

LA TRASFORMAZIONE DELLE ARTI PERFORMATIVE



COLMARE IL DIVARIO ATTRAVERSO LE METODOLOGIE DI CAPACITY BUILDING
PER LE ARTI PERFORMATIVE DIGITALI

DIGITAL ON STAGE PROJECT



Co-funded by
the European Union

2025

SOMMARIO DEI CONTENUTI

PAGINA 3

Breve panoramica delle missioni del progetto e dello scopo del Manuale

PAGINA 5

Spiegazione di come i tutorial e le loro metodologie possono essere utilizzati da formatori- formatrici

PAGINA 6

60 esempi di tutorial e metodologie

- **6 - SVEZIA**
- **12 - GRECIA**
- **18 - BELGIO**
- **24 - SLOVENIA**
- **30 - ITALIA**
- **36 - SPAGNA**

PAGINA 42

Ringraziamenti



Breve panoramica delle missioni del progetto e dello scopo del Manuale

L'idea generale del progetto Digital On Stage è quella di contribuire all'innovazione del settore delle arti performative in Europa, sostenendo la produzione e la promozione delle creazioni digitali, attraverso diversi sviluppi nell'ambito tecnologico. Le arti performative digitali hanno un approccio innovatore nel settore dello spettacolo allineandosi con le evoluzioni tecnologiche: l'esperienza artistica diventa produzione di nuove opere, in tempo reale, con l'ausilio di strumenti digitali. L'artista utilizza infatti vari strumenti digitali, come, tra gli altri, la Realtà Virtuale (VR), la Realtà Aumentata (AR), l'Intelligenza Artificiale (AI), il 3D, fornendo un'esperienza artistica live al pubblico, in tutti i campi delle arti performative. Il progetto prevede una serie di attività volte a sensibilizzare e formare professionisti e professioniste dello spettacolo (artisti/e, curatori/ curatrici, programmatori/ programmatrici) in merito alla trasformazione digitale del settore, oltre il sostegno e finanziamento concreto di produzioni e artisti/e digitali emergenti in tutta l'Unione Europea. Il progetto cerca in questo modo di contribuire alla diffusione delle arti performative digitali e di modalità innovative di coinvolgimento del pubblico attraverso gli spettacoli.

Il progetto Digital On Stage si basa su una metodologia di lavoro che si articola in tre linee di azione, e comprende una serie di attività mirate a fornire soluzioni e risultati effettivi nella forma di spettacoli digitali, in grado di rinnovare il settore e di fungere da esempio per future iniziative in materia. L'azione che presentiamo qui riguarda il know-how e comprende condivisione di metodologie, guide, laboratori immersivi e programmi di mobilità.



L'insieme di queste attività costituiscono la base che produrrà in un secondo momento un impatto e dei risultati nelle due azioni successive: il sostegno economico e la circuitazione di creazioni digitali (Bando per il cofinanziamento di 24 spettacoli, Vetrina delle produzioni selezionate); il networking (workshop e conferenza internazionali, Info Days, un Hub innovativo con collaborazioni on line e un forum di networking).

Le tre azioni descritte su cui si basa la metodologia di Digital On Stage, riguardano l'implementazione delle attività necessarie mirate sia al raggiungimento degli obiettivi del progetto stesso, sia al fornire soluzioni ai bisogni individuati e affrontati in corso d'opera.

Questo manuale è la continuazione della guida "Il regno digitale" ed è composto da 60 video- tutorial, accompagnati da altrettanti manuali o istruzioni per l'uso, che formatori/ formatrici possono utilizzare per mettere in pratica i loro workshop.



Come i tutorial e le loro metodologie possono essere utilizzati da formatori/ formatrici

Gli obiettivi di questa linea di sviluppo del progetto (di cui fa parte anche il presente Manuale) possono essere suddivisi in base a un triplice approccio che mira allo sviluppo delle competenze digitali di artisti/artiste, adattabili e applicabili nell'ambito delle arti performative. In particolare si pone di:

- sviluppare una comprensione comune e completa delle nuove tecnologie e del modo in cui possono essere applicate al settore delle arti performative;
- sviluppare una serie di competenze, adattate alle esigenze di artisti/artiste che vogliono avvicinarsi alle creazioni digitali, basandosi su metodologie interattive, per trasferire efficacemente le competenze e il know-how a professionisti/professioniste dello spettacolo;
- rendere professionisti/professioniste più abili nell'utilizzo degli strumenti digitali per le loro creazioni, attraverso la trasmissione di un know-how digitale, con attività di capacity building, per poter comprendere la transizione digitale nel loro settore.

“Il regno digitale”, la guida sopra citata, presenta 120 buone pratiche di utilizzo di tecnologie avanzate nel settore delle arti performative nei sei paesi partner del progetto. Il presente manuale segue e completa il percorso proponendo 60 video tutorial e altrettanti manuali didattici e metodologie testuali: le 120 proposte sono collegate ciascuna al suo proprio codice QR. I partner di Digital On Stage presentano alcuni strumenti digitali (come VR, AR, AI), applicabili alle arti performative, attraverso dispense, metodologie (materiale didattico, metodi di insegnamento) e video tutorial.





INTERCULT



Suono 1 - Luci e Immagini Reattive

Si impara a progettare grafiche reattive che rispondono a frequenze e ampiezze audio. Questo tutorial presenta tecniche di programmazione per creare immagini e metodi per proiettare su spazi tridimensionali; spiega come convertire output visivi in segnali di controllo della luce tramite protocolli DMX per sistemi di illuminazione scenica.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla Svezia

Training methodology

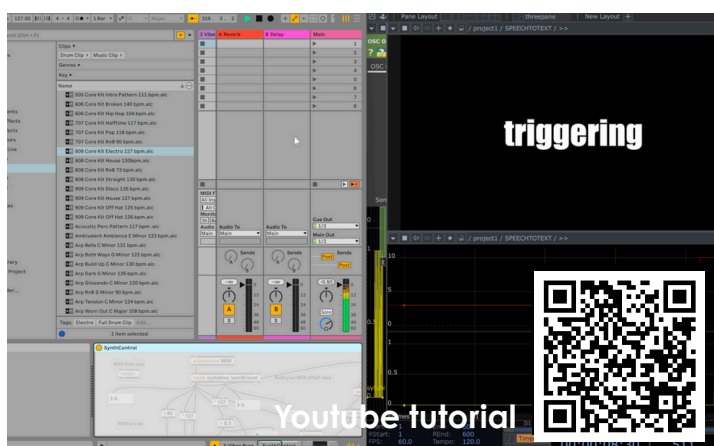


Suono 2 - Voce e IA

Sono implementati sistemi di riconoscimento vocale in tempo reale e sintesi vocale generata tramite IA per il controllo della performance. Sono introdotti modelli di prompt di linguaggio per la conversione speech-to-text in tempo reale, per trasformare le parole orali in pattern musicali ritmici e armonici, integrando trigger basati su un testo a sistemi visivi in tempo reale.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla Svezia

Training methodology



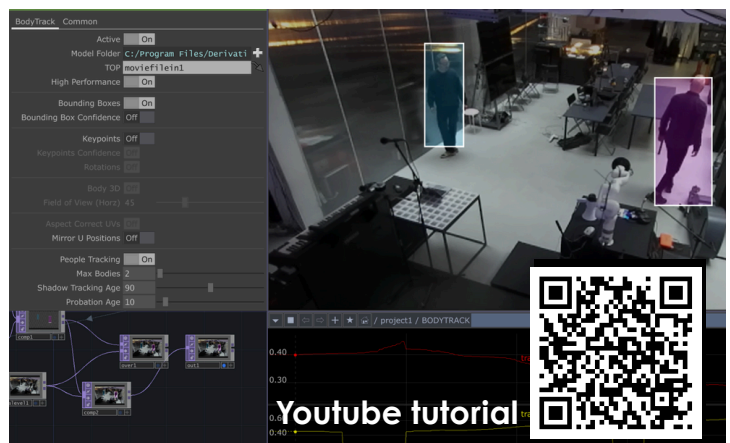
Co-funded by
the European Union

Suono 3 - Immagini e Movimento → Suono

Si esaminano metodi dove delle informazioni visive conducono a creazioni audio tramite un' analisi visiva computerizzata. Si esplorano diversi approcci per analizzare contenuti video, convertendo analisi visive in dati di controllo musicale e utilizzando queste informazioni per gestire strumenti di creazione di musica per ambienti sonori responsivi.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e creator
dalla Svezia

Training methodology

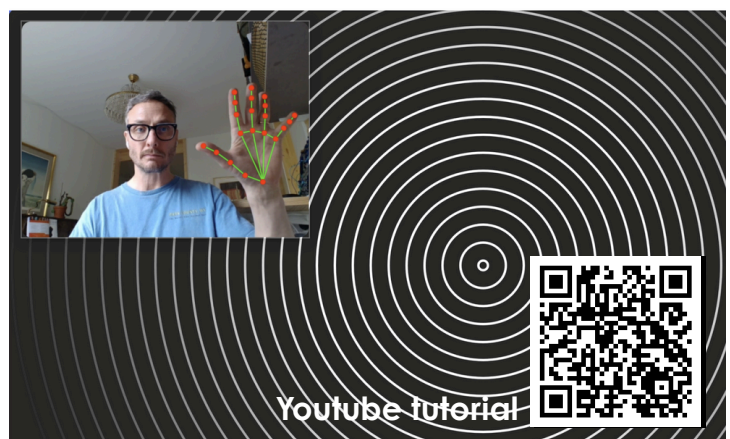


Movimento 1 - Faccia & Mani

Si presentano dispositivi basati su IA per tracciare espressioni facciali e gesti delle mani come strumenti performativi. Si impara a costruire sistemi di tracciamento personalizzati, processare e modellare il controllo dei dati, progettare immagini codificate che rispondano a movimenti registrati per interfacce di performance accessibili.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e creator
dalla Svezia

Training methodology



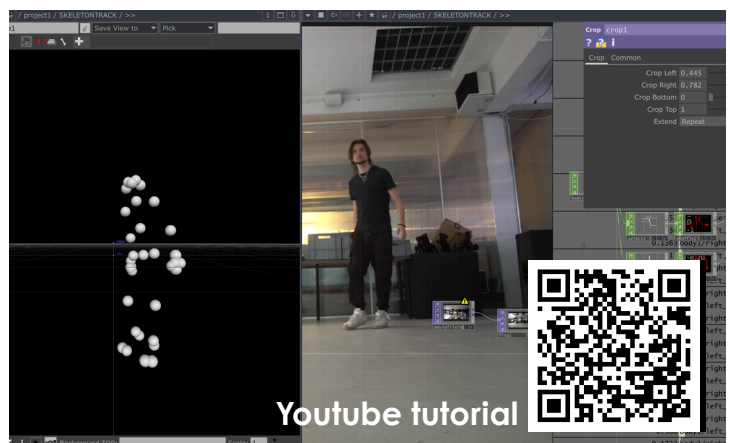
Co-funded by
the European Union

Movimento 2 - Il Corpo

Si utilizzano sensori video per la profondità e il posizionamento per tradurre i movimenti di tutto il corpo in strumenti digitali. Si lavora con sistemi di tracciamento del corpo, reiterando relazioni movimento-risposta e traducendo i dati del movimento registrato in sistemi di controllo della luce per applicazioni sceniche.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla Svezia

