



Интердисциплинарне постдипломске студије, ГРУПА ЗА ДИГИТАЛНУ УМЕТНОСТ, Косанчићев венац 29, Тел: 2626 644

Београд, 17. 2. 2016.

ИЗВЕШТАЈ КОМИСИЈЕ ЗА ОЦЕНУ И ОДБРАНУ ДОКТОРСКОГ УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА

Веће интердисциплинарних докторских студија Универзитета уметности формирало је комисију за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта кандидата мр ИГОРА КЕКЕЉЕВИЋА, студента докторског студијског програма Дигитална уметност Интердисциплинарних студија Универзитета уметности, под насловом

ЈАЛЕТОВА ВЕНЕРА – стереоскопска 3D анимирана скулптура

На основу увида у поднети материјал, комисија у саставу:

мр Растко Ђирић, ред. проф. ФПУ, ментор рада

др Александра Јованић, доцент ФЛУ, председник комисије

мр Зоран Блажина, ред. проф. ФПУ

мр Александар Давић, ред. проф. УНС

мр Јелена Јанев, доцент УНС

закључила је да кандидат може да приступи одбрани свог докторског уметничког пројекта.

БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

ИГОР КЕКЕЉЕВИЋ рођен је 1979. године у Новом Саду. Године 1998. завршио је средњу школу за дизајн »Богдан Шупут« у Новом Саду. Дипломирао 2002. и 2006. магистрирао на Академији уметности у Новом Саду. Од 2011. похађа докторске студије на Универзитету уметности у Београду, на Програму Дигитална уметност, одредивши се за предмет Дигитална анимација.

Аутор анимираних филмова: *The Seed* (2002), *Оињенко* (Видео + 3D, 2007), *Робоџ Сима* (2013) и *Clockman* (2013). Последња два филма учествовала су на Европском фестивалу студентске анимације ФЕСА 2013. у Београду. Аутор два циклуса слика: *Урбани*

Њејзажи (2002–2004) и *Побуна шела* (2004–2006) и коаутор мултимедијалног пројекта *Sky Over Neoplanta*, (2002–2003).

Одржао самосталну изложбу *Урбани њејзажи*, Галерија Да, Нови Сад и учествовао на више колективних изложби фотографије и графике у Новом Саду, Панчеву, Београду, Ослу и Нишу.

Од 2006. до 2009. радио у Game Design & Art Department као интерфејс и визуелни дизајнер у фирми Lucky-Line, Нови Сад. Од 2009. стручни сарадник у развојном тиму Рачунарског центра Факултета техничких наука у Новом Саду. Од 2011. до 2013. сарадник у настави на катедри за Анимацију у инжењерству, а од 2013. асистент на катедри за Анимацију у инжењерству, ФТН у Новом Саду.

Аутор два уџбеника: “Macromedia Flash – Мултимедија у савременој настави”, ЦНТИ (2006) и «Слободоручно цртање», Факултет техничких наука, Нови Сад (2012).

Илустровао је бројне уџбенике за Завод за издавање уџбеника у Београду и Новом Саду, анимирао секвенце за видео игре и телевизијске рекламе. Реализовао бројне комерцијалне пројекте из области графичког дизајна, прелома часописа, дизајна софтвера, дизајна и програмирања интернет сајтова.

Освојио је следеће награде:

2000 Награда за Генерацију која обећава, Краљевина Норвешка

2001 Награда за 1000 најбољих студената, Влада Републике Србије

2002 Годишња награда за сликарство, Академија уметности, Нови Сад

2005 Награда за креативност, Монус, Белграде

2009 GimpTalk Biweekly Art Competition

ДЕТАЉНА АНАЛИЗА ДОКТОРСКОГ УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА

Пројекат *Јалетова Венера* инспирисан је стваралаштвом Љубодрага Јанковића Јалета, нашег познатог сликара старије генерације (рођ. 1932) и професора Факултета примењених уметности Универзитета уметности у Београду, а који живи и ради у Београду и од педесетих година прошлог века бави се цртежом, сликарством, графиком и скулптуром. Резултат пројекта је 3D анимирани филм у коме су Јалетове скулптуре први пут морале бити транспоноване у дигитални медиј.

Назив пројекта је асоцијација на Вилендорфску Венеру, скулптуру из периода палеолита. Инспирацију за овај пројекат Кекелевић је пронашао у скулптуралним формама које припадају Јалетовом стваралаштву. Кроз скулптуру овог аутора приказане су фигуре жена, код којих је анатомија експресивно наглашена и сведена на једноставну форму, и која код Јалета даје утисак неочекиване монументалности.

За Кекелевића је, с ауторске стране, било изазовно да пренесе Јалетове скулптуре у виртуелни простор и покрене их у медију 3D анимације. Преношењем у нови медиј, ове скулптуре су добиле сасвим нове и неочекиване могућности. На првом месту јавља се изненађење кад се скулптуре, хиперреалистички третиране, одједном убедљиво покрену, на шта нисмо навикли због њихове традиционалне статичности. Фигуре су сада смештене у нови простор који подразумева погледе камера из свих

могућих ракурса, у коме је доступан велики избор начина осветљавања, промена боја, текстура и других параметара, могуће је кретање кроз простор и манипулације облицима у времену, што даје практично неограничене могућности традиционалној скулптури. Томе треба додати и могућности које пружа звук. Покрети су истовремено природни и реалистички, али и сведени и експресивни и одговарају реалном кретању у мери у којој наведене скулптуре одговарају реалном изгледу.

