

PREOBRAZBA UPRIZORITVENIH UMETNOSTI



PREMOSTITEV RAZKORAKA Z METODOLOGIJAMI ZA KREPITEV ZMOGLJIVOSTI NA
PODROČJU DIGITALNIH UPRIZORITVENIH UMETNOSTI

PROJEKT DIGITAL ON STAGE



Co-funded by
the European Union

2025

KAZALO VSEBINE

STRAN 3

Kratka predstavitev ciljev projekta in namena priročnika

STRAN 5

Navodila za mentorje za uporabo video vadnic/priročnikov in njihovih metodologij

STRAN 6

60 primerov video vadnic/priročnikov in njihovih metodologij

- 6 - ŠVEDSKA
- 12 - GRČIJA
- 18 - BELGIJA
- 24 - SLOVENIJA
- 30 - ITALIJA
- 36 - ŠPANIJA

STRAN 42

Zahvala



Kratka predstavitev ciljev projekta in namena priročnika

Splošna ideja projekta DIGITAL on STAGE je inovirati sektor uprizoritvenih umetnosti po Evropi z spodbujanjem produkcije in promocije digitalnih uprizoritvenih umetnosti skozi različne tehnološke razvoje. Digitalne uprizoritvene umetnosti predstavljajo inovativen pristop k sektorju in usklajevanje s tehnološkim razvojem v okviru kulturnih in ustvarjalnih sektorjev, saj je umetniška izkušnja nadgrajena kot produkcija performerjev v realnem času s pomočjo digitalnih orodij. Skladno s tem umetnik uporablja različna digitalna orodja, kot so navidezna resničnost (VR), razširjena resničnost (AR), umetna inteligenca (AI), 3D tehnologija itd., kar občinstvu omogoča umetniško izkušnjo v realnem času in zajema vsa področja uprizoritvenih umetnosti. Projekt predvideva vrsto dejavnosti, ki bodo ozaveščale in izboljšale spretnosti predstavnikov sektorja uprizoritvenih umetnosti (vključno z umetniki ter predstavniki uprizoritvenih hiš in programskimi vodji) glede te digitalne preobrazbe sektorja, kot tudi praktično podprle in financirale digitalne produkcije ter uveljavljajoče se digitalne izvajalce v EU. Projekt tako želi pomagati širiti digitalne uprizoritvene umetnosti, vključno z občinstvom in inovativnimi načini sodelovanja z uprizoritvami.

Projekt DIGITAL on STAGE temelji na delovni metodologiji treh stebrov, ki obsega vrsto projektnih aktivnosti, katerih cilj je zagotoviti tako rešitve kot dejanske rezultate digitalnih predstav, ki bodo hkrati inovirale sektor in služile kot dober zgled za prihodnje podobne pobude. Steber, ki ga naslavljamo s tem priročnikom, se imenuje ZNANJE in se ukvarja z metodologijami, priročniki, potopitvenimi delavnicami in programom mobilnosti. Te aktivnosti tvorijo jedro, ki bo posledično vplivalo in rezultiralo v naslednjih dveh stebrih, FINANCIRANJE (program kaskadnega financiranja, odprti razpisi za



predstave, financiranje 24 predstav, predstavitev produkcij) in MREŽENJE (mednarodne delavnice in informacijske seje, mednarodna konferenca, inovacijski center (spletni forum za sodelovanje in mreženje)).

Skladno s tem se zgoraj predstavljeni trije stebri projektne metodologije nanašajo na izvajanje potrebnih projektnih aktivnosti, ki bodo prispevale tako k doseganju projektnih ciljev kot tudi k zagotavljanju rešitev za identificirane potrebe, ki jih projekt želi nasloviti.

Ta priročnik je nadaljevanje vodnika "Digitalni univerzum" in združuje 60 video vadnic, ki jih spremlja 60 navodil ali uporabniških priročnikov, ki jih bodo mentorji/inštruktorji lahko uporabljali pri izvajanju svojih delavnic.



Navodila za mentorje za uporabo video vadnic/priročnikov in njihovih metodologij

Cilji projektnega delovnega paketa 2 (katerega del je tudi ta priročnik) se lahko razdelijo na osnovi trojnega pristopa, ki cilja na krepitev zmogljivosti tradicionalnih izvajalcev uprizoritvenih umetnosti na digitalnem področju, ki se lahko prilagodi in uporabi v sektorju uprizoritvenih umetnosti. In sicer:

- razviti skupno in celovito razumevanje novih tehnologij in kako se lahko uporabljajo v sektorju uprizoritvenih umetnosti,
- razviti celovit in izdelan sistem za krepitev zmogljivosti, prilagojen potrebam tradicionalnih izvajalcev uprizoritvenih umetnosti in osnovan na interaktivnih metodologijah, za učinkovito prenosljivost spretnosti in znanja strokovnjakom in/ali umetnikom iz uprizoritvenih umetnosti,
- interaktivno opolnomočiti strokovnjake in/ali umetnike, da postanejo bolj spretni uporabniki digitalnih orodij za svojo ustvarjalno izražanje, skozi potopitvene dejavnosti krepitev zmogljivosti, ki jim bodo prinesle znanje o tem, kako lahko omogočijo digitalni prehod v svoj sektor.

Po zgoraj omenjenem vodniku, ki je predstavil 120 dobrih praks uporabe naprednih tehnologij v sektorju uprizoritvenih umetnosti v 6 partnerskih državah, ta priročnik predstavlja 60 video vadnic in pripadajočih 60 učnih metodologij v tekstovni obliki (vseh 120 elementov dopolnjujejo QR kode, ki vas vodijo do izvornih datotek). Vključno z izdelanimi metodologijami krepitev zmogljivosti za izvajanje praktičnih in potopitvenih usposabljanj za tradicionalne izvajalce uprizoritvenih umetnosti, projektni partnerji predstavljajo napredne tehnologije, ki se lahko uporabljajo v uprizoritvenih umetnostih s pomočjo gradiv za usposabljanje, metodologij (učno gradivo, metode poučevanja) in vizualnih video vadnic, ki prikazujejo uporabo VR, AR, AI in drugih tehnologij v uprizoritvenih umetnostih.





INTERCULT



Zvok 1 - Reaktivna svetloba in slika

Naučite se oblikovati reaktivno grafiko, ki se odziva na zvočne frekvence in amplitudo. Ta vadnica pokriva tehnike kodiranja za ustvarjanje vizualnih efektov, metode projiciranja na 3D oblike in pretvarjanje vizualnega izhoda v signale za nadzor osvetlitve prek DMX protokolov za odrske osvetlitvene sisteme. Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija



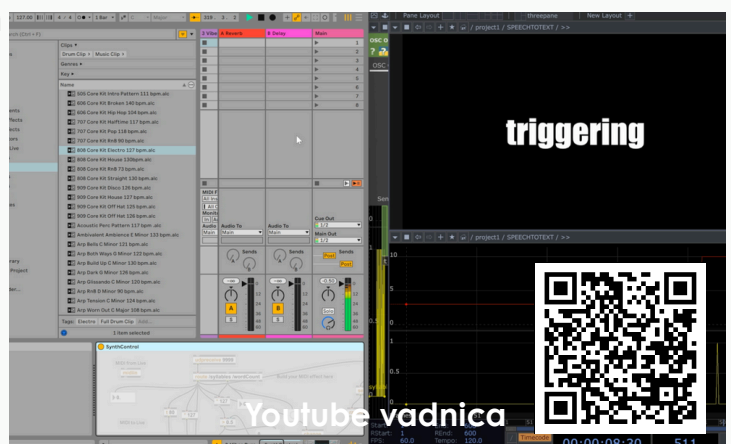
Youtube vadnica



Zvok 2 - Glas & AI

Implementirajte sisteme prepoznavanja govora v realnem času in z UI generirano vokarno sintezo za nadzor predstave. Razkrivamo usmerjanje jezikovnih modelov za pretvorbo govora v besedilo v živo, preoblikovanje izgovorjenih besed v harmonske in ritmične glasbene vzorce ter integracijo besedilnih sprožilcev v vizualne sisteme v realnem času. Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija



Youtube vadnica



Co-funded by
the European Union

Zvok 3 - Podoba in gibanje → Zvok

Preučite metode, kjer vizualne informacije poganjajo ustvarjanje zvoka skozi analizo računalniškega vida. Raziskujemo različne pristope za analizo video vsebine, pretvarjanje vizualne analize v glasbene kontrolne podatke in uporabo teh informacij za nadzor orodij za ustvarjanje glasbe za odzivna zvočna okolja.

Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

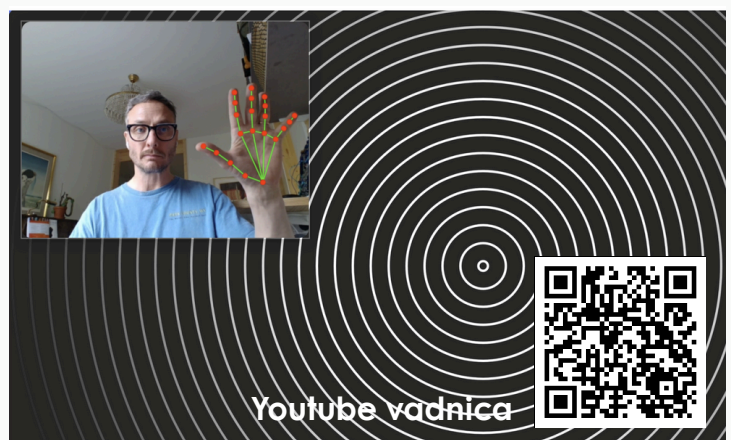
Učna metodologija



Gibanje 1 - Obraz & roke/dlani

Ustvarite z UI podprta orodja za sledenje obraznim izrazom in gestam rok kot performativnim instrumentom. Naučite se konstruirati prilagojene sisteme sledenja, procesirati in oblikovati kontrolne podatke ter oblikovati kodirane vizualne efekte, ki se odzivajo na zajete gibe za dostopne performativne vmesnike. Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

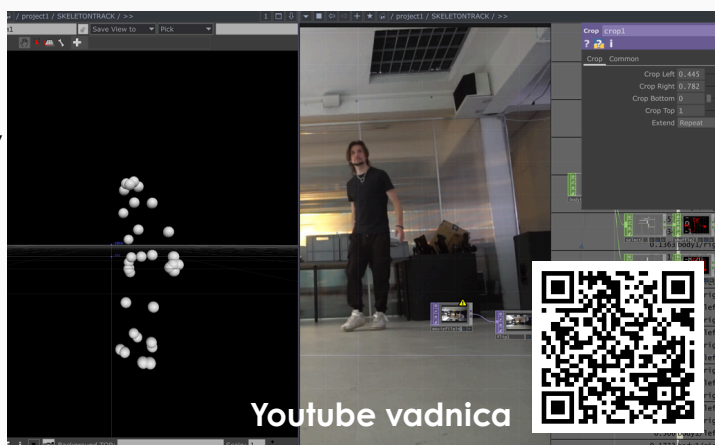
Učna metodologija



Gibanje 2 - Telo

Uporabite senzorje globinskih kamer in ocenjevanje drže za prevajanje gibanja celega telesa v digitalne instrumente. Delo s sistemi sledenja telesa, ponavljanje odnosov med gibanjem in odzivom ter prevajanje zajetih podatkov o gibanju v vizualne kontrolne sisteme za odrske aplikacije. Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija



Gibanje 3 - Ozvezdje

Preučite sledenje skupinskemu gibanju in kako se lahko prostorski odnosi med izvajalci uporabljajo kot kontrolni vhod. Poznamo sledenje telesa z več ljudmi, raziskujemo prostorske odnose, kot so bližina, mirnost in ločenost kot performativne parametre za nadzor odrskih elementov.

Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija



Občinstvo 1 - Mobilni nadzor

Razvijte metode sodelovanja občinstva z uporabo mobilnih naprav kot performativnih orodij. Ta vadnica pokriva spletne in mobilne prototipe z uporabo UI, oddajane v primerjavi z interaktivnimi modalnostmi ter nelinearne tehnike pripovedovanja za privabljanje občinstva pri predstavah v živo. Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija



Občinstvo 2 - Gibanje & Glas

Skozi pristope računalniškega vida za analizo množice v predstavo vključite zvoke, glasove in gibanje občinstva. Preučujemo tehnike prostorskega zvoka, uporabo usmerjenega zvoka občinstva za sprožanje različnih performativnih elementov in odzivov. Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija



Občinstvo 3 - Razdalja & hibridno

Ustvarite skupne izkušnje za porazdeljeno občinstvo skozi povezane spletne in mobilne vmesnike z odrskimi vizualnimi efekti in osvetlitvijo. Raziskujemo dodeljevanje različnih vlog različnim segmentom občinstva in upravljanje hibridnih predstavnih izkušenj v živo-na daljavo.

Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija

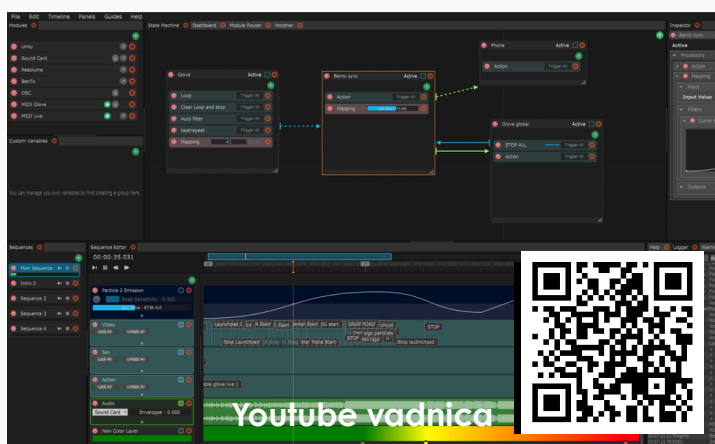


Povezave 1 - Sinergije

Naučite se integrirati različne interaktivne tehnike skozi komunikacijske protokole in standarde. Ta vadnica pokriva orkestriranje in povezovanje več vhodov in izhodov, ustvarjanje sinergijskih odnosov med različnimi sistemi nadzora predstave za celovite interaktivne izkušnje.

Pripravil Adam Wittsell, umetnik novih medijev in ustvarjalec iz Švedske.

Učna metodologija





THE
Cube

Entrepreneurship
Support & Education

CUBE

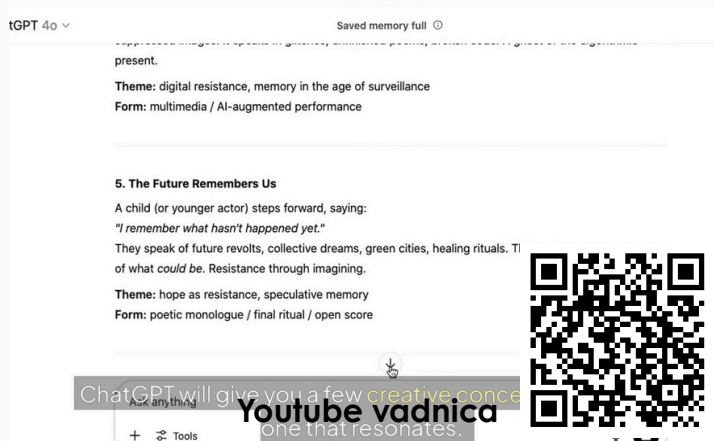


Co-funded by
the European Union

Ustvarjalno pisanje s ChatGPT – od ideje do dramaturgije

Ta vadnica predstavlja uporabo ChatGPT kot ustvarjalnega partnerja za umetnike, pisatelje in gledališčne. Skozi postopen pristop demonstrira, kako uporabiti to orodje za generiranje idej, razvijanje likov in strukturiranje kratkih scenarijev ali gledaliških prizorov.

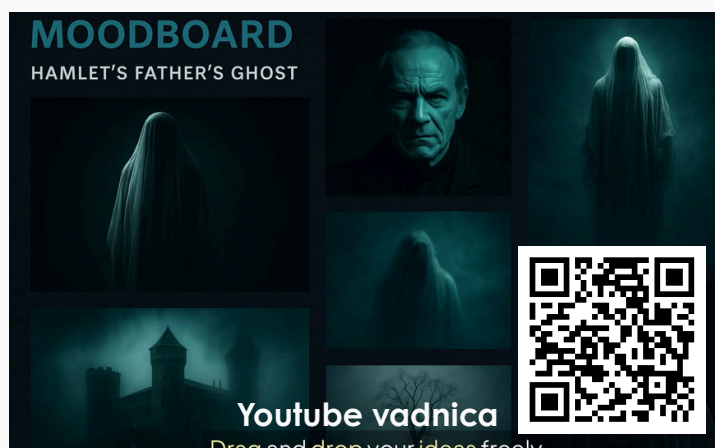
Učna metodologija



Digitalna tabla razpoloženja – gradnja sveta predstave

Ta vadnica raziskuje ustvarjanje digitalnih tabel razpoloženja kot temeljni korak pri razvoju vizualnega in dramaturškega vesolja predstave. Udeleženci se naučijo, kako zbirati in organizirati vizualne reference, ključne besede, teksture in inspiracije z uporabo orodij, kot sta Milanote in Canva.

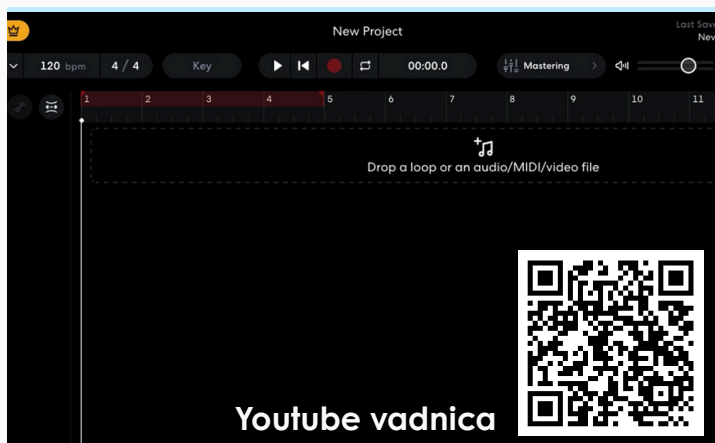
Učna metodologija



Glas kot digitalna pokrajina

Ta vadbica se osredotoča na uporabo človeškega glasu kot surovine za ustvarjanje digitalnih zvočnih pokrajin. Udeležence vodi skozi proces snemanja vokalov/zvokov - govorne besede, dihanje, petje ali eksperimentalne vokalizacije - in njihovo preoblikovanje v zvočne zanke z uporabo BandLab.

