



Co-funded by
the European Union

THE DIGITAL REALM

-EN PRAKTISK GUIDE TILL DIGITALA VERKTYG INOM SCENKONST



INNEHÅLLS- FÖRTECKNING

DIGITALONSTAGE

S.1

Introduktion till Digital on Stage

Omslagsbilden är skapad av den grafiska designern Andrea Valbonetti och AI.

S.2

Syftet med guiden

S.4

En kort översikt av digitala verktyg inom scenkonst

S.7

120 exempel

S.8 SVERIGE

S.16 SLOVENIEN

S.24 BELGIEN

S.32 GREKLAND

S.40 SPANIEN

S.48 ITALIEN

S.56

Sammanfattning och slutsats

S.57

Vad händer framåt i DOS?

S.58

Avslutning och tack



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

INTRODUKTION TILL DIGITAL ON STAGE

1

Där scenen kommer till dig - virtuellt!

Den här guiden är en del av projektet Digital on Stage (DOS) - ett treårigt initiativ som involverar konstnärer, scener och produktionshus, digitala utvecklare och kulturexperter från hela Europa. Vårt mål är att förnya scenkonsten i Europa genom att främja digitala föreställningar och hjälpa konstnärer och scener att anpassa sig till den nya tekniken.

Covid-pandemin förändrade scenkonstsektorn som helhet och fick många konstnärer att vända sig till nya tekniker och verktyg för att kunna fortsätta sitt arbete och hålla kontakten med publiken. Dessa verktyg sträcker sig från Virtual Reality, Augmented Reality och Artificiell Intelligens till ökad användning av streamingplattformar, robotar och drönare. Inom DOS-projektet planeras en rad aktiviteter som syftar till att höja kompetensen hos såväl konstnärer som representanter för scenkonstsektorn, bland annat workshops, konstnärliga residens och mobilitetsaktiviteter samt stöd till mindre scenproduktioner.

Digital on Stages projektmedlemmar:



Co-funded by
the European Union

MEDFINANSIERAS AV EUROPEISKA UNIONEN. DE SYNPUNKTER OCH ÅSIKTER SOM UTTRYCKS ÄR ENDAST UPPHOVSPERSONERNAS OCH UTGÖR INTE EUROPEISKA UNIONENS ELLER EUROPEISKA GENOMFÖRANDEORGANET FÖR UTBILDNING OCH KULTURS (EACEA) OFFICIELLA STÅNDPUNKT. VARKEN EUROPEISKA UNIONEN ELLER EACEA TAR NÅGOT ANSVAR FÖR DESSA.

The Digital Realm

SYFTET MED GUIDEN

2

Undersökningar och enkäter

Syftet med denna guide är att ge en övergripande inblick i digitala verktyg inom scenkonst. Den lyfter fram befintliga goda praktiker och riktlinjer för hur digital teknik kan integreras i scenkonst samt presenterar korta sammanfattningar av dessa.

Guiden presenterar 120 inspirerande och aktuella fallstudier från representanter för scenkonstsektorn, så kallade "Goda Exempel". Dessa har samlats in med hjälp av två metoder. Varje projektmedlem har genomfört sekundärforskning ("Desk research") för att ta vara på redan existerande kunskap om ämnet i olika europeiska regioner. Dessutom skickades enkäter ut till konstnärer och representanter för scenkonstsektorn, där dessa ombads beskriva sin praktik och sina metoder med egna ord. Enkätsvaren och resultaten av undersökningarna utgör huvuddelen av guiden.

Hur definierar vi digitala verktyg inom scenkonst?

Av Peter Tomaž Dobrila, KIBLA

Historia

Digitala verktyg har använts inom scenkonst så länge de har funnits tillgängliga. På 1950-talet användes datorer inom avantgardemusik som kompositionsverktyg och för att generera digitala ljudvågformer vid framträdanden. Digital teknik har följt den moderna konstens utveckling under 60- och 70-talen, även om det har varit ett exkluderande snarare än inkluderande verktyg på grund av dess höga kostnad och komplexitet.

Under 1980-talet blev digital utrustning mer tillgänglig och åtkomlig. Konstnärer genomförde online-sändningar i realtid mellan olika städer i olika länder via tillgängliga nätverk, tack vare datorernas ökande datahanteringskapacitet. Interaktivitet blev en central fråga, man började till exempel experimentera med datorprogrammerade gränssnitt för ljud och bild och datorstyrda robotförlängningar på kroppen, samt försöka manipulation robotar.

På 2000-talet översvämmades den uppkopplade världen av digital teknik och dess möjligheter. Kraftigare datorer hade stöd för bättre grafik kort och därmed bättre bilder. Mobila enheter är förmodligen de vanligaste hjälpmedlen i världen och konstverk med förstärkt verklighet (AR) har börjat användas. Headsets för Virtual Reality (VR) och olika andra "glasögon" för 3D-bilder och filmer har öppnat nya möjligheter för konstnärliga uttryck. Artificiell intelligens (AI) bidrar också till den sedan länge pågående debatten om teknik och konst.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Definition

Digital scenkonst kan definieras som alla typer av föreställningar som involverar digital teknik. Framförallt i själva genomförandet, snarare än i för- eller efterproduktionsfasen. Nedan följer ett förslag på indelning av olika typer av digitala verktyg inom scenkonst.

1. Audiovisuella digitala föreställningar projicerar datoranimationer som bildspråk och/eller använder digitala ljudgränssnitt, moduler och instrument för att förstärka den övergripande effekten.

2. Interaktiva föreställningar använder sig av interaktivitet på olika sätt och kan delas in i tre huvudkategorier beroende på interaktionsmöjligheter:

- *Scenkonstnär till maskin:*

Scenkonstnärer interagerar på scenen med bild, ljus, ljud, scenografi etc.

- *Maskin till maskin:*

I takt med den tekniska utvecklingen involverar konstnärer ofta maskininteraktion som en extra dimension i föreställningen. Maskinerna kommunicerar sinsemellan, medan maskinernas rörelser vanligtvis är förprogrammerade i vissa algoritmer eller lämnas till slumpmässigt genererade rörelser.

- *Scenkonstnär och/eller publik till maskin (offline och/eller online):*

Många kombinationer av interaktion mellan människa och maskin kan skapas, när maskiner interagerar inom sig själva och reagerar på någon på scenen. Detta kan till och med utlösas av publikens deltagande - i rummet eller som online-interaktion vad det gäller komposition, ljud och bild via mobila enheter, t.ex. telefoner. På så sätt blir detta ömsesidiga interaktioner i flera lager sammanflätade mellan scenkonstnärer, teknik och publik.

3. Utvidgade kroppar och robotikföreställningar ger nya fysiska möjligheter för digital teknik. Det kan vara i form av en extra del på den mänskliga kroppen eller som en förprogrammerad och/eller interaktiv robot, som inte har formen av mänskliga kroppar.

4. Vissa föreställningar kan innehålla element med **förstärkt verklighet (AR - Augmented Reality)** genom applikationer för publikdeltagande och ger en förstärkt upplevelse av föreställningen.

5. Virtual Reality (VR)-föreställningar erbjuder VR-utrustning i form av headsets och - om möjligt - fjärrkontroller för publiken för 360 graders syn och/eller ljud.

6. Vissa föreställningar involverar **AI (Artificiell intelligens)** i en eller flera delar av arbets- och föreställningsprocessen. AI-elementet kan bestå av att införliva en egen modell eller en open source-modell.

7. Digitala medier som TV- eller internetprogram, interaktiva plattformar och digitala prylar, hård- och mjukvaruverktyg samt spel.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

EN KORT ÖVERSIKT AV DIGITALA VERKTYG INOM SCENKONST

Sverige

Digitaliseringen har slagit rot inom svensk bildkonst och musik, men man kan lugnt säga att den har mötts med större försiktighet inom scenkonsten. Tekniker som VR och AI ses ofta som ett hot mot traditionella konstnärliga metoder. Svenska kulturutredningar tenderar att utgå från att digitalisering börjar och slutar med att filma scenföreställningar. Det är tydligt att det behövs både mer pengar och ett nyfiken förhållningssätt från konstnärerna själva. För att digitala verktyg ska ge ett mervärde måste det ske en förskjutning mot att behandla dem som stödjande element och se till att konstnärer kan arbeta med tekniken på sina egna villkor⁽¹⁾. Trots denna allmänna tveksamhet finns det svenska konstnärer som banar väg. Genom sitt danskompani "Lost in Time" exemplifierar koreografen och VR-regissören Robin Jonsson (s.10) hur digitala verktyg används inom scenkonsten. Genom att blanda dans med digitala verktyg som VR och MR erbjuder kompaniet en interaktiv upplevelse som illustrerar teknikens potential att stödja innovativa konstnärliga uttryck inom svensk scenkonst.

Slovenien

Digitala verktyg har använts inom den slovenska bildkonsten sedan 1960-talet, medan digitala föreställningar uppstod på 90-talet då olika konststycken började innehålla digitala komponenter, från interaktioner till sensorer och hjärna-dator-gränssnitt (Brain Computer Interface) som styrde berättelsen, eller grundläggande realtidsöverföringar av föreställningar online. I början av 2000-talet introducerades mer komplexa digitala föreställningar med hjälp av motion capture-system med grafiska och ljudresponsiva miljöer i realtid och mixed reality-miljöer som interaktiva evenemang där publiken fick delta. Under de senaste åren har olika typer av ny teknik använts i olika (främst dans-) föreställningar där VR, robotteknik och interaktivitet med möjlig publikmedverkan ingår, eller där analoga och digitala medier kombineras till någon form av sammanflätad verklighet med regi av manus och förändring av scenografi. Vissa konstnärliga experiment görs också med AI.

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



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Belgien

Kultursektorn i Belgien ställdes inför många utmaningar under COVID-19-pandemin. Nu har publiken återvänt och det är dags att blicka framåt mot de digitala verktygens roll i framtidens scenkonst.

Flera kulturcentrum går i bräschen för detta, ofta genom att anordna festivaler, som For Real-festivalen på De Grote Post i Oostende eller Festival Digital på Kopergiety i Gent. Andra kulturorganisationer, som scenkonstcentret 30CC i Leuven, letar efter ett sätt att förse kreatörer med lämpligt material och kunskap och erbjuda dem platser där de kan skapa och visa nya digitala verk.

År 2022 skapade den flamländska regeringens departement för kultur, ungdom och media visionsdokumentet "Towards an effective cultural sector in digital times". Samtidigt fortsätter statligt subventionerade organisationer som Cultuurconnect att arbeta med den digitala omvandlingen av kultursektorn, eftersom många utmaningar kvarstår.

Grekland

Den grekiska scenkonstsektorn är ett levande kulturlandskap, men den står fortfarande inför tydliga utmaningar. Viktiga punkter är begränsad finansiering, föråldrad infrastruktur och begränsad tillgång till digitala resurser. Sektorn kämpar också med ett minskande publikengagemang, särskilt bland yngre generationer (Greklands kulturministerium, 2023).

Trots dessa hinder finns det lovande initiativ. Grekiska scenkonstnärer som Loukia Alavanou ligger i framkant när det gäller att ta itu med dessa utmaningar genom att integrera teknik i sitt arbete och använda verktyg som AI och VR för att förbättra berättandet och publikinteraktionen (Alavanou, 2023). Dessutom skapar festivaler som Athens Digital Arts Festival utrymmen för innovativa projekt som förenar scenkonst med digital teknik och utgör exempel på modernisering. Dessutom utrustar projekt som PREMIERE och VOXReality artister med AI- och XR-verktyg och syftar till att utnyttja XR-teknik för att öka förståelsen för och tillgängligheten till scenkonst (VOXReality, 2024; PREMIERE, 2024). Dessa insatser speglar ett växande engagemang för att tillgodose sektorsspecifika behov och introducera globala trender till Greklands unika kulturella ramverk.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Spanien

År 2014 publicerade AC/E Acción Cultural Española sin första årsrapport om digital kultur, med särskilt fokus på "användning av ny teknik inom scenkonst" (2). Slutsatsen var att scenkonstsektorn i Spanien aktivt utforskade digitala verktyg och nya medier, även om användningen varierade avsevärt mellan olika institutioner. Sektorn såg digital teknik som en möjlighet att öka tillgängligheten, nå ut till en bredare publik och utöka upplevelsen före, under och efter föreställningar. I rapporten konstateras också att det finns utmaningar med att införa digitala verktyg, bland annat höga kostnader, begränsade digitala färdigheter bland yrkesverksamma och svårigheter att integrera upplevelser på andra skärmen utan att förringa liveföreställningar.

