

58. SREČANJE MLADIH RAZISKOVALCEV SLOVENIJE 2024

ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE

PREPOROD RENESANČNIH PORTRETOV

DRUGA PODROČJA

Umetnost

Avtorica Zala Mesarič

Mentorica Marija Toure

Srednja šola za oblikovanje Maribor

Maribor, april 2024

Kazalo

ZAHVALA	4
POVZETEK	5
PREVOD POVZETKA	6
1 UVOD	7
1.1 Cilji in namen	7
2 TEORETIČNI DEL	7
2.1 RENSANSA	7
2.1.1 Renesančna umetnost	7
2.1.2 David (Michelangelo)	8
2.1.4 Stvarjenje Adama	9
2.1.6 Ugrabitev Sabink	10
3 PLAKAT	11
3.1 Plakat umetniških del	12
4 PRAKTIČNI DEL	12
4.1 METODOLOGIJA DELA	12
4.1.1 Raziskava o renesančni umetnosti	12
4.1.2 Fotografiranje ljudi v različnih pozah	13
4.1.3 Adobe Photoshop, Illustrator in Adobe Aero	13
4.2 PROGRAMSKA OPREMA	13
4.3 OBLIKOVANJE PLAKATA DAVID	14
5 DRUŽBENA ODGOVORNOST	18
6 ZAKLJUČEK	18
7 VIRI	19
7.1 Pisni viri	19
7.2 Spletni viri	19
7.3 Viri slik	20
8 PRILOGE	20

Kazalo slik

SLIKA 1: DAVID	9
SLIKA 2: ROJSTVO ADAMA	10
SLIKA 3: UGRABITEV SABINK	11
SLIKA 4: PHOTOSHOP	13
SLIKA 5: ILUSTRATOR	14
SLIKA 6: DAVID	14
SLIKA 7: PLAKAT DAVAID	15
SLIKA 8: PLAKAT SABRIK	14

Zahvala

Zahvaljujem se mentorici, ki me je spodbujala, mi svetovala in nudila pomoč pri oblikovanju inovacijskega predloga.

POVZETEK

Med ogledovanjem renesančnih umetnin smo se v nekem trenutku zavedali, da kljub svoji veličastnosti lebdijo v sivini časa. Porodila se je vizija, ki bo oživila njihovo dolgočasnost in jim vdihnila življenje. V tem sanjskem svetu umetnosti bomo povezali dva različna časa, preteklost in sedanost, ju stkali v čustveno platno ter ustvarili harmonično povezavo med klasičnim in sodobnim.

S tem ko bomo združili slikovitost renesančnih mojstrov in s človeško resničnostjo, bomo ustvarili vrvež čustev, ki bodo vstopila v vsak detajl portreta. Fotografije ljudi, očarane z življenjem, bodo postale ključ do prebujanja teh starodavnih umetniških del. Vsaka guba, vsaka brazda na obrazu renesančnega obraza bo dobila novo dimenzijo, ki bo odsevala lepoto človeškega doživetja.

Za premagovanje enoličnosti in monotonosti smo se odločili uporabiti orodja Adobe Photoshop in Adobe Illustrator. S temi programi bomo izvedli premišljeno obdelavo renesančnih umetniških del, kjer bosta tradicija in sodobnost ustvarili harmonično sinergijo barv, linij in senc. Naš cilj je vzpostaviti most med zgodovinskim kontekstom in sodobnimi umetniškimi pristopi.

Naša vizija ne sledi le ustvarjanju umetniških del, temveč želi ustvariti interaktivno doživetje za gledalce. V našem poetičnem svetu bodo AR plakati postali portali v čarobni svet, v katerem se gledalci lahko poglobijo v podrobnosti umetniških stvaritev kot nikoli prej. Dotik resničnosti bo postal del renesančnega čarobnega plesa, saj bodo gledalci lahko sodelovali in ustvarjali lastne zgodbe skupaj s temi oživljenimi mojstrovami.

