



ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ

ΕΝΑΣ ΠΡΑΚΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΤΙΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

DIGITALONSTAGE

ΣΕΛ.1

Εισαγωγή στο Digital On Stage

Φωτογραφία εξωφύλλου από την γραφίστα Andrea Valbonetti με τη χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης.

ΣΕΛ.2

Σκοπός του Οδηγού

ΣΕΛ.4

Σύντομη επισκόπηση των ψηφιακών εργαλείων στις παραστατικές τέχνες

ΣΕΛ.7

120 παραδείγματα

ΣΕΛ.8 ΣΟΥΗΔΙΑ

ΣΕΛ.16 ΣΛΟΒΕΝΙΑ

ΣΕΛ.24 ΒΕΛΓΙΟ

ΣΕΛ.32 ΕΛΛΑΔΑ

ΣΕΛ.40 ΙΣΠΑΝΙΑ

ΣΕΛ.48 ΙΤΑΛΙΑ

ΣΕΛ.56

Σύνοψη &
Συμπεράσματα

ΣΕΛ.57

Τι έρχεται στη
συνέχεια στο DOS;

ΣΕΛ.58

Αναφορές



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΣΕΛ1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ DIGITAL ON STAGE

1

Εκεί, όπου η σκηνή έρχεται σε εσάς- εικονικά!

Αυτός ο οδηγός αποτελεί μέρος του έργου DIGITAL on STAGE (DOS) - μιας τριετούς πρωτοβουλίας, στην οποία συμμετέχουν εταιρείες παραγωγής, ψηφιακοί προγραμματιστές και εμπειρογνώμονες του πολιτισμού από όλες τις γωνίες της Ευρώπης. Στόχος μας είναι να καινοτομήσουμε στον τομέα των παραστατικών τεχνών σε ολόκληρη την Ευρώπη, προωθώντας τις ψηφιακές παραστάσεις και υποστηρίζοντας τους καλλιτέχνες και τα θέατρα στην υιοθέτηση νέων τεχνολογιών.

Η πανδημία της Covid-19 άλλαξε τον τομέα των παραστατικών τεχνών στο σύνολό του, αναγκάζοντας πολλούς καλλιτέχνες να στραφούν σε νέες τεχνικές για να υποστηρίξουν το έργο τους και να παραμείνουν συνδεδεμένοι με το κοινό τους. Οι τεχνικές αυτές κυμαίνονται από την Εικονική Πραγματικότητα, την Επαυξημένη Πραγματικότητα και την Τεχνητή Νοημοσύνη μέχρι την αυξημένη χρήση πλατφορμών streaming, ρομπότ και drones. Το DOS προβλέπει μια σειρά δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην αναβάθμιση των δεξιοτήτων των εκπροσώπων του τομέα των παραστατικών τεχνών, συμπεριλαμβανομένων εργαστηρίων, καλλιτεχνικών φιλοξενιών και δραστηριοτήτων κινητικότητας, καθώς και την υποστήριξη μικρών ψηφιακών παραγωγών.

Οι εταίροι του έργου DIGITAL on STAGE:



Co-funded by
the European Union

ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ. ΩΣΤΟΣΟ, ΟΙ ΑΠΟΦΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΓΝΩΜΕΣ ΠΟΥ ΕΚΦΡΑΖΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ/ΤΩΝ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ/ΩΝ ΚΑΙ ΔΕΝ ΑΝΤΑΝΑΚΛΟΥΝ ΚΑΤ' ΑΝΑΓΚΗ ΤΙΣ ΑΠΟΦΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΓΝΩΜΕΣ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΈΝΩΣΗΣ Ή ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΈΚΤΕΛΕΣΤΙΚΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ (ΕΑΕΑ). ΟΥΤΕ Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ ΟΥΤΕ Η ΧΟΡΗΓΟΥΣΑ ΑΡΧΗ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΘΕΩΡΗΘΟΥΝ ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΓΙ' ΑΥΤΕΣ.

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΣΚΟΠΟΣ ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

2

Βιβλιογραφική Έρευνα

Σκοπός του παρόντος οδηγού είναι να προσφέρει μια ολοκληρωμένη εισαγωγή στον κόσμο των ψηφιακών εργαλείων στις παραστατικές τέχνες. Εντοπίζει τις υπάρχουσες καλές πρακτικές και κατευθυντήριες γραμμές για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στις παραστατικές τέχνες και τις παρουσιάζει μέσω σύντομων εκθέσεων.

Ο οδηγός συγκεντρώνει 120 εμπνευσμένα και επίκαιρα παραδείγματα από εκπροσώπους του τομέα των παραστατικών τεχνών. Τα παραδείγματα αυτά συλλέχθηκαν με διάφορες μεθόδους. Κάθε εταίρος διεξήγαγε βιβλιογραφική έρευνα για να αξιοποιήσει τις γνώσεις μας σχετικά με τον τομέα των παραστατικών τεχνών σε διάφορες ευρωπαϊκές περιοχές. Επιπλέον, στάλθηκαν ερωτηματολόγια σε εκπροσώπους των παραστατικών τεχνών, ζητώντας τους να περιγράψουν τις πρακτικές τους με τον δικό τους τρόπο. Τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων, και τα ευρήματα της βιβλιογραφικής έρευνας, αποτελούν το μεγαλύτερο μέρος του οδηγού.

Πώς ορίζουμε τις παραστατικές τέχνες και τα ψηφιακά εργαλεία;

Από τον *Peter Tomaž Dobrila*, KIBLA

Ιστορικά

Οι παραστατικές τέχνες χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία από τότε που ήταν διαθέσιμα. Στη δεκαετία του 1950 οι υπολογιστές χρησιμοποιήθηκαν στην πρωτοποριακή μουσική ως εργαλείο σύνθεσης και για τη δημιουργία ψηφιακών ηχητικών κυματομορφών στις παραστάσεις. Η ψηφιακή τεχνολογία ακολούθησε την εξέλιξη της σύγχρονης τέχνης κατά τις δεκαετίες του 1960 και του 1970, παρόλο που ήταν ένα εργαλείο δύσκολα αξιοποιήσιμο, λόγω του υψηλού κόστους και της πολυπλοκότητάς του.

Τη δεκαετία του 1980 ο ψηφιακός εξοπλισμός έγινε πιο προσιτός και διαθέσιμος. Οι καλλιτέχνες υλοποιούσαν σε πραγματικό χρόνο διαδικτυακές μεταδόσεις μεταξύ διαφορετικών πόλεων μέσω των διαθέσιμων δικτύων, φορτισμένων με τις πληροφορίες που επεξεργάζονταν οι υπολογιστές. Η διαδραστικότητα έγινε ένα από τα κύρια ζητήματα, με τη χρήση προγραμματισμένης από υπολογιστή διεπαφής για ήχο, όρασης ή ελεγχόμενης από υπολογιστή ρομποτικής επέκτασης στο σώμα του καλλιτέχνη, ή με την προσπάθεια χειρισμού ενός ρομπότ.

Στον 21ο αιώνα, ο κόσμος κατακλύστηκε από ψηφιακές τεχνολογίες και τις δυνατότητές τους. Οι ισχυρότεροι υπολογιστές υποστήριζαν καλύτερες κάρτες γραφικών και συνεπώς καλύτερες εικόνες. Οι κινητές συσκευές είναι ίσως τα πιο διαδεδομένα βοηθητικά μέσα στον πλανήτη και τα έργα τέχνης επαυξημένης πραγματικότητας (AR) είδαν την αρχή της χρήσης τους. Οι συσκευές για Εικονική Πραγματικότητα (VR) και διάφορα άλλα «γυαλιά» είτε για τρισδιάστατες εικόνες και ταινίες άνοιξαν νέες δυνατότητες στην καλλιτεχνική έκφραση. Η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) έρχεται να προστεθεί στη μακροχρόνια συζήτηση για την τεχνολογία και τις τέχνες.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Ορισμός

Η ψηφιακή παράσταση μπορεί να οριστεί ως κάθε είδους παράσταση που περιλαμβάνει ψηφιακές τεχνολογίες στην εκτέλεσή της. Όχι στη φάση πριν ή μετά την παραγωγή, αλλά κατά την υλοποίηση της παραγωγής.

1. **Οι οπτικοακουστικές ψηφιακές παραστάσεις** είναι εκείνες που προβάλλουν κινούμενα σχέδια σε υπολογιστή ως εικόνες ή/και χρησιμοποιούν ψηφιακές διεπαφές ήχου, μονάδες και όργανα για να ενισχύσουν το συνολικό αποτέλεσμα.

2. **Οι διαδραστικές παραστάσεις** μπορούν να υλοποιήσουν διαφορετικές αλληλεπιδράσεις και μπορούν να χωριστούν σε τρεις κύριες κατηγορίες ανάλογα με τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης:

- Ερμηνευτής και μηχανή

Οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ ερμηνευτή και μηχανής είναι εκείνες, όπου οι ερμηνευτές αλληλεπιδρούν επί σκηνής με την εικόνα, το φως, τον ήχο, τη σκηνογραφία κ.λπ.

- Μηχανή και μηχανή

Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, οι καλλιτέχνες εμπλέκουν την αλληλεπίδραση με τις μηχανές ως πρόσθετη διάσταση στην παράσταση. Οι μηχανές επικοινωνούν μεταξύ τους, ενώ οι ενέργειες των μηχανών είναι συνήθως προγραμματισμένες εκ των προτέρων σε ορισμένους αλγόριθμους ή αφήνονται σε τυχαία παραγόμενες κινήσεις.

-Ερμηνευτής και/ή κοινό και μηχανή (δια ζώσης και/ή διαδικτυακά).

Μπορούν να δημιουργηθούν πολλοί συνδυασμοί αλληλεπίδρασης μεταξύ ανθρώπου και μηχανών, όταν οι μηχανές αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και ανταποκρίνονται σε έναν ερμηνευτή, ακόμη και όταν ενεργοποιούνται από τη συμμετοχή του κοινού - όπως στην αίθουσα ως διαδικτυακή αλληλεπίδραση στη σύνθεση, τους ήχους και την όραση μέσω κινητών συσκευών, π.χ. κινητών τηλεφώνων -, επομένως αμοιβαίες, πολυεπίπεδες αλληλεπιδράσεις διαπλέκονται μεταξύ ερμηνευτών, τεχνολογιών και κοινού.

3. **Τα επεκταμένα σώματα και οι ρομποτικές παραστάσεις** εισάγουν τις φυσικές δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών που είναι είτε προστιθέμενα μέρη στο παρωχημένο σώμα είτε προγραμματισμένα ή/και διαδραστικά ρομπότ, τα οποία είναι διαφορετικά στην εμφάνισή τους.

4. Ορισμένα έργα τέχνης μπορεί να περιλαμβάνουν παραστάσεις **Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR)** μέσω εφαρμογών για τη συμμετοχή του κοινού και μια επαυξημένη εμπειρία παράστασης.

5. Οι παραστάσεις **Εικονικής Πραγματικότητας (VR)** προσφέρουν εξοπλισμό VR όπως ακουστικά και γυαλιά και, ενδεχομένως, χειριστήρια για το κοινό, για όραση 360 μοιρών και/ή ήχο.

6. Οι παραστάσεις **Τεχνητής Νοημοσύνης (TN)** εισάγουν την TN για να εμπλακεί σε οποιοδήποτε μέρος της διαδικασίας εργασίας και της εκτέλεσης επιθυμούν οι καλλιτέχνες.

7. **Ψηφιακά μέσα** όπως τηλεοπτικές ή διαδικτυακές εκπομπές, συμπεριλαμβανομένων των αλληλεπιδράσεων και των ψηφιακών συσκευών, του υλικού και των εργαλείων λογισμικού και των παιχνιδιών.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Σουηδία

Η ψηφιοποίηση έχει ριζώσει στις σουηδικές εικαστικές τέχνες και τη μουσική, αλλά είναι ασφαλές να πούμε ότι αντιμετωπίζεται με μεγαλύτερη επιφυλακτικότητα στις παραστατικές τέχνες. Τεχνολογίες όπως η εικονική πραγματικότητα και η τεχνητή νοημοσύνη συχνά θεωρούνται απειλή για τις παραδοσιακές καλλιτεχνικές μεθόδους. Οι σουηδικές πολιτιστικές κριτικές τείνουν να υποθέτουν ότι η ψηφιοποίηση είναι ίση με την κινηματογράφηση σκηνικών παραστάσεων. Είναι σαφές ότι απαιτείται μεγαλύτερη χρηματοδότηση καθώς και μια εναλλακτική προσέγγιση από τους ίδιους τους καλλιτέχνες. Για να προσθέσουν αξία τα ψηφιακά εργαλεία, πρέπει να υπάρξει μια στροφή προς τη θεώρησή τους ως υποστηρικτικών στοιχείων, διασφαλίζοντας ότι οι καλλιτέχνες μπορούν να εργαστούν με την τεχνολογία με τους δικούς τους όρους(1).

Παρά το γενικό δισταγμό, υπάρχουν Σουηδοί καλλιτέχνες που ανοίγουν το δρόμο. Μέσω της ομάδας χορού «Lost in Time», ο VR-σκηνοθέτης Robin Jonsson αποτελεί παράδειγμα των σημερινών χρήσεων των ψηφιακών εργαλείων στις παραστατικές τέχνες. Αναμειγνύοντας το χορό με ψηφιακά εργαλεία όπως VR και η MR, η ομάδα προσφέρει μια διαδραστική εμπειρία που δείχνει τις δυνατότητες της τεχνολογίας να υποστηρίξει την καινοτόμο καλλιτεχνική έκφραση στις σουηδικές παραστατικές τέχνες.

Σλοβενία

Τα ψηφιακά εργαλεία εφαρμόζονται στις σλοβενικές εικαστικές τέχνες από τη δεκαετία του 1960, ενώ οι ψηφιακές παραστάσεις εμφανίστηκαν τη δεκαετία του '90 με διάφορες παραστάσεις που ενσωμάτωσαν ψηφιακά στοιχεία στα έργα τους, από αλληλεπιδράσεις σε αισθητήρες και διεπαφές εγκεφάλου-υπολογιστή που ελέγχουν την πλοκή ή θεμελιώδεις διαδικτυακές μεταδόσεις παραστάσεων σε πραγματικό χρόνο. Στις αρχές του 21ου αιώνα εισήχθησαν πιο σύνθετες ψηφιακές παραστάσεις που χρησιμοποιούν συστήματα καταγραφής κίνησης με γραφικά και ηχητικά περιβάλλοντα που ανταποκρίνονται σε πραγματικό χρόνο και περιβάλλον μικτής πραγματικότητας ως συμμετοχικές εκδηλώσεις στις οποίες το κοινό συμμετέχει ως περφόρμερ. Τα τελευταία χρόνια διάφορα είδη νέων τεχνολογιών έχουν τεθεί σε διάφορες παραστάσεις (κυρίως χορού) ενσωματώνοντας VR και ρομποτική και διαδραστικότητα με πιθανή συμμετοχή του κοινού ή συνδυάζοντας αναλογικά και ψηφιακά μέσα σε κάποιο είδος αλληλένδετης πραγματικότητας κατά τη σκηνοθεσία του έργου και την αλλαγή της σκηνογραφίας. Κάποια καλλιτεχνικά πειράματα γίνονται επίσης με την τεχνητή νοημοσύνη.

(1) *Tekniken måste sättas i konstnärernas händer (ur nummer 2-3/2021), Teatertidningen.*
<https://teatertidningen.se/?p=2526>



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Βέλγιο

Ο πολιτιστικός τομέας στο Βέλγιο αντιμετώπισε πολλές προκλήσεις κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID. Τώρα, το κοινό έχει επιστρέψει και είναι καιρός να δούμε μπροστά το ρόλο των ψηφιακών εργαλείων στο μέλλον των παραστατικών τεχνών.

Αρκετά πολιτιστικά κέντρα αναλαμβάνουν ηγετικό ρόλο σε αυτό, συχνά μέσω της διοργάνωσης φεστιβάλ, όπως το φεστιβάλ For Real στο De Grote Post στην Οσάνδη ή το Festival Digital του Korpergiety στη Γάνδη. Άλλοι πολιτιστικοί οργανισμοί, όπως το κέντρο παραστατικών τεχνών 30CC στο Leuven, αναζητούν έναν τρόπο να παρέχουν στους δημιουργούς το κατάλληλο υλικό και τις κατάλληλες γνώσεις και να τους προσφέρουν χώρους για να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν νέα ψηφιακά έργα.

Το 2022, το Τμήμα Πολιτισμού, Νεολαίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης της βέλγικης κυβέρνησης δημιούργησε ένα έγγραφο οράματος με τίτλο «Προς έναν αποτελεσματικό πολιτιστικό τομέα στην ψηφιακή εποχή». Ταυτόχρονα, οργανισμοί που επιχορηγούνται από την κυβέρνηση, όπως ο Cultuurconnect, συνεχίζουν να εργάζονται για τον ψηφιακό μετασχηματισμό του πολιτιστικού τομέα, καθώς εξακολουθούν να υπάρχουν πολλές προκλήσεις.

Ελλάδα

Αξίζει να πούμε ότι ο ελληνικός τομέας των παραστατικών τεχνών αποτελεί ένα ζωντανό πολιτιστικό τοπίο, αλλά εξακολουθεί να αντιμετωπίζει ξεχωριστές προκλήσεις. Ορισμένα σημαντικά ζητήματα περιλαμβάνουν την περιορισμένη χρηματοδότηση, τις απαρχαιωμένες υποδομές και την περιορισμένη προσβασιμότητα σε ψηφιακούς πόρους. Ο τομέας παλεύει επίσης με τη μειωμένη δέσμευση του κοινού, ιδίως μεταξύ των νεότερων γενεών (Ελληνικό Υπουργείο Πολιτισμού, 2023).