Under de senaste 10 åren har Spaniens scenkonstsektor tagit till sig den digitala omvandlingen och utökat hybrid- och onlineformat för att nå en bredare publik, med stöd av ökad finansiering och specialiserad utbildning i digitala färdigheter. Ny teknik som VR, AR och AI har skapat immersiva och interaktiva upplevelser, samtidigt som avancerad publikanalys möjliggör ett mer personligt engagemang. Akademiska institutioner som TAI School of the Arts och RESAD införlivar digitala färdigheter i sina läroplaner, medan scenhus och center som IDEAL i Barcelona och Teatros del Canal i Madrid främjar digital kreativitet på scenen.

Italien

Den italienska kontexten för digital scenkonst är rik och varierad. I Italien, liksom i andra länder, har man sedan pandemin och dess nedstänging av offentliga platser utvecklat en större uppmärksamhet och medvetenhet om den ännu utforskade potentialen i förhållandet mellan digitalt och konstnärligt skapande. Europeiska unionen har genom planen "Next Generation EU" också finansierat projekt som ytterligare ska stimulera utbildning och användning av digital kunskap inom de olika scenkonstsektorerna. Misstron kvarstår fortfarande, både bland yrkesverksamma och i publiken, så det behövs kontinuerligt spridnings- och utbildningsarbete, liksom nya utrymmen och situationer för digital konstnärlig forskning. Nätverket Residenze Digitali – Digital Residencies är ett exempel på interaktion mellan digitala kreatörer, programledare, experter på området och eventuell publik för att övervinna splittringar och motstånd.

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



**Co-funded by
the European Union**

120 GODA EXEMPEL

STRUKTURERING AV EXEMPLEN

För att läsaren ska få en bättre överblick är exemplen i den här guiden indelade i två olika kategorier.

För det första har exemplen grupperats utifrån projektmedlemmarnas länder och regioner. Syftet med detta är att visa upp den geografiska spridningen av exemplen och ge lokala aktörer i varje region en lättillgänglig översikt över deras närliggande nätverksmöjligheter.

För det andra har exemplen kategoriserats utifrån vilken eller vilka typer av teknik som används. Ett par vanliga förkortningar är MR (Mixed Reality), AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality) och AI (Artificial Intelligence).

Målet med denna guide är att den ska vara informativ, men också tilltalande och inspirerande för den nyfikne läsaren.

Varje rapport innehåller en bild av exemplet samt en QR-kod som leder läsaren till en hemsida eller en längre text med mer information.

VÄND SIDA FÖR ATT KOMMA TILL DE 120 EXEMPLENA



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

SVERIGE



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Mobilized, 2023
Ljud, Webb/online



Nea Landin & Gabriel Widing - Stockholm

Mobilized är en deltagar-performance som utforskar kraften och potentialen i smartphonen. Formatet bygger på enkla instruktioner och val som visas på din skärm genom text, bilder och ljud. Instruktionerna formar olika situationer och kollektiva rörelser.



Bombina Bombast, Emma Bexell & Nea Landin - Malmö

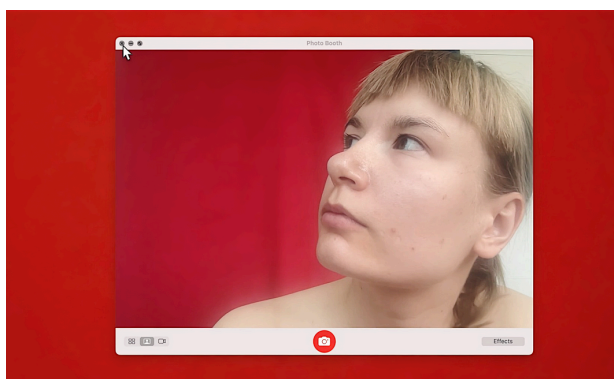
Denna föreställningsserie bjuder in en ny gästande konstnär varje dag för att utforska streamingverktyg i relation till sina egna konstnärliga metoder och för att skapa en föreställning specifikt för livestreaming, som ska delas samma kväll. STREAM SLAM är en del av det större projektet Prototypes for the Future of Performing Arts, som syftar till att tänka genom och med digitala medier i skapandet av scenkonst.



STREAM SLAM, 2024
Webb/online



Nea Landin
Webb/online, VR, Smartphones



Nea Landin - Stockholm

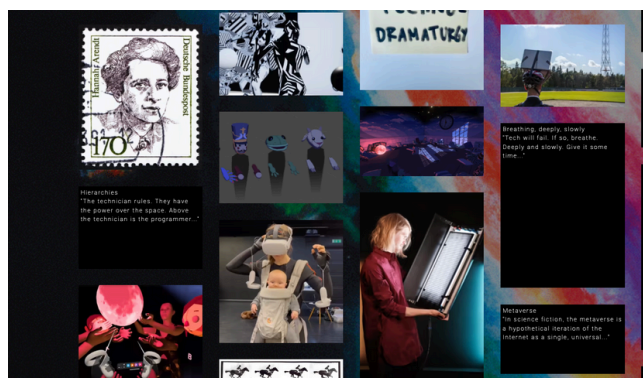
Nea utforskar vad hon kallar "det digikroppsliga" och försöker omskapa de centrala idéerna i en rörelsebaserad praktik från det rent fysiska till det digitala. Tidigare verk inkluderar "desktop.dreams", där datorns skrivbord blir en scen och program som Excel, Chrome, Mail och Photo Booth fungerar som förlängningar av kropp och själ, och "OTHER", ett intimt online-möte mellan två deltagare.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Virtuell Repsal (VRS), 2022 VR



Bombina Bombast, Robin Jonsson, DynoRobotics - Stockholm

Projektet "Virtuell Repsal" utforskade hur live repetitioner kan fungera i ett gemensamt virtuellt rum. Resultatet var, kortfattat, ett system som möjliggör scenkonstutövare att repetera på distans i VR. På hemsidan delar projektmedlemmarna med sig av sin resa, sina lärdomar, handledningsresurser, och djupare insikter för intresserade.



Robin Jonsson - Stockholm

Publiken befinner sig i centrum av en konstnärlig omvandling, där den fysiska närvaron utmanas av den digitala påverkan. Koreografen Robin Jonsson har erfarenhet av att skapa produktioner med olika uppsättningar där VR används som plattform för att skapa liveföreställningar.



Get Real: Performance, 2023

Fysisk teknik, Ljud, Webb/online, AR/MR, VR



Workshop in Motion, 2024 VR, AR/MR, AI, Webb/online, Ljud



Stefan Bexell Stanišić & Robin Jonsson - Malmö

Denna kurs introducerar Motion capture och VR inom scenkonst. Syftet var att lära sig om olika koncept, tekniker och kreativa processer inom scenkonst där motion capture och VR är centrala, samt att få verktyg som kan användas i den egna praktiken.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Immersive Media, 2025

VR, AR, MR, AI, Ljud, Webb/online, Fysisk teknik



Valentin Malmgren - Stockholm

Utbildningen i Immersiv Media omsätter teori till praktik genom att utföra experiment med XR. Till exempel genom att göra 360-gradersvideor, spela in med binaurala mikrofoner och använda 3D-skannrar/fotogrammetri. Det blir också en orientering om AI:s roll i XR-miljöer, XR:s historia och dess framtida potential.



Everybody Dance! - Stockholm, Norge

Everybody Dance! var utformad som 50 procent utställning och 50 procent dansgolv. Utställningen hade fem stora teman: Delande, dans, tradition, gemenskap och identitet. Besökarna kunde dansa och fördjupa sig i många inspelade dansgolv med hjälp av VR-glasögon.



Utställning, 2020-2021

VR, Interaktivt ljud, Dansinstallationer



AI.DENTITY, 2024

AR, Fysisk teknik, MR, Föreläsningar



Erik Rosales - Stockholm

AI.DENTITY suddar ut gränserna i samtalet om AI och vår samtida värld. Genom att använda AI som både ett verktyg och en medskapare utforskar denna interaktiva performanceföreläsning av Erik Rosales hur artificiell intelligens påverkar och formar vår identitet. Varje aspekt av föreställningen manipuleras av AI.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Memory of Water/Bridging Digital, 2018-2024

VR, Webb/online, Dokumentär, Workshops



Jonas Myrstrand, Studio Jox - Göteborg

Jonas Myrstrand deltog i Kreativa Europa-projektet Memory of Water som konstnärlig ledare med film, dokumentation och svensk varvshistoria i Virtual Reality: "Skuggorna från varvsepoken kommer till liv i VR". Deltagandet i Bridging Digital ledde sedan till immersiva workshops och undervisning i 360-film som en del av kursen "Skapa scenkonst med VR".



Anna Näsström & Johan Bandholtz - Stockholm

Duon "Ongoing Realities" utforskar dans och koreografi i samband med digital teknik som VR, AR och AI. [e s c] är en 45 minuter lång dansföreställning med fyra dansare som utforskar eskapism som ett sinnestillstånd. Scenen förvandlas till en plats där det förflutna, nutiden och framtiden möts.

Foto: Tony Hultén



[e s c] 2023

VR, AR/MR, AI, Ljud



Noah Hellwig

VR, AR/MR, Fysisk teknik (robotar, drönare, sensorer, m.m.), Analoga översättningar av digitala medier



Noah Hellwig - Stockholm

Noah Hellwig utforskar digitala medier genom förkroppsligad praktik och undersöker hur en utvidgning av våra sinnen kan förändra vår förståelse av verkligheten. Hans ofta uppslukande verk blandar digitala, fysiska och fantastiska element och behandlar varje perspektiv som lika viktigt. Med inspiration från virtual reality och videospel skapar hans föreställningar unika, multisensoriska upplevelser.

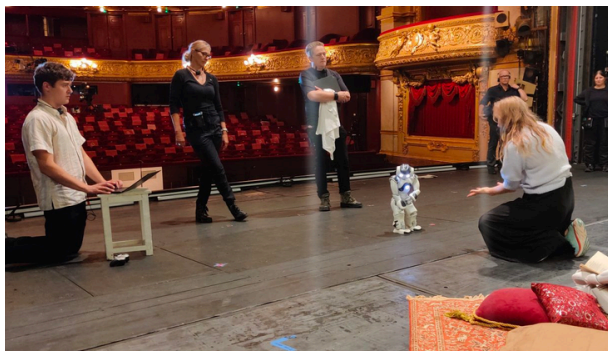
Foto: Fernando Molin



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Dyno Robotics, 2018-Nutid
AI, MR, Robotar



Dyno Robotics - Linköping

Dyno Robotics kombinerar AI, robotteknik, VR och mixed reality för att omskapa scenkonsten. Organisationen samarbetar med skådespelare som interagerar med robotarmar på scenen, VR-kontrollerade människoliknande robotar och VR-upplevelser med full kroppsspårning i föreställningar. Uppdraget är att ge konstnärer möjlighet att utforska kreativa gränser och banbrytande tekniska innovationer.



Gynöides Project, 2009-2018
Fysisk teknik, Ljud



Marie-Andrée Robitaille - Stockholm

Projektet utforskar kvinnors inflytande och representation inom cirkuskonsten genom att söka efter alternativa sätt att komponera. De undersökte användningen av motion capture-teknik för att utforska och utvidga relationerna mellan ljud och rörelse i cirkuskonster.



Bombina Bombast, 2011 - Nutid
VR, Videodesign



Bombina Bombast - Malmö

BB är ett prisbelönt scenkonstkompani i Sverige som har skapat sitt eget fält där performance, konst och teknik är nära sammanflätade - en plats där berättelser är rotade i vardagens meningslösa stunder och där ingenting är omöjligt. De har ett rykte som pionjärer inom alla sina verksamhetsområden; scenkonst, VR och videodesign.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

TOSBOT 2023

AI



Saloranta & de Vylder - Stockholm

En artificiell intelligens, utbildad av konstnärssduon Saloranta & de Vylder, agerade dramatiker och dramaturg i TOSBOT, en vagt postapokalyptisk scenkonstföreställning där vi får följa en musiker, en operasångare och en akrobat i en realisering av livet. Den AI som hjälpte till att skriva föreställningen gav den även den långa titeln "Imorgon suger officiellt men idag är det bäst (TOSBOT)". Foto: Erik Pousette

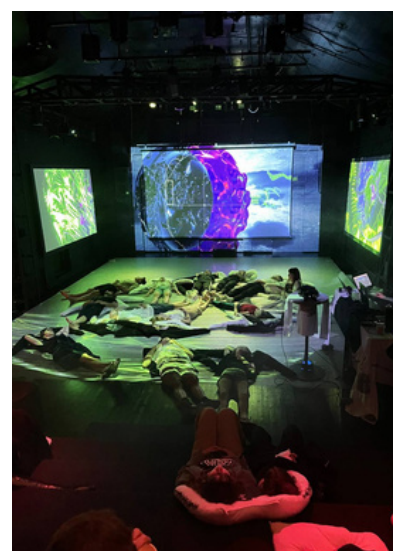


THE SPHERE

Nya medier, Webb/online, Forskning



The Sphere är ett forsknings- och skapandeprojekt som utforskar och utvecklar nya finansieringsformer för scenkonst. Inspirerat av de senaste innovationerna inom blockchain och distributed ledger-teknik är projektets mål att omfördela riskerna och möjligheterna med att skapa konst genom att underlätta det kreativa engagemanget hos investerade publikgrupper i olika skeden av den konstnärliga och kuratoriella processen. Projektet beta-testades i cirkusvärlden.



