

SCENKONST I FÖRVANDLING



KOMPETENSHÖJNING OCH KAPACITETSUPPBYGGNAD INOM DIGITAL SCENKONST
DIGITAL ON STAGE



Co-funded by
the European Union

2025

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

S. 3

Kortfattad översikt över projektets mål och handbokens syfte

S. 5

Förklaring av hur videotutorials och metoder är tänkta att användas av kursledare/mentorer

S. 6

60 videotutorials och metoder

- **6 - SVERIGE**
- **12 - GREKLAND**
- **18 - BELGIEN**
- **24 - SLOVENIEN**
- **30 - ITALIEN**
- **36 - SPANIEN**

S. 42

Avslutning och tack



Kortfattad översikt över projektets mål och handbokens syfte

Den övergripande tanken med Digital on Stage-projektet är att förnya scenkonstsektorn i Europa genom att främja produktion och spridning av digitala scenkonstformer som möjliggjorts tack vare den tekniska utvecklingen. Digital scenkonst innebär ett innovativt förhållningssätt och en anpassning till ny teknik inom de kulturella och kreativa sektorerna där den konstnärliga upplevelsen lyfts till att skapas av konstnärer i realtid med hjälp av digitala verktyg. Konstnärerna inom digital scenkonst är verksamma alla fält inom scenkonst och använder olika verktyg såsom Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Artificial Intelligence (AI), 3D etc. och ger publiken en konstnärlig live-upplevelse.

Projektet omfattar en rad olika aktiviteter som syftar till att höja kompetensen hos scenkonstsektorn (från konstnärer, till verksamhetsledare och programläggare för olika scener) bland annat workshops, konstnärliga residens och mobilitetsaktiviteter samt stöd till scenproduktioner. Projektet syftar på så sätt till att hjälpa den digitala scenkonsten att spridas, både till publiken och till utövare som vill utforska nya, innovativa sätt att engagera sig i föreställningar.

Digital on Stage-projektet bygger på en arbetsmetod med tre fokusområden och innehåller olika aktiviteter som syftar till att leverera både lösningar och faktiska produktioner av digitala föreställningar. Dessa kommer att förnya sektorn och tjäna som goda exempel för framtida initiativ. Det första fokusområdet tas upp i här handboken och kallas KNOW-HOW och inkluderar metoder, guideböcker, workshops, mobiliteter och andra kunskapshöjande aktiviteter och verktyg. Dessa utgör en grund som kommer att påverka och leda till de två följande områdena, FINANSIERING (Medfinansieringsprogram, öppna utlysningar för



föreställningar, stöd till 24 verk, uppvisning av produktioner på festivaler) och NÄTVERKANDE (Internationella workshops/ infodagar, internationella konferenser och Innovation Hub - en onlineplattform för samarbete och nätverksforum).

De tre ovan beskrivna fokusområdena i projektets arbetsmetod är viktiga komponenter i genomförandet av alla aktiviteter. De bidrar till att uppnå projektets mål och till att ge lösningar på de behov som identifierats och som projektet ämnar lösa.

Denna handbok är en fortsättning på guideboken "The Digital Realm" och innehåller 60 videotutorials, med tillhörande 60 manualer eller användarinstruktioner, som kursledare/mentorerna kan använda sig av i workshops eller andra utbildningstillfällen.



Förklaring av hur tutorials och metoder är tänkta att användas av kursledare/mentor.

Målen för projektets arbetspaket 2 (som denna handbok är en del av) bygger på tre delar. De fokuserar på att stärka traditionella scenkonstnärers kunskaper inom det digitala området på ett sätt som går att anpassa och använda inom scenkonstsektorn. De tre delarna består i att:

- utveckla en gemensam och tydlig förståelse för ny teknik och hur den kan användas inom scenkonsten,
- ta fram en genomtänkt och behovsanpassad modell för kompetensutveckling, särskilt riktad till traditionella scenkonstnärer, baserad på interaktiva metoder för att effektivt överföra kunskap och färdigheter,
- på ett engagerande sätt stärka yrkesverksamma så att de blir säkrare och mer kreativa användare av digitala verktyg – genom praktiska och immersiva aktiviteter som ger dem kunskap om hur de kan ta till sig den digitala omställningen i sitt arbete.

I anslutning till den tidigare nämnda guideboken "The Digital Realm", som presenterade 120 goda exempel på hur avancerad teknik används inom scenkonsten i sex partnerländer, innehåller denna handbok 60 videotutorials och 60 tillhörande användarmanualer och metodtexter (alla 120 delar är kopplade till individuella QR-koder).

Handboken innehåller också utvecklade metoder för kompetensutveckling och praktisk, immersiv utbildning för traditionella scenkonstnärer. Med hjälp av tydliga videotutorials, utbildningsmaterial och pedagogiska metoder visar projektets partners hur avancerad teknik – som VR, AR, AI och andra digitala verktyg – kan användas inom scenkonst.





INTERCULT



Ljud 1 - Reaktiv ljud och bild

Lär dig att designa reaktiv grafik som reagerar på ljudfrekvenser och amplitud. Denna tutorial innehåller kodningstekniker för att skapa bilder, metoder för projicering på tredimensionella former och konvertering av visuella utdata till ljusstyrksignaler via DMX-protokoll för

scenbelysningssystem.

Producerad och skapad av Adam Wittsell, new media-konstnär och kreatör från Sverige.

Utbildningsmetod



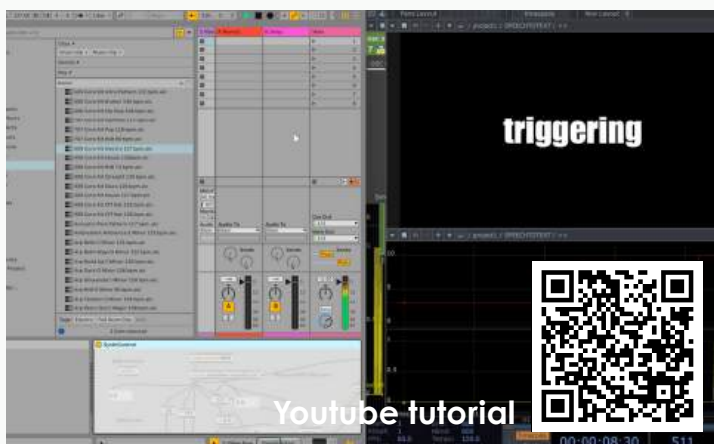
Youtube tutorial

Ljud 2 - Röst & AI

Använd system för taligenkänning i realtid och AI-genererad sångsyntes för styrning av framträdanden. Denna tutorial handlar om språkmodeller för konvertering av tal till text live, omvandling av talade ord till harmoniska och rytmiska musikaliska mönster och integrering av textbaserade signaler i visuella system i realtid.

Tutorial skapad av Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



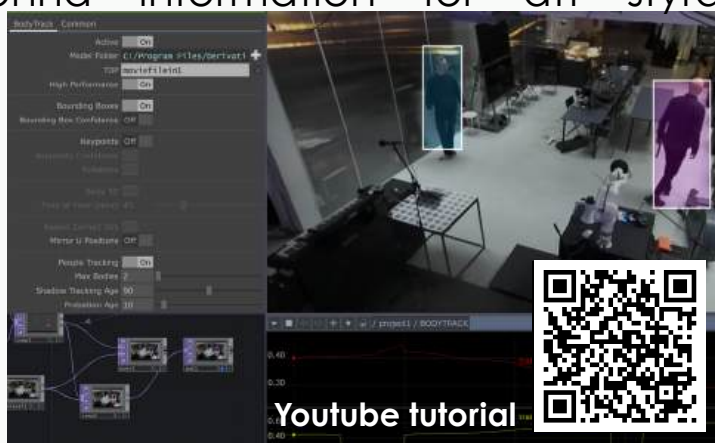
Youtube tutorial

Ljud 3 - Bild och Rörelse → Ljud

Undersök metoder där visuell information driver ljudskapande genom datorseendeanalys. Vi utforskar olika metoder för att analysera videoinnehåll, omvandla visuell analys till musikalisk styrdata och använda denna information för att styra musikskapande verktyg för responsiva ljudmiljöer.

