварања дигиталних илустрација, употреба софтверских програма за

креирање, као и њихова даља публикација (промоција) унутар виртуелног простора интернета, садржај су овог поглавља. У крајњем, унутар ове области, обједињују се теоријско истраживање и изложбени умјетнички пројекат дигиталих илустрација. Напомињем да је сваки од наведених појмова, у оквиру ових истраживања, појединчно захтијевао дубље истраживање и појашњење, које је често излазило из домена сопствене струке, али њихова посредна веза утицала је на крајњи исход самог рада, односно тезе.

## 2. ИЛУСТРАЦИЈА

Шта је то *илустрација*? На то питање група аутора у књизи *Историја илустрације* (*History of illustration*) нуди дефиницију која се чини превише једноставном: “Једноставно речено, илустрација јесте визуелна комуникација помоћу сликовних средстава”<sup>7</sup> У неким ранијим дефинисањима овог појма Илустрација значи и *означавање* тј пружање појашњења одређеног субјекта најчешће ликовним средствима. Ипак етимологија ријечи илустрација има другачији смисао, и он је изведен од латинске ријечи *илустраре* (лат: *illustrare*) што дословно значи *освијетлити* или *учинити свијетлим*. Од илустрације се дакле очекује да ликовним језиком појасни, украси или саопшти најчешће писану ријеч – текст, што је на неки начин чини неодвојивом од текстуалног предлошка. Овдје би било пожељно сугерисати и на могућност замјене текста – контекстом, о чему ће касније и бити ријеч.

Приликом (ре)дефинисања ове ликовне дисциплине, аутори књиге *Историја илустрације* водили су се прописима које је поставио историчар визуелне културе Алан Говнс (Alan Gowans 1923 – 2001) у књизи *Непромјениве умјетности* (*The Unchanging Arts* 1971), по којима се сматра да илустрација може припадати једној или више функција од којих се истичу четири, и то:

1. Документовање (створити визуелни запис одређене ствари или особе);
2. Приповједање (објаснити или забавити – причање у сликама);
3. Убјеђивање (утврђивати, одржавати или дискредитовати идеје); и
4. Уљепшавање (побољшати или конкретизовати идентитет декорацијом).

Према наведеним критеријумима, како то истичу аутори поменути књиге, *већина ликовних дијела насталих прије савремене масовне комуникације квалификују се као илустрација*, што ће послужити за даље теоријско истраживање па и основ за практични сегмент овог умјетничко-истраживачког рада. У односу на представљене критеријуме вршиће се даља подјела илустрације кроз епохе које је пролазила током свог развоја и дефинисања.

---

7 **Историја илустрације** (енг: *History of illustration*), Сузан Дојл (Susan Doyle), Јелен Гров (Jeleen Grove), Витни Шерман (Whitney Sherman), Bloomsbury Publishing Inc, 2019.

Дакле, да бисмо успоставили истраживачке методе, илустрацију морамо поставити као визуелну комуникацију која у односу на слику<sup>8</sup> ипак мора бити у служби текстуалног предлошка, па је њену функцију неопходно образложити. У том контексту, тим аутора у књизи *Историја илустрације*, поставља занимљиво полазиште у којем се илустрација представља као **код**. Јер, како се то наводи, у теорији комуникације, *порука* (осјећај, концепт, идеја или информација), мора бити садржана у *коду*. "Ријечи, гестови, музичке ноте и слике су начини за кодирање или означавање поруке. Особа која смишља поруку је према томе **шифрант**, а странка која прима је **декодер** – јер прималац мора сам да схвати значење **кода**."<sup>9</sup> Према тој претпоставци, илустрација је **код**, јер користи препознатљиве визуелне конвенције као што су *мимика*, *композиција*, *стил* и други атрибути који доприносе значењу. У даљем, сви аспекти кодова могу се опет сврстати у три широка наслова: **иконографија** (предметна материја и симболика); **облик** (дизајн, распоред облика, боја, линија и други структуралних компоената у основи иконографије); и **формат** (врста медија на којој је илустрација објављена у часопису или анимираном ГИФ-у<sup>10</sup>, као и њена испорука и дистрибуција).<sup>11</sup> Наведено изускује и закључак:

*Однос слике и вербалног текста, кључни је елемент кодирања и главно подручје међу историчарима и теоретичарима илустрације. Илустрација може бити инспирисана вербалним текстом, прати га или прошири га, или чак користи вербалне елементе за дефиницију или импресионе ознаке - али усмено вербални текст није темељ за стварање свих илустрација; није је одређујућа за било коју илустрацију. Илустрација увијек тврди нешто своје. Упркос томе, најважнији облици су од кључне важности за преношење идеја, а илустрација је примарно средство за артикулацију и дорађивање наратива.*<sup>12</sup>

---

8 Слици можемо приступати са становишта психологије перцепције, теорије ликовне умјетности... Појам слика подразумијева подјелу на: *оптичку слику* (механички одрази видљивог произведеног рефлексијом свјетлости на одређену површину без људског утицаја), *перцептивну слику* (опажај, доживљај обликован човјековим могућностима опажања и разумијевања), *менталну слику* (опречна су мишљена о аутономији ових слика тј. да не постоји аутономија менталних слика већ су то ослабљени опажаји и – менталне слике стоје иза сваке ријечи, појма и у процесу обраде информација имају специфичну улогу) и *графичку слику* (производ човјекове дјелатности као ликовних записа и које јесу прототип умјетничким сликама).

9 *Историја илустрације* (History of illustration), Увод

10 ГИФ (енгл. Graphical Interchange Format). Битмапирани формат графичких датотека, који је развила фирма "CompuServe". Често се користи у креирању веб страна. Датотеке у овом формату имају у свом називу наставак **.гиф**, релативно су мале и брзо се учитавају. У овом формату праве се датотеке у којима су цртежи, умјетнички постери и све слике са јасном границом међу обојеним површинама. Специјални облици гиф формата су: Animated GIF, Interlaced GIF и Transparent GIF

11 *Историја илустрације* (History of illustration), Увод

12 Исто

У односу на умјетност која уважава потпуне слободе израза, илустрација је неодвојива од идеје коју заступа. Независно од ликовног рукописа, стила или манира који третира, илустрација има јасно дефинисане циљне групе тј примјену. Сублимирајући бројне анализе и теорије илустрације према доступној литератури, налазимо да према примјени илустрација најчешће може бити *нарашћивна* (књига, стрип, анимација...), *техничка* (инсустрија, производња, архитектура...) и *научна* (медицина, биологија, археологија и др). Подразумјева се да ликовни рукопис илустрације код *нарашћивних* текстова има веће слободе аутора, у којима често сусрећемо раскошне и богате имагинације, својствене ауторском умјетничком исказу. За овакву врсту градива, зависно од сензибилитета илустратора, могуће је представити и апстрактни ликовни приказ, што је и најчешћи примјер употребе код пјесничких (поетских) предлогака. Док се рецимо, код *техничке* и *научне илустрације* очекује прецизан, аутентичан и реалистично представљен систем функционисања сваке теме или појма коју илустрација интерпретира.

Према намјени, илустрацију опет можемо поставити у односу на циљну групу коју могу чинити дјеца или одрасли. У домену дјечије илустрације, визуелни *код* слике се манифестује најчешће у формату сликовнице, бојанке или уџбеника. За ону старију групу тј одрасле илустрација се поставља у односу на информацију или комуникацију, заступљених у свим облицима визуелне и графичке комуникације. Примјери свих подјела – категорија, биће заступљени током каснијег теоријског истраживања.

Иако је илустрација била присутна вјековима (миленијумима) уназад, стичемо утисак да је увијек била изостављена у важним теоријским освртима опште историје умјетности. Претпостављамо да њена утилитарна сврха, комерцијална употреба па и масовна примјена посредством механичке репродукције, допринијела да се њена вриједност умањи у односу на *класично* умјетничко дјело. Мада, *умјетничко дјело се у начелу увек могло репродуковати*.<sup>13</sup> Међутим, данас можемо посвједочити да се захваљујући широком употребом дигиталних алата за стварање ликовних садржаја, као и масовном примјеном (потребом) илустрација уздигла на један завиднији ниво. Данашња позиција илустрације у својству дигиталних опсега, са аспекта многих теоретичара није никад била ближа савременој умјетности, тачије границе између умјетничких и примјењених ликовних дисциплина полако блиједе па и недостају.

Сагледати и анализирати цјелокупан појам илустрације на ширем нивоу захтјева самостално истраживање које би временске па и географске разлике илустрације објединила у једној публикацији као што је поменута монографија *Историја*

---

13 Валтер Бењамин, „Уметничко дело у веку своје техничке репродукције”, Есеји, Нолит, Београд, 1974

*илустрације*. Али како то није могуће у обиму докторског умјетничког пројекта, осврнућемо се само неке од најзначајних прекретница кроз историју илустрације који су како примјећујемо, кроз техничко – технолошки развој утицали на њено дефинисање.

У циљу прецизнијег и детаљнијег увида у појам илустрација пожељно је аналитички сагледати све њене сегменте који уједно сачињавају генезу ове ликовне дисциплине. Стога, неопходно је најприје представити најзначајније епохе развоја илустрације, а њен почетак заправо јесте и пра-почетак ликовне умјетности. Праисторијска умјетност (умјетност примитивних народа) и њен допринос сагледавању опште цивилизацијске историје умјетности узима се у овом раду као важно полазиште јер управо на релацији праисторије и данашњег савременог *техно* доба уочавамо кључну разлику између начина креирања али и јако блиску потребу-намјену представљања која ће у даљем раду бити најчешће третирана.

## **2.1. Утицај и развој илустрације кроз технолошки напредак цивилизације – комуникације**

*У оквирима великих историјских периода мења се, са целокупним начином живота људских колектива и начин њиховој чулној ојажњавања. Начин на који се људско чулно ојажњање организује - медијум у коме се остварује – није условљен само природом већ и историјом.*<sup>14</sup>

Сагледавајући историју илустрације кроз културу и временска раздобља можемо закључити да се њен развој увијек везивао за технолошки напредак сликарства, штампарства, фотографије и у новије вријеме дигиталних медија, што је уједно утицало на њене ликовне вриједности кроз епохе које је пролазила. Прије зачетка и утицаја дигиталних медија који ће бити наглашени у следећим поглављима, појам илустрација се најчешће дефинисао као *цртеж, слика или штампано умјетничко дјело које објашњава, појашњава, визуелно представља или само украшава писани текст, који може бити књижевне или комерцијалне природе*. Међутим, тек последњих година тј почетком новог миленијума, са аспекта критичке и теоријске свијести, схвата се дубљи значај илустрације, тако да се појам илустрација многоструко проширио те захтјева анализу кроз временске, географске и техничко-технолошке епохе. Како је и сам појам илустрација стасавао уз умјетност као њен примјењен облик, током

---

14 Исто.

даљег разматрања ова два појма ће се често обједињавати, да би се придодао значај њиховој сродности.



СЛИКА 1  
*Ојисци руку* из пећине код града Перито Морено,  
Санта Круз у Аргентини, око 14.000. п. н. е.

Анализирајући развој цивилизације од праисторијских *примитивних* облика заједнице до данешњег *усиона умреженог друштва*<sup>15</sup>, констатујемо да је умјетност/ илустрација осликавала и дух времена у којем је егзистирала тако да се и њено значење временом употпуњавало. Још од првих облика писма, проналаском папира, усавршавањем грађевинарства и архитектуре, напретком сликарских техника, штампарских могућности репродуковања, па све до појаве интернета, видљиве су драстичне промјене друштва у којима се увијек битно мијењао начин (ликовне) комуникације.

Него, одакле почети? Готово свака историја умјетности започиње своје истраживање од *наративних слика* пронађених у пећинама праисториског човјека, тако ћемо и ово мапирање илустрације започети на самом пра-почетку.

---

15 Мануел Кастелс (енгл. Manuel Castells), *Усион умреженог друштва*, Голден маркетинг, Загреб, 2000.



## 2.2. Илустрација прије илустрације

Прве облике илустрације, како то наводи Валт Рид<sup>16</sup> (Walt Reed), историчар илустрације у студији *Историја илустрације* (енгл. *Illustration history*), налазимо између осталих и у пећинским цртежима пронађеним у Пећини Ласко<sup>17</sup> (франц. Grotte de Lascaux), на југу Француске којима се приписују својства наративних слика, које саопштавају одређену радњу (ритуал, лов) у сликама. Анализирајући управо те цртеже у пећинама, уочљиве су битне разлике које се могу третирати као технолошки напредак сликарске технике па и друштва-заједнице. Међу првим цртежима доминатне су биле фигуре људи и животиња (бизони, коњи, јелени, мамути...), цртане-сликане најчешће црном бојом (угљем), уз остале нијансе земљаних тонова добијене, претпоставља се, мијешањем теракоте, минерала и воде. Потреба за осликавањем сопственог окружења тадашњег човјека ни данас није позната, па се најчеће објашњење теоретичара везује за ритуале који су спроводили пећински људи а у нади да ће им насликане животиње у простору у којем живе подспијешити лов од којег је тадашње друштво зависило.



СЛИКА 2  
Сликарски призори из Пећине Ласко (*Lascaux*) - Француска 15.000. г.п.н.е.

16 **Рид Волт** (енг: Reed Walt), *Историја илустрације* (енг: *Illustration history*): <https://www.illustrationhistory.org/history>

17 **Пећина Ласко** налази се на југозападу Француске и позната је по својим полихромним цртежима које датирају из касног палеолита. Укупна површина пећине је око 120м<sup>2</sup>. Сматра се да су цртежи у пећини Ласко стари око 17.300 година

Реалистично приказивање животиња на заравњеним површинама пећина предствала не само врхунац сликарства тадашњег човјека-умјетника него и почетак јако сложеног система комуникације посредством слике, на чему се и заснива појам илустрације. Умјетност праисторије осим магијских има је и комуникативни карактер. Пресликавањем сопственог окружења са мотивима лова и приказом разноврсности живог свијета, претпоставља се да је тадашњи умјетник био и ловац, па се отуд и разматра јако занимљива “прича” у сликама, на којима се јасно препознаје начин ловљења. Прича у сликама или *нарација* јесте излагање догађаја организовано према хронолошком редослиједу у овом случају посебно организованом умјетничком маниру, у којем се директно препознају и одлике савремене илустрације. Како то објашњава аутор Слободан Бата Недељковић у уџбенику *Ликовна култура*<sup>18</sup> : “Људи каменог доба нијесу осјећали јасну разлику између слике и стварности” послужиће синтези којој додајемо значај даљег истраживања.



СЛИКА 3  
*Бизони, коњи и носорози* из Пећине Шове. Око 30.000 до 28.000 г.п.н.е.  
Валон Пон д'Арк, кањон Ардеш, Француска

18 Слободан Бата Недељковић, *Ликовна култура*, 1. Издање – Нови Сад: Факултет техничких наука 2016 (Нови Сад) стр. 1.

Претпоставља се да су наши преци прве кораке по земљи направили још прије милион година (доба еолита), међутим када су тачно почели да користе руке у занатске-умјетничке сврхе мање је познато. Први пронађени трагови умјетности и занатских вјештина датирају из млађег каменог доба – палеолита, што се уједно и третира као први/најстари облик (ликовне) комуникације. Већина научног миља, вјерује да је сврха цртежа у пећини била искључиво декоративне функције, док са друге стране велика већина тврди да су слике и цртежи у пећинама искључиво служили за спровођење обреда и магијских ритуала, који би утицали на упјешан лов тадашњег човјека. У сваком случају овдје се јасно препознају указане функције *декорисања* и *иријовјегања* које претходно дефинише својству илустрације историчар Ален Говнс (Alan Gowans 1923 – 2001).

Пећински човјек из доба палеолита (млађе камено доба од 35.000 до 20.000 г.п.н.е.), како истраживања показују, није имао способност повезаног мишљења, тачније није могао процијенити шта је узрок а шта посљедица. Све наводи на претпоставку да се палеолитски човјек поистовјећивао са призорима насликаним у пећини и оним из природног окружења. Отуда је вјероватно и појава умјетности као средство за лакше повезивање човјек и свијета који га окружује.

Каснија фаза човјековог напретка у технолошком смислу видљива је у доба мезолита (средње камено доба од 20.000-10.000 г.п.н.е.), гдје су примјетне нове промјене од изузетне важности за сагледавање и тумачење умјетности. Наиме у мезолиту примјећујемо да су теме пећинских слика постале разноврсније, па се поред животиња чешће појављују фигуре људи које су у односу на претходно доба видно поједностављене – стилозоване. Одабцује се вићина детаља и истиче се анатомско приказивање фигура. Осим тога у доступним примјерима овог доба умјетности најважнија је појава композиције у којој се сада већ препознају организоване цјелине – групе људи приказаних у одредјеним радњама, засједе, лова, плеса и сл. У овој фази човјековог напретка ликовне комуникације, присутна је јасна друштвена струкура заједнице, у којој су видљиве подјеле слојева друштва тј дјелатности.

Умјетност из доба палеолита и мезолита, важна је и за све касније епохе умјетности у којима се третира *фиџураџивни*<sup>19</sup> опис сликарства, а у домену илустрације, фигурација је најчешћи вид ликовног појашњења. Занимљиво је истћи да су међу

---

19 **Фигуративна умјетност** је појам који се користи у теорији умјетности од краја 20. вијека и обиљежава сваку умјетност у којој се може разликовати знакове реалног предлошка. Појам је у служби да разликује ову умјетност од нефигуративне умјетности, значи апстрактне умјетности која се развила углавном у 20. вијеку. На повратку ка фигуративној умјетности дошло је 60-их година овог вијека у облику правца и покрета нове фигурације а касније и фотореализма.

препознатљивим фигурама животиња често била видљива и измишљена бића са двосмисленим или непознатим значењима. Такви призори, одлика су дјечијих имагинација које су можемо рећи и данас покретачка импресија у стваралаштву илустрације. У каснијем верзијама пећинских цртежа видљиви су знакови и симболи па се такви мотиви именују *нефиурајтивни*. Драгоцјено је опет истаћи да се у практичном дијелу овог докторског умјетничког рада, представљене илустрације баве искључиво нефигуративном дакле просторним и предметним приказивањем тема.



СЛИКА 4  
*Риџуална иџра*, пећина у Адаури, Италија, 15.000 – 10.000. г.п.н.е.

Након ових епоха, слиједи Неолит, млађе камено доба (период од 10.000 – 2.000 г.п.н.е.) који почиње револуцијом на подручју Блиског истока, гдје се напредак цивилизације вриједнује по томе што се први пут препитомљавају животиње и производи храна. Током овог доба, доминантна промјена огледа се у преласку са лова на пољопривреду, што ће утицати на неједнаку подјелу у друштву. Ствара се породица, граде се куће од чврстих материјала и по први пут у овом период примјетни су стилови живота у којима се дјелимично заснива и данашњи начин савременог живота. У овом млађем каменом добу, долази до прозиводње грнчарских предмета и тканине које је човјек користио у свакодневnoj употреби. Поменути прилози су садржавали сликовне приказе и логоритме који су прилично детаљно описивали тадашње актуелне догађаје. Управо на овим употребним предметима доћи ће до напретка занатске умјетности гдје ће се човјек прихватити декоративних елемента који су нужни за даље сагледавање примјењених области умјетности међу којима свакако препознајемо и прве облике илустрација.

Већина теорија указује на то да све слике пронађене у пећинама ових епоха, имају ипак искључиво комуникативну сврху. Потреба за схватањем суштине предмета и појава урођена је у нама још од пра-почетка. Слике на зидовима пећина су невјероватно описне, метафоричне и дијаграмски представљене, што нас наводи на тумачење да је човјек и тада правио разлику у представљању реалистичних појава и метафоричних мисли. Јако реалистично приказивање животиња са једне стране и човјека у апстрактној форми са друге, *суџерише да су суџеросћављена зајажана и айсрактџа дио "функције" слика*. И поред своје неизмјерљиве важности за сагледавање успјеха цивилизације и формирања опште историје у којој се на највриједнији начин третира заоставштина праисторијске умјетности, сликарство примитивних народа у овом итраживачко умјетничком раду узето је као синоним наративне умјетности коју називамо илустрација. Печински цртежи као пра-облик илустрације управо потврђују да илустрација може бити визуелни код који без текстуалног предлошка својством слике посматрачу саопштава садржај што је опет предмет овог истраживања.

Чак и у случају одбацивања тврдње да пећинске слике имају сродности са наративним контекстом илустрације, умјетност праисторијских народа остаће највриједније свједочанство које својством слике објашњава/тумачи начин живота и потреба наших предходника. Није ли то и универзална суштина илустрације!

### 2.3. Илустрација – декорација

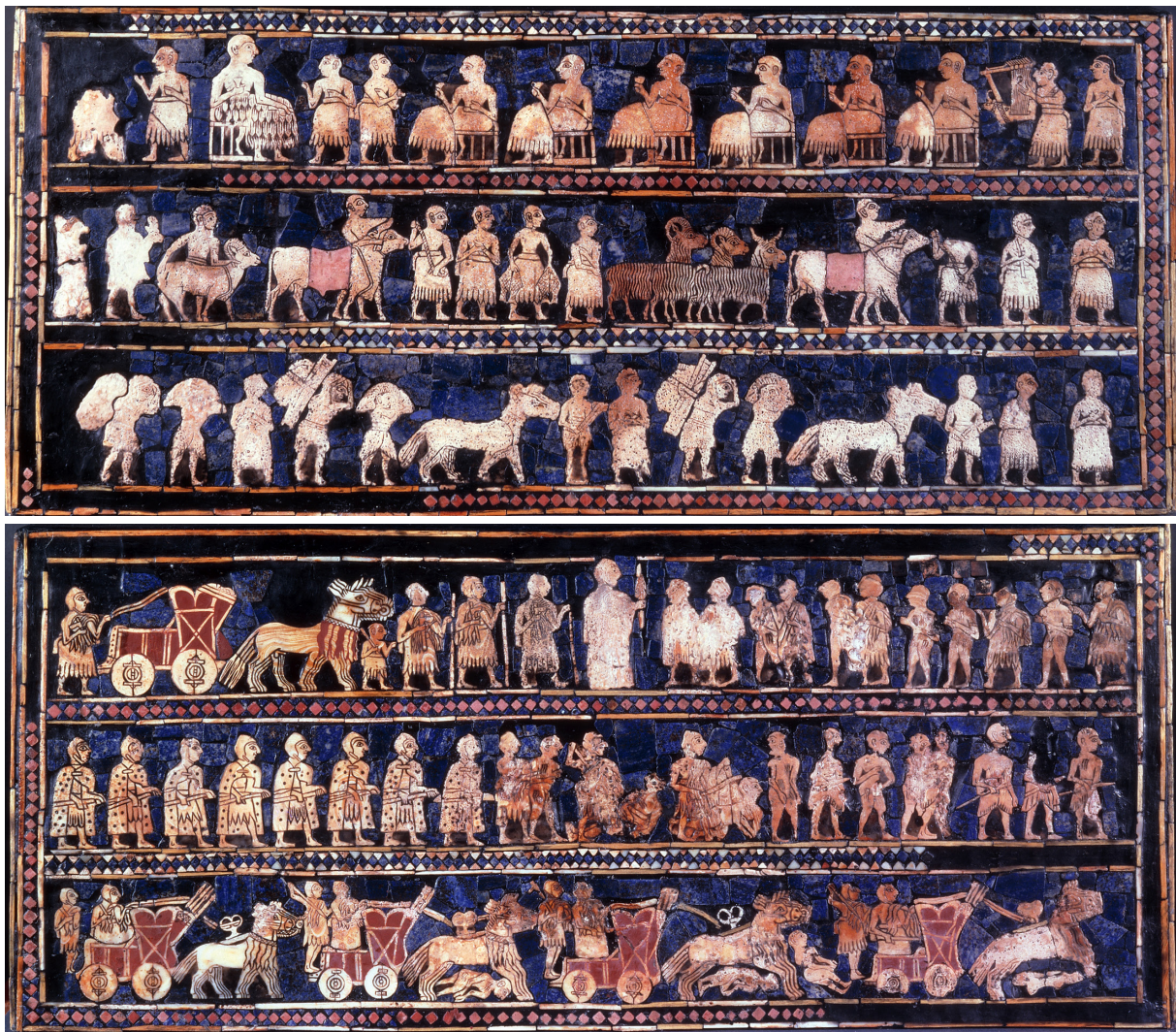
У даљем мапирању техничко-технолошких прогреса цивилизације, зауставићемо се на још једној епохи чији артефакти документују присуство илустративних облика слике, који су такође приповједавали о митовима, херојима и божанству. Константан преображај човјека и заједнице видљив је у заоставштини древних умјетности Египта, Блиског истока и касније у културама Грчке и Рима. Главна одлика ових епоха препознаје се у организованим заједницама и начину живљења унутра умрежених структура - града. Дрasticне подјеле у друштву као и класификације по функцијама унутар осмишљених система живота, утцале су на успостављање владавине са једне стране и религије са друге, мада честе су биле и обједињене структуре владавине. Осим организованог и сложеног система живљења унутар заједница ових периода, појавом разноврсних техника ливења метала и моделовања глине-камена, човјек успоставља производњу употребних предмета. Обрада метала и прерада природних материјала, својствена је човјеку овог доба, који ће се у одосу на претходне цивилизације уздићи у многим смислу.



СЛИКА 5  
Унутрашња дворана гробнице уклесане у стијену, Б-Х2, Бени Хасан,  
12 династија, Око 1.950 – 1.900. г.п.н.е.

Са аспекта илустрације, ова друштва и заједнице важне су прије свега по занатском усавршавању у којем су сви употребни предмети били украшавани *визуелном нарацијом*<sup>20</sup>, који су приповједали о животима појединих хероја, слави богова и божанстава. Неки од најзначајнијих артефакта који представљају рану фазу визуелне нарације у Месопотамији, пронађени су у Краљевској гробници у Уру, који наводно датирају из 2.600. г.п.н.е. У питању је предмет (ковчег) који су након проналсака именовали *Краљевска зашћава us Ура*, а састоји се од четири битуменске плоче инкрустиране црвеним кречњаком, шкољкама и лапис лазулијем које су првобитно биле причвршћене за дрвену подлогу. На овом предмету са његове бочне стране биле су осликане животиње, док су на фронталним странама осликани призори који величају војну побједу прославом која се одвија у три хоризонтална регистра. Умјетник који је осликао ове призоре користио се такозваним *хијерархијским приказивањем*, јер предствља централну наглашену (предимензионирану) фигуру, доминантну у односу на друге. Фигуре на сликама су статичне, што показује раздвојеност фигура представљених у полу позицијама – полу *en face*, пола у профилу. Нарација која се гради сликама на овим предметима, преноси поруку важног догађаја, а захваљујући материјализацији и описном приказу, слика је читљива чак и у умањеном облику.

20 Јансонова историја уметности, *Западна традиција*, Седмо издање, Вулкан издаваштво, Београд, 2018.

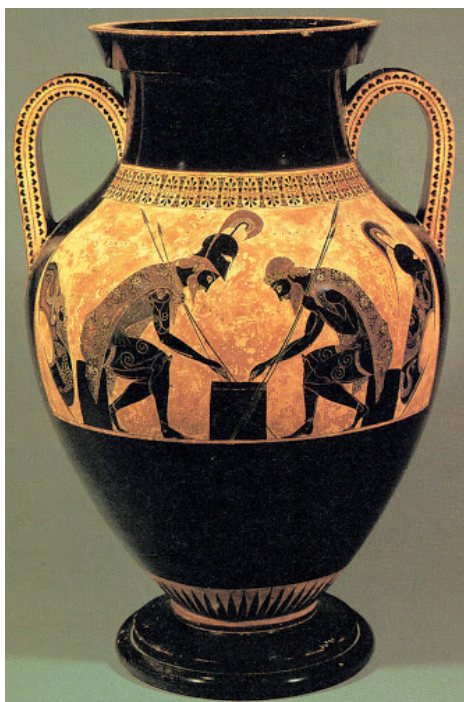


СЛИКА 6  
 Краљевска застава из Уру, (предња и задња страна). Око 2.600 г.п.н.е.  
 Британски музеј, Лондон

Развој сликарских и вајарских техника омогућавао је да се животни простор становања украси мотивима из познатог окружења, што је утицало да се сликарство развија у свим смјеровима примјене. У богатијим просторима (храмовима) за живљење или владавину, прмјетне су величанствени призори из живота владара (божанства) осликаних на зидовима палата.

Доминатна разлика у друштву препознавала се у писмености појединаца, док су једни познавали технике читања, други субили неписмени. Међутим, процес описмењавања, најчешће је био интерпретиран преко слика и рељефа што је доприносило општем описмењавању. На истим принципима се касније заснива и цјелокупна хришћанска умјетност. Мотиви из познатих живописа или тад већ прихваћених религија па и митова, били су осликани на свим значајнијим утврђењима-храмовима. Неписменој популацији се кодом наративне слике презентовао одређени догађај, тако да је

визуелна комуникација кључ преноса информација још од вајкада. Посебан сегмент који је такође имао улогу "описмењавања" посредством употребне функције предмета јесу грнчарски производи (Грчка и Римска умјетност), на којима су били осликани идентични мотиви из живота. Огроман број пронађених артефаката ових епоха указује на масовност и заступљеност грнчарских предмета. Осим намјере да се представи одређена појава, слике или слободно назовимо илустрација на вазама, чашама, тањирима и сл имала је свакако и функцију декоративне потребе. Слика је уједно имала статус ликовног приповједања и декоративног обогаћивања.



СЛИКА 7

Ахил и Ајант и играју се коцком, Амфора с црним фигурама коју потписује Егзекија као сликар и грнчар. Око 540. и 530. г.п.н.е. Ватикански музеј

СЛИКА 8

Апулијска црвено-фигурални тањир. Аутор Дуриус. Око 380. г.п.н.е. Приватна колекција. Изложен у Умјетничком музеју Јале Универзитета 2008 – 2015.

Бројни периоди који ће касније услиједити такође доприносе сагледавању и тумачењу илустрације, јер ипак, како то и потврђују историјски артефакти, много прије зачетка писма, човјекова доминантна форма комуникације била је дефинитивно слика.



## 2.4. Писмо и илустрација

Доказано је да су језик, као и религија, умјетност и наука симболичке форме, односно функције схватања свијета. Језик је једна од симболичких функција ума и има могућност објективизације осјећања. Језик је дакле инструмент изражавања али и конституисања и обликовања човјекових мисли и осјећања. Од свих средстава за споразумијевање међу људима, свакако јесте најважнији говор, односно језик (усмена ријеч) а онда његов визуелни израз – *писмо*.



СЛИКА 9

Клинала табла: касновавилонски граматички текст, крај првог вијека п.н.е.

Зачетак визуелне комуникације - писма, како се то претходно наводи, представљају цртежи тзв. пећинског човјека, настали прије 25.000 – 40.000 година. Тако позиционирани цртежи, односно језик, представљају зачетке и умјетности па и религије. Доказ за ову тврдњу јесте и сама генеза писма која је пролазила кроз три основне фазе. Први стадијум представља сликовно или **пиктографско** писмо, тзв. „прича у сликама“. Током времена слике постају опште усвојени знакови. Нови знак није више слика-прича, већ знак за одређени појам. Ово је друга фаза у развоју писма – појмовно или **идеографско** писмо. У овим фазама генезе писма, говор или ријеч односно изговор, немају пресудну улогу, али се управо због тога, пиктографско и идеографско писмо могло читати без потешкоћа. Идеограм временом постаје представник групе гласова тј. ријечи или имена предмета на који се односи. Идеограм се претвара у фонограм. Тако настаје фонетско или **фонографско** писмо, односно трећа фаза у развоју писма. Најсавршенији облик писма настаје кад знак постаје представник појединог гласа - то је наше данашње писмо – *алфабет*.

Претходик свих облика преносивог писма јесте **клинасто писмо**<sup>21</sup>. Овај облик комуникације налазимо најприје код Сумера<sup>22</sup>, који су клинастом писму удијелили језичку функцију. Занимљиво је да овај језик није имао никакве сродности ни са једним другим језиком нама познатим. Присуство клинастог писма и његова употреба, према историчарима, трајала је пар хиљада година. Најдрагоцијеније уједно и прво писано књижевно дјело (до сада пронађено) на овом језику – писму јесте *Еп о Гилгамешу*. То је заправо сумерско-акадско дјело о Гилгамешу, 5. владару прве династије из Урука, настало око 2.700- и 2.650. г.п.н.е. Еп о Гилгамешу у суштини јесте епска пјесма из Вавилона. Прича садржи низ пјесама и легенди уврштених у дугачки акадски еп о краљу-хероју Гилгамешу из Урка.

Последњи записи на овом језику датирају из првог вијека п.н.е., након чега се сумерски језик па и клинасто писмо трајно губи. Кроз свој развој писмо су унапређивале многе цивилизације и народности па је поред поменутих драгоцјено навести и *хијераћско*, *демоћско*, *феничанско*, *хебрејско*, *ћрчко*, *ећрурско*, *лаћинично*, *ћлаћољско* и *ћирилско* писмо.



СЛИКА 10  
Сумерско писмо, *Еп о Гилгамешу*, Око 2.700 и 2.650. г.п.н.е.

21 **Клинасто писмо** (klinopis) спада у групу пиктографских писама јер је првобитно постало од цртежа. Клинасто (*cuneiform*) му није оригинално име и прво је било представљено као литераре цунеатае, од латинског цунеус што значи клин." Извор: [http://eprints.rclis.org/21030/1/Sumersko\\_pismo-Minic.pdf](http://eprints.rclis.org/21030/1/Sumersko_pismo-Minic.pdf)

22 "Сумери су били прва високоразвијена цивилизација која је иза себе оставила писане споменике. Населили су се између 5000. и 4500. године пре н. е. између река Тигар и Еуфрат, на подручју јужне Месопотамије (данашњи Ирак, југозападна Азија). Њихово порекло није утврђено, али преовладава мишљење да су дошли са севера и помешали се са затеченим становништвом." Извор: <https://www.opsteobrazovanje.in.rs/istorija/sumeri/>

У овом раду посебно је важно пиктографско писмо, јер се управо оно темељи на слици, што га и квалификује као сегмент илустрације. Пиктографско писмо дакле представља један од најстаријих начина ликовне комуникације у којој је човек преко цртежа саопштавао или биљежио сопствене мисли. Сам израз потиче од латинске ријечи *pictus* – сликан и грчке ријечи *grafo* – писати. Ови знаци (пиктограми) означавају управо оно што цртеж представља и нијесу везани за специфични гласовни склоп ријечи у поједином језику. Управо на овом писму темељи се савремена употреба графичке комуникације при креирању саобраћајне сигнализације, оријентационих система у објектима, упутстава за коришћење одређених алата, предмета и сл.

Технолошки посматрано, развој писма условио је даљи развој материјала за писање. Тако долази до производње *папируса*<sup>23</sup>, који је био заступљен у бројним цивилизацијским тековинама, али у Египатској умјетности, он заузима доминантно мјесто. Илустрације и пиктографско писмо из овог периода непроцијетљиво су свједочанство о начину живота и размишљању египатског народа. Вјеровање у загробни живот, дубока су утемељења тадашњих египатских владара, па се њима у част приступало посебим церемонијама сахрањивања у монументалним, чак и данас непревазиђеним грађевинским здањима – пирамидама. Након смрти владара приступало се мумифицирању покојника, и у његовој гробници приношене су жртве и свечани предмети који би, по вјеровању, служили током следећег живота. Унутрашњост гробица осликавани су темама из претходног и будућег живота после смрти. На неки начин слике су представљале *ујусџво* за прелазак у други свијет. Исти мотиви били су пресликавани на саркофазима и преносивом материјалу као што је папирус у облику свитка.

Посебан примјер свитака са наративним упуствима (илустрацијама) за загробни живот, јесте *Књига мртвих*, представљена на бојеном папирусу. *Књига мртвих* је збирка преко двијеста обредних текстова чије је поријекло у Текстовима ковчега из Средњег царства, преписиваних на свитке папируса. Илустровани свици су

---

23 "Папирус носи ботанички назив *cyperus papyrus*. То је мочварна биљка која има широко разгранато корење и високу биљку која се завршава са густим свежњем влакана. Није се користио само за прављење материјала за писање већ и за многе друге ствари. Цвет се употребљавао за украшавање просторија, стабљика за плетење ограда, сок срчике за јело, а угљен од корења за мастило за писање. Римски историчар Плиније оставио је запис о томе како се производи папирус. Срчика се узимала само од оног дела стабла који је под водом, а затим би оне биле цепане у врпце, које су потом равнане. Када би се зелена кора стабљике одвојила од срчике, срчика се резала у дуге траке, широке 2 – 3 cm. Средишња врпца била је најшира, тако и најкориснија. Врпце су, положене на овлажену даску, затим ређане једна поред друге, а преко њих су, под правим углом слагане друге врпце. Први слој се премазивао лепљивим брашном, затим би се сушио, гланчао слономом кости или шкољком па обрезавао и тако био спреман за писање." Извор: Википедија

укључивали укорe који би требало да олакшају успјешно путовање у загробни живот. Снага илустрација манифестованих на папирусу, у многoме је надјачивала пратећи текст (пиктографско писмо), што визуелни наратив уздиже на значају.