Παρά τα εμπόδια αυτά, υπάρχουν ελπιδοφόρες πρωτοβουλίες. Έλληνες καλλιτέχνες του θεάματος, όπως η Λουκία Αλαβάνου, βρίσκονται στην πρώτη γραμμή της αντιμετώπισης αυτών των προκλήσεων, ενσωματώνοντας την τεχνολογία στο έργο τους, χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως η τεχνητή νοημοσύνη και η εικονική πραγματικότητα για να ενισχύσουν την αφήγηση και την αλληλεπίδραση με το κοινό (Αλαβάνου, 2023). Επιπλέον, φεστιβάλ όπως το Athens Digital Arts Festival δημιουργούν χώρους για καινοτόμα έργα που συνδυάζουν τις παραστατικές τέχνες με την ψηφιακή τεχνολογία, δίνοντας παραδείγματα εκσυγχρονισμού. Επιπλέον, έργα όπως το PREMIERE και το VOXReality εξοπλίζουν τους καλλιτέχνες με εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης και XR και στοχεύουν στην αξιοποίηση των τεχνολογιών XR για την ενίσχυση της κατανόησης και της προσβασιμότητας των παραστατικών τεχνών (VOXReality, 2024- PREMIERE, 2024). Οι προσπάθειες αυτές αντικατοπτρίζουν μια αυξανόμενη δέσμευση για την αντιμετώπιση τομεακών αναγκών και την εισαγωγή παγκόσμιων τάσεων στο μοναδικό πολιτιστικό πλαίσιο της Ελλάδας.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Ισπανία

Το 2014, η AC/E Accción Cultural Española δημοσίευσε την πρώτη ετήσια έκθεση για τον ψηφιακό πολιτισμό, με ιδιαίτερη έμφαση στη «χρήση των νέων τεχνολογιών στις παραστατικές τέχνες» (2). Κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι ο τομέας των παραστατικών τεχνών στην Ισπανία εξερευνούσε ενεργά τα ψηφιακά εργαλεία και τα νέα μέσα, αν και η υιοθέτηση διέφερε σημαντικά από ίδρυμα σε ίδρυμα. Ο τομέας αναγνώρισε την ψηφιακή τεχνολογία ως ευκαιρία για την αύξηση της προσβασιμότητας, την προσέγγιση ευρύτερου κοινού και τη διεύρυνση της εμπειρίας πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τις παραστάσεις. Η έκθεση αναγνώρισε επίσης τις προκλήσεις στην υιοθέτηση ψηφιακών εργαλείων, συμπεριλαμβανομένου του υψηλού κόστους, των περιορισμένων ψηφιακών δεξιοτήτων μεταξύ των επαγγελματιών και της δυσκολίας ενσωμάτωσης εμπειριών δεύτερης οθόνης χωρίς να υποβαθμίζονται οι ζωντανές παραστάσεις.

Σε αυτά τα 10 τελευταία χρόνια, ο τομέας των παραστατικών τεχνών της Ισπανίας αγκάλιασε τον ψηφιακό μετασχηματισμό, επεκτείνοντας τις υβριδικές και διαδικτυακές μορφές για να προσεγγίσει ευρύτερο κοινό, ενισχυμένος από την αύξηση της χρηματοδότησης και την εξειδικευμένη κατάρτιση σε ψηφιακές δεξιότητες. Νέες τεχνολογίες όπως η VR, η AR και η AI έχουν εισαγάγει καθηλωτικές και διαδραστικές εμπειρίες, ενώ οι προηγμένες αναλύσεις κοινού επιτρέπουν πιο εξατομικευμένη δέσμευση. Ακαδημαϊκά ιδρύματα όπως η TAI School of the Arts και το RESAD ενσωματώνουν ψηφιακές δεξιότητες στα προγράμματα σπουδών τους, ενώ σκηνικά και κέντρα όπως το IDEAL στη Βαρκελώνη και το Teatros del Canal στη Μαδρίτη προωθούν την ψηφιακή δημιουργικότητα επί σκηνής.

Ιταλία

Το ιταλικό πλαίσιο των ψηφιακών παραστατικών τεχνών είναι πλούσιο και ποικίλο. Στην Ιταλία, όπως και σε άλλες χώρες, μετά την πανδημία και το επακόλουθο κλείσιμο των δημόσιων χώρων, έχει αναπτυχθεί μεγαλύτερη προσοχή και ευαισθητοποίηση για τις δυνατότητες που δεν έχουν ακόμη διερευνηθεί στη σχέση μεταξύ ψηφιακής και καλλιτεχνικής δημιουργίας. Η Ευρωπαϊκή Ένωση, μέσω του σχεδίου «Next Generation EU», χρηματοδότησε επίσης έργα που θα προωθούσαν περαιτέρω την εκπαίδευση και τη χρήση της ψηφιακής τεχνογνωσίας στους διάφορους τομείς των παραστατικών τεχνών. Η δυσπιστία εξακολουθεί να υφίσταται, τόσο μεταξύ των επαγγελματιών όσο και μεταξύ του κοινού, οπότε απαιτείται συνεχής διάδοση και εκπαιδευτικό έργο, καθώς και νέοι χώροι και καταστάσεις που μπορούν να συνοδεύουν και να φιλοξενούν την ψηφιακή καλλιτεχνική έρευνα. Το δίκτυο Digital Residencies είναι ένα παράδειγμα αλληλεπίδρασης μεταξύ ψηφιακών δημιουργών, προγραμματιστών, εμπειρογνομόνων στον τομέα και πιθανού κοινού για να ξεπεραστούν οι αμοιβαίες διαιρέσεις και αντιστάσεις.

(2) <https://www.accioncultural.es/en/ace-digital-culture-annual-report>



120 ΚΑΛΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ.

ΔΟΜΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ

Για τη διάρθρωση των παραδειγμάτων, ο οδηγός χρησιμοποιεί 2 διαφορετικούς τύπους κατηγοριοποίησης.

Πρώτον, τα παραδείγματα έχουν ομαδοποιηθεί με βάση τις περιφέρειες των οργανισμών-εταίρων. Σκοπός αυτού είναι να αναδειχθεί η γεωγραφική διασπορά των παραδειγμάτων και να δοθεί στους τοπικούς φορείς κάθε περιοχής μια εύκολα προσβάσιμη επισκόπηση των κοντινών ευκαιριών δικτύωσης.

Δεύτερον, τα παραδείγματα έχουν κατηγοριοποιηθεί με βάση τον τύπο ή τους τύπους τεχνολογίας που χρησιμοποιούνται.

Στόχος αυτού του οδηγού είναι να είναι κατατοπιστικός, αλλά και ελκυστικός και ενεργητικός για τον κάθε αναγνώστη.

Κάθε έκθεση περιέχει μια οπτική αναπαράσταση από το θέμα, καθώς και έναν κωδικό QR που κατευθύνει τον αναγνώστη σε έναν δικτυακό τόπο ή σε μια εκτενέστερη έκθεση όπου μπορεί να βρει περισσότερες πληροφορίες.

ΓΥΡΙΣΤΕ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΑ 120 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΣΟΥΗΔΙΑ



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Mobilized, 2023
Ήχος, Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο



Nea Landin & Gabriel Widing - Στοκχόλμη

Το Mobilized είναι μια συμμετοχική παράσταση που εξερευνά τη δύναμη και τις δυνατότητες του κινητού τηλεφώνου. Η μορφή του βασίζεται σε απλές οδηγίες και επιλογές που εμφανίζονται στην οθόνη σας μέσω κειμένου, εικόνων και ήχου. Οι οδηγίες διαμορφώνουν διαφορετικές καταστάσεις και συλλογικές κινήσεις.



Bombina Bombast, Emma Bexell & Nea Landin
- Μάλμε

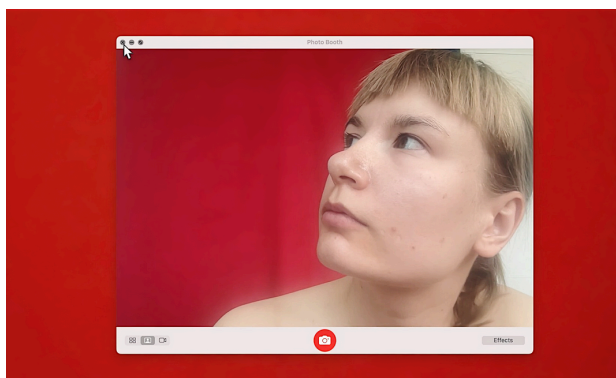
Αυτή η σειρά παραστάσεων προσκαλεί κάθε μέρα έναν νέο καλλιτέχνη να εξερευνήσει τα εργαλεία streaming σε σχέση με τις δικές του καλλιτεχνικές πρακτικές και να δημιουργήσει μια παράσταση ειδικά για live streaming, την οποία θα μοιραστεί το ίδιο βράδυ. Το STREAM SLAM αποτελεί μέρος του ευρύτερου προγράμματος Prototypes for the Future of Performing Arts, που έχει ως στόχο να σκεφτεί μέσα και με τα ψηφιακά μέσα στη δημιουργία των παραστατικών τεχνών.



STREAM SLAM, 2024
Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο



Nea Landin
Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο, Εικονική
πραγματικότητα, κινητά τηλέφωνα



Nea Landin - Στοκχόλμη

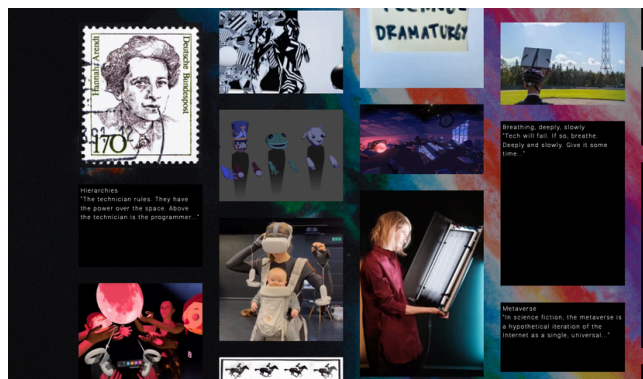
Η Nea εξερευνά αυτό που αποκαλεί «το ψηφιακό-σωματικό», επιδιώκοντας να επαναπροσδιορίσει τις κεντρικές ιδέες μιας πρακτικής βασισμένης στην κίνηση από το καθαρά φυσικό στο ψηφιακό περιβάλλον. Προηγούμενα έργα περιλαμβάνουν το «desktop.dreams», όπου η επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή γίνεται σκηνή και προγράμματα όπως το Excel, το Chrome, το Mail και το Photo Booth λειτουργούν ως προεκτάσεις του σώματος και του νου, και το «OTHER», μια οικεία διαδικτυακή συνάντηση μεταξύ δύο συμμετεχόντων.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Virtual Rehearsal Space, 2022 Εικονική Πραγματικότητα



Bombina Bombast, Robin Jonsson, DynoRobotics - Στοκχόλμη

Η VRS διερεύνησε απομακρυσμένες πρόβες σε εικονική πραγματικότητα. Το αποτέλεσμα ήταν, εν ολίγοις, ένα σύστημα που επιτρέπει στους δημιουργούς παραστατικών τεχνών να κάνουν πρόβες εξ αποστάσεως στην εικονική πραγματικότητα. Ο ιστότοπος μοιράζεται το ταξίδι τους, τα διδάγματα που έλαβαν, πηγές όπως σεμινάρια και βαθύτερες γνώσεις για όσους ενδιαφέρονται.



Robin Jonsson - Στοκχόλμη

Το κοινό βρίσκεται στο επίκεντρο μιας καλλιτεχνικής μεταμόρφωσης, όπου η φυσική παρουσία αμφισβητείται λόγω της ψηφιακής επίδρασης. Ο χορογράφος Robin Jonsson έχει εμπειρία στη δημιουργία παραγωγών με διαφορετικά σκηνικά που χρησιμοποιούν την εικονική πραγματικότητα ως πλατφόρμα για τη δημιουργία ζωντανών παραστάσεων.



Get Real: Performance, 2023

Φυσικές Πραγματικότητες, Φυσική Τεχνολογία,
Ήχος, Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, Εικονική Πραγματικότητα



Workshop in Motion, 2024 Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Ιστοσελίδα, Ήχος



Stefan Bexell Stanišić & Robin Jonsson - Μάλμε

Αυτό το μάθημα εισήγαγε την καταγραφή κίνησης και την εικονική πραγματικότητα στις παραστατικές τέχνες. Στόχος ήταν να μάθει κανείς για διάφορες έννοιες, τεχνολογίες και δημιουργικές διαδικασίες στις παραστατικές τέχνες όπου η σύλληψη κίνησης και η εικονική πραγματικότητα έχουν κεντρική θέση, καθώς και να αποκτήσει εργαλεία που θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει στη δική του πρακτική.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Immersive Media, 2025
Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα,
Ανάμεικτη Πραγματικότητα, Τεχνητή Νοημοσύνη, Ήχος,
Ιστοσελίδα, Φυσική Τεχνολογία



Valentin Malmgren - Στοκχόλμη

Η Immersive Media κάνει τη θεωρία πράξη, διεξάγοντας πειράματα με την Διευρυμένη Πραγματικότητα. Για παράδειγμα, με την παραγωγή βίντεο 360 μοιρών, την ηχογράφιση με διφωνικά μικρόφωνα και τη χρήση τρισδιάστατων σαρωτών/φωτογραμμετρίας. Θα υπάρξει επίσης προσανατολισμός σχετικά με το ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης σε περιβάλλοντα Διευρυμένης Πραγματικότητας, την ιστορία της Διευρυμένης Πραγματικότητας και τις μελλοντικές δυνατότητές του.

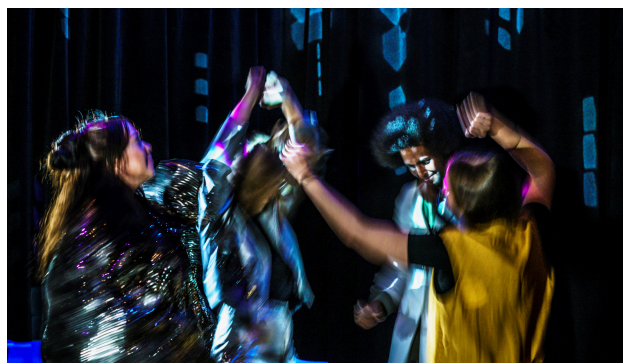


Everybody Dance! - Στοκχόλμη, Νορβηγία

Η έκθεση «Everybody Dance!» ήταν κατά 50% έκθεση και κατά 50% πίστα χωρού. Η έκθεση είχε πέντε μεγάλα θέματα: Χορός, παράδοση, κοινότητα και ταυτότητα. Οι επισκέπτες μπορούσαν να χορέψουν και να βυθιστούν σε πολλές καταγεγραμμένες πίστες χορού χρησιμοποιώντας τα γυαλιά Εικονικής Πραγματικότητας.



Exhibition, 2020-2021
Εικονική Πραγματικότητα, διαδραστικός
ήχος, εγκαταστάσεις χωρού



AI.DENTITY, 2024
Επαυξημένη Πραγματικότητα, Φυσική Τεχνολογία,
Ανάμεικτη Πραγματικότητα, Διαλέξεις



Erik Rosales - Στοκχόλμη

Το AI.DENTITY θολώνει τα όρια στη συζήτηση για την ΤΝ και τον σύγχρονο κόσμο μας. Χρησιμοποιώντας την ΤΝ ως εργαλείο και ως συνδημιουργό, αυτή η διαδραστική, παραστατική διάλεξη του Erik Rosales διερευνά πώς η τεχνητή νοημοσύνη επηρεάζει και διαμορφώνει την ταυτότητά μας. Κάθε πτυχή της παράστασης χειραγωγείται από την ΤΝ.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Memory of Water/Bridging Digital, 2018-2024
Εικονική Πραγματικότητα, Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο,
Κινηματογραφικό Ντοκιμαντέρ, Σεμινάρια



Jonas Myrstrand, Studio Jox - Γκέτεμποργκ

Συμμετοχή στο πρόγραμμα «Δημιουργική Ευρώπη» Memory of Water ως καλλιτέχνης με ταινία, τεκμηρίωση και ιστορία των σουηδικών ναυπηγείων στην Εικονική Πραγματικότητα: «Οι σκιές της εποχής των ναυπηγείων ζωντανεύουν στην εικονική πραγματικότητα». Συμμετοχή στο Bridging Digital leading Immersive workshops και διδασκαλία ταινίας 360 ως μέρος του «Create performing arts» σε Εικονική Πραγματικότητα.



Anna Näsström & Johan Bandholtz - Στοκχόλμη

Το δίδυμο «Ongoing Realities» εξερευνά το χορό και τη χορογραφία στο πλαίσιο ψηφιακών τεχνολογιών όπως η Εικονική Πραγματικότητα, η Επαυξημένη Πραγματικότητα και η Τεχνητή Νοημοσύνη. Το [e s c] είναι μια 45λεπτη χορευτική παράσταση με τέσσερις χορευτές που εξερευνά την απόδραση ως κατάσταση του νου. Η σκηνή μεταμορφώνεται σε έναν τόπο όπου συναντιούνται το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον.

Φωτογραφία: Tony Hultén



[e s c] 2023

Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα/Ανάμεικτη Πραγματικότητα, ΤΝ , Ήχος



Noah Hellwig Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Φυσική τεχνολογία (ρομπότ, drones, αισθητήρες, κ.λπ.), Αναλογικές μεταφράσεις ψηφιακών μέσων



Noah Hellwig - Στοκχόλμη

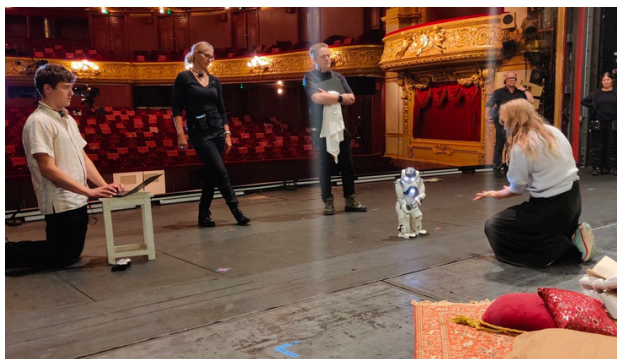
Ο Noah Hellwig εξερευνά τα ψηφιακά μέσα μέσω της ενσώματης πρακτικής, διερευνώντας πώς η εμπειρία της επέκτασης των αισθήσεών μας μπορεί να αλλάξει την κατανόηση της πραγματικότητας. Τα συχνά καθηλωτικά έργα του συνδυάζουν ψηφιακά, φυσικά και φανταστικά στοιχεία, αντιμετωπίζοντας κάθε προοπτική ως εξίσου ζωτικής σημασίας. Εμπνευσμένες από την εικονική πραγματικότητα και τις μορφές βιντεοπαιχνιδιών, οι παραστάσεις του δημιουργούν μοναδικές, πολυαισθητηριακές εμπειρίες. Φωτογραφία: Fernando Molin



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Dyno Robotics, 2018- Σήμερα
Τεχνητή Νοημοσύνη, Ρομπότ, Εικονική Πραγματικότητα και ανάμεικτη πραγματικότητα



Dyno Robotics - Λίνκεπινγκ

Η Dyno Robotics, που ιδρύθηκε το 2018, συγχωνεύει την τεχνητή νοημοσύνη, τη ρομποτική, την εικονική πραγματικότητα και τη μικτή πραγματικότητα για να μεταμορφώσει τη σκηνική τέχνη. Έχουμε συνεργαστεί με καλλιτέχνες για την ενσωμάτωση ρομποτικών βραχιόνων που αλληλεπιδρούν επί σκηνής, ανθρωποειδών ρομπότ που ελέγχονται από VR και καθηλωτικών εμπειριών VR με πλήρη παρακολούθηση του σώματος σε παραστάσεις. Αποστολή μας είναι να δώσουμε τη δυνατότητα στους καλλιτέχνες να εξερευνήσουν νέα δημιουργικά σύνορα και να πρωτοπορήσουν στις τεχνολογικές καινοτομίες.



