



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tema 1.4: Novi mediji, kreativne tehnologije i digitalno okruženje

Prof. Elida Mesaroš Lajko

Prof. mr Olivera Gračanin

Prof. Mihai Rusen

Prof. Razvan Clondir

UNS, Srbija; UNAB, Rumunija

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

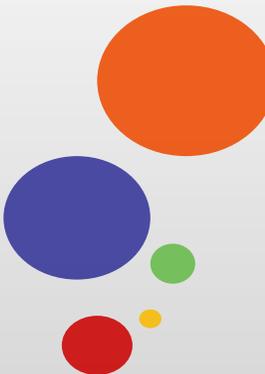


Novi mediji: neograničena kreativna igrališta

- Digitalna tehnologija je uticala na to da mediji ne moraju da budu zasnovani na izvorima iz stvarnog sveta. Mediji su danas skoro u potpunosti digitalni i stoga se više oslanjaju na tehničke performanse. Pošto se tehnologija stalno unapređuje, različite varijante novih medija se eksponencijalno razvijaju.
- Medijska produkcija proširila je svoju ponudu emitovanja sadržaja uz sve veći značaj Interneta, servisa za strimovanje, mobilnih aplikacija i slično, tako da se pomera težište sa tradicionalnih analognih opcija kada su u pitanju medijski formati i različite opcije koje su dostupne.
- Kreativne tehnologije više nisu ograničene na jednu industriju. Igrice, specijalni efekti, film i TV, muzika, internet, digitalna televizija, satelitsko emitovanje; umetnička i kulturna sedišta poput pozorišta i opere itd, više nisu jedina sredina u kojoj se kreira i emituje određeni kulturni sadržaj.
- Digitalno okruženje je prisutno svuda oko nas. Počevši od bilborda na ulici, digitalno umetnutih reklama na televiziji - digitalni i stvarni svet se pretvara u savremene vizuelne medije koji postaju nova svakodnevnica do te mere da dolazi do stvaranja virtuelnog online univerzuma gde ljudi žive virtuelnim životima, odlaze na virtuelne onlajn sastanke ili se čak pojavljuju i vode sudske postupke putem *Zoom* ili *Skipe* aplikacija. Sve ovo govori da svet se nepovratno promenio.



