

STUDIJA PROSTORA SIGURNOSTI U DIJALOGU FIZIČKOG I VIRTUELNOG OKRUŽENJA – IDEJNO RJEŠENJE INSTITUTA V__LAB**A STUDY ON A SPACE OF SAFETY IN THE DIALOGUE BETWEEN PHYSICAL AND VIRTUAL ENVIRONMENT – CONCEPTUAL DESIGN FOR INSTITUTE V__LAB**

Ivanino DaVillano Đukić, *Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad*

Oblast – SCENSKA ARHITEKTURA I TEHNIKA

Kratak sadržaj – Master rad pod nazivom „Studija prostora sigurnosti u dijalogu fizičkog i virtuelnog okruženja – Idejno rješenje instituta V__Lab” kao osnovni predmet analize i istraživanja koristi pojam sigurnosti, fizički i virtuelni prostor. Rad u teorijskom i kreativnom istraživanju postavlja temelje za dalje istraživanje uticaja scenske arhitekture na osećaj sigurnosti u virtuelnom okruženju, i naglašava važnost dijaloga između fizičkog i virtuelnog prostora u čijoj interakciji stvaramo intenzivnija i dinamičnija prostorna iskustva. Ishod projekta scenske arhitekture se ogleda u kreiranju instituta V__Lab u Univerzitetskom parku Novog Sada. Cilj projekta je u povezivanju instituta sa akademskim i kulturnim institucijama kreirajući šire urban-intelektualno tkivo koje podstiče teorijski, naučni i kreativni razvoj savremenih praksi virtuelnog okruženja, i inovacija na raskršću novih tehnologija, umjetnosti i scenske arhitekture.

Ključne riječi: *Dijalog, Scenska arhitektura, Scenska tehnologija, Sigurnost, Virtuelni prostor.*

Abstract – The master's thesis titled "A Study on a Space of Safety in the Dialogue Between Physical and Virtual Environment – Conceptual Design for Institute V__Lab" uses the concepts of safety, physical, and virtual space as the primary subjects of analysis and research. In theoretical and creative research, this paper lays the groundwork for further research on the impact of scene architecture on the sense of safety within virtual environments, emphasizing the importance of dialogue between physical and virtual spaces, whose interaction creates richer and more dynamic spatial experiences. The project of scene architecture is reflected in the project of the institute V__Lab within the University Park of Novi Sad. The project aims to establish connections of the institute with academic and cultural institutions, thereby creating a wider urban intellectual fabric that fosters the theoretical, scientific, and creative development of contemporary practices of virtual space and innovations at the intersection of new technologies, art, and scene architecture.

Keywords: *Dialogue, Safety, Scene Architecture, Scene Technology, Virtual space.*

NAPOMENA:

Ovaj rad proistekao je iz master rada čiji mentor je bio dr Aleksandra Pešterac, van. prof. i komentor Zoja Erdeljan

1. UVOD

U svom eksponencijalnom razvoju, tehnologije virtuelnog okruženja svoju primjenu su pronašle u raznim poljima od kulture i umjetnosti do nauke i na taj način kontinuirano utiču na društvo i oblikuju našu svakodnevnicu. Tako se postavlja pitanje uloge i primjene virtuelnog prostora kada njegova tehnologija uspostavi svoje gospodarstvo u budućnosti. U tom kontekstu ovaj projekat se ogleda u kreativnom, inovativnom i inženjerskom procesu osmišljavanja nove vrste objekta scenske arhitekture koja će omogućiti platformu za teorijsko, praktično i eksperimentalno razvijanje praksi u polju virtuelnog prostora. Važnost projekta se ogleda u kreiranju dijaloga između fizičkog i virtuelnog prostora u scenskom prostoru sa akcentom na temu sigurnosti.

2. TEORIJSKO ISTRAŽIVANJE

Teorijsko istraživanje za analizu uzima dva ključna pojma koji se prožimaju kroz temu master rada, a to su fizički prostor i virtuelni prostor. Finalno poglavlje zaključuje i uspostavlja dijalog u kojem se ove dvije sfere prepliću, transformišu i stvaraju hibridne prostore koji redefinišu naše poimanje stvarnosti i sigurnosti.