Ključne besede: renesansa, umetnost,

PREVOD POVZETKA

ABSTRACT

While viewing the Renaissance artworks, we realized at some point that, despite their magnificence, they were floating in the grey of time. A vision was born that would revive their boredom and breathe life into them. In this dream world of art we will connect two different times, past and present, weave them into an emotional canvas and create a harmonious connection between the classical and the modern. By combining the pictoriality of Renaissance masterpieces with human reality, we will create a bustle of emotions that will enter every detail of the portrait. Photographs of people fascinated by life will become the key to awakening these ancient works of art. Every wrinkle, every furrow on the face of the Renaissance face will take on a new dimension that will reflect the beauty of the human experience. To overcome monotony and monotony, we decided to use Adobe Photoshop and Adobe Illustrator. With these programmes, we will carry out a thoughtful treatment of Renaissance artworks, where tradition and modernity will create a harmonious synergy of colours, lines and shadows. Our goal is to build a bridge between historical context and contemporary artistic approaches. Our vision is not only to create works of art, but also to create an interactive experience for viewers. In our poetic world, AR posters will become portals to a magical world where viewers can delve into the details of artworks like never before. A touch of reality will become part of the Renaissance magic dance, as viewers will be able to collaborate and create their own stories along with these revived masterpieces.

Keywords: Renaissance, art, AR poster

1 UVOD

1.1 Cilji in namen

Cilj naše inovacije je oživeti renesančne portrete in kipe, ki so dolgočasno stagnirali v času, ter jim vdihniti novo življenje. S povezovanjem klasičnih umetniških del s sodobnimi fotografijami ljudi ter uporabo Adobe Photoshopa in Illustratorja želimo ustvariti harmonično povezavo med tradicijo in sodobnostjo. Cilj je obuditi čustva in globino v statična umetniška dela, prebuditi portrete s človeško resničnostjo ter ustvariti interaktivno doživetje za gledalce.

Namen inovacije je preseči monotonijo renesančnih umetniških del in ponuditi gledalcem novo perspektivo na klasično umetnost. Želimo omogočiti interakcijo gledalcev z umetniškimi mojstrovinami, ustvariti most med preteklostjo in sodobnostjo ter spodbuditi kreativnost in raziskovanje umetnosti. S tem želimo odpreti vrata novim dožemanjem umetniških del ter ustvariti nepozabno povezavo med tradicijo in sodobnostjo.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 RENSANSA

2.1.1 Renesančna umetnost

Renesančna umetnost, ki je vzcvetela v Italiji okoli leta 1400, predstavlja izjemno pomembno obdobje v zgodovini evropske umetnosti. Njen vpliv se razteza od 14. do 16. stoletja in je zaznamovalo prehod od srednjeveškega obdobja do zgodnje moderne dobe. Razvoj renesančne umetnosti je bil tesno povezan z rastočo ozaveščenostjo o naravi, obuditvijo klasičnega učenja ter prehodom k bolj individualističnemu pogledu na človeka.

Renesančna umetnost, ki se je prepletala z razvojem filozofije, literature, glasbe in znanosti, je predstavljala odločilno prelomnico v evropski zgodovini. Ključna značilnost renesančne umetnosti je bila njena povezanost s humanistično filozofijo, ki je spodbujala iskanje znanja in umetniško izražanje skozi inovativne pristope. S tem je renesančna umetnost na temelje umetnosti klasične antike postavila ustvarjalnost umetnikov, ki je vključevala najnovejše dosežke iz severne Evrope ter izkoriščala sodobna znanstvena spoznanja.

Zanimivo je opazovati, kako je renesančna umetnost, vključno s slikarstvom, kiparstvom, in arhitekturo, nastajala med 14. in 16. stoletjem v Evropi. To obdobje je zaznamovano z izrazito poudarjeno zavestjo o naravi, kjer so umetniki posegali po bolj realističnih prikazih, obnovljenem klasičnem učenju in individualističnem pristopu k človeški figuri.

Poleg umetniških stvaritev, kot so kipi Davida, Rojstvo Venere, in Dama s hermelinom, je renesančna umetnost izrazila tudi svojo veličino v arhitekturi, literaturi in glasbi. Umetniško ustvarjanje tega obdobja se odraža v izjemni harmoniji in ravnotežju, ki ju umetniki dosegajo z izpopolnjevanjem perspektive in anatomije.

2.1.2 David (Michelangelo)

Michelangelov marmorni kip Davida, ustvarjen med letoma 1501 in 1504, predstavlja vrhunec umetniškega izraza renesančnega obdobja. Postavljen na javni trg pred Palazzo della Signoria v Firencah. Ta monumentalna stvaritev simbolizira bibličnega junaka Davida.