Training methodology

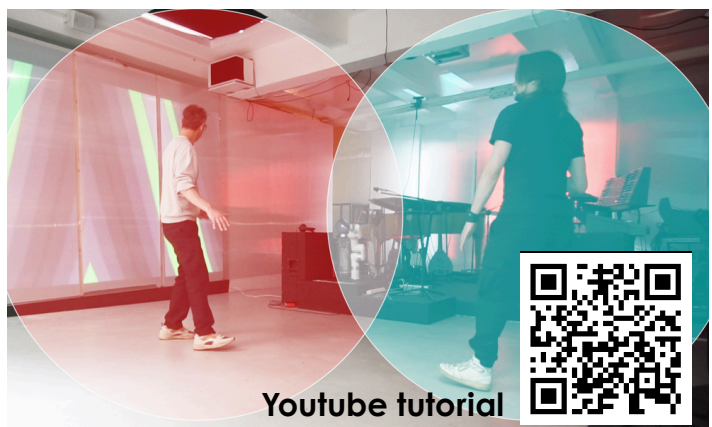


Movimento 3 - Costellazione

Si esamina il tracciamento di movimenti di gruppo e come le relazioni spaziali tra i/le performer possono essere utilizzate come input di controllo. Si affronta il tracciamento del corpo con molteplici persone, esplorando le relazioni spaziali di prossimità, immobilità e separazione intesi come parametri di performance per controllare gli elementi scenici.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla Svezia

Training methodology



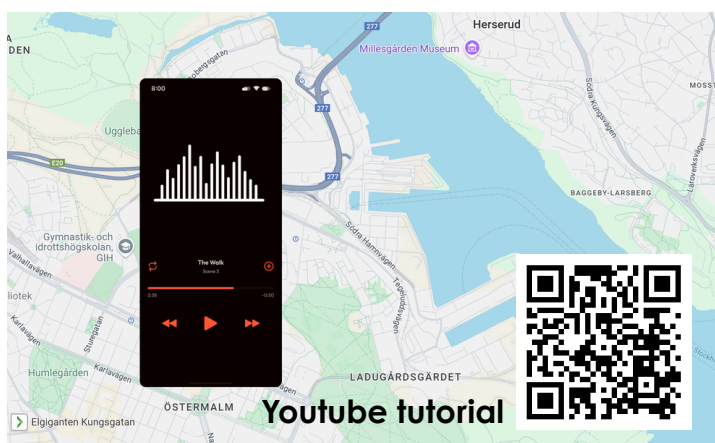
Co-funded by
the European Union

Pubblico 1 - Controllo di dispositivi mobili

Si sviluppano metodi di partecipazione del pubblico utilizzando dispositivi mobili come strumenti performativi. Questo tutorial tratta prototipi web e di dispositivi mobili usando le IA, confronta modalità di broadcast in relazione a quelle interattive, presenta tecniche di racconto non lineari per coinvolgere attivamente il pubblico in contesti di performance in diretta.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla Svezia

Training methodology

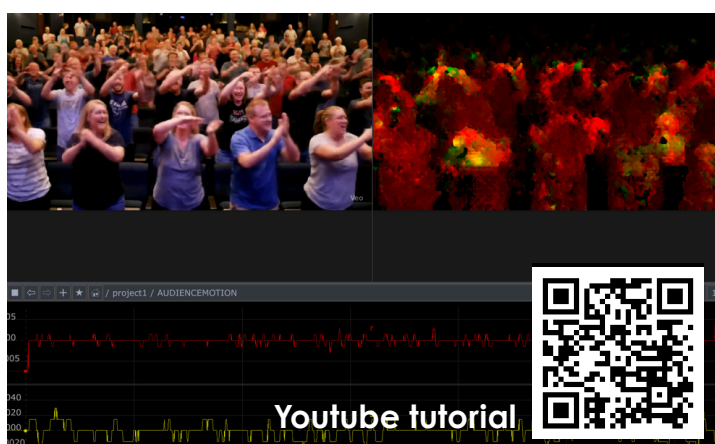


Pubblico 2 - Movimento e Voce

Vengono incorporati nelle performance suoni, voci e movimenti di spettatori e spettatrici tramite approcci di visione computerizzata per l'analisi di gruppi di persone. Sono prese in esame tecniche spaziali di input sonoro, utilizzando l'audio direzionale dal pubblico per attivare diversi elementi e risposte alla performance.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e creator
dalla Svezia

Training methodology



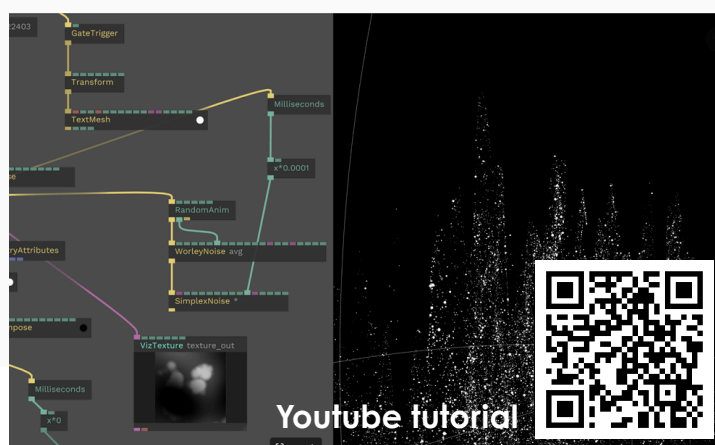
Co-funded by
the European Union

Pubblico 3 - Distanza e ibrido

Si creano esperienze condivise con spettatori e spettatrici tramite interfacce web e dispositivi mobili connessi per realizzare scenografie e illuminazione. Si esplora come vengono assegnati ruoli diversi a vari membri del pubblico e come si sviluppa la gestione di esperienze performative ibride- phygital (live e da remoto).

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla Svezia

Training methodology

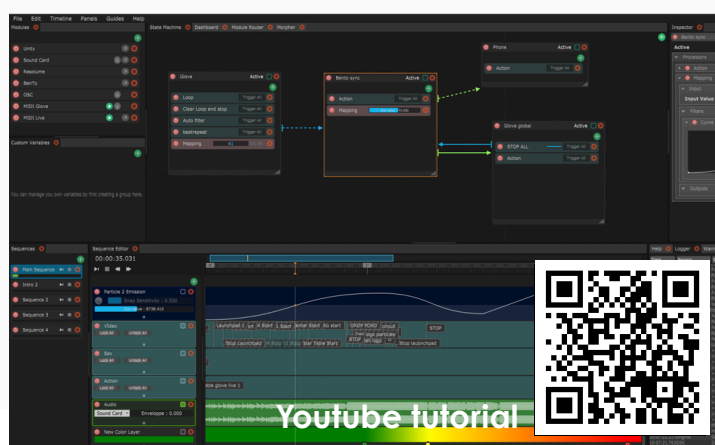


Conessioni 1 - Sinergie

Si impara a integrare diverse tecniche interattive tramite protocolli e standard di comunicazione. Questo tutorial si occupa dell'orchestrazione e della connessione di molteplici input e output, per creare relazioni sinergiche tra i diversi sistemi di controllo della performance per esperienze partecipative inclusive.

produzione Adam Wittsell,
new media artist e
creator dalla
Svezia

Training methodology



Co-funded by
the European Union



THE
Cube

Entrepreneurship
Support & Education

CUBE

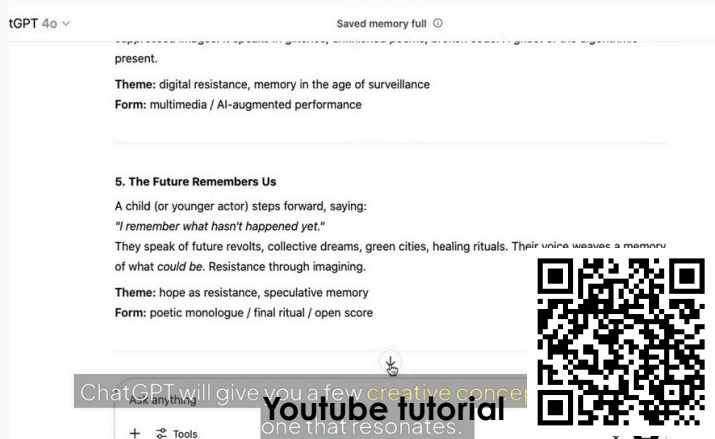


Co-funded by
the European Union

Scrittura creativa con ChatGPT - Dall'idea alla drammaturgia

Questo tutorial introduce l'uso di ChatGPT come un partner creativo per artisti/e, scrittori/scrittrici e creatori/creatrici dello spettacolo. Tramite un approccio per gradi, si dimostra come utilizzare lo strumento per generare idee, sviluppare personaggi e strutturare brevi copioni e scene teatrali.

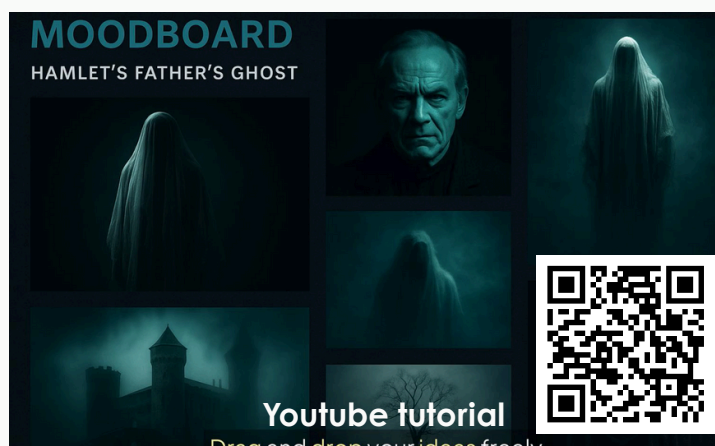
Training methodology



Moodboard Digitale - Costruire il mondo della performance

Questo tutorial esplora la creazione di moodboard digitali come un passo fondamentale nello sviluppo dell'universo drammaturgico e visuale di una performance. I/Le partecipanti imparano a raccogliere e organizzare riferimenti visivi, parole chiave, strutture e ispirazioni usando strumenti come Milanote e Canva.

