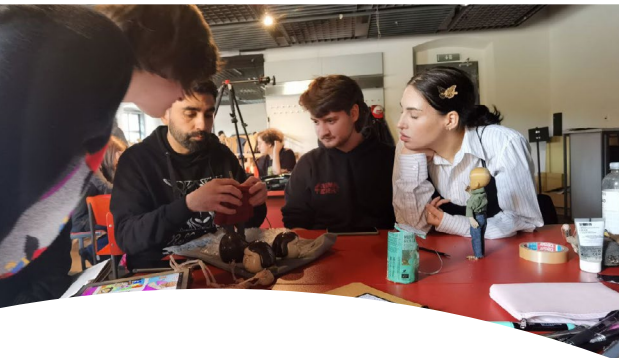
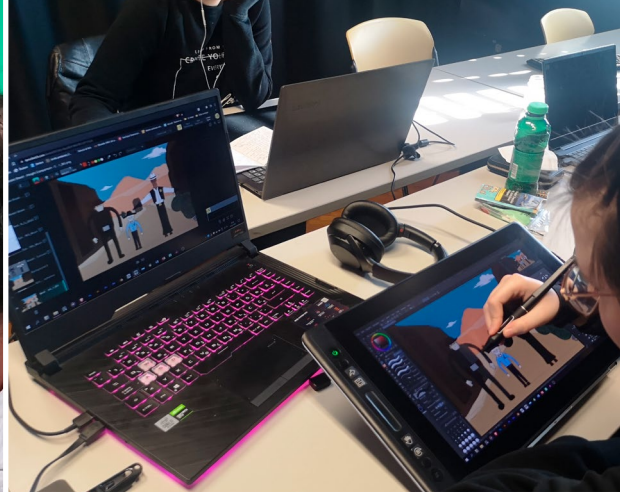




Univerza v Novi Gorici

Akademija umetnosti





Lokacija:

Univerza v Novi Gorici Akademija umetnosti
Vipavska 13, 5000 Nova Gorica.

Fotografije: naslovnica – Fotografija je nastala med raziskovanjem divje narave v okolici Gorice, med snemanjem 360° video dela za delavnico *Experimentalna forma*, pri mentorici Valerie Wolf Gang. Izbrali smo jo kot vodilno temo več naših razstav, npr. v okviru teme *Welcome to Planet B*, na festivalu Ars Electronica v Linzu – detajl razstave na ovitku zadaj – ter kot del 'rajskega vrta' na festivalu Pixelpoint v Gorici, oboje pod kuratorstvom in mentorstvom prof. Rene Rusjan; na tej strani od zgoraj navzdol – Chroma Key snemanje vizualnih učinkov z mentorjem Luko Leskovškom; soorganizirali smo delavnico stop animacije z režiserjem Hugom Covarubiasom na festivalu Stoptrik v Mariboru; produkcija animiranega filma z doc. Timonom Ledrom in prof. Koljo Saksida; študentski filmi na festivalu Prvi poleti/First Crossings; desno – snemanje kratkega filma nastalega pod mentorstvom doc. Martina Turka.

Avtorji fotografij: Miha Godec, Vanja Miloš Jovanović, Sandra Jovanovska, Ivana Kalc, Karin Likar, Vanda Ljumič, Natalia Polonskaia, Borut Peterlin, Anđelina Petrovič, Miha Reja, Kostja Ronkali, Rene Rusjan, Una Savič, Seda Alyamac, Tina Smrekar, Blaž Stantič Kobal, Daša Sirk, Maja Stegovec, Tamara Taskova.

Naslov: Univerza v Novi Gorici Akademija umetnosti | **Založnik:** Univerza v Novi Gorici, Vipavska 13, Rožna Dolina, Nova Gorica | **Leto izida:** 2024 | **Oblikovanje, priprava, tisk:** A-media d. o. o., Kromberk
Število natisnjenih izvodov: 1000 | Brezplačna publikacija. Publikacija je financirana iz javnih sredstev.

