

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU
CENTAR ZA INTERDISCIPLINARNE STUDIJE

STUDIJSKI PROGRAM : DIGITALNA UMETNOST

PREDLOG TEME
DOKTORSKOG UMETNIČKOG ISTRAŽIVAČKOG
PROJEKTA

SLUČAJ - KOD PRAZNINE

UMETNIČKO DELO GENERISANO SLUČAJEM

kandidat

Jelena Masnikosić B1/10

Beograd 7.5.2015.

Sadržaj

Naslov projekta	2
Predmet i umetnički cilj rada.....	3
Osnovne postavke rada	4
Metode umetničko-istraživačkog rada	6
Ilustracija principa praktičnog rada u projektu <i>Slučaj - kod praznine</i>	8
- Šema geneze rada po vrsti informacija i vidu umetničkih formi	8
- Izbor umetničkih projekata koji koriste slične tehnološko-metodološke postupke.....	9
Očekivani rezultati istraživanja i umetnički doprinos projekta.....	14
Predlog mentora	15
Prikaz tematskih celina - preliminaran sadržaj rada.....	16
Spisak početne literature.....	18
Biografija	21

Naslov projekta

Slučaj - kod praznine

2

Podnaslov:

Umetničko delo generisano slučajem

Vrsta rada:

Multimedijalna ambijentalna instalacija

Umetničke forme u radu:

2d digitalni print, digitalni video, video-zvučna instalacija, 3d virtuelan prostor i 3d realan prostor (maketa).

Predmet i umetnički cilj rada

Osnovne ideje i ciljevi kojima rad *Slučaj - kod praznine* teži su pokretanje bića čoveka (umetnika i posmatrača) u procesu nastanka i posmatranja umetničkog dela, sa jedne strane i unapređenje procesa rada i umetničkog izraza korišćenjem digitalne tehnologije sa druge strane.

3

Polazna osnova za prvi cilj, po iskustvima istočnjačkih duhovnih praksi (Zen, Taoizam), je redukcija mentalnog prostora, tj. praznina. Praznina se ovde ne posmatra kao pojam već kao **iskustvo praznine**, koja se stiče najčešće kroz praksu meditacije, da bi se, po učenju Taoizma¹, dospila punoća.

Cilj praktičnog rada ovog dela je upravo uvođenje posmatrača u meditativni proces (ili njegov nagoveštaj), a samim tim i u iskustvo praznine kako bi došao do tačke koja ga vodi ka punoći sopstvenog bića.

Gledano sa stanovišta realizacije, rad je multimedijalna postavka sastavljena od niza inicijatora meditativnog procesa. To su 2d digitalni printovi, video projekcije, video i zvučne instalacije i 3d virtuelni i realni prostori, koji predstavljaju tzv. *pejzaže praznine*. Pejzaži praznine nastaju generisanjem činiocima ambijenata praznine² i mogu biti npr. linije u pokretu, detektovani odnosi i imaginarna mreža koja povezuje komponente video slike, deformisan 3d prostor pod dejstvom zvuka ambijenta, 3d prostor dobijen detektovanjem i superponiranjem niza pokreta kroz vreme preko 3d video slike itd..

Drugi cilj rada se ostvaruje uvođenjem savremene digitalne tehnologije u stvaralački proces, konkretno kinekta i korišćenjem njegove mogućnosti registrovanja dubinske dimenzije prostora. Tehnologija Kinekta u ovom radu kroz svoju upotrebu nastavlja već započet proces metamorfoze umetnosti koja je u svetu dobila svoje brojne evolutivne pravce. Konkretno u projektu *Slučaj - kod praznine* polazna medijska osnova je, pored kinekta, digitalna video slika dobijena HD kamerom. Korišćenjem svake od ove dve dobijene informacije pojedinačno ili u kombinaciji, od videa kao polaznog umetničkog medija, generisanjem činiocima ambijenta praznine (u ovom

¹ U Taoizmu praznina je integrativna funkcija bića - uslov za punoću.

² Ambijent praznine može, ali i ne mora isključivo da predstavlja i prazan prostor. Naprotiv, ambijent tj. prostor praznine u ovom radu može da bude i "zagrušen", kako prostornim oblicima, pokretima, tako i zvukom, svetlošću ili nekim drugim činiocima, a da pri tome predstavlja odličnu podlogu za proces meditacije. Ambijent praznine se ovde posmatra kao ambijent nekog realnog ili virtuelnog prostora koji u sebi nosi potencijal inicijatora meditativnog procesa.

slučaju: pokret, zvuk, međusobni prostorni odnosi objekata...) kroz namenske softverske pakete dobijamo generisane 2d digitalne printove, video instalacije, 3d prostorne oblike. Ovim postupkom postaje vidljiv jedan evolutivni niz u umetnosti od dvodimenzionalne statične slike, preko dvodimenzionalne video slike, trodimenzionalne virtuelne video slike, do 3d virtuelnog prostora i 3d realnog prostornog modela.

Osnovne postavke rada

Polazak od iskustva praznine kao osnovnog motiva i cilja dela, kao i od zahteva za korišćenjem digitalne tehnologije, uslovio je i specifičnost u pristupu osnovnim postavkama rada. Osnovnu postavku tj. faze dela čine:

1. **analitičko sučeljavanje stavova** prakse Istoka i naučnih teorija zapada kao i umetničkih praksi nastalih pod uticajem iskustava praznine;
2. **formiranje metoda dolaska do koncepta, konteksta i načina stvaranja određenog umetničkog dela na osnovu zaključaka prethodnih analiza;**
3. **proces nastanka dela** na osnovu usvojenog metoda uz korišćenje digitalne tehnologije;
4. **delo kao inicijator iskustva praznine** kod posmatrača.