Lund University Digital Interactive Concert

Hall "LUDICH", 2023

AI, Multi-kamera streaming



LUDICH är ett samarbetsinitiativ som leds av Konstnärliga fakulteten vid Lunds universitet. Målet är att utveckla framtidens kulturupplevelser. Med hjälp av AI och andra digitala verktyg kommer projektet att utforska nya sätt att göra kulturen mer tillgänglig, interaktiv och personlig. Malmö Lives konserthus kommer att fungera som ett "living lab" och utrustas med experimentiell teknik. Två "tagningar" planeras per år.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Juggling Robot Project, 2018-2020

Robotar, Forskning



JuRP är ett återkommande robotprojekt i kursen Mechatronics Advanced Course på KTH. Att konstruera en jonglerande robot är en utmanande bedrift som kräver kunskap inom områden som mekanik, elektronik, mjukvara och kommunikation, samt rådgivning från mänskliga jonglörer för att förstå hur roboten måste röra sig i ett tredimensionellt rum.



Embodying VR and Motion Capture

VR, AI



Alice Tatge - London

En föreläsning som utforskar konstnärens roll och hur man kan skraddarsy sitt framträdande för att förhöja den virtuella upplevelsen för både artist och publik. Eftersom hjärnan reagerar mycket olika på virtuella miljöer, när vi talar specifikt om VR, hur integrerar vi en somatisk förståelse av de grundläggande principerna för sinnesförnimmelser, kroppskartläggning och kinestetisk medvetenhet?



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

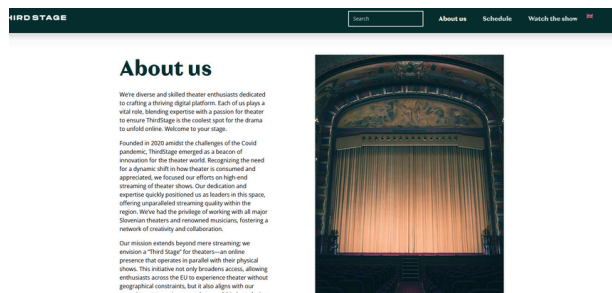
SLOVENIEN



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Third stage Streamingplattform



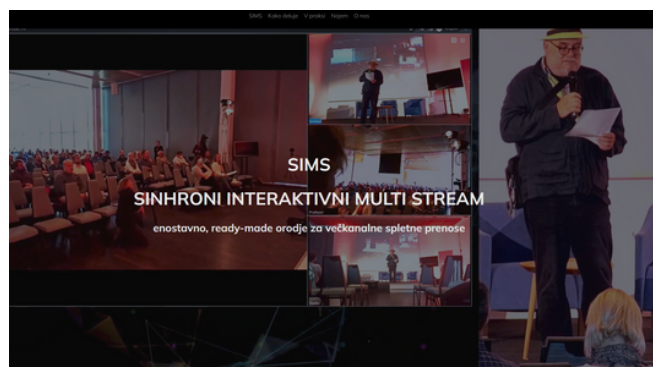
Thirdstage.eu är en Pan-europeisk plattform och innovativ affärsmodell för distribution och marknadsföring av AV-streaming av europeiska kulturföreläsningar. Målet är att utveckla en innovativ plattform för att kunna sända europeiska kreativa och kulturella verk, samt att visa upp innovativa verktyg och metoder för att skydda, utveckla och främja europeisk kulturell och språklig mångfald och kulturarv.



SIMS Streamingverktyg för kanaler



Ett innovativt format för livestream i flera olika kanaler. SIMS har 4 strategiskt placerade kameror och därmed 4 olika perspektiv på livehändelser - och en lekfull upplevelse av att ändra dem. Det ger användaren en annorlunda, attraktiv och unik upplevelse av samtida performativ gatukonst, som han eller hon kan (med)skapa på egen hand, och i dimensioner som går utöver liveupplevelser.



Archduke John, Father of Meranovo Hybridutställning



År 2022 öppnade KIBLA2LAB en hybrid museiutställning i storgodset Meranovo som en del av RUK-nätverket. Utställningen kommer att ta dig genom godsets historia på ett annorlunda sätt. Genom konstnärliga processer och installationer i omgivningen utforskar och presenterar vi dessa teman på nya sätt, från fysiska föremål till upplevelsen av den senaste tekniken.

Foto: Damjan Švarc



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

LutkAR AR-app på Maribors Dockmuseum



LutkAR är en rolig och pedagogisk app genom vilken vi vill blåsa liv i utställningen, precis som en marionettdockspelare genom sin animation blåser liv i ett tidigare livlöst föremål. Appen bidrar till att levandegöra utställningslokalen. Vi fokuserade på AR, på audiovisuell produktion och på kombinationen av det originella bildmaterialet och fotogrammetri.

Foto: arkiv KID KIBLA



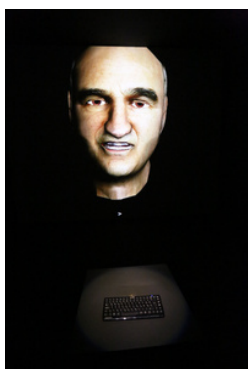
Louis-Philippe Demers: The Tiller Girls AI-programmerade robotar

The Tiller Girls, skapade av Louis-Philippe Demers, är en grupp av 12 små autonoma robotar som utvecklats med AI för att studera gångarter med minimal rörelsefrihet. Robotarna kan bara balansera sina överkroppar och axlar, men de kan ändå åstadkomma en stor variation av uttryck och beteenden.

Foto: Matej Kristovič



Stelarc: The Prosthetic Head 3D-avatar



Prosthetic Head är en förkroppsligad samtalspartner- ett automatiserat, animerat, informerat och någorlunda intelligent huvud som talar till den person som frågar ut det. 3D-modellen är ett nät med 3000 polygoner och konstnärens ansikte. Den kan komponera och recitera sina egna poesiliknande verser och sångliknande ljud, som är olika varje gång den blir tillfrågad.

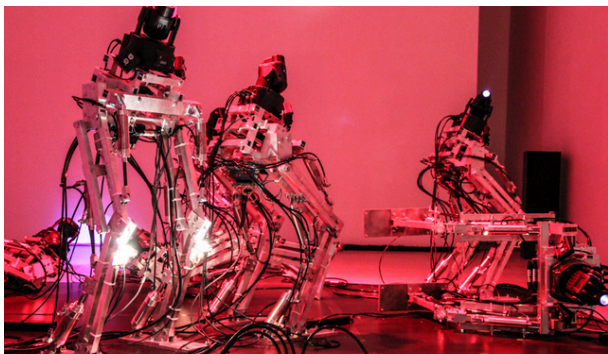
Foto: Boštjan Lah Boštjan Lah



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Bill Vorn: DSM-VI Robotperformance



Denna robotinstallation av Bill Vorn innehåller varelser som uttrycker symtom på "onormala" psykologiska beteenden och fastnar i allvarliga "mentala hälsoproblem" och andra former av beteende och mentala störningar. Robotarna är abstrakta strukturer av aluminium, plast och silikon och det är framför allt deras beteenden som ger dem en organisk och levande aspekt.

Foto: arkiv KID KIBLA



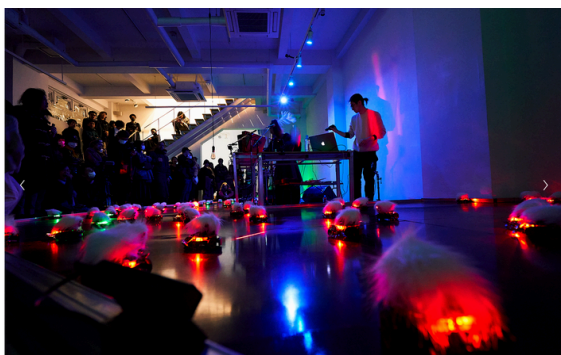
En-Knap: Stage 360 VR, 360-film, 360-uppvisning



Stage360 går ut på att etablera att en ny typ av efterproduktion i form av virtualisering av föreställningar och en särskild (guidad) visning av föreställningar med VR-glasögon, inspelad med en 360°-kamera från scenens mitt. Det är i första hand en ny typ av marknadsföring av samtida konst och en närmare koppling till potentiella nya publikgrupper.



So Kanno: Lasermice Svärmande robotinstallation



"Lasermice" är en svärmrobotinstallation som består av 60 små robotar, som inspirerats av synkroniserat beteende från insekter som eldflugor. Normalt är svärmens nätverk osynligt, men i det här fallet skapar dessa robotar ett synligt nätverk via kommunikation genom laserljus och fotodetektor. Det här projektet handlar om att skapa artificiella naturfenomen.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Hallerstein Flerskiktad performance



Användningen av video, tredimensionella grafiska objekt och miljöer, animering och det till synes oändliga virtuella rummet ersätter den fysiska miljön på scenen. Den virtuella skuggmarionetten manipuleras av dansaren genom ett system för digital dataöverföring av sensorisk rumslig rörelsespårning.

Foto: Boštjan Lah Boštjan Lah



Martin Bricelj Baraga: Robovox Interaktiv ljudinstallation



RoboVox är en interaktiv ljudinstallation som använder SMS för att interagera med allmänheten. Syftet med RoboVox är att fungera som ett verktyg för en individ, vars röst vanligtvis försvinner i massans ljud. När RoboVox tar emot SMS:et säger han högt uttalandet, protesten, kärleksförklaringen eller vad som än står i meddelandet och ger på så sätt röst åt den anonyma individen.

Foto: arkiv KID KIBLA



Hochschuh & Donovan: Empathy swarm Interaktiv robotperformance



I detta konstverk av Katrin Hochschuh & Adam Donovan ingår tjugofem autonoma robotar. De berättar om abstrakta versioner av interaktioner mellan människa och maskin där rörelsen fungerar som ett gemensamt språk. Konstverket integrerar inte bara människor utan också maskiner som sociala varelser. Drivkraften i varje robot kommer från en utvidgning av Craig Reynolds program för artificiellt liv.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Audio Ballerinas and Audio Peacocks Elektronisk klädperformance



Audio Ballerinas och Audio Peacocks är tillverkade av Benoît Maubrey. Audio Ballerinas använder elektroakustiska kläder och klänningar (utrustade med förstärkare och högtalare) som skapar ljud genom att interagera tematiskt och akustiskt med sin omgivning. Audio Peacocks artister bär elektroakustiska instrument formade som påfågels solfjäderliknande fjäderdräkt som är mycket riktad och projicerar ljudet som en sorts överdimensionerad radarparabol.

Foto: Matej Kristovič

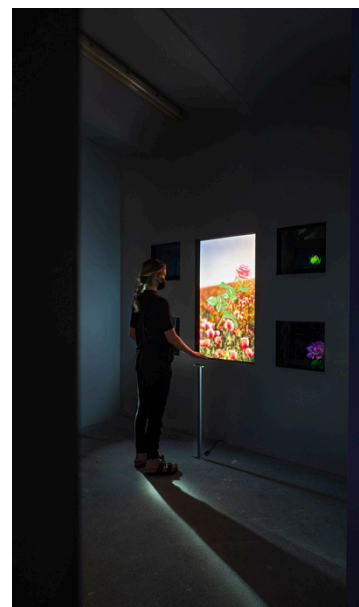


Rose AR, hologramm



I ett av världens mest kompletta rosarium (rosenträdgård med många olika varianter) placerar vi rosor på ett annorlunda sätt - vi flyttar dem från deras naturliga miljö till litterär, ljud- och visuell illustration och intermediainstallation - en uppgraderad upplevelse av utvidgad verklighet som samtidigt framkallar en speciell upplevelse i den botaniska parkens verkliga miljö och i konstens metafysiska värld.