Učna metodologija



Youtube vadbica

Igranje za ekran – samopredstavitve pred kamero

Ta vadbica izvajalcem predstavlja tehnike igranja za zaslon s poudarkom na samozavedanju in prisotnosti pred kamero. Udeleženci raziskujejo metode za snemanje sebe z uporabo pametnega telefona, urejanje svojega gradiva s CapCut in predstavljanje vsebine v živo ali posnete skozi platforme, kot je Zoom.

Učna metodologija

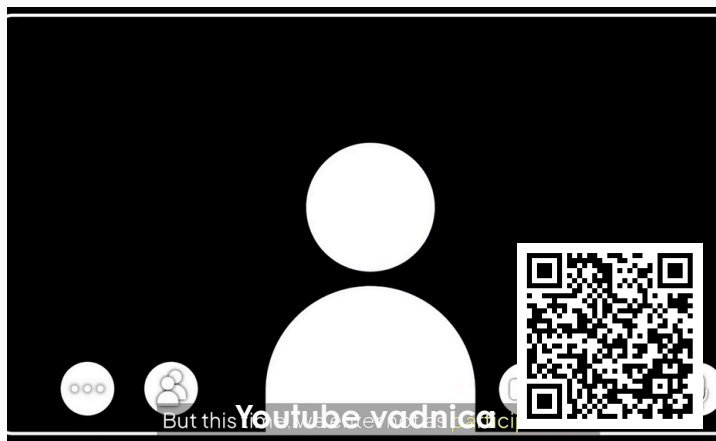


Youtube vadbica

Zoom kot digitalni oder – vaje in predstavitve na daljavo

Ta vadnica raziskuje ustvarjalni potencial Zooma kot digitalnega odra za gledališke procese na daljavo. Udeleženci se naučijo, kako vaditi, sodelovati in predstavljati predstave v celoti na spletu, z uporabo Zoomovih funkcij za simulacijo prostorskih odnosov, koreografiranje interakcij in eksperimentiranje s časovnim načrtovanjem, uokvirjanjem in digitalno prisotnostjo.

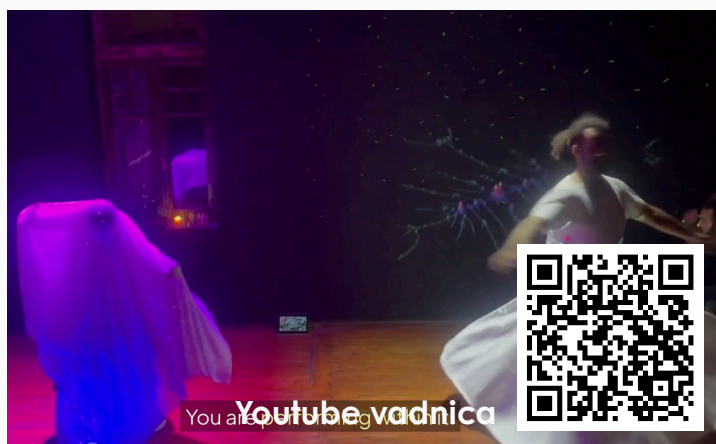
Učna metodologija



Telo in slika – osnovne tehnike projiciranja na odru

Ta vadnica predstavlja temeljne tehnike uporabe projekcije v živi izvedbi. Udeleženci se naučijo, kako projicirati slike na telo, predmete ali površine odra na načine, ki smiselno reagirajo med seboj in z izvedbo v živo.

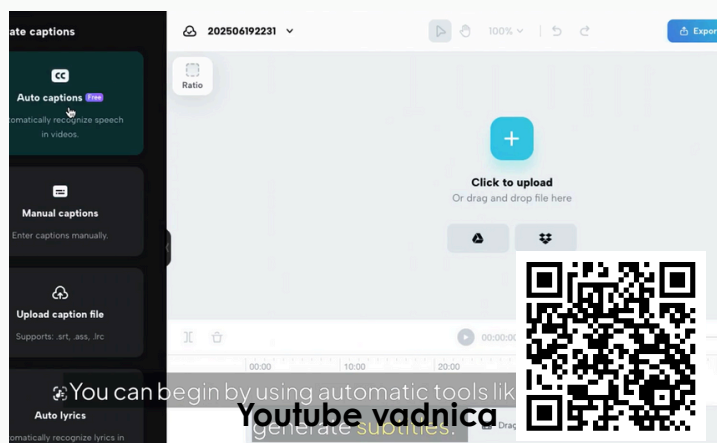
Učna metodologija



Dodajanje podnapisov in izboljšanje dostopnosti

Ta vadnica se osredotoča na zagotavljanje večje dostopnosti video vsebine z uporabo podnapisov in jasnih vizualnih navodil. Udeleženci se naučijo, kako ustvariti in sinhronizirani podnapise z uporabo CapCut ter kako izpopolniti nastavitve dostopnosti in podnapise prek YouTube Studio.

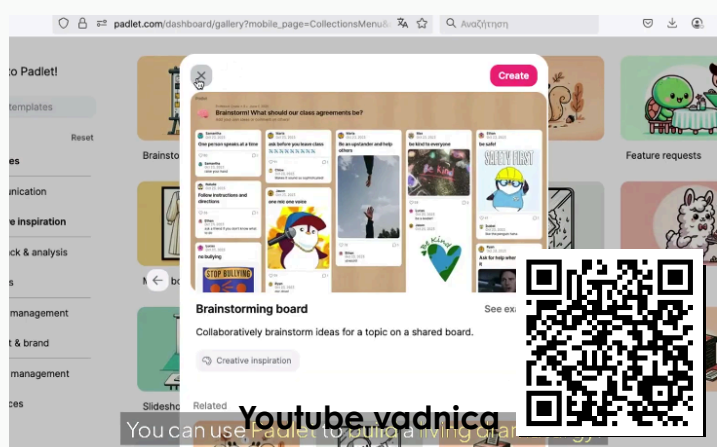
Učna metodologija



Participativno gledališče in Padlet – kolektivni dramaturški prostor

Ta vadnica predstavlja Padlet kot interaktivno digitalno platformo za kolaborativno pisanje in ustvarjanje participativnega gledališča. Udeleženci raziskujejo, kako uporabiti Padlet kot skupni dramaturški prostor, kjer lahko umetniki, izobraževalci in občinstvo prispevajo ideje, besedila, slike in razmisleke v realnem času.

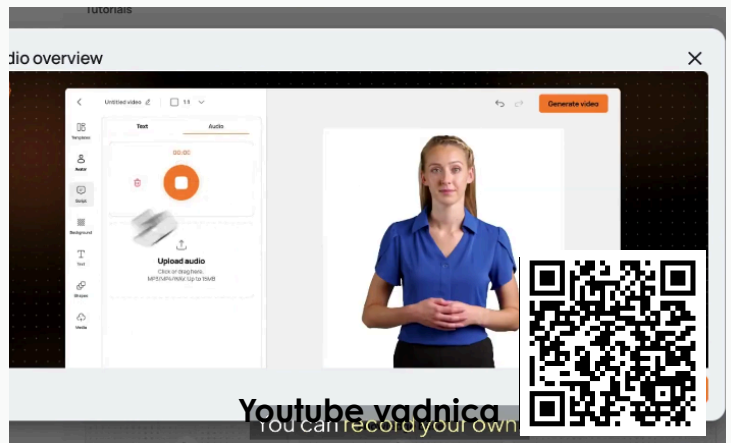
Učna metodologija



Ustvarjanje avatar izvajalca z umetno inteligenco

Ta vadnica raziskuje, kako se lahko z umetno inteligenco generirani avatarji uporabljajo za preoblikovanje napisanega besedila v digitalno predstavo. Udeleženci se naučijo, kako ustvariti virtualnega izvajalca, ki prikazuje scenarizirano vsebino skozi glas in animacije obraza, z uporabo orodij, kot sta HeyGen ali D-ID.