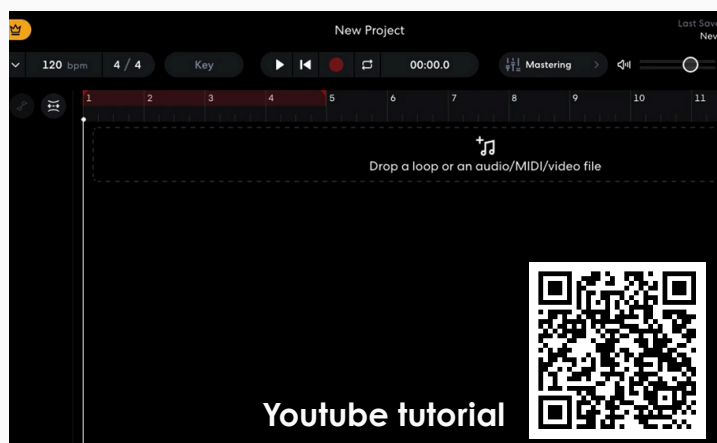
Training methodology



La voce come panorama digitale

Questo tutorial si incentra sull'utilizzo della voce umana come un primo materiale non rifinito per creare panorami sonori digitali. I/Le partecipanti sono guidati attraverso il processo di registrazione di suoni vocali—parlato, respiro, canto o vocalizzi sperimentali—e la loro trasformazione in loop audio utilizzando BandLab.

Training methodology



Youtube tutorial



Recitare davanti allo schermo – Auto-Presentazione davanti alla telecamera

Questo tutorial introduce i/le performer a tecniche di recitazione davanti a uno schermo, con un focus sull'autoconsapevolezza e la presenza di fronte alla telecamera. I/Le partecipanti esplorano metodi di registrarsi utilizzando un telefono, editando il loro materiale con CapCut e presentando contenuti in diretta o registrati tramite piattaforme come Zoom.

Training methodology



Stay with it. The camera doesn't want projection

Youtube tutorial

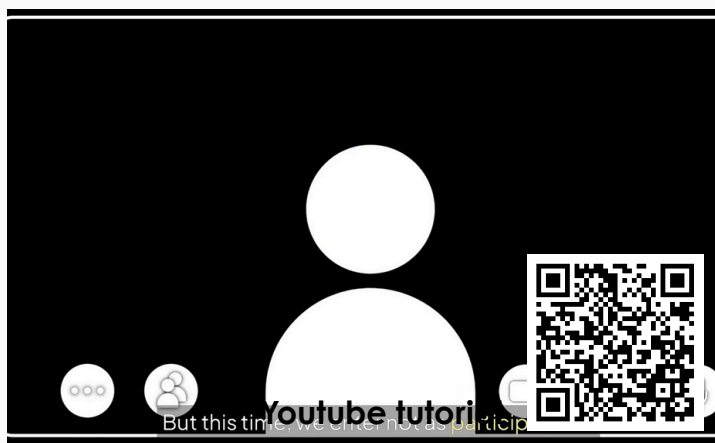


Co-funded by
the European Union

Zoom come palcoscenico digitale – Prove e restituzioni da remoto

Questo tutorial esplora il potenziale creativo di Zoom come palcoscenico digitale per processi performativi da remoto. I/Le partecipanti imparano a provare, collaborare e presentare le loro performance interamente online, usando le funzioni di Zoom per simulare relazioni spaziali, interazioni coreografiche e sperimentare con sincronia, inquadratura e presenza digitale.

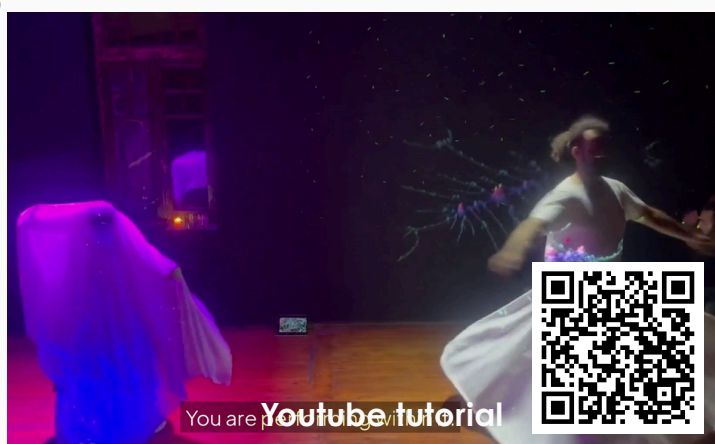
Training methodology



Il corpo e l'immagine – Tecniche di base di proiezione sulla scena

Questo tutorial introduce tecniche fondamentali per utilizzare le proiezioni in una performance dal vivo. I/Le partecipanti imparano a proiettare immagini su corpi, oggetti o superfici dello spazio fisico impattando le azioni live.

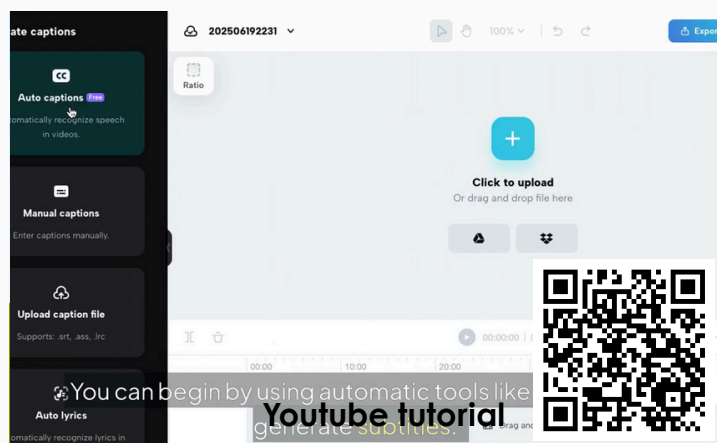
Training methodology



Aggiungere sottotitoli e migliorare l'accessibilità

Questo tutorial è focalizzato sul modo di rendere più accessibili i contenuti video tramite l'uso di sottotitoli e una guida visiva chiara. I/Le partecipanti imparano a creare e sincronizzare i sottotitoli utilizzando CapCut e a perfezionare le impostazioni di accessibilità tramite YouTube Studio.

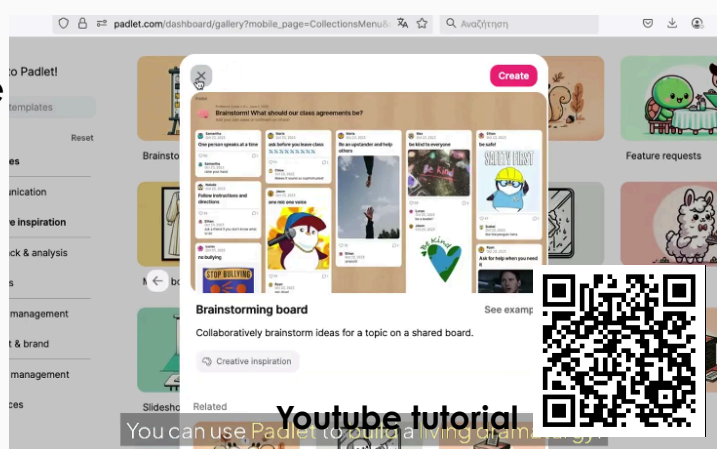
Training methodology



Performance partecipativa con Padlet – Una stanza drammaturgica collettiva

Questo tutorial introduce Padlet, una piattaforma digitale interattiva per la scrittura collaborativa e la creazione di una performance partecipata. I/Le partecipanti esplorano i modi di utilizzo di Padlet come uno spazio drammaturgico condiviso dove artisti/e, educatori/educatrici e pubblico possono contribuire a idee, testi, immagini e riflessioni, il tutto in tempo reale.

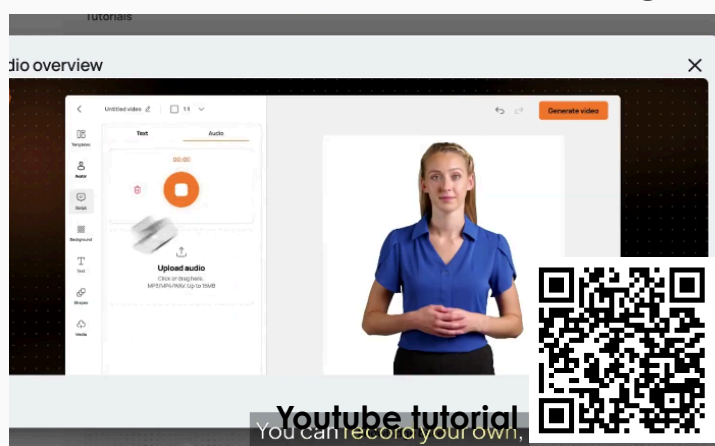
Training methodology



Creare un performer avatar con l'IA

Questo tutorial esplora come gli avatar generati tramite IA possano essere usati per trasformare il testo scritto in performance digitale. I/Le partecipanti imparano a creare un performer virtuale che fornisce un contenuto drammaturgico tramite voce e animazioni facciali, utilizzando strumenti come HeyGen o D-ID.

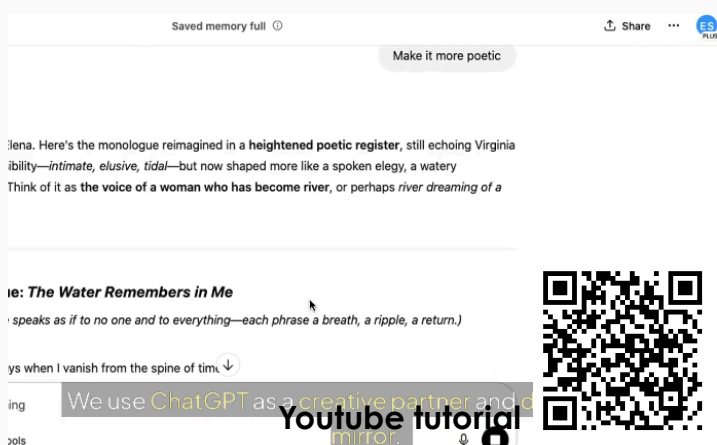
Training methodology

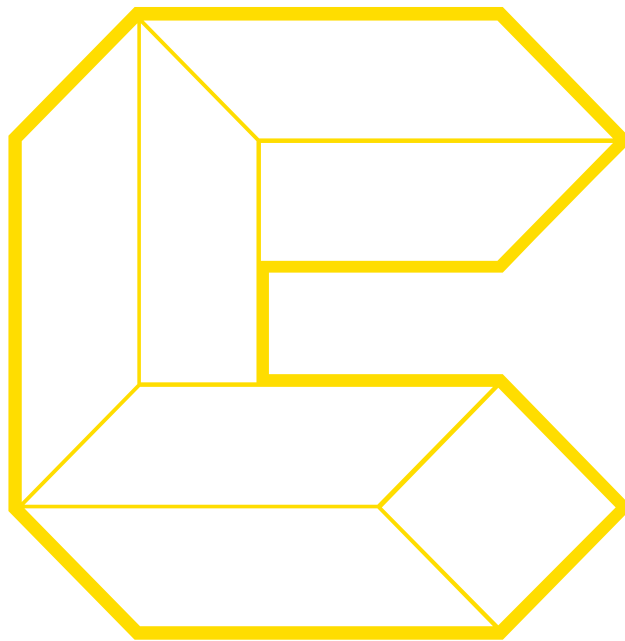


Progettare una performance digitale con l'aiuto dell'IA

Questo tutorial presenta un percorso di lavoro completo per la creazione di una performance digitale utilizzando una diversa gamma di strumenti di IA. Partendo dal concetto iniziale, i/le partecipanti sono guidati attraverso l'intero processo creativo: sviluppare idee e copioni con ChatGPT, generare performance basate su avatar con HeyGen o D-ID, progettare elementi visivi con Canva ed editare il progetto completo con CapCut.