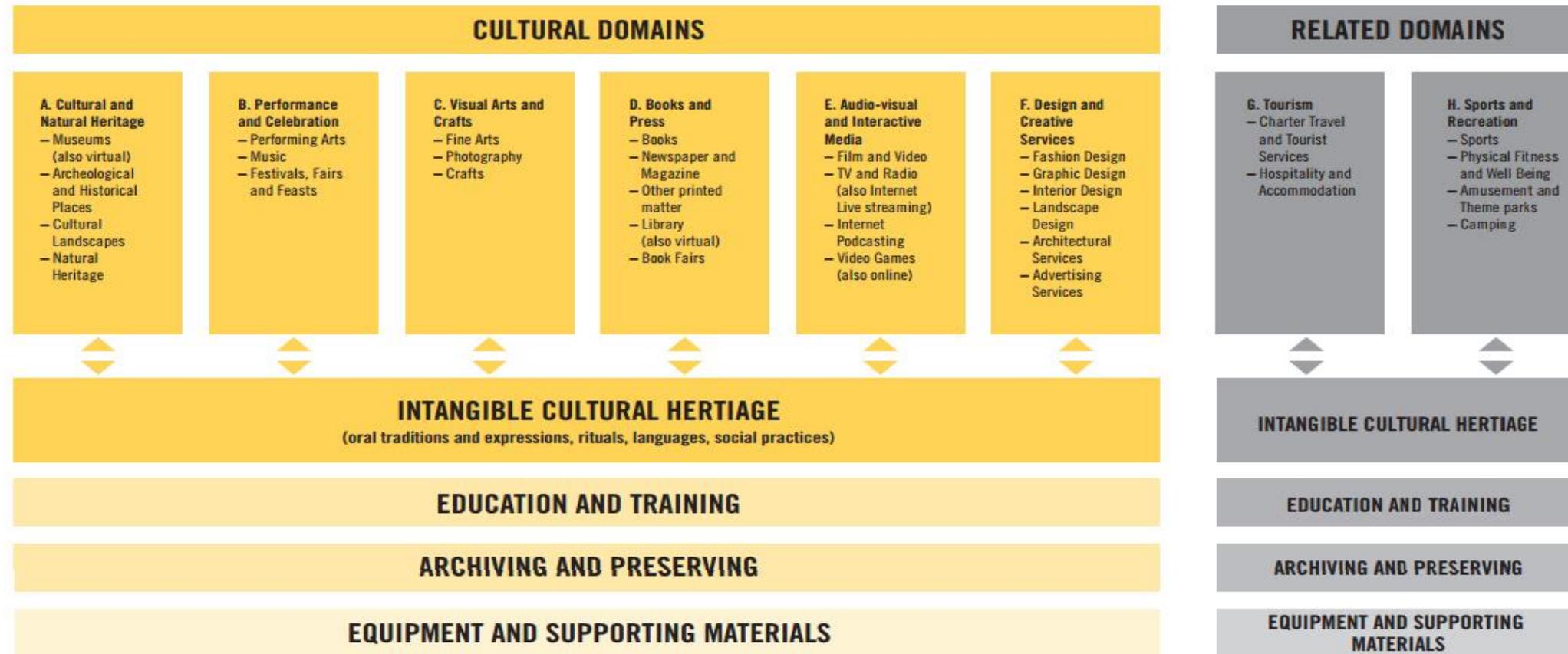
Source: Unreal Engine 5/Epic Games

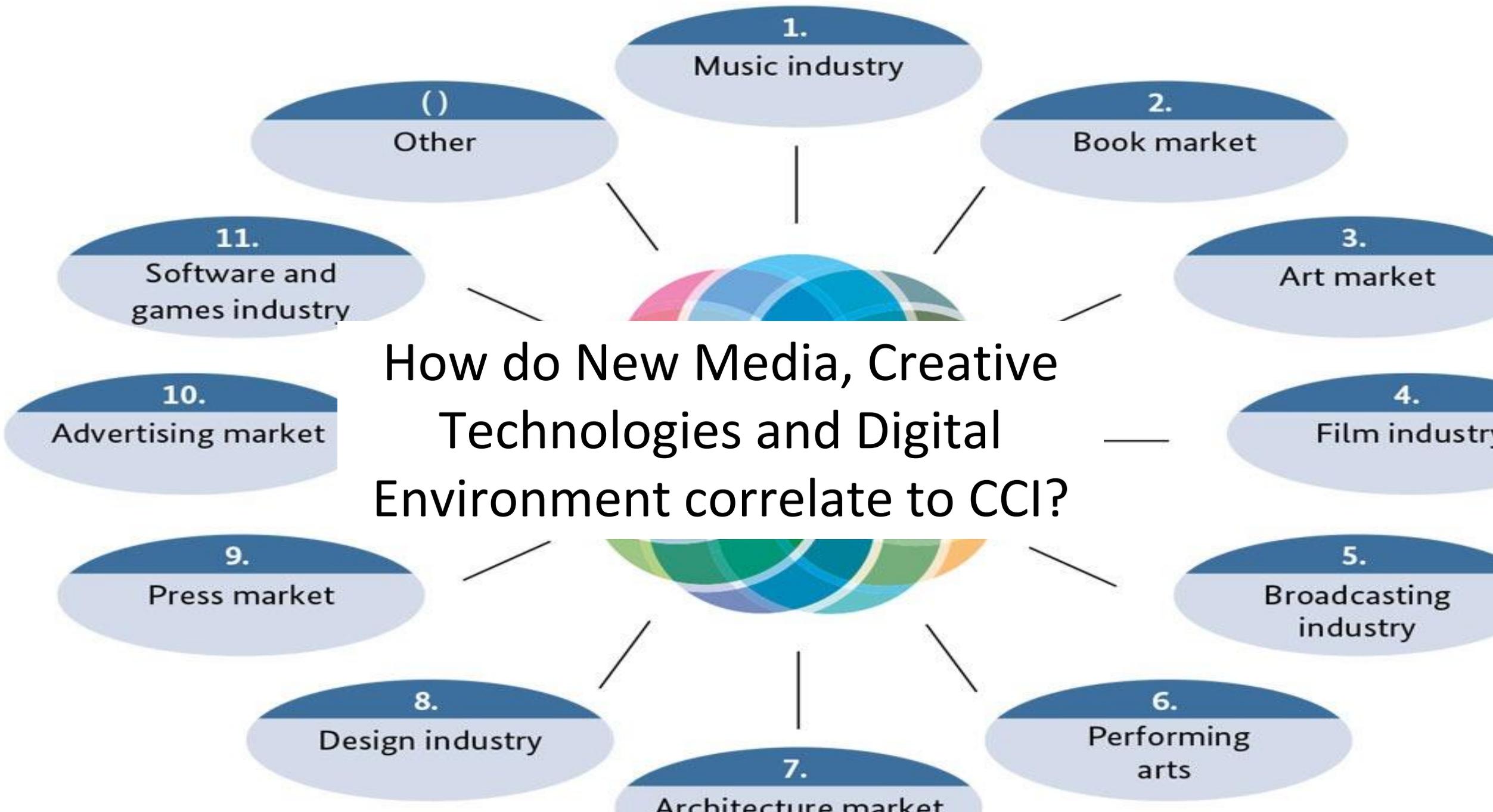




The Cultural Economy

Based on UNESCO'S Framework for Cultural Statistics





How do New Media, Creative Technologies and Digital Environment correlate to CCI?

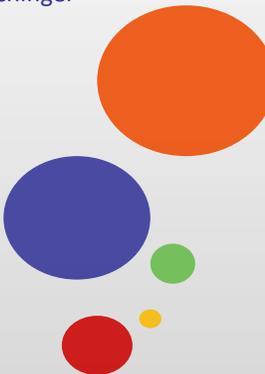


Internet i nova era digitalizacije

Internet je predstavio čovečanstvu potpuno novi virtuelni svet. Svaki aspekt kreativnih i kulturnih industrija odjednom je dobio novo, dostupno i neposredno sredstvo distribucije širom sveta. Virtuelni muzeji, servisi za striming video i audio portali, vebsajtovi sa vestima, medijima, emitovanjem i drugim sadržajem bili su lako dostupni, dok se znanje prenosilo širom sveta istog trenutka, a korisnici su spremno i u masovnom broju usvojili nove kulturne i kreativne izvore.