Foto: Damjan Švarc



Tanja Vujinović: AvantGardeTopia VR- och ljudinstallation



Tanja Vujinovićs arbete är djupt rotat i överlappningarna och mellanrummen mellan konst, teknik och vetenskap. I sina tvärvetenskapliga projekt sammanflätar hon virtuell verklighet, principer för videospel, historieberättande, 3D-modellering, AI och elektronisk musik för att skapa nya poetiska och uppslukande världar som sociala rum för att tänka om nutiden och föreställa sig en potentiellt utopisk framtid.

Foto: Janez Klenovšek



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Sašo Sedlaček: Oblomo Konstplattform för kryptovaluta



Oblomo bygger på en kombination av blockchain och maskininlärningsteknik och belönar användare för att de inte arbetar med sin egen kryptovaluta. När appen upptäcker användarnas inaktivitet belönar den dem genom att sätta in Oblomo-kryptovalutor i deras e-plånböcker. Användarna kan spendera dessa mynt i plattformens onlinebutik och använda sin "lathet" för att köpa en mängd olika varor.

Foto: Gregor Salobir



RACIF – Robots and Avatars Robotar, VR och "telenärvaro"

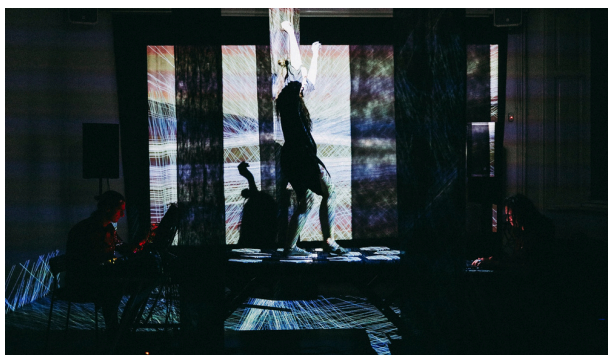


RACIF - Robots and Avatars var en interkulturell, generationsöverskridande och tvärvetenskaplig grupputställning med konstnärer från hela världen. Denna kulturella utforskning av en nära framtid presenterade en värld av samarbeten mellan robotar, avatarer, virtuella världar, telepresence och realtidsnärvaro på kreativa platser, i kulturmiljöer, interaktiv underhållning och lekutrymmen.

Foto: arkiv KID KIBLA



NOTA Kinetisk AV-performance



Denna AV-föreställning är ett tvärvetenskapligt projekt som med hjälp av modern teknik tar upp vårt samhälles fascination för allsidiga framsteg, som huvudsakligen bygger på den ständigt ökande tidspressen. Trion använder sig av beröringskänsliga mattor som skapar ljud och förändrar ljuset. Hela kompositionen består av rörelser, ljud, bilder och skuggor som genereras i realtid.

Foto: Janez Klenovšek



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Robot Partners

Interaktiv robotperformance

Detta är ett långsiktigt, tvärvetenskapligt projekt som integrerar konst, vetenskap, humaniora och teknik. Det fungerar som ett konceptuellt ramverk för Doepners konstskapande och behandlar den komplexa idén om partnerskap i allmänhet samt partnerskap mellan människor och maskiner. Projektet berör samtida utvecklingsideal och blickar på ett undersökande, poetiskt, humoristiskt och absurt sätt.

Foto: arkiv KID KIBLA



Chico MacMurtrie: The Subhuman Robotperformance



The Subhuman (1985-2000) är en mörkt tonad, utmärglad humanoid maskin. Hans karaktär och persona har haft en viktig position i utvecklingen av den typ av maskiner som har kommit att kallas "Amorphic Robots". Sedan han 1992 återupplivades som maskin har han genomgått många ombyggnationer, vilket har förstärkt hans väderbitna utseende.

Foto: arkiv KID KIBLA



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

BELGIEN



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Simple Machines - Ugo Dehaes Robotar



I föreställningen Simple Machines från 2021 undersöker den belgiske koreografen Ugo Dehaes hur han själv kan odla och träna robotar. Med hjälp av artificiell intelligens låter Ugo Dehaes sina robotar komma på en dansföreställning. Som en följd av detta försvinner också hans jobb som koreograf. På så sätt försöker Simple Machines filtrera bort människan från den kreativa processen.



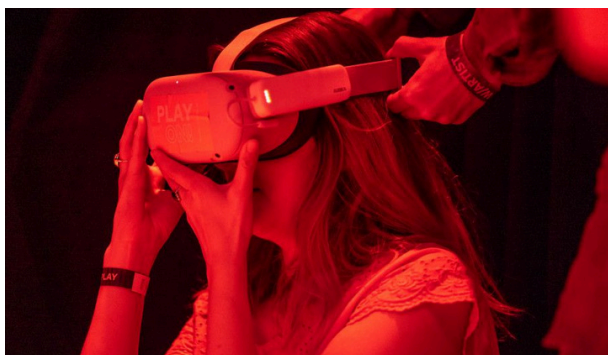
Ulrike Quade Company Robotar



Ulrike Quade Company gör visuell teater. De är baserade i Nederländerna och kombinerar Bunraku-dockspel och industrirobotar med scenografi, musik, dans och annan modern teknik för att skapa magiska och poetiska föreställningar och projekt. Deras mål är att sammanföra nya former av dockteater med modern teknik.



Innovation:Lab AI, VR, AR, Immersiv teknik



Sedan 2020 har det nederländska Innovation:LAB lett forskning, experiment och tvärvetenskapliga samarbeten inom teater och teknik. Deras arbete omfattar bland annat mixed reality, AI, omslutande ljud och projektionskartläggning. Genom att integrera teknik och teater på lika villkor skapar de omvälvande upplevelser som svarar mot den framtida publikens skiftande behov.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Archival Echoes - Abner Preis Studios AI



I workshopen Archival Echoes av den amerikanske konstnären Abner Preis utforskar deltagarna sammansmältningen av historia och teknik genom att använda arkivbilder och AI för att skapa ett multimedieverk och lära sig att använda AI som ett kraftfullt verktyg för kreativitet. Workshopen leds av Abner Preis Studios, en Amsterdam-baserad upplevelse-konststudio som fokuserar på storytelling och nya medier.

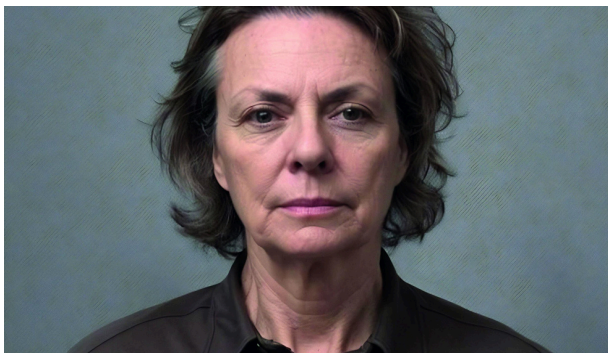


Improbabilities AI

Improbabilities är ett internationellt teaterlabb som sedan 2016 har varit banbrytande inom improviserad teater och komedi tillsammans med generativ AI. Improbabilities är både en science comedy-show och ett Turingtest i realtid. En chatbot baserad på artificiell intelligens uppträder tillsammans med en mänsklig ensemble, och den försöker framstå som mänsklig när den skickar repliker till en av improvisatörerna via en hörsnäcka.



Alva Ishii - NTGent AI



NTGent, stadsteatern i staden Gent i Belgien, utvecklar en helt digital artist vid namn Alva Ishii. Alva Ishii ger intervjuer, kommer att skapa föreställningar och kanske till och med ingå i den konstnärliga styrelsen. Utvecklingen av Alva Ishii tvingar oss att ifrågasätta ny teknik. Vad gör AI med oss? Vilka kritiska frågor ställer vi inte? Bilden är ett AI-genererat foto av de olika artisterna som tillverkade NTGent.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Another Kind of Blue AI, VR, Drönare



Another Kind of Blue är ett innovativt danskompani från Haag i Nederländerna. De blandar modern dans och teknik till en unik, ny konstform. I deras föreställningar har animationer, drönare, robotar, film och musik samma roll som dansarna. För närvarande utvecklar de AI-man, en duett mellan den fria viljan och AI, och de utvecklar en live VR-upplevelse.

Fotograf: Kim Vos

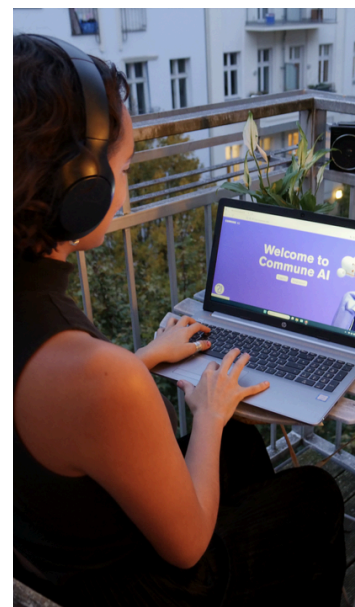
Dansare: Richel Wieles



Commune AI - Interrobang Performance, AI



Commune AI är en onlineföreställning av tyska Interrobang Performance. I föreställningen etablerar publiken en koloni i det digitala rummet och lever i en specialutvecklad virtuell plattform i 75 minuter. Mänskliga deltagare uttrycker politiska mål, önskningar och förväntningar på det gemensamma livet, medan AI:er ger förslag på hur de kan genomföras.



Songs for a Passerby - Celine Daemen VR



I Virtual Reality-operaföreställningen Songs for a Passerby av Celine Daemen vandrar publiken genom ett musikaliskt drömlandskap. De kliver ut ur sin kropp och följer sin egen 3D-reflektion när de går förbi olika poetiska scener. År 2023 vann Songs for a Passerby Venice Immersive Grand Prize vid filmfestivalen i Venedig.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

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



Held In Human II: Rose In Your Brain är en performativ installation som upplevs via headsetet Meta-Quest 3. Ord och tankar organiserar sig själva i ett rum med blandad verklighet. De rör sig, dyker upp och försvinner när de interagerar med varandra. Publiken kan interagera med texten och med andra betraktare. Installationen skapades år 2024 av estniska elektron.art.
Foto av Alissa Šnaider



**Bozar Arcade
Spel**



Bozar Arcade är en konstnärlig plattform som skapades 2024 av Bozar, ett arthouse i Bryssel. Bozar Arcade inbjuder till kritisk reflektion kring videospel som ett medium för att skapa och överföra meningsfulla berättelser. Den utforskar potentialen att främja en känsla av gemenskap och tolerans samtidigt som den tänjer på gränserna mellan konst och spel.



**_jeanne_dark_ - Ziferte Production
Streaming**



_jeanne_dark_ är en föreställning från 2020 av franska Ziferte Productions. Föreställningen livestreamas varje kväll på Instagramkontot @_jeanne_dark_. _jeanne_dark_ handlar om sociala mediers inflytande, offentlig visning av intima, privata ögonblick, en oroande sexualitet, men framför allt om den råa kraften i ofiltrerat tal och den uppfinningsrika skildringen av huvudpersonens demoner.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

**Wheelchair Accessible Moshpits- A
MAD Productions
VR**



På Alcatraz Metal Festival i Belgien får den rullstolsburna publiken uppleva moshpiten med hjälp av VR. En kameraman med en 360°-kamera tar bilder av publiken, som sedan redigeras och streamas till VR-headset, så att rullstolsanvändare virtuellt kan vara i publiken för en stund. Den här upplevelsen utvecklades av A MAD Productions 2019 och har visats på Alcatraz-festivalen varje år.



**Alien Rescue - Jason Moore
VR**



Alien Rescue är en Metafilm: en liveupplevelse i virtuell verklighet där publiken spelar huvudrollen i en interaktiv film. En Metafilm ger spänningen i ett liveframträdande, den cinematiska känslan i en film och den personliga och känslomässiga upplevelsen av gemensamt berättande. Alien Rescue skapades 2020 av den amerikanske författaren, producenten och regissören Jason Moore, som arbetar med flera plattformar.