Gynoïdes Project, 2009-2018
Φυσική Τεχνολογία, Ήχος

Marie-Andrée Robitaille - Στοκχόλμη

Το έργο διερευνά τη δράση και την εκπροσώπηση των γυναικών στις τέχνες του τσίρκου, αναζητώντας εναλλακτικούς τρόπους σύνθεσης. Διερεύνησαν τη χρήση τεχνολογιών καταγραφής κίνησης για να εξερευνήσουν και να επεκτείνουν τις σχέσεις μεταξύ ήχου και κίνησης στις τέχνες του τσίρκου.



Bombina Bombast, 2011 - Σήμερα
Εικονική Πραγματικότητα, σχεδιασμός βίντεο



Bombina Bombast - Μάλμε

Η BB είναι μια βραβευμένη εταιρεία παραστατικών τεχνών στη Σουηδία που έχει δημιουργήσει ένα δικό της πεδίο στο οποίο η παράσταση, η τέχνη και η τεχνολογία είναι βαθιά συνυφασμένες - ένα μέρος όπου οι ιστορίες έχουν τις ρίζες τους στις παράλογες στιγμές του σήμερα και όπου τίποτα δεν είναι αδύνατο. Έχουν τη φήμη πρωτοπόρων σε όλους τους τομείς δραστηριοποίησής τους: παραστατικές τέχνες, VR και σχεδιασμός βίντεο.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

TOSBOT Νοv 2023 Τεχνητή Νοημονσύνη



Saloranta & de Vylder - Στοκχόλμη

Μια τεχνητή νοημοσύνη, εκπαιδευμένη από το καλλιτεχνικό δίδυμο Saloranta & de Vylder, ενήργησε ως θεατρικός συγγραφέας και δραματουργός στο TOSBOT, μια αόριστα μετα-αποκαλυπτική παράσταση παραστατικών τεχνών, όπου παρακολουθούμε έναν μουσικό, έναν τραγουδιστή όπερας και έναν ακροβάτη σε μια πραγμάτωση της ζωής. Η τεχνητή νοημοσύνη που βοήθησε στη συγγραφή της παράστασης έδωσε επίσης τον μακροσκελή τίτλο «Το αύριο είναι επίσημα χάλια αλλά το σήμερα είναι το καλύτερο (TOSBOT)».

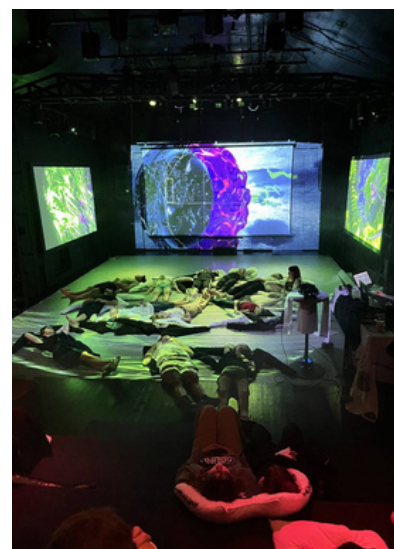
Φωτογραφία: Erik Pousette



THE SPHERE Νέα μέσα, Ιστοσελίδα, έρευνα

Το Shere είναι ένα ερευνητικό-δημιουργικό έργο που διερευνά και αναπτύσσει νέες οικολογίες χρηματοδότησης για τις παραστατικές τέχνες. Εμπνευσμένο από τις πρόσφατες καινοτομίες στον τομέα των τεχνολογιών blockchain και κατανεμημένων λογιστικών βιβλίων, ο στόχος του έργου είναι να αναδιανείμει τους κινδύνους και τις ευκαιρίες της δημιουργίας τέχνης διευκολύνοντας τη δημιουργική συμμετοχή του επενδυμένου κοινού σε διάφορα στάδια της καλλιτεχνικής και επιμελούς διαδικασίας.

Το έργο εφαρμόστηκε ως πρωτότυπο στον τομέα του τσίρκου.



Lund University Digital Interactive Concert Hall “LUDICH”, 2023

TN και ροή πολλαπλών καμερών



Το LUDICH είναι μια πρωτοβουλία συνεργασίας με επικεφαλής τη Σχολή Τεχνών του Πανεπιστημίου Lund. Στόχος της είναι να αναπτύξει τις πολιτιστικές εμπειρίες του μέλλοντος. Χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη και άλλα ψηφιακά εργαλεία, το έργο θα διερευνήσει νέους τρόπους για να γίνει ο πολιτισμός πιο προσιτός, διαδραστικός και προσωπικός. Η αίθουσα συναυλιών του Malmö Live θα χρησιμεύσει ως «ζωντανό εργαστήριο» και θα εξοπλιστεί με τεχνολογία για δοκιμές. Προβλέπονται δύο δοκιμές, ή «takes», ανά έτος.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Juggling Robot Project, 2018-2020 Ρομποτική



Το JuRP είναι ένα επαναλαμβανόμενο πρόγραμμα ρομπότ στο πλαίσιο του Προχωρημένου Μαθήματος Μηχανικής στη Βασιλική Σχολή Τεχνολογίας του ΚΤΗ. Η κατασκευή ενός ρομπότ ζογκλέρ είναι ένα κατόρθωμα που απαιτεί γνώσεις σε τομείς όπως η μηχανική κατασκευή, τα ηλεκτρονικά, το λογισμικό και η επικοινωνία, καθώς και συμβουλές από ανθρώπους ζογκλέρ.



Ενσωμάτωση Εικονικής Πραγματικότητας και Λήψη Κίνησης, Εικονική Πραγματικότητα και ΤΝ



Alice Tatge - Λονδίνο

Διάλεξη που διερευνά το ρόλο του ερμηνευτή και πώς να προσαρμόσει κανείς την ερμηνεία του ώστε να αυξήσει την εικονική εμπειρία τόσο για τον ερμηνευτή όσο και για το κοινό. Δεδομένου ότι ο εγκέφαλος ανταποκρίνεται πολύ διαφορετικά στα εικονικά περιβάλλοντα, όταν μιλάμε ειδικά για Εικονική Πραγματικότητα, πώς ενσωματώνουμε μια σωματική κατανόηση των βασικών αρχών της αισθητηριακής αντίληψης, της χαρτογράφησης του σώματος & της κινητικής επίγνωσης.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

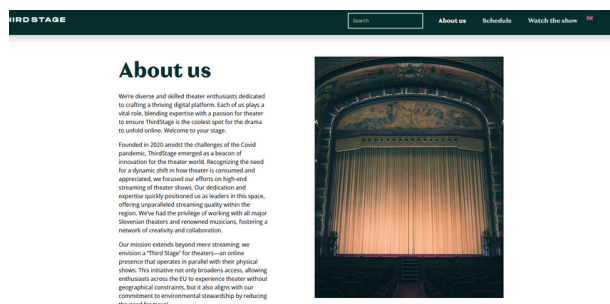
ΣΛΟΒΕΝΙΑ



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Τρίτο στάδιο Πλατφόρμα streaming



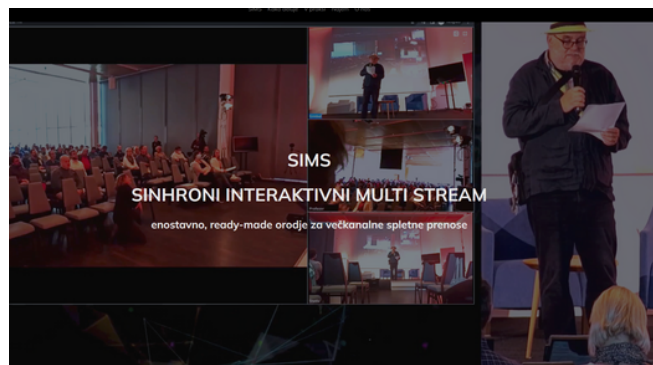
Το ThirdStage.eu - Πανευρωπαϊκή πλατφόρμα και καινοτόμο επιχειρηματικό μοντέλο για τη διανομή και την προώθηση της AV streaming ευρωπαϊκών πολιτιστικών παραστάσεων έχει ως στόχο την ανάπτυξη μιας καινοτόμου πλατφόρμας για τη μετάδοση ευρωπαϊκών δημιουργικών και πολιτιστικών έργων με σκοπό την παρουσίαση καινοτόμων εργαλείων και μεθοδολογιών για τη διαφύλαξη, την ανάπτυξη και την προώθηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής και γλωσσικής ποικιλομορφίας και κληρονομιάς.



SIMS εργαλείο πολυκαναλικής ροής



Καινοτόμος τύπος πολυκαναλικής ζωντανής ροής. Το SIMS διαθέτει 4 στρατηγικά τοποθετημένες κάμερες και, επομένως, 4 διαφορετικές προοπτικές ζωντανών γεγονότων - και μια παιχνιδιάρικη εμπειρία αλλαγής τους. Προσφέρει στον χρήστη μια διαφορετική, ελκυστική και μοναδική εμπειρία σύγχρονης επιτελεστικής τέχνης του δρόμου, την οποία μπορεί να (συν)δημιουργήσει μόνος του, και σε διαστάσεις που υπερβαίνουν τη ζωντανή προβολή.



Archduke John, Father of Meranovo Υβριδική έκθεση



Το 2022, το KIBLA2LAB εγκαινίασε μια υβριδική μουσειακή έκθεση που αποτελεί μέρος του δικτύου RUK. Η έκθεση θα σας μεταφέρει την ιστορία του κτήματος με έναν διαφορετικό τρόπο. Μέσα από καλλιτεχνικές διαδικασίες και εγκαταστάσεις περιβάλλοντος, εξερευνούμε και παρουσιάζουμε αυτά τα θέματα με νέους τρόπους, από φυσικά αντικείμενα μέχρι την εμπειρία των τελευταίων τεχνολογιών.

Φωτογραφία: Damjan Švarc



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

LutkAR

Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας
στο μουσείο Μαριονέτας στο Μάριμπορ



Το LutkAR είναι μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εφαρμογή μέσω της οποίας θέλαμε να δώσουμε ζωή στην έκθεση, όπως ακριβώς ένας κουκλοπαίχτης δίνει ζωή σε ένα προηγούμενως άψυχο αντικείμενο, μια μαριονέτα, μέσω της εμψύχωσής του. Ο χώρος της έκθεσης ζωντανεύει περαιτέρω μέσω της εφαρμογής. Επικεντρωθήκαμε στην επαυξημένη πραγματικότητα, στην οπτικοακουστική παραγωγή και στον συνδυασμό πρωτότυπου εικαστικού υλικού και φωτογραμμετρίας.

Φωτογραφία: αρχείο KID KIBLA.



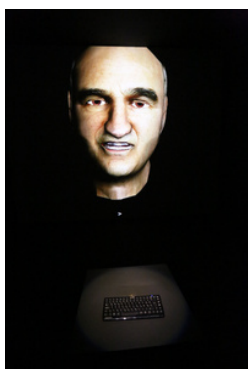
Louis-Philippe Demers: The Tiller Girls Ανεπτυγμένα ρομπότ τεχνητής νοημοσύνης

Τα Tiller Girls, που κατασκευάστηκαν από τον Louis-Philippe Demers, είναι μια ομάδα 12 μικρών αυτόνομων ρομπότ που αναπτύχθηκαν με τεχνητή νοημοσύνη για τη μελέτη των βημάτων με ελάχιστη ελευθερία κινήσεων. Τα ρομπότ μπορούν μόνο να ισορροπήσουν τον κορμό και τους ώμους τους, αλλά μπορούν να επιτύχουν μια μεγάλη ποικιλία εκφράσεων και συμπεριφορών.

Φωτογραφία: Matej Kristovič



Stelarc: The Prosthetic Head 3D avatar



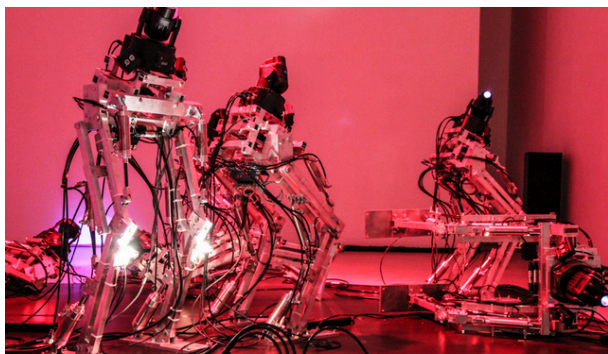
Το προσθετικό κεφάλι είναι ένας ενσάρκωμένος συνομιλητής - ένα αυτοματοποιημένο, κινούμενο, ενημερωμένο και αρκετά έξυπνο κεφάλι που μιλάει στο άτομο που το ανακρίνει. Το τρισδιάστατο μοντέλο είναι ένα πλέγμα 3000 πολυγώνων, με το πρόσωπο του καλλιτέχνη. Μπορεί να συνθέσει και να απαγγείλει τους δικούς του στίχους που μοιάζουν με ποίηση και ήχους που μοιάζουν με τραγούδι, οι οποίοι είναι διαφορετικοί κάθε φορά που το ρωτούν.

Φωτογραφία: Boštjan Lah



Co-funded by
the European Union

Bill Vorn: DSM-VI Παράσταση με ρομπότ



Αυτή η ρομποτική καλλιτεχνική εγκατάσταση του Bill Vorn σκηνοθετεί πλάσματα που εκφράζουν συμπτώματα «μη φυσιολογικών» ψυχολογικών συμπεριφορών και κολλάνε με κάποια σοβαρά προβλήματα «ψυχικής υγείας» και άλλες μορφές συμπεριφοράς και ψυχικών διαταραχών. Τα ρομπότ είναι αφηρημένες κατασκευές από αλουμίνιο, πλαστικό και σιλικόνη είναι κυρίως οι συμπεριφορές τους που τους δίνουν μια οργανική και ζωντανή όψη.

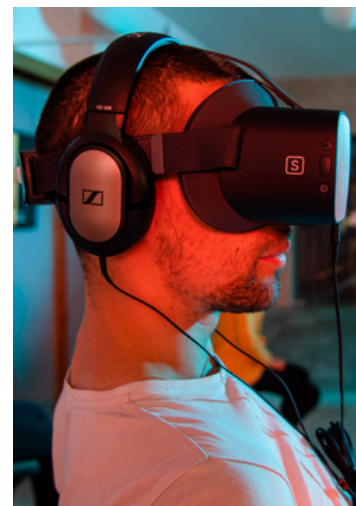
Φωτογραφία: Από το αρχείο του KID KIBLA



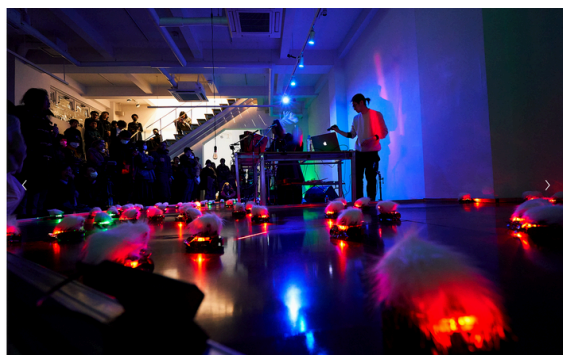
En-Knar: Stage 360 Εικονική Πραγματικότητα, Ταινίες 360 και παραστάσεις 360



Το Stage360 σημαίνει την καθιέρωση ενός νέου τύπου μεταπαραγωγής με τη μορφή εικονικοποίησης των παραστάσεων και μια ειδική (καθοδηγούμενη) προβολή των παραστάσεων με γυαλιά VR, που καταγράφονται με κάμερα 360° από το κέντρο της σκηνής. Πρόκειται πρωτίστως για έναν νέο τύπο προβολής των πρακτικών σύγχρονης τέχνης και για μια στενότερη σύνδεση με δυνητικά νέα ακροατήρια.



So Kanno: Lasermice ρομποτική εγκατάσταση σμήνους



Το «Lasermice» είναι μια ρομποτική εγκατάσταση σμήνους που αποτελείται από 60 μικρά ρομπότ, τα οποία είναι εμπνευσμένα από τη σύγχρονη συμπεριφορά εντόμων όπως οι πυγολαμπίδες. Κανονικά το δίκτυο του σμήνους είναι αόρατο, αλλά σε αυτή την περίπτωση αυτά τα ρομπότ δημιουργούν ορατό δίκτυο μέσω της επικοινωνίας φωτός λέιζερ - φωτοανιχνευτή. Αυτό το έργο αφορά την κατασκευή τεχνητών φυσικών φαινομένων.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό βασίλειο

Hallerstein Πολυεπίπεδη παράσταση



Η χρήση βίντεο, τρισδιάστατων γραφικών αντικειμένων και περιβαλλόντων, κινούμενων σχεδίων και του φαινομενικά άπειρου εικονικού χώρου αντικαθιστά το φυσικό περιβάλλον στη σκηνή. Η εικονική μαριονέτα σκιάς χειρίζεται από τον χορευτή μέσω ενός συστήματος ψηφιακής μετάδοσης δεδομένων αισθητηριακής χωρικής ανίχνευσης της κίνησης.

Φωτογραφία: Boštjan Lah



Martin Bricelj Baraga: Robovox Διαδραστική εγκατάσταση ήχου

Το RoboVox είναι μια διαδραστική ηχητική εγκατάσταση, που χρησιμοποιεί SMS για την αλληλεπίδραση του κοινού. Σκοπός του RoboVox είναι να χρησιμεύσει ως εργαλείο για ένα άτομο, του οποίου η φωνή συνήθως χάνεται μέσα στους ήχους της μάζας. Με τη λήψη του SMS το RoboVox λέει δυνατά τη δήλωση, τη διαμαρτυρία, τη δήλωση αγάπης ή ό,τι άλλο μπορεί να διαβάσει το μήνυμα, δανείζοντας έτσι τη φωνή του στο ανώνυμο άτομο.

Φωτογραφία: από το αρχείο του KID KIBLA



Hochschuh & Donovan: Empathy swarm Διαδραστική Παράσταση Ρομποτικής



Αυτό το έργο τέχνης των Katrin Hochschuh & Adam Donovan περιλαμβάνει είκοσι πέντε αυτόνομα ρομπότ. Αφηγούνται αφηρημένες εκδοχές αλληλεπιδράσεων ανθρώπου-μηχανής στις οποίες η κίνηση λειτουργεί ως αμοιβαία γλώσσα. Το έργο τέχνης ενσωματώνει όχι μόνο τους ανθρώπους αλλά και τις μηχανές ως κοινωνικά πλάσματα. Η κινητήρια δύναμη κάθε ρομπότ προέρχεται από μια επέκταση του προγράμματος τεχνητής ζωής του Craig Reynold.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Audio Ballerinas and Audio Peacocks Παράσταση ηλεκτρονικών ρούχων



Οι Audio Balerinas και τα Audio Peacocks κατασκευάστηκαν από τον Benoît Maubrey. Οι Audio Balerinas χρησιμοποιούν ηλεκτροακουστικά ρούχα και φορέματα (εξοπλισμένα με ενισχυτές και ηχεία) που παράγουν ήχους αλληλεπιδρώντας θεματικά και ακουστικά με το περιβάλλον τους. Οι performers των Audio Peacocks φορούν ηλεκτροακουστικά όργανα διαμορφωμένα σε φτέρωμα που μοιάζει με βεντάλια παγωνιού και είναι εξαιρετικά κατευθυντικά- προβάλλοντας τον ήχο σε ένα χώρο σαν ένα υπερμεγέθες πιάτο ραντάρ.