Kip Davida je impresiven s svojo višino 5,17 metrov, izdelan iz enega samega bloka marmorja. Ta monumentalna stvaritev, ki presega klasične meje, predstavlja vrhunec Michelangelovega mojstrstva v obvladovanju marmorja. Detajlnost in izraznost v podobi mladega junaka sta dosegli neverjeten višek, saj David prikazuje napetost v telesu pred soočenjem z velikanom Goljatom.

Michelangelo je z izjemno natančnostjo izrisal vsak mišični relief, ustvaril občutek gibanja in življenjske energije. Kompozicija kipa je dinamična, odražajoča napetost pred vrhuncem boja. Hkrati je umetnik združil klasične elemente v oblikovanju, navdihnjen z antičnimi kanoni lepote, kar je naredilo Davida za simbol popolne človeške forme.

Poleg izjemne umetniške vrednosti predstavlja Michelangelov David tudi zgodovinski mejnik. Postavitve na javni trg je označila prelomnico v umetnosti, saj je bil to prvi marmorni kip, izdelan v zgodnje-modernem obdobju, ki je postavil nova merila umetniškemu ustvarjanju. Davidova prisotnost v mestnem okolju je prinesla novo dimenzijo umetnosti, ki je postala del vsakdanjega življenja meščanov in mestnega okolja. Skozi svojo izjemno umetniško in zgodovinsko vrednost je Michelangelov David postal nepogrešljiv del kulturne dediščine.



Slika 1: David

2.1.3 Stvarjenje Adama

Michelangelova freska "Stvarjenje Adama" na stropu Sikstinske kapele predstavlja eno najznamenitejših verskih slik v zgodovini umetnosti. Nastala med letoma 1508 in 1512. Na freski je upodobljen prizor iz Geneze, na kateri Bog oče oživlja Adama, prvega človeka.

Sikstinska kapela, ki je zgrajena v 15. stoletju, je postala svetovno znana predvsem zaradi stropa, ki ga je Michelangelo poslikal. Strop, dolg 40 metrov in širok 14 metrov, je dom Michelangelovim slikarskim mojstrovinam, ki slikajo zgodbo o stvarjenju sveta, od ločitve svetlobe od teme do sodbe nad človeštvom.

"Stvarjenje Adama" predstavlja četrto epizodo iz zapletene ikonografske sheme na stropu. Slika prikazuje trenutek, ko se Bog oče, upodobljen v nebeških oblačilih, razteza proti Adamu, ki ga vidimo na nasprotni strani. Osrednji poudarek slike je na dotiku njunih rok, ki postaja ikona samozadostnosti in simbol človekove povezanosti z božanskim.

Podoba, na kateri se dotikata roki Boga in Adama, je postala simbol in se pogosto uporablja v različnih kontekstih. Michelangelo je uporabil tehniko slikanja na svež omet, ki omogoča barvam trajno vezavo na površino, kar prispeva k vzdržljivosti in ohranjenosti freske skozi stoletja.

Njegova mojstrska upodobitev človeškega stvarjenja in povezanosti z božanskim kaže njegovo globoko razumevanje teoloških in filozofskih konceptov ter pomena človeškega duha v renesančnem obdobju. Ta freska ne le krasi Sikstinsko kapelo, temveč predstavlja vrhunec umetnikovega prispevka k svetovni umetnosti in kulturi.



Slika 2: Rojstvo Adama

2.1.5 Ugrabitev Sabink

Ugrabitev Sabink je marmorni kip, ki ga je med letoma 1579 in 1583 ustvaril priznani flamski kipar in arhitekt Giambologna. Delo je vrhunec Giambolognovnega opusa, ki odraža njegovo izjemno tehnično dovršenost in inovativni pristop k kiparstvu.

Kip prikazuje tri gole figure: mladeniča v sredini, ki navidezno grabi žensko, obupanemu starejšemu moškemu pod njim. Motiv temelji na zgodovinskem dogodku ugrabitve Sabine iz antike. Giambologna je v tem delu združil dramatičnost trenutka s tehnično zahtevnostjo kiparstva.

Skulptura je izrezljana iz enega samega bloka belega marmorja, kar izpostavlja umetnikovo tehnično spretnost in obvladovanje težkega materiala. Mladeničeva pozicija, ki navidezno grabi žensko, prinaša v delo dramatičnost in napetost.

