

REFLEKSIJE U DIGITALNOJ MULTIMEDIJI:

Kolektivna izložba nastavnika i saradnika na ITS-u

ANA STANKOVIĆ, DANIJELA GRUJIĆ, MILICA MATOVIĆ, IVAN ĐORĐEVIĆ, JELENA RUBIL, JOVANA TOŠIĆ, MAJA RADULOVIĆ PETROVIĆ, MARKO NIKOLIĆ, PAVLE JOVOVIĆ, VANJA STANKOVIĆ, ZORANA RADOSAVLJEVIĆ



galerija
FSU

Impresum

„Refleksije u digitalnoj multimediji”

Urednik
Jelena Rubil

Kustos
Irina Tomic

Izdavači
Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu, Fakultet savremenih umetnosti u Beogradu
www.fsu.edu.rs

Biblioteka: CNIR

Lektura
LINKgroup



galerija
FSU

Štamparija
Štamparija „Akademija“, Beograd

Tiraž
50 komada

Dizajn korica
LINKgroup

Godina izdanja
2023

ISBN 978-86-87175-29-7



galerija
FSU

REFLEKSIJE U DIGITALNOJ MULTIMEDIJI

U okviru izložbe, koja je u ovom slučaju tematska izložba, a ne revijalna, radovi su koncepcijski povezani sa predmetima koje nastavnici i saradnici predaju na ITS-u. Radovi obuhvataju i recentan pristup izlagačkoj aktivnosti koja ima umetničko-pedagoški osvrt i pruža uvid u promišljanje i proces kreiranja umetničkih dela, čime se studentima, široj i stručnoj publici ukazuje na analitičko-kritički pristup u procesu kreiranja dela digitalne multimedije i time na ličnim primerima nastavnika pokazuje šta znači biti kompetentan, referentan i relevantan u oblasti digitalne, odnosno računarske multimedije.

S obzirom na to da digitalna multimedija obuhvata pojmove „digitalno“ i „multimedija“, u tom okviru digitalna umetnost je praksa ostvarena, najšire shvaćeno, digitalnom informacijom.

Digitalno (umetnost i dizajn) ukazuje na specifičnost digitalne obrade podataka (slika, zvuk, tekst...) u odnosu na analogno (manuelno), gde manuelno izgledom ukazuje na tragove umetnikovog „ručnog rada“.

Multimedija (u ovom slučaju najšire shvaćena kao računarska ili digitalna multimedija) jeste svaki sistem koji omogućava kontrolisanje i kombinovanje različitih vrsta medija (tekst, zvuk, kompjuterska grafika ili animacija) digitalnom tehnologijom, što je obuhvaćeno predmetima na smeru Digitalna multimedija na ITS-u.

Pojam „refleksija“ (u najširem shvatanju pojma „digitalna multimedija“) obuhvatao bi prikazivanje konceptualne i vizuelne strukture dela umetnika (jer je izložba vizuelnog karaktera) koja se realizuju u domenu digitalne umetnosti (digitalnog).

Prof. dr Valentin Kuleto

ANA STANKOVIĆ

Autor u ovim radovima stavlja motive prirode u arhitektonski okvir prozorskih otvora, koji su maksimalno svedeni ili ponekad prikazani kao negativan prostor, belina. Kombinuje crtež sa fotografskim izrazom, tradicionalne crtačke tehnike sa digitalnim alatima, ističući tako jasno da se oni međusobno ne sukobljavaju niti isključuju, već naprotiv – dopunjuju u njenom izrazu. Neuobičajen ugao, rakurs i naglašena perspektiva dodatno pojačavaju dinamiku i odnos enterijera sa eksterijerom, uvlačeći tako posmatrača u scenu, a u stvari