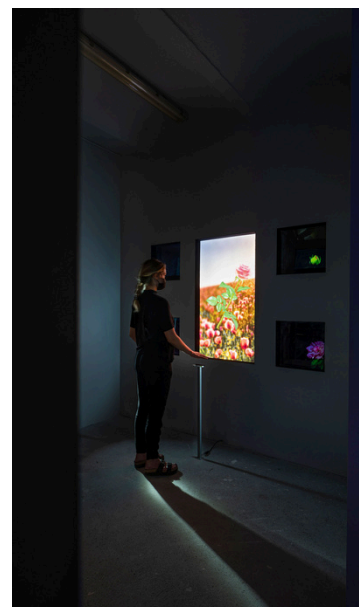
Φωτογραφία: Matej Kristovič



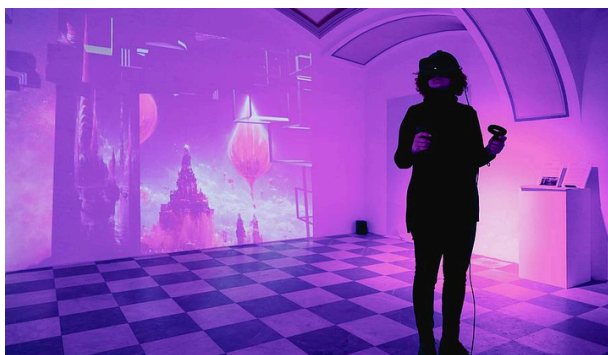
Rose Επαυξημένη πραγματικότητα, ολόγραμμα

Σε ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά ροζάρια στον κόσμο, τοποθετούμε τα τριαντάφυλλα με έναν διαφορετικό τρόπο - τα μεταφέρουμε από το φυσικό τους περιβάλλον στη λογοτεχνική, ηχητική και εικαστική εικονογράφηση και την ενδιάμεση εγκατάσταση - μια αναβαθμισμένη εμπειρία διευρυμένης πραγματικότητας που προκαλεί ταυτόχρονα μια ιδιαίτερη εμπειρία στο πραγματικό περιβάλλον του βοτανικού πάρκου και στον μεταφυσικό κόσμο της τέχνης.

Φωτογραφία: Damjan Švarc



Tanja Vujinović: AvantGardeTopia Εικονική πραγματικότητα και εγκατάσταση ήχου



Η πρακτική της Tanja Vujinović είναι βαθιά ριζωμένη στις επικαλύψεις και τους ενδιάμεσους χώρους της τέχνης, της τεχνολογίας και της επιστήμης. Στα διεπιστημονικά της έργα, διαπλέκει την εικονική πραγματικότητα, τις αρχές των βιντεοπαιχνιδιών, την αφήγηση ιστοριών, την τρισδιάστατη μοντελοποίηση, την τεχνητή νοημοσύνη και την ηλεκτρονική μουσική για να δημιουργήσει νέους ποιητικούς και καθηλωτικούς κόσμους ως κοινωνικούς χώρους για να επανεξετάσει το παρόν και να φανταστεί εκ νέου ένα δυνητικά ουτοπικό μέλλον.

Φωτογραφία : Janez Klenovšek



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Sašo Sedlaček: Oblomo Πλατφόρμα τέχνης κρυπτονομισμάτων



Το Oblomo βασίζεται σε έναν συνδυασμό τεχνολογίας blockchain και μηχανικής μάθησης και ανταμείβει τους χρήστες που δεν εργάζονται με το δικό τους κρυπτονόμισμα. Όταν η εφαρμογή εντοπίζει την αδράνεια των χρηστών, τους ανταμείβει καταθέτοντας κρυπτονομίσματα Oblomo στα ηλεκτρονικά πορτοφόλια τους. Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτά τα νομίσματα για να ξεδέψουν όσα θέλουν στο ηλεκτρονικό κατάστημα της πλατφόρμας και να χρησιμοποιήσουν την «τεμπελιά» τους για να αγοράσουν διάφορα αγαθά.

Φωτογραφία: Gregor Salobir



RACIF – Robots and Avatars Ρομπότ, εικονικοί κόσμοι, τηλεπαρουσία



Το RACIF - Robots and Avatars ήταν μια διαπολιτισμική, διαγενεακή και διεπιστημονική ομαδική έκθεση καλλιτεχνών από όλο τον κόσμο. Αυτή η πολιτιστική εξερεύνηση γύρω από ένα κοντινό μέλλον παρουσίασε έναν κόσμο συνεργασιών μεταξύ ρομπότ, ανατάρ, εικονικών κόσμων, τηλεπαρουσίας και παρουσίας σε πραγματικό χρόνο μέσα σε δημιουργικούς χώρους, πολιτιστικά περιβάλλοντα, διαδραστική ψυχαγωγία και χώρο παιχνιδιού.

Φωτογραφία: από το αρχείο του KID KIBLA



NOTA Παράσταση κινητικής εικονικής πραγματικότητας



Αυτή η παράσταση AV είναι ένα διεπιστημονικό έργο που, με τη βοήθεια των σύγχρονων τεχνολογιών, αντιμετωπίζει τη γοητεία της σημερινής κοινωνίας για την ολόπλευρη πρόοδο, η οποία βασίζεται κυρίως στη διαρκώς αυξανόμενη υπαγόρευση του χρόνου. Το τρίπτυχο αυτό χρησιμοποιεί πατάκια ευαίσθητα στην αφή που δημιουργούν ήχους και αλλάζουν το φως. Η όλη σύνθεση αποτελείται από κινήσεις, ήχους, εικόνες και σκιές που δημιουργούνται σε πραγματικό χρόνο.

Φωτογραφία: Janez Klenovšek



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Robot Partners Αλληλεπιδραστικές ρομποτικές επιδόσεις



Πρόκειται για ένα μακροπρόθεσμο διεπιστημονικό έργο που ενσωματώνει την τέχνη, την επιστήμη, τις ανθρωπιστικές επιστήμες και την τεχνολογία. Λειτουργώντας ως εννοιολογικό πλαίσιο της καλλιτεχνικής δημιουργίας του Doerner, ασχολείται με την πολύπλοκη ιδέα της σύμπραξης γενικά, καθώς και της σύμπραξης μεταξύ ανθρώπων και μηχανών. Το έργο αγγίζει τα σύγχρονα αναπτυξιακά ιδεώδη και εικόνες με έναν ερευνητικό, ποιητικό, χιουμοριστικό και παράλογο τρόπο.

Φωτογραφία: από το αρχείο του KID KIBLA



Chico MacMurtrie: The Subhuman Παράσταση ρομποτικής



Το Subhuman (1985-2000) είναι μια σκουρόχρωμη αποστεωμένη ανθρωποειδής μηχανή. Ο χαρακτήρας και η προσωπικότητά του κατέχουν σημαντική θέση στην εξέλιξη της φυλής των μηχανών που έμειναν γνωστές ως «Αμορφικά Ρομπότ». Από τότε που επανήλθε στη ζωή το 1992 ως μηχανή, έχει υποστεί πολυάριθμες ανακατασκευές, ενισχύοντας τη φθαρμένη εμφάνισή του.

Φωτογραφία: από το αρχείο KID KIBLA



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΒΕΛΓΙΟ



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Simple Machines - Ugo Dehaes

Ρομποτική



Στην παράσταση Simple Machines του 2021, ο Βέλγος χορογράφος Ugo Dehaes διερευνά πώς μπορεί ο ίδιος να αναπτύσσει και να εκπαιδεύει ρομπότ. Χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη, ο Ugo Dehaes αφήνει τα ρομπότ του να επινοήσουν μια χορευτική παράσταση. Ως αποτέλεσμα, εξαφανίζεται και η δουλειά του ως χορογράφος. Με αυτόν τον τρόπο, το Simple Machines προσπαθεί να φιλτράρει τον άνθρωπο από τη δημιουργική διαδικασία.



Ulrike Quade Company

Ρομποτική

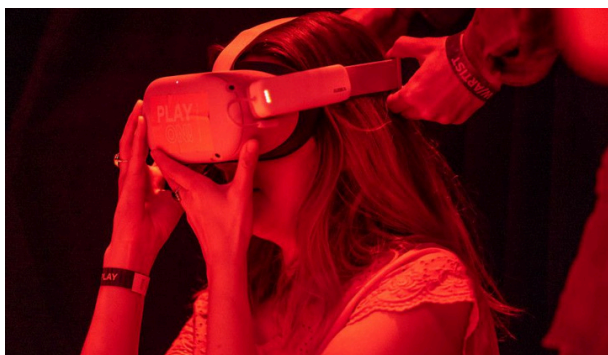


Η Ulrike Quade Company κάνει οπτικό θέατρο. Με έδρα τις Κάτω Χώρες, συνδυάζουν το κουκλοθέατρο Bunraku και τα βιομηχανικά ρομπότ με σκηνογραφία, μουσική, χορό και άλλες σύγχρονες τεχνολογίες για να δημιουργήσουν μαγικές και ποιητικές παραστάσεις και έργα. Στόχος τους είναι να φέρουν σε επαφή νέες μορφές κουκλοθέατρου με τη σύγχρονη τεχνολογία.



Innovation:Lab

Τεχνητή Νοημοσύνη, Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Καθηλωτική Τεχνολογία



Από το 2020, το ολλανδικό Innovation:LAB ηγείται της έρευνας, του πειραματισμού και της διεπιστημονικής συνεργασίας στο θέατρο και την τεχνολογία. Το έργο τους καλύπτει τη μεικτή πραγματικότητα, την τεχνητή νοημοσύνη, τον καθηλωτικό ήχο, τη χαρτογράφηση προβολής και πολλά άλλα. Ενσωματώνοντας ισότιμα την τεχνολογία και το θέατρο, δημιουργούν μετασημασιτικές εμπειρίες που συντονίζονται με τις εξελισσόμενες ανάγκες του μελλοντικού κοινού.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Archival Echoes - Abner Preis Studios Τεχνητή Νοημοσύνη



Στο εργαστήριο Archival Echoes του Αμερικανού καλλιτέχνη Abner Preis, οι συμμετέχοντες εξερευνούν τη συγχώνευση της ιστορίας και της τεχνολογίας χρησιμοποιώντας αρχαικές εικόνες και τεχνητή νοημοσύνη για τη δημιουργία ενός έργου πολυμέσων και μαθαίνουν να χρησιμοποιούν την τεχνητή νοημοσύνη ως ένα ισχυρό εργαλείο δημιουργικότητας. Το εργαστήριο διευθύνεται από το Abner Preis Studios, ένα στούντιο βιωματικής τέχνης με έδρα το Άμστερνταμ που επικεντρώνεται στην αφήγηση ιστοριών και τα νέα μέσα.



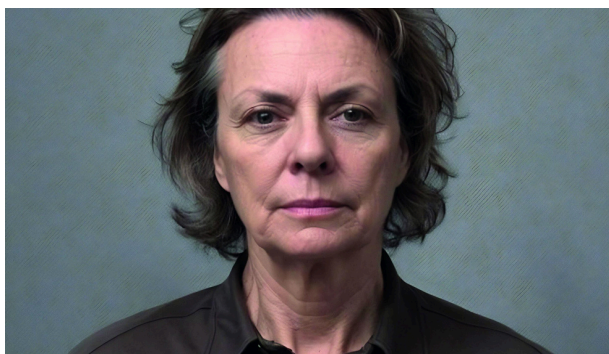
Improbabilities Ρομποτική



Το Improbabilities είναι ένα διεθνές θεατρικό εργαστήριο που από το 2016 πρωτοπορεί στο αυτοσχεδιαστικό θέατρο και την κωμωδία παράλληλα με τη γεννητική τεχνητή νοημοσύνη. Το Improbabilities είναι ταυτόχρονα μια επιστημονική κωμική παράσταση και ένα ζωντανό τεστ Turing. Ένα chatbot βασισμένο στην τεχνητή νοημοσύνη παίζει μαζί με ένα ανθρώπινο καστ και προσπαθεί να περάσει ως άνθρωπος καθώς στέλνει ατάκες σε έναν από τους αυτοσχεδιαστές μέσω ενός ακουστικού.



Alva Ishii - NTGent Τεχνητή Νοημοσύνη



Το NTGent, το δημοτικό θέατρο της πόλης της Γάνδης στο Βέλγιο, αναπτύσσει έναν πλήρως ψηφιακό κατασκευαστή σπιτιών με το όνομα Alva Ishii. Ο Alva Ishii δίνει συνεντεύξεις, θα δημιουργεί παραστάσεις και ίσως ακόμη και να ενταχθεί στο καλλιτεχνικό συμβούλιο. Η ανάπτυξή του μας αναγκάζει να αμφισβητήσουμε τις νέες τεχνολογίες. Τι μας κάνει η τεχνητή νοημοσύνη; Ποια κρίσιμα ερωτήματα δεν θέτουμε; Η φωτογραφία δημιουργήθηκε με τεχνητή νοημοσύνη από διάφορους κατασκευαστές σπιτιών του NTGent.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Another Kind of Blue
Τεχνητή Νοημοσύνη, Εικονική
Πραγματικότητα, Drones



Η Another Kind of Blue είναι μια καινοτόμα ομάδα χορού από τη Χάγη της Ολλανδίας. Συνδυάζουν το σύγχρονο χορό και την τεχνολογία σε μια μοναδική, νέα μορφή τέχνης. Στις παραστάσεις τους, ο ρόλος των κινούμενων σχεδίων, των drones, των ρομπότ, των ταινιών και της μουσικής είναι ισότιμος με αυτόν των χορευτών. Επί του παρόντος, αναπτύσσουν το AI-man, ένα ντουέτο μεταξύ της ελεύθερης βούλησης και της τεχνητής νοημοσύνης και αναπτύσσουν μια ζωντανή εμπειρία Εικονικής Πραγματικότητας.

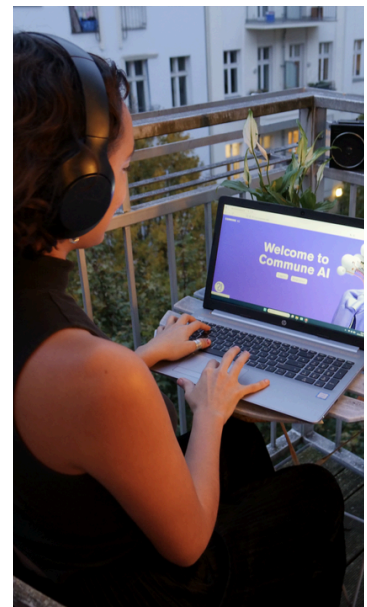
Φωτογράφος: Kim Vos
Χορεύτης: K: Richel Wieles



Commune AI - Interrobang
Performance
Τεχνητή Νοημοσύνη



Το Commune AI είναι μια διαδικτυακή παράσταση από τη γερμανική Interrobang Performance. Στην παράσταση, το κοινό δημιουργεί μια κοινότητα στον ψηφιακό χώρο και κατοικεί σε μια ειδικά αναπτυγμένη εικονική πλατφόρμα για 75 λεπτά. Οι ανθρώπινοι συμμετέχοντες εκφράζουν πολιτικούς στόχους, επιθυμίες και προσδοκίες για την κοινοβιακή ζωή, ενώ οι τεχνητές νοημοσύνες κάνουν προτάσεις για την υλοποίησή τους.



Songs for a Passerby - Celine
Daemen
Εικονική Πραγματικότητα



Στην όπερα Εικονικής Πραγματικότητας Songs for a Passerby της Celine Daemen, το κοινό περιπλανιέται σε ένα μουσικό ονειρικό τοπίο. Βγαίνουν έξω από το σώμα τους και ακολουθούν την τρισδιάστατη αντανάκλασή τους καθώς περνούν από διάφορες ποιητικές σκηνές. Το 2023 το Songs for a Passerby κέρδισε το Μεγάλο Βραβείο Βενετίας Immersive στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου της Βενετίας.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Held In Human II: Rose In Your Brain -
elektron.art (Liis Vares, Taavet Jansen)**
Μικτή Πραγματικότητα



Held In Human II: Rose In Your Brain: Το Rose In Your Brain είναι μια επιτελεστική εγκατάσταση που βιώνεται μέσω του ακουστικού Meta-Quest 3. Λέξεις και σκέψεις οργανώνονται σε έναν χώρο μικτής πραγματικότητας. Κινούνται, εμφανίζονται και εξαφανίζονται καθώς αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Το κοινό μπορεί να αλληλεπιδράσει με το κείμενο και με άλλους θεατές. Η εγκατάσταση δημιουργήθηκε το 2024 από την εσθονική elektron.art.

Φωτογραφία από Alissa Šnaider



Bozar Arcade
Βιντεοπαιχνίδια



Το Bozar Arcade είναι μια καλλιτεχνική πλατφόρμα που δημιουργήθηκε το 2024 από το Bozar, ένα arthouse στις Βρυξέλλες. Το Bozar Arcade προσκαλεί σε κριτικό προβληματισμό σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια ως μέσο για τη δημιουργία και τη μετάδοση ιστοριών με νόημα. Εξερευνά τη δυνατότητα να προωθήσει την αίσθηση της κοινότητας και της ανεκτικότητας, ενώ παράλληλα διευρύνει τα όρια μεταξύ τέχνης και παιχνιδιών.



_jeanne_dark_ - Ziferte Production
Streaming



Το _jeanne_dark_ είναι μια παράσταση του 2020 από τους Γάλλους Ziferte Productions. Η παράσταση μεταδίδεται σε ζωντανή ροή κάθε βράδυ της παράστασης στον λογαριασμό @_jeanne_dark_ στο Instagram. Το _jeanne_dark_ έχει να κάνει με την επιρροή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, τη δημόσια προβολή οικείων, ιδιωτικών στιγμών, μια ανησυχητική σεξουαλικότητα, αλλά πάνω απ' όλα με την ωμή δύναμη του αφιλτράριστου λόγου και την ευρηματική απεικόνιση των δαιμόνων της πρωταγωνίστριας.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Wheelchair Accessible Moshpits- A
MAD Productions**
Εικονική Πραγματικότητα



Στο Alcatraz Metal Festival στο Βέλγιο, το κοινό που χρησιμοποιεί αναπηρικό αμαξίδιο βιώνει το moshpit με τη χρήση VR. Ένας εικονολήπτης με κάμερα 360° καταγράφει υλικό από το πλήθος, το οποίο στη συνέχεια επεξεργάζεται και μεταδίδεται σε ακουστικά VR, επιτρέποντας στους χρήστες αναπηρικού αμαξιδίου να βρεθούν εικονικά για μια στιγμή στο πλήθος. Η εμπειρία αυτή, που αναπτύχθηκε από την A MAD Productions το 2019, έχει παρουσιαστεί στο φεστιβάλ Alcatraz κάθε χρόνο.