2.1. Granični prostor kao odraz (ne)sigurnosti

Utemeljenjem granice, povlačenjem jasne linije koja je obrazuje, odnosno generisanjem graničnog prostora granica postaje čvršća, a „što granica postaje čvršća, to ubedljiviji postaje osećaj sigurnosti koji oni rađa [1].” Međutim, po svojoj prirodi granica je u stalnoj evoluciji i kao takva može se promijeniti u svakom trenutku. Ovo govori o varljivosti njene stabilnosti koja se ne odražava samo na političkom nivou već i u književnosti, arhitekturi, kao i u društvenim običajima, te je granični prostor „na izvestan način uvek pun napetosti, onaj je koji izaziva, onaj koji ne dopušta pomirenje, agresivan je, pun energije, očekivanja i snage [2].” Tako granični prostor posjeduje kapacitet da izazove osjećaj nelagode i nesigurnosti koji Frojd opisuje kroz koncept *Das Unheimliche*, a koji „uzrokuje da se osjećaj sopstvenosti i sopstvenog identiteta iznenada, neočekivano javi upitno [3].” Granični prostor stvara dinamično iskustvo i tako stimuliše svijest korisnika o prostoru gdje osjećanje sigurnosti može biti izraženo ili pak narušeno. Zato zadatak graničnog prostora jeste da kroz dizajnerske strategije prevlada osjećaj nesigurnosti, i tako pojača emocionalnu dubinu i osjećaj sigurnosti u prostoru kroz svesnu interakciju korisnika sa okruženjem.

2.2. Vitruelnost u fizičkom prostoru prije ere digitalnog doba

U savremenom jeziku pojam *virtuelan* koristimo u slučaju raznih pojava čija fizička prisutnost nije direktno opipljiva, već se doživljava posredstvom računara odnosno digitalnih tehnologija. Ako pojmu *virtuelan* dodamo nastavak prostor, onda isključivo govorimo o složenom mediju današnjice, u kome su „umetnost i nauka saveznice u službi trenutno najsloženijeg načina proizvodnje slika [4].” Tokom istorije, ljudi su konstantno pokušavali da preslikaju svijet i time proizvedu iluzionistički prikazanu sliku sredine u kojoj žive, a u odnosu na tehnička sredstva koja su im u tom momentu bila dostupna. U tom kontekstu od izuzetnog značaja je bilo poznavanje i vješta primjena perspektive. Primjena zakona perspektive otvorila je vrata ka konkretnom opažanju svijeta, njegovom prikazivanju i estetskim pitanjima što će dovesti do otkrića postupka *la nature a coup d'oeil*, a koji će se kasnije ispostaviti kao medij i alat za formiranje fenomena o virtuelnom prostoru. Ovaj postupak će 1787. godine patentirati Robert Barker i nazvati ga panoramom koja iluzionistički prikazuje pejzaž na kružnom platnu i u tačnoj perspektivi. Tako panorama stvara zakrivljeni sistem na konkavnoj površini, čineći pejzaž vjerodostojnim i neizobličenim kad se gleda iz centra kružne platforme.

2.3. Savremene tehnologije virtuelnog okruženja

Realizacija virtuelnog okruženja podrazumijeva postojanje tehnologije hardverskog i softverskog sistema uređaja, u cilju da ostvari vezu između korisnika u fizičkom prostoru sa virtuelnim prostorom. Ono što danas karakteriše virtuelni prostor jeste visok stepen različitih mogućnosti pri kreiranju scene u fotorealističnom okruženju virtuelnih aplikacija. Pod pojmom virtuelne aplikacije ne podrazumijevaju se samo „računarski softveri koji interpretirajući ulazne podatke za virtuelnu realnost definišu okruženje, ponašanje i interakciju korisnika sa virtuelnim svetom [5]”, već i proces koji je nastao kao rezultat kreativnog i inženjerskog promišljanja u vidu umjetničkog djela.

2.4. Ka novoj utopiji digitalnog doba

Tehnologije virtuelnog okruženja, u svojoj suštini, nastoje da izgrade bolje, efikasnije i funkcionalnije obrasce naše svakodnevnice. U polju obrazovanja izgrađene su virtuelne učionice i time omogućile ne samo da nastava neometano održi svoj tok, već i da bude lako dostupna i prilagođena svakom pojedincu. U medicini se ostvario savremeni način demonstracije virtuelnih operacija što povećava preciznost i umanjuje greške u medicinskim procedurama. U polju psihologije virtuelni prostor je pronašao svoju primjenu u virtuelnim terapijama. Terapeutska iskustva u mnogome potpomažu liječenju pacijenata dovodeći ih u različite virtuelne scenarije koji se koriste za liječenje od različitih fobija. U polju arhitekture i urbanizma, korišćenje VR tehnologija uveliko su olakšale i poboljšale procese planiranja, dizajniranja i realizacije projekata na inovativne načine. Ovo klijentima omogućuje virtuelne obilaske i prije nego što se projekti izgrade, i „zbog toga je sasvim logično da, kada raspravljamo o prostornim tehnologijama danas, ne govorimo o arhitekturi, nego o inženjeringu koji nas lansiraju u svemir [6].”

