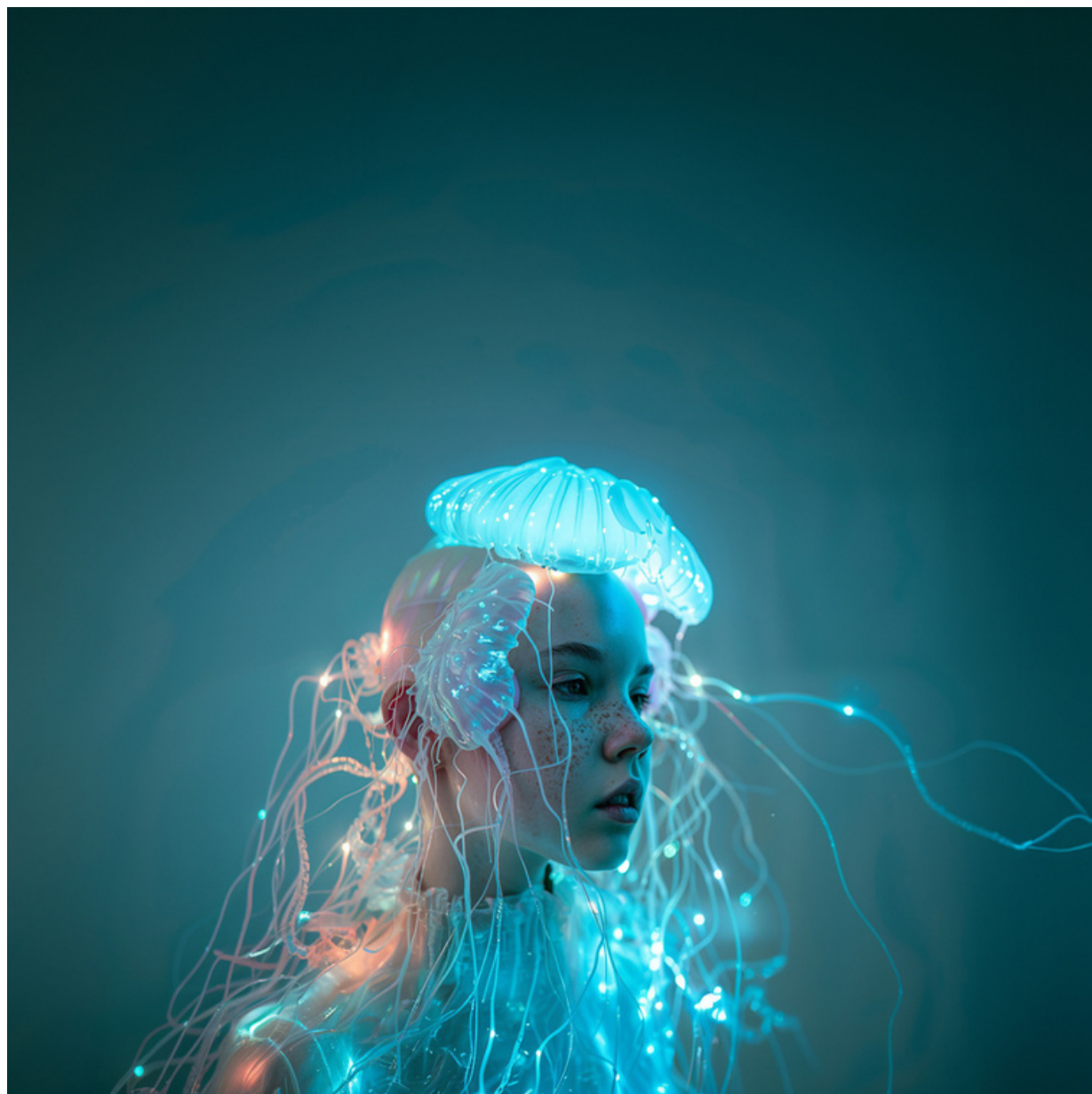




THE DIGITAL REALM

EEN PRAKTISCHE GIDS VOOR DIGITALE HULPMIDDELEN IN DE PODIUMKUNSTEN



INHOUDS- OPGAVE

DIGITALONSTAGE

P.1

Inleiding van Digital On Stage

Coverfoto gemaakt door grafisch
ontwerper Andrea Valbonetti en Al.

P.2

Doel van deze gids

P.4

Een kort overzicht van digitale hulpmiddelen
in de podiumkunsten

P.7

120 voorbeelden

P.8 ZWEDEN
P.16 SLOVENIË
P.24 BELGIË

P.32 GRIEKENLAND
P.40 SPANJE
P.48 ITALIË

P.56

Samenvatting &
conclusie

P.57

Wat is de volgende
stap in DOS?

PG.58

Dankwoord



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

DIGITAL ON STAGE

INTRODUCTIE

Waar het podium virtueel naar je toe komt!

Deze gids is onderdeel van het project Digital On Stage (DOS) - een 3-jarig initiatief waarbij productiehuisen, digitale ontwikkelaars en cultuurexperts uit alle hoeken van Europa betrokken zijn. Ons doel is om de podiumkunstensector in heel Europa te innoveren door digitale voorstellingen te promoten en artiesten en podiumhuizen te ondersteunen bij het gebruik van nieuwe technologieën.

De Covid Pandemie heeft de podiumkunstensector als geheel veranderd, waardoor veel artiesten zich tot nieuwe technieken hebben moeten wenden om hun werk te ondersteunen en in contact te blijven met hun publiek. Deze technieken variëren van Virtual Reality, Augmented Reality en Artificial Intelligence tot een toenemend gebruik van streaming platforms, robots en drones. DOS voorziet een reeks activiteiten gericht op het bijscholen van vertegenwoordigers van de podiumkunstensector, waaronder workshops, artistieke residenties en mobiliteitsactiviteiten, en het ondersteunen van kleine podiumproducties.

Projectleden van Digital On Stage:



Co-funded by
the European Union

MEDEGEFINANCIERD DOOR DE EUROPESE UNIE. DE GEUITE STANDPUNTEN EN MENINGEN ZIJN ECHTER DIE VAN DE AUTEUR(S) EN WEERSPIEGELN NIET NOODZAKELIJKERWIJS DIE VAN DE EUROPESE UNIE OF VAN HET EUROPEES UITVOEREND AGENTSCHAP VOOR ONDERWIJS EN CULTUUR (EACEA). NOCH DE EUROPESE UNIE, NOCH DE SUBSIDIEVERLENENDE AUTORITEIT KUNNEN HIERVOOR VERANTWOORDELIJK WORDEN GEHOUDEN.

The Digital Realm

DOEL VAN DEZE GIDS

2

Deskresearch en enquêtes

Het doel van deze gids is een uitgebreid inzicht te geven in de wereld van digitale hulpmiddelen in de podiumkunsten. Het identificeert bestaande goede praktijkvoorbeelden en richtlijnen voor de integratie van technologie in de podiumkunsten en presenteert deze aan de hand van korte verslagen.

De gids verzamelt 120 inspirerende en actuele voorbeelden van vertegenwoordigers uit de podiumkunstensector. Deze zijn op verschillende manieren verzameld. Elke partner heeft desk research uitgevoerd om onze kennis van de podiumkunstensector in verschillende Europese regio's te benutten. Daarnaast werden enquêtes verstuurd naar vertegenwoordigers van de podiumkunstensector, waarin hen werd gevraagd hun praktijken in hun eigen woorden te beschrijven. De resultaten van de enquête en de deskresearch vormen het grootste deel van de gids.

Hoe definiëren we podiumkunsten en digitale hulpmiddelen?

Door Peter Tomaž Dobrila, KIBLA

Geschiedenis

Podiumkunsten maken al gebruik van digitale hulpmiddelen sinds deze beschikbaar zijn. In de jaren 1950 werden computers gebruikt in avant-garde muziek als hulpmiddel bij het componeren en om digitale audiogolfvormen te genereren bij optredens. Digitale technologie heeft de evolutie van de moderne kunst in de jaren '60 en '70 gevolgd, hoewel het door de hoge kosten en complexiteit eerder een exclusief dan een inclusief hulpmiddel was.

In de jaren 1980 werd digitale apparatuur toegankelijker en beter verkrijgbaar. Artiesten implementeerden realtime online verbindingen tussen verschillende steden in verschillende staten via beschikbare netwerken, geladen met de informatie die door computers werd verwerkt. Interactiviteit werd een van de belangrijkste thema's, zoals het gebruik van computergestuurde interfaces voor geluid en beeld of computergestuurde robotuitbreidingen op je lichaam, of het proberen te manipuleren van een robot.

In de 21e eeuw werd de verbonden wereld overspoeld met digitale technologieën en hun mogelijkheden. Krachtigere computers ondersteunden betere grafische kaarten en dus betere beelden. Mobiele apparaten zijn waarschijnlijk de meest gebruikte hulpmiddelen op de wereld en Augmented Reality kunstwerken (AR) hebben hun intrede gedaan. Headsets voor Virtual Reality (VR) en verschillende andere 'brillen' voor 3D-beelden en films openen nieuwe mogelijkheden voor artistieke expressie. Kunstmatige intelligentie (AI) vult het langlopende debat over technologie en kunst aan.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Definitie

Digitale performance kan worden gedefinieerd als elke vorm van performance waarbij digitale technologieën worden gebruikt in de uitvoering. Niet in de pre- of postproductiefase, maar in de productierealisatie.

1. **Audiovisuele digitale voorstellingen** zijn voorstellingen waarbij computeranimaties als beeld worden geprojecteerd en/of digitale geluidsinterfaces, modules en instrumenten worden gebruikt om het algehele effect te versterken.

2. **Interactieve performances** kunnen verschillende soorten interactiviteit bevatten en kunnen worden onderverdeeld in drie hoofdcategorieën op basis van interactiemogelijkheden:

- Performer tot machine

Performer tot machine interacties zijn interacties waarbij performers op het podium in interactie treden met beeld, licht, geluid, scenografie enz.

- Machine tot machine

Met de ontwikkeling van technologie gebruiken artiesten vaak machine-interactie als een extra dimensie bij de voorstelling. Machines communiceren onderling, terwijl de acties van machines meestal voorgeprogrammeerd zijn in bepaalde algoritmes of overgelaten worden aan willekeurig gegenereerde bewegingen.

- Performer en/of publiek naar machine (offline en/of online).

Er kunnen veel combinaties van interactie tussen mens en machine ontstaan, wanneer machines op zichzelf reageren en reageren op een performer en zelfs getriggerd worden door publieksparticipatie, zowel in de ruimte als online interactie over compositie, geluiden en beeld via mobiele apparaten, zoals telefoons. Hierdoor ontstaan er onderlinge, gelaagde interacties tussen performer(s), technologieën en publiek.

3. **Extended bodies en robotperformances** introduceren fysieke mogelijkheden van digitale technologieën die ofwel een toegevoegd onderdeel zijn op het huidige lichaam of een voorgeprogrammeerde en/of interactieve robot is die er anders uitziet.

4. Sommige kunstwerken kunnen **Augmented Reality (AR)** performances gebruiken en toepassen voor publieksparticipatie en een 'augmented performance'-ervaring.

5. Bij **Virtual Reality (VR)**-voorstellingen wordt het publiek voorzien van VR-apparatuur in de vorm van headsets en – minder waarschijnlijk – controllers voor 360 graden beeld en/of geluid.

6. In **Artificial Intelligence (AI)** -voorstellingen speelt AI een rol in elk deel van het werk- en uitvoeringsproces dat kunstenaars met behulp van AI-tools willen uitvoeren.

