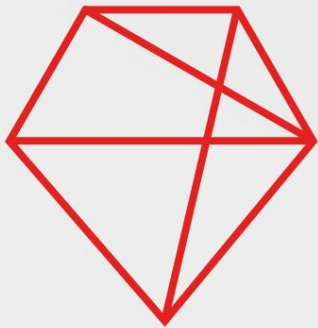




MÜZİK EĞİTİMİNDE YENİ, SÜRDÜRÜLEBİLİR DİJİTAL PERFORMANS UYGULAMALARINA DOĞRU



YASAR
ÜNİVERSİTESİ



MUSense



European
Association of
Conservatoires



İçindekiler

1. YÜKSEK MÜZİK EĞİTİMİNDE YENİ, SÜRDÜRÜLEBİLİR DİJİTAL PERFORMANS UYGULAMALARINA DOĞRU	3
2. GİRİŞ	4
2.1 Musense projesi ve Kılavuzlar (PR4) hakkında	4
2.2 2022-2024 Faaliyetleri	5
2.3 Proje sonuçları: genel bakış ve yayınlara bağlantılar	8
3. ORTAK KURUMLARDAN SESLER	10
3.1 Alessandro Scarlatti Palermo Müzik Konservatuarı	10
3.2 Koninklijk Konservatuarı Brüksel	15
3.3 Malmö Müzik Akademisi, Lund Üniversitesi	19
3.4 İyon Üniversitesi	38
3.5 Yaşar Üniversitesi	41
4. SİBER VE UZAKTAN PERFORMANS EĞİTİM LABORATUVARI İÇİN YÖNERGELER	43
4.1 Dijital öğrenme ve siber performansta Öğrenme Öğretim Eğitim Faaliyetleri 2 (LTTA2)	44
4.2 Sonuç düşünceleri - yeni yollar bulmak ve yeni kavşaklarla yüzleşmek	68
4. 3 Bazı DigitaLive Rehberlik Tavsiyeleri	75

Katkıda bulunanlar

Alessandro Scarlatti Palermo Müzik Konservatuarı

Giuseppe Vasapolli

Giuseppe Rapisarda

Fabio Correnti

Raffaele Longo

İyonya Üniversitesi

İoannis Toulis

İoannis Deligiannis

Andreas Giannakouloupoulos

Minas Emmanouil

Naum Mylonas

Minas Pergantis

Koninklijk Konservatuarı Brüksel

Nuno Cernadas

Yaşar Üniversitesi

Paolo Susanni

Yasin Özarslan

Payam Susanni

Efsa Sabit

Malmö Müzik Akademisi | Lund Üniversitesi

Peter Spissky

Sara Wilen

Dragan Buvac

(AEC) Association Européenne des Conservatoires, Académies de Musique et Musikhochschulen

Sara Primiterra

1. Müzik Eğitiminde yeni, sürdürülebilir dijital Canlı performans uygulamalarına doğru

Büyüleyici bir proje sona erdi ve şimdi geriye dönüp son üç yılın toplantılarını, eğitim faaliyetlerini, konferanslarını ve çoğaltıcı etkinliklerini değerlendirme zamanı. Yıllar.

Beş üniversiteden (Palermo Alessandro Scarlatti Müzik Konservatuvarı, İyonya Üniversitesi, Brüksel Koninklijk Konservatuvarı, Yaşar Üniversitesi, Malmö Müzik Akademisi) katılan öğretmenler, öğrenciler, araştırmacılar, teknisyenler ve diğer kurum meslektaşları, bilgilerini paylaştılar, eğitmen ve öğrenci alışverişinde bulundular, ortak çalıştaylara katıldılar ve en son dijital teknolojileri deneyerek yeni kapılar açtılar ve yerel özelliklerinin yerini almadığı, aksine güçlendirildiği ve müzik eğitimi ve uygulaması için küresel hedeflere ve stratejilere dahil edildiği yeni yenilikçi yaklaşımlara işaret ettiler.

Yolculuğumuza katılmanızı içtenlikle bekliyoruz!

2. Giriş

Aşağıdaki bölümlerde proje geliştirmenin, faaliyetlerin ve sonuçların farklı aşamalarını ele alıyoruz; süreci ve sonuçları yansıtıyoruz; bireysel kurumlar üzerindeki etkiyi değerlendiriyoruz; ve son olarak Malmö'deki sonuçlanan LTTA2'ye (Öğrenme, Eğitim ve Öğretim Faaliyetleri) dayalı bir Siber ve uzaktan performans Eğitim LAB'ı için yönergeler öneriyoruz; burada ilk faaliyetlerde açıklanan tüm konular olası bir model ve en iyi gelecek uygulaması için bir öneri olarak bir araya geliyor. Dijital dönüş kaçınılmaz görünüyordu, ancak canlı müzik öğretiminin ve pratiğinin yerini almayacak. Yeni dijital teknolojinin geliştirilmesi ve kullanımı yoluyla yüksek müzik öğreniminde dijitalleştirme süreçleri müzik yapımını ve müzik performansını geliştirebilir ve yeniden şekillendirebilir. Aynı zamanda müzik performansı ve müzik yapımı, süreçler müzik pratiğinde ve müzik uygulamaları aracılığıyla ortaya çıkan uygulayıcıların bakış açılarından bilgilendirildiği sürece, yeni dijital teknolojinin geliştirilmesine muazzam bir yaratıcı ve estetik potansiyel sunar.

2.1 Musense projesi ve Kılavuzlar (PR4) hakkında

Musense projesi, müzik performansı ve eğitimindeki dijital dönüşümü anlamak, bununla başa çıkmak ve benimsemek amacıyla altı Avrupa müzik kurumunu birbirine bağlayan vizyoner bir iş birliği platformu olarak başlatıldı. Projenin son aşamalarına yaklaşıırken, yeni modeller ve en iyi uygulamalar hakkındaki bu nihai kılavuz belgesine kadar uzanan bir sonuç yörüngesi oluşturan projeler, atölyeler, eğitim faaliyetleri, toplantılar, konferanslar ve performanslardan oluşan heyecan verici yolculuğumuza geri dönüyoruz.

Projenin başlangıcında hedef grupların performans etkinliğine ve izleyiciye karşı yeni bir tutum oluşturmalarına olanak verecek bir çıktı öngörmüştük.

Başlangıçta belirtildiği gibi, Musense dijital teknolojilere yalnızca basit bir ek iletişim sistemi olarak yaklaşmak istemedi, aynı zamanda teknolojinin tanıtımının müzik deneyimini ve geleneksel estetiği nasıl ve hangi şekilde dönüştürebileceğini vurgulayacaktı (Mekanik yeniden üretim çağında teknoloji ve müzik performansı Frederickson 1989). Öğretmenler, personel ve öğrenciler müfredatlarının ve sanatsal performanslarının bir parçası olarak "uzaktaki" genel halkı (veya daha geniş bir kitleyi veya uzman olmayanları) meşgul etmedeki aktif konumlarını yeniden düşünecek ve beceri-performans-izleyici ilişkisini kökten değiştireceklerdi.

Musense'de, beceriler ve siber performans arasındaki dinamik ve kalıcı etkileşim, yeni dijital yaratıcı ve didaktik modelin kritik geleceği haline gelecektir. Projenin küresel yapısında, bu yönergeler Proje Sonucu 4 (PR4) olarak tanımlanır. (PR4)'ün amacı, yeni modelleri özetlemek ve anlamak ve en iyi şekilde

Musense ekibi tarafından oluşturulan iki ilk yayında (PR1 ve PR2) ortaya çıkan birikmiş bilgi üzerine inşa edilen uygulamalar. Kılavuz belgesi, proje sırasında ortaya çıkan ana temaların ve konuların bir özetidir. Projede aktif olan bireysel araştırmacıların hikayelerini içerir. Kılavuzlar, projenin ana keşiflerini, sonuçlarını ve olaylarını ve gelecekteki araştırmalar ve yeni yaklaşımlar için fikir ve temaları vurgulamayı amaçlamaktadır.

Ayrıca, belgenin yapısı, proje sonuçlarını farklı açılardan ve perspektiflerden tanımlayan bir gezinme aracı olarak hizmet edebilir ve okuyucunun materyalle, Musense'in genel perspektifinden veya bireysel ortak kurumların bakış açısından veya son olarak bireysel araştırmacıların hikayelerini ve sonuçlarını takip ederek çeşitli farklı yollarla etkileşime girmesine olanak tanır. Her üç perspektif de bir bağlantı ve referans örümcek ağı içinde iç içe geçmiştir ve bu nedenle düzenli olarak kesişir ve Musense projesi sırasında üretilen ilgili projeler, konferanslar, atölyeler ve konserler hakkında yeni ışık tutar.

2.2 2022-2024 Faaliyetleri

Etkinlikler en son yapılan etkinliklerden başlayarak geçmiş olaylara doğru ters sırada anlatılır.

[Musense'nin yaratıcı ve eğitim dünyasındaki sonuçları - Final Konferansı \(Çoğaltıcı Etkinlik 3\)](#)

Musense projesinin Final Konferansı (Çoğaltıcı Etkinlik 3) Palermo'da gerçekleşti. 25-27 Kasım 2024.