СЛИКА 11  
Вагање срца и Озирисова пресуда, из Хунеферове књиге мртвих, 1285. г. п.н.е.  
Објени папирус. Британски музеј, Лондон.

## 2.5. Илустрација и штампани медији – књига

Књига (лат. *liber*; грч. *biblos*) представља ауторско дело здружених стваралаца: писца текста, ликовног умјетника (дизајнера), издавача и осталих стручњака у полиграфији ради уобличавања и остварења вредности људског духа. Без обзира на то у каквом је облику, стилу, културноисторијској позицији, религијској или национално-етничкој традицији настала, књига је несумњиво једна од најважнијих цивилизацијских творевина којима човек потврђује супериорност своје духовне природе, своју откривачку и обнављачку моћ којом осваја своју будућност.

*Миле Грозданић*

Ако би некој људској творевини могли да припишемо највеће почасти за уздизање илустрације на културолошком и умјетничком нивоу, онда би то засигурно била књига. Веза између ове двије креације нераскидива је још од зачетка Хришћанства, који је вјероватно и допринио да се илустрација дубоко integriше у смисао књиге. Од почетка нове ере, књига је технолошким успоном често мијењала форме и облике али њена функција остала је непромјењена до данашњих дана. Првобитни облик

књиге био је *свиџак*,<sup>24</sup> који своју многоструку употребу започиње у ери прије Христа, али се та форма задржала све до почетка четвртог вијека. Наравно, и прије ове форме постајали су ранији (примитивнији) облици књиге али они су превасходно важни за развој писма, док ћемо у даљем образлагању наводити искључиво примјере битне за сагледавање значаја илустрације. Дакле, рукописи писани на папирусу имали су облик свитка, а тај облик потискује пергаментски<sup>25</sup> *кодекс*<sup>26</sup> – облик који ће из скрипторијума прећи у штампарију и сачувати се до наших дана.



СЛИКА 12  
*Аристотелов усџав Аџињана*. Сачуван је готово нетакнут на четири свитка папируса, копираним око 100. н.е. (Папирус 131)

У односу на начин израде књиге а у служби лакшег прегледа, можемо установити три доминантне епохе, различите превасходно по принципима стварања и облику књиге у којима се илустрација (различито) примјењивала. Према таквој квалификацији, прва епоха књиге припада **младом** добу (до 5. вијека) у којем се доживљава трансформација књижне форме из свитка у кодекс. Прво - *младо* доба књиге важно је најприје за сагледавање генезе писма, за илустрацију оно је нешто мање значајно.

24 **Свитак** као почетни облик књиге (лат. *volumen, rotulus*) био је најраспрострањенији облик рукописа. Висина папирусобог свитка износила је 5 до 40 цм, а дужина одосно ширина до 40 метара. На свитку се писало зашиљеном трском (грч. *kalamos*) и специјалним мастилом од чађи, паралелно са његовом дужном страницом, сдесна на лево (тако се и читало), са унутрашње стране. Колумне су личиле на књижевне странице и биле су исте висине. Извор: Миле Грозданић, *Пуџ до књије*, стр 49.

25 **Пергамент** се израђивао прерадом танких кожа најчешће младих животиња: коза, оваца, телади, магараца па и змија. С огуљених животињских кожа одстранила се длака, затим се кожа третира са вапном. Депилирана кожа напињала се на дрвене оквире и постепено се сушила. Следећа фаза било је брушење помоћу вулканског песка и глачање уз помоћ кости или глатким каменом. Што је пергамент био тањи то је био цењенији. Извор: Википедија.

26 **Кодекс** (лат. *codex* = запис, књига) средњовековна је књига (облик рукописа) и сматра се непосредним претечом штампане књиге – и по свом облику и по унутрашњем саставу. Према технолошком устројству и начину израде и према времену настанка, кодекс ( други је облик материје рукописа) можемо подијелити на старији ( *caudex*) и млађи (*codex*). Старији облик *caudex* потиче од античког времена и чине га више фирмата, повезаних кожном врпцом или метачном алком. Млађи облик *codex* је прелазни облик између античког књижног свитка и савременог облика књиге. Тако су називане рукописне књиге средњег и новог века, пре свега књиге писане руком (црним или бојеним мастилом), на пергаменту, оа од 8. века и на папиру. Извор: Миле Грозданић, *Пуџ до књије*, стр 52

Ако изузмемо египатске папирусе (*Књига мртвих*), на тлу Европе у форми свитка мало шта је остало сачувано, па је теже стећи увид у значај илустрације овог доба.

Друга епоха представља развој умножавања књиге и њено даље ширење на подручју Европе (свијета), па се у односу на те техничко-технолошке промјене може установити епоха **средњег** доба (период од 5. до 15. вијека). Карактеристика средњег доба (као и код младог доба), разликује се по ручно исписаним и украшаваним књигама тзв. *манускрипти*<sup>27</sup>. Многи фактори утицали су да се књига брзо усаврши и прошири у кодекс форму, али један од најутицајних фактора јесте успостављање *Библијског канона* у четвртном и петом вијеку. Формат кодекса је увелико био погоднији за илустровање (украшавање) текстова, па отуда и његова узастопнија употреба. Ријетки сачувани примјери илустрованих кодекса са краја четвртог и почетка петог вијека, приказују једноставан сликарски манир илустрација смјештених у правоугаоном формату изнад текста (слика 13). Иако не обилују раскошем ови примјери представљају прву значајнију појаву конкретне (усвојене) илустрације у форми књиге. Мотиви који доминирају готово у свим фазама ове епохе односе се на Библију – приче из Старог и Новог завјета. Творци рукописа и илустрација били су искључиво робови (лат. *servus librarius, servus litterarius, servus ab epistolis*) обучени за преписивање и осликавање (илустровање)<sup>28</sup>. У том периоду сматрало се да то није посао за угледне чланове породица, тако да су се робови често и називали *џисари*.



СЛИКА 13  
*Дидо њриноси жртву* (енгл. *Dido Making a Sacrifice*) Рим. Око 400 г.  
Ватиканска Библиотека.

27 **Манускрипт** или **Рукопис** (лат. *manu scriptum* – руком написати) јесте текст писан руком на неком преносивом материјалу као што је папирус, пергамент или папир. У научној терминологији манускрипт означава књигу писану руком. Два основна облика манускрипта су: свитак и кодекс

28 Појам *илустиращор* – *илустрировање* није било познато као дјелатност у овим епохама, те се стога често истиче сликарски приступ тј осликавање.

Улога писара у периоду од 5. до 7. вијека поред религијских списа, односила се и на преписивање - писање правних и друштвених прописа. Вријеме великих миграција на тлу тадашње Европе не доприноси битнијем развоју књиге, тако да се у овом периоду неће десити ништа значајније што би утицало на структуру књиге и илустрације. Као представници средњовјековне књижевне културе, писари ће опстајти све до касног средњег вијека, када ће започети једно новије поглавље битно за напредак илустрације и књиге.

Наиме од 9. вијека кодекс ће кренути узастопним развојем, а посао робова, преузеће школовани свештеници – монаси, који ће унаприједити и успоставити нови значај књига. Од овог периода започиње једна по све богата припрема књиге, у којој ће доминацију преузети украсни елементи као што су иницијали, вињете, илустрације. По први пут књига ће добити шаблоски приказ текста, што подразумјева уједначене колумне-стубце, дефинисане бјелине, усклађен однос илустрације и текста. Повез књиге биће знатно богатији и чвршћи, а за ту припрему користиће се кожа, слонова кост па и плементити метали – злато и сребро.



СЛИКА 14  
Књига Келџа (енгл. *The Book of Kells*), стране 32. и 27. 8. вијек.  
Даблин, Тринити Колеџ

Током овог периода доћи ће и до најважније технолошке појаве у домену писане и штампане мисли - **папира**, који ће тек после једног мијенијума од његовог открића у

Кини (око 200. година), преко Арапа стићи на тлу Европе (Шпаније) тек у 12. вијеку. Прогрес књиге утицао је не само на еманципацију европског друштва, већ се тај феномен проширио на све континете и књига добија универзални статус од значаја за глобалу комуникацију тј пренос писане ријечи-мисли. Експанзију књижне форме налазимо и на подручју данашње Ирске, а једна од најљепших књига, по суду многих историчара, јесте *Књиџа келџа*<sup>29</sup>, рађена још у осмом вијеку.



СЛИКА 15  
 Мирослављево јеванђеље (1. и 2. страна). 12 вијек.  
 Написано на подручју данашњег града Бијелог поља.

Још од почетка средње епохе развоја књиге, монументалну улогу у њеном усавршавању имали су *илуминаши*. Илуминати су ствараоци који су средњовјековне књиге и рукописе украшавали иницијалима, вињетама и илустрацијама (цјелокупан ликовни

29 Ирски најдрагоцјенији средњовјековни артефакт који садржи четири јеванђеља. Произведена је у манастиру на острву Иона (Шкотска) у 8. вијеку. Током 9. вијека, послје напада Викинга, књига је премјештена у Келс (Ирска). Ту је у 11. вијеку украдена и том приликом је оштећена. Корице-поклопац, који су највјероватније имале злато и драго камење, никада нијесу пронађене. Римокатоличка црква је преузима на чување 1541. године и тек у 18. вијеку је враћа Ирској. Данас се налази на Тринити колеџу у Даблину. Књига је написана на телехој кожи (kells vellum) са 680 страница. Десет различитих боја је коришћено у илуминацијама и неке од њих су биле ријетке и скупоцјене. Израда је толико вјешта и детаљна да се поједини детаљи јасно могу видјети само под лупом.



прилог). Посао илуминатора био је да претходно написани текст у формату књиге, илуструје и украси у складу са садржајем. Узимајћи у обзир да појам илустрација и илустратор није био познат током средњег доба, ова ликовна дисциплина се називала **књижно сликарство** – **књижни сликар** (франц. *peinture des manuscrit*). Најзаступљенија техника ових "мајстора" била је *минијатура*. Минијатура (од лат. *miniare* = цртати црвеном бојом – *minium* = оловно руменило) представља књижни украс (иницијал, вињета, илустрација) урађен сликарским маниром-техником.



СТИКА 16  
Миланскио саџи (енгл. *Milan Turin hours*),  
аутор "Ханд Г" (вјероватно Јан Ван Дајк). Око 1380 – 1390 г.

Термин *минијатура*, првобитно се односио на умјетност осликавања-илустровања књига, да би се овај феномен касније пренио и на сликарство, што говори о важности и утицају ове дисциплине на ликовне умјетности. Минијатура је такоређи водила важну улогу између врста и техника унутар ликовне умјетности. Порастом литерарне дјелатности започело је оснивање школа за едукацију књижног сликарства. Исте школе дјеловале су у оквиру манастира и писарница, а велико интересовање за ове дјелатности утицало је, да се уз писану ријеч, ова умјетност прошири по цијелом свијету. Умјетност минијатуре, присутна је код многих култура, и на универзално задовољство, сачувани су броји примјери ових здања које говоре о непревазиђеном умјетничком доприносу сликарства у домену књиге.



СЛИКА 17  
 Аристотел, Ђироламо де Кораци (итл. Girolamo de' Corradi) 1483. godine

Током културно-историјског доба *ренесансе* (14. – 16. вијек), књижно сликарство, досегнуће невиђене и недостижне димензије. Занимањем за природу код човјека, ренесанса поново уздиже антику, у којој доминантну пажњу заузима фигура-човјек. Њен најинтезивнији умјетнички талас захватио је најприје Италију затим Њемачку и Холандију. Иако је умјетност ренесансе исказан у препороду свих умјетничких области: књижевност, музика, архитектура, сликарство... неизбрисив траг оставиће у домену илустрације књига. Можда је управо ренесанса заслужна, да се досадашње ликовно представљање библијских и опште религијских мотива – прича, (које су била суштина илустрације) пренесе на све облике умјетности (сликарство, вајарство, архитектура), и тако цјелокупна ликовна умјетност ренесансног доба постане илустрација библијских прича. Ако је суштина илустрације да ликовним језиком, објасни, украси, опише или представи написану/изговорену ријеч-мисао, онда цјелокупно ренесансно сликарско достигнуће није ништа друго до најузвишенији облик илустрације. У том правцу, усудићу се рећи да је Микеланђелова (итл. Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni) представа (фреско декорација) – комплетног *Сиварој завјешта* на своду Сикстинске капеле, а посебно централна партија са чином *стварање Адама*, у својој фузији, форми и садржају, највећа илустрација представљена изван књижне форме. Идеја да се чин *стварања* Адама, представи додиром (прст на прст), представља универзалну и овјековјечену мисао читљиву на свим језицима

и географским пољима. Тако постављен визуелни (наративни) код, прелази преко прагова трајања свих епоха, и потврђује постављену тезу, да илустрација може и јесте самостални ликовни садржај, одржив изван постављених оквира и условљености текстуалним предлошком на истом-одабраном формату.



СЛИКА 18  
Сикстинска кайела (итал. *Cappella Sistina*), Микеланђело ди Лодовико Буонароти Симони.  
Апостолској палата Ватикан. Сликано од 1508. до 1512.

Појавом штампарства и покретног слога у 15. вијеку, књига започиње револуцију масовне производње и употребе која ће трајати све до појаве дигиталне обраде-прелома књиге, и тај период можемо назвати **ново** доба. Иако је данашње штампарство појавом савремених дигиталних алата драстично напредовало у односу на 15. вијек, форма књиге није битно измјењена, тако да се у фази *новој* доба, обједињују прихваћени - савремени облици књиге.

За књигу кажемо да је, у извјесном смислу микромодел цјелокупне културе, јер су сва њена достигнућа утиснута у књизи и она, као таква, акумулира цјелокупно вишевијековно људско искуство. Књигу, у том смислу, посматрамо као везу између култура (продукта људског стваралаштва) којом се врши процес хуманизација индивидуе и личности и као субјекта креације. Културу посматрамо као „упутства за живот“, али она јесте и пројекција за живот и осмишљавање живота кроз вриједности, вјеровања, филозофске погледе и, у крајњем, естетско умјетничко изражавање самог живота. Штампана књига је микромодел који је утицао на ширење писмености и афирмацију народних језика. Она је база језика књижевности и науке и покретач научног напретка.

Гутенбергово<sup>30</sup> име везује се за најзначајнију револуцију у области комуникација од проналаска писма – за проналазак штампарства, штампање покретним словима. Тако је, по ријечима Маршала Маклуана<sup>31</sup> (енгл: Marshall McLuhan), зачета и нова галаксија – Гутенбергова. Прије Гутенберга, свака књига је била рукопис - манускрипт.



СЛИКА 19

Гутенбергова Библија (Библија у 42 реда), Јохан Гутенберг (нем. *Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg*). Штампана од 1442. – 1445. године.

30 Јохан Гутенберг (*Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg*, 1377–1468) се сматра проналазачем технике штампања металним покретним словима. Иако је идеја те технике била већ позната (Кина, Кореја и Јапан), до тада није била усавршена. Најстарија још очувана штампана књига датира из 868. У Кини 1041. године се појављују и први примјерци штампаних књига техником металних покретних слова а као проналазач наводи се *Би Шені*. Гутенбергова заслуга се састоји у усавршавању појединачних покретних слова, употреба легуре олова, антимона и калаја у техници високе штампе као и тадашњи проналазак штампарске пресе.

31 Маршал Маклуан (*Marshall McLuhan*, 1911–1980) је канадски социјолог културе. Творац термина глобално село; „Гутенбергова галаксија“ 1962. (*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*).

Технологија штампарства почетком новог доба (16. – 17. вијек), развијала се од ограниченог али достојног *грворза* према многоструком *бакрорезу* који је илустрацијама давао много финије и детаљније вриједности. Можда управо у овом периоду долази до депопуларизације црквених и религијских канона, па се форма књиге – књижне форме користи све чешће у пропагирање књижевне, научне и опште литрературе. Индустријализација током овог периода и масовна производња убрзавала је све сегменте човјекових вјештина. Тако ће се током 17. и 18. вијека у свијету појавити низ напредних иновација које су потпомогле да се драстично убрза како производња-индустрија, тако и темпо – начин живота тадашњег човјека. Проћи ће свега стотину година од открића штампарије – покретног слога, до прве штампе дневне новине. Брзина протока робе, транспорта људи и комуникације, захтјевала је успостављање дневних новина, који ће трајно измијенити комуникацију - саопштавање дотадашње писане ријечи и илустрације. Свакодневно извјештавање и проблематизовање друштвено-политичких тема, употпуњавали су сликовни прилози у форми илустрације који су постали обавезни додаци пратећим текстовима и насловима. Међу стручним миљејем бројне су пререпоставке о првом штампаном листу на тлу Европе. У односу на доступну литературу, као први штампану новину, наводи се лист *Релатион* (Relation), њемачког аутора Јохана Карлуса, (Johann Carolus 1575 – 1634)<sup>32</sup>.



СЛИКА 20  
Новински лист Релатион (њем. Relation aller Fürnemmen und gedenckwürdigen Historien), аутора Јохана Карлуса. Њемачка, 1906. године.

У домену, назовимо, стандардизованог штаманог медија, приви примјер објављен је у Паризу давне 1631. године под називом *La Gazette* (фран. *La Gazette*). Пар деценија касније појавиће се и Њемачка верзија *Франкфурџер Газетте* (њем: *Frankfurter Gazette*), штампана у Франкфурту 1658. године. Међутим, неки старији примјери који се чувају у *Бриџанском музеју* говоре да је концепт дневне штампе-листа био и раније познат, чему свједочи један сачувани лист издат још 1588. под називом *The English Mercury*. Садржај периодичних издања новина, био је искључиво намјењен старијој популацији. Итересовање за новине било је све веће објављивањем модних трендова (илустрација одјевних предмета), које су такође утицали на формирање опште-усвојене стандардизације човјека. Било како било, појавом штампе дневних новина, илустрација ће проживјети велики процват током 18. и 19. вијека, што ће опет условити да се под овом ликовном дисциплином формирају и други облици илустрације као што је карикатура<sup>33</sup>, илустрација за дјецу-сликовнице<sup>34</sup> и стрип<sup>35</sup>. Све три наведене категорије, заслужују посебно третирање и истраживачко-теоријски порцес који би објединио њихове вриједности у контексту популаризације илустрације и уопште ликовне комуникације. Нажалост, у овом техничко-технолочком приказу илустрације, остаће тренутно на нивоу помена, што свакако не умањује њихов значај.

---

33 **”Карикатура** (термин потиче од италијанске речи „*caricare*“ - претворити, претерати) означава заоштрено поентирани приказ друштвених или политичких а понекад и приватних или опште људских тема углавном средствима графике. Карикатура је настала у бароку али се захваљујући техникама штампе, пре свега литографије, ксилографије и гравире у челику развила тек у 19. веку у општи облик изражавања који је познат и као уметнички медијум. Често је карикатури придодато и текстуално објашњење, краћи дијалог или се пак низ карикатура ниже хронолошки како би приповедале неку причу или ток догађаја. Деформисани, наказни прикази познати су још од антике и средњег века али та ликовна остварења делују пре свега гротескно или апсурдно и не налазе се по правилу ни у каквој вези са неким догађајем или личношћу. Тек контекстуална веза са неким актуелним догађајем чини модерну карикатуру оним што она јесте.” Извор: <https://sr.wikipedia.org/wiki/Карикатура>

34 **Сликовница** је књига у којој је прича употпуњена или проширена и обогаћена илустрацијама. Прича може бити испричана и без ријечи, само сликама. Уколико има текст, он треба да буде прилагођен дјечијој способности разумјевања поруке коју преноси; занимљив, смислен и писан јасним и дјетету разумљивим језиком. Илустрације у сликовници морају бити једноставне и дјетету разумљиве, естетски вриједне и јасне у поруци коју преносе, јер сликовнице имају управо улогу да едукују, развијају дјетету смисао за лијепу, употпуњују његову машту и богате доживљај. Илустрација у сликовница је у спрези са узрастом којем је намијењена (мање детаља за млађу дјецу, богатије и сложенијих композиција за старију дјецу).

35 **”Стрип** је прича представљена низом слика праћених текстуалним дијалогом и објашњењима. У скорије време постоје и стрипови само у сликама, без текста. Данас се обично стрип сматра врстом уметности, чак је познат и као „девета уметност“ и категорише се да припада ликовним, драмским и књижевним врстама уметности. Средином 20. века дошло је до снажне поларизације англоамеричког стрипа на суперхеројске и новинске стрипове (comics) и на независни стрип, који инсистира на субкултурној традицији, односно графички роман (graphic novels). Међутим, постоје теоретичари који се не слажу с тим и стрип сматрају наративном, али не и књижевном формом. Разликују се више жанрова стрипа: научна фантастика, фантастика, суперхероји, вестерн, пустиловни, хорор, еротски, комични и криминалистички стрип.” Извор: <https://sr.wikipedia.org/wiki/Стрип>

Велика популарност илустрације као умјетничког израза била је и у књижевним дјелима у доба романтизма а њихови најбољи репрезенти свакако су били Виљам Блејк (*William Blake*, 1757 –1827) и Густав Дор (*Paul Gustave Louis Christophe Doré* 1832–1883).



СЛИКА 21а  
Густав Доре: *Црвенкаја*, 1883. и *Мачак у чизмама* 1882-1883.



СЛИКА 21б  
Виљем Блејк: *Сан љешње ноћи*, 1786; и *Pity*, 1795.

Крећући се даље по зацртаној мапи развоја штампарства, долазимо до периода који ће остати упамћен по проналаску техника које су омогућиле штампу у боји, која ће опет као и у доба ренесансе, уздићи илустрацију на ненадмашив ниво. Веома важно

раздобље илустроване књиге започиње крајем 18. и почетком 19. вијека. По први пут, званично се прихвата значај и улога илустрације – илустратора у систему ликовне комуникације. На подручју Европе започеће са радом и прве школе илустратора, који ће се даље усавршавати за примјену илустрације у свим штампаним медијима који подразумјевају литерарну и комерцијалну употребу. Комерцијализација је та која ће илустрацију увести на велика врата тржишта. Осим књига, илустрација налази широку примјену у графичком обликовању производа, промоцији догађаја и визуелни идентитет брендова.

Када је њемачки драмски писац Алојз Зенефелдер (њем. Aloys Johann Nepomuk Franz Senefelder), крајем 18. вијека (1796. године), открио (готово случајно) графичку технику **литографија**<sup>36</sup>, започео је и нови циклус штампаних медија. Литографију су убрзо након откривања прихватили многи умјетници широм Европе, а исту технику ће искористити како би умножавали цртеже и слике. Управо ова техника, заинтересоваће бројне умјетнике да сопствене ауторске радове из домена сликарства и графике, примјене у служби оглашавања и промоције догађаја преко плаката или илустрација насловних страна књига и сл. На подручју Француске, литографију даље усавршава Жил Шаре (фра. Jules Cheret) и Хенри Тулуз Лотрек (фра. Henri de Toulouse-Lautrec), који литографији даје нови ниво умјетничког медијума у боји. Радови најпознатијих умјетника француског поднебаља током овог периода биће састави сегмент илустративног садржаја многих плаката тог доба.

Посебна штампана форма која је илустрацију издвојила из књижног блока, и учинила да она постане универзалан језик комуникације, јесте **плакат**. Илустрација у служби плаката представља несагледив допринос умјетника који су дјеловали (последњих двјеста година) у овом медијуму, а плакат су углавном користили у циљу личне ауторске промоције или комерцијалне промоције производа-брендова. Драгоцјене примјере таквих плаката – илустрација налазимо на свим континетима. Плакат постаје најдоминатнији реперзент-промотер свих идеја, мисли и догађаја. Као такав, плакат заузима значајну улогу у проширивању контекста илустрације.

---

36 **Литографија** (од грч. *lithos* = камен + *graphein* = писати), јесте графичка ликовна техника равне штампе и најстарији поступак штампе са камене плоче. На глатку и обрађену површину камена се наноси цртеж, масном литографском кредом, литографским тушем или неким другим масним средством (уљани пастел, оловке за цртање по стаклу, сапун...). Површина камена за литографију је порозна, рупичаста, а зрнаста структура лако прима на себе литографску креду и туш. Након хемијске обраде раствором азотне и фосфорне киселине тако изведеног цртежа, површина камена исцртана масним материјалом прима штампарску боју, док површина која није била заштићена и на коју је деловала киселина боју одбија. Код набојавања, камен се мора стално и равномерно квасити водом. На набојани камен се поставља папир, а након тога се приступа штампи уз помоћ литографске штампарске пресе, кроз коју се камен креће хоризонтално уз константни вертикални притисак. Извор: Интернет





СЛИКА 22а  
Жил Шаре: Пастирске илуијосџи (фра. *Folies-Bergère*), 1893.



СЛИКА 22б  
Тулуз Лотрек: Лотрек краљица радости (фра. *Lautrec reine de joie*), 1892.

Широк спектар примјене илустрације залази у све сегменте културолошких садржаја, међу којима су историјски факти, а захваљујући илустрацији, неки историјски догађаји остаће трајно забиљежени и документовани интерпретацијом илустрације. Документаристичка илустрација, као таква имала је задатак што вјерније прикаже предмет или догађај. Овај облик илустрације иако је велики значај прије изума фотографије. Иако се мислило да ће фотографија угрозити присуство и заступљеност илустрације, она је постала само још један облик илустративног материјала. Употребом фотомеханичких поступака у 19. вијеку, илустрација бива намијењена широкој потрошњи што ће опет промијенити дотадашњи начин обликовања штампаних медија.

Разноврсност ликовних рупписа, разнобојност штампарских опсега и у крајњем уздицање књижевне-литерарне културе, учиниће да илустрација доживи свој процват. То вријеме је представљало и Европско и Америчко *златно доба илустрације*, које је трајало од 1880-их па до краја 1. свјетског рата. Вријеме магазина, часописа, стрипова, дјечије литературе, разбуктало је и проширило штампане медије на свим

говорним и географским подручјима. Напредне штампарске технологије и први дизајн покрет *Arts and Crafts* инспиришу илустраторе на испробавања нових техника и боја. Водећи умјетници овог доба који се сматрају творцима савременог појам илустрација на подручју Америке били су: Ховард Пајл (Howard Pyle), Едвин Аустин Абеј (Edwin Austin Abbey), Луис Џон Рајд (Louis John Rhead), Џеси Вилкокс Смит (Jessie Willcox Smith,) Едвард Пенфилд (Edward Penfield), Чарлс Дана Гибсон (Charles Dana Gibson), Максфилд Париш (Maxfield Parrish), Чарлс Робинсон (Charles Robinson), Елизабет Шипен (Elizabeth Shippen Green), Џ. К. Лајендекер (J.C. Leyendecker), Вајолет Оклеј (Violet Oakley), Харисон Фишер (Harrison Fisher), Џејмс Монтгомери Флег (James Montgomery Flagg), Франк Е. Шуновер (Frank E. Schoonover,) К. Колс Филипс (C. Coles Phillips), Џозеф Клемент Кол (Joseph Clement Coll), Н.К. Вјет (N.C. Wyet), Кеј Нилсен (Kay Nielsen). Док су њихови савременици на Европском дијелу били: Цир Џон Тенијел (Sir John Tenniel), Волтер Крејн (Walter Crane), Кејт Гринвеј (Kate Greenaway), Беатрис Потер (Beatrix Potter), Артур Ракхам (Arthur Rackham), Чарлс Робинсон (Charles Robinson), Обеј Бердслеј (Aubrey Beardsley), Иван Билибин (Ivan Bilibin), Милсент Соверби (Millicent Sowerby), Едмунд Дулац (Edmund Dulac), Едвард Јулиус Детмолд (Edward Julius Detmold) и многи други. Током 1. и 2. Свјетског рата, доћи ће до стагнације на свим пољима људског дјеловања на подручју Европе. Вријеме рата, и велике депресије подстакнуто великим разором и страдањем, неће произвести неке раскошне репрезенте илустрације, али ће илустрација увелико учествовати на културном уздизању свих европских земаља у периоду 1950, 60, 70-тих година. Илустрација овог доба манифестује се опет најчешће у форми плаката на којима, било да се ради о пропагандном или промотивном плакату, главни мотив заузима човјек. Доминантна позиција човјека (фигуре) у готово свим темама плаката, утицаће да се на подручју Пољске формира једна нова умјетничка пракса илустровања плаката звана *Пољска школа илакаша – Пољски илакаш*. Ангажованост бројних пољских умјетника за израду позоришних, филмских, концертних и плаката догађаја, током стогодишњег периода, представљају значајан допринос у сагледавању илустрације као посебне умјетничке дисциплине.



СЛИКА 23а

Европски илустратори – Златно доба Европске илустрације:

Sir John Tenniel, Walter Crane, Kate Greenaway, Beatrix Potter, Arthur Rackham, Charles Robinson, Aubrey Beardsley, Ivan Bilibin, Millicent Sowerby, Edmund Dulac, Edward Julius Detmold...



СЛИКА 23б

Амерички илустратори – Златно доба Америчке илустрације

Edwin Austin Abbey, Howard Pyle, Louis John Rhead, Jessie Willcox Smith, Edward Penfield, Charles Dana Gibson, Maxfield Parrish, Charles Robinson, Elizabeth Shippen Green, J.C. Leyendecker, Violet Oakley, Harrison Fisher, James Montgomery Flagg, Frank E. Schoonover, C. Coles Phillips, Joseph Clement Coll, N.C. Wyeth, Kay Nielsen...

Плакат и књига, били су и остали средство за пропагирање нових идеја које су се током техничко-технолошког напретка штампарства константно употпуњавале. Током готово два миленијума развоја штампарске технологије, неопходно је указати на неке од најзаступљенијих графичко-штампарских дисциплина, које су омогућавале (и даље омогућавају) да се квалитет писане и ликовне поруке пренесе и сачува. У првом миленијуму ове ере, све се углавном сводило на технику дрвореза, да би се током другог миленијума, хронолошки представљено, усавршили следећи штампарски процеси:

- ..200** Дрворез
- 1040** Покретни тип
- 1440** Штампарска (покретни слог)
- 1515** Гравирање (бакрорез)
- 1642** Мезотинта
- 1772** Акватинта
- 1796** Литографија
- 1837** Хромофотографија
- 1843** Ротациона преса
- 1860** Инкџет штампање
- 1860** Хектограф
- 1875** Офсет штампа
- 1884** Пресе - врући метал
- 1886** Мимеографија
- 1907** Фотостат и исправљач (фотографија)
- 1911** Сито штампа
- 1923** Умноживач
- 1925** Матрично штампање
- 1938** Ксерографија
- 1940** Искра штампа
- 1949** Фотослог
- 1957** Сублимација боје
- 1969** Ласерска штампа
- 1972** Термичка штампа
- 1986** Штампа на чврстим материјалима
- 1986** 3Д штампа
- Сада** Дигитална штампа

У 20. вијеку, кроз техничко-технолошки напредак штампарства, књига можда губи ауру култног предмета, претварајући се у предмет масовне потрошње. Али управо то умножавање и ширење информација путем штампаних медија, условило је и развој информационих технологија. Проналазак радија и телевизије убрзао је те процесе. Прогрес је остварен у средствима комуникација проналаском оптичког кабла (1961) који је резултирао појавом Интернета – глобалне компјутерске мреже.

Ширење информација, ера компјутера, наговијестила је долазак тзв. информатичке, безпапирне цивилизације и појаву електронске књиге. Заговорници електронских медија пропагирају потпуну замјену штампаних књига, али постоје и они који вјерују да књига није достигла своју „омега тачку“ (М. Маклуан) и да јесте још веома важан дио културе.

*Умјетности омоћућава људској свијести да буде и јединствена и свеобухватна... јер умјетничке технике пружају најдрагоцјеније средство увида у стварни правац наших колективних циљева... умјетности могу да постану једно од основних средстава друштвене оријентације и самокритике.... данас електроника и аутоматизација обавезују сваког да се прилагоди тојлемој свјетској средини. Као да му је она родни град. Умјетник је једина Особа која не узмиче пред њим изазовом...<sup>37</sup> (М. Маклаун)*

Масовном потрошњом књига почетком двадесетог вијека је можда достигла zasiћење у свакодневној употреби, али њена форма и универзална улога манифестоваће се у један другачији облик умјетности који ће постати самостална умјетничка дисциплина – Арт књига. У циљу потпунијег увида у смисао књиге, сматрам за сходно указати и на овај облик ликовног (умјетничког) третирања књиге, у којем слика или илустрација, имају другачију *чишалачку* функцију.

### 2.5.1. Умјетничка (арт) књига

*Умјетничке књиге су књиге или књиџа налик објекту над чијем финалном изгледу умјетник има највиши степен контроле; ње је књиџа намјењена као умјетничко дјело за себе.*

*Стефан Бури (енгл. Stephen Bury)<sup>38</sup>*

37 М. Маклуан, Рат и мир у глобалном селу, 1969., стр. 11–12.

38 “Artists books are books or book-like objects over the final appearance of which an artist has had a high degree of control; where the book is intended as a work of art in itself.” Стефан Бури је псеудоним Нил Товна Стефенсона (енгл. Neal Town Stephenson - 1956), америчког писца, романсијера, новелисте и есејисте. Припада књижевном покрету Cyberpunk, *Postcyberpunk*.

Књиџе умјетника или умјетничке књиџе (Art book) јесу ауторска ликовна дјела остварена у форми књиџе. Најчешће се објављују у малим и ограниченим издањима, у широком спектру облика који нијесу стандардна штампарска форма. Познато је да су умјетници били присутни у свим фазама развоја књиџе и директно или индиректно утицали на њен коначни изглед. Умјетничка књиџа јесте првенствено продукт умјетника 20. вијека.

Умјетници у Европи били су директно укључени у производњу књиџа још од раног средњег вијека али се Виљем Блејк<sup>39</sup> неизбјежно наводи као први визионар који је утицао на појаву умјетничких књиџа. Књиџа попут *Пјесме невиности и искуства*, коју су Виљем Блејк и његова супруга илустровали/осликавали, штампали и повезивали у рукописе, јесте зачетак једног новог третирања књиџе, која је својим изгледом знатно одступала од стандардних и тада познатих форми књиџа. Управо ова књиџа ће постати прекретница за касније *Умјетничке књиџе*, које од тада одликује самоиздаваштво и ауторска расподела текста, слике и садржаја.



СЛИКА 24а  
Дневно оіледало (*Daily Mirror*), 1961, Диетер Потх

СЛИКА 24б  
*Literature Sausage (Literaturwurst)* 1969, Диетер Потх

СЛИКА 24ц  
Нејасна књиџа (*Зaumная kniga*) 1914, Олга Розанова

У Европи, у најави и током 1. свјетског рата, разне групе авангардних умјетника почеле су се фокусирати на израду памфлета, постера, књиџа и манифеста. Циљ је, између осталог, био и да се добије публицитет унутар свијета у коме почиње доминација штампаних медија као и стратегија да се заобиђе традиционални галеријски систем излагања. Најрадикалнији у томе су били италијански Футуристи, посебно Филипо

39 Виљем Блејк (William Blake, 1757–1827), енглески књижевник, сликар, графичар и мистик.

Маринети (Filippo Marinetti)<sup>40</sup>.

У Москви је група, под именом *Транснационал* (руски футуристи: *Владимир Бурлиук*,<sup>41</sup> *Елена Гуро*<sup>42</sup>, *Велимир Хлебников*<sup>43</sup>...), створила серију умјетничких књига које су се противиле класичном штампању књига. Они су правили књиге које су биле комбинација слогова, ријечи, слике и осталих ликовних елемената које се и данас сматрају савременим изразом. Књиге су углавном украшаване експресивним литографијама, елементима колажа, стварајући мале едиције са драстичним разликама између појединих копија или издања. Експериментисали су са материјалима, начинима повезивања, комбиновали више штампаних техника, тако да је свако издање имало различит распоред страница, што их је чинило уникатни.