7. **Digitale media** zoals tv- of internetvoorstellingen, waaronder interacties en digitale gadgets, hardware- en softwaretools en games.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

EEN KORT OVERZICHT VAN DE PODIUMKUNSTEN

4

Zweden

Digitalisering is inmiddels geworteld in de Zweedse beeldende kunst en muziek, maar we kunnen gerust stellen dat het in de podiumkunsten met meer terughoudendheid wordt benaderd. Technologieën zoals VR en AI worden vaak gezien als een bedreiging voor traditionele artistieke methoden. Zweedse culturele recensies gaan vaak ervan uit dat digitalisering gelijkstaat aan het filmen van podiumvoorstellingen. Het is duidelijk dat er meer financiering nodig is, evenals een nieuwsgierige benadering van de kunstenaars zelf. Om digitale hulpmiddelen waardevol te maken, moet er een verschuiving plaatsvinden waarin ze worden benaderd als ondersteunende elementen, zodat kunstenaars op hun eigen voorwaarden met technologie kunnen werken. (1)

Ondanks deze algemene terughoudendheid, zijn er Zweedse kunstenaars die de weg banen. Met zijn dansgroep "Lost in Time" is VR-regisseur Robin Jonsson een voorbeeld van het huidige gebruik van digitale hulpmiddelen in de podiumkunsten. Door dans te combineren met digitale hulpmiddelen zoals VR en MR, biedt de groep een interactieve ervaring die het potentieel van technologie illustreert om innovatieve artistieke expressie te bevorderen in de Zweedse podiumkunsten.

Slovenië

Digitale hulpmiddelen worden al sinds de jaren 1960 toegepast in de Sloveense beeldende kunst, terwijl digitale voorstellingen opkwamen in de jaren 1990 met verschillende artiesten die digitale componenten in hun werken integreerden, van interacties met sensoren en brein-computer interfaces die het verhaal besturen, of essentiële real-time on-line uitzendingen van voorstellingen. Aan het begin van de 21ste eeuw kwamen er meer complexe digitale voorstellingen op de podia, waarbij motion capture technologie met real-time grafische en audio-responsieve omgevingen werd gebruikt. Daarnaast werd de mixed reality-omgeving geïntroduceerd als een participatief evenement waarbij het publiek als performer optreedt. In de afgelopen jaren zijn verschillende soorten nieuwe technologieën ingezet in verschillende (voornamelijk dans) voorstellingen. Deze bevatten VR, robotica en interactiviteit, met mogelijke betrokkenheid van het publiek, of door analoge en digitale media te combineren tot een soort verweven realiteit waarbij het scenario wordt geregisseerd en de scenografie verandert. Er worden ook artistieke experimenten uitgevoerd met AI.

(1) *Tekniken måste sättas i konstnärernas händer (ur nummer 2-3/2021), Teatertidningen.*



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

België

De culturele sector in België stond tijdens de corona pandemie voor veel uitdagingen. Nu het publiek na de pandemie haar weg heeft teruggevonden, is het tijd om te kijken naar de toekomst van de podiumkunsten en de rol van digitale middelen.

Een aantal cultuurhuizen neemt hierin het voortouw, vaak via de organisatie van festivals, zoals het For Real festival in De Grote Post in Oostende of het Festival Digital van de Kopergieterij in Gent. Andere cultuurorganisaties zoals het podiumhuis 30CC uit Leuven zoeken manieren om makers een plek te bieden waar zowel geschikt materiaal als kennis aanwezig is om nieuw digitaal werk te creëren en te tonen aan publiek.

Het departement Cultuur, Jeugd & Media van de Vlaamse overheid stelde in 2022 een visienota 'Naar een slagkrachtige cultuursector in digitale tijden' op in opdracht van de minister van Cultuur. Ook door de overheid gesubsidieerde organisaties zoals Cultuurconnect werken verder aan de digitale transformatie van de cultuursector.

Griekenland

De Griekse sector voor podiumkunsten is een levendig cultureel landschap, maar staat nog steeds voor verschillende uitdagingen. Belangrijke problemen zijn onder andere beperkte financiering, verouderde infrastructuur en beperkte toegang tot digitale middelen. Ook de afnemende betrokkenheid van het publiek, vooral onder jongere generaties, speelt een rol binnen de sector. (Hellenic Ministry of Culture, 2023).

Ondanks deze uitdagingen zijn er veelbelovende initiatieven. Griekse podiumkunstenaars zoals Loukia Alavanou lopen voorop bij het aanpakken van deze uitdagingen door technologie in hun werk te integreren, en tools zoals AI en VR te gebruiken om verhalen te verrijken en de interactie met het publiek te verbeteren (Alavanou, 2023). Bovendien creëren festivals zoals het Athens Digital Arts Festival ruimte voor innovatieve projecten waarbij podiumkunsten met digitale technologie gecombineerd worden, en zo een voorbeeld stellen voor modernisering. Daarnaast voorzien projecten zoals PREMIERE en VOXReality kunstenaars van AI- en XR-tools en hebben ze als doel XR-technologieën te benutten om het begrip en de toegankelijkheid van de podiumkunsten te verbeteren (VOXReality, 2024; PREMIERE, 2024). Deze initiatieven weerspiegelen een toenemende inzet om in te spelen op de behoeften van de sector en wereldwijde trends te introduceren binnen het unieke culturele kader van Griekenland.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Spanje

In 2014 publiceerde AC/E Acción Cultural Española hun eerste jaarlijkse rapport over Digitale Cultuur, met een speciale focus op het 'gebruik van nieuwe technologieën in de podiumkunsten' (2). Ze concludeerden dat de podiumkunstensector in Spanje actief digitale tools en nieuwe media aan het verkennen was, hoewel de acceptatie aanzienlijk varieerde tussen instellingen. De sector zag digitale technologie als een kans om de toegankelijkheid te vergroten, een breder publiek te bereiken en de ervaring voor, tijdens en na voorstellingen uit te breiden. In het rapport wordt ook gewezen op de uitdagingen die gepaard gaan met de invoering van digitale hulpmiddelen, zoals hoge kosten, beperkte digitale vaardigheden bij professionals en de uitdaging om belevingen via een tweede-scherm te integreren zonder dat dit ten koste gaat van de live optredens.

In de afgelopen 10 jaar heeft de Spaanse podiumkunstensector de digitale transformatie omarmd met de uitbreiding van hybride en online formats om een breder publiek te bereiken. Dit wordt gerealiseerd door meer financiering en gespecialiseerde trainingen in digitale vaardigheden. Nieuwe technologieën zoals VR, AR en AI hebben meeslepende en interactieve ervaringen geïntroduceerd, terwijl geavanceerde doelgroepanalyses zorgen voor meer gepersonaliseerde betrokkenheid. Academische instellingen zoals de TAI School of the Arts en RESAD integreren digitale vaardigheden in hun curricula, terwijl podiumhuizen en centra zoals IDEAL in Barcelona en Teatros del Canal in Madrid digitale creativiteit op het podium stimuleren.

Italië

De Italiaanse context voor digitale podiumkunsten is rijk en gevarieerd. In Italië, net als in andere landen, is er sinds de pandemie en de daaropvolgende sluiting van openbare ruimtes, meer aandacht en bewustzijn ontstaan voor het nog te verkennen potentieel in de relatie tussen digitale en artistieke creatie. De Europese Unie heeft via het plan "Next Generation EU" ook projecten gefinancierd die de opleiding en het gebruik van digitale knowhow in de verschillende sectoren van de podiumkunsten verder stimuleerden. Er blijft echter nog steeds wantrouwen, zowel onder professionals als het publiek, waardoor voortdurende voorlichting en opleiding noodzakelijk zijn. Ook zijn er nieuwe mogelijkheden en ruimtes nodig waar digitaal artistiek onderzoek ondersteund en geaccommodeerd wordt. Het Digital Residencies-netwerk is een voorbeeld van samenwerking tussen digitale creatievelingen, programmeurs, experts in het vakgebied en mogelijk publiek om onderlinge verdeeldheid te verkleinen en weerstand te overwinnen.

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



**Co-funded by
the European Union**

120 GOEDE VOORBEELDEN.

7

VOORBEELDEN STRUCTUREREN

Om de voorbeeldrapporten te structureren, gebruikt de gids 2 verschillende manieren van indeling.

Ten eerste zijn de voorbeelden gegroepeerd op basis van de regio's van de partnerorganisaties. Het doel hiervan is om de geografische spreiding van de voorbeelden te illustreren en lokale belanghebbenden in elke regio een gemakkelijk toegankelijk overzicht te geven van hun netwerkmogelijkheden in de buurt.

Ten tweede zijn de voorbeelden ingedeeld op basis van het type technologie dat wordt gebruikt.

Het doel van deze gids is om informatief te zijn, maar ook om het aantrekkelijk en inspirerend te maken voor de nieuwsgierige lezer.

Elk rapport bevat een visuele weergave van het onderwerp, evenals een QR-code die de lezer verwijst naar een website of een langer rapport waar meer informatie te vinden is.

SLA DE PAGINA OM EN BEKIJK DE 120 VOORBEELDEN!



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

ZWEDEN



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Mobilized, 2023
Geluid, Web / online



Nea Landin & Gabriel Widing - Stockholm

Mobilized is een participatieve performance die de kracht en het potentieel van de smartphone verkent. Het format is gebaseerd op eenvoudige instructies en keuzes die via tekst, beeld en geluid op je scherm verschijnen. De instructies vormen verschillende situaties en gezamenlijke bewegingen.



Bombina Bombast, Emma Bexell & Nea Landin - Malmö

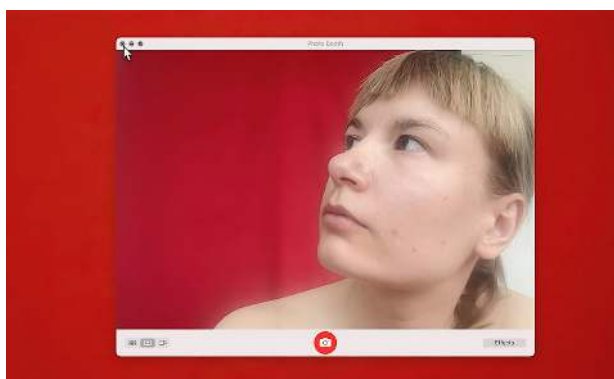
Deze performance reeks nodigt dagelijks een nieuwe gastkunstenaar uit om streaming tools te verkennen in relatie tot hun eigen artistieke werk en om een performance te creëren die dezelfde avond gedeeld wordt en die specifiek bedoeld is voor live streaming. STREAM SLAM maakt deel uit van het grotere project Prototypes for the Future of Performing Arts, gericht op het denken door en met digitale media in het maken van podiumkunsten.



STREAM SLAM, 2024
Web / online



Nea Landin
Web/online, VR, Smartphones



Nea Landin - Stockholm

Nea verkent wat ze "het digi-lichamelijke" noemt, waarbij ze de centrale ideeën van een op beweging gebaseerde kunstpraktijk opnieuw probeert te verbeelden vanuit het puur fysieke naar het digitale. Eerdere werken zijn onder andere "desktop.dreams", waarbij het bureaublad van de computer een podium wordt en programma's als Excel, Chrome, Mail en Photo Booth fungeren als verlengstukken van lichaam en geest, en "OTHER", een intieme online ontmoeting tussen twee deelnemers.



