



Univerza v Novi Gorici

Akademija umetnosti





Lokacija:

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

Fotografije: na ovitku – Delavnica s poudarkom na tehničnih vidikih filmskega ustvarjanja z mentorji iz področij kamere, zvoka, montaže; zadaj – Študentje so se ob snemanju promo filma za univerzo pod mentorstvom režiserke Jasne Hribernik podali tudi v Sočo; na tej strani od zgoraj navzdol – zvočno snemanje na terenu z Boštjanom Perovškom in Robertino Šebjanič; prof. Rene Rusjan znotraj modula Pot razvoja načrtuje individualne kurikule z magistrskimi študenti; snemanje filma *Družinsko srečanje* magistrske študentke Ive Musović; magistrski študentki med delavnico z Želimirjem Žilnikom; desno – dokumentiranje projekta *Shirting* slovenskih umetnikov s fotografom Miho Godcem.

Avtorji fotografij: Tina Smrekar, Robertina Šebjanič, Iva Musović, Urška Djukić, Miha Godec, Peter Purg, Mateja Nikolić, Anne Tassel, Katarina Blažič, Beatrice Vecchio, Sandra Jovanovska, Maja Stegovec, David Verlič, Daša Sirk, Rene Rusjan.

Naslov: Univerza v Novi Gorici Akademija umetnosti | **Založnik:** Univerza v Novi Gorici, Vipavska 13, Rožna Dolina, Nova Gorica | **Leto izida:** 2020 | **Oblikovanje, priprava in tisk:** A-media d. o. o., Šempeter pri Gorici
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 v 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. Na spletni strani //au.ung.si/solamo/ljudje lahko podrobneje spoznate vpletene učitelje. 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



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

že med študijem priskrbita dragocene izkušnje pri delu na realnih in kompleksnih 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., skratka 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.

V programih ... ne programiramo.
Razen če si tega želite.

V sklopu vertikale programov, triletnega **Digitalne umetnosti in prakse (1. stopnja)** ter dvoletnega magistrskega **Medijske umetnosti in prakse (2. stopnja)**, študentje krožijo v okoljih in nosilnih modulih **animacije, fotografije, (video) filma, novih medijev, scenografskih prostorov in sodobnih umetniških praks**, v programu druge stopnje se gibljejo tudi med partnerskimi univerzami med Gorico, Reko, Gradcem, Budimpešto in drugimi.



Uvod v mednarodno delavnico *EmindS* na Cipru, kjer so študentje iz Nove Gorice združili moči s kolegi drugih smeri iz avstrijskega Gradca, finskih Helsinkov, grškega Soluna in ciprske Nicosie.

Kotiček za zgodovino

Akademija umetnosti je bila (kot Visoka šola za umetnost) ustanovljena leta 2008, nastala je na podlagi petnajstletnih izkušenj Šole uporabnih umetnosti Famul Stuart, ki je izobraževala z dvo- in troletnimi programi na področjih digitalnih medijev, ambienta, restavracije, kiparstva in keramike od leta 1994. Na univerzi nadaljujemo več kot 25-letni kontinuirani razvoj inovativnih načinov podajanja znanj in veščin prek praktičnih primerov in kontekstualnih projektov. Naziv akademija je šola pridobila leta 2016.

Lokacija, lokacija, lokacija

Po sodelovanju pri oživiljanju zgodovinskega Fužinskega gradu (1994-2004) in soočenjem z novodobnim podhodom Bežigradskega 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.



Oživiljanje starih fotografskih tehnik – v tem primeru mokri kolodij – s fotografom Borutom Peterlinom.



Visokošolski strokovni študijski program DIGITALNE UMETNOSTI IN PRAKSE (1. stopnja)

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? Prvostopenjski program Digitalne umetnosti in prakse vam ponuja prav to.

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

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 izbire 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 video filmu, animator likov, itd.)

Visokošolski študijski program prve stopnje 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 maturo ter uspešno opravili preizkus umetniške nadarjenosti za študij na zaželenem programu. Potrdilo o umetniški nadarjenosti velja samo za tekoče študijsko leto.

	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
1. letnik 60 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			



Snemanje stop-motion delavnice pod mentorskim vodstvom gosta – britanskega mojstra animacije Paula Busha.