[Dijital Öğrenme ve Siber Performansta Öğrenme Öğretim Eğitim Faaliyetleri - LTTA2](#)

LTTA2, 25-29 Şubat 2024 tarihleri arasında Malmö'de gerçekleştirildi. Yüksek müzik eğitimindeki (HME) müzik öğrencileri için dijital öğrenmede yeni öğrenme stratejileri ve yöntemlerine odaklanıldı; yenilikçi BT modelleri, siber ve uzaktan performans teknikleri ve stratejileri gibi.

[Musense Projesi Çarpan Etkinliği: BT ve Siber'i müzik eğitimi ve performansına yerleştirme](#)

MUSENSE Projesi kapsamında, Yunanistan'ın Korfu kentindeki İyon Üniversitesi tarafından "Müzik eğitimi ve performansına BT ve Siber'in dahil edilmesi" konulu etkinlik düzenlendi. 06-07 Ekim 2023 tarihleri arasında Korfu'daki İyon Akademisi'nde hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak etkinlik.

[Musense Konferansı "Müzik performansında yeni perspektifler olarak siber ve dijital"](#)

Musense Projesi, iki eşit derecede önemli hedef veya amaca ulaşmak için tasarlanmıştır. Bu konferans, araştırmacı Nuno Cernadas tarafından 3-6 Mayıs 2023 tarihlerinde ortaklaşa düzenlenmiştir.

[Musense Projesi 1. Çarpan Etkinliği AEC'nin Ocak Bülteninde](#)

Association Européenne des Conservatoires, Académies de Musique et Musikhochschulen (AEC), Ocak (2023) bülteninde, konuyla ilgili bir makale yayınladı. Musense Projesi 1. Çarpan Etkinliği . [Makaleyi AEC web sitesinden okuyun.](#)

["Müzik performansında yeni ufuklar": Musense projesi çoğaltıcı etkinliği \(Yaşar Üniversite, 12-13 Aralık 2022\)](#)

MUSENSE Projesi kapsamında Yaşar Üniversitesi tarafından 12 ve 13 Aralık 2022 tarihlerinde Yaşar Üniversitesi Selçuk Yaşar Kampüsü'nde hem çevrimiçi hem de çevrimdışı etkinlik olarak "Müzik Performansında Yeni Sınırlar" düzenlendi. Materyaller ve videolar [Çarpan etkinliği "Müzik performansında yeni ufuklar" \(12-13 Aralık 2022\)](#)

[49. AEC Yıllık Kongresi 2022'de Musense Projesi sunumu](#)

Dr. Payam Susanni ve Nuno Cernadas, 49. AEC Yıllık Kongresi'nde (9 Kasım 2022) Yüksek Müzik Eğitimi Kurumları temsilcilerini Musense Projesi hakkında bilgilendiriyor.



Musense İkinci Ulusötesi Proje Toplantısı (Malmö Müzik Akademisi)

Musense İkinci Ulusötesi Proje Toplantısı 5-6 Eylül 2022 tarihleri arasında Malmö Müzik Akademisi'nde gerçekleştirildi.

MUSENSE Başlangıç Toplantısı (Conservatorio di Musica "Alessandro Scarlatti" Palermo).

Musense Projesi'nin Başlangıç Toplantısı 13-15 Mayıs 2022 tarihleri arasında Palermo'daki 'Alessandro Scarlatti' Müzik Konservatuvarı'nda gerçekleştirildi.



2.3 Proje sonuçları: genel bakış ve yayınlara bağlantılar

Aşağıda PR 1-4 olmak üzere dört proje raporuna ilişkin genel bir bakış sunulmaktadır.

PR1 Son Durum (Bağlamdaki Musense Projesi)

Bu, Musense ekibinin ilk yayını olup ilk araştırmayı, destek materyallerini, yenilikçi siber ve uzaktan performans biçimlerindeki model ve en iyi uygulama örneklerini sunuyor, pandemi sırasında ve sonrasında yeni teknolojileri inceliyor ve Musense'in 2030 Gündemi (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) ile ilişkisini açıklıyor.

PR 2 Deposu

PR2, siber ve uzaktan performans uygulamalarına dayalı yenilikçi öğretim ve öğrenme yöntemlerinin uygulanmasını kolaylaştırmak için tüm sonuçları, hizmeti, analizi, çıktı kaynaklarını ve araçlarını içeren çevrimiçi olarak erişilebilir bir paylaşım deposuyla temsil edilmektedir. Depo, Erasmushogschool, Brüksel ve Ionian Üniversitesi tarafından uygulanmış ve sürdürülmektedir. Taksonominin kullanıcıları etkileyeceği düşünülerek uygun klasörler oluşturulmuştur ve bu nedenle hem iyi organize edilmiş hem de kullanıcı dostu bir klasör yapısı oluşturmak önemlidir.

Musense deposunun temel veri yapısı beş ana varlıktan oluşur:

1. Kullanım örnekleri

2. Teknolojiler

3. Karmaşık yapılar

4. Yayınlar

5. Yazarlar

Dijital Dönüşüm Çağında PR3 Müzik Yaratımı El Kitabı

Musense projesi, dört ana alanın en temel materyallerini kapsayan on dört haftalık bir kursta 12 dersten oluşan bir kurs modülü geliştirdi.

kaygı.

Birincisi – Dijitalleşme – siber uzayın ve yapay zekanın anlamını ele alıyor. Bunlar tarafından nasıl bilgilendirildiğimizi ve yeniden şekillendirildiğimizi ve bu yeni ortamda gelişmek için neler yapabileceğimizi gösteriyor.

İkincisi - Yaratıcı Yıkım ve Yeni Fırsatlar - dijitalleşmenin müzik dünyasını nasıl etkilediğini anlatıyor ve siber sahne ve siber performans gibi yepyeni kavramları ortaya koyuyor.

Üçüncü alan olan Yapay Zeka Araçları , belki de müzikle en çok ilgili olanıdır; çünkü yaratıcı endüstrilerin mevcut durumunu ele alır, müzikle ilgili tasarım düşüncesini sunar ve müzik yaratımı ve prodüksiyonunun tüm aşamalarında kullanılabilecek Yapay Zeka araçlarının ayrıntılı bir dökümünü sağlar.

Dördüncü ve son bölüm olan Yapay Zeka Etik Sorunları , insan etiğinin temel unsurlarını ve bunların, ister müzikal ister akademik olsun, herhangi bir orijinal içeriğin yaratılmasında yapay zekanın kullanımına nasıl bağlandığını araştırıyor.

PR4 Yüksek Müzikte yeni, sürdürülebilir dijitalCANLI performans uygulamalarına doğru Eğitim

PR4, sanal veya uzaktan performanslarda uygulamalı eğitim geliştirme ve kullanma deneyimlerini bir araya getiren nihai GUIDELINES Lab Eğitimi yayını olarak tasarlanmıştır.

Her eğitim etkinliğinden sonra, düzenleyen ortak kurum, ortaya çıkan fikirlerin daha da geliştirildiği bir rapor hazırladı. Bunlar, mevcut yönergeler belgesi aracılığıyla temsil edilmektedir:

1) tüm projenin özeti (tüm ortak kurumların katkıları ve düşünceleriyle birlikte) ve

2) Yüksek Müzik Eğitimi (HME) öğrencilerine yönelik dijital öğrenme yöntemleri ve yeni öğrenme stratejilerinin tanıtıldığı atölye çalışmaları, konferanslar, yuvarlak masa toplantıları ve müzik oturumlarına katılan tüm kurumları bir araya getiren LTTA2'nin faaliyet raporu ; yenilikçi BT modelleri, siber ve uzaktan performans teknikleri ve stratejileri gibi.

3) Yükseköğretimde dijital araçların etkilerine ilişkin bazı fikirlerin yer aldığı bir sonuç tartışması/düşünce bölümü.

3. Ortak kurumlardan gelen sesler

Bu bölümde, katılımcı ortak kurumlardaki öğretmenler ve araştırmacılar, Musense projesi iş birliğine ilişkin bireysel düşüncelerini ve deneyimlerini paylaşıyorlar.

3.1 Alessandro Scarlatti Palermo Müzik Konservatuvarı

3.1.1 İnsanlar

Proje koordinatörü Raffaele Longo'nun Musense ile ilgili bazı düşünceleri

Uluslararası iş birliği eylemlerinde her zaman olduğu gibi, konsorsiyumun bileşimi bir projenin tüm yaşam döngüsündeki en hassas ve stratejik unsurunu temsil eder. Ve MUSENSE de bir istisna değildi: projenin başarı faktörleri arasında, şüphesiz, ortaklığı canlandıran altı kurumun tartışmasız prestiji ve uluslararası otoritesi vardı.

Konsorsiyumun her bir kurumunun ekiplerinin mutlak kalitesini, profesyonelliğini ve coşkusunu övmek için kelimeler yetersiz kalır; aksine, burada vurgulamak istediğim şey, projenin üç yıllık süresi boyunca aktörleri arasında kurulan uyum, ahenkli ve olağanüstü iş birliği iklimidir.