**Co-funded by
the European Union**

Virtual Rehearsal Space, 2022 VR



Bombina Bombast, Robin Jonsson, DynoRobotics - Stockholm

VRS onderzocht repetities op afstand in virtual reality. Het resultaat was, in het kort, een systeem dat makers van podiumkunsten in staat stelt om op afstand in VR te repeteren. De website deelt hun reis, geleerde lessen, bronnen zoals tutorials en diepere inzichten voor geïnteresseerden.



Robin Jonsson - Stockholm

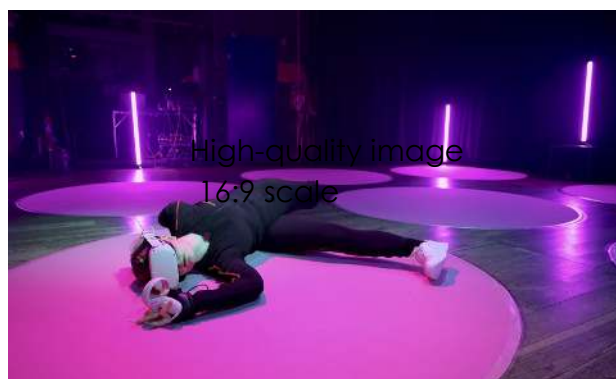
Het publiek bevindt zich in het centrum van een artistieke transformatie, waar de fysieke aanwezigheid wordt uitgedaagd door de digitale impact. Choreograaf Robin Jonsson heeft ervaring in het creëren van producties met verschillende opstellingen waarbij VR wordt gebruikt als platform voor het creëren van live performances.



Get Real: Performance, 2023 Physical Realities, Physical tech, Geluid, Web/online, AR/MR, VR



Workshop in Motion, 2024 VR, AR/MR, AI, Web, Geluid



Stefan Bexell Stanišić & Robin Jonsson - Malmö

Deze cursus introduceerde Motion capture en VR in de podiumkunsten. Het doel was om te leren over verschillende concepten, technologieën en creatieve processen in de podiumkunsten waarin motion capture en VR centraal staan, maar ook om handvatten te krijgen die in de eigen kunstpraktijk gebruikt kunnen worden.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Immersive Media, 2025
VR, AR, MR, AI, Geluid, Web, Physical Tech



Valentin Malmgren - Stockholm

Immersive Media brengt theorie in de praktijk door te experimenteren met XR. Bijvoorbeeld door 360-graden video's te maken, op te nemen met binaurale microfoons en 3D-scanners/fotogrammetrie te gebruiken. Er wordt ook ingegaan op de rol van AI in XR-omgevingen, de geschiedenis van XR en het toekomstige potentieel.



Everybody Dance! - Stockholm, Norway

Everybody Dance! was opgebouwd als 50% tentoonstelling en 50% dansvloer. De tentoonstelling had vijf grote thema's: Delen van dans, traditie, gemeenschap en identiteit. De bezoekers konden dansen en zich onderdompelen in vele opgenomen dansvloeren met behulp van de VR-bril.



Exhibition, 2020-2021
VR, Interactief geluid, Dans installaties



AI.DENTITY, 2024
AR, Physical tech, MR, Lezingen



Erik Rosales - Stockholm

AI.DENTITY vervaagt de grenzen in het gesprek over AI en onze hedendaagse wereld. Door AI te gebruiken als gereedschap en als co-creator, onderzoekt deze interactieve performance-lezing van Erik Rosales hoe kunstmatige intelligentie onze identiteit beïnvloedt en vormt. Ieder aspect van de performance is gemanipuleerd door AI.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Memory of Water/Bridging Digital, 2018-2024
VR, Web/online, Film doc., Workshops



Jonas Myrstrand, Studio Jox - Gothenburg

Deelname aan het Creative Europe project Memory of Water als kunstenaar met film, documentatie en Zweedse scheepswerfgeschiedenis in Virtual Reality: "De schaduwen van het scheepswerftijdperk komen tot leven in VR". Deelname aan Bridging Digital leading Immersive workshops en lesgeven in 360 film als onderdeel van "Create performing arts" in VR.



Anna Näsström & Johan Bandholtz - Stockholm

Het duo "Ongoing Realities" onderzoekt dans en choreografie in de context van digitale technologieën zoals VR, AR en AI. [e s c] is een 45 minuten durende dansvoorstelling met vier dansers waarin escapisme als gemoedstoestand wordt onderzocht. Het podium wordt omgetoverd tot een plek waar verleden, heden en toekomst elkaar ontmoeten.

Foto: Tony Hultén



[e s c] 2023

VR, AR/MR, AI, Geluid



Noah Hellwig

VR, AR/MR, Physical tech (robotica, drones, sensors, etc), Virtual Realities, Analoge vertalingen van digitale media



Noah Hellwig - Stockholm

Noah Hellwig verkent digitale media via een belichaamde werkwijze en onderzoekt hoe de ervaring van verruimde zintuigen ons begrip van de werkelijkheid kan veranderen. In zijn meeslepende werken komen digitale, fysieke en fantasierijke elementen samen, waarbij elk perspectief als even belangrijk wordt beschouwd. Geïnspireerd door virtual reality en videogame formats creëren zijn voorstellingen unieke, multisensoriële ervaringen.

Foto: Fernando Molin



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Dyno Robotics, 2018-Present
AI, robotica, VR, and mixed reality



Dyno Robotics - Linköping

Dyno Robotics is opgericht in 2018 en combineert AI, robotica, VR en mixed reality om podiumkunst te transformeren. We werken samen met kunstenaars om interactieve robotarmen, VR-gestuurde humanoïde robots en meeslepende VR-ervaringen met full body tracking te integreren in voorstellingen. Het is onze missie om kunstenaars in staat te stellen nieuwe creatieve grenzen en baanbrekende technologische innovaties te verkennen.



Gynoïdes Project, 2009-2018
Physical Tech, Geluid



Marie-Andrée Robitaille - Stockholm

Het project onderzoekt de agency en representatie van vrouwen in de circuskunsten door op zoek te gaan naar alternatieve compositiemethoden. Ze onderzochten het gebruik van motion capture-technologieën om de relaties tussen geluid en beweging in de circuskunsten te verkennen en vergroten.



Bombina Bombast, 2011 - Heden
VR, video design



Bombina Bombast - Malmö

BB is een prijswinnend podiumkunstengezelschap in Zweden dat een eigen vakgebied heeft gecreëerd waarin performance, kunst en technologie diep met elkaar verweven zijn - een plek waar verhalen geworteld zijn in de onzinnige momenten van deze tijd en waar niets onmogelijk is. Ze hebben een reputatie als pioniers binnen al hun van hun werkterreinen; podiumkunsten, VR en video-ontwerp.



Co-funded by
the European Union

TOSBOT Nov 2023

AI



Saloranta & de Vylder - Stockholm

Een AI, getraind door het kunstenaarsduo Saloranta & de Vylder, trad op als toneelschrijver en dramaturg in TOSBOT, een post-apocalyptische podiumkunstenvoorstelling waarin we een muzikant, een operazanger en een acrobaat volgen in een verwezenlijking van het leven. De AI die de show hielp schrijven gaf het ook de lange titel "Tomorrow Officially Sucks but Today is the Best (TOSBOT)".

Foto: Erik Pousette



THE SPHERE

Nieuwe media, web, onderzoek



The Sphere is een onderzoeks- en creatieproject dat nieuwe financieringswijzen voor de podiumkunsten onderzoekt en ontwikkelt. Geïnspireerd door recente innovaties op het gebied van blockchain en 'distributed ledger technologies', wil het project de risico's en mogelijkheden van het maken van kunst herverdelen door de creatieve betrokkenheid van publiek in verschillende stadia van het artistieke en curatorische proces te bevorderen. Het project is als prototype toegepast in de circussector.



Lund University Digital Interactive Concert Hall

"LUDICH", 2023

AI, multi-camera streaming



LUDICH is een samenwerkingsinitiatief onder leiding van de Letterenfaculteit van de Universiteit van Lund. Het doel is om de culturele ervaringen van de toekomst te ontwikkelen. Met behulp van AI en andere digitale hulpmiddelen onderzoekt het project nieuwe manieren om cultuur toegankelijker, interactiever en persoonlijker te maken. De concertzaal Malmö Live zal dienen als een "levend laboratorium" en wordt uitgerust met technologie voor twee testen per jaar.



Co-funded by
the European Union

Juggling Robot Project, 2018-2020 Robotica



JuRP is een terugkerend robotproject in de gevorderdencursus Mechatronica aan de KTH Royal School of Technology. Het bouwen van een jongleerrobot is een uitdaging die kennis vereist op het gebied van mechanische constructie, elektronica, software en communicatie, maar ook begeleiding van menselijke jongleurs.



Embodying VR en Motion Capture VR, AI



Alice Tatge - London

Lezing over de rol van de performer en hoe je je performance kunt aanpassen om de virtuele ervaring voor zowel performer als publiek te verbeteren. Aangezien de hersenen heel verschillend reageren op virtuele omgevingen, is het, wanneer we het specifiek over VR hebben, de vraag hoe we een somatisch begrip van de basisprincipes van zintuiglijke waarneming, body mapping en kinesthetisch bewustzijn kunnen integreren.



Co-funded by
the European Union

SLOVENIË



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Third stage Streaming platform



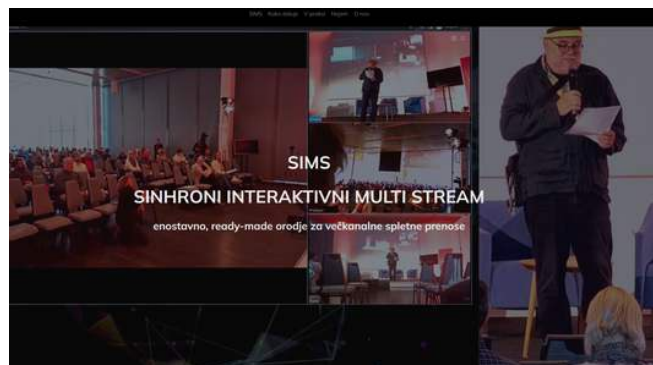
ThirdStage.eu - Pan-Europees platform en innovatief businessmodel voor distributie en promotie van AV-streaming van Europese culturele voorstellingen ontwikkelt een innovatief platform voor het uitzenden van Europese creatieve en culturele werken om innovatieve tools en methodologieën te demonstreren voor het beschermen, ontwikkelen en promoten van Europese culturele en taalkundige diversiteit en erfgoed.



SIMS Multichannel streaming tool



Inovatief format van multi-channel livestream SIMS heeft 4 strategisch geplaatste camera's en daardoor 4 verschillende perspectieven van live evenementen - en een speelse ervaring van het veranderen daarvan. Het biedt de gebruiker een andere, aantrekkelijke en unieke ervaring van hedendaagse performatieve straatkunst, die ze zelf kunnen (co)creëren, en in dimensies die verder gaan dan live kijken.



Archduke John, Father of Meranovo Hybride tentoonstelling



In 2022 opende KIBLA2LAB een hybride museumtentoonstelling die deel uitmaakt van RUK Network. De tentoonstelling neemt je op een andere manier mee door de geschiedenis van het landgoed. Via artistieke processen en omgevingsinstallaties verkennen en presenteren we deze thema's op nieuwe manieren, van fysieke objecten tot de ervaring van de nieuwste technologieën.

Foto: Damjan Švarc



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

LutkAR

AR app in Maribor Puppet Museum



LutkAR is een leuke en educatieve app waarmee we de tentoonstelling tot leven wilden wekken, net zoals een poppenspeler een levenloos object, een marionet, tot leven wekt door zijn animatie. De tentoonstellingsruimte wordt verder geanimeerd door de app. We richtten ons op augmented reality, op audiovisuele productie en op de combinatie van origineel beeldmateriaal en fotogrammetrie.

