

UMETNO
STARHIT
EKTURAD
IZAJN24

ФРАГМЕНТАЦИЈЕ:
РАСЛОЈАВАЊЕ
ВРЕМЕНА
И ПРОСТОРА

FRAGMENTATION:
LAYERING
OF TIME
AND SPACE

AAD / Art, Architecture, Design

ФРАГМЕНТАЦИЈЕ:
РАСЛОЈАВАЊЕ
ВРЕМЕНА И
ПРОСТОРА

UMETNO
STARHIT
EKTURAD
IZAJN24

FRAGMENTATION:
LAYERING
OF TIME
AND SPACE

Изложба *ФРАГМЕНТАЦИЈЕ: РАСЛОЈАВАЊЕ ВРЕМЕНА И ПРОСТОРА* окупља уметнике око питања трансформација везаних за меморију и непосредно окружење, шта је сећање данас и како се постављамо према памћењу у социјалном окружењу и у оквирима урбаних средина. Неизоставни су односи појмова аналогно–дигитално, присуство–одсуство, тачно–нетачно, историја–садашњост, успостављање – порицање система... Појам времена у данашњим оквирима има посебну тежину, јер шта год да се ради, времена је све мање. Убрзавањем се добија на продуктивности, али се губи сегмент промишљања и сагледавања ситуација из више углова. Мерило поимања стварности постаје/остаје комбинација нула и јединица.

Појаве које из свега овога проистичу могу да буду замршене и збуњујуће.

Глич (Glitch) као софтверска грешка, кроз уметност добија на видљивости и бива тиме не само ново естетско поље него и концептуална категорија. *Глич* се може посматрати и шире, добија уплив у различите наративе, преиспитује осврт на прошлост, редефинише садашњост, прожима статичне и покретне слике. Другим речима: да ли се нешто догодило, како се догодило, како бива забележено и да ли је уопште забележено/запамћено.

Захваљујући базама података и упливима вештачке интелигенције у свакодневни живот, све више буди пажњу на који начин се одређени подаци ишчитавају и разумеју. Због тога *укојине*, *аномалије*, *скрејпања* и *фрајментације* бивају значајни, јер кроз различите уметничке праксе долазимо до визуализације и контекста вечито доминантног питања где јесмо и шта јесмо у нашем окружењу. Да ли установљавамо нову динамичку структуру и потенцијално нове друштвене вредности? Да ли је потребно да разумемо софтвер или је ипак визија та која нас тера да даље истражујемо и чинимо свет оваквим какав јесте или какав би требало да буде?

Све су то питања на која кроз пројекат *Фрајментације* желимо да укажемо или да објаснимо кроз рецентну уметничку продукцију и различите уметничке медије.

Коначни хоризонт

Један од највећих изазова у савременој уметности данас јесте разумевање и повезивање уметности са технологијом, која је постала саставни део уметничке праксе, али и богато тло за међусобно прожимање различитих дисциплина. Ово прожимање доноси другачије приступе, изразе и нове могућности. Традиционалнији уметнички приступи такође усвајају актуелне теме, истражујући их кроз призму технологије, науке, екологије, историје, као и индустријских и еволутивних промена. Ови елементи неизбежно обликују не само уметничку праксу већ и свакодневни живот – како уметника и публике, тако и шире популације која није имала довољан додир са савременом уметничком праксом. Другим речима, наглашава се да уметност кроз хибридизацију различитих дисциплина (од науке до еколошких истраживања) постаје инструмент за разумевање друштвених трансформација.

Захваљујући оваквом приступу долази и до другачијег деловања унутар уметности, а такво деловање укључује питање простора и појма фрагментисаног времена. Да бисмо прецизније објаснили овај феномен, осврнућемо се на фрагментацију као доминантну особину дигиталне и постдигиталне ере. Фрагментација ствара уметничке наративе који истражују истовремену егзистенцију паралелних светова и слојевитост реалности, те стога сама идеја вишеструке стварности постаје централна тема у раду многих савремених уметника. Синтеза фраг-

ментисаног времена и простора јавља се у делима¹ Карен Барад, код које су простори и времена увек у међусобној интеракцији и понављању, те формирају сложене „мреже података“ и осећања. Инспирисани Делезовим концептом ризоматских структура, уметници често истражују како ове паралелне стварности могу да се укрштају, повремено дотичу или, пак, остану у апсолутном прекиду, наглашавајући осећај несигурности и дезинтеграције.

У целини, ово уметничко преплитање и комуницирање може се посматрати као онтолошки „чвор“ у којем различите дисциплине и њихови актери – материјали, технологије, сећања, време, простор, политике и етичке вредности – постају међусобно повезани, нудећи сложени модел света у којем уметност рефлектује и разоткрива нова могућа значења.

Уметник Немања Николић, користећи традиционални медиј слике на платну, приступа изградњи екранског призора који реферише на филмски наратив, издвајајући строго структуриран, замрзнути кадар и истичући ритам и атмосферу у свом раду *Технополис*. Овај рад може да се посматра кроз призму различитих категорија, од геометријске апстракције до *glitch-art-a*, док задржава

1 Барадова нам објашњава како материјалност сама по себи може обликовати значење, идентитет и друштвене односе и како може утицати на њих. Ова теорија наглашава да су материјални свет и људско искуство увек испреплетени у међусобном процесу сталне промене, где ствари, тела, објекти, природни феномени, и технологије активно учествују у стварању значења. Барадова уводи појам делатног реализма (енг. *agential realism*) и објашњава како квантна физика може преобликовати наше разумевање субјекта и објекта као међусобно повезаних ентитета. Она користи квантну физику да покаже како границе између ентитета нису сталне, него динамичне и зависе од контекста. Више о овоме можете прочитати у књизи „Сусрет са универзумом на пола пута: квантна физика и испреплетаност материје и значења“ (*Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, издавач Duke University Press, 2007).

одјек визуелних ефеката који су карактеристични за филмску уметност. *Glitch* уноси изненадне и често необјашњиве грешке у визуелну структуру, како аналогних, тако и, у већој мери, дигиталних медија. Николићев рад, строго контролисаних потеза, одаје утисак да слику није додирнула људска рука, и управо због тог утиска, асоцира на тренутно исклизнуће ухваћено у случајно одабраном кадру. То није класично разбијање хармоније саме композиције, то је, у овом конкретном случају, у већој мери исклизнуће у алтернативну *хармонију*, у архитектуралну визију, која је непоновљива и која је заувек остала заробљена у слици. Та слика је редукована на свега неколико јаких боја, пружајући публици фрагментисани приказ преуређене, измењене, али ипак блиске стварности.

За разлику од Николићеве алтернативне *хармоније*, рад Анице Вучетић уводи публику, и визуално и звучно, у згуснуто мноштво искривљених информација. У раду *Дисјерзија*, *glitch-art* се појављује у свом „најбољем светлу“, или у својој ноторној агресивности и иритантности. Звук у овом раду појачава осећај нелагоде, па све асоцира на ту нелагодну стварност у којој безнадежно постојимо у вечности, и самим тим даје призивак натприродног, исконског зла које, у агресивно шареном свету, својим ритмом прети, у најмању руку, епилептичним нападима. Чини се да су речи, гласови, Твин Пиксовски (енг. *Twin Peaks*), изврнути уназад. Код Вучетићеве, *glitch* није прихваћена и пригрљена случајност, није кратко „штуцање“ софтвера које убрзо престаје. Није естетска категорија. Иако наслов рада реферише на расипање и расплићавање, уметница инсистира на лепљивој, густој, опипљивој тескоби и мучнини, унутрашњој противречности, које се шире кроз време и простор, трају вечно и простиру се кроз све слојеве свих паралелних светова. Осећај кохерентности не постоји. Можемо посумњати да је намерно

отворила портал у неку паклену димензију, вечито призивајући револуцију, указујући нам да се све отело контроли. Појединачни зликовац се растаче у универзално, системско зло, које не оставља ни трачак наде. Вечити, репетитивни терор. Не чујемо ни удаљено мрмљање „*Libera te tutemet ex inferis*“², већ остајемо заробљени и поседнути, у некој ажурираној, *boost*-ованој верзији *Event Horizon*³-а, много страшнијој од оригиналне. Управо зато што је сасвим истинита. Јер смо тако сами изабрали.

Уметнички пар *diSTRUKTURA* се, у свом раду *Ball Packaging Centre*, бави друштвом вођеним технологијом. Уметници користе дигиталне, механичке, алгоритамске и све остале алате које имају при руци како би указали на рањивост система. И, опет, у класичном медију уља на платну, уметници симболично деконструирају дигиталне системе. Указујући на трансформативни утицај индустријске револуције, они кроз свој визуелни језик изражавају забринутост за екосистеме, упиру прстом на еколошке „поремећаје“, загађење животне средине, климатске промене, индустријску експанзију, капиталистичку масовну производњу, дигитализацију, и друштвене и природне ломове. Аутори, кроз оно што називају „*map-made* пејзажем“, разматрају трансформацију природе у нове, још невиђене светове. Пикселизовани шаблон наговештава транзицију, потпомогнуту човековим деловањем, које је такође подстакло развој виртуелне стварности и експанзију вештачке интелигенције. У свом раду, аутори задржавају своју уметничку и људску, готово детињу радозналост. Погледа упереног у животни *glitch*, они истражују, можда чак и ишчекују нове светове. Није извесно да ли ће ти нови светови бити бољи, хуманији, иди-

2 <https://www.latin-is-simple.com/en/vocabulary/phrase/998/> приступљено (29.10.2024. год.)

3 <https://www.imdb.com/title/tt0119081/> приступљено (30.10.2024. год.)

личнији, или пак чуднији, страшнији, компликованији. Хоће ли сусрет са новом природом изазвати ефекат који даје феномен *uncanny valley*⁴ или ће нас убацити у истоимени, кратки дистопијски филм Федерика Хелера⁵? Хоће ли почети рат људи против машина? Хоће ли људи уопште бити?

Уметник из Босне и Херцеговине, Игор Бошњак, на изложби представља два (повезана) сегмента свог рада. У питању су филмови – анимације у којима се интроспективно фокусира на нека филозофска и егзистенцијална питања. Филм *Човечанство* промишља универзалну историјску борбу и универзални историјски губитак у контексту људског искуства и идентитета. У овом случају то се може свести са општег на један личнији, или територијално и ментално прецизније дефинисан план, па у том смислу можемо говорити о оквирима југословенског искуства и идентитета, којима се уметник поиграва, преиспитујући их кроз своје рецентне радове и поетику. Присуство југословенских модернистичких споменика у ванвременској димензији, у безличном окружењу – ни на небу, ни на земљи, набацаних и трансформисаних у објекте налик металним опилцима и деловима непознатих машина, на неком стерилном футуристичком отпаду у фази формирања, окружених мноштвом стилизованих људских фигура, можда хуманоидних робота са хладним, плавим светлом на месту срца, у динамичним позама, у замрзнутим покретима нагло прекинутог трчања, борбе и страха, сугерише на дубоко закопане, блокиране, заувек потиснуте емоције, апсорбована али не до краја процесуирана и освешћена колективна искуства.

4 <https://www.britannica.com/topic/uncanny-valley> приступљено (28.10.2024. год.)

5 <https://www.youtube.com/watch?v=FQgpw9pp-qQ> приступљено (30.10.2024. год.)

Филмске асоцијације се природно намећу, па овај Бошњаков свет неодољиво подсећа на епизоду серије *Зона сумрака* (енг. *A Little Peace and Quiet*)⁶ из 1985. године, у режији Веса Крејвена, у којој главна јунакиња уз помоћ мистериозног привеска успева да заустави време и сваку активност свега живућег око себе (али како се испоставља и на глобалном нивоу), решавајући на тај начин своје личне проблеме и фрустрације, игноришући и утишавајући и сопствену информисаност о актуелним преговорима везаним за нуклеарно наоружање између САД-а и Совјетског савеза, док се у једном тренутку не нађе у ситуацији у којој нема победника, суочена са замрзнутим совјетским нуклеарним пројектилом на небу изнад свог града. Бошњаков свет је хладан, прочишћен, али парадоксално, емотивно набијен, носталгичан и критички настројен.

У другом делу или, прецизније речено, у следећа четири видео рада под називом *Четири годишња доба* сусрећемо се опет са југословенским, модернистичким споменицима насталим након Другог светског рата, у постапокалиптичном пејзажу, очишћеном од људског присуства. Звук Вивалдијеве композиције истог назива даје готово идиличан тон у општој самоћи природе која се, након људског *glitch*-а, регенерише. У *Пролећу*, споменици делују као живе, постојане форме, достојанствено присутне у вечности. Наизглед питоме. Како се сезоне мењају, тако се и споменици трансформишу. *Летио* доноси оштрину, другу врсту живота, другу врсту вечног присуства. Споменици на тренутке попримају помало анимални карактер. *Јесен* доноси маховину и лишајеве, заглављеност у блато и жабокречину. Магличасто сивкасте тонове. Огољеност. Утисак је као да се на трен посматра кроз камеру за надзор. *Зима*, пак, за разлику од претходна три годишња доба,

6 <https://www.youtube.com/watch?v=Or1UX7z8YBM> приступљено (28.10.2024. год.)

доноси трагове људског присуства. Напуштене рувине, алате, зарђали отпад, арматуре, бетонске табле које наликују на надгробне споменике, трагове изгубљене земље. Кроз четири сезоне урања се у ток развитка и пропасти једне идеје. Споменици су свеприсутни, носе мисао везану за специфичан идеолошки и политички контекст, док трансформација дистопијског пејзажа говори о успону и паду. Уметник реконтекстуализује поменуте објекте. Реинтерпретира их и они више нису (само) део историје, они су сада и део футуристичке ситуације, део блиске будућности. Подразумева се заузимање критичког става, јер перспектива нам је све мрачнија. Идеали су нестали. Ово су дубоко емотивни, слојевити и филозофски радови који без трунке ироније позивају на поновно преиспитивање историјског наслеђа у дистопијској стварности.

Радови Марије Ђалић, из циклуса *Неурорезервоар*, могу да се подведу под групу инстинктивних симболичких слика, секвенци снова, готово надреалних призора. Колажирани сцене, изведене фото-трансфером, ослањају се на личне и колективне симболе које уметница филтрира кроз најдубље слојеве ума. Колажи су састављени као мождане асоцијације, осећају се органске везе које стварају нове синапсе. У самим приказима сцена осећамо дух неког прошлог времена, радови имају „винтиц“ карактер који носи извесну нелагоду. Иако је све познато, ипак је суптилно деконструисано у идејном смислу, тако да изражена слојевитост даје могућност за континуирану трансформацију и реинтерпретацију. Стварност је савитљива, мрачна, подложна утицајима. У овом случају можемо да осетимо намеру уметнице да уведе органски елемент непредвидљивог; аналогна игра доводи до аналогног *glitch*-а. Ту се отвара пут за спонтане везе и открића. Уметница се играва граничним просторима, делује као да кокетира између различитих светова, води нас кроз ко-

лективну подсвест и развија нам интуицију. Сваки нови импулс носи ново читање слике.