Altı kuruma odaklanma kararımı yönlendiren iki neden vardı: önceki işbirlikleri ve tüm proje aktörleri arasındaki konsolide insan ve profesyonel ilişkiler. Temsil ve coğrafi kapsam kriteri tabloyu tamamladı. Şans eseri, proje ekiplerinin daha önce iş başında olduğu geçmiş performanslar ve başarı hikayeleri çok farklı bölgelerden geldi: İsveç'in Lund Üniversitesi'nden Türkiye'nin Yaşar Üniversitesi'ne, Yunanistan'ın İyon Üniversitesi'nden Belçika'nın AEC ve KCB'sine, İtalya'nın önde gelen Palermo Konservatuvarı'na kadar, bileşik, coşkulu ve parlak bir coğrafi ufuk, beklenen ve planlanan sonuçların niteliksel başarısı için şüphesiz gerçek katma değerdi.

Canlı katılım atmosferi ve yorulmak bilmeyen ve uyumlu işbirliği duygusu, aynı derecede önemli 'zirvelere' ulaştı. Düşünceler hemen Palermo'daki başlangıç toplantısının gününe yöneliyor, tüm meslektaşların coşkusuyla (bir araya gelmek ve tekrar birlikte çalışmaya başlamak), beklenen zorluklarla (performansın siber boyutu ve müzik üzerindeki etkide ileri teknolojilerin rolü) ve özellikle hırslı ve bu nedenle engebeli bir yolun doğal zorluklarıyla birlikte - belirlenen sonuçlara ulaşmanın sarsılmaz kesinliğiyle işaretlendi. Tıpkı sahadaki eğitim anını, özellikle Malmö'de özellikle ileri eylemlerin gerçek kahramanları olan altı ortağın öğrencilerine ayrılmış anı, sahne sanatlarında küçük bir büyük tarihin sayfalarını unutamayacağımız gibi. Retorik olarak, proje yöneticisi olarak, şimdiye kadar çalıştığım en iyi ekiplerden birini koordine etme onuruna ve zevkine eriştiğimi söyleyebilirim. Yine bu nedenle, final proje etkinliği bir son değil, önümüzdeki 'MUSENSE 2' kapsamında henüz yazılmamış bir hikayenin başlangıcıydı.

3.1.2 MUSENSE kapsamında Palermo'daki ana konular proje

Performanslarda Seyircinin Ortak Yaratıcı Rolü: Dijital Araçların Yönlendirdiği Bir Paradigma Değişimi (Yazar: Michelangelo Galeati ve Raffaele Longo)

Geleneksel olarak izleyiciler, yaratıcı sürece aktif olarak katılmadan sanatsal yaratımları özümseyen pasif gözlemciler olarak görülmüştür. Ancak son yıllarda dijital araçlardaki, yapay zekadaki (AI) ve genişletilmiş gerçeklikteki (XR) gelişmeler, bu izleyicilik modelini kökten yeniden şekillendirmiştir. Çağdaş performans uygulamaları artık izleyicileri giderek daha fazla birlikte yaratmaya davet ediyor ve böylece icracı ile izleyici arasındaki çizgileri bulanıklaştırıyor. Bu değişim, etkileşimi, demokratikleşmeyi ve yaratıcı eserlerin ortak mülkiyetini benimseyen daha geniş kültürel eğilimler tarafından desteklenmektedir (Conner, 2013; Hansen, 2015; Wlaz, 2021).

Geçmişte, izleyici katılımının çoğu performanslara fiziksel olarak katılmak ve sanatçının vizyonu pasif olarak etkileşim kurmakla sınırlıydı. Ancak, katılımcı ve etkileşimli tiyatro biçimleri, sürükleyici performanslar ve dijital sanat enstalasyonları artık izleyicinin yaratıcı sürecin ayrılmaz bir parçası olarak önemini vurgulamaktadır. Bu ortamda, sosyal medya platformları, yayın hizmetleri ve etkileşimli yazılımlar gibi dijital teknolojiler izleyici katılımını artırmada hayati katalizörler olarak ortaya çıkmıştır. Bu araçlar gerçek zamanlı diyalogu, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriği ve küresel bağlantıyı kolaylaştırır ve böylece performansların tasarlanma, sunulma ve deneyimlenme biçimlerinde devrim yaratır (Radbourn ve diğerleri, 2013; Reuband, 2021).

Birkaç özel örnek, dijital platformların kullanımının izleyici ile sahne sanatları arasındaki engelleri nasıl azalttığını göstermektedir. Örneğin, Paris Operası'nın 3e Scène projesi, tamamen dijital bir yaratıcı platform sunmaktadır.

Operayı daha erişilebilir ve ilgi çekici hale getirmek için çağdaş bir dil. Bu çevrimiçi girişim, bazen geleneksel opera ile ilişkilendirilen seçkin algıyı ele alıyor evler ve sanat formunu deneyimlemek için daha ulaşılabilir bir yol sunar (Marvin, 2013). Dikkat çekici bir diğer örnek ise, izleyicileri izledikten sonra performansları tartışmaya davet eden Orta Danimarka Bölgesi'ndeki Tiyatro Konuşmaları yöntemidir. Bu yapılandırılmış yaklaşım, bir topluluk duygusu ve performans deneyiminin daha derin bir şekilde anlaşılmasını teşvik eder (Hansen, 2015). Etkileşimli unsurlar, müzelerin koleksiyonlarını sunma biçimlerini de benzer şekilde şekillendirmiştir; birçok kurum artık ziyaretçileri sanat ve eserlerle etkileşimlerini keşfetmeye ve kişiselleştirmeye teşvik eden dokunmatik ekranlar, artırılmış gerçeklik ve diğer dijital özellikleri bünyesinde barındırmaktadır.

Sosyal medya platformları, izleyicilerin doğrudan sanatçılarla etkileşime girmesini, kişisel yorumlarını paylaşmasını ve canlı etkinlikler sırasında anlatıları etkilemesini sağlamada etkili olduğunu kanıtladı (Wlazel, 2021). Etkileşimli performans yöntemleri, izleyicilerin bir gösterinin gidişatını gerçek zamanlı olarak şekillendirmesine olanak tanıyan teknolojiler sayesinde önemli ölçüde genişledi. Bu tür yaklaşımlardan biri, etkileşimli oylama için mobil cihazların ve özel uygulamaların kullanımını içeriyor. Seyirciler, olay örgüsü kararları, karakter eylemleri veya hatta bir performansın nasıl sona erebileceği konusunda oy kullanmaya davet ediliyor. Seyirciye gelişen anlatı üzerinde bu doğrudan etkiyi vererek, her gösteri öngörülemez ve benzersiz hale geliyor. Bir senaryoda, bir dedektif oyunu izleyicileri araştırmacının bir sonraki görüşmesi gereken şüpheliyi seçmeye yönlendirebilirken, bir dans parçası izleyicilerin koreografik bölümlerin sırasına karar vermesine izin verebilir. Bu katılım düzeyi yalnızca etkileşimi artırmakla kalmaz, aynı zamanda izleyicileri canlı etkinliğin ortak yaratıcıları olmaya davet eder.

Oylama dışında, canlı geri bildirim ve sosyal medya etkileşimi performanslar için giderek daha da merkezi hale geliyor. Sanatçılar, Twitter gibi platformlar veya özel uygulamalar aracılığıyla gerçek zamanlı tepkiler talep edebilir ve aldıkları girdiyi anında anlatıya dahil edebilir. Örneğin bir komedyen, yeni test edilmiş bir şaka hakkında izleyicilerden yorum isteyebilir ve bu içgörülerini kullanarak materyali anında ayarlayabilir. Benzer şekilde, bir tiyatro topluluğu bir oyun sırasında canlı sohbet özelliğini kullanarak izleyicinin duygusunu ölçebilir ve sahnedeki diyalogu veya tempoyu buna göre uyarlayabilir. Yaratıcı ile izleyici arasındaki bu anında etkileşim, anlatı yapısının izleyici duygusuna yanıt olarak yeniden şekillendirilebildiği çağdaş performansların dinamik doğasını vurgular.

Kitle kaynak kullanımı, izleyicileri, yapımın kendisine dokunabilecek içerikleri (metin, resim veya video) paylaşmaya davet ederek katılımcı deneyimin başka bir katmanını sunar. Bir tiyatro ortamında, izleyicilerden kişisel hikayeler veya anekdotlar göndermeleri istenebilir ve bunlar daha sonra oyun yazarının diyaloguna entegre edilerek yaratıcı kaynak materyali genişletilebilir. Müzikte, bir icracı, anında doğaçlama için itici güç olarak izleyici tarafından gönderilen kelimeleri veya görüntüleri kullanabilir.