Da bi se formirao metod rada, o kome će detaljnije biti govora u sledećem odeljku teksta, potrebno je prvo izvršiti analizu iskustava praznine u tradicijama Istoka i pogledati ih kako kroz lupu naučnih disciplina - psihologije, semiotičke estetike, teorije kvantno holografske svesti, kvantne fizike itd., tako i kroz umetničke prakse, kako tradicionalne, tako i savremene koje su nastale pod uticajem duhovnih praksi Istoka. Na osnovu ovih analiza dolazi se do principa po kojima bi trebalo da funkcioniše umetničko delo da bi u posmatraču iniciralo proces meditacije i uvelo ga u iskustvo praznine. Da bi čovek osetio delo i da bi ga ono pokrenulo na ontološkoj ravni, delo mora da se svede na nivo istog suštinskog porekla sa čovekom, koje je po učenjima Zena isto kod svega živog i neživog. To znači da bi delo u svojoj suštini trebalo da podražava prirodu u njenom načinu delovanja tj. da poseduje sledeće osobine: neodređenost, princip slučaja, prožimanje sa publikom. Na osnovu ovoga se postavlja pitanje: "Kako doći do procesa stvaranja dela koje funkcioniće po ovakvim principima?". Odgovor se nalazi u učenju Daisetza

T. Suzukija (Daisetsu Teitaro Suzuki). Suzuki tvrdi da je najveća barijera u čoveku na putu između spoljašnjeg i unutarnjeg sveta ego i da ga treba uništiti.

Ključna tačka ovog rada je upravo taj momenat - potiranje ega i kod autora dela i kod posmatrača. U prvom koraku autor odseca svoju volju da bi ostavio prostor za stvaranje dela sa gore navedenim osobinama, dok je upravo to novonastalo delo sredstvo koje "razoružava" posmatrača od njega samog i uvodi ga u proces meditacije (ili inicira isti) kroz koju ulazi u **iskustvo prirode** samog **dela** odnosno praznine.

U celoj ovoj priči, digitalna tehnologija, kako se već nazire, nije cilj već sredstvo za postizanje primarnog cilja tj. pokretanja bića umetnika i posmatrača. Međutim korišćenjem savremene digitalne tehnologije, prvenstveno tehnologije kinekta, i sama umetnost postaje više značna.

Pored ontološkog aspekta ona uključuje i aspekt **detekcije sktivenog** u ambijentima praznine (slika 11.), kao i oprostorenost istog, kako u virtuelnom (slika 13.) tako i u materijalnom smislu (slika 16.). To će u ovom projektu biti izvedeno upravo zahvaljujući korišćenju kinekta i mogućnostima dostupnih softverskih paketa (npr. programski dodatak *EchOoo Pro for 3ds Max* (slika 15.)). Te mogućnosti otvaraju put specifičnim prelascima iz jedne umetničke forme u drugu u procesu nastanka dela, gde od videa kao početne tačke stižemo do ostalih planiranih formi (šema 1.).

Sama postavka dobijenih umetničkih formi će predstavljati meditativni ambijent - skup *pejzaža praznine* (kroz sve ponuđene forme umetnosti iz šeme 1.) i dekodiranih činilaca ambijenta praznine (skrivenih odnosa, događaja i procesa) opredmećenih u virtuelnom ili realnom prostoru (slika 10.), koji su neretko i sami pejzaži praznine (slika 14.).

Na kraju procesa rada biće dati **tehnički obrasci** - putanje na hardversko-softverskim relacijama, koje će se uspostavljati u toku rada na projektu. Njihova svrha nije samo "demistifikacija" procesa rada. Zbog aspekta rada koji uključuje detekciju sktivenog i mogućnosti materijalizacije istog, tehnički obrasci će moći da se koriste nezavisno od ovog projekta i u praksama drugih umetnika, sa pretpostavkom da će akcenat biti na skulptorskoj i arhitektonskoj praksi.

Metode umetničko-istraživačkog rada

Metod koji će se koristiti u radu trenutno se oslanja na moja dosadašnja istraživanja na polju teme kojom se sam rad bavi, ali će u procesu rada na dodatnoj analizi iskustava Istoka, naučnih teorija i umetničkih praksi biti dopunjeno.

Metod u ovom radu nastaje na osnovu dva principa. Prvi je princip po kome bi trebalo da funkcioniše delo koje će dovesti posmatrača do primarnog cilja projekta. Drugi princip je princip potiranja ega kod umetnika i posmatrača. I prvi i drugi princip su povezani glavnim znakom raspoznavanja dela i čoveka, a to je njihova zajednička suštinska priroda. Da bi delo došlo do tog zajedničkog suštinskog porekla treba da ispunjava osobine prirode tj. da poseduje neodređenost, princip slučaja i prožimanje sa posmatračem. Put do iste tačke umetnika, kao tvorca dela, vodi kroz tri segmenta odvajanja od ega, a to su: praksa askeze ili meditacije, zamena slobodne volje slučajem tj. operacijom slučaja i otvaranje prostora prirodi kao kreatoru dela.

Upravo ova tri poslednja načina odvajanja od ega su i deo metoda tj. njegove osnovne tehnike čijim korišćenjem bi trebalo doći do realizacije rada. U savremenom svetu praksa meditacije i askeze je moguća, ali svakako da nije dovoljna za potpuno potiranje ega, te će stoga ona biti korišćena ali u zнатно manjoj meri od ostale dve tehnike. Davanje prostora prirodi kao kreatoru dela je neminovno, jer priroda već sama po sebi inicira uvodjenje posmatrača u proces meditacije³. Operacija slučaja kao treća, ali možda i najvažnija tehnika ovog metoda, je odabrana iz razloga što je upravo slučaj jedan od principa delovanja prirode.

Operacija slučaja će biti korišćena za stvaranje koncepta dela, biranje teme i motiva za snimanje, odabir lokacije snimanja tj. kontekst. Korišćenjem tehnika slučaja koje su poznate u praksi, a koje je npr. koristio Džon Kejdž (John Cage)⁴, ali i osmišljavanjem sopstvenih, povezuju se putokazi i formiranjem određenih mentalnih slika dobijaju mentalne adrese na određenu temu, mesto, akciju i način rada....

Posle ovih priprema sledi praktičan rad kod koga će takođe operacija slučaja u izvesnoj meri imati određenu ulogu u kombinovanju i načinu korišćenja hardvera i softvera. Praktičan rad

³ Šuvaković, Miško, "Zen", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees&Beton, Ghent, 2005., str 679.-681..