Tutorial skapad
av Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



Rörelse 1 - Ansikte & Händer

Bygg AI-drivna verktyg för att avläsa ansiktsuttryck och handgester som performance-verktyg. Lär dig att bygga anpassade spårningssystem, bearbeta och forma styrdata och utforma kodade bilder som reagerar på avlästa rörelser för tillgängliga gränssnitt för scenisk interaktion.

Tutorial skapad
av Adam Wittsell.

Utbildningsmetod

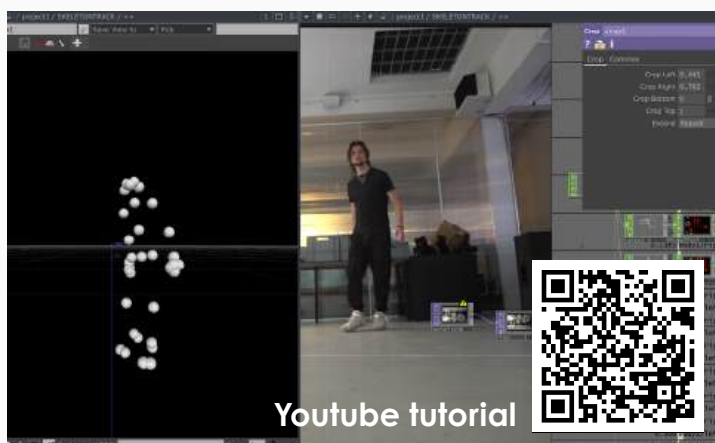


Rörelse 2 - Kroppen

Använd djupkamasensorer och posuppskattning för att omvandla helkroppsrörelser till digitala instrument. Vi arbetar med kroppsavläsningssystem, utforskar hur rörelse kan kopplas till responsivitet, och omvandlar inspelad rörelsedata till visuella styrsystem för scenbruk.

Tutorial skapad av
Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



Rörelse 3 - Konstellation

Utforska avläsning av grupprörelser och hur konstnärers inbördes positioner i rummet kan användas som styrande input. Vi arbetar med kroppsavläsning av flera personer samtidigt och undersöker hur rumsliga relationer – som närhet, stillhet och avstånd – kan fungera som uttrycksparametrar för att styra olika sceniska element.

Tutorial skapad av
Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



Publik 1 - Mobilkontroll

Utveckla metoder för publikmedverkan där mobiltelefoner används som en del av föreställningen. Denna tutorial går igenom prototyper för webb och mobil med hjälp av AI, skillnaden mellan sändande och interaktiva format, samt icke-linjära berättartekniker för att engagera publiken live-sammanhang.

Tutorial skapad av
Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial

Publik 2 - Rörelse & Röst

Integrera publikens ljud, röster och rörelser i föreställningen med hjälp av datorseende och analys av publikbeteende. Vi utforskar tekniker för rumslig ljudinmatning, där riktade ljud från publiken används för att aktivera olika delar av föreställningen och skapa respons i realtid.

Tutorial skapad av
Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



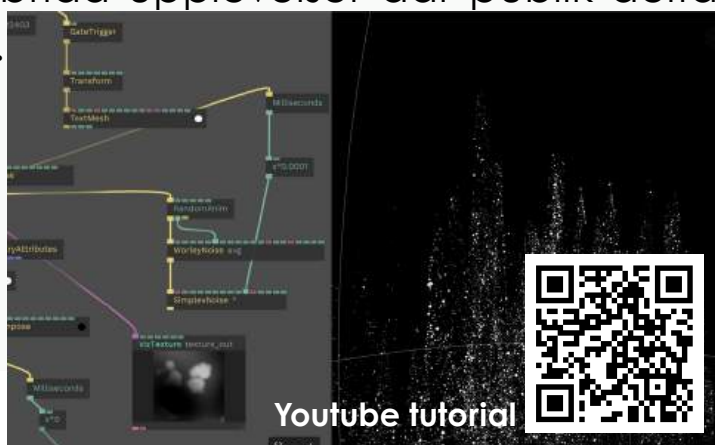
Co-funded by
the European Union

Publik 3 - Distans & Hybrid

Skapa gemensamma upplevelser för en uppdelad publik genom uppkopplade webb- och mobilgränssnitt som styr scenografi och ljus. Vi undersöker hur olika roller kan tilldelas olika publikgrupper och hur man kan hantera hybrida upplevelser där publik deltar både på plats och på distans.

Tutorial skapad av
Adam Wittsell.

Utbildningsmetod



Kopplingar 1 - Synergier

Lär dig att koppla ihop olika interaktiva tekniker med hjälp av kommunikationsprotokoll och standarder. Denna handledning visar hur man kan samordna flera in- och utgångar och skapa samspel mellan olika kontrollsyste

Tutorial skapad av
Adam Wittsell.

Utbildningsmetod





THE
Cube

Entrepreneurship
Support & Education

CUBE



Co-funded by
the European Union

Kreativt skrivande med ChatGPT - Från idé till dramaturgi

Denna tutorial introducerar användningen av ChatGPT som en kreativ partner för konstnärer, författare och teaterskapare. En steg-för-steg-metod visar hur man använder verktyget för att generera idéer, utveckla karaktärer och strukturera korta manus eller teaterscener.

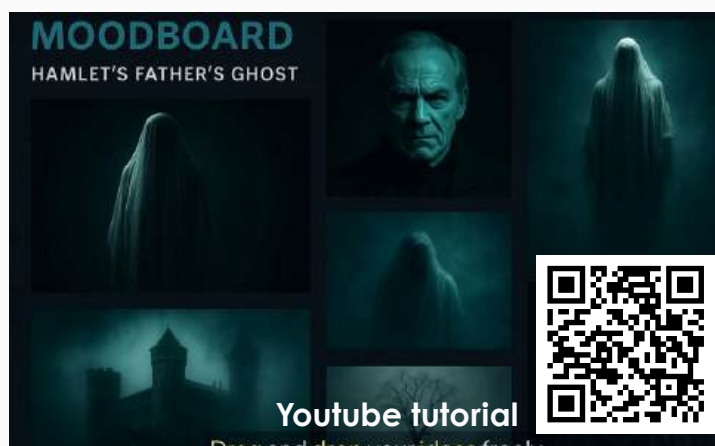
Utbildningsmetod



Digital Moodboard - Skapa en värld till din föreställning

Denna tutorial utforskar skapandet av digitala moodboards som ett grundläggande steg i utvecklingen av en föreställnings visuella och dramaturgiska universum. Deltagarna får lära sig hur man samlar och organiserar visuella referenser, nyckelord, texturer och inspiration med hjälp av verktyg som Milanote och Canva.

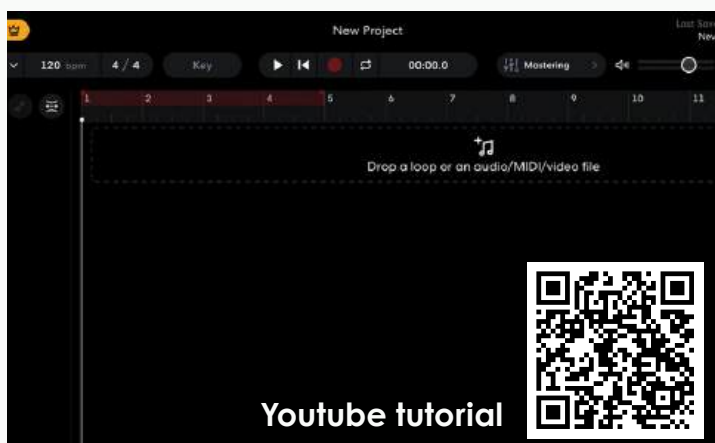
Utbildningsmetod



Rösten som ett digitalt landskap

Denna tutorial fokuserar på att använda den mänskliga rösten som råmaterial för att skapa digitala ljudlandskap. Deltagarna får steg-för-steg-vägledning i hur man spelar in röstljud – som tal, andetag, sång eller experimentella vokalljud – och omvandlar dem till ljudslingor med hjälp av BandLab.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



Skådespeleri för filmduken - Självpresentation på kamera

Denna tutorial introducerar konstnärer till skärmbaserade skådespelartekniker, med fokus på självmedvetenhet och närvaro framför kameran. Deltagarna utforskar metoder för att spela in sig själva med hjälp av en smartphone, redigera sitt material med CapCut och presentera live eller inspelat innehåll via plattformar som Zoom.