Training methodology





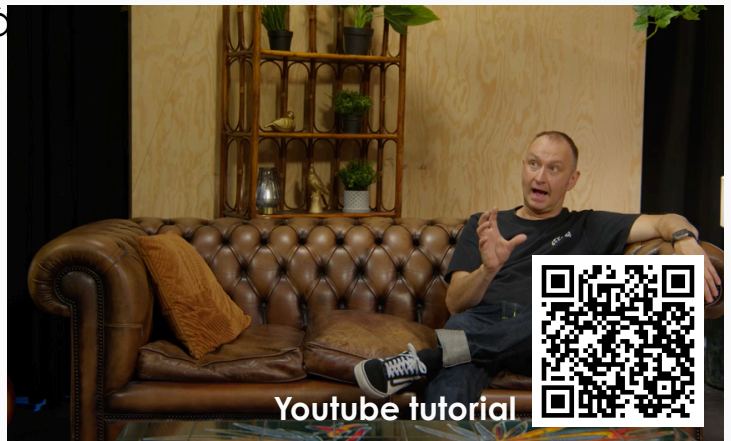
CULTUURCONNECT



Storytelling per ambienti virtuali (parte prima): principi di progettazione narrativa

Il video e il manuale guidano i/le performer che vogliono applicare una progettazione narrativa ad ambienti virtuali immersivi (XR, VR, ibridi). I principi della narrazione tradizionale vengono discussi e adattati agli spazi virtuali dove la presenza del pubblico, l'azione e la spazialità rimodellano le convenzioni narrative.

Training methodology



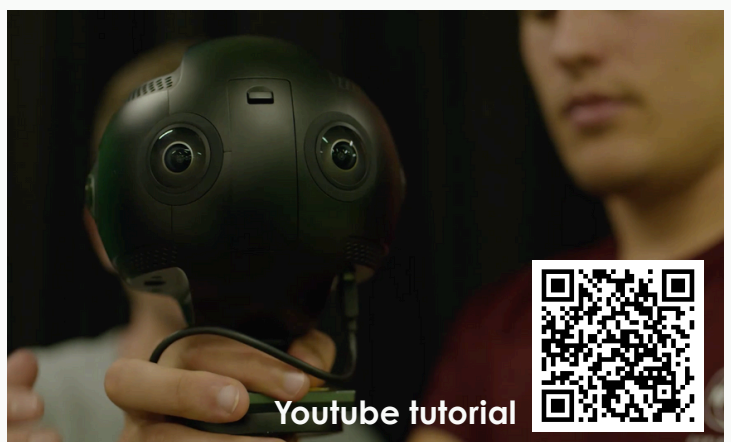
Youtube tutorial



Storytelling per ambienti virtuali (parte seconda): progettare esperienze per il pubblico

Questo tutorial illustra come progettare esperienze significative per il pubblico in contesti di performance virtuali, concentrandosi su interazione, immersione e coinvolgimento emotivo.

Training methodology



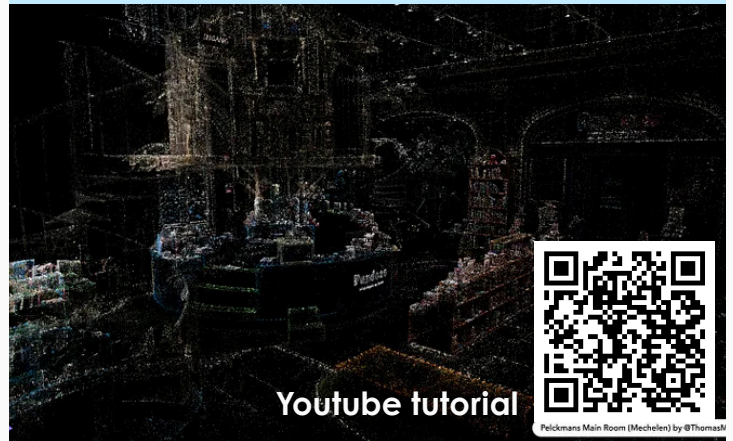
Youtube tutorial



Scansione degli spazi con lo splatting gaussiano

Il tutorial spiega come scansionare gli spazi utilizzando lo splatting gaussiano per creare modelli 3D altamente dettagliati, sottolineandone l'applicazione concreta nei contesti delle arti digitali e performative.

Training methodology



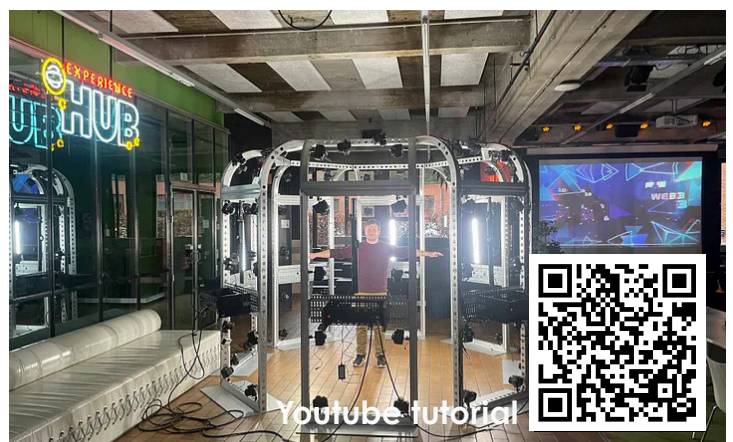
Youtube tutorial



Fotogrammetria per la modellazione 3D

Il presente tutorial mostra per gradi come utilizzare la tecnica della fotogrammetria per catturare gli oggetti del mondo reale e farne modelli 3D.

Training methodology



Youtube tutorial

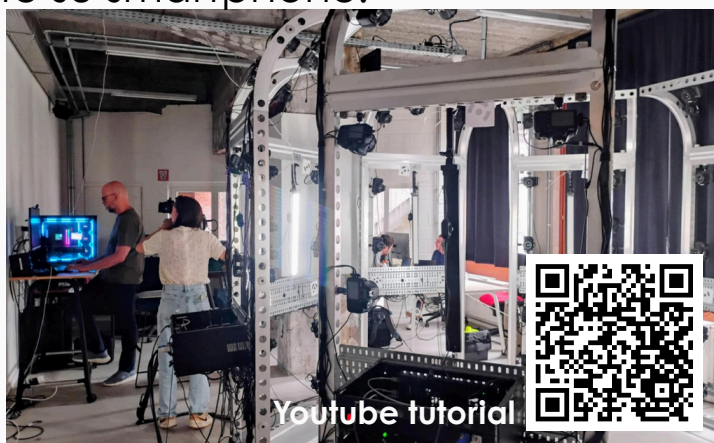


Co-funded by
the European Union

Motion Capture

Questo tutorial fornisce alcune nozioni pratiche sulle tecnologie di motion capture e offre spunti su come utilizzarle nella performance. Vengono confrontate azioni di livello professionale con opzioni più accessibili basate su smartphone.

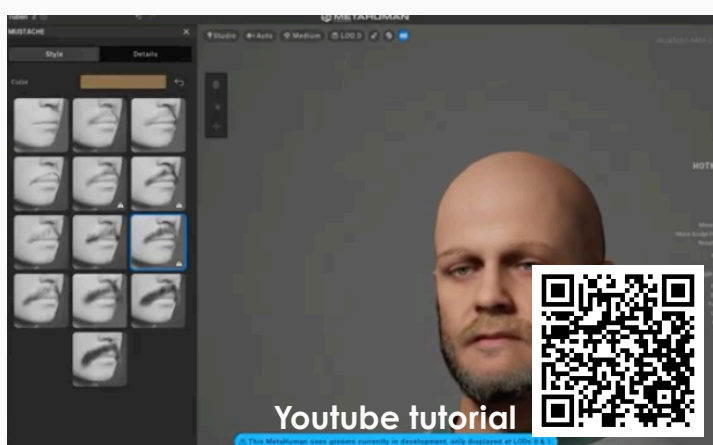
Training methodology



Utilizzo di facial motion capture nelle arti performative

Il tutorial spiega come utilizzare gli strumenti di facial motion capture (tramite webcam o smartphone) esplorandone le applicazioni nella performance live.

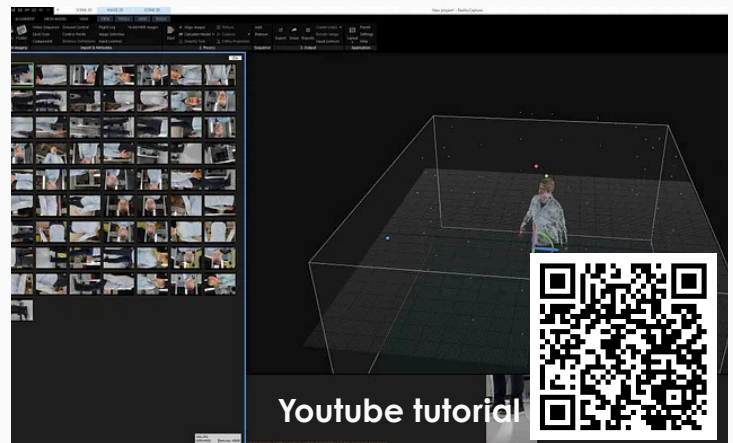
Training methodology



Avatar 3D

Si impara a trasformare i dati fotogrammetrici già acquisiti in avatar 3D funzionali da utilizzare in una performance digitale o virtuale.

Training methodology

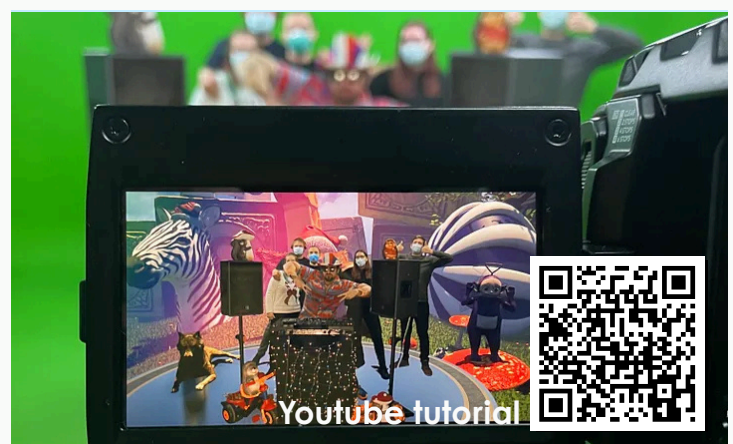


Youtube tutorial

Produzione virtuale - Principi di base

Questo tutorial illustra i principi della registrazione video in uno scenario virtuale 3D e spiega come eseguire efficacemente le registrazioni video virtuali di base.