⁴ Kejdž je u svom metodu nastanka dela često koristio *Kinesku Knjigu Promene* ili *Ji Ding (I Ching)*, gde je u poznatom delu " 4'33" " svaki stav i svaku notu dobio bacanjem novčića i tumačenjem kroz Ji Ding.

podrazumeva registrovanje slučaja HD kamerom, Kinekt tehnologijom preko *Depthkit-a*⁵ (slika 4.) ili preko softvera *Brekel Pro PointCloud-a*⁶ (slika1.) i dalju obradu dobijenih digitalnih podataka kroz 3d softvere kao što su *Maya*, *3D Studio Max*, *Cinema4D*, *Houdini*, kao i generisanje dobijenih 3d ambijenata dodatnim informacijama sa određene lokacije npr. zvukom. Za rad sa video slikom biće korišćen softver *Adobe After Effects*, a za obradu zvuka program *Steinberg Cubase*.

⁵ <http://www.rgbdtoolkit.com/>

⁶ <http://brekel.com/brekel-pro-pointcloud-v2/pro-pointcloud-2-demonstration-video/>

Ilustracija principa praktičnog rada u projektu *Slučaj-kod praznine*

Ilustracija principa rada će biti predstavljena kroz šemu geneze rada po vrsti digitalnih informacija i umetničkih formi kao i kroz ilustracije segmenata različitih projekata koji koriste tehnološko-softverske postupke koji će biti zastupljeni u radu *Slučaj - kod praznine*.

slika1.

3D INFORMACIJA
O PROSTORU2D VIDEO I AUDIO
INFORMACIJA

INPUT

slika4.

3D VIDEO/PREKO
DEPTHKIT SOFTVERAslika2.
slika5.
slika15.GENERISANJE POKRETOM,
PROSTORNIM ODNOSSIMA, ZVUKOM,
KROZ 3D SOFTVERE, KAO I NEZAVISnim
ALATKAMA SAMIH SOFTVERAGENERISANJE POKRETOM,
PROSTORNIM ODNOSSIMA,
ZVUKOM, KROZ 3D SOFTVERE
ZA OBRADU VIDEO Slike

GENERISANJE I OBRADA PODATAKA

slika3.
slika5.
slika6.
slika10.
slika13.
slika14.
slika15.3D VIRTUELNI
PROSTORslika3.
slika6.
slika7.
slika8.
slika11.

slika16.

3D ANALOGNI
PROSTOR/MAKETA

2D VIDEO

slika8.
slika9.
slika12.
slika14.

VIDEO INSTALACIJA

2D DIGITALNI PRINT

AUTOPRINT

Izbor umetničkih projekata koji koriste slične tehnološko-metodološke postupke

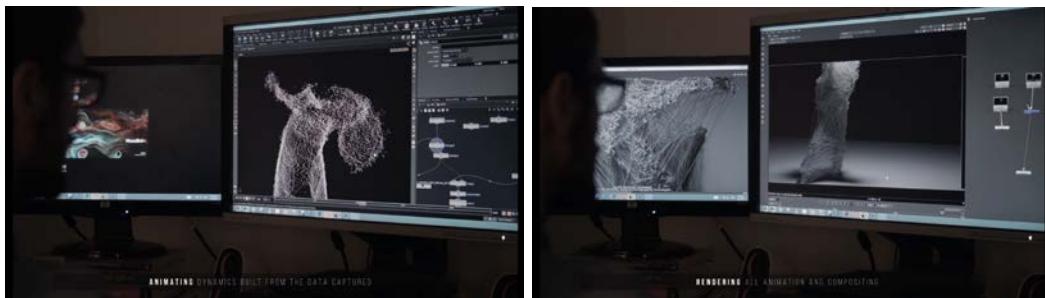
Asphyxia (2015.)

Autori : Maria Takeuchi (Maria Takeuchi) i Frederiko Filips (Frederico Phillips)

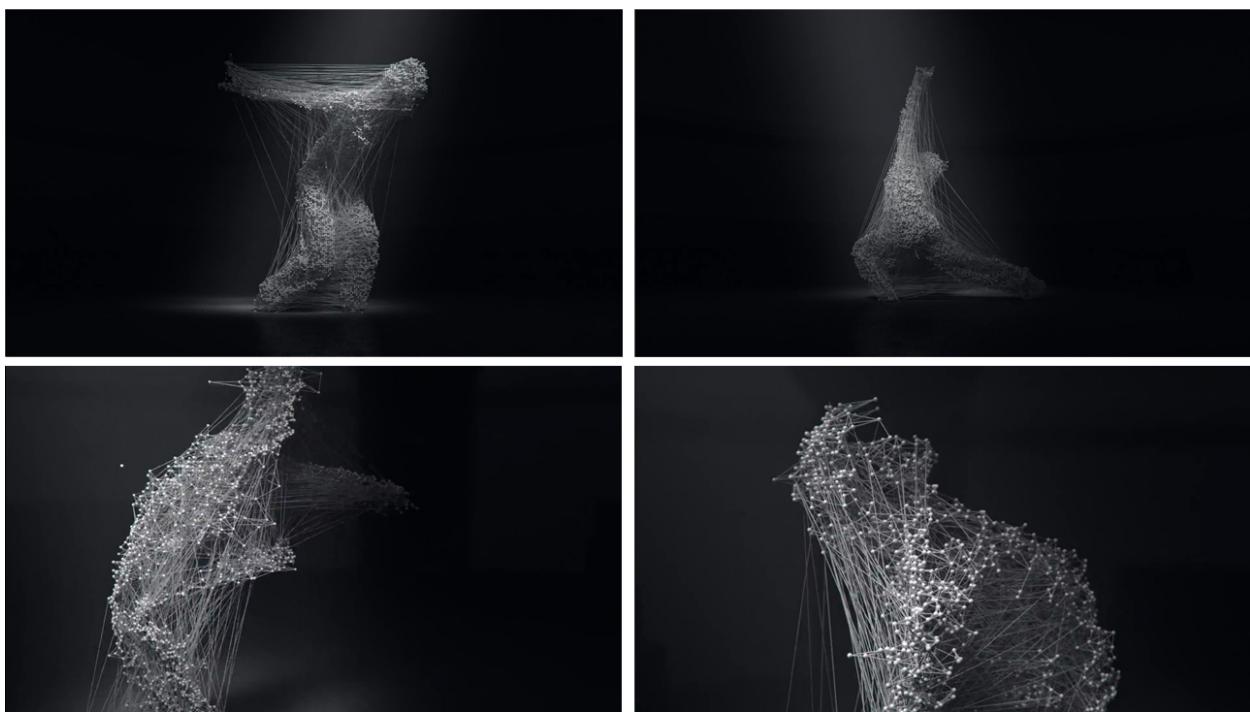


9

Slika1. Snimanje sa dva kincka i ubacivanje 3d podataka u računar.