2.5. Dijalog fizičkog i virtuelnog prostora

Virtuelni prostor za svoj konstrukt koristi sliku čiji sadržaj postaje ono što percipiramo, a poznato je da „percepcija se konstruira iz stanja svijesti [7]”, i tako naš doživljaj virtuelnog prostora postaje strogo individualizovan. Međutim, u trenucima kada virtuelni prostor u svom sadržaju, odnosno virtuelnom scenariju, preuzima odlike, karakteristike ili formu fizičkog prostora, tada virtuelni prostor doživljavamo kroz prizmu fizičkog prostora. U ovom slučaju fizički i virtuelni prostor se susreću i isprepliću, i na taj način stvaraju novi oblik stvarnosti koji nas uvodi u složeni dijalog između opipljivog i prividnog u kojem fizički prostor pruža stabilnost i sigurnost, dok virtuelni prostor nam nudi beskrajne mogućnosti za inovaciju i eskapizam. Na primjeru galerije, ako su arhitektura i sadržaj galerijske postavke identično reprodukovani i u virtuelnom prostoru, tada možemo govoriti o načelima dijaloga kojeg percipiramo ponajviše kroz čulo vida. Ako percepcija fizičkog prostora počinje kroz direktne čulne informacije, kako bi se ostvario dijalog između ova dva prostora, potrebno je kroz proces dizajna i kodiranja prilagoditi virtuelni prostor našem tijelu i čulnom sistemu u kojem vizuelna, auditivna pa tako i haptička stimulacija igraju ključnu ulogu. Dijalog fizičkog i virtuelnog prostora i njegova osobina da aktivira naša čula može se dovesti u vezu sa suštinskim ciljem umjetnosti koji „jeste prevazilaženje čulne očiglednosti, naturalističke kore slučajnosti i pokazivanje onoga što je postojano i nepromenljivo, što ima opšti značaj i vrednost u stvarnosti [8].” U tom dijalogu stvara se prostor nadmodernosti koji kreira platformu gdje se „proizvode slike i mitske predstave čineći ih delotvornim, puneći ih životnim situacijama [9]”, te ukazuje na potencijal za inovacije i kreativnost, za stvaranje novih oblika kako arhitekture, tako i umjetnosti i obrazovanja u kojem su granice između stvarnog i mogućeg neprestano u pokretu, a u čijem dijalogu ova dva prostora nisu suprotstavljena.

3. KREATIVNO ISTRAŽIVANJE

Ovo poglavlje za razradu uzima različite fenomene čije karakteristike i osobine prepoznajem kao izuzetno važne i inspirativne za proces projektovanja objekta scenske arhitekture, kao i pri odabiru studija slučaja. Pojmovi koji će biti analizirani su: krug, svjetlost i beton kroz prizmu fenomena sigurnosti, kao i četiri osnovna elementa (vatra, zemlja, voda i vazduh) kroz njihove scenske funkcije. Fenomen i forma kruga se pokazala kao simbol zaštite i bezbjednosti koja utiče na našu percepciju prostora i način kako psihološki opažamo i doživljavamo sigurnost u prostoru. Svjetlost ne samo da obogaćuje estetiku i funkcionalnost prostora već i gradi osjećaj sigurnosti kreirajući okruženje u kojem se korisnici mogu slobodno kretati. Beton, zbog svoje hemijske strukture, sadrži osobine poput stabilnosti, čvrstoće i krutosti i kroz njih gradi specifičnu atmosferu prostora koja u sinergiji sa prethodno pomenutim fenomenima gradi prostor čije dejstvo na posmatrača lako može evocirati osjećaj sigurnosti i zaštićenosti. Poseban značaj u analizi ovih fenomena posvećen je ka četiri osnovna elementa u svrhu dizajna virtuelnog okruženja prilikom generisanja dijaloga sa fizičkom prostorom, a u cilju izazivanja poetskog dejstva prostora na korisnika. Primjenljivost ovih