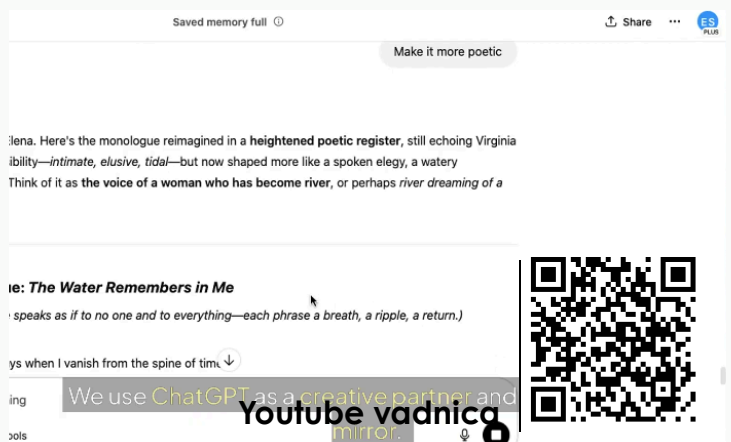
Učna metodologija

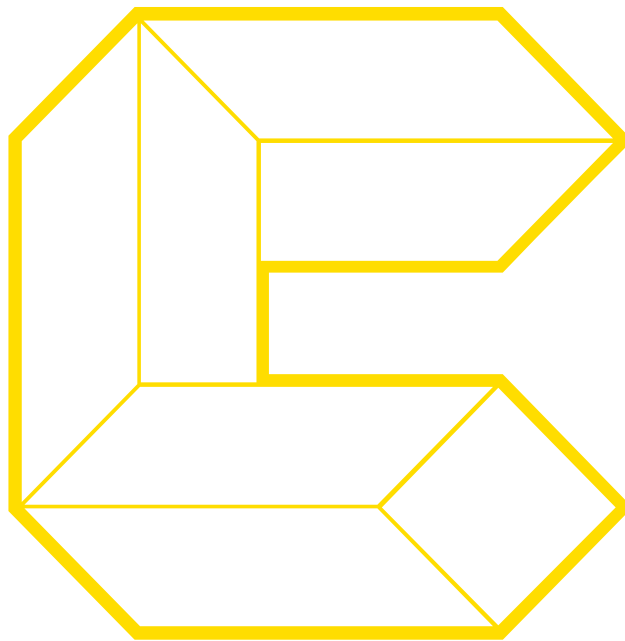


Oblikovanje digitalne predstave s pomočjo umetne inteligence

Ta vadnica predstavlja celovit delovni tok za ustvarjanje digitalne predstave z uporabo različnih orodij umetne inteligence. Začenši z začetnim konceptom so udeleženci vodeni skozi celoten ustvarjalni proces - razvijanje idej in scenarijev s ChatGPT, generiranje predstav na osnovi avatarjev s HeyGen ali D-ID, oblikovanje vizualnih elementov s Canva in urejanje končnega dela v CapCut.

Učna metodologija





CULTUURCONNECT

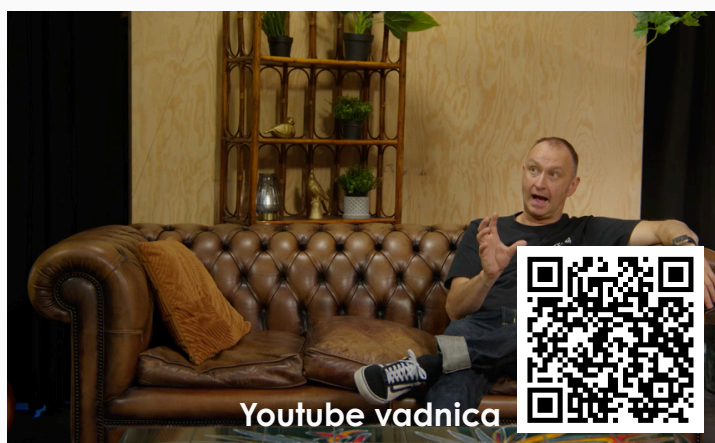


Co-funded by
the European Union

Pripovedovanje za virtualna okolja (1): načela oblikovanja naracije

Ta vadnica in priročnik vodita gledališčne in izvajalce, ki želijo uporabiti oblikovanje naracije v potopitvenih virtualnih okoljih (XR, VR, hibridno). Tradicionalna načela pripovedovanja so obravnavana in prilagojena virtualnim prostorom, kjer prisotnost občinstva, delovanje in prostorskost preoblikujejo narativne konvencije.

Učna metodologija



Youtube vadnica

Pripovedovanje za virtualna okolja (2): oblikovanje izkušenj občinstva

Ta vadnica obravnava oblikovanje smiselne izkušnje občinstva v kontekstih virtualnih predstav, s poudarkom na interakciji, potopitvi in čustvenem angažiranju.

Učna metodologija

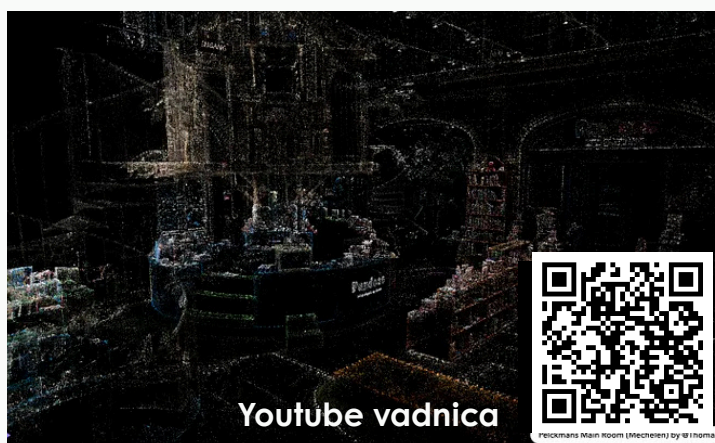


Youtube vadnica

Skeniranje prostorov z “Gaussian splatting”

Ta vadnica razlaga, kako skenirati prostore z uporabo metode “Gaussian splatting” za ustvarjanje zelo podrobnih 3D modelov, s poudarkom na uporabi v resničnem svetu v kontekstih digitalnih umetnosti in predstav.

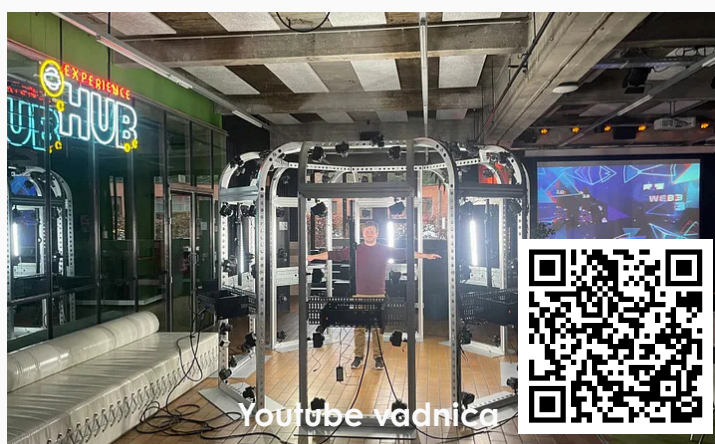
Učna metodologija



Fotogrametrija za 3D modeliranje

Ta vadnica vam po korakih prikaže tehniko uporabe fotogrametrije za zajemanje objektov iz resničnega sveta za 3D modele.

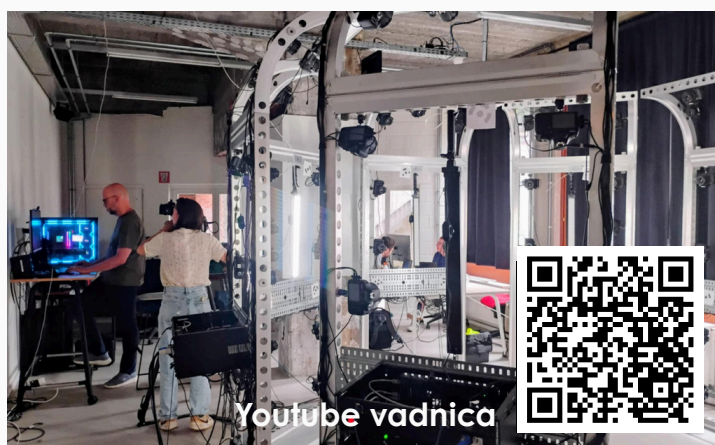
Učna metodologija



Zajem gibanja

Ta vadnica vam nudi praktično znanje o tehnologijah zajema gibanja in navdih za njihovo uporabo v kontekstih predstav. Profesionalna oblačila so primerjana z dostopnimi možnostmi na osnovi pametnih telefonov.

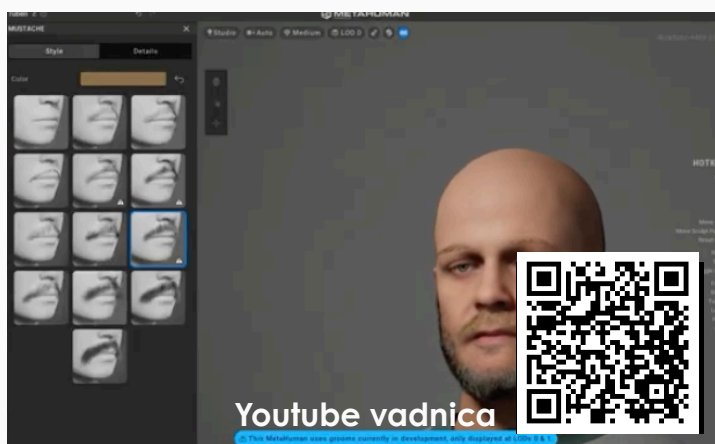
Učna metodologija



Uporaba zajema obraza v uprizoritvenih umetnostih

Ta vadnica raziskuje uporabo orodja za zajem obraza (prek spletne kamere ali pametnega telefona) ter raziskuje aplikacije zajema obraza v živo v kontekstih odrskih predstav.

