



CGA Belgrade 2021

Embracing Metaversity

18-19. Novembar 2021.

Za svega nekoliko godina, konferencija CGA Belgrade je ostvarila značajan uticaj na domaćoj VFX i gejming sceni. Osim što posetiocima nudi vredno iskustvo i doživljaj, konferencija u svom originalnom obliku pruža odličnu potporu za networking u sferi kreativnih industrija, nove prilike u obrazovanju, a profesijama iz sfere kompjuterske grafike daje veću vidljivost.

Kako u poslednjih nekoliko godina celokupna industrija prolazi kroz svojstvenu vrstu tranzicije, došlo je do rađanja novih modela poslovanja, tako i konferencija CGA Belgrade prolazi kroz određeni tranzicioni period u kojem pokušavamo da nadomestimo odsustvo živih susreta kroz online događaje. Nažalost, u drugoj godini pandemije sve češće nailazimo na izazov koji se odnosi na zamor publike od sve dostupnijih online konferencija koje smo prinuđeni da pratimo iz fotelje.

Od 2020. online program CGA Belgrade konferencije se sastoji od tri content track-a za koje su urađeni podlogoi i color-kod.

- **CGArts**, program u okviru kog izlažemo radove digitalih umetnika - *crvena*
- **CGAcademy**, serija edukativnih sesija koja targetuje početnike/juniore - *narandžasta*
- **CGAlliance**, program koji istražuje poslovne prakse u CG industriji - *modro plava*

OSNOVNE INFORMACIJE O NOVEMBARSKOJ KONFERENCIJI

Datum: 18-19. novembar

Model održavanja: Online

Tema: Embracing Metaversity

Metaversity je kovanica, reč kojom želimo da objedinimo kreativnost koja prevazilazi izraz *digitalno*, a istovremeno otvara *novu dimenziju učenja*, te se tako vraćamo originalnom pojmu reči *univerzitet*, kao multidisciplinarnoj disciplini prikupljanja znanja i spajanju radoznalih umova. Na određenom nivou, ova kovanica se odnosi i na *diverzitet*, odnosno raznovrsnost digitalnog okruženja i odnos publike prema (interaktivnom) digitalnom sadržaju.

Tokom septembra, u okviru off-događaja organizovanog u Novom Sadu, uveli smo temu *Metasveta* kroz izložbu VR i NFT umetničkih radova, fokusirajući se na umetničku programsku sekciju CGArts. Na novembarskoj konferenciji želimo da produbimo industrijsko znanje o mogućnostima kreiranja i produkcije u metasvetu i da zvanično prigrlimo sve njegove mogućnosti.

[CGA Novi Sad: Enter the MetaClub](#) je bio prvi hibridni događaj pod kapom CGA, izvesni eksperiment koji smo lansirali uz pomoć Fondacije “Evropska prestonica kulture” što je dirigovalo vizuelni identitet tog zasebnog događaja. Ovo iskustvo nam je pomoglo da shvatimo koliko su se potrebe konferencijske publike promenile kroz nepune dve godine. Osim toga, to je bio prvi put da je određen segment konferencije bio usmeren ka široj javnosti koja je oheručke prigrllila mogućnost da zahvaljujući VR iskustvu doslovno zaviri u [metasvet](#) umetnice Tanje Vujinović koja će ponoviti učešće na CGA Belgrade online događaju, a ovaj put hostovaće oficijalni after party.

U okviru novembarske konferencije, glavna poveznica sa metasvetom biće MetaHumans – [alatka za kreiranje digitalnih ljudi](#) razvijena od strane novosadskog 3Laterala, velikog prijatelja i sponzora CGA konferencije, istovremeno i perjanice inovacija u okviru giganta Epic Games.

Novembarska konferencija dotaknuće temu raznovrsnosti digitalnog (meta)sveta kroz različite programske celine. Pored **hiperrealistične** produkcije AAA igara, Epicov Unreal Engine je promenio način na koji se danas snimaju filmovi, reklame i televizijske serije, zahvaljujući alatcima vezanim za virtuelnu (remote) produkciju. Sa druge strane, Fortnite je otvorio svoj metasvet za održavanje koncerata, saradnju sa modnim brendovima, izložbe i kreiranje novih svetova i paralelnih digitalnih života. Sve su to teme kojima se CGA bavi ove godine.

Među ostalim učesnicimima naći će se predstavnici Open Studija, Autodesk, Unity Labs, 3Lateral/Epic Games, američke “preduzetničke laboratorije” RevThink, kao i domaćih kompanija koje stvaraju u kreativnim sferama kao što su Mad Head Games, i Playstudios.

Zapratite @CGABelgrade

[Facebook](#) [Instagram](#) [Linkedin](#) [YouTube](#)