Naslov "Ugrabitev Sabinka" je bil dodan kasneje, a poudarja povezavo z rimskim mitom, kar je dodatno obogatilo interpretacijo kipa. S tem naslovom je kip postal del antične mitologije, kar je prispevalo k širšemu razumevanju dela

Giambologna se ni osredotočal le na vsebino zgodbe, temveč je bil bolj zavzet za tehnično dovršenost in oblikovne poizkuse. Kip razumejo kot kompozicijsko vajo, v kateri se umetnik osredotoča na tehnične in formalne vidike kiparske umetnosti.

Skulptura predstavlja vrhunec pozne renesanse (manienizem) in vpliva na razvoj kiparstva v kasnejšem obdobju. Giambologna s svojo izjemno tehnično spretnostjo in inovativnim pristopom postavlja temelje za umetniške gibe, ki so sledili.



Slika 3 : Ugrabitev Sabink

3 PLAKAT

Plakat je večji list, pola papirja z obvestilom, vabilom, razglasom, pritrjena na javnem prostoru. Plakat je uporabljen za oglaševalske in propagandne namene. Prednost pred drugimi oblikami vizualne komunikacije je, da se nahaja na prostem, kjer se odvijajo bistveni dogodki, nahaja se tako rekoč na vsakem koraku: v trgovini, pri zdravniku, na ulici, povsod, kjer so ljudje.

Oblikovani so tako, da pritegnejo ciljno občinstvo. Sporočilo, podobe, barvne kombinacije so skrbno izbrane, jasne, preproste in razumljive.

Funkcija plakata je posredovanje sporočil oz. komuniciranje med oddajnikom in prejemnikom. Oddajnik je organizacija, prejemnik pa smo mi gledalci. Pomembno pri tem je, da ciljno publiko dovolj dobro prepričamo, da sporočilo »kupi«.

Vizualno sporočilo plakata mora vzbuditi zanimanje in hitro podati informacijo. Enaki plakati se frekvenčno ponavljajo na javnih mestih, kar pripomore, da se gledalcu sporočilo vtisne v spomin.

3.1 Plakat umetniških del

Umetniški plakati, kot oblika vizualne komunikacije predstavljajo pomemben del v oglaševalski praksi. Plakati umetniških del se osredotočajo na vlogo umetniških plakatov in dogodkov in opravičujejo svojo osnovno funkcijo oglaševanja hkrati pa postajajo samostojna umetniška dela in pogosto tudi objekt zbirateljske vrednosti in pritegnejo pozornost na specializiranih dražbah.

Raznolikost materialov in oblik, s katerimi so izdelani umetniški plakati, daje širok spekter estetskih možnosti. Z današnjo tehnologijo postajajo plakati, ne samo iz klasičnih materialov (les, papir, platno) pač pa s pomočjo tehnologije postanejo viralni in s tem se prilagajajo in usmerjajo v različno ciljno občinstvo.

4 PRAKTIČNI DEL

4.1 METODOLOGIJA DELA

4.1.1 Raziskava o renesančni umetnosti

Vire smo iskali v knjižnici, na spletu in z umetno inteligenco (Copilot z GPT-4). Najdene vire smo preučili in se opredelili na željene umetnine, ki so uporabljene v inovacijskem predlogu. Nekatera umetniška dela smo si ogledali v živo, v muzeju.

Viri informacij so vključevali knjige o renesančni umetnosti, zgodovinskih umetniških dokumentacij in verodostojne spletne strani specializirane za umetnostno zgodovino.

4.1.2 Fotografiranje ljudi v različnih pozah

Izvedli smo fotografiranje z modeli, ki so pozirali v različnih pozah, posnemajoč renesančne portrete. Fotografije so bile skrbno izbrane, upoštevajoč izraze, držo in osvetlitev.

4.1.3 Adobe Photoshop, Illustrator in Adobe Aero

S pomočjo programske opreme Adobe smo oblikovali plakate.

4.2 PROGRAMSKA OPREMA

Pri ustvarjanju AR plakatov na temo Preporod renesančne umetnosti smo si pomagali z računalniškimi orodji Adobe Photoshop, Illustrator in Adobe Aero. Ta kombinacija nam je omogočila združiti fotografije, renesančnih motivov in napredno AR tehnologijo.