Alien Rescue - Jason Moore
Εικονική Πραγματικότητα



Το Alien Rescue είναι μια MetaMovie: μια ζωντανή εμπειρία εικονικής πραγματικότητας όπου το κοινό παίζει τον πρωταγωνιστικό ρόλο σε μια διαδραστική ταινία. Ένα MetaMovie προσφέρει τη συγκίνηση μιας ζωντανής παράστασης, την κινηματογραφική αίσθηση μιας ταινίας και την προσωπική και συναισθηματική εμπειρία της συνεργατικής αφήγησης. Το Alien Rescue δημιουργήθηκε το 2020 από τον Αμερικανό cross-platform συγγραφέα, παραγωγό και σκηνοθέτη Jason Moore.



Be Arielle F - Simon Senn
Εικονική Πραγματικότητα



Για τη θεατρική του παράσταση του 2019 «Be Arielle F», ο Ελβετός καλλιτέχνης σε βίντεο και σε παραστάσεις Simon Senn, αγόρασε το ψηφιακό αντίγραφο ενός γυναικείου σώματος στο διαδίκτυο. Στο 'Be Arielle F' ξεκινάει μια αναζήτηση για να συναντήσει τη γυναίκα της οποίας το σώμα θα κατοικήσει στη συνέχεια χάρη στην εικονική πραγματικότητα. Ανεβαίνει στη σκηνή για να μοιραστεί την παράξενη εμπειρία του.

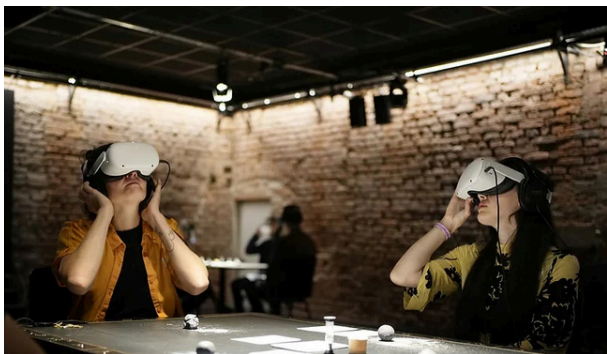
Φωτογραφία από Elisa Larvego



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Earth - Robbert&Frank Frank&Robbert Εικονική Πραγματικότητα



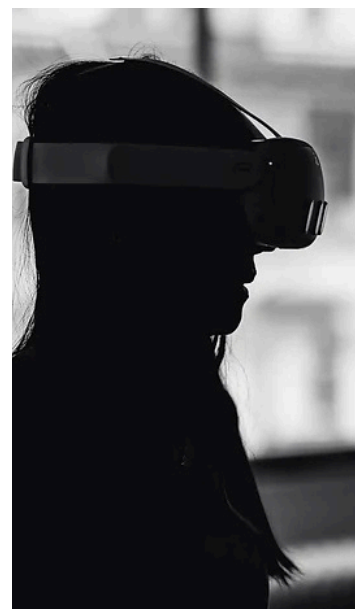
Το Earth είναι μια παράσταση των Βέλγων καλλιτεχνών Robbert&Frank Frank&Robbert που δημιουργήθηκε το 2021. Στο Earth μια ομάδα τεσσάρων συμμετεχόντων εισέρχεται σε ένα άδειο σύμπαν χρησιμοποιώντας γυαλιά εικονικής πραγματικότητας. Οι συμμετέχοντες επισκέπτονται ο ένας το υποσυνείδητο του άλλου μέσω της ζωγραφικής, της φαντασίας και των ελεύθερων συνειρμών. Η παράσταση προσφέρει έναν ειρηνικό χώρο σε έναν αγχωτικό κόσμο: την ευκαιρία να σταματήσετε για μια στιγμή και να νιώσετε μια αίσθηση του θαύματος.



6 degrees - Motionhouse Εικονική Πραγματικότητα



Η Motionhouse, ένας διεπιστημονικός οργανισμός τεχνών με έδρα τις Βρυξέλλες, δημιούργησε την εγκατάσταση performance «6 Degrees» μαζί με την εταιρεία Me-sa και την Brainz Immersive. Το '6 Degrees' ταξιδεύει το κοινό μέσα από μια εξέλιξη παραστάσεων σε διαρκώς μεταβαλλόμενα περιβάλλοντα, θολώνοντας τα όρια της πραγματικότητας. Τα περιβάλλοντα εξελίσσονται παράλληλα με τις καθηλωτικές τεχνολογίες, αντλώντας έμπνευση από την κλιμακούμενη αύξηση της θερμοκρασίας του πλανήτη μας.



Drie geraniums op een vensterbank - Joren Vandenbroucke en Annelies Van Hijfte Εικονική Πραγματικότητα



Το «Drie geraniums op een vensterbank» είναι μια καθηλωτική παράσταση στην οποία τρία φυτά εσωτερικού χώρου κοιτάζουν τον ιδιοκτήτη τους, τον Patrick. Μέσω της εικονικής πραγματικότητας, το κοινό μπαίνει στην πραγματικότητα που έστησε ο άνθρωπος για τον εαυτό του, αλλά στην οποία αναπόφευκτα κολλάει. Η παράσταση αυτή δημιουργήθηκε το 2023 από τον Βέλγο animator Joren Vandenbroucke και τη σοπράνο Annelies Van Hijfte.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Erwartung - André Bückner, Staatstheater
Augsburg**
Εικονική Πραγματικότητα, Βιντεοπαιχνίδια



Το 2020, το Κρατικό Θέατρο του Άουγκσμπουργκ δημιούργησε ένα νέο καλλιτεχνικό τμήμα - το ψηφιακό θέατρο. Το 2024, ο André Bückner, ο Κρατικός Διευθυντής του Κρατικού Θεάτρου Άουγκσμπουργκ, δημιούργησε μια παραγωγή Εικονικής Πραγματικότητας της μονοφωνικής όπερας Erwartung του Arnold Schönberg. Σε αυτή την εμπειρία το κοινό μπορεί να εξερευνήσει τη μουσική του Schönberg μέσω μηχανισμών παιχνιδιού. Χρησιμοποιώντας ένα ακουστικό Εικονικής Πραγματικότητας και ένα χειριστήριο, οι συμμετέχοντες πλοηγούνται σε ένα νυχτερινό δάσος και διαμορφώνουν την πλοκή μέσω των αλληλεπιδράσεών τους.



CREW
**Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, TN, Ρομποτική**



Το CREW είναι μια διεθνής ομάδα ερευνητών, ερμηνευτών, τεχνολόγων, συγγραφέων, μουσικών και σχεδιαστών με έδρα τις Βρυξέλλες, η οποία ιδρύθηκε το 1990. Ως συλλογικότητα στη διασταύρωση της τέχνης, της επιστήμης και της τεχνολογίας, η CREW θέτει το ερώτημα: Πώς μας αλλάζει η τεχνολογία; Το διερευνούν χρησιμοποιώντας καθηλωτικές παραστάσεις, τοποθετώντας τους θεατές σε έναν άλλο κόσμο και αλληλεπιδρώντας μαζί τους στο (όχι) εδώ και στο (όχι) τώρα.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΕΛΛΑΔΑ



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

DigitACT
3D, Επαυξημένη Πραγματικότητα,
Παιχνιδοποίηση



Το DigitACT είναι ένα διακρατικό (Κύπρος, Ελλάδα, Λιθουανία, Πορτογαλία, Ιταλία) έργο ERASMUS+ που στοχεύει στην υποστήριξη νέων επαγγελματιών και τεχνικών των παραστατικών τεχνών ώστε να προσαρμοστούν στις ανάγκες της ψηφιοποίησης και της εξέλιξης του τομέα τους ως μέσο για τη δημιουργία μιας βιώσιμης και διαρκούς επαγγελματικής πορείας για τους ίδιους και το οικοσύστημα εργασίας τους. Στην Ελλάδα υλοποιήθηκε από την REON AMKE [Ορέστης Τάτσης και Δημήτρης Κακαβούλας] κατά την περίοδο 2021-2023.



Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακού
Κινηματογράφου της Αθήνας (AIDFF)
Διευρυμένη Πραγματικότητα



Το Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακού Κινηματογράφου της Αθήνας (AIDFF) είναι ένα συναρπαστικό γεγονός που γιορτάζει τον ψηφιακό κινηματογράφο από το 2011. Το φεστιβάλ, αφιερωμένο στην προώθηση του ψηφιακού κινηματογράφου, έχει καθιερώσει και υπερασπίζεται την έννοια του Νέου Κινηματογράφου. Αποτελεί το μοναδικό φεστιβάλ στην Ελλάδα και ένα από τα λίγα στην Ευρώπη που αγκαλιάζει όλες τις μορφές κινηματογραφικής τέχνης. Στο φεστιβάλ παρουσιάζονται ταινίες μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ, πειραματικές ταινίες.



THE BIOGRAPHY OF A SOFTWARE,
George Drivas
Τεχνητή Νοημοσύνη



Η βιογραφία ενός λογισμικού, που δημιουργήθηκε από τον Γιώργο Δρίβα το 2024, εξερευνά και παρουσιάζει την εξέλιξη των προγραμμάτων τεχνητής νοημοσύνης όσον αφορά τη δημιουργία ανθρώπινων φωνών, φωτογραφιών και κινούμενων εικόνων. Ο Γιώργος Δρίβας εκπροσώπησε την Ελλάδα στην Μπιενάλε Τέχνης της Βενετίας το 2017. Το έργο του έχει παρουσιαστεί σε περισσότερες από 10 ατομικές εκθέσεις και αφιερώματα και σε περισσότερες από 150 ομαδικές εκθέσεις και φεστιβάλ τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Muntí Analú, Ilektra Maípa Περφόρμανς για Κάμερα



Η Ηλέκτρα Μάιπα (γεν. 1989, Ελλάδα) είναι εικαστικός καλλιτέχνης, πτυχιούχος στη ζωγραφική και διπλωματούχος στις Καλές Τέχνες. Το 2020, έλαβε την υποτροφία ARTWORKS Stavros Niarchos Foundation Artist Fellowship. Το Muntí Analú, 2019, (αρωμανικά για το «Ψηλό Βουνό») είναι μια εγκατάσταση βίντεο που περιλαμβάνει ένα ποίημα και δύο οθόνες. Αποτυπώνει τη «μπλε ώρα», όταν τα βουνά μετατοπίζονται σε σκοτεινές μάζες, προκαλώντας ένα θεατρικό σκηνικό.



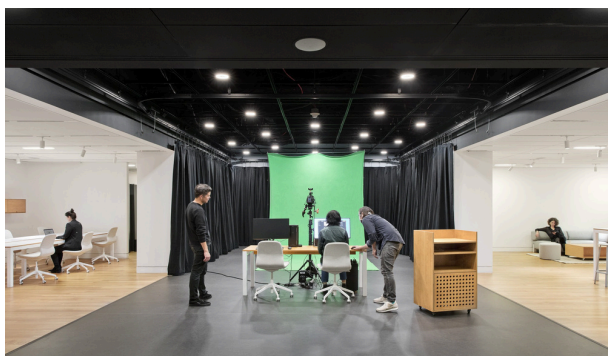
Uncanny Valley Rimini Protokoll, Stephan Kaegi Φυσική Τεχνολογία (Ρομποτική, drones, κλπ)



Ο Stefan Kaegi δημιουργεί θεατρικά ντοκιμαντέρ, ηχητικές παρεμβάσεις, επιμελημένες μορφές και εργάζεται στο αστικό περιβάλλον σε μια ποικιλία συνεργασιών. Στο Uncanny Valley, 2018, που παρουσιάστηκε το 2024 στο Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθηνών στην Ελλάδα, ο Stefan Kaegi συνεργάζεται για πρώτη φορά με έναν θεατρικό συγγραφέα: Ο Thomas Melle επέτρεψε να κατασκευαστεί ένας animatronic σώσιος του εαυτού του. Αυτό το ανθρωποειδές παίρνει τη θέση του συγγραφέα και θέτει ερωτήματα όπως τι σημαίνει για το πρωτότυπο όταν το αντίγραφο παίρνει τη θέση του;



Onassis ONX Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, ΤΝ, Φυσική Τεχνολογία, Ιστοσελίδα/ διαδίκτυα



Το Onassis ONX, που ιδρύθηκε το 2020, είναι μια πλατφόρμα του προγράμματος Onassis Culture που αναπτύσσει πεδία αφιερωμένα στην τέχνη των νέων μέσων και στις ψηφιακές εμπειρίες. Ενισχύει τους δημιουργούς με κορυφαίες τεχνολογίες, καλλιτεχνική αριστεία και οικονομική βιωσιμότητα. Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης ικανοτήτων, επώασης, χρηματοδότησης εκκίνησης αλλά και προσφέρει ευκαιρίες σε καλλιτέχνες παγκοσμίως.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Polarities 01: Clytemnestra VS
Agamemnon, Facta Non Verba
Τεχνητή Νοημοσύνη**



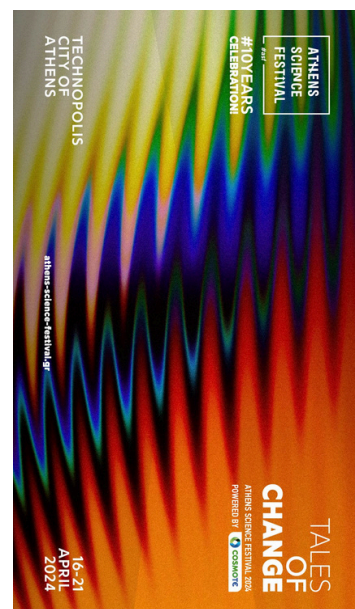
Μια συνεργατική παράσταση, που παρουσιάστηκε τον Δεκέμβριο του 2023. Εξετάζει δυαδικότητες όπως το αρσενικό και το θηλυκό, η φύση και η ψηφιακή προσομοίωση, χρησιμοποιώντας ως πρότυπο τη σχέση μεταξύ της Κλυταιμνήστρας και του Αγαμέμνονα. Η παράσταση που αποτελείται από δύο μέρη πραγματεύεται σύγχρονα ζητήματα όπως η πατριαρχία και η ψηφιοποίηση των αισθήσεών μας, ενθαρρύνοντας τον προβληματισμό σχετικά με τις κοινωνικές δομές και την προσωπική ηθική.



**Athens Science Festival
Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, Τεχνητή Νοημοσύνη, κλπ.**



Το Athens Science Festival, το φεστιβάλ αφιερωμένο στην Επιστήμη και την Καινοτομία από το 2014, αποτελεί ένα καθιερωμένο πολιτιστικό ορόσημο στον τομέα της Επιστήμης, της Τεχνολογίας, της Καινοτομίας και της Τέχνης στην Ελλάδα! Για περισσότερες από 5 ημέρες κάθε άνοιξη, οι κάτοικοι και τα σχολεία στην Αττική και γύρω από αυτήν έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν τις επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις με διασκεδαστικό, καινοτόμο και διαδραστικό τρόπο. Παράλληλα, ερευνητές, διακεκριμένοι επιστήμονες, εκπαιδευτικοί και καλλιτέχνες δίνουν τον καλύτερό τους εαυτό για την επικοινωνία της επιστήμης.



**CAVES, Alex Raúl, Bats Bronsveld, Charleton
Mercelina
Εικονική Πραγματικότητα, Ήχος, Μουσική**



Το CAVES είναι μια ζωντανή εμπειρία εικονικής πραγματικότητας μιας παράστασης χορωδίας. Η σύνθεση τραγουδιέται από 8 μασκοφόρους τραγουδιστές, σε ένα προϊστορικό σπήλαιο. Περίπλοκες φωνητικές αρμονίες, ηχογραφημένες με τεχνικές χωρικού ήχου, συνδυάζονται με την πλούσια αντήχηση της εικονικής σπηλιάς. Βυθιστείτε σε μια βαθιά εμπειρία ακρόασης, καθώς μια ομάδα κατοίκων της σπηλιάς εκτελεί την ενδιαφέρουσα βραδινή τελετουργία της.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Eye's Walk Digital Festival
Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, ΤΝ, ήχος, κλπ.



Ένα καινοτόμο φεστιβάλ που συνδυάζει την ψηφιακή τεχνολογία, την εγκατάσταση βίντεο και την επιτελεστική τέχνη, τον βιωματικό σχεδιασμό με το μοναδικό πολιτιστικό και αρχιτεκτονικό υπόβαθρο μιας πόλης. Το Eye's Walk αντλεί τα θέματά του από τους ανθρώπους και την κοινωνία με σκοπό να δημιουργήσει ένα νέο είδος τέχνης δημιουργώντας μια σύνθεση όλων των παραπάνω. Οι παραγωγές του αναπτύσσονται στο δημόσιο χώρο με τόλμη και με τη συμμετοχή καλλιτεχνών, επισκεπτών και της κοινότητας.



Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθηνών (ADAF)
Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, ΤΝ, ήχος, κλπ.



Το Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθηνών (Athens Digital Arts Festival) είναι ένα ετήσιο διεθνές φεστιβάλ αφιερωμένο στη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ τέχνης, επιστήμης και τεχνολογίας. Παρουσιάζοντας σύγχρονες μορφές ψηφιακής τέχνης από μια ποικιλόμορφη παγκόσμια κοινότητα καλλιτεχνών και επιστημόνων, το ADAF εκπροσωπεί την Ελλάδα διεθνώς στις ψηφιακές τέχνες από το 2005 και είναι ο πρώτος θεσμός του είδους του που δημιουργήθηκε στην περιοχή.



VOXReality project
ΤΝ, Διευρυμένη Πραγματικότητα

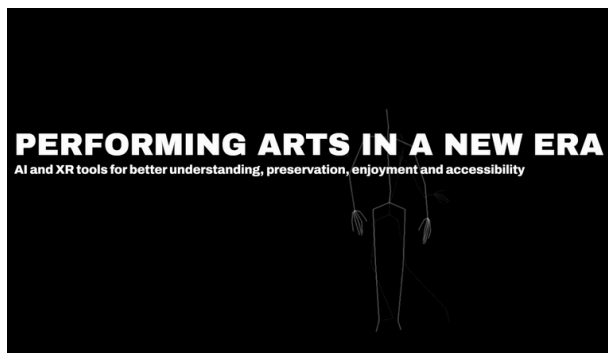


Το έργο VOXReality είναι μια πρωτοποριακή πρωτοβουλία που επιδιώκει να συνδυάσει την τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) με το ζωντανό θέατρο, μετατρέποντας τις παραδοσιακές παραστάσεις σε καθηλωτικές εμπειρίες. Το Φεστιβάλ Αθηνών Επιδαύρου (AEF), ένας μακροχρόνιος πολιτιστικός θεσμός στην Ελλάδα, είναι ένας βασικός εταίρος του έργου, ο οποίος πρωτοστατεί στη συνιστώσα του επαυξημένου θεάτρου του έργου.