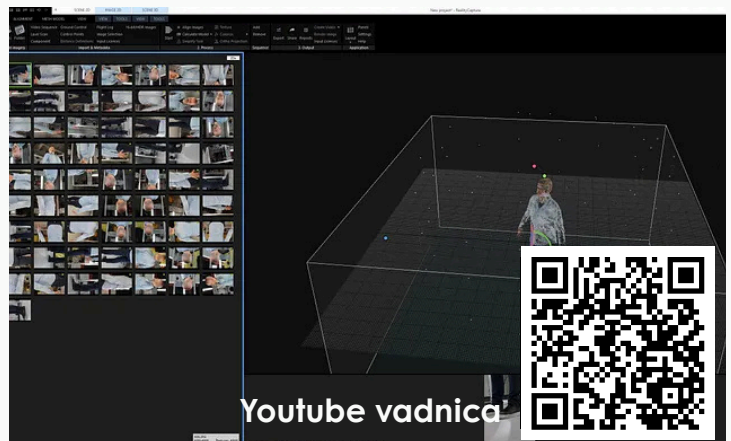
Učna metodologija



3D avatarji

Naučite se, kako pretvoriti že zajete fotogrametrijske podatke v funkcionalne 3D avatarje, ki jih lahko uporabite v digitalni ali virtualni predstavi.

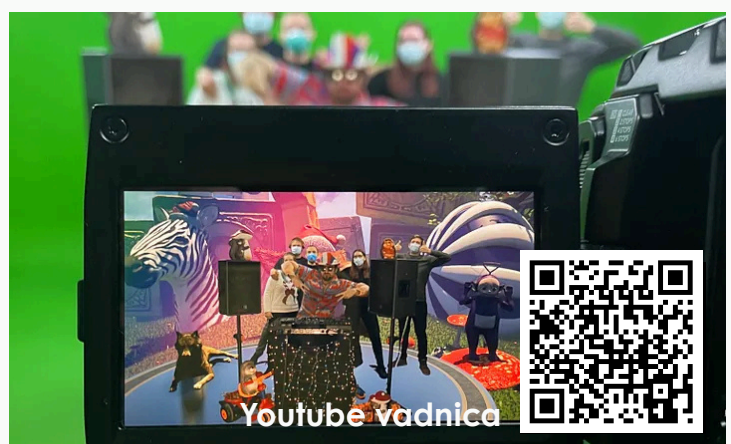
Učna metodologija



Virtualna produkcija – osnovna načela

Ta vadnica obravnava načela snemanja videa v 3D virtualnih scenografijah in uči, kako učinkovito izvajati osnovna virtualna video snemanja.

Učna metodologija



Neposredno usmerjanje UI in vizualna interakcija v predstavi

Ta vadbica uči umetnike, kako lahko integrirajo umetno inteligenco v živo med predstavami, vizualno in interaktivno, z uporabo orodij za usmerjanje v realnem času in modelov za vizualno generiranje.

Učna metodologija



Integracija video iger v gledališko predstavo

Ta vadbica prikaže, kako učinkovito integrirati elemente video iger v živo gledališče ter izboljšati interaktivnost, pripovedovanje in angažiranost občinstva.

Učna metodologija



KIBLA

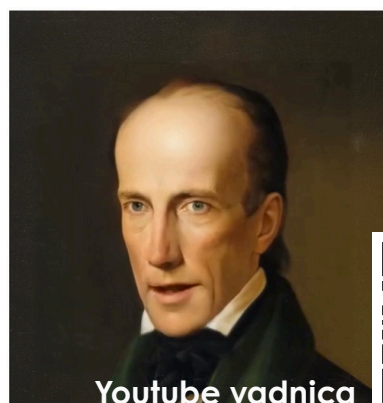
KIBLA



Nadvojvoda Janez, oče Meranovega

Ta hibridna razstava nas je popeljala skozi zgodovino posestva na drugačen način. Skozi umetniške procese in ambientalne instalacije raziskujemo in predstavljamo te teme na nove načine, od fizičnih objektov do izkušenj najnovejših tehnologij. Ta vadnica nas vodi k ustvarjanju gibanja ust objekta brez kakršnih koli orodij umetne inteligence.

Učna metodologija



Youtube vadnica



LučAR

AR aplikacija v Mariborskem lutkovnem muzeju je zabavna in izobraževalna aplikacija, ki vdahne življenje razstavi, tako kot lutka vdahne življenje prej neživi stvari, lutki, s svojo animacijo. Z uporabo te vadnice boste obravnavali 3D modeliranje, fotogrametrijo, MOCAP in AR okolje z enim samim namenom - kako ustvariti svojo lastno 3D lutko in jo oživiti v virtualnem svetu.

Učna metodologija



Youtube vadnica



Co-funded by
the European Union

Stelarc: Protetična glava

Protetična glava je utelešen pogovorni agent – avtomatizirana, animirana, obveščena in razumno inteligentna glava, ki govori z osebo, ki jo sprašuje. To umetniško delo nam je dalo navdih za to vadnico, ki nam daje več svobode za ustvarjanje. Vadnica razlaga proces od osnovnih fotografij predmeta, programske opreme, modeliranja/animacije, kartiranja, tekstur kože, rigov, slikanja, označevalcev, priprave akterja vse do končnega poliranja.

Učna metodologija



EnKnap: Oder360

Oder360 pomeni vzpostavitev nove vrste postprodukcije v obliki virtualizacije predstav in posebnega (vodenega) gledanja predstav z VR očali, posnetih s 360° kamero iz središča odra. Iztok Kovač, umetniški direktor, koreograf, plesalec in konceptualni oče/izumitelj Odra360, v tej vadnici razlaga postavitve tipične Oder360 predstave.

Učna metodologija

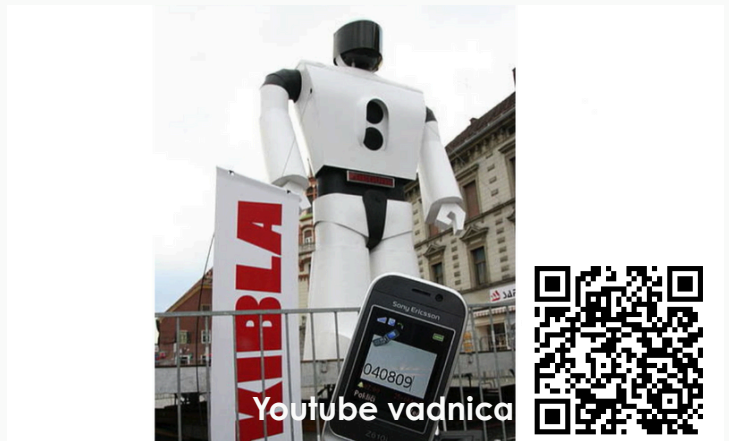


Robovox

Navdihnjeni z RoboVox-om (umetniškim delom slovenskega umetnika Martina Bricelj Baraga), smo ustvarili vadnico za interaktivno zvočno instalacijo, ki za interakcijo s splošno javnostjo uporablja SMS. Namen RoboVox-a je služiti kot orodje za posameznika, katerega glas se običajno izgubi v zvokih množice.

Ob prejemu SMS sporočila RoboVox glasno izreče ljubezensko izpoved ali karkoli že sporočilo pravi, s tem pa posodi svoj glas anonimnemu posamezniku.

Učna metodologija



Hochschuh & Donovan: Empathy swarm / Empatholon

Ta umetniška dela, ki sta jih ustvarila Katrin Hochschuh in Adam Donovan, prikazujejo roje robotov. Pripovedujejo abstraktne različice interakcij med človekom in strojem, kjer gibanje deluje kot vzajemni jezik. Skupaj z njima smo konstruirali to vadnico za predstavitev in olajšanje ustvarjanja novih rojev kot družbenih bitij, ki sodelujejo z ljudmi. Kako zgraditi robotsko floto, od strojne opreme do programske opreme.

Učna metodologija

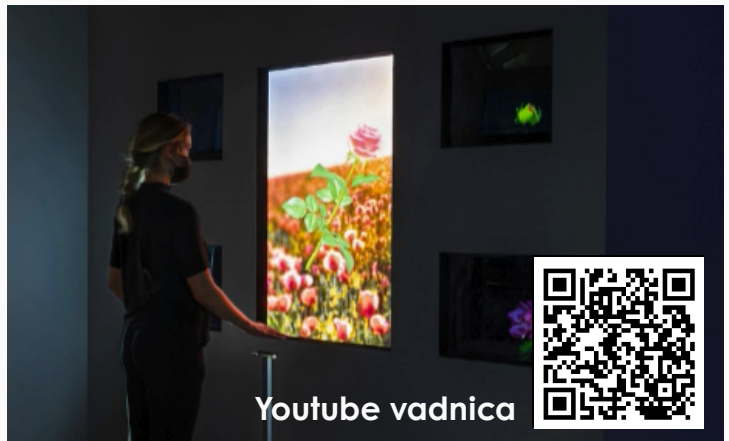


Vrtnica

V enem izmed najbolj reprezentativnih rozarijev na svetu smo vrtnice postavili na drugačen način - preselili smo jih iz njihovega naravnega okolja v nadgrajeno izkušnjo XR/AR/holograma, ki hkrati evocira posebno izkušnjo v resničnem okolju botaničnega parka in v metafizičnem svetu umetnosti.