elementa, kroz svoje fizičke osobine i simboliku u mnogome vidim kao značajne u integraciji sa projektom kroz svoju scensku funkciju. Zemljina strukturalnost i stabilnost može biti integrisana kroz izbor materijala, ali i načinom na koji objekat komunicira sa tlom i okruženjem i održava trajnost i vezu sa lokalnim kontekstom. Scensku funkciju zemlje pronalazim u materijalizaciji tla, kao metaforički temelj koji utiče na dizajn scenskog prostora i kreiranje dijaloga između fizičkog i virtuelnog prostora. Voda kao dinamičan element sa svojim osobinama poput fluidnosti i refleksije može kreirati različite efekte, simulacije kao i simboličke prelaze između realnosti i virtuelnosti. Na taj način integrisanjem vodenih površina postiže se iluzija dubine i imerzije. Prozračnost, sloboda i lakoća važe kao primarne osobine vazduha. U scenskoj arhitekturi primjena vazduha se može integrisati pri stvaranju otvorenog i fleksibilnog scenskog prostora koji omogućava slobodno kretanje publike. Takođe, upotrebom scenskog dima možemo kreirati različite vizuelne efekte poput magle, dima ili vjetrova koji dodatno utiču na percepciju publike kroz poetičko dejstvo vazduha. Vatra, kao simbol strasti i energije se može kontekstualizovati kroz scensku rasvjetu i osvjetljenje koje direktno utiče na atmosferu scenskog prostora i na taj način stvara dubok simbolički, estetski i funkcionalni značaj. Na taj način scenska rasvjeta postaje glavni akter u generisanju određene atmosfere, kao i u transformaciji prostora prilikom prelaska iz jednog emotivnog stanja u drugo.

4. STUDIJE SLUČAJA

Analiza studija slučaja uzima u razmatranje tri objekta scenske arhitekture koji po svojim prostornim, materijalnim i konceptualnim kvalitetima reflektuju ideje kreativnog istraživanja. Analizirani objekti scenske arhitekture pokazuju da ona ne služi samo kao prostor namijenjen za izvođenje scenskih događaja, već i kao umjetničko djelo koje komunicira sa posmatračem na dubljim nivoima. U ovom smislu ovi objekti reflektuju i istražuju važne filozofske i kulturološke teme kroz svoj program, formu, materijalnost i kontekst u kom se nalaze.

Objekti scenske arhitekture koji su analizirani su:

–Barbikan Centar u Londonu, (kroz fenomen sigurnosti i betona)

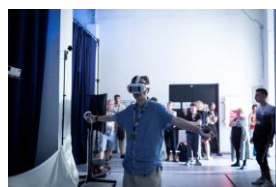
–Observatorij Roden Krater u Arizoni (kroz fenomen svjetlosti, kruga kao i graničnog prostora)

–Kulturni centar Žan–Mari Džibao u Novoj Kataloniji (kroz fenomen četiri osnovna elementa).

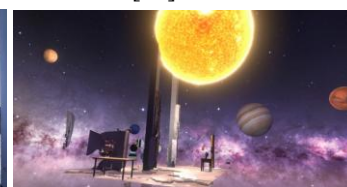
5. PRAKTIČNO ISTRAŽIVANJE

Praktično istraživanje uzima za razradu učešće na 15. Praškom kvadriforumu scenskog dizajna i scenskog prostora (PQ), odnosno radionici „Dizajn utijelovljenog iskustva u mješanoj realnosti”, a čije učešće je bilo sastavni deo stručne prakse na master studijama. Ovaj projekat istražuje kreativne mogućnosti tehnologija miješane realnosti koje kombinuju fizički i virtuelni prostor, ljude i objekte. Proces istraživanja, dizajniranja i testiranja ovih hibridnih okruženja uzima ljudsko tijelo kao centralnu tačku doživljaja. Ishod radionice je rezultovao sa tri projekta miješane realnosti koji se mogu doživjeti u virtuelnoj realnosti iz pozicije učesnika ili posmatrača (slika 1). Fotogrametrijskom tehnologijom skeniranja