Foto: archive KID KIBLA



Louis-Philippe Demers: The Tiller Girls

AI robots

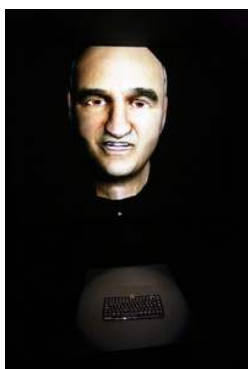
De Tiller Girls, gemaakt door Louis-Philippe Demers, is een groep van 12 kleine autonome robots die met AI zijn ontwikkeld voor het bestuderen van looppatronen met minimale bewegingsvrijheid. De robots kunnen alleen hun torso en schouders balanceren, maar ze kunnen toch een grote variatie aan uitdrukkingen en gedrag bereiken.

Foto: Matej Kristovič



Stelarc: The Prosthetic Head

3D avatar



Het Prosthetic Head is een belichaamde gesprekspartner - een geautomatiseerd, geanimeerd, geïnformeerd en redelijk intelligent hoofd dat spreekt met de persoon die het ondervraagt. Het 3D-model is een gaas van 3000 polygonen, met daarop het gezicht van de kunstenaar. Het kan zijn eigen poëzieachtige versjes en liedachtige geluiden componeren en voordragen, die elke keer dat het gevraagd wordt anders zijn.

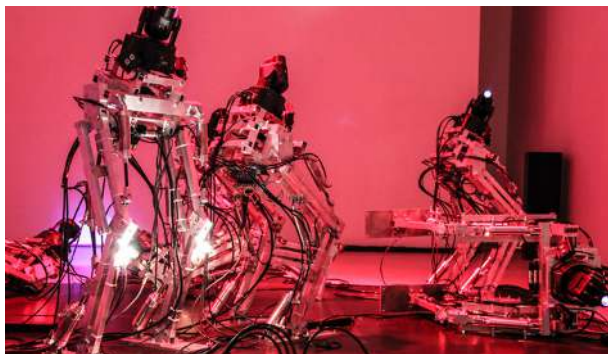
Foto: Boštjan Lah



Co-funded by
the European Union

Bill Vorn: DSM-VI

Robot performance



Deze robotkunstinstallatie van Bill Vorn toont wezens die symptomen vertonen van “abnormaal” psychologisch gedrag en die worstelen met een aantal ernstige “geestelijke gezondheidsproblemen” en andere vormen van gedrags- en mentale stoornissen. De robots zijn abstracte structuren gemaakt van aluminium, plastic en siliconen. Het zijn vooral hun gedragingen die ze een organisch en levend aspect geven.

Foto: archive KID KIBLA



En-Knap: Stage 360

VR, 360 film, 360 performance



Stage360 houdt in dat er een nieuw soort postproductie wordt opgericht in de vorm van het virtualiseren van voorstellingen en het speciaal (begeleid) bekijken van voorstellingen met een VR-bril, opgenomen met een 360° camera vanuit het midden van het podium. Het is vooral een nieuw soort promotie van hedendaagse kunstpraktijken en een nauwere band met potentieel nieuw publiek.



So Kanno: Lasermice

Zwerm robotica installatie



“Lasermice” is een zwermrobotinstallatie die bestaat uit 60 kleine robots, geïnspireerd op synchroon gedrag van insecten zoals vuurvliegjes. Normaal gesproken is het netwerk van een zwerm onzichtbaar, maar in dit geval creëren de robots een zichtbaar netwerk via communicatie tussen laserlicht en fotodetector. Dit project gaat over het kunstmatig creëren van natuurlijke fenomenen.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Hallerstein

Multilayered performance



Door het gebruik van video, driedimensionale grafische objecten en omgevingen, animatie en de schijnbaar oneindige virtuele ruimte wordt de fysieke omgeving op het podium vervangen. De virtuele schaduwpop wordt door de danser gemanipuleerd via een systeem van digitale datatransmissie van sensorische ruimtelijke bewegingsregistratie.

Foto: Boštjan Lah



Martin Bricelj Baraga: Robovox

Interactieve geluids installatie



RoboVox is een interactieve geluidsinstallatie die SMS gebruikt voor interactie met het publiek. Het doel van RoboVox is om als hulpmiddel te dienen voor een individu, wiens stem meestal verloren gaat in de geluiden van de massa. Bij ontvangst van de SMS, zegt RoboVox hardop de boodschap, het protest, de liefdesverklaring of wat er ook in het bericht staat en geeft zo een stem aan het anonieme individu.

Foto: archive KID KIBLA



Hochschuh & Donovan: Empathy swarm

Interactieve robotica performance



Dit kunstwerk van Katrin Hochschuh & Adam Donovan bestaat uit vijftientig autonome robots. Ze vertellen abstracte versies van mens-machine interacties waarin beweging functioneert als een gemeenschappelijke taal. Het kunstwerk beschouwt niet alleen mensen maar ook machines als sociale wezens. De drijvende kracht van elke robot komt voort uit een uitbreiding van Craig Reynolds artificial life programma.



Co-funded by
the European Union

Audio Ballerinas and Audio Peacocks

Electronische kleding performance



Audio Balerinas en Audio Peacocks zijn gemaakt door Benoît Maubrey.

Audio Ballerinas gebruiken elektro-akoestische kleding en jurken (uitgerust met versterkers en luidsprekers) die geluid maken door een thematische en akoestische interactie met hun omgeving. De performers van Audio Peacocks dragen elektro-akoestische instrumenten die de vorm hebben van het waaiervormige verenkleed van een pauw en die zeer richtingsgevoelig zijn - ze projecteren het geluid in een ruimte als een uitvergroete radarschotel.

Foto: Matej Kristovič



Rose

AR, hologram



In een van de meest kenmerkende rozenkransen ter wereld plaatsen we rozen op een andere manier - we verplaatsen ze uit hun natuurlijke omgeving naar literaire, geluids- en visuele illustraties en intermedia-installaties - een verbeterde ervaring van verlengde werkelijkheid die tegelijkertijd een bijzondere ervaring oproept in de echte omgeving van het botanische park en in de metafysische wereld van kunst.

Foto: Damjan Švarc



Tanja Vujinović: AvantGardeTopia

VR en geluid installatie



Tanja Vujinović's kunstpraktijk is diep geworteld in de overlap en het grensgebied tussen kunst, technologie en wetenschap. In haar multidisciplinaire projecten verweeft ze virtual reality, principes van videogames, storytelling, 3D- modeling, AI en elektronische muziek om nieuwe poëtische en meeslepende werelden te creëren als sociale ruimtes om het heden opnieuw te overwegen en een mogelijk utopische toekomst te verbeelden.

Foto: Janez Klenovšek



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Sašo Sedlaček: Oblomo

Cryptocurrency kunst platform



Oblomo is gebaseerd op een combinatie van blockchain en machine learning technologie en belooft gebruikers voor het niet gebruiken van hun eigen cryptocurrency. Wanneer de app inactiviteit van gebruikers detecteert, belooft het hen door Oblomo cryptocurrencies in hun e-wallets te storten. Gebruikers kunnen deze munten gebruiken om zoveel uit te geven als ze willen in de online winkel van het platform en hun 'luiheid' gebruiken om allerlei soorten spellen te kopen.

Foto: Gregor Salobir



RACIF – Robots and Avatars

Robots, virtuele werelden, telepresence



RACIF - Robots and Avatars was een interculturele, generatieoverschrijdende en interdisciplinaire groepstentoonstelling van kunstenaars van over de hele wereld. Deze culturele verkenning rond een nabije toekomst presenteerde een wereld van samenwerkingen tussen robots, avatars, virtuele werelden, telepresence en real time presence binnen creatieve plekken, culturele omgevingen, interactief entertainment en speelruimte.
Foto: archive KID KIBLA



NOTA

Kinetische AV performance



Deze AV-performance is een transdisciplinair project dat, met behulp van moderne technologieën, ingaat op de fascinatie van de hedendaagse maatschappij voor algehele vooruitgang, die vooral gebaseerd is op de steeds toenemende druk van tijd. Het trio gebruikt aanraakgevoelige matten die geluiden maken en het licht veranderen. De hele compositie bestaat uit bewegingen, geluiden, beelden en schaduwen die in realtime worden gegenereerd.
Foto: Janez Klenovšek



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Robot Partners

Interplayed robotica performance



Dit is een multidisciplinair langetermijnproject dat kunst, wetenschap, menswetenschappen en technologie met elkaar combineert. Als conceptueel kader voor Doepners kunstcreatie behandelt het het complexe idee van partnerschap in het algemeen en partnerschap tussen mensen en machines. Het project gaat in op hedendaagse ontwikkelingsidealen en -beelden op een onderzoekende, poëtische, humoristische en absurde manier.

Foto: archive KID KIBLA



Chico MacMurtrie: The Subhuman

Robotica performances



The Subhuman (1985-2000) is een donker gekleurde, uitgemergelde, humanoïde machine. Zijn karakter en persoonlijkheid hebben een belangrijke rol gespeeld in de evolutie van de stam van machines die bekend zijn geworden als de `Amorphic Robots. Sinds hij in 1992 weer tot leven werd gewekt als machine, is hij talloze keren herbouwd, waardoor zijn verweerde uiterlijk is verbeterd.

Foto: archive KID KIBLA



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

BELGIË



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Simple Machines - Ugo Dehaes

Robotica



In de voorstelling Simple Machines uit 2021 onderzoekt de Belgische choreograaf Ugo Dehaes hoe hij zelf robots kan bouwen en trainen. Met behulp van artificiële intelligentie laat Ugo Dehaes zijn robots een dansvoorstelling bedenken. Hierdoor verdwijnt ook zijn baan als choreograaf. Met de voorstelling Simple Machines probeert hij op deze manier de mens uit het creatieve proces te filteren.



Ulrike Quade Company

Robotica



De in Nederland gevestigde Ulrike Quade Company maakt visueel theater. Ze combineren Bunraku-poppenspel en industriële robots met scenografie, muziek, dans en andere moderne technologieën om magische en poëtische voorstellingen en projecten te creëren. Ze streven ernaar nieuwe vormen van poppenspel te combineren met moderne technologie.



Innovation:Lab

AI, VR, AR, Immersive Technology



Sinds 2020 is het Dutch Innovation:LAB toonaangevend in onderzoek, experimentatie en interdisciplinaire samenwerking op het gebied van theater en technologie. Ze werken met mixed reality, AI, projectionmapping en meer. Door technologie en theater gelijkwaardig te integreren, creëren ze transformatieve ervaringen die inspelen op de veranderende behoeften van het publiek van de toekomst.



Co-funded by
the European Union

Archival Echoes - Abner Preis Studios AI



In de workshop 'Archival Echoes' van de Amerikaanse kunstenaar Abner Preis onderzoeken deelnemers de relatie tussen geschiedenis en technologie. Ze gebruiken archiefbeelden en AI om een multimediaal kunstwerk te creëren en ontdekken hoe AI een krachtig middel kan zijn voor creatieve processen. De workshop wordt geleid door Abner Preis Studios, een in Amsterdam gevestigde kunststudio gespecialiseerd in storytelling en nieuwe media.



Improbabilities AI

Improbabilities is een internationaal theaterlab dat sinds 2016 pioniert op het gebied van geïmproviseerd theater en comedy in combinatie met generatieve AI. Improbabilities is zowel een wetenschappelijke comedyshow als een live Turing-test. Een AI chatbot speelt mee met een menselijke cast en probeert als mens over te komen terwijl het tekst naar een acteur stuurt via een oortje.