**Be Arielle F - Simon Senn
VR**



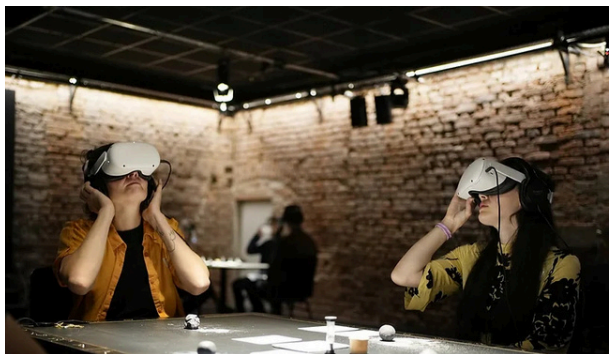
Inför sin teaterföreställning "Be Arielle F" 2019 köpte den schweiziske video- och performancekonstnären Simon Senn en digital kopia av en kvinnokropp på nätet. I "Be Arielle F" ger han sig ut på en resa för att träffa den kvinna vars kropp han sedan bebor tack vare virtual reality. Han kliver upp på scenen för att dela med sig av sin kusliga upplevelse. Foto av Elisa Larvego



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Earth - Robbert&Frank Frank&Robbert VR



Earth är en performance av de belgiska konstnärerna Robbert&Frank Frank&Robbert som skapades 2021. I Earth går en grupp på fyra deltagare in i ett tomt universum med hjälp av virtual reality-glasögon. Deltagarna besöker varandras undermedvetna genom att rita, fantisera och associera fritt. Föreställningen erbjuder ett fridfullt utrymme i en stressig värld: chansen att stanna upp för en stund och känna förundran.



6 degrees - Motionhouse VR



Motionhouse, en Brysselbaserad tvärvetenskaplig konstorganisation, skapade performanceinstallationen "6 Degrees" tillsammans med Me-sa company och Brainz Immersive. "6 Degrees" tar publiken med på en resa genom en utveckling av föreställningar i ständigt föränderliga miljöer som suddar ut verklighetens gränser. Miljöerna utvecklas tillsammans med uppslukande teknik och hämtar inspiration från den eskalerande uppvärmningen av vår planet.



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



"Drie geraniums op een vensterbank" är en uppslukande föreställning där tre krukväxter tar en titt på sin ägare Patrick. Genom virtuell verklighet kliver publiken in i den verklighet som mannen skapat åt sig själv, men som han oundvikligen fastnar i. Föreställningen gjordes år 2023 av den belgiske animatören Joren Vandenbroucke och sopranen Annelies Van Hijfte.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

**Erwartung - André Bucker,
Staatstheater Augsburg
VR, Spel**



År 2020 inrättade Augsburgs statsteater en ny konstnärlig avdelning - den digitala teatern. År 2024 skapade André Bucker, chef för Augsburgs statsteater, en VR-produktion av Arnold Schönbergs monoopera Erwartung. I den här upplevelsen kan publiken utforska Schönbergs musik genom spelmekanik. Med hjälp av ett VR-headset och en handkontroll, navigerar vi i en mörk skog och formar handlingen genom våra interaktioner.



**CREW
VR, AR, AI, Robotar**



CREW är ett Brysselbaserat internationellt team av forskare, artister, teknologer, författare, musiker och designers som grundades 1990. Som ett kollektiv i skärningspunkten mellan konst, vetenskap och teknik ställer CREW frågan: Hur förändrar tekniken oss? De utforskar detta genom att använda uppslukande föreställningar, placera åskådarna i en annan värld och interagera med dem i (inte) här och (inte) nu.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

GREKLAND



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

DigitACT 3D, AR, Spel



DigitACT är ett transnationellt (Cypern, Grekland, Litauen, Portugal, Italien) ERASMUS+-projekt som syftar till att stödja unga scenkonstnärer och tekniker att anpassa sig till digitaliseringsbehoven och utvecklingen inom sitt område som ett sätt att skapa en hållbar och varaktig professionell väg för sig själva och deras arbetsekosystem. I Grekland genomfördes det av REON AMKE [Orestis Tatsis och Dimitris Kakavoulas] under 2021-2023.



Athens International Digital Film Festival (AIDFF) XR



Athens International Digital Film Festival (AIDFF) är ett spännande evenemang som firar digital film sedan 2011. Festivalen, som är inriktad på att främja digital film, har etablerat och försvarat konceptet New Cinema. Den är den enda festivalen i Grekland och en av de få i Europa som omfattar alla former av filmkonst. Festivalen visar drama, dokumentärfilm och experimentell film.



THE BIOGRAPHY OF A SOFTWARE, George Drivas AI



The Biography of a Software, som skapades av George Drivas 2024, utforskar och presenterar utvecklingen av program för artificiell intelligens när det gäller att skapa mänskliga röster, fotografier och rörliga bilder. George Drivas representerade Grekland vid konstbiennalen i Venedig 2017. Hans verk har presenterats i mer än 10 separatutställningar och hyllningsutställningar och i mer än 150 grupputställningar och festivaler både i Grekland och utomlands.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Munti Analtu, Ilektra Maipa Kameraperformance



Ilektra Maipa (f. 1989, Grekland) är en bildkonstnär med en BA i måleri (Hons) och en MA i konst (Hons). År 2020 mottog hon ARTWORKS Stavros Niarchos Foundation Artist Fellowship.

Munti Analtu, 2019, (arumänska för "Högt berg") är en videoinstallation med en dikt och två monitorer. Den fångar skymningstimmen när bergen skiftar färg, vilket för tankarna till en teateruppsättning.



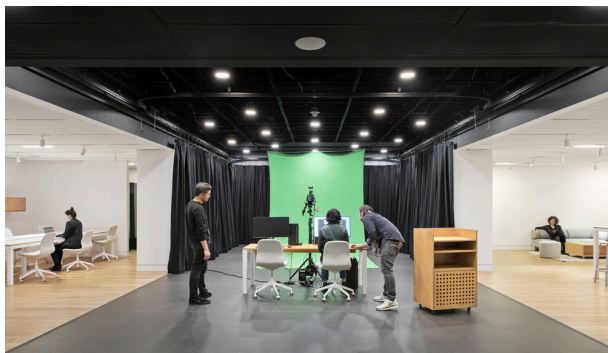
Uncanny Valley Rimini Protokoll, Stephan Kaegi Fysisk teknik (robotar, drönare, m.m.)



Stefan Kaegi skapar dokumentära teaterpjäser, ljudinterventioner, kuraterade format och arbetar i stadsmiljön i en mängd olika samarbeten. I Uncanny Valley (2018), som presenterades på 2024 Athens Digital Arts Festival i Grekland, samarbetar Stefan Kaegi för första gången med en författare och dramatiker: Thomas Melle tillät att en animatronisk dubbelgångare av honom själv tillverkades. Denna humanoid tar författarens plats och väcker frågor som vad det innebär för originalet när kopian tar över?



Onassis ONX VR, AR, AI, Fysisk teknik, Webb/online



Onassis ONX, som grundades 2020, är en plattform som bygger upp fältet för Onassis Culture och är inriktad på ny mediekonst och digitala upplevelser. Den ger kreatörer möjlighet till spjutspetsteknik, konstnärlig excellens och ekonomisk hållbarhet. Programmet erbjuder kapacitetsuppbyggnad, inkubation, såddfonder och utställningsmöjligheter för konstnärer över hela världen.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

**Polarities 01: Clytemnestra VS
Agamemnon, Facta Non Verba
AI**



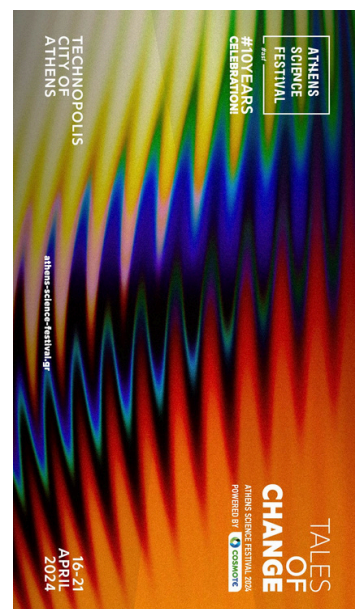
En samarbetsperformance som presenterades i december 2023. Den undersöker dualiteter som maskulint och feminint, natur och digital simulering, med förhållandet mellan Clytemnestra och Agamemnon som utgångspunkt. Den tvådelade föreställningen tar upp samtida frågor som patriarkat och digitaliseringen av våra sinnen, och uppmuntrar till reflektion över samhällsstrukturer och personlig etik.



**Athens Science Festival
VR, AR, AI, m.m.**



Athens Science Festival, festivalen som sedan 2014 ägnas åt vetenskap och innovation, är ett etablerat kulturellt landmärke inom vetenskap, teknik, innovation och konst i Grekland! Under fem dagar varje vår får invånare och skolor i och runt Attika möjlighet att utforska vetenskapliga och tekniska framsteg på ett underhållande, innovativt och interaktivt sätt. Samtidigt gör forskare, framstående vetenskapsmän, pedagoger och konstnärer sitt bästa för att förmedla vetenskap.



**CAVES, Alex Raúl, Bats Bronsveld,
Charleton Mercelina
VR, Ljud, Musik**



CAVES är en animerad virtual reality-upplevelse av ett körframträdande. Kompositionen sjungs av 8 maskerade sångare i en förhistorisk grotta. Intrikata vokalharmonier, inspelade med spatiala ljudtekniker, blandas med den virtuella grottans frodiga reverb. Låt dig uppslukas av en djup lyssningsupplevelse när en grupp grottbör utför sin spännande kvällsritual.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Eye's Walk Digital Festival VR, AR, AI, Ljud m.m.



En innovativ festival som kombinerar digital teknik, videoinstallation och scenkonst, upplevelsebaserad design med en stads unika kulturella och arkitektoniska bakgrund. "Eye's Walk Digital" hämtar sina teman från människor och samhälle för att skapa en ny typ av konst genom att skapa en syntes av allt det ovan nämnda. Produktionerna utvecklas i det offentliga rummet med djärvhets och med deltagande av konstnärer, besökare och allmänheten.



Athens Digital Arts Festival (ADAF) VR, AR, AI, Ljud m.m.



Athens Digital Arts Festival (ADAF) är en årlig internationell festival som utforskar förhållandet mellan konst, vetenskap och teknik. ADAF, som visar upp samtida digitala konstformer från ett brett globalt nätverk av konstnärer och forskare, har representerat Grekland internationellt inom digital konst sedan 2005 och är den första institutionen i sitt slag som har etablerats i regionen.



VOXReality project AI, XR



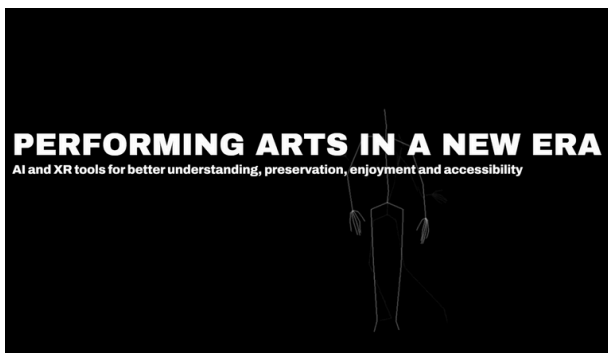
VOXReality-projektet är ett banbrytande initiativ som syftar till att blanda Augmented Reality-teknik med live-teater och förvandla traditionella föreställningar till uppslukande upplevelser. Athens Epidaurus Festival (AEF), en kulturinstitution med lång tradition i Grekland, är en viktig partner i projektet och leder den del av projektet som handlar om Augmented Theatre.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

PREMIERE project VR, AR, XR, AI



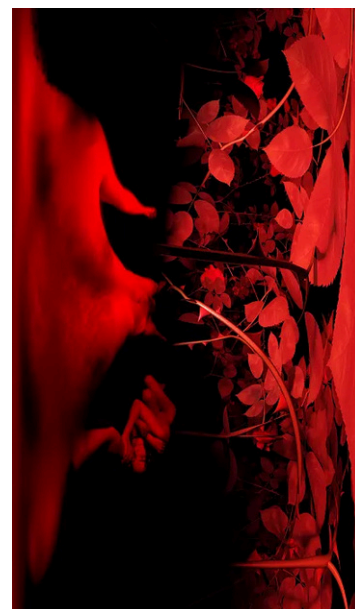
Projektet "PREMIERE" fokuserar på att integrera AI och XR (Extended Reality)-teknik i scenkonsten för att öka förståelsen, bevarandet, uppskattningen och tillgängligheten på livekonst i modern tid. Genom att utnyttja AI-, XR-, VR- (Virtual Reality) och AR-verktyg (Augmented Reality) syftar projektet till att skapa uppslukande upplevelser.