ga time – izvlači napolje. Kao da malo proširuje kadar sa glavnog motiva na širi kontekst, hvatajući pomalo i kulise i samo poneke odabrane scenske rekvizite enterijera koji učestvuju u samom prizoru, kao što su draperije, odrazi i senke. Na ovaj način vraća akcenat sa glavnog motiva prirode na kontekst, tačan ugao posmatranja, kreativnu selektivnost i samim tim nazad – na samog posmatrača i njegovu ulogu i tako na neki način povezuje motiv i scenu sa onim ko ih percipira. Kao kada pod nekim posebnim uglom i okolnostima ugledamo neku interesantnu pojavu i poželimo da podelimo to sa osobom do sebe, nudeći joj isti ugao posmatranja, nameštajući joj glavu i usmeravajući joj pogled, ovde autorka na sličan način poziva gledaoca u jedan privatni prostor, u svoju sobu i svoju stolicu, da pogleda stvari iz njenog ugla.



Drača, digitalna grafika

galerija
FSU

IVAN ĐORĐEVIĆ

Interaktivni rad „Praznina“ obuhvata koncept ličnog definisanja sebe pogledom iz drugog ugla.



Praznina, interaktivni rad

DANIJELA GRUJIĆ I MILICA MATOVIĆ

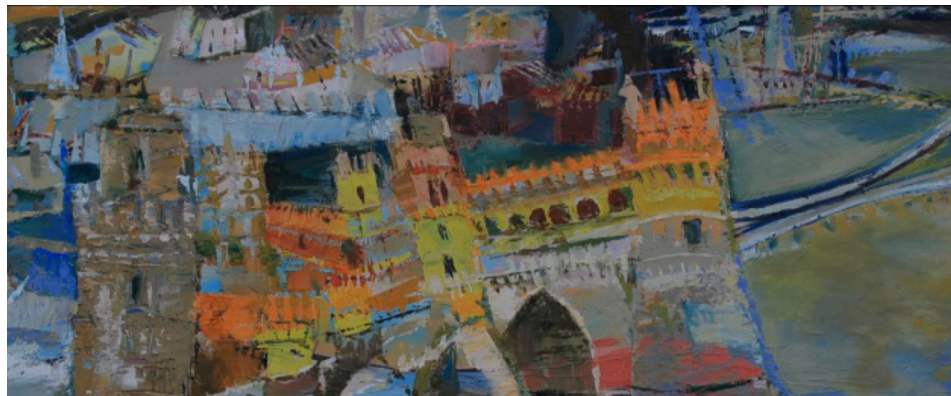
Projekat je posmatran kroz proces klasičnog slikarstva i nastanak slike „Veseli dani“, kao statičnog likovnog izraza, čija su tema prostor i dinamika urbanog jezgra.

Refleksija tradicionalnog pristupa u umetnosti na digitalne medije razvija se kroz fotografiju i njene jasno definisane slojeve kao jedna nova vizualizacija u digitalnoj umetnosti. Likovna celina je naglašena bogatim koloritom i ustreptalim crtežom, a dinamika se postiže ekspresivnim ritmovanjem odnosa linije i boje gradeći sliku.

Promenom perspektive modelujemo prostor i sa tim novim elementima čovek nije samo posmatrač, već može da se kreće kroz oživljene delove slike – omogućeni su mu interakcija i istraživanje scene.



galerija
FSU



Kroz vesele dane, video-rad – digitalna obrada umetničke slike softverima
za rastersku i 3D grafiku (tehnika: ulje na platnu, dimenzije: 90 x 210 cm)

JELENA RUBIL

Kretanje i tačka susreta prestaju da budu dokument zabeležene putanje i izmeštaju se van konteksta kretanja. Multiplikacijom, promenom položaja i usmerenja oni artikulišu preklapanje fizičkog i virtuelnog prostora „kretanja“ tela u odnosu na druga tela promenom perspektive postojanja. Transformacija postaje primarna u odnosu na dokument i čini novu formu odnosa tela, kretanja i prostora.