Utbildningsmetod



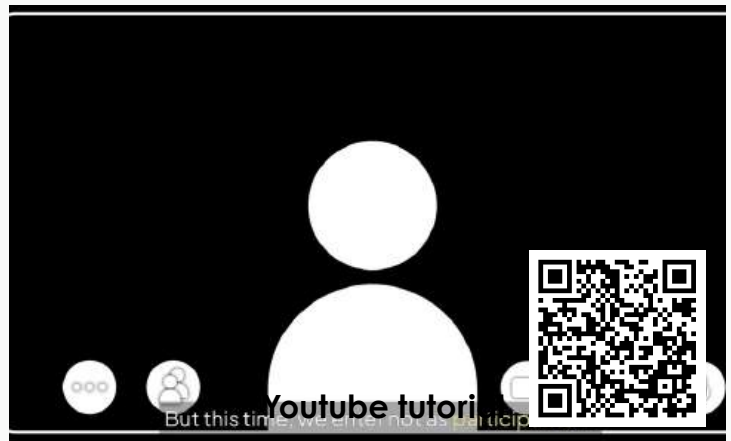
Youtube tutorial



Zoom som digital scen - repetition och presentation på distans

Denna tutorial utforskar den kreativa potentialen hos Zoom som en digital scen för teaterprocesser på distans. Deltagarna får lära sig hur man repeterar, samarbetar och presenterar föreställningar helt online, med hjälp av Zooms funktioner för att simulera rumsliga relationer, koreografera interaktioner, och experimentera med timing, inramning och digital närvaro.

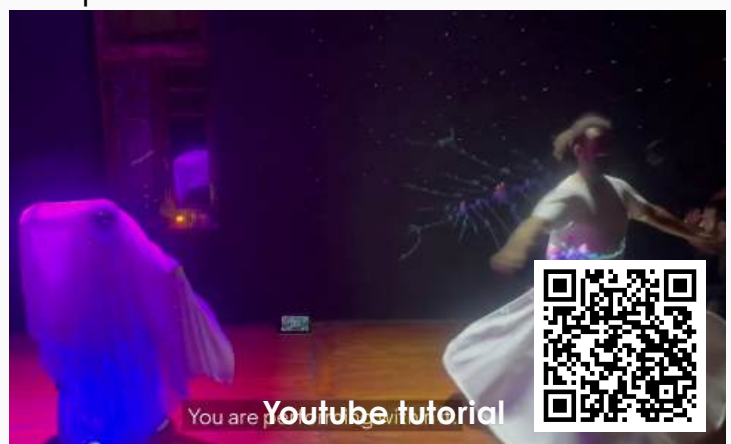
Utbildningsmetod



Kropp och bild - grundläggande projektionsteknik på scen

Denna tutorial introducerar grundläggande tekniker för hur man använder projektion i scenkonst. Deltagarna får lära sig hur man projicerar bilder på kroppar, objekt eller scenytor på ett sätt som samspelar med liveframträdanden på ett relevant sätt.

Utbildningsmetod



Lägg till undertexter och förbättra tillgängligheten

Denna tutorial fokuserar på att göra videoinnehåll mer tillgängligt genom att använda undertexter och tydlig visuell vägledning. Deltagarna får lära sig hur man skapar och synkroniserar undertexter med CapCut och hur man finjusterar tillgänglighetsinställningar och bildtexter via YouTube Studio.

Utbildningsmetod



Deltagande teater med Padlet - ett kollektivt dramaturgiskt rum

Denna tutorial introducerar Padlet som en interaktiv digital plattform för kollaborativt skrivande och deltagande teaterskapande. Deltagarna utforskar hur man använder Padlet som ett delat dramaturgiskt utrymme där konstnärer, lärare och publik kan bidra med idéer, texter, bilder och reflektioner i realtid.

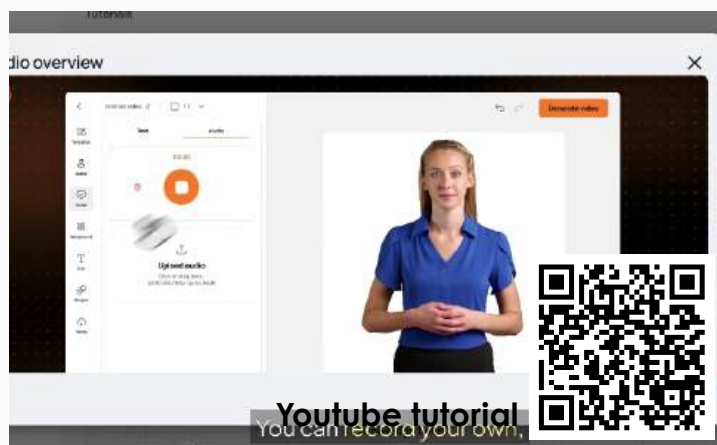
Utbildningsmetod



Skapa en avatar-performer med AI

Denna tutorial utforskar hur AI-genererade avатарer kan användas för att omvandla skriven text till digitalt framförande. Deltagarna får lära sig hur man skapar en virtuell konstnär som levererar innehåll med manuscript genom röst- och ansiktsanimation med hjälp av verktyg som HeyGen eller D-ID.

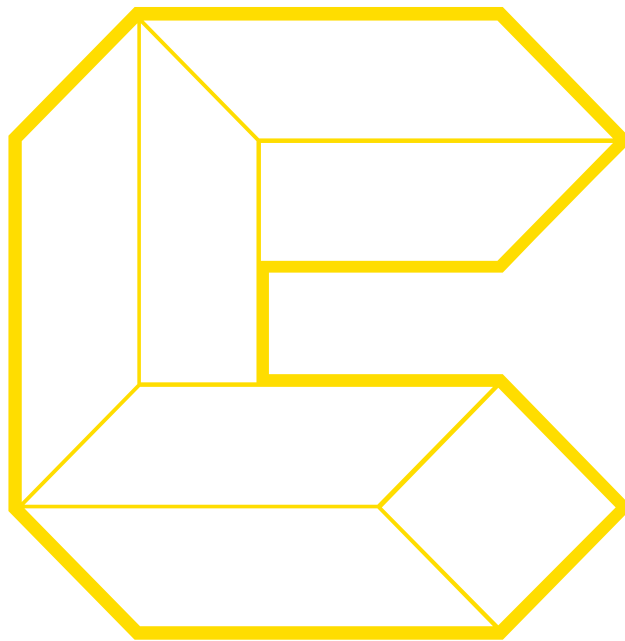
Utbildningsmetod



Utforma en digital föreställning med hjälp av AI

Denna tutorial presenterar ett uttömmande arbetsflöde för att skapa en digital föreställning med hjälp av en rad AI-verktyg. Med utgångspunkt i det ursprungliga konceptet guidas deltagarna genom hela den kreativa processen: utveckling av idéer och manus med ChatGPT, generering av avatarbaserade föreställningar med HeyGen eller D-ID, utforma visuella element med Canva, och redigera det slutliga verket i CapCut. **Utbildningsmetod**