Из аналогног прелазимо у, по речима британског уметника Мајкла Колдвела, „дигиталне халуцинације историје и генеративне вештачке интелигенције“. Реч је о хибридном раду *Замислише Ронсака* у којем су коришћене фотографије, фотографске монтаже и модели на основу којих је уметник креирао филм чија је централна тема и главни актер древни храст, који је преживео око 40 генерација и био сведок индустријске револуције. Аутор музике и оригиналног концепта је Том „Сванситер“ Кенеди, на чијем се имању храст и налази. Данас је коришћење вештачке интелигенције за стварање уметничких дела једна узбудљива тема која изазива озбиљне полемике. Поставља се питање ауторства, дефиниције креативности, емоционалног утицаја, људске културе, историје, па и предрасуда. У правим, и пре свега добронамерним (уметничким) рукама, ова моћна алатка постаје креативни партнер који ствара интеракцију између намере свесног људског бића и непредвидљивости машине, што, као и у случају *glitch-art*-а, доводи до оригиналних исхода. Та алатка може да помогне у симулацији будућности или алтернативних реалности, подстичући нас да дубље размислимо о технологији, етици и правцима у којима се креће људска креативност. Колдвелов рад на најбољи могући начин потире сумње и страховања која би могла да постоје по питању етике и ауторских права. Хибридна форма о којој овде говоримо подразумева да људска креативност води целокупну идеју, а коришћење вештачке интелигенције не укида ни на који начин улогу самог уметника. Колдвел ствара своја дела кроз сложен процес истраживања, тренирања или програмирања, одабира материјала и информација којима ће „нахранити“ вештачку интелигенцију, конкретно *Midjourney* и *Runaway ML* програме, како би достигао свој замишљени циљ.

Он користи визуелне предлошке из стварне прошлости, како би постигао „вектоплазму“, дигиталну супстанцу која се састоји од необрађених података и модела учења, што резултира новим формама, *glitch*-евима, и даје један генерално сабласни *deja vu* утисак. Због уплива у давну прошлост, ова супстанца изазива истовремено и радозналост и језу. Снолики призори делују истовремено реално и надреално. Све је могло да се деси, а слике као да извиру и из дубоке подсвести. Звук, као и код Вучетићеве, појачава све те утиске.

Колаборативни рад Александра Лазара и Мање Ристић, *Море њује*, нас враћа на питање екологије. Ово је сложен и сугестиван рад који доноси оригинално чулно искуство. Бави се звучним загађењем јужног Јадрана. Поред тога што је природни елемент, морска со, као један од кључних сегмената овог рада, представља и метафору за неке трајне промене у времену и простору. Звучно загађење, као еколошки ометач и примарно невидљива врста загађења, дубоко ремети подводни екосистем. Хидрофонским снимањем луке Груж у Дубровнику, уметници су дошли до поражавајућих резултата. Подводни свет се ослања на звук при сопственој навигацији, комуникацији и продужавању врсте. Звучно загађење доводи до драстичног ремећења тих основних понашања, што резултира конфузијом, стресом, физичком штетом и нарушавањем природног поретка мора. Ствара се сукоб између природних и, људским активностима створених, звучних пејзажа. Слојеви загађења постају наметљиви и ремете природне фреквенције и шаблоне. За визуализацију овог проблема, аутори користе тоноскоп, уређај који на основу звучних вибрација кроз различите материјале, у овом случају морску со, ствара апстрактне предлошке – илустрације звучног загађења. То се преноси на екран, па на тај начин сведочимо физичкој представи звучног

glitch-а. Развија се опресивни „пејзаж“ који приказује акумулацију загађења, са непредвидивим, хаотичним ефектима. Постоји та тужна лепота у процесу пропадања; деструктивност загађења ствара неочекивано визуелно заводљиве призоре, управо кроз *glitch-art* и принцип случајности. То у посматрачу изазива амбивалентна осећања, уважавање апстрактне лепоте насумично добијених предлогака, уз истовремено горко освешћивање штете по околину. Ово је мултисензорна инсталација која изазива емотивну реакцију, неку врсту повезивања посматрача са делом на дубоком, висцералном нивоу. Аутори у свом стејтменту то описују као тиху тугу подморја. Тиха туга ће имати много гласније последице, које ће, потенцијално, веома снажно и деструктивно утицати на све претходне проблематике којима се у овом тексту бавимо.

Може се рећи да је савремена уметничка сцена у великој мери утемељена на дијалогу између традиционалних вредности и иновативних технолошких решења, а њена посебна вредност лежи у њеној способности да се прилагоди савременим условима и одговори на горуће проблеме нашег времена. Уметници настављају да истражују фрагментисане стварности и, спајајући историју, садашњост и спекулативну будућност, бришу или барем замагљују конвенционалне границе, и кроз свој рад испитују скривене страхове, стрепње, могућности и надања. Самим тим се суочавају са вишедимензионалном стварношћу. Прихватајући изазове као што су убрзане технолошке промене и културна фрагментација, данашња уметност има огроман потенцијал да креира нова значења и зближи различите светове и перспективе, нудећи публици простор за рефлексiju, критику и колективно промишљање о будућности.

Нина Тодоровић

ИГОР БОШЊАК | IGOR BOŠNЈAK

Човечанство / филм - анимација / 4к + дцп / колор / 6:15 мин / 2022.

Хиперреалистичан, метафизички филм о човечанству и људској врсти. Свет/простор као приповедање. Сам имерзивни свет је прича за себе.

Четири годишња доба / анимација / 4к / колор / loop / 2002.

Четири годишња доба су пројекат четири анимације у форми имерзивне просторне инсталације која пропитује и приказује југословенске модернистичке споменике у радикално другачијем дигиталном 3D окружењу.

Humanity / film - animation / 4k + dcp / colour / 6:15 min / 2022

A hyperrealistic, metaphysical film about humanity and human kind. The world/space as a narrative. The immersive world is a story by itself.

Four Seasons / animation / 4k / colour / loop / 2022

Four Seasons is a four-animation project in the form of an immersive spatial installation that questions and displays Yugoslav modernistic monuments in a radically different digital 3D environment.







АНИЦА ВУЧЕТИЋ | ANICA VUČETIĆ

ДИСПЕРЗИЈА атакује на посматрача сликом која се распада, иритира, растаче се у гличу, као какофонија пиксела, заводљиви шарениш. Она атакује на посматрача и звуком. Представља слику растрошене, дестабилизоване, релативизоване стварности.

Наша „нова реалност“ се манифестује у гличу и какофонији, у којима се сваки податак може изврнути у своју супротност. Агресивно се намеће са свих екрана, са којима се сусрећемо свакодневно, и анестезира нашу способност да дефинишемо и утврдимо јасне контуре реалности у поплави звучних и визуелних информација и дезинформација, којима смо константно изложени.

У потпуном загушењу слике и звука *Дисперзије*, у кадру се назире лице које се обраћа посматрачу, док се поред мноштва различитих неразговорних звукова у позадини препознаје и изобличени глас свештеног лица, као глас неке нове религије – опијума за масе, попут Орвеловог Великог брата, који контролише и надзире.

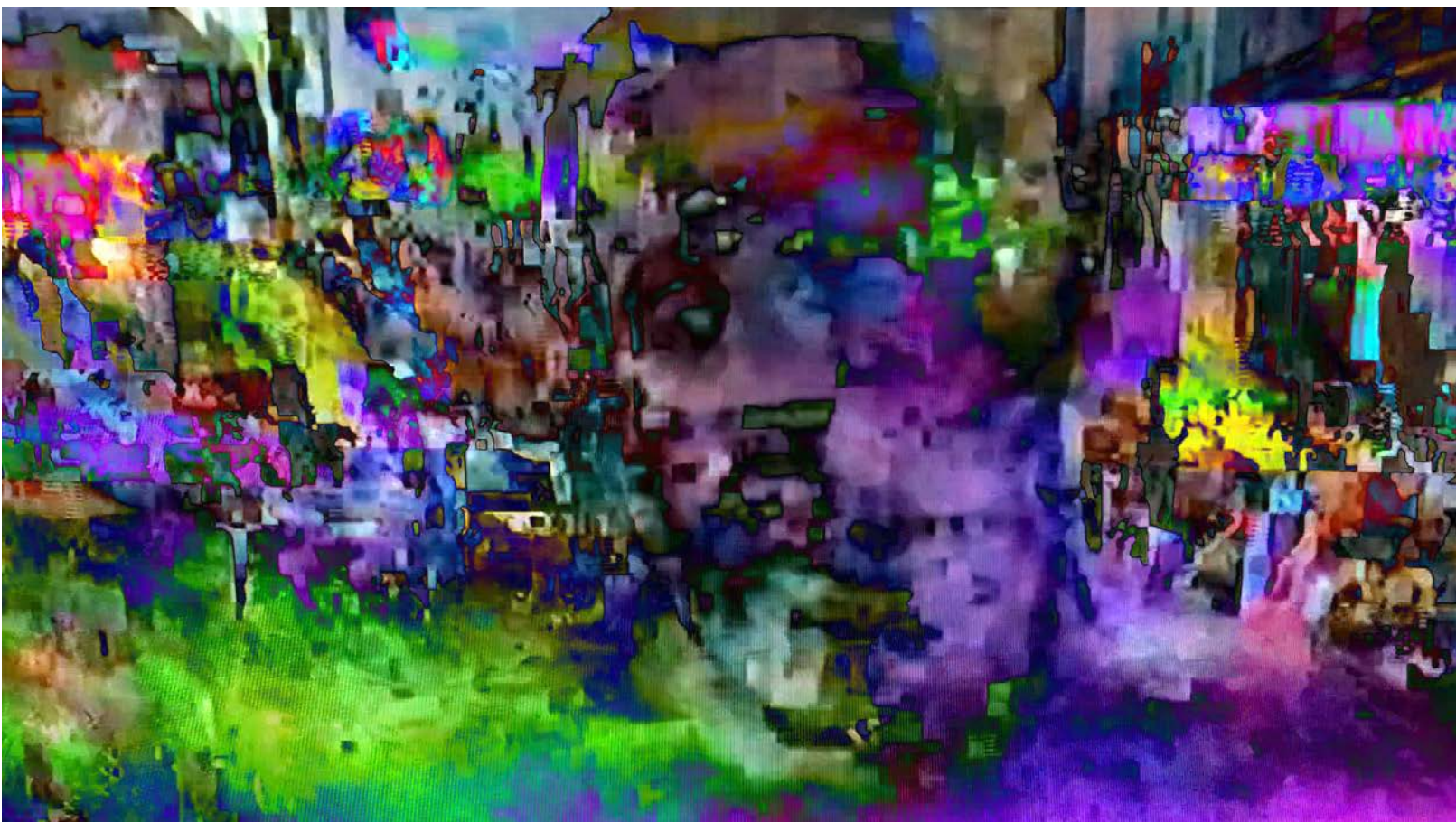
дисперзија – Разлагање, распршивање материје, расипање; потиче од латинске речи *dispergere* што значи растурање светлости. То је појава када се сложена светлост може призмом разложити на своје саставне, елементарне, хомогене светлости (дуга). Дисперзија се употребљава у контексту дробљења неке материје на њене најситније делове.

ДИСПЕРЗИЈА

Време настанка рада: 2023.

Техника: једноканална звучна видео инсталација, формат MP4 (1920 x 1080), рад се пројектује у loop-у (5'06"), на зидној или на другој пројекционој површини.

Едиција: 5 + 2



DISPERSION attacks the viewer with an image that disintegrates, irritates, and dissolves into glitch, like a cacophony of pixels, a seductive riot of colours. It attacks the viewer with sound as well. It represents an image of a wasted, destabilised, and relativised reality.

Our “new reality” manifests itself in glitch and cacophony, where every piece of information can be twisted into its opposite. It aggressively imposes itself from every screen we encounter daily, anesthetising our ability to define and establish clear contours of reality in the flood of auditory and visual information and disinformation to which we are constantly exposed.

In the complete suffocation of the *Dispersion* image and sound, a face begins to emerge in the frame, and starts addressing the viewer. At the same time, amidst a multitude of indistinct sounds coming from the background, the viewer can recognise the distorted voice of a priest, as the voice of some new religion – an opiate for the masses – resembling Orwell’s Big Brother, who controls and surveils.