Bu yollarla izleyici katkılarını derecelendiren sanatçılar, geleneksel tek yönlü bir sunumu kolektif bir hikaye anlatma sürecine dönüştürerek paylaşılan yazarlık hissini artırıyor. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi ortaya çıkan teknolojiler izleyici katılımına başka bir boyut daha ekliyor. Bu araçlar, kurgu ile gerçek dünya arasındaki sınırları bulanıklaştıran sürükleyici, etkileşimli ortamlar yaratabilir ve izleyicilerin karakterlerle etkileşime girmesine ve hatta sanal bir alanda anlatı olaylarının sonucunu yönlendirmesine olanak tanır. Örneğin, bir AR performansı izleyicilere fiziksel ortama yerleştirilmiş sanal figürleri görmek, onlarla etkileşime girmek ve olay örgüsünü etkileyen seçimler yapmak için akıllı telefonlarını kullanmaları talimatını verebilir. Elle tutulur ve dijital alemleri kusursuz bir şekilde birleştirerek AR ve VR, yalnızca daha derin bir dalma hissi sunmakla kalmayıp aynı zamanda izleyicileri aktif işbirlikçiler olmaya davet eden performanslar için olanaklar sunar

Sanatsal deneyimi şekillendirmek (Radbourn vd., 2013).

Bu uygulamaların pazarlama süreçleriyle de bağlantıları vardır: bitmiş bir ürünü pasif bir şekilde izlemek yerine, kullanıcılar anketler, sosyal medya kanalları ve yüz yüze atölyeler aracılığıyla geri bildirim sağlayarak yaratıcılarla aktif olarak işbirliği yaparlar (Content Marketing Institute [CMI], nd; Openfield, nd). Bu tür katkılar her türlü kararı etkileyebilir, içeriği iyileştirebilir ve yaratıcı çabanın kolektif sahiplenme duygusunu derinleştirebilir. Hedef kitle segmentleri dikkatlice belirlendiğinde ve net hedefler belirlendiğinde, Google Drive veya özel geri bildirim platformları gibi dijital araçlar sorunsuz işbirliğini kolaylaştırır ve hedef kitlenin ortak yaratıcı rolünü daha da güçlendirir.

Bu değişim önemli bir kültürel değişimi temsil ediyor. Dijital platformları kullanarak, prosumer'lar medyadaki geleneksel kapıcılık rollerine meydan okuyor ve böylece daha çeşitli, kapsayıcı ve topluluk odaklı bir yaratıcı manzaraya katkıda bulunuyor (Journalism University, nd). Etkileşim bekliyorlar ve kendi çalışmalarını veya yorumlarını paylaşmaya alışkınlar, bu da yaratıcıların başarıyı nasıl ölçtüğünü yeniden şekillendiriyor. Yalnızca görüntüleme gibi sayısal verilere güvenmek yerine, yaratıcılar giderek daha fazla yorumlar, paylaşımlar ve kullanıcı tarafından oluşturulan içerik gibi daha derin etkileşimi ortaya çıkaran metriklere odaklanıyor (Journalism University, nd). Sonuç olarak, içerik yaratıcıları ile kitleler arasındaki ilişki daha az hiyerarşik ve daha diyalojik hale geldi.

İzleyicilerin yaratıcı çalışmalar üzerinde bir sahiplik ve etki duygusu aradığı bir ortamda, içerik yaratıcıları ve kurumlar hem zorluklarla hem de fırsatlarla karşı karşıyadır. İçeriği dağıtmanın geleneksel "yukarıdan aşağıya" yöntemleri, halkın katılımcı deneyimlere yönelik artan iştahını karşılamak için uyarlanmalıdır. Gerçek zamanlı izleyici geri bildirimi veya artırılmış gerçekliği içeren sürükleyici kurulumlar içeren canlı yayınlanan etkinlikler de dahil olmak üzere bir dizi yenilikçi etkileşim yöntemi, etkileşimli, ortak yaratıcı performansları teşvik etmek için ortaya çıkan teknolojilerden yararlanmanın potansiyelini göstermektedir (SSRC, nd).

Gelecekteki yönler, bu işbirlikçi, teknoloji destekli uygulamalara daha da fazla vurgu yapılmasını öneriyor. Kültürel kurumlar içerik sağlayıcılardan kolaylaştırıcılara doğru kaydıkça, izleyiciler sanatla nasıl etkileşime gireceklerini ve sanata nasıl katkıda bulunacaklarını yeniden tanımlamaya devam edecekler. Bu demokratikleştirilmiş yaklaşım yalnızca sanatsal ifadeyi zenginleştirmekle kalmıyor, aynı zamanda kültürel katılımı genişleterek çeşitli bakış açılarının daha kapsayıcı bir şekilde temsil edilmesini sağlıyor (Politesi, nd; ResearchGate, nd). Birçok gözlemci, dijital araçlar, yapay zeka ve XR'deki sürekli ilerlemelerin daha fazla deneye yol açacağını ve potansiyel olarak performansları, yaratım ve alımlamanın gerçek zamanlı olarak birleştiği dinamik platformlara dönüştüreceğini öngörüyor.

Bibliyografya:

Conner, L. (2013). Dijital çağda izleyici katılımı ve sanat konuşmalarının rolü. Springer Doğa.

İçerik Pazarlama Enstitüsü (CMI). (nd). [İçeriği birlikte oluşturma araçları]. [Çevrimiçi makale]. <https://contentmarketinginstitute.com/articles/tools-cocreate-content/> adresinden alındı

Hansen, L. (2015). Davranış ve tutum: Tiyatro Konuşmaları yöntemi izleyici geliştirme olarak. Uluslararası Kültür Politikası Dergisi, 21(3), 344–359.

Gazetecilik Üniversitesi. (nd). [Gelişen izleyici rolleri: Aktif prosumerler]. [Çevrimiçi makale].

<https://journalism.university/digital-media/evolving-audience-roles-active-prosumers/> adresinden alındı

Montemorra Marvin, R. (2013). Opera resepsiyonu üzerine özel sayının girişi. Cambridge Opera Dergisi, 25(2), 117–120.

Openfield. (nd). [Ortak yaratım kullanıcı araştırma oturumları: İpuçları]. [Çevrimiçi makale]. <https://openfieldx.com/co-creation-user-research-sessions-tips/> adresinden alındı

Politesi. (nd). [2014_03_PhD_Radice.pdf]. [Çevrimiçi belge]. https://www.politesi.polimi.it/retrieve/a81cb05a-c437-616b-e053-1605fe0a889a/2014_03_Doktora_Radice.pdf adresinden alındı

Radbourne, J., Glow, H., & Johanson, K. (Ed.). (2013). Seyirci deneyimi: Sahne sanatlarında izleyicilerin eleştirel bir analizi. Zekâ.

ResearchGate. (nd). Pasif izleyicilerden aktif izleyicilere: Sahne sanatlarında izleyici katılımının dönüşümünü anlamak. [Çevrimiçi makale].

Alındığı yer

https://www.researchgate.net/publication/373736712_From_Passive_to_Active_Spectators_Un_Sahne_Sanatinda_Seyirci_Katiliminin_Donusumunu_Anlamak

Reuband, K.-H. (2021). Kültür Halkı Bağlamında: Oper, Tiyatro, Konzert ve Müze'de Bir Bilanzierung von Besucherbefragungen. Kultur ve Geschlecht, 17(2–3), 147–191.

3.2 Koninklijk Konservatuari Brüksel

Erasmushogeschool Brussel'in Sanat Okulu olan Koninklijk Conservatorium Brussel, dört sütuna odaklanarak sanatsal mükemmelliğe ulaşmayı hedefliyor: Müzik, Müzik Sanatları, Eğitim ve Araştırma. Müzik (kompozisyon, şeflik, müzik yazımı, ses ve enstrüman; klasik, caz ve tarihsel olarak bilgilendirilmiş), Müzik ve Sanatta Eğitim Programları Erasmushogeschool Brussel'e ve Flaman Bölgesi, Belçika ve Avrupa'nın çok kültürlü başkenti olan Brüksel'in kültürel manzarasına yerleştirilmiştir.

KCB, günümüz ve gelecek nesil müzisyenler ve sahne sanatçıları için sanatsal bir yetiştirme alanı sağlar. Birinci sınıf sanatsal eğitimiyle öğrencilerin sanatsal kişiliklerini, bilgi ve uygulamalarını, düşüncelerini ve uzmanlıklarını geliştirir. Müzisyenleri ve sahne sanatçıları, sorumlu, yaratıcı ve girişimci vatandaşlar olarak topluma katkıda bulunur. KCB, sanat camiasının ve daha geniş toplumun aktif ve yaratıcı üyeleri olan öğretmenlerinin sanatsal ve pedagojik mükemmelliğine ve uzmanlığına bağlıdır, ancak aynı zamanda bunları destekler. KCB bir konservatuvar ve bir müzik laboratuvarıdır. Zengin müzik geleneğini geçmişten bugüne taşır, korur, inceler ve geleceğe aktarır. Bu süreci teşvik edici ve eleştirel bir şekilde kalıcı olarak tamamlar, yeniler ve canlandırır. Yaratıcılık, içgörüden performansa, doğaçlamadan kompozisyona, deneyden yaratıma kadar her türlü müzik döneminde ve biçiminde mevcuttur.

Yaklaşık 700 kayıtlı öğrencisi ve müzik, sanat ve müzik alanlarında eğitim programları sunan KCB, müzik kapılarını ve pencerelerini topluma ve çeşitliliğine açan misafirperver bir sanatsal yuvadır. Kalıcı olarak kültürel ve sanatsal alanla diyalog ve etkileşim, ulusal ve uluslararası zorluklardan veya çeşitlilikten kaçınmadan. Yirminci yüzyılın zorluklarından sonra, yirmi birinci yüzyılın zorluklarıyla karşı karşıya.