**Co-funded by
the European Union**

PREMIERE project
Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, Διευρυμένη Πραγματικότητα, TN



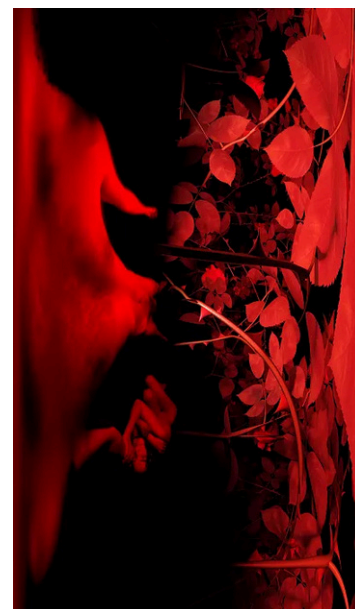
Το έργο «PREMIERE» επικεντρώνεται στην ενσωμάτωση τεχνολογιών Τεχνητής Νοημοσύνης και Διευρυμένης Πραγματικότητας (XR) στις παραστατικές τέχνες για να βελτιώσει την κατανόηση, τη διατήρηση, την απόλαυση και την προσβασιμότητα των ζωντανών τεχνών στη σύγχρονη εποχή. Αξιοποιώντας τα εργαλεία AI, XR, VR («εικονική πραγματικότητα») και AR («επαυξημένη πραγματικότητα»), το έργο στοχεύει στη δημιουργία καθηλωτικών εμπειριών.



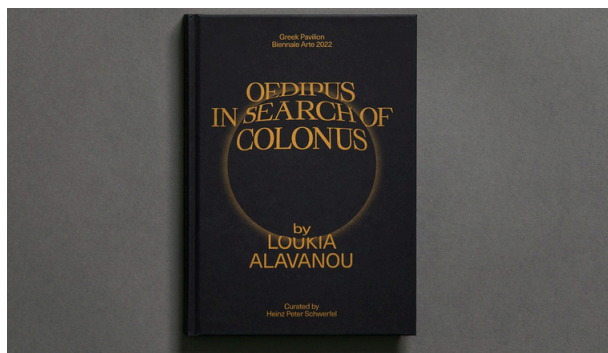
Medea Electronique
Επαυξημένη Πραγματικότητα



Η Medea Electronique ιδρύθηκε το 2006 και αποτελείται από δημιουργικούς ανθρώπους που μοιράζονται τη διάθεση για καινοτομία, κινούμενοι στον ευρύτερο χώρο της σύγχρονης τέχνης. Η δραστηριότητά τους περιλαμβάνει σύγχρονες θεατρικές παραστάσεις, πειραματικές οπτικοακουστικές παραστάσεις και εγκαταστάσεις, site specific έργα, ηλεκτροακουστικές μουσικές συνθέσεις. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί, μεταξύ άλλων, στο Ωνάσειο Πολιτιστικό Κέντρο και στο Κέντρο Επισκεπτών του Ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος.



Loukia Alavanou
Εικονική Πραγματικότητα



Η Λουκία Αλαβάνου είναι Ελληνίδα εικαστικός καλλιτέχνης και η πρώτη παραγωγός ταινιών VR στην Ελλάδα, η οποία χρησιμοποιεί την εικονική πραγματικότητα για να επανερμηνεύσει κλασικές ελληνικές αφηγήσεις, με έμφαση στην καθηλωτική αφήγηση που αναδεικνύει σύγχρονα κοινωνικά θέματα. Η VR εγκατάσταση της Oedipus in Search of Colonus, που παρουσιάστηκε στη Μπιενάλε της Βενετίας το 2022, είναι ένα από τα πιο αναγνωρισμένα έργα της.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Thessaloniki International Digital Arts Festival
(THEDAF) Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη
πραγματικότητα, ΤΝ, ήχος, κλπ.**



Το αρκετά νέο Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Θεσσαλονίκης (THEDAF) επιδιώκει να διευρύνει την έννοια της κληρονομιάς και να γίνει ένα σημείο συνάντησης της σύγχρονης τέχνης με τη δημόσια ιστορία της Θεσσαλονίκης σήμερα, μέσω της ψηφιακής τέχνης, της παράστασης, της τέχνης του τσίρκου και της ψυχογεωγραφικής περιπλάνησης.



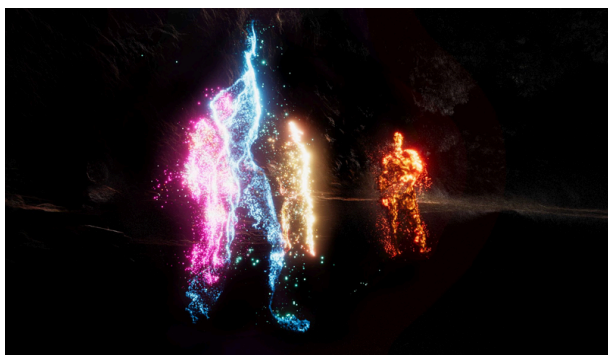
**WORKSHOP: Critical AR(t), Caterina
Αντωνοπούλου
Επαυξημένη Πραγματικότητα**



Εργαστήριο που διεξήχθη από την Κατερίνα Αντωνοπούλου (GR) στο πλαίσιο του Athens Digital Arts Festival (ADAF) με θέμα τις παρεμβάσεις μέσω AR στις τέχνες. Το εργαστήριο, εξέτασε πώς η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) μπορεί να μετατραπεί σε καλλιτεχνικό μέσο κριτικών και τακτικών παρεμβάσεων.



**Floating with Spirits, Juanita Onzaga
Εικονική Πραγματικότητα**



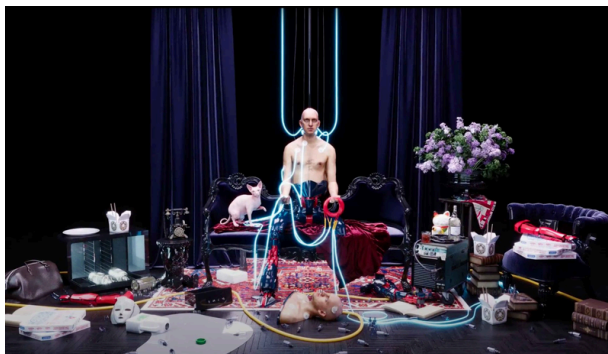
Σε αυτή την κινηματογραφική εικονική πραγματικότητα, που δημιούργησε η Juanita Onzaga και παρουσιάστηκε το 2024 στο Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθηνών (ADAF), 2 νεαρές αδελφές των ιθαγενών Mazatec, η Jocelynne και η Jaquelyne, αφηγούνται μαγικές ιστορίες, ενθυμούμενες τις προγονικές γνώσεις και τη μυστικιστική κοσμογονία που μοιραζόταν μαζί τους η σαμάνα γιαγιά τους στα ομιχλώδη βουνά της Οαχασα του Μεξικού.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Cyborgian Living Room, Super
Gonorrhea ft. Captain Stavros**
Τέχνη των βίντεο, TN



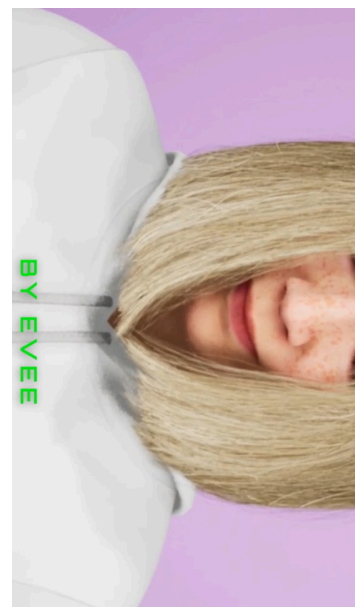
Το Cyborgian Living Room, που δημιουργήθηκε από τους Super Gonorrhea feat. Captain Stavros, είναι ένα συναρπαστικό τμήμα της σειράς «Technological Intimacies», στο πλαίσιο του Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθηνών (ADAF), που ξεπερνά τα συμβατικά όρια για να εξερευνήσει ενδιαφέρουσες έννοιες και τη διασταύρωση της τεχνολογίας καθημερινή μας ζωή.



Gym Lesson, Eleni Dimopoulou
TN



Το «Μάθημα γυμναστικής», της Ελένης Δημοπούλου, είναι ένα έργο γραμμένο και σκηνοθετημένο από έναν βοηθό AI -Open Chat GPT - το ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) είναι ένα ρομπότ συνομιλίας που ξεκίνησε από το OpenAI τον Νοέμβριο του 2022. Παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια του Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθηνών (ADAF) το 2024. Είναι χτισμένο πάνω στην οικογένεια μεγάλων γλωσσικών μοντέλων GPT-3 του OpenAI, και είναι λεπτομερώς ρυθμισμένο (μια προσέγγιση στη μάθηση μεταφοράς με τεχνικές επιβλεπόμενης και ενισχυτικής μάθησης).



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΙΣΠΑΝΙΑ



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Transcending Species, Manel De Aguas
Ήχος, Φυσική τεχνολογία, Επαυξημένη
Πραγματικότητα



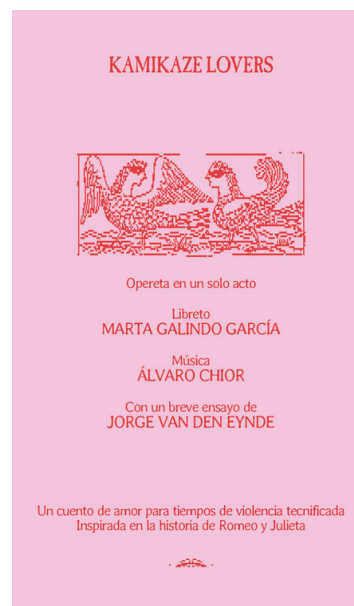
Το Transcending Species είναι το πρώτο άλμπουμ του Manel De Aguas (Βαρκελώνη, Ισπανία) το 2024, το οποίο αφηγείται 11 κεφάλαια του φανταστικού ταξιδιού του μετά την προσθήκη ενός νέου αισθητήριου οργάνου που του επιτρέπει να αντιλαμβάνεται τον καιρό από τον ήχο μέσω εμφυτεύματος στο κεφάλι. Εξερευνά θέματα όπως η μη ανθρώπινη ταυτότητα, η ηλιακή ενέργεια των αυτοματοποιημένων τεχνητών οργανισμών αλλά και τα δικαιώματα αυτών. Κάθε κομμάτι περιλαμβάνει ήχους που παράγονται από τους αισθητήρες του καιρού, προκαλώντας την αλλαγή του καιρού καθ' όλη τη διάρκεια του άλμπουμ.



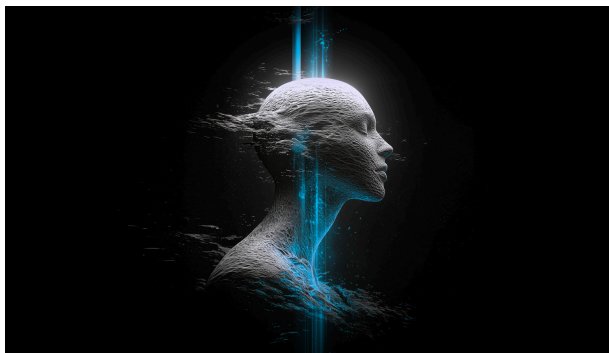
Kamikaze Lovers, Marta Galindo
Εικονικές Πραγματικότητες, TN, Ήχος,
Φυσική τεχνολογία



Το Kamikaze Lovers, ένα έργο της Ισπανίδας καλλιτέχνιδας Marta Galindo (Μαδρίτη, Ισπανία), το οποίο θα παρουσιαστεί το 2024, είναι ένα επιτελεστικό έργο που φαντάζεται πολεμικές τεχνολογίες ικανές να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και ευαισθησία. Το έργο έχει ως αφετηρία το εμβληματικό δραματικό κείμενο του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας για να προσφέρει μια αναθεωρημένη ερμηνεία όπου οι πρωταγωνιστές ενσαρκώνονται από ιπτάμενα drones - δύο μηχανές από εχθρικές παρατάξεις που εγκαταλείπουν τη μαχητικότητά τους για την αγάπη.



Multiverse, HUMANHOOD
Εικονική Πραγματικότητα



Το Multiverse (2024) είναι μια υπνωτική εμπειρία VR για όλο το σώμα, της κολεκτίβας περφόρμανς HUMANHOOD (Βαρκελώνη, Ισπανία), που συνδυάζει διαδραστικά οπτικά εφέ που μοιάζουν με σύννεφα, σωσίβια που οδηγούν τα οστά, συγχρονισμένη αναπνοή και καθηλωτικό ήχο, οδηγώντας τον χρήστη σε μια 8λεπτη πολυαισθητηριακή βόλτα.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

PHANTOM LIMB, Mit Borrás
Φυσική τεχνολογία, Εγκατάσταση
πολυμέσων



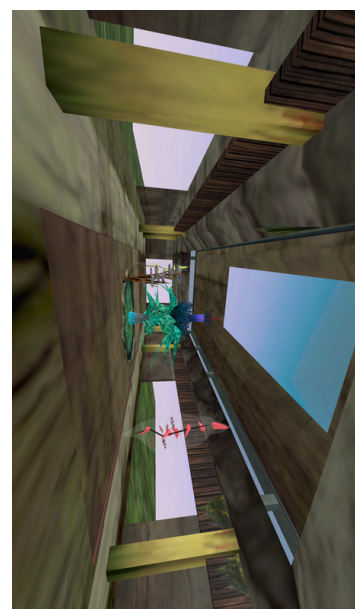
Το Phantom Limb (2021) είναι ένα έργο ψηφιακής παράστασης, εγκατάστασης πολυμέσων, ταινίας και ρομποτικής τέχνης που ανήκει στο έργο ADAPTASI CYCLE του Mit Borrás (Μαδρίτη, Ισπανία) με τη δημιουργική Διεύθυνση και το σενάριο της Rachel Lamot (Μαδρίτη, Ισπανία).



WE ARE THE AI RESYNTHESIZERS, Shoeg
Επαυξημένη Πραγματικότητα, Εικονική
Πραγματικότητα, Δίκτυο/Διαδίκτυο



Η Shoeg (Βαρκελώνη, Ισπανία) ανέπτυξε το WATAR (2024). Τα τελευταία χρόνια, η τεχνητή νοημοσύνη έχει φτάσει παντού. Οι μεγάλες εταιρείες τεχνολογίας πλαισιώνουν την ΤΝ ως εργαλείο για την εξομίωση της ανθρώπινης συμπεριφοράς, αλλά στον πυρήνα της παραμένει ένα σύστημα που βασίζεται σε στατιστικές διαδικασίες. Ενώ οι εκροές της μιμούνται την ανθρώπινη δημιουργικότητα, η ΤΝ λειτουργεί ηθικά καλύτερα μέσα σε έναν κύκλο άνθρωπου-μηχανής-ανθρώπου, όπου οι άνθρωποι επιμελούνται και ενισχύουν. Η WATAR ενσαρκώνει αυτή την έννοια σε μια εικονική πλατεία που δημιουργήθηκε για το έργο XR CAMP.



nuevo_algo_ritmo.ckpt, MANS O + Joan Sandoval.
Επαυξημένη πραγματικότητα, Φυσική Τεχνολογία,
Ήχος



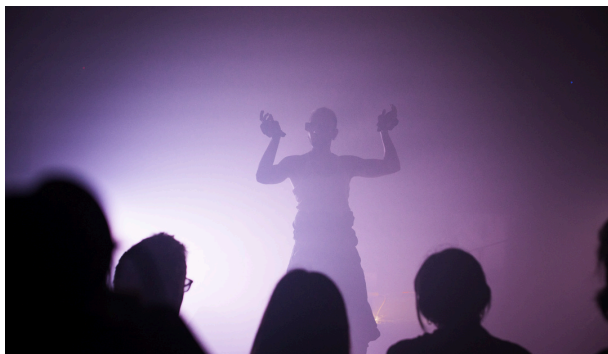
Οι MANS O και Joan Sandoval (Βαρκελώνη, Ισπανία) ανέπτυξαν αυτό το έργο το 2024, το οποίο είναι μια καινοτόμος επίδειξη τεχνολογίας ΑΥ που ταξιδεύει το κοινό στα συχνά κρυφά στάδια της δημιουργίας μοντέλων τεχνητής νοημοσύνης. Προβάλλοντας προσαρμοσμένα ακατέργαστα σύνολα δεδομένων, αποκαλύπτοντας διαφορετικά στάδια εκπαίδευσης μοντέλων, εκτελώντας οπτικοποίηση κώδικα και συνθέτοντας το σώμα του MANS O μέσω ζωντανών καμερών παρακολούθησης, η παράσταση παρέχει εικόνα για το πώς λειτουργούν οι αλγόριθμοι.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Human Learning, Eneritz Tejada
Ήχος, Φυσική τεχνολογία, Χορός



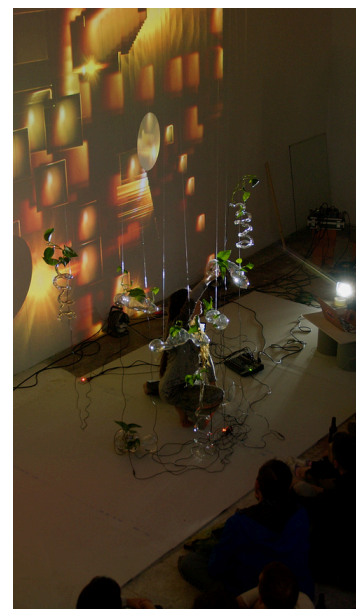
Το έργο Human Learning (2022) του καλλιτέχνη Eneritz Tejada (Βαρκελώνη, Ισπανία) εξερευνά τους περιορισμούς των ανθρώπινων γνωστικών ικανοτήτων μέσα από μια συναισθηματική αντιπαράθεση με την κατοίκηση ενός ανθρώπινου σώματος. Υποθέτοντας ένα μέλλον όπου θα ενσωματώνουμε την τεχνολογία στο σώμα μας, η πρόταση διερευνά, μέσω διαδραστικών σωματικών συσκευών, τις αισθητηριακές λειτουργίες της μνήμης πέρα από τον ψηφιακό κόσμο.



Paisaje sonoro, Akyute
Φυσική Τεχνολογία, Ήχος, Παράσταση



Μουσική και οπτική παράσταση με αισθητήρες από την κολεκτίβα Akyute (Βαρκελώνη, Ισπανία) στην οποία το κοινό παρακολουθεί την ενδο-δράση (Barad, 2007) μεταξύ του καλλιτέχνη και της χωροχρονικής απορρόφησης στην τεχνολογική φύση. Το κοινό καθοδηγείται στη διαδικασία πειραματισμού, ενώ ο καλλιτέχνης παράγει το ζωντανό ηχητικό τοπίο μέσω του συστήματος οπτικοποίησης βιοδεδομένων που εκπέμπεται από τα φυτά που κατοικούν προσωρινά στην εγκατάσταση.