Tačka transformacije, digitalni crtež i animacija

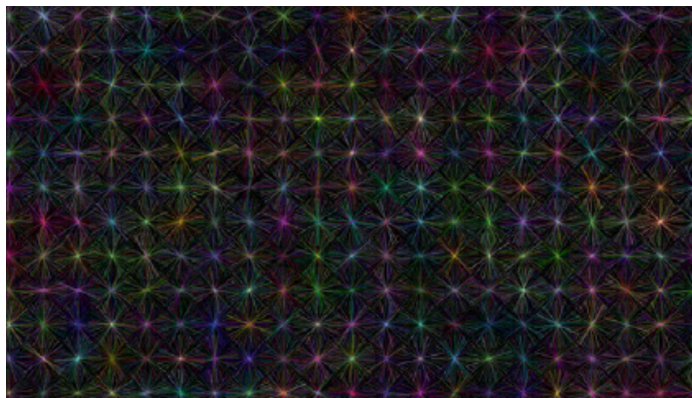
galerija
FSU

MAJA RADULOVIĆ PETROVIĆ

Video-rad predstavlja iskorak ka generativnoj umetnosti, a temelji se na upotrebi algoritama, softverskih programa ili drugih oblika automatizacije kako bi se stvorila umetnička dela. Ova vrsta umetnosti često se naziva i umetnošću koda, jer umetnici koriste programski jezik za stvaranje svojih radova.

U generativnoj umetnosti umetnik je stvorio sistem ili pravila koja omogućavaju stvaranje različitih varijacija umetničkog dela. Ova pravila mogu biti vrlo jednostavna, kao što je određivanje slučajnih parametara boje ili oblika, ili složenija, zbog korišćenja kompleksnih matematičkih formula ili fizičkih modela.

Jedna od ključnih karakteristika generativne umetnosti je nepredvidljivost umetničkog procesa i rezultata. Umetnik postavlja parametre za svoj sistem, ali konačni oblik umetničkog dela ostaje otvoren i može se menjati sa svakim ponovnim pokretanjem, što stvara osećaj živosti i dinamike u delu, kao da je stvoreno živom snagom. Generativna umetnost često uključuje upotrebu novih medija kao što su projekcije, interaktivne instalacije i virtuelna stvarnost. Korišćenje novih medija omogućava umetnicima da stvore iskustva koja se ne mogu postići u tradicionalnom slikarstvu ili skulpturi.



Linije, video-rad

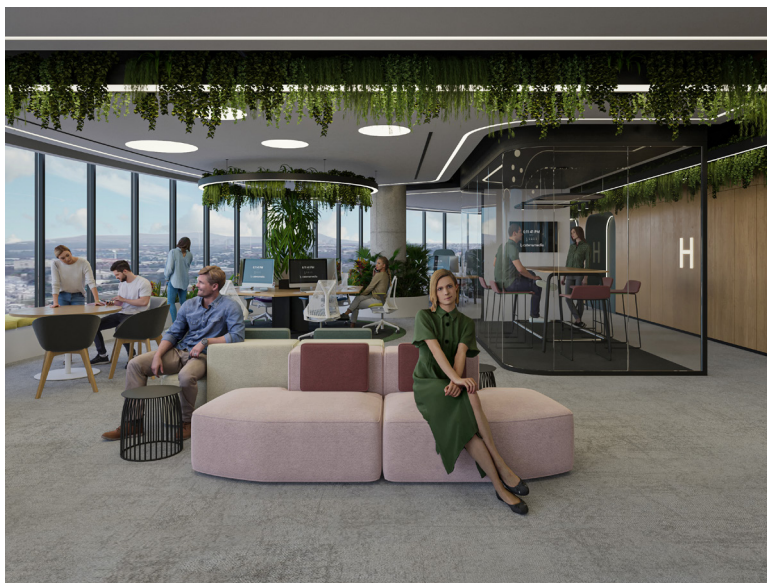
JOVANA TOŠIĆ

Projekat „Gaming Company Office Interior“ predstavlja enterijersko rešenje poslovnog prostora za tech kompaniju u okviru novog stambeno-poslovnog kompleksa – kule SKYLINE u Beogradu. Koncept dizajna se svodi na odnos suprotnih pojmova: dinamika i protok naspram komfora, transparentnost naspram izolovanosti. Poslovni prostor se nalazi na vrhu kule, koja se uzdiže na raskršću novog i starog Beograda, između reke Save, Ulice kneza Miloša i samog centra grada, i formira jedan od akcenata nove panorame grada. Osnova kule je elipsa, a fasada je transparentna zid zavesa. Samim tim, enterijer je istovremeno i deo konteksta, ali i „izvan“ njega. Prati dinamiku i protok grada sa distance koja mu obezbeđuje određenu izolovanost i mir. Vizure grada se kretanjem unutar prostora menjaju i nikada nisu iste, statične, inertne.