Alva Ishii - NTGent AI



NTGent is bezig met de ontwikkeling van een volledig digitale maker, Alva Ishii. Alva Ishii geeft interviews, zal voorstellingen maken en gaat misschien zelfs deel uitmaken van het artistiek bestuur. Zo dwingt NTGent ons om kritisch na te denken. Wat doet AI met ons? Welke belangrijke vragen vergeten we te stellen? De foto is een AI generated foto van de verschillende huismakers van NTGent.



Co-funded by
the European Union

Another Kind of Blue AI, VR, Drones



Another Kind of Blue is een innovatief dansgezelschap uit Den Haag. Ze combineren hedendaagse dans en technologie tot een unieke, nieuwe kunstvorm. In hun voorstellingen laten ze animaties, drones, film en muziek een gelijkwaardige rol spelen met dansers. Momenteel ontwikkelen ze AI-man, een duet tussen vrije wil en AI en ontwikkelen ze een live VR experience.

Fotograaf: Kim Vos

Danser: Richel Wieles



Commune AI - Interrobang Performance AI



Commune AI is een online voorstelling van het Duitse Interrobang Performance. Het publiek vormt een commune in de digitale ruimte en betreedt 75 minuten lang een speciaal ontwikkeld virtueel platform. Deelnemers delen hun politieke doelen, verlangens en verwachtingen voor het gemeenschapsleven, terwijl AI's voorstellen doen voor de uitvoering hiervan.



Songs for a Passerby - Celine Daemen VR



In de Virtual Reality-operavoorstelling Songs for a Passerby van Celine Daemen dwaalt het publiek door een muzikaal droomlandschap. Ze stappen buiten hun lichaam en volgen hun eigen 3D-reflectie terwijl ze langs verschillende poëtische scènes lopen. Deze voorstelling won de Grand Prix in de categorie 'Immersive' op het Filmfestival van Venetië in 2023.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

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



Held In Human II: Rose In Your Brain is een performatieve installatie die te ervaren is via de Meta-Quest 3 headset. Woorden en gedachten vormen zich in een mixed-reality ruimte. Ze bewegen, verschijnen en verdwijnen terwijl ze met elkaar in wisselwerking staan. Het publiek kan zowel met de tekst als met andere kijkers communiceren. De installatie werd in 2024 gemaakt door het Estse elektron.art.

Foto door Alissa Šnaider



**Bozar Arcade
Gaming**



Bozar Arcade is een artistiek platform dat in 2024 werd opgericht door Bozar, een kunsthuis in Brussel. Het platform nodigt uit tot een kritische reflectie op videogames als een medium voor het creëren en delen van betekenisvolle verhalen. Door de grenzen tussen kunst en games uit te dagen, onderzoekt het hoe games een gevoel van gemeenschap en tolerantie kunnen bevorderen.



**_jeanne_dark_ - Ziferte Production
Streaming**



_jeanne_dark_ is een performance uit 2020 van het Franse Ziferte Productions. De voorstelling wordt op speeldata ook live gestreamd via het Instagram-account @jeanne_dark. _jeanne_dark_ gaat over de invloed van sociale media, het delen van intieme momenten, de rauwe kracht van ongefilterd spreken en de unieke weergave van de innerlijke strijd van de hoofdpersoon.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Wheelchair Accessible Moshpits- A MAD Productions VR



Op het Alcatraz Metal Festival in Kortrijk ervaren rolstoelgebruikers de moshpit via VR-brillen. Een cameraman met een 360° camera legt beelden van het publiek vast, die vervolgens worden bewerkt en gestreamd naar VR-headsets. Zo kunnen rolstoelgebruikers virtueel in de menigte staan. Deze ervaring, ontwikkeld door A MAD Productions in 2019, is sindsdien te beleven op het Alcatraz festival.



Alien Rescue - Jason Moore VR



Alien Rescue is een MetaMovie: een live virtual reality ervaring waarin het publiek de hoofdrol speelt in een interactieve film. Een MetaMovie biedt de spanning van een live voorstelling, de sfeer van een film en de persoonlijke en emotionele beleving van het gezamenlijk vertellen van een verhaal. Alien Rescue werd in 2020 gemaakt door de Amerikaanse cross-platform schrijver, producent en regisseur Jason Moore.



Be Arielle F - Simon Senn VR



Voor zijn theatervoorstelling 'Be Arielle F' uit 2019, kocht de Zwitserse video- en performancekunstenaar Simon Senn een digitale kopie van een vrouwelijk lichaam online. In 'Be Arielle F' gaat hij op zoek naar de vrouw wiens lichaam hij dankzij virtual reality bewoont. Op het podium deelt hij zijn vreemde ervaringen.

Foto: Elisa Larvego



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Earth - Robbert&Frank Frank&Robbert VR



Earth is een performance van de Belgische kunstenaars Robbert&Frank Frank&Robbert, gemaakt in 2021. In Earth betreedt een groep van vier deelnemers via VR-brillen een universum. De deelnemers bezoeken elkaars onderbewustzijn door te tekenen en fantaseren. Het is een rustige ruimte in een stressvolle wereld en de kans om even stil te staan en een gevoel van verwondering te ervaren.



6 degrees - Motionhouse VR

Motionhouse, een interdisciplinaire kunstorganisatie uit Brussel, creëerde samen met Me-sa company en Brainz Immersive de performance-installatie '6 Degrees'. In '6 Degrees' wordt het publiek meegenomen op een reis geïnspireerd door de toenemende opwarming van de aarde. Met immersieve technologieën wordt het publiek door verschillende voorstellingen meegenomen terwijl de grenzen van de werkelijkheid vervagen.



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



'Drie geraniums op een vensterbank' is een meeslepende performance waarin drie kamerplanten hun eigenaar, Patrick, observeren. Via virtual reality stapte het publiek in de werkelijkheid die de man voor zichzelf heeft gecreëerd, maar waar hij onvermijdelijk in vast is komen te zitten. Deze performance werd in 2023 gemaakt door animatie filmmaker Joren Vandenbroucke en sopraan Annelies Van Hijfte.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

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



In 2020 richtte het Staatstheater Augsburg een nieuwe artistieke afdeling op: het digitale theater. In 2024 creëerde André Bucker, directeur van het Staats Theater Augsburg, een VR-productie van Arnold Schönbergs mono-opera 'Erwartung'. In deze ervaring kan het publiek Schönbergs muziek te verkennen via een game. Met een VR-headset en controller navigeren ze door een nachtelijk bos en beïnvloeden ze het verhaal door hun interacties.



**CREW
VR, AR, AI, Robotica**



CREW is een internationaal team van onderzoekers, performers, technologen, schrijvers, musici en ontwerpers, opgericht in 1990 en gebaseerd in Brussel. Als collectief op de grens tussen kunst, wetenschap en technologie stelt CREW de vraag: Hoe verandert technologie ons? Ze verkennen dit met meeslepende performances, waarbij ze het publiek in een andere wereld plaatsen en met hen communiceren in het (niet) hier en (niet) nu.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

GRIEKENLAND



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

DigitACT 3D, AR, Gamification



DigitACT is een transnationaal (Cyprus, Griekenland, Litouwen, Portugal, Italië) ERASMUS+ project dat jonge professionals en technici uit de podiumkunsten wil ondersteunen om zich aan te passen aan de digitaliseringsbehoeften en de ontwikkelingen in hun vakgebied als om een duurzaam en houdbaar beroepstraject voor zichzelf en hun werk op te zetten. In Griekenland werd het geïmplementeerd door REON AMKE [Orestis Tatsis en Dimitri Kakavoulas] tijdens 2021-2023.



Athens International Digital Film Festival (AIDFF) XR



Het Athens International Digital Film Festival (AIDFF) is een bruisend evenement dat sinds 2011 digitale cinema in de kijker zet. Het festival, gewijd aan de promotie van digitale cinema, heeft het concept van New Cinema gevestigd en gepromoot. Het is het enige festival in Griekenland en een van de weinige in Europa dat alle vormen van cinematografische kunst omarmt. Het festival biedt fictie, documentaires en experimentele films.



THE BIOGRAPHY OF A SOFTWARE, George Drivas AI



The Biography of a Software, gemaakt door George Drivas in 2024, verkent en toont de ontwikkeling van kunstmatige intelligentieprogramma's in de zin van het genereren van menselijke stemmen, fotografie en bewegende beelden. George Drivas vertegenwoordigde Griekenland op de Kunstbiënnale van Venetië in 2017. Zijn werk is te zien geweest in meer dan 10 solotentoonstellingen en hommages en in meer dan 150 groepstentoonstellingen en festivals zowel in Griekenland als in het buitenland.



Co-funded by
the European Union

Munti Analtu, Ilektra Maipa
Performance voor camera



Ilektra Maipa (Griekenland, 1989) is beeldend kunstenaar met een BA in Schilderkunst (Hons) en een MA in Fine Art (Hons). In 2020 ontving ze de ARTWORKS Stavros Niarchos Foundation Artist Fellowship. Munti Analtu, 2019, (Aroemeens voor "Hoge Berg") is een video-installatie met een gedicht en twee beeldschermen. Het legt het "blauwe uur" vast, wanneer bergen veranderen naar donkere massa's, wat doet denken aan een theatraal decor.



Uncanny Valley
Rimini Protokoll, Stephan Kaegi
Physical tech (Robotica, drones, etc.)



Stefan Kaegi creëert documentaire theaterstukken, audio-interventies, gecureerde formats en werkt in de stedelijke omgeving in verschillende samenwerkingsverbanden. In Uncanny Valley, 2018, gepresenteerd tijdens 2024 Athens Digital Arts Festival in Griekenland, werkt Stefan Kaegi voor het eerst samen met een schrijver en toneelschrijver: Thomas Melle liet een animatronic dubbelganger van zichzelf maken. Deze mensachtige neemt de plaats in van de auteur en werpt vragen op zoals wat betekent het voor het origineel als de kopie het overneemt?



Onassis ONX
VR, AR, AI, Physical tech, Web/online



Onassis ONX, opgericht in 2020, is een platform van Onassis Culture dat zich richt op nieuwe mediakunst en digitale ervaringen. Het biedt makers geavanceerde technologieën, artistieke expertise en financiële duurzaamheid. Het programma biedt capaciteitsopbouw, incubatie, startkapitaal en showcase-mogelijkheden voor kunstenaars wereldwijd.



Co-funded by
the European Union

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



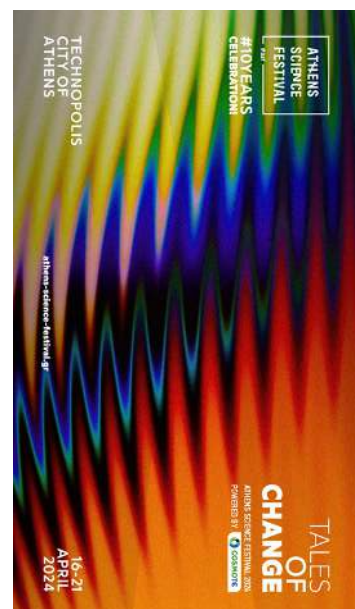
Een gezamenlijke voorstelling, gepresenteerd in december 2023. Het onderzoekt duale begrippen zoals mannelijk en vrouwelijk, natuur en digitale simulatie, waarbij de relatie tussen Clytemnestra en Agamemnon als canvas wordt gebruikt. De tweedelige voorstelling gaat in op hedendaagse kwesties zoals het patriarchaat en de digitalisering van onze zintuigen, en zet aan tot reflectie over maatschappelijke structuren en persoonlijke ethiek.