Müzik programı lisans, yüksek lisans ve lisansüstü derece sunar. Lisans ve yüksek lisans programları beş ana dalda bir araya getirilmiş 24 yörüngeden oluşur. Vrije Universiteit Brussel ile birlikte Sanatta Doktora diploması sunar.

3.2.1 İnsanlar – Bireysel anlatılar

Nuno Cernadas, Yardımcı Piyano Profesörü, KCB Uluslararası Projeler Koordinatör

Musense, Koninklijk Conservatorium Brussel için büyük önem taşıyan uluslararası bir projedir. Yapay zekanın gerçekliği şekillendirmede güçlü bir güç olarak ortaya çıktığı bir dünyada sanatın yerinin anlaşılması için temel öneme sahip konuları araştırmakla kalmadı, aynı zamanda güçlü bir konsorsiyum oluşturmayı da başardı.

Musense'nin ortaklarının hepsi, kendilerine özgü coğrafi ve kültürel koşullarla işaretlenmiş harika bir deneyim soluğu getirdi. Proje yöneticisi tarafından güçlendirilen güçlü bir işbirlikçi atmosfer ve son derece yetenekli, becerikli ancak arkadaş canlısı bir çalışma ortamının sonucu olarak, Musense'nin işbirliği, kolektif keşif ve öğrenme çabası için harika bir modeldir.

Projenin kişisel olarak öne çıkan noktası, Malmö'de Müzik Akademisi ([LTTA2](#)) tarafından [düzenlenen ve](#) her ortak kurumdan ve dolayısıyla Avrupa'nın her yerinden öğrencileri ve öğretmenleri bir araya getiren eğitim etkinliği idi. Bu, etkileri katılan herkesin zihninde hala yankılanan son derece heyecan verici bir etkinlikti.

Öğrenciler kolektif sunumlarda birlikte çalışma fırsatı buldular, Avrupalı meslektaşlarından kendi deneyimlerini ve güncel sanatsal meşguliyetlerini öğrendiler, bilgi paylaşımında bulundular, ilişkiler ve ağlar kurdular ve zihinleri heyecan verici fikirlerle dolu bir şekilde geri döndüler.

Musense ayrıca son derece değerli proje sonuçları ve çıktıları da üretti. PR1 ("[Sanatın Durumu: Bağlamdaki Musense Projesi](#)") ve PR3 ("[Dijital Dönüşüm Çağında Müzik Yaratımı](#)")' ten çıkan iki belge , hem mevcut manzarayı yakalamada hem de Müzik Yüksek Öğretim Kurumu'nun öğrencilerini geleceğe hazırlama yollarını göstermede önemli kilometre taşlarıdır. Musense'in müzik ve siberuzayın kesişimini sergilemek için bir çevrimiçi [deposu olan](#) PR2, çağdaş müzik ve sanat yapımıyla ilgili sanat eserlerini, teknolojiyi, kuruluşları ve kişileri kataloglama ve sunmada değerli bir araç olacağını düşünüyorum.

Modern bir müzik Yüksek Öğrenim Kurumu için, genç müzisyenleri son derece rekabetçi bir iş piyasasına dahil olmaya hazırlayabilecek müzikal ve diğer alanlardaki yeterliliklerin oluşturulmasına ilişkin bütünsel bir bakış açısı son derece gereklidir. Musense bu çabada etkili olmuştur. Koninklijk Konservatorium Brüksel bu projenin ortağı olmaktan gurur duymaktadır.

3.2.2 MUSENSE projesiyle ilgili Brüksel'deki ana proje

Yüksek müzik eğitiminde uzun ve zengin bir geleneğe sahip olmasına rağmen, Erasmushogeschool Brussel'in Sanat Okulu olan Koninklijk Conservatorium Brussel (KCB), toplumsal ilerlemeye çok dikkat ediyor ve öğrencilerini yalnızca eksiksiz müzisyenler olarak değil, aynı zamanda söz konusu ilerlemenin aktörleri olarak yetiştirmeyi hedefliyor. Bu amaçla, Koninklijk Conservatorium, modern bir bakış açısıyla çeşitli bir müzik müfredatı sunma konusunda derin bir bağlılığa sahiptir. KCB, yalnızca müzik pratiğinin kendisinin sürekli yenilenmesiyle (örneğin, Canlı Elektronikte Lisans ve Yüksek Lisans derecesi oluşturarak) değil, aynı zamanda performans, yaratım ve besteciler-icracılar-halk arasındaki sürekli değişen ilişkiler sorularını inceleyen doktora düzeyinde araştırma projelerinin geliştirilmesiyle de günümüzün ve geleceğin kültürel manzarasıyla buluşmuştur.

Karma öğrenmeyle ilgili dijital araçların ve platformların geliştirilmesi ve müzik eğitimini geliştirme potansiyelleri de Konservatuvarın odak noktalarından biri olmuştur. Bu durum, öğrenci topluluğumuzda ritim ve tonlamaya yönelik karma öğrenme yaklaşımını uygulayan 2017-2020 araştırma projesiyle örneklenmiştir (Keşfet, Yak, Gerçekleştir: Ritim ve Tonlama için Karma Öğrenme). Özellikle genç müzik profesyonellerine yönelik, sürdürülebilir bir kariyer inşa etmede giderek daha da önemli hale gelen dijital, girişimci ve teknolojik becerilerin geliştirilmesi de KCB'nin mevcut önceliklerinden biridir.

Müzik performansı/pedagojisi ile dijital siberuzay arasındaki kesişim noktasında yeni paradigmalardan ve fırsatların keşfi, KCB'nin güncel meşguliyetlerinden biridir ve modern bir müzik Yüksek Öğrenim Kurumu olarak konumlandırılmasını yansıtır. Bu, KCB'nin Erasmus+ KA220 projesi Musense'deki katılımının yanı sıra, her ikisi de Avrupa Komisyonu tarafından finanse edilen, Avrupa ve Vietnam ortaklarından oluşan bir konsorsiyumu bir araya getiren bir kapasite geliştirme projesi olan VIETMUS'taki katılımıyla örneklendirilebilir.

Günümüzün önemli zorluklarına olumlu, açık fikirli, ileri görüşlü bir tavırla yaklaşılması gerekir. Koninklijk Konservatuvarı, öğrencilerini geleceğin zorluklarına ve fırsatlarına hazırlarken kendini bu ruhla konumlandırır.

3.2.3 Gelecek planları

Müzisyenlerin eğitiminin, temel müziksel yeterliliklerin yanı sıra çok sayıda başka beceriyi de içermesi gerektiğini ve bu becerilerin, ister iletişim, ister teknolojik beceriler, ister dijital yeterlilik, ister yapay zeka anlayışı olsun, son derece dijitalleşmiş ve rekabetçi bir iş dünyasında kariyer beklentilerinde giderek daha önemli hale geleceğini anlayarak,

Koninklijk Conservatorium Brussel, sunduğu programları modernize etmek ve günümüzün taleplerine uyarlamak için sürekli çaba göstermektedir.

Koninklijk Konservatuvarı Brüksel, müziğin bir sanat formu olarak gelişimine ve ayrıca daha geniş kültürel sektörde müzik performansının evrimine çok dikkat ediyor. Dijitalin ve özellikle siber ve yapay zekanın ortaya çıkışı, bu sektörlerdeki değişim hızını katlanarak hızlandırıyor. Bu nedenle, yaratıcı aktörlerin yanı sıra akademi ve Müzik Yüksek Öğretim Kurumunun, geleceğin müzik endüstrisinin nasıl görüneceğini şekillendirmede aktif bir rol oynaması ve öğrencilerini bu yaklaşan gerçekliğin kaçınılmaz değişimlerine hazırlaması hayati önem taşıyor. Manzara hızla evrilirken ve paradigmlar sürekli olarak değişirken ve yeniden şekillendirilirken, KCB bu eğilimlerin farkında olmanın geleceğin performans müzisyenini yetiştirmek için son derece önemli olduğunu kabul ediyor. Bu nedenle, Müzik ve Teknoloji alanında sunduğu Lisans ve Yüksek Lisans programlarına paralel olarak KCB, siber uzay ile müzik performansı, uzaktan performans ve dijital yeterlilikler ve dijital müzik pedagojisi arasındaki kesişim gibi konuları inceleyen NS4NA, In Media Stat Virtus, Musense ve VIETMUS gibi Avrupa Komisyonu tarafından finanse edilen çeşitli projelerde ortaktır. Bu projelerde, yüksek becerili konsorsiyumlardan yararlanan uzmanlık, KCB ve devam eden sanatsal ve pedagojik rolü için büyük değer taşımaktadır.