Послије 2. свјетског рата, многи умјетници у Европи покушали су да обнове везе изван својих граница, користећи управо умјетничку књигу као начин експериментисања са формом и уз то ширећи своје идеје, а истовремено стварајући везе са сличним групама у другим земљама. „Педесетих година умјетници у Европи развили су интерес за књигу, под утицајем модерничке теорије и у покушају да обнове позиције уништене ратом.“ Дитер Шварц (Dieter Schwarz)

Флуksус као покрет дао је посебан допринос арт књизи. Изничући из Џон Кејцовог (John Cage)<sup>44</sup> *Часови Експерименталне Композиције* (1959) године, група умјетника из Сјеверне Америке и Европе окупили су се око Џорџа Масиунаса (George Maciunas)<sup>45</sup> који је отворио *Галерију АГ* у Њујорку (1961), са намјером да приређује догађаје,

---

40 **Филипо Маринети** (Filippo Tommaso Marinetti, 1876–1944), талијански књижевник, пјесник, романописац и драматург, прославио се као зачетник футуризма, прве међу авангардама 20. вијека. У 11 тачака свог *Манифеста футуризма*, објављеног у француским новинама *Ле Фијаро* 1909.г., установљује нову етику и естетику и најављује поезију која ће опјевати брзину, снагу машине, опасност, агresiју, храброст и објавиће рат прошлости и традицији.

41 **Владимир Бурлиук** (*Володимир Давидович Бурлюк*, 1886–1917), украјински и руски авангардни умјетник, сликар и илустратор.

42 **Елена Генриховна Гуро** (*Елена Генриховна Гурó*, 1877–1913) руска сликарка, драмски писац, пјесникиња.

43 **Виктор Владимирович Хлебников**, (*Велимир Хлебников*, 1885–1922), пјесник и драмски писац, централна личност руског футуристичког покрета.

44 **Џон Милтон Кејџ Јр.** (John Milton Cage Jr, 1912–1992) био је амерички композитор, музички теоретичар, писац и извођач. Припадао је умјетничком покрету неодада, чији је био главни представник. Критичари га сматрају за једног од најутицајнијих америчких композитора 20. вијека. Направио је тзв. први музички *ready made*: сједио је пред публиком за клавиром, и није га свирао — околни звуци чине композицију, тј. рад случаја.

45 **Џорџ Масиунас** (George Maciunas, 1931–1978) био је литванско-амерички умјетник. Један од оснивача и средишњи координатор Флуksус, међународне заједнице умјетника, архитекти, музичара и дизајнера.

ради на продаји књиге и представљању умјетника. Иако је Галерија затворена у року од годину дана, група формирана око њега је сакупила умјетнике са истим интересовањима, укључујући Џорџа Брехта (George Brecht, 1926–2008), Џозефа Бојца (Joseph Beuys, 1921–1986), Данијел Спери (Danijel Spoerri, 1930), Јоко Оно (Yoko Ono, 1933), Емет Вилијамс (Emmett Williams, 1925–2007), Нам Џун Пајк (Nam June Paik, 1932–2006) и друге.

Дефинисање модерне умјетничке књиге се приписује и Дитер Роту (Dieter Roth)<sup>46</sup> који је, током педесетих и шездесетих година прошлог вијека, произвео низ радова који систематски деконструишу форму књиге. Својим радом прекинуо је кодекс ауторитета стварањем књиге са рупама, омогућавајући гледаоцу да види више од једне странице у исто вријеме. Примјер је његова чувена „Књижевна кобасица“ (енгл. *Literature Sausage*) сачињена од дјелова књиге помијешане са луком и зачинама, потом нагураним у омотач од кобасице.

Умјетничка књига се показала централном за развој концептуалне умјетности. Лоренс Вајнер (Lawrence Weiner, 1942), Брус Науман (Bruce Nauman 1941) и Сол ЛеВит (Sol LeWitt, 1928–2007) у Сјеверној Америци, Јарослав Козловски (Jaroslav Kozlowski, 1945) у Пољској – сви користе умјетничку књигу као дио своје умјетничке праксе. Савремени и пост-концептуални умјетници такође стварају *art book* као важан аспект њиховог дјеловања (Д. Вегман – Diet Wiegman, Б. Кобинг – Bobe Cobbing, М. Кипенбергер – Martin Kippenberger, Р. Петибон – Raymond Pettibon, С. Ротоло – Susan Rotolo...).

Међутим, како се форма проширила, многи од првобитних препознатљивих елемената умјетничке књиге, изгубљени су или превазиђени. У седамдесетим годинама 20. вијека умјетничка књига призната је као посебан жанр, а са овим признањем дошли су и почеци критичког уважавања и дебате на ту тему. Основане су институције посвећене проучавању ове форме (енгл. *Center for Book Arts in New York*), посебне библиотеке и музејске збирке, критички прегледи, специјализоване књижаре итд. Током осамдесетих година 20. вијека дошло је до експанзије умјетника који се изражавају кроз ову форму али тиме креће и комерцијализација, чиме се покреће и низ критичких публикација посвећених оваквој форми. Часопис за умјетнике *Books* (ЈАБ) основан је 1994. године, са циљем да подигне *ниво критичког исцрпљивања умјетничке књије*.

---

46 Дитер Рот (Dieter Roth, 1930–1998), њемачко-швајцарски умјетник и писац. Од цртежа, уља на платну и графике писао пјесме.



## 2.6. Дигитална илустрација – нове могућности

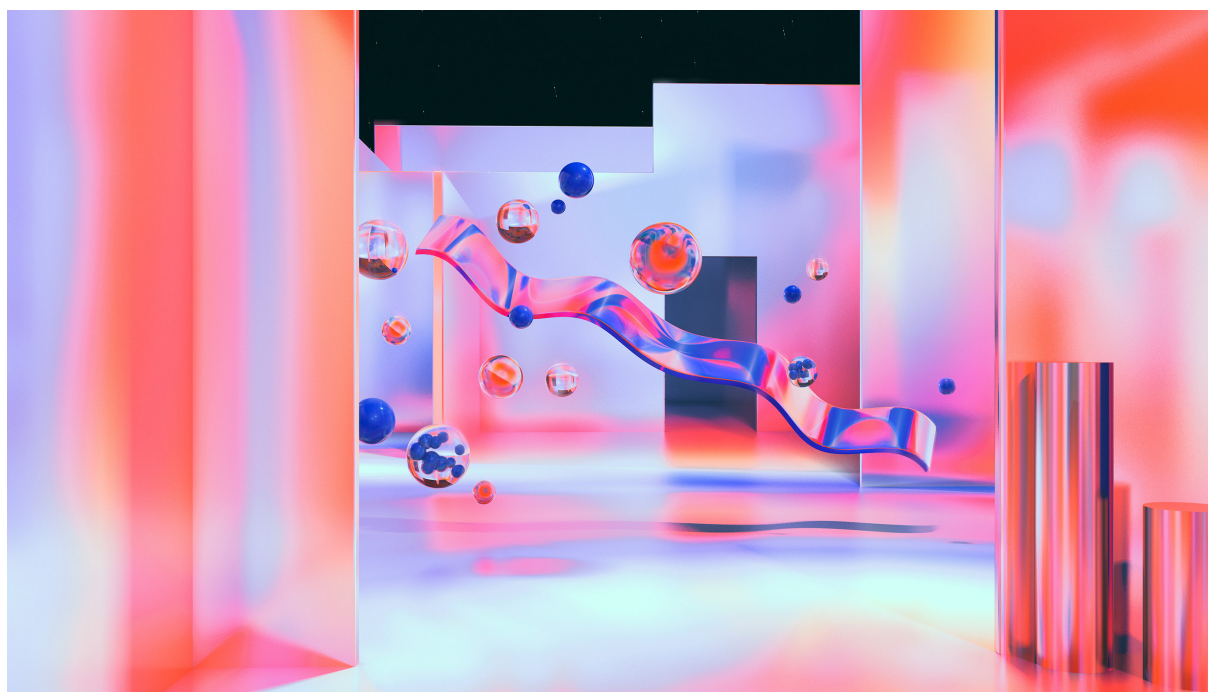
Још од краја прошлог вијека, компјутер заузима средиште многих аспеката свакодневне комуникације. Континуирани раст компјутерских технологија у великој мјери утичу на репродукцију илустрације. Осим велике заступљености у комерцијалној служби интернет промоције, илустрација се и естетски радикално промијенила што доводи до њених нових облика па и могућности.

Не тако ријетко, историчари па и теоретичари умјетности “сувише описно” сликарство називали су *илустрацијом*, што је углавном деградирало појам илустрације у сугестивној намјери сликарства. Међутим, данас више него икад, захваљујући дигиталним алатима за креирање умјетничких радова, између примјењених и слободних умјетничких форми граница никад није била тања. Тако можемо рећи да илустрација данас уважава слободе израза, које можда нијесу биле дозвољене или пожељне у минулим епохама. Илустратори данас, употребом компјутера и софтверских програма, служе се вишеструким избором алата који у кохезији са интернет презентацијом стварају бесконачно поље могућности у којем дигитална *слика* представља важан комуникацијски код.

Као ликовни аутор, који се најчешће служи језиком цртежа, морам нагласити да ријетко шта може надмашити чин цртања или сликања “традиционалним” материјалима (оловка, перо, четкица), на опипљивом и осјетљивом папиру. Међутим данашњи компјутерски процеси преко софистицираних уређаја, програма и апликација нуде увјерљиву симулацију поменутих техника. У томе се иде даље све до прилично реалистичног опонашања четкице или графита, при чему слабијим или чвршћим притиском аватар-оловке (нпр. *apple pencil*) на екрану (нпр. iPad уређаја) добијате страховиту симулацију ликовне технике. Дигитализација аналогних ликовних дисциплина отворила је додатне могућности комбиновања цртачко-сликарских техника. Осим тога, дигитални рад отвара бесконачне могућности репродуковања и примјене, што ме и навело на даље усавршавање дигиталних облика илустрације. Свакако, сагледавајући богату историју умјетности - илустрације, примјећујемо врхунска дјела настала искључиво сликањем или цртањем, али када причамо о брзини стваралачког поступка, све мануелне праксе стварања дефинитивно заостају у односу на савремене дигиталне алате. Илустрација данас користи широк спектар стилова и техника, укључујући цртање, сликање, колаж, 3Д моделовање, монтажу и сл. Зависно од намјере, илустрација може бити: *изражајна, стилизована, реалистична*

или високо техничка<sup>47</sup>. Дигитална илустрација такође укључује употребу дигиталних алата за генерисање умјетности директно из руке умјетника, кроз интерфејс који тај покрет преводи у дигитални дисплеј.

Данашња илустрација у односу на претходне аналогне и механичке поступке креирања, разликује се понајвише у дисперзивном смислу. Иако су универзалне умјетничке вриједности (хармонија, перспектива, пропорција..) обједињене у свим принципима стварања (претходним и садашњим ликовим техникама) и међу њима нема разлика, међутим код дигиталне илустрације постиже се ипак један флуиднији приказ који је јако тешко или чак немогуће добити у неком ручно цртаном поступку. Богате колористичке вриједности, тродимензионалност, текстура и материјализација већ интегрисаних ефеката унутар софтвера, помажу да се задовољи и привуче пажња посматрача. Хегемонија екрана у данашњој комуникацији такође доприноси да се ове наведене вриједности још ефектније прикажу-доживе оком посматрача. Све у свему, бројне су могућности дигиталних алата које доприносе још богатијем и ликовнијем изгледу илустрација. Чини се да данашња публика заправо и жуди за ефектнијим ликовним садржајима унутар сајбер простора интернета, па отуда вјероватно и потреба (жеља) дизајнера и илустратора, да одговоре ликовним вриједностима у *духу времена*.



СЛИКА 25  
3D Илустрација, *Love Letters to Another Girl*,  
Аутори: Лирон Ашкензи Елдар (Liron Ashkenazi Eldar) и Гал Елдар (Gal Eldar).

47 Извор: <https://www.techopedia.com/definition/7683/digital-illustration>

Ишчитавајући доступну теорију и историју илустрације, ријетко долазимо до потпуне дефиниције ове ликовне дисциплине у данашњем контексту. Дигиталне могућности, уједно налажу да се редефинише и успостави можда ново значење илустрације у односу на њену претходну штампану функцију, па се у тој мисији поред свјетских стручњака све чешће укључују и домћи аутори - уредници. У циљу унапријеђења и истицања могућности савремене (дигиталне) илустрације, истакао бих, као драгоцјен, уводни текст из каталога - Фестивал илустрације књиге *BookILL fest*, који је приредила Сенка Влаховић Филипов: *Илустирација почетком прегледа миленијума доживљава својеврсни процват који јој омогућавају различити фактори које време у којем живимо носи: виртуелно окружење које је сваком семену људској деловања, па и илустровању, дало пошћуно нове могућности за иласман и комуникацију са циљним групама; околности у самој умјетности где се бришу границе високе и популарне умјетности а умјетничко дело се већ одавно претира као текст и гео комуникацијског процеса (а илустирација, као вековима разрађиван однос слике и речи, користећи моћан комуникацијски код – визуелни код, представља визуелни текст окружен различитим контекстима); затим повећање броја издања сваке врсте издаваштва, нарочито онлине издаваштва; повећање понуде на тржишту свих врста роба, где и илустирација налази своје мјесто на свакодневним употребним предметима, амбалажи и сл. на врхунцу идеологије пошћорашког друштва; медијска експанзија где је илустирација ишсекако засћуиљена; свети маркетинга, ПР-а, брендирања, креирања имица, незамислив без илустирације, бије своју сурову бишћу на тржишту сваковрсне људске делатности. Сложићемо се да савремена комуникација у којој примјењени облици умјетности као што су графички дизајн и илустрација, битно мијењају досадашњу праксу и протокол употребе штампаних медија, како то претходно и наводи С. Влаховић.*

Дакле, поставља се питање како дефинисати појам дигиталне илустрације данас. Ако бисмо остали при томе да је: *илустирација визуелна комуникација помоћу сликовних средства*, као што то наводе аутори књиге *Историја илустирације (History of illustration 2018.)*, на почетку овог теоријског истраживања, онда можемо рећи да је данас свака ликовна творевина – илустрација!

Говорити о феномену дигиталне илустрације, није могуће а да не узмемо у обзир шири положај дигиталне умјетности-медија. Теорија дигиталне умјетности указује на то да данашњи умјетници, графички дизајнери и илустратори, остварају највеће слободе израза, управо из разлога што је у претходној епохи штампаних медија била неопходна одређена процедура излагања, па су радови самим тим и умјетници били подложни процјенама и селекцији уредника. Издавачка политика институција (музеји, галерије, издавачке куће), превазиђени су појавом интернет платформа на којима се умјетници презентују. Готово бесплатно и без посебне процедуре контроле,

умјетници свих ликовних дисциплина своје ликовно стваралаштво промовишу свакодневно путем интернет платформа – друштвених мрежа. У комерцијалном смислу, кампање/брендови се све више ослањају на онлине промоцију, у којој дефинитивно доминацију преузима слика – илустрација.



СЛИКА 26  
Дигитална илустрација – Петер Тарка.

Под утицајем актуелне револуције дигиталних медија, не мијењају се само ликовни изрази, већ и појам културе. Како то наводи Анета Стојић у студији "Дигитална уметности у доба дигиталне културе": "Медијска култура је култура која суштински, сазнајно, идеолошки и оперативно почива на друштвеној производњи, потрошњи, размени и перцепцији делимично или комплетно оствареној посредством дигиталних апарата и дигитализованих мрежа или система.

## 3 ИНТЕРНЕТ И ДРУШТВЕНЕ МРЕЖЕ

*Интернет је глобална компјутерска мрежа која обезбјеђује мноштво информација и комуникационих садржаја, сачињена од међусобно повезаних мрежа које користе стандардизоване комуникационе протоколе.<sup>48</sup>*

### 3.1. Интернет - онлине друштво

Инфраструктура која спаја компјутере-рачунаре путем телекомуникација назива се Интернет. Настао је још 1969. године када је Агенција за најпредне истраживачке пројекте (Advanced Research Projects Agency – ARPA) при Министарству одбране Уједињених Америчких Држава, у циљу стратешких комуникација подстакла и финансирала једну мању групу рачунарских програмера, да редизајнирају начин функционисања рачунара. У самом почетку интернет је служио за комуникацију између искључиво војних лабораторија и владиних (америчких) бироа, у оквиру којих су се развијали (тајни) пројекти од интереса за војску-државу. Током седамдесетих и осамдесетих година прошлог вијека, интернет комуникација ће се (експериментално) проширити на академске, научне и образовне системе који ће умрежити више хиљада студената, професора и научника, како би размјењивали мишљења о разним важним и неформалним темама. Нешто касније, интернет комуникација ће се проширити на Европу и одмах затим на цијели свијет. Деведесетих година, интернет ће постати главна инфраструктура на којој ће се даље рађати све друге апликације. Информациони сервис WWW (World Wide Web) који је преузео све функције интернета појавио се 1993. године. Ова мрежа направила је цивилизацијску прекретницу у онлине комуникацији, па се захваљујући овом систему, сви објављени текстови, слике, звуци, видео записи, могу објавити и прочитати на рачунару који је повезан са интернетом. Интернет мрежа замишљена је као свијет без грааница у коме би се свим информацијама из било ког извора могло приступити на конзистентан и приступачан начин.<sup>49</sup>

Главна функција интернета је да обезбјеђује информације крајњим корисницима, а употреба истог се може посматрати као интерактивни процес између корисника који траже специфичне податке са једне стране и виртуелног простора у којем

---

48 Дефиниција према - Oxford Languages (<https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>)

49 Извор: <https://raf.edu.rs/citaliste/internet/3623-istorijski-razvoj-interneta-i-racunarskih-mreza>

су складиштени ови подаци са друге стране. Виртуелна интернет комуникација и цјелокупна сајбер култура указују на уску повезаност технологије и друштва. Овакав вид интеракција ствара потпуно нови вид друштва – сајбер друштво или тзб. онлине друштво, које уз помоћ технологије остварује комуникацију и радњу у стварном времену, али у нематеријалном, интернет простору. Сада већ милијарде људи из читавог свијета су дио сајбер друштва – које егзистира и функционише упоредо са стварним материјалним свијетом. Виртуелне заједнице између осталих описује и Рајнголд (Rheingold) који их посматра као “културалне скупине које настају онда када се довољно људи често сусреће у сајбер простору”.<sup>50</sup>

Оно што је велика предност виртуелног простора, јесте да омогућава неограничен број “посјетилаца”, па самим тим и већи број интеракција, што не би било могуће остварити на било којем стварном простору - што би уједно указало на недостатак било какве физичке баријере између људи који желе да остваре вербалну комуникацију.

Један од начина директног конзумирања ових виртуелних креација јесте путем онлине платформа попут Фејсбука, Инстаграма, Твитер и бројних других. Све ове платформе називамо друштвене мреже у којима се бројни појединци повезују у својеврсну виртуелну мрежу која им даље омогућава међусобну интеракцију и културну комуникацију. Функција савремене (онлине) комуникације, зависна је од компјутерске технологије - *нових медија*.

### 3.2. Културна комуникација – *нови медији*

*„Умешности нових медија је мртва! Нека живи умешности нових медија!“*

*Доменико Куаранџа (Beyond New Media Art)*

Један од првих па и најзначајнијих аутора који се бави проблематизацијом друштва и нових медија свакако је Лав Манович. У оквирима својих теоријских истраживања, Манович се узима као творац појма *софтверских студија*, чиме је постао предмет многих других истраживања у овом домену. Ослањајући се управо на његову теорију нових медија, која између осталог проблематизује семиотички опис појма *нових медија*, поставља се питање шта су то заправо нови медији. Наиме,

---

50 Rheingold, X., “The Virtual Community: homesteading on the electronic frontier”, 1993. <http://www.rheingold.com/vc/book/>

како то Мановић наводи, све кључне технике модерне комуникације развиле су се у периоду од друге деценије двадесетог вијека до краја деведесетих (фото и филмска монтажа, дизајн, модерна типографија и сл). *Преокрет који својом појавом доноси интернет деведесетих година, учинио је да културна комуникација постане зависна од компјутерских медија.* Манович заправо упућује да су двије најрадикалније промјене – авагарде у умјетности биле: појава нових медија у двадесетим, и друга авангарда софтвера појавом интернета деведесетих, уједно и двије најважније прекретице за тумачење феномена нових медија.

Наравно, и остала критичка свијет, упућује на семиотички проблем назива *нови*, јер ако се исти термин користио двадесетих година, за дефинисање нових медија тадашњег доба, зашто се исти термин користи и данас. Као један од могућих одговора, Анета Спаић нуди следеће: *Умјетности нових медија, можемо рећи да је то тренушак у ком је технологија досеља стадијум развоја који нуди нове могућности и окружење за стварање умјетности и искуство уметничке перцепције и рецеције. Нове могућности и окружење односе се на успостављање сајбер-простора као новог простора за конкретно друштвено, политичко и културно деловање.* Спаићка такође сматра да се *нове* могућности и окружење односе се на успостављање сајбер-простора као новог простора за конкретно друштвено, политичко и културно деловање<sup>51</sup>. У овом контексту проблематизује се такође и појам *савремено - савремена умјетности*. Француски филозоф Жан-Лик Нанси (Jean-Luc Nancy) наводи да савремена уметност припада само једном одређеном изразу у историји уметности. *Савремена умјетности је, заправо, чудна историјска категорија чије су границе промјенливе, али које, уопштено говорећи, обухватају распон уназад двадесет или тридесет година, мада се ова граница и даље неиррегуларно помера.*<sup>52</sup>

Резимирајући ставове претходних теоретичара, схватамо да се под појмом *ново* и *савремено*, обједињују сви данашњи медији (метамедији: Манович) које користимо за стварање (умјетности) или у служби комуникације. У сваком случају савремено може послужити као опис ликовне поетике, док би новомедијски опис припао категоризацији овог умјетничког пројекта.

---

51 Анета Спаић. Извор: <http://www.studijesavremenosti.org/2018/02/17/digitalna-umetnost-u-doba-digitalne-kulture/>

52 Јован Чекић, *Савремено као експеримент*.

Извор: <http://www.studijesavremenosti.org/2017/04/15/savremeno-kao-eksperiment/>

### 3.3. Друштвене мреже

Суштина овог докторског умјетничког пројекта, уско је везана са виртуелним простором друштвених мрежа. Као што је то претходно наведено, цјелокупан циклус дигиталних илустрација из овог умјетничког пројекта, дистрибуира се и размјењује искључиво на друштвеној мрежи Инстаграм. Стога, сматрам да је неопходно скренути пажњу на потенцијале које нуде друштвене мреже, али исто тако није на одмет поменути и неке социолошке кризе које онлине платформе изазивају у друштву или код појединаца.

Прије свега, осврнимо се кратко на основну функцији и развој друштвених мрежа. Као што сам већ нагласио, врста интернетске услуге која се најчешће јавља у облику интернет платформе или веб-странице (онлине сервис), називамо друштвена мрежа (енгл. *Social networks*). То је (сајбер) простор у интернету који служи за повезивање корисника. Напредак онлине друштвених мрежа представља развој друштвених медија који се базирају на *Веб 2.0* технологијама које се користе да би се комуникација претворила у интерактивни дијалог. Захваљујући својој доступности друштвени медији у цјелини, промијенили су начин на који појединци и организације међусобно комуницирају.

Још средином деведесетих година прошлог вијека креиран је сајт *ГеоСитиис* (енгл. *GeoCities*), који се сматра претечом друштвених мрежа. Сајт је омогућавао корисницима да дизајнирају-креирају сопствене веб странице, генеришући их у складу са садржајем. Након тога десиле се новине које су увели други сајтови, а оне се односе на додавање опција за слање директних – инстант порука. Популарост друштвених мрежа расла је све више и више, што је опет утицало на убрзан развој Интернет феномена. За први модерни облик друштвене мреже сматра се *Френдстер* (енгл. *Friendster*), који је по свему сличан са данашњем концепту мрежа. Почетком 21- вијека, појавиле се сајт *Мај Спјес* (енгл. *My Space*), који се за само десет дана кодирања-програмирања поставио на интернету. Ова друштвена мрежа је корисницима пружала потпуну слободу креирања визуелног идентитета појединца, а била је најпопуларнија током 2005. и 2006. године. Статистика говори, да је управо током ових година *Мај Спјес*, билијежио више посјета него *Гуџл* (енгл. *Google*) у истом периоду.



Паралелно са осталима, развијао се и Фејсбук (енгл. Facebook)<sup>53</sup>, али ће се његова слава препознати тек четири године после објављивања и драстично ће надмашити све дотадашње друштвене мреже. Још од 2008. године Фејсбук ће задржати прво мјесто највеће друштвене мреже на свијету, ширећи свој утицај на мобилне технологије и виртуелну реалност. У овом тренутку тај број достиже невјероватних 2,7 милијарди корисника.

Свједоци смо да данас у свијету има преко стотину друштвених мрежа, и да се њихов број константно повећава. Временом, друштвене мреже су довеле до тога да се свим корисницима омогуће неограничене слободе и креативности, што у крајњем резултира умрежавању људи који драстично убрзава просец глобализације. Рефлексија дигиталне стварности најбоље се манифестује кроз феномен друштвених мрежа, које омогућавају успостављање друштвених односа путем онлине заједнице.

Међутим, бројне социолошке критике указују истовремено и на друштвене проблеме при комуникационој употреби интернета (информационо комуникационе технологије). Готово свакодневно можемо чути о последицама које изазивају онлине платформе а под тим се најприје мисли на одређени песимизам које друштвене мреже изазивају. Међу социолозима најчешћи фактори негативних предрасуда своде се на *инхерентне* и *произведене* факторе<sup>54</sup>. Међутим честе су и различите перспективе тумачења последица. Док поједини филозофи-социолози тврде да друштвене интеракције путем интернета утичу на повећање *усамљености*, други пак истичу да оне раде супротно – смањују усамљеност (у већини илустрација овог пројекта, усамљеност је честа тема или феномен који покушавам представити). Различите тврдње доводе до двије супротне перспективе: *дистопијска* и *утопијска*<sup>55</sup>. Дистопијска перспектива свакако тврди да се последица употребе интернета манифестује тако што убија заједницу, ствара завист, смањује партиципацију, осиромашује комуникацију, смањује квалитет учења, подстиче расне и етичке па и вјерске подјеле. Утопијска перспектива тврди управо супротно, интеракција и

---

53 **Facebook** је америчка online услуга за друштвене медије и друштвене мреже са седиштем у Менло Парку у Калифорнији и водећа услуга истоимене компаније Фацебоок, Инц (Facebook, Inc). Њен оснивач је Марк Зуцкерберг (Mark Zuckerberg), који је на идеју дошао заједно са својим колегама и вцимерима са Харвард Колеџа. Оснивачи су у почетку ограничили чланство Фејсбука на студенте Харварда. Чланство је проширено на Колумбију, Станфорд и Јејл прије него што је проширено на остатак високошколских установа на подручју Бостона, затим на разне друге универзитете и на крају средњошколце. Од 2006. године, свима који тврде да имају најмање 13 година, дозвољено је да постану регистровани корисници Фејсбука, мада то може варирати у зависности од локалних закона. Име потиче из именика facebook који се често дају америчким студентима.

54 Мр Далибор М. Петровић, *Нови облици друштвеног умрежавања*.  
Извор. <http://www.doiserbia.nb.rs/phd/fulltext/BG20121008PETROVIC.pdf>

55 Исто.

комуникација кроз канале друштвених мрежа подспијешује заједницу, повећава партиципацију, подиже квалитет учења и сл.

Сопствена презентација је доминантан фактор у оквиру друштвених мрежа, који кориснику нуди самопромоцију личности. Поред личних података корисника, креирани профил нуди потпун увид у интересовање, занимање па и *свиђање* корисника. Други фактор који нуде друштвене мреже кључан је у дефинисању појма друштвених мрежа, а он подразумјева препознавање других особа (профила) са којима су корисници у контакту. У том умреженом односу најчешћи садржај размјене јесу личне фотографије условно речено савремени аутопортрети.



СЛИКА 27

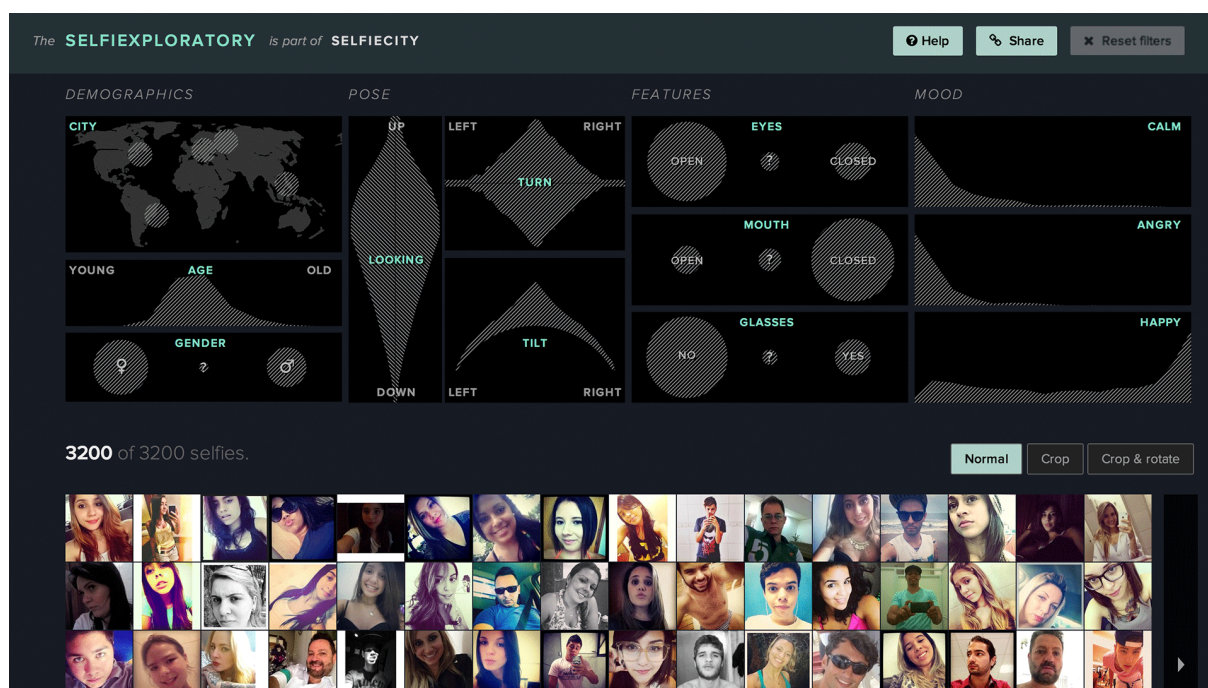
Друштвене мреже (енг. *Social networks*)

Феномен употребе ауто-промоције и емотивног идентитета кроз појам селфија (енгл. *selfie*)<sup>56</sup>, који је можда и најзаступљенији облик друштвене комуникације унутар Инстаграм платформе, искористиће сам Лев Маневич, кроз пројекат *Selficity* (сложеница настала од енгл. *selfie* и *city*). *Selficity* је започет 2014. године, а истражује стил аутопортрета (селфија) у пет градова широм свијета, укључујући Бангкок, Берлин, Москву, Њу Јорк и Сао Паоло. Као извор релевантних фотографија за истраживање користи се платформа Инстаграм и систем таговања који омогућава

56 *Селфи* је фотографија коју је неко сам снимео, обично снимљена паметним телефоном или веб камером и подјељена путем друштвених мрежа.

да се на једном мјесту пронађе скуп фотографија са заједничким карактеристикама брзо и лако. Методологија пројекта укључује збир теоријских, умјетничких и квантитативних метода: а закључци се изводе кроз демографију људи који праве селфије, њихове позе и фацијалне експресија. Крајњи резултати и визуелни прикази групе фотографија по градовима су предмет даљих анализа и занимљивих шаблона понашања људи везаних за конкретно географско подручје.

Мановичев пројекат је базиран на јединственој бази података сачињеној од више десетина хиљада анализираних фотографија из сваког града, а процес анализе подразумијева аутоматизовану анализу фотографија како и личну процјену посматрача.



СЛИКА 28  
Лав Манович, *Selfiecity*, 2018

Како би селфије лоцирали, учесници пројекта су насумично изабрали 120.000 фотографија (између 20.000 – 30.000 по граду) од укупног узорка од 656.000 фотографија прикупљених на Инстаграму, затим извршили селекцију фотографија који се карактеришу као селфији (са само једном особом на фотографији) кроз процес таговања. Изабрано је по 1000 селфија за сваки град, а потом су професионалци за процјену на основу иситих давали претпоставке у виду година и пола особа на фотографији. На одабраном сету селфи фотографија, спроведена је аутоматска анализа лица, кроз алгоритам - који је процијенио положаје очију, носа и уста, као и степене раличитих емоционалних експресија, итд.

Као последњи корак анализе, пар чланова пројектног тима је испитало фотографије ручно. Иако је већина фотографија таговано исправно, пронађено је неколико грешака. Како би се групе фотографија распоређених по градовима могле међусобно упоређивати, финални узорци су сачињене од по 640 фотографија за сваки град – приказаних у међусобно повезаном скупу у облику квадрата. Цјелокупна евиденција података, које је Маневич објединио на овом пројекту, заснивају се директној употреби хештега унутра Апликације Инстаграм, што уједно представља референтан примјер истраживања и коришћење хештег ресурса.

У сваком случају, стручни ставови и умјетничка истраживања која се односе на преиспитивање утицаја друштвених мрежа се сваким даном повећавају. Оно што се узима као ресурс и потенцијал друштвених мрежа у овом истраживању јесте бројност публике, заступљеност и актуелност коју нуде друштвене мреже. Управо ти ресурси користе се даљу дистрибуцију и публикацију дигиталне илустрације, што доприноси циљу њене опште промоције унутар комуникационих канала интернета.

Остаје да видимо шта нам доноси будућност. Али једна ствар је сигурна, људи ће увек тражити нове и брже начине да остваре комуникацију са неким ко им није физички близу. Намеће се питање, има ли ту простора за умјетност – илустрацију. Наравно да има.

### 3.4. Платформа Инстаграм

Инстаграм је услуга друштвених мрежа за обраду и размјену фотографија и видео записа (ликовних прилога)<sup>57</sup>. У односу на друге друштвене мреже Инстаграм се служи искључиво размјеном фотографија-слика или снимака тј визуелном комуникацијом. Дакле, доминатно средство које ова платформа користи јесте ликовна порука – код, што га и одређује као медији презентације/промоције за овај умјетничко-истраживачки рад.

Платформа Инстаграм (скр. Инг) је први пут покренута у Америци, октобра 2010. године а њени творци су Кевин Систром (Kevin Systrom) и Мајк Кригер (Mike Krieger).

---

57 Извор: <https://en.wikipedia.org/wiki/Instagram>

Првобитна верзија платформе рађена је искључиво за "иОС"<sup>58</sup> (енг: iOS) систем док је верзија за Андроид<sup>59</sup> уређаје објављена двије године касније, када су се иновирале напредније функције интерфејса. У јуну 2014. године надограђена је верзија за Фајр ОС (енг: Fire OS) систем док је 2016. године објављена и верзија која подржава Виндовс 10 (енг: Windows 10) оперативни систем. Невјероватно брз развој апликације и огромно интересовање корисника потврђује чињеница да је Инстаграм платформа тренутно доступна на 32 језика. Ако би жељели Инстаграм представити у бројкама корисника и броју објава током једног дана, цифре су запањујуће. Тренутни број активних Инстаграм корисника по попису за октобар, 2020. године, која је доступна на сајту Статиста<sup>60</sup> ова популација броји преко милијарду корисника и тај број расте готово свакодневно. Број објава (слика и видеа) у току само једног дана премашује 500 000 000 „постова“. Невјероватна статистика говори да је актуелни број корисника Фејсбук и Инстаграм апликације, већи од броја популације највеће државе на свијету (Кине), што и подстиче за њену промишљање кроз даље истраживање практичног рада у овом докторском излагању.



СЛИКА 29  
Платформа Инстаграм.

58 **иОС** је мобилни оперативни систем компаније Епл (Apple). Првобитно је развијен за *ајФон* (енг: iPhone), а касније и за *ајПог шач* (енг: iPod), *ајПед* (енг: iPad) и *Епл ТВ* (енг: Apple TV). Епл не дозвољава покретање иОС система на хардверу других произвођача. иОС је заснован на Епл-овом оперативном систему ОС X који је заснован на систему Дарвин БСД (Darwin BSD) и стога припада групама јуниолошких оперативних система.

