



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

Београд, 4. 6. 2018.

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 ПЕТРА СТАМЕНКОВИЋА, студента докторског студијског програма Дигитална уметност Интердисциплинарних студија Универзитета уметности, под насловом

ИНСПИРУТАК – кратки дигитални анимирани филм

На основу увида у поднети материјал, комисија у саставу:

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

др Александар Давић, ред. проф. УНС, председник комисије

др Александра Јованић, доцент ФЛУ

др Милена Драгићевић Шешић, ред. проф. ФДУ

др Игор Кекељевић, доцент ФТН у Новом Саду

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

БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

Петар Стаменковић је рођен 1982. године у Новом Саду. На Академији уметности Нови Сад завршио је мастер студије анимације и визуелних ефеката. Дипломирани је инжењер графичког дизајна Високе техничке школе у Новом Саду. Средњу школу, *Northwest Rankin* је завршио у Џексону, Мисисипи, САД и одлично влада енглеским језиком.

Радио је анимације и презентације за разне стране и домаће ТВ станице као што су WAPT, ABC Америка, MTV International Италија, Телевизија Војводине, Аполо, Јесењин и друге. Више година је сарађивао са тимом ЕХИТ фестивала, да би 2008. направио 3D реплику Петроварадинске тврђаве у Новом Саду где су посетиоци могли онлајн интерактивно да учествују у лајв стриму ЕХИТ фестивала са другим посетиоцима. 2013/2014 је радио на републичком пројекту за заштиту културног наслеђа где је био део тима који је реконструисао *Медијану*, римски стамбени комплекс

из трећег века нове ере. За светско бијенале студентске фотографије и плаката неколико пута радио анимације, као и 3D визуелизацију кристала наградне призме. Од 2009. ради као доцент на Факултету дигиталних уметности на Универзитету Метрополитан у Београду, где предаје визуелне ефекте и 3D моделовање.

Од важнијих пројеката на којима је радио наводимо: анимацију за 100 година од првог светског рата за музеј Војводине, 2014; анимацију за психолошке експерименте за универзитет у Јапану, 2014; реконструкцију резиденцијалног комплекса из трећег века, Медијана, од 2012; анимацију за *Flash Prank*, MTV Италија, World Design Studio, 2011; визуелизацију наградне призме за светски бијенале фотографије, 2009; визуелизацију телефона за Теленор, 2008; пројекат „летећа тврђава“ за музички фестивал EXIT 2007/2008, 2008; Kevin Yost видео презентацију за EXIT, 2002; презентацију шпанског Краљевског музеја за америчку ТВ станицу WAPT Channel 16, Jackson, MS, САД, 2001.

ДЕТАЉНА АНАЛИЗА ДОКТОРСКОГ УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА

Инспируишак је осмишљен као кратак анимиран филм који би убедљиво спојио живу слику и хиперреалистичну компјутерски генерисану графику. Приказана је серија надреалистичких prizora који су немогући, иреални и подсећају на сан, али фактографски изгледају потпуно реално, конкретно и опипљиво. Са комплексним и иновативним техникама репродуковања 3D светла и материјала са циљем да се виртуелно додати модели визуелно не разликују од реалних, живо снимљених предмета и фигура, како би се изгубила свест о реалности и илузији, замутила граница између стварности и маште. Коришћење 3D компјутерских модела у контексту живо снимљеног филма концепт је који се редовно користи при реализацији специјалних ефеката у играном филму, нарочито у жанру фантастике. Тежња је да се избрише граница између снимљене стварности и „доцртане“ маште како би измаштане сцене биле што убедљивије гледаоцу. У ауторском анимираном филму овај поступак није уобичајен. Стаменковић у свом филму користи свакодневне и у његовом искуству уобичајене сцене – снимљене prizore свог стана, ходника у згради, улице испред зграде и погледа на Петроварадинску тврђаву и новосадски мост. Главни јунак је један мали камен који се прво појављује на столу у соби, да би га на крају филма видели огромног како стоји у ваздуху изнад Тврђаве и моста као лебдећа стена са Магритове слике.