Training methodology

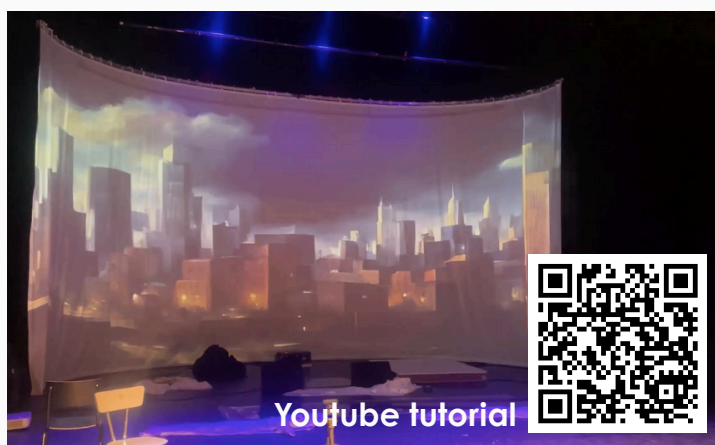


Youtube tutorial

Interazione visiva e prompting AI dal vivo nelle performance

Il presente tutorial insegna ad artisti e artiste come integrare l'AI dal vivo durante le performance, in modo visivo e interattivo, utilizzando strumenti di prompting in tempo reale e modelli di generazione visuale.

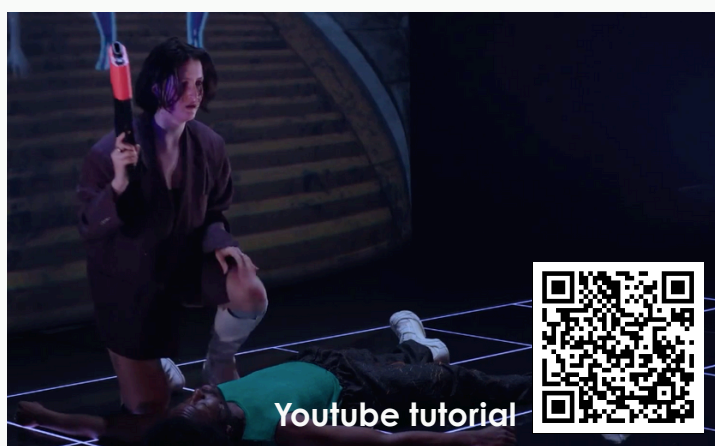
Training methodology



Integrazione del videogioco nella performance

Questo tutorial mostra come integrare efficacemente elementi di videogioco nello spettacolo dal vivo, migliorandone l'interattività, la narrazione e il coinvolgimento del pubblico.

Training methodology



KIBLA

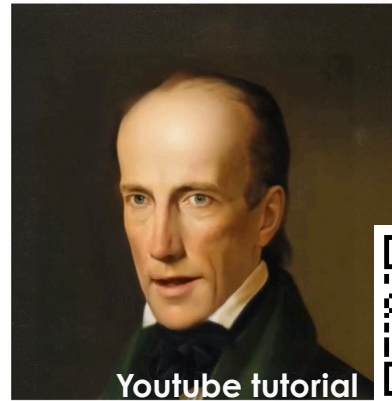
KIBLA



L'arciduca Giovanni, padre di Meranovo

L'esibizione ibrida qui presentata ci ha portati dentro la storia di questa tenuta con un approccio diverso. Attraverso processi artistici e installazioni spaziali, vengono esplorati e presentati i contenuti del lavoro in modi nuovi, dagli oggetti fisici all'esperienza delle più recenti tecnologie. Il tutorial ci porta alla creazione di movimenti di un oggetto senza alcuno strumento di intelligenza artificiale.

Training methodology



Youtube tutorial



LutkAR

L'applicazione AR del Museo delle Marionette di Maribor è divertente, educativa e dà vita alla mostra, proprio come un burattinaio dà vita a un oggetto inanimato come una marionetta. Con questo tutorial, vengono affrontate la modellazione 3D, la fotogrammetria, il MOCAP e l'ambiente AR, con un unico scopo: creare una bambola 3D e darle vita in un mondo virtuale.

Training methodology



Youtube tutorial



Co-funded by
the European Union

Stelarc: The Prosthetic Head

The Prosthetic Head è un dispositivo di comunicazione umanizzato: una testa automatizzata, animata, informata e intelligente che risponde alla persona che la interroga. Questa opera d'arte ha fornito l'ispirazione di questo tutorial che spiega il processo compiuto a cominciare dalle foto di partenza del soggetto per passare a software, modellazione, animazione, mappatura, consistenza della pelle, rig, pittura, marker, preparazione dei/delle performer fino agli ultimissimi dettagli.

Training methodology



Stelarc

Youtube tutorial



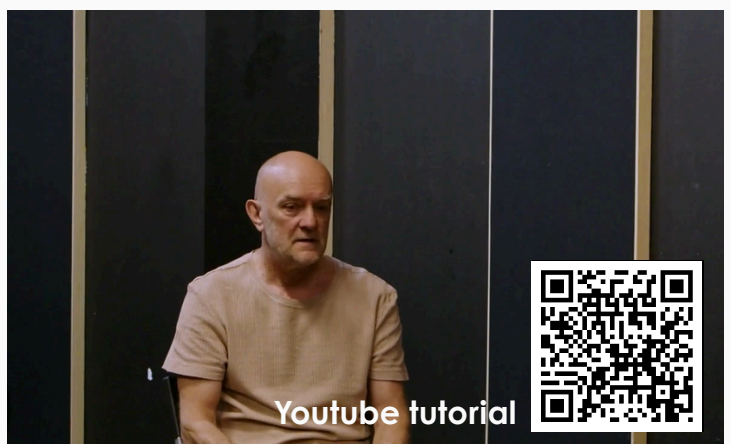
EnKnap: Stage360

Stage360 rappresenta l'affermazione di un nuovo tipo di post produzione sotto forma di virtualizzazione degli spettacoli e di una speciale visione (guidata) degli stessi con occhiali VR, registrati con una telecamera a 360° dal centro del palcoscenico. Iztok Kovač, direttore artistico, coreografo, danzatore e inventore di Stage360, spiega in questo tutorial l'impostazione di un suo lavoro tramite questi dispositivi.

Training methodology



Youtube tutorial

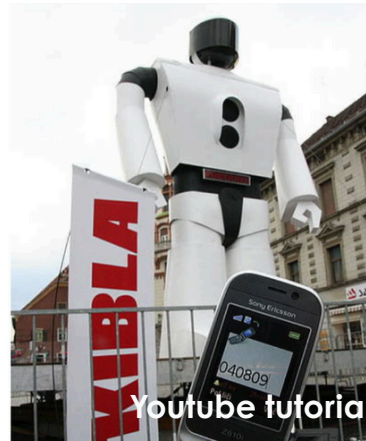


Co-funded by
the European Union

Robovox

Ispirandosi a RoboVox (opera dell'artista sloveno Martin Bricelj Baraga), il tutorial mostra un'installazione sonora interattiva, utilizzando gli SMS come forma di interazione con il pubblico. Lo scopo di RoboVox è quello di servire da strumento per l'individuo, la cui voce di solito si perde nei suoni della massa. Alla ricezione dell'SMS, RoboVox pronuncia ad alta voce la dichiarazione d'amore o qualsiasi altro messaggio può leggere, prestando così la propria voce alla persona che resta anonima.

Training methodology



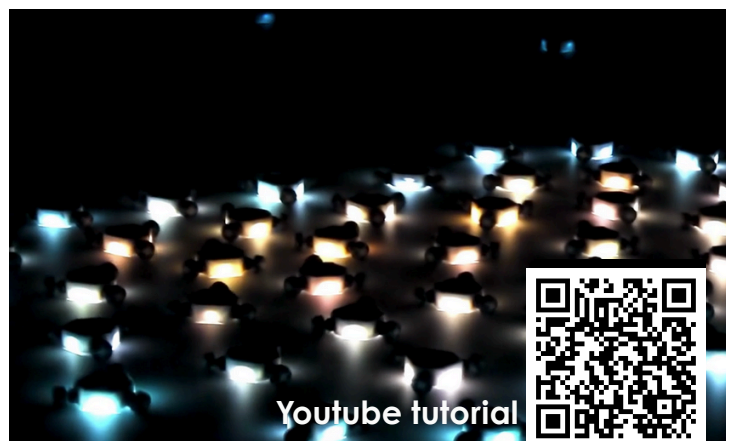
Youtube tutorial



Hochschuh e Donovan: Empathy Swarm / Empatholon

Queste opere d'arte realizzate da Katrin Hochschuh e Adam Donovan sono costituite da "swarm robotic" (robotica collettiva). Mostrano delle versioni astratte di interazioni tra essere umano-macchina in cui il movimento diventa un linguaggio reciproco. Insieme ai due artisti, è stato creato il presente tutorial, per presentare e rendere possibile la creazione di una nuova robotica collettiva intesa come creatura sociale, che interagisce con le persone. Si spiega come costruire un gruppo di robot, dall'hardware al software.

Training methodology



Youtube tutorial

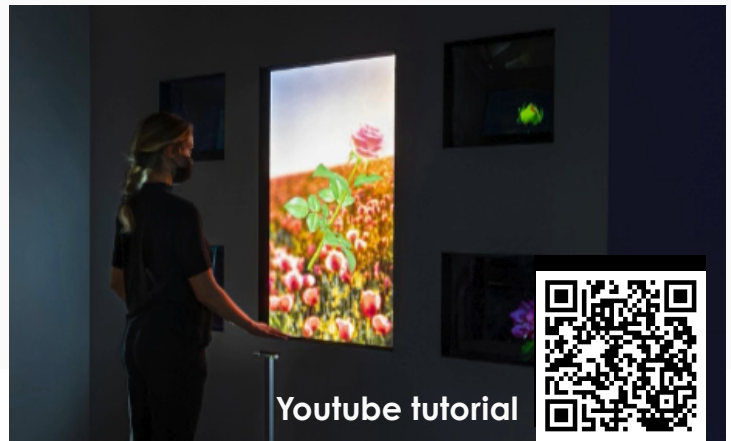


Co-funded by
the European Union

La rosa

In uno dei roseti più iconografici del mondo, le rose sono state collocate in un luogo diverso: dal loro ambiente naturale sono state trasferite in un'esperienza di XR/AR/ologramma che contemporaneamente evoca un'esperienza originale sia nello spazio reale del parco botanico che nel mondo metafisico dell'arte. Questo tutorial mostra la realizzazione di un display olografico statico di una rosa che pare fluttuare.