59 **Андроид** (енг: Android) је мобилни оперативни систем компаније Гугл (енг: Google) заснован на Линукс (енг: Linux) језгру, првенствено дизајниран за мобилне уређаје са екраном осјетљивим на додир, као што су паметни телефони и таблет уређаји. Кориснички интерфејс Андроида је заснован на директној манипулацији објектима на екрану, коришћењем улаза у виду додира који одговарају покретима у реалном свету као што су превлачење, притискање зумирање (енгл: pinching) као и унос текста помоћу виртуелне тастатуре.

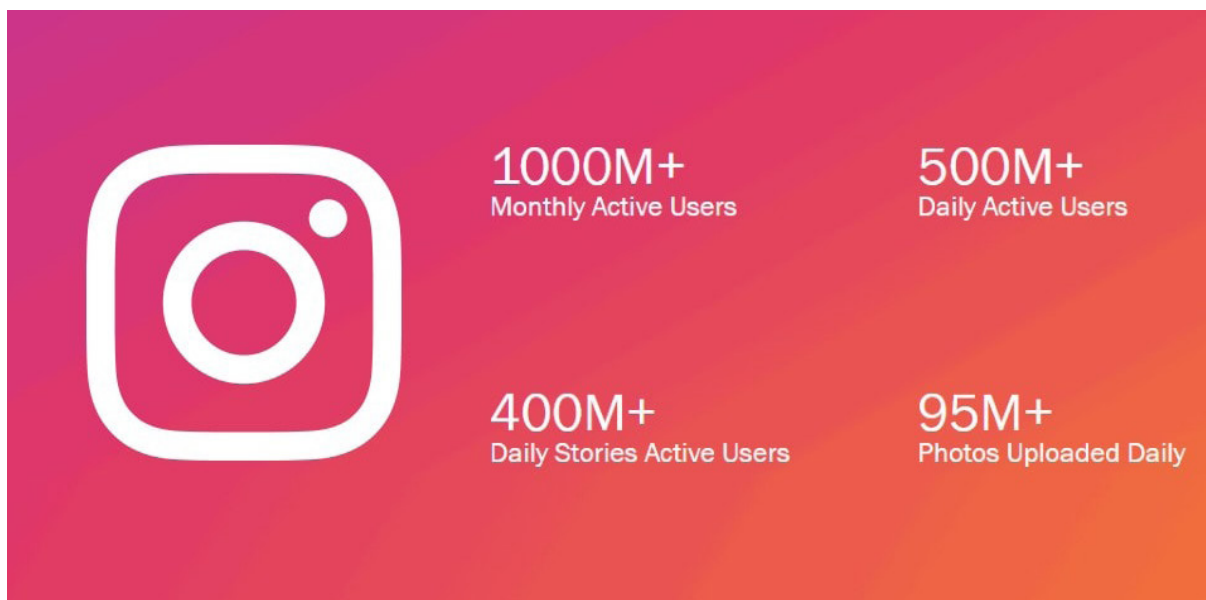
60 Извор: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

Сама употреба апликације посредством рачунара или мобилог телефона је једноставна и слична као код других друштвених мрежа. Најприје је потребно креирати лични профил са основним подацима који се касније интегрише у друштвену заједницу апликације бирајући кориснике по сличном интересовању-занимању. Корисник има могућност „праћења“ других физичких лица, организација, институција, пројеката или др, што га директно укључује у свакодневну комуникацију посредством ликовног садржаја који сви корисници размјењују. Корисник (енг: user) има опцију јавног објављивања свих садржаја, док се за одређене садржаје може одлучити и за опцију *блиски пријатељи* (енг: close friends) која омогућава видљивост садржаја само претходно одабраним (селектованим) пратиоцима. Такође, могуће је потраживање садржаја по географским ознакама тј локацијама које се прије објављивања садржаја истакну у опису.

Платформа Инстаграм нуди корисницима отпремање медија који се прије тога могу обрађивати уз помоћ филтера који мијењају интензивно колористичке вриједности фотографија - слика. Велики број „филтера“ као што су: *Нормал (Normal)*, *Кларендон (Clarendon)*, *Мун (Moon)*, *Ларк(Lark)*, *Рејс (Reyes)*, *Жун (Juno)*, *Сламбер (Slumber)* *Крема Лудвиг (Crema Ludvig)*, *Перпетуа (Perpetua)*, *Едн (Aden)*, *Мејфајр (Mayfaire)*, *Рајс (Rise)*, *Хадсон (Hudson)*, *Валенсиа (Valensia)*, *Сијера (Sierra)*, *Ло-фи (Lo-fi)*, *Инквел (Inkwell)* и многе друге, нуде кориснику брзо припремање фотографије у жељеном ефекту који у многоме симулирају патину старих аналогних (ретро) фотографија. Затим додатне опције у којима је могуће подесити колористичке вриједности објаве као што су: *Погесшавање (Adjust)*, *Освјетљење (Brightness)*, *Контраст (Contrast)*, *Структура (Structure)*, *Топлина (Warmth)*, *Засићење ( Saturation)*, *Боја (Color)*, *Изблјегивање (Fade)*, *Исцјакнуће (Highlights)*, *Сијенке (Shadows)*, *Вињета (Vignette)*, *Помјерање нагиба (Tilt Shift)* и *Оштро (Sharp)*. Прије појаве Инстаграм сличне манипулације и обраде фотографије биле су изводљиве искључиво уз помоћ софтверских програма као што су Адобе Фотошоп (Adobe Photoshop), Корел (Corel) и сл, тако да је технолошким напретком онлајн платформа чак и лајчком миљеу корисника, обрада ликовних садржаја, знатно олакшана.

Иако има јако добру видљивост и доступност Инстаграм платформа садржи бројне ограничености када је формат и квалитет слике у питању. Првобитни формат који је корисник могао употријебити био је квадрат са размјером 1:1, однос ширине и висине износио је свега 640 пиксела. Од 2015. године та ограничења су знатно ублажена и повећана на 1080 пиксела, али и даље могући формат не нуди пуни квалитет ликовних садржаја, што ће бити указано кроз примјере у практичном дијелу рада. Напретком ове апликације постепено су увођене иновације, па се и број фотографија-слика у једној објави (првобитно: једна објава – једна слика) сада може

иосиоваиши и до десет слика. Услуга је такође додала и опцију *Прича* ( Story) слично опозиционој апликацији Снепчет (енг: Snapchat)<sup>61</sup>, што нуди могућност објављивања више видео формата у максималном појединачном трајању до 15 секунди. У односу на слику која се објављује трајно, Стору омогућава задржавање видеа у трајању највише 24 сата, након чега корисник има могућност архивираја свих објављених видеа у албуму који се нуди на почетном менију профила (корисика).



СЛИКА 30  
Инстаграм статистика 2020.

Одмах након оснивања 2010. године, Инстаграм је енормно стицао популарност, са милион регистрованих корисника за свега два мјесеца од покретања, да би за годину дана тај број досегао милион корисника и до 2019. године, пуних милијарду активних налога. За мање од пет година, тачније од 2015. године, на Инстаграму је објављено преко 40 милијарди фотографија-слика.

Од 14. јануара 2019. године, најомиљенија фотографија на Инстаграму је слика јајета, коју је објавио налог @ворлд\_рекорд\_егг, створена са једином сврхом да надмаши претходни рекорд од 18 милиона лајкова на посту Килие Јеннер. Слика тренутно има преко 54 милиона лајкова.

61 **Снапчат** (енгл. Snapchat), колоквијално Снепчет, мултимедијална је мобилна апликација коју су креирали Еван Шпигел (енгл. Evan Spiegel), Боби Марфи (енгл. Bobby Murphy) и Реџи Браун (енгл. Reggie Brown), бивши студенти Станфорд Универзитета (енгл. Stanford University), развијен је од стране Снеп Инц (енгл. Snap Inc), оригинално Снапчат Инц (енгл. Snapchat Inc). Један од главних концепта Снапчата је тај што су слике и поруке доступне само за кратко време пре него што постану неприступачне.

### 3.5. Визуелна писменост

Визуелна писменост<sup>62</sup> јесте способност разумијевања и конципирања сликовних порука. Другим ријечима, визуелна писменост представља групу способности које појединац развија гледањем, док истовремено интегрише остала чулна искуства. У комуниколошком смислу, визуелна писменост је могућност интерпретације и генерисања слика којима се комуницирају идеје и концепти<sup>63</sup>. Због развоја технологије и дигиталних могућности, дефиниција овог појма се проширила. Василиос Мезарис (енгл. Vasilios Mezaris)<sup>64</sup> објашњава термин „визуелна писменост“ као стицање знања и искуства о функционисању визуелних медија уз повећану свијест о значењу њиховог функционисања.

Комуникацијске конвенције<sup>65</sup> услова под којим се умјетничко дјело предочава и приказује реципијенту, због одређених навика не посматрамо као конвенције, али излагање истих, у за то намијењеном простору, с насловом и потписом аутора, форматом, сваком врстом стандардизације у форми и намјени, управо то јесу. Оне постају толико самоподразумијевајуће, да их примјећујемо само уколико их сам аутор не наруши.

Постоје наравно и језичке конвенције које, као такве, олакшавају споразумијевање, али нијесу нужне да би се споразумијевање омогућило. Чињенице да смо у стању разумјети изречено а да нијесмо овладели правилима, то доказује.

---

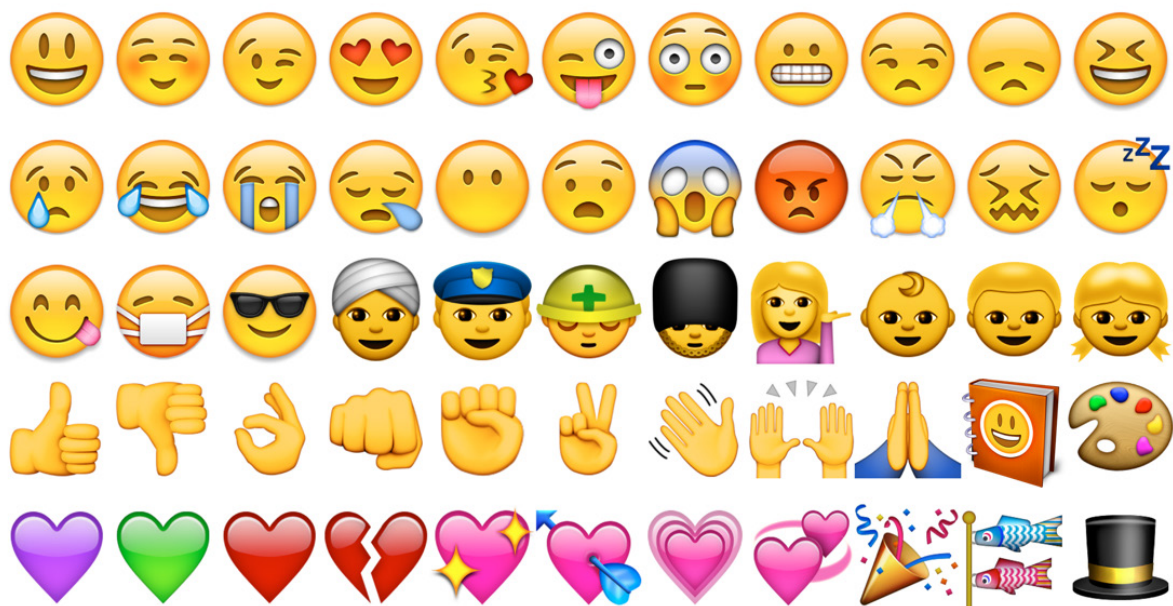
62 Термин *Визуелна писменост* осмислио је **Джон Дебес** (*John Debes*) 1969. године, члан ИВЛА (*Internacionalna Asocijacija za Vizuelnu pismenost*). *Визуелна писменост* представља групу способности које појединац развија гледањем, док истовремено интегрише остала чулна искуства. Развој ових особина је од фундаменталне важности за нормално људско учење. Када су развијене, оне омогућавају визуелно писменој особи да бира и интерпретира видљиве објекте, предмете, симболе који га окружују. Кроз креативну употребу ових способности, особа је у могућности да комуницира са другима. Кроз захвалну употребу визуелних могућности, особа може да ужива у врхунским дјелима визуелне комуникације.

63 *Literacy in Higher Education*, Ron Bled, Marcopa Community Colleges, 2005

64 **Василиос Мезарис**, доктор електротехнике и рачунарства (Солун). Његови истраживачки интереси укључују слике и видео анализу на темељу њиховог садржаја; семантика слика и видеа, проналажење, откривање догађаја у мултимедијима, примјена слике и видео анализе у одређеним подручјима.

65 По одређењу **Доналда Левиса** (*Richard Donald Lewis*, 1930, филозоф) да би се један поступак прогласио конвенционалним, он мора испуњавати следеће услове: а) свака особа у заједници унутар које влада правило мора се према њему равнати; б) вјеровање да се и други равнају; ц) вјеровање да се други према томе равнају постаје разлог да се поштује; д) постојање правила сматра се предношћу; е) уведено правило није једино могуће правило које задовољава наведене услове; ф) сваки учесник зна наведене услове и зна да их други знају.





СЛИКА 31  
Емотикони (Facebook, Instagram),

Умјетничко дјело тј. *слике*, дефинишемо као намјерно произведене ликовне записе који могу да реферишу на визуелне карактеристике спољнег свијета или властите имагинације а чије дешифровање зависи од самог реципијента. Ако то поставимо у корелацију да се језик учи слушајући говор и говорећи, уз упоредно упознавање кодирања истог, можемо закључити да већина људи влада сликовним кодовима мање од активних говорника неког језика.

### 3.6. Језичка функција хештега

Најважнија димензија дискурса о друштвеним мрежама је његова *ирепрезентивност*, а његов кључни семиотички ресурс који *подржава ову функцију јесте хештег* (енг: hashtag). Ову корисну теорију у оквиру истраживачког рада "Разговор који се може претраживати: лингвистичке функције хештегова"<sup>66</sup>, поставила је ауторка Мишел Запавиња (енг: Michele Zappavigna), која даље феномен хештега објашњава као метаподатак<sup>67</sup> друштвеног означавања. У том контексту, хештегови су у стању да тумаче читав

66 Мишел Запавиња (енг: Michele Zappavigna), *Searchable talk: the linguistic functions of hashtags*, Social Semiotics, 2015 . Извор: <http://dx.doi.org/10.1080/10350330.2014.996948>

67 **Метаподаци** (енгл. metadata, meta data, metainformation) представљају „податке о подацима“ у било којем медијуму. То су подаци који описују карактеристике неког извора у дигиталном облику. У дигиталном смислу то су „структурирани подаци који описују, објашњавају, лоцирају или на неки други начин омогућавају лакше управљање ресурсима.“

низ сложених значења у текстовима унутар друштвених мрежа. Уз помоћ хештега, могуће је организовати ријечи у једну текстуалну цјелину (реченицу) која се узима као главни текстуални предлојак, у овом случају то је предлојак који употпуњује илустрације унутра овог умјетничког пројекта. У домену друштвених мрежа, хештег омогућава појединцима да претражују дискурс друштвених медија, подржавајући облике амбијенталне заједнице који проистичу из могућности проналажења онога о чему други људи говоре унутар умрежених профила.

Да бисмо образложили мноштво функција које нуди ова језичка форма, потребно је ипак упутити на његову етимологију, значење и функцију, који су углавном везани за терминологију интернет технологија. Брзина којом се интернет технологија развија је недостижна чак и за семантички аспект, јер већина нових термина нема упориште у постојеће етимологије, па је са тог аспекта неопходо често тумачити "нове" појмове ове дисциплине.



СЛИКА 33  
Хештег (Hashtag)

Оно што са сигурношћу можемо потврдити, прву употребу хештега примјенио је не тако давно, програмер Крис Месина (енгл: Chris Messina) на друштвеној мрежи Твитер (Twitter) у објави<sup>68</sup> из 2007. године:

*How do you feel about using # (pound) for groups. As in #barcamp [msg]?*

68 Извор: <https://twitter.com/chrismessina/status/223115412?lang=en>

Претпостављамо да ни сам Месина није био свјестан да ће управом овом објавом започети нову револуцију хештег комуникације, која је од не тако давне 2007. године до данас битно промијенила начин комуникације друштвених мрежа.

Етимологију ријечи **hash** налазимо у енеглеском језику која значи *љестивица*, и **tag** који значи *етикета*. Унутар информационих система **тег** је нехијерархијска **кључна ријеч** или израз придодат дијелу садржаја (дигиталне слике или датотеке). Ова врста мета-податка помаже описивању ставке и дозвољава јој да буде нађена претрагом путем интернета. Тагови се бирају неформално или лично од стране креатора ставке или у случају претраживања самог претраживача или у зависности од система који се користи. Иако посједује језичку свестраност за конструисање више интерперсоналних и структурних значења, хештег се најчешће користи као наслов објаве тј слике коју наговјештава. Кориштење текстуалних кључних ријечи као начин препознавања, категорисања тј генерисања информација је одавно присутна у употреби рачунарске праксе, међутим опција претраге коју хештег дозвољава је вишеструко убрзала процес претраге.

Друштвена платформа Фликр<sup>69</sup> (енгл. Flickr) је међу првима, дозволила корисницима да додају текстуалне тегове сопственим сликама које објављују. Исту функцију нешто касније дозволио је и Инстаграм, тако да ове двије интернет платформе представљају значајне друштвене мреже које своју комуникацију преваскходно остварују посредством слике, коју може или не мора пратити опис у виду текста или хештега. Управо због исказаних посебности и доминантне ликовне комуникације, Инстаграм је одабран као главни медији презентације илустрација овог докторског умјетничког пројекта. На основу предложеног такође можемо рећи да овај умјетнички пројекат користи концепт лингвистичких метафункција како би даље истражио комуникативне ресурсе хештега као примарног носиоца смисла илустрација које прати.

Него, дужни смо појаснити како *ријеч* постаје *функција*... Додјеливање функције хештега одабраној ријечи, појму или појави, започиње се префиксом тј знаком "#" – тараба, која по аутоматизму, одабраном појму придодаје функцију податка спремну за дијељење и претраживање. Да би одабрана ријеч била функционална и употребљива, знак # се без размака присваја термину на самом почетку. На

---

69 **Фликр** је услуга складиштења слика и видео записа на мрежи, као и друштвена платформа на мрежи. Поред тога што је веома популаран међу корисницима Интернета за размјену личних фотографија, блогери га често користе и за чување слика. Од новембра 2008. године биљежи више од 3 милијарде сачуваних слика и подршку за 9 различитих језика (арапски, кинески, енглески, француски, немачки, италијански, португалски, шпански и корејски). Извор: Википедија

примјер ако желимо да одређену илустрацију објавимо под називом-насловом *социјална дистанца* (енг: social distance), употребићемо следећи примјер: #social #distance. Или, у својству једног хештега, спојићемо два термина чине се добија конкретнији назив за претрагу, тј: #socialdistance (текстуални предложак једне од приказаних илустрација у практичном дијелу рада). Видљивост хештега постаје већа тј прометнија ако се при одабиру ријечи користи енглески језик. Наравно енглески језик због своје распорострањености и масовне међународне примјене, доприноси бољем умрежавању појмова. Свакако, због наведених предности и сам сам користио постојеће енглеске термине – хештегове за генерисање предложених илустрација. Хештегови који су највише заступљени у овом умјетничком пројекту под називом *Илустрована стварност*, сугеришу управо на могући садржај илустрација: #illustration #comfortzone #plasticmoments #livingroom #utopia #culturalheritage #lostinreality #desorientation #socialdistance #distancelearning #live #like #socialnetworks #virtualspace #citylight; и бројни други описи који илустрацијама дају прецизан контекст.

Хештег може да садржи слова, цифре и подвлаке. Претраживањем неког хештега приказаће се свака порука означена њиме. Дакле сви претходно употребљени хештегови остају трајно меморисани унутар интернета-друштвених мрежа и свака следећа објава под истим хештегом придодaje се већ постојећој групи истоимених објава. Да бих приближно представио тај феномен генерисања, истаћи ћу податак да је треутно (податак од дана 01.10.2020.) на Инстаграм платформи, термин илустрација (#illustration), употребљен у невјероватних 141, 513, 765 објава, и ова цифра расте из минута у минут. Дакле, уз сваки евидентирани хештег под овим називом, претпоставимо, налази се ликовни прилог који представља конкретну илустрацију-илустратора или упућује на ту област. Није ли овај податак довољно снажан да подстакне на даље дјеловање презентације илустраторских рјешења унутар Инстаграм апликације?!

Велика заступљеност хештега, навела је творце Инстаграма да ипак ограниче број термина који се могу користити у једној објави. Тренутан број који је могуће додијелити објави (у мом случају-илустрацији), износи 30 хештегова. Звучи ограничавајуће, али тај број ријечи при конципирању назива или структуралних значења представља велики опсег. Примјера ради у предложеним језичким структурама понуђених илустрација, са свега пар хештегова могуће је успоставити јасну језичку поруку. Примјер: #illustration topic #corona #summer #season. Наравно хештег #илустрација се користи ради категоризације свих постова које дефинишемо као илустрација. Тиме се уједно свим објавама наглашава дисциплина којој припадају.

Семиотички проблем који доноси свакодневни развој Интернет технологија и рачунарске опреме, комплетну популацију па и лингвисте наводи на стално тумачење нових термина који ријетко имају упориште у постојећу етимологију. Тако је и хештег феноменом своје употребе, додат у Оксфордски рјечник енглеској језика тек у јуну 2010. године. Двије године касније, 2012., Америчко друштво дијалеката (енгл. American Dialect Society) прогласило хештег за ријеч године због великог утицаја на језик и културу савременог друштва.

Занимљиво је такође истаћи, да је Француска прошле године забранила овај термин и предложила француски термин *mot-diesse*, који ће имати иста својства али другачији назив. Да ли ће и друге земље слиједити овај примјер остаје да видимо. До тада, користимо потенцијале овог језичког феномена, као кључан ресурс важан за даљи умјетничко-истраживачки процес овог рада.

## 4. АНАЛИЗА УМЈЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА

Рад на овом умјетничком пројекту кренуо је прије пар година када сам без неке унапријед дефинисане амбиције, започео (по мени) ново ликовно искуство унутар софтверског програма (АИ). Дугогодишње ангажовање и истраживање унутар графичко-дизајнерских пракси, манифестовало се, претпостављам, и илустраторско искуство које је захтјевало дигитализацију сопственог ликовног рукописа. Жеља за експериментом између сопственог претходног ликовног-цртачког рукописа (ручно цртање) са једне и радозналости за новим дигиталним (софтверским) алатима са друге стране, учинила је да се овај креативни процес одржи већ дуже вријеме. Комбиновањем вриједности примјењених (дизајнерских) и умјетничких дисциплина, одразило се управо на предложеном циклусу илустрација. Утапајући се у поступак исцртавања векторских слика унутар Адобе Илустратор Програма, удаљавао сам се од устаљених пракси сопственог умјетничког искуства, што је допринијело зечетку нове личне ликовне поетике у домену илустрације. Векторска својства Адобе програма која нуде велики избор могућности компоновања и вјечите надоградње алата, такорећи стварају завист (позитивну) и тјерају на константан прогрес. Сложеност коришћења овог програма заправо се крије у његовој једноставности, што се и може примјетити у ликовном садржају понуђених илустрација.

### 4.1. Софтверска умјетност – поступак стварања

*Није питање јесу ли медији способни за умјетност, него желе ли умјетници новим техникама још увек производити умјетност.<sup>70</sup>*

Да бисмо разумјели медије данас, како то истиче Лев Манович (енгл. Lev Manovich) у есеју Унутар Фотошопа<sup>71</sup> (енгл. *Inside Photoshop*), морамо да разумијемо медијски софтвер - његову генеалогiju (одакле долази), анатомију (интерфејси и операције) и практичне и теоријске ефекте. У поменутом теоријском истраживању Манович такође поставља низ питања, како софтвер за писање медија обликује медиј који се ствара, како креирани дизајн нуди природан изглед и лако се користи? Како софтвер

70 Предговор из зборника Сlike / Сингуларно / Глобално, прир. Јован Чекић и Маја Станковић, ФМК, Београд 2013

71 Lev Manovich, Inside Photoshop, Computational Culture, Journal of software studies, November, 2011.

за гледање / управљање / ремиксирање медија утиче на наше искуство медија и радње које вршимо на њему? Како софтвер мијења концептуално оно што су „медији“?

Као могући одговор Манович поставља двије шеме, унутар којих опет врши подјеле. У првој шеми дијели софтверске технике за рад са медијима на двије врсте, у зависности од тога на којим типовима података могу да раде. Прва врста: тип медија (енг. *data type*), заправо то су технике креирања, манипулације и приступа медијима које су специфичне за одређене врсте података. Односно, ове технике се могу користити само на одређеној врсти тј на графичким подацима дефинисаним тачкама и линијама (векторска графика). Такође ту су и програми за уређивање слика који укључују разне филтере који могу радити на сликама континуираног тона (растерске слике). Другу врсту нових софтверских техника који могу радити са дигиталним подацима уопште Маневич назива независни медији (енг. *media independent*). Технике независне од медија такође укључују команде интерфејса као што су сјечење, копирање и љепљење. На примјер, можете да одаберете име датотеке у директоријуму, групу пиксела на слици или скуп полигона у 3D моделу, а затим да изрежете, копирате и залијепите ове објекте.



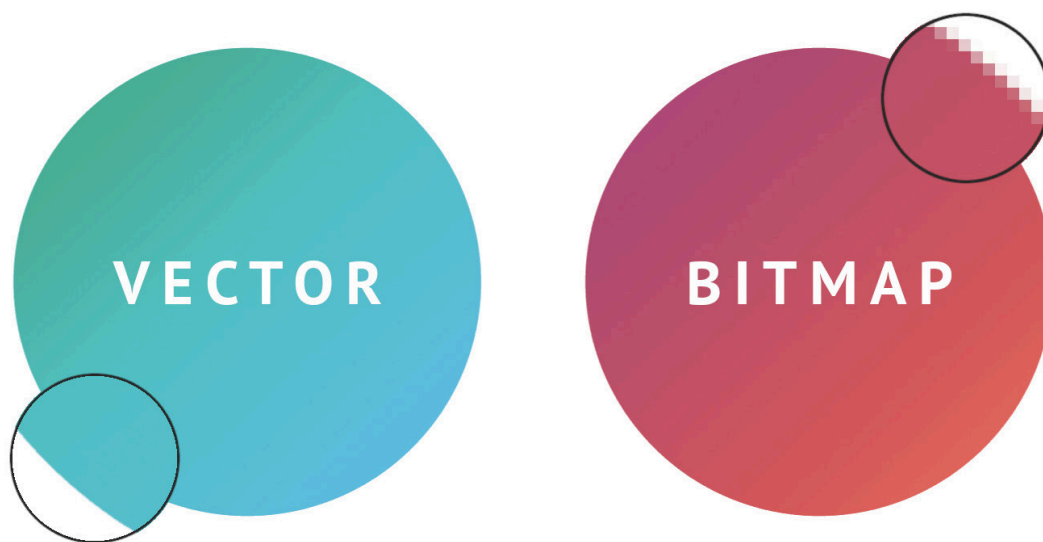
СЛИКА 34

Це-Це Адоби Илустратор (енг. *CC Adobe Illustrator*) 2020.

Друга шема такође дијели програмске технике за рад са медијским подацима на двије врсте, али то раде на другачији начин. Оно што је овдје важно су односи између софтверских техника и пре-дигиталних медијских технологија.

У наставку појашњења практичности употребе софтверских програма, представљају се основни појмови, функције и могућности пакета Адоби (енг. Adobe) у коме се намјенски издваја програм Адоби Илустратор (енг. Adobe Illustrator). Адобијев програм Илустратор заснива своје почетке још од 1987. године и од тада одржава стандард за векторску графику<sup>72</sup> и професионални рад у креативним индустријама.

Током протеклих година програм Илустратор (Illustrator) се значајно унапређивао и употпуњавао, тако да последња верзија која носи ознаку Це-Це (енг. Adobe Creative Cloud), нуди повећан опсег креирања векторских и растерских<sup>73</sup> елемената. Илустратор је првенствено намјењен креирању векторске графике, што га и квалификује за даљу употребу и продукцију дигиталних илустрација представљених у практичном раду овог докторског умјетничког пројекта. Основне предности па и мане векторске графике најлакше можемо појаснити у компарацији са растером тј пикселима. Векторска графика користи математику да би исцртала облике уз помоћ тачака, правих и кривих линија. Док би за растерску графику величине једног квадратног инча од 300 dpi било потребно да компјутер запамти 300 посебних информација о боји, код векторске графике памти само четири тачке, које касније математички спаја и попуњава информацијом која недостаје.<sup>74</sup>



СЛИКА 35

Однос векторске и битмап графике.

72 **Векторска графика** или **геометријско обликовање** (енг. Vector graphics, geometric modeling) се на начин приказивања слика користи геометријским облицима као што су тачке, линије, криве и полигони, а које су темељене на математичким једначинама.

73 **Растерска графика** или **битмап** је податак који представља правоугаону мрежу пиксела или обојених тачака, на неком неуобичајеном излазном уређају као што је монитор или на папиру. Свака боја појединог пиксела посебно је дефинисана тако да (као пример) RGB слике садрже три бајта по сваком пикселу, а сваки бајт садржи једну посебно дефинисану боју.

74 Извор: <http://www.smilecode.org/razlika-izmedu-vektorske-i-rasterske-grafike/>



Специфичност вектора је у томе што се њихов квалитет неће изменити без обзира на то колико графику, цртеж или илустрацију увећате или умањите. За разлику од тога, када имате, рецимо, фотографију чија је резолуција изражена у пикселима, квалитет слике ће се мијењати у зависност од резолуције и процента зумирања. Мања резолуција ће довести до тога да се пиксели виде голим оком када увећате нпр. за 200%, док ће већа резолуција довести до замагљене слике и видљиве пикселизације на нешто вишим процентима увећавања.

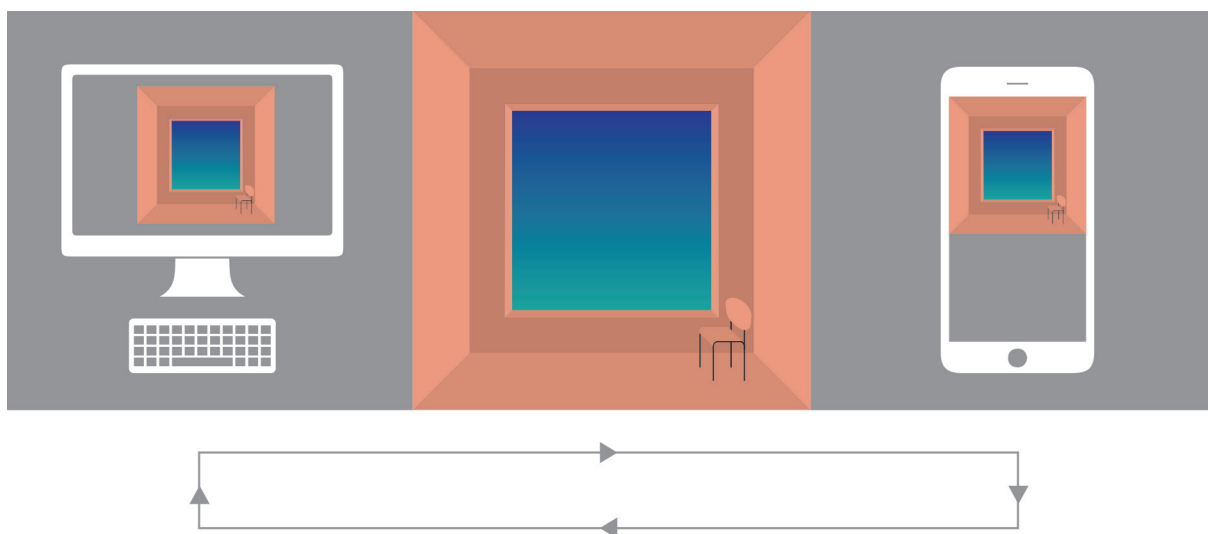
Адоби Илустратор програм нуди више алата за цртање елементарних геометријских облика, чијом манипулацијом и трансформацијом добијамо јако сложене ликовне вриједности. Иако овај програм спада међу сложенјима за употребу, он нуди изузетно велики избор опција, додатних спецификација и могућности уређивања што га класификује на јако важном мјесту у графичком дизајну без кога је немогуће доказати стручност и достићи циљеве. Изведени векторски фајл (графика) из овог програма даје могућност увећања до чак 6400%, при чему се задржава квалитет графике у оригиналној величини. Ова специфичност и квалитет даје многоструку употребу свих изведених формата (пнг, тиф, пдф). Наведена својства векторске графике, квалификују Адоби Илустратор за даљу употребу приликом реализације дигиталних илустрација које се нуде у овом практичном умјетничком пројекту. Иако векторска графика нуди велики опсег квалитета слике, нажалост у будућем поступку дистрибуције-презентације илустрација, квалитет слике биће компресован и прилагођен стандардизованој величини (од 320 до 1080 пиксела) Инстаграм платформе.

Употреба дигиталних алата дефинитивно олакшава креативни поступак, у смислу што нам сада за рад на рачунару (лап-топу или таблети) није неопходан велики радни простор-атеље, већ је могуће стварати у кућним, јавним просторима па чак и у јавним превозним средствима. Осим тога, дигиталним поступком илустровања, смањујемо и трошкове потрошних сликарско-цртачких материјала, што опет доприноси статусу илустратора-умјетника. Поред поменутих повољности, компјутерски алати убрзавају поступак продукције радова, тако да илустратор одмах по завршетку креативног чина илустровања исти материјал путем интернета дистрибуира даље на штампу или онлине промоцију.

## 4.2. Умјетнички пројекат – Илустрована стварност

На основу претходног истраживачког прегледа и теоријског осврта, у својству практичног докторског рада прозволно се нуди скупина дигиталних илустрација које ће уједно објединити сагледану анализу али истовремено сликовито допунити илузивну стварност свакодневних збивања.

Кроз поставку докторског умјетничког пројекта наглашава се дигитални поступак креирања илустрација, које се касније посредством интернет канала презентује и дистрибуира до посматрача-корисника. У том процесу од чина креирања до чина презентације цјелокупан поступак обавља се искључиво дигиталном конекцијом. Због специфичности одабраног медија апликације Инстаграм, користиће се углавном енглески термини-језик како би се цјелокупном умјетничком садржају придодала већа видљивост и заступљеност на универзалном-глобалном нивоу. Из истог разлога, истоимени профил на поменутој друштвеној мрежи заступа се на енглеском језику – *Illustrated reality*.



СЛИКА 36

Приказ процеса стварања и дистрибуција илустрација.

Прије свега хтио бих објаснити назив умјетничког пројекта *Илустрована стварност* (енгл. *Illustrated reality*), јер управо он одређује полазиште и циљ практичног рада. Илустрована стварност у семиотичком контексту поставља корелацију у односу илустрација – стварност. Појам ИЛУСТРАЦИЈА је ликовно дјело које: посједује наративни потенцијал или се ставља у службу неке вануметничке функције: украшава, визуелизује, појашњава, допуњује, коментарише; надграђује текст; одликује разговетним и унапријед кодификованим ликовним језиком примјереним

садржини (коришћење стилских одлика неке епохе, приступа блиском техничком цртежу и слично); и на крају илустрација се обраћа публици посредним путем (првенствено путем штампе)<sup>75</sup>. Са друге стране термин СТВАРНОСТ (енг. Reality) упућује на тренутно – садашње вријеме у глаголском облику *йерфектй*. Дакле, садашње вријеме у којем се означава одређена радња која се врши у исто вријеме кад се о њој говори. У датом облику, стварност се узима као кључни феномен који ће послужити за даље илустровање личних/колективних стања, актуелних догађаја и појава наше свакодневнице. Појам СТВАРНОСТ, додатно реферише на опште познати термин *reality*, који се углавном користи у контексту објашњења *виртуелне стварности* унутар интернет простора. Како је тај виртуелни простор доминатни облик представљања овог умјетничког пројекта, налазим за сходно његову употребу. Уз то, појам виртуелна стварност (енгл. virtual reality) користи се за синтетизацију аутентичног склопа визуелних, додирних а понекад и других чулних искустава. Све илустрације представљене на овај начин и у овом контексту, пружају илузију да практично непостојеће ствари дефинисане и смјештене само у рачунарској меморији могу да се виде, додирну и осјете на неки други потребан начин.