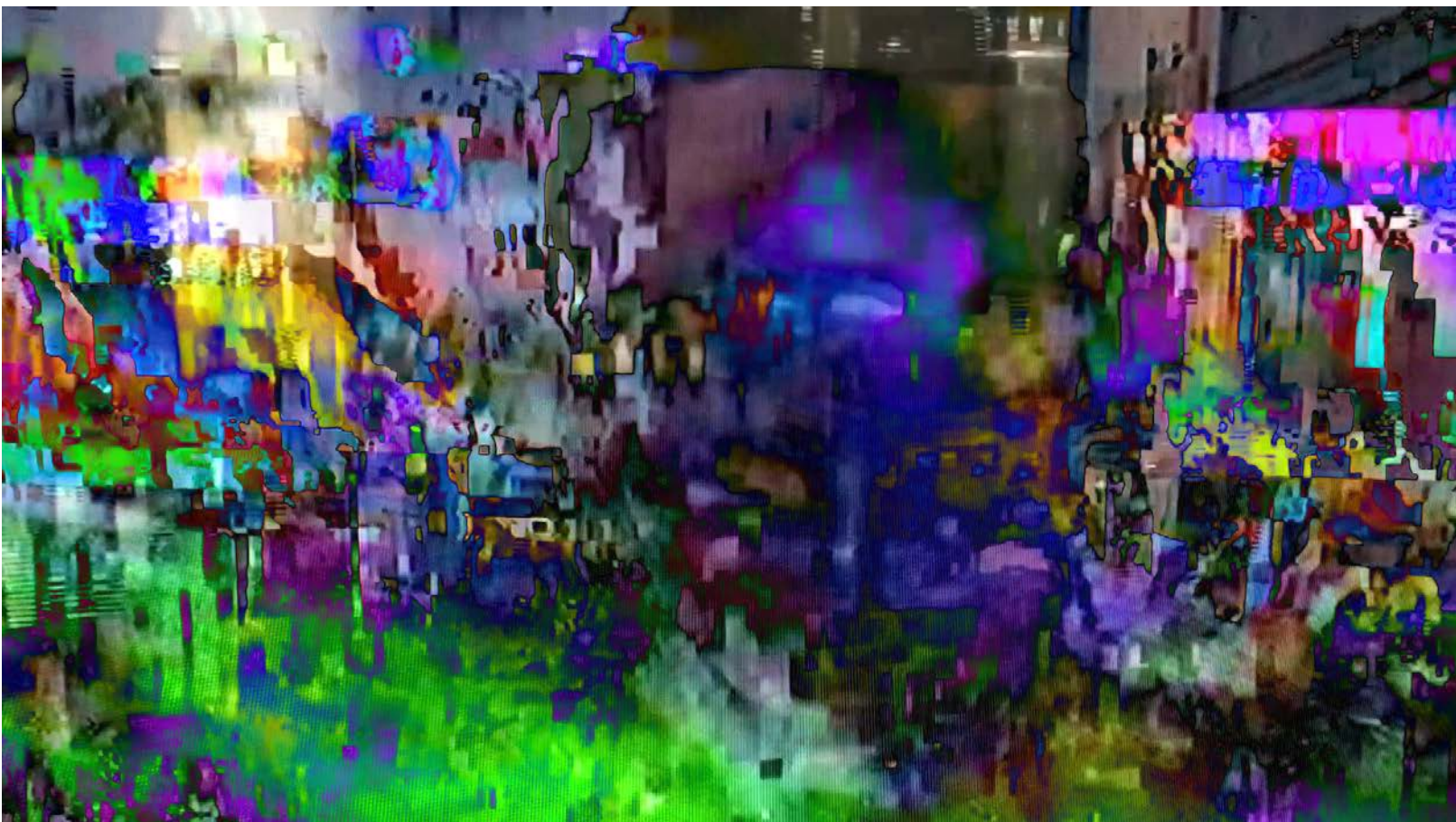
dispersion – disintegration, scattering of matter, dissipation; it derives from the Latin word *dispergere* which means light splitting. It is a phenomenon where complex light can be refracted through a prism into its constituent, elemental, homogeneous lights (rainbow). Dispersion is used in the context of breaking down a substance into its smallest parts.

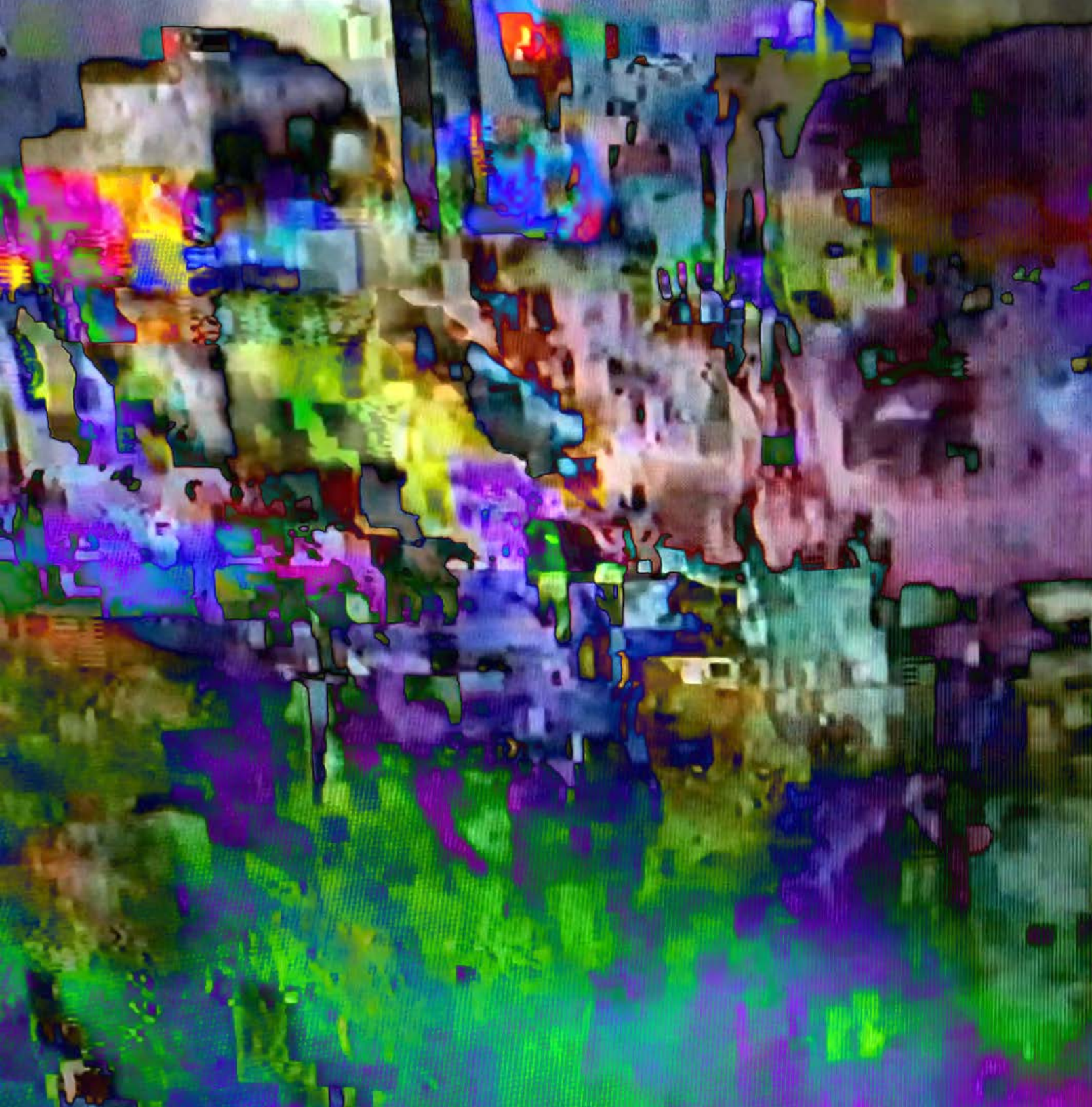
DISPERSION

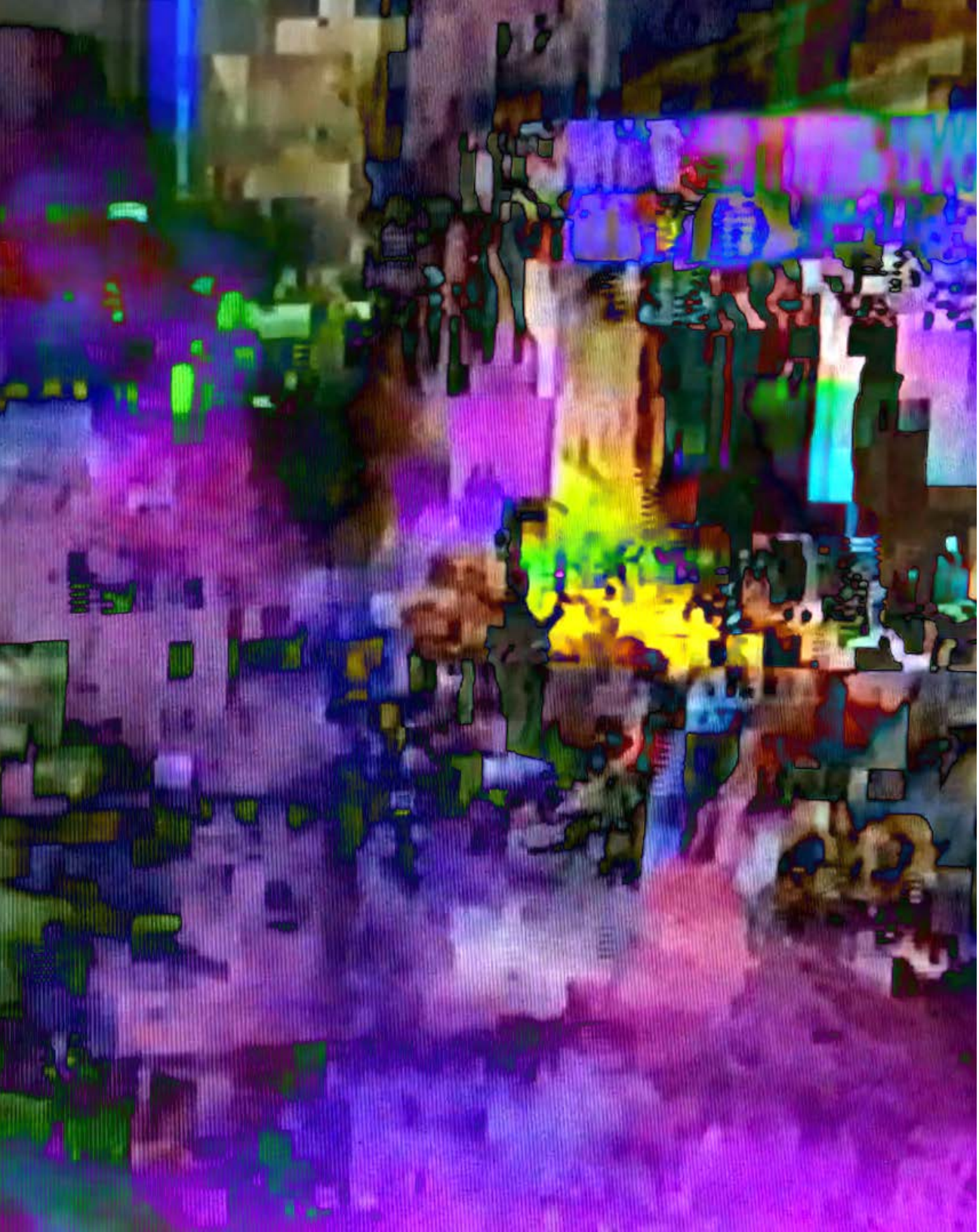
Date of creation: 2023

Medium: single-channel sound video installation, format MP4 (1920 x 1080), projected in a loop (5’06”), on a wall or another projection surface.

Edition: 5 + 2







diSTRUKTURA

Мислимо на природу која је претрпела и трпи утицај човека, најпре почев од индустријске револуције, која је донела највећа загађења на планети Земљи, као и развој транспорта и могућност да се открију и најудаљенији делови Земље како би и тамо човек оставио свој „отисак“. Мислимо и на природу која је услед технолошког развоја добила свој пандан у вештачкој и измењеној природи (ГМО...), између којих се полако брише граница, а заједно постају материјал човековог man-made пејзажа. Генерално, човек уз помоћ својих индустријских и технолошких достигнућа кроји свој пејзаж за потребе, у највећој мери, капиталистичког система оријентисаног на масовну производњу и експлоатацију природе, са минималним освртом на еколошку добробит.

Такође, мислимо и на начин на који се природа, тј. наше окружење данас опажа. Првенствено мислимо на дигиталну перцепцију, поглед посредован чиповима и екранима, који природу претвара у пикселе, или постиже мешање реалности (mixed reality) где се физичка стварност преплиће са проширеном стварношћу (augmented reality). Или стварање потпуно нове виртуелне стварности, која нам омогућава да видимо пределе које никада нисмо видели или никада не бисмо ни имали прилику да видимо.

Ball packaging center, уље на платну, 120 x 160 цм, 2023.

We think of nature that has suffered and continues to suffer the impact of humankind, which began primarily with the Industrial Revolution, bringing the greatest pollution to planet Earth, enabling the development of transport and the discovery of even the most remote parts of the world, thereby allowing humanity to leave its “imprint” there as well. We also think of nature that, due to technological progress, has acquired its counterpart in artificial and modified nature (GMOs, etc.). The boundary between these two natures is slowly being erased, and together they form the material of man-made landscape. In general, humanity, aided by its industrial and technological achievements, tailors its landscape primarily to meet the needs of a capitalist system oriented towards mass production and the exploitation of nature, with minimal regard for ecological well-being.

We also think of the way in which nature, i.e. our environment, is perceived today. We mainly think of digital perception, a view mediated by chips and screens, that turns nature into pixels or creates mixed reality, where physical reality intertwines with augmented reality. It can also create a completely new virtual reality, which allows us to see landscapes that we have never seen or will never have the opportunity to see.

Ball packaging center, oil on canvas, 120x160 cm, 2023



МАЈКЛ КОЛДВЕЛ | MICHAEL COLDWELL

Модели вештачке интелигенције покушавају да дочарају проишцање времена из њерсејектйве древној хрстйа који је био сведок зачетйка индустйрйској доба.

Ове дигиталне халуцинације историје настале су коришћењем фотографија и генеративне вештачке интелигенције. На основу модела програмираних према уметниковим рефотографским монтажама, и другим релевантним фрагментима времена, генерисан је замишљени древни храст у Шропширу, Уједињено Краљевство – тај неми сведок огромних промена које су се дешавале још од почетка индустријске револуције.

Дело је настало у сарадњи са Томом „Сванситером“ Кенедијем, који је написао музику за ово дело и осмислио његов оригинални концепт. Овај огромни храст се налази на имању на ком Кенеди живи, и инспирисао га је да створи звучне пејзаже који у човеку буде прогањајући осећај далеког времена. Он пише: „Често посећујем овај храст и замишљам га са ушима и очима, као сведока приближно 40 генерација човечанства, пејзажа који су се мењали, грађанског рата и, што је најважније, индустријске револуције која је започела у Колбрукдејлу, само пар корака одавде, а која је заувек променила свет.“

Колдвел истражује време, хаунтологију и вештачку интелигенцију. У овом новом начину генерисања слике, вештачка интелигенција призива духове из безбројних фотографских фрагмената, претачући их у неку врсту спектралне материје коју је Колдвел недавно назвао „Вектоплазма“ – по Бартовом писању о спектралности фотографије. Ову нову сабласну дигиталну „супстанцу“ чини мешавина многобројних трагова стварне прошлости, али за разлику од традиционалне фотографије, она их потпуно реконфигурише у нове бизарне форме. Иако се ови трагови више не могу користити као историјски докази у овој форми, њихова дигитална деконструкција и реконструкција нам омогућава да визуализујемо немогуће погледе на време и пронађемо прогањајуће обрасце у подацима. „/Замислите Ронсака“ је тренутно најбоља визуелна репрезентација овог новог концепта.

...

Вектоплазма: Виртуелна/векторска „ектоплазма“ – од Бартове употребе речи у теорији фотографије. Вектоплазма је дигитална мијазма из које се појављују или настају духови. Вектоплазма је сировина генеративне вештачке интелигенције. Састоји се од необрађених података, шума и неког модела учења, који удружени заједно генеришу нове резултате из претходно научених образаца, као што је случај код обрнуте дифузије.