Training methodology

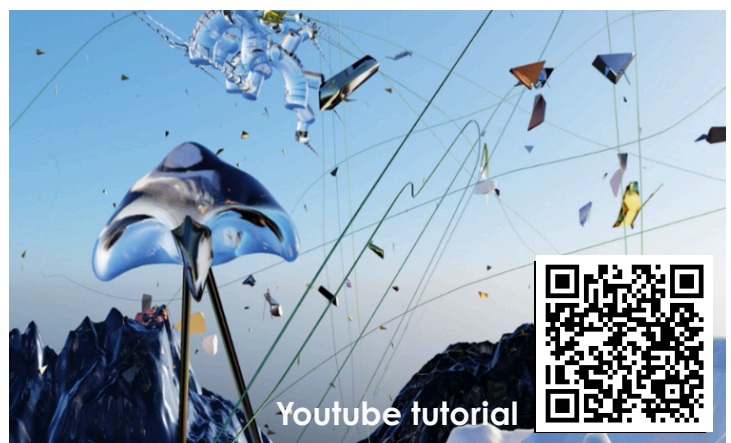


Youtube tutorial

Tanja Vujinović: AvantGardeTopia

La pratica di Tanja Vujinović è profondamente radicata nelle sovrapposizioni e interstizi di arte, tecnologia e scienza. Nei suoi progetti multi e interdisciplinari, l'artista intreccia realtà virtuale, regole dei videogiochi, storytelling, modellazione 3D, IA e musica elettronica. In questo tutorial sono stati delineati diversi aspetti come: la progettazione nelle varie fasi di ambienti VR immersivi, gli strumenti utilizzati, le sfide, i pro e i contro dell'utilizzo dell'IA.

Training methodology



Youtube tutorial

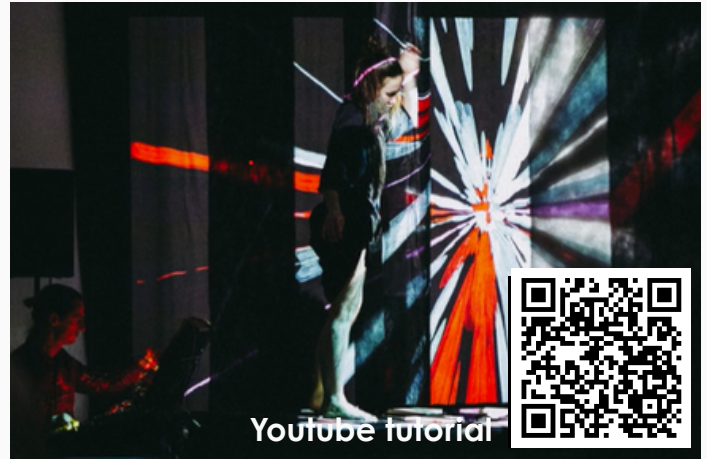


Co-funded by
the European Union

N.O.T.A.

None Of The Above è una performance cinetica di realtà aumentata e un progetto transdisciplinare che, con l'ausilio di moderne tecnologie, affronta a tutto tondo la fascinazione della società odierna per il progresso, che si basa principalmente sulla crescente dittatura del tempo. Il trio artistico utilizza un piano interattivo con piastre sensibili alla pressione che il danzatore può calpestare per controllare l'audio in tempo reale e le animazioni visive sincronizzate proiettate sullo sfondo.

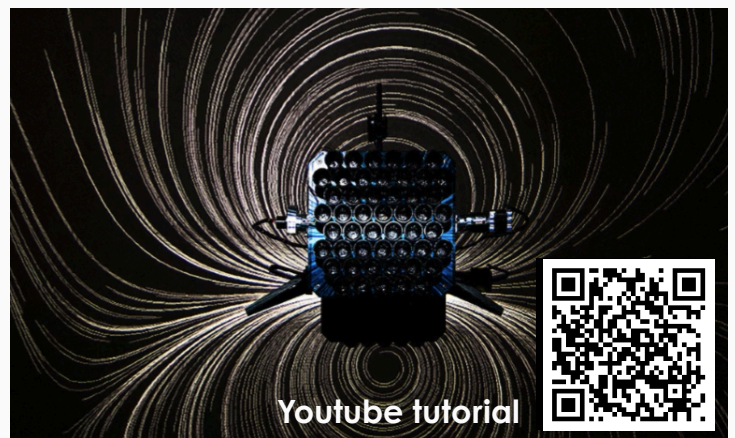
Training methodology



Hochschuh e Donovan: Curious Tautophone

Curious Tautophone di Katrin Hochschuh e Adam Donovan è un assolo di "danzatori" e "cantanti". Non si fa uso di robotica collettiva. Questo tutorial spiega il superpotere dei dispositivi usati: sono in grado di proiettare fasci di luce e suono in direzioni specifiche e contemporaneamente di ruotare e orientare queste proiezioni in modo dinamico. Viene mostrato come realizzare una base, una piattaforma, un sistema di luci e di audio direzionale, dei controlli e dei sensori; come sincronizzare il tutto; quali sono le possibili applicazioni o situazioni di utilizzo.

Training methodology



Co-funded by
the European Union

CapoTrave / **KILOWATT**
Associazione Culturale

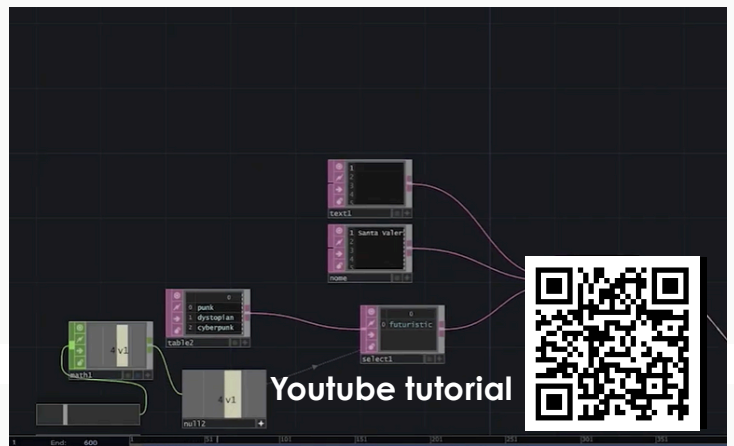
— **CAPOTRAVE KILOWATT** —



Fede medievale, IA e “The Eternal Display”: prima parte

I tre tutorial del professor Marcello Cualbu esplorano l'intersezione di domini apparentemente disparati: la tradizione religiosa medievale, l'interaction design d'avanguardia e l'influenza pervasiva dell'Intelligenza Artificiale (IA), attingendo a estratti da una fonte audio che illustra il progetto di interaction design chiamato "The Eternal Display". I video esaminano come un progetto di arte digitale contemporanea riecheggi le antiche pratiche religiose e come l'IA stia plasmando la nostra comprensione dell'arte, della creatività e degli archivi culturali.

Training methodology

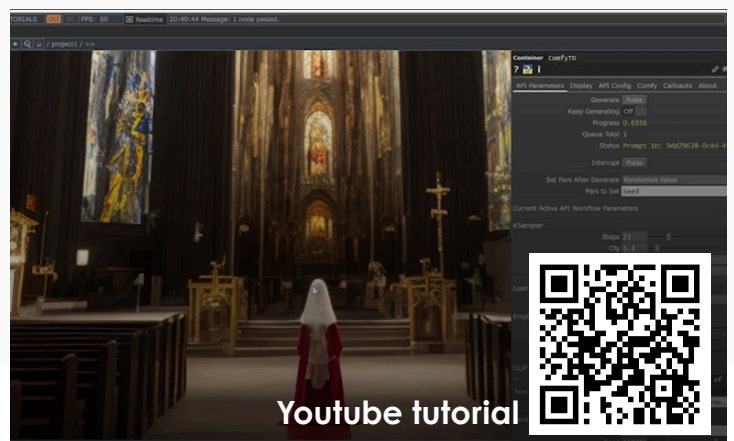


Youtube tutorial

Fede medievale, IA e “The Eternal Display”: seconda parte

L'ambizione principale del progetto del professor Marcello Cualbu, nato da un corso di interaction design, è stata quella di creare qualcosa di eterno nel nostro paesaggio digitale in rapidissimo movimento. In questa seconda parte approfondirà questi aspetti: l'acquisizione dei dati; l'elemento interattivo; l'integrazione dell'IA; la generazione di immagini IA; le radici storiche; l'importanza delle reliquie.

Training methodology



Youtube tutorial

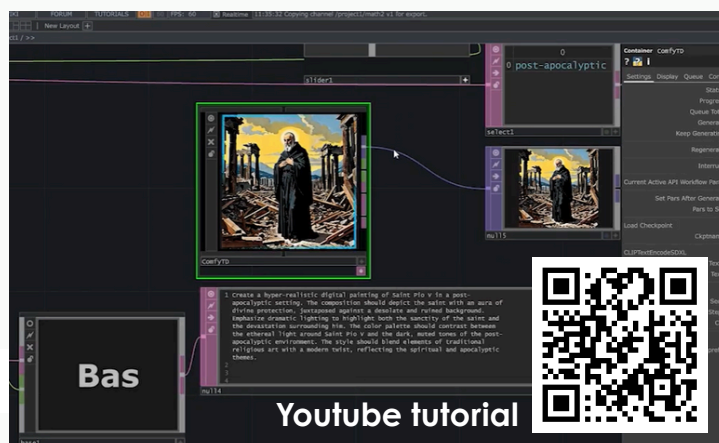


Co-funded by
the European Union

Fede medievale, IA e “The Eternal Display”: terza parte

La terza e ultima parte dei tutorial del professor Marcello Cualbu si concentrerà su questi temi: devozione locale e universale; autorità civica e santi patroni; integrazione nel governo e nella vita quotidiana; connessione con la guerra. Alla fine dei tre tutorial lo sviluppo del progetto “The Eternal Display” sarà chiaro nelle sue parti principali.

Training methodology



Youtube tutorial



Antidisciplinarietà e speculazione creativa per sviluppare nuovi progetti: prima parte

Nei suoi tre tutorial, l'artista Filippo Rosati presenta strumenti e metodologie per la progettazione di attività culturali attraverso un approccio antidisciplinare e la pratica del design speculativo. L'obiettivo è integrare i linguaggi artistici e tecnologici emergenti in progetti innovativi per istituzioni culturali, festival e spazi sperimentali.