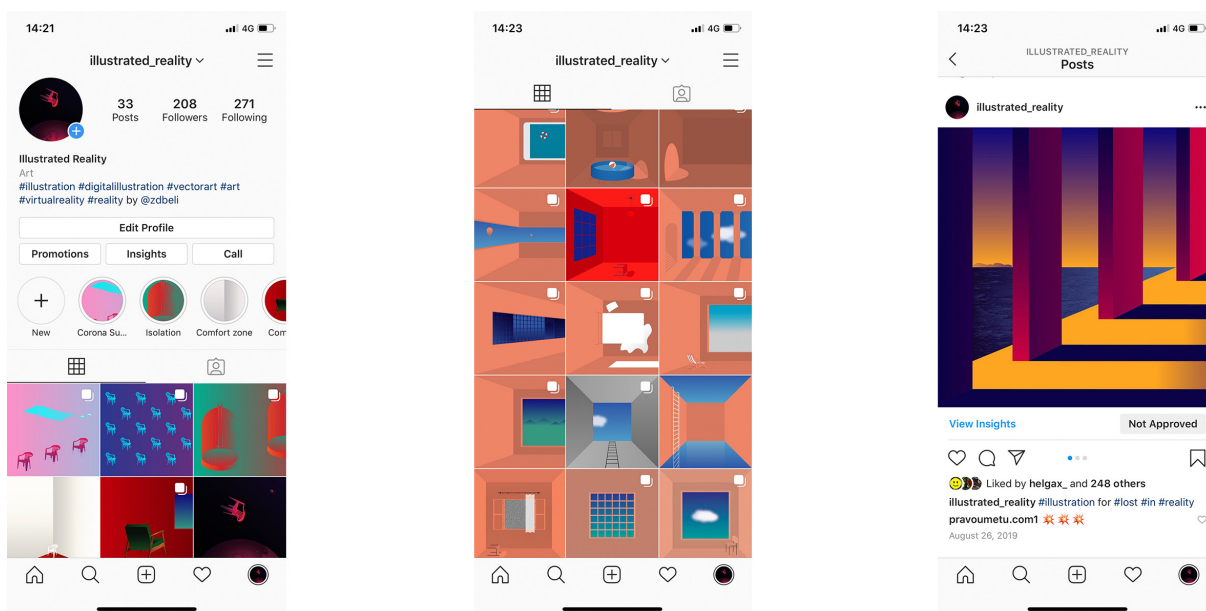
Најједноставније речено, дигиталним поступком, илуструјем актуелне теме и догађаје наше свакодневности. То су углавном све важне теме које се тичу наше колективне стварности, саопштене усмено или путем званичних медија. *Илустрована стварности* дакле, на крајње илустративан начин приказује однос између стварног (простор који дијелимо) и имагинарног простора илустрација у којем се свакодневно-свакодневност, узима као мотив (примјер актуелна ситуација са COVID вирусом). Тако се умјесто конкретног текста-текстуалног предлошка, користи језичка функција – хештег, који указује на актуелни догађај као конкретно полазиште за даље ликовно приповједање одабраног термина (примјер употребе хештега: #social #distance). У том смислу, предложене илустрације представљају ликовни опис термина преузетог из општег животног контекста који дијелимо посредством комуникационих канала, медија и друштвених мрежа. За *именовање* појединих илустрација, одлучивао сам се и за неке познате термине, које објашњавају стање положаја, позиције или стање свијести (примјер: #comfort #zone). Комбинацијом различитих познатих термина, садржај илустрације варира од конкретног до имагинарног или апстрактног.

Анализирајући сопствену ликовну поетику унутар представљених илустрација, могао бих истаћи да се она заснива најприје на предметном и просторном приказивању. Током cjелокупног креативног процеса, тежио сам избјегавању фигуративног престављања свих живих бића, под тим најприје мислим на изостављање приказа

---

75 Бобан Савић, "О илустрацији", Београд, 2003.

човјека као најважнијег фактора савременог живота. Илустративним поступком, биљежио сам секвенце из човјековог окружења, а његово (претходно) присуство приказивао сам предметима из свакодневне употребе. Понекад је било довољно да прикажем изваљену столицу у празној соби отворених прозора, како бих дефинисао атмосферу изолованости, отуђености, напуштености, усамљености и сл. (примјер: #limbo). Тако сам већину поетика илустрација базирао на приказивању просторног окружења човјека, а под тим најприје мислим на његово мјесто боравка – соба, стан (енгл. livingroom). При конципирању и организовању измишљеих (понекад виђених и постојећих) простора, користио сам задати формат Инстаграм медија, који наводи на квадратни формат слика. Симетричност Инстаграм формата ми је дозвољавао да и сам простор креирам симетрично, користећи притом логичност перспективе којом сам добио увјерљиву дубину простора. Тако осмишљен простор, поставља око посматрача у централном дијелу, и пружа потпун увид у цјелокупност слике.

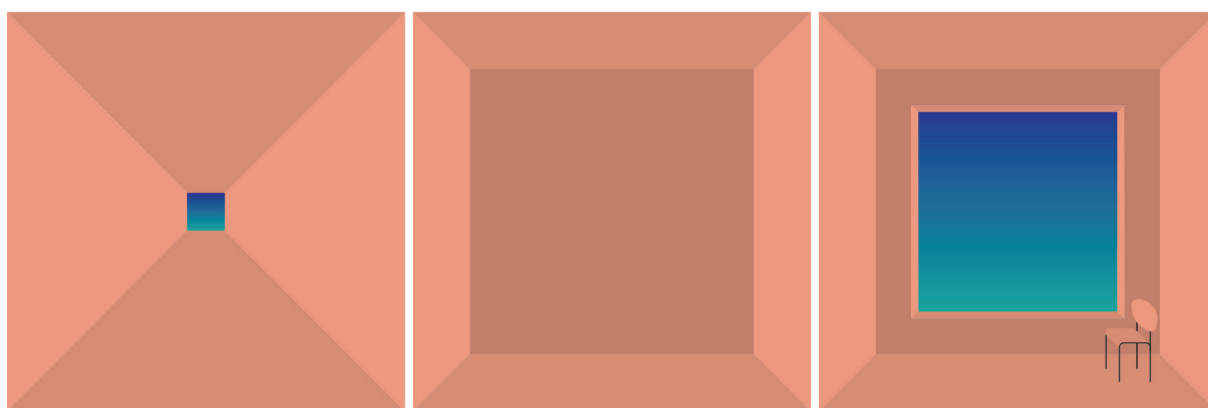


СЛИКА 37

Примјери објављених илустрација на профилу Илустрована стварност.

Посебност у смислу излагања илустрација опет варира од теме до теме. За приказивање појединих тема користио сам само једну слику-илустрацију (slide), док бих код других тема прибјегавао полиптих приказивању што подразумјева дводијелне (диптих), тродијелне (триптих) или вишедјелне (полиптих) илустрације. Такав намјеран начин третирања, продубљивао је смисао илустрације, самим тим што наводи посматрача на интеракцију тј на повлачење слике (са десна на лијево) како би стекао увид у комплетност слике. Подсјећам да је на Инстаграму могуће поставити до десет слика у једној објави и све оне се листају – додирним покретом који подсјећа на прелиставање књижних страница. Отуда и интерактивна веза,

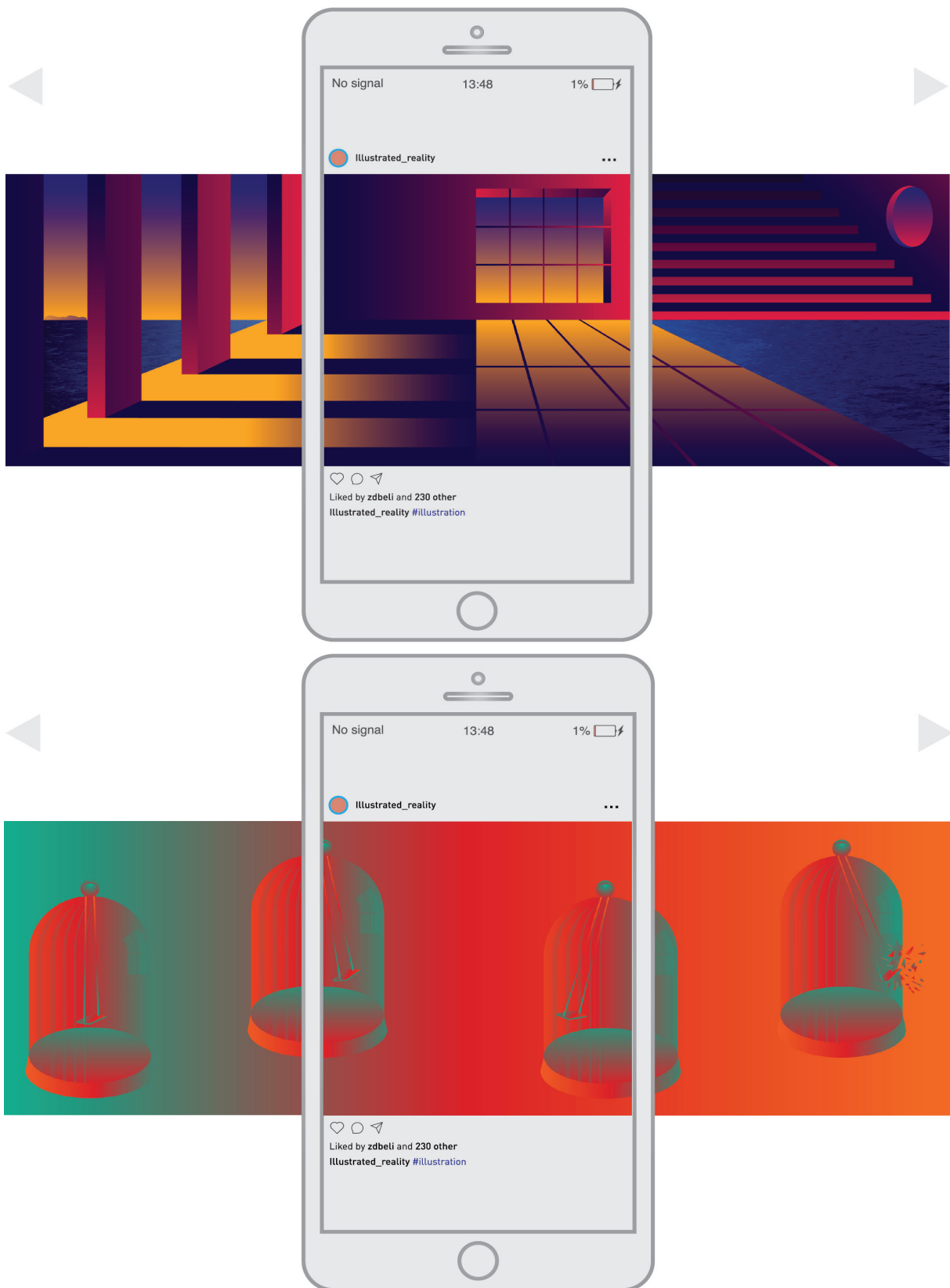
између садржаја и посматрача. Оно што је најважније код полиптих илустрација, јесте што посматрач не може да претпостави садржај на следећој – последњој слици, што и ствара посебну занимљивост и неочекиваност краја. У свим тим диптих, и триптих варијантама, симулиран је један простор, или више засебних простора приказаних у низу, па се приликом сагледавања добија нека врста дихотомије, у којој гледалац детектује промјену у односу на претходну слику (примјер: #livingroom). Извртање простора, измјештање предмета, продубљивање перспективе и бројне друге нелогичности наводе на размишљање и ангажованост посматрача у преиспитивању истог простора те самим тим његове намјене. Мотиви ових илустрација су, како сугерише назив циклуса, призори из свакодневне реалности, и у дискурзивном и материјалном смислу.



СЛИКА 38  
Шематски приказ поставе простора-перспективе у илустрацији.

Готово у свим изложеним илустрација намјерно избјегавам до краја објаснити, дефинисати или упростити смисао илустрације. Чак напротив, прибјегавам успоставити ликовну комуникацију са посматрачем који посједује претходно *читалачко* искуство, које утиче на лични доживљај посматрача. Другим ријечима, предложене илустрације подразумјевају старију тј зрелију циљну групу. Посматрач (мада волим рећи читалац), је тај који ће успоставити компатибилност и неодвојивост визуелног и текстуалног ишчитавања, што и јесте поставка овог рада. Посматрач је кроз дату форму *инстаграм илустрације* упућен да тумачи рад. Назив илустрације даје могуће одреднице о ком контексту је ријеч. Визуелни доживљај неодвојив од визуелне писмености читаоца, постаје условни рефлекс за његов лични доживљај. Иако свака илустрација садржи натуралистичке мотиве, односно предмете из свакодневног живота, карактерише их амбивалентан умјетнички израз између фигурације и апстракције. Константна присутност столица, лежаљки и кревета, али с друге стране и одсуство фигура које их користи у посматрачевој машти покрећу интригу о томе ко користи ове предмете и зашто. Предмети у собама, говоре нешто

о људима који су можда насељавали просторе ових дигиталних илустрација. Они су тренутак тек прије биљежења ових ликовних записа били ту. Вршили су неку радњу, и баш тада изненада напустили то мјесто.



СЛИКА 39  
Приказ формата и принцип листања унутар интерфејса Инстаграм.

\*\*\*

У потрази за сродношћу или смјештањем ових илустрација у неки заједнички оквир – жанр, ослањао сам се углавном на умјетничке изразе актуелних сликара, фотографа или дигиталних (софтвер) умјетника. Приликом објашњења сопствених радова, често залазим у сагледавање рукописа других савременика, који се баве истраживањем унутрашњих-спољашњих (имагинарних) простора. Занимљиво је како реалистичност осмишљеног простора може варирати од одабира ликовне дисциплине стварања. Тако се рецимо идентичан мотив потпуно разликује у сликарском, фотографском, дигиталном поступку креације.

Слике њемачког умјетника Матиас Вајшера (Matthias Weischer)<sup>76</sup>, још од раније су ми постале важне за сагледавање и анализирање личне илустраторске поетике. Матијасове слике уравнотежују стварност и машту. Секуларне сликарске теме попут унутрашњости и пејзажа кључни су мотиви његовог дјела. М. Вајшера занима историјска перспектива слике; како средњи тако и класични систем репрезентације. Мислим да је испитивање приказа тродимензионалног простора доминатно и у мом раду, јер често имам потребу да игноришем законе логичности перспективе, што ме донекле повезује са сликама овог умјетника. Вајшерова посебна техника сликања игра карактеристичну улогу. Као зидар, он гради своје слике с бојом, слој преко слоја, буквално градећи слику на платну. У покушају дефинисања сопствених илустрација, често наглашавам да је унутрашњост простора које представљам, ојачан напетостју између репрезентативне уметности и апстракције.



СЛИКА 40  
Matthias Weischer.

76 Matthias Weischer: [https://www.saatchigallery.com/artists/matthias\\_weischer.htm](https://www.saatchigallery.com/artists/matthias_weischer.htm)

Слично (а опет другачије) третирање простора и материјализације предметног, налазим у дигиталним илустрацијама Петера Тарке<sup>77</sup>. Наме, Тарка је енглески илустратор млађе генерације, који је постао познат управо преко Инстаграм платформе на којој пласира свакодневно своје 3D имагинације. Препознатљив ликовни рукопис Тарке, односи се на назовимо просторно-футуристички концепт приказивања. Тродимензионалност простора, студијска освјетљеност предмета, продубљена перспектива и на крају компактна композиција, главни су атрибути његовог израза. Искључивом употребом Адоби програма за реализацију својих радова, мотивисала је уређивачки тим Адоби компаније да овог дигиталног умјетика ангажују као званичног илустратора Адоби корпорације, чији радови успјешно презентују могућности употребе софтверских програма.



СЛИКА 41  
Andria Darius Pancrazi

Колористичке вриједности, као и минималистички приказ екстеријера – архитектуре, препознатљивог медитеранског амбијента, које фотографским поступком биљежи француски фотограф и софтвер умјетник Андриа Дариус Панкраци (фра. Andria Darius Pancrazi)<sup>78</sup>, такође алудирају на повезаност свих претходних умјетника. Каснијом анализом илустрација које предлажем, наилазим на заступљеност идентичних тонова, топлих боја које овај фотограф наглашава. Љетња атмосфера ваздуха, топлота, замагљени или сакривени хоризонти, присуство мора, увјеравају ме да моје имагинарне илустрације имају неку блиску повезаност са реалистичним призорима које заступа овај фотограф. Идентичну везу, налазим и код јужно-

77 **Петер Тарка** (1992) – Енглески графички дизајнер који је познат по својим јединственим АД и 3Д стиловима. Његов рад обично повезује стилске композиције боја и текстуре на којима се налазе аутомобили, предмети и друге слике. Свој рад углавном дијели преко Инстаграм профила који тренутно прати пеко 200.000 пратилаца.

78 **Андриа Дариус Панкраци**: <https://www.designboom.com/art/andria-darius-pancrazi-minimalist-pink-summer-photography-08-06-2018/>



афричког умјетника Алексис Кристоделоа (Alexis Christodoulou)<sup>79</sup>, који уз помоћ софтверских програма за 3Д и 4Д моделовање креира извредне утопијске просторе. Експортирани рендери овог умјетника истовремено су бајковит, непознати, маштовити, релистични, увјерљиви... па нас та граница неодлучности поставља у стално преиспитивање постојаности приказаног.



СЛИКА 42  
Tishk Barzanji

Бројни су примјери из актуелне савремене ликовне сцене са којима бих се могао повезати у жанровском смислу. Још један илустратор – умјетник индијског поријекла са пребивалиштем у Лондону, којег бих поменуо у контексту значаја јесте Тишк Барзањи (енгл. Tishk Barzanji)<sup>80</sup>. Барзањи такође своје комплетно илустративно стваралаштво искључиво презентује и валоризује преко постојеће платформе Инстаграм. Његов рад представља истраживање о простору, боји, деконструкцији, пробијању граница, разумјевању животног простора у овом брзом свијету који се креће и људским интеракцијама унутар тих простора. "А можда смо ми само фасцинирани нашим окружењем, начином живота у простору који дијелимо." Није ли то *Архитектура наше стварности*, рекао би Барзањи. Радове свих поменутих умјетника сврставамо у назовимо модерничке и надреалистичке поетике, чије бих епитете, ако се то не замјера, приписао и илустрацијама које представљам.

79 Alexis Christodoulou: <https://alexisstudio.com/landing-page>

80 Тишк Барзањи: <https://www.dezeen.com/2019/03/19/tishk-barzanji-architectural-illustrations/>

### 4.3. Инстаграм профил: *Illustrated reality*

Након завршетака дигиталне израде илустрације, подразумјева се њена даља презентација и дистрибуција. Претходно описани принцип и функција Инстаграм платформе, одредили су крајњи формат илустрација.

У овој конструктивној инспирацији у већини предложених дигиталних илустрација доминира колорит, конципиран са тежњом да се оствари пријатна атмосфера простора. Односи топлих тонова свијетло-тамних односа розе боје која најприје подсјећа на блуровано свијетло залазећег сунца које се рефлектује на плаветнилу умирујучег неба, као и нешто хладнијих тонова плаве боје која се често претаче из тиркизних вриједности у нешто тамније валере који илуструју површине-дубине мора-вода. Овај скоро комплементаран однос боја формира, како сам већ нагласио јако пријатну атмосферу, која у укупном може илустровати најприје љетњу тишину уврелих затворених простора, из којих се увијек назире освјежавајући пејзаж или макар најаву неке даљине кроз отворен прозор који уноси свјежину. Каснијом анализом сопствених радова дошао сам до претпоставке да се колорит употребљен у појединачним радовима, поистовјећивао са свијетлом доба дана или ноћи па и актуелним годишњим добом.

Оно што се посебно истиче као важно за разумјевање предложених илустрација, јесте употреба хештега као кључног контекста илустрације, који овом умјетничком пројекту даје нетипичан однос слике и ријечи. Током предстојећег презентовања, уз понуђене илустрације биће приказани статистички записи прикупљени у досадашњем поступку анализирања садржаја од стране посматрача. Преглед објаве на Инстаграм профилу – *Илустрирована стварност*, за сада не обилује масовним нумеричким записом, али тенденција коју биљежим, указује да се свакодневно повећава број пратилаца, што указује да на чињеницу да се интересовање за овакав вид излагања постепено шири.

У покушају објашњења презентованих илустрација, разложићу појединачне скупине илустрација, и у форми личног дневника, указати на неке (мени важне) описе или намјере. Сходно томе да су илустрације настајале циклично-периодично, и увијек су биле везане за одређени појам, дужан сам истакнути и неке специфичности тих датих тренутака. Хронолошки преглед илустрација, од првих (креираних 2017. године), до последњих (септембар 2020. године), представља генезу развоја овог циклуса илустрација. Укупан број публикованих илустрација током претходног

трогодишњег периода прелази више од четрдесет цјелина, и тај број ће се у будућем периоду повећавати што ће свакако допринијети мом даљем умјетничко истраживачком процесу. Тако да ћу у примјерима које слиједе представити само неке од илустрација које се истичу по различитости или тренутку у ком су настајале. Саставни дио илустрација јесу и њихови Инстаграм индикатори, који упућују на контекст илустрација, број импресија и заступљеност употребљеног хештега.

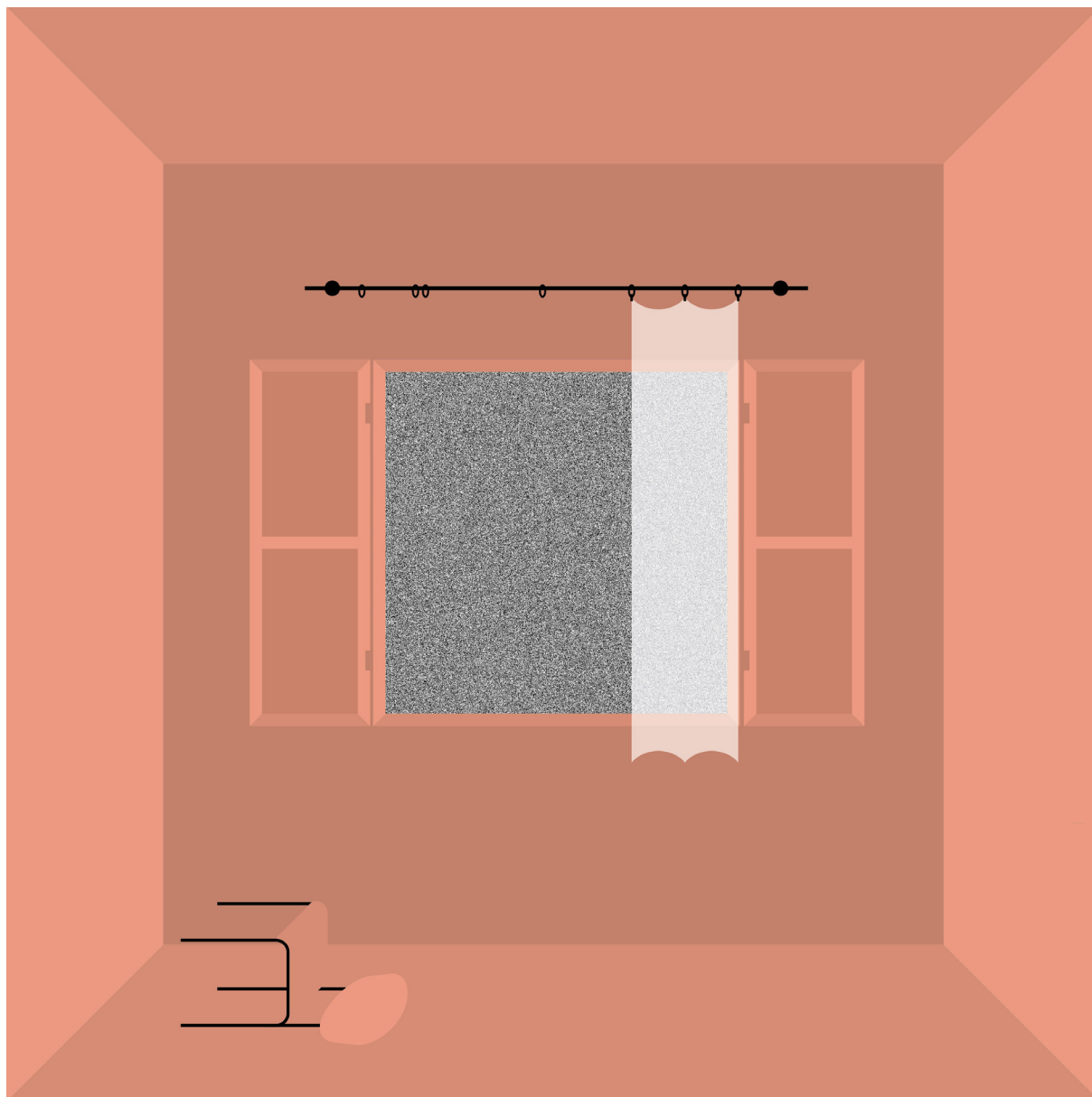
**Илустрација: Лимбо**

#illustration context #limbo

Број употреба хештега: #livingroom 347 хиљаде

Импесије: 22 (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #limbo

Приказана илустрација је још од њеног зачетка мијењала више контекста којима се могла приписати. Претпостављам да је утицај литературе пресудио да она буде ојбављена под називом *Лимбо*. Објашњење овог феномена може бити у његовом прихваћеном опису: *међуиростор, иростор између два стања у којем не постоји*

време, крећање а ни осећања; изолованост; ни тамо ни овамо.<sup>81</sup> А опет може бити да је пресудила и Пекићева биљешка: *У лимбу се ништа не осећа, и то је неосећање, то празно, пусто проицање, али не и оицање безличној времена оно што од авешинској шеснаца између живота и смрти чини ужасавајући доживљај.*<sup>82</sup> Иако сам током цијелог умјетничког процеса тежио одступању од типичног илустровања прозе, пјесме, уопште књижевног дјела, рекао бих да баш овдје нијесам успио. Тако да бих овој илустрацији придодао двосмислен карактер: онај први везан за хештег и овај други израз Б. Пекића. Мада, то свакако не умањује вриједност, већ напротив уноси епитет вишеконтекстуалног.

Позиција посматрача илустрација је као да се налази на прагу неког надреалног простора - простори испред, али и иза њега, су амбивалентни. Простор испред њега је мистичан, кавернозан, статичан, хоризонталне перспективе. Иза њега је простор за гледање, ограничен дисплејем телефона или компјутера. Несумњиво, ове илустрације компликују статус посматрача. Он постаје воајер, из непосредне близине уплетен у наративни простор слике – на који једноставно упућује текст испод илустрације, дефинисан формом хештег-а.

---

81 Извор: <https://amarilisonline.com/glossary/limb-znacenje/>

82 Б. Пекић, *Писма из шућине*

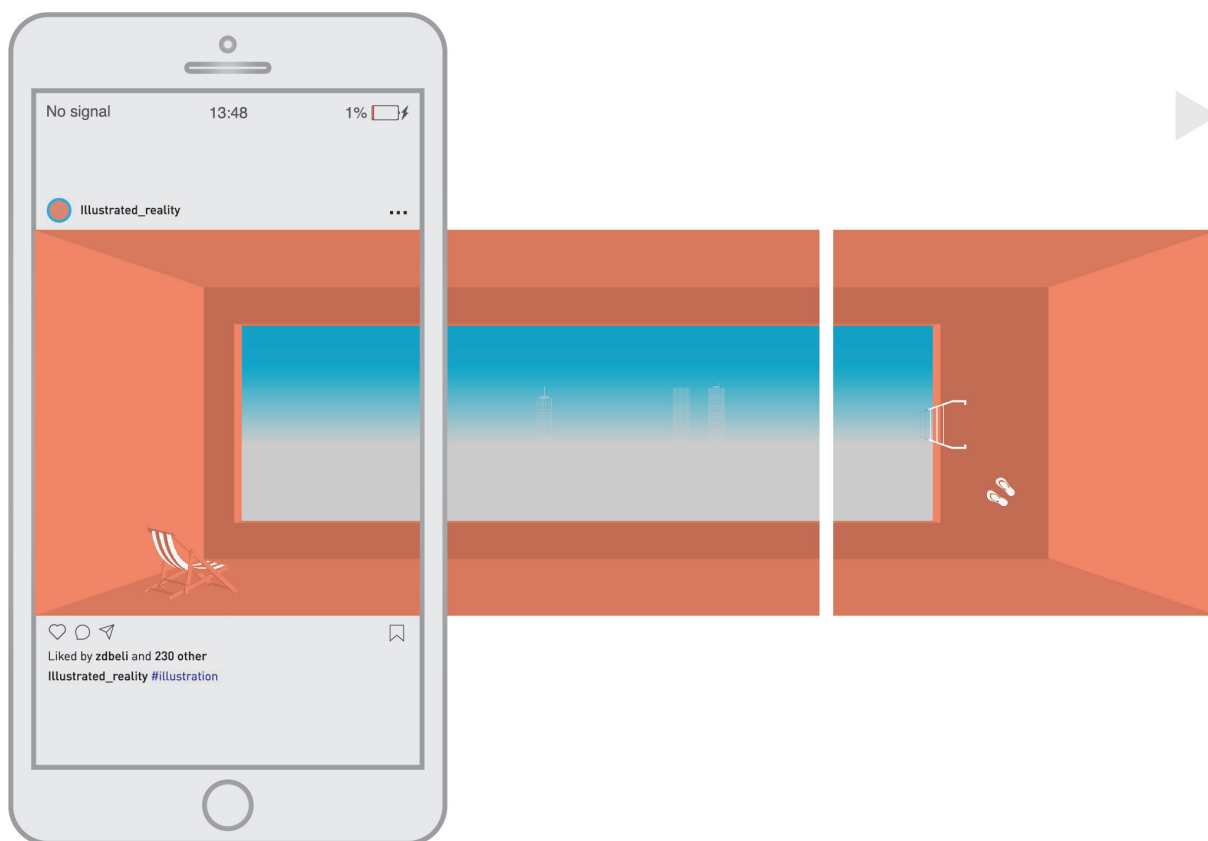
**Илустрација: Дневна соба - 1**

#illustration context #livingroom

Број употреба хештега: #livingroom **11.9 милиона**

Импесије: **46** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #livingroom

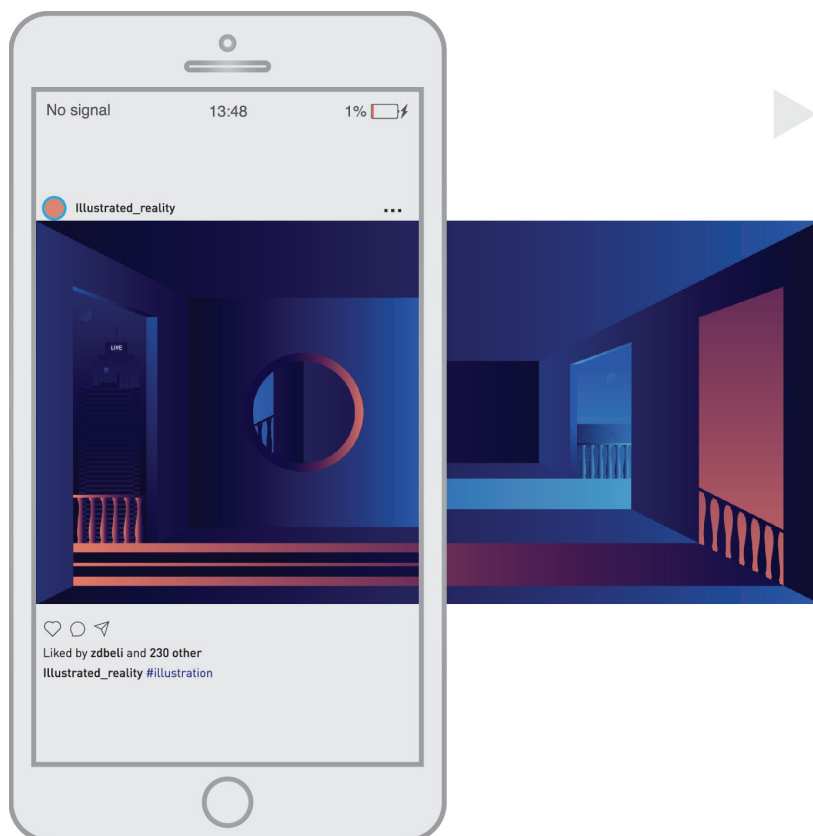
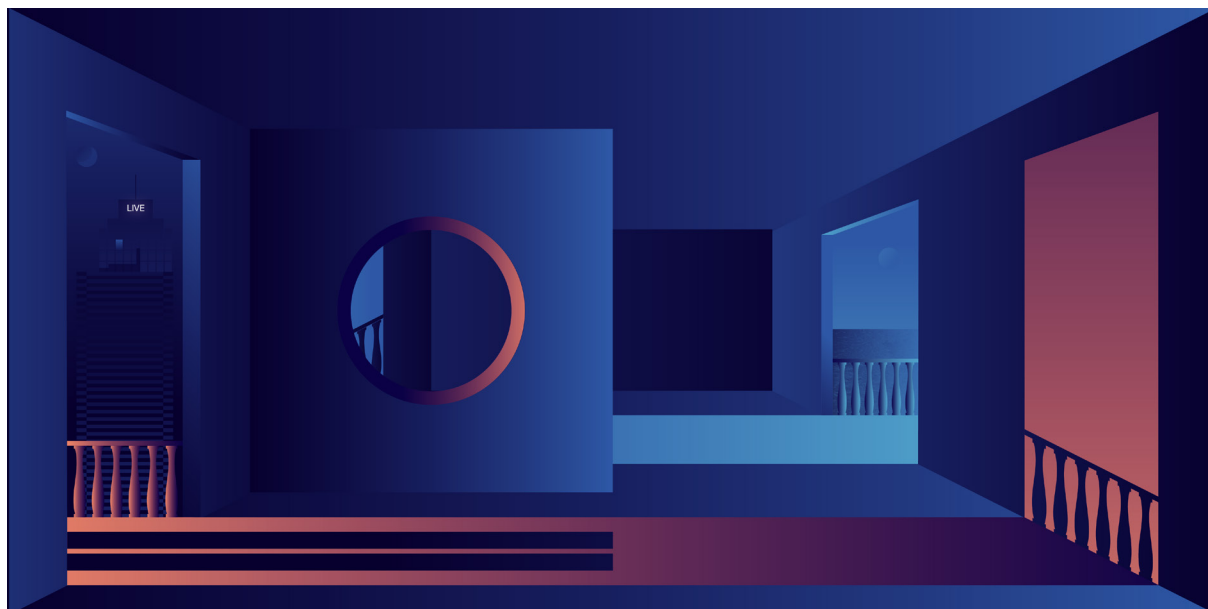
**Илустрација: Девна соба - 2**

#illustration context #livingroom

Број употреба хештега: #livingroom **11.9 милиона**

Импесије: **37** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #livingroom

Међу првим радовима из овог дигиталног циклуса, такође потпада илустрација са називом *livingroom*. Под овим називом настало је чак више различито представљених простора.

Теоријски осврт на серију дигиталних илустрација под називом "Дневна соба" (Living room), у каталогу изложбе ИНТЕРАКАДЕМИА (INTERACADEMIA), дали су Беат Чолак и Данијела Уцовић, истичући да их управо та серија илустрација увлачи у минималистички уређен свијет који се испрва чини свакодневним, пријатељским и угодним. "Међутим, одмах потом у томе их свијету, обликованом савременим медијима, изненађује неком нелогичношћу и поремећајем у читању посве уравнотежених те рационално и геометријски успостављених структура којима преиспитује однос унутрашњег и вањског. Унутрашње је домаће и присно, оно је *Livingroom*, мјесто за окуљање и су(животи), али знаковито и злокобно обиљежено одсуством човјека и пројока времена. Оно што недостиже ипак је – можда и тек неколико тренутака прије приказивања – било ту, што им откривају и свједоче атрибути и симболи који су несумњиво везани за човјека данашњице. У контрадикторно приказани "простор напуштања" – који тако наједном постаје "*Livingroom*" – нахруило је вањско, било да је назначено жељама и маличастим обзорима свјетских урбаних метропола било да је узроковано "одсијеношћу", губишћом сигнала и незадовољством које је замаљило пошуну одредивости, пореметило склад и изврнуло вриједности. Уношењем неправилности те елементи одсушности и празнине у наизгед до краја уређене и дефиниране просторе, умјетник је пред посматрача оставио изазов сучељавања с питањима односа форме и садржаја наших живота те простора без човјека, односно модерног човјека и урбаног концепта живота."



