

ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



ΓΕΦΥΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΧΑΣΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΤΙΣ
ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

DIGITAL ON STAGE PROJECT



Co-funded by
the European Union

2025

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΕΛΙΔΑ 3

Σύντομη επισκόπηση των στόχων του έργου και του σκοπού του εγχειριδίου

ΣΕΛΙΔΑ 5

Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο τα tutorials και οι μεθοδολογίες τους προορίζονται να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτές

ΣΕΛΙΔΑ 6

60 παραδείγματα tutorials και μεθοδολογιών

- 6 - ΣΟΥΗΔΙΑ
- 12 - ΕΛΛΑΔΑ
- 18 - ΒΕΛΓΙΟ
- 24 - ΣΛΟΒΕΝΙΑ
- 30 - ΙΤΑΛΙΑ
- 36 - ΙΣΠΑΝΙΑ

ΣΕΛΙΔΑ 42

Ευχαριστίες



Σύντομη επισκόπηση των στόχων του έργου και του σκοπού του εγχειριδίου

Η γενική ιδέα πίσω από το έργο DIGITAL on STAGE είναι να καινοτομήσει τον κλάδο των παραστατικών τεχνών σε ολόκληρη την Ευρώπη, προωθώντας την παραγωγή και την προώθηση των ψηφιακών παραστατικών τεχνών, μέσω των διαφόρων τεχνολογικών εξελίξεων. Οι ψηφιακές παραστατικές τέχνες αποτελούν μια καινοτόμο προσέγγιση του τομέα και ευθυγράμμιση με τις τεχνολογικές εξελίξεις στο πλαίσιο του Δημιουργικού και Πολιτιστικού Κλάδου, δεδομένου ότι η καλλιτεχνική εμπειρία αναβαθμίζεται στην παραγωγή από τους καλλιτέχνες σε πραγματικό χρόνο με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων. Κατά συνέπεια, ο καλλιτέχνης χρησιμοποιεί ποικίλα ψηφιακά εργαλεία, όπως η Εικονική Πραγματικότητα (VR), η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR), η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI), η τρισδιάστατη απεικόνιση κ.λπ., παρέχοντας μια καλλιτεχνική εμπειρία σε πραγματικό χρόνο στο κοινό, και αφορά όλους τους τομείς των παραστατικών τεχνών. Το έργο προβλέπει μια σειρά δραστηριοτήτων που θα ευαισθητοποιήσουν και θα επιμορφώσουν τους εκπροσώπους του τομέα των παραστατικών τεχνών (συμπεριλαμβανομένων των καλλιτεχνών και των εκπροσώπων των σκηνών παραστατικών τεχνών και των προγραμματιστών τέτοιων παραγωγών) σχετικά με αυτόν τον ψηφιακό μετασχηματισμό του τομέα, καθώς και θα υποστηρίξει και θα χρηματοδοτήσει πρακτικά ψηφιακές παραγωγές και αναδυόμενους ψηφιακούς καλλιτέχνες σε ολόκληρη την Ε.Ε. Το έργο επιδιώκει με αυτόν τον τρόπο να βοηθήσει στη διάδοση των ψηφιακών παραστατικών τεχνών, συμπεριλαμβανομένων των θεατών και των καινοτόμων τρόπων ενασχόλησης με τις παραστάσεις.

Το έργο DIGITAL on STAGE βασίζεται σε μια μεθοδολογία εργασίας τριών πυλώνων, η οποία περιλαμβάνει μια σειρά δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην παροχή λύσεων και πραγματικών παραδοτέων ψηφιακών παραστάσεων, οι οποίες θα καινοτομήσουν τον τομέα και θα χρησιμεύσουν ως καλό παράδειγμα για μελλοντικές σχετικές πρω -



τοβουλίες. Ο πυλώνας με τον οποίο ασχολούμαστε εδώ ονομάζεται ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ και αφορά μεθοδολογίες, οδηγούς, εμβυθιστικά εργαστήρια και κινητικότητα. Αυτές οι δραστηριότητες αποτελούν μια βάση που θα έχει κατά συνέπεια αντίκτυπο και θα οδηγήσει στους επόμενους δύο πυλώνες, τη ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ (πρόγραμμα χρηματοδότησης Cascade, ανοικτές προσκλήσεις για παραστάσεις, χρηματοδότηση 24 παραστάσεων, Παρουσιάσεις των παραγωγών) και ΔΙΚΤΥΩΣΗ (Διεθνή εργαστήρια/ενημερωτικές συνεδρίες, Διεθνές Συνέδριο, Κόμβος Καινοτομίας (Διαδικτυακό Φόρουμ Συνεργασίας και Δικτύωσης).

Κατά συνέπεια, οι τρεις προαναφερθέντες πυλώνες της μεθοδολογίας του έργου αφορούν στην υλοποίηση των απαραίτητων δραστηριοτήτων που θα συμβάλουν τόσο στην επίτευξη των στόχων του έργου, όσο και στην παροχή λύσεων στις διαπιστωμένες ανάγκες που επιδιώκει να καλύψει το έργο.

Το παρόν εγχειρίδιο αποτελεί συνέχεια του εγχειριδίου «Το ψηφιακό βασίλειο» και συνδυάζει 60 βιντεοσκοπημένα tutorials, συνοδευόμενα από 60 εγχειρίδια ή οδηγίες χρήσης, τα οποία οι μέντορες/εκπαιδευτές θα χρησιμοποιήσουν στις υλοποιήσεις των εργαστηρίων τους.



Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο τα tutorials και οι μεθοδολογίες τους προορίζονται να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτές

Οι στόχοι του Πακέτου Εργασίας 2 του έργου (στο οποίο εντάσσεται και το παρόν Εγχειρίδιο) μπορούν να χωριστούν με βάση μια τριπλή προσέγγιση που στοχεύει στην ανάπτυξη ικανοτήτων των παραδοσιακών καλλιτεχνών του χώρου των παραστατικών τεχνών στον ψηφιακό τομέα, οι οποίες μπορούν να προσαρμοστούν και να εφαρμοστούν στον τομέα των παραστατικών τεχνών. Συγκεκριμένα:

- Ανάπτυξη μιας κοινής και ολοκληρωμένης κατανόησης των νέων τεχνολογιών και του τρόπου με τον οποίο μπορούν να εφαρμοστούν στον τομέα των παραστατικών τεχνών,
- Ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου και επεξεργασμένου πλαισίου ανάπτυξης ικανοτήτων, προσαρμοσμένου στις ανάγκες των παραδοσιακών καλλιτεχνών παραστατικών τεχνών και βασισμένου σε διαδραστικές μεθοδολογίες, για την αποτελεσματική μεταφορά δεξιοτήτων και τεχνογνωσίας σε εμπειρογνώμονες των παραστατικών τεχνών,
- Διαδραστική ενδυνάμωση των επαγγελματιών, ώστε να γίνουν πιο ικανοί χρήστες των ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργική τους έκφραση, μέσω καθηλωτικών δραστηριοτήτων ανάπτυξης ικανοτήτων που θα τους παρέχουν τεχνογνωσία, σχετικά με το πώς μπορούν να αγκαλιάσουν την ψηφιακή μετάβαση στον τομέα τους.

Σε συνέχεια του προαναφερθέντος οδηγού που παρουσίασε 120 καλές πρακτικές χρήσης προηγμένων τεχνολογιών στον τομέα των παραστατικών τεχνών σε 6 χώρες εταίρους, το παρόν εγχειρίδιο παρουσιάζει 60 βιντεοσκοπημένα tutorials και αντίστοιχα 60 εγχειρίδια διδασκαλίας και μεθοδολογίες (και τα 120 στοιχεία συνδέονται με μεμονωμένους κωδικούς QR). Συμπεριλαμβάνοντας τις αναλυτικές μεθοδολογίες ανάπτυξης ικανοτήτων, για να οδηγήσουν σε πρακτικές και εμπυθιστικές εκπαιδευτικές εμπειρίες για τους παραδοσιακούς καλλιτέχνες των παραστατικών τεχνών, οι εταί-



ροι του έργου παρουσιάζουν τις προηγμένες τεχνολογίες που μπορούν να εφαρμοστούν στις παραστατικές τέχνες με τη βοήθεια εκπαιδευτικών εγχειριδίων, μεθοδολογιών (μαθησιακό υλικό, μέθοδοι διδασκαλίας) και οπτικοποιημένων σεμιναρίων, που απεικονίζουν την εφαρμογή της VR, της AR, της AI και άλλων τεχνολογιών στις παραστατικές τέχνες.





INTERCULT



Ήχος 1 - Αντιδραστικό φως και εικόνα

Μάθετε να σχεδιάζετε αντιδραστικά γραφικά που ανταποκρίνονται στις συχνότητες και το πλάτος του ήχου. Αυτό το tutorial καλύπτει τεχνικές κωδικοποίησης για τη δημιουργία οπτικών, μεθόδους προβολής σε τρισδιάστατα σχήματα και μετατροπή της οπτικής εξόδου σε σήματα ελέγχου φωτισμού μέσω πρωτοκόλλων DMX για σκηνικά συστήματα φωτισμού. Παραγωγή από τον Adam Wittsell, καλλιτέχνη και δημιουργό νέων μέσων από τη Σουηδία.

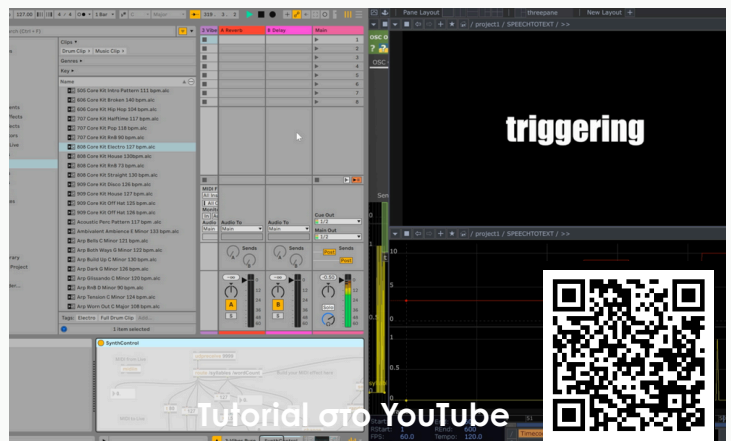
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Ήχος 2 – Φωνή & Τεχνητή Νοημοσύνη

Εφαρμογή συστημάτων αναγνώρισης ομιλίας σε πραγματικό χρόνο και συνθετικής φωνής με τεχνητή νοημοσύνη για τον έλεγχο της performance. Παρουσιάζουμε τη χρήση γλωσσικών μοντέλων για ζωντανή μετατροπή ομιλίας σε κείμενο, τη μετατροπή προφορικών λέξεων σε αρμονικά και ρυθμικά μουσικά μοτίβα, καθώς και την ενσωμάτωση ενεργοποιητών βασισμένων σε κείμενο σε συστήματα οπτικής απόδοσης σε πραγματικό χρόνο. Παραγωγή: Adam Wittsell, καλλιτέχνης νέων μέσων και δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

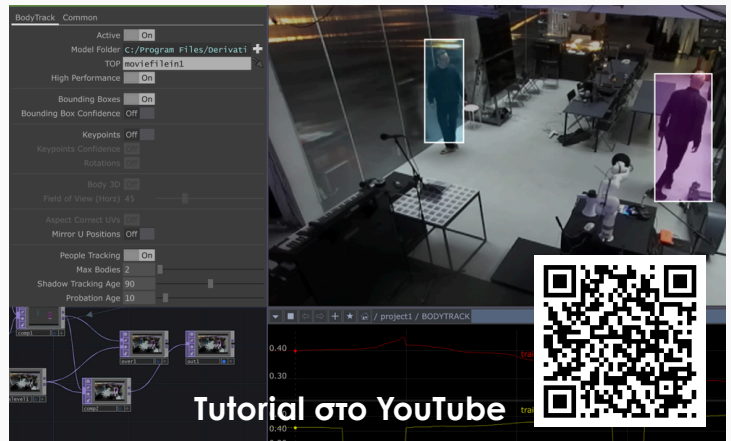


Ήχος 3 – Εικόνα και Κίνηση → Ήχος

Εξέταση μεθόδων όπου η οπτική πληροφορία καθοδηγεί τη δημιουργία ήχου μέσω ανάλυσης υπολογιστικής όρασης. Εξερευνούμε διαφορετικές προσεγγίσεις για την ανάλυση οπτικού περιεχομένου, τη μετατροπή αυτής της ανάλυσης σε δεδομένα ελέγχου μουσικής και τη χρήση αυτών των δεδομένων για τον χειρισμό εργαλείων δημιουργίας μουσικής με στόχο την κατασκευή δυναμικών και διαδραστικών ηχητικών περιβαλλόντων.