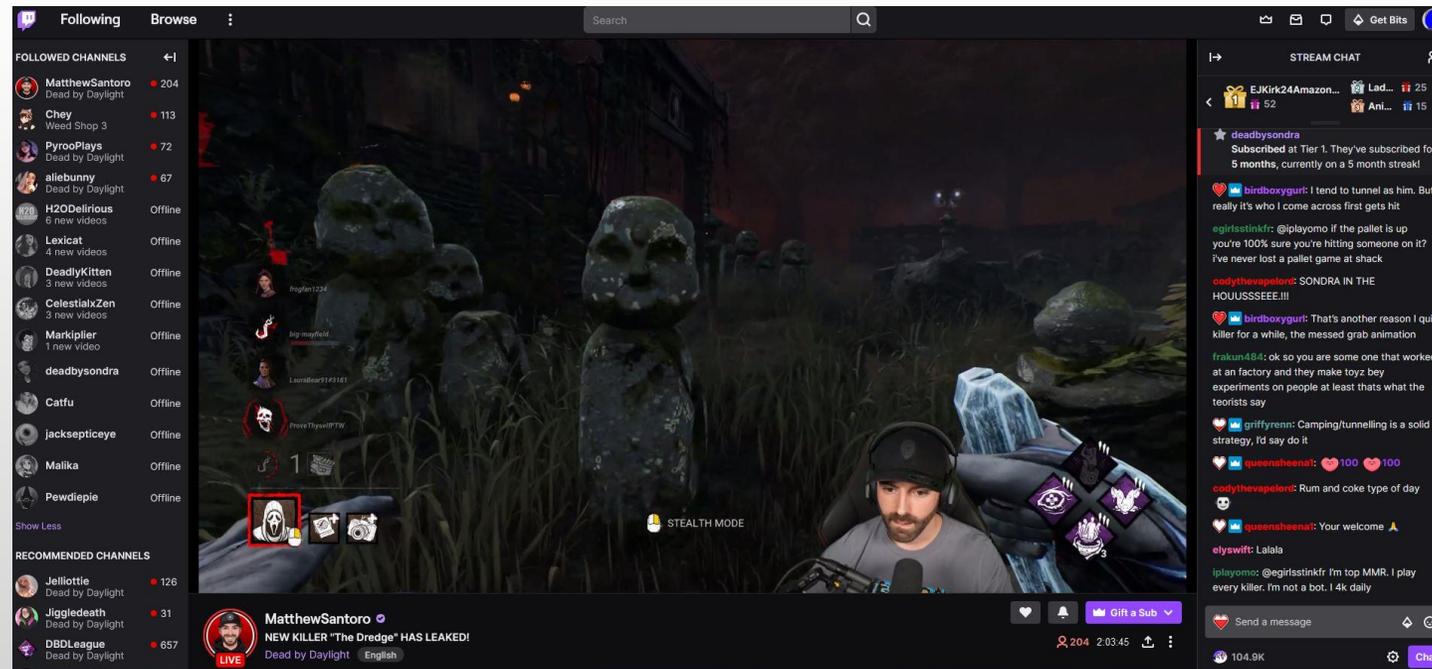
Source: Fotolia.com/Julien Eichinger





Novi mediji, kreativne tehnologije i digitalno okruženje – studije slučaja

- Društveni mediji – primer: TikTok
- Portali za strimovanje – primer: Twitch
- Digitalno okruženje – virtuelni svetovi – primer: *Unreal Engine 5* – video igrica





Platforme društvenih mreža

Neke od popularnijih platformi društvenih mreža:

- *YouTube*
- *TikTok*
- *Twitch*
- *Facebook*
- *Instagram*
- *Twitter*
- *Reddit*

i mnoge druge...

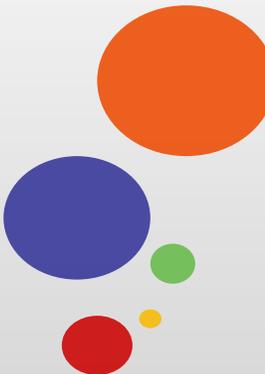




TikTok – fenomen društvenih medija

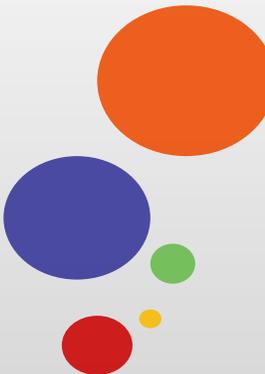
TikTok je platforma koja plasira isključivo video materijal

Kratka video forma – 15 sekundi i duže – u početku se dopala uglavnom mlađim korisnicima, što je navelo i poznate ličnosti da se pridruže. Trenutno TikTok koristi više od milijardu korisnika.