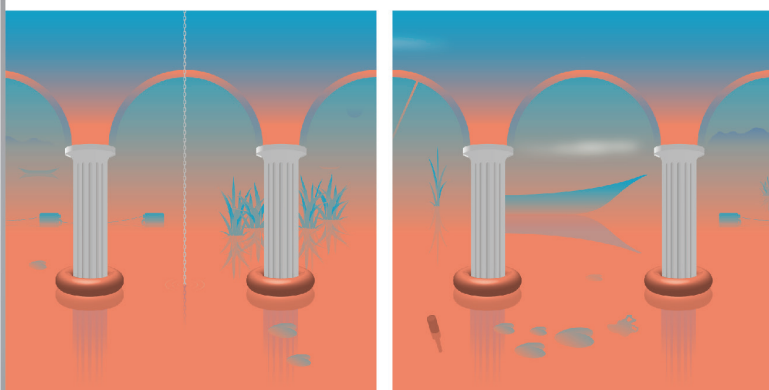
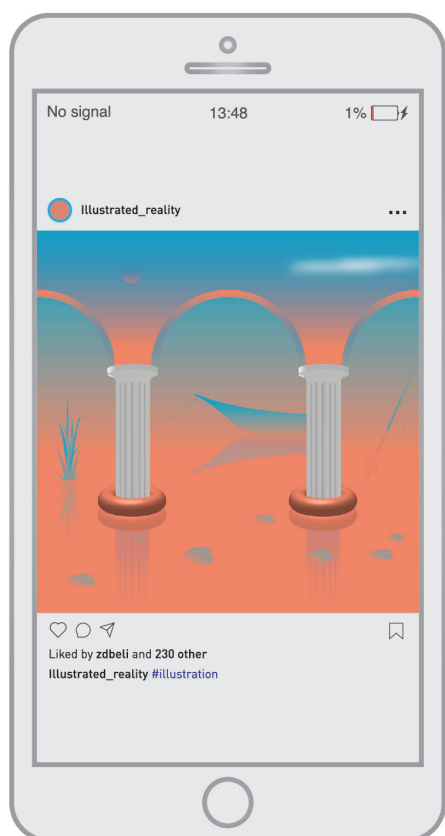
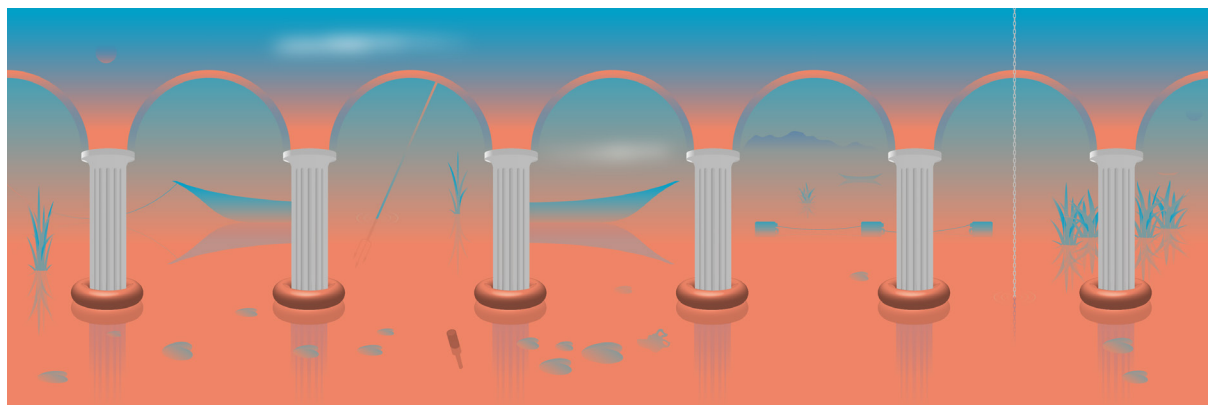
**Илустрација: Културна заоставштина**

#illustration context #cultural #heritage

Број употреба хештега: #cultural **1. 2 милиона** : #heritage **7. 6 милиона**

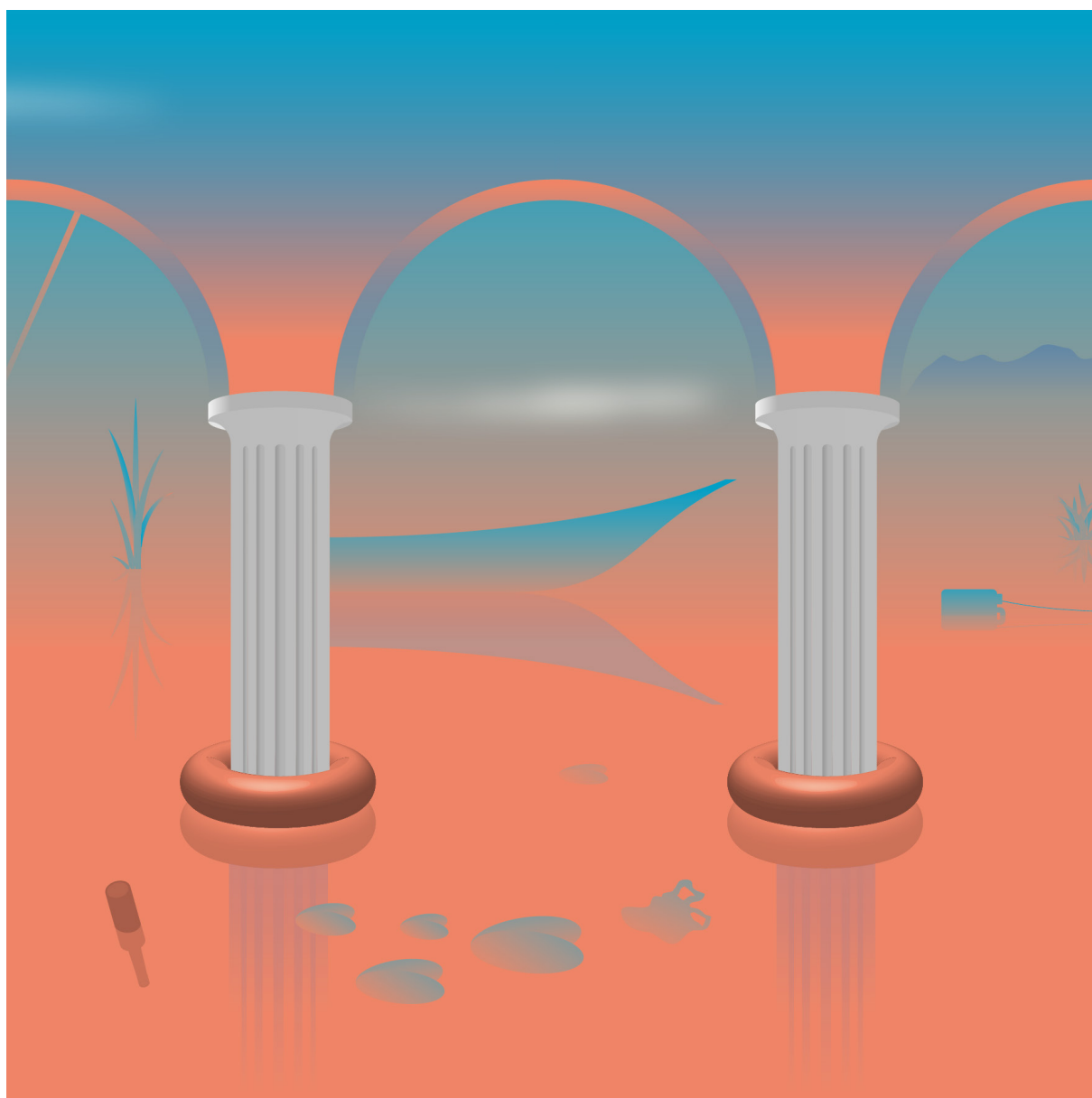
Импесије: **26** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #cultural #heritage

Повод за ову илустрацију јесте истоимена изложба *Cultural heritage*, организована на Скадарском језеру у Црној Гори, која је захтјевала од аутора да представе став о тренутном стању културног наслијеђа. Критичким ставом илустрован је однос појединаца и друштва према нашим природним и културним вриједности. Пластичне гуме, плутајуће боце, одбачене кесе, приказују критично стање наших природних ресурса. Овако третирана илустрација, отвара бројна питања која се тичу изазваних последица које свакодневно производи човјек. Пратећи реакције посматрача на ову илустрацију преко Инстаграм апликације, стичем утисак да је својством слике навела на размишљање и преиспитивање наших поступака према поменутиим вриједностима, што је првобитно и била намјера. Првобитни начин премијерног представљања ове илустрације био је у штампаном облику. Међутим, каснијим поступком одлучујем се њен даљи пласман у виртуелном простору Инстаграма, што је додатно повећало видљивост ове теме и садржаја.



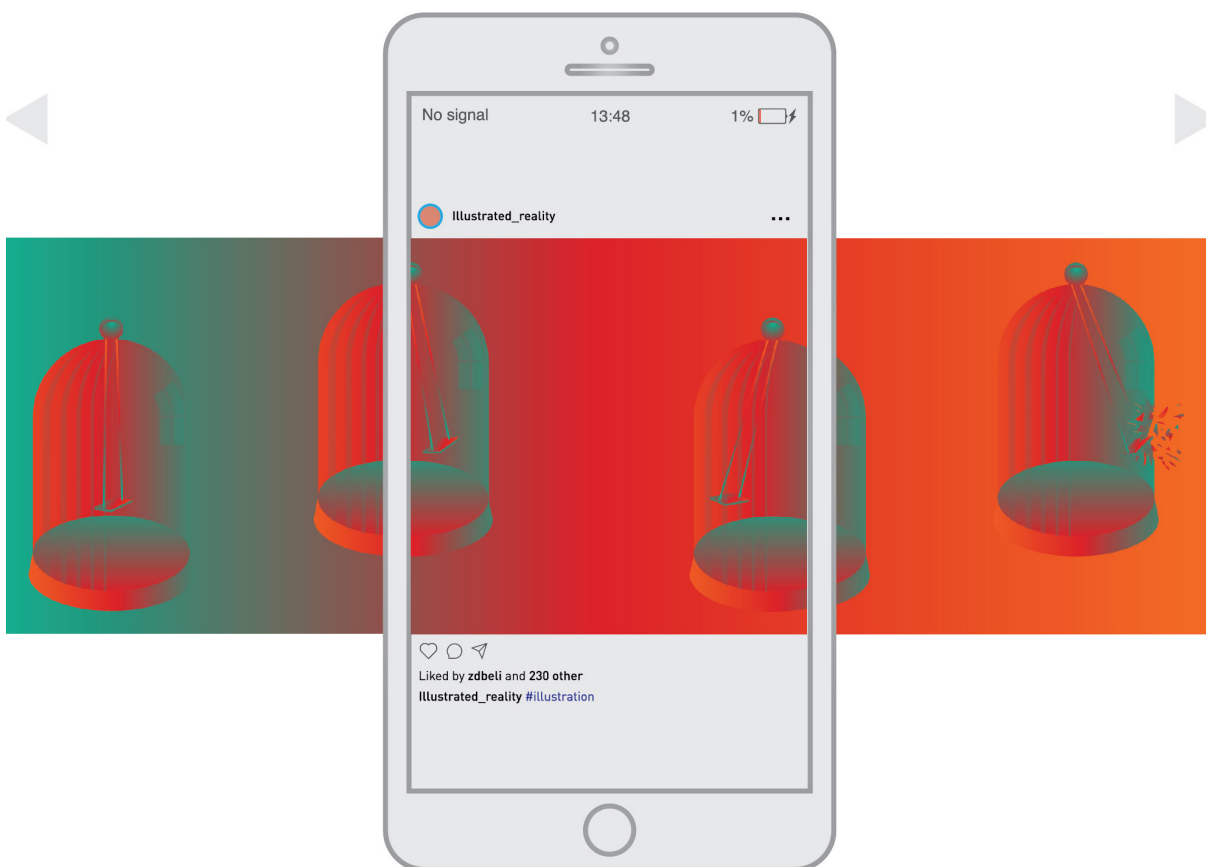
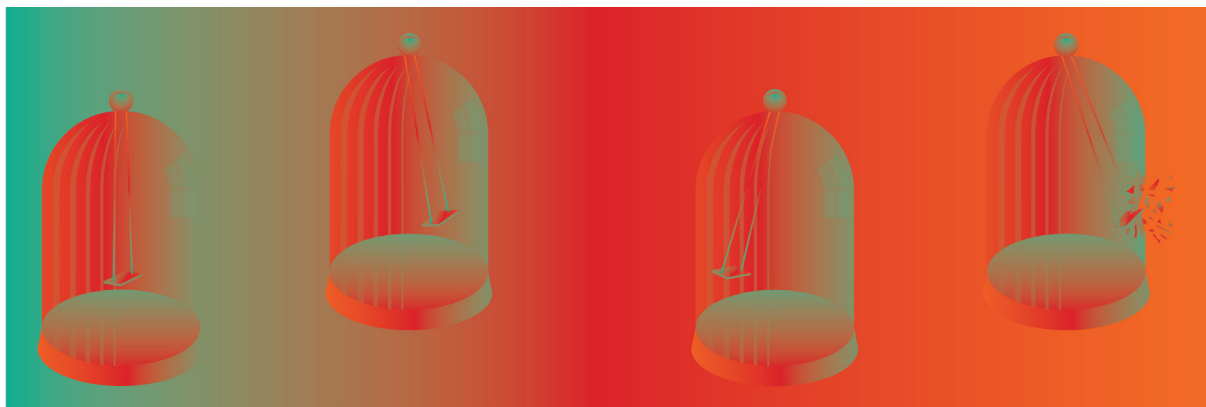
**Илустрација: *Изолација***

#illustration context #isolation

Број употреба хештега: **3. 2 милиона**

Импесије: **37** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #isolation



Последњи радови су махом настали током 2020. године, коју је обиљежила пандемија корона вируса, која је милионе-милијарде људи широм планете затворила у своје домове и ти простори свакодневице сада добијају ново значење. Ове илустрације евоцирају питање које је подстакла ова здравствена и социјална криза – када се махом конзумеристичко-хедонистичке слободе савременог друштва одузму, шта нам остаје осим самоће? Приказана илустрација преиспитује контекст херметичне усамљености, те нуди метафоричну реакцију бијега.

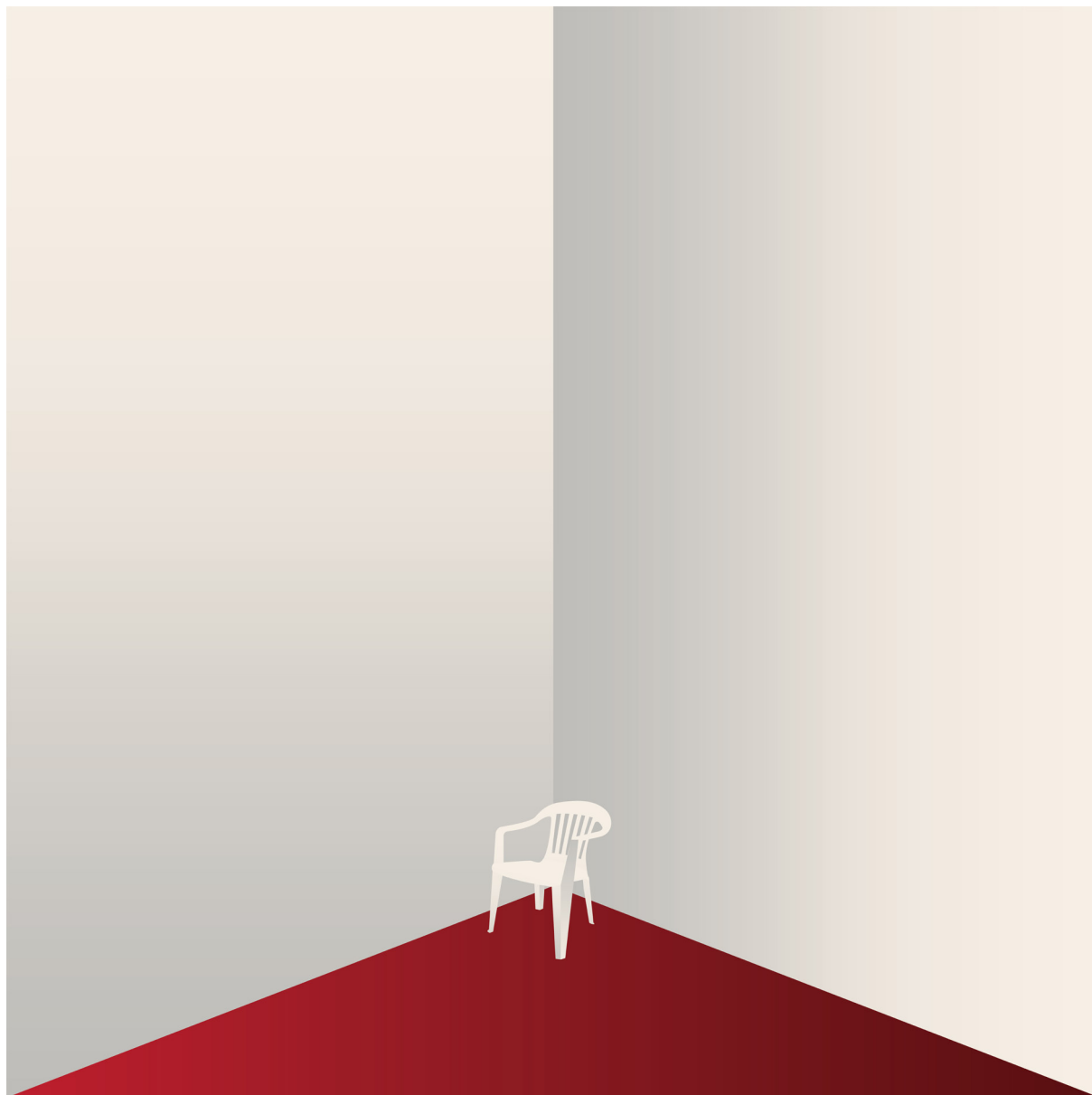
**Илустрација: *комфор зона***

#illustration context #comfort #zone

Број употреба хештега: #comfort **5. 5 милиона** - #zone **884 хиљаде**

Импесије: **33** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #comfort #zone

Након првих илустрација у којима сам употребио метафору пластичне столице, тај мотив се прилично дуго задржао. Мислим да је баш тај мотив – пластична столица најефектнији уједно и најуниверзалнији елемент свих илустрација на којима се она налази. Уважавајући афористичку форму, Данила Киша: "Баналост је неуништива као пластична боца", увиђам да сам "пластичном столицом" започео један циклус у циклусу. Непостојаност, неистрајност, пролазност, неудобност, јефтиност, неодрживост, све то саткано је у само једном елементу – пластична столица. Управо у раду "комфор зона" ова појава игра двосмислену улогу. Директно и иронично, постављам пластичну столицу у центар илустрације, која је у односу на монументалне зидове прилично минијатурна. Столица постављена у ћошку, између великих – хладних зидова, додатно оснажује осјећај издвојености. Смјештањем неког или нечега у ћошку, подсјећа на оне казнене поступке наставника према немирним ученицима. Намјера да се укаже на апсурд пластичне столице, након прочитаног хештег контекста - #comfort #zone, добија тек на смислу. Тежња да се посматрач запита о пријатности овог комфора, по мени је успјешна и снажна. Тим прије, што опомиње посматрача, на заблуду овог опште познатог термина – *комфор зона*.

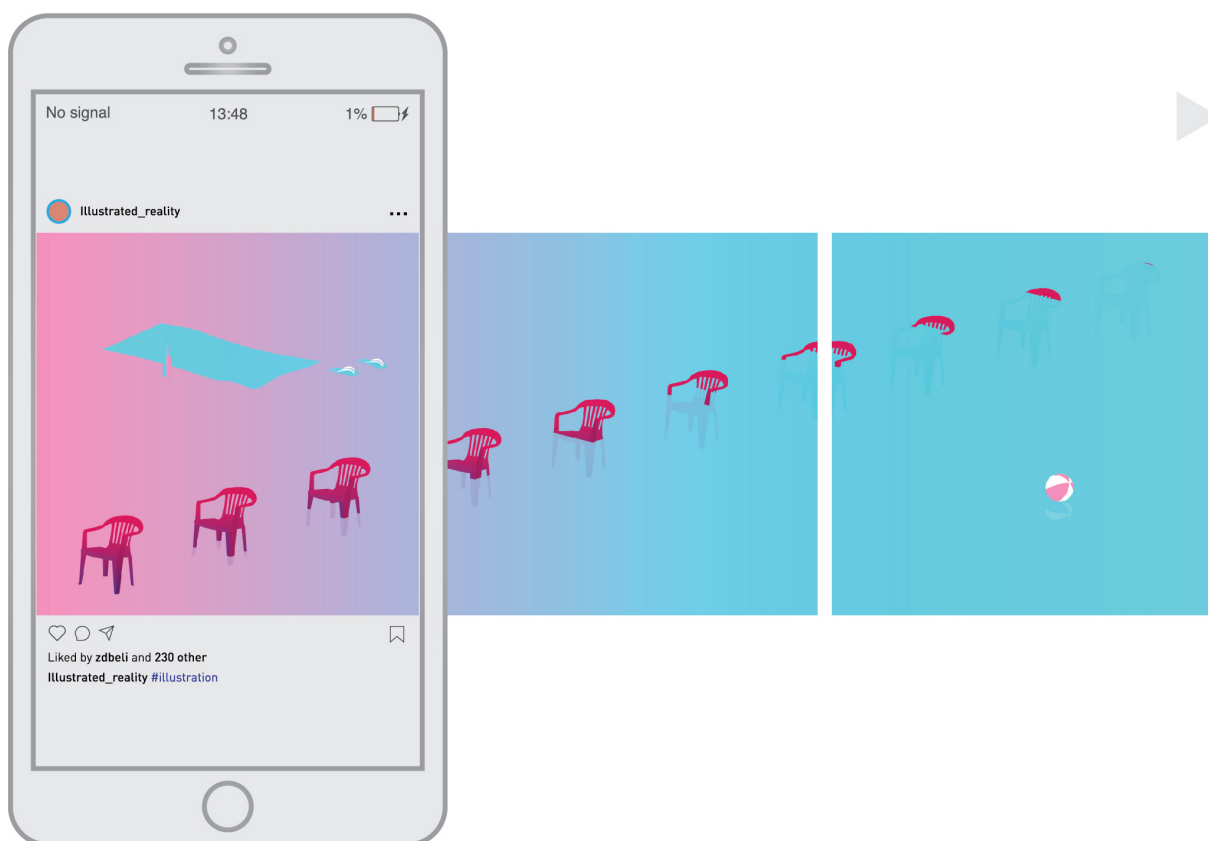
**Илустрација: Корона, љето, сезона**

#illustration context # corona # summer #distance

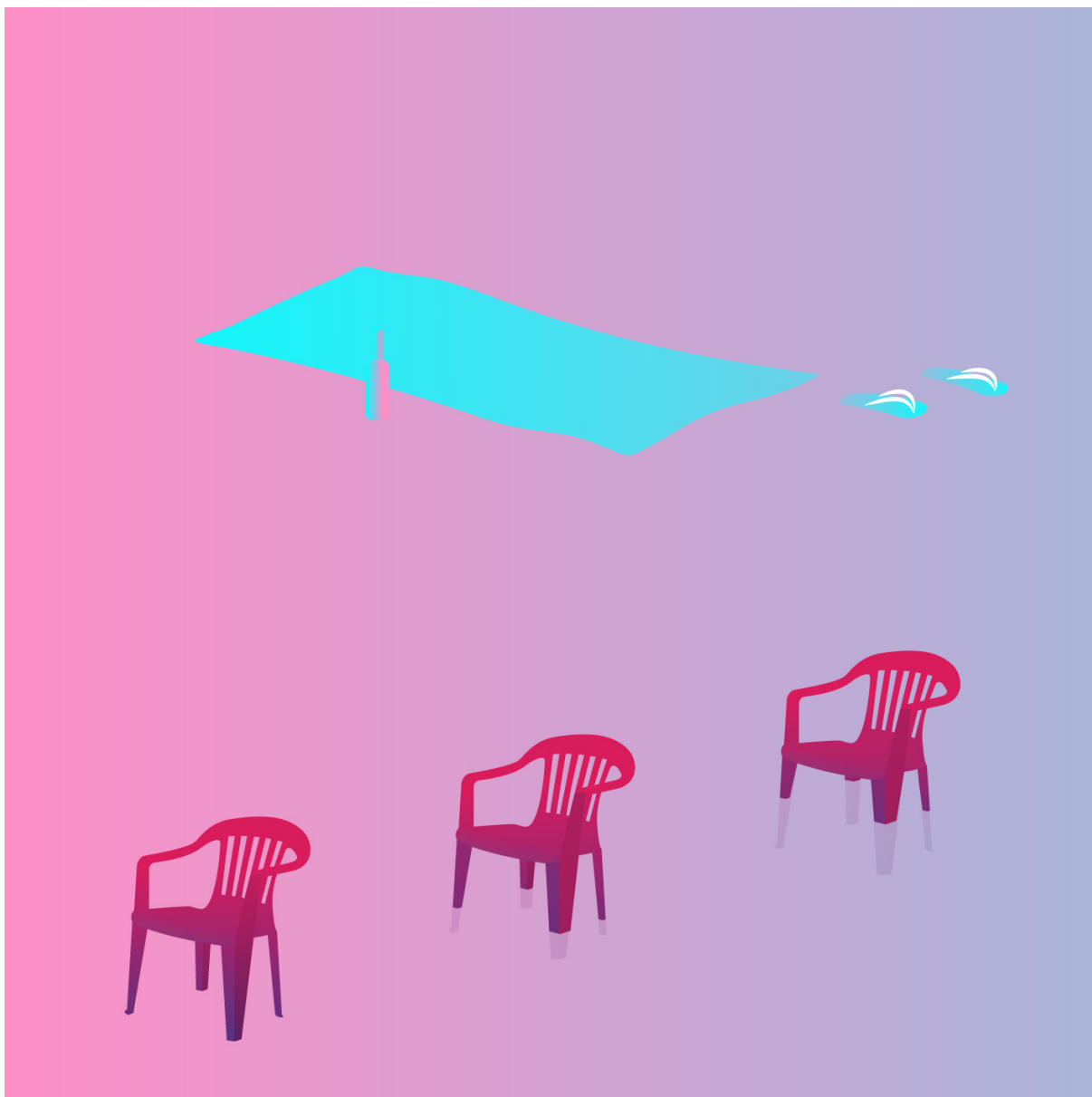
Број употреба хештега: #corona **25.4 милиона** - # summer **484 м** - #season **11 м**

Импесије: **28** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context # corona # summer #distance



Актуелна пандемија корона вируса, одразила се дефинитивно на све аспекте људског дјеловања. Наравно, последица те опште конфузије, одразила се увелико и на садржај ових илустрација. Феномен пандемије свакодневно се ширио путем медија. Готово свака вијест емитована са електронских или штампаних медија у последњих скоро годину дана садржавала је информације о посљедицама које је овај вирус изазвао. Једна од (мени примјетнијих) вијести била је да је због актуелне пандемије љетња сезона дефинитивно пропала, што је резултурало потпуно празним плажама свих свјетских дестинација. Забрана приступа и изласка у вријеме ужарених љетњих дана, навела ме на илустровање тренутног стања. И у овом раду, тема се објашњава употребом пластичном столицом, која указује на (не)присуство човјека у неком дистописјком предјелу.



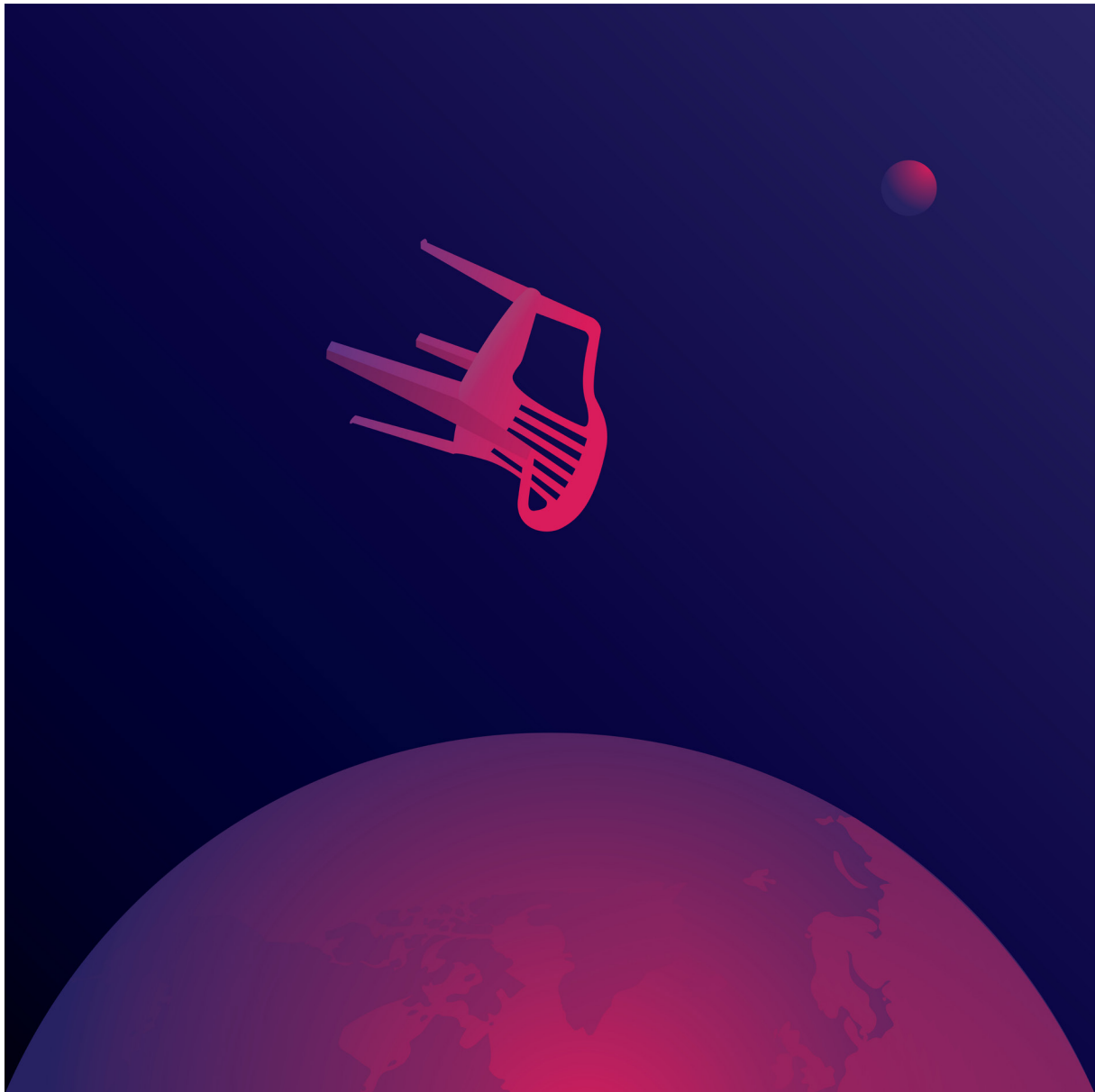
Илустрација: *Пластични свемир - пластика, свемир*

#illustration context #plastic #space

Број употребе хештега: #plastic **2.6 милиона** - #space **17 милиона**

Импесије: **226** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #plastic #space

Честа и битна тема нашег свакодневног друштвеног стања, односи се на глобало загађење планете. Огромни напори од стране стручне и научне популације, да се укаже на актуелни проблем загађења, рекло би се, не утичу довољно на освјешћавање цивилизације. Измјештањем пластичног предмета (столице) у бесконачни простор свемира, иронично и критично указујем на домете наше неодговорности која се огледа у прекомјерном загађивању околине.