Müzisyenlerin ve sanatçıların eğitime bütünsel, geleceğe dönük bir yaklaşım, geleneksel olarak müzik konservatuvarları tarafından sağlanan son derece uzmanlaşmış bir eğitim ortamına yeni bir yaklaşım sunar. Bu yeni yaklaşım, bu nedenle sanat tezahürleri ve teknolojik uygulama boyunca daha yüksek katılımı teşvik edecek yeni eğitim yollarına işaret edebilir. Müzikal yeterliliklerdeki mükemmelliğin yanı sıra, KCB öğrencilerine geniş bir yaratıcı kapsamda ifade verebilmeleri için geniş kapsamlı ve kapsayıcı bir beceri seti ve sanatsal yeterlilik sağlamaya yatırım yapmaktadır. Diğer birçok endüstri ve diğer birçok iş gibi, geleceğin müzisyeni muhtemelen daha yüksek bir çeşitlilik ve çok yönlü bir profile ve multimedya, disiplinlerarasılık ve teknolojide daha yüksek bir anlayış ve yeterliliğe ihtiyaç duyacaktır. Projenin çıktıları kesinlikle bu yönleri teşvik edecek ve giderek küreselleşen ve dijitalleşen bir dünyada müzisyenlerin eğitime yönelik gelecekteki yolları işaret edecektir.

3.3 Malmö Müzik Akademisi, Lund Üniversitesi

Malmö Müzik Akademisi, müzisyenler ve müzik öğretmenleri yetiştiren bir İsveç eğitim ve araştırma kurumudur.

Programlar üç gruba ayrılabilir:

- Müzisyen ve kilise müzisyeni programları
- Müzik öğretmeni programları
- Pedagojik ileri eğitim programları

Malmö Müzik Akademisi'nde araştırmalar iki araştırma konusu çerçevesinde yürütülmektedir:

Müzikte Sanatsal Araştırma ve Müzik Eğitimi. Araştırma, sanatsal bilgi pratiklerinin yanı sıra farklı sosyal ve bilimsel alanlara dayanmaktadır. Malmö Müzik Akademisi, Lund Üniversitesi'ndeki sekiz fakülteden biri olan Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi'ne aittir.

3.3.1 İnsanlar

Peter Spisský – Müzik alanında doktora, barok keman öğretim görevlisi - geçmişim

Serbest barok keman sanatçısı, öğretmen ve sanatsal araştırmacı olarak, profesyonel hayatım geleneksel bir klasik müzik ortamında geçiyor. Matthew passion veya Four seasons concertos gibi yaygın kanon parçalarına düzenli olarak dönmenin yanı sıra, unutulmuş parçaları veya bestecileri yeniden keşfediyorum veya bazen barok topluluğunun diğer türlerden (halk müziği, caz) veya diğer müzik kültürlerinden ve geleneklerinden müzisyenlerle buluştuğu bir çapraz projeye katılıyorum.

Pedagojik ve sanatsal faaliyetlerim, tarihsel performans pratiği araştırmamla iç içedir. 2017 yılında, keman çalarken beden hareketi ve dansın jestsel unsurlarını araştırdığım ve uyguladığım “Ups and Downs, Violin bowing as gesture” teziyle doktora derecesi aldım.



Pandemi 2020'de dünyayı vurana kadar, dijital platformları sanatsal ve pedagojik faaliyetlerimde yalnızca ara sıra kullandım. Video kaydı ve video analizi, doktora projemde merkezi bir metodolojik araçtı, ancak dokümantasyon ve gösterim amaçlarıyla sınırlıydı. Şubat 2020'de konser salonları ve müzik okulları kapandığında, çevrimiçi öğretim yüz yüze öğretime gerekli ve yararlı bir alternatifti. Zoom, video kamera ve yüksek kaliteli mikrofon gibi mevcut ekipmanlar, salgının azalmasını beklerken amacına tatmin edici bir şekilde hizmet etti. Mevcut teknoloji, senkronize müzikal etkileşime izin vermediği için sahne sanatları için yeterli değildi, bu nedenle bir sahne sanatçısı olarak hayatım askıya alınmak zorunda kaldı. Haftalar aylara dönüşürken, dijital platformları kullanma ihtiyacı arttı.

2021 sonbaharında, normal müzik hayatına dönmeye yönelik uzun süreli girişimler sırasında, Raffaele Longo benimle iletişime geçerek MuSense projesine katılmam için bir davette bulundu. Bu kesinlikle ilginç bir olaydı. O sırada bir dönüm noktasındaydım. Hayal kırıklığı iki yönlüydü: Konserler, kayıtlar ve öğretimle dolu önceki hayatımı özlerken, dijital seçenekte geçici bir duraklama olduğunu düşündüğümüz şeyin aslında ortadan kalkmayacağını ve müzik yapımının yeni paradigmasını yeniden düşünmemiz gerektiğini fark ettim.

Dijital alternatifi canlı müzik yapımının yerini alacağı fikrine şüpheyle yaklaşıyordum. Klasik keman sanatçısı olarak eğitim aldım ve zanaatkarlığın ve sanatçılığın akustik, enstrüman teknolojisi, ses kavramları ve müzikal etkileşime dayandığı ve bunlarla bütünleştirildiği bir nesilde büyüdüm. Plak endüstrisinin etkilediği müzik söyleminde baskın bir faktör haline gelen dijital deyimden zaten şüpheleniyordum. Konser salonundaki canlı konser deneyimi ile kayıt arasındaki çelişki, 1990'lardaki çalışmalarım sırasında hararetli tartışmaların her yerde bulunan bir konusuydu.

Musense projesinin bir parçası olmaktan ve birkaç önemli müzik kurumuna katılmaktan çok mutluydum. Aynı zamanda, müzik pratiğinde teknolojiye yönelik ayırım gözetmeyen hevese karşı eleştirel sesimi koruma ihtiyacı hissettim. Yeni dijital paradigmayı kabul edip benimserken, barikatların üzerinde durup canlı müzik yapmanın ruhunu savunmayı amaçladım. Bir mikrofonun kalitesi ve geniş teknolojik olanaklar, kemanımın sesini yakalayabilir ve geliştirebilir - ancak yerini alamaz.

MUSENSE projesi sırasında projeler/atölyeler üzerine düşüncelerim

'Dijital'e geçen bir HIP oyuncusu ilgi çekici bir paradoks. Tarihsel olarak bilgilendirilmiş performans pratiği konusunda uzman biri olarak, tarihsel özgünlük için çalışıyorum ve 'eski' tarihsel Ve aniden barok kemanımla en son dijital teknolojinin ortasında duruyorum ve LoLa aracılığıyla başka bir yerdeki HIP meslektaşlarımla bağlantı kuruyorum

Avrupa'nın bir parçası!

Zorluk, en son dijital teknolojileri kullanırken tarihi performans pratiğinin temel unsurlarını korumaktır. LoLa sistem atölyeleri (aşağıda 3.3.2 bölümünde daha ayrıntılı olarak açıklanmıştır) yalnızca teknolojiyi değil, aynı zamanda geleneksel müzik performansı ve pedagojisi alışkanlıklarımızı ve yöntemlerimizi de sorgulamak ve sorunlu hale getirmek için deneysel bir platform görevi görmüştür.

Çıkarımlar, ilhamlar, anılar, diyaloglar ve meslektaşlarla yapılan sohbetler

Çevrimiçi birkaç ilk toplantıdan sonra, sonunda Palermo'da başlangıç toplantımızda buluştuk 13-15 Mayıs 2022. Yılın başında ilk görevler üzerinde çalışmaya başladık, her kurumdaki dijital teknolojilerin ve uygulamaların durumu hakkında materyal ve bilgi toplamaya odaklandık ve PR1 (birinci proje sonucu) yayınıyla sonuçlandık. Son Durum: Bağlam İçinde Musense Projesi (PR1).

Bu ilk canlı toplantıda, araştırma ekibinin takımıyıldızının Musense projesinin misyonunu ele almak ve yerine getirmek için büyük bir potansiyel gösterdiği hemen anlaşıldı. Sonuçların ve faaliyetlerin büyük bir kısmı elde edilmiş ve

Çevrimiçi olarak gerçekleştirilen canlı toplantılar projeye diyaloglar, deneyim paylaşımları, ortak kültürel etkinlikler ve aktiviteler gibi farklı bir boyut kazandırdı.

Kişisel deneyimlerin ve ortak projemizin hedeflerinin örtüşmesi, farklı bakış açılarının çok sesliliğinde mevcut durumun içgörülerini ve daha derin anlayışını artırdı. Mayıs 2022'de Palermo'daki yemek masasında yaptığımız ilham verici sohbetleri ve dostça tartışmaları hatırlıyorum. Konular dijital platformlardan kişisel hikayelere ve anekdotlara kadar uzanıyordu. Nuno'nun yakın zamanda gerçekleşen Scriabin konseri sohbeti şu şekilde değiştirdi:

Richter ve Horowitz'in virtüöz piyano tekniğinin karşılaştırılması, Gustav Mahler'in Gençlik Orkestrası ile çalma anılarım, Raffaele ile Claudio Abbado ve şeflik teknikleri hakkında bir tartışmaya yol açtı. Dijital paradigmanın projenin odak noktası olmasına rağmen, müziğin her zaman ilgi odağı olacağı güven vericiydi.