Παραγωγή: Adam Wittsell, καλλιτέχνης νέων μέσων και δημιουργός από τη Σουηδία

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

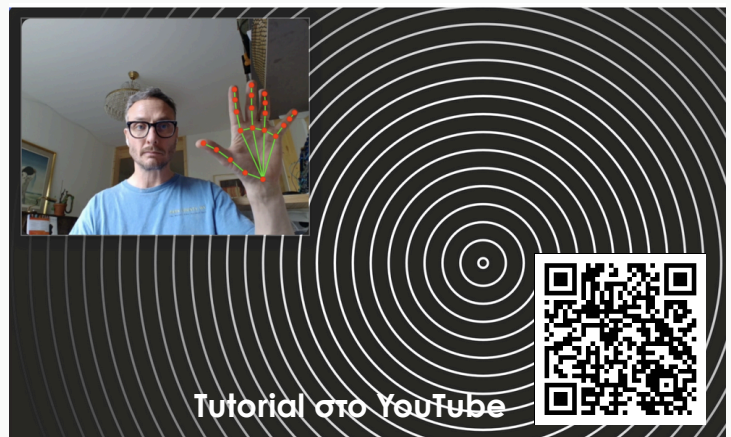


Κίνηση 1 – Πρόσωπο & Χέρια

Κατασκευή εργαλείων με τεχνητή νοημοσύνη για την ανίχνευση εκφράσεων του προσώπου και χειρονομιών ως μέσα performance. Μάθετε πώς να δημιουργείτε προσαρμοσμένα συστήματα ανίχνευσης, να επεξεργάζεστε και να διαμορφώνετε δεδομένα ελέγχου, και να σχεδιάζετε οπτικά εφέ μέσω κώδικα που ανταποκρίνονται στις καταγεγραμμένες κινήσεις, δημιουργώντας έτσι προσβάσιμες διαδραστικές επιφάνειες performance.

Παραγωγή: Adam Wittsell, καλλιτέχνης νέων μέσων και δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

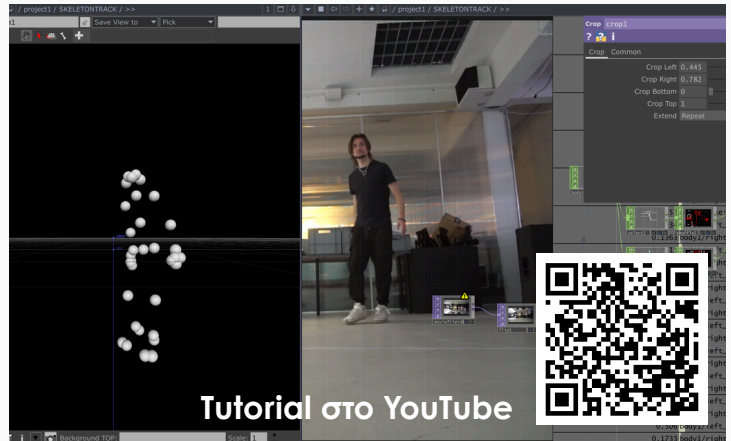


Κίνηση 2 – Το Σώμα

Χρήση αισθητήρων κάμερας βάθους και τεχνολογιών εκτίμησης στάσης σώματος για τη μετατροπή της πλήρους σωματικής κίνησης σε ψηφιακά “όργανα”. Εργαζόμαστε με συστήματα ανίχνευσης σώματος, αναπτύσσουμε σχέσεις μεταξύ κίνησης και απόκρισης και μεταφράζουμε τα καταγεγραμμένα δεδομένα κίνησης σε οπτικά συστήματα ελέγχου για σκηνικές εφαρμογές.

Παραγωγή: Adam Wittsell,
καλλιτέχνης νέων μέσων και
δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

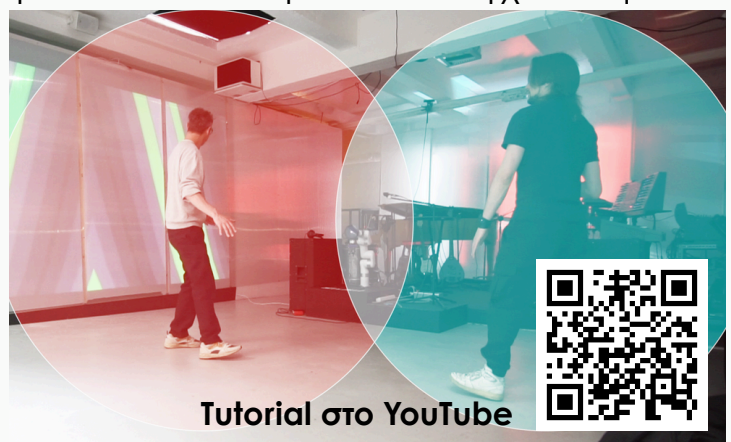


Κίνηση 3 – Αστερισμός

Εξέταση της ανίχνευσης ομαδικής κίνησης και του τρόπου με τον οποίο οι χωρικές σχέσεις μεταξύ των performers μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως δεδομένα ελέγχου. Αναλύουμε την ανίχνευση σώματος με τη συμμετοχή πολλών ατόμων και διερευνούμε χωρικές σχέσεις όπως η εγγύτητα, η ακινησία και η απόσταση ως παραμέτρους performance για τον έλεγχο σκηνικών στοιχείων.

Παραγωγή: Adam Wittsell,
καλλιτέχνης νέων μέσων και
δημιουργός από τη
Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Κοινό 1 – Έλεγχος μέσω Κινητού

Ανάπτυξη μεθόδων συμμετοχής του κοινού με τη χρήση κινητών συσκευών ως εργαλεία performance. Αυτό το tutorial περιλαμβάνει πρωτότυπα για web και κινητά με χρήση τεχνητής νοημοσύνης, διαφορετικές λειτουργίες μετάδοσης και διαδραστικότητας, καθώς και τεχνικές μη γραμμικής αφήγησης για την ενεργή εμπλοκή του κοινού σε ζωντανά περιβάλλοντα performance.

Παραγωγή: Adam Wittsell,
καλλιτέχνης νέων μέσων και
δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

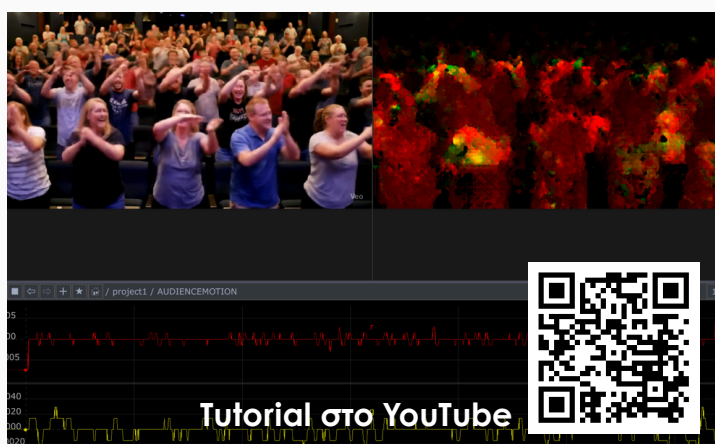


Κοινό 2 – Κίνηση & Φωνή

Ενσωμάτωση ήχων, φωνών και κινήσεων του κοινού στην performance μέσω μεθόδων υπολογιστικής όρασης για την ανάλυση του πλήθους. Εξετάζουμε τεχνικές εισόδου χωρικού ήχου, χρησιμοποιώντας κατευθυντικό ήχο από τα μέλη του κοινού για να ενεργοποιούνται διαφορετικά στοιχεία και αποκρίσεις μέσα στην παράσταση.

Παραγωγή: Adam Wittsell,
καλλιτέχνης νέων μέσων και
δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

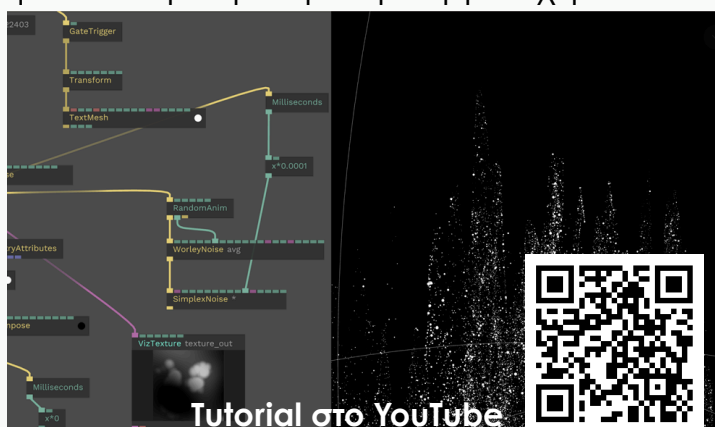


Κοινό 3 – Απόσταση & Υβριδικό Μοντέλο

Δημιουργία κοινών εμπειριών για καταναμεημένα ακροατήρια μέσω συνδεδεμένων διεπαφών σε web και κινητές συσκευές για τον έλεγχο οπτικών και φωτιστικών στοιχείων της σκηνής. Εξερευνούμε την ανάθεση διαφορετικών ρόλων σε επιμέρους ομάδες κοινού και τη διαχείριση υβριδικών εμπειριών performance με ταυτόχρονη ζωντανή και απομακρυσμένη συμμετοχή.