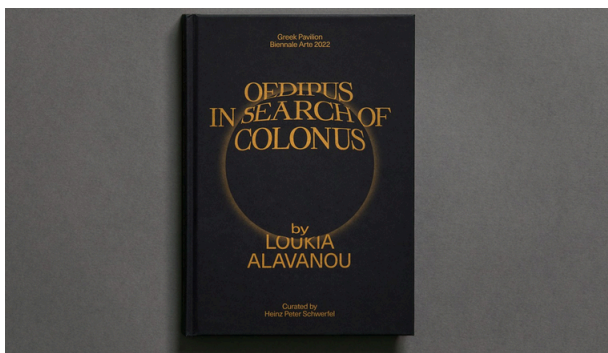
Medea Electronique AR



Medea Electronique grundades 2006 och består av kreativa människor som delar känslan för innovation och som rör sig inom det större området samtida konst. Deras verksamhet omfattar samtida teaterföreställningar, experimentella audiovisuella föreställningar och installationer, platsspecifika verk och elektroakustiska musikkompositioner. Deras arbete har bland annat presenterats på Onassis Cultural Center och Stavros Niarchos-stiftelsens besökscenter.



Loukia Alavanou VR



Loukia Alavanou är en grekisk bildkonstnär och den första VR-filmproducenten i Grekland som använder VR för att omtolka klassiska grekiska berättelser, med fokus på uppslukande berättande som belyser samtida sociala teman. Hennes VR-installation Oedipus in Search of Colonus, som visades på Venedigbiennalen 2022, är ett av hennes mest uppmärksammade verk.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Thessaloniki International Digital Arts
Festival (THEDAF)
VR, AR, AI, Ljud



Den helt nya Thessaloniki International Digital Arts Festival (THEDAF) vill utvidga begreppet kulturarv och bli en mötesplats för samtida konst med Thessalonikis offentliga historia idag, genom digital konst, performance, cirkuskonst och psykogeografisk vandring.

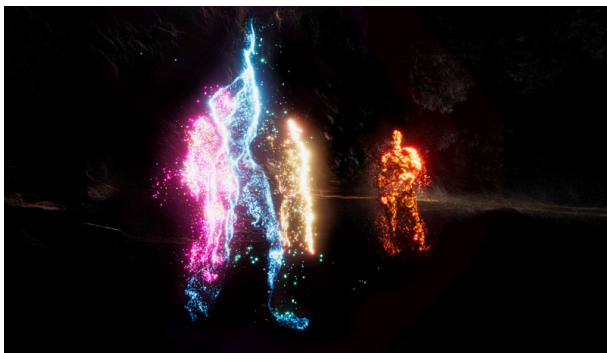


WORKSHOP: Critical AR(t), Caterina
Antonopoulou
AR

Workshop genomförd av Caterina Antonopoulou (GR) som en del av Athens Digital Arts Festival (ADAF) om AR-interventioner inom konst. Workshopen undersökte hur Augmented Reality (AR) kan omvandlas till ett konstnärligt medel för kritiska och taktiska interventioner.



Floating with Spirits, Juanita Onzaga
VR



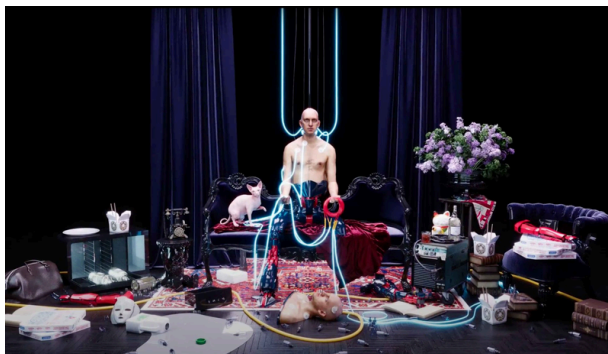
I detta filmkonstverk med VR, skapad av Juanita Onzaga och presenterad på 2024 Athens Digital Arts Festival (ADAF), berättar 2 unga systrar från ursprungsbefolkningen Mazatec som heter Jocelyne och Jaquelyne ett antal magiska historier baserade på sina förfäders kunskap och mystiska kosmogoni som deras mormor (en shaman) brukade delge i de dimmiga bergen i Oaxaca, Mexiko.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

**Cyborgian Living Room, Super Gonorrhea
med Kapten Stavros
Videokonst, AI**



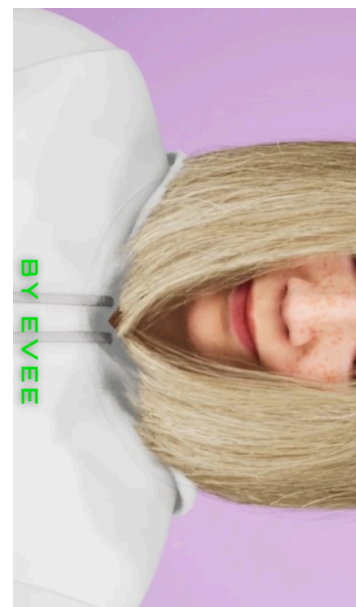
Det cyborgianska vardagsrummet, skapat av Super Gonorrhea och Kapten Stavros, är ett fängslande segment i serien "Technological Intimacies", som en del av ADAF, och överskrider konventionella gränser för att utforska spännande koncept och teknikens intersektion med våra dagliga liv.



**Gym Lesson, Eleni Dimopoulou
AI**



"Gym lesson", av Eleni Dimopoulou, är ett verk skrivet och regisserat av AI-assistenten Open Chat GPT. ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) är en chatbot som lanserades av OpenAI i november 2022. Den presenterades under ADAF 2024. Assistenten bygger på OpenAI:s GPT-3-familj av stora språkmodeller och är finjusterad (en metod för överföringsinlärning med både övervakade och förstärkande inlärningstekniker).



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

SPANIEN



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Transcending Species, Manel De Aguas

Ljud, Fysisk teknik, AR



Transcending Species är Manel De Aguas (Barcelona, Spanien) debutalbum år 2024, som berättar om 11 kapitel av hans cyborgresa efter att ha fått ett nytt sinnesorgan som gör att han kan uppfatta väder genom ljud via huvudimplantat. Han utforskar teman som icke-mänsklig identitet, solcellsdriven cyborgenergi och cyborgrättigheter. Varje spår innehåller ljud som genererats av hans väderfenor, vilket framkallar skiftande väder genom hela albumet



Kamikaze lovers, Marta Galindo

VR, AI, Ljud, Fysisk teknik



Kamikaze lovers, ett projekt av den spanska konstnären Marta Galindo (Madrid, Spanien) som visas första gången 2024, är ett performativt projekt som föreställer sig krigföringsteknologier som kan utveckla empati och känslighet. Projektet tar sin utgångspunkt i den ikoniska dramatiska texten Romeo och Julia för att erbjuda en reviderad tolkning där huvudpersonerna förkroppsligas av flygande drönare - två maskiner från fientliga faktorer som överger sina arméer för kärleken.

KAMIKAZE LOVERS



Opereta en un solo acto

Libreto
MARTA GALINDO GARCÍA

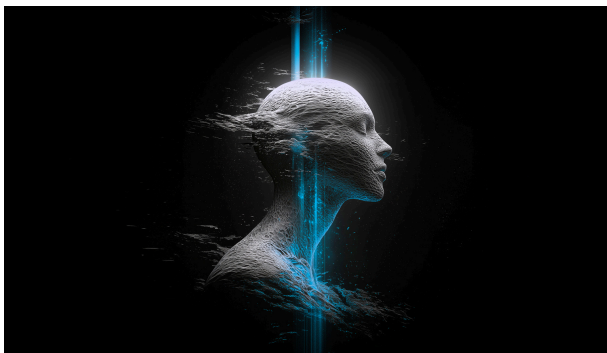
Música
ÁLVARO CHIOR

Con un breve ensayo de
JORGE VAN DEN EYNDE

Un cuento de amor para tiempos de violencia tecnificada
Inspirada en la historia de Romeo y Julieta

Multiverse, HUMANHOOD

VR



Multiverse (2024) är en hypnotisk VR-upplevelse för hela kroppen, skapad av performancekollektivet HUMANHOOD (Barcelona, Spanien), som kombinerar interaktiva molnliknande bilder, bodysuits, synkroniserad andning och uppslukande ljud, vilket tar användaren på en 8 minuter lång multisensorisk resa.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

PHANTOM LIMB, Mit Borrás
Fysisk teknik, Multimedia-installation



Phantom Limb (2021) är ett digitalt performanceverk, en multimediainstallation, film + robotkonst som ingår i Mit Borrás (Madrid, Spanien) verk ADAPTASI CYCLE med kreativ ledning och manus av Rachel Lamot (Madrid, Spanien).



WE ARE THE AI RESYNTHESIZERS, Shoeg
AR, VR, Webb/online



Shoeg (Barcelona, Spanien) utvecklade WATAR (2024). Under de senaste åren har AI nått hela samhället. Stora teknikföretag lyfter fram AI som ett verktyg för att efterlikna mänskligt beteende, men i grunden är det fortfarande ett system som bygger på statistiska processer. Även om dess resultat efterliknar mänsklig kreativitet fungerar AI etiskt bättre i en cykel mellan människa-maskin-människa, där människor sammanställer och förstärker. WATAR förkroppsligar detta koncept i en virtuell plaza som skapats för XR CAMP-projektet.



nuevo_algo_ritmo.ckpt, MANS O +
Joan Sandoval. AR, Fysisk teknik, Ljud



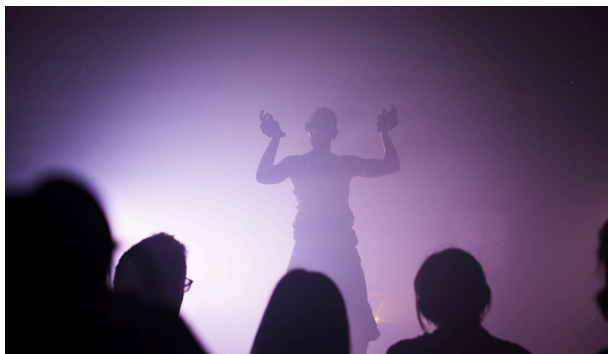
MANS O och Joan Sandoval (Barcelona, Spanien) utvecklade det här projektet 2024. "nuevo_algo_ritmo.ckpt" är en innovativ AV-teknikshow som tar publiken på en resa genom de ofta dolda stadierna av skapandet av AI-modeller. Genom att visa anpassade rådataset, avslöja olika modellutbildningssteg, utföra kodvisualisering och syntetisera MANS O:s kropp via spåringskameror, ger föreställningen en inblick i hur algoritmer fungerar.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Human Learning, Eneritz Tejada
Ljud, Fysisk teknik, Dans



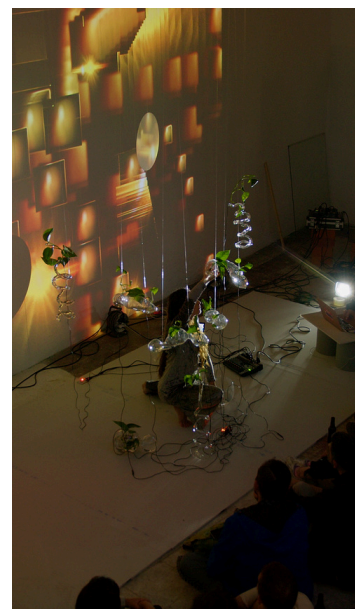
Human Learning (2022) av konstnären Eneritz Tejada (Barcelona, Spanien) utforskar begränsningarna i människans kognitiva förmågor genom en känslomässig konfrontation med att leva i en människokropp. Förslaget spekulerar om en framtid där vi kommer att integrera teknik i våra kroppar och utforskar, genom interaktiva kroppsliga enheter, minnets sensoriska modaliteter bortom den digitala världen.



Paisaje sonoro, Akyute
Fysisk teknik, Ljud, Performance



Sensordriven musik och visuell performance av kollektivet Akyute (Barcelona, Spanien) där intra-aktionen (Barad, 2007) mellan konstnären och den tekniska naturen i tid och rum observeras av publiken. Publiken guidas genom experimentprocessen medan artisten genererar det levande ljudlandskapet genom visualiseringssystemet för biodata som avges från växterna som tillfälligt bor i installationen.