Спектрални фотографски трагови и информације из прошлости су искривљени и преобликовани у нове симулакруме из вектоплазме. Постајемо свесни основне спектралности вектоплазме тек када наиђемо на необичне гличеве или друге необјашњиве појаве у њеним резултатима.

Вектоплазма није онтолошка категорија или било који лако препознатљив део датог генеративног система, већ хаунтолошки симптом начина на који се такав систем понаша као целина.

/Замислије Ронсака

“/Замислите Ронсака” Мајкл Колдвел (2024)

Музика захваљујући љубазношћу композитора „Сванситера“

Видео снимљен коришћењем оригиналне фотографије, Midjourney и RunwayML

Пројекат „/Замислите рефотографију“





AI models try to imagine time passing from the perspective of an ancient oak tree that witnessed the dawn of the industrial age.

These digital hallucinations of history were created using photographs and generative AI. Models trained on the artist's own rephotographic montages, and other relevant fragments of time, were asked to imagine an ancient oak tree in Shropshire, UK - a silent witness to vast changes since the dawn of the Industrial Revolution.

The work was created in collaboration with Tom "Swansither" Kennedy, who wrote the music for the piece and devised the original concept for the work. The great tree lies on farmland where Kennedy lives, inspiring him to create soundscapes that evoke a haunting sense of deep time. He writes "I visit the tree often, and imagine it with ears and eyes, a witness to some 40 generations of humanity, the changing landscape, Civil war and, most importantly, the Industrial Revolution that began in Coalbrookdale, barely a stone's throw away, and changed the world forever."

Coldwell conducts research into time, hauntology and AI. In this new kind of image generation, ghosts are summoned by artificial intelligence from countless photographic fragments, into a kind of spectral goo that Coldwell has recently dubbed "Vectoplasm" - after Barthes' writing on the spectrality of the photograph. This new ghostly digital "substance" is comprised of many traces of a real past mixed together, but unlike traditional photography, completely reconfigures them into bizarre new forms. While these traces can no longer be used as historical evidence in this formation, their digital deconstruction and reconstruction does allow us to visualise impossible perspectives on time, and find haunting patterns in the data. /imagine Ronsack is the best current visual representation of this new concept.

...

Vectoplasm: Virtual / vector-based “ectoplasm” – from Barthes’ use of the word in photography theory. Vectoplasm is a digital miasma from which ghosts appear or are constructed. Vectoplasm is the raw material of generative AI. It consists of raw data, noise and a learning model of some kind, working together to generate new outputs from learned patterns, such as in denoising diffusion.

Spectral photographic traces and information from the past are garbled and reformed into new simula-cra out of vectoplasm. We only become aware of vectoplasm’s underlying spectrality when we encounter the uncanny, glitches, or other unexplained phenomena in its outputs.

Vectoplasm isn’t an ontological category or any easily identifiable part of a given generative system, but a hauntological symptom of the way such a system behaves as a whole.

/imagine Ronsack

“/imagine Ronsack” by Michael C Coldwell (2024)

Music courtesy of Swansither

Video created using original photography, Midjourney and RunwayML

An /imagineRephotography project





АЛЕКСАНДАР ЛАЗАР И МАЊА РИСТИЋ | ALEKSANDAR LAZAR I MANJA RISTIĆ

Инсталација „Море туге“ се бави све већим проблемом звучног загађења јужног Јадрана. Настала је у сарадњи са звучном уметницом Мањом Ристић чији хидрофонски снимци луке Груж у Дубровнику верно осликавају туробну реалност подморја. У инсталацији користим тоноскоп, уређај који функционише по принципу приказивања звучних вибрација кроз материјале попут песка, воде или других честица, и претвара их у апстрактне визуелне обрасце. Материјал који користим за визуелизацију звука путем тоноскопа су кристали морске соли, који носе симболику морског окружења. Овако настали обрасци од честица соли преко камере директно преносе звучно загађење на екран, на коме долази до њиховог даљег изобличења и визуелног загађења.

Специфично третирање звука и његова визуелизација, отвара ново сензорно искуство и приказује моћ звука и његову невидљиву природу. У неочекиваним покретима немирне соли, пажљиво забележени звучни записи постају видљиви и стварају тензију између онога што се види, чује и преноси на екран. Море туге истражује тиху и невидљиву тугу мора, која постаје видљива кроз игру звука, морске соли и медијске слике.

Спецификација:

Звук, тоноскоп, морска со, камера, екран. Променљиве димензије, 2023. год.

Фотографије: Александар Радичевић

MORE TUGE



The installation *Sea of Sorrow* addresses the growing problem of sound pollution in the southern Adriatic. It was created in collaboration with sound artist Manja Ristić, whose hydrophone recordings of the Gruž harbour in Dubrovnik faithfully capture the grim reality of the underwater world. In this installation, I use a tonoscope, a device that works on the principle of projecting sound vibrations through materials such as sand, water or other particles, transforming them into abstract visual patterns. The material I use to visualise sound via the tonoscope is sea salt crystals, which carry the symbolism of the marine environment. The patterns formed by salt particles directly transmit sound pollution to the screen via the camera, where they are further distorted, thus creating visual pollution.

The specific treatment of sound and its visualisation creates a new sensory experience, highlighting the power of sound and its invisible nature. In the unexpected movements of restless salt, the carefully recorded soundtracks become visible, creating a tension between what is seen, heard, and transmitted onto the screen. *Sea of Sorrow* explores the quiet, invisible sorrow of the sea, which becomes visible through the interplay of sound, sea salt, and media images.

Specification:

Sound, tonoscope, sea salt, camera, screen. Variable dimensions, 2023

Photos by Aleksandar Radičević

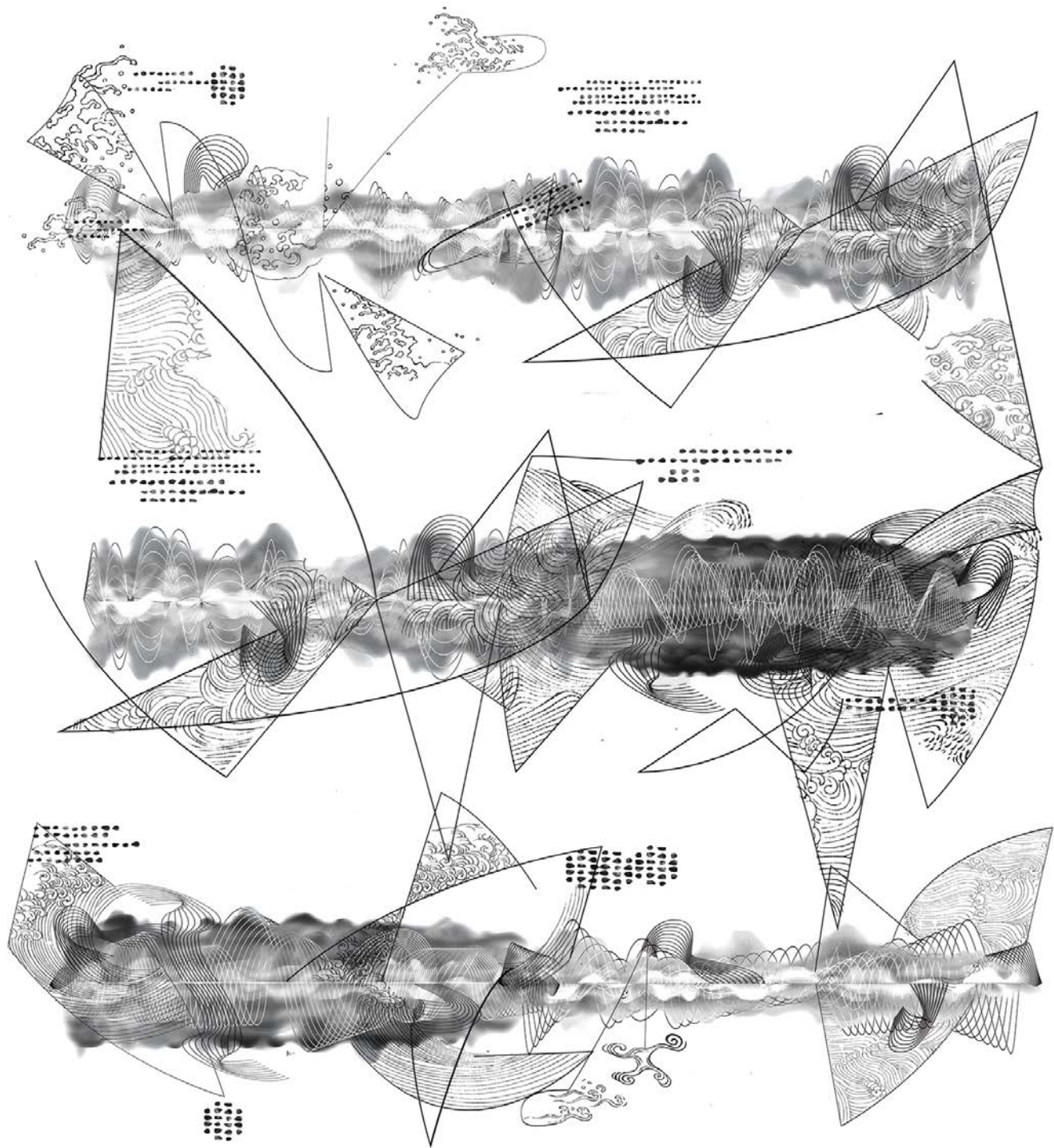


Рад „Добра вода (графичка партитура)“ представља спој визуелне и звучне уметности кроз специфичан облик музичког записа који се зове графичка партитура. Графичка партитура је форма бележења експерименталне музике и разликује се од традиционалне музичке нотације јер уместо нота користи апстрактне елементе, симболе, фотографију, линије, облике и боје како би представила звук. Овај рад је инспирисан амбијенталном звучном композицијом „Добра вода“ Мање Ристић, насталом од 16 хидрофонских снимака подморја на острву Силба. Кроз алеаторичке звучне и *site-specific* интервенције Мања у звучном раду прецизно бележи микро-покрет биома, салинитет и геоморфолошки запис подморја, који ми служи као градивни материјал за визуелну интерпретацију. Графичка партитура у овом раду постаје средство визуализације звучног амбијента, где истражујем на који начин се може пренети суптилна трансформација звукова и атмосфера мора у визуелни језик.

Дигитална графика, 300 x 200 cm, 2023.

The Work "Dobra Voda (Graphic Score)" represents a fusion of visual and sound art through a specific form of musical notation known as a graphic score. A graphic score is a form of notating experimental music that differs from traditional musical notation by using abstract elements, symbols, photographs, lines, shapes, and colors to represent sound instead of conventional musical notes. This work is inspired by the ambient sound composition "Dobra Voda" by Manja Ristić, created from 16 hydrophone recordings of the underwater environment on the island of Silba. Through aleatory sound and site-specific interventions, Manja meticulously captures the micro-movements of the biome, salinity, and geomorphological patterns of the underwater landscape, which serve as the foundation for my visual interpretation. In this work, the graphic score becomes a medium for visualizing the sonic ambiance, exploring how the subtle transformations of sea sounds and atmospheres can be translated into a visual language.

Digital print, 300 x 200 cm, 2023



НЕМАЊА НИКОЛИЋ | NEMANJA NIKOLIĆ

Уметничко истраживање Немање Николића више од деценије посвећено је испитивању искуства настанка и читања слике (image/picture) која може бити процесуирана кроз различите, по природи опозитне медије. Филм као матрицу за детекцију покрета, проширену нарацију или поступак настанка екранске сцене Николић сучељава са основом своје праксе, дводимензионалном формом слике промишљајући тако саму визибилност која наступа кроз преносник/трансфер и гради се кроз примаоца/опажајност. Промисљање технолошког пута слике и њеног значења које бива другачије нарочито када је спроведено кроз мануелно, за уметника је интригантно и важно јер подразумева сложене „просторе мишљења“. То су места у којима се рефлектују разнолики аспекти друштва, приче, повести, фикције, теме, идеје, идеологије и кроз однос према визуелном успоставља особена мрежа социјалног и културног (...)

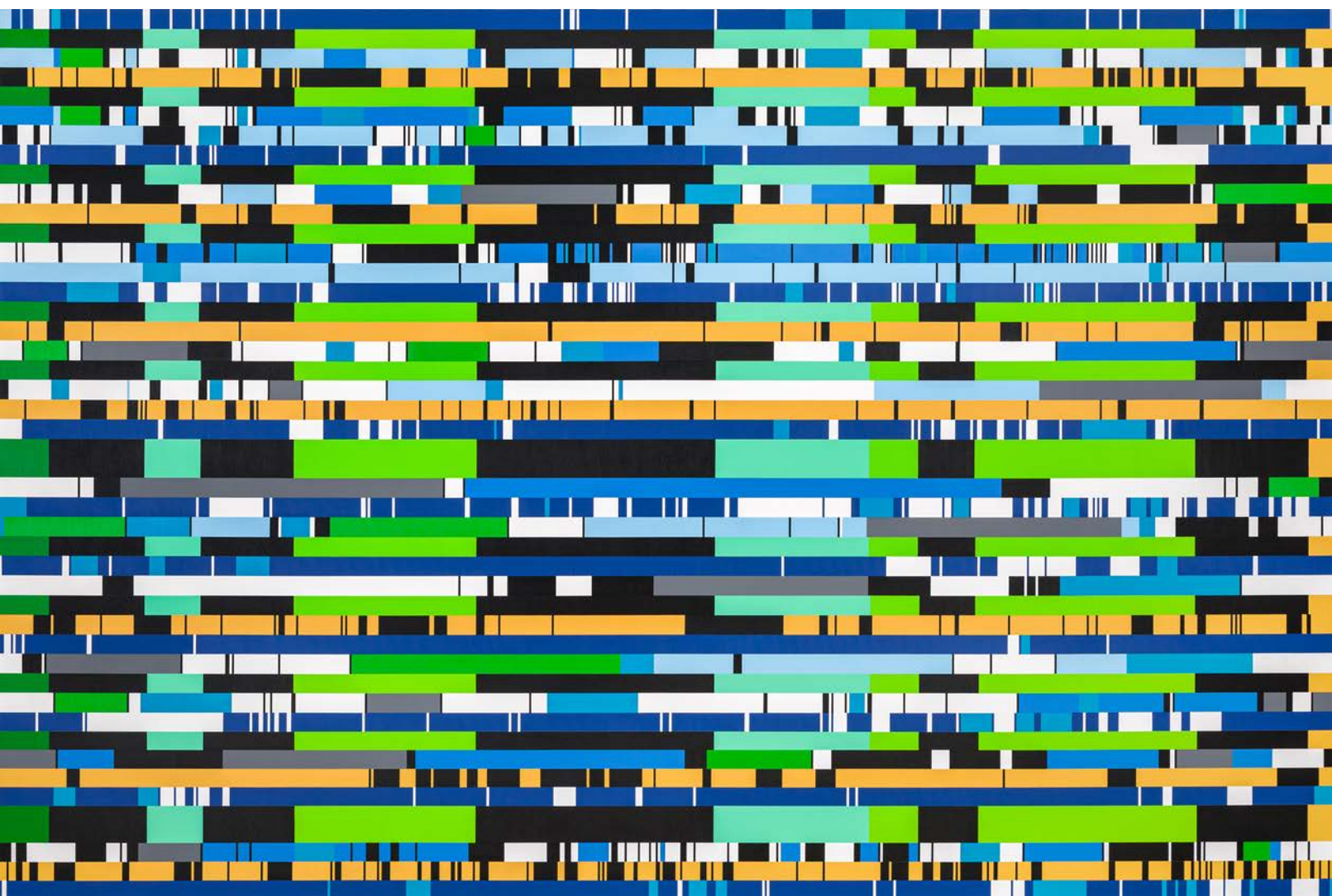
Уна Поповић, одломак из текста за изложбу
Десет слика/Ten Pictures, Б2 Галерија, Београд, 2023. године
Превод: Ванда Перовић

Технополис, акрилик на платну, 200 x 300 цм, 2022.