Παραγωγή: Adam Wittsell,
καλλιτέχνης νέων μέσων και
δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

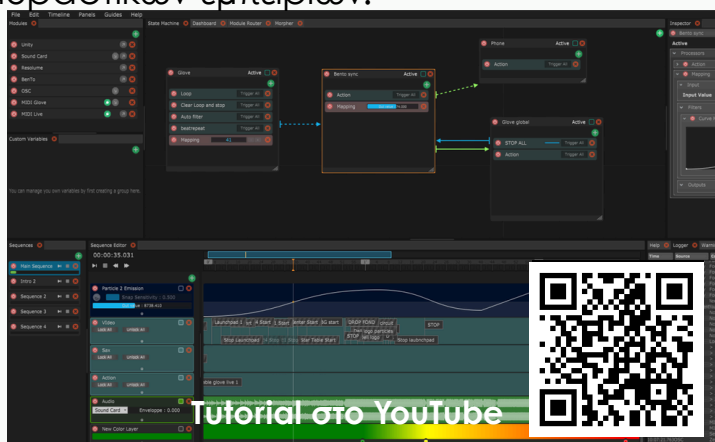


Συνδέσεις 1 – Συνεργείες

Μάθετε πώς να ενσωματώνετε διαφορετικές διαδραστικές τεχνικές μέσω πρωτοκόλλων και προτύπων επικοινωνίας. Αυτό το tutorial περιλαμβάνει τον συντονισμό και τη σύνδεση πολλαπλών εισόδων και εξόδων, δημιουργώντας συνεργατικές σχέσεις μεταξύ διαφόρων συστημάτων ελέγχου performance για τη διαμόρφωση ολοκληρωμένων διαδραστικών εμπειριών.

Παραγωγή: Adam Wittsell,
καλλιτέχνης νέων μέσων και
δημιουργός από τη Σουηδία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης





THE
Cube

Entrepreneurship
Support & Education

CUBE



Co-funded by
the European Union

Δημιουργική Γραφή με το ChatGPT – Από την Ιδέα στη Δραματοουργία

Αυτό το tutorial εισάγει τη χρήση του ChatGPT ως δημιουργικού συνεργάτη για καλλιτέχνες, συγγραφείς και δημιουργούς θεάτρου. Μέσα από μια βήμα-βήμα προσέγγιση, δείχνει πώς να αξιοποιηθεί το εργαλείο για τη δημιουργία ιδεών, την ανάπτυξη χαρακτήρων και τη δόμηση σύντομων σεναρίων ή θεατρικών σκηνών.

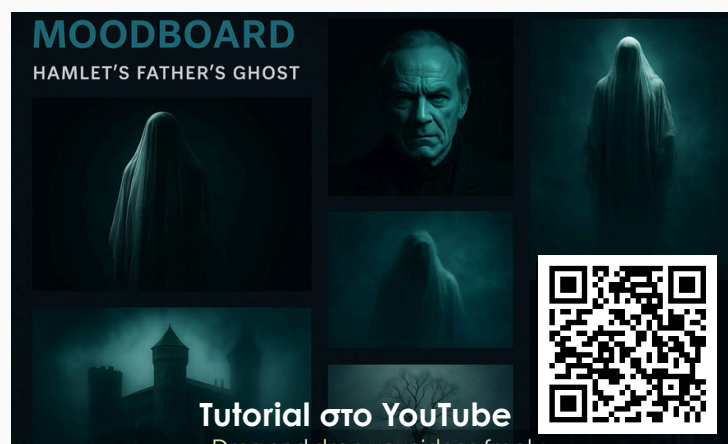
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Ψηφιακό Moodboard – Χτίζοντας τον Κόσμο της Παράστασης

Αυτό το tutorial εξερευνά τη δημιουργία ψηφιακών moodboards ως βασικό πρώτο βήμα για την ανάπτυξη του οπτικού και δραματοουργικού κόσμου μιας παράστασης. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να συλλέγουν και να οργανώνουν οπτικές αναφορές, λέξεις-κλειδιά, υφές και πηγές έμπνευσης χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Milanote και το Canva.

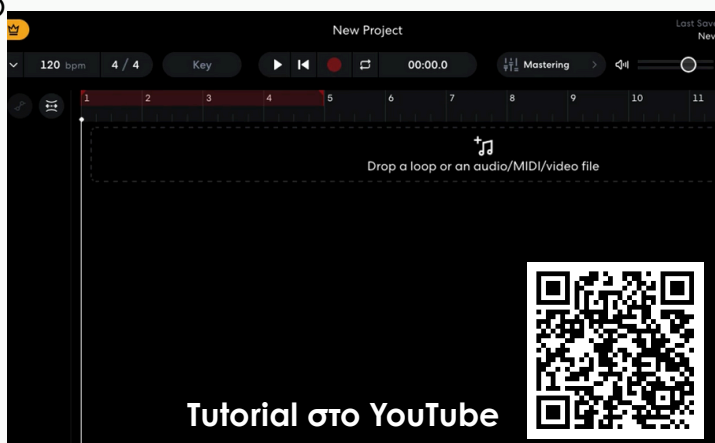
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Η Φωνή ως Ψηφιακό Τοπίο

Αυτό το tutorial επικεντρώνεται στη χρήση της ανθρώπινης φωνής ως πρώτη ύλη για τη δημιουργία ψηφιακών ηχοτοπίων. Οι συμμετέχοντες καθοδηγούνται στη διαδικασία ηχογράφησης φωνητικών ήχων—ομιλίας, αναπνοής, τραγουδιού ή πειραματικών φωνητικών εκφράσεων—και στη μετατροπή τους σε ηχητικά loops χρησιμοποιώντας το BandLab.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Υποκριτική για την Οθόνη – Αυτοπαρουσίαση στην Κάμερα

Αυτό το tutorial εισάγει τους performers σε τεχνικές υποκριτικής για την οθόνη, με έμφαση στην αυτοπαράληψη και την παρουσία μπροστά στην κάμερα. Οι συμμετέχοντες εξερευνούν μεθόδους για να καταγράψουν τον εαυτό τους χρησιμοποιώντας ένα smartphone, να επεξεργαστούν το υλικό τους με το CapCut και να παρουσιάσουν ζωντανό ή μαγνητοσκοπημένο περιεχόμενο μέσω πλατφορμών όπως το Zoom.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



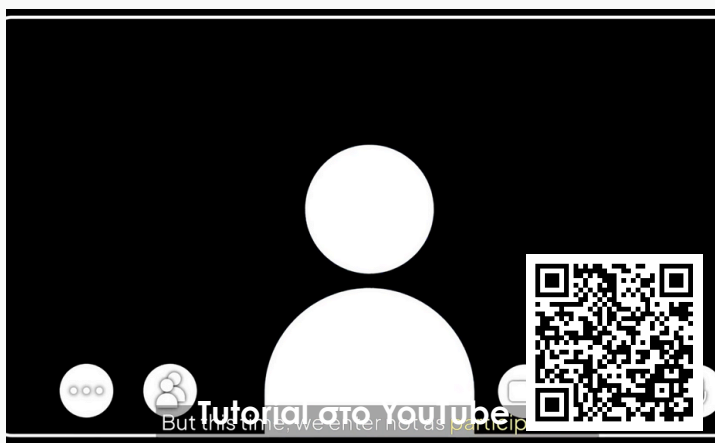
Tutorial στο YouTube



Το Zoom ως Ψηφιακή Σκηνή – Εξ Αποστάσεως Πρόβες & Παρουσιάσεις

Αυτό το tutorial εξερευνά τη δημιουργική δυναμική του Zoom ως ψηφιακής σκηνής για εξ αποστάσεως θεατρικές διαδικασίες. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να κάνουν πρόβες, να συνεργάζονται και να παρουσιάζουν παραστάσεις εξ ολοκλήρου online, αξιοποιώντας τις λειτουργίες του Zoom για να προσομοιώσουν χωρικές σχέσεις, να χορογραφήσουν αλληλεπιδράσεις και να πειραματιστούν με το timing, το κάδρο και την ψηφιακή παρουσία.

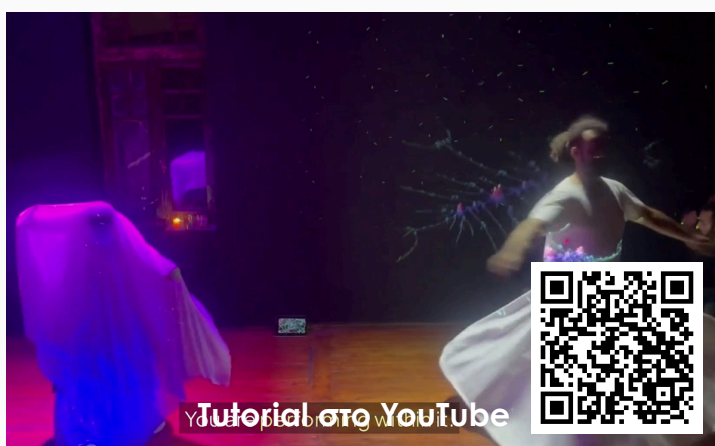
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Το Σώμα και η Εικόνα – Βασικές Τεχνικές Προβολής στη Σκηνή

Αυτό το tutorial εισάγει βασικές τεχνικές για τη χρήση προβολών σε ζωντανή performance. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να προβάλλουν εικόνες πάνω στο σώμα, σε αντικείμενα ή σε επιφάνειες της σκηνής με τρόπους που αλληλεπιδρούν ουσιαστικά με τη ζωντανή δράση.

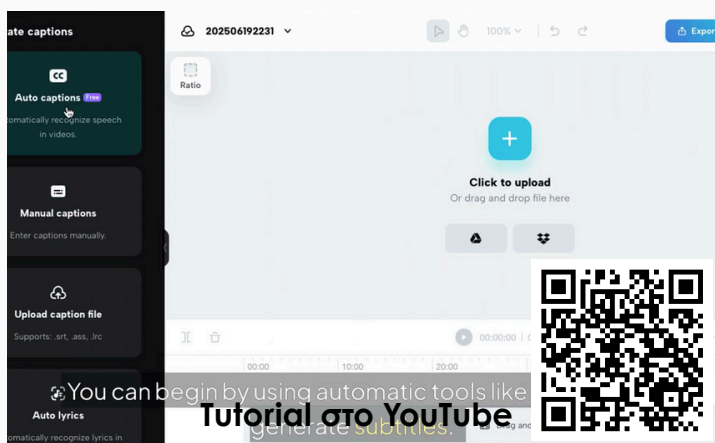
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Προσθήκη Υποτίτλων και Ενίσχυση της Προσβασιμότητας

Αυτό το tutorial εστιάζει στο να γίνει το βιντεοσκοπημένο περιεχόμενο πιο προσβάσιμο μέσω της χρήσης υποτίτλων και σαφούς οπτικής καθοδήγησης. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να δημιουργούν και να συγχρονίζουν υπότιτλους χρησιμοποιώντας το CarCut, καθώς και πώς να βελτιώνουν τις ρυθμίσεις προσβασιμότητας και τις λεζάντες μέσω του YouTube Studio.