CULTUURCONNECT

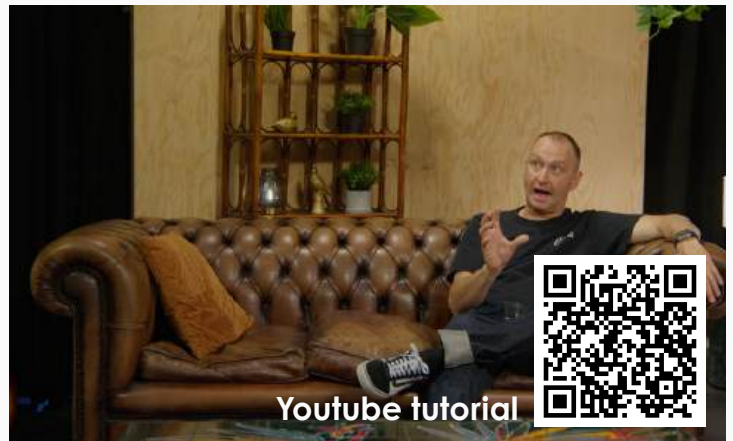


Co-funded by
the European Union

Berättande för virtuella miljöer (1): Principer för narrativ design

Denna video och manual vägleder teaterskapare och scenkonstnärer som vill arbeta med narrativ design i immersiva virtuella miljöer (XR, VR, hybrida format). Traditionella berättarprinciper tas upp och anpassas till virtuella rum där publikens närvaro, handlingsutrymme och rumsupplevelse omformar berättandets konventioner.

Utbildningsmetod

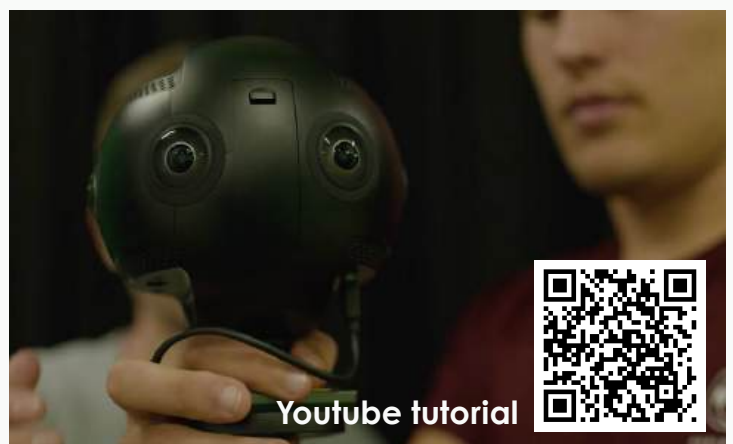


Youtube tutorial

Storytelling för virtuella miljöer (2): Utformning av publikens upplevelser

Denna tutorial handlar om hur man skapar meningsfulla publikupplevelser i virtuella scenkonstsammanhang, med fokus på interaktion, fördjupning och känslomässigt engagemang.

Utbildningsmetod

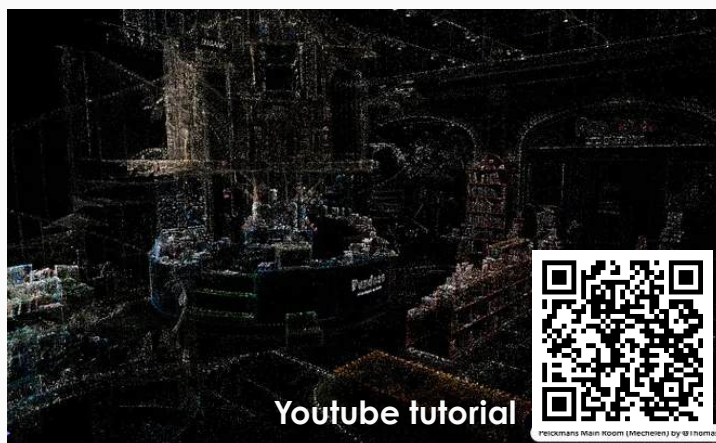


Youtube tutorial

Skanning av utrymmen med hjälp av Gaussian Splatting

Denna tutorial förklarar hur man skannar utrymmen med hjälp av Gaussian splatting för att skapa mycket detaljerade 3D-modeller, med betoning på den verkliga tillämpningen i digital konst och performance-sammanhang.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



Fotogrammetri för 3D-modellering

Denna tutorial visar steg för steg hur du använder fotogrammetriteknik för att fånga verkliga objekt för 3D-modeller.

Utbildningsmetod



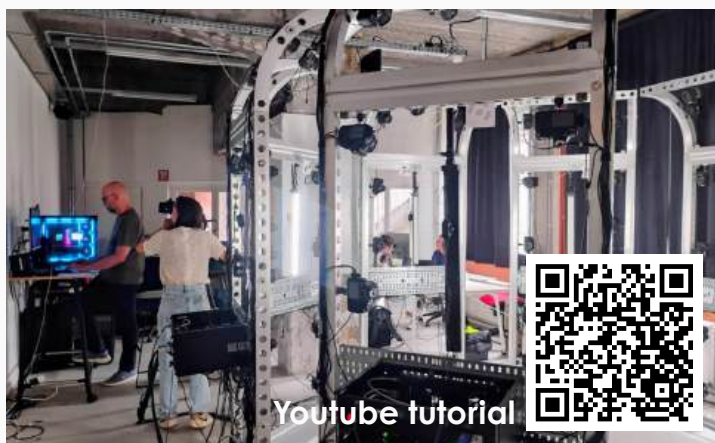
Youtube tutorial



Motion Capture

Denna tutorial ger dig praktisk kunskap om tekniker för rörelseinspelning och inspiration till hur du kan använda dem i föreställningssammanhang. Professionella mo cap-dräkter jämförs med tillgängliga smartphone-baserade alternativ.

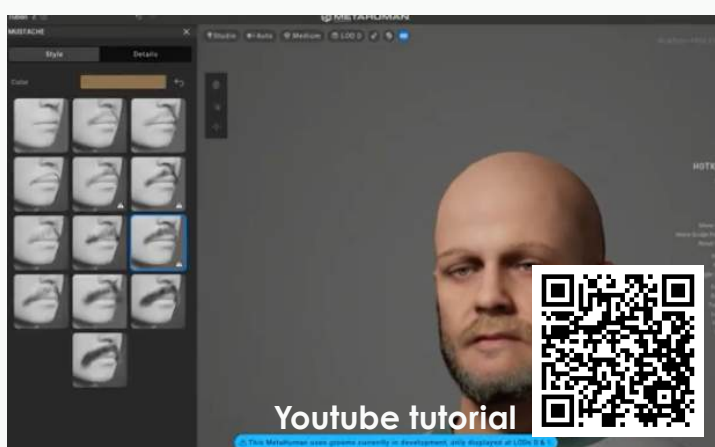
Utbildningsmetod



Användning av Face Capture inom scenkonst

Denna tutorial utforskar hur man använder verktyg för ansiktsinspelning (via webbkamera eller smartphone) och hur tekniken kan tillämpas live i scenkonstsammanhang.

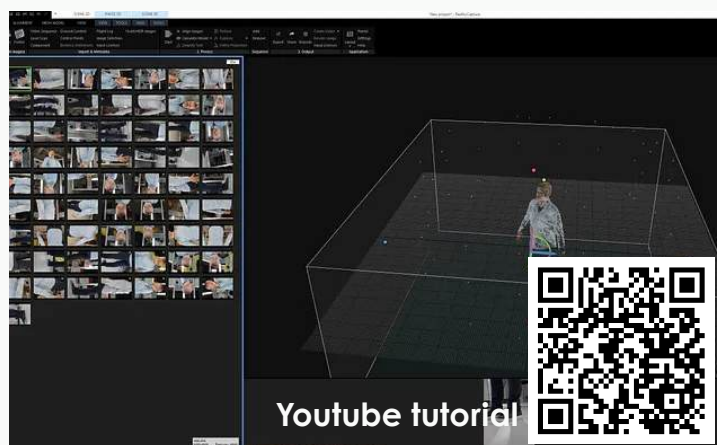
Utbildningsmetod



3D-avatarer

Lär dig hur du omvandlar redan insamlad fotogrammetridata till fungerande 3D-avatarer som kan användas i digitala eller virtuella föreställningar.