Na začetku smo s programom Adobe Photoshopu pripravili ključne elemente plakatov – fotografije. Vsaka fotografija posameznika, ki smo jo posneli v različnih pozah, je postala temeljni del naše umetniške vizije. S pomočjo orodij za obrezovanje, prilagajanje svetlobe in barv ter odstranjevanje neželenih elementov smo vsako fotografijo postavili na svojo plast. To nam je omogočilo natančno prilagajanje in oblikovanje posameznih elementov ter ustvarjanje celote.

Da smo dosegli vizualni učinek smo v Photoshopu izkoristili različne filtre, kot so mehčanje, barvne prilagoditve in teksturni efekti. To nam je pomagalo na fotografijah oživiti renesančni občutek. Pomemben del te faze je bilo tudi shranjevanje fotografij v formate, primerne za AR, na primer PNG.



Slika 8: Adobe Photoshop

Nato smo se v Adobe Illustratorju posvetili ročnemu risanju renesančnih motivov. Z uporabo orodij, kot so pero, oblikovalci poti in oblikovalci oblik, smo ustvarili elemente, ki so značilni za renesančno umetnost. Z uporabo vektorskih objektov smo zagotovili, da so naše stvaritve ohranile izjemno kakovost tudi ob skaliranju.

Fotografije iz Photoshopa smo uvozili v Illustrator, kjer smo jih združili z ročno ustvarjenimi motivi. Ta združitev je ustvarila umetniško združitev med resničnim in digitalnim svetom. Dodajanje besedil, kot so naslovi, citati in druge informacije v različnih pisavah, je dalo našim plakatom dodatno globino in pomen.



Slika 9: Adobe Illustrator

4.3 Oblikovanje plakata David

Postopek oblikovanja plakata s motivom kipa Davida vključuje več korakov, ki združujejo ustvarjalnost, tehnično znanje in estetski občutek. Najprej smo v programu adobe photoshop narisali davidov portret. Sledilo je fotografiranje modelov v studiju. KO sem dobila primerno fotografijo smo jo v programu pridelali in prilagodili ter vstavili v plakat.



Slika 10: David

Nadalje smo dodali besedilo, ki dopolnjuje motiv kipa Davida in sporočilo plakata. Pri tem smo pazili na izbiro ustreznega tipografskega sloga, velikosti, barve in postavitve besedila, da je bilo jasno berljivo in estetsko privlačno.

Pomembno je bilo tudi upoštevati načela oblikovanja, kot so ravnotežje, proporcionalnost, kontrast in enotnost, da smo dosegli harmoničen videz plakata. Po končanem oblikovanju smo plakat skrbno pregledali in po potrebi prilagodili, da smo zagotovili visoko kakovostni končni izdelek.

Celoten postopek je bil osredotočen na doseganje želenega vizualnega učinka, ki bo pritegnil pozornost ciljne publike in učinkovito komuniciral sporočilo plakata.



Slika 11: Plakat David

Napis "Don't die before your death" izraža globoko misel o pomenu življenja in smrti. Gre za sporočilo, ki opominja ljudi, naj živijo polno in strastno življenje, ne glede na izzive ali težave, s katerimi se soočajo. Namesto da bi živeli v strahu, obupu ali občutku brezupa, naj bi se osredotočili na življenje v celoti, izpolnjevanje svojih sanj, raziskovanje sveta in iskanje

sreče. Izraz poziva k temu, da ne dopustimo, da nas ovirajo misli, dejanja ali okoliščine, ki nas omejujejo ali zatirajo. To sporočilo lahko spodbudi ljudi, da se osvobodijo strahu pred neznanim, neuspehom ali končnostjo ter se namesto tega odločijo za pogumen in radosten pristop k življenju.