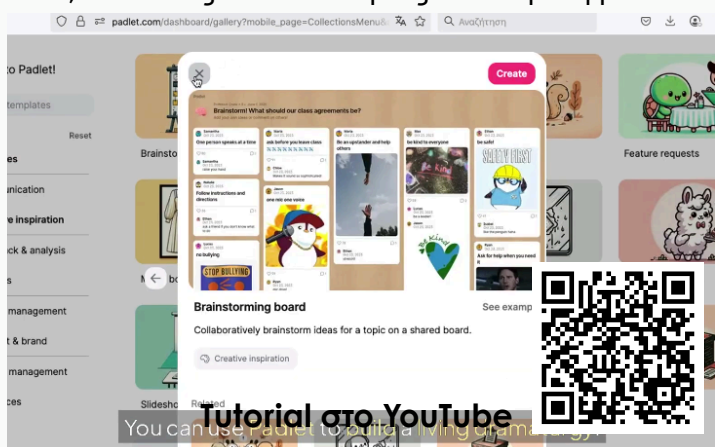
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Συμμετοχικό Θέατρο με Padlet – Ένα Συλλογικό Δραματουργικό Δωμάτιο

Αυτό το tutorial παρουσιάζει το Padlet ως μια διαδραστική ψηφιακή πλατφόρμα για συνεργατική γραφή και δημιουργία συμμετοχικού θεάτρου. Οι συμμετέχοντες εξερευνούν πώς να χρησιμοποιούν το Padlet ως έναν κοινόχρηστο δραματουργικό χώρο, όπου καλλιτέχνες, εκπαιδευτικοί και κοινό μπορούν να συνεισφέρουν ιδέες, κείμενα, εικόνες και σκέψεις σε πραγματικό χρόνο.

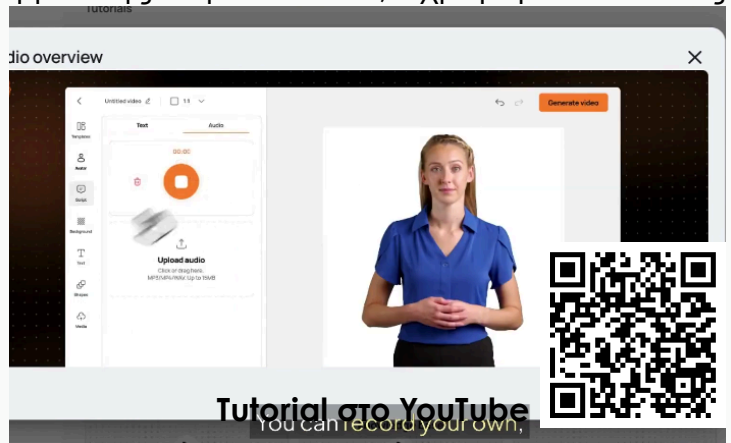
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Δημιουργία Ερμηνευτή-Avatar με Τεχνητή Νοημοσύνη

Αυτό το tutorial εξερευνά πώς τα avatars που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μετατρέψουν γραπτό κείμενο σε ψηφιακή performance. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να δημιουργούν έναν εικονικό ερμηνευτή που αποδίδει προσχεδιασμένο περιεχόμενο μέσω φωνής και έκφρασης προσώπου, χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το HeyGen ή το D-ID.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

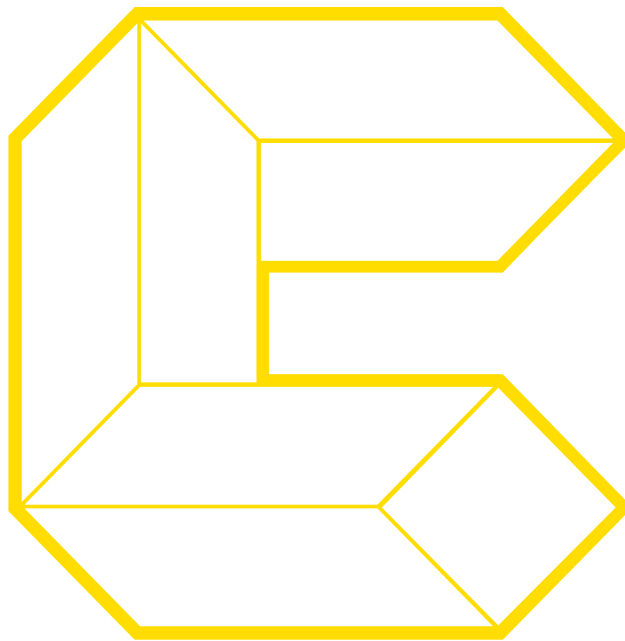


Σχεδιασμός Ψηφιακής Παράστασης με τη Βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης

Αυτό το tutorial παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη ροή εργασίας για τη δημιουργία ψηφιακής performance με τη χρήση μιας σειράς εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης. Ξεκινώντας από την αρχική ιδέα, οι συμμετέχοντες καθοδηγούνται σε όλη τη δημιουργική διαδικασία — από την ανάπτυξη ιδεών και σεναρίων με το ChatGPT, τη δημιουργία performance με avatars μέσω του HeyGen ή του D-ID, τον σχεδιασμό οπτικών στοιχείων με το Canva, μέχρι και την τελική επεξεργασία του έργου στο CapCut.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης





CULTUURCONNECT



Co-funded by
the European Union

Αφήγηση για Εικονικά Περιβάλλοντα (1): Αρχές Σχεδιασμού Αφηγήματος

Αυτό το βίντεο και εγχειρίδιο καθοδηγεί δημιουργούς θεάτρου και performers που επιθυμούν να εφαρμόσουν σχεδιασμό αφήγησης σε εμβυθιστικά εικονικά περιβάλλοντα (XR, VR, υβριδικά). Παρουσιάζονται παραδοσιακές αρχές αφήγησης, οι οποίες προσαρμόζονται σε εικονικούς χώρους όπου η παρουσία του κοινού, η ενεργή συμμετοχή και η χωρικότητα αναδιαμορφώνουν τις αφηγηματικές συμβάσεις.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube

Αφήγηση για Εικονικά Περιβάλλοντα (2): Σχεδιασμός Εμπειριών Κοινού

Αυτό το tutorial εξετάζει τον τρόπο σχεδιασμού ουσιαστικών εμπειριών για το κοινό σε περιβάλλοντα εικονικής performance, με έμφαση στην αλληλεπίδραση, την εμπύθιση και τη συναισθηματική εμπλοκή.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube

Σάρωση Χώρων με Χρήση Gaussian Splatting

Αυτό το tutorial εξηγεί πώς να σαρώσετε χώρους χρησιμοποιώντας την τεχνική του Gaussian splatting για τη δημιουργία εξαιρετικά λεπτομερών τρισδιάστατων μοντέλων, με έμφαση στην πρακτική εφαρμογή τους στις ψηφιακές τέχνες και σε περιβάλλοντα performance.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Φωτογραμμετρία για Τρισδιάστατη Μοντελοποίηση

Αυτό το tutorial σας δείχνει βήμα προς βήμα πώς να χρησιμοποιήσετε την τεχνική της φωτογραμμετρίας για να καταγράψετε αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο και να τα μετατρέψετε σε τρισδιάστατα μοντέλα.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Καταγραφή Κίνησης (Motion Capture)

Αυτό το tutorial προσφέρει πρακτική γνώση σχετικά με τις τεχνολογίες καταγραφής κίνησης και παρέχει έμπνευση για το πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιβάλλοντα performance. Συγκρίνονται επαγγελματικές στολές καταγραφής με πιο προσβάσιμες επιλογές που βασίζονται σε smartphone.

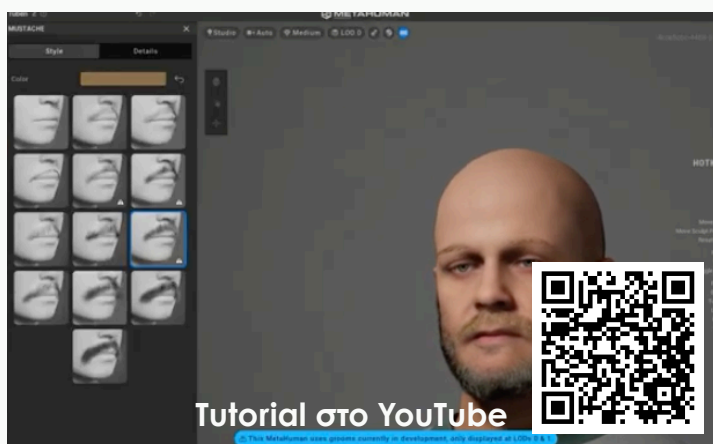
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Χρήση Καταγραφής Προσώπου στις Παραστατικές Τέχνες

Αυτό το tutorial εξερευνά τη χρήση εργαλείων καταγραφής προσώπου (μέσω webcam ή smartphone) και παρουσιάζει ζωντανές εφαρμογές της τεχνολογίας αυτής σε σκηνικά περιβάλλοντα performance.

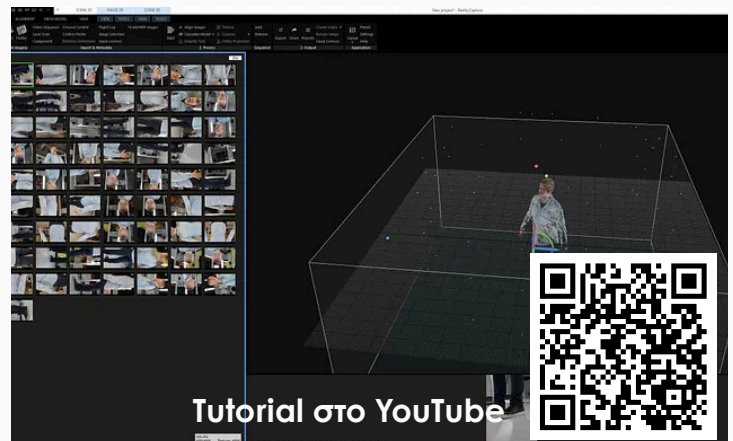
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



3D avatars

Μάθετε πώς να μετατρέπετε ήδη καταγεγραμμένα δεδομένα φωτογραμμετρίας σε λειτουργικά 3D avatars, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε ψηφιακές ή εικονικές παραστάσεις.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

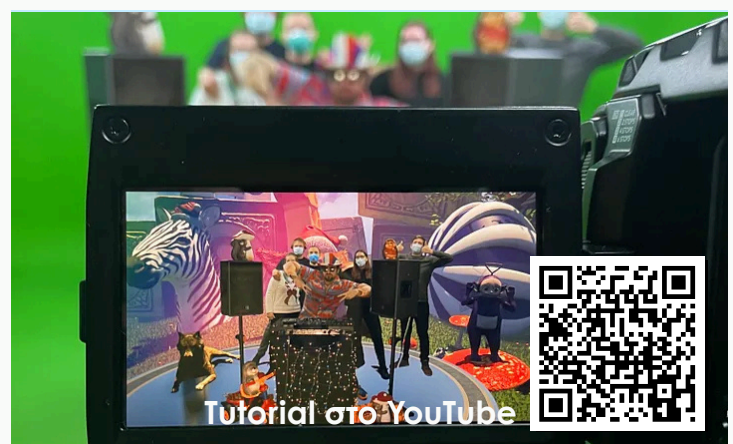


Tutorial στο YouTube

Εικονική Παραγωγή – Βασικές Αρχές

Αυτό το tutorial εξετάζει τις αρχές της βιντεοσκόπησης σε τρισδιάστατα εικονικά σκηνικά και διδάσκει πώς να πραγματοποιείτε αποτελεσματικά βασικές εικονικές βιντεοσκοπήσεις.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube

Ζωντανή Χρήση Prompts Τεχνητής Νοημοσύνης & Οπτική Αλληλεπίδραση σε Performance

Αυτό το tutorial διδάσκει στους καλλιτέχνες πώς μπορούν να ενσωματώνουν την τεχνητή νοημοσύνη ζωντανά κατά τη διάρκεια των παραστάσεων, με οπτικό και διαδραστικό τρόπο, χρησιμοποιώντας εργαλεία real-time prompting και μοντέλα οπτικής δημιουργίας.

