

Kutatás-Fejlesztés-Innováció kurzus tematika

1.	Kurzus neve: IMMERZÍV ELME IMMERZÍV TÉR				
	Al a p a d at o k	A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i):			
		Vida Szabolcs (LAM szakmai igazgató) vidaszabi@gmail.com +36 70 563 7447			
		Bencsik Barnabás (művészettörténész, LAM kiállításainak kurátora) bbencsik@gmail.com +36 30 555 3496			
	Kód: M-KF-301-ELM- 242501-03, B-KF- 401-ELM- 242501-03	Tantervi hely: KFI	Javasolt félév:	Kredit: 5	Tanóraszám: 48 Egyéni hallgatói munkaóra: 102
	Kapcsolt kódok:	Típus: (szeminárium/elő- adás/gyakorlat/kon- zultáció stb.)	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
	A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
2.	A kurzus célja és alapelvei:				
	C él m e g	(a tantárgyi leírás alapján, azzal összhangban határozandók meg)			
Kurzus alcíme: "Immerzív kiállítások fizikai és virtuális terekben - A jövő kiállítási élményeinek tervezése"					
	Az immerzív térélmények az utóbbi évek során a kulturális ipar meghatározó alkotóelemévé váltak a művészeti kiállítóterekben megvalósuló fizikai, és a digitális terekben létrejövő				

h a t á r o z á s	<p>augmentált vagy totálisan virtuális térkonstrukciók esetén is. Ilyen például a DEEP SPACE az Ars Electronicán vagy a dubai FUTURE MUSEUM intenzív élményt nyújtó belsőépítészeti kialakítása is. Ezek a technológia fókuszú projekciók és fizikai terek olyan digitális ökoszisztémákon alapulnak, melyek művészeti, kulturális tartalommal való feltöltése, egy egészen új típusú, innovatív és komplex szemléletmódot igényel. Az interdiszciplináris kurzus fókuszában ezeknek az új megközelítéseknek és gyakorlatoknak a kialakítása áll, melyben a kortárs múzeumi tereket, az immerzív fizikai és digitális tereket, térképzéseket, kiállítási rendezési gyakorlatokat, vagy fénykörnyezeteket és az ezzel együtt járó alkotói folyamatokat vizsgáljuk elméleti és gyakorlati alapon egyaránt.</p>
	<p>A kurzus célja, hogy a hallgatók megismerjék és elsajátítsák a virtuális kiállítások készítésének és az immerzív kiállítási élmények létrehozásának modern technikáit, és tanulmányozzák a fizikai és digitális kiállítóterekben megvalósuló immerzív hatáselemeket.</p>
	<p>A kurzus során a hallgatók megismerkednek az online/digitális térben kialakult kulturális fogyasztási gyakorlatokkal és a 3D-s kiállítás-látogatói élményt kínáló technikai megoldásokkal, miközben elemzik ezek kapcsolatát az immerzív fizikai terek kialakításának kihívásaival. A kurzus kiemelt figyelmet fordít az ArtScience legújabb törekvéseire, amelyek az immerzív élmény kiváltását célozzák, összekapcsolva az idegtudományt, és más természet- és élettudományokat a művészeti gyakorlatokkal, ezáltal új típusú befogadói és alkotói folyamatokat indukálva mind a virtuális, mind a fizikai térben.</p>
	<p>A hallgatók részletesen elemzik a virtuális kiállítások létrehozásának gyakorlati kérdéseit, összevetve azokat a jelenlegi fizikai megvalósításon alapuló kurátori gyakorlatokkal, és feltérképezik, hogyan lehet ezeket az elveket alkalmazni az immerzív fizikai kiállítások tervezésében is. Intenzív workshopok keretében a résztvevők megismerkednek a vCurator szoftver működésével, és saját koncepció alapján elkészítik első immerzív élményt nyújtó virtuális kiállításukat, vagy egy neves kiállítóhely digitális "ikerterében", vagy egy saját maguk által tervezett és modellált fiktív térstruktúra virtuális terében.</p>
	<p>A kurzus során a hallgatók választ keresnek arra az alapvető elméleti és gyakorlati kérdésre, hogy lehetséges-e és milyen feltételek mellett a műtárgy aurájának digitális reprodukálása, illetve hogyan lehet ezt az aurát megőrizni vagy felerősíteni az immerzív kiállítások során.</p>
	<p>A kurzus kimeneteként a hallgatók kis csoportokban fiktív kiállításokat fejlesztenek, amelyek ötvözik a virtuális kurátori gyakorlatot és az immerzív kiállítási tér megteremtéséhez szükséges elemeket, ahol az építész, média design és más kreatív hallgatók tervezik az immerzív térélmény egyes elemeit, az elméleti hallgatók pedig a kiállítás koncepcióját és</p>

kutatási háttérét biztosítják. A virtuális kiállítások technikai megvalósításához a kurzus szervezői folyamatos technikai supportot és konzultációt biztosítanak.