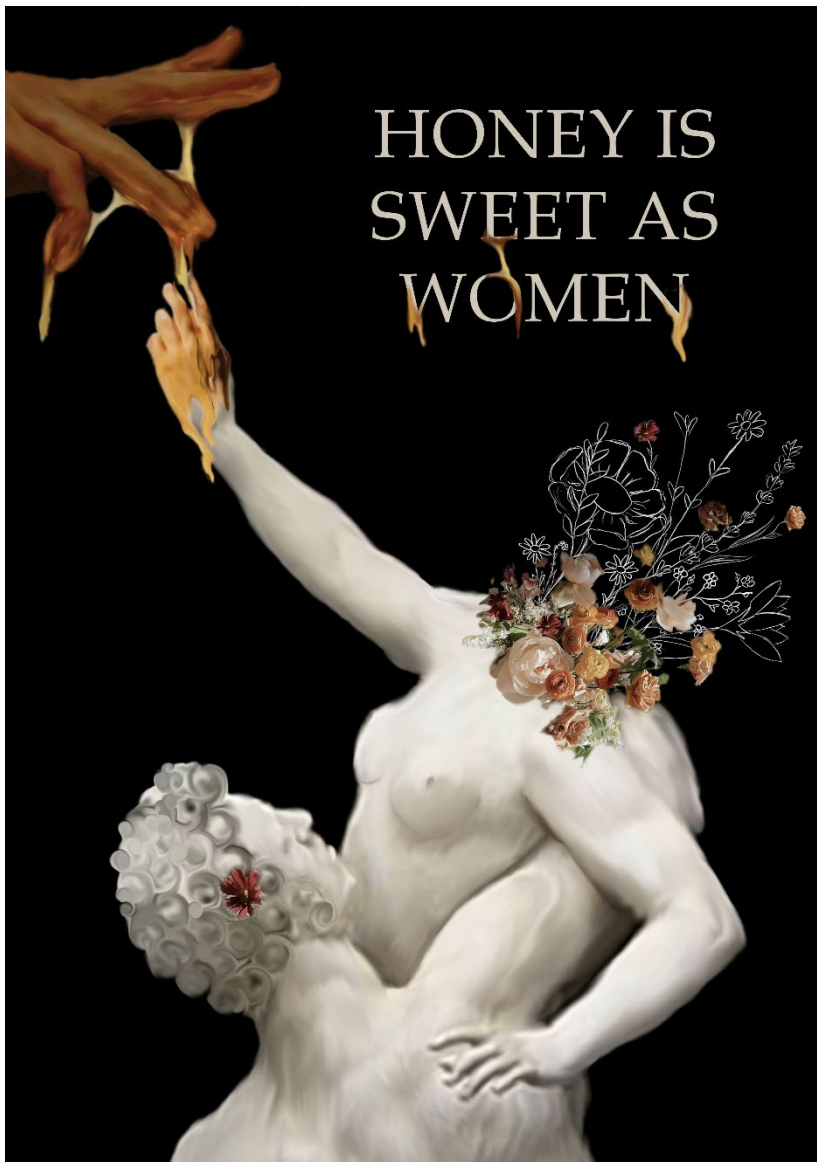
Napis "don't die before your death" predstavlja kontrast med statičnostjo in življenjem. Medtem ko so renesančni kipi pogosto znani po svoji statični lepoti in mirni drži, napis spodbuja k aktivnemu in polnemu življenju. Ta kontrast lahko poudari, kako lahko življenje obogatimo s strastjo, pogumom in dinamičnostjo, ne glede na to, kako mirni in neživi se zdi svet okoli nas. S tem lahko ustvarimo zanimiv in provokativen dialog med klasično umetnostjo in sodobno filozofijo življenja.

4.4 oblikovanje plakata Sabrik

Pri izdelavi plakata Sabrik smo sledili natančnemu postopku, ki je vključeval različne korake, od prvotne zamisli do končnega izdelka

Najprej smo si zamislili koncept plakata, ki bi učinkovito predstavil identiteto in sporočilo. Določili smo ključne elemente, kot so roka, meda, rože in kiparsko delo »ugrabitev Sabrik« ki bi jih želeli vključiti v plakat.

Naslednji korak je bil ustvariti grobo skico plakata, na kateri smo določili postavitev in razporeditev elementov. Skica nam je služila kot osnovna vizualna referenca pri nadaljnjem delu.



Slika 12: Plakat Sabrik

Nato smo se lotili risanja kipa, ki je bil osrednji element plakata. Z ustrezno tehniko risanja smo poskrbeli, da je bil kip izrazit in privlačen.

Ko smo imeli kip naris, smo dodali še ostale zelene dodatke, kot so ilustracija roke, meda in fotografije roz. Fotografije roz smo dopolnili z linijsko risbo, da bi ustvarili enoten videz in estetsko vrednost plakatu.

Popravki in pregled končnega izdelka so sledili, da bi zagotovili, da je plakat v skladu z našimi pričakovanji in zahtevami.