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



Het Athens Science Festival, het festival gewijd aan wetenschap en innovatie sinds 2014, is een gevestigde culturele waarde op het gebied van wetenschap, technologie, innovatie en kunst in Griekenland! Meer dan 5 dagen lang krijgen inwoners en scholen in en rond Attica de kans om wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen te ontdekken op een amusante, innovatieve en interactieve manier. Tegelijkertijd doen onderzoekers, vooraanstaande wetenschappers, onderwijzers en kunstenaars hun best om de wetenschap over te brengen.



**CAVES, Alex Raúl, Bats Bronsveld,
Charlton Mercelina
Virtual Realities, Geluid, Muziek**



CAVES is een geanimeerde virtual reality-ervaring van een kooruitvoering. De compositie wordt gezongen door 8 gemaskerde zangers in een prehistorische grot. Ingewikkelde vocale harmonieën, opgenomen met behulp van ruimtelijke audiotekniken, vermengen zich met de zachte galm van de virtuele grot. Ga op in een intense luisterervaring terwijl een groep grotbewoners hun intrigerende avondritueel uitvoert.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Eye's Walk Digital Festival VR, AR, AI, geluid, etc.



Een innovatief festival dat digitale technologie, video-installatie & podiumkunst, experimenteel design combineert met de unieke culturele en architecturale achtergrond van een stad. "Eye's Walk Digital" baseert zijn thema's op mensen en de samenleving om een nieuw soort kunst te creëren door een smelteling te maken van al het bovenstaande. De producties worden op gedurfde wijze ontwikkeld in de openbare ruimte en met de deelname van kunstenaars, bezoekers en de gemeenschap.



Athens Digital Arts Festival (ADAF) VR, AR, AI, geluid, etc.



Het Athens Digital Arts Festival (ADAF) is een jaarlijks internationaal festival dat de relatie tussen kunst, wetenschap en technologie verkent. ADAF toont hedendaagse digitale kunstvormen van een diverse wereldwijde gemeenschap van kunstenaars en wetenschappers en vertegenwoordigt Griekenland internationaal in digitale kunst sinds 2005 en is het eerste instituut in zijn soort dat in de regio werd opgericht.



VOXReality project AI, XR

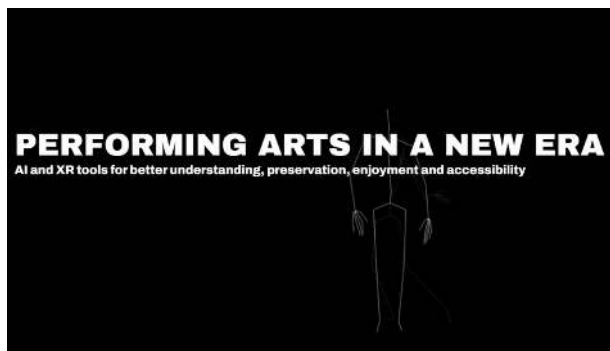


Het VOXReality-project is een baanbrekend initiatief dat Augmented Reality (AR)-technologie combineert met live theater, waarbij traditionele voorstellingen worden getransformeerd in meeslepende ervaringen. Het Athens Epidaurus Festival (AEF), een lang gevestigde culturele instelling in Griekenland, is een belangrijke use-case partner die de Augmented Theatre component van het project leidt.



Co-funded by
the European Union

PREMIERE project VR, AR, XR, AI



Het “PREMIERE” project richt zich op de toepassing van AI en Extended Reality (XR) technologieën in de podiumkunsten om het begrip, het behoud, het plezier en de toegankelijkheid van podiumkunsten in het moderne tijdperk te vergroten. Door gebruik te maken van AI, XR, VR (Virtual Reality) en AR (Augmented Reality) tools wil het project meeslepende ervaringen creëren.



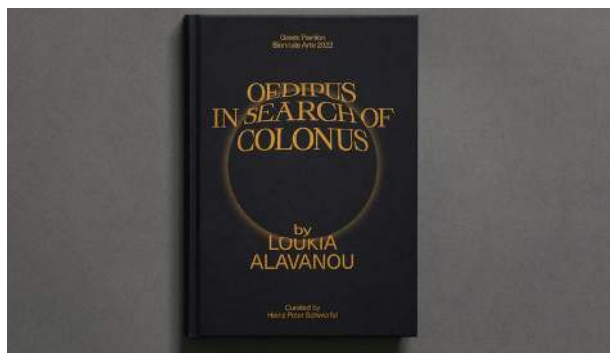
Medea Electronique AR



Medea Electronique werd opgericht in 2006 en is een groep creatieve mensen die vernieuwingen nastreven en zich begeven op het bredere terrein van de hedendaagse kunst. Hun activiteit omvat hedendaagse theatervoorstellingen, experimentele audiovisuele voorstellingen en installaties, locatiegebonden werken, en elektroakoestische muziekcomposities. Hun werk is onder andere gepresenteerd in het Onassis Cultural Center en het Visitor Centre van de Stavros Niarchos Foundation.



Loukia Alavanou VR



Loukia Alavanou is een Griekse beeldend kunstenaar en de eerste VR-filmproducent in Griekenland die VR gebruikt om klassieke Griekse verhalen te herinterpreteren, met een focus op meeslepende verhalen die hedendaagse sociale thema's belichten. Haar VR-installatie Oedipus in Search of Colonus, tentoongesteld op de Biënnale van Venetië in 2022, is een van haar meest geprezen werken.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Thessaloniki International Digital Arts Festival (THEDAF)
VR, AR, AI, geluid, etc.



Het vrij jonge Thessaloniki International Digital Arts Festival (THEDAF) wil het concept van erfgoed uitbreiden en een ontmoetingsplaats worden voor hedendaagse kunst met de publieke geschiedenis van het huidige Thessaloniki, door middel van digitale kunst, performance, circuskunst en psychogeografische zwerftochten.



WORKSHOP: Critical AR(t), Caterina Antonopoulou
AR

Workshop gegeven door Caterina Antonopoulou (GR) als onderdeel van het Athens Digital Arts Festival (ADAF) over interventies via AR in de kunst. Tijdens de workshop werd onderzocht hoe Augmented Reality (AR) kan worden gebruikt als artistiek middel voor kritische en tactische interventies.



Floating with Spirits, Juanita Onzaga
VR



In deze cinematografische virtual reality, gecreëerd door Juanita Onzaga en gepresenteerd op 2024 Athens Digital Arts Festival (ADAF), worden magische verhalen verteld door de 2 jonge Mazatec, inheemse zussen, Jocelyne en Jaquelyne, die herinneringen ophalen aan de voorouderlijke wijsheid en mystieke kosmogonie die hun sjamaanse grootmoeder met hen deelde, in de mistige bergen van Oaxaca, Mexico.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

**Cyborgian Living Room, Super
Gonorrhea ft. Captain Stavros**
Video kunst, AI



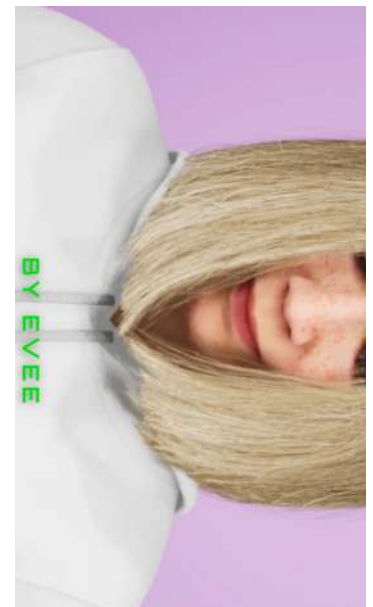
The Cyborgian Living Room, gecreëerd door Super Gonorrhea feat. Captain Stavros, is een fascinerend segment in de serie "Technological Intimacies", als onderdeel van ADAF. Het overstijgt conventionele grenzen om intrigerende concepten en de raakvlakken van technologie met ons dagelijks leven te verkennen.



Gym Lesson, Eleni Dimopoulou
AI



De "Gym Lesson" van Eleni Dimopoulou is een werk geschreven en geregisseerd door een AI-assistent -Open Chat GPT - ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) is een chatbot die in november 2022 werd gelanceerd door OpenAI. Het werd gepresenteerd tijdens ADAF 2024. Het is ontwikkeld met OpenAI's GPT-3 familie van grote taalmodellen, en is verfijnd (een benadering van transfer learning) met zowel supervised als reinforcement learning technieken.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

SPANJE



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Transcending Species, Manel De Aguas Geluid, Physical tech, AR



Transcending Species is het debuutalbum van Manel De Aguas (Barcelona, Spanje) in 2024. Het vertelt 11 hoofdstukken van zijn cyborg-reis nadat hij een nieuw zintuig heeft gekregen waarmee hij het weer kan waarnemen door middel van geluid via hoofdimplantaten. Hij verkent thema's als niet-menselijke identiteit, cyborg-energie op zonne- kracht en cyborgrechten. Elk nummer bevat geluiden die worden gegenereerd door zijn Weather Fins, waardoor het weer gedurende het album verandert.



Kamikaze lovers, Marta Galindo Virtual Realities, AI, Geluid, Physical tech



Kamikaze lovers, een project van de Spaanse kunstenares Marta Galindo (Madrid, Spanje) dat voor het eerst werd getoond in 2024, is een performanceproject dat oorlogstechnologieën inbeeldt die in staat zijn om empathie en gevoeligheid te ontwikkelen. Het project neemt de iconische dramatische tekst van Romeo en Julia als uitgangspunt om een herziene interpretatie te bieden waarin de hoofdpersonen worden belichaamd door vliegende drones-twee machines van vijandelijke facties die hun strijdbaarheid opgeven voor de liefde.



Multiverse, HUMANHOOD VR



Multiverse (2024) is een hypnotiserende full body VR-ervaring van het performancecollectief HUMANHOOD (Barcelona, Spanje), dat interactieve wolkachtige visuals, botgeleidende bodysuits, gesynchroniseerde ademhaling en meeslepende sound-score combineert en de gebruiker meesleept in een 8 minuten durende multisensorische rit.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

PHANTOM LIMB, Mit Borrás
Physical tech, Multimedia Installation



Phantom Limb (2021) is een digitale performance, multimedia-installatie, film + robotkunst die onderdeel uitmaakt van Mit Borrás' (Madrid, Spanje) oeuvre ADAPTASI CYCLE met de creatieve leiding en geschreven door Rachel Lamot (Madrid, Spanje).



WE ARE THE AI RESYNTHESIZERS, Shoeg
AR, VR, Web/Online



Shoeg (Barcelona, Spanje) ontwikkelde WATAR (2024). De afgelopen jaren is AI overal doorgedrongen. Grote techbedrijven framen AI als een hulpmiddel om menselijk gedrag na te bootsen, maar in de kern blijft het een systeem dat gebaseerd is op statistische processen. Hoewel de output ervan de menselijke creativiteit nabootst, werkt AI ethisch gezien beter binnen een mens-machine-mens cyclus, waarbij mensen cureren en versterken. WATAR belichaamt dit concept in een virtueel plein dat is gecreëerd voor het XR CAMP-project.



nuevo_algo_ritmo.ckpt, MANS O + Joan Sandoval. AR, Physical tech, Geluid



MANS O en Joan Sandoval (Barcelona, Spanje) ontwikkelden dit project in 2024, een innovatieve AV-technische show die het publiek meeneemt op een reis door de vaak verborgen stadia van het creëren van AI-modellen. Door aangepaste ruwe datasets weer te geven, verschillende stadia van modeltraining te onthullen, code te visualiseren en MANS O's lichaam te synthetiseren via live tracking camera's, geeft de voorstelling inzicht in hoe algoritmes werken.