Ronin (浪人)*, Guayaba
VR, Ljud, Webb/Online



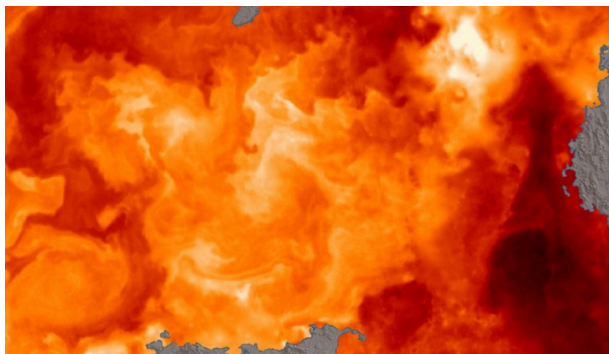
Ronin (浪人)* är ett liveframträdande som sker samtidigt i det fysiska och det digitala rummet. Guayaba är musikern Ricardo Candals (Madrid, Spanien) VR-avatar-alter ego. Guayaba använder VRChat som sin huvudsakliga plattform och fångar sina ansiktsgester och kroppsrörelser för att resa genom olika världar i det sociala nätverket och framföra sitt senaste album som presenteras i maj 2024.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Sirenes i Robots, Joan Llorc + Tarta Relena
Fysisk teknik, Ljud



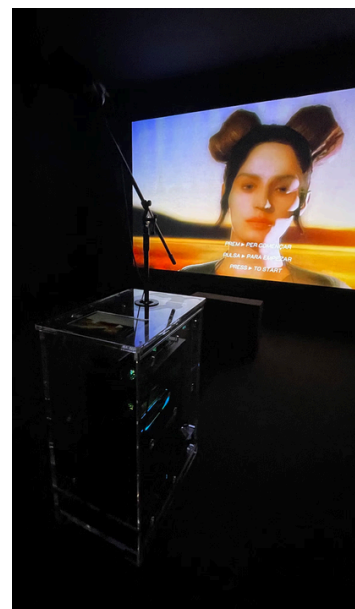
Oceanografen Joan Llorc och sångduon Tarta Relena (Barcelona, Spanien) har gett sig ut på jakt efter sirenernas sånger tack vare Argo-undervattensrobotar som samlar in data om vattentemperaturen när de driver omkring i Medelhavet och skapar Sirenes i Robots 2024. De tar oss med på en resa för att upptäcka hur de låter och vad de har att berätta för oss.



María CHOIR, María Arnal
AI, Ljud



Maria CHOIR (2023) är ett interaktivt musikaliskt konstverk av María Arnal (Barcelona, Spanien), skapat för att upplevas personligen genom att man sjunger. Installationen erbjuder ett AI-verktyg som reagerar i realtid med ljud och bild på vad besökaren sjunger, som en experimentell acapella-karaoke-duett i en ekokammare.



Orfeo 5063, Guillaume Marmin
Fysisk teknik, Performance



Guillaume Marmin (Barcelona, Spanien) återbesöker med Orfeo 5063 (2022) flera av Monteverdis mästerverk och transponerar dem till en hypnotisk iscensättning. Långt från operans traditionella formalism är detta musikprogram uppbyggt och framförs kring en film som inspirerats av myten om Orfeus. Genom drönarfilmade sekvenser färdas Monteverdis musik genom konstens och mänsklighetens historia.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

La Cuerpa, ALV Adina

Fysisk teknik, Ljud



La Cuerpa (2022) är en ljudperformance av den mexikansk-spanska konstnären ALV Adina (Madrid, Spanien), som med hjälp av beröringssensorer och mikrofoner expanderar sin kropp mot det auditiva spektrumet. La Cuerpa var hennes senaste EP och presenterades som en visuell och ljudmässig upplevelse.



¥€\$Si PERSE

VR, Ljud, Webb/Online

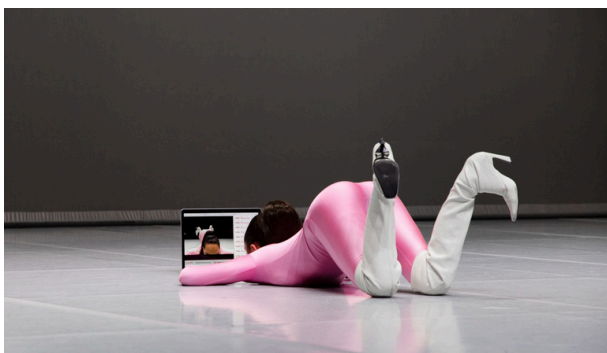


¥€\$Si PERSEs (Barcelona, Spanien) arbete kretsar kring mutationen av institutionell konstnärlig praxis med memetiska variationer som kommer från populära performativa kontexter, såsom partysammanhang, Cosplay / Larp Conventions (rollspel) och internetforum, och utvecklar konstverk som kombinerar kapitalistisk och nyliberal fantasi med spekulativ science fiction och urban fantasi, en promiskuös övning av figurativ fantasi.



SOLAS, Candela Capitán

Webb/online



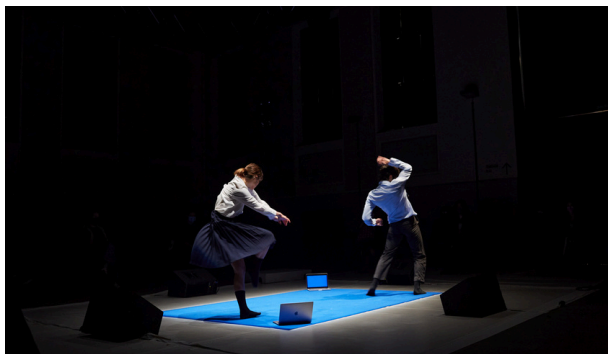
SOLAS är ett koreografiskt verk av Candela Capitán (Sevilla, Spanien) för en ensemble av kroppar, webbkameror och en webbplattform för livestreaming. Detta performanceverk för en grupp kvinnliga artister är tänkt som ett generationssymptom som utforskar identitetsförskjutningen och överexponeringen av kvinnokroppen i nya medier och som utforskar kroppens gränser ur ett västerländskt perspektiv.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

laSADCUM, Guillem Jiménez + company
Fysisk teknik, Webb/online



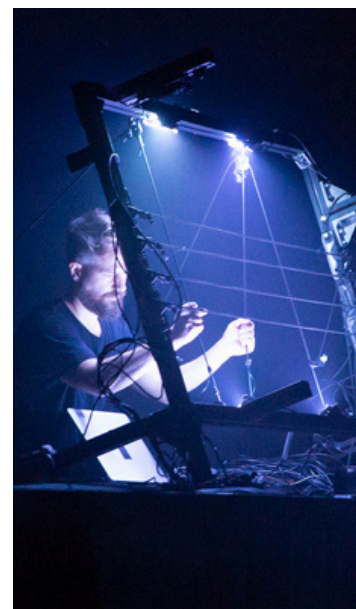
laSADCUM är en dansgrupp under ledning av Guillem Jiménez (Barcelona, Spanien) som utforskar hur sexualitet och socialisering, särskilt för nya generationer, definieras av deras interaktioner i den digitala världen.



IN-SONORA Platform
VR, AR, AI, Ljud, Fysisk teknik



Insonora fungerar som en plattform för konstnärer som arbetar med interaktivitet, ljudinstallationer och performance. De anordnar ett årligt evenemang, IN-SONORA Festival (Madrid, Spanien), där de bjuder in nationella och internationella konstnärer och artister för att genomföra utställning av konstverk, konstnärliga residens, workshops och konferenser om interaktiv konst och ljudkonst.



"V Contiene metal", Lolo and Sosaku
Ljud, Fysisk teknik



"V Contains metal" är ett konstverk av duon Lolo y Sosaku (Barcelona, Spanien) som utforskar det soniska experimenterandet med oorganisk resonans och undersökningen av pulserande beats i det industriella bruslandskapet med dansanta passager som tänjer på gränserna för det industriella post hard techno-ljudet.

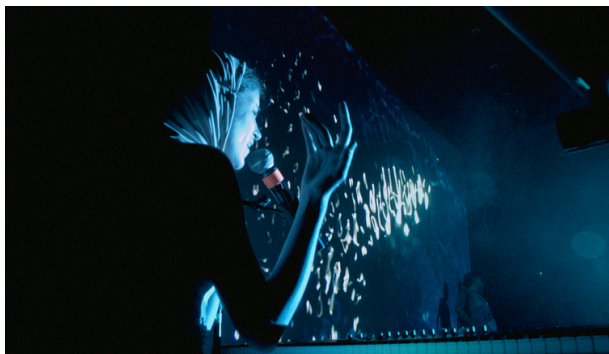


**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Additive Vibration, Hamill Industries

Fysisk teknik, Ljud



"Additive Vibration" är en föreställning som utforskar idén om vibration genom ljud, rörelse och ljus. Musikern Marina Herlop, dansarna Anna Serra och Ariadna Montfort och visualisterna Hamill Industries (Barcelona, Spanien) medverkar i denna föreställning där ljudet påverkas av dansen, dansen påverkas av musiken och alla påverkas och förenas av den visuella upplevelsen.



KRUID, Servicios Inmersivos

VR, AR, MR



KRUID är en interaktiv dansföreställning med blandad verklighet skapad av Servicios Inmersivos - Carles Castaño + Sau-Ching Wong (Barcelona, Spanien), som blandar dans, teater och 3D-konst. Föreställningen är inspirerad av den plats där den visas och använder virtuell verklighet för att skapa en föränderlig berättelse som formas av artisterna och publikens interaktion och förvandlar arkitekturen till en dynamisk, uppslukande fantasivärld.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

ITALIEN

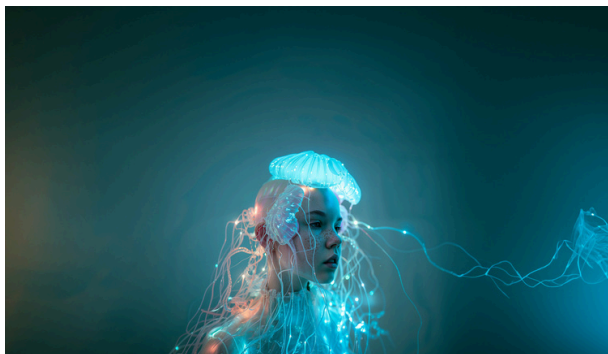


Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Digital Residencies

Digitala och fysiska performances



Projektet Digital Residencies skapades 2020 utifrån en idé av Artistic Residency Centre of Tuscany (Armunia - CapoTrave/Kilowatt). Genom en ansökningsomgång som lanseras en gång om året ges stöd till konstnärliga projekt som är relaterade till språket i samtida föreställningar och som ska skapas direkt för den digitala miljön. Nätverket omfattar tio platser, bland annat italienska festivaler och teatrar.

Bild skapad med AI



Toxic Garden

AI, Webb / online (streaming, gaming, 3D, m.m.), Ljud, VR

"Toxic Garden" är en deltagande onlineperformance på en Roblox-karta som skapades 2022 av den italienska konstnären och forskaren Kamilia Kard. Deltagarnas avatarrer förlorar sin individualitet och förvandlas till giftiga växter som dansar tillsammans och automatiskt synkroniseras med konstnärens avatar i en koreografi som speglar giftiga relationer.



DIGITALIVE - Fysisk teknik, Webb/online, Ljud, AI, AR, VR, Digital performance



Virtuell verklighet, artificiell intelligens, elektronisk musikexperimentering, metaverse och digitala kulturer möts i DIGITALIVE, Romaeuropa Festival-sektionen som ägnas åt digital konst och performance, kurerad av föreläsaren och den oberoende kuratorn Federica Patti. En port till en ständigt föränderlig värld som drivs av teknisk och konstnärlig innovation.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Onirica ()

AI, Fysisk teknik (robotar, drönare, sensorer, m.m.), Ljud



Onirica () är en live media performance som realiseras av den italienska multidisciplinära konststudion fuse* år 2024. Projektet utforskar den eteriska uppfattningen av kroppen i drömmarnas värld. Verket ingår i serien av verk med samma namn och erbjuder en ny utforskning av samma berättelse, den här gången med ett nytt fokus på sömn och drömmar i deras kroppsliga komponent.