Portali za strimovanje

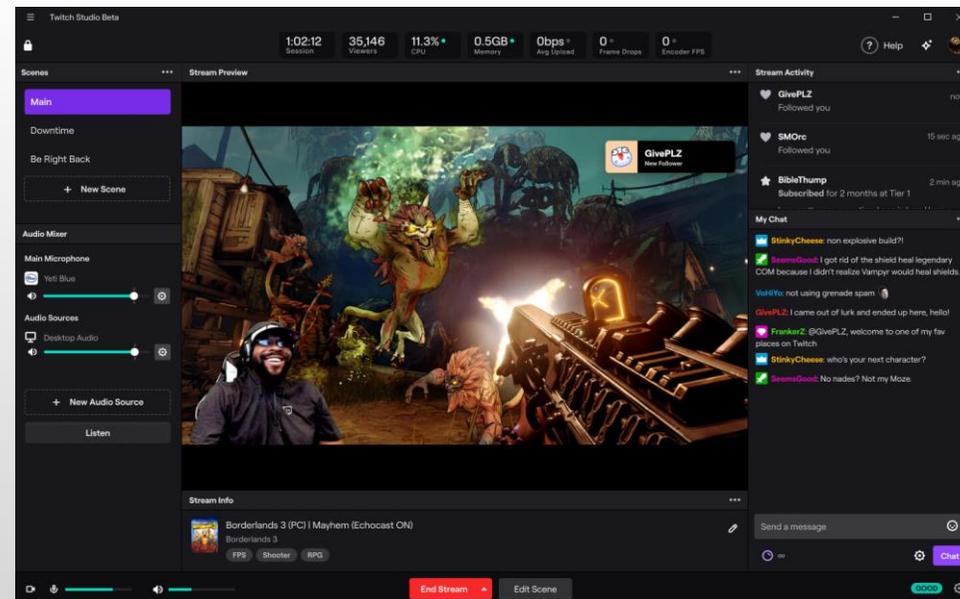
- Usluge strimovanja filmova i televizije: *Netflix, Prime Video, Google Movies, Sky Ticket, Disney +, Paramount plus, Apple TV, HBO Go*
- Striming usluge za video i kreiranje sadržaja: *YouTube, Twitch, TikTok, Instagram, Vimeo, Vevo, Flickr, Reddit*
- Društvene mreže sa mogućnošću strimovanja: *Facebook, Twitter, Twitch, TikTok, Instagram*





Twitch

Twitch je provajder za striming uživo koji pretežno emituje igrice uživo, ali je zapravo bazirana na zajednici u kojoj se korisnici okupljaju i komuniciraju sa svojim omiljenim kreatorom sadržaja.



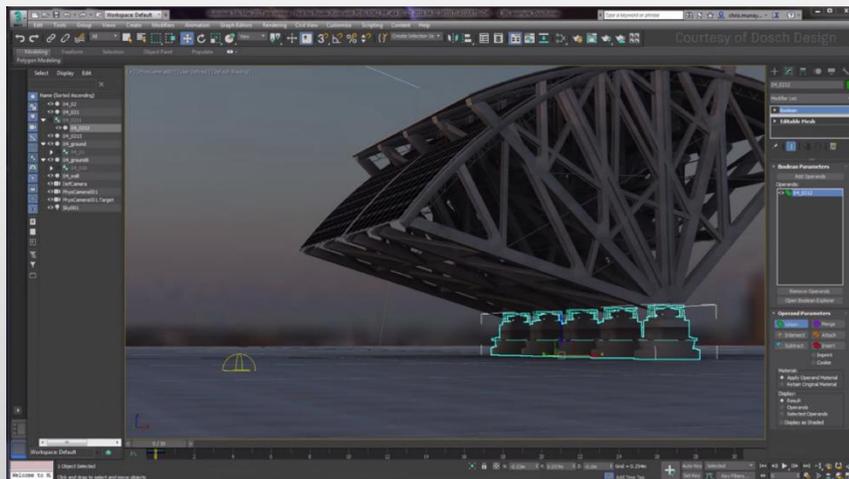


Digitalno okruženje – virtuelni svetovi

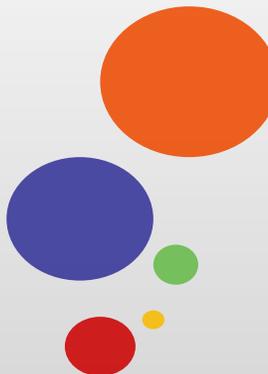
Verzija 1: Virtuelno digitalno okruženje unutar kompjuterskih igrica – virtuelni svetovi u igricama: *Doom, Dead by Daylight, Unreal, Fortnite, Minecraft, Elden Ring, The Sims, Battlegrounds, Counterstrike, Grand Theft Auto, Roblox, Witcher*

Verzija 2: Pogon igre: *Unreal Engine, Cryengine, Unity, id Tech, Amazon Lumberyard, GameMaker, RPG Maker, Rockstar Advanced Game Engine, REDengine, Roblox Studio, PhysX*