AKADEMIJA UMETNOSTI

Dekan: prof. Boštjan Potokar

Akademija umetnosti Univerze v Novi Gorici se osredotoča na razvoj avtorskih osebnosti, ki ustvarjajo v različnih umetnostnih poljih in medijih – film, animacija, fotografija, novi mediji in sodobne umetniške prakse. Za interdisciplinarno in intermedijsko naravnost izrazito praktičnega študija v kakovostnem akademskem okolju skrbi bogat nabor strokovnih sodelavcev in gostujočih mentorjev. Študentje so ob raznolikih možnostih mobilnosti vključeni v projekte in sodelovanja tako z lokalno skupnostjo kot s širšim mednarodnim okoljem.



Študent je na prvem mestu.

Študenta cenimo kot samostojno in kreativno osebnost, ki se razvija v skupini in skupnosti. Z inovativnimi pristopi in pedagoških, raziskovalnih in tudi produkcijskih procesih spodbujamo samostojno kreativno in akademsko delo študentov, ki jih vodi odprta skupina strokovnih sodelavcev. Mentorje in goste izbiramo skrbno, odločata tako njihova odličnost v sodobni praksi kot tudi akademska prepoznavnost. To zagotavlja visoko kakovost in aktualnost znanj in veščin, ki jih posredujemo študentom. Projektno delo in produkcijsko povezovanje v zunajšolskih in tudi mednarodnih okoljih študentu že med študijem priskrbita dragocene izkušnje pri delu na realnih in kompleksnih



Študentje predstavljajo svoje diplomske oz. magistrske projekte svojim kolegom in mentorjem v različnih produkcijskih fazah.

projektih. Študent že med študijem pridobiva povezave in delovne izkušnje ter razvija reference na izbranem področju. Vse to po diplomi omogoča ...

.. mehak in hiter prestop v resnično produkcijsko okolje oziroma ciljno usmerjen nadaljnji študij.

Diplomanti programov obeh stopenj bodo lahko delovali kot člani interdisciplinarnih kreativnih skupin v medijskih (TV, svetovni splet, elektronsko in tiskano časopisje) in drugih produkcijskih hišah, oglaševalskih agencijah, arhitekturnih birojih, galerijah, muzejih, arhivih, prireditvenih prostorih ipd., kratka tam, kjer se ukvarjajo s produkcijo in postprodukcijo videa, filma, fotografije, grafičnih uporabniških vmesnikov, animacije, animiranega filma in animirane grafike, spletnih in drugih informacijsko-komunikacijskih tehnologij, ali kjer naštetu uporabljajo kot sekundarna, predstavljena sredstva. Diplomanti z bolj izraženim individualnim kreativnim potencialom se bodo preizkušali kot samozaposleni v kulturi, avtorji na področju sodobne umetnosti, avtorji filmov in animiranih filmov, samostojni fotografi ali avtorji spletnih, interaktivnih in večpredstavnih izdelkov oziroma projektov.

Študijske izbire in izkušnje

V sklopu vertikalne programov, triletnega diplomskega **Digitalne umetnosti in prakse** ter dvoletnega magistrskega **Medijske umetnosti in prakse**, študentje krožijo v okoljih in nosilnih modulih **animacije, fotografije, filma, novih medijev, scenografskih prostorov in sodobnih umetniških praks**. Akademija je redno vpeta v mednarodna sodelovanja, v katera redno vključujemo študente in jim s tem omogočamo dodatne izkušnje.



Oživljanje starih fotografskih tehnik – v tem primeru mokri kolodij – z mentorjem Borutom Peterlinom.

O Akademiji

Akademija umetnosti ima že 30-letno tradicijo, del Univerze v Novi Gorici pa je od leta 2009. Osnovana je bila na temeljih Šole uporabnih umetnosti Famul Stuart, ki je leta 1994 v Ljubljani pričela z dvo- in triletnimi programi izobraževanja (poleg digitalnih medijev tudi programi ambienta, restavratorstva, kiparstva in keramike). V vmesnem času se je, ko je pristopila k UNG, prestrukturirala v Visoko šolo za umetnost in leta 2016 iz te v Akademijo umetnosti.