Snemanje promo filma pod mentorstvom režiserke prof. Jasne Hribnik. Študijski proces študente pogosto združuje za skupinske projekte, kjer lahko preizkusijo različne vloge pod budnim očesom specializiranih mentorjev. V primeru filma, na primer, razvijejo scenarij, oblikujejo prostor, določijo postavitev kamere in luči, včasih tudi igrajo ter nenazadnje režirajo, montirajo ter kasneje film finalizirajo v postprodukciji.

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 pogostejše 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

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

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 nosljive kose, ki so jih razvili na delavnici z mentorico (in našo magistro) Lavoslavo Benčič.



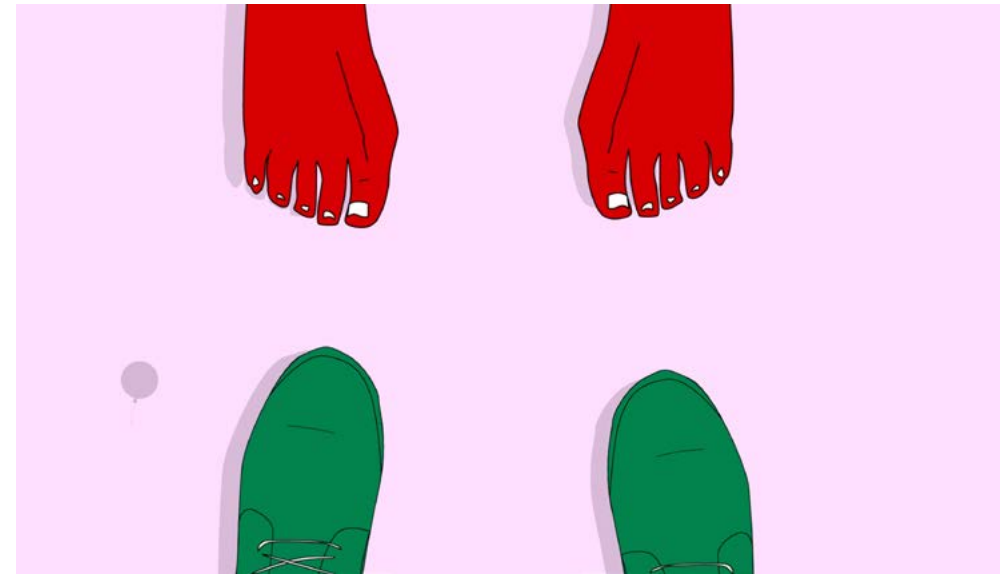
Modul zgodovinsko kritičnih vsebin

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.

Sodobne umetniške prakse

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.

Studijsko portretiranje z alumnim in fotografom Miho Godcem.



Iz predproduksijskih materialov za animirani film *Pogovor brez konca* študentke Katarine Blažič, pod mentorskim vodstvom producenta in režiserja, doc. Kolja Saksida.

Med snemanjem diplomskega filma *Elisabette Gessi Raj*; glavni mentor: doc. Boštjan Vrhovec, režiser.



Magistrski študijski program MEDIJSKE UMETNOSTI IN PRAKSE (2. stopnja)



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 izbranem področju skozi zasnovano in



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

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 ([//adriart.net](http://adriart.net)), ponuja raznolike strokovne in akademske izkušnje ter priložnosti mreženja v akreditiranih partnerskih institucijah v Avstriji, na Hrvaškem, na Portugalskem, 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 univerzitetno diplomom (180 ECTS) ter opravljenim preizkusom umetniške nadarjenosti za program Medijske umetnosti in prakse (vključuje motivacijsko pismo, portfelj ter biografijo). Potrdilo o umetniški nadarjenosti velja samo za tekoče študijsko leto. Kandidat ob prijavi na podlagi motivacijskega pisma, predloženih izdelkov 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



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

poti k zaključku osrednjega (magistrskega) praktičnega projekta spremlja **strokovni mentor**.

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 naravnan 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 preizkušali tako svoje kot tudi družbene in specifične lokalne meje med Slovenijo in Italijo v obeh Goricah.

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





Univerza v Novi Gorici | Akademija umetnosti
Naslov | 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)