Slika2. Generisanje i obrada podataka kroz namenske 3d softvere, konkretno *Maya* i *Houdini*.



Slika3. 3d virtualni prostor od koga je nastao 2d digitalni video.

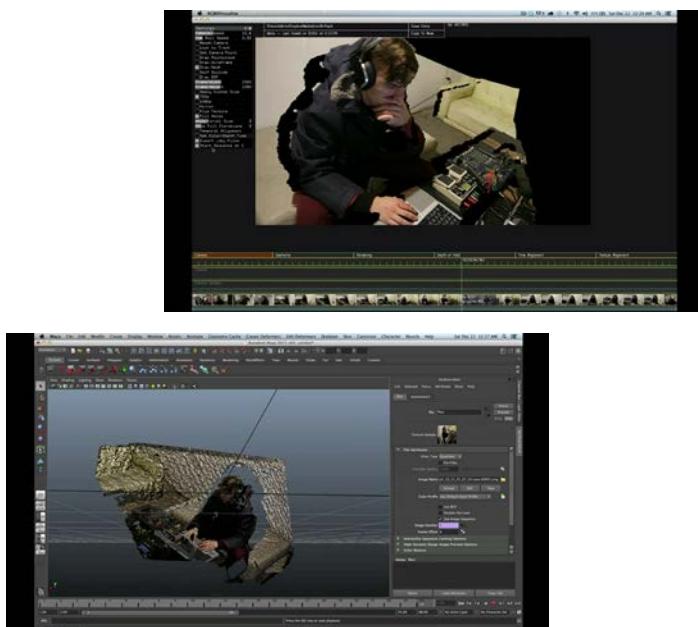
Depthkit

Autori: Džejms Džordž (James George), Aleksander Porter (Alexander Porter) i Džonatan Mainard (Jonathan Minard).

10



Slika4. 3d video segmenti dobijeni snimanjem HD kamerom i kinektom u procesu obrade u *Depthkit* softveru



Slika5. Test, 3d video sekvenca eksportovana iz *Depthkit*-a u 3d prostornu sekvencu u programu *Maya*.

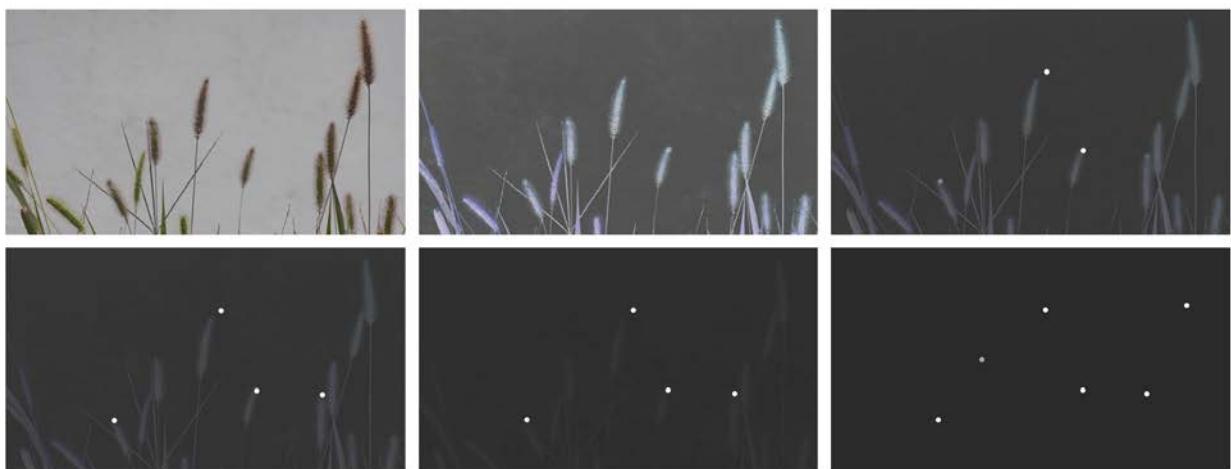


11

Slika6. Grupa autora, *Data Driven Stories: Aaron Koblin for the Future of StoryTelling* (2012.)

Video rad omnibus *Negative⁷*, 1. deo (2011.)

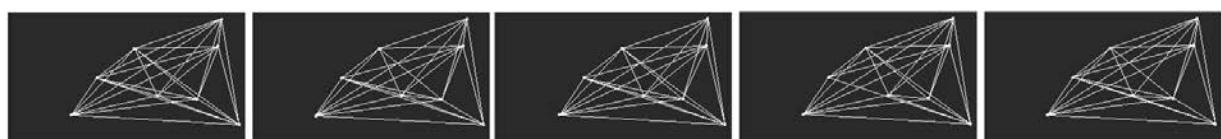
Autor Jelena Masnikosić



Slika7. Kadrovi iz videa *Negative*

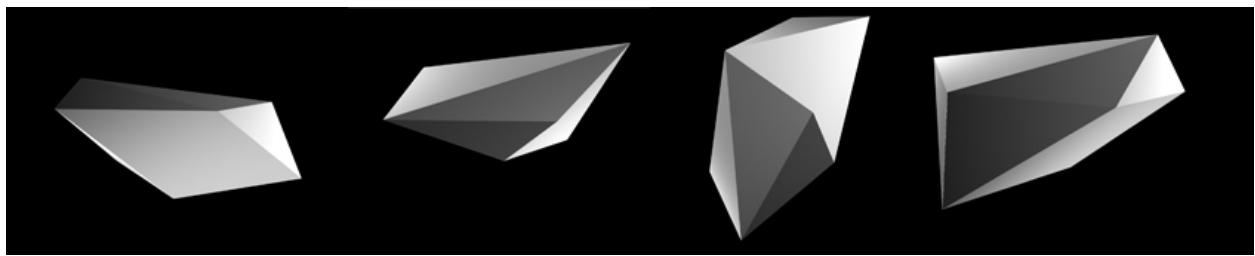


Slika8. Kadrovi iz videa *Negative* koji predstavljaju *Pejzaže praznine*, nastali detekcijom i izdvajanjem činilaca ambijenta praznine iz video slike. Detekcija na nivou tačke.