Oblik osnove (elipsa) i slobodan plan uslovljavaju open-space prostornu organizaciju: radni stolovi su raspoređeni neposredno uz zid zavesu kako bi se iskoristio efekat vizure grada i obezbedio maksimum dnevnog osvetljenja za rad. Uz fasadu su pozicionirane i dve komforne konferencijske sale, dok su manje sale za sastanke „plutajuće“ na osnovi i ograđene staklenim panelima. Karakter prostora oblikuje i dizajn nosećih zidova obloženih furniranim medijapanom sa tapaciranim nišama u kojima su klupe za sedenje. Jedinstven je i dizajn zajedničkog prostora za pauzu i odmor sa drvenim tribinama i ležibegovima za neformalno sedenje i socijalizaciju.

Dizajn ovog enterijera je istovremeno odgovor na problem produktivnosti nastao usled masovne pojave fenomena rada od kuće, koji je postao praksa mnogih kompanija, ali i na povratak neformalnom društvenom kontaktu u radnom okruženju, te podsticaj timskog rada i neposredne „žive“ razmene ideja među kolegama. Autentična atmosfera poslovnog okruženja postignuta je upotrebom prirodnih materijala (drvo) s ciljem podsticanja jedinstvenog osećaja komfora i prijatnosti, tako da enterijer poslovnog prostora i njegovih „radnih oaza“ imitira udobnost i izolovanost kućnih uslova.

Projekat je rađen u okviru arhitektonskog studija ASP Design iz Beograda. Odgovorni projektant je Igor Ujdur, mast. inž. arh., a arhitekta projektanti – saradnici na projektu su dr Jovana Tošić, mast. inž. arh., i Filip Mihajlović, mast. inž. arh.



Gaming Company Office Interior, dizajn enterijera

MARKO NIKOLIĆ

Dvodimenzionalna arkadna video-igra inspirisana video-igrama iz perioda osamdesetih godina dvadesetog veka. Igrač pokreće lik Blockmana i cilj je da sakupi što više dragog kamena tanzanita. U tome mu pomažu opcije kao što su $\frac{1}{2}$, munja, te preuređivanje zidova, što čini samo igranje bogatijim i dužim.

Igra se pokreće u okviru veb-pregledača i koristi HTML, CSS, JavaScript i SVG programske jezike. Sva logika i mehanika igre je iskodirana u JS-u, dok je interfejs izrađen pomoću HTML-a i CSS-a. Sama grafika igre je nacrtana SVG jezikom, što ujedno omogućava i njenu laku programibilnost.

Može se reći da igra predstavlja sublimaciju onog što se uči na predmetima Veb-dizajn, Napredni veb-dizajn i Dizajn i obrada zvuka, s obzirom na to da su svi zvučni efekti izrađeni pomoću sintisajzera, upotrebom suptraktivne sinteze zvuka.



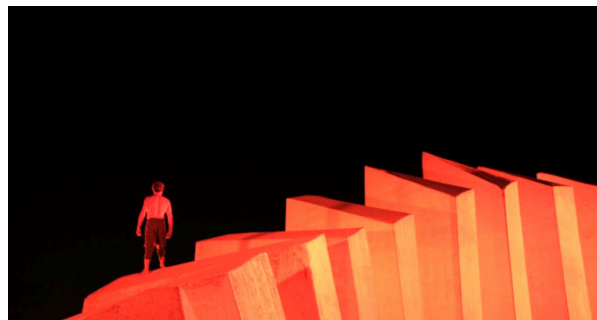
Blockman, video-igra

PAVLE JOVANOVIĆ

„Form and Abandon” smešten je u arhitektonski kompleks socijalističkog brutalizma, gde bezizražajni karakteri izvode niz zagonetnih rituala. Video-rad se može posmatrati kao univerzalni mit ogoljen do svojih osnovnih elemenata i kao psihološka interakcija poznatih arhetipova.