For over a decade, Nemanja Nikolić's artistic research has been dedicated to examining the experience of creating and interpreting an image/picture that can be processed through various, inherently opposing media. Nikolić confronts film, which serves as a matrix for motion detection, expanded narrative, or the process of creating a screen scene, with the basic principles of his artistic practice, the two-dimensional form of an image, thus reflecting on the very visibility that emerges through the transmitter/transfer and is constructed through the receiver/perception. The contemplation on the technological pathway of an image and its meaning, which becomes different, especially when executed manually, is intriguing and important for the artist because it involves complex "spaces of thought". These are places where a variety of societal aspects, stories, narratives, fictions, themes, ideas, and ideologies are reflected, and through the relationship to the visual, a unique network of social and cultural connections are established (...)

Una Popović, excerpt from the text for
the Ten Pictures exhibition, B2 Gallery, Belgrade, 2023
Translation by: Vanda Perović

Technopolis, acrylic on canvas, 200 x 300 cm, 2022



МАРИЈА ЂАЛИЋ | МАРИЈА ЋАЛИЋ

Дела из овог циклуса су не само разрада поступка фото колажа, већ и обликовање реалности путем подсвесног, а тиме и свих слика које носимо као архетипско наслеђе. Највећа загонетка стапања, комбинација, као и процесуалности опажања и сазнања одвија се у неуралном средишту. Просторни планови су резултат претходно генерисаног импулса који доводи до неочекиваног исхода. Тај пут и није толико неочекиван, ако узмемо у обзир све могућности неуролошких повезивања у настајању менталних слика. Јер мозак је по одредници из доба просветитељства 'орган душе' и преплет тајни живота. Непосредни доживљај онога што кружи око наше свести као позната слика, мења се путем неуротрансмисије у друкчији поредак. Измењени простори су станице, собе и раскрснице за суочавање са архивираним сликама и сопственим доживљајем тих слика из прошлости. Фотографија је за мене пре свега простор за нове садржаје који нису само механички отисак стварности. Између опажајног момента и коначног исхода, уведени су поступци разлагања реалности путем рефотографисања, деконструисања и неочекиваног склапања. Посебно ме занима трансфер фотографије и то пре свега као поступак који уводи непланиране грешке и моменат животне спонтаности. Тиме се отвара пут за одступање од савршене, умножаване слике и њене тривијалности.

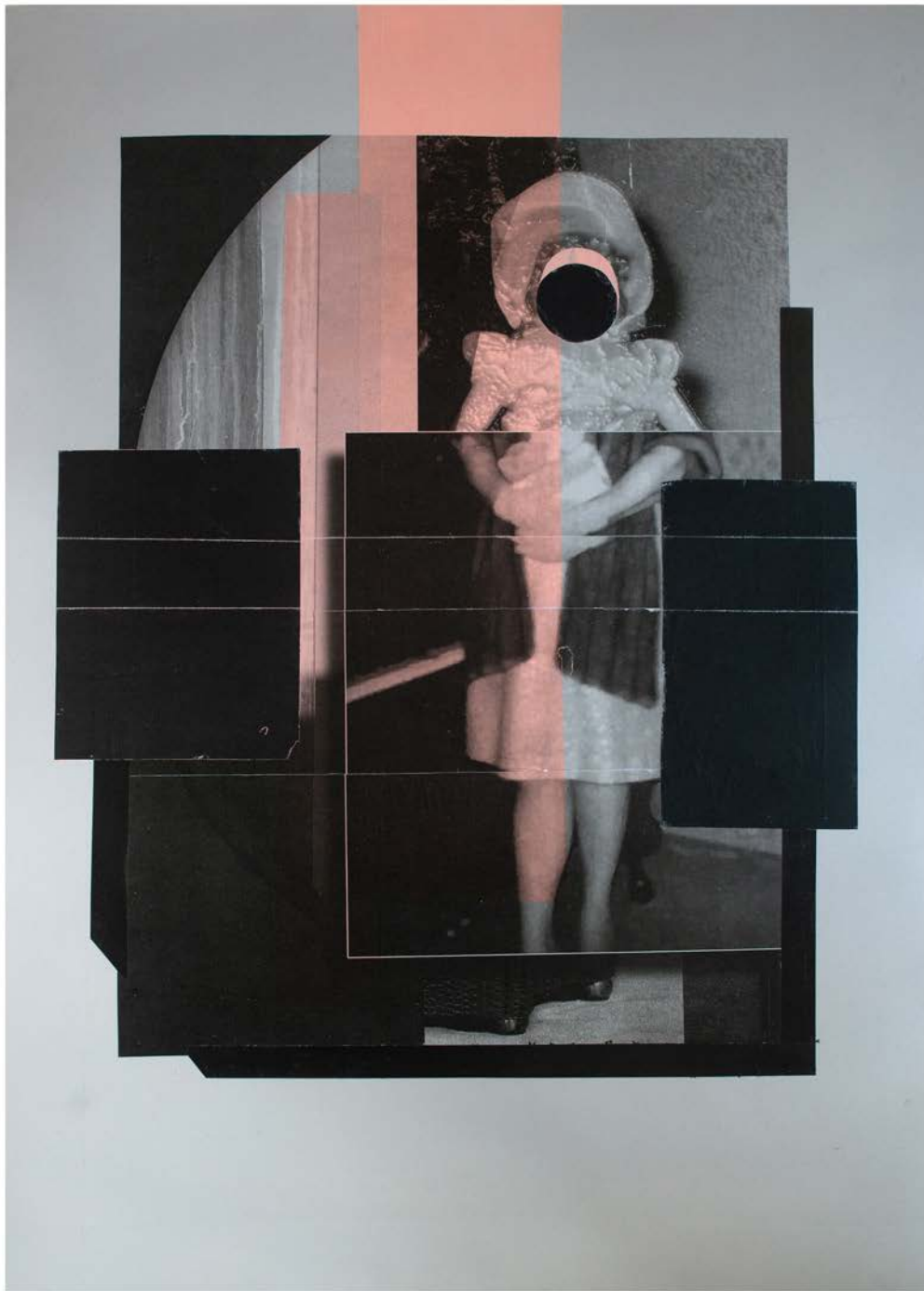
Неурорезервоар, фото трансфер / колаж / акрил, 70 x 50 цм, 2024.

Неурорезервоар, фото трансфер / колаж / акрил, 70 x 100 цм, 2024. (x3)

The works in this cycle not only elaborate on the photo collage process, but also explore the shaping of reality through the subconscious, encompassing all the images we carry as our archetypal heritage. The greatest enigma of fusion, combination, and the processual nature of perception and cognition occurs in the neural centre. Spatial plans are the result of a previously generated impulse that leads to an unexpected outcome. That path is not so unexpected if we take into consideration all the possibilities of neurological connections in the formation of mental images. Because, as defined in the Age of Enlightenment, the brain is considered the ‘organ of the soul’ that intertwines the secrets of life. The immediate experience of what circulates around our consciousness as a familiar image transforms through neurotransmission into a different order. Altered spaces are stations, rooms, and intersections for confronting archived images and one’s own experiences of those images from the past. To me, photography is first and foremost a space for new content that is more than a mere mechanical imprint of reality. The gap between the moment of perception and the final outcome is filled with procedures for deconstructing reality through rephotographing, disassembling, and unexpected assembling. I am particularly interested in photo transfer, primarily as a process that introduces unplanned glitches and moments of life’s spontaneity. This opens the way for deviation from the perfect, multiplied image and its triviality.

Neuroreservoir, photo transfer, collage, acrylic, 70 x 50 cm, 2024

Neuroreservoir, photo transfer, collage, acrylic, 70 x 100 cm, 2024 (x3)









The FRAGMENTATION: LAYERING OF TIME AND SPACE exhibition aims to bring together artists around the issue of transformations related to memory and the immediate environment, what memory is today and how we position ourselves in relation to memory in social contexts and within the framework of urban settings. The relationships between concepts, such as analogue-digital, presence-absence, true-false, history-present, establishment-denial of the system are indispensable... The concept of time nowadays has a special meaning, because no matter what we do, we have less and less time available. By speeding up, we gain productivity, but we lose the segment of thinking and thorough analysis of the situations from multiple perspectives. The measure of understanding reality becomes/remains a combination of zeros and ones.

The phenomena resulting from all this can be complicated and confusing.

Glitch, as a software error, gains visibility through art and thus becomes not only a new aesthetic field but also a conceptual category. *Glitch* can be viewed and understood more broadly; it spreads its influence in different narratives, re-examines the past, redefines the present, pervades static and moving images. In other words: did something happen, how did it happen, how is it recorded and is it recorded/remembered at all?

Thanks to databases and the influence of artificial intelligence in everyday life, there is growing attention to how certain data is read and understood. This is why *fractures*, *anomalies*, *deviations* and *fragmentations* become significant, because through different artistic practices we arrive at the visualization and context of the eternally dominant question of where we are and what we are in our environment. Are we establishing a new dynamic structure and potentially new social values? Do we need to understand the software or is it the vision that drives us to explore further and shape the world as it is or as it should be? These are all questions that we want to point out or explain through the FRAGMENTATION project and recent artistic production across various artistic media.

Event Horizon

One of the greatest challenges facing modern art today is understanding and connecting it with technology, which has become both an integral part of artistic practice and a fertile ground for the interweaving of various disciplines. This interweaving brings different approaches, expressions and new opportunities. More traditional artistic approaches also adopt current themes, exploring them through the lens of technology, science, ecology, history, as well as industrial and evolutionary changes. These elements inevitably shape not only artistic practice but also everyday life – both of artists and their audiences, as well as the wider public who may not have been significantly exposed to modern artistic practice. In other words, it is emphasised that art, through the hybridisation of diverse disciplines (from science to ecological research) is becoming a tool for understanding social transformations.

Owing to this approach, a different kind of action emerges within art, one that includes the issue of space and the concept of fragmented time. To explain this phenomenon more precisely, we shall refer to fragmentation as a dominant characteristic of the digital and post-digital era. Fragmentation creates artistic narratives that explore the concurrent existence of parallel worlds and the layering of reality, making the very idea of multi-layered reality a central theme in the work of many contemporary artists. The synthesis of fragmented time and space appears

in the works¹ of Karen Barad, where spaces and times are always in mutual interaction and repetition, thus forming complex “networks of data” and sensations. Inspired by Deleuze’s concept of rhizomatic structures, artists often explore how these parallel realities can intersect, occasionally touch, or remain entirely separate, highlighting a sense of uncertainty and disintegration.

Overall, this artistic interweaving and interaction can be viewed as an ontological “node”, in which different disciplines and their agents – materials, technologies, memories, time, space, politics, and ethical values – become interconnected, offering a complex model of the world in which art reflects and reveals new possible meanings.

Using the traditional medium of painting on canvas, the artist Nemanja Nikolić creates a screen scene that refers to a film narrative, isolating a precisely structured, frozen frame, and emphasising rhythm and atmosphere in his work *Technopolis*. This work can be viewed through the lens of various categories, from geometric abstraction to *glitch-art*, while still retaining the echo of visual effects characteristic of film art. *Glitch* introduces sudden and often inexplicable errors into the visual structure, both of analogue and, to a greater extent, digital media. Nikolić’s work, with its

1 Barad explains how materiality itself can shape meaning, identity and social relations, and how it can affect them. This theory emphasises that the material world and human experience are always intertwined in a mutual process of a continuous change, where things, bodies, objects, natural phenomena, and technologies actively participate in the creation of meaning. Barad introduces the concept of *agential realism* and explains how quantum physics can reshape our understanding of subject and object as interconnected entities. She uses quantum physics to demonstrate that the boundaries between entities are not fixed but dynamic and context-dependent. To learn more about this topic, please refer to the book *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, published by Duke University Press, 2007.

strictly controlled brushstrokes, gives the impression that the painting has not been touched by a human hand. It is precisely due to this impression that the painting evokes a momentary slippage, captured in a randomly chosen frame. It is not a classic disruption of the compositional harmony. It is, in this particular case, rather a shift into an alternative *harmony*, into an architectural vision, which is unrepeatable and has forever remained captured in the painting. The painting is reduced to just a few flashy colours, offering the audience a fragmented picture of a rearranged, altered, and still familiar reality.

Unlike Nikolić's alternative *harmony*, Anica Vučetić's work immerses the audience, both visually and sonically, into a dense mass of distorted information. In her piece *Dispersion*, *glitch-art* appears in its "finest form", or rather in its notorious aggressiveness and irritation. The sound in this work amplifies the sense of discomfort and evokes an unsettling reality in which we hopelessly exist for eternity. Therefore, it carries an overtone of supernatural, primordial evil, which, in a violently colourful world, threatens to induce epileptic seizures with its rhythm, at the very least. It seems as though words and voices, in a Twin Peaks-like fashion, are twisted backwards. In Vučetić's works, *glitch* is not an accepted and embraced coincidence; it is not a fleeting "hiccup" of the software that soon stops. It is not an aesthetic category. Although the work's title refers to dissipation and diffusion, the artist insists on sticky, dense, palpable anguish and nausea – the inner contradiction that spreads through time and space, enduring forever and permeating all layers of all parallel worlds. There is no sense of cohesion. One might suspect that the artist has intentionally opened a portal to a kind of infernal dimension, eternally calling for revolution and pointing to the fact that everything got out of control. The individual villain dissolves into a universal, systemic evil that leaves not even a flicker of

hope. Perpetual, repetitive terror. We cannot even hear the distant mumbling of "*Libera te tutemet ex inferis*"² (meaning "*Save yourself from hell*"), but instead remain trapped and possessed, in an updated, boosted version of *Event Horizon*³, much scarier than the original one. Precisely because it is entirely true, because we have chosen it ourselves.