Ronin (浪人)*, Guayaba
Εικονική Πραγματικότητα, Ήχος, Διαδίκτυα



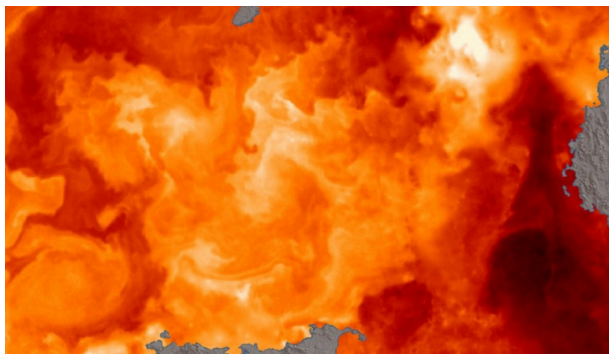
Το Ronin (浪人)* είναι μια ζωντανή παράσταση που συμβαίνει ταυτόχρονα στον φυσικό και στον ψηφιακό χώρο. Ο Guayaba είναι το VR Avatar alter ego του μουσικού Ricardo Candal (Μαδρίτη, Ισπανία). Χρησιμοποιώντας το VRChat ως κύρια πλατφόρμα, ο Guayaba καταγράφει τις χειρονομίες του προσώπου του και τις κινήσεις ολόκληρου του σώματός του για να ταξιδέψει σε διαφορετικούς κόσμους του κοινωνικού δικτύου για να ερμηνεύσει το τελευταίο του άλμπουμ που παρουσιάστηκε τον Μάιο του 2024.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Sirenes i Robots, Joan Llorc + Tarta Relena
Φυσική Τεχνολογία, Ήχος



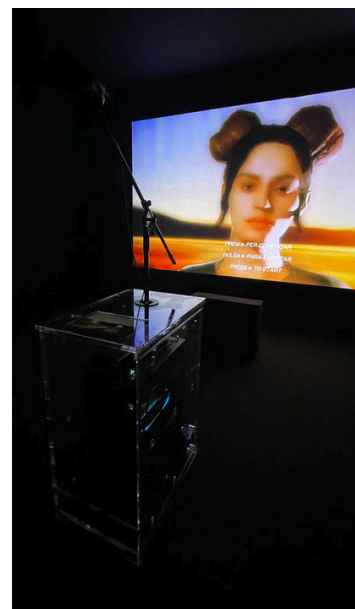
Ο ωκεανογράφος Joan Llorc και το δίδυμο τραγουδιστών Tarta Relena (Βαρκελώνη, Ισπανία) ξεκίνησαν μια αναζήτηση για τα τραγούδια των σειρήνων χάρη στα υποβρύχια ρομπότ Argo, τα οποία καταγράφουν δεδομένα για τη θερμοκρασία του νερού καθώς παρασύρονται στη Μεσόγειο, δημιουργώντας το 2024 το έργο Sirenes i Robots. Μας παίρνουν μαζί τους σε ένα ταξίδι για να ανακαλύψουμε πώς ακούγονται και τι έχουν να μας πουν.



María CHOIR, María Arnal
Τεχνητή Νοημοσύνη, Ήχος



Η María CHOIR (2023) είναι ένα διαδραστικό μουσικό έργο ανθρώπου Τεχνητής Νοημοσύνης, της María Arnal (Βαρκελώνη, Ισπανία), που δημιουργήθηκε για να πειραματιστεί προσωπικά μέσω της πράξης του τραγουδιού. Η εγκατάσταση προσφέρει ένα εργαλείο AI που αντιδρά σε πραγματικό χρόνο, ηχητικά και οπτικά, σε ό,τι τραγουδάει ο επισκέπτης, σαν ένα πειραματικό ντουέτο караόке χωρίς μουσικό όργανο, με ηχοκάμερα.



Orfeo 5063, Guillaume Marmin
Φυσική τεχνολογία, Παράσταση



Ο Guillaume Marmin (Βαρκελώνη, Ισπανία) επανεξετάζει με τον Orfeo 5063 (2022) αρκετά από τα αριστουργήματα του Μοντεβέρντι, μεταφέροντάς τα σε μια υπνωτική σκηνοθεσία. Μακριά από τον παραδοσιακό φορμαλισμό της όπερας, αυτό το μουσικό πρόγραμμα είναι κατασκευασμένο και εκτελείται γύρω από μια ταινία εμπνευσμένη από τον μύθο του Ορφέα. Μέσα από κινηματογραφικές σκηνές με drone, η μουσική του Μοντεβέρντι ταξιδεύει μέσα στην ιστορία της τέχνης και της ανθρωπότητας.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

La Cuerpa, ALV Adina Φυσική Τεχνολογία, Ήχος



Το La Cuerpa (2022) είναι μια ηχητική παράσταση της Μεξικανοϊσπανής καλλιτέχνιδας ALV Adina (Μαδρίτη, Ισπανία), η οποία με αισθητήρες αφής και μικρόφωνα επεκτείνει το σώμα της προς το ακουστικό φάσμα. Το La Cuerpa ήταν το τελευταίο της EP που παρουσιάστηκε ως οπτική και ηχητική εμπειρία.



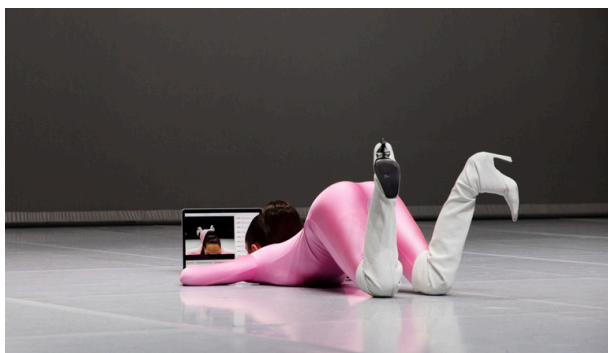
¥€\$Si PERSE Εικονική Πραγματικότητα, Ήχος, Διαδίκτυο



Το έργο της ¥€\$Si PERSE (Βαρκελώνη, Ισπανία) περιστρέφεται γύρω από τη μετάλλαξη της θεσμικής καλλιτεχνικής πρακτικής με μνημονικές παραλλαγές που προέρχονται από δημοφιλείς παραστατικές τυποποιήσεις, όπως τα πλαίσια πάρτι, τα Cosplay / Larp Conventions (Live Role Playing) και οι διαδικτυακές κοινότητες, αναπτύσσοντας έργα τέχνης που συνδυάζουν το καπιταλιστικό και νεοφιλελεύθερο φαντασιακό με την κερδοσκοπική επιστημονική φαντασία και την αστική φαντασία, μια άφθονη άσκηση της παραστατικής φαντασίας.



SOLAS, Candela Capitán Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο



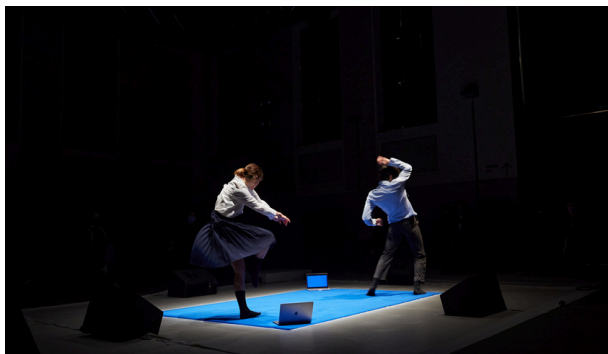
Το SOLAS είναι ένα χορογραφικό έργο της Candela Capitán (Σεβίλλη, Ισπανία) για ένα σύνολο από σώματα, κάμερες και μια διαδικτυακή πλατφόρμα ζωντανής ροής. Αυτό το έργο παράστασης για μια ομάδα γυναικών περφόρμερ και συνδεσιμότητα πολυμέσων έχει σχεδιαστεί ως ένα σύμπτωμα γενιάς που διερευνά την εκτόπιση της ταυτότητας και την υπερβολική έκθεση του γυναικείου σώματος μέσα στις νέες πλατφόρμες επικοινωνίας και εξερευνά τα όρια του σώματος από δυτική οπτική γωνία.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

IaSADCUM, Guillem Jiménez + company
Φυσική Τεχνολογία, Διαδίκτυο



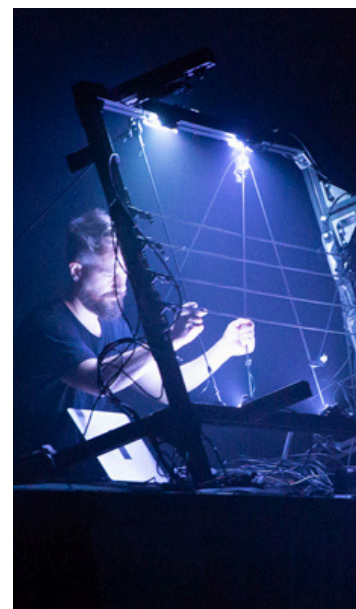
Η IaSADCUM είναι μια ομάδα χορού υπό τη διεύθυνση του Guillem Jiménez (Βαρκελώνη, Ισπανία), στην οποία η κολεκτίβα διερευνά πώς η σεξουαλικότητα και η κοινωνικοποίηση, ειδικά για τις νέες γενιές, καθορίζονται από τις αλληλεπιδράσεις τους στο ψηφιακό πεδίο.



IN-SONORA Platform
Εικονική Πραγματικότητα, επαυξημένη πραγματικότητα, ΤΝ, Ήχος, Φυσική Τεχνολογία



Το Insonora λειτουργεί ως πλατφόρμα για καλλιτέχνες που εργάζονται στον τομέα της διαδραστικότητας και της ηχητικής εγκατάστασης και παράστασης. Διοργανώνουν μια ετήσια εκδήλωση, το IN-SONORA Festival (Μαδρίτη, Ισπανία), στο οποίο επιμελούνται και προσκαλούν εθνικούς και διεθνείς καλλιτέχνες και ερμηνευτές για να πραγματοποιήσουν μια έκθεση έργων τέχνης, καλλιτεχνικές διαμονές, εργαστήρια και συνέδρια σχετικά με τη διαδραστική και ηχητική τέχνη.



“V Contiene metal”, Lolo and Sosaku
Φυσική Τεχνολογία, Ήχος



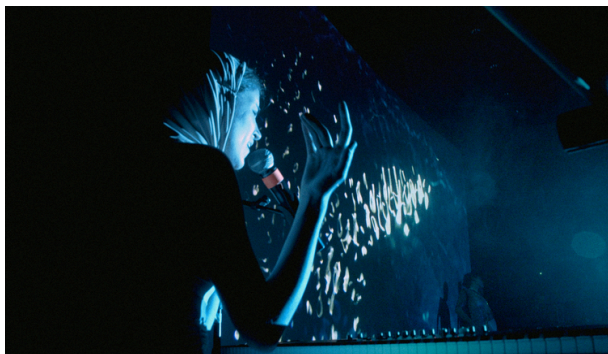
Το «V Contains metal» είναι ένα έργο του ντουέτου Lolo y Sosaku (Βαρκελώνη, Ισπανία) που εξερευνά τον ηχητικό πειραματισμό της ανόργανης αντήχησης και την έρευνα των παλλόμενων ρυθμών του βιομηχανικού τοπίου θορύβου με χορευτικά περάσματα που διευρύνουν τα όρια του “post hard techno industrial” ήχου.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Additive Vibration, Hamill Industries Φυσική Τεχνολογία, Ήχος



Το 'Additive Vibration' είναι μια παράσταση που εξερευνά την ιδέα της δόνησης μέσω του ήχου, της κίνησης και του φωτός. Η μουσικός Marina Herlop, οι χορεύτριες Anna Serra και Ariadna Montfort και οι εικαστικοί Hamill Industries (Βαρκελώνη, Ισπανία) συμμετέχουν σε αυτή την παράσταση στην οποία ο ήχος επηρεάζεται από το χορό, ο χορός από τη μουσική και όλα επηρεάζονται και ενώνονται από την οπτική εμπειρία.



KRUID, Servicios Inmersivos εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Ανάμεικτη Πραγματικότητα



Το KRUID είναι μια διαδραστική παράσταση χορού μικτής πραγματικότητας που δημιουργήθηκε από τους Servicios Inmersivos - Carles Castaño + Sau-Ching Wong (Βαρκελώνη, Ισπανία), συνδυάζοντας χορό, θέατρο και τρισδιάστατη τέχνη. Εμπνευσμένο από τον χώρο που το φιλοξενεί, χρησιμοποιεί την εικονική πραγματικότητα για να δημιουργήσει μια εξελισσόμενη αφήγηση που διαμορφώνεται από τους ερμηνευτές και την αλληλεπίδραση του κοινού, μετατρέποντας την αρχιτεκτονική σε έναν δυναμικό, καθηλωτικό φανταστικό κόσμο.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΙΤΑΛΙΑ

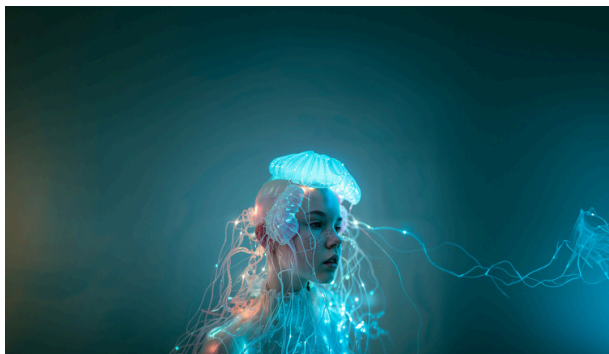


Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Digital Residencies

Παραστάσεις ψηφιακές και φυσικές



Το πρόγραμμα Digital Residencies δημιουργήθηκε το 2020 από μια ιδέα του Κέντρου Καλλιτεχνικής Κατοικίας της Τοσκάνης (Armunia - CaroTrave/Kilowatt). Μέσω μιας πρόσκλησης υποβολής προτάσεων που προκηρύσσεται μία φορά το χρόνο, παρέχεται υποστήριξη σε καλλιτεχνικά έργα που σχετίζονται με τις γλώσσες της σύγχρονης παράστασης, τα οποία θα δημιουργηθούν απευθείας για το ψηφιακό περιβάλλον. Το δίκτυο περιλαμβάνει δέκα χώρους, μεταξύ Ιταλικών φεστιβάλ και θεάτρων. Εικόνα που δημιουργήθηκε με AI



Toxic Garden

Τεχνητή Νοημοσύνη, Ιστοσελίδα/ διαδίκτυα, (streaming, βιντεοπαιχνίδια, 3D, κλπ), Ήχος, Εικονική Πραγματικότητα



Το «Toxic Garden» είναι μια συμμετοχική διαδίκτυα παράσταση σε έναν χώρο του Roblox που δημιουργήθηκε το 2022 από την Ιταλίδα καλλιτέχνη και μελετήτρια Kamilia Kard. Κατά την είσοδο, τα αβатар των συμμετεχόντων χάνουν την ατομικότητά τους, μεταμορφώνονται σε δηλητηριώδη φυτά και χορεύουν μαζί, συγχρονιζόμενα αυτόματα με το αβатар της καλλιτέχνης σε μια χορογραφία που αντικατοπτρίζει τις τοξικές σχέσεις.



DIGITALIVE - Φυσική τεχνολογία, Ιστοσελίδα/ διαδίκτυα, Ήχος, Τεχνητή νοημοσύνη, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Εικονική Πραγματικότητα, Ψηφιακή Παράσταση



Η εικονική πραγματικότητα, η τεχνητή νοημοσύνη, ο ηλεκτρονικός μουσικός πειραματισμός, το metaverse και οι ψηφιακές κουλτούρες συναντιούνται στο DIGITALIVE, το τμήμα του RomaEuropa Festival που είναι αφιερωμένο στις ψηφιακές τέχνες και την performance, με την επιμέλεια της λέκτορα και ανεξάρτητης επιμελήτριας Federica Patti. Μια πύλη σε έναν διαρκώς εξελισσόμενο κόσμο που καθοδηγείται από την τεχνολογική και καλλιτεχνική καινοτομία.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Onirica ()
Τεχνητή Νοημοσύνη, Φυσική Τεχνολογία
(ρομποτική, drones, αισθητήρες, κ.λπ.), Ήχος



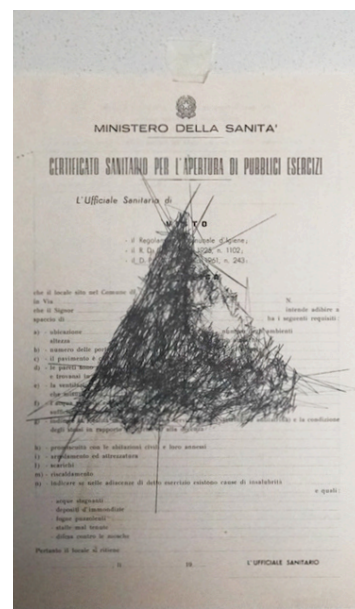
Το Onirica () είναι μια ζωντανή παράσταση πολυμέσων που πραγματοποιήθηκε από το ιταλικό πολυεπιστημονικό στούντιο τέχνης fuse* το 2024. Το έργο διερευνά την αιθέρια αντίληψη του σώματος μέσα στη σφαίρα των ονείρων. Ανήκοντας στη σειρά έργων με το ίδιο όνομα, η παράσταση προσφέρει μια νέα εξερεύνηση της ίδιας αφήγησης, αυτή τη φορά με νέα εστίαση στον ύπνο και τα όνειρα στη σωματική τους συνιστώσα.



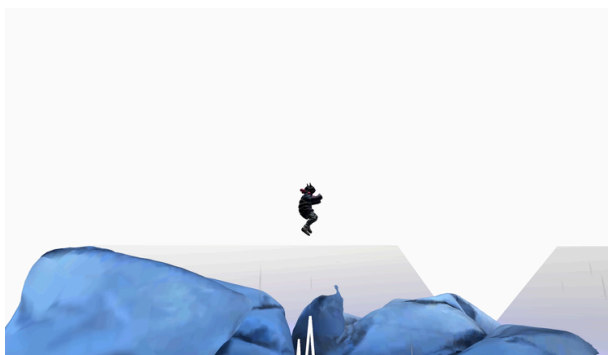
Simposio
Φυσική Τεχνολογία, TN, Ήχος



Το Simposio είναι ένα πρόγραμμα δραστηριοτήτων, συναντήσεων, παραστάσεων και εγκαταστάσεων που πραγματοποιήθηκε στους Δολομίτες του Belluno το 2020. Ένα πρόγραμμα που δημιουργήθηκε σε συνεργασία με την None Collective, που προωθείται από τον Marcello Cualbu, για να ενεργοποιήσει μια δημόσια συζήτηση και να διεγείρει, έναν προβληματισμό σχετικά με τη συγχρονικότητα και τις αντιληπτικές, γνωστικές, κοινωνικές και οικονομικές επιπτώσεις της.