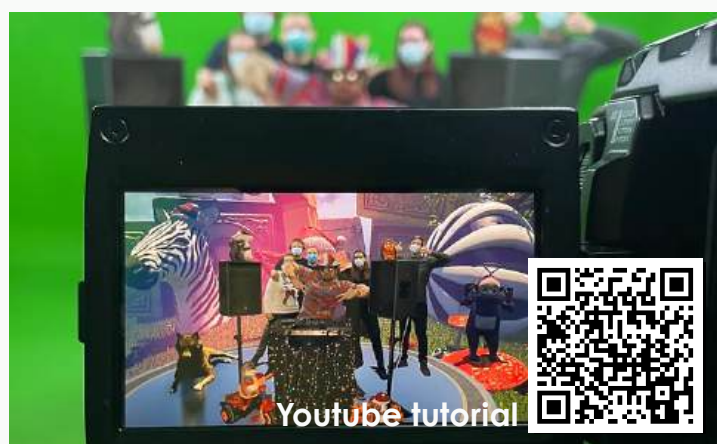
Utbildningsmetod



Virtuell produktion - grundläggande principer

Denna tutorial går igenom grunderna för videoinspelning i tredimensionella virtuella miljöer och visar hur du på ett effektivt sätt kan genomföra enkla virtuella videoinspelningar.

Utbildningsmetod



Live AI Prompting & Visuell interaktion i föreställningar

Denna tutorial lär konstnärer hur de kan integrera AI live under föreställningar – både visuellt och interaktivt – med hjälp av realtidsbaserade promptverktyg och visuella genereringsmodeller.

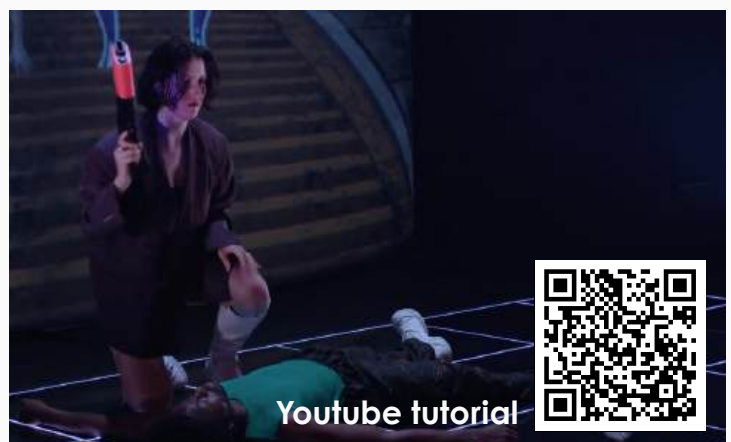
Utbildningsmetod



Integrering av videospel i teaterföreställningar

Denna tutorial visar hur man på ett effektivt sätt kan integrera element från dataspel i live-teater, för att stärka interaktivitet, berättande och publikens engagemang.

Utbildningsmetod



KIBLA

KIBLA



Archduke John, Father of Meranovo

Den här hybrida utställningen tar oss genom herrgårdens historia på ett annorlunda sätt. Genom konstnärliga processer och stämningsfulla installationer utforskar och presenterar vi dessa teman på nya sätt – från fysiska föremål till upplevelser med den senaste tekniken. Denna tutorial visar hur man skapar munrörelser på ett objekt utan att använda AI-verktyg.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



LutkAR

AR-appen på Dockmuseet i Maribor är en rolig och lärorik app som ger liv åt utställningen – precis som en dockspelare ger liv åt en tidigare livlös docka genom sin animation. Med hjälp av denna handledning kommer du att arbeta med 3D-modellering, fotogrammetri, rörelsefångst (MOCAP) och AR-miljöer – allt med ett enda mål: att skapa din egen 3D-docka och få den att leva i en virtuell värld.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



Co-funded by
the European Union

Stelarc: The Prosthetic Head

Prosthetic Head är en kroppslig samtalsagent – ett automatiserat, animerat och ganska intelligent huvud som talar med den person som ställer frågor till det. Detta konstverk gav oss inspirationen till denna tutorial som ger oss större frihet att skapa. Denna tutorial förklarar hela processen, från grundläggande porträttfoton, mjukvara, modellering, animation, textur, riggning, målning, markörer, förberedelse av en skådespelare, ända fram till den sista finslipningen.

Utbildningsmetod



EnKnap: Stage360

Stage360 innebär en ny form av efterproduktion där föreställningar virtualiseras och visas genom speciella (guidade) visningar med VR-glasögon, inspelade med en 360°-kamera placerad i scenens mitt. Iztok Kovač, konstnärlig ledare, koreograf, dansare och konceptuell skapare/inventör av Stage360, förklarar i denna tutorial hur en typisk Stage360-föreställning sätts upp.

Utbildningsmetod



Robovox

Inspirerade av RoboVox (ett verk av den slovenska konstnären Martin Bricelj Baraga) har vi skapat en tutorial för en interaktiv ljudinstallation som använder SMS för allmänhetens medverkan. Syftet med RoboVox är att vara ett verktyg för den individ vars röst annars ofta försvinner i mängdens brus. När RoboVox tar emot ett SMS läser den högt upp kärleksförklaringen eller vad meddelandet än innehåller, och ger därmed röst åt den anonyma avsändaren.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial

Hochschuh & Donovan: Empathy swarm / Empatholon

Dessa konstverk av Katrin Hochschuh & Adam Donovan visar robot-svärmar. De berättar abstrakta versioner av människa-maskin-interaktioner där rörelse fungerar som ett gemensamt språk. Tillsammans med dem har vi skapat denna tutorial för att presentera och underlätta skapandet av nya svärmar som sociala varelser, i interaktion med människor. Hur man bygger en robotflotta, från hårdvara till mjukvara ...

Utbildningsmetod



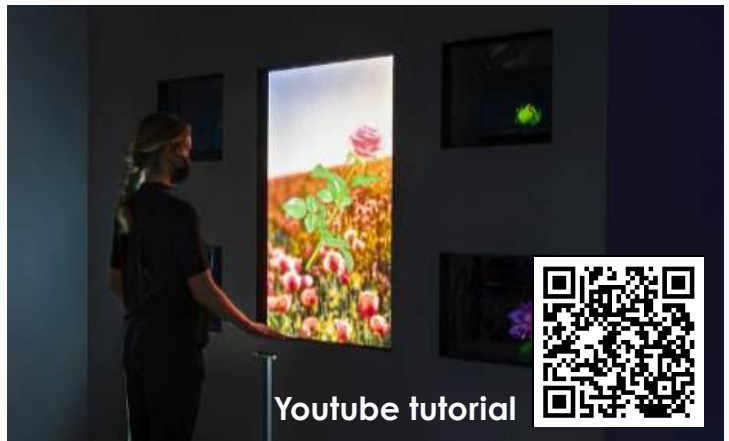
Youtube tutorial

Ros-hologram

I en av världens mest typiska rostenrädgårdar har vi placerat rosor på ett nytt sätt – vi förflyttar dem från sin naturliga miljö till en utökad upplevelse i XR/AR/hologram, som samtidigt väcker en särskild upplevelse både i den botaniska parkens verkliga rum och i konstens metafysiska värld.

Denna tutorial visar hur man skapar en holografisk, statisk ros som ser ut att sväva i luften.