**Co-funded by
the European Union**

Human Learning, Eneritz Tejada
Geluid, Physical tech, Dans



Human Learning (2022) van de kunstenaar Eneritz Tejada (Barcelona, Spanje) verkent de beperkingen van de menselijke cognitieve vermogens door middel van een emotionele confrontatie met het leven in een menselijk lichaam. Speculerend over een toekomst waarin we technologie in ons lichaam zullen integreren, verkent het voorstel, door middel van interactieve lichamelijke apparaten, de zintuiglijke modaliteiten van het geheugen verder dan de digitale wereld.



Paisaje sonoro, Akyute
Physical tech, Geluid, Performance



Door sensoren aangedreven muziek- en visuele performance door collectief Akyute (Barcelona, Spanje) waarin de intra-action (Barad, 2007) tussen de kunstenaar en ruimte/tijd onderdompeling in de technologische natuur wordt geobserveerd door het publiek. Het publiek wordt door het experimentatieproces geleid terwijl de performer de live soundscape genereert via het biodata visualisatiesysteem dat wordt uitgezonden door de planten die tijdelijk de installatie bewonen.



Ronin (浪人)*, Guayaba
VR, Geluid, Online

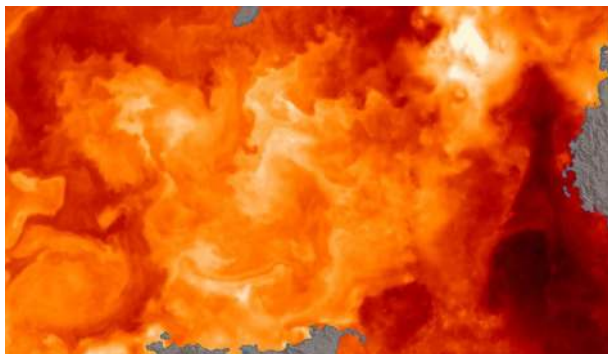


Ronin (浪人)* is een live performance die tegelijkertijd in de fysieke en digitale ruimte plaatsvindt. Guayaba is het VR Avatar alter ego van muzikant Ricardo Candal (Madrid, Spanje). Door gebruik te maken van VRChat als zijn belangrijkste platform, legt Guayaba zijn gezichtsgebaren en volledige lichaamsbewegingen vast om door verschillende werelden van het sociale netwerk te reizen om zijn nieuwste album op te voeren dat in mei 2024 gepresenteerd werd.



**Co-funded by
the European Union**

Sirenes i Robots, Joan Lloret + Tarta Relena
Physical tech, Geluid



Oceanograaf Joan Lloret en zangduo Tarta Relena (Barcelona, Spanje) zijn op zoek gegaan naar het gezang van sirenes dankzij de Argo onderwaterrobots die gegevens over de watertemperatuur vastleggen terwijl ze op de Middellandse Zee drijven. Zo creëren ze Sirenes i Robots in 2024. Ze nemen ons mee op een reis om te ontdekken hoe ze klinken en wat ze ons te vertellen hebben.



María CHOIR, María Arnal
AI, Geluid



Maria CHOIR (2023) is een interactief muzikaal kunstwerk tussen mens en AI van María Arnal (Barcelona, Spanje), gemaakt om persoonlijk mee te experimenteren door te zingen. De installatie biedt een AI-tool die in realtime, klankmatig en visueel, reageert op wat de bezoeker zingt, als een experimenteel echo-kamer acapella karaoke-duet.



Orfeo 5063, Guillaume Marmin
Physical tech, Performance



Guillaume Marmin (Barcelona, Spanje) herbekijkt met Orfeo 5063 (2022) verschillende meesterwerken van Monteverdi en zet ze om in een hypnotiserende scenografie. Ver van het traditionele formele van opera wordt dit muzikale programma opgebouwd en uitgevoerd rond een film die geïnspireerd is op de mythe van Orfeo. Door middel van met drone-gefilmde sequenties reist Monteverdi's muziek door de geschiedenis van kunst en mensheid.



**Co-funded by
the European Union**

La Cuerpa, ALV Adina
Physical tech, Geluid



La Cuerpa (2022) is een geluidspersformance van de Mexicaans-Spaanse artieste ALV Adina (Madrid, Spanje), die met aanraakgevoelige sensoren en microfoons haar lichaam uitbreidt naar het geluidsspectrum. La Cuerpa was haar laatste EP die werd gepresenteerd als een visuele en geluidservaring.



¥€\$Si PERSE
VR, Geluid, Online



Het werk van ¥€\$Si PERSE (Barcelona, Spanje) draait om de mutatie van de institutionele artistieke praktijk met memetische variaties die afkomstig zijn van populaire performatieve invullingen, zoals feestcontexten, Cosplay / Larp Conventions (Live Role Playing) en Online Communities, waarbij kunstwerken worden ontwikkeld die de kapitalistische en neoliberale verbeelding combineren met speculatieve sciencefiction en stedelijke fantasie, een veelzijdige oefening van figuurlijke verbeelding.



SOLAS, Candela Capitán
Web/online

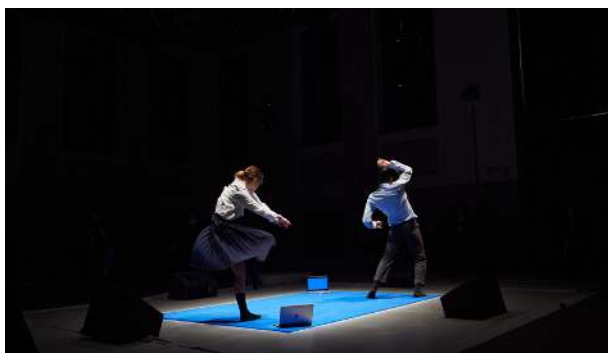


SOLAS is een choreografisch werk van Candela Capitán (Sevilla, Spanje) voor een collectief van lichamen, webcams en een live streaming webplatform. Deze performance voor een groep vrouwelijke performers en multimedia connectiviteit is ontworpen als een generatieverschijnsel dat de verdringing van identiteit en de over-exposure van van het vrouwelijk lichaam binnen nieuwe communicatieplatforms en de grenzen van het lichaam vanuit een westers perspectief onderzoekt.



**Co-funded by
the European Union**

laSADCUM, Guillem Jiménez + company
Physical tech, Web/online



laSADCUM is een dansgroep onder leiding van Guillem Jiménez (Barcelona, Spanje) waarin het gezelschap onderzoekt hoe seksualiteit en socialisatie, vooral voor nieuwe generaties, worden bepaald door hun interacties in de digitale wereld.



IN-SONORA Platform
VR, AR, AI, Geluid, Physical tech



Insonora fungeert als een platform voor kunstenaars die werken op het gebied van interactiviteit, geluidsinstallaties en performances. Ze organiseren jaarlijks het IN-SONORA Festival (Madrid, Spanje), waar ze nationale en internationale kunstenaars en performers uitnodigen voor een showcase van kunstwerken, kunstresidenties, workshops en conferenties over interactieve en geluidskunst.



"V Contiene metal", Lolo and Sosaku
Physical tech, Geluid



"V Contains metal" is een kunstwerk van het duo Lolo y Sosaku (Barcelona, Spanje) dat het geluidsexperiment van niet-organische resonantie verkent en het onderzoek van pulserende beats van het industriële noise landschap met dansbare passages die de grenzen van de post-harde techno industriële sound opzoekt.



**Co-funded by
the European Union**

Additive Vibration, Hamill Industries
Physical tech, Geluid



'Additive Vibration' is een voorstelling die het concept vibratie onderzoekt door middel van geluid, beweging en licht. Muzikante Marina Herlop, dansers Anna Serra en Ariadna Montfort en beeldend kunstenaars Hamill Industries (Barcelona, Spanje) werken samen in deze voorstelling waarin geluid wordt beïnvloed door dans, dans wordt beïnvloed door muziek en alles wordt beïnvloed en samengebracht door de visuele ervaring.



KRUID, Servicios Inmersivos
VR, AR, MR



KRUID is een interactieve mixed-reality dansvoorstelling gemaakt door Servicios Inmersivos - Carles Castaño + Sau-Ching Wong (Barcelona, Spanje), waarin dans, theater en 3D-kunst samenkomen. Geïnspireerd door de ruimte waarin de voorstelling plaatsvindt, gebruikt KRUID virtual reality om een evoluerend verhaal te creëren, gevormd door performers en interactie met het publiek, waardoor de ruimte verandert in een dynamische, meeslepende fantasiewereld.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

ITALIË



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Digital Residencies

Performances digitaal en phygitaal



Het project Digital Residencies is in 2020 ontstaan naar een idee van het Artistic Residency Centre of Tuscany (Armunia - CapoTrave/Kilowatt). Via een jaarlijkse oproep om voorstellen in te dienen, wordt steun gegeven aan artistieke projecten die gerelateerd zijn aan de hedendaagse performancevormen en die rechtstreeks voor de digitale omgeving worden gecreëerd. Het netwerk omvat tien locaties, waaronder Italiaanse festivals en theaters.

Afbeelding gemaakt met AI



Toxic Garden

AI, Web / online (streaming, gaming, 3D, etc),
Geluid, VR



"Toxic Garden" is een participatiegerichte online performance op een Roblox-kaart die in 2022 is gemaakt door de Italiaanse kunstenaar en wetenschapper Kamilia Kard. Bij binnenkomst verliezen de avatars van de deelnemers hun individualiteit. Ze veranderen in giftige planten en dansen samen, automatisch gesynchroniseerd met de avatar van de kunstenaar in een choreografie die giftige relaties symboliseert.



DIGITALIVE - Physical tech, Web / online, Geluid, AI, AR, VR, Digitale Performance



Virtual reality, kunstmatige intelligentie, experimenten met elektronische muziek, metaverse en digitale culturen ontmoeten elkaar in DIGITALIVE, het Romaeuropa Festival onderdeel gewijd aan digitale kunst & performance, samengesteld door docent en zelfstandig curator Federica Patti. Een toegangspoort tot een steeds veranderende wereld gedreven door technologische en artistieke innovatie.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Onirica ()
AI, Physical tech (robotica, drones, sensors, etc), Geluid



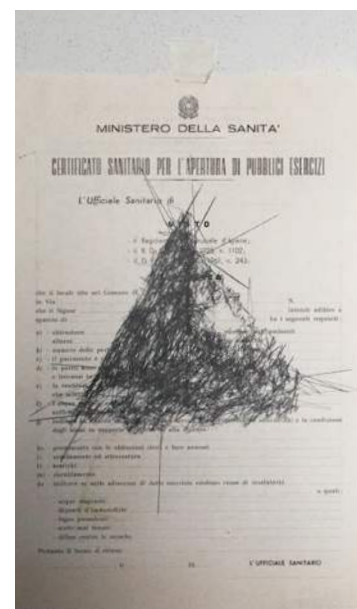
Onirica () is een live media performance uitgevoerd door de Italiaanse multidisciplinaire kunststudio fuse* in 2024. Het project verkent de etherische perceptie van het lichaam binnen het rijk van de dromen. De performance behoort tot de gelijknamige serie werken en is een nieuwe verkenning van datzelfde verhaal, dit keer met een nieuwe focus op slaap en dromen in hun lichamelijke dimensie.