A kurzus nyitott mind az elméleti, mind a művészeti képzésben részt vevő diákok számára, hangsúlyt fektetve a különböző háttérű hallgatók együttműködésére, hiszen a jövő kiállítótereiben egyre fontosabbá válik az elméleti és gyakorlati szakemberek közös alkotómunkája a helyspecifikus, installatív műalkotások és immerzív kiállítási élmények létrehozásában, legyen szó akár virtuális, akár fizikai terekről.

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

(a tantárgyi leírás alapján, azzal összhangban határozandók meg)

Tudás:

- A elméleti és gyakorlati foglalkozások hasznos eszközt adnak a hallgatók kezébe arra, hogy feltérképezhessék a művészet, a tudomány és a technológia által tartogatott lehetőségeket virtuális kiállítások és immerzív terek létrehozására, melyek a jövő kiállítótereivé válhatnak.
- Megismerkedünk a fizikai terekben létrejövő augmentált valóságok működési elveivel
- Megismerkedünk a fizikai terek digitális leképezésének technológiájával, a digitális twin space különböző hasznosítási módjaival és a "virtual curating" lehetőségeivel
- Az immerzív és új típusú térélményt adó alkotások bemutatásával kapcsolatos nehézségekre és lehetőségekre vonatkozó tudás megszerzésre
- Hasznos tudáshoz jutnak az immerzív és interaktív alkotásokat készítő művészek. Megismerik és megértik azokat a szempontokat, amelyeket figyelembe véve ezeket az alkotásokat úgy készíthetik el, hogy azok befogadhatóak legyenek az intézmények számára. Ugyanakkor megismerhetik a legújabb alkotói törekvéseket, kísérleteket is.
- Hasznos tudást kapnak azok a kurátorok, művészetmenedzserek akik új média művészeti alkotásokat szeretnének kiállítani, gyűjteménybe rendezni. Megismerik az alkotások történetét, valamint a jelenleg folyó kísérleteket, technológiai háttereket.

Képesség:

- rendszerszintű gondolkodás
- eszközhasználati alapok elsajátítása
- tervezési metodológia

Attitűd:

- innovatív
- kreatív

- kísérletező
- problémamegoldó hozzáállás

Autonómia és felelősségvállalás:

- proaktivitás
- csapatjáték
- önálló kutatómunka

3. Ú tv o n al	2024. 09. 13. 11:20:00
	2024. 09. 20. 11:20:00
	2024. 09. 27. 11:20:00
	2024. 10. 04. 11:20:00
	2024. 10. 11. 11:20:00
	2024. 10. 25. 11:20:00
	2024. 11. 08. 11:20:00
	2024. 11. 15. 11:20:00
	2024. 11. 22. 11:20:00
	2024. 11. 29. 11:20:00
2024. 12. 06. 11:20:00	

A kurzus során alkalmazott KFI módszerek, eszközök:

- Projekt-alapú tanulás: A hallgatók komplex művészeti projekteken dolgoznak, amelyek során kutatást végeznek, új technikákat fejlesztenek és innovatív megoldásokat hoznak létre.
- Interdiszciplináris együttműködések: a művészeti projektek összekapcsolása más területekkel (pl. tudomány, technológia), ösztönözve az újszerű megközelítéseket és a kreatív problémamegoldást.
- Generatív mesterséges intelligencia: AI modellek (pl. Open AI GPT, Midjourney, DALL-E) alkalmazása a kiállítási koncepciók, leírások és vizuális elemek generálására. A hallgatók így kísérletezhetnek az ember-gép együttműködéssel a kurátori folyamatban.
- Kollaboratív VR platformok: virtuális valóság terek használata, ahol a hallgatók online együttműködve tervezhetnek és tesztelhetnek immerzív kiállításokat valós időben, távolról is együttműködve.
- Virtuális és kiterjesztett valóság (VR/AR) eszközök: Innovatív technológiák alkalmazása a művészeti alkotás és befogadás új dimenzióinak felfedezésére, ösztönözve a kísérletezést és az újítást.