Utbildningsmetod



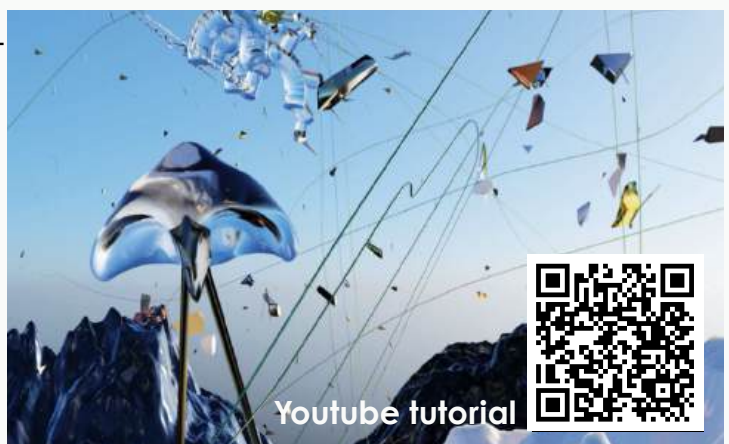
Youtube tutorial



Tanja Vujinović: AvantGardeTopia

Tanja Vujinovićs konstnärliga praktik är djupt förankrad i skärningspunkten mellan konst, teknik och vetenskap. I sina multidisciplinära och tvärvetenskapliga projekt väver hon samman virtuell verklighet, principer från dataspel, berättande, 3D-modellering, AI och elektronisk musik. Med denna tutorial ville vi ge en översikt av hur immersiva VR-miljöer designas – genom olika faser, verktyg som används, utmaningar samt för- och nackdelar med AI.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



NOTA

None Of The Above är en kinetisk AV-föreställning och ett transdisciplinärt projekt som, med hjälp av modern teknik, undersöker samtidens fascination för ständig utveckling – en utveckling som ofta styrs av ett allt mer påtagligt tidspressens diktat. Trion använder ett interaktivt bord med tryckkänsliga plattor som dansaren kan kliva på för att i realtid styra ljud och synkroniserade visuella animationer som projiceras i bakgrunden.

Utbildningsmetod



Hochschuh & Donovan: Curious Tautophone

Curious Robot av Katrin Hochschuh & Adam Donovan är en solo-"dansare" och "sångare" – ingen svärm denna gång. Denna tutorial förklarar robotens superkraft: förmågan att projicera fokuserade ljud- och ljusstrålar i specifika riktningar, samtidigt som den roterar och dynamiskt kan rikta om sina projektioner. Du får lära dig hur man bygger basen, plattformen, ljussystemet, det riktade ljudsystemet, styrning, sensorer – hur allt synkroniseras och vilka användningsområden som är möjliga

Utbildningsmetod



CapoTrave / **KILOWATT**
Associazione Culturale

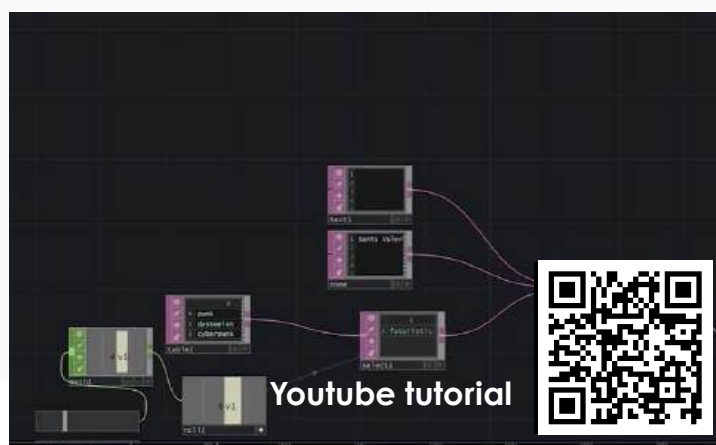
CAPOTRAVERE KILOWATT



Medeltida tro, AI och den eviga skärmen: Del 1

Dessa tre tutorials av professor Marcello Cualbu utforskar skärningspunkten mellan till synes vitt skilda områden: medeltida religiösa traditioner, banbrytande interaktionsdesign och den genomgripande påverkan från artificiell intelligens (AI). Med utgångspunkt i ljudklipp från ett interaktionsdesignprojekt kallat "The Eternal Display", undersöker videorna och manualerna hur ett samtida digitalt konstprojekt kan spegla uråldriga religiösa praktiker – och hur AI påverkar vår syn på konst, kreativitet och kulturella arkiv.

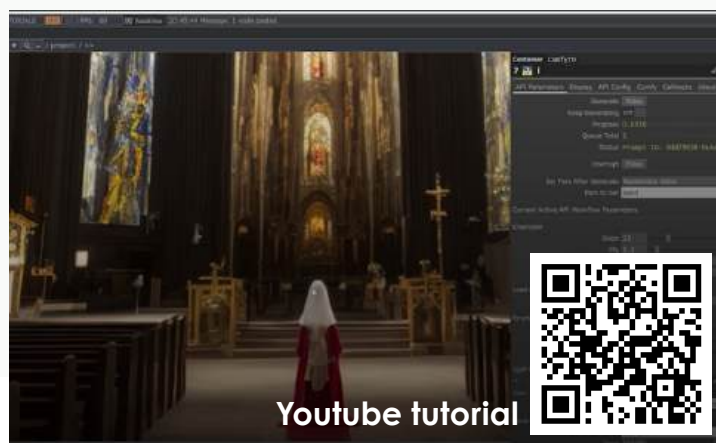
Utbildningsmetod



Medeltida tro, AI och den eviga skärmen: Del 2

Huvudmålet med professor Marcello Cualbus projekt, som växte fram ur en kurs i interaktionsdesign, var att skapa något beständigt i vårt snabbt föränderliga digitala landskap. I denna andra del fördjupar han sig i följande områden: datainsamling, interaktiva element, AI-integration, AI-bildgenerering, historiska rötter och relikernas betydelse.

Utbildningsmetod

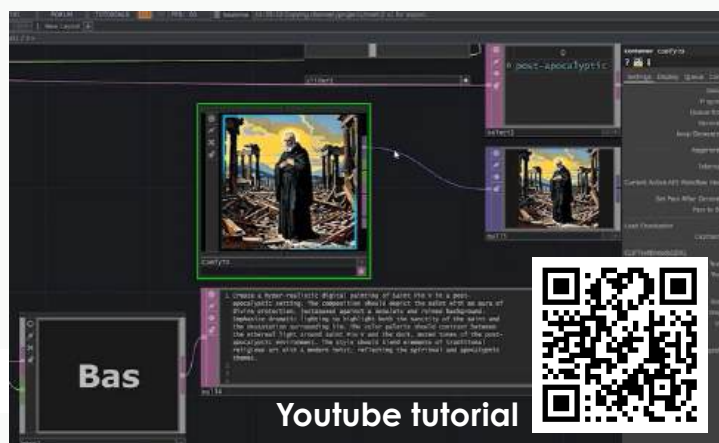


Co-funded by
the European Union

Medeltida tro, AI och den eviga skärmen: Del 3

Den tredje och sista delen av professor Marcello Cualbus tutorials fokuserar på följande teman: lokal kontra universell hängivenhet, medborgerlig auktoritet och skyddshelgon, integration i styrning och vardagsliv samt krigsförbindelser. Efter de tre filmerna kommer projektet "The Eternal Display" att framstå tydligt i sina huvuddrag.

Utbildningsmetod



Antidisciplinaritet och kreativ spekulation för att utveckla nya projekt: Del 1

I dessa tre tutorials presenterar konstnären Filippo Rosati verktyg och metoder för att utforma kulturella aktiviteter med en antidisciplinär ansats och med hjälp av spekulativ design. Målet är att integrera nya konstnärliga och teknologiska uttryckssätt i innovativa projekt för kulturinstitutioner, festivaler och experimentella scener.