In their work *Ball Packaging Centre*, the artistic duo diSTRUKTURA deals with technology-driven society. The two artists use digital, mechanical, algorithmic and all other tools at hand to point out the vulnerability of the system. Yet, in the classic medium of oil on canvas, they symbolically deconstruct digital systems. By pointing to the transformative impact of the Industrial Revolution, they express concern for ecosystems through their visual language, point their finger at ecological "disorders", environmental pollution, climate change, industrial expansion, capitalist mass production, digitalisation, and societal and natural disasters. Through what they call the "man-made landscape", the authors examine the transformation of nature in new, yet unseen worlds. The pixelated pattern hints at a human-assisted transition that has also fuelled the development of virtual reality and the expansion of artificial intelligence. In their work, the authors retain their artistic and human, almost childlike curiosity. With their gaze fixed on the *glitch* of life, they explore, perhaps even anticipate, new worlds. It is uncertain whether these new worlds will be better, more humane, more idyllic, or, conversely, stranger, more frightening, more complicated. Will the encounter with this new nature trigger the effect of the *uncanny*

2 <https://www.latin-is-simple.com/en/vocabulary/phrase/998/>
accessed on 29 October 2024

3 <https://www.imdb.com/title/tt0119081/>
accessed on 30 October 2024

valley⁴ phenomenon, or will it plunge us into Federico Heller's⁵ short dystopian film of the same name? Will humans start a war against machines? Will humans exist at all?

An artist from Bosnia and Herzegovina, Igor Bošnjak, presents two (interconnected) segments of his work at the exhibition. These are films – animations in which his introspective focus is directed at certain philosophical and existential questions. The film *Humankind* reflects on the universal historical struggle and universal historical loss in the context of human experience and identity. In this case, the focus shifts from the general to a more personal, or territorially and mentally more precisely defined perspective. Therefore, in this sense, we can speak of the frameworks of Yugoslav experience and identity, which the artist plays with, re-examining them through his recent works and poetics. The presence of Yugoslav modernist monuments set in a timeless dimension, in an impersonal environment – neither in the sky, nor on earth, piled up and transformed into the objects resembling metal filings and parts of unknown machines, in a sterile futuristic scrapyard that is being formed, surrounded by numerous stylised human figures, perhaps humanoid robots with cold, blue light in place of their hearts, standing in dynamic poses, frozen in motion, their running, fighting and fear abruptly interrupted, suggests deeply buried, blocked, and forever repressed emotions. These are absorbed but never fully processed or consciously acknowledged collective experiences.

Film associations naturally arise, and Bošnjak's world irresistibly evokes an episode from *The Twilight Zone*

(1985), titled *A Little Peace and Quiet*⁶, directed by Wes Craven. In this episode, the protagonist, with the help of a mysterious pendant, manages to stop time and freeze the activities of all living beings around her (though, as it turns out, this effect extends on a global scale), thereby solving her personal problems and frustrations. In doing so, she ignores and silences her awareness of ongoing negotiations regarding nuclear armament between the USA and the Soviet Union, until she finds herself in a no-win situation, confronted with a frozen Soviet nuclear missile in the sky above her city. Bošnjak's world is cold, purified, yet paradoxically emotionally charged, nostalgic, and critically attuned.

In the second segment, or more precisely, in the following four video works titled *The Four Seasons*, we again encounter Yugoslav modernist monuments from the post-World War II era, set in a postapocalyptic landscape, cleansed of human presence. The sound of Vivaldi's composition of the same name gives an almost idyllic tone to the overall solitude of nature, which regenerates after the human *glitch*. In *Spring*, monuments appear as living, permanent forms, dignifiedly present in eternity – seemingly tame. As the seasons change, the monuments transform as well. *Summer* brings sharpness, another kind of life, another kind of eternal presence. At times, the monuments take on a somewhat animalistic character. *Autumn* brings moss and lichens, entrapment in mud and sludge. Misty greyish tones. Starkness. The impression is as if one is briefly observing through a surveillance camera. On the other hand, *Winter*, unlike the previous three seasons, brings traces of human presence – abandoned ruins, tools, rusty scrap, rebars, concrete slabs resembling gravestones, traces of a lost country. Through the four seasons, we are submerged in the course of the development and demise of an idea. The monuments are

4 <https://www.britannica.com/topic/uncanny-valley> accessed on 28 October 2024

5 <https://www.youtube.com/watch?v=FQgpw9pp-qQ> accessed on 30 October 2024

6 <https://www.youtube.com/watch?v=Or1UX7z8YBM> accessed on 28 October 2024

omnipresent; they bear a thought related to a specific ideological and political context, while the transformation of the dystopian landscape speaks of both rise and fall. The artist recontextualises the mentioned objects. He reinterprets them and they are no longer (merely) part of history. Now, they are also part of a futuristic situation, part of the near future. It goes without saying that adopting a critical stance is essential, as our perspective grows darker and darker. The ideals are long gone. These are deeply emotional, multilayered and philosophical works which, without the slightest pinch of irony, call for re-examination of historical legacy in a dystopian reality.

The works of Marija Čalić, from the series *Neuroreservoir*, can be classified as a group of instinctive symbolic images, sequences of dreams, almost surreal scenes. The collaged scenes, created using the photo-transfer technique, rely on personal and collective symbols which the artist filters through the deepest layers of her mind. The collages are assembled like brain associations, with organic connections that create new synapses. In the depictions of the scenes, we can sense the spirit of a bygone era; the works have a “vintage” character that carries a certain discomfort. Although everything is familiar, it is still subtly deconstructed in an ideological sense, so that the pronounced layering offers the possibility for continuous transformation and reinterpretation. Reality here is malleable, dark, and susceptible to influence. In this case, we can feel the artist’s intention to introduce the organic element of the unpredictable; the analogue play leads to an analogue *glitch*. This opens the way for spontaneous connections and discoveries. The artist plays with liminal spaces, as if flirting between different worlds, guiding us through the collective subconscious and developing our intuition. Each new impulse calls for a fresh reading of the image.

From the analogue world, we move to, in the words of British artist Michael Coldwell, “digital hallucinations

of history and generative artificial intelligence”. In his hybrid work, titled */imagine Ronsack*, he uses photographs, photographic montages and models which serve him as a basis for the film whose central theme and protagonist is an ancient oak tree that has outlived about 40 generations and witnessed the Industrial Revolution. The music and original concept were created by Tom “Swansither” Kennedy, on whose property the oak tree is located. Today, the use of artificial intelligence to create works of art is an exciting topic that sparks serious debates. Questions arise around authorship, definition of creativity, emotional impact, human culture, history, and even prejudices. In the right, and above all, benevolent (artistic) hands, this powerful tool becomes a creative partner, fostering an interaction between the intention of a conscious human being and the unpredictability of the machine, which, as in the case of *glitch-art*, leads to original outcomes. This tool can aid in simulating the future or alternative realities, encouraging us to think more deeply about technology, ethics, and the directions in which human creativity is heading. Coldwell’s work dispels, in the best possible way, any doubts and fears that might exist concerning ethics and copyright. The hybrid form discussed here implies that human creativity guides the entire idea, and the use of artificial intelligence does not, in any way, eliminate the role of the artist. Coldwell creates his works through a complex process of research, training or programming, selecting materials and information to “feed” the artificial intelligence, specifically the Midjourney and Runaway ML programs, in order to achieve his envisioned goal. He uses visual templates from the historical past to achieve “vectoplasm”, a digital substance composed of raw data and learning models, resulting in new forms, *glitches*, and an overall haunting sense of *déjà vu*. Due to the influence of the distant past, this substance evokes both curiosity and horror. The dreamlike scenes appear both real and surreal at once. Anything could have happened, and the images seem to rise from a deep

subconscious. The sound, as in Vučetić's work, amplifies all these impressions.

The collaborative work of Aleksandar Lazar and Manja Ristić, *Sea of Sorrow*, brings us back to the issue of ecology. This is a complex and suggestive piece that offers an original sensory experience. It deals with sound pollution in the southern Adriatic. In addition to being a natural element, sea salt, as one of the key components of this work, also serves as a metaphor for some permanent changes in time and space. Sound pollution, as an ecological disruptor and primarily invisible form of pollution, deeply disturbs the underwater ecosystem. Through hydrophone recordings of the Gruž harbour in Dubrovnik, the artists obtained devastating results. The underwater world relies on sound for its navigation, communication, and species reproduction. Sound pollution leads to a drastic disruption of these fundamental behaviours, resulting in confusion, stress, physical harm, and the disturbance of the natural order of the sea. A conflict arises between natural and human-created soundscapes. Layers of pollution become intrusive, disrupting natural frequencies and patterns. To visualise this issue, the artists use a tonoscope, a device that, based on sound vibrations through different materials, in this case sea salt, creates abstract templates — illustrations of sound pollution. These are then transferred to the screen, so we witness the physical representation of the sound *glitch*. An oppressive “landscape” develops, depicting the accumulation of pollution, with unpredictable, chaotic effects. There is a sad beauty in the process of decay;

the destructiveness of pollution creates unexpectedly visually seductive scenes, precisely through *glitch-art* and the principle of randomness. This provokes ambivalent feelings in the viewer, both an appreciation for the abstract beauty of the randomly generated patterns, alongside a bitter awareness of the environmental damage. This is a multisensory installation that triggers an emotional response, a kind of connection between the viewer and the work on a profound, visceral level. The artists describe this in their statement as the quiet sorrow of the seabed. The quiet sorrow will have much louder consequences, which will, potentially, have a very strong and destructive impact on all the issues addressed in this text.

It can be said that the contemporary art scene is largely based on a dialogue between traditional values and innovative technological solutions, and its unique value lies in its ability to adapt to modern conditions and respond to the pressing issues of our time. Artists continue to explore fragmented realities and, by merging history, the present, and speculative futures, they erase or at least blur conventional boundaries, examining hidden fears, anxieties, possibilities, and hopes through their work. In doing so, they confront a multidimensional reality. By accepting challenges such as rapid technological changes and cultural fragmentation, today's art has enormous potential to create new meanings and bring together different worlds and perspectives, offering the audience space for reflection, critique, and collective contemplation of the future.

Nina Todorović

Игор Бошњак (рођен у Сарајеву, Југославија, 1981. године) живи и ради у Требињу (Босна и Херцеговина) као визуелни уметник и филмски стваралац. Бави се интердисциплинарним истраживањима у области историје, миграције, надзора и односа слике и времена као кључних референци у искуству савременог друштва. Углавном ствара у медијским пољима савремене уметности: покретне слике, видео, филм, 3D анимација, инсталација и фотографија. Завршио је основне студије на Академији ликовних уметности у Требињу 2005. године, Одсек за сликарство. Од 2007. до 2008. године завршава интердисциплинарне мастер студије на програму Теорија уметности и медија на Универзитету уметности у Београду, Србија. У периоду од 2006. до 2016. године био је оснивач и кустос бијенала „намаТРЕ.ба“. Од 2009. године ради као професор на Академији ликовних уметности у Требињу, Универзитета у Источном Сарајеву на предметима Видео, Интермедијална уметност, Дигитална уметност. Од 2019. до 2020. године радио је као гостујући предавач на Факултету ликовних уметности на Цетињу, Универзитет Црне Горе.

Радови су му излагани у: Whitechapel Gallery, Лондон; Kunsthalle, Беч; The Istanbul Museum of Modern Art, Истанбул; New Cinema & Contemporary Art, Rencontres Internationales, Gaité Lyrique & Palais de Tokyo, Париз; Hong Kong Art Hall, Хонгконг; Museum of Art, Architecture and Technology, Лисабон; Summerhall, Единбург; Galerie du Jour, Париз; Chelsea College of Arts, Лондон; National Center for Contemporary Art & Museum of Modern Art,

Москва; Galleria d' Arte Moderna Palazzo Forti, Верона; Tromsø Kunstforening, Тромсе; Fabbrica del Vapore, Милано; Atopia Film & Video Kunst Gallery, Осло; Museo di Palazzo Poggi, Болоња; Art Centre Bang, Квебек; Glassyard Gallery, Будимпешта; Photography & Multimedia Museum, Тбилиси; Nicosia Municipal Arts Centre, Никозија; ММС Kibla, Марибор; Gaep Gallery, Букурешт; National Art Gallery, Сарајево; Музеј савремене уметности Војводине, Нови Сад; Музеј савремене уметности Републике Српске, Бања Лука; Музеј савремене уметности Црне Горе, Подгорица; Уметничка галерија, Дубровник; Културни центар Београда, Београд; Уметничка галерија Надежда Петровић, Чачак; Галерија Ремонт, Београд.

Његови филмови и видео радови приказани су у: Residency Unlimited, Њујорк; НКW Haus der Kulturen der Welt, Берлин; Siskel Film Center SAIC School of the Art Institute of Chicago, Чикаго; Kunsthal Charlottenborg, Копенхаген; Art Center College of Design LA Times Auditorium, Лос Анђелес; Trieste Contemporanea, Трст; Video-Forum of Neuer Berliner Kunstverein (n.b.k.), Берлин; Ballroom Marfa, Тексас; Point Ephemere, Париз; Contemporary Music Centre, Даблин; ZINC Arts et Cultures Numeriques, Марсељ; Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo, Бергамо; PROA Foundation, Буенос Ајрес; Centre Wallonie Bruxelles, Париз; Casoria Contemporary Art Museum, Напуљ; Espacio Center Canarias, Тенерифе; H-Block Gallery Queensland University of Technology, Бризбејн.
<https://www.igorbosnjak.com>

Igor Bošnjak (born in Sarajevo, Yugoslavia, in 1981) lives and works in Trebinje (Bosnia & Herzegovina) as a visual artist and filmmaker. He works on interdisciplinary research, addressing history, migrations, surveillance and image-time relations as key reference in the experience of contemporary society. He is mainly working within the media fields of contemporary art: moving images, video, film, 3D animation, installation and photography. In 2005, he graduated from the Academy of Visual Arts (BA) in Trebinje, Department of Painting. From 2007 to 2008, he completed his (MA) Interdisciplinary studies, Theory of Art & Media Department at the University of Arts in Belgrade, Serbia. From 2006 to 2016, he was founder and curator of namaTRE.ba project biennial. Since 2009, he has been working as a professor at the Academy of Visual Arts in Trebinje, University of East Sarajevo, courses of Video, Intermedia Art, Digital Art. From 2019 to 2020, he was working as a visiting lecturer at the Faculty of Fine Arts Cetinje, University of Montenegro.