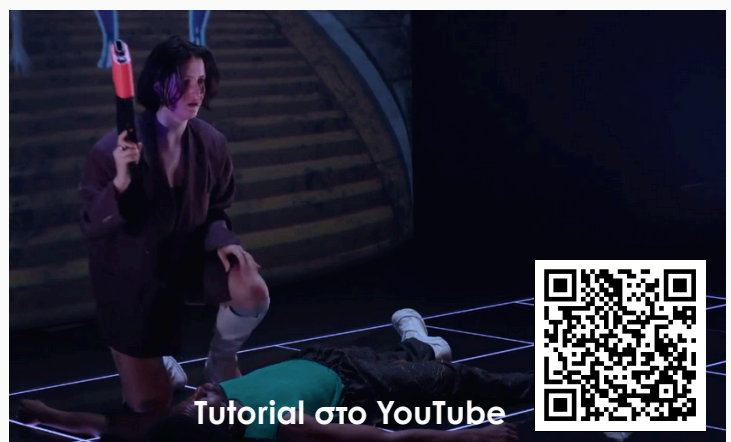
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Ενσωμάτωση Βιντεοπαιχνιδιών σε Θεατρική Παράσταση

Αυτό το tutorial δείχνει πώς να ενσωματώσετε αποτελεσματικά στοιχεία βιντεοπαιχνιδιών σε ζωντανή θεατρική παράσταση, ενισχύοντας τη διαδραστικότητα, την αφήγηση και τη συμμετοχή του κοινού.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



KIBLA

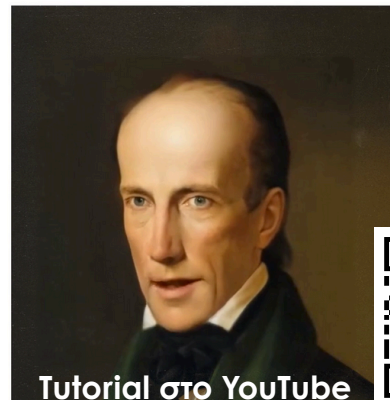
KIBLA



Αρχιδούκας Ιωάννης, Πατέρας του Μερανονο

Αυτή η υβριδική έκθεση μας ταξίδεψε στην ιστορία της έπαυλης με έναν διαφορετικό τρόπο. Μέσα από καλλιτεχνικές διαδικασίες και περιβαλλοντικές εγκαταστάσεις, εξερευνούμε και παρουσιάζουμε αυτά τα θέματα με νέους τρόπους — από φυσικά αντικείμενα έως την εμπειρία των πιο σύγχρονων τεχνολογιών. Αυτό το tutorial μας καθοδηγεί στη δημιουργία κινήσεων στόματος ενός αντικειμένου χωρίς τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



LuſkAR

Η εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (AR) στο Μουσείο Κουκλοθεάτρου του Μάριμπορ είναι μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εφαρμογή που δίνει «ζωή» στην έκθεση, όπως ακριβώς ο κουκλοπαίκτης δίνει ζωή σε ένα αντικείμενο χωρίς ψυχή, την κούκλα, μέσω της εμψύχωσής του. Χρησιμοποιώντας αυτό το tutorial, θα ασχοληθείτε με τρισδιάστατη μοντελοποίηση, φωτογραμμετρία, καταγραφή κίνησης (MOCAP) και περιβάλλοντα επαυξημένης πραγματικότητας (AR) με έναν μόνο σκοπό: να δημιουργήσετε τη δική σας 3D κούκλα και να της δώσετε ζωή σε έναν εικονικό κόσμο.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Stelarc: Το Προσθετικό Κεφάλι

Το Prosthetic Head είναι ένας ενσωματωμένος συνομιλιακός πράκτορας – ένα αυτοματοποιημένο, κινούμενο, πληροφορημένο και σχετικά ευφυές κεφάλι που συνομιλεί με το άτομο που το προσεγγίζει. Αυτό το έργο τέχνης μάς ενέπνευσε για τη δημιουργία αυτού του tutorial, το οποίο μας δίνει μεγαλύτερη ελευθερία στη δημιουργία. Το tutorial εξηγεί τη διαδικασία από τις βασικές φωτογραφίες του θέματος, το λογισμικό, τη μοντελοποίηση, την κίνηση, το mapping, τις υφές του δέρματος, τα rigs, τη χρωματική επεξεργασία, τα markers και την προετοιμασία του ηθοποιού, μέχρι και το τελικό φινίρισμα.

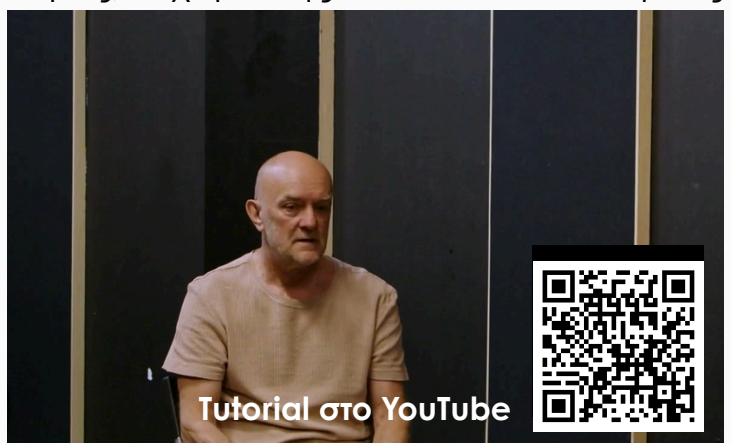
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



EnKnap: Σκηνή360 (Stage360)

Το Stage360 σηματοδοτεί τη δημιουργία ενός νέου τύπου μεταπαραγωγής με τη μορφή εικονικοποίησης παραστάσεων και ειδικής (καθοδηγούμενης) παρακολούθησης των παραστάσεων με γυαλιά VR, οι οποίες έχουν καταγραφεί με κάμερα 360° από το κέντρο της σκηνής. Ο Iztok Konač, καλλιτεχνικός διευθυντής, χορογράφος, χορευτής και εννοιολογικός δημιουργός/εφευρέτης του Stage360, εξηγεί σε αυτό το tutorial τη δομή και οργάνωση μιας τυπικής παράστασης Stage360.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Robovox

Εμπνευσμένοι από το RoboVox (έργο του Σλοβένου καλλιτέχνη Martin Bricelj Baraga), δημιουργήσαμε ένα tutorial για μια διαδραστική ηχητική εγκατάσταση, χρησιμοποιώντας SMS ως μέσο αλληλεπίδρασης με το ευρύ κοινό. Ο σκοπός του RoboVox είναι να λειτουργεί ως εργαλείο για το άτομο του οποίου η φωνή συνήθως χάνεται μέσα στον θόρυβο του πλήθους. Με την παραλαβή του SMS, το RoboVox προφέρει δυνατά τη δήλωση αγάπης ή οποιοδήποτε άλλο περιεχόμενο του μηνύματος, δανείζοντας τη φωνή του στον ανώνυμο αποστολέα.



Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Hochschuh & Donovan: Σμήνος Ενσυναίσθησης/Empatholon

Αυτά τα έργα των Katrin Hochschuh & Adam Donovan παρουσιάζουν σμήνη ρομπότ, τα οποία αφηγούνται αφηρημένες εκδοχές της ανθρώπινης-μηχανικής αλληλεπίδρασης, όπου η κίνηση λειτουργεί ως κοινή γλώσσα. Μαζί με τους καλλιτέχνες δημιουργήσαμε αυτό το tutorial, με σκοπό να παρουσιάσουμε και να διευκολύνουμε τη δημιουργία νέων σμηνών ως κοινωνικών “πλασμάτων” που αλληλεπιδρούν με τους ανθρώπους. Το tutorial εξηγεί πώς να κατασκευάσετε έναν στόλο ρομπότ, από το υλικό έως το λογισμικό.



Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube

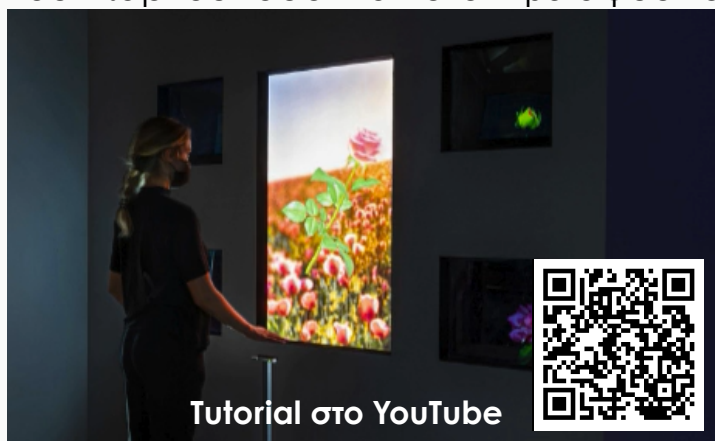


Rose

Σε έναν από τους πιο αντιπροσωπευτικούς ροδωνώνες στον κόσμο, τοποθετήσαμε τα τριαντάφυλλα με έναν διαφορετικό τρόπο – τα μεταφέραμε από το φυσικό τους περιβάλλον σε μια αναβαθμισμένη εμπειρία XR/AR/ολογράμματος, η οποία ταυτόχρονα προκαλεί μια ξεχωριστή εμπειρία τόσο στον πραγματικό χώρο του βοτανικού πάρκου όσο και στον μεταφυσικό κόσμο της τέχνης.

Αυτό το tutorial παρουσιάζει τη διαδικασία δημιουργίας μιας στατικής ολογραφικής προβολής ενός τριαντάφυλλου, το οποίο φαίνεται να αιωρείται.