Training methodology



Youtube tutorial

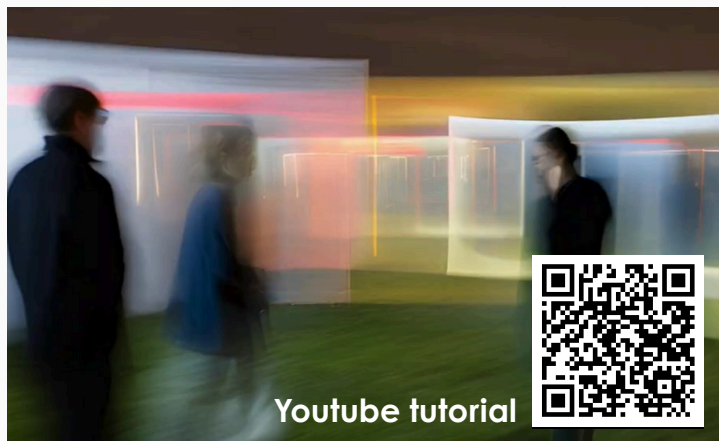


Co-funded by
the European Union

Antidisciplinarietà e speculazione creativa per sviluppare nuovi progetti: seconda parte

L'artista Filippo Rosati, nel suo secondo tutorial, spiegherà come passare dalla visione all'esecuzione. Oggi i progetti culturali efficaci devono integrare linguaggi artistici e tecnologie emergenti. Ma la visione da sola non basta: il successo richiede un quadro chiaro che affonda le sue radici nella strategia, nella curatela e nella comunicazione.

Training methodology

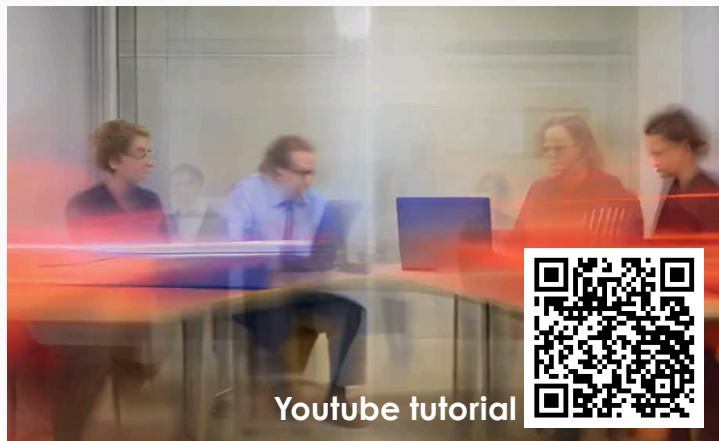


Youtube tutorial

Antidisciplinarietà e speculazione creativa per sviluppare nuovi progetti: terza parte

Nella terza e ultima parte dei suoi tutorial, l'artista Filippo Rosati spiegherà come i facilitatori culturali, in particolare quelli che lavorano in contesti di arti performative e nuovi media, debbano anche superare tra rischi specifici. Il primo rischio è la disconnessione del pubblico; il secondo è l'imprevedibilità tecnica; il terzo è legato al budget e alla logistica.

Training methodology



Youtube tutorial



Co-funded by
the European Union

La realtà virtuale nelle arti performative: prima parte

Nei suoi due tutorial, il professor Marcello Carrozzino mostra come la realtà virtuale sia sempre più utilizzata in teatro per esplorare nuove forme di scenografia e performance. La XR (Extended Reality) si estende lungo un continuum che va dalla Realtà Aumentata (AR), passando per la Realtà Mista (MR), fino alla completa Realtà Virtuale (VR), con livelli crescenti di immersione e interazione.

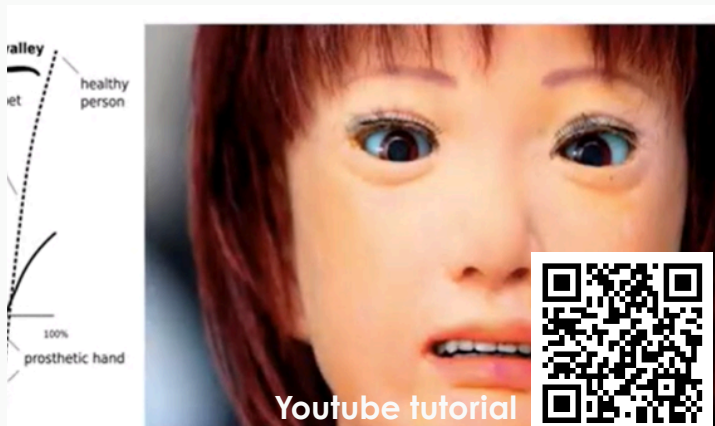
Training methodology



La realtà virtuale nelle arti performative: seconda parte

Nella seconda parte dei suoi tutorial, il professor Marcello Carrozzino illustrerà alcune applicazioni incentrate su scenografie virtuali integrate in ambienti reali. Fornirà alcuni esempi tratti dal settore delle arti performative.

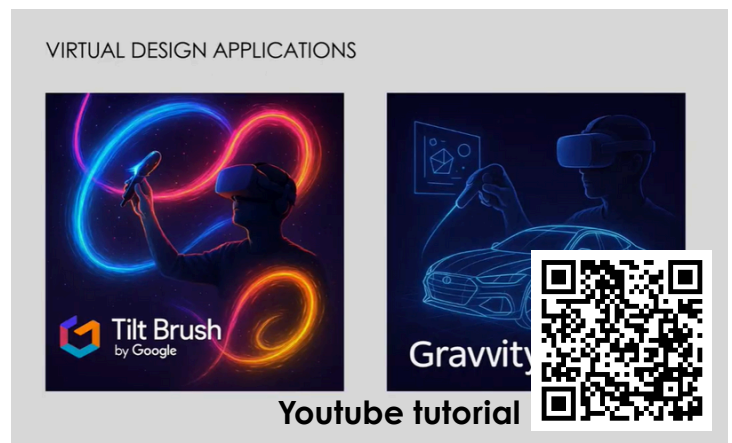
Training methodology



Narrazione immersiva per un mondo fatto di piattaforme: prima parte

Nei suoi due tutorial, l'artista Martin Romeo offre una panoramica di casi di studio e strumenti pratici legati alla sfera virtuale, aiutando a sviluppare una prospettiva critica sulla tecnologia immersiva. Progettare nei campi del design, dell'arte, della comunicazione e della pubblicità richiede competenze interdisciplinari, così come il mondo di oggi richiede la capacità di utilizzare più piattaforme contemporaneamente.

Training methodology



Youtube tutorial

Narrazione immersiva per un mondo fatto di piattaforme: seconda parte

Nella seconda parte dei suoi tutorial, l'artista Martin Romeo mostrerà come entrare in contatto con i contenuti attraverso l'esperienza. Spiegherà come la mixed reality stia emergendo come realtà tangibile e in crescita, in grado di offrirci uno sguardo concreto sul futuro - un futuro in cui l'esperienza digitale non sarà più separata dal corpo e dallo spazio, ma si muoverà attraverso di essi, li arricchirà e, forse, li renderà finalmente più umani.

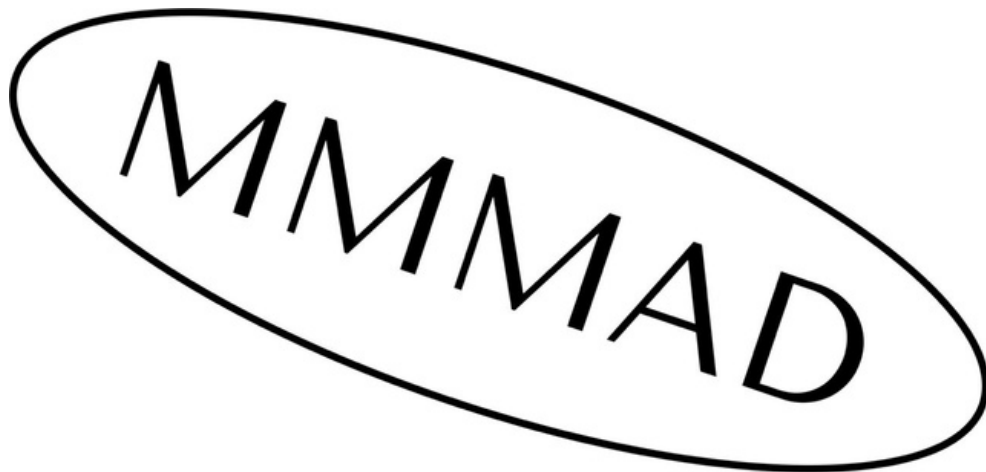
Training methodology



Youtube tutorial



Co-funded by
the European Union



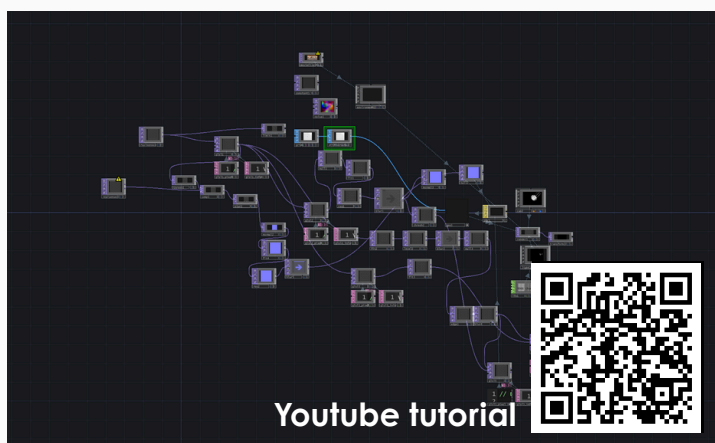
MMMAD FESTIVAL



Segnale e codice (parte prima) - Nozioni di base di TouchDesigner: un kit di strumenti creativi per artisti/e performativi/e

Si inizia a lavorare con TouchDesigner, il potente environment di programmazione visiva per la multimedialità in tempo reale. Questo tutorial introduce l'interfaccia, spiega come funzionano gli operatori e guida nella costruzione di un primo progetto visivo interattivo adatto alle performance dal vivo.

Training methodology

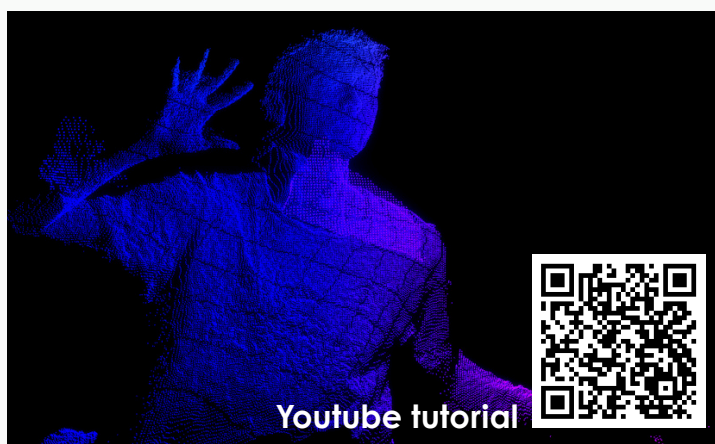


Youtube tutorial

Segnale e codice (parte seconda) - Tracciamento del movimento con Kinect V2 in TouchDesigner

Si impara a configurare Kinect V2 con TouchDesigner per catturare e rispondere ai movimenti di tutto il corpo in tempo reale. Verrà esplorato il modo in cui questi dati possono essere filtrati e utilizzati come strumento estetico o per controllare le immagini, attivare effetti e creare ambienti scenici più immersivi.