galerije mapirano je postojeće stanje iz kojeg se dalje razvijao kreativni sadržaj, dok dva stuba čine prostornu referencu u povezivanju fizičkog i virtuelnog prostora. Za te potrebe korišćeni su neožičeni VR uređaji u cilju slobode kretanja korisnika i većeg osjećaja imerzije. Po završetku, projekti su izloženi, odnosno izvedeni u okviru programa 36Q° na tržnici Holešovice u Pragu. Lični projekat koji je predstavljen publici nosi naziv „Tržnica vremena” (engl. *Marketplace of Time*) (slika 2) koja ilustruje relaciju prostor–vrijeme u kontekstu tehnoloških dostignuća našeg čovječanstva. U zaključku iskustvo učešća na PQ nesumnjivo se pokazalo kao odlična prilika za integraciju akademskog znanja, umjetničkih vrlina i inženjerskih vještina u praksu, ali i kao prostor za lični i profesionalni razvoj. Interesovanje i strast ka dizajnu virtuelnog prostora doprinjelo je da polako, ali sigurno postane ključni fokus u sopstvenom akademskom i profesionalnom putu u kojem se „ukusom koji nude mladi, a odrasli ponekad nevoljno prihvataju, izjednačuje scena događaja sa prostorom života, i umetnost sa samim životom [10].”



slika 1. Izložba 36Q°



slika 2. Tržnica vremena

6. PROJEKAT V__LAB

Ideja instituta *V__Lab* zasniva se na interdisciplinarnom istraživanju, edukaciji i razvoju inovativnih tehnologija i praksi u cilju kreiranja dijaloga fizičkog i virtuelnog prostora kroz polje virtuelne i scenske umjetnosti. Ovaj interdisciplinarni centar bi omogućio spoj umjetnosti, tehnologije i nauke kroz scensku arhitekturu i na taj način uspostavio scenski prostor u vidu virtuelne laboratorije (slika 3). Prostorni koncept zasniva se na kreiranju virtuelne laboratorije kružnog oblika čija je primarna funkcija scenska, kao i istraživačkog i edukativnog centra, a koji su u službi virtuelne laboratorije. Upotrebom betona kao dominantnog građevinskog materijala stvara se trajna i stabilna struktura koja generiše osjećaj sigurnosti i pripadnosti u prostoru. Centralni prostor virtuelne laboratorije čini kružni poligon ispunjen pijeskom u cilju bezbjednosti posmatrača dok neožičen boravi u virtuelnoj realnosti. Primjena scenskih funkcija četiri osnovna elementa se ostvaruje kroz simboliku i materijalizaciju virtuelnog prostora. Osnovne funkcije instituta *V__Lab* uključuju scensku, obrazovnu, inovativno–istraživačku i poetičku, dok su dodatne ključne funkcije emocionalna, informativna i multi senzorna. Pored navedenih funkcija institut ima za cilj da integriše i refleksivnu funkciju koja omogućava kritičko promišljanje, kao i kolaborativnu koja podstiče timski rad i razmjenu ideja između studenata, istraživača i posjetilaca. Cilj instituta *V__Lab* leži u kreiranju platforme gdje profesionalci, istraživači i studenti rade na razvoju virtuelne i scenske umjetnosti kroz interaktivne simulacije, performanse, izložbe i sl. Lokacija za izvođenje instituta smještena je u Univerzitetskom parku u Novom Sadu, lijevo od zgrade Rektorata. Implementacijom instituta na ovom potezu stvorio bi se poligon u kojem bi studenti, prosvjetni radnici i ljubitelji

praksi virtualne umjetnosti, pored glavnog programa kuće, mogli da se opuste i uživaju u socijalizaciji, učenju na otvorenom i raznim drugim aktivnostima instituta *V_Lab*. Uprkos činjenici da završni projekti master studija nisu predviđeni za realizaciju, njegova realizacija ostvariće se kroz kreiranje mobilne aplikacije ut pomoć koje bi posjetio Univerzitetskog parka u Novom Sadu preko kamere, odnosno tehnologije proširene realnosti mogli sagledati ovaj institut u programu scenske funkcije.