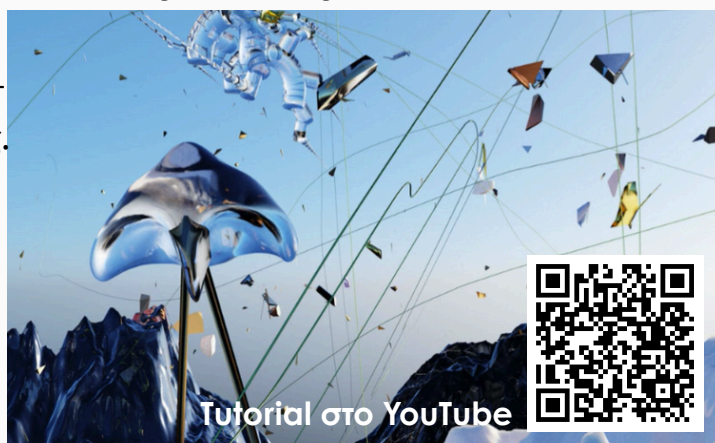
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tanja Vujinović: AvantGardeTopia

Η καλλιτεχνική πρακτική της Tanja Vujinović είναι βαθιά ριζωμένη στις περιοχές επικάλυψης και στα ενδιάμεσα όρια μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και επιστήμης. Στα πολυδιάστατα και διεπιστημονικά της έργα, συνδυάζει εικονική πραγματικότητα, αρχές από τα βιντεοπαιχνίδια, αφήγηση, τρισδιάστατη μοντελοποίηση, τεχνητή νοημοσύνη και ηλεκτρονική μουσική. Μέσω αυτού του tutorial, επιδιώκουμε να παρουσιάσουμε τον σχεδιασμό εμβυθιστικών περιβαλλόντων VR, μέσα από διάφορες φάσεις, τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται, τις προκλήσεις, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης τεχνητής νοημοσύνης.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



NOTA

Το *None Of The Above* είναι μια κινητική οπτικοακουστική (AV) performance και ένα διεπιστημονικό έργο που, με τη βοήθεια σύγχρονων τεχνολογιών, πραγματεύεται τη σύγχρονη κοινωνική εμμονή με την έννοια της συνεχούς προόδου, η οποία βασίζεται κυρίως στην ολοένα αυξανόμενη επιβολή του χρόνου. Το καλλιτεχνικό τρίο χρησιμοποιεί ένα διαδραστικό τραπέζι με πλάκες ευαίσθητες στην πίεση, πάνω στις οποίες μπορεί να κινείται ο χορευτής, ώστε να ελέγχει ήχο σε πραγματικό χρόνο και συγχρονισμένες οπτικές προβολές στο φόντο.



Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube

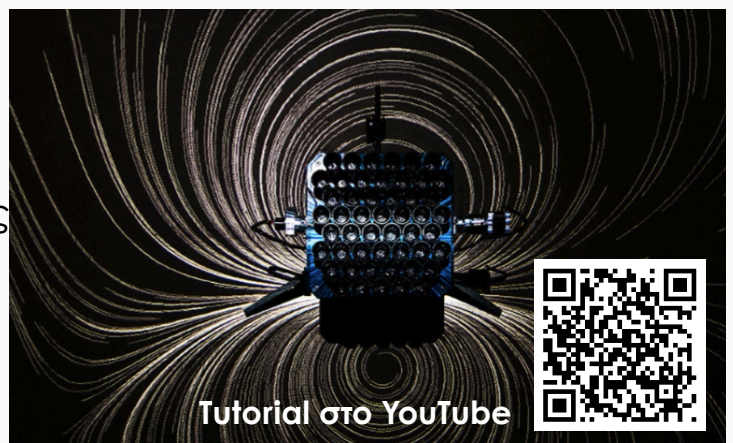


Hochschuh & Donovan: Curious Tautophone

Το περίεργο ρομπότ των Katrin Hochschuh & Adam Donovan είναι ένας μοναχικός “χορευτής” και “τραγουδιστής”. Χωρίς σμήνη. Αυτό το tutorial εξηγεί τη «σούπερ δύναμή» του – την ικανότητά του να προβάλλει εστιασμένες δέσμες ήχου και φωτός σε συγκεκριμένες κατευθύνσεις, να περιστρέφεται ταυτόχρονα και να ανακατευθύνει αυτές τις προβολές δυναμικά. Περιλαμβάνει οδηγίες για το πώς να κατασκευάσετε τη βάση, την πλατφόρμα, το φωτιστικό σύστημα, το κατευθυντικό ηχητικό σύστημα, τα χειριστήρια και τους αισθητήρες, πώς να συγχρονίσετε όλα τα στοιχεία, καθώς και ποιες είναι οι πιθανές εφαρμογές και χρήσεις του.



Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



CapoTrave / **KILOWATT**
Associazione Culturale

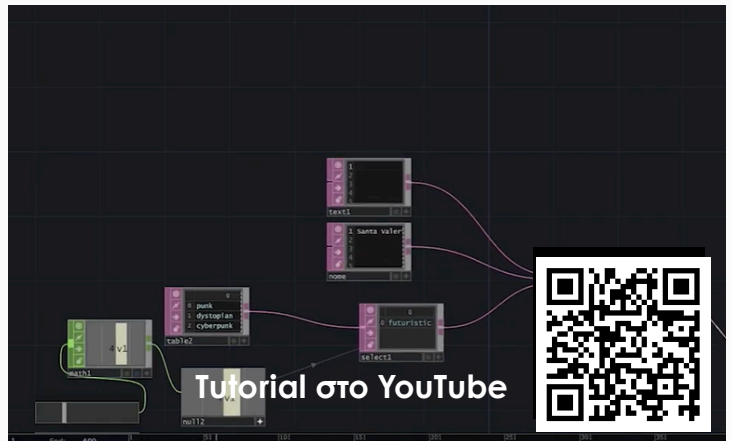
CAPOTRAVE KILOWATT



Μεσαιωνική Πίστη, Τεχνητή Νοημοσύνη και The Eternal Display: Μέρος Πρώτο

Τα τρία tutorials του Καθηγητή Marcello Cualbu εξερευνούν τη διασταύρωση φαινομενικά ασύνδετων τομέων: της μεσαιωνικής θρησκευτικής παράδοσης, του σύγχρονου interaction design και της διάχυτης επιρροής της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI), αντλώντας υλικό από ένα ηχητικό απόσπασμα που περιγράφει το έργο σχεδιασμού διαδραστικής εμπειρίας με τίτλο The Eternal Display. Τα βίντεο και τα εγχειρίδια αναλύουν πώς ένα σύγχρονο ψηφιακό καλλιτεχνικό έργο αντηχεί αρχαίες θρησκευτικές πρακτικές και πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη διαμορφώνει την κατανόησή μας για την τέχνη, τη δημιουργικότητα και τα πολιτιστικά αρχεία.

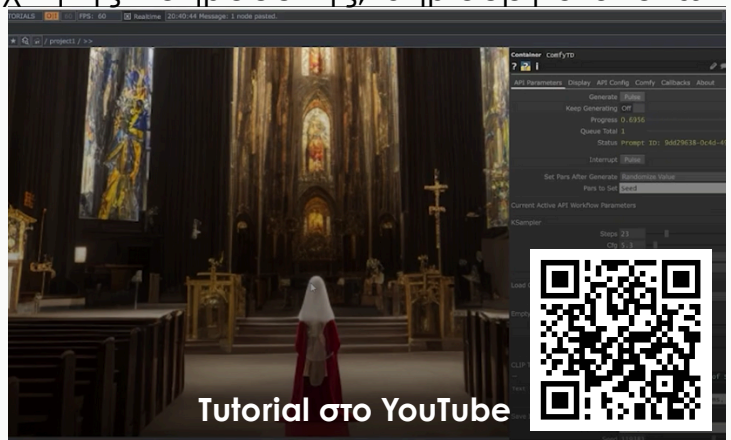
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Μεσαιωνική Πίστη, Τεχνητή Νοημοσύνη και The Eternal Display: Μέρος Δεύτερο

Ο βασικός στόχος του πρότζεκτ του Καθηγητή Marcello Cualbu, το οποίο γεννήθηκε μέσα από ένα μάθημα interaction design, ήταν να δημιουργηθεί κάτι «αιώνιο» μέσα στο υπερβολικά ταχύ ψηφιακό τοπίο της εποχής μας. Στο δεύτερο μέρος, εμβαθύνει περαιτέρω σε αυτά τα σημεία: συλλογή δεδομένων, διαδραστικό στοιχείο, ενσωμάτωση τεχνητής νοημοσύνης, δημιουργία εικόνων μέσω AI, ιστορικές ρίζες και σημασία των λειψάνων.

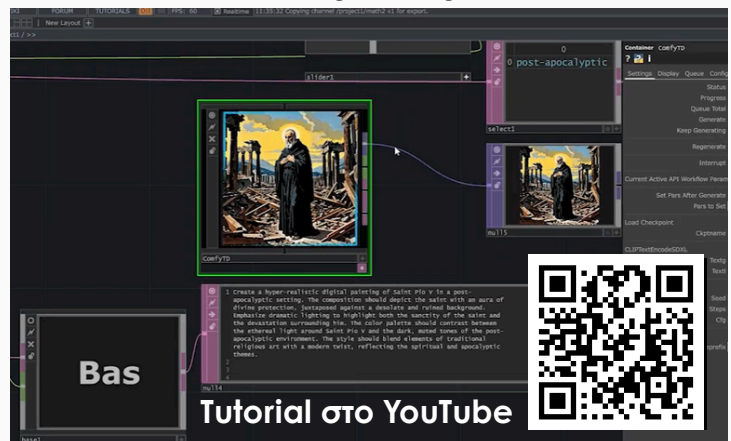
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Μεσαιωνική Πίστη, Τεχνητή Νοημοσύνη και The Eternal Display: Μέρος Τρίτο

Το τρίτο και τελευταίο μέρος των tutorials του Καθηγητή Marcello Cuaibu εστιάζει στα εξής θέματα: τοπική έναντι καθολικής πίστης, αστική εξουσία και προστάτες άγιοι, ενσωμάτωση στη διακυβέρνηση και την καθημερινή ζωή, σύνδεση με τον πόλεμο. Μέχρι το τέλος των τριών tutorials, η ανάπτυξη του πρότζεκτ The Eternal Display θα έχει αποσαφηνιστεί ως προς τα βασικά του στοιχεία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Αντιπειθαρχία και Δημιουργική Εικονολογία για την Ανάπτυξη Νέων Έργων: Μέρος Πρώτο

Στα τρία του tutorials, ο καλλιτέχνης Filippo Rosati παρουσιάζει εργαλεία και μεθοδολογίες για τον σχεδιασμό πολιτιστικών δραστηριοτήτων μέσω μιας αντιπειθαρχικής προσέγγισης και της πρακτικής του speculative design (σχεδιαστική εικονολογία). Στόχος είναι η ενσωμάτωση αναδυόμενων καλλιτεχνικών και τεχνολογικών γλωσσών σε καινοτόμα έργα για πολιτιστικούς φορείς, φεστιβάλ και πειραματικούς χώρους.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Αντιπειθαρχία και Δημιουργική Εικονοτολογία για την Ανάπτυξη Νέων Έργων: Μέρος Δεύτερο

Ο καλλιτέχνης Filippo Rosati, στο δεύτερο του tutorial, εξηγεί πώς μπορούμε να περάσουμε από το όραμα στην υλοποίηση. Αποτελεσματικά πολιτιστικά έργα σήμερα οφείλουν να ενσωματώνουν καλλιτεχνικές γλώσσες και αναδυόμενες τεχνολογίες. Όμως το όραμα από μόνο του δεν αρκεί· η επιτυχία απαιτεί ένα σαφές πλαίσιο που να βασίζεται στη στρατηγική, την επιμέλεια και την επικοινωνία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Αντιπειθαρχία και Δημιουργική Εικονοτολογία για την Ανάπτυξη Νέων Έργων: Μέρος Δεύτερο