Apatična gluma podrazumeva da glumci predstavljaju principe umesto ličnosti. Predstavljani procesi i simboli delimično su ukorenjeni u srpskoj mitologiji i tradiciji, a svaki od karaktera odigrava arhetipske uloge koje crtaju univerzalne cikluse progresije, regresije, stapanja i odvajanja. Istovremeno futuristički i arhaičan, video postavlja fundamentalne interakcije između vizuelnih elemenata kako bi demonstrirao suštinske principe koji prevazilaze vreme i prostor.

„Form and Abandon” je snimljen na Kadinjači, monumentalnom kompleksu koji je podigla socijalistička jugoslovenska vlada u znak sećanja na one koji su poginuli braneći region od nadolazećih nacističkih trupa. Video nadilazi ovaj specifični narativ i odnosi se na cikluse života koji se ponavljaju i koji po svojoj prirodi podrazumevaju uništenje. Destrukcija je evolutivni stadijum postojanja, kako ga vide kokreatori projekta Pavle Jovović i Anuk Miladinović. „Form and abandon” je rezultat zajedničkog rada mladih nemačkih i srpskih umetnika.



Form and Abandon, video-rad

VANJA STANKOVIĆ

Instalacija „Tu sam“ je prikaz mobilne aplikacije izrađene u platformi „Adalo“, koja se izučava u okviru predmeta Primenjeni računarski dizajn i predstavlja samo segment mogućnosti primene ovog polja u savremenom dobu.

Dizajn rešenja korespondira primeni funkcionalnih komponenata ove platforme i izrađen je u skladu sa svojstvima primenjenih elemenata. Tematika rada zasnovana je na aplikaciji koja upravlja dronom koji prati vlasnika tokom njegovog kretanja po urbanoj sredini. Dron nadzire kretanje i lokaciju vlasnika, dinamiku i stanje saobraćaja i po potrebi šalje obaveštenja i snimke aplikaciji.

Odabir postavke aplikacije u beskrajni prostor refleksije ogledala sugerise na prisustvo širokog spektra tematskih sfera aplikacija u današnjem digitalnom prostoru. Prikaz primenjenih komponenata na transparentnom pleksiglasu i udvajanje prikaza ističu funkcionalnost i pojednostavljen sistem upravljanja letelicom i podvlače polaznu ideju prikaza funkcija aplikacije.



galerija
FSU

ZORANA RADOSAVLJEVIĆ

Digitalna foto-manipulacija predstavlja spoj tradicionalnog i modernog, uzimajući najznačajnije i najpoznatije istorijske simbole grada Beograda i smeštajući ih digitalnim putem u jedno nadrealno okruženje 3D izometrijskog bloka. Nasuprot popularnom panoramskom prikazu grada, koji je karakterističan po linearnom rasporedu elemenata, dinamičan i naizgled nasumičan raspored elemenata ovde stvara dinamiku sa jednim univerzalnim ciljem, a to je predstavljanje Beograda.



 **BEOGRAD**

Beograd, foto-manipulacija

galerija
FSU

galerija
FSU



ITS INFORMATION
TECHNOLOGY
SCHOOL

VISOKA ŠKOLA STRUKOVNIH STUDIJA ZA IT

POWERED BY  COMTRADE |  linkgroup

SAVET GALERIJE:

Biljana Velinović, FSU

Vojislav Klačar, FSU

Đorđe Stanojević, FSU

Božidar Plazinić, spoljni član

Dragana Stevanović, spoljni član



9 788687 175297

KUSTOS GALERIJE:

Irina Tomić

Beograd, mart 2023