

Háromnapos merülés a digitális történetmesélés eleven dimenzióiban

Idén negyedik alkalommal rendezik meg Budapesten a digitális és immerzív storytellinggel foglalkozó Zip-Scene kutatói konferenciát. Az eseményen több, mint 30 előadó, 3 keynote speaker, és 4 workshop várja idén a VR, az AR, a transzmédia és/vagy az immerzív történetmesélés gyakorlatai iránt érdeklődőket.

Az idei program fókusza a testi-lelki egészség, a gyógyulás és a relaxáció lesznek: az előadók projektjei az interaktív digitális narratívák (Interactive Digital Narratives/IDN) szerepét, illetve a Metaverzum és a VR jelentőségét, felelősségét, hasznosítási lehetőségeit boncolgatják majd az egészségügy különböző területeit vizsgálva.

“Fontosnak tartom, hogy a Zip-Scene közönsége egyszerre minél több szempontból ismerhessen meg komplex témákat és társadalmi problémákat. Minden befogadó elsősorban az őt érintő kérdésekkel tud mélyrehatóbban foglalkozni, ez természetes – ám a világ aktuális, igen sokrétű problémáinak megértéséhez hasznos, ha nem csak egyetlen aspektusukra világítunk rá, hanem minél interaktívabb módon, minél alaposabban próbáljuk meg körbejárni őket. Szuper eszköze ennek a VR technológia is, de az egyéb interaktív digitális narratívák, mint a videojátékok, AR-alkalmazások is sokat segíthetnek, ha megfelelő körültekintéssel fejlesztették őket.” — Bakk Ágnes Karolina, a Zip-Scene konferencia alapítója és főszervezője.

A konferenciának kiemelt témája lesz a Metaverzum is, mely – bár (még) nem valósult meg, és nem csatolható hozzá egy egységesen vizionált kép – kimeríthetetlen inspirációs forrásnak bizonyul az analóg és a virtuális szféra összekapcsolására. A meghívott előadók projektjei segítenek végigjárni a lehetséges forgatókönyveit a Metaverzum-jelenség kibontakozásának: milyen lesz, kié lesz, hogyan legyen demokratikusabb, hogyan hat majd az életünk különböző területeire – beszéljünk akár a mindennapjainkról, akár az egészségügyről, akár a művészetekről vagy a kultúránkról.

A Zip-Scene az egyetlen konferencia Magyarországon, mely átfogóan öleli fel és tárja közönsége elé a VR szcénát és a digitális storytelling nemzetközi tevékenységét. Az idei, negyedik rendezvény a szervezők elmondása szerint a legszínesebb, legedukatívabb és legközvetlenebb lesz, mely a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemmel való együttműködésüknek is köszönhető. Visszajáró látogatóik – előadók és közönségtagok egyaránt – bizonyítják számukra, hogy a VR aktualitása, relevanciája korántsem csappant az elmúlt években, sőt.

A konferencia első két napján több, mint 30 kutató fejenként 20 perces előadását hallgathatják majd meg a látogatók. Programblokkok lesznek például az alábbi témák: az egészségünk és az interaktív történetmesélés; új technológiák megtestesítése, virtuális megvalósulás; a társadalmi nemek és a digitális reprezentáció kapcsolata; a performativitás és a színház esete az interaktív digitális narratívákkal; a Metaverzum megtervezése multidiszciplináris szemszögekből.

A harmadik, szombati napon workshopokon vehetünk részt. Chris Roth médiapszichológus, a HKU egyetem oktatója a gyász folyamatáról és az interaktív történetmesélésről, Branko Sujic szerbiai operatőr és a belgrádi Filmművészeti Egyetem oktatója pedig a volumetrikus technológiáról fog workshopot tartani, míg a finn előadóművész, Samee Haapala immerzív színházi workshopot tart majd az érdeklődőknek.

A Zip-Scene konferencia a Zip-Scene blog és a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem társszervezésében jön létre. Az eseményt a Nemzetközi Visegrádi Alap, a Nemzeti Kulturális Alap és a Finnagora támogatja.

Bérletek, napijegyek és workshop belépők a TIXA felületén: [link](#).

Facebook esemény: [itt](#).

A konferencia honlapja: zip-scene.mome.hu

A workshopokra a rendezvény Facebook eseményein keresztül, vagy a rendezvény honlapján lehet regisztrálni.