Utbildningsmetod



Co-funded by
the European Union

Antidisciplinaritet och kreativ spekulation för att utveckla nya projekt: Del 2

Konstnären Filippo Rosati förklarar i sin andra tutorial hur vi går från vision till genomförande. Effektiva kulturprojekt idag måste omfamna integrationen av konstnärliga uttryck och ny teknik. Men enbart vision räcker inte; framgång kräver en tydlig struktur som bygger på strategi, kuraterande och kommunikation.

Utbildningsmetod



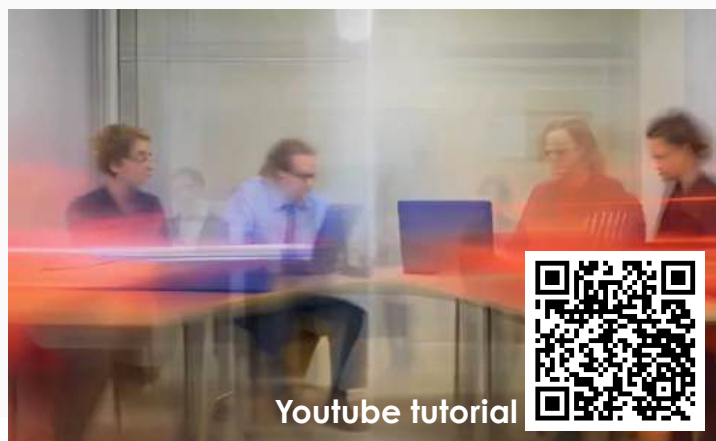
Youtube tutorial



Antidisciplinaritet och kreativ spekulation för att utveckla nya projekt: Del 3

I den tredje och sista delen av sina tutorials förklarar konstnären Filippo Rosati hur kulturförmedlare, särskilt inom scenkonst och nya mediekontexter, behöver hantera specifika risker. Den första är publikens fränkoppling, den andra teknisk oförutsägbarhet, och den tredje rör budget och logistik.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



Co-funded by
the European Union

Virtual Reality för Scenkonst: Del 1

II dessa två tutorials visar professor Marcello Carrozzino hur virtuell verklighet allt mer används inom teater för att utforska nya former av scenografi och föreställning. XR (Extended Reality) sträcker sig längs ett spektrum från förstärkt verklighet (AR), via blandad verklighet (MR), till fullständig virtuell verklighet (VR), med ökande nivåer av immersion och interaktion.

Utbildningsmetod



Virtual Reality för Scenkonst: Del 2

I den andra delen av sina tutorials går professor Marcello Carrozzino igenom några exempel på virtuella scenografier som integreras i verkliga miljöer. Han presenterar flera exempel från scenkonstens område.

Utbildningsmetod



Co-funded by
the European Union

Immersivt berättande för en värld av plattformar: Del 1

I sina två tutorials ger konstnären Martin Romeo en översikt över fallstudier och praktiska verktyg kopplade till den virtuella sfären, och hjälper till att utveckla ett kritiskt förhållningssätt till immersiv teknik. Att arbeta med design, konst, kommunikation och reklam kräver tvärdisciplinär kompetens – precis som dagens värld kräver förmågan att hantera flera plattformar samtidigt.

Utbildningsmetod

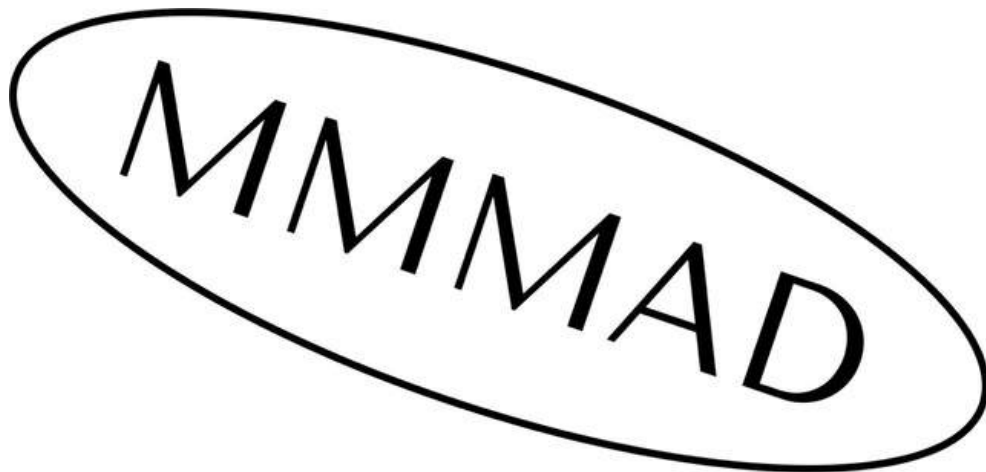


Immersivt berättande för en värld av plattformar: Del 2

I den andra delen av sina tutorials visar konstnären Martin Romeo hur vi kan närma oss innehåll genom upplevelse. Han förklarar hur mixed reality växer fram som en påtaglig och växande verklighet som ger oss en konkret glimt av framtiden – en framtid där den digitala upplevelsen inte längre är skild från kropp och rum, utan rör sig genom dem, berikar dem och kanske till och med gör dem mer mänskliga.

Utbildningsmetod





MMMAD FESTIVAL



Signal och kod (del 1) - Grunderna i TouchDesigner: En kreativ verktygslåda för scenkonstnärer

Kom igång med TouchDesigner – det kraftfulla visuella programmeringsverktyget för realtidsbaserad multimedia. Denna tutorial introducerar gränssnittet, förklarar hur operatörer fungerar och guidar dig steg för steg i att skapa ditt första interaktiva visuella projekt, anpassat för livesammanhang.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



Signal & kod (del 2) - Rörelsespårning med Kinect v2 i TouchDesigner

Lär dig hur du kopplar ihop Kinect v2 med TouchDesigner för att fånga upp och reagera på kroppsrörelser i realtid. Vi utforskar hur denna rörelsedata kan filtreras och användas antingen som ett estetiskt verktyg eller för att styra visuella element, trigga effekter och skapa mer immersiva scenupplevelser.

Utbildningsmetod



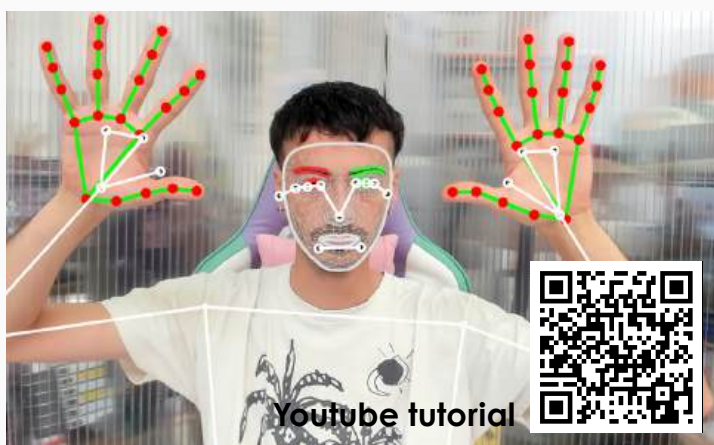
Youtube tutorial



Signal & Kod (Del 3) - Kropp och data: Integrering av Mediapipe i TouchDesigner

Upptäck hur du kan använda Mediapipe för realtidsbaserad posespårning i TouchDesigner och låta kroppen bli ett interaktivt verktyg. Du får lära dig hur händer, ansikte, kroppsrörelser – och deras numeriska data – kan tas tillvara och användas för interaktiva ändamål.