Slika9. Imaginarna mreža između činilaca ambijenta praznine u četiri vremenske pozicije - potencijalni *Pejzaži praznine* tj. 2d printovi.

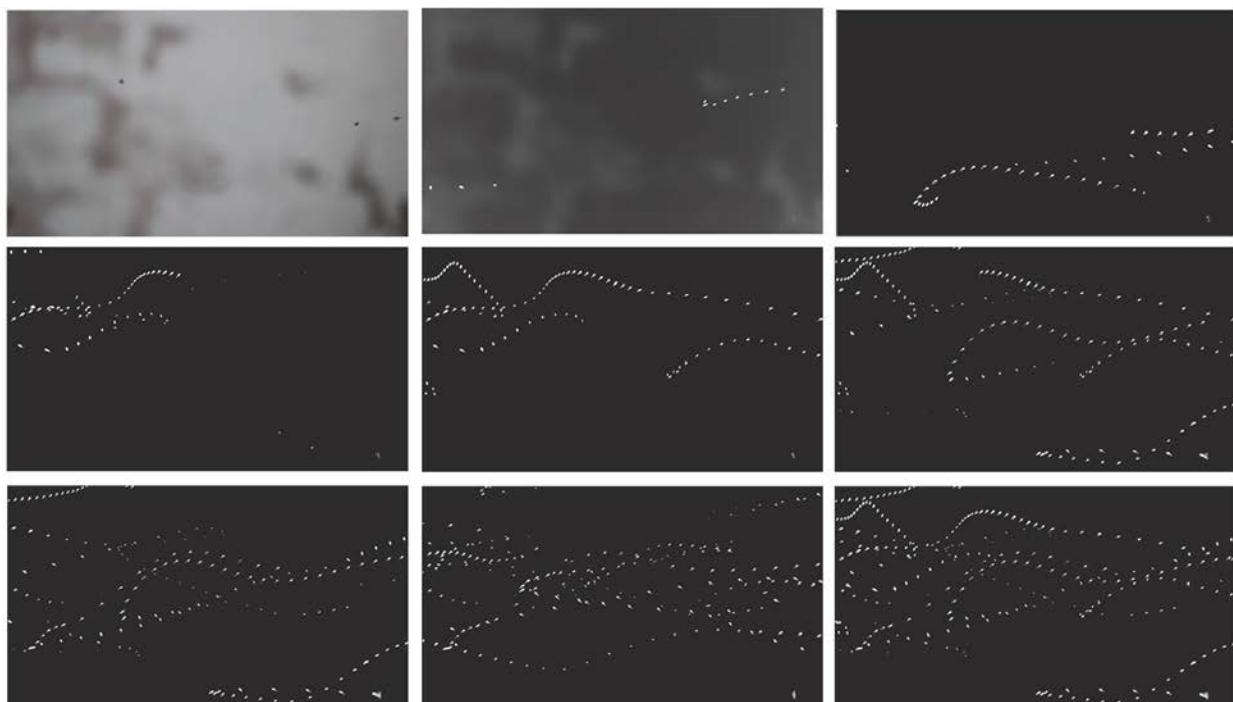
⁷ Treća dimenzija u radu *Negative* je dobijena po osećaju u nameri da se ilustruje željeni cilj koji bi bio ostvaren korišćenjem 3d Kinekt tehnologije. Da bi se dobio 3d prostor kao osnova su korišćene precizne 2d koordinate iz video slike, a u programu *Auto Cad* im je rekonstruisana treća dimenzija.



Slika10. Prostorni oblik dobijen planarnim povezivanjem činilaca ambijenta praznine u jednoj tački vremena.

Video rad omnibus *Negative, 2. deo* (2011.)