Теоријско-истраживачки рад у овом пројекту заснива се, пре свега, на проучавању литературе и анализи примера. Основни теоријски оквир је успостављен на основу теорије и естетике традиционалног анимираног филма, где се дефинишу критеријуми за разумевање анимираног филма, његове посебности и вредности у односу на друге медије, пре свега у односу на сродне кинематографске форме: играни и документарни филм.

Прецизније одређење 3D графике извршено је кроз анализу историје и праксе, на примерима општепознатих дела, која су саставни део опште културе и опште слике о 3D анимацији, али и кроз анализу мање познатих, али веома значајних ауторских приступа у 3D анимацији. Кроз истраживање односа 3D графике и скулптуре донесени су закључци који доприносе потпунијој слици о 3D графици и указују на драгоцену искуства која у себи носи медиј скулптуре, а који би могли бити примењени и у домену 3D графике.

Предмет анализе у овом тексту је и стереоскопија, као метод очувања просторности форме, који доприноси ублажавању границе филма и стварности, појачавајући доживљај који публика има гледајући филм.

ОЦЕНА ОСТВАРЕНИХ РЕЗУЛТАТА

Резултат овог пројекта је практични рад на реализацији идеје, али овај пројекат се проширује и на истраживања у теорији и специфичности медија 3D анимације. Кроз овај пројекат покушава да се да одговор на бројна питања у области 3D анимације: Који је естетски оквир 3D анимираног филма у односу на традиционалне медије као што је скулптура? Које су њихове специфичности? Које су креативне могућности и уметничка примена?

Очекивани резултат овог пројекта је да се кроз концептуализацију и теоријски приступ 3D анимацији оствари уметничко-истраживачки допринос у области анимације. Овај пројекат био је прилика за кандидата да проучи и концептуализује сам медиј 3D анимације, узимањем скулптуре као референтне тачке у истраживању дигитализованих просторних облика и покрета. Сродност 3D анимације и скулптуре остварио се и у најширем смислу, кроз истраживање односа простор–време. Скулптура у овом медију нуди могућност да се посматра, у временском току, у различитим светлосним околностима, из различитих углова, чиме се ствара преображај облика и простора, и добијају се нова значења и асоцијације. Додавањем временско–звучне димензије скулптури, користе се најбоље особине 3D анимације.

Анимирани филм *Јалетова Венера* представља несвакидашње достигнуће из области анимираног филма не само у технолошком и изведбеном погледу, који су врхунски изведени. Овај филм не само што испитује и пореди традиционалне и дигиталне медијске могућности, већ експериментише и самом анимираном формом. Префињена равнотежа добијена оживљавањем скулптуре од теракоте која миленијумима поседује само статичан просторни квалитет, била је још тежи задатак кад је у обзир морала да се узме специфична естетика одређеног аутора, његово сликарско и графичко дело које директно кореспондира са скулптурама и при чему је комплетан кинетичко-аудитивни доживљај морао да буде домаштан на пригодан и веома лично обојен начин.

КРИТИЧКИ ОСВРТ РЕФЕРЕНАТА

Свако савремено средство дигиталне уметности има своје корене у традиционалним уметностима. Корени 3D моделинга су у скулптури. Као и скулптура, 3D моделинг изражава се кроз обликовање тродимензионалних форми у простору.

Ова веза видљива је и кроз технике моделовања у напредним 3D алатима (ZBrush, Mudbox, Blender, Sculptris) који имитирају традиционално моделовање у глини. Међутим, доживљај пред дигиталним делом 3D моделинга разликује се од доживљаја пред скулптуралним делом. Баријера екранског простора ствара корелат фотографске репродукције скулптуралног дела. Метод да се ова баријера умањи и да дигитална скулптура остави пун утисак посматрачима пред стварним скулптуралним делом је примена стереоскопије, у новијем периоду развитка кинематографије веома заступљеном начину пластичног дочаравања простора. Пошто је пројекат и инспириран скулптуром и настоји да оствари корелат са доживљајем конкретних скулптура конкретног аутора, било је примерено да пројекат буде реализован у стереоскопској техници.

ЗАКЉУЧАК КОМИСИЈЕ

Истраживање 3D графике, анимације и моделинга надовезује се на Кекељевићев досадашњи рад на докторским студијама. Његова два 3D анимирана филма настала у првој и другој години студија доказала су ауторове амбиције у истраживању финеса у оквиру медија дигиталне анимације. Филм *Јалетова Венера* представља Кекељевићев допринос уметности анимације, а технолошки гледано важан експеримент у истраживању могућности овог медија. Ово је други анимирани филм израђен у стереоскопској техници у Србији.

Надовезујући се на издавачку делатност Универзитета уметности, која је подржала издавање последње Јалетове монографије из трилогије, а која се односи на Јанковићеве скулптуре које до сада нису биле познате широј јавности, овај филм директно подржава тежње Универзитета уметности и Факултета примењених уметнос-

ти на коме је Јале предавао, да се у јавности на ефектан и технолошки напредан начин експонирају традиција и духовни садржаји ових институција.

Ово је прилика и да се на домаћим и светским фестивалима анимираног филма, као и другим манифестацијама, скрене пажња на београдску уметничку сцену, кроз промовисање опуса важног и признатог београдског аутора.

Комисија је стога закључила да кандидат Игор Кекељевић може да приступи одбрани свог докторског уметничког пројекта *Јалейова Венера – сшереоскојска 3D ани-мирана скулпштура* и то препоручује Већу ИС и Сенату Универзитета уметности.

мр Растко Ђирић, ред. проф. ФПУ

др Александра Јованић, доцент ФЛУ

мр Зоран Блажина, ред. проф. ФПУ

мр Александар Давић, ред. проф. УНС

мр Јелена Јанев, доцент УНС