Пројекат користи више техника компјутерски генерисане графике како би се ти елементи неприметно спојили са живом сликом. Анимација статичних објеката треба да подстакне гледаоца да замисли другачију употребу свакодневних предмета и заголица машту посматрача терајући га да размишља креативно.

Наслов *Инспируишак* може да се схвати и као деминутив, али заправо је сложеница која спаја „инспирацију“ и „тренутак“, дакле, означава „тренутак инспирације“. Кандидат је преокупиран иницијалним сегментом креативног процеса, моментом када се свесни и несвесни

део личности спајају и мешају. Он у својој експликацији каже: „Тај тренутак када ово први пут разумемо, без обзира да ли одаберемо да мењамо свет или уживамо у моменту је инспиративан. Сама чињеница да знамо да можемо другачије, даје нам нови ниво слободе. Тај тренутак инспирације нам буди машту и подстиче креативност и стваралаштво.“

С драматуршке стране, филм постепено уводи гледаоца у свој свет. У почетку филма, сценом доминира статична живо снимљена, односно реална слика. Мали камен на столу полако почиње да лебди, чиме се гледаоцу сугерише да „нешто није у реду“ и уводи се у ново гледање на свет. Пратећи виртуелни камен који скаче и оставља трагове у снимљеном простору, гледалац наилази на још неке необичне призоре, као што је паркирани аутомобил начињен од лишћа које се сложи на земљу, чиме се његово постојање релативизује. Иреално полако превладава и постепено надвладава реалну представу да би на крају доминантна била потпуно анимирана, компјутерски генерисана слика, аналогна сну.

Писани део уметничког докторског пројекта Петра Стаменковића састоји се од шест поглавља. Прво говори о почецима људске креативности и раној еволуцији мисли, друго разматра оквире креативности, треће, под насловом „Демистификација природе“ говори о парадоксима везаним за природу и физику, са освртом на квантну физику. Четврто поглавље обрађује психологију стваралаштва, пето је о технологији, у коме се приказује њена еволуција, разматра свет компјутера и видео технологија. Шесто поглавље говори о 3D анимацији, од основних појмова и термина, обраде осветљења до постпродукције. Последње, седмо поглавље укратко се осврће на сам практични пројекат, филм *Инспируишак*.

Стаменковић се труди да читаоцу што пластичније објасни сложене научне и технолошке појмове, уз духовите примере и цитате. Његов писани рад нема уобичајену форму и стилистику докторског рада. Петар користи свој редак дар да неку сложену научну тему прикаже на јасан и приступачан начин, често користећи неуобичајене афоризмичне цитате који релативизују и продубљују дату тему. Сваки сегмент појединог поглавља је добро промишљен, ваљано елабориран и поентиран. Необична је количина информација којима Стаменковић располаже и ширина којом се он њима служи. Неко би могао да каже да је Петров рад „кратка историја свега“, али заправо све теме које обрађује припадају опсегу његових интересовања и везана су за његов рад. Стаменковић је човек који је дошао из науке и технологије и почео да се бави уметношћу. За њега је уметност новост и фасцинација блиска сну, тако да филм *Инспируишак* заправо говори о његовом односу према уметности.

ОЦЕНА ОСТВАРЕНИХ РЕЗУЛТАТА

Својим огромним практичним искуством у креирању 3D анимираних простора, Стаменковић је показао да за њега нема технолошких тајни, а то сада он и преноси даље својим студентима. Амбициозан писани рад, могао би, уз прилагођавања тематским захтевима и ауторизовање прилога, да се публикује као независно научно-популарно дело.

Новина у оквиру практичног рада могао би бити посебан третман осветљавања. Веома важна је трансформација светлости која променом интензитета и боје наговештава и промену онога што нам се чини да је стварно. Рендеровање је процес прорачунавања финалне слике, при чему рачунар у обзир узима геометрију 3D модела (његове физичке димензије), материјал модела (његова физичка својства) и на крају, светлост која га осветљава. Аутор је за овај пројекат успео да пронађе оптималан начин осветљавања који дозвољава фотореалистичну репродукцију светлости, али тако да резултат дозволи конструктивне корекције у оптималном времену. Истражене су и разлике између логаритама сенчења који користе централне процесорске јединице, и оне који користе масивну паралелност графичких картица како би се искористили сви доступни хардверски ресурси на располагању.