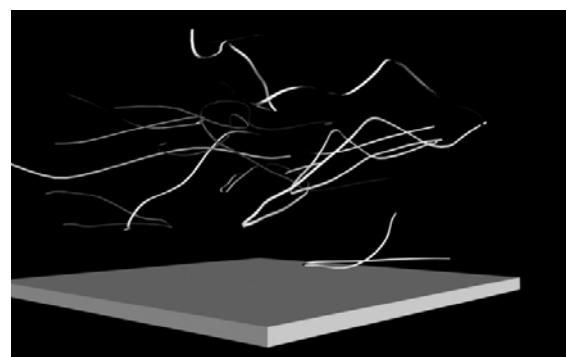
Autor Jelena Masnikosić



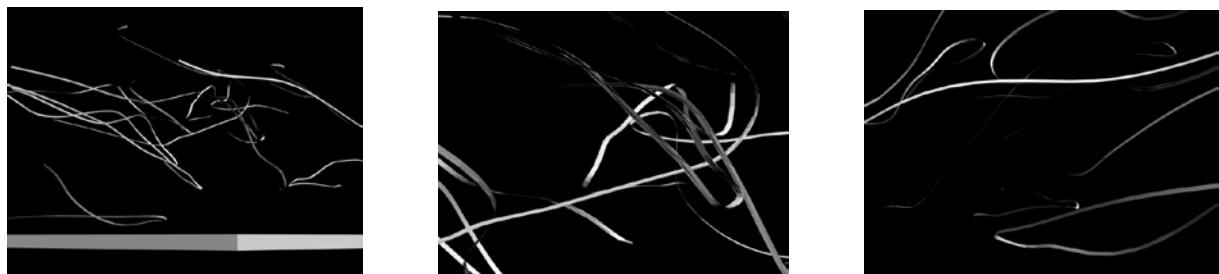
Slika11. Kadrovi iz videa *Negative*



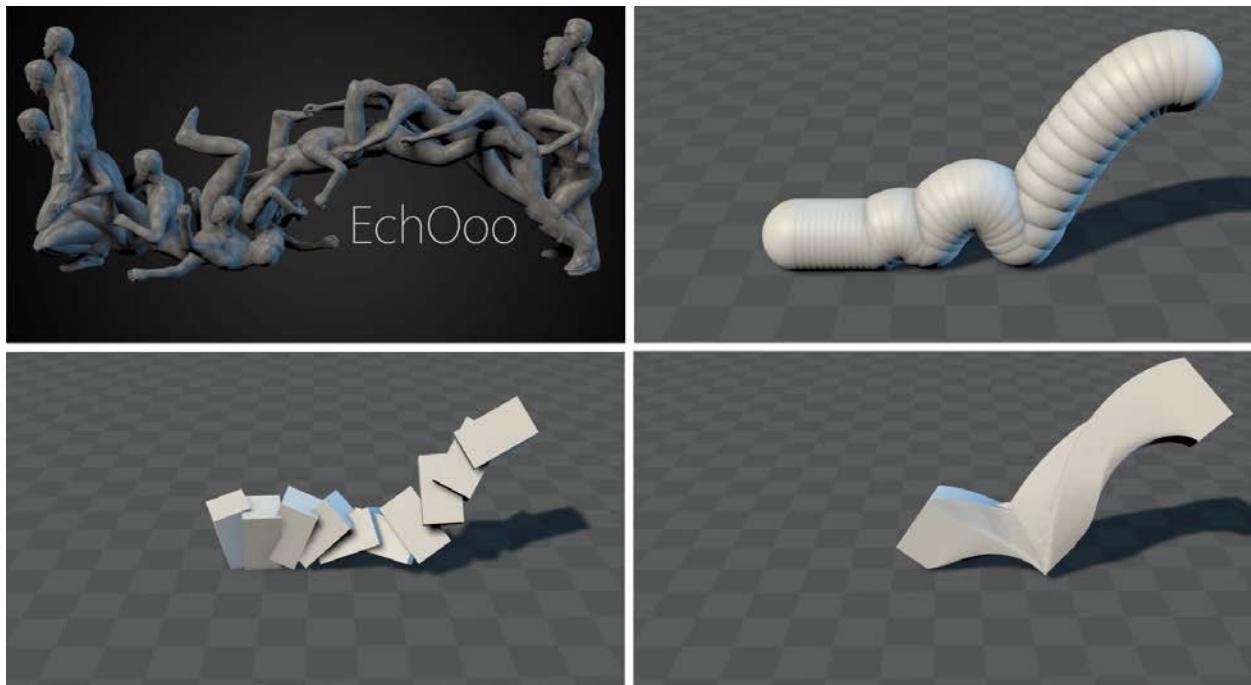
Slika12. Superponirane putanje iz video slike
- osnova za 3d *Pejzaž praznine*.



Slika13. Prostorni prikaz putanja generisanih
kretanjem mušica.



Slika14. Detalji 3d modela *Pejzaža praznine*
Ilustracija rada programskog dodatka *EchOoo Pro* za *3ds Max*



Slika15. Princip rada programskog dodatka *EchOoo Pro* za *3ds Max*

Zvučna skulptura *Reflection*

Autori : Benjamin Maus i Andreas Nikolas Fišer (Andreas Nicolas Fischer)



14

Slika16. Zvučna skulptura *Reflection*

Očekivani rezultati istraživanja i umetnički doprinos projekta

Neposredan očekivan rezultat istraživanja i rada na projektu kao i njegov umetnički doprinos je **metod** - alatka sastavljena od razlišitih mogućih tehnika operacije slučaja, sa jedne strane, i tehničkih obrazaca za rad na hardversko-softverskim putanjama za dolazak do različitih tehničko-umetničkih rešenja, sa druge strane. Na osnovu nastanka ove alatke prepostavlja se i olakšan rad svim narednim korisnicima na polju rada sa Kinekt tehnologijom u kombinaciji sa 3d softverima i softverima za obradu video slike.

S obzirom da je tehnologija Kinekta na našoj umetničkoj sceni slabo zastupljena, a da je dostupnost i cena hardvera relativno pristupačna, očekujem da će ovaj rad podstići promovisanje Kinekta i njegovih mogućnosti kod nas u svrhu umetnosti. Time bi došlo do potencijalnog stvaranja nove umetničke scene gde bi digitalna umetnost kod nas dobila na inventivnosti, ali i praktičnosti. Sve bi to podrazumevalo i povezivanje umetnika i njihovu saradnju sa stručnjacima iz drugih naučnih oblasti.

Sa tehničke strane, na osnovu nastalih tehničkih obrazaca se prepostavlja da bi dobijeni metod najbolje rezultate i praktičnu svrhu trebao da da u skulptorskoj i arhitektonskoj i praksi. Mnoge od umetničkih ideja bi na osnovu metoda mogle brže i lakše da budu realizovane.

U arhitektonskoj struci, prvenstveno preko prezentovanja metoda, edukacijom i prenošenjem iskustava studentima, a kasnije i njihovim odlaskom u praksu, arhitektonska priča našeg okruženja bi dobila novu - svežiju dimenziju. Podsticajem korišćenja savremene digitalne

tehnologije, napredak bi bio ostvaren kako na nivou formiranja arhitektonskih koncepata tako i u praktičnjem i efikasnijem radu.

Umetnički doprinos rada, pored metoda, bi bio postavljanje umetnosti na presečnu tačku nauke i duhovnih praksi istoka. Umetnosti kao takvoj to daje jedan novi, ali ne nepoznati smisao⁸. Čovek uvođenjem u delo biva uveden u proces istog, ali i u proces doživljaja sopstvene prirode⁹ što bi u nekim slučajevima imalo i terapeutski efekat.

Predlog mentora

Za mentora predlažem Dr um. Dejana Grbu, docenta na Fakultetu Likovnih umetnosti u Beogradu. Svoj izbor docenta Dejana Grbe obrazlažem, sa jedne strane, njegovim odličnim poznavanjem materije kako digitalne i umetnosti uopšte, tako i njegovom dobrom upućenošću na naučne discipline koje su u relaciji sa umetničkim oblastima. Sa druge strane profesionalan, odgovoran i posvećen odnos prema radu u umetnosti i sa studentima me je dodatno opredelio za gore navedenu odluku.