Lokacija, lokacija, lokacija

Po sodelovanju pri oživljanju zgodovinskega Fužinskega gradu (1994-2004) in soočenjem z novodobnim podhodom Bežigrskega dvora (2004-2012), takrat še kot Šola Famul Stuart v Ljubljani, je šola med delovanjem v Gorici na italijanski strani odrasla v Akademijo umetnosti. Sedaj interakcijo z bližnjo in daljno okolico nadaljuje tik ob meji, v novogoriški Rožni Dolini.

Delavnica s poudarkom na tehničnih vidikih filmskega ustvarjanja z mentorji iz področij kamere, zvoka, montaže.



Visokošolski strokovni študijski program DIGITALNE UMETNOSTI IN PRAKSE — dodiplomski

Vas vznemirja ustvarjanje gibljivih slik, torej filma, videa, animacije? Pripovedovanje zgodb s pomočjo avdiovizualnih sredstev? Animiranje risbe in predmetov? Snemanje, montiranje? Fotografiranje? Ustvarjanje v interaktivnih medijih in medmrežju? Morda vas mika raziskovanje in svoboda eksperimentiranja, ki vam ju omogoča sodobno umetniško ustvarjanje? Bi želeli, da kaj od tega postane vaš poklic? Dodiplomski program Digitalne umetnosti in prakse vam ponuja prav to.

in se gibljejo med tremi okolji: **filmsko okolje**, **okolje kreativnih industrij** in **okolje sodobnih umetnosti**. Kombiniranje medijev in okolij, ki ga omogoča struktura programa, odpira široko polje izbir bodočih poklicev, od avtorjev (v smislu avtorja celostnega umetniškega dela, animiranega filma ali umetniške instalacije, fotografskega ali spletnega projekta) do profesionalnih sodelavcev interdisciplinarnih kreativnih skupin (kreator virtualnih prostorov, animacij za mobilno telefonijo ali interaktivnih aplikacij, video poročevalka za spletno TV, reportažni, modni, industrijski fotograf, direktorica fotografije v videofilmu, animator likov, itd.)

Nosilni izbirni moduli

- **Animacija** (*animirani film, animacija v kreativnih industrijah*)
- **Videofilm** (*igrani, dokumentarni, eksperimentalni videofilm, umetniški video*)
- **Fotografija** (*avtorska, funkcionalna/scenska, reportažna*)
- **Novi mediji** (*kreativna raba novih tehnologij*)

Nosilni moduli so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi

Visokošolski strokovni študijski program Digitalne umetnosti in prakse traja tri leta, študent v vsakem letu zbere po 60 točk, do zaključka študija torej 180 točk ECTS. V program se lahko vpišejo kandidati, ki so opravili zaključni izpit katerega koli štiriletnega srednješolskega programa, poklicno maturo ali splošno maturo ter uspešno opravili preizkus umetniške nadarjenosti za študij na želenem programu. Potrdilo o umetniški nadarjenosti velja samo za tekoče študijsko leto.

1. letnik 60 ECTS	Nosilni modul I ANIMACIJA 6 ECTS	Nosilni modul I VIDEOFILM 6 ECTS	Nosilni modul I FOTOGRAFIJA 6 ECTS	Nosilni modul I NOVI MEDIJI 6 ECTS
	DIGITALNI PRAKTIKUM I 16 ECTS			SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE 4 ECTS
	KREATIVNI PRAKTIKUM I 8 ECTS			ZGODOVINA IN TEORIJA UMETNOSTI IN MEDIJEV I 8 ECTS
2. letnik 60 ECTS	Izbrani nosilni modul II ANIMACIJA /ali/ VIDEOFILM /ali/ FOTOGRAFIJA /ali/ NOVI MEDIJI 14 ECTS			SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE II 10 ECTS
	IZBIRNE VSEBINE I 8 ECTS			
	DIGITALNI PRAKTIKUM II 10 ECTS			ZGODOVINA IN TEORIJA UMETNOSTI IN MEDIJEV II 10 ECTS
	KREATIVNI PRAKTIKUM II 8 ECTS			
3. letnik 60 ECTS	KREATIVNI PRAKTIKUM III 4 ECTS			SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE III 10 ECTS
	IZBIRNE VSEBINE II 10 ECTS			
	DIGITALNI PRAKTIKUM III 6 ECTS			ZGODOVINA IN TEORIJA UMETNOSTI IN MEDIJEV III 10 ECTS
	Izbrani nosilni modul III delo v modulu (4 ECTS) in diplomsko delo (16 ECTS) ANIMACIJA /ali/ VIDEOFILM /ali/ FOTOGRAFIJA /ali/ NOVI MEDIJI /ali/ SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE - D 20 ECTS			