Na koncu smo dodali še napis "Honey is sweet as woman", ki smo ga spretno povezali z pomenom samega kiparskega dela, ugrabitve Sabrik. Ta napis je bil ključen za poudarjanje subtilne simbolike v plakatu. Njegov namen je bil združiti zgodbo o ugrabitvi Sabrik z nežnostjo in sladkostjo, ki jo predstavlja med.

Pri tem smo se osredotočili na metaforo, ki povezuje sladkost medu s žensko nežnostjo. Idejo smo si zamislili tako, da smo si predstavljali, kako sladka ženska roka, namočena v med, rešuje Sabrik iz ujetništva. Ta koncept je pomagal ustvariti povezavo med sladkostjo medu in nežnostjo ženskega spola, hkrati pa je dodal globino in čustveno sporočilo plakatu.

Ta dodatek je poudaril človeški vidik zgodbe o ugrabitvi Sabrik in jo prenesel na bolj čustveno raven, ki nagovarja gledalca in ga spodbuja k razmisleku o pomenu nežnosti in sočutja v svetu, ki ga pogosto zaznamuje nasilje in krutost.

5 DRUŽBENA ODGOVORNOST

Družbena odgovornost se kaže v več vidikih inovacijskega predloga. Kulturno spoštovanje je osrednji element, ki zahteva etično uporabo renesančnih portretov in spoštovanje kulturne dediščine.

Projekt sledi načelom raznolikosti in vključenosti z izbiro portretov, ki zajema različno ciljno občinstvo ne glede na etnične skupine, spole in družbene sloje. To prispevalo k vključenosti in promociji raznolikosti, kar je ključnega pomena za družbeno odgovorno umetniško ustvarjanje. Prav tako je pomemben izobraževalni vidik. Predlog vključuje tudi elemente, ki ozaveščajo o zgodovini renesančne umetnosti, spodbujajo razumevanje umetnosti ter poudarjajo njen vpliv na družbo. Prikaz s pomočjo sodobne tehnologije pa daje motivacijo in zanimanje tudi posameznikom, ki jim umetnost ni blizu.

6 ZAKLJUČEK

Izdelek na temo Preporod renesančne umetnosti predstavlja združevanje klasične umetnosti z inovativno tehnologijo in s tem odpira novo poglavje v dojetanju in doživljanju umetniških del. Takšen pristop k umetnosti omogoča gledalcem, da se poglobijo v renesančno umetnost, ki je sicer omejena na muzejske stene, in jo doživijo na nov način.

Renesančna umetnost, zaznamovana okoli leta 1400 v Italiji, je bila ključna za razvoj filozofije, literature, glasbe in znanosti. S pomočjo razvoja tehnologije, v našem primeru, obogatene resničnosti, postaja dostopnejša in privlačnejša za sodobno občinstvo. AR plakati omogočajo, da se umetniška dela, kot so kip Davida, Rojstvo Venere ali Dama s hermelinom, pojavijo v 3D prostoru, v katerem se gledalci prosto premikajo okoli njih, kar ustvarja zanimivo doživetje. Kot smo ob izdelavi in pisanju inovacijskega predloga ugotovili, AR plakati niso zgolj promocijsko orodje, temveč so tudi samostojna umetniška dela, ki lahko krasijo domove in pisarne. S sposobnostjo združevanja preteklosti in sedanjosti omogočajo, da renesančna umetnost postane del sodobnega življenjskega prostora. Plakati, ki smo jih izdelali in predstavili ter bodo v naslednjem koraku postali viralni, niso le tehnološki dosežek, ampak most med zgodovino in sodobnostjo, med umetnostjo in tehnologijo. Odpirajo nova vrata v dožemanju in uživanju v umetnosti ter sledijo najvišjim standardom etike in odgovornosti.

7 VIRI

7.1 Pisni viri

- Burckhardt, Jacob (1981). Renesančna kultura v Italiji. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Harari, Yuval Noah (2014). Sapiens: kratka zgodovina človeštva. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Golob, N (2010). Učbenik za umetnostno zgodovino. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Šuštaršič, N. Butina, M. Zornik K. Skubin, I. de Gleria, B. (2021). Likovna teorija: učbenik likovne teorije za gimnazije in druge srednje šole. Ljubljana: Debora.
- Mesarič, Z. (2023). Oblikovanje po poteh secesije. [Inovacijski predlog ZPM Maribor].