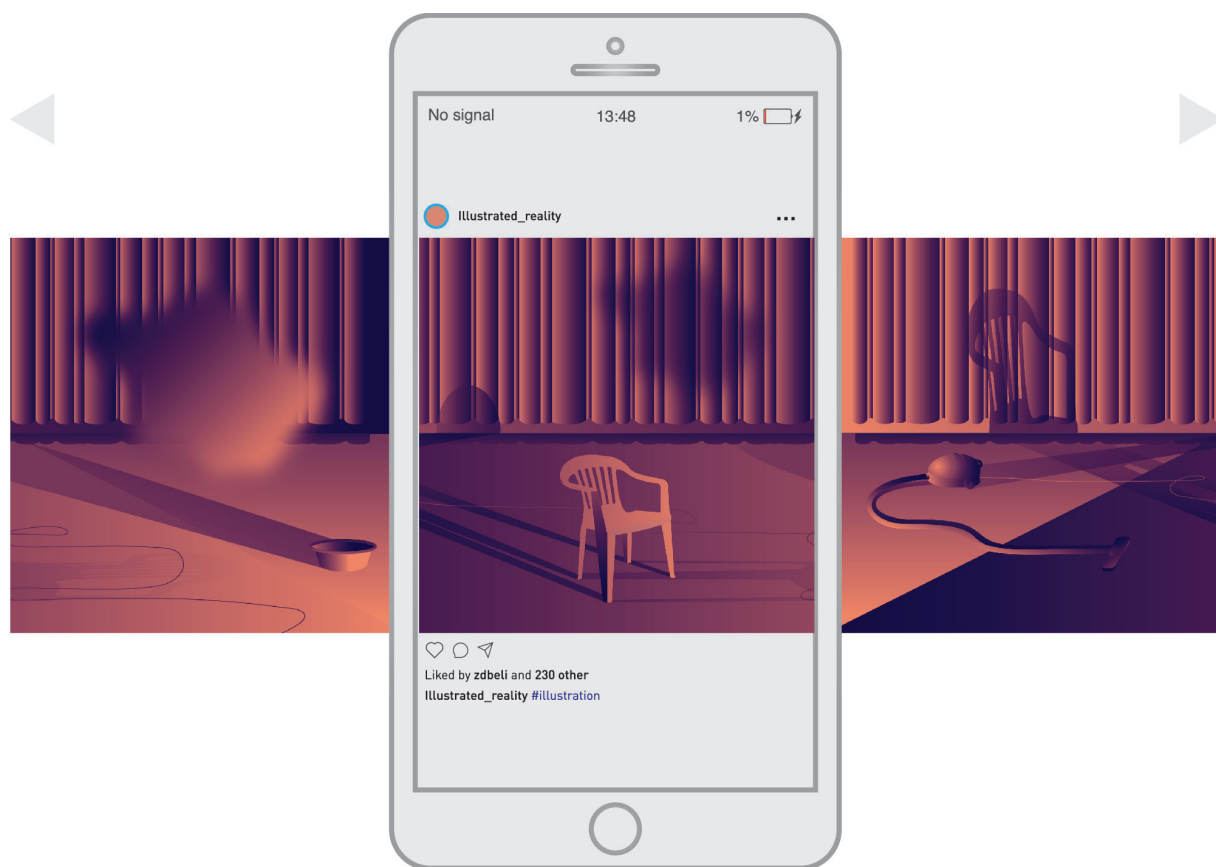
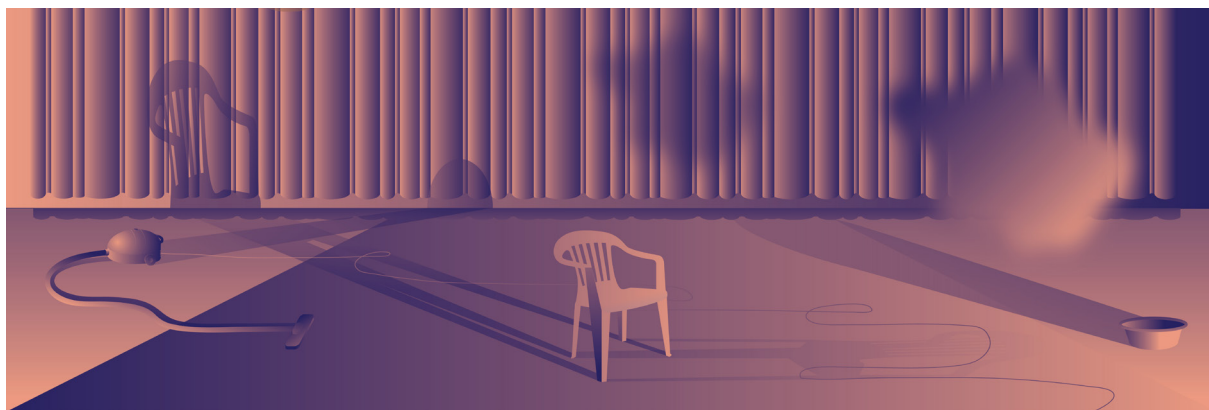
Илустрација: *Пласџични ѿренуџак – џласџика, џренуџак*

#illustration context #plastic #moment

Број употреба хештега: #plastic **2.6 милиона** - #moment **39.7 милиона**

Имп्रेसије: **38** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #plastic #moment

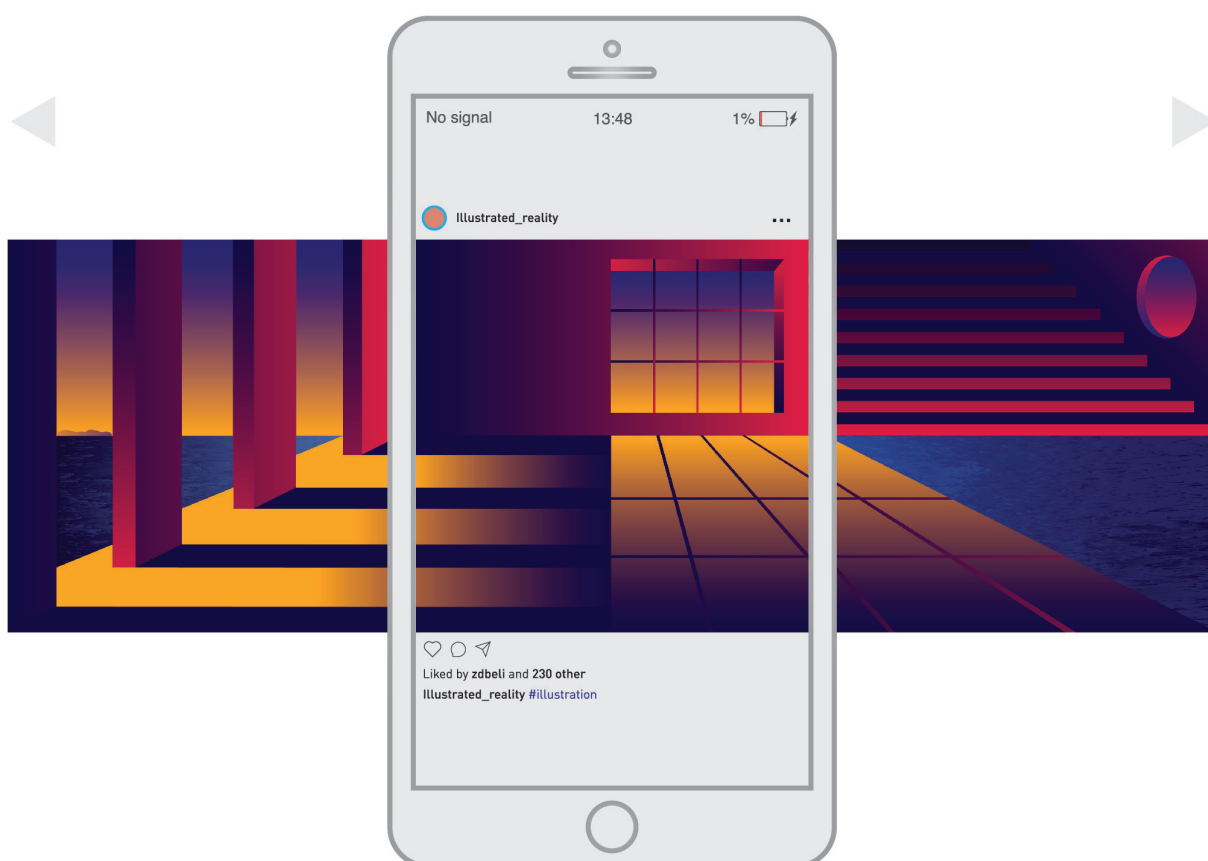
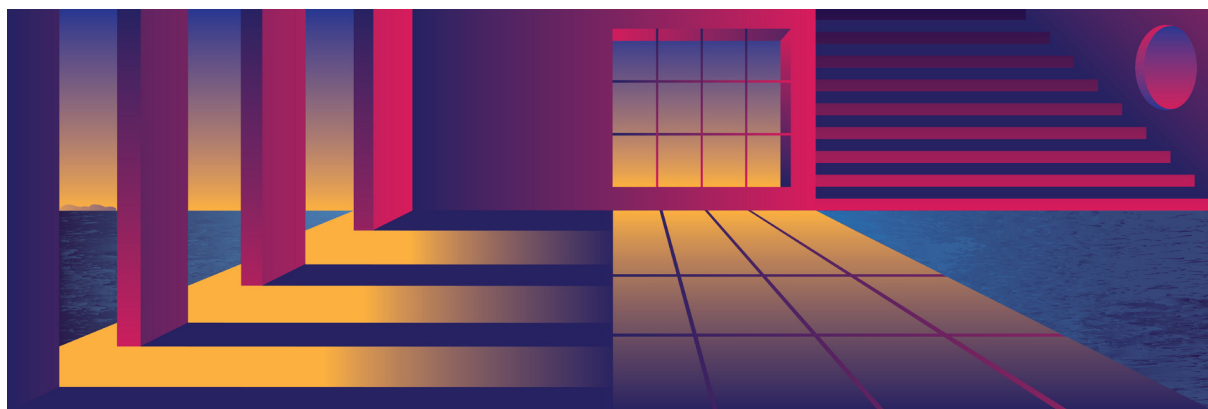
Илустрација: *Изгубљен у стварности – изгубљен, у, стварности*

#illustration context #lost #in #reality

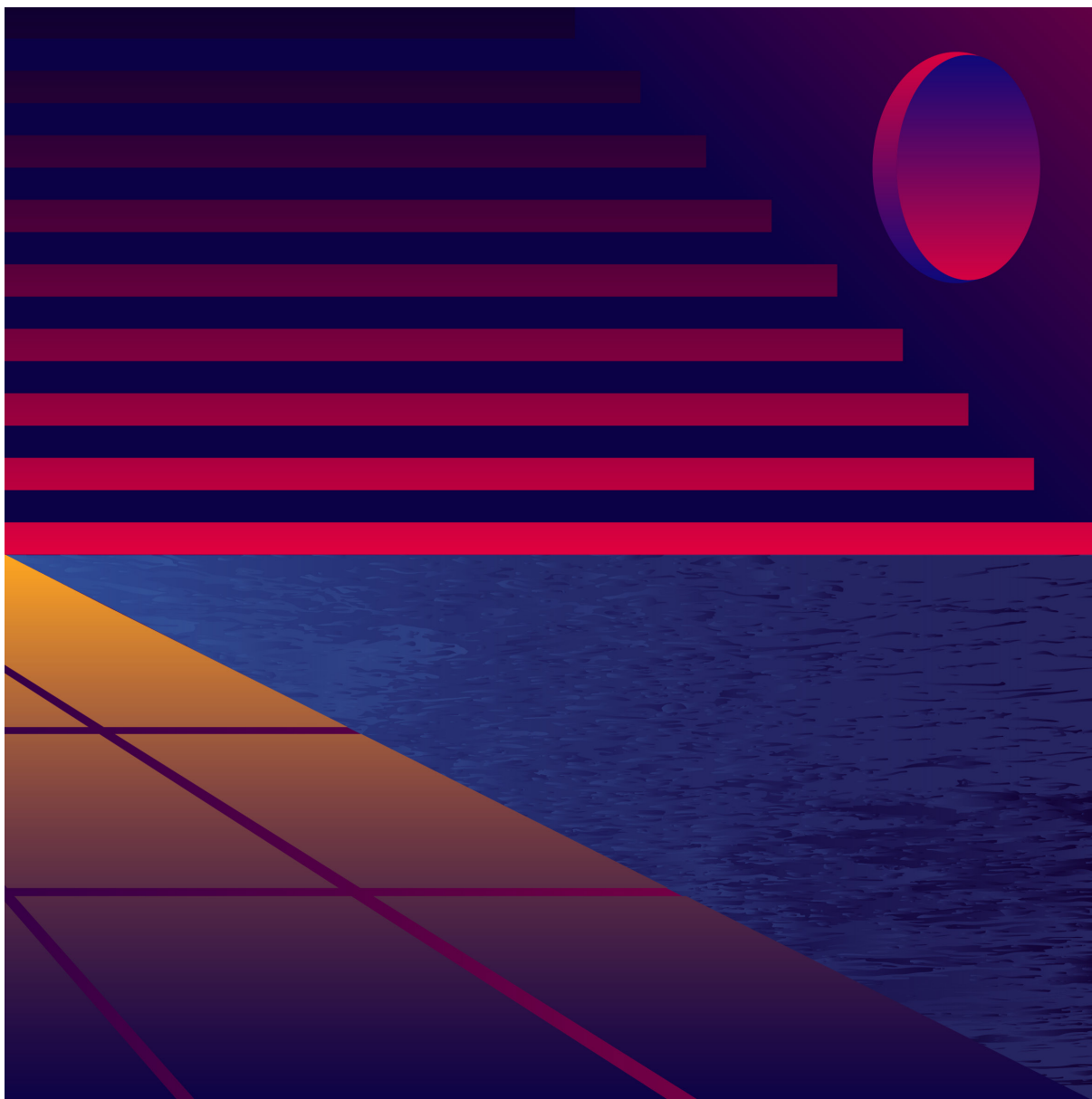
Број употреба хештега: #lost 8.4 милиона - #in 96 м #reality 7.8 милиона

Импесије: 248 (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #lost #in #reality



Архитектура је најчешће темељни ликовно-графички мотив, њена строга линеарност и кубична модуларност пружају плодно тло за просторну игру, за границе дводимензионалне и тродимензионалне напетости. Некада се појављују мотиви из класичне архитектуре (антички стубови, прозори са закривљеним луковима), али и модерничке (небодери, велики прозори, простори са модерним намјештајем), но и једни и други се третирају на начин да створе наратив који је истовремено обојен и носталгијом и могућностима (или сновима о) будућности. Неријетко се ствара омаж, споменик ери модерности, деконструкцијом модерничке утопије 20. вијека, а у циљу стварања нове стварности. Ови илустровани простори позивају посматрача да закорачи у свијет који је измишљен, а заправо познат. Циљ је створити простор у којем посматрачи могу пројектовати себе и доживити тај простор на свој индивидуални начин. Игра перспективе, комплементарних односа боје, продубљеост простора, епитети су ове ликовно занимљиве илустрације.

**Илустрација: Дезоријентација**

#illustration context #desorientation

Број употреба хештега: #desorientation **410 хиљада**

Импесије: **32** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #desorientation

Ови простори нуде осјећај повратка на познато и удобно мјесто. Иако су понекад мистериозни и узнемирујући. Као да константно стојите на прагу, клацкајући се између стварног и нестварног.

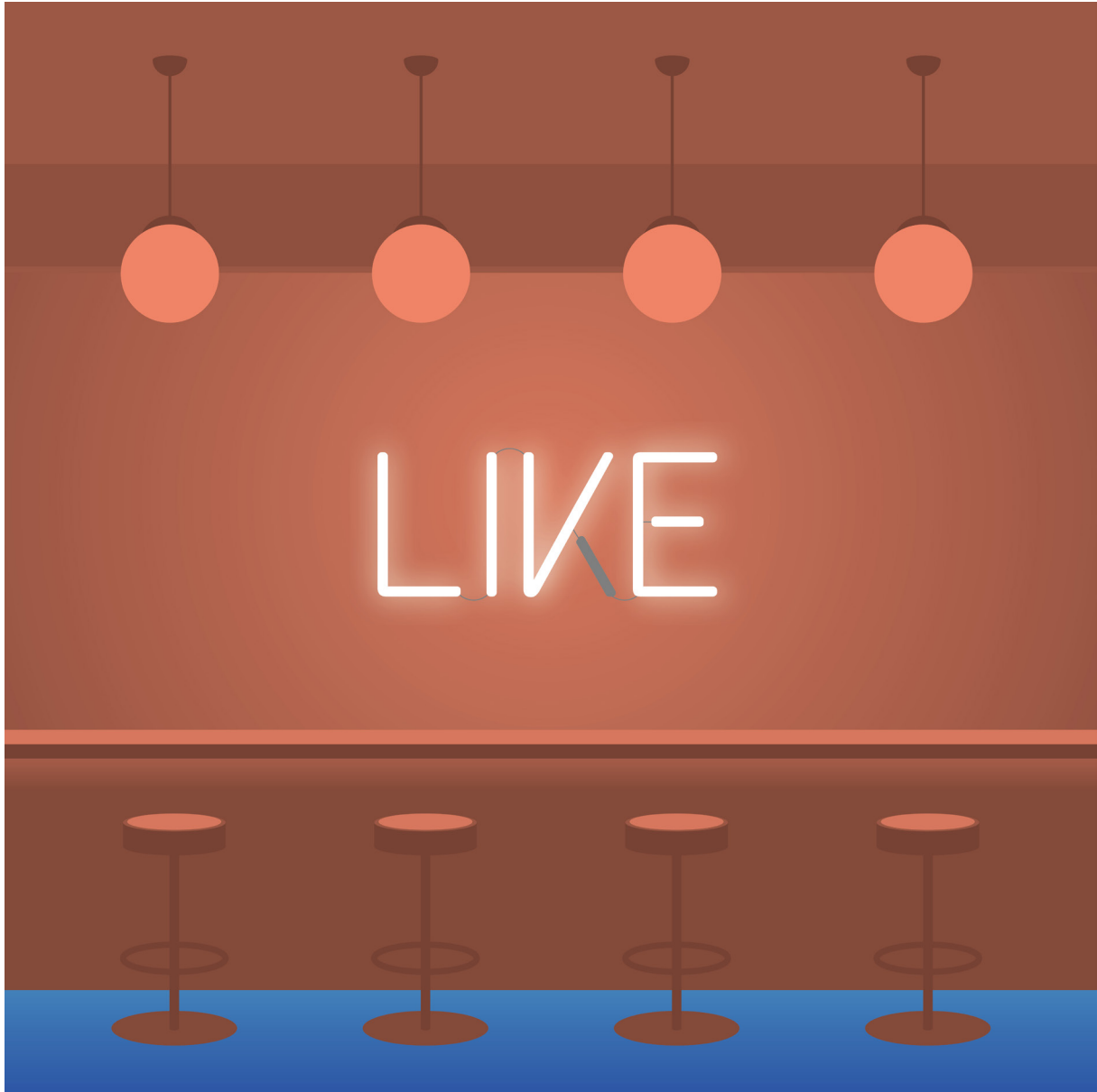
Илустрација: *Уживо - живо*

#illustration context #live

Број употреба хештега: #live **96.8 милиона**

Импесије: **29** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #live

У овим илустрацијама могли бисмо разазнати судбине усамљених појединаца, празнину њиховог постојања која се рефлектује у напуштеним просторима свакодневице. Можда управо ови простори дају могућност за кратко ослобађање од животних стега, него закључак бих препуштио посматрачу. Свиђање или живљење (like or live)?

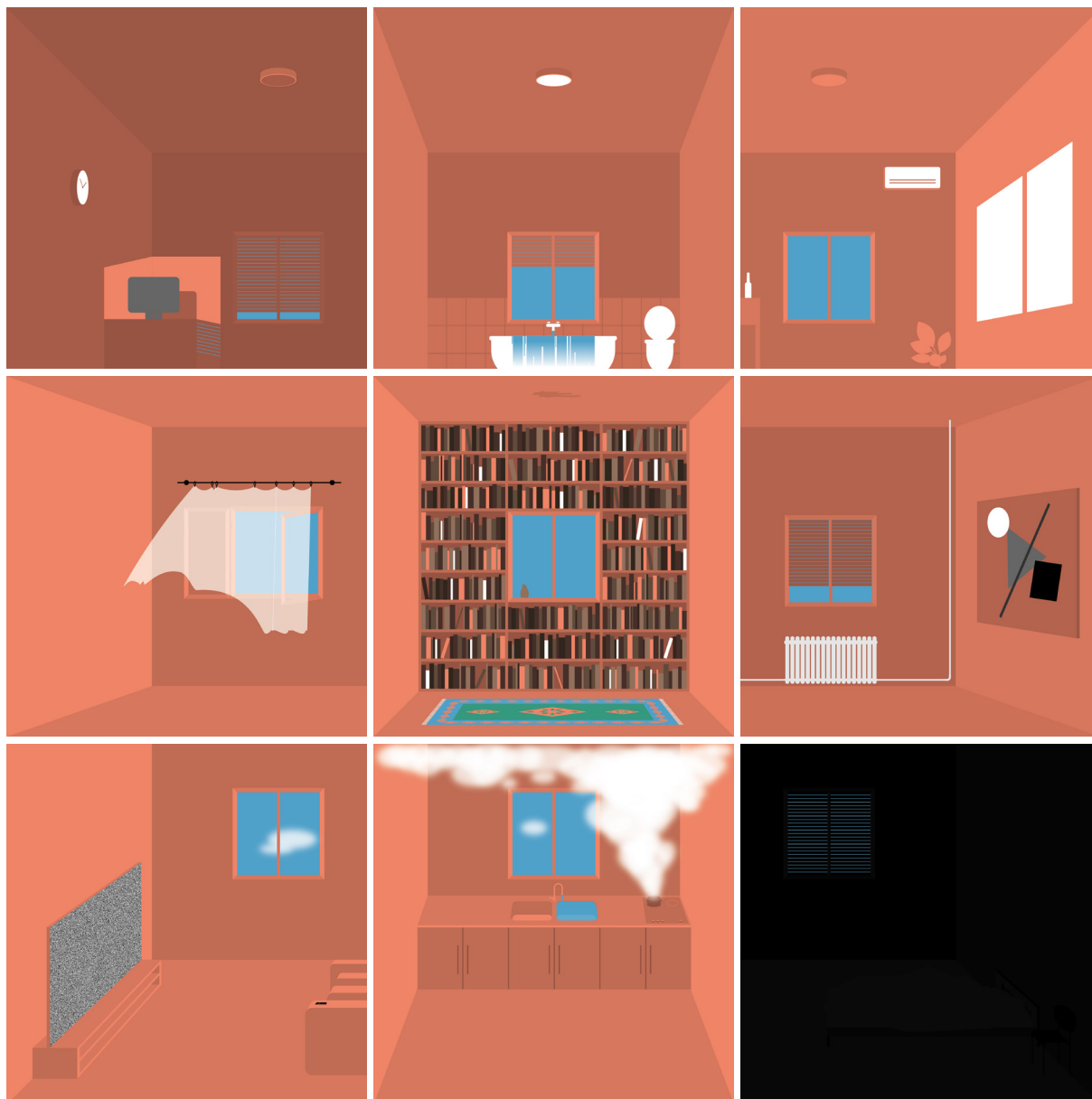
**Илустрација: *Огсуџиво* (*prvi, drugi i treći sprat*)**

#illustration context #absence

Број употреба хештега: #absence **124 хиљаде**

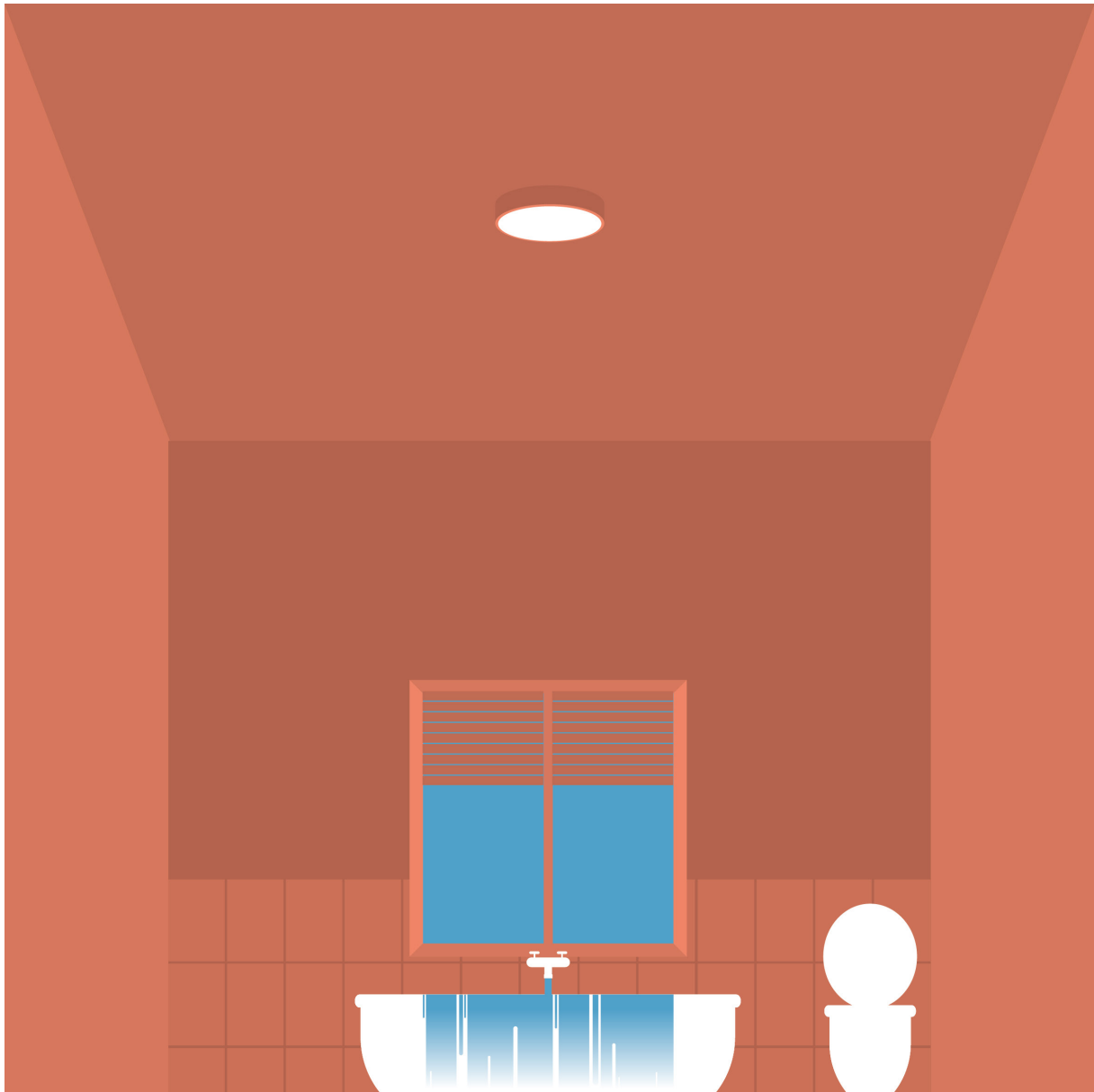
Импесије: **13 – 21- 18** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #absence

Концепт а и контекст предложене илустрације се у овом примјеру разликује од претходно приказаних илустрација. Наиме, користећи систем распореда и организације слика унутар Инстаграм приказа, представио сам низ илустрација, које заправо сачињавају једну тематску цјелину.



Циљ је приказати животни простор човјека из перспективе која дозвољава линеарни приказ соба-спратова стана или куће. Илустрација представља троспратни-етажни принцип куће, у којој се разазнају различити просторни капацитети. Перспектива у овој илустрацији је постављена централно тако да се у преломну тачку централне просторије сливају све друге просторије. Овако постављена перспектива, смијешта посматрача у центар збивања што му омогућава детаљан увид у имагинарно створени простор. Оно што је нетипично и донекле нелогично, јесте што су све просторије лишене присуства човјека. Али све унутар организованог простора, указује на претходно присуство човјека. Сценски посложени простори, отварају интригу у којој се можемо запитати шта се тренутно дешава и шта је узрок одсутности. Без намјере да додатно дефинишем узрок, наводим посматрача на неко од њему могућих објашњења.



**Илустрација: Утопија**

#illustration context #utopia

Број употреба хештега: #utopia **865 хиљада**

Импесије: **29** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



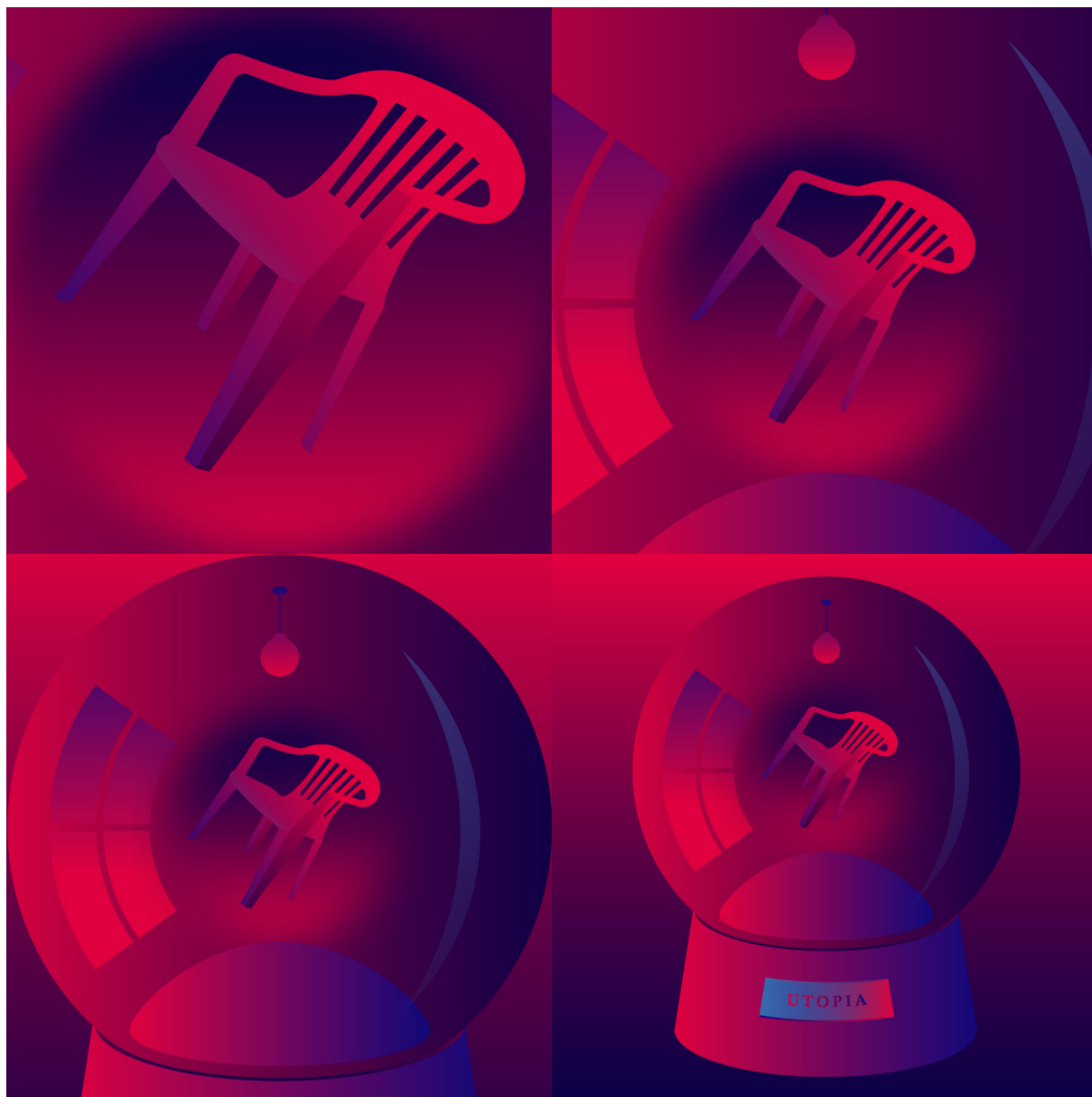
#illustration context #utopia

Мислим да најпотпунији опис ове илустрације, заправо лежи у дефиницији овог појма.

Утопија (енглески Utopia, према грчком ου – не и τόπος– место):

1) Замишљена идеална земља у којој владају савршени друштвени односи, благостање и срећа; „земља која не постоји”, израз којим енглески државник и хуманист Томас Мор (Thomas More, 1478–1535) назива, у свом истоименом фантастичном роману, неко замишљено острво, на којем постоји његово замишљено устројство државе;

2) Фигуративно: идеално стање које се не може остварити, неостварива замисао, фантазија, сањарија.<sup>83</sup>



83 Извор: <https://www.opsteobrazovanje.in.rs/sta-znaci/utopija/>

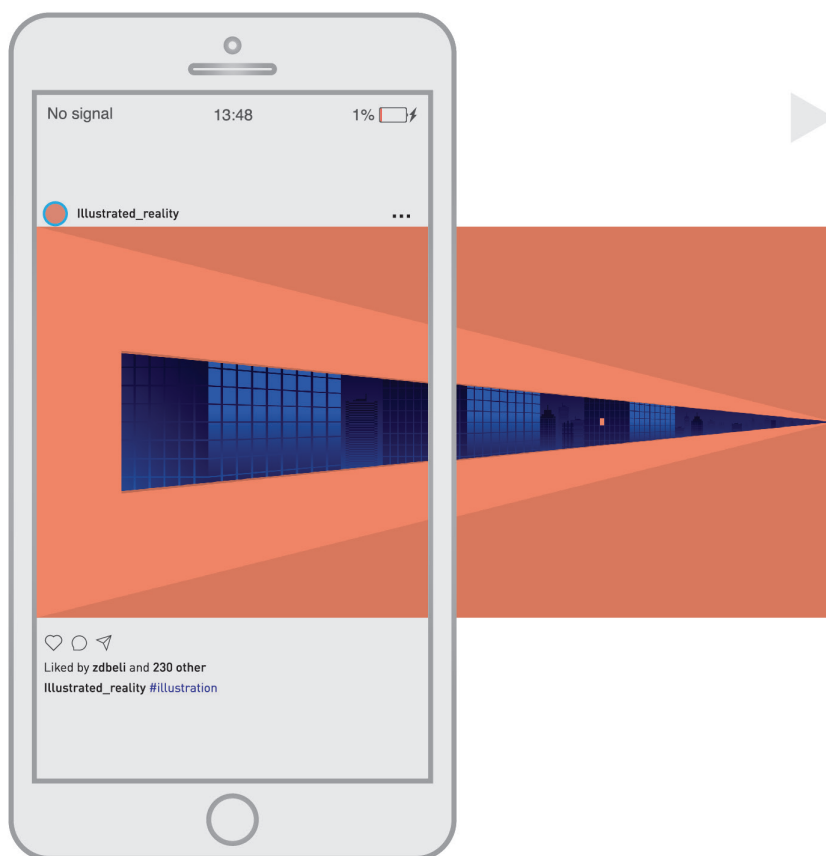
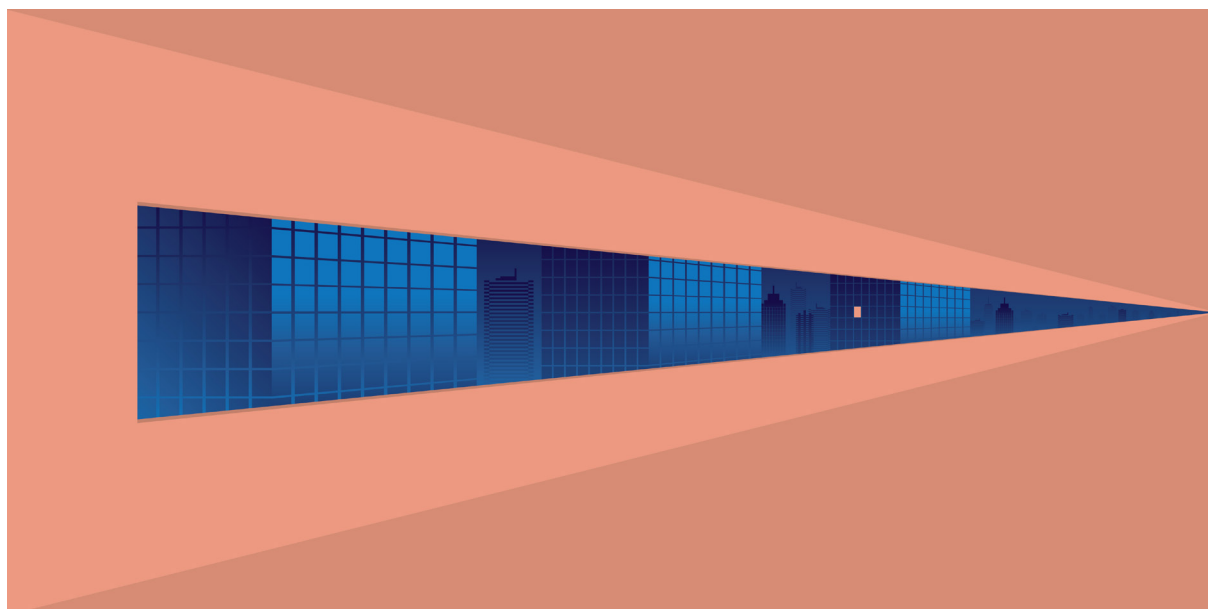
**Илустрација: coworking, space**

#illustration context #coworking #space

Број употреба хештега: #coworking **2.1 милиона** - #space **17.1 м**

Импесије: **33** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020.



#illustration context #coworking #space

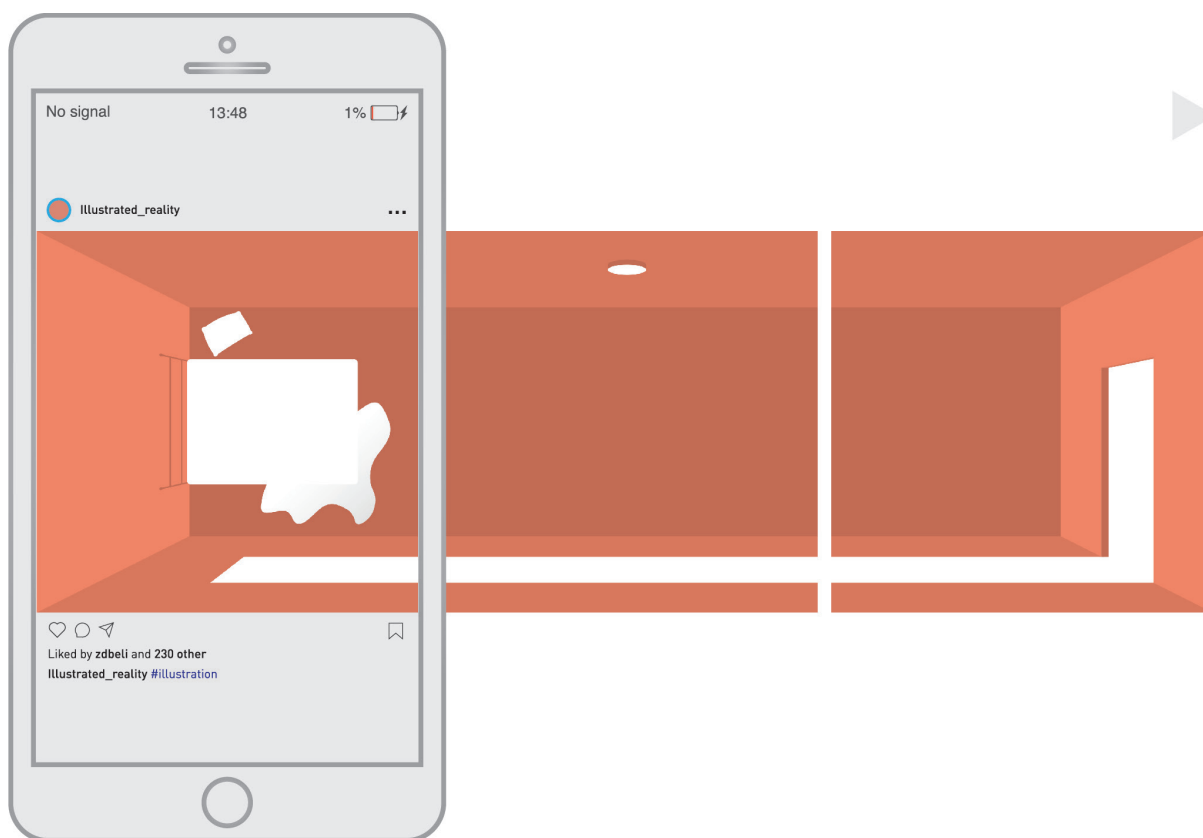
**Илустрација: Сањање**

#illustration context #dreaming

Број употреба хештега: #dreaming **4.4 милиона**

Импесије: **29** (likes)

Датум прегледа: 30. 10. 2020



#illustration context #dreaming

**Напомена:** У предложеном писаном истраживачком раду, приказан је само сегмент илустрација, док ће на крајњем изложбеном дијелу практичног рада, бит представљен заокружен - цјелокупан опус дигиталних илустрација.