Verzija 3: Softver koji kreira digitalno okruženje: *3ds Max, Maya, Zbrush, Cinema 4D, Blender, LightWave 3D, KeyShot, Houdini, World Creator, World Machine, Unreal Engine, id Tech*



Source: 3D Studio Max, <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/features>



Source: Steam

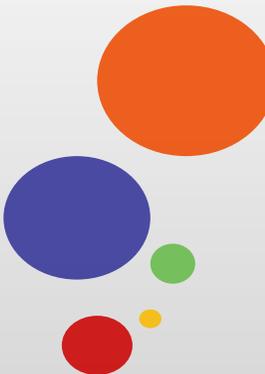


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Pogon igre – *Unreal Engine 5*

Gde se stvarni svet susreće sa nestvarnim



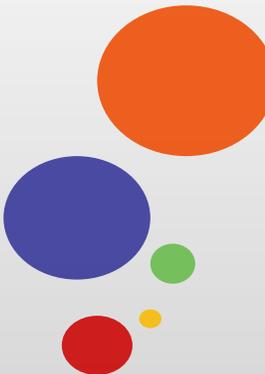


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Kampanologija – kulturni trend sa KKI potencijalom

Zvona/crkvena zvona kao liturgijski artefakt, skulpturalne instalacije, savremeni društveni spomenik. Interdisciplinarno polje i njegova kulturna evolucija od tradicionalnog artefakta do statusa društvenog simbola i savremene kulturne ikone.



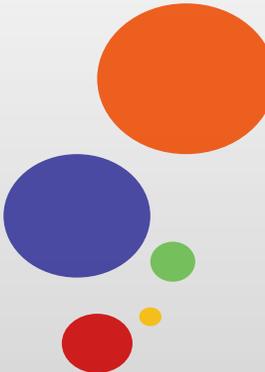
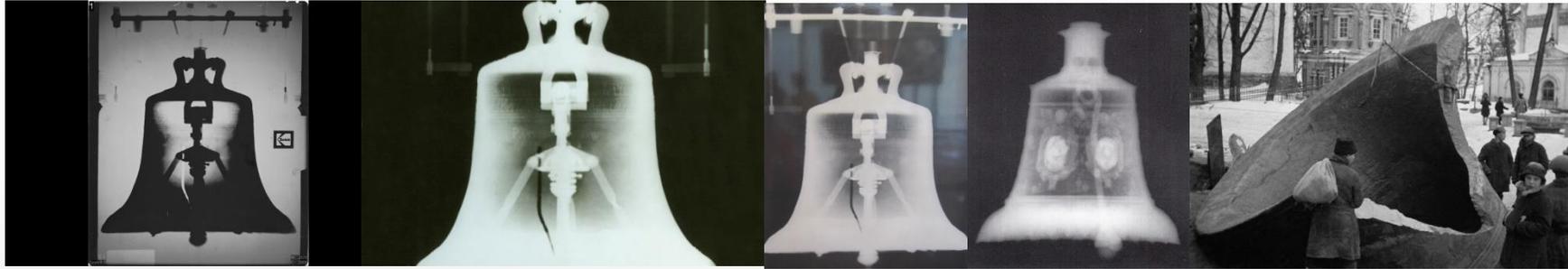


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Kampanologija – kulturni trend sa KKI potencijalom

Nauka, istorija i umetnost kampanologije. Umetnička istraživanja. Čudne i destruktivne interakcije između zvona, ratova i ideologija.



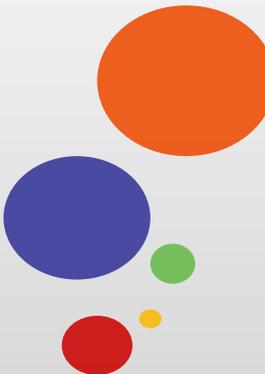


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Kampanologija – kulturni trend sa KKI potencijalom

Dejvid Gurman (David Gurman) i *Real-Time Memorials. Divine Strike project* i *The Nicholas Shadow*.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FENICE: Fostering Entrepreneurship and Innovation in Cultural and Creative Industries through Interdisciplinary Education is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

The project is an initiative of 5 academic and research institutions:



www.fenice-project.eu

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.