Ta vadnica prikazuje izdelavo holografskega statičnega prikaza vrtnice, ki se zdi, da lebdi.

Učna metodologija



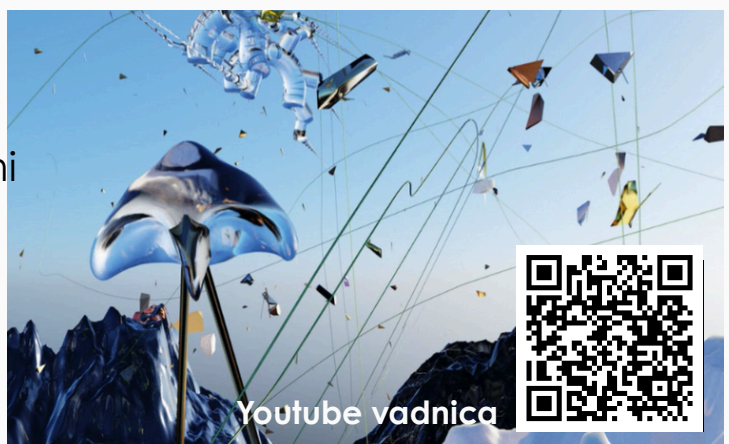
Youtube vadnica



Tanja Vujinović: AvantGardeTopia

Praksa Tanje Vujinović je globoko zakoreninjena v prekrivanju in vmesnih prostorih umetnosti, tehnologije in znanosti. V svojih multi- in interdisciplinarnih projektih prepleta virtualno resničnost, načela videoiger, pripovedovanje, 3D modeliranje, umetno inteligenco in elektronsko glasbo. Z uporabo te vadnice smo želeli orisati oblikovanje potopnih VR okolij z več različnimi fazami, uporabljenimi orodji, izzivi, prednostmi in pomanjkljivostmi uporabe umetne inteligence itd.

Učna metodologija



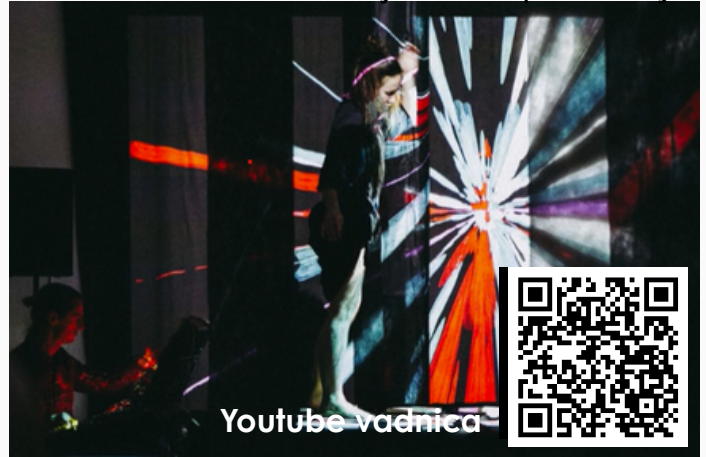
Youtube vadnica



NOTA

None Of The Above je kinetična AV predstava in transdisciplinarni projekt, ki s pomočjo sodobnih tehnologij naslovi današnjo družbeno fascinacijo z vsestranskim napredkom, ki temelji predvsem na vse večjem diktatusu časa. Trojica uporablja interaktivno mizo s ploščami, občutljivimi na pritisk, na katere lahko plesalec stopi za nadzor zvoka v realnem času in sinhronizirane vizualne animacije, projicirane v ozadju.

Učna metodologija



Hochschuh & Donovan: Vedoželjni tavtofon

Radovedni robot Katrin Hochschuh in Adam Donovan je solo "plesalec" in "pevec". Brez rojev. Ta vadnica razlaga njegovo super moč - sposoben je projicirati fokusirane zvočne in svetlobne žarke v specifične smeri, se hkrati vrteti in dinamično preusmerjati te projekcije. Kako narediti bazo, platformo, svetlobni sistem, usmerjeni zvočni sistem, kontrole, senzorje; kako sinhronizirati vse skupaj in kakšne so možne aplikacije ali primeri uporabe.

Učna metodologija



CapoTrave / **KILOWATT**
Associazione Culturale

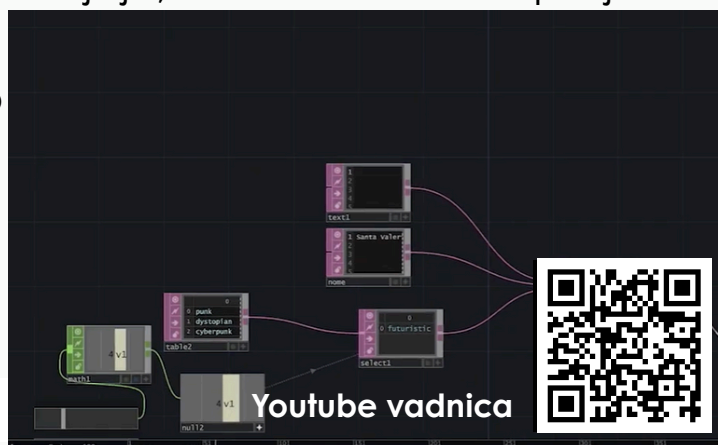
— **CAPOTRAVE KILOWATT** —



Srednjeveška vera, umetna inteligenca in večni prikaz: Prvi del

Tri vadnice profesorja Marcella Cualba raziskujejo presečišče navidezno različnih področij: srednjeveške verske tradicije, najsodobnejšega oblikovanja interakcij in vseprisotnega vpliva UI, pri čemer črpajo iz izvlečkov iz zvočnega vira, ki podrobno opisuje projekt oblikovanja interakcij z naslovom "Večni prikaz". Videoposnetki in priročniki pregledujejo, kako sodobni projekt digitalne umetnosti odmeva v starodavnih verskih praksah in kako umetna inteligenca oblikuje naše razumevanje umetnosti, ustvarjalnosti in kulturnih arhivov.

Učna metodologija

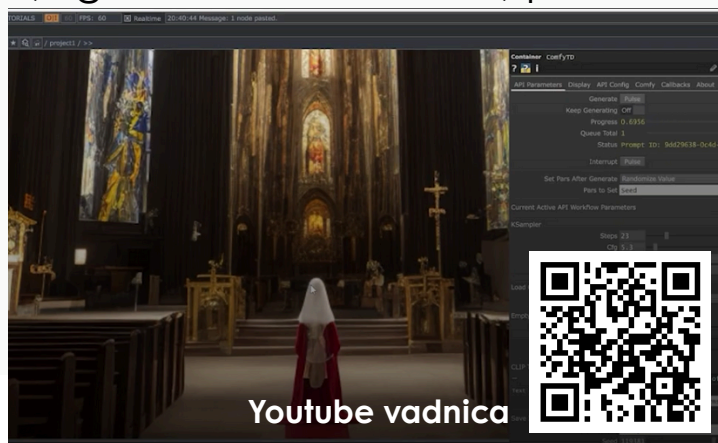


Youtube vadnica

Srednjeveška vera, umetna inteligenca in večni prikaz: Drugi del

Osrednja ambicija projekta profesorja Marcella Cualba, rojenega iz tečaja oblikovanja interakcij, je bila ustvariti nekaj večnega v našem izjemno hitro spreminjajočem se digitalnem okolju. V tem drugem delu bo podrobneje obravnaval te vidike: pridobivanje podatkov; interaktivni element; integracija umetne inteligence; generiranje slik z umetno inteligenco; zgodovinske korenine; pomen relikvij.

Učna metodologija



Youtube vadnica

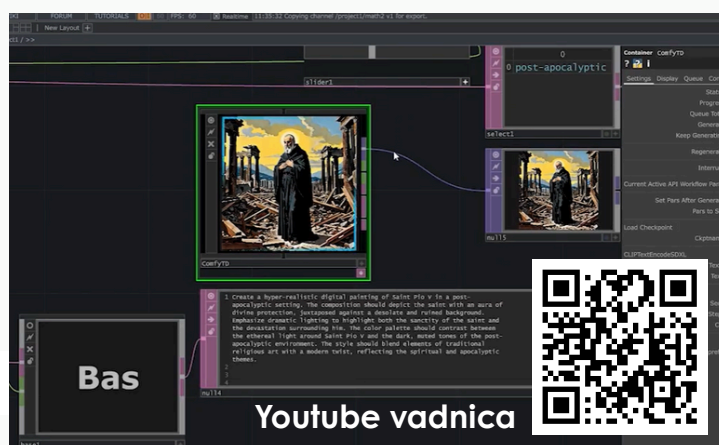


Co-funded by
the European Union

Srednjeveška vera, umetna inteligenca in večni prikaz: Tretji del

Tretji in zadnji del vadnic profesorja Marcella Cualbu se osredotoči na te teme: lokalna v primerjavi z univerzalno predanostjo; civilna oblast in zavetniki; integracija v upravljanje in vsakdanje življenje; povezava z vojskovanjem. Do konca treh vadnic bo razvoj projekta "Večni prikaz" jasen v svojih glavnih delih.