His works have been exhibited at the following: Whitechapel Gallery, London; Kunsthalle, Wien; The Istanbul Museum of Modern Art, Istanbul; New Cinema & Contemporary Art Rencontres Internationales Gaîté Lyrique & Palais de Tokyo, Paris; Hong Kong Art Hall, Hong Kong; Museum of Art, Architecture and Technology, Lisbon; Summerhall, Edinburgh; Galerie du Jour, Paris; Chelsea College of Arts, London; National Centre for Contemporary Art & Museum of Modern Art, Moscow; Galleria d'Arte Moderna Palazzo Forti, Ve-

rona; Tromsø Kunstforening, Tromsø; Fabbrica del Vapore, Milan; Atopia Film & Video Kunst Gallery, Oslo; Museo di Palazzo Poggi, Bologna; Art Centre Bang, Quebec; Glassyard Gallery, Budapest; Photography & Multimedia Museum, Tbilisi; Nicosia Municipal Arts Centre, Nicosia; MMC Kibla, Maribor; Gaep Gallery, Bucharest; National Art Gallery, Sarajevo; Museum of Contemporary Art Vojvodina, Novi Sad; Museum of Contemporary Art of Republic of Srpska, Banja Luka; Museum of Contemporary Art of Montenegro, Podgorica; Museum of Modern Art, Dubrovnik; The Cultural Centre of Belgrade, Belgrade; Art Gallery Nadeža Petrović, Čačak; Gallery Remont, Belgrade.

His films and video works were screened at the following: Residency Unlimited, New York; HKW Haus der Kulturen der Welt, Berlin; Siskel Film Center SAIC School of the Art Institute of Chicago, Chicago; Kunsthal Charlottenborg, Copenhagen; Art Center College of Design LA Times Auditorium, Los Angeles; Trieste Contemporanea, Trieste; Video-Forum of Neuer Berliner Kunstverein (n.b.k.), Berlin; Ballroom Marfa, Texas; Point Ephemere, Paris; Contemporary Music Centre, Dublin; ZINC Arts et Cultures Numeriques, Marseille; Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo, Bergamo; PROA Foundation, Buenos Aires; Centre Wallonie Bruxelles, Paris; Casoria Contemporary Art Museum, Naples; Espacio Centre Canarias, Tenerife; H-Block Gallery Queensland University of Technology, Brisbane.
<https://www.igorbosnjak.com>

Аница Вучетић (Београд, 1962). Бави се видео инсталацијама и видео амбијентима. Образовање: Универзитет уметности у Београду – Факултет ликовних уметности: дипломске студије – дипломирани сликар, сликарство (1981/86); постдипломске студије – магистар уметности, сликарство (1986/89). Самосталне изложбе - избор: (1995), Музеј савремене уметности Универзитета у Сао Паулу, Сао Паулу, Бразил; (1999) и (2001), Лудвиг Форум за интернационалну уметност, Ахен, Немачка; (2002), Галерија 23 у 10, Кубански институт за уметност и кинематографску индустрију, Хавана, Куба; (2006) и (2009), Културни центар Београда; (2008), Уметничка галерија Надежда Петровић, Чачак; (2010), МСУ Републике Српске, Бања Лука, Босна и Херцеговина; (2011), Уметничка галерија Марибор, Марибор, Словенија; (1997) и (2013), Салон МСУ Београд; (2019), Галерија Podroom, Културни центар Београда; (2020), Салон 77, Галерија савремене ликовне уметности Ниш; (2022), Културни центар Требиње, Република Српска, Босна и Херцеговина; (2023), Савремена галерија Суботица.

Награде:

- Награда Меморијала Надежде Петровић и Награда публике, Чачак, 2005.
- Гран-при на 9. међународном бијеналу уметности минијатуре, Горњи Милановац, 2008.
- Политикина награда за најбољу изложбу у 2008. години
- Награда Салона у Нишу 20/2, 2016.

<https://anicavuc.wixsite.com/anicavucetic>

Anica Vučetić (Belgrade, 1962). She is actively working in the field of video installations and video environments. Education: University of Arts in Belgrade – Faculty of Fine Arts: undergraduate studies – graduate painter, painting (1981/86); postgraduate studies – Master of Arts, painting (1986/89). Solo exhibitions – selection: (1995), Museum of Contemporary Art, University of São Paulo, São Paulo, Brazil; (1999) and (2001), Ludwig Forum for International Art, Aachen, Germany; (2002), *23 in 10* Gallery, Cuban Institute of Art and Cinematographic Industry, Havana, Cuba; (2006) and (2009), Cultural Centre of Belgrade; (2008), Art Gallery Nadežda Petrović, Čačak; (2010), Museum of Contemporary Art of the Republic of Srpska, Banja Luka, Bosnia and Herzegovina; (2011), Art Gallery Maribor, Maribor, Slovenia; (1997) and (2013), Salon of the Museum of Contemporary Art, Belgrade; (2019), Gallery Podroom, Cultural Centre of Belgrade; (2020), Salon 77, Gallery of Contemporary Fine Arts Niš; (2022), Cultural Centre of Trebinje, Republic of Srpska, Bosnia and Herzegovina; (2023), Contemporary Art Gallery Subotica.

Awards:

- Memorial of Nadežda Petrović Award and Audience Award, Čačak, 2005;
- Grand Prix of the 9th International Biennial of Miniature Art, Gornji Milanovac, 2008;
- Politika Award for the Best Exhibition in 2008;
- Award of Niš Salon 20/2, 2016.

<https://anicavuc.wixsite.com/anicavucetic>

diSTRUKTURA

Милица Милићевић и Милан Боснић су дипломирали и магистрирали на Факултету ликовних уметности у Београду, на одсеку за сликарство. Од 2005. године раде заједно као уметнички дуо diSTRUKTURA и под тим именом учествовали су на преко 30 самосталних и више од 70 групних изложби у Србији, Словенији, Македонији, Румунији, Француској, Италији, Аустрији, Немачкој, Холандији, Луксембургу, Швајцарској, Јапану, Словачкој, Чешкој, Црној Гори, Хрватској, Мађарској, Финској, Данској и Египту. diSTRUKTURA је учествовала у резиденцијалним уметничким програмима и радионицама у Шпанији, Швајцарској, Немачкој, Аустрији, Холандији, Словенији, Италији, Финској, Египту и Србији. Добитници су више награда и стипендија од којих и Pollock-Krasner grant за 2015. годину. Њихови радови се налазе у преко 15 јавних и приватних колекција.
www.distruktura.com

diSTRUKTURA

Milica Milićević and Milan Bosnić received both their Bachelor's and Master's degrees from the Faculty of Fine Arts in Belgrade, Department of Painting. Ever since 2005, they have been working together as an artistic duo diSTRUKTURA and under that name they participated in over 30 solo and more than 70 group exhibitions in Serbia, Slovenia, Macedonia, Romania, France, Italy, Austria, Germany, the Netherlands, Luxembourg, Switzerland, Japan, Slovakia, the Czech Republic, Montenegro, Croatia, Hungary, Finland, Denmark, and Egypt. diSTRUKTURA took part in artists-in-residence programs and workshops in Spain, Switzerland, Germany, Austria, the Netherlands, Slovenia, Italy, Finland, Egypt, and Serbia. They have won several awards and scholarships among which is the Pollock-Krasner grant for 2015. Their works can be found in over 15 public and private collections.
www.distruktura.com

Мајкл К. Колдвел је уметник и истраживач медија из Лидса, Велика Британија. Предаје фотографију на Универзитету у Лидсу и до сада је објављивао и излагао радове под неколико различитих псеудонима, укључујући имена др Мајкл Шофилд, Конфлак Колдвел и КК. Такође је један од оснивача колектива Urban Exploration (UE) и Crooked Acres Records. Познат је по свом мултимодалном аудиовизуелном раду, а бави се и писањем истраживачких радова на теме попут медијске *хаунтолоџије*, временске перцепције, илузије и деконструкције. Поред тога, Колдвел је и музичар признат и цењен од стране критике, као и награђивани филмски стваралац. У свом истраживачком раду, Колдвел испитује како камере и друге технологије у развоју посредују у нашем осећају за време, сећању на место и културним идентитетима. Он често користи медијске архиве, рефотографију, теренске снимке и генеративну вештачку интелигенцију, како би створио нова дела од старог и одбаченог материјала. Његови најновији пројекти испитују начин на који претходни медији прогањају вештачку интелигенцију и како уметници могу да наруше ову урођену *сјекіралност* и искористе је у креативне сврхе.
<http://www.michaelcoldwell.co.uk/>

Michael C Coldwell is an artist and media researcher from Leeds, UK. He works as a lecturer in photography at the University of Leeds and has published, exhibited and released his works under several different aliases, including Dr Michael Schofield, Conflux Coldwell and CC. He is also a founding member of the Urban Exploration collective (UE) and Crooked Acres Records. He is known for his multimodal audiovisual work, and practice research writing on media hauntology, temporal perception, illusion and deconstruction. He is also a critically acclaimed musician and award-winning filmmaker.

Coldwell's exploratory work examines how cameras and other changing technologies mediate our sense of time, memory of place and cultural identities. He often works with media archives, rephotography, field recording and generative AI, to create new works from old and discarded materials. His latest projects investigate how artificial intelligence is haunted by prior media, and how this innate spectrality can be disrupted and used creatively by artists.

Selected screenings and exhibitions: Pennine Film Festival (2023) Winner (Best Experimental Short) - *Views from Sunk Island* Leeds International Film Festival (2022) Official Selection - *Views from Sunk Island* European Short Film Festival (2022) Official Selection - *Views from Sunk Island Lost Leeds: Windows on Time* photography exhibition (2019) - Leeds Town Hall *The Remote Viewer* - video installation (2018) - Leeds Light Night *Residuum* - solo exhibition (2017) - Left Bank Selected publications (as Michael Schofield): *The Technological Uncanny: The Role of Memory Prosthetics in Hauntological Practice* (2024 - in press) - *Horrorifying Children and the Legacy of Children's Fiction*, Bloomsbury *Camera Phantasma: Reframing Virtual Photographs in the Age of AI* (2023) Convergence journal *Deconstructed Rephotography* (2021) Narrating the City, Intellect publishing *Re-animating Ghosts: Materiality and Memory in Hauntological Appropriation* (2019) International Journal of Film and Media Arts *The Impossible Photograph: Rephotography, Slum Clearance and the Representation of Absence* (2019) UnMediated journal.
<http://www.michaelcoldwell.co.uk/>

Александар Лазар и **Мања Ристић** активно сарађују од 2019. године. Неки од значајнијих радова су концертни перформанси *Анатомија хаоса* (2019), *Flamingo Falling* (2020), *Shells Left Behind* (2020), затим изложба *Начуљби очи, њројрљај уши* (2020), аудио-визуелне инсталације *Patient Love* (2021) и *Добра вода* (2022), као и изложба *Добра вода* (2023). Добитници су Златне награде за проширене медије, за рад *Patient Love*, Удружења ликовних уметника Србије.

Александар Лазар (Смедерево, 1991) дипломирао је и завршио мастер студије на графичком одсеку Факултета ликовних уметности у Београду, а тренутно је на докторским уметничким студијама на Факултету за медије и комуникације у Београду. У свом раду проучава односе између звука и визуелних медија, као и начине њиховог повезивања и генерисања. Инспирацију за своје радове црпи из различитих односа између звука и слике, а његова уметност спада у категорију синестезијске уметности, често називане „визуелном музиком“. У својим уметничким праксама бави се интерактивним перформансима, уметничким инсталацијама, графичком, видео и звучном уметношћу.

<https://www.behance.net/aleksandarlazar>

https://www.instagram.com/aleksandar_lazar/

Мања Ристић (Београд, 1979) дипломирала је на Факултету музичких уметности у Београду (2001), а потом магистрирала на Краљевском колеџу за музику у Лондону (2004). Наступала је широм Европе као извођач класичне и примењене музике, као и импровизатор. Остварила је сарадњу с бројним извођачима, реномираним диригентима, мултимедијалним уметницима, песницима, позоришним и филмским режисерима. Мањин звук истражује простор изван савремене музике. Посвећена је интердисциплинарном приступу уметности звука, *field recording*-у, инструменталној електроакустици и експерименталним радијским формама.

Aleksandar Lazar and **Manja Ristić** have been actively collaborating since 2019. Some of their most significant works include the concert performances *Anatomy of Chaos* (2019), *Flamingo Falling* (2020), *Shells Left Behind* (2020), as well as the exhibition *Prick Up Your Eyes, Rub Your Ears* (2020), audio-visual installations *Patient Love* (2021) and *Good Water* (2022), and the exhibition *Good Water* (2023). They were honoured with the Golden Award for Expanded Media by the Association of Fine Artists of Serbia for their work *Patient Love*.

Aleksandar Lazar (Smederevo, 1991) earned both his Bachelor's and Master's degrees from the Department of Graphic Arts, Faculty of Fine Arts in Belgrade. He is currently pursuing doctoral studies in arts at the Faculty of Media and Communications in Belgrade. His work explores the relationships between sound and visual media, as well as the ways of connecting and generating these two. He draws inspiration for his works from various interactions between sound and image. Therefore, his art belongs to the category of synesthetic art, often referred to as "visual music". Through his artistic practices, he creates interactive performances, art installations, graphics, videos, and sound art.

<https://www.behance.net/aleksandarlazar>

https://www.instagram.com/aleksandar_lazar/

Manja Ristić (Belgrade, 1979) graduated from the Faculty of Music Arts in Belgrade (2001), and then received her Master's degree from the Royal College of Music in London (2004). She has performed across Europe as a classical and applied music performer, as well as an improviser. She has collaborated with numerous performers, renowned conductors, multimedia artists, poets, and theater and film directors. Manja's sound explores the space beyond contemporary music. She focuses on an interdisciplinary approach to sound art, field recording, instrumental electroacoustics, and experimental radio forms.