Humanverse
Εικονική Πραγματικότητα, TN, Ιστοσελίδα/
Διαδίκτυο, Φυσική Τεχνολογία



Το Humanverse είναι ένα έργο του Ιταλού και Αργεντινίου εικαστικού καλλιτέχνη Martin Romeo. Ξεκίνησε το 2023 ως ένα ψηφιακό ερευνητικό έργο και εξελίχθηκε σε ένα έργο παραστατικής τέχνης που αντιμετωπίζει τις ελλείψεις του Metaverse, όπως ο ρεαλισμός, ο αποπροσανατολισμός και η έλλειψη σχέσεων. Η εμπειρία, που είναι αφιερωμένη σε μια ομάδα πέντε ταξιδιωτών, διαθέτει έναν χαρακτήρα ξεναγό που εισάγει τις έννοιες και ενεργοποιεί τις αλληλεπιδράσεις.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Distrust Everything by Lorem TN, Ήχος, 3D "φωτογραμμετρία"



Το Distrust Everything, που επιμελείται η ιταλική οργάνωση Re:humanism από το 2021, διερευνά τη σχέση ανάμεσα στο ανθρώπινο και το αλγοριθμικό ασυνείδητο μέσα από μια έντονη αισθητική εμπειρία. Σχεδιασμένο ως εγκατάσταση AV και ζωντανή παράσταση και ανεπτυγμένο μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης και τρισδιάστατων φωτογραμμετριών, το έργο μεταμορφώνεται επί του παρόντος σε ένα αφηγηματικό σύμπαν πολλαπλών πλατφορμών για μονοκάναλες και πολυκάναλες αλληλεπιδράσεις.



MEET Digital Culture Center Εικονική Πραγματικότητα, TN, Φυσική Τεχνολογία, Ήχος



Από το 2020, η MEET σχεδιάζει και διοργανώνει συνέδρια, εκθέσεις, ομιλίες, εργαστήρια, δημόσιες συναντήσεις, εκπαιδευτικές δραστηριότητες και καινοτόμες υπηρεσίες μέσω διεπιστημονικής ανθρωποκεντρικής διάσπασης.

Η MEET ενθαρρύνει τη συμμετοχική καινοτομία και τη στοχαστική ψηφιοποίηση, εμπλέκοντας οικογένειες, επαγγελματίες, νέους, εταιρείες, δημόσιους φορείς και ενώσεις.



Web journal Connessioni Remote Εικονική Πραγματικότητα, TN, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Ήχος, Φυσική Τεχνολογία



Το Connessioni remote είναι ένα εξαμηνιαίο δωρεάν ακαδημαϊκό περιοδικό, το οποίο ιδρύθηκε το 2020 και ασχολείται με τη σχέση μεταξύ τεχνολογίας και παραστατικών τεχνών, καθώς και με τον αρτιβισμό. Διευθύνεται από την Anna Monteverdi και τη Laura Gemini εμπνευσμένο από τα έργα τέχνης του Giacomo Verde. Είναι χωρισμένο σε: 1: Τεχνο-θέατρο (παραστατικές τέχνες και τεχνολογία)-Αρτιβισμός (ακτιβισμός των μέσων ενημέρωσης, δικτύωση ως τέχνη), Αρχείο του Giacomo Verde: δοκίμια για τον καλλιτέχνη (1956-2020)

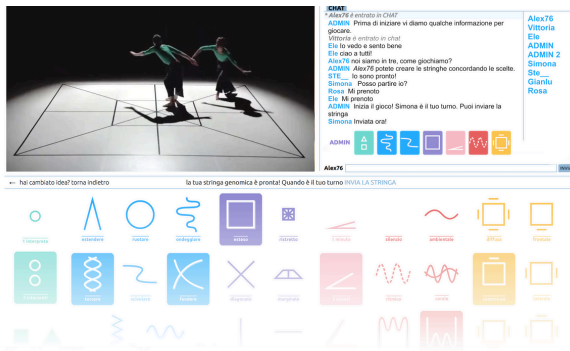


Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

genoma scenico | digital device

Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο (streaming, βιντεοπαιχνίδια, 3D)



Πρόκειται για μια παιγνιώδη χορευτική παράσταση ζωντανής ροής που επινοήθηκε από τον χορευτή και χορογράφο Nicola Galli το 2020. Ξεκινώντας από την αλληλεπίδραση μεταξύ κοινού και χορευτών, το έργο χρησιμοποιεί μια πρωτότυπη πλατφόρμα διαδικτυακού παιχνιδιού και είναι δομημένο σε μια συνεδρία παιχνιδιού στην οποία οι άνθρωποι συμμετέχουν στη δημιουργία σύντομων χορευτικών παραστάσεων, στέλνοντας οδηγίες στους χορευτές, οι οποίοι θα χορέψουν άμεσα σύμφωνα με τις επιλογές του κοινού των παικτών.



StadiumLab

Εικονική Πραγματικότητα, ΤΝ, Φυσική Τεχνολογία



Το StadiumLab είναι το ανοικτό εργαστήριο του Τμήματος Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου του Τορίνο, το οποίο στοχεύει στην ενσωμάτωση των ανθρωπιστικών δεξιοτήτων με την τεχνολογία και την κοινή χρήση ερευνητικών υποδομών. Υποστηρίζει την παραγωγή βίντεο, τον ψηφιακό κινηματογράφο, τη βιντεοτέχνη, τη διαδραστικότητα, τα βιντεοπαιχνίδια και τα πολυμέσα για παραστάσεις. Προωθεί την ψηφιοποίηση εθνογλωσσικών σωμάτων και πειραματισμούς με τεχνολογίες ήχου για τις παραστατικές τέχνες και τη φυσική πληροφορική.



Gradients of liveness

Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, ΤΝ, Ήχος, Φυσική Τεχνολογία, Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο



Πρόκειται για μια δημοσίευση των Laura Gemini και Stefano Brilli σχετικά με τη ζωντάνια, η οποία αποτελεί λέξη-κλειδί στις σπουδές των μέσων ενημέρωσης και των επιτελέσεων: επιτρέπει να κατανοήσουμε δυναμικά τους μετασχηματισμούς της αίσθησης του «παρόντος» στην κοινωνία των μέσων ενημέρωσης. Η παρατήρηση της ζωντάνιας με όρους διαβαθμίσεων δείχνει τον πολλαπλό, ενδεχομενικό και ενίοτε ιδεολογικό χαρακτήρα της κατηγορίας της ζωντάνιας, αλλά και την αξία που της αποδίδουν οι βιομηχανίες και οι χρήστες.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Διαδρομές σε μουσεία, εγκαταστάσεις, παραστάσεις, πειραματικές ταινίες και πάρτι/εκδηλώσεις, ΤΝ, Ήχος, Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο, Φυσική τεχνολογία, Μικτά μέσα



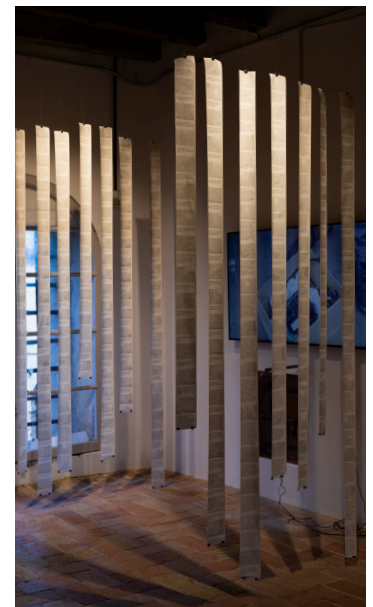
Η Kokoschka είναι μια διεπιστημονική καλλιτεχνική κολεκτίβα που ιδρύθηκε στο Μιλάνο το 2013: χρησιμοποιεί πολλαπλά δραματουργικά επίπεδα που εφαρμόζονται στη χωρική πρακτική για τη δημιουργία εκρηκτικών έργων τέχνης, τα οποία είναι πολυμέσα, ήχος και σκηνικά, σχεδιάζοντας μόνιμα αφηγηματικά μουσεία ή διαδρομές προσωρινών εκθέσεων.



CYBERNETIC AND GHOSTS Τεχνητή Νοημοσύνη



Είναι η πρώτη ιταλική αναδρομική έκθεση για την ποίηση που έγινε από την Τεχνητή Νοημοσύνη, με την Τεχνητή Νοημοσύνη και για την Τεχνητή Νοημοσύνη. Την επιμέλεια έχει η Sineglossa σε συνεργασία με την La Punta della Lingua, και διοργανώθηκε στο Recanatì (Ιταλία), τη γενέτειρα του Giacomo Leopardi, το 2023. Με τίτλο εμπνευσμένο από μια διάλεξη του Italo Calvino, η παράσταση φωτίζει τη σχέση μεταξύ της αιώνιας ανθρώπινης ανάγκης για ποίηση και των γλωσσικών και συνδυαστικών ικανοτήτων της Τεχνητής Νοημοσύνης.



ΑΙΕΡ Type(s) of practice (Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα, ΤΝ, Ήχος, κ.λπ.)



Η ΑΙΕΡ, που ιδρύθηκε το 1996 και διευθύνεται από την Ariella Vidach (χωρογράφος και χορεύτρια) και τον Claudio Prati (βιντεογράφος), θεωρεί τις νέες τεχνολογίες ορόσημο για την εξέλιξη της καλλιτεχνικής έρευνας. Με μια συνεχή προοπτική στις εκφραστικές γλώσσες που είναι διαθέσιμες, το έργο επικεντρώνεται σε επίκαιρα θέματα, όπως η αντίληψη και η αντίδραση του σώματος όταν εμπλέκεται σε ένα τεχνητό περιβάλλον. Το έργο αφορά επίσης τη σωματική εξάσκηση και τον χορευτικό αυτοσχεδιασμό.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

AI Love, Ghosts and Uncanny Valleys <3
**TN, Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο(streaming, βιντεο-
παιχνίδια, 3D, κ.λπ.), Αφήγηση Ιστοριών στο YouTube**



Δημιουργήθηκε το 2023/24 από τον ψηφιακό καλλιτέχνη, wifi based, MOC, Mara Oscar Cassiani. Το έργο απεικονίζει την ανάπτυξη των σχέσεων και των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των χρηστών και της τεχνητής νοημοσύνης. Η TN που διαμορφώνεται από τους χρήστες με βάση τη φαντασία ενός ιδανικού ερωτικού συντρόφου, γίνεται θύμα του ghosting και των καταχρηστικών σχέσεων από τους χρήστες-ξαφνικά γίνονται οι ιστορίες μας και γίνεται ο καθρέφτης των «περιέργων» μας σχέσεων.



**Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri
paesaggi oltre la soglia**
Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο (streaming, βιντεοπαιχνίδια, 3D, κ.λπ.)



Το Exit Reality είναι ένα βιβλίο της Valentina Tanni, Ιταλίδας ιστορικού τέχνης, επιμελήτριας και λέκτορα, το οποίο ερευνά τη λεγόμενη «διαδικτυακή αισθητική» και εκδόθηκε το 2023. Ξεκινώντας από την έλευση του Vaporwave, το οποίο ενέπνευσε το διαδίκτυο με φασματικές ιδιότητες στις αρχές της δεκαετίας του 2010, το κείμενο προχωρά στη συνέχεια στην ανάλυση πιο σύγχρονων φαινομένων, όπως οι οριακοί χώροι, τα παρασκήνια και το weirdcore.



**Il Teatropostaggio da un milione di dollari (The Million
Dollar Theatreposting)**
**Ιστοσελίδα/Διαδίκτυο (streaming, βιντεοπαιχνίδια, 3D,
κ.λπ.), Υβριδικά**



Μια παράσταση βασισμένη στο Telegram, που επινοήθηκε από τον Giacomo Lilliù (IT) το 2023/24, η οποία κάνει δραματουργία το shitposting - ή μήπως το αντίθετο; Η ομάδα συνομιλιών είναι η σκηνή μιας απίθανης διασκευής του Γκολντόνι, η οποία υλοποιείται μέσω selfies, gifs και emojis. Όμως μια χούφτα παρενοχλητών βομβαρδίζει την ομάδα με «αστείες» αναφορές που δημιουργούνται από τις ίδιες τις εικόνες που αναρτούν οι ερμηνευτές. Αυτό που ακολουθεί είναι ένας εκφυλισμός που είναι εξίσου ξεκαρδιστικός και εξαντλητικός.



**Co-funded by
the European Union**

Το Ψηφιακό Βασίλειο

Workshop Εικονική Πραγματικότητα



Εργαστήριο που θα διεξαχθεί τον Ιούλιο του 2024 υπό την επιμέλεια του Ινστιτούτου Μηχανικής Νοημοσύνης της Πίζας (IT). Παρουσίαση καθηλωτικών εμπειριών για την εξερεύνηση και την αλληλεπίδραση με παραστατικές τέχνες όπως το θέατρο, ο χορός ή οι συναυλίες. Οι συμμετέχοντες μελετούν τα βασικά χαρακτηριστικά, αναλύουν τις υπάρχουσες εφαρμογές εμβύθισης και δοκιμάζουν πρακτικές εφαρμογές εμβάθυνσης που επιδεικνύουν πιθανούς τρόπους ενίσχυσης της εκτίμησης της τέχνης.



Spazio latente - Performance Ιστοσελίδα/ διαδικτυακά (streaming, βιντεοπαιχνίδια 3D, κ.λπ.)



Μπορούμε να είμαστε πραγματικά ελεύθεροι σε έναν κόσμο όπου κάθε εμπειρία, σκέψη και ταυτότητα είναι τεχνητά κατασκευασμένη; Το «Spazio Latente», που διαδραματίζεται σε ένα μέλλον που κυβερνούν οι αλγόριθμοι, δημιουργήθηκε το 2024 από τον Filippo Rosati /Umanesimo Artificiale (IT) και βυθίζει το κοινό σε ένα εικονικό ανατομικό θέατρο. Μέσω μιας διαδραστικής ροής Twitch, οι θεατές παρακολουθούν μια επέμβαση εμφύτευσης εγκεφάλου στον P1, ο οποίος επιλέγει να «χακάρει» τον εαυτό του ανεβάζοντας τις αναμνήσεις άλλων.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΣΥΝΟΨΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ποια είναι τα δυνατά σημεία και τα κενά των ευρωπαϊκών σκηνικών/παραστατικών τεχνών;

Κύρια δυνατά σημεία

- Πρωτοβουλίες των πολιτών, οργανισμοί και ανώτερα κυβερνητικά σώματα συμφωνούν για τη σημασία της ψηφιακής αναβάθμισης των δεξιοτήτων τους.
- Η ροή (streaming) και οι ζωντανές εγγραφές εφαρμόζονται ευρέως σε πολλούς κλάδους.

Κύριες αδυναμίες

- Έλλειψη δέσμευσης και ενδιαφέροντος από το κοινό σε ορισμένους τομείς, καθώς και αντίσταση και επιφυλάξεις μεταξύ των επαγγελματιών του πολιτισμού.
- Χρηματοδότηση και κόστος.

Κύριες Πιθανότητες

- Βλέπουμε το μέλλον της ενσωμάτωσης των ψηφιακών εργαλείων στις παραστατικές τέχνες, ως υποστηρικτικών στοιχείων και όχι ως καθαρά πρόσθετων στοιχείων.
- Βελτίωση της προσβασιμότητας στην ψηφιακή τεχνολογία για τους ηθοποιούς και το κοινό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

- Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι η συνεχιζόμενη εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων στις παραστατικές τέχνες είναι άνιση και διάσπαρτη, αλλά ιδιαίτερα καινοτόμα και προσαρμόζεται στις μεταβαλλόμενες ανάγκες της κοινωνίας.



**Co-funded by
the European Union**

ΤΙ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΟ D.O.S;

Αυτός ο οδηγός αποτελεί το πρώτο βήμα του έργου Digital On Stage. Ακολουθεί ένας κατάλογος των επερχόμενων δραστηριοτήτων του έργου που θα υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια του έτους 2025.

1

Εγχειρίδιο για τις ψηφιακές παραστατικές τέχνες

60 εκπαιδευτικά βίντεο και 60 μεθοδολογίες σε ένα ολοκληρωμένο εγχειρίδιο βασισμένο σε αναγνωρισμένες εφαρμογές των τεχνολογιών στις παραστατικές τέχνες.

2

Καθηλωτικά εργαστήρια

Θα διοργανωθούν 5 εργαστήρια ανά εταίρο (30 συνολικά) Θέμα: Εικονική Πραγματικότητα, Επαυξημένη Πραγματικότητα και Τεχνητή Νοημοσύνη στις παραστατικές τέχνες.

3

Κινητικότητα για τη συνδιαμόρφωση πολιτιστικών και δημιουργικών ιδεών

Καλοκαίρι 2025: προσκαλώντας 10 συμμετέχοντες ανά εταίρο (60 συνολικά).

4

Πρόγραμμα χρηματοδότησης Cascade

Υποστήριξη της παραγωγής, της μεταπαραγωγής ή/και της προβολής/προώθησης ψηφιακών παραστατικών παραγωγών.



Co-funded by
the European Union

Το Ψηφιακό Βασίλειο

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Η δημιουργία αυτού του Οδηγού δεν θα ήταν δυνατή χωρίς την παθιασμένη συμβολή πολλών ανθρώπων:

Karin Johansson - συντονισμός και διαχείριση

Hanna Granlund - συντονισμός και οπτική οριστικοποίηση

Diego Iglesias Gómez - έρευνα, διαχείριση έρευνας

Yorgos Mouftoglou, Marina Vasilaki - έρευνα, οπτική ταυτότητα του έργου

Peter Tomaž Dobrila - έρευνα, τεχνικές περιγραφές

Lucia Franchi, Iwona Preis, Maria Gabriella Mansi, Marta Meroni, Michele Rossi, Peter Lubej,

Kristof Van Den Branden, Paulien Coppens, Elisavet Papageorgiou, Aida Salán Sierra, Cristóbal

Baños Hernández, Sanne Houwers - έρευνα, μετάφραση, συμβουλευτική

Τέλος, ένα τεράστιο ευχαριστώ από τα βάθη της καρδιάς μας σε όλους τους καλλιτέχνες, καθηγητές, ερευνητές και διευθυντές σκηνικών που μας προώθησαν τη δουλειά τους!

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Ινστιτούτο Υποστήριξης και
Μελετών για την
Επιχειρηματικότητα, την
Κοινωνική Ανάπτυξη και την
Κοινωνική Συνοχή -CUBE

Μεγάλου Αλεξάνδρου 43
562 24, Θεσσαλονίκη
Ελλάδα

www.cube.org.gr

info@cube.org.gr

Follow the project here:



Το Ψηφιακό Βασίλειο

**Σας ευχαριστούμε για τη
συνεχή υποστήριξή σας στις
προσπάθειές μας να
συμβάλουμε στην ψηφιακή
μετάβαση!**