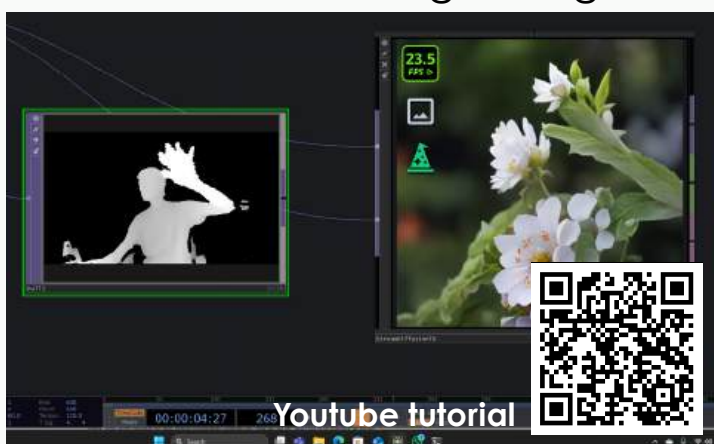
Utbildningsmetod



Signal & Kod (del 4) - Visuellt berättande med Stream Diffusion i TouchDesigner

Utforska hur du kan integrera Stable Diffusion-modeller och Stream Diffusion-pipelinen i TouchDesigner för att skapa föränderliga, drömlika visuella uttryck. Denna tutorial går igenom grundläggande installation, stilstyrning och hur tekniken kan användas i berättande scenkonst.

Utbildningsmetod



Signal & Kod (Del 5) - Projektionsmappning på ett enkelt sätt: Kantan Mapper i TouchDesigner

Fördjupa dig i Kantan Mapper, TouchDesigners intuitiva verktyg för projektion mapping, som låter dig anpassa digitalt innehåll till fysiska scenobjekt. Denna tutorial guidar dig genom processen att skapa projicerade visuella element som kan formas efter olika ytor – för en mer omslutande och engagerande upplevelse.

Utbildningsmetod

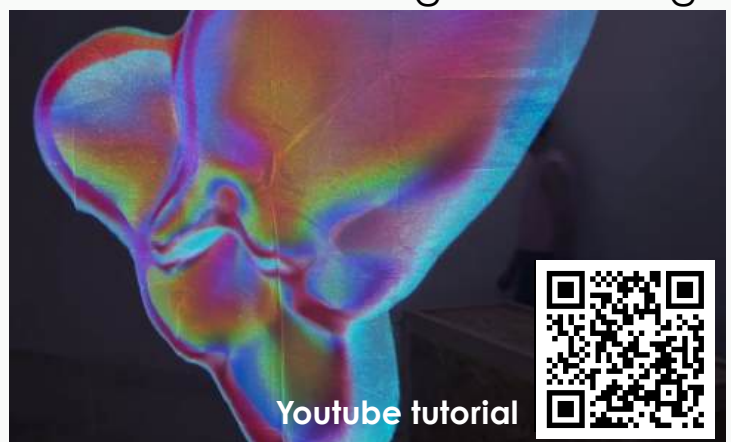


Youtube tutorial

Form & Material (Del 1) - Bygga illusioner: Introduktion till holografisk projektionsteknik

Upptäck verktygen och teknikerna som används för att skapa holografiska effekter på scen med hjälp av videoprojektion på tylltyg. I denna tutorial utforskar vi kreativa strategier för att ge digitala gestalter och effekter en drömlig, svävande närvaro.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial

Form & Material (Del 2) - Från rymden till scenen: Fotogrammetri och LiDAR för design av föreställningar

Lär dig att fånga verkliga objekt och miljöer med hjälp av fotogrammetri och LiDAR, och omvandla dem till 3D-resurser för din scenografi. Denna tutorial går igenom hela arbetsflödet för skanning, efterbearbetning och hur du integrerar resultaten i livebaserade visuella system.

Utbildningsmetod



Form och Material (del 3) - Rapid Stage Props: 3D-utskrift för performativa objekt

Lär dig att designa och producera fysiska scendelar med hjälp av 3D-utskrift – från kostymer till skulpturala rekvisita. Denna tutorial går igenom grunderna i 3D-modellering, hur du väljer rätt utskriftsinställningar samt tekniker för efterbehandling anpassade för scenbruk.

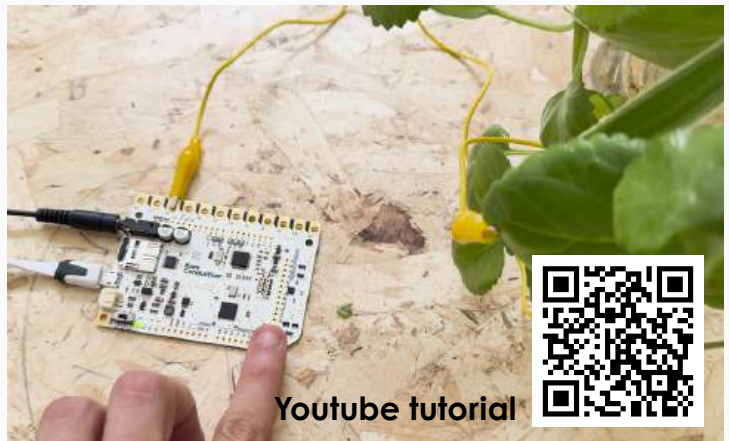
Utbildningsmetod



Form & Material (del 4) - Touch Board: Fysisk interaktion för reaktiva ljudföreställningar

Lär dig hur du använder Touch Board som ett responsivt gränssnitt för att trigga ljud genom beröring. Vi guidar dig genom att bygga interaktiva uppsättningar som förvandlar artistens kropp eller rekvisita till livekontroller med hjälp av denna enhet som en MP3-spelare eller MIDI-kontroller.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



Form & Material (Del 5) - VR-scener: Integrering av helkroppsspårning i VRChat

I denna tutorial utforskar vi hur man sätter upp fullkroppsspårning i VRChat för att skapa immersiva virtuella scenframträdanden. Du får lära dig vilken utrustning som behövs, hur du kalibrerar din setup och hur du kan gestalta digitala avatarer med uttrycksfulla rörelser i realtid.

Utbildningsmetod



Youtube tutorial



AVSLUTNING OCH TACK

Denna handbok är resultatet av flera personers hårda arbete och stora engagemang i att förbereda och skapa manualer och tutorials, inklusive projektets partners. Dessa personer är:

Intercults medarbetare:

Iwona Preis, Karin Johansson, Hanna Granlund

Produktion:

Adam Witsell

Medverkande konstnärer/expert:

Noah Hellwig, Håkan Lidbo, Lisa Färnström

CUBE:s medarbetare:

Yorgos Mouftoglou, Marina Vasilaki

Produktion:

Elena Stamatopoulou, PhD.

Cultuurconnects medarbetare:

Kristof Van den Branden, Paulien Coppens, Sanne Houwers

Produktion:

Manon Duerinck (Coupe Colonel)

Medverkande konstnärer/expert:

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



KIBLA:s medarbetare:

Peter Lubej

Produktion:

Marko Koch

Kilowatt:s medarbetare:

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

Medverkande konstnärer/expert:

Marcello Carrozzino, Marcello Cualbu, Filippo Rosati, Martin Romeo

MMMAD medarbetare och produktion:

Cristóbal Baños Hernández

Diego Iglesias Gómez

Vi vill rikta ett stort tack till alla konstnärer, lärare, forskare och kulturarbetare som inte nämns här men som bidragit till att skapa innehållet i denna handbok!

PROJEKTETS SOCIALA MEDIER

Instagram



Facebook



En fullständig översättning av denna handbok finns tillgänglig på: Svenska, slovenska, nederländska, grekiska, spanska och italienska.

Läs översättningarna på [Digital on Stage's hemsida](#).



CO-FUNDED BY THE EUROPEAN UNION. VIEWS AND OPINIONS EXPRESSED ARE HOWEVER THOSE OF THE AUTHOR(S) ONLY AND DO NOT NECESSARILY REFLECT THOSE OF THE EUROPEAN UNION OR OF THE EUROPEAN EDUCATION AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA). NEITHER THE EUROPEAN UNION NOR THE GRANTING AUTHORITY CAN BE HELD RESPONSIBLE FOR THEM.



Co-funded by
the European Union

2025