Palermo'daki ilk toplantıya yalnızca az sayıda delege katılırken, sonraki etkinlikler, eğitim faaliyetleri ve konferanslar katılımcı sayısını artırdı. İkinci ve son LTTA2 (Dijital Öğrenme ve Siber Performansta Öğrenme Öğretim Eğitim Faaliyetleri - LTTA2 (25-29 Şubat 2024) için tüm ortak kurumları Malmö'de ağırlamaktan mutluluk duyduk. Altmış kişilik büyük katılımcı grubu öğretmenler, araştırmacılar, öğretim görevlileri, doktora öğrencileri ve öğrencilerden oluşuyordu. Bu, projenin tüm faaliyetlerinin ve hedeflerinin, birikmiş bilginin ilham verici bir şekilde dersler, atölyeler, sanat enstalasyonları ve müzik yapma seanslarıyla bir araya geldiği bir etkinlikti. Malmö'deki Hafta, farklı kültürlerin, nesillerin, yeterliliklerin ve becerilerin canlı bir buluşma yerinden yeni ve yenilikçi fikirlerin ve uygulamaların nasıl ortaya çıkabileceğini gösterdi.

Sara Wilén, Müzik Doktorası, Sanatsal araştırma/doğaçlama kıdemli öğretim görevlisi - Müzik geçmişim

2003 yılında Stockholm'deki Operastudio 67'de okuduktan sonra Malmö Müzik Akademisi'ndeki (MAM) performans programından şarkı söyleme alanında yüksek lisans derecesi alan klasik bir şarkıcıyım. Yıllar boyunca İsveç opera kurumlarında ve topluluklarında klasik opera rolleri ve çeşitli çağdaş İsveç operalarında ve İsveç senfoni orkestralarında oratoryolarda ve oda müziğinde başrollerde yer aldım.

Klasik şarkıcılar için sanatsal bir araç olarak doğaçlamaya özel bir ilgim var.

2007'de altı şarkıcı ve bir piyanistle birlikte Stockholm'de profesyonel, özgür topluluk Operaimprovisatörerna'yı (Opera Doğaçlamacıları) kurdum. Topluluk bu yıl 18. yılını kutluyor, 200'den fazla performans ve İsveç'in her yerinde sahnelenen 15 opera prodüksiyonu gerçekleştiriyor. Topluluğun bir üyesi olarak, şarkıcıların ve enstrüman sanatçılarının birlikte sahne aldığı bir dizi opera prodüksiyonu tasarladım, yönettim ve sahneledim.

Batı Sanat Müziği gelenekleri ve stilleriyle diyalog halinde, farklı müzik ve sahne performansı doğaçlama yöntemlerini kullanarak, hazırlanmış notalar, librettolar veya özetler veya klasik müzik stilleri olmadan, canlı olarak ortaya çıkan operalar yaratır. Topluluk, yıllar içinde korolar, senfoni orkestraları, ışık tasarımcıları ve besteciler gibi klasik alanlardaki çeşitli ajanlarla iş birliği yaptı.

Ekim 2017'de Malmö Müzik Akademisi'nde Sanatsal Araştırma alanında doktora derecesi aldım. Tezim "Eylemde Şarkı Söylemek: Klasik ve çağdaş vokal doğaçlamasının yaratıcı çalışma süreçleri ve uygulamaları üzerine bir araştırma"ydı (Wilén, 2017).

Geçmişim ve araştırma perspektiflerim: Opera doğaçlamasının siber performansının ara ortam yönleri

Zaten doktora çalışmalarımın başlarında, 2010 civarında, dijital medya ve dijital araçları kullanarak müziği temsil etmenin ve icra etmenin karmaşık medyalar arası ve sanatsal yönlerinin farkına vardım. Araştırmamın temel hedeflerinden biri, ortaya çıkan operaların, eylem halindeki doğaçlamacılar tarafından kendiliğinden kullanılan ve geliştirilen sanatsal ve etkileşimsel/iletişimsel süreçler ve yöntemler açısından o anda nasıl yaratıldığını araştırma ve ifade etme yolları geliştirmektir. Bu beni, belgelemenin yeni dijital yollarını keşfetmeye yöneltti, Bulgularımı analiz etmek, iletmek ve aracılık etmek.

Doktora meslektaşlarıma ve araştırmacılara yaptığım sunumlar sırasında, dijital bir içeriğin aktif eş yaratıcıları olarak izleyicinin önyargılarının ne kadar hayati önem taşıdığını belirttim. Araştırmamın dokümantasyonunu seminer ve konferanslarda sunduğumda, izleyicinin araştırmamda üzerinde çalıştığım şeyi kavrayabilmesi için opera doğaçlama türünün bağlamlandırılması çağrısından bahsettim. Opera doğaçlamasını bir tür olarak tanımlamak için araştırma ve performans uygulamasından en kısa video örneklerini bile sunduğumda, kayıtların "çalışmalarının" estetik olarak opera/WAM repertuar çalışması performansı veya çağdaş/modernist müzik doğaçlamasıyla nasıl karşılaştırıldığını belirttim. Ancak, sanatsal uygulama olarak opera doğaçlaması, sanat eseri olarak bu ikisiyle de estetik olarak korelasyon göstermez (Jalhed & Wilén, 2024). Doktora çalışmalarım sırasında yaşadığım bu deneyimler sayesinde, bu deneyimlerin aslında araştırma sonucunun hayati bir parçasını oluşturduğu sonucuna vardım.

Sonuç olarak, araştırma sonuçlarının ne olduğu ve nasıl iletildiği, estetik ve teknik nedenlerle doktora projesi boyunca temel bir konu olarak kaldı. Bu ayrıca tezin formatı sorusunu da bilgilendirdi. Sadece yazılı metin, içinde ve üzerinde araştırma yaptığım süreçleri açıkça "yakalayamazdı" (Zaddach, 2023) ve DVD'ler modası geçiyordu. Bu beni bir uyarılmış hatırlama görüşme çalışması (Haglund, 2003; Wilén, 2017) ve IAM'yi geliştirmek

(Etkileşim Analizi Yöntemi) opera doğaçlama video materyalini ortaya çıkan grup yaratıcılık süreçleri olarak kavramanın yollarını analiz etmek ve iletmek için. Sonuç olarak, tezi bir PDF ve bir web sayfası olarak oluşturdum, metin ve renk kaplaması kullanılarak IAM kodlaması kullanılarak açıklamalı videolara bağlantılar içeren, Premiere Pro ile oluşturulmuş.

HME öğretiminde dijital araçların kullanımı ve siber performans üzerine düşünceler

Şu anda MAM'daki performans programında müzik alanındaki derece projelerinin yansıtmada bölümünde ders lideri olarak çalışıyorum. 2005'ten beri opera ve klasik şarkı programlarında opera performansı, opera doğaçlaması ve sanatsal araştırma yöntemleri konusunda ders veriyorum ve 2018'den beri Malmö Opera Akademisi/MAM'da ders veriyorum. Ayrıca müzik alanındaki derece projelerinde ve sanatsal araştırma eğitiminde süpervizör, öğretmen ve sınav görevlisi olarak çalışıyorum. Çoğunlukla İsveç'te klasik (veya WAM) müzik alanındaki öğrencilerle çalıştığım için, buradaki deneyimlerim çoğunlukla klasik müzik alanıyla ilgili oluyor.

MAM'daki araştırmacı ve öğretmenlik görevimin yanı sıra, Lund Üniversitesi EFU'daki Eğitim Hizmetleri Birimi'nde fakülte koordinatörü olarak görev yapıyorum. EFU, Lund Üniversitesi'nde dijital araçların ve GAI'nin öğrenme ve öğretme için kullanımı hakkında öğrencileri ve öğretmenleri organize eden, yöneten ve eğiten bir birimdir.

Doktora projesinden sanatsal araştırma ve sanatsal pratiği analiz etmek, icra etmek ve aracılık etmek için dijital araçların kullanımıyla ilgili deneyimler ve içgörüler, yüksek müzik eğitiminde dijital araçlarla ilgili öğretim ve koordinasyon faaliyetlerimi büyük ölçüde etkiledi. Klasik icracı için sanatsal performans perspektiflerini odakta tutarken, dijital araçları kullanarak sanatsal gelişim için fırsatlar sunmak öğretimimin ve araştırmamın temel bir yönüdür. Bu içgörüler Musense projesi sırasında daha da bilgili hale geldi.

Deneyimime göre, HME öğretmenleri arasında dijital araçları/siber performansı kullanma konusunda çeşitli yaklaşımlar vardır ve bu yaklaşımlar müzik türüne ve müzik enstrümanına/uygulama alanına bağlıdır. Yüksek öğrenimde öğrencilere müzik öğretmek, öğretmenin sanatsal ve enstrümantal perspektiflerden alanda uzman olmasını gerektirir ve bu da uzun yıllar süren profesyonel müzik çalışmaları ve profesyonel uygulama gerektirir. Yazılım açısından yeni dijital zorluklarla başa çıkmaya hazır olma ve bunları yüksek düzeyde uygulama şekli, dijital araçların eldeki müzik uygulamasında yaygın olup olmamasına bağlı olarak farklılık göstermektedir.

