

IT & KUNST

een nieuwe ervaring

Inleiding

- Kunst
- IT
- Een nieuwe ervaring
- Creatieve expressie → invloed
- Evolutie!
 - vroeger
 - dag van vandaag



Inhoudstafel

1. Digitale beeldbewerking
2. VR & AR
3. Artificial Intelligence
4. Online concerten & performances
5. NFTs
6. Immersive art
7. Conclusie
8. Bronnen



1. Digitale beeldbewerking

- Beeldmateriaal: foto & video → Film (CGI)
- Bewerken met software
- Workstations: Scitex (HP) & Quantel Paintbox
- Photoshop ('90), PremierePro, AfterEffects, VegasPro, DaVinciResolve & Paint.NET

- Photo enhancing (AI*)







HP Scitex nu (printer)

Quantel Paintbox



2. VR & AR

- VR headset
 - 3D-modellering
 - Oculus Rift
-
- AR door camera's
 - Echte omgeving
 - Microsoft HoloLens



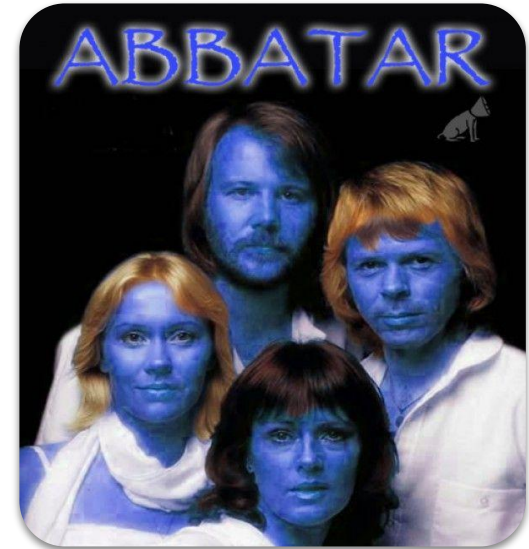
3. Artificial Intelligence

- Kunstwerken creëren
- Machine learning-algoritmen
- Beeldherkenning Systemen
- Neurale netwerken
- Adobe Firefly



4. Online concerten & performances

- Zonder fysieke beperkingen
- Groter publiek bereiken
- ABBAstars
 - hyperrealistische holografische projecties
- ROBLOX concerts



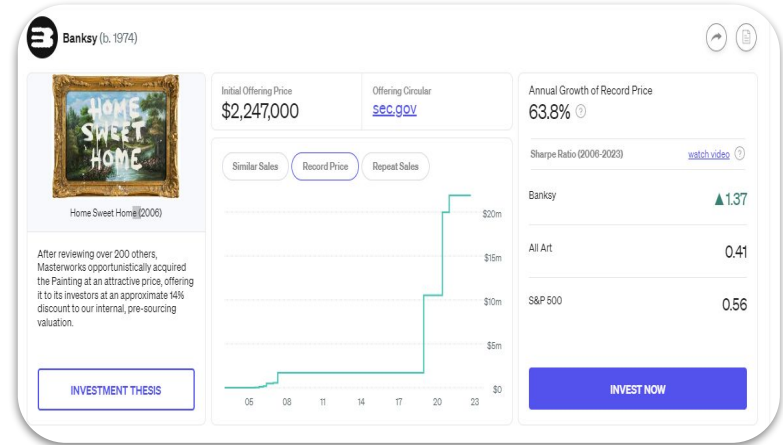
4. Online concerten & performances

- Ugo Dehaes: mist 1 been
- Dans maken met robots
- Arena (2020)
 - publiek manipuleert robots
- Simple Machines (2021)
 - traint robots → danser
- Limp (2024)
 - samenwerking menselijk lichaam & technologie
- <https://player.vimeo.com/video/752717666>



5. NFTs

- Non-fungible token
- Digitaal, uniek en niet inwisselbaar
- MasterWorks
- Everyday: The First 5.000 Days (€62 miljoen)



6. Immersive art

- Interactief:
 - Door/over/rond wandelen
- Geprojecteerd beeld in kamer
- Video & sensors
 - beweging, warmte
 - electronic art!
- Apart genre, eigen inbreng
- Van Gogh Immersive Expo



7. Conclusie

- Kunst & IT heel breed
- - Geen eigen creativiteit
- + Toegankelijker



8. Bronnen

- Overmars, S. (2023, mei 3). *Dit is de Duurste NFT ter wereld!* Opgehaald van Bankr Crypto: <https://bankr.nl/crypto/nft/duurste-ter-wereld/>
- Graddy, K. (2021, september 14). *You can now buy a share of a masterpiece. Is it worth it?* Opgehaald van BrandeisNOW. <https://www.brandeis.edu/now/2021/september/art-shares-graddy-conversation.html>
- Page, C. (2022, november 3). *Technology: Augmented Reality: The ABBA effect: What hyperrealistic holograms mean for the workplace.* Opgehaald van ITPro: CLOUDPro.: <https://www.itpro.com/technology/369287/what-hyperrealistic-holograms-abba-mean-for-the-workplace>
- Dehaes, U. (2023, oktober 20). *Limp.* Opgehaald van Kwaad bloed: https://www.kwaadbloed.com/?type=work&txt_id=233&lng=eng
- s.n. (2023, oktober 20). *Art investing for all.* Opgehaald van Masterworks: Learn to Invest in Fine Art: https://www.masterworks.com/?utm_source=google+brand&utm_medium=platform&utm_campaign=Brand_Masterworks_Intl&utm_agid=146000324057&utm_content=masterworks&qad=1&qclid=CjwKCAjwysipBhBXEiwApJOcu1DPYXtMo4iCKgLP7HXVh5rJdejNwHLatwzGgWbQNDYAOEI26EaeQBoCH2sQAvD
- s.n. (2023, oktober 20). *MuseuMOR Home.* Opgehaald van MuseuMOR: Museum of Other Realities: <https://www.museumor.com/?fbclid=IwAR0BcaHJXHz8o0rBbH9AKjhZQIQ590vVcRMQWxKwfak7REwyiuNTxRswR0>
- *The coolest Roblox concerts so far.* (2023, oktober 20). Opgehaald van SuperBizz: <https://superbiz.gg/blog/the-coolest-roblox-concerts-so-far>
- s.n. (2023, september 13). *Adobe Photoshop.* Opgehaald van Wikipedia: https://nl.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
- s.n. (2023, juni 20). *Digitale beeldbewerking.* Opgehaald van Wikipedia: https://nl.wikipedia.org/wiki/Digitale_beeldbewerking
- s.n. (2023, september 4). *Interactive art.* Opgehaald van Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art