Στο τρίτο και τελευταίο μέρος των tutorials του, ο καλλιτέχνης Filippo Rosati εξηγεί πώς οι πολιτιστικοί διαμεσολαβητές, και ιδιαίτερα όσοι δραστηριοποιούνται στις παραστατικές τέχνες και στα νέα μέσα, καλούνται να διαχειριστούν συγκεκριμένους κινδύνους. Ο πρώτος είναι η αποσύνδεση του κοινού, ο δεύτερος αφορά την τεχνική απροβλεψιμότητα, ενώ ο τρίτος σχετίζεται με τον προϋπολογισμό και τα ζητήματα υλοποίησης.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Εικονική Πραγματικότητα στις Παραστατικές Τέχνες: Μέρος Πρώτο

Στα δύο του tutorials, ο Καθηγητής Marcello Carrozzino δείχνει πώς η εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιείται ολοένα και περισσότερο στο θέατρο για την εξερεύνηση νέων μορφών σκηνογραφίας και performance. Η XR (Επαυξημένη Πραγματικότητα) εκτείνεται σε ένα φάσμα που ξεκινά από την Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR), περνά από τη Μικτή Πραγματικότητα (MR) και φτάνει έως την Πλήρη Εικονική Πραγματικότητα (VR), με ολοένα αυξανόμενα επίπεδα εμπύθισης και αλληλεπίδρασης.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Εικονική Πραγματικότητα στις Παραστατικές Τέχνες: Μέρος Δεύτερο

Στο δεύτερο μέρος των tutorials του, ο Καθηγητής Marcello Carrozzino θα παρουσιάσει εφαρμογές που επικεντρώνονται σε εικονικές σκηνογραφίες ενσωματωμένες σε πραγματικά περιβάλλοντα. Θα δώσει παραδείγματα από τον χώρο των παραστατικών τεχνών, δείχνοντας πώς η εικονική πραγματικότητα μπορεί να εμπλουτίσει τη θεατρική εμπειρία.

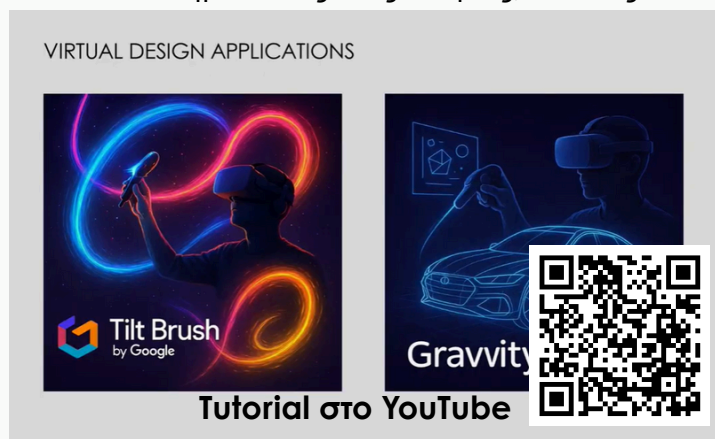
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Εμβυθιστική Αφήγηση για έναν Κόσμο Πλατφορμών: Μέρος Πρώτο

Στα δύο του tutorials, ο καλλιτέχνης Martin Romeo προσφέρει μια επισκόπηση μελετών περίπτωσης και πρακτικών εργαλείων που σχετίζονται με τον εικονικό χώρο, βοηθώντας στην ανάπτυξη μιας κριτικής προσέγγισης απέναντι στις εμβυθιστικές τεχνολογίες. Ο σχεδιασμός στους τομείς του design, της τέχνης, της επικοινωνίας και της διαφήμισης απαιτεί διεπιστημονικές δεξιότητες, όπως επίσης και η σύγχρονη πραγματικότητα απαιτεί την ικανότητα χρήσης πολλών πλατφορμών ταυτόχρονα.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

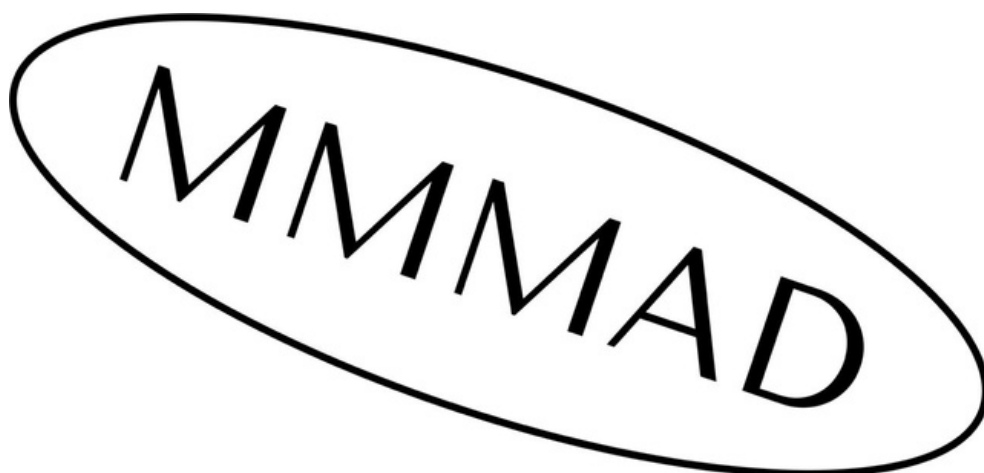


Εμβυθιστική Αφήγηση για έναν Κόσμο Πλατφορμών: Μέρος Δεύτερο

Στο δεύτερο μέρος των tutorials του, ο καλλιτέχνης Martin Romeo δείχνει πώς η επαφή με το περιεχόμενο μέσα από την εμπειρία μεταβάλλει τη σχέση μας με την τεχνολογία. Εξηγεί πώς η μικτή πραγματικότητα αναδύεται ως μια απτή και συνεχώς αναπτυσσόμενη πραγματικότητα, ικανή να μας προσφέρει μια ουσιαστική ματιά στο μέλλον — ένα μέλλον στο οποίο η ψηφιακή εμπειρία δεν θα είναι πλέον αποκομμένη από το σώμα και τον χώρο, αλλά θα κινείται μέσα τους, θα τους εμπλουτίζει και ίσως, τελικά, θα τους κάνει πιο ανθρώπινους.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης





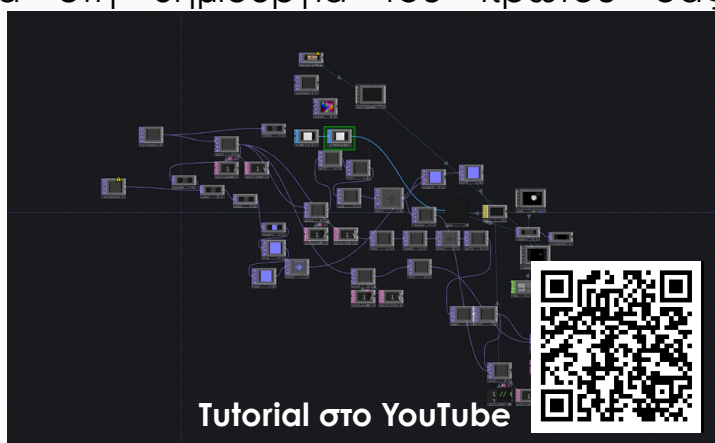
MMMAD FESTIVAL



Signal & Code (Μέρος 1) – Βασικές Αρχές του TouchDesigner: Ένα Δημιουργικό Εργαλείο για Καλλιτέχνες της Σκηνής

Ξεκινήστε με το TouchDesigner, το ισχυρό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού για πολυμέσα σε πραγματικό χρόνο. Αυτό το tutorial παρουσιάζει τη διεπαφή, εξηγεί πώς λειτουργούν οι operators (τελεστές) και σας καθοδηγεί βήμα προς βήμα στη δημιουργία του πρώτου σας διαδραστικού οπτικού project, ειδικά σχεδιασμένου για περιβάλλοντα ζωντανής performance.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

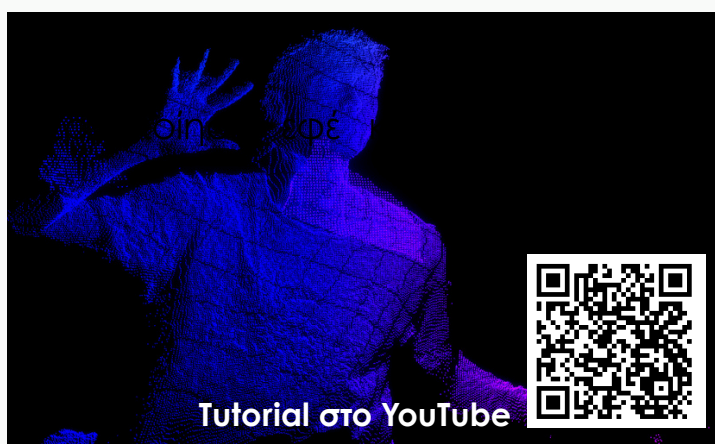


Tutorial στο YouTube

Signal & Code (Μέρος 2) – Παρακολούθηση Κίνησης με Kinect v2 στο TouchDesigner

Μάθετε πώς να ρυθμίσετε το Kinect v2 με το TouchDesigner για να καταγράφετε και να ανταποκρίνεστε σε κινήσεις ολόκληρου του σώματος σε πραγματικό χρόνο. Θα εξερευνήσουμε πώς αυτά τα δεδομένα μπορούν να φιλτραριστούν και να χρησιμοποιηθούν είτε ως αισθητικό εργαλείο είτε για έλεγχο οπτικών στοιχείων, εμβυθιστικών σκηνικών περιβαλλόντων.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

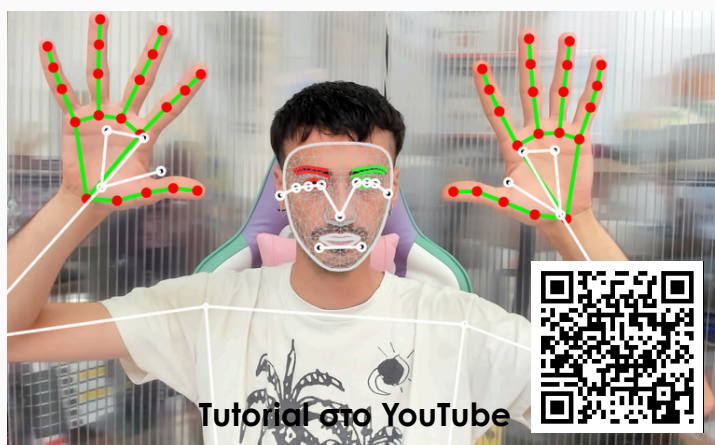


Tutorial στο YouTube

Signal & Code (Μέρος 3) – Σώματα και Δεδομένα: Ενσωμάτωση του Mediapipe στο TouchDesigner

Ανακαλύψτε πώς να χρησιμοποιείτε την παρακολούθηση στάσης σώματος σε πραγματικό χρόνο του Mediapipe μέσα από το TouchDesigner, ώστε να μετατρέψετε το σώμα σας σε εργαλείο αλληλεπίδρασης. Θα μάθετε πώς τα χέρια, το πρόσωπο, το σώμα ή οι κινήσεις σας —και η αριθμητική τους αναπαράσταση— μπορούν να εξαχθούν και να αξιοποιηθούν για διαδραστικούς σκοπούς.