Немања Николић (1987) је дипломирао на Факултету ликовних уметности у Београду 2010. године, на сликарском одсеку. Завршио је докторске уметничке студије на истом факултету 2019. године. Немања је иницијатор настанка Уметничког простора У10 који служи афирмацији и представљању младе уметничке сцене, основаног 2012. године у Београду. Од 2018. године ради на Факултету ликовних уметности у Београду где је тренутно у звању доцента. Реализовао је самосталне изложбе у институцијама као што су Ликовна галерија Културног центра Београда, Галерија Dix9 Helene Lachermoise у Паризу, Центар за савремену уметност Црне Горе (Дворац Петровића), Галерија ERD у Сеулу, Дом омладине Београда, Галерија Рима у Београду и Крагујевцу, Уметнички простор У10 итд. Учествовао је на бројним групним изложбама у земљи и иностранству: CaixaForum у Мадриду и Барселони, Kunsthall KAdE у Амерсфорту у Холандији, Künstlerhaus у Бечу, на 56. и 57. Октобарском салону у Београду, Бијеналу у Панчеву, Француској кинотеци у Паризу, Галерији Шкуц у Љубљани итд. Добитник је више награда, као што су Награда за цртеж Удружења ликовних уметника Србије 2021. године, Награда за цртеж из Фонда Владимир Величковић 2011. године, специјална откупна награда за мурал и зидну инсталацију Рајфајзен банке и галерије 12HUB и Награда за иновацију из Фонда Милош Бајић. Његови радови се налазе у бројним приватним и јавним колекцијама, као што је ABN AMRO колекција у Амстердаму, Лукас музеј наративне уметности у Лос Анђелесу, WAP фондација у Сеулу, Екард колекција у Хагу, JMS колекција у Паризу, Колекција Октобарског салона (Културни центар Београда), Теленор колекција у Београду, Wiener Städtische колекција итд. Живи и ради у Београду.
www.nemanjanikolic.com

Nemanja Nikolić (born in 1987) graduated from the Faculty of Fine Arts in Belgrade in 2010, Department of Painting. He completed his PhD studies at the same faculty in 2019. Nemanja initiated the establishment of the Belgrade-based U10 Art Space in 2012 with a view to promoting and representing young contemporary artists. Since 2018, he has been working at the Faculty of Fine Arts in Belgrade, currently holding the position of Assistant Professor. Nemanja has held his solo exhibitions at the following institutions: Cultural Centre of Belgrade *Art Gallery*, *Dix9 Helene Lachermoise Gallery* in Paris, Centre for Contemporary Art of Montenegro (Petrović Palace), *ERD Gallery* in Seoul, Belgrade Youth Centre, *Rima Gallery* in Belgrade and Kragujevac, *U10 Art Space* in Belgrade, etc. He has participated in numerous group exhibitions in the country and abroad: *CaixaForum* in Madrid and Barcelona, *Kunsthall KAdE* in Amersfoort in the Netherlands, *Künstlerhaus* in Vienna, 56th and 57th *October Salon* in Belgrade (*Belgrade Biennale*), the Biennial in Pančevo, *the French Cinematheque in Paris*, *Škuc Gallery in Ljubljana*. He has won several art awards, including the Award for Drawing at the Triennial of Drawings by the Association of Fine Artists of Serbia in 2021, the Award for Drawing by the Vladimir Veličković Fund in 2011, a Special Award for Mural and Wall Installation by Raiffeisen Bank and 12HUB Gallery, and the Award for Exceptional Creative Innovation by the Miloš Bajić Fund. His works are featured in numerous private and public collections, including *ABN AMRO collection* in Amsterdam, *The Lucas Museum of Narrative Art* in Los Angeles, *WAP Foundation* in Seoul, *Ekard Collection* in the Hague, *JMS collection* in Paris, *October Salon Collection* (Cultural Centre of Belgrade), *Wiener Städtische* collection, *Telenor Collection* in Belgrade, etc. He lives and works in Belgrade.
www.nemanjanikolic.com

Марија Талић је завршила Правни факултет Универзитета у Београду, и похађала фотографију на St Martin's School of Art, у Лондону. Члан је Удружења ликовних уметника примењених уметности и дизајнера Србије (УЛУПУДС, секција Фотографије), Београд, Република Србија. Објављивала је ауторске фотографије у дневној и недељној штампи, као и у месечним часописима у Београду и Србији. Радилa је и фотографске прилоге за књиге, изложбене каталоге, филмске продукције и друге медије. Била је уредница фотографије у недељнику *Europa Press Holding*, Београд, 2003-2011. године. Учествовала је у резиденцијалним уметничким програмима *Kultur-Referat* града Минхена, Немачка, *Vila Waldberta*, 2010. године и *Cite Internationale des arts*, Париз, 2017. године. Углавном је излагала самостално, али је учествовала и на бројним групним изложбама.

Новија самостална излагања (2012-2022) превасходно у Београду, чине тематски циклуси фотографија „Пост-меморија“, „The Spell of the Past“, „Мој Дом“, „Nothing is Left To Tell“, „Cache Memory“, „Избор по сродности“, „Инфо-Станар“, „Stern-Berg“ – Октобарски Салон, Бијенале у Београду, 2018. године, „Evocative Impact“, MC Gallery, Њујорк, 2019; Избор из циклуса „Стерн-Берг“, Галерија Мењачница, Goethe Институт, Београд, 2020; Неуро резервоар, X-витамин галерија, Београд, 2021; Спокојна ноћ – посвета Самјуелу Бекету, Прима центар, Берлин, 2022; избор из циклуса „The Spell of the Past“, Перјанички дом, Црна Гора, 2022; Црно Сунце, Галерија Задужбине Илије М. Коларца, Београд, 2023; Приземљен – Бекет у Београду, Салон Музеја града Београда, 2023.

<http://mariacalic.com>

Marija Čalić graduated from the Faculty of Law, University of Belgrade, and studied photography at the Saint Martin's School of Art in London. She is a member of the Association of Applied Arts Artists and Designers of Serbia (ULUPUDS, Photography section), Belgrade, Republic of Serbia. She published her photos in daily and weekly newspapers, as well as monthly magazines in Belgrade and Serbia. She prepared photo supplements for books, exhibition catalogues, film productions, and other media. She was the photo editor in the *Europa Press Holding* weekly magazine, Belgrade, 2003-2011. She stayed in Germany, Villa Waldberta, in 2010, where she took part in the city of Munich's *Kultur-Referat* artist-in-residence programme, and in Paris in 2017, where she took part in the *Cite Internationale des arts* artist-in-residence programme. She mostly exhibited solo, but she took part in many group exhibitions as well.

Her recent solo exhibitions (2012-2022), held mainly in Belgrade, include the following thematic photo cycles: “Post-Memory”, “The Spell of the Past”, “My Home”, “Nothing is Left to Tell”, “Cache Memory”, “Selection by Affinity”, “Info-Tenant”, “Stern-Berg” – October Salon, Belgrade Biennale, 2018; “Evocative Impact”, MC Gallery, New York, 2019; selection from the “Stern-Berg” cycle, Menjačnica Gallery, Goethe Institute, Belgrade, 2020; Neuro Reservoir, X-Vitamin Gallery, Belgrade, 2021; Serene Night – Tribute to Samuel Beckett, Prima Centre, Berlin, 2022; selection from the “The Spell of the Past” cycle, Perjanički Dom, Montenegro, 2022; Black Sun, Ilija M. Kolarac Endowment Gallery, Belgrade, 2023; Grounded – Beckett in Belgrade, Salon of the Belgrade City Museum, 2023.

<http://mariacalic.com>

Нина Тодоровић - визуелна уметница

Рођена у Београду 1973. године. Дипломирала 1999. на ФЛУ, одсек Сликарство, у класи професора Чедомира Васића. Од 2000. године члан УЛУС-а, са статусом самосталног уметника. Магистрирала 2002. године, у класи истог професора. Докторирала 2014. године на ФЛУ, Београд (ментор: редовни професор др Милета Продановић). Од 1995. године активно излаже, а до сада је имала 49 самосталних и преко 200 групних изложби. Учествовала је и на бројним ликовним колонијама, радионицама и веб пројектима у земљи и иностранству (Канада, Белгија, Мађарска, Македонија, САД, Словенија, Естонија, Немачка, Италија, Швајцарска, Русија, Шведска, Велика Британија, Аустралија, Уругвај, Аргентина, Египат, Француска, Аустрија). Добитница је више домаћих и међународних награда. Радови јој се налазе у страним и домаћим музејима и јавним и приватним колекцијама. Од 2018. године ангажована је на месту селекторке Ликовне колоније Власина, у организацији Лесковачког културног центра.

Године 2021, председавала је жиријем Међународног фото конкурса у Матери, Италија (www.matiff.it – Matera Concorso fotografico).

Одабрана да селекује и кустосира XIX издање изложбе УАД (Уметност, Архитектура, Дизајн), која се сваке године одржава у Галерији савремене уметности у Панчеву.
www.ninatodorovic.com
www.architectureofmemory.com

Nina Todorović - visual artist

Born in Belgrade in 1973. In 1999, she graduated from the Faculty of Fine Arts, Department of Painting, in the class of Professor Čedomir Vasić. Since 2000, she has been a member of the Association of Fine Artists of Serbia (ULUS), with a freelance artist status. In 2002, she received her Master's degree in the class of the same Professor. In 2014, she obtained her PhD from the Faculty of Fine Arts, Belgrade (mentor: Prof. Mileta Prodanović, PhD). Since 1995, she has been actively exhibiting her works. So far, she has had 49 solo exhibitions and participated in over 200 group exhibitions. She has also participated in many art colonies, workshops and web-related projects in Serbia and abroad (Canada, Belgium, Hungary, Macedonia, USA, Slovenia, Estonia, Germany, Italy, Switzerland, Russia, Sweden, Great Britain, Australia, Uruguay, Argentina, Egypt, France, Austria). She has received several national and international awards. Her works are present in national and international museums and public and private collections.

Since 2018, she has been engaged as a selector of the Vlasina Art Colony, organised by the Leskovac Cultural Center.

In 2021, she chaired the jury of the International Photography Competition in Matera, Italy (www.matiff.it – Matera Concorso fotografico).

She was chosen to select and curate the 19th edition of the AAD (Art, Architecture, Design) exhibition, which is held annually at the Gallery of Contemporary Art in Pančevo.
www.ninatodorovic.com
www.architectureofmemory.com



КУЛТУРНИ
ЦЕНТАР
ПАНЧЕВА

Културни центар Панчева /
The Cultural Centre of Pancevo
Галерија савремене уметности /
The Gallery of Contemporary Art
Pančevo / Милоша Црњанског 2,
26000 Панчево
gsu.pancevo@gmail.com
www.kulturnicentarpanceva.rs
++381(0)13.346.137

UMETNO
STARHIT
EKTURAD
IZAJN24

**ФРАГМЕНТАЦИЈЕ:
РАСЛОЈАВАЊЕ ВРЕМЕНА И ПРОСТОРА**
FRAGMENTATION: LAYERING OF TIME AND SPACE

2 – 20. децембра 2024, Панчево

2 - 20 December 2024, Pančevo

Учесници / artists:

Игор Бошњак

/ Igor Bošnjak

– Босна и Херцеговина

Аница Вучетић

/ Anica Vučetić

diSTRUKTURA

Мајкл Колдвел

/ Michael Coldwell

– Велика Британија

Александар Лазар

и **Мања Ристић**

/ Aleksandar Lazar

и **Manja Ristić**

Немања Николић

/ Nemanja Nikolić

Марија Ђалић

/ Marija Ćalić

За издавача

Немања Богданов

/ Nemanja Bogdanov

Кустоскиња и селекторка /

Curator and selector:

Др ум. Нина Тодоровић

/ Nina Todorović, PhD in Arts

Организаторка програма и
уредница Галерије / Program
organizer and Gallery Director

Ивана Маркез Филиповић

/ Ivana Markez Filipović

Уреднице каталога

/ Catalog editors:

Ивана Маркез Филиповић

и **Др ум. Нина Тодоровић**

/ Ivana Markez Filipović

и **Nina Todorović, PhD in Arts**

Текстови / Texts

Др ум. Нина Тодоровић

/ Nina Todorović, PhD in Arts

Дизајн / Design

Павле Халупа / Pavle Halupa

Дизајн логоа / Design

Жељко Рајачић / Željko Rajačić

Фотографије / Photographs:
Уметници / Artists

Превод / Translation

Драгана Рашић Вуковић

/ Dragana Rašić Vuković

Лектура и коректура
/ Proofreading and

Language Editing

Данамарија Сердар

и **Драгана Рашић Вуковић**

/ Danamarija Serdar

и **Dragana Rašić Vuković**

Пројект менаџерка

/ Project Manager

Лидија Кочевски

/ Lidija Kočevski

Односи са јавношћу / PR Manager

Моника Хусар / Monika Husar

ИСБН број – 978-86-82546-02-3

Штампа / Print

Издавачко предузеће Епоха,

Бакионица бб, 31210 Пожега

Тираж / Circulation

300

ИЗЛОЖБУ ПОДРЖАЛИ:



Град Панчево



Министарство културе
и информисања
Републике Србије и
Аутономна Покрајина
Војводина



Покрајински секретаријат за културу,
јавно информисање и односе с
верским заједницама

CIP - Каталогизација у публикацији
Библиотеке Матице српске, Нови Сад

061.4:73/77(497.113 Pančevo)"2024"(083.824)

УМЕТНОСТ архитектура дизајн (19 ; 2024 ; Панчево)


Фрагментације : раслојавање времена и простора = Fragmentation :
layering of time and space : [у оквиру манифестације Уметност архитектура
дизајн 24] / [уреднице каталога, catalog editors Ивана Маркез Филиповић,
Нина Тодоровић] ; [текстови, texts Нина Тодоровић] ; [превод, translation
Драгана Рашић Вуковић]. - Панчево : Културни центар Панчева, 2024 (По-
жега : Епоха). - 58 стр. : илустр. ; 21 cm

Тираж 300. - Упоредо срп. текст и енг. превод. - Стр. 5-9: Коначни хоризонт
/ Нина Тодоровић.

ISBN 978-86-82546-08-5

а) Уметност архитектура дизајн (19 ; 2024) -- Изложбени каталози

COBISS.SR-ID 157505801



Учесници / Artists

Игор Бошњак / Igor Vošnjak – Босна и Херцеговина

Аница Вучетић / Anica Vučetić

diSTRUKTURA

Мајкл Колдвел / Michael Coldwell – Велика Британија

Александар Лазар и Мања Ристић

/ Aleksandar Lazar i Manja Ristić

Немања Николић / Nemanja Nikolić

Марија Ћалић / Marija Čalić

Кустоскиња и селекторка / Selector and Curator

Др ум. Нина Тодоровић / Nina Todorović, PhD in Arts

Културни центар Панчева

/ The Cultural Centre of Pancevo

Галерија савремене уметности

/ The Gallery of Contemporary Art

2 – 20. децембра 2024.

2 - 20 December 2024