Učna metodologija

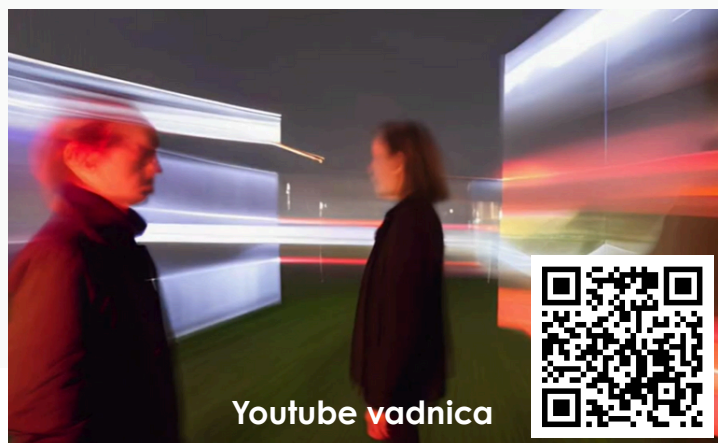


Youtube vadnica

Antidisciplinarnost in ustvarjalno ugibanje za razvoj novih projektov: Prvi del

V svojih treh vadnicah umetnik Filippo Rosati predstavlja orodja in metodologije za oblikovanje kulturnih dejavnosti skozi antidisciplinarni pristop in prakso spekulativnega oblikovanja. Cilj je integrirati nastajajoče umetniške in tehnološke jezike v inovativne projekte za kulturne institucije, festivale in eksperimentalne prostore.

Učna metodologija



Youtube vadnica



Co-funded by
the European Union

Antidisciplinarnost in ustvarjalno ugibanje za razvoj novih projektov: Drugi del

Umetnik Filippo Rosati v svoji drugi vadnici razloži, kako se lahko premaknemo od vizije k izvedbi. Učinkoviti kulturni projekti morajo danes sprejeti integracijo umetniških jezikov in nastajajočih tehnologij. Vendar sama vizija ni dovolj; uspeh zahteva jasen okvir, zakoreninjen v strategiji, kuratorstvu in komunikaciji.

Učna metodologija



Youtube vadnica



Antidisciplinarnost in ustvarjalno ugibanje za razvoj novih projektov: Tretji del

V tretjem in zadnjem delu svojih vadnic umetnik Filippo Rosati razloži, kako se morajo kulturni moderatorji, še posebej tisti, ki delajo v kontekstih performativne umetnosti in novih medijev, tudi znajti s specifičnimi tveganji. Prvo tveganje je prekinitev povezave z občinstvom; drugo je tehnična nepredvidljivost; tretje je povezano s stroškovnikom in logistiko.

Učna metodologija



Youtube vadnica



Virtualna resničnost v uprizoritvenih umetnostih: Prvi del

V svojih dveh vadbah profesor Marcello Carrozzino prikazuje, kako se virtualna resničnost vse bolj uporablja v gledališču za raziskovanje novih oblik scenografije in nastopov. XR (razširjena resničnost) se razteza vzdolž kontinuuma od razširjene resničnosti (AR), prek mešane resničnosti (MR), do polne virtualne resničnosti (VR) z naraščajočimi stopnjami potopitve in interakcije.

Učna metodologija

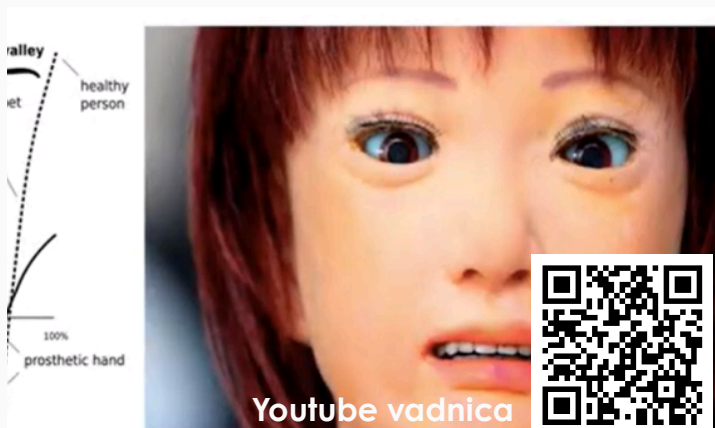


Youtube vadnica

Virtualna resničnost v uprizoritvenih umetnostih: Drugi del

V drugem delu profesor Marcello Carrozzino preide skozi nekatere aplikacije, osredotočene na virtualne scenografije, integrirane v resnične okolje. Navede nekaj primerov s področja uprizoritvenih umetnosti.

Učna metodologija

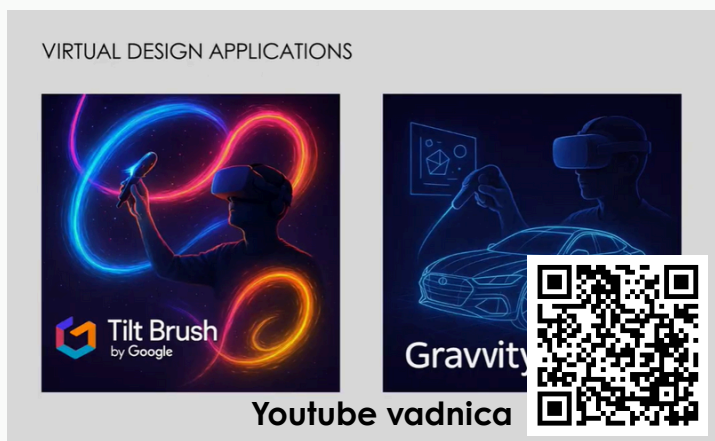


Youtube vadnica

Potopitveno pripovedovanje za svet, sestavljen iz platform: Prvi del

V svojih dveh vadnicah umetnik Martin Romeo ponuja pregled študij primerov in praktičnih orodij, povezanih z virtualno sfero, ter pomaga razviti kritično perspektivo na potopno tehnologijo. Oblikovanje na področjih oblikovanja, umetnosti, komunikacije in oglaševanja zahteva interdisciplinarne spretnosti, tako kot današnji svet zahteva sposobnost hkratne uporabe več platform.

Učna metodologija

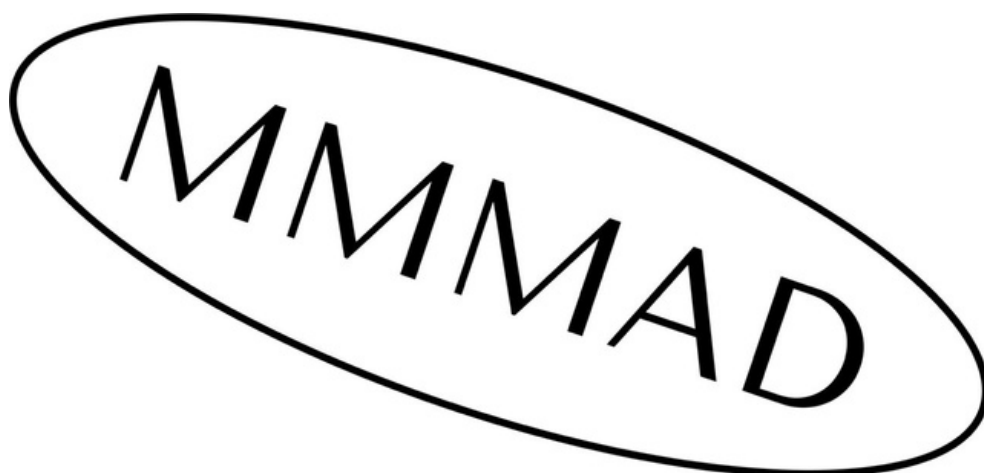


Potopitveno pripovedovanje za svet, sestavljen iz platform: Drugi del

V drugem delu umetnik Martin Romeo pokaže, kako vzpostaviti stik z vsebino skozi izkušnjo. Razlaga, kako se mešana resničnost pojavlja kot otipljiva in rastoča resničnost, sposobna ponuditi konkreten pogled v prihodnost – prihodnost, v kateri se digitalna izkušnja ne bo več ločevala od telesa in prostora, temveč se bo gibala skozi njeno bogatilo in jo morda končno naredila bolj človeško.

Učna metodologija





MMMAD FESTIVAL



Signal & Koda (Prvi del) - Osnove TouchDesignerja: ustvarjalno orodje za odrske umetnike

Začnite s TouchDesignerjem, zmogljivim vizualnim programskim okoljem za multimedijo v realnem času. Ta vadnica predstavi vmesnik, razloži delovanje operatorjev in vas vodi skozi gradnjo vašega prvega interaktivnega vizualnega projekta, prilagojenega za postavljanje predstav v živo.