Produkcija animiranega filma s prof. Koljo Saksida in Timonom Ledrom – faza animiranja.



Bogata medkulturna izmenjava za filmsko odkrivanje zgodovine in preseganje meja — Študentke in študenti različnih študijskih smeri iz Nemčije, Slovenije in Francije so se v okviru projekta "1989 – Kaj je to leto spremenilo?" preizkusili v skupnem filmskem ustvarjanju pod vodstvom goriške filmske ustvarjalke Anje Medved in francoske dokumentaristke Julie Biro.

ANIMACIJA

Animacija kot medij povezuje slikarstvo, kiparstvo, fotografijo in film v nove celote. Zato se modul povezuje z različnimi vsebinskimi sklopi in v različnih fazah zahteva različne metode dela. Iz individualnega snovanja v kasnejših fazah preide v skupinsko delo, iz risanja na papir, oblikovanja v materialu ali modeliranja z računalniškim orodjem preide v fazo, ko uporablja isto tehnologijo kot videofilm.

VIDEOFILM

Je skovanka, ki se vse pogosteje uporablja v iskanju novih poimenovanj. Le-ta so potrebna zaradi sprememb, ki jih prinašajo nove tehnologije in nove vsebine. V našem primeru poudari tudi razliko: v modulu Videofilm je poudarek v smeri pripovedne zgradbe ter filmskega in TV okolja, druge razsežnosti videa kot izraznega medija pa študent spoznava in razvija v kombinaciji z drugimi moduli (npr. Sodobne umetniške prakse).

FOTOGRAFIJA

Fotografija je postala najbolj populističen medij današnjega časa, kar postavlja mladega človeka, ki se želi profesionalno ukvarjati s fotografiranjem, v zapleten položaj. Zgolj tehnično znanje in izpiljena izvedba izdelkov je že dolgo premalo za dobro in navdušujočo fotografijo. Vedno bolj je pomembna notranja, osebna, unikatna zgodba, ki jo mora imeti ustvarjalec.

NOVI MEDIJI

Kreativna raba novih tehnologij. Digitalni sovpad besedila, slike, zvoka, gibanja, med fizičnim in virtualnim. Od interakcije subjekta s kodo stroja do omreženega kolektiva na elektronskem vmesniku. Raziskovanje včerajšnjih, današnjih in jutrišnjih rab informacijsko-komunikacijskih naprav. Razvoj estetskih konceptov, kritičnih aplikacij in interaktivnih dogodkov. Od on- do off-line, in nazaj.

KREATIVNI PRAKTIKUM | podporni

Risanje, kiparsko oblikovanje za animatorje, grafično oblikovanje, vizualna dekonstrukcija, oblikovanje luči in scenografija, scenaristika, konstrukcija prizora, kreativna subverzija medijev. Velika izbira krajših vsebinskih sklopov, ki vezano na nosilne module razkrivajo tehnike kreativnosti.

DIGITALNI PRAKTIKUM | podporni

Računalnik kot orodje, vektorska grafika, video grafika, digitalna obdelava fotografije, video tehnologija, terenske snemalne vaje, digitalna montaža video zapisov, video produkt in predvajanje, računalniško 3D modeliranje, spletne interakcije, umetnosti kode, oblikovanje zvoka, zvok in slika v prostoru.

Zadnje priprave za performans prvih letnikov, pri katerem so uporabili DIY elektronske nosilne kose, ki so jih razvili na delavnici z mentorico (in našo magistrico) Lavoslavo Benčič.



SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE | splošni

Raziskovanje v kontekstih sodobnih umetniških praks, od projektov v javnem prostoru do intimnih avtorskih del. Pogosto v sodelovanju z gostujočimi umetniki in zunanjimi organizacijami, kar študentom omogoča večjo izbiro in raznolikost izkušenj. V zaključnem letniku je to peti izbirni diplomski modul.

ZGODOVINSKO-KRITIČNE VSEBINE | splošni

Primerjalna zgodovina umetnosti (likovna umetnost, glasba, literatura); zgodovina umetnosti 20. stoletja; zgodovinsko-kritične vsebine filma, animacije, fotografije in novih medijev, kritična teorija sodobnih umetnosti in medijev; kritični pogled in dialog.

Skupinski studijski portreti plesalske skupine MN Dance Company z mentorjem (našim alumnim) Miho Godcem.



Iz nagradnega diplomskega animiranega film *Kurent* študenta Mihe Reja, pod mentorskim vodstvom producenta in režiserja, prof. Kolje Saksida.

Predstavitve umetnika – Artist Talk kot uvodno predavanje v delavnico. Eksperimentalna 2D/3D animacija s Sashem Svirskym in Nadyo Svirskajo.



Magistrski študijski program MEDIJSKE UMETNOSTI IN PRAKSE — podiplomski



Magistrski program Medijske umetnosti in prakse (120 ECTS) študentom ponuja specializacijo na enem izmed področij (oziroma tudi med področji).

Nosilni izbirni moduli

- Animacija
- Film
- Fotografija
- Novi mediji
- Scenski prostori
- Sodobne umetniške prakse

Kandidati so vabljeni, da k programu pristopijo s projektno **idejo** in jasnim **ustvarjalnim interesom** za specifični medij ali kreativno področje. Študentje bodo v mednarodno omreženem študijskem in produkcijskem okolju postopoma razvijali končni projekt in teoretsko nalogo, v tesnem sodelovanju z mentorji, gostujočimi predavatelji in drugimi študenti.

Diskusije kolegov - študentov pred akademskimi komisijami in trans-disciplinarna interakcija v »Studio« delavnicah spodbujajo napredovanje študentov na



Med snemanjem magistrskega filma Rajata Sharme – *Mrzlo meso*, ki je nastajal pod mentorskim vodstvom režiserja prof. Janeza Burgerja.

izbranem področju skozi zasnovano in izvedbo osrednjega praktičnega projekta. V dveh letih študija študent sodeluje v individualni izbiri krajših vsebin tako v kontaktnem kot tudi spletnem okolju, ter na specifičnih lokacijah v regiji. Program, ki je bil razvit v evropskem projektu ADRIART, ponuja raznolike strokovne in akademske izkušnje ter priložnosti mreženja v akreditiranih partnerskih institucijah v Španiji, Nemčiji, na Hrvaškem, Češkem in drugje.

1. semester JESEN 30 ECTS	POT RAZVOJA 4 ECTS	NOSILNI MODUL 8 ECTS	STUDIO 4 ECTS	TEHNIKE V PRAKSI 6 ECTS	1. letnik
			IZBIRE V PRAKSI 4 ECTS	DISKURZI V PRAKSI 4 ECTS	
2. semester POMLAD 30 ECTS	POT RAZVOJA 4 ECTS	NOSILNI MODUL 8 ECTS	STUDIO 4 ECTS	TEHNIKE V PRAKSI 6 ECTS	
			IZBIRE V PRAKSI 4 ECTS	DISKURZI V PRAKSI 4 ECTS	
3. semester JESEN 30 ECTS	POT RAZVOJA 4 ECTS	NOSILNI MODUL 8 ECTS	STUDIO 4 ECTS	TEHNIKE V PRAKSI 4 ECTS	2. letnik
			PRIPRAVA MAGISTRSKEGA DELA 6 ECTS	DISKURZI V PRAKSI 4 ECTS	
4. semester POMLAD 30 ECTS	MAGISTRSKO DELO PRAKTIČNI IN TEORETIČNI DEL 22 ECTS		TEHNIKE V PRAKSI 4 ECTS		
			DISKURZI V PRAKSI 4 ECTS		