⁸ Dela ovakvog principa i je stvarao Džon Kejdž. Neka od najpoznatijih su *Muzika promena (Music of Changes)* i "4'33'" koja se u potpunosti može okarakterisati kao muzika slučaja.

⁹ Po Daisetsu T. Suzukiju (Daisetsu Teitaro Suzuki) u suštini svega neživog i živog je Buda, tako da ako čovek uđe u iskustvo dela, učiće ili će barem dobiti nagoveštaj i sopstvene prirode.

Prikaz tematskih celina - preliminaran sadržaj rada

I

UVOD

II

REČ TEORIJE ZAPADA I DUHOVNA PRAKSA ISTOKA

1. Psihologija
2. Kvantna fizika i Teorija kvantno-holografske svesti
3. Iskustva Zena, Taoizma i Isihazma
4. Kroz prizmu komunikacije / pogled semiotičke estetike
5. Susticanje naučne i duhovne prakse
/ dekodiranje i nastanak novog generativnog koda u umetnosti

III

ISKUSTVO PRAZNINE U UMETNIČKIM PRAKSAMA

1. Priprema umetnika
2. Proces nastanka i izvodjenje dela
3. Ciklična komunikacija / umetnik - delo - umetnik...
4. Metodi

5. Konkretne prakse

IV

NOVI MEDIJI I DREVNE PRAKSE - KINEKT

17

1. Psihologija novih medija
2. Kinekt - alatka novog doba
3. Metamorfoza umetnosti
4. Metamorfoza čoveka?
5. Kinekt - susret sa slučajem ili namerom
 - /praktičnost u svakodnevnom životu
 - /naučne prakse
 - /umetničke prakse i iskustva praznine

V

METOD SLUČAJA - KOD PRAZNINE

1. Praznina
 - / psihološko-duhovni princip
2. Razlaganje - analiza metoda
 - / potpuno prepuštanje slučaju
 - tehnike
3. Praksa - praktična uputstva - **tehnički obrasci**
 - / hardver
 - / softver
 - / varijante generisanja slučajem
 - / 1:1 - eksperimentalna analiza komunikacije
 - / autor - delo
 - / delo - publika
 - / autor - publika

VI

ZAKLJUČAK

1. Pravac stvaranja novih praksi digitalne umetnosti kroz prizmu iskustva praznine
 2. Novi kvalitet analognog digitalnim kodom
- /moguća budućnost skulptorske i arhitektonske prakse

Spisak početne literature

- Clark, Robert Charles, "The total control and chance in music: A philosophical analysis", *Jaac No 28* (1970.), str. 355-360.
- Džajls, Dejvid, *Psihologija medija*, Klio, Beograd, 2011.
- Fidler, Rodžer, *Mediamorphosis*, Klio, Beograd, 2004.
- Jung, Carl Gustav, W. Pauli, *Tumačenje prirode i psihe*, Globus, Prosveta, Zagreb, 1989.
- Jung, Carl Gustav, *Aion: Researches into the Phenomenology of the Self*, Princeton University Press, Princeton, 1959.
- Kon, Žan, *Estetika komunikacije*, Klio, Beograd, 2001.
- McEvilley, Thomas. *The Triumph of Anti – Art.*, Documentext, New YorkMcPersons & Company, 2005.
- Milijić, Branislava, *Semiotička estetika*, Institut za književnost i umetnost , Beograd, 1993.
- Naumann, Francis M., Bradley Bailey, *Marcel Duchamp: The art of chess*, Readymade press, New York, 2009.
- Paskvaloto, Đandđordđo, *Estetika praznine*, Klio, Beograd, 2007.
- Šuvaković, Miško, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton, Ghent, 2005.
- Talbot, Michael, *Holografski svemir*, TELEdisk, Zagreb 2006.

- Todorović, Aleksandar Luj, *Umetnost i tehnologije komunikacija*, Klio, Beograd, 2009.
- Tormey, Alan, "Indeterminacy and identity in art", *Monist No58* (1974.) , str. 203-215.
- Vedral, Vlatko, *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Laguna, Beograd, 2014.
- Watts, Alan W., *Put zena, Niro"Književne novine"*, Beograd 1982.

19

Veb izvori

- <http://www.dejanrakovicfund.org/prezentacije/2009-KROZ-PROSTOR-I-VREME-4.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zuIf1Em1EEc>
- <http://kpv.rs/?p=635>
- <https://www.youtube.com/watch?v=17BMY1yKc3A>
- <http://www.youtube.com/watch?v=rDI9Sg8Whqo>
- <http://www.youtube.com/watch?v=LqlACOa9DI&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=EaVHOIN0sqI&list=PL82C279AFFC1D2EE9&index=10&pllaynext=1>
- <http://solomonsmusic.net/4min33se.htm>
- <http://www.youtube.com/watch?v=HypmW4Yd7SY&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=zY7UK-6aaNA>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Prepared_piano
- http://en.wikipedia.org/wiki/Ananda_Coomaraswamy
- https://uwspace.uwaterloo.ca/bitstream/handle/10012/4798/Wilcox_Stephen.pdf?sequence=1
- http://en.wikipedia.org/wiki/I_Ching
- http://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Changes
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3401901.stm>
- http://sr.wikipedia.org/wiki/Generativna_umetnost