Učna metodologija

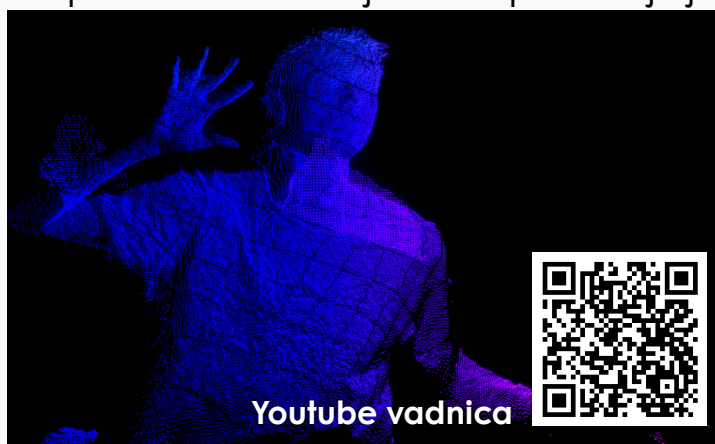


Youtube vadnica

Signal & Koda (Drugi del) - Sledenje gibanja s Kinect v2 v TouchDesignerju

Naučite se, kako nastaviti Kinect v2 s TouchDesignerjem za zajemanje in odzivanje na gibanja celega telesa v realnem času. Raziskali bomo, kako se lahko ti podatki filtrirajo in uporabljajo bodisi kot estetsko orodje ali za nadzor vizualnih efektov, sprožanje učinkov in ustvarjanje bolj potopitvenih odrskih okolij.

Učna metodologija



Youtube vadnica

Signal & Koda (Tretji del) - Telesa in podatki: integracija Mediapipe v TouchDesigner

Odkrijte, kako uporabljati Mediapipe-ovo sledenje drže v realnem času v TouchDesigner-ju, da uporabite svoje telo kot orodje za interakcijo. Naučili se boste, kako lahko izvečete roke, obraz, telo ali gibe in njihovo numerično predstavitev za interaktivne namene.

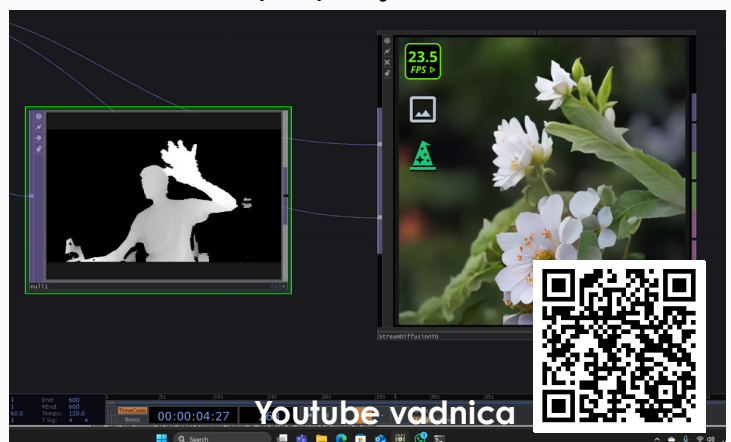
Učna metodologija



Signal & Koda (Četrty del) - Vizualno pripovedovanje z difuzijo toka v TouchDesigner-ju

Raziščite, kako integrirati modele Stable Diffusion in cevovod Stream Diffusion v TouchDesigner za ustvarjanje razvijajočih se, sanjskih vizualnih efektov. Ta vadnica vas popelje skozi osnovno nastavitev, nadzor sloga in uporabo v performativnem pripovedovanju.

Učna metodologija



Signal & Koda (5. del) - Projekcijsko mapiranje na enostaven način: Kantan Mapper v TouchDesigner-ju

Poglobite se v Kantan Mapper, TouchDesigner-jevo intuitivno orodje za projekcijsko mapiranje, ki vam omogoča uskladitev digitalne vsebine s fizičnimi elementi odra. Popeljali vas bomo skozi ustvarjanje mapiranih vizualnih efektov, ki se lahko prilagodijo različnim oblikam za poglobljeno doživetje.

Učna metodologija

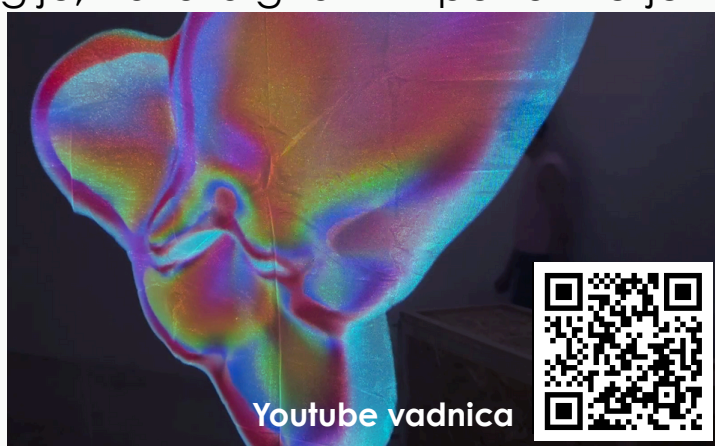


Youtube vadnica

Oblika & Snov (1. del) - Gradnja iluzij: Uvod v tehnike holografske projekcije

Odkrijte orodja in tehnike, ki se uporabljajo za ustvarjanje holografskih učinkov na odru z video projekcijo na tkanino tila. Raziskali bomo kreativne strategije, kako digitalnim performerjem in učinkom dati skrivnostno, eterično prisotnost.

Učna metodologija



Youtube vadnica

Oblika & Snov (2. del) - Od prostora do odra: Fotogrametrija in LiDAR za oblikovanje performansov

Naučite se zajemati resnične predmete in okolja z uporabo fotogrametrije in LiDAR-ja ter jih pretvoriti v 3D sredstva za vašo odrsko oblikovanje. Ta vodič pokriva delovne tokove skeniranja, čiščenje in integracijo v žive vizualne sisteme.

Učna metodologija



Oblika & Snov (3. del) - Odrski rekviziti na hitro: 3D tiskanje za performativne objekte

Razumite, kako oblikovati in izdelati fizične odrske elemente z uporabo 3D tiskanja, od kostumov do skulpturnih rekvizitov. Ta vodič pokriva osnove modeliranja, izbiro pravih nastavitev tiskanja in tehnike dokončanja za oder.

Učna metodologija



Oblika & Snov (4. del) - Touch Board: Physical Interaction for reactive sound performances

Naučite se uporabljati Touch Board kot odzivni vmesnik za sprožanje zvoka preko dotika. Popeljali vas bomo skozi gradnjo interaktivnih postavitvev, ki spremenijo performerjevo telo ali rekvizite v žive krmilnike z uporabo te naprave kot MP3 predvajalnika ali MIDI krmilnika.

Učna metodologija



Youtube vadnica

Oblika & Snov (5. del) - VR odri: Integracija sledenja celega telesa v VRChat-u

V tem vodniku raziskujemo, kako nastaviti sledenje celega telesa v VRChat-u za ustvarjanje poglobljenih virtualnih odrskih performansov. Naučili se boste, kakšna oprema je potrebna, kako umerjati vašo postavitev in kako utelesiti digitalne avatarje z izrazitimi gibanji v realnem času.

Učna metodologija



Youtube vadnica

ZAHVALA

Ta priročnik je rezultat dela več ljudi, ki so jih partnerji konzorcija vključili v pripravo in ustvarjanje navodil in vadnic. Te osebe so:

Osebe Intercult:

Iwona Preis, Karin Johansson, Hanna Granlund

Produkcija:

Adam Witsell

Sodelujoči umetniki:

Noah Hellwig, Håkan Lidbo, Lisa Färnström

Osebe CUBE:

Yorgos Mouftoglou, Marina Vasilaki

Produkcija:

Elena Stamatopoulou, PhD.

Osebe Cultuurconnect:

Kristof Van den Branden, Paulien Coppens, Sanne Houwers

Produkcija:

Manon Duerinck (Coupe Colonel)

Sodelavci:

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

Osebe KIBLA:

Peter Lubej

Produkcija:

Marko Koch

Osebe Kilowatt:

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

Sodelujoči umetniki/strokovnjaki:

Marcello Carrozzino, Marcello Cualbu, Filippo Rosati, Martin Romeo

Osebe MMMAD in produkcija:

Cristóbal Baños Hernández

Diego Iglesias Gómez

Zelo posebna "HVALA!" vsem drugim osebam, ki morda niso omenjene, a so jih projektni partnerji vključili v te procese ustvarjanja vsebine za ta priročnik.

KONTAKTI DRUŽBENIH OMREŽIJ

Instagram



Facebook



Prevod tega priročnika je na voljo v: angleščini, švedščini, nizozemščini, grščini, španščini in italijanščini.

Za dostop do prevodov obiščite [DIGITAL_on_STAGE](#) spletno stran.



SOFINANCIRANO S STRANI EVROPSKE UNIJE. IZRAŽENA STALIŠČA IN MNENJA SO VENDAR LE AVTORJEVA IN NE ODRAŽAJO NUJNO STALIŠČ EVROPSKE UNIJE ALI IZVRŠNE AGENCIJE ZA IZOBRAŽEVANJE IN KULTURO (EACEA). NE EVROPSKA UNIJA NE ORGAN, KI DODELJUJE SREDSTVA, NE MORETA BITI ODGOVORNA ZANJE.



Co-funded by
the European Union

2025