Klasik alanda, dijital ve GAI araçlarını HME öğretmeni olarak kullanma ve uygulama tercihleri, dijital araçların oluşturduğu müzik alanlarına göre biraz daha düşük görünmektedir. yaratıcı müzik pratiğinin daha merkezi bir parçası. Öte yandan, videonun kullanımı

ve enstrümantal pratikte ses kaydı, HME'deki genç icracıların günlük yaşamında yaygındır. Dersleri ve performansları kaydetmek ve bunları dinlemek, sanatsal ve teknik sonuçları analiz etmek ve ileriye yönelik yeni yollar belirlemek. Bu yöntemler, lisans ve yüksek lisans seviyelerinde bağımsız derece projelerinin bir parçası gibi diğer HME derslerinde oto etnografi gibi nitel araştırma yöntemleri olarak öğrenciler için de yararlı olduğu kanıtlanmıştır.

Söylemeye gerek yok belki de, dijital arayüzlerin ve araçların yaratıcı ortam olarak kullanılması, müzik prodüksiyonu, dijital kompozisyon gibi yaratıcı çalışmanın bir parçası olarak dijital araçları içeren müzik uygulamalarında daha yaygındır; burada uygulayıcılar, dijital öğrenmelerini ve yeni araçların kullanımını sanatsal çalışmanın bir parçası olarak aktif ve sürekli olarak geliştirirler. Klasik müzik uygulayıcıları söz konusu olduğunda, çok daha azı dijital araçları başlı başına yaratıcı ortam olarak kullanmaya ilgi duyuyor. Bunun yerine, klasik müzik öğrencileri ve öğretmenleri, enstrümantal/müzikal gelişimde dokümantasyon ve nitel analiz için kayıt cihazları gibi dijital araçları sıklıkla kullanıyor, örneğin derslerde, ustalık sınıflarında ve performanslarda çalmalarını kaydedip değerlendirerek.

HME'nin WAM türlerindeki öğretmenler ve öğrenciler, pop müzik gibi diğer türlerde olduğu gibi müzik yaratmak için öncelikle dijital araçlara bağımlı değildir. IRL sahne sanatçıları olarak analog becerilerini geliştirmek için dijital araçları kullanırlar. Ancak, derece projelerinde ders lideri ve doktora danışmanı olarak, canlı sözlü sunumun, power point, video/ses sunumu gibi multimedya ile iç içe geçmesini, HME sanatçılarının kendi sanatsal araştırma projelerini ve sonuçlarını sunmaları ve sergilemeleri için dijital beceriler edinme yolları olarak görüyorum. Dijital becerilere ulaşmanın ve izleyiciler için yeni dijital arayüzler sunmanın yararlı bir yoludur; multimedya formatları ve sanatçıların müzik öğrenimi, performansı ve araştırmasının sanatsal ve yaratıcı süreçleri hakkında yeni yönleri iletmeleri için yüksek bir potansiyel sunar. Ders anlatımlarının video dokümantasyonu ile çalıştığımız için, bu çalışma süreçleri siber performans için dijital araçları keşfetmek isteyen öğrenciler için iyi bir başlangıç noktası sağlar.

Müzik alanında performans araştırmacısı olarak kendi deneyimime göre, LoLa projesi siberperformans alanında HME'de öğretim ve öğrenim için çok değerli sanatsal ve eğitimsel deneyimler sağlamıştır. Bu kavramın tanımım PR1 raporunda sunulan tanıma dayanmaktadır (Susanni ve diğerleri, 2023):

...uzaktaki ve/veya yakın izleyiciler için, gerçek zamanlı olarak uzaktan performans sergileyenleri bir araya getirmek amacıyla internet teknolojilerinden yararlanılan canlı bir performans. (s. 5)

En değerli öğrenimlerden biri, 4 Ekim 2023'te opera doğaçlamasında ilk LoLa oturumlarından edindiğim deneyimdi. Burada ekranların ve kameraların farklı konumlarını denedik. Bu oturumdan edindiğim en önemli ders, klasik sanatçıların teknik kurulum sürecinde aktif olmaya 'cesaret etmelerinin' ve kendilerine, kendi sanatsal deneyimlerine ve kurulumların nasıl çalıştığına dair sezgilerine güvenmelerinin ne kadar önemli olduğudur. Bir teknisyen için kurulumdaki küçük farklılıklar, sanatçının siber performanstaki yaratıcı ajansında büyük bir değişiklik sunabilir. Bu şekilde, LoLa proje oturumları, sanatsal ve müzikal perspektiflerin teknik kurulum üzerinde yüksek bir etki sunduğu yaratıcı siberperformatif arayüzler olarak görülebilir ve bunun sonucunda klasik sanatçılar için yaratıcı bir ortam olarak canlı yayın ekipmanlarının kullanımı ortaya çıkmıştır. Bu da LoLa gibi siber performans için dijital araçların

HME'de dijitalleştirme sürecinde ve bu süreçte, Artemis Projesi (Okullarda Avrupa Müzik Derneği, nd) tarafından yukarıda özetlenen dört yönün tamamı hakkında faydalı olabilir. Teknik kurulumdaki küçük değişiklikler, klasik icracıların aracı hem sanatsal süreçlerde hem de izleyiciler için estetik ürünler ve arayüzler yaratmada yaratıcı bir ortam olarak keşfetme potansiyelini ima etti. Bu şekilde canlı yayın oturumlarıyla çalışmak, HME öğrencilerine (ve öğretmenlere) dijital öğretim ve öğrenme süreçlerinde yeni dijital beceriler geliştirmeleri için deneyimselden pratik bilgi ve beceri üretim süreçlerine (Heron, 1996) kadar büyük fırsatlar sunar (Okullarda Avrupa Müzik Derneği (nd)).

Musense bağlamı tarafından kolaylaştırılan LoLa projesinin gidişatına ve Malmö Müzik Akademisi'ndeki mevcut ve gelecekteki HME tasarımının gelişimi için olası etkilerine baktığımda, bir LoLa projesinin geliştirilmesinin bir parçası olmaktan çok mutluyum. Performans programımızda dijitalleştirilmiş HME gelişimi için yeni bir model kurum.

Referanslar

Avrupa Okullarda Müzik Derneği (nd). Artemis, AEC – Sanatçıları Toplumda Üretici Olarak Güçlendirmek (2022-2025). <https://eas-music.org/partnerships/artemis/> adresinden ulaşılabilir.

Jalhed, H. & Wilén, S. (2024). Operada Müzik ve Somutlaştırılmış Eylem: Yansıtıcı Bir Uygulayıcı Diyaloğu. Akran denetimli makale sunumu. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:mdh:diva-68699> adresinden ulaşılabilir

Haglund, B. (2003). Uyarılmış hatırlama. Bir yöntem geliştirmeden önce bir şey yapılmadı veri. Pedagogisk Forskning i Sverige'de, 8(3), (s. 145–157). Şuradan alındı:

<http://journals.lub.lu.se/index.php/pfs/article/view/7930/6984>

Heron, J. (1996). İşbirlikli sorgulama: İnsan durumu üzerine araştırma. Sage Publications, Inc.

Susanni, P. ve diğerleri (2023). State of the Art. Musense projesi bağlamında. Proje raporu. <https://musense.eu/en/results/12/> adresinden ulaşılabilir

Wilén, S. (2017). Singing in Action. Klasik ve çağdaş vokal doğaçlamanın yaratıcı çalışma süreçleri ve uygulamaları üzerine bir araştırma. Tez › Doktora Tezi (sanatsal araştırma). Malmö Müzik Akademisi, Lund Üniversitesi.

Wilén, S. (2019). Vokal Oyuncuların Oyunu: opera doğaçlaması yoluyla performatif temsilciliği keşfetmek. G. Gravem Johansen, K. Holdhus, C. Larsson, U. MacGlone (Ed.), Müzikte Doğaçlama Pedagojisi İçin Alanın Genişletilmesi. Disiplinlerarası Bir Yaklaşım. Londra: Routledge.

Zaddach, WG. (2023). Popüler Müzikte Sanatsal Araştırma: Potansiyellerin ve Zorlukların Eleştirel Bir Değerlendirmesi. IASPM Dergisi cilt 13 sayı 1.

3.3.2 MUSENSE projesi kapsamında Malmö'deki ana konular ve atölyeler

LoLa kurulumu, testleri ve atölyeleri Malmö Müzik Akademisi, 2022-2024

LOLA evde

LoLa sisteminin Müzik Akademisi'ne gelişi büyük beklentilerle birlikte geldi. Pandemi günlerinde, çevrimiçi müzik öğretmek ve yapmak, mevcut teknolojinin eksikliklerinden kaynaklanan hayal kırıklığına neden oldu. Jestler, ses ve gerçek zamanlı yorumlarla öğretmen rehberliğinin etkinliği kayboldu ve yerini "sonradan" yorumlar ve açıklamalar aldı. Oyun sırasında enerjik etkiler ve dürtüler yerine, bilginin aktarımı öğretmenin sözlü ifade etme becerisine ve nihayetinde öğrencilerin geri bildirim alma ve uygulama becerisine bağımlı hale geldi.

MuSense projesi Ocak 2022'de başlatıldığında, Müzik Akademisi'nin LoLa sistemi hala kutulardaydı ve kurulmayı bekliyordu. MuSense projesiyle yapılan iş birliği, Akademi'nin LoLa sistemini