Training methodology

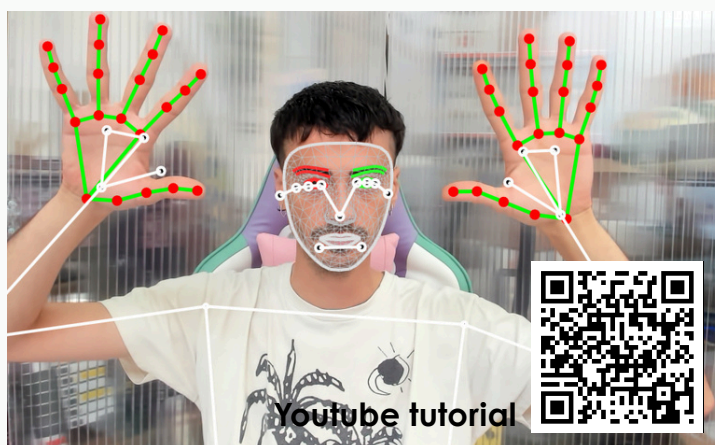


Youtube tutorial

Segnale e codice (terza parte) - Corpi e dati: Integrazione di Mediapipe in TouchDesigner

Si scopre come utilizzare il tracciamento della posizione in tempo reale di Mediapipe in TouchDesigner per utilizzare il corpo come strumento di interazione. Si impara come utilizzare le mani, il viso, il corpo o i movimenti e la loro rappresentazione numerica per scopi interattivi.

Training methodology

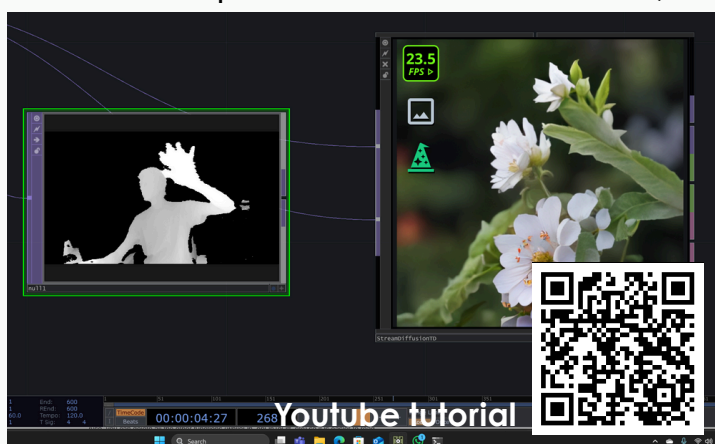


Youtube tutorial

Segnale e codice (quarta parte) - Narrazione visiva con Stream Diffusion in TouchDesigner

Si scopre come integrare i modelli Stable Diffusion e la pipeline Stream Diffusion in TouchDesigner per creare immagini oniriche in evoluzione. Questo tutorial illustra l'impostazione di base, il controllo dello stile e le applicazioni nello storytelling.

Training methodology



Youtube tutorial

Segnale e codice (quinta parte) - Mappatura delle proiezioni semplificata: Kantan Mapper in TouchDesigner

Immersione in Kantan Mapper, lo strumento di mappatura intuitiva delle proiezioni di TouchDesigner che permette di uniformare i contenuti digitali con gli elementi fisici in scena. E' una guida alla realizzazione di immagini mapping che possono adattarsi a forme diverse per creare un'esperienza immersiva.

Training methodology



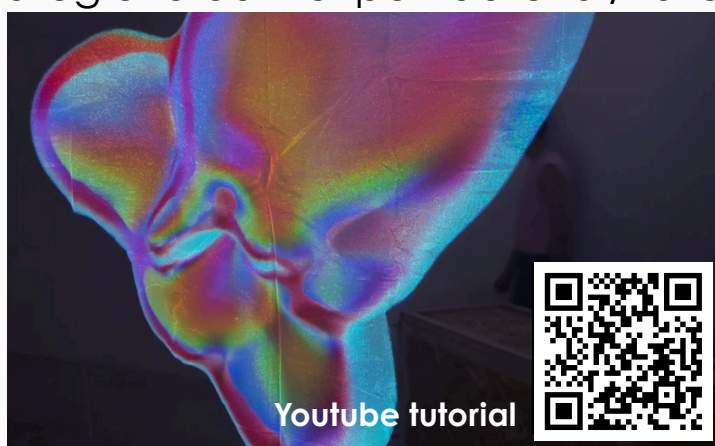
Youtube tutorial



Forma e Materia (prima parte) - Costruire illusioni: introduzione alle tecniche di proiezione olografica

Si scoprono gli strumenti e le tecniche utilizzate per creare effetti olografici in scena, attraverso la proiezione video sul tessuto di tulle. Vengono esplorate le strategie creative per dare ai/ alle performer e agli effetti digitali una forma evocativa ed eterea.

Training methodology



Youtube tutorial



Forma e materia (seconda parte) - Dallo spazio al palcoscenico: fotogrammetria e LiDAR per la progettazione di uno spettacolo

Si impara a catturare oggetti e ambienti del mondo reale utilizzando la fotogrammetria e il LiDAR, per convertirli in risorse 3D per la progettazione scenica. Questo tutorial si occupa dei processi di lavoro della scansione, della pulizia e dell'integrazione nei sistemi di live visual.

Training methodology



Forma e materia (terza parte) - Oggetti scenici rapidi: stampa 3D per oggetti performativi

Viene spiegato come progettare e produrre elementi fisici per la scena utilizzando la stampa 3D, dai costumi agli oggetti di scena modellati. Questo tutorial si occupa delle basi della modellazione, la scelta delle corrette impostazioni di stampa e le tecniche di finitura per la scena.

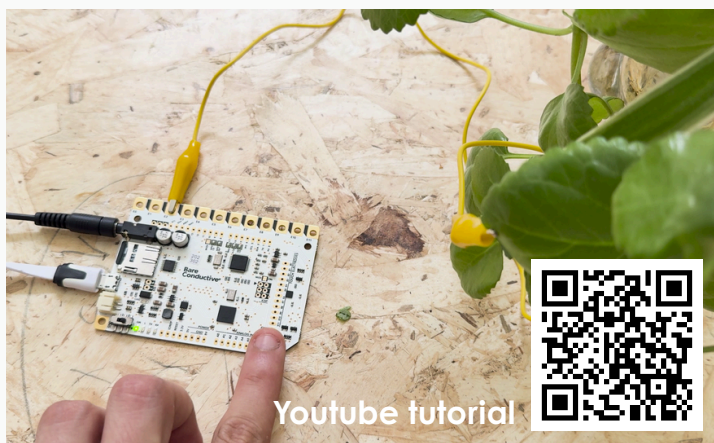
Training methodology



Forma e materia (quarta parte) - Touch Board: interazione fisica per performance sonore reattive

Si impara a usare la Touch Board come interfaccia reattiva per azionare il suono attraverso il tatto. Si procede alla costruzione di setup interattivi che trasformano il corpo del/della performer o gli oggetti di scena in live controller, utilizzando questo dispositivo come lettore MP3 o controller MIDI.

Training methodology



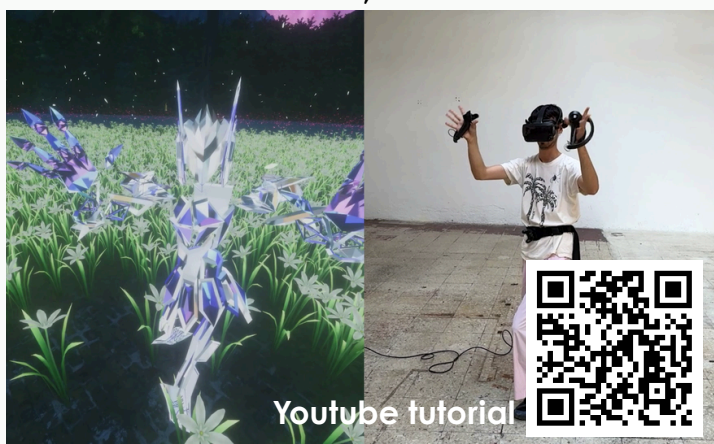
Youtube tutorial



Forma e materia (quinta parte) - Fasi VR: integrare il tracciamento del corpo in VRChat

In questo tutorial viene esplorato come impostare il tracciamento del corpo in VRChat per creare performance virtuali immersive. Si impara a conoscere l'attrezzatura necessaria, a calibrare la configurazione e a dare forma ad avatar digitali con movimenti espressivi in tempo reale.

Training methodology



Youtube tutorial



RINGRAZIAMENTI

Il presente manuale è il risultato del lavoro di molte persone che sono state coinvolte dai partner della rete nella preparazione e nella creazione di manuali e tutorial. Sono:

Staff di Intercult:

Iwona Preis, Karin Johansson, Hanna Granlund

Produzione:

Adam Witsell

Artisti/e partecipanti:

Noah Hellwig, Håkan Lidbo, Lisa Färnström

Staff di CUBE:

Yorgos Mouftoglou, Marina Vasilaki

Produzione:

Elena Stamatopoulou, PhD.

Staff di Cultuurconnect:

Kristof Van den Branden, Paulien Coppens, Sanne Houwers

Produzione:

Manon Duerinck (Coupe Colonel)

Collaboratori/Collaboratrici:

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



Staff di KIBLA:

Peter Lubej

Produzione:

Marko Koch

Staff di Kilowatt:

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

Artisti e docenti partecipanti:

Marcello Carrozzino, Marcello Cualbu, Filippo Rosati, Martin Romeo

Produzione e staff di MMMAD:

Cristóbal Baños Hernández

Diego Iglesias Gómez

Un “GRAZIE!” speciale a tutte le altre persone che forse non sono state menzionate, ma che sono state coinvolte dai partner del progetto nei processi di creazione dei contenuti di questo manuale.

CONTATTI SOCIAL MEDIA

Instagram



Facebook



**Una traduzione completa è disponibile in:
svedese, sloveno, olandese, greco, spagnolo e italiano.**

Per accedere alle traduzioni, visitare il website di Digital On Stage



CO-FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. CONSIDERAZIONI E OPINIONI ESPRESSE SONO TUTTAVIA ESCLUSIVAMENTE QUELLI DEGLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE QUELLI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA EUROPEA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'AUTORITÀ CONCEDENTE POSSONO ESSERE RITENUTE RESPONSABILI.



**Co-funded by
the European Union**

2025