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve)

- Vida Szabolcs - Bevezető - LAM, miért hoztuk létre a kurzust
- LAM múzeumlátogatás / Vida Szabolcs, helyszín: LAM Budapest, LAM intézményi betekintés és kiállítás bemutató tárlatvezetéssel egybekötve. vendégelőadó: Kovács Dalma, vendégtanár: Szalai Borbála
- Vida Szabolcs: A megértés problémája
- Szalai Borbála művészettörténész, kurátor: Figyelem átalakulása a kortárs galéria- és múzeumi környezetekben
- Bencsik Barnabás művészettörténész, kurátor: A panorámaképektől a virtuális valóságig: Az immerzív művészeti élmény evolúciójának története
- Immerzív terek az interaktív művészetben - történeti perspektívából

	<ul style="list-style-type: none"> - Faragó Balázs: Online kiállítási élmény, 3D, digitális twin space, digitális aura, augmented reality - Bencsik Barnabás: “Virtual curating”, kiállítás készítés a digitális térben - Az immerzív térképzés sajátosságai: - Az immerzív élmény pszichológiája: - Az immerzív terek komplex technológiai kihívásai: <ul style="list-style-type: none"> - immerzív videoprojekciók - totális hangélmény <p>A hallgatók tennivalói, feladatai:</p> <p>A hallgatók kiscsoportos munkában kiállítási szituációkat terveznek, mely terveket Faragó Balázs 3D modellező stúdiójának segítségével virtuális terekbe ültetünk át. Az elméleti órák segítenek az immerzív terekkel és műalkotásokkal kapcsolatos ismeretek bővítésében, valamint olyan eszközök és technológiák megismerésében, melyek a jövő kiállítási tereinek létrehozásában elengedhetetlen eszközök lesznek. Lehetőség van a terek, és befogadói szituációk tervezésén és elemzésén túl fiktív kiállítás rendezésére is, felhasználva a digitális twin space adta lehetőségeket.</p> <p>A tanulás környezete: <i>tanterem és Light Art Museum Budapest</i></p>
<p>4. Ér té k el és</p>	<p>Értékelés</p> <p>(több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)</p> <p>Teljesítendő követelmények:</p> <p><i>A hallgatók olyan újfajta tereket, helyszíneket, galériákat, kiállító helyiségeket, múzeumokat, egyéb kiállítási szituációkat terveznek melyek új befogadási formákat tesznek lehetővé. Az alkotó szakos hallgatók immerzív műalkotások tervezését is választhatják, melyek a kurzus keretében készült, VR-ban modellezett kiállítási szituációkba, újfajta terekben kapnak helyet.</i></p> <p>Értékelés módja:</p> <p>(milyen módszerekkel zajlik az értékelés {teszt, szóbeli felelet, gyakorlati demonstráció stb.})</p> <p><i>Prezentáció keretében mutatják be a hallgatók a féléves munka eredményeként született feladatmegoldásokat.</i></p>

	<p>Az értékelés szempontjai</p> <p>(mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben)</p> <p><i>ötlet újszerűsége, kidolgozottság, a prezentáció minősége, kutatási eszközök helyes használata, csapatban való működés</i></p>
	<p>Az érdemjegy kiszámítása</p> <p>(az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok})</p> <p><i>30 százalék: a bemutatott ötlet újszerűségére</i></p> <p><i>30 százalék: tartalmi kidolgozottság</i></p> <p><i>20 százalék: órai munka, aktivitás</i></p> <p><i>20 százalék: csapatmunka</i></p>
	<p>Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges - részleges beszámítás/elismerés lehetséges - <u>nincs lehetőség elismerésre/beszámításra</u>
	<p>Kötelező irodalom:</p> <p>Ajánlott irodalom:</p>
	<p>Egyéb információk:</p> <p>A következő eszközök kreatív és hatékony használatába nyújt betekintést a kurzus az elméleti és gyakorlati foglalkozások keretében (kiállítás tervezésben, kutatásban, térbeliesítő gondolkodásban, és műalkotás tervezésben egyaránt hasznos eszközök):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Open AI GPT - Midjourney - DALL-E - vCurator (virtual curator)
	<p>Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:</p> <p>Light Art Museum Budapest, 1054, Hold utca 13.</p>