Коришћени су софтвери за 3D моделовање и анимирање, Autodesk 3D Studio Max; 2d3 Војџоу, апликацију која анализира снимљен видео и контролише 3D камеру коју је могуће унети у програм 3DS Studio Max. Imagineer Systems Mocha и Adobe After Effects служили су за 2D трекинг и спајање свих елемената, додавање визуелних ефеката, као и финалну корекцију боја и тонова.

КРИТИЧКИ ОСВРТ РЕФЕРЕНАТА

Филм *Инспируџак* може се повезати са првим Стаменковићевим анимираним радом на Програму за дигиталну уметност израђеним у првом семестру (*Лука Нови Саг*, 2013, који се налази на корицама DVD-ја DA4), у коме актери свих десетак анимираних вежби, дефилују новосадским кејом. У овом раду Стаменковић је већ користио програме који синхронизују и стабилизују живу слику и анимиране секвенце и веома их успешно спојио у целину. Поменули бисмо и остала два његова рада: духовити кратки филм *Слободан њаг* који је био приказан на више међународних фестивала анимације. Главни јунак је збуњени робот који не зна да станује унутар коцкице у игри Тетрис. Стално претурање намештаја приликом окретања роботове коцкасте собе био је сам по себи деликатан анимацијски и програмерски задатак. Филм који је израдио током друге године студија био је атрактивни четвороминутни анимирани спот *India*. У овом филму Стаменковић је успео да од дводимензионалног предлошка (илустрација Игора Кордеја) моделује и анимира 3D гуштера кога прати камера и који током филма стално расте, да би на крају постао планетарних размера. Ову хиперболу у поенти он на неки начин користи и у филму *Инспируџак*.

С психолошке стране, једна од могућих последица пројекта *Инспируџак* је да се гледалац запита шта је стварно, а шта илузија и да при томе буде инспирисан необичним, сновитим приказима. Пројекат покушава да замути границу могућег и немогућег и тако да служи као врста критике нашим крхким и непозданим чулима, а нарочито чулу вида на који се тако лако ослањамо. Када је линија између јаве и сна замућена, дефиниција стварности престаје да буде тако крута и ригидна.

За разлику од надреализма, код кога је испитивање подсвесне перцепције такође био један од важних циљева, дигитална технологија нам омогућава повећан степен убедљивости у оквиру једне визуелно-звучно-покретне целине.

ЗАКЉУЧАК КОМИСИЈЕ

У духу надреализма, који суштински припада домену анимације, филм *Инспируџак* кандидата Петра Стаменковића прати ону струју ауторских 3D анимираних филмова проистеклих од креирања специјалних ефеката за играни филм у којима се тежи да се (хипер)реализам генерисане слике сасвим стопи са живо снимљеним материјалом. У креативном смислу, ретки су ауторски филмови који користе специјалне ефекте за остваривање овакве нове стварности, која је била присутна у класичном надреализму. Као и до сада реализовани Стаменковићеви радови и овај филм је у техничком смислу креиран као врхунско дело компјутерске 3D анимације. Писани део његовог пројекта приказује га као свестраног познаваоца науке, технологије и пратиоца најновијих достигнућа, као и списатеља способног да сложене научне и техничке информације на духовит начин обликује у приступачнију форму.

Комисија са задовољством препоручује Већу интердисциплинарних студија и Сенату Универзитета уметности докторски уметнички пројекат Петра Стаменковића *Инспируџак – крајњи дигитални анимирани филм* за јавну одбрану.

мр Растко Ђирић, ред. проф. ФПУ

др Александар Давић, ред. проф. УНС,

др Александра Јованић, доцент ФЛУ

др Милена Драгићевић Шешић, ред. проф. ФДУ

др Игор Кекељевић, доцент ФТН у Новом Саду