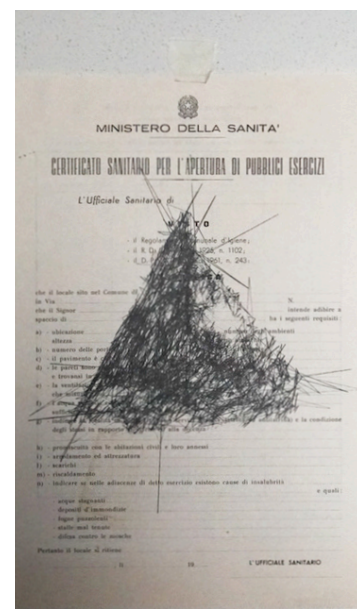


Simposio

Fysisk teknik, AI, Ljud

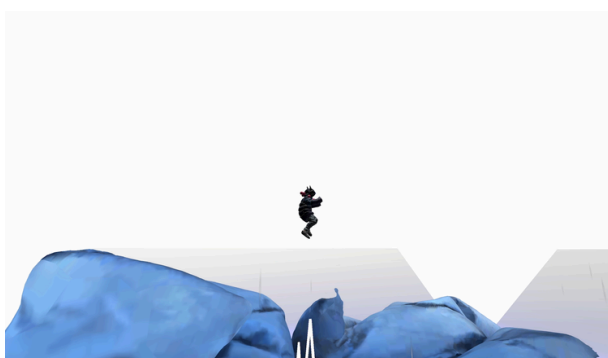


Simposio är ett program med aktiviteter, möten, föreställningar och installationer som ägde rum i Belluno Dolomiterna under 2020. Detta är ett program som skapades i samarbete med None Collective, med Marcello Cualbu som initiativtagare för att aktivera en offentlig debatt och stimulera till reflektion över samtiden och dess perceptuella, kognitiva, sociala och ekonomiska konsekvenser.



Humanverse

VR, AI, Webb/online, Fysisk teknik



Humanverse är ett projekt som drivs av den italienske och argentinske bildkonstnären Martin Romeo. Det startade 2023 som ett digitalt forskningsprojekt och blev sedan ett scenkonstverk som tar upp bristerna i Metaverse, såsom realism, desorientering och avsaknad av relationer. Upplevelsen, som är tillägnad en grupp på fem resenärer, har en guidekaraktär som introducerar koncepten och aktiverar interaktionerna.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Distrust Everything by Lorem AI, Ljud, 3D-fotogrammetri



Distrust Everything, som kurateras av den italienska organisationen Re:humanism sedan 2021, undersöker förhållandet mellan det mänskliga och det algoritmiska omedvetna genom en intensiv estetisk upplevelse. Verket är tänkt som en AV-installation och liveperformance och har utvecklats med hjälp av AI-system och 3D-fotogrammetrier, och håller just nu på att omvandlas till ett narrativt universum på flera plattformar för en- och flerkanaliga interaktioner.



MEET Digital Culture Center VR, AR, AI, Fysisk teknik, Ljud



Sedan 2020 utformar och organiserar MEET konferenser, utställningar, samtal, workshops, offentliga möten, utbildningsaktiviteter och innovativa tjänster genom tvärvetenskaplig människocentrerad splittring. MEET uppmuntrar till deltagainnovation och genomtänkt digitalisering genom att involvera familjer, yrkesverksamma, ungdomar, företag, offentliga institutioner och föreningar.



Web journal Connessioni Remote VR, AI, AR, Ljud, Fysisk teknik



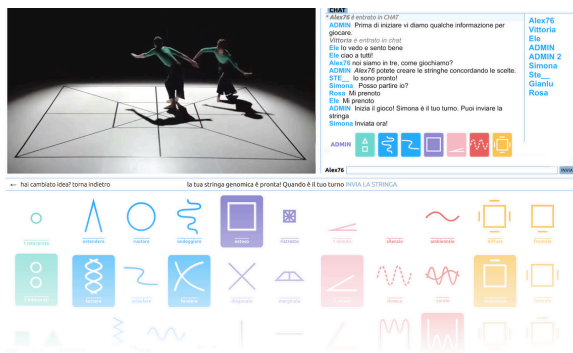
Connessioni remote är en sexmånaders gratis akademisk tidskrift som grundades 2020 och handlar om förhållandet mellan teknik och scenkonst samt artivism. Den leds av Anna Monteverdi och Laura Gemini och är inspirerad av Giacomo Verdes konstverk. Den är indelad i: Techno-teater (scenkonst och teknik); Artivism (medieaktivism, nätverkande som konst); Giacomo Verdes arkiv: essäer om konstnären (1956-2020)



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

genoma scenico | digital device Webb/online (streaming, spel, 3D)



En lekfull livestreamad dansföreläsning som skapades av dansaren och koreografen Nicola Galli 2020. Med utgångspunkt i interaktionen mellan publik och dansare använder verket en unik online-spelplattform som är strukturerat i spelomgångar där publiken medverkar i skapandet av korta dansföreläsningar genom att skicka instruktioner till dansarna, som omedelbart dansar till de val publiken gjort.



StudiumLab VR, AI, Fysisk teknik



StudiumLab är ett öppet laboratorium vid institutionen för humaniora vid universitetet i Turin, som syftar till att integrera humanistiska färdigheter med teknik och dela forskningsinfrastrukturer. Det stöder videoproduktion, digital bio, videokonst, interaktivitet, videospel och multimedia för föreläsningar. Det främjar digitaliseringen av etnolingvistiska korpusar och experiment med ljudteknik för scenkonst och fysisk databehandling.



Gradients of liveness VR, AR, AI, Ljud, Fysisk teknik, Webb/online



“Gradienter av liveness” är en bok av Laura Gemini och Stefano Brilli om liveness, som är ett nyckelord inom medie- och performancestudier: det gör det möjligt att på ett dynamiskt sätt förstå omvandlingen av känslan av att "vara närvarande" i det medialiserade samhället. Att observera liveness i termer av gradienter visar den mångsidiga, slumpartade och ibland ideologiska karaktären hos kategorin "live", men också det värde som industrier och användare fäster vid den.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

Kokoschka
AI, Ljud, Webb/online, Fysisk teknik,
Hybridevent



Kokoschka är ett tvärvetenskapligt konstnärskollektiv som grundades i Milano 2013. Kollektivet använder sig av flera dramaturgiska nivåer som tillämpas på rumslig praktik för att skapa exploderade konstverk, som är multimediala, audionoma och sceniska, och utformar permanenta berättande museer eller tillfälliga utställningar.



CYBERNETIC AND GHOSTS
AI



Den första italienska retrospektiva utställningen om poesi skapad av AI, med AI och om AI. Den kuraterades av Sineglossa i samarbete med La Punta della Lingua och sattes upp i Recanati (Italien), Giacomo Leopardis hemstad, år 2023. Med en titel inspirerad av en föreläsning av Italo Calvino belyser utställningen förhållandet mellan människans eviga behov av poesi och AI:s språkliga och kombinatoriska färdigheter.



AiEP
(VR, AR, AI, Ljud, m.m.)



AiEP, som grundades 1996 och leds av Ariella Vidach (koreograf och dansare) och Claudio Prati (videokonstnär), tar ny teknik som utgångspunkt för utvecklande av konstnärlig forskning. Med en ständig blick på de uttrycksmedel som står till buds fokuseras arbetet på aktuella frågor, som kroppens perception och reaktion när den är involverad i en artificiell miljö. AiEP:s arbete berör även fysisk träning och dansimprovisation.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Ai Love, Ghosts and Uncanny Valleys <3
AI, Webb/online (streaming, spel, 3D, m.m.),
YouTube-berättande



Verket skapades 2023/24 av den digitala och wifi-baserade konstnären, MOC, Mara Oscar Cassiani. Verket skildrar utvecklingen av relationer och interaktioner mellan användare och artificiell intelligens. Den AI som modelleras av användarna utifrån fantasin om en idealisk kärlekspartner blir själv offer för ghosting och skadliga relationer från användarnas sida; plötsligt förkroppsligar de våra berättelser och speglar våra "avvikande" relationer.



Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia
Webb/online (streaming, spel, 3D, m.m.)



Exit Reality är en bok av Valentina Tanni, en italiensk konsthistoriker, kurator och föreläsare som undersöker den så kallade "internetestetiken". Boken publicerades 2023. Texten tar avstamp i musikgenren Vaporwave, som gav nätet spöklika kvaliteter i början av 2010-talet, och övergår sedan till att analysera mer samtida fenomen som liminal spaces, backrooms och weirdcore.



Il Teatropostaggio da un milione di dollari (The Million Dollar Theatreposting)
Webb/online (streaming, spel, 3D, m.m.)



En Telegram-baserad föreställning som Giacomo Lilliù (IT) skapade 2023/24 och som gör dramaturgi av shitposting - eller är det tvärtom? Chattgruppen är scenen för en osannolik bearbetning av Goldoni, som förverkligas genom selfies, gifs och emojis. Men en handfull häcklare bombarderar gruppen med memes som skapats av just de bilder som lagts upp av artisterna. Vad som följer är en degenerering som är lika rolig och utmattande.



**Co-funded by
the European Union**

**The Digital
Realm**

Workshop VR



Workshop som hölls i juli 2024 och kurerades av Institute of Mechanical Intelligence i Pisa (IT).

Workshopen presenterade immersiva upplevelser för att utforska och interagera med scenkonst som teater, dans eller konserter. Deltagarna studerade viktiga egenskaper, analyserade befintliga immersiva appar och testade praktiska uppslukande applikationer som visar möjliga sätt att öka uppskattning för konst.



Spazio latente - Föreställning Webb/online (streaming, spel, 3D, m.m.)



Kan vi verkligen vara fria i en värld där varje upplevelse, tanke och identitet är artificiellt konstruerad? I "Spazio Latente", som skapades 2024 av Filippo Rosati /Umanesimo Artificiale (IT) och utspelar sig i en framtid som styrs av algoritmer, försätts publiken i en virtuell anatomisk teater. Genom en interaktiv Twitch-ström följer tittarna en hjärnoperation på P1, som väljer att "hacka" sig själva genom att ladda upp andras minnen.



Co-funded by
the European Union

The Digital
Realm

SAMMANFATTNING OCH SLUTSATS

Vilka styrkor och brister finns inom den europeiska digitala scenkonsten?

Styrkor

- Gräsrotsrörelser, produktionshus och myndigheter är överens om vikten av digital kompetensutveckling.
- Streaming och live-inspelningar används redan i stor utsträckning inom många discipliner.

Svagheter

- Bristande engagemang och intresse från publiken inom vissa områden, samt motstånd och tveksamheter bland kulturarbetare.
- Finansiering och kostnader

Möjligheter

- Vi ser en framtid där digitala verktyg integreras i scenkonsten, som stödjande element snarare än som rena tillägg.
- Vi vill förbättra tillgängligheten till digital teknik för scenkonstnärer och publik

SAMMANFATTNING

- Vår slutsats är att den pågående implementeringen av digitala verktyg inom scenkonst är ojämn och utspridd, men mycket innovativ och anpassningsbar till samhällets förändrade behov.



Co-funded by
the European Union

VAD HÄNDER HÄRNÄST I D.O.S.?

Denna guidebok är det första steget i projektet Digital on Stage. Här följer en lista över de projektaktiviteter som kommer att genomföras under 2025.

1

Handbok om digital scenkonst

60 tutorials med tillhörande instruktioner i en omfattande handbok som bygger på identifierade tillämpningar av digital teknik inom scenkonst.

2

Immersiva workshops

5 workshops per partner kommer att anordnas (totalt 30) på temat "Tillämpning av VR, AR och AI inom scenkonst".

3

Mobiliteter för utveckling av kulturella och kreativa idéer inom digital scenkonst

Sommar 2025: Mobilitetsprogram i Slovenien med 10 deltagare per partner (totalt 60).

4

Produktionsstöd

Stöd till produktion, efterproduktion och/eller visning av digitala scenkonstverk på europeiska festivaler.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

AVSLUTNING OCH TACK

Skapandet av denna guide hade inte ha varit möjligt utan stort engagemang och generösa bidrag från många personer:

Karin Johansson - koordination och projektledning

Hanna Granlund - koordination och implementering av design

Diego Iglesias Gómez - research, enkätkoordinering

Yorgos Mouftoglou, Marina Vasilaki - research, framtagande av projektets visuella identitet

Peter Tomaž Dobrila - research, tekniska beskrivningar

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 - research, översättning, samråd

Sist men inte minst vill vi rikta ett stort tack till alla konstnärer, lärare, forskare och kulturarbetare som bidragit med sitt arbete och kunskap!

Kontakt

**Intercult
Productions**

Nytorgsgatan 15A
116 22 Stockholm
Sweden

www.intercult.se
info@intercult.se

Följ projektet här!



The Digital Realm

**Tack för ert fortsatta stöd i
vårt arbete med att bidra till
den digitala omställningen!**