#### 4.4. Изложбена презентација

Узимајући у обзир да су предложене илустрације замишљене као дигитали облик презентације на друштвеној мрежи Инстаграм, уједно условљава посматрача да посједује креиран сопствени налог на истој апликацији. По логици ствари јавног презентовања ових радова, присутнима који не користе услуге ове платформе, биће представљена модификована поставка радова. Она подразумјева излагање радова на екранима тачније таблет уређајима и дисплејима који нуде идентичан приказ илустрација као на препознатљивом Инстаграм интерфејсу. Дакле, на унапријед конструисаним постаментима, биће изложено више таблет уређаја-дисплеја, на којима ће бити презентоване дигиталне илустрације. Ако то могућности дозволе, сви уређаји ће бити конектовани на интернету, како би присутни могли у стварном (live) времену да учествују у онлине интеракцији.

За оне који посједују персоналне мобилне или таблет уређаје конектоване на интернет, у подножју панела биће истакнут линк (QR kod) који директно повезује лични профил посматрача са профилом на којем су изложене илустрације.

Интеракција, која се оствари тог дана на изложби, такође ће допринијети даљој анализи и статистичком запису, важних за даље сагледавање Инстаграм потенцијала и дигиталне илустрације.

Серија илустрација садржи више различитих цјелина који се разликују по броју дјелова (слика), па се поставка заснива на приказивању полиптиха.

## 5. ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА

У односу на све наведене истраживачке чињенице овог умјетничког пројекта потврђује се да илустрација игра неизоставну улогу у домену визуелне па и опште комуникације. Овај умјетнички пројекат, на основу досадашњег утицаја и вриједности илустрације у свим облицима током њеног развоја, а посебно у дигиталном облику, продубљује и отвара нови смисао - читалачку функцију илустрације. Дигитално креирана, илустрација дозвољава другачије начине публикације и дистрибуције, што проширује спектар употребе.

Дигитална илустрација презентована унутар *онлине* простора интернета, позива читаоце да интерактивно учествују у листању слика на начин који непрестано мијења суштину илустрације у савременој употреби нових медија. У односу на статичне визуелне слике штампаних илустрација, илустрација нових медија се изражава интеракцијом и тактилним искуством, што производи умрежену везу посматрача и слике. Овако постављена илустрација, отвара различите врсте комуникације и наратива што проширује и додатно обогаћује појам илустрације. Интеракција, мултимедијални избор (енгл. *menu*), хипертекстуалне везе... опције које се могу изабрати унутар виртуелног простора апликације Инстаграм, само су неке од могућности које продубљују медијско искуство. Осим тога успостављањем интеракције (линеарно листање илустрација повлачењем прста по екрану), изазива тренутке изненађења, које утичу на укупни доживљај посматрача. Оно што је велика предност виртуелног простора, јесте да омогућава неограничен број "посјетилаца", па самим тим и већи број интеракција, што не би било могуће остварити на било којем другом медију. Брзина протока и доступност информација, као што то често истичем, условљена је рапидним темпом живљења и комуникације савременог човјека, а дигитални поступак продукције – презентације илустрација, потпомаже ажурност у тој динамици.

На крају, предложени начин презентације илустрација унутар интернет сајбер простора, није и њен крајњи облик. Напротив, дигитални облик илустрације је повод да се она додатно размјењује, репродукује, употребљава и свим дигиталним па и штампаним медијима.

## 5.1. Умјетничко-истраживачки допринос

Допринос овог умјетничко-истраживачког пројекта, огледа се најприје у надоградњи сопствених илустраторских вјештина и пракси, који су итекако важни за даље ангажовање унутар примјењених облика умјетности. Такође, допринос овог пројекта, препознаје се у промоцији и продубљивању илустрације те њене заступљености у свим дигиталним облицима савремене комуникације. Истакнути примјери и тренутна пракса интернет комуникације управо то и потврђује.

Служећи се потенцијалима друштвене мреже Инстаграм у којој се свакодневно усавршавају и умножавају принципи комуникативних канала, потврђује се да је илустрацију могуће примјенити у нетипичним (новим) контекстима, који имају тенденцију проширивања и мијењања начина дигиталне комуникације. Употребљавајући “хештег” као доминантну језичку функцију, умјесто уобичајеног (типичног) текстуалног предлошка, доприноси да илустрације постају видљивије и доступније већем броју онлине “корисника” – посматрача. Језички метаподатак који у себи садржи хештег типичан за претрагу унутар друштвених мрежа, постаје условни рефлекс за илустрацију која га уједно и објашњава.

Докторски умјетнички пројекат *Илустирована стварности* кроз свој крајњи практични рад истиче могућности савремених дигиталних тенденција и подстиче на публикацију илустрације у оквиру онлајн платформе као што је друштвена мрежа Инстаграм. Дигитални облик илустрације, не ограничава нити спутава њену даљу примјену. Напротив, дигитално креирана илустрација, олакшава и доприноси унапређењу масовности и доступности ове специфичне и драгоцјене ликовне дисциплине.

## Литература

1. Susan Doyle, S. Jaleen Grove, Whitney Sherman: *The History of Illustration*, Fairchildbooks, Bloomsbury Publishing Inc, 2018.
2. Сенка Влаховић Филипов: *Илустрација говори све језике*, Фестивал илустрације књиге *BookILL Fest*, 2017.
3. Љиљана Булатовић: *Дигитални простори – Изазови и очекивања*, Факултет за медије и комуникације, Универзитет Сингидунум, Београд, 2017.
4. Дејвис, Сајмон, Дени, Робертс, Хофрихтер, Џејкобс: *Јансонова историја уметности – доуњено издање*, Вулкан издаваштво, 2018.
5. Миле Грозданић: *Пути до књиже*, Публикум, Београд, 2007.
6. Лев Манович: *Метамедиј: избор текстова*, (приређ. Дејан Сретеновић), Центар за савремену уметност – Београд, 2001.
7. Lev Manovich, *Language of the new media*, Cambridge Mass: MIT Press, 2001.
8. Хендрикс, Винсент Ф.: *Бура информација – зашто лајкујемо?*, Центар за промоцију науке, Београд, 2017.
9. Lawrence Zeegen: *The Fundamentals of Illustration*, AVA Publishing SA, 2012.
10. Рудолф Арнхајм (Rudolf Arnheim): *Визуелно мишљење*, Универзитет уметности у Београду, Београд, 1985.
11. Mario Freire, Manuelna Pereira: *Encyclopedia of Internet Technologies and Applications*, Hershey, New York, 2008.
12. Mark B. N. Hansen: *New Philosophy for New Media*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England
13. Oliver Grau: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT-Press, Cambridge 2003.
14. Валтер Бењамин (Walter Benjamin): *Уметничко дело у веку своје техничке репродуктивности*, Студије културе, зборник, ур. Јелена Ђорђевић, Службени гласник, Београд. 2008.
15. Мануел Кастелс (енгл. Manuel Castells): *Учлон умреженој друштва*, Голден маркетинг, Загреб, 2000.
16. Бобан Савић, *О илустрацији*, Београд, 2003.



## Вебографија

- <http://isoc.rs/sr/kratka-istorija-interneta>
- <https://www.escapemotions.com/blog.php?post=top-10-social-networks-for-artists&id=157858696832>
- <https://pcchip.hr/internet/drustvene-mreze/instagram-i-sve-sto-trebate-znati-o-njemu/>
- <http://www.seminarski-diplomski.co.rs/SOCIOLOGIJA/Socijalne-mreze-i-drustvo.html>
- [https://www.researchgate.net/publication/271270026\\_Uticaj\\_drustvenih\\_mreza\\_Interneta\\_na\\_drustvo](https://www.researchgate.net/publication/271270026_Uticaj_drustvenih_mreza_Interneta_na_drustvo)
- [https://www.academia.edu/18317926/Searchable\\_talk\\_The\\_linguistic\\_functions\\_of\\_hashtags](https://www.academia.edu/18317926/Searchable_talk_The_linguistic_functions_of_hashtags)
- <http://docplayer.net/186108976-Download-full-ebook-pdf.html>
- <http://edimagazine.me/nove-tehnologije-i-novi-mediji/>
- [http://manovich.net/content/04-projects/086-selfiecity-exploring/selfiecity\\_chapter.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/086-selfiecity-exploring/selfiecity_chapter.pdf)
- <http://www.studijesavremenosti.org/2018/02/17/digitalna-umetnost-u-doba-digitalne-kulture/>
- <http://www.studijesavremenosti.org/2017/04/15/savremeno-kao-eksperiment/>
- <http://www.studijesavremenosti.org/2018/02/17/digitalna-umetnost-u-doba-digitalne-kulture/>

## Извор илустрација

### СЛИКА 1

Отисци руку из пећине код града Перито Морено, Санта Круз у Аргентини, око 14.000. г. п. н. е.

Извор: <https://artmuseum.pl/en/wydarzenia/performans-i-dokumentacja-dzialania-w-ruinach-i-kwestia-2>

### СЛИКА 2

Сликарски призори из Пећине Ласко (*Lascaux*) - Француска 15.000. г.п.н.е.

Извор: <https://archeologie.culture.fr/lascaux/en>

### СЛИКА 3

*Бизони, коњи и носорози* из Пећине Шове.

Око 30.000 до 28.000 г.п.н.е. Валон Пон д'Арк, кањон Ардеш, Француска

Извор: <https://www.blic.rs/kultura/vesti/pecina-sove-na-listi-svetske-bastine-uneska/zv7d2ny>

### СЛИКА 4

*Ритиуална иџра*, пећина у Адаури, Италија, 15.000 – 10.000. г.п.н.е.

Извор: [https://en.wikipedia.org/wiki/Grotta\\_dell%27Addaura](https://en.wikipedia.org/wiki/Grotta_dell%27Addaura)

### СЛИКА 5

Унутрашња дворана гробнице уклесане у стијену, Б-Х2, Бени Хасан, 12 династија, Око 1.950 – 1.900. г.п.н.е.

Извор: <https://www.digital-epigraphy.com/reading/the-tomb-of-khnumhotep-ii-tomb-3-at-beni-hassan>

### СЛИКА 6

*Краљевска засџава из Уру* (предња и задња страна).

Око 2.600 г.п.н.е. Британски музеј, Лондон

Извор: [https://en.wikipedia.org/wiki/Standard\\_of\\_Ur](https://en.wikipedia.org/wiki/Standard_of_Ur)

### СЛИКА 7

*Ахил и Ајанџ иџрају се коцком*, Амфора с црним фигурама коју потписује Егзекија као сликар и грнчар. Око 540. и 530. г.п.н.е. Ватикански музеј

Извор: <https://www.pinterest.com/pin/449234131558071016/>

### СЛИКА 8

Апулијски црвено-фигурални тањир. Аутор Дуриус. Око 380. г.п.н.е. Приватна колекција. Изложен у Умјетничком музеју Јале Универзитета 2008 – 2015.

Извор: <https://www.hixenbaugh.net/gallery/detail.cfm?itemnum=7771>

### СЛИКА 9

Клинаста табла: касновавилонски граматички текст, крај првог вијека п.н.е.

Извор: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/321677>

### СЛИКА 10

Сумерско писмо, *Еџ о Гилјамешу*, Око 2.700 и 2.650. г.п.н.е.

Извор: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mesopotamian\\_myths](https://en.wikipedia.org/wiki/Mesopotamian_myths)

### СЛИКА 11

Вагање срца и Озирисова пресуда, из Хунеферове књиге мртвих, 1.285. г. п.н.е. Објени папирус. Британски музеј, Лондон.

Извор: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_judgement\\_of\\_the\\_dead\\_in\\_the\\_presence\\_of\\_Osiris.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_judgement_of_the_dead_in_the_presence_of_Osiris.jpg)

### СЛИКА 12

*Аристотелов устави Аџињана*. Сачуван је готово нетакнут на четири свитка папируса, копираним око 100. г.п.н.е. (Папирус 131).

Извор: <https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2013/12/the-constitution-of-athens.html>

### СЛИКА 13

*Дидо приноси жртву* (енгл. *Dido Making a Sacrifice*) Рим.

Око 400 г. Ватиканска Библиотека.

Извор: <https://www.magnoliabox.com/products/dido-making-a-sacrifice-bal4304>

### СЛИКА 14

*Књига Келџа* (енгл. *The Book of Kells*), *страница 32. и 27. Даблин, Тринити колеџ*

Извор: [https://en.wikipedia.org/wiki/Book\\_of\\_Kells](https://en.wikipedia.org/wiki/Book_of_Kells)

### СЛИКА 15

*Мирослављево јеванђеље* (1. и 2. страна). 12 вијек.

Написано на подручју данашњег града Бијелог поља.

Извор: <https://ucionicaistorije.wordpress.com/2011/11/23/мирослављево-јеванђеље/>

### СЛИКА 16

*Милански саџи* (енгл. *Milan Turin hours*), аутор "Ханд Г" (вјероватно Јан Ван Дајк).

Око 1380 – 1390 г.

Извор: [https://en.wikipedia.org/wiki/Turin-Milan\\_Hours](https://en.wikipedia.org/wiki/Turin-Milan_Hours)

### СЛИКА 17

*Аристотел*, Ђироламо де Кораци (*иџ.* Girolamo de' Corradi) 1483. године

Извор: [https://www.wga.hu/html\\_m/g/girolamo/cremona/aristot2.html](https://www.wga.hu/html_m/g/girolamo/cremona/aristot2.html)

### СЛИКА 18

Сикстинска капела (итал. *Cappella Sistina*), Микеланђело ди Лодовико Буонароти

Симони (итал. *Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni*). Апостолска палата,

Ватикан. Сликано од 1508. до 1512.

Извор: <https://www.10cose.it/roma/cappella-sistina-roma>

### СЛИКА 19

Гутенбергова Библија (Библија у 42 реда), Јохан Гутенберг (нем. *Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg*). Штампана од 1442. – 1445. године.

Извор: [https://www.reddit.com/r/museumofhistory/comments/i1oov/gutenberg\\_bible\\_of\\_the\\_new\\_york\\_public\\_library/](https://www.reddit.com/r/museumofhistory/comments/i1oov/gutenberg_bible_of_the_new_york_public_library/)

### СЛИКА 20

Новински лист Релатион (нем. *Relation aller Fürnemmen und gedenckwürdigen Historien*), аутора Јохана Карлуса. Њемачка, 1906. године.

Извор: <https://www.oldest.org/artliterature/newspapers/>

### **СЛИКА 21а**

Гистав Доре: *Црвенкаја*, 1883. и *Мачак у чизмама 1882-1883*.

Извор: <https://fineartamerica.com/featured/6-little-red-riding-hood-gustave-dore.html>

### **СЛИКА 21б**

Виљем Блејк: *Сан љеџње ноћи*, 1786; и *Pity*, 1795.

Извор: <https://www.bl.uk/collection-items/william-blake-painting-of-fairies-in-a-midsummer-nights-dream>

### **СЛИКА 22а**

Жил Шаре: *Пасџирске љиујосџи* (фра. *Folies-Bergère*), 1893.

Извор: <https://www.moma.org/artists/1089>

### **СЛИКА 22б**

Тулуз Лотрек: *Лоџрек краљица радосџи* (фра. *Lautrec reine de joie*), 1892.

Извор: <https://www.artic.edu/artworks/88629/reine-de-joie>

### **СЛИКА 23а**

Европски илустратори – Златно доба европске илустрације:

Sir John Tenniel, Walter Crane Kate Greenaway, Beatrix Potter, Arthur Rackham, Charles Robinson, Aubrey Beardsley, Ivan Bilibin, Millicent Sowerby, Edmund Dulac, Edward Julius Detmold... Извор: интернет

### **СЛИКА 23б**

Амерички илустратори – Златно доба америчке илустрације

Edwin Austin Abbey, Howard Pyle, Louis John Rhead, Jessie Willcox Smith, Edward Penfield, Charles Dana Gibson, Maxfield Parrish, Charles Robinson, Elizabeth Shippen Green, J.C. Leyendecker, Violet Oakley, Harrison Fisher, James Montgomery Flagg, Frank E. Schoonover, C. Coles Phillips, Joseph Clement Coll, N.C. Wyeth, Kay Nielsen... Извор: интернет

### **СЛИКА 24а**

Дневно огледало (*Daily Mirror*), 1961, Дитер Рот (Dieter Roth) . 2 цм x 2 цм

Извор: <http://artistsbooksandmultiples.blogspot.com/2015/03/dieter-roth-little-tentative-recipe.html>

### **СЛИКА 24б**

Literature Sausage (*Literaturwurst*) 1969, Дитер Рот (Dieter Roth)

Извор: <https://www.moma.org/collection/works/141853>

### **СЛИКА 24ц**

Нејасна књига, (*Заумная џнија*) 1914, Олга Розанова

Извор: <https://www.moma.org/collection/works/10875>

### **СЛИКА 25**

3Д Илустрација, *Love Letters to Another Girl*, аутори: Лирон Ашкензи Елдар (Liron Ashkenazi Eldar) и Гал Елдар (Gal Eldar).

Извор: <https://abduzeedo.com/colorful-3d-illustration-love-letters-another-girl>

### **СЛИКА 26**

Дигитална илустрација – Петер Тарка.

Извор: <https://xientce.medium.com/interviewing-idols-peter-tarka-c6470bc21197>

### **СЛИКА 27**

Це-Це Адоби Илустратор (енг. *CC Adobe Illustrator*) 2020.

Извор: <https://images.app.goo.gl/PCVku9zpJzkvyCC1A>

### **СЛИКА 28**

Однос векторске и битмап графике.

Извор: <https://crjdesign.co.uk/2019/11/15/vector-vs-bitmap-images/>

### **СЛИКА 29**

Друштвене мреже (енг. *Social networks*)

Извор: <https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/>

### **СЛИКА 30**

Лав Манович, *Selfiecity*, 2018

Извор: <http://manovich.net/index.php/exhibitions/selfiecity>

### **СЛИКА 31**

Платформа Инстаграм. (извор фотографије:

Извор: <https://uxdesign.cc/instagram-a-case-study-e96d086e52c1>)

### **СЛИКА 32**

Инстаграм статистика 2020.

Извор: <https://www.websitehostingrating.com/instagram-statistics>

### **СЛИКА 33**

Емотикони (Facebook, Instagram)

Извор: <https://www.mogicons.com/bg/>

### **СЛИКА 34**

Хештег

Извор: <https://www.meltwater.com/en/blog/understanding-how-instagram-hashtags-work>

### **СЛИКА 40**

Matthias Weischer.

Извор: <https://www.widewalls.ch/artists/matthias-weischer>

### **СЛИКА 41**

Andria Darius Pancrazi

Извор: <https://www.designboom.com/art/andria-darius-pancrazi-minimalist-pink-summer-photography-08-06-2018/>

### **СЛИКА 42**

Tishk Barzanji

Извор: <https://www.tishkbarzanji.co.uk/motion>

## Биографија

Име: Здравко

Презиме: Делибашећ

Датум рођења: 09. 02. 1985. год. Никшић, Црна Гора

Националност: Црногорац

Адреса: Капино Поље бб, 81 400 Никшић, Црна Гора

Контакт:

Моб: +382 69 554 997

Е-маил: [belibasic@gmail.com](mailto:belibasic@gmail.com)

Веб: <http://www.nairs.ch/portfolio-view/zdravko-delibasic/>

Инстаграм: zdbeli

### Едукација:

- 2016 Докторске студије на Факултету примењених уметности у Београду, студијски програм Примењена уметности
- 2014 Магистрирао на Факултету ликовних умјетности, Цетиње, на предмету *Графичко обликовање књије*
- 2012 У склопу студентске размјене, завршио IV семестар магистарских студија на Nationale Supérieure d'Art de Nancy (Француска)
- 2009 Специјалистичке студије (+1 година) на Факултету ликовних умјетности, Цетиње, Студијски програм Графички дизајн
- 2008 Завршене основне студије (Бечелор - Bachelor, 3 године)

### Ангажовање:

- 2017/2020 Доцент и продекан за наставу на Факултету ликовних умјетности Цетиње, Универзитет Црне Горе
- 2010 - 2018 Сарадник у настави на Студијском програму Графички дизајн на предметима: Графичко обликовање књиге, Илустрација, Графичке комуникације, Илустрација и књига, Историја и теорија Графичког дизајна.

### Додатно ангажовање:

- 2015 - 2020 Умјетнички директор и један од оснивача Културног Центра ПУНКТ Никшић
- 2016 Ликовно-графички уредник универзитетских библиотека, Уређивачки одбор, Универзитет Црне Горе
- 2017 - 2019 Ликовни уредник Которског фестивала – Позориште за дјецу, Котор, Црна Гора
- 2012 - 2020 Координатор ФЛУИД Дизајн форума, Цетиње, Црна Гора

- 2013 Координатор пројекта: *Писање прага*, КОТОР АРТ, Котор Црна Гора
- 2013 Координатор ликовног програма, БУДВА ГРАД ТЕАТАР, Будва, Црна Гора

#### **Награде:**

- 2018 Прва награда на *51. Зимском ликовном салону*, Херцег Нови
- 2014 Трећа награда за дизајн амбалаже ХЕРБАЛ МОНТЕНЕГРО, Никшић
- 2013 Награда „ФЛУИД“ за најбоље графичко обликовање часописа („THE“), Цетиње/Подгорица
- 2010 Стипендија „Велимир Буцко Радоњић“, Црногорско Народно Позориште, Подгорица
- 2009 „Годишња награда Факултета Ликовних Умјетности“ за најбољег студента завршне године на Студијском програму Графички дизајн, Цетиње
- 2009 Специјална похвала „Design Against Fur-a (COMMENDATION in the EUROPE & INTERNATIONAL REGION)“ за плакат „FUR FREE“ – Заштита животиња
- 2009 Награда за идејно рјешење поштанске маркице “200 година од родјења Луија Браја” Пошта Црне Горе, Подгорица
- 2008 „Годишња награда Факултета Ликовних Умјетности“ за “Слободан цртеж”, Цетиње
- 2008 Трећа награда за идејно рјешење лого-а свих земаља Медитерана „CASA DELLE REGIONI DEL MEDITERRANEO“, Рим - Италија
- 2007 Годишња стипендија „За подстицање научног и умјетничког подмлатка Црне Горе,“ коју додјељује Црногорска Академија Наука и Умјетности (ЦАНУ), Подгорица
- 2007 Прва награда за плакат „Balkan perception of European identity“, Праг – Чешка
- 2007 Прва награда за плакат „У царству Пипи Дуге Чарапе“, Тузла - БиХ
- 2007 Друга награда за идејно ријешење лого-а „Акредитационо Тијело Црне Горе“, Подгорица

#### **Важне изложбе:**

- 2020 Изложба “ Nuo juoda iki balta “ (Црно и бијело), Галерија “42”, Факултет ликовних умјетности, Цетиње
- 2020 Изложба “ Art is (not) dead ”, Галерија “Перјанички дом”, Центар Савремене Умјетности Црне Горе, Подгорица
- 2019 Изложба “ЛАБ ФЕСТ” – Фестивал културне баштине, Каруч, Црна Гора
- 2019 Међународна ликовна изложба “ INTERACADEMIA “ Хрватски дом Херцег Стјепан Косача Мостар, БиХ
- 2019 Изложба, *Пољегај невидљиво (Seeing the Invisible)*, ДАН, Раднички дом Нови Сад, Србија
- 2019 Изложба црногорских умјетника “26<41”, *Дани Црне Горе у Зајребу*, Европски дом, Загреб, Хрватска
- 2018 Интернационална изложба селектованих плаката, ПОСТЕР ФЕСТ, Будимпешта, Мађарска

- 2018 1. Бијенале младих умјетника "Art – EX YU", Центар савремене умјетности Црне Горе, Дворац Петровића, Подгорица
- 2018 Изложба 30 ФЛУ АЛУМНИ Дизајн -Арџ, Црногорска галерија Миодраг Дадо Ђурић, Цетиње
- 2018 Изложба 4. међународни бијенале акта "Марко Крстов Греговић", Спомен дом "Црвена комуна", Петровац, Црна Гора
- 2018 Изложба "IMAGO MUNDI, Luciano Benetton Collection", Галерија *Зачарана дворана*, Трст, Италија
- 2018 Изложба професора и асистената са Факултета ликовних умјетности - Цетиње, Нациопнална Академија Умјетности, Софија, Бугарска
- 2018 Изложба 30 ФЛУ АЛУМНИ Дизајн/дизајн, ФЛУИД дизајн форум, Црногорска галерија Миодраг Дадо Ђурић, Цетиње
- 2018 51. Зимски ликовни салон, Херцег Нови
- 2017 *Божихна изложба*, Дворац краља Николе, Галерија Никола I, Никшић
- 2017 Изложба *Између ошћора и сјећања - Анџифашистичка маја Никшића*, Дворац краља Николе, Галерија Никола 1., Никшић
- 2017 Изложба ИМАГО МУНДИ, "IMAGO MUNDI, Luciano Benetton Collection – Face to face", Босански културни центар, Сарајево, БиХ
- 2017 Изложба "2Д Арт пројект", Дворац краља Николе, Галерија Никола I, Никшић
- 2017 Изложба "Један ПУНКТ Два", Црногорска Галерија Миодраг Дадо Ђурић, Цетиње
- 2017 Изложба Медитеранске руте, "IMAGO MUNDI, Luciano Benetton Collection" Галерија *Зона Савремене умјетности*, Палермо, Италија
- 2016 Изложба постера „Made by me“, Црногорска галерија Миодраг Дадо Ђурић, Цетиње.
- 2015 Изложба "ARTCONNECT", Галерија Никола 1., Никшић
- 2015 Изложба графичког дизајна „ПОГЛЕД“, Галерија Центар, Подгорица
- 2015 Изложба у Дому Војске Никшић, "Соба револуције", Никшић, Црна Гора
- 2014 40 година Универзитета Црне Горе, Изложба професора и сарадника ФЛУ Цетиње, Центар савремене умјетности, Дворац Петровића, Подгорица
- 2013 Опен студио, "SITE INTERNATIONALE DES ARTS", Париз, Француска
- 2013 Галерија Осло, ЦУЛТУРСЦАПЕ 2013 Балкан, Басел, Швајцарска
- 2013 Изложба младих умјетника, Галерија Форум, Никшић, Црна Гора
- 2013 "CULTURSCAPE 2013 Balkan", Опен студио, Наирс, Швајцарска
- 2012 Изложба "MOI PARIMI EUX" у М.Ј.Ц. Пишон, Нанси, Француска
- 2011 Изложба професора, сарадника и студената, Дворац Петровића, Бар
- 2010 Изложба „Orientation“, Метз, Француска
- 2010 Изложба „EXhibition“, Биљарда, Цетиње
- 2009 Изложба цртежа „СТАРТ ФЕСТ“, Студентски Арт Фестивал, Нови Сад
- 2009 „31. Црногорски Ликовни Салон, 13 новембар“, Плави дворац, Цетиње
- 2009 Изложба „Оријентације“, Атеље ДАДО, Цетиње
- 2009 „Годишња изложба ФЛУ-а, Музеји и галерије, Подгорица
- 2008 „3. Светски бијенале студентског плаката“, Нови Сад



- 2008 Изложба плаката, „Мали принц, 65 година међу нама“, Тузла-БиХ
- 2008 „Годишња изложба ФЛУ-а, Руско посланство, Цетиње
- 2007 „International Poster Exhibition, Balkan perception of European identity“, Праг – Чешка
- 2007 „International Poster Exhibition, Balkan perception of European identity“, Брисел –Белгија
- 2007 Изложба плаката, „Balkan perception of European identity“, Градски трг, Подгорица
- 2007 Изложба цртежа, Краљевско Позориште Зетски Дом, Цетиње
- 2007 Изложба плаката, „У царству Пипи Дуге Чарапе“, Тузла-БиХ

#### **Видео пројекције:**

- 2017 Експериментални филм “СЈЕЋАЊЕ”, Међународни фестивал филма - Мартовски фестивал, Београд, Србија
- 2009 Кратки филм “TRE SORELLE”, Студентски Арт Фестивал (СТАРТ ФЕСТ), Нови Сад

#### **Важна ангажовања:**

- 2020 Селектор и координатор пројекта “Умјетност је женског рода”, Сигурна Женска кућа Подгорица – Факултет ликовних умјетности Цетиње,
- 2020 Ликовно графички стандарди за едицију књига, Црногорска Академија Наука и Умјетности, Подгорица
- 2019 ИПА пројекат “МОНЕТ”, Међународни конкурс за размјену умјетника, (Албанија, Италија, Црна Гора), Министарство културе Црне Горе, Цетиње
- 2018 Графичко обликовање књиге, *Годишњак 1*, ЈУ Центар за конзервацију и археологију Црне Горе, Цетиње
- 2017 Графичко обликовање брошуре: *Евројска културна баштина*, Министарство културе Црне Горе, Цетиње
- 2017 Графичко обликовање публикације: *UNICEF, Водич за здравствене раднике*, Подгорица
- 2017 Графичко обликовање каталога – Визуелни идентитет црногорског павиљона на 57. Венецијанском Бијеналу у Венецији, Италија
- 2017 Графичко обликовање књиге: *Сјорџски туризам у Црној Гори*, Драган Кларих
- 2016 Графички стандарди и графичко обликовање књига за Библиотеке Универзитета Црне Горе, Уређивачки одбор УЦГ, Подгорица
- 2015 Илустрација и концепт изложбе „Чудесни свијет честица“ – ЦЕРН у Црној Гори, организатор Министарство науке - ДАНИ НАУКЕ, Атлас Капитал Центар, Подгорица
- 2015 Графичко обликовање публикације: *КУРИКУЛУМ, и ПРИРУЧНИК (О професионалним стандардима и принципима медијској извјештавања о раду судова)*, издавач: Удружење судија Црне Горе, Подгорица
- 2015 Графичко обликовање публикације: “*LEGAZIONE D` ITALIA A CETTIGNE*”, издавач: Национална библиотека Ђурађ Црнојевић, Цетиње

- 2015 Селектор и координатор изложбе „8.Март“, А Галерија, Никшић, КЦ ПУНКТ
- 2015 Координатор изложбе младих никшићких умјетника, Дом Војске Никшић, КЦ ПУНКТ
- 2014 Визуелни идентитет: *Књижевни сусрети Никшић 2014.*, Никшић, Црна Гора
- 2014 Визуелни идентитет: *Фестивал Глумца Никшић 2014.*, Никшић, Црна Гора
- 2013 Сарадник на пројекту *Маџирање града*, Котор Арт, Котор, Црна Гора
- 2013 Координатор и селектор изложбе: *Осликајмо њредставиу*, Град Театар, Будва
- 2011 Графички дизајн едиције: „*Наџрађене драме*“, Црногорско Народно Позориште, Подгорица, Црна Гора
- 2011 Графичко обликовање – илустрација: Читанка за 6. разред гимназије, издавач: Завод за уџбенике и наставна средства, Подгорица
- 2011 Илустрација: „Чаролија музике“, Музичко образовање за 2. разред деветогодишње основне школе. Издавач: Завод за уџбенике и наставна средства, Подгорица
- 2010 Илустрација: „Чаролија музике“, Музичко образовање за 1. разред деветогодишње основне школе. Издавач: Завод за уџбенике и наставна средства, Подгорица
- 2009 Илустрација: „Моја читанка“, Читанка за 5. разред деветогодишње основне школе. Издавач: Завод за уџбенике и наставна средства, Подгорица
- 2009 Визуелни идентитет: „4. Међународни Никшић Гитар Фестивал, Никшић
- 2009 Графички дизајн: Поштанска маркица „200 година од рођења Луија Браја“, издавач: Пошта Црне Горе.
- 2008 Графички дизајн: Почасна маркица „Потписивање споразума за улазак Црне Горе у Европску Унију“. Издавач: Пошта Црне Горе, Подгорица
- 2007 Илустрација: „Чаролија читања“, Читанка за 4. разред деветогодишње основне школе. Издавач: Завод за уџбенике и наставна средства, Подгорица

#### **Семинари - Радионице:**

- 2019 *A STEP FORWARD Montenegro Creative Forum*, Подгорица
- 2019 *West Herzegovina Fest*, Ликовни програм, Широки Бријех, БиХ
- 2019 INTERACADEMIJA, Мостар, БиХ
- 2019 Архитектонски Студенски Конгрес, Црна Гора
- 2019 ЕРАСМУС + Програм, Интернационална мобилност, Академија лијепих умјетности Лисабон, Португал
- 2018 ЕРАСМУС + ЕРАСМУС + Програм, Интернационална мобилност, Академија лијепих умјетности Малага, Универзитет Малага, Шпанија
- 2018 “ОСМИЦЕ”, Народни музеј Црне Горе, ЦГУ Миодраг Дадо Ђурић, Цетиње
- 2018 *Недјеља међународне размјене особља*, ЕРАСМУС +, Мидлсех Универзитет Лондон, УК
- 2017 Округли сто: *Зашто расти уз умјетности*, Которски фестивал позоришта за дјецу, Котор
- 2017 Радионица стрипа и илустрације, *АРТ РЕСТАРТ*, Културни Центар ПУНКТ, Никшић, Црна Гора
- 2017 Међународна конференција (*Графички*) *Дизајнер: Умјетник или универзални*

- војник - ВЕЗА, Београд, Србија
- 2017 Конференција *Спирк.ме*, Хотел Медитеран, Будва, Црна Гора
- 2016 *Нове идеје за сценографије*, КЦ ПУНКТ, Министарство простора, Београд
- 2016 *Обликовање будућности у Црној Гори*, КЦ ПУНКТ, Ландсхут, Немачка
- 2016 *Дан Д*, Дизајн форум, Загреб, Хрватска
- 2015 Сарадник на радионици *"Уради сам"*, проф. Борут Вилд (ПМК Београд), ФЛУИД, Цетиње – Бар, Црна Гора
- 2014 СОС - Студентска Организација Сарајево, Дизајн фестивал, Сарајево, БиХ
- 2014 Сарадник на радионици Мапирање Ријеке Црнојевића, Развој тематских стаза, проф. Боштјан Ботас Кенда, ФЛУИД, Цетиње, Црна Гора
- 2013 Међународна конференција (*Графички*) *Дизајнер: уметник или универзални војник* - ОБУКА, Београд, Србија
- 2013 Представник Црне Горе на програму " CULTURSCAPE 2013 *Balkan*", Басел, Швајцарска.
- 2009 Представник Црне Горе на радионици илустрације. *Дани Немачке културе*, Goethe Institut Belgrade. Предавач Јута Буаер, Београд, Србија
- 2009 Свечано отварање црногорског павиљона - изложбе *Дага Дјурића на 53. Интернационално Венецијанско Бијенале Умјетности*, Венеција, Италија
- 2009 Арт фестивал Старт Фест, Нови Сад, Србија
- 2008 Посјета *70 најбољих црногорских студената*, словеначком Универзитету, Љубљана – Блед – Марибор, Словенија

**Резиденције:**

- 2013 CITE INTERNATIONALE DES ARTS, Парис, Француска
- 2013 Fundaziun NAIRS – Центар Савремене Умјетности, Наирс, Швајцарска
- 2010 Ecole Superiure d'art de Metz Metropole (ESAMM), (ЕСАММ), Metz, Француска

## Изјава о ауторству

Потписани-а: **Здравко Делибашић**  
број индекса: 92

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом:

**Илустрација и друштвене мреже – Дигитална илустрација у виртуелном простору *Инстаграма***

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 11.11.2020.

---

**Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта**

Име и презиме аутора: **Здравко Делибашић**

Број индекса: **92 / 2016.**

Докторски студијски програм: **Примењене уметности и дизајн**

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

**Илустрација и друштвене мреже – Дигитална илустрација у виртуелном простору *Инстаграма***

Ментор: **проф Растко Ћирић**

Коментор: /

Потписани (име и презиме аутора): **Здравко Делибашић**

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 11.11.2020.

---

## Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

**Илустрација и друштвене мреже – Дигитална илустрација у виртуелном простору *Инстаграма***

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, 11.11. 2020.

Потпис докторанда

---

Подгорица - Београд  
Новембар, 2020.