http://sh.wikipedia.org/wiki/Platon#Ontologija:_teorija_ideja
<http://semiconductorfilms.com/art/>
<http://brekel.com/>
<http://brekel.com/brekel-pro-pointcloud-v2/pro-pointcloud-2-demonstration-video/>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>
<http://www.popsci.com/gadgets/article/2011-11/how-kinect-changed-gaming-art-and-even-medicine>
<http://www.creativeapplications.net/processing/cloud-pink-by-everyware-another-world-above/>
<http://www.creativeapplications.net/processing/soak-dye-in-light-processing-kinect/>
<http://en.wikipedia.org/wiki/GLSL>
<http://www.creativeapplications.net/processing/kinect-graffiti-tool-processing-kinect/>
<http://actu.epfl.ch/news/connecting-kinects-for-group-surveillance/>
<http://jamesgeorge.org/works/depheditordebug.html>
<http://www.openframeworks.cc/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Golan_Levinhttp://rgbdtoolkit.com/
<http://wanderlustmind.com/2012/02/03/golan-levins-ama-video-uses-experimental-3d-cinema/>
<http://vimeo.com/38840688>
<http://chrisvik.wordpress.com/2012/03/06/dance-controlled-kinect-music-part-1/>
<http://www.kinethacks.net/using-kinect-with-faast-as-a-dj-controller/>
<http://www.kinethacks.net/kinemed-gestural-interface-for-operating-rooms/>
<http://www.kinethacks.net/reverse-parking-assist-using-microsoft-kinect/>
<http://www.chaoticmoon.com/labs/board-of-awesomeness/#!prettyPhoto>
<http://www.psfk.com/2011/10/video-game-simulator-translates-experience-into-the-real-world.html>
<http://www.creativeapplications.net/openframeworks/all-eyes-on-you-openframeworks-javascript-kinect-arduino/>
<http://www.creativeapplications.net/c/kinetic-logo-at-deutsche-bank-c/>
<http://www.inquisitr.com/101104/kinect-hack-designed-to-help-blind-people-navigate/>

Biografija kandidata

Jelena Masnikosić
(1976, Beograd)

obrazovanje

Trenutno student doktorskih interdisciplinarnih studija na Univerzitetu Umetnosti u Beogradu na programu Digitalna umetnost.

2004 Diplomirala na Arhitektonskom fakultetu Univerziteta u Beogradu.

Radi kao slobodni umetnik u oblasti arhitekture i video arta.

Trenutno je angažovana kao saradnik u nastavi na Arhitektonskom fakultetu Univerziteta u Beogradu na predmetima Studio projekat 3 i Studio projekat 4.

Član je ULUS-ove sekcije za Proširene medije.

značajnije izložbe

2015. Izložba novih članova ULUS-a, "Paviljon Cvijeta Zuzorić", Beograd

2014. Without Words Filmski Festival, Metz, Francuska

61. Beogradski Festival Dokumentarnog i kratkog filma

18. Međunarodni Video Festival "Videomedеja", kategorija "Made in Serbia", Novi Sad
- "Š.U.N.D." - Peti umetnički internacionalni festival, Fabrica Braco de Prata, Lisabon
2012. "Š.U.N.D." - Treći umetnički internacionalni festival, SKC, Belgrade
- Izložba simbola "HoopUp" radionice umetničke grupe Urtica, Galerija O3on, Beograd
2011. 15. Međunarodni Video Festival "Videomedеja", Novi Sad
33. Salon Arhitekture, Beograd
2006. 10. Bienale Arhitekture u Veneciji, prateći dogadjaj, Projekat Beograd - Tranzicion: izam. Sa grupom arhitekata i studenata arhitekture iz Beograda.
2005. 27. Salon Arhitekture, Beograd
2003. 1. izložba " Projekat Beograd", SKC, Beograd
Izložba nagrađenih plakata povodom "50 godina IAUS-a", Arhitektonski fakultet, Beograd
2002. Performans "Put 2", SKC, Beograd
2001. 23. Salon Arhitekture, Beograd
"Aprilski susreti", SKC, Beograd
. Performans "Veza", sa Petrom Miroslavljevićem, izložba " Umetnici/studenti", Konkordija, Vršac
Performans "Šolska pot", REAL PRESENCE, muzej "25 Maj", Beograd
Performans "Dah Duha", sinagoga, Niš
Performans "Ulaz - ples tištine", Galerija Muzeja Srema, Sremska Mitrovica
Instalacija "Puls ", Kosančićev Venac, Beograd
- 2000 Interaktivna instalacija "Moj grad deluje. A ti?", Barutana, Beograd
1999. Izložba studentskih projekata Aneksa Dečije Klinike u Tiršovoj povodom 150 godina od rođenja Milana Zlokovića, Galerija Kulturnog Centra Beograda
Izložba istraživačkih projekata sa Letnjih Škola Arhitekture u Petnici, Galerija Muzeja Primjenjenih Umetnosti, Beograd

značajnije nagrade i konkursi

- BORBINA nagrada za arhitekturu za najbolje studentsko delo za projekat "Urbana Vila na beogradskom Crvenom Krstu" (1999.)
- Nagrada 23. Salona Arhitekture u Beogradu za studentski projekat "Prostor za meditaciju" (2001.)
- Nagrada Univerziteta u Beogradu, za rad "Etno2 – sedam seoskih kuća u Valjevskom kraju", sa grupom studenata Arhitektonskog fakulteta (2000.)
- Druga nagrada Univerziteta u Beogradu, za rad "Arhitektura predela...do razmere 1:1", sa grupom studenata Arhitektonskog fakulteta (1998.)
- Saradnik na konkursnom projektu za Metals Banku u Novom Sadu, arhitekata prof Darka i Milenije Marušić, gde su autori dobili prvu nagradu (1998.)
- Prva nagrada za projekat "Panpsihičizam Pančeva", sa Aleksandrom Zeljićem, AUPA studentski konkurs (1998.)
- Treća nagrada za projekat "Paviljon prirode i vode" u Soko Banji na studentskom konkursu sa Aleksandrom Zeljićem (1998.)
- Treća nagrada na konkursu za dizajn plakata povodom 50 godina IAUS-a (2003.)

filmografija

2015. Video "Između"

2014. Video "Esencija"

2011. Video "Rhythm"

Video "Negative"

Animacija "Genesis"

2010. Video "Inside"

Video "Hvatanje prostora"

2001. Video "Back to life", sa Vanjom Bjelobabom

odabrani radovi (<https://www.behance.net/jelenamasnikosic>)

video radovi (<https://www.youtube.com/user/keystone2509/videos>)

Jelena Masnikosić
br. indeksa B1/10
studijski program:
Digitalna umetnost

24

Jove Neguševića 33, Pećinci
tel 063/ 257 122
masnikosic@yahoo.com