

Већу Интердисциплинарних докторских студија
Универзитета уметности у Београду
Косанчићев венац 29
11000 Београд

ИЗВЕШТАЈ

Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта

***Војер (The Voyeur)* –
интерактивна онлајн платформа за цртање**

кандидаткиње
Сенке Жугић

Веће интердисциплинарних докторских студија Универзитета уметности у Београду, на седници одржаној 15. октобра 2020. године, донело је одлуку о образовању Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта „***Војер (The Voyeur)*** – интерактивна онлајн платформа за цртање“ Сенке Жугић, студенткиње докторског студијског програма Дигитална уметност Интердисциплинарних студија Универзитета уметности у Београду.

На основу увида у реализован уметнички део пројекта и поднети писани материјал, комисија у саставу:

др ум. Иван Правдић, редовни професор Академије уметности у Новом Саду

мр Драган Димчић, ванредни професор ФДУ

др ум. Светлана Волиц, доцент ФЛУ

мр Растко Ђирић, редовни професор ФПУ

и др ум. Александра Јованић, доцент ФЛУ, ментор

закључила је да кандидаткиња може да приступи одбрани докторског уметничког пројекта.

Биографија кандидаткиње

Сенка Жугић рођена је у Крагујевцу 1988. године.

Завршила је основне и мастер студије 2012. године на Филолошко-уметничком факултету у Крагујевцу, смер графички дизајн, у класи професора Слободана Штетића. Завршила је стручну праксу на радном месту графичког дизајнера у агенцији *SuperDot* д.о.о. у Београду у лето 2013. године, а затим стручно оспособљавање у ОШ *Светозар Марковић* у Лапову, на месту наставника ликовне културе, за школску 2013/2014. годину. Од септембра 2014. године до маја 2015. године радила у канадској компанији *Brandissima Inc.* на позицији асистента за кретиву и маркетинг. Од септембра 2017. године до јануара 2020. године радила је као дизајнер 2D графике за мобилне видео игре у компанији *Webelinx* д.о.о. у Нишу.

Тренутно ради на сопственим пројектима, пре свега на објављивању комерцијалне дигиталне игре у сарадњи са другим ствараоцима.

Детаљна анализа докторског уметничког пројекта

Уметнички докторски пројекат „*Војер (The Voyeur)* – интерактивна онлајн платформа за цртање“ представља уметничко и теоријско истраживање мејнстрим медија и бизарних супкултура насталих око друштвених мрежа, са фокусом на оне које се баве објављивањем и разменом видео садржаја. Кроз свој рад Сенка Жугић је представила критички однос према илузији креирања персонализованог видео садржаја за разне интернет платформе кроз интерактивну апликацију (платформу Влого), која симулира неуобичајене ефекте интерактивности над видеом: цртање и брисање – као скривање и откривање слојева слике, померање делова екрана – као деконструкција

слике, фотографисање – памћење тренутног стања, које умножава садржај... Компилацију измонтираних сегмената, састављену од ограниченог броја типских видеа, корисник апликације може да гледа, али и да помоћу различитих алата интервенише и утиче на њихов изглед, самим тим креирајући нов садржај који парафразира уобичајени процес продукције интернет садржаја.

У позадини свих апликација на интернету развијени су алгоритми који прилагођавају садржај преференцама посетилаца, али и с друге стране стимулишу креирање сличних профила. Да би се утицало на популарност, мотивисано је креирање садржаја који нагиње ка сензационализму, као и војеристичко понашање код публике. Сваки видео у овом уметничком пројекту наглашава слојевитост и активности иза кулиса у изворним видео клиповима. Сам назив рада је *Војер* и алудира на посредовани војеризам који постоји у култури влогера (видео блогера) и њихових пратилаца.

Писани део пројекта

Писани део пројекта чине методолошка и теоријска истраживања различитих области које су на директан начин повезане са темом и реализацијом пројекта *Војер*. Сенка Жугић се у првом сегменту бавила утицајима који су допринели креирању овог пројекта, као емотивном проживљавању неких од савремених друштвених појава, са нагласком на њихову појаву на интернету. Текстуални и практични део пројекта су у нераскидивој вези. Припремно упознавање са теоријском позадином и терминологијом у овим интердисциплинарним областима омогућава потпуније разумевање рада и његово смештање у одговарајући контекст. Потом су дефинисани уметнички и историјски контексти у којима је рад настао, док се у последњем делу кандидаткиња бавила методама за израду рада, хронологијом израде, заједно са описом употребљених техника и алата.

Практични део пројекта

Основна идеја рада је произашла из кандидаткињине навике гледања Јутјуб видеа, најчешће утицајних аутора, и спонтане изложености разноврсним садржајима.

