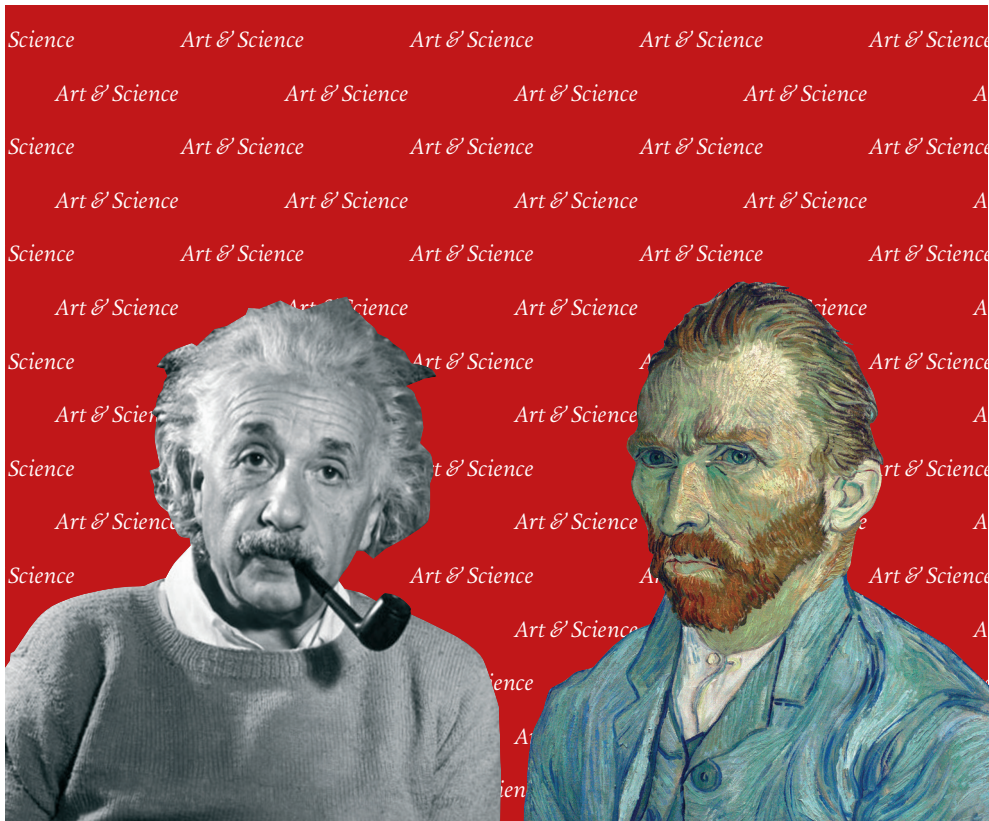




Umjetnost i znanost na Sveučilištu u Zagrebu



Inicijativa za povezivanje umjetnosti i znanosti na Sveučilištu u Zagrebu

Kreativnost je jedna od najvažnijih sposobnosti čovjeka, osobina koja nas razlikuje od svih ostalih živih bića, a umjetnost i znanost kao najkreativnije ljudske aktivnosti omogućuju spoznaju svijeta oko nas i spoznaju nas samih te imaju odlučujuću ulogu u razvoju civilizacije.

Danas se na umjetnost i znanost gleda kao na odvojena područja, no poznato je da je još u doba Renesanse obrazovanje umjetnika uključivalo anatomiju, inženjerstvo i matematiku. Razlog odvajanja znanosti i umjetnosti je u postepenoj specijalizaciji svih ljudskih djelatnosti koja je započela još u Srednjem vijeku a ubrzala se u vrijeme Industrijske revolucije.

Dolaskom digitalnog doba ostvaren je golemi napredak u području komuniciranja, razmjene informacija i suradnje, što je pružilo posve nove mogućnosti u svim granama ljudske djelatnosti te je omogućilo i intenzivnije povezivanje umjetnosti i znanosti. Tako se negdje od 1970tih godina umjetnost počela baviti istraživanjem u

područjima kao što su molekularna biologija, živi sustavi, fizikalne znanosti, društvene znanosti, informacijska tehnologija i robotika.

Rad na povezivanju znanosti i umjetnosti razvija se na različite načine, od proučavanja pojedinih znanstvenih područja od strane umjetnika pa do neposredne suradnje znanstvenika i umjetnika, te od stvaranja vizualnih struktura, plesa i glazbe inspiriranih znanošću i tehnologijom do konceptualnih pristupa povezivanju znanosti i umjetnosti te propitivanja kulturnih, filozofskih i društvenih pitanja povezanih s novim znanstvenim i tehnološkim otkrićima. Time se stimulira i humanistički pristup razumijevanju i ispitivanju prirodnih i društvenih fenomena.

Sveučilište u Zagrebu pokreće inicijativu da se u njegovom okrilju započne dugoročno i sustavno raditi na povezivanju znanosti i umjetnosti, polazeći od toga da u svojem okviru ima znanstvene, tehnološke i umjetničke institucije kao i vrsne nastavnike i istraživače. Također ne treba zaboraviti da je u Zagrebu još

1961. godine pokrenuta manifestacija „Nove tendencije“ posvećena vizualnom istraživanju koja je 1968. godine u svoj program uključila i računalnu umjetnost, pa su tako u Zagrebu izlagali mnogi svjetski umjetnici i znanstvenici. Te 1968. godine počelo je u Zagrebu izlaziti i glasilo ove manifestacije, višejezični časopis „Bit International“ posvećen teorijskom promišljanju medija.

U središtu interesa ove inicijative su mladi ljudi, studenti i nastavnici s raznih fakulteta, akademija i instituta, koji imaju interesa za sudjelovanje u tom području. Poticala bi se suradnja između znanstvenika i umjetnika, predlaganje i realizacija zajedničkih projekata

U Zagrebu, 11. studenog 2013.

i javna prezentacija rezultata kroz publikacije i predavanja za širu publiku te organizacija radionica za zainteresirane mlade ljude.

Sveučilište će u okviru ove inicijative poticati stvaranje akademskih struktura koje podučavaju i umjetnost i znanost te stimuliraju razvijanje kreativnog, multidisciplinarnog i ljudima orijentiranog pristupa razumijevanju i rješavanju kompleksnih problema s kojima se suočava današnje društvo. Na Sveučilištu postoji ogroman prostor na kojem bi se umjetnost i znanost mogle susretati, kao što su to Kreativni inkubator, zajednički kolegiji ili zajednički istraživački projekti.

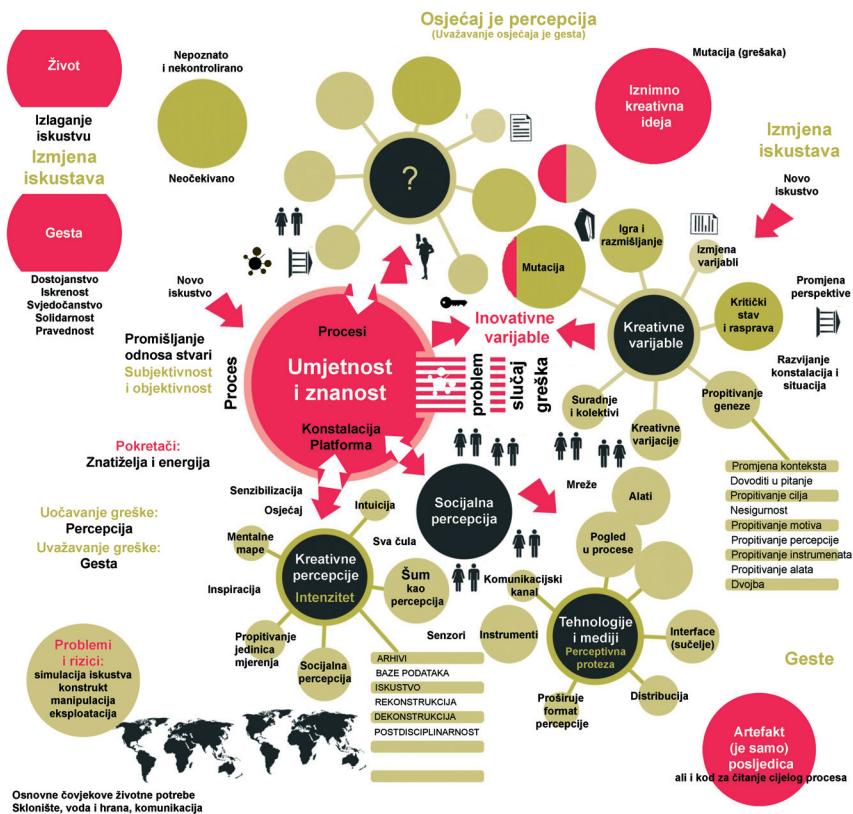
INICIJATIVNA SKUPINA ZA POVEZIVANJE UMJETNOSTI I ZNANOSTI NA SVEUČILIŠTU U ZAGREBU

prof.dr.sc. Melita Kovačević, prorektorica Sveučilišta
prof.dr.sc. Vlatko Čerić, professor emeritus
prof.dr.sc. Fedja Vukić

Mutacije kreativnih varijabli u istraživačkim procesima.

KOLAŽ I MENTALNA MAPA, 2013

AUTOR: PROF. ALEKSANDAR BATTISTA ILIĆ, AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI



Whatever Dance Toolbox (WDT)

AUTORI: IZVEDBENI KOLEKTIV **BADCO**. (HRVATSKA) KOJA UKLJUČUJE TROJE NASTAVNIKA AKADEMIJE DRAMSKJE UMJETNOSTI U ZAGREBU I **DANIEL TURING** (NJEMAČKA)

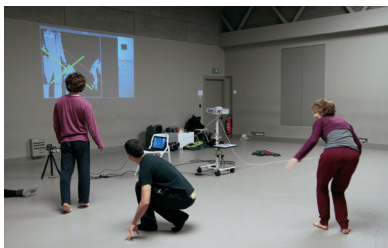
Whatever Dance Toolbox (WDT) je paket šest softverskih alatki za analizu i razvoj pokreta i plesa. On plesačima i koreografima može poslužiti kao pomagalo u probama i razvoju plesnih materijala, ali može poslužiti i u plesnoj edukaciji i radu s neplesačima. WDT je u svijetu jedinstvena elektronička alatka koja, u relaciji između korisnika i softverski obrađene video projekcije, omogućuje prošireno polje istraživanja, razvoja i analize plesa. WDT alatka je danas u primjeni na velikom broju studija plesa u Europi.



Vježba s aplikacijom *Appear/Disappear* koja snimajući kretanje statične dijelove tijela ostavlja u fokusu, te služi za rad s fragmentiranim tijelom pri čemu plesač prakticira različite brzine kretanja unutar vlastitog tijela.



Student koreografije u radu s aplikacijom *Cage* koja omogućuje plesačima da u zadanom prostoru istražuju varijable udaljenosti, granica i prostornog rasporeda kretanja.



Matching Positions je aplikacija koja zadaje zadatke koji se sastoje u potrazi za položajima tijela koji će individualnu ili kolektivnu siluetu dovesti pod kut ili točku koja odgovara rješenju zadatka.

Naziv diplomskog rada: RED-ING

AUTORICA: **KARLA PALISKA**

MENTOR: **PROF. STIPE BRČIĆ**, KOMENTOR: **DR. SC. FEDA VUKIĆ**

AKAD. GODINA: 2012/2013

Red-ing platforma je koncept za razvoj računalnog programa koji bi omogućio pohranjivanje, dijeljenje, korištenje i umrežavanje tekstualnih sadržaja. Ona predstavlja prijedlog rješenja za niz problematičnih točaka u kontekstu dematerijalizacije, medijacije i digitalnog umrežavanja: kako prezentirati literarno djelo izvan korporealnog informacijskog sustava medija knjige, kako pristupati i koristiti više tekstova odjednom, kako vizualno kreirati i dijeliti personalizirano iskustvo čitanja, te koje su korisne operativne mogućnosti digitalnog teksta.



note
bilješka



linking
povezivanje



mark
označavanje



new layer
dodavanje novog sloja



layer
sloj sa akcijama



script
sriptiranje



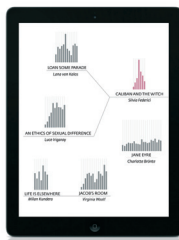
new textboard
dodavanje novog text prozora



erase textboard
brisanje text prozora



resize
podešavanje

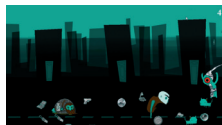


Animafest Pro radionica izrade video igara, 2013

U sklopu programa Animafest Pro na 23. izdanju Svjetskog festivala animiranog filma „Animafest Zagreb“ održana je radionica



Rad u radionici



Avantura koja se odvija u budućnosti na glavnim turističkim lokacijama u centru Zagreba.

DIZAJN: **ALEKSANDAR VJEŠTICA**
PROGRAMIRANJE: **KRISTIAN MACANGA, ANTE MIHALJ, MATIJA BAGIĆ**



Igra u kojoj igrač sakuplja otpad kako bi zadovoljio osvetoljubivog boga smeća.

ANIMACIJA: **TEA STRAŽIČIĆ, ANJA SUŠANJ**
PROGRAMIRANJE: **TOMISLAV PODHRAŠKI, IVAN RENIĆ**

videoigara na koju su stigle prijave više fakulteta i akademija Sveučilišta u Zagrebu. Odabrano je 20 polaznika koji su podijeljeni u 5 timova, od koji je svaki radio na izradi vlastite video igre rješavajući pitanja koncepta, estetike, strukture te implementacije. Svaki od timova uključivao je studente Akademije likovnih umjetnosti i Fakulteta elektrotehnike i računarstva.



Igrač pokušava spriječiti Sizifu u guranje kamena na brdo

ANIMACIJA: **PAULA KONJUŠIĆ, MARKO BELIĆ**
PROGRAMIRANJE: **TEON BANEK, DOMAGOJ ALAGIĆ**



Plišani medvjedić uz pomoć svjetlosti iz mača čuva dječakov san od čudovišta koja vrebaju iz tame.

ANIMACIJA: **MARKO DJEŠIKA, IVAN KOŠUTIĆ**
KONCEPT: **FILIP NEDUK**
PROGRAMIRANJE: **KRUNO TOMOLA FABRO**



Akcijska igra u kojoj Princeza ne čeka Princa, nego spašava samu sebe iz nevolje.

ANIMACIJA: **PAVAO STANOJEVIĆ**
PROGRAMIRANJE: **ANTE ČULO, ALAN FLUKA, ČURO KLIČEK**

Dugoživci - mala čudovišta, veliki majstori preživljavanja

AUTOR: **SINIŠA HABAZIN**, STUDENT 2. GODINE
DIPLOMSKOG STUDIJA ZNANOSTI O OKOLIŠU, BIOLOŠKI
ODSJEK, PMF

MENTOR: **PROF. DR. SC. RENATA MATONIČKIN KEPČIJA**,
BIOLOŠKI ODSJEK, PMF

Dugoživci dimenzije
oko 150 μm snimljeni
pretražnim elektronskim
mikroskopom. Ta



bića posjeduju nevjerojatnu sposobnost
preživljavanja u teškim uvjetima, i među
malobrojnim su bićima koja su preživjela i
pokusе izlaganja otvorenom svemiru.

Greška u proizvodnji?

Crematogaster scutellaris

AUTOR: **PETRA NOVINA**,
UDRUGA STUDENATA
BIOLOGIJE BIUS

Pojedinci u masi, slabost
u sustavu?



Umjetnička percepcija ljepote biološkog uzorka

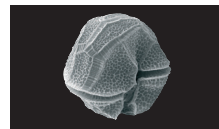
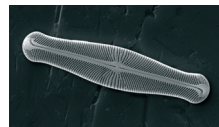
AUTOR: DOKTORAND **PETAR ŽUTINIĆ**,

MENTOR: **PROF.DR.SC. ANDELKA PLENKOVIĆ-MORAJ**,

BIOLOŠKI ODSJEK, PMF

AUTOR GRAFITA: **SLAVEN
KOSANOVIĆ LUNAR**.

Mikrofotografije
dviju slatkovodnih
planktonskih algi
dobivene skenirajućim
elektronskim
mikroskopom. Genetički
strogo definiran sklad
i ljepota ovih sitnih
organizama umjetničkom
su slobodom uklopljeni
u grafit prikazan na Noći
biologije 2013.



Uklopi se ili nestani

AUTOR: **DINO GROZIĆ**, UDRUGA STUDENATA BIOLOGIJE

BIUS

Bi li ostao ovdje da
izgledaš drugačije ili bi
drugačije izgledao da
nisi tu?