7.2 Spletni viri

- Accademia.org. (b. d.). Dostopno 16. 1. 2024 prek: <https://www.accademia.org/explore-museum/artworks/michelangelos-david/facts-about-david/>
- OpenAI. (2024). CopilotGPT-4 (19. januar). [Generirano besedilo na vprašanje o renesančni umetnosti, Priloga 1]

OpenAI. (2024). CopilotGPT-4 (11. februar). [Generirano besedilo na vprašanje o AR plakatih, Priloga 2]

OpenAI. (2024). CopilotGPT-4 (11. februar). [Generirano besedilo na vprašanje o AR tehnologiji, Priloga 3]

7.3 Viri slik

SLIKA 1: DAVID (VIR: [HTTPS://TINYURL.COM/27BRDNQ5](https://tinyurl.com/27BRDNQ5))

SLIKA 2: ROJSTVO ADAMA (VIR: [HTTPS://TINYURL.COM/27OCLMUS](https://tinyurl.com/27OCLMUS))

SLIKA 3: UGRABITEV SABINK (VIR: [HTTPS://TINYURL.COM/23AMPO5N](https://tinyurl.com/23AMPO5N))

SLIKA 4: PHOTOSHOP (VIR: [HTTPS://TINYURL.COM/2426C5LU](https://tinyurl.com/2426C5LU))

SLIKA 5: ILUSTRATOR (VIR: [HTTPS://TINYURL.COM/2257HFBN](https://tinyurl.com/2257HFBN))

SLIKA 6: DAVID (VIR: [HTTPS://TINYURL.COM/27BRDNQ5](https://tinyurl.com/27BRDNQ5))

SLIKA 7: PLAKAT DAVID (VIR: LASTNI)

SLIKA 8: PLAKAT SABRIK (VIR: LASTNI)

8 PRILOGE

Generirano besedilo na vprašanje o renesančni umetnosti, Copilot z GPT-4 (bing.com)

Kaj je renesančna umetnost?

Renesančna umetnost je slikarstvo, kiparstvo in dekorativna umetnost obdobja evropske zgodovine, ki se je v Italiji pojavila kot poseben slog okoli leta 1400. To obdobje je sovpadalo z razvojem v filozofiji, literaturi, glasbi in znanosti. Renesančna umetnost je temeljila na **plemenitem združevanju** starodavne tradicije in **sodobnih znanstvenih spoznanj**. Ta umetnost je preoblikovala klasično antiko, hkrati pa je upoštevala najnovejše dogajanje v severni Evropi. Renesančna umetnost je vplivala na umetnike in njihove pokrovitelje ter označuje prehod Evrope od srednjeveškega obdobja do zgodnje moderne dobe¹².

V tem obdobju so umetniki ustvarjali slikarska dela, kiparske mojstrovine, arhitekturne stvaritve, glasbo in literaturo. Njihova dela so odražala povečano ozaveščenost o naravi, oživitve klasičnega učenja in bolj individualističen pogled na človeka. Renesančna umetnost je prinesla tudi razvoj **realistične linearne perspektive** in je bila tesno povezana z renesančno humanistično filozofijo. Ta kulturni preporod je zaznamoval konec srednjega veka in vzpon modernega sveta³⁵.

Med znanimi renesančnimi umetniki so bili Jan van Eyck, Tizian, Piero della Francesca, Sandro Botticelli in drugi. Njihova dela so še danes cenjena in predstavljajo pomemben del evropske kulturne dediščine.

Vir: pogovor s storitvijo Bing, 19. 1. 2024

(1) Renesančna umetnost - Wikipedija, prosta enciklopedija.
https://sl.wikipedia.org/wiki/Renesan%C4%8Dna_umetnost.

(2) Renesančna umetnost - Wikiwand.
<https://bing.com/search?q=kaj+je+renesan%C4%8Dna+umetnost>.

(3) Renesančna umetnost - Wikiwand.
https://www.wikiwand.com/sl/Renesan%C4%8Dna_umetnost.

(4) Renesansa - Wikipedija, prosta enciklopedija. <https://sl.wikipedia.org/wiki/Renesansa>.

(5) RENESANČNA UMETNOST - SIO. <https://eucbeniki.sio.si/lum/3189/index.html>.