Затим је замислио допуњена формом апликације налик софтверима за обраду слике, са основним алатима, лејерима и сл. Корисник апликације добија екран налик познатим апликацијама за дељење видео садржаја и алате за цртање који раде супротно очекиваном: оловка, уместо да оставља траг на празној површини, *буши* ту површину и *открива* слику која се налази испод те површине. Ако корисник настави да интервенише и на слици (видеу) која се налази испод празне површине открива следећу слику, испод које се налази наредна слика. Корисник тако наилази на нове слике све док се у једном тренутку не врати на прву слику у низу, односно други *слој* испод празне површине. Ова слојевитост је метафора за начин истраживања садржаја или *копања* на интернету. На интернету корисник има могућност да бира жељене садржаје, па тако и коришћењем ове апликације може управо *копањем* да одабере шта хоће да види и да на тај начин направи неку врсту дигиталног деколажа. Исто као и на интернету, један садржај имаће у себи везу са следећим, односно линк, који би некад био у првом плану, а некад у позадини. На овај начин се постиже и веза са софтверима за обраду слике, односно са процесом манипулисања дигиталним колажом. Пошто велики део савременог стваралаштва настаје као ремикс постојећих садржаја, кандидаткиња је одабрала да алати за цртање могу само да модификују постојеће слике, а не и да остављају нов, аутентичан траг. Аутентичност се у ремиксу постиже само методама комбиновања одређених елемената.

Избор управо видео клипова са Јутјуба за основу апликације није случајан, већ има функцију изазивања посредованог војеризама, који је најчешће везан за праћење одређених личности, било да су то влогери, звезде ријалити емисија или друге познате личности. Такође, једна од Сенкиних омиљених врсти забаве је гледање Јутјуб пупа (Youtube poop), који је управо заснован на монтажи видеа. Како у писаном делу објашњава: „...како ми је била жеља да пренесем искуство гледања влога, одлучила сам се за ремикс узорака видеа са Јутјуба. Овај ремикс требало би да потенцира кључне тренутке у влогу, правећи од њега неку врсту *концентроване* верзије влога. Замишљала сам неку верзију Јутјуба који би изражавао његову суштину - каква би ова платформа била када би сви видеи у оквиру једног жанра заправо били варијација на један те исти видео.“

Циљ рада је такође и амплификовање одређених особина интернет платформи за размену видео садржаја, које су резултат пословних модела примењивани од стране

већине компанија, конзумеристичке политике и трендова у популарној култури. Почетна страна апликације имитира изгледом насловну страну Јутјуб канала. Изворни материјал чине седамнаест видеа који су преузети са Јутјуба у фебруару 2019. године. Монтирање видеа подразумевало је дељење видеа на микро целине од којих би свака наглашавала барем једно дешавање из изворног видеа. У процесу монтирања коришћене су технике које користе аутори Јутјуб пупова, попут исецканих лупова, екстремног успоравања и убрзавања, аудио пича и других. Циљ монтаже је да се кључна дешавања у сваком од видеа задрже и интензивирају наглим променама и дисторзијама, да би се, на крају, постигао фрагментисан утисак.

Корисник може да, уз помоћ одговарајућег алата, пробуши први слој апликације и открије нове елементе који имају исте позиције на екрану као и стари. Испод видеа налазио би се други видео, односно реклама која би се понављала и симболисала финансијску зависност инфлуенсера од различитих спонзора.

Да би се правиле измене на апликацији, потребно је да се користе различити алати, инспирисани основним алаткама у апликацији Фотошопу, а њихова функција у том софтверу је слободно интерпретирана. Оловка, на пример, служи за бушење слојева, док гумица има функцију *крпљења* рупа, односно враћање обрисаних елемената са претходног слоја.

Оцена остварених резултата

У оквирима медија, популарне културе и савремене уметности продукција различитих садржаја све чешће се сусрећемо са радовима који се заснивају на рециклирању постојећих материјала и на репродуковању, неретко на маниристички начин, истих мотива и наратива. Платформе за куповину визуелног, аудио или видео материјала, без потреба за лиценцирањем, унапред дизајнирани за различите сврхе су све доступније. Такође, рециклажа је одавно присутна у популарној култури, а посебно је значајна, заједно са апропријацијом, у мим (*meme*) култури. И рециклажа и апропријација, пре свега указују на широко распострањену појаву ремикса, семпловања и мешапа.