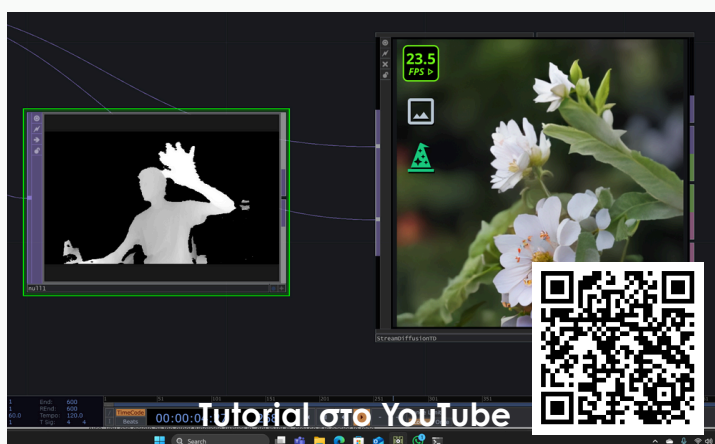
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Signal & Code (Μέρος 4) – Οπτική Αφήγηση με Stream Diffusion στο TouchDesigner

Εξερευνήστε πώς να ενσωματώσετε μοντέλα Stable Diffusion και το pipeline Stream Diffusion στο TouchDesigner για να δημιουργήσετε μεταβαλλόμενα, ονειρικά οπτικά περιβάλλοντα. Αυτό το tutorial σας καθοδηγεί στη βασική ρύθμιση, τον έλεγχο του στυλ και τις εφαρμογές στην αφηγηματική τέχνη της performance.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Signal & Code (Μέρος 5) – Projection Mapping Απλοποιημένο: Kantan Mapper στο TouchDesigner

Βυθιστείτε στον κόσμο του Kantan Mapper, του εύχρηστου εργαλείου projection mapping του TouchDesigner, που σας επιτρέπει να ευθυγραμμίζετε ψηφιακό περιεχόμενο με φυσικά στοιχεία της σκηνής. Θα σας καθοδηγήσουμε στη δημιουργία προβολών που προσαρμόζονται σε διαφορετικά σχήματα, προσφέροντας μια εμβυθιστική εμπειρία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



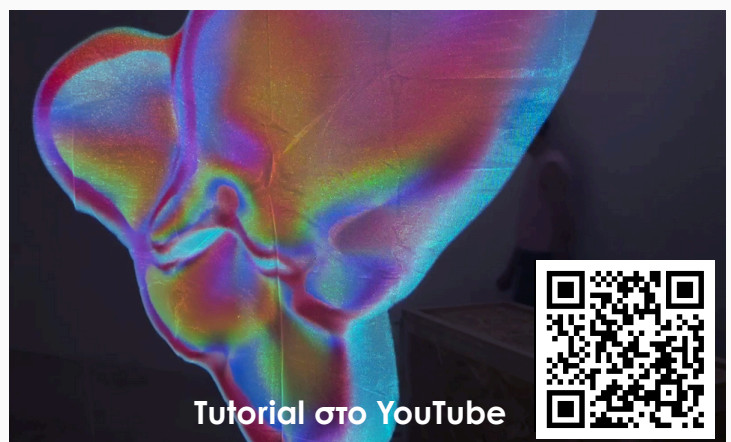
Tutorial στο YouTube



Form & Matter (Μέρος 1) – Δημιουργία Ψευδαισθήσεων: Εισαγωγή στις Τεχνικές Ολογραφικής Προβολής

Ανακαλύψτε τα εργαλεία και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ολογραφικών εφέ στη σκηνή, μέσω προβολής βίντεο σε τούλινο ύφασμα. Θα εξερευνήσουμε δημιουργικές στρατηγικές που δίνουν στους ψηφιακούς περφόρμερ και τα οπτικά εφέ μια στοιχειωτική, αέρινη παρουσία.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Tutorial στο YouTube



Form & Matter (Μέρος 2) – Από τον Χώρο στη Σκηνή: Φωτογραμμετρία και LiDAR για Σχεδιασμό Παραστάσεων

Μάθετε πώς να καταγράφετε αντικείμενα και περιβάλλοντα του πραγματικού κόσμου χρησιμοποιώντας φωτογραμμετρία και τεχνολογία LiDAR, και να τα μετατρέπετε σε τρισδιάστατα στοιχεία για τον σκηνικό σας σχεδιασμό. Αυτό το tutorial καλύπτει τη ροή σάρωσης, τον καθαρισμό των δεδομένων και την ενσωμάτωσή τους σε ζωντανά οπτικά συστήματα.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Form & Matter (Μέρος 3) – Γρήγορη Κατασκευή Σκηνικών Αντικειμένων: 3D Εκτύπωση για Παραστατικά Στοιχεία

Μάθετε πώς να σχεδιάζετε και να παράγετε φυσικά σκηνικά αντικείμενα χρησιμοποιώντας 3D εκτύπωση — από κοστούμια μέχρι γλυπτά αντικείμενα. Αυτό το tutorial καλύπτει τις βασικές αρχές μοντελοποίησης, την επιλογή κατάλληλων ρυθμίσεων εκτύπωσης, καθώς και τεχνικές φινιρίσματος για χρήση στη σκηνή.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Form & Matter (Μέρος 4) – Touch Board: Φυσική Αλληλεπίδραση για Διαδραστικές Ηχητικές Παραστάσεις

Μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε το Touch Board ως διαδραστική διεπαφή για την ενεργοποίηση ήχων μέσω αφής. Θα σας καθοδηγήσουμε στη δημιουργία διαδραστικών ρυθμίσεων, όπου το σώμα του performer ή σκηνικά αντικείμενα μετατρέπονται σε ζωντανούς ελεγκτές, χρησιμοποιώντας αυτή τη συσκευή είτε ως MP3 player είτε ως MIDI controller.

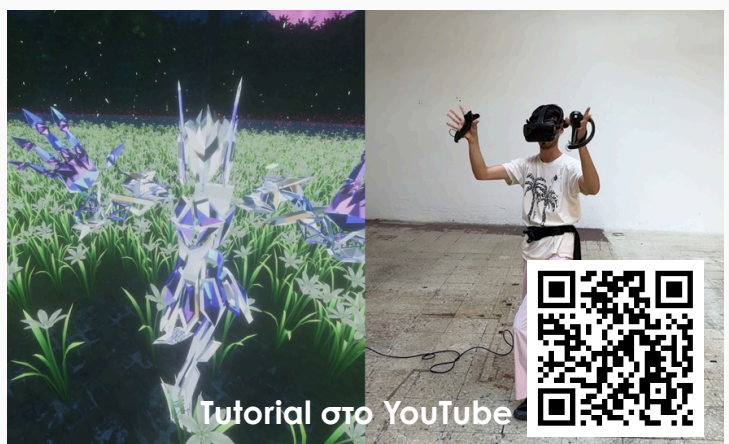
Μεθοδολογία εκπαίδευσης



Form & Matter (Μέρος 5) – Σκηνές VR: Ενσωμάτωση Πλήρους Παρακολούθησης Σώματος στο VRChat

Σε αυτό το tutorial, εξερευνούμε πώς να ρυθμίσετε την πλήρη παρακολούθηση σώματος (full body tracking) στο VRChat για να δημιουργήσετε εμπυθιστικές παραστάσεις σε εικονικές σκηνές. Θα μάθετε ποιος εξοπλισμός απαιτείται, πώς να κάνετε τη σωστή βαθμονόμηση (calibration) του συστήματός σας και πώς να ενσαρκώνετε ψηφιακά αναταρ με εκφραστική, ζωντανή κίνηση σε πραγματικό χρόνο.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αυτό το εγχειρίδιο είναι το αποτέλεσμα της δουλειάς αρκετών ατόμων που συμπεριλήφθηκαν από τους εταίρους της κοινοπραξίας στην προετοιμασία και δημιουργία των οδηγών και των tutorials. Τα άτομα αυτά είναι:

Προσωπικό Intercult:

Iwona Preis, Karin Johansson, Hanna Granlund

Παραγωγή:

Adam Witsell

Συμμετέχοντες καλλιτέχνες:

Noah Hellwig, Håkan Lidbo, Lisa Färnström

Προσωπικό CUBE:

Γιώργος Μουφτόγλου, Μαρίνα Βασιλάκη

Παραγωγή:

Έλενα Σταματοπούλου, PhD.

Προσωπικό Cultuurconnect:

Kristof Van den Branden, Paulien Coppens, Sanne Houwers

Παραγωγή:

Manon Duerinck (Coupe Colonel)

Συντελεστές:

Thomas More University (Tom Rumes, Dries Van Craen, Ruben Van Kimpen, Bruno Koninckx), Ilja Van Autreve (Kopergietery), Stef de Paepe

Προσωπικό KIBLA:

Peter Lubej

Παραγωγή:

Marko Koch

Προσωπικό Kilowatt:

Lucia Franchi, Ilaria Maria Longo, Mattia Panicucci, Vanessa Zecchi

Συμμετέχοντες καλλιτέχνες/επαγγελματίες:

Marcello Carrozzino, Marcello Cualbu, Filippo Rosati, Martin Romeo

Προσωπικό και παραγωγή MMMAD:

Cristóbal Baños Hernández

Diego Iglesias Gómez

Μια ιδιαίτερη ευχαριστήρια μνεία σε όλα τα άτομα που ίσως δεν αναφέρονται ονομαστικά, αλλά συμμετείχαν μέσω των εταίρων του έργου στις διαδικασίες δημιουργίας περιεχομένου για αυτό το Εγχειρίδιο.

ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

Instagram



Facebook



Πλήρης μετάφραση αυτού του Εγχειριδίου είναι διαθέσιμη στα:
Σουηδικά, Σλοβενικά, Ολλανδικά, Ελληνικά, Ισπανικά και Ιταλικά.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στις μεταφράσεις, επισκεφθείτε την [ιστοσελίδα του DIGITAL on STAGE](#)



ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ. ΟΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΓΝΩΜΕΣ ΠΟΥ ΕΚΦΡΑΖΟΝΤΑΙ ΑΝΗΚΟΥΝ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΥΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΑΝΤΙΚΑΤΟΠΤΡΙΖΟΥΝ ΑΠΑΡΑΪΤΗΤΑ ΕΚΕΙΝΕΣ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΈΝΩΣΗΣ Ή ΤΗΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΙΚΗΣ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ ΕΚΠΑΪΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ (ΕΑΕΕΑ). ΟΥΤΕ Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ ΟΥΤΕ Η ΑΡΜΟΔΙΑ ΑΡΧΗ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ ΦΕΡΟΥΝ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΑΥΤΕΣ.



Co-funded by
the European Union

2025