slika 3. Virtualna laboratorija instituta *V_Lab*

7. ZAKLJUČAK

Tokom osnovnih i master studija kroz teorijsko istraživanje i praksu pojam prostora prepoznao sam kao krucijalno važan segment ličnog identiteta i interesovanja, dok fenomen virtualnog prostora je vremenom postao primarni fokus istraživanja praktičnog i kreativnog rada. Danas virtualni prostor koristim kao osnovni medij za kreativno izražavanje i kontinuirano usavršavanje. Vrijednosti virtualnog prostora dozvolile su mi da premostim fizičke barijere i ostvarim neograničene mogućnosti za izražavanje, kreativnost i interakciju. Na taj način virtualni prostor za mene predstavlja platformu koja u dijalogu sa scenskom arhitekturom pomjera granice percepcije konvencionalnog scenskog prostora. Daljim istraživanjem ove teme, pojam sigurnosti prepoznajem kao krucijalno važan faktor u generisanju dijaloga između fizičkog i virtualnog prostora koji pruža nove forme, interakcije, performativnosti i identitete prostora. U vezi sa tim, ono što neizostavno odlikuje fizički prostor i čini ka karakterističnim pronalazim u osobinama 4 osnovna elementa (vatre, zemlje vode i vazduha), i njihovim scenskim funkcijama koje su omogućile našoj percepciji da na prostor gledamo kao na poligon za maštariju gdje „sa svih strana slike osvajaju podneblja, idu iz jednog svijeta u drugi, prizivaju i uho i oči na porasle snove.” Ovome u korist direktno doprinosi arhitektura koja funkcioniše kao most između fizičkog i virtualnog prostora koja kroz svoju dominantnu scensku funkciju ne samo da oblikuje događaj, već kreira atmosferu i simboliku koja pojačava narativ virtualnog sadržaja. Na taj način virtualni prostor nam pruža mogućnost transformisanja scenske arhitekture omogućavajući fleksibilnije scenske postavke koje čak i prevazilaze ograničenja fizičkog prostora. Drugim riječima, virtualni prostor u dijalogu sa scenskom arhitekturom instituta *V_Lab* omogućava eksperimentisanje sa našom percepcijom prostora i na taj način kreira novu vrstu prostorno–vremenske dinamike, ali

i novim oblicima scenske arhitekture. Zato je izuzetno važno u ovom procesu kod korisnika evocirati osjećaj sigurnosti, stvarajući kontrolisana virtualna okruženja koja u su dijalogu sa scenskim prostorom i scenskom arhitekturom ne samo kroz prostornu već i emocionalnu stabilnost. Sigurnost se, dakle, manifestuje ne samo kroz fizičke aspekte prostora, već i kroz intuitivno korišćenje tehnologije virtualnog okruženja koja je ključna u oblikovanju interaktivnih iskustava.

8. LITERATURA

- [1] P. Zanini, „Značenja granice”, Clio, Beograd, 2012.
- [2] M. Hočevan, „Prostori igre”, Beograd, JDP, 2003.
- [3] M. Cvetić, „Das Unheimliche: Psihoanalitičke i kulturalne teorije prostora”, Orion Art, Beograd, 2011.
- [4] O. Grau, „Virtualna umetnost: Od opsene do uranjanja”, Clio, Beograd, 2008.
- [5] P. Šidanić, M. Lazić, „Virtualna i proširena realnost: Koncepti, tehnike, primene”, FTN, Novi Sad, 2018.
- [6] P. Virilo, „Kritični prostor”, Gradac, Čačak, 2011.
- [7] M. Merleau-Ponty, „Fenomenologija percepcije”, Svjetlost, Sarajevo 1990.
- [8] P. Florenski, „Prostor i vreme u umetničkim delima”, Službeni glasnik, Beograd, 2013.
- [9] M. Ožić, „Nemesta: Uvod u antropologiju nadmodernosti”, Biblioteka XX vek, Beograd, 2005.
- [10] I. Subotić, „Drugo bijenale scenskog dizajna”, katalog drugog Bijenala scenskog dizajna, MPU, Beograd, 1999.
- [11] G. Bašlar, „Poetika sanjarije”, Gradac, Čačak, 2021.

Kratka biografija:



Ivanino DaVillano Đukić (Prijedor, 1996) je interdisciplinarni umjetnik sa inženjerskom podlogom i student master studija Scenske arhitekture i tehnike na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu. Osnovne akademske studije Scenske arhitekture, tehnike i dizajna diplomirao je sa radom pod nazivom *Studija prostora nostalgije*. Prije i tokom studija aktivno je učestvovao na mnogobrojnim projektima širom Evrope u polju fotografije, pozorišta, performansa, filma, dizajna svjetla i zvuka, arhitekture, scenskog dizajna kao i virtualne i mješovite realnosti. Na 15. PQ učestvuje na programu 36Q° kao umjetnik sa izvedenim radom *Marketplace of Time*. Tokom 2024. godine postaje alumnista kompanije *Epic Games Novi Sad* kad objavljuje svoje prve video igre. Razvijajući ljubav prema virtualnom prostoru kroz inovativne pristupe i nove forme kreativnog izražavanja, Ivanino stvara suptilan dijalog između tehnologije, umetnosti i arhitekture. Njegova specijalizacija obuhvata dizajn, reprezentaciju, kao i teorijsku i psihološku analizu prostora u virtualnom okruženju.

kontakt: ivaninodavillano@gmail.com