Кроз овај рад Сенка Жугић ремиксује видео радове других аутора и превазилази сам медиј видеа примењујући мешап са другим апликацијама. Уједно, рад гради и као метафору за медије који настају од фрагмената постојећих медија, направљен да буде приметно различит од својих извора и да донесе нешто ново у односу на те изворе, нешто што није само збир саставних елемената.

Рециклажа постојећег видео материјала, пракса је различитих супкултура које су активне на интернету. Она на коју се рад Сенке Жугић највише ослања, највише због тенденција према експерименту са формом, је такозвани Јутјуб пуп. Јутјуб пуп је ниша мим културе и обично узима видео материјал из индустрије забаве и масовних медија. Као посебан жанр, ова форма подразумева спајање пронађеног садржаја у често френетичан, пародијски и апсурдан нови садржај. Јутјуб пуп је потпуно генерисан од стране корисника, користи и материјал заштићен ауторским правима, а резултат обраде тог материјала је непредвидив, односно готово експерименталан. Јутјуб пуп је метод монтаже који је у служби хумора, мењања контекста и изазивања бизарних емоција. Приступ монтирању је више интуитиван, ослања се на маштовитост аутора и ретко се обавезује наративној структури. Истовремено Јутјуб пуп функционише као коментар на културу ремикса, али и као апсурдан садржај. Циљ рада је, као код свих видеа овог типа, субверзија садржаја, односно деконтекстуализација поруке оригиналног садржаја да би се добило ново значење.

Апликација Влого је стално доступна преко веб линка <https://senca.itch.io/vloggo> (на кандидаткињином поддомену, на платформи *Itchio*), а реализована је као независна (*stand-alone*) апликација у Unity програмском окружењу.

Критички осврт референата

Доминантна тема у уметничком истраживачком пројекту Сенке Жугић је проистекла из заинтересованости за праћење аматерских онлајн видео садржаја, савремених друштвених појава, као и специфично појава на интернету, фасцинираношћу њиховим карактеристикама и утицајем на публику. Неки од занимљивих феномена обухватају одглумљену аутентичност, репрезентације, персонализацију садржаја, циркулацију садржаја на интернационалном нивоу, а затим

и хиперреалности, који служе тумачењу савремене материјализоване културе потрошачког друштва.

Кандидаткиња позиционира рад у односу на више теоријских појмова, понајвише везано за ремикс културу, видео ремикс и Јутјуб пуп, влоговима, интерактивну и генеративну уметност, Јутјуб у контексту партиципативне културе, интернет и воајеризам, специфично посредовани воајеризам.

Сенка Жугић, после реализованог докторског уметничког пројекта, оставља простор за даљу анализу објављеног рада и праћења специфичне интеракције публице са њим. Иницијални скуп видеа, измонтираних од материјала преузетих са Јутјуб платформе, могуће је прилагодити и неким другим темама, па и уколико буде техничких могућности да се апликација постави као екстензија над свим доступним видео садржајима одабране платформе за дељење видео садржаја.

Закључак комисије

Кандидаткиња је у докторском уметничком пројекту *„Воајер (The Voyeur) – интерактивна онлајн платформа за цртање“* представила уметничко и теоријско истраживање, осмишљено као апликација за колажирање видео садржаја, која је истовремено интерактивни ремикс, али и анти-интерактивна, кроз неочекиване одговоре система и обрнутим функционалностима препознатљивих алата. Ограничена интерактивност је у функцији подсетника да је добар део избора које правимо на интернету изманипулисан и илузоран.

Сенка Жугић је своја техничка знања и способности максимално искористила у реализацији овог докторског уметничког пројекта, спајајући области којима се бави и које проучава: култура друштвених медија, супкултуре на онлајн видео порталима и ремиксима медија, као и теоријским разматрањима о карактеристикама коришћених медија. Јасно је дефинисала концепцијске и методолошке поставке уметничког пројекта, успешно га реализовала и документовала у писаном делу пројекта. Тиме је потврдила своје стваралачке могућности, квалитете и склоности ка истраживању популарне онлајн видео културе, али и теме воајеризма у дигиталним медијима, специфично на интернету.

Имајући све наведено у виду, комисија предлаже већу Универзитета уметности да кандидаткињи Сенки Жугић, одобри одбрану докторског уметничког пројекта **„Војер (*The Voyeur*) – интерактивна онлајн платформа за цртање“**.

У Београду, 6. 12. 2020.

Комисија:

др ум. Иван Правдић, ред. проф. АУ УНС

мр Драган Димчић, ванредни професор ФДУ

др ум. Светлана Волиц, доцент ФЛУ

мр Растко Ђирић, редовни професор ФПУ

др ум. Александра Јованић, доцент ФЛУ, ментор