Prijava

Na program se lahko vpišejo kandidati z zaključnim dodiplomskim študijem (180 ECTS) ter opravljenim preizkusom umetniške nadarjenosti (velja samo za tekoče študijsko leto). Kandidat ob prijavi na podlagi motivacijskega pisma, predloženega portfelja ter spoznavnega razgovora opredeli svojo **projektno idejo** in jasen ustvarjalni interes za enega izmed nosilnih modulov.

Potek

Skupaj z mentorji in študijskimi kolegi študent v modulu **Pot razvoja** (Progress Track) diskutira svoje izbire v programu in potek osrednjega avtorskega projekta ter reflektira svojo ustvarjalno osebnost. Ta mnogoteri proces je tesno povezan z izbranim **Nosilnim modulom**, kjer ga pri pridobivanju znanj in veščin izbranega področja ter na poti k zaključku osrednjega (magistrskega) praktičnega projekta spremlja **strokovni mentor**.



Sandra Jovanovska je scenografijo večkrat nagrajenega magistrskega lutkovnega animiranega filma *Soma* razširila v instalacijo, za katero je ravno tako prejela nagrado.

Izbirnost

Vseskozi študent izbira izmed raznolike ponudbe krajših delavnic oziroma seminarjev znotraj programa **Medijske umetnosti in prakse**. **Tehnike v praksi** dopolnjujejo in nadgrajujejo predvsem tehnične veščine ter relevantna znanja; **Diskurzi v praksi** nudijo zgodovinske, teoretske in kritične okvire in ozadja; **Izbire v praksi** pa študenta v prvem letu podpirajo pri samostojnem pridobivanju znanj, veščin in izkušenj tudi izven študijskega programa oziroma šole.

Mobilnost

Pomembne produkcijske, sodelovalne in komunikacijske izkušnje v medkulturnem in interdisciplinarnem okolju študent pridobiva skozi modul **Studio** pod mentorstvom priznanih strokovnjakov in ustvarjalcev. Lokacijsko specifične in projektno zasnovane eno- ali dvotedenske delavnice študentom nudijo povezovanje med različnimi področji in ustvarjalnimi oziroma produkcijskimi vlogami. Iz ponudbe se študent v okviru programa udeleži najmanj treh interdisciplinarnih delavnic na različnih lokacijah v širši regiji (Hrvaška, Italija, Avstrija, Slovenija...).

Magistrsko delo

Celoten študijski program je naravnani v smeri realizacije **osrednjega magistrskega praktičnega projekta** na izbranem področju Nosilnega modula, ki ga podpira preplet zgoraj omenjenih izobraževalnih procesov. V navezavi na ta avtorski projekt študent razvije in sestavi tudi **teoretično nalogo** kot osrednji pisni izdelek študija, pri čemer ga podpira predmet Priprava magistrskega dela. Praktični projekt skupaj s teoretično nalogo študent predstavi pred kolegi in mednarodno komisijo.



Med festivalom *Pixelpoint* so študentje na delavnici *Hekanje igralnih avtomatov* pod mentorstvom Slavka Glamočanina in prof. Petra Purga z umetniškimi intervencijami iz igralnih naprav naredili inštrumente.



V delavnici *Mapiranje meja* so študentje iz Beograda, Krakova, Budimpešte, Reke in Nove Gorice preizpraševali tako svoje kot tudi družbene in specifične lokalne meje med Slovenijo in Italijo v obeh Goricah.

Diplomant in nato magistrski študent Miha Godec je svoje delo predstavil v sklopu prejete nagradne štipendije na festivalu MFRU v Mariboru.





Univerza v Novi Gorici | Akademija umetnosti

Vipavska 13, 5000 Nova Gorica

+386 51 336 770

info.au@ung.si

[//au.ung.si](http://au.ung.si)

[//ung.si/au](http://ung.si/au)