Simposio
Physical tech, AI, Sound



Simposio is een programma van activiteiten, bijeenkomsten, optredens en installaties die plaatsvonden in de Dolomieten van Belluno in 2020. Een programma gemaakt in samenwerking met None Collective, gepromoot door Marcello Cualbu, om een publiek debat te activeren en een reflectie te stimuleren over hedendaagsheid en haar perceptuele, cognitieve, sociale en economische implicaties.



Humanverse
VR, AI, Web/online, Physical tech



Humanverse is een project van de Italiaanse en Argentijnse beeldend kunstenaar Martin Romeo. Begonnen in 2023 als een digitaal onderzoeksproject, werd het een werk van uitvoerende kunst dat de tekortkomingen van de Metaverse adresseert, zoals realisme, desoriëntatie en gebrek aan relaties. De ervaring, opgedragen aan een groep van vijf reizigers, bestaat uit een gidsfiguur die de concepten introduceert en de interacties stimuleert.



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

Distrust Everything by Lorem
AI, Geluid, 3D photogrammetries



Distrust Everything, sinds 2021 gecreëerd door de Italiaanse organisatie Re:humanism, onderzoekt de relatie tussen het menselijke en algoritmische onbewuste door middel van een intense esthetische ervaring. Opgezet als een AV-installatie en live performance en ontwikkeld door middel van AI-systemen en 3D-fotogrammetrie, is het werk momenteel aan het evolueren tot een multiplatform verhalend universum voor single en multichannel interacties.



MEET Digital Culture Center
VR, AR, AI, Physical tech, Geluid



Sinds 2020 ontwerpt en organiseert MEET conferenties, tentoonstellingen, lezingen, workshops, openbare bijeenkomsten, educatieve activiteiten en innovatieve dienstverlening door middel van multidisciplinaire human-centric disruption.

MEET moedigt participatieve innovatie en doordachte digitalisering aan door gezinnen, professionals, jongeren, bedrijven, openbare instellingen en verenigingen erbij te betrekken.



Web journal Connessioni Remote
VR, AI, AR, Geluid, Physical tech,



Connessioni remote is een zesmaandelijks gratis wetenschappelijk tijdschrift, opgericht in 2020, over de relatie tussen technologie en podiumkunsten, en Artivisme. Het wordt geleid door Anna Monteverdi en Laura Gemini, geïnspireerd door de kunstwerken van Giacomo Verde. Het is verdeeld in: Techno-theater (Podiumkunsten en technologie); Artivisme (Media Activisme, Netwerken als kunst); Giacomo Verde's Archief: essays over de kunstenaar (1956-2020)



**Co-funded by
the European Union**

The Digital Realm

genoma scenico | digital device Web / online (streaming, gaming, 3D)



Het is een speelse live streaming dansvoorstelling bedacht door danser en choreograaf Nicola Galli in 2020. Vertrekkend vanuit de interactie tussen publiek en dansers, gebruikt het project een origineel online spelplatform en is het opgebouwd in een spelsessie waarin mensen worden betrokken bij de creatie van korte dansvoorstellingen, door instructies te sturen naar de dansers. onmiddellijk zullen dansen volgens de keuzes van het deelnemende publiek.



StudiumLab VR, AI, Physical tech



StudiumLab is het open laboratorium van het Departement Geesteswetenschappen van de Universiteit van Turijn, dat zich richt op het integreren van humanistische skills in technologie en het delen van onderzoeksinfrastructuren. Het ondersteunt videoproductie, digitale cinema, videokunst, interactiviteit, videogames en multimedia voor voorstellingen. Het stimuleert de digitalisering van etnolinguïstische corpora en experimenten met geluidstechnologieën voor podiumkunsten en fysieke computers.



Gradients of liveness VR, AR, AI, Geluid, Physical tech, Web / online



Dit is een publicatie van Laura Gemini en Stefano Brilli over levendigheid, een sleutelwoord in media- en performance studies: het maakt het mogelijk om de transformatie van het gevoel van "aanwezig zijn" in de gemedialiseerde maatschappij dynamisch te begrijpen. Het observeren van levendigheid in termen van gradiënten toont dit meervoudige en soms ideologische karakter, maar ook de waarde die industrieën en gebruikers eraan hechten.



Co-funded by
the European Union

Museumroutes, installaties, voorstellingen,
experimentele films en happenings
AI, Geluid, Web / online, Physical tech, Mixed media



Kokoschka is een interdisciplinair artistiek collectief dat in 2013 werd opgericht in Milaan: het maakt gebruik van meerdere dramaturgische lagen die worden toegepast op een ruimtelijke uitvoeringspraktijk om geëxplodeerde kunstwerken te creëren, die multimediaal, auditief en scenisch zijn, en permanente narratieve musea of tijdelijke tentoonstellingsroutes ontwerpen.



CYBERNETIC AND GHOSTS AI



Dit is het eerste Italiaanse retrospectief over poëzie gemaakt door AI, met AI en over AI. Het werd samengesteld door Sineglossa in samenwerking met La Punta della Lingua en werd in 2023 opgevoerd in Recanati (Italië), de geboortestad van Giacomo Leopardi. Met een titel geïnspireerd op een lezing van Italo Calvino, belicht de tentoonstelling de relatie tussen de eeuwige menselijke behoefte aan poëzie en de linguïstische en combinatorische vaardigheden van AI.



AiEP Type(s) of practice (VR, AR, AI, geluid, etc.)



AiEP, opgericht in 1996 en geleid door Ariella Vidach (choreografe en danser) en Claudio Prati (videokunstenaar), neemt nieuwe technologieën als uitgangspunt voor zich ontwikkelend artistiek onderzoek. Met een constante blik op de beschikbare expressieve talen richt het werk zich op actuele kwesties, zoals de perceptie en respons van het lichaam wanneer het in een kunstmatige omgeving wordt geplaatst. Het werk heeft ook aandacht voor fysieke training en dansimprovisatie.



Co-funded by
the European Union

Ai Love, Ghosts and Uncanny Valleys <3 AI, Web / online (streaming, gaming, 3D, etc), YouTube storytelling



Het werk is gemaakt in 2023/24 door de digitale kunstenaar, MOC, Mara Oscar Cassiani. Het portretteert de ontwikkeling van relaties en interacties tussen gebruikers en kunstmatige intelligentie. De AI, door gebruikers gemaakt naar de verbeelding van een ideale liefdespartner, wordt het slachtoffer van ghosting en gewelddadige relaties met gebruikers. Plotseling worden ze onze verhalen en de spiegel van onze "abnormale" relaties.



Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia Web / online (streaming, gaming, 3D, etc)



Exit Reality is een boek van Valentina Tanni, een Italiaanse kunsthistorica, curator en docente die de zogenoemde "internetesthetiek" onderzoekt; het werd gepubliceerd in 2023. De publicatie begint bij de opkomst van Vaporwave, die het web begin 2010 van spectrale kwaliteiten voorzag. Vervolgens analyseert de tekst meer hedendaagse fenomenen zoals liminale ruimtes, achterkamers en weirdcore.



Il Teatropostaggio da un milione di dollari (The Million Dollar Theatreposting) Web / online (streaming, gaming, 3D, etc), Hybrid



Een Telegram-voorstelling, bedacht door Giacomo Lilliù (IT) in 2023/24, die dramaturgie maakt van shitposting - of is het andersom? De chatgroep is het toneel van een onwaarschijnlijke bewerking van Goldoni, gerealiseerd door middel van selfies, gifs en emojis. Maar een handjevol hecklers bestookt de groep met memes die zijn gemaakt van de beelden die door de performers zijn gepost. Wat volgt is een ontaarding die zowel hilarisch en vermoeiend is.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

Workshop VR



Workshop gehouden in juli 2024 en samengesteld door het Institute of Mechanical Intelligence van Pisa (IT). Het presenteert immersieve ervaringen voor het verkennen en het omgaan met podiumkunsten zoals theater, dans of concerten. Deelnemers bestuderen de belangrijkste kenmerken, analyseren bestaande immersieve apps en testen hands-on immersieve toepassingen die mogelijke manieren demonstreren om de waardering voor kunst te vergroten.



Spazio latente - Performance Web / online (streaming, gaming, 3D, etc)



Kunnen we echt vrij zijn in een wereld waarin elke ervaring, gedachte en identiteit kunstmatig wordt geconstrueerd? "Spazio Latente", gemaakt in 2024 door Filippo Rosati /Umanesimo Artificiale (IT), speelt zich af in een toekomst die wordt geregeerd door algoritmen en dompelt het publiek onder in een virtueel anatomisch theater. Via een interactieve Twitch-stream volgen kijkers een hersenimplantatie bij P1, die ervoor kiest zichzelf te "hacken" door door herinneringen van anderen te uploaden.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

SAMENVATTING EN CONCLUSIE

Wat zijn de sterke punten en tekortkomingen van de Europese podiumkunsten?

Sterke punten

- Initiatieven aan de basis, podiumhuizen en hogere overheden zijn het eens over het belang van digitale bijscholing.
- Streaming en live-opnames worden op grote schaal toegepast in veel disciplines.

Tekortkomingen

- Gebrek aan betrokkenheid en interesse van het publiek op bepaalde gebieden, en weerstand en twijfels bij cultuurprofessionals.
- Financiering en kosten

Mogelijkheden

- We zien een toekomst waarin digitale tools worden geïntegreerd in podiumkunsten, als ondersteunende elementen in plaats van als add-ons.
- De toegankelijkheid van digitale technologie voor acteurs en publiek verbetert

IN CONCLUSIE

- We concluderen dat de huidige implementatie van digitale hulpmiddelen in de podiumkunsten ongelijkmatig en verspreid is, maar zeer innovatief is en zich aanpast aan de veranderende behoeften van de maatschappij.



**Co-funded by
the European Union**

WAT ZIJN DE VOLGENDE STAPPEN VAN D.O.S.?

Deze gids is de eerste stap van het Digital On Stage-project. Hieronder volgt een lijst met de komende projectactiviteiten die in het jaar 2025 zullen worden uitgevoerd.

1

Handboek voor digitale podiumkunsten

60 tutorials en 60 methodologieën in een uitgebreid handboek gebaseerd op specifieke toepassingen van technologieën in de podiumkunsten.

2

Immersieve workshops

Er worden 5 workshops per partner georganiseerd (30 in totaal)

Over: Toepassing van VR, AR en AI in podiumkunsten.

3

Mobiliteit voor de co-ontwikkeling van culturele en creatieve ideeën

Zomer 2025: Mobiliteitsprogramma in Slovenië met 10 deelnemers per partner (60 in totaal).

4

Cascade financieringsprogramma

Ondersteunt de productie, postproductie en/of presentatie van digitale podiumproducties.



Co-funded by
the European Union

The Digital Realm

DANKWOORD

Het samenstellen van deze gids zou niet mogelijk zijn geweest zonder de bijdragen van verschillende mensen:

Karin Johansson - coördinatie en management

Hanna Granlund - coördinatie en visuele afwerking

Diego Iglesias Gómez - onderzoek, enquêtebeheer

Yorgos Mouftoglou, Marina Vasilaki - onderzoek, visueel projectprofiel

Peter Tomaz Dobrila - onderzoek, technische beschrijvingen

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 - onderzoek, vertaling, advies

Tot slot willen we uit de grond van ons hart alle artiesten, docenten, onderzoekers en podiumhuismanagers bedanken die ons hun werk hebben toegestuurd!

Contact

Cultuurconnect

Myriam Makebaplein 1
9000 Gent
België

www.cultuurconnect.be
kristof.vandenbranden@cultuurconnect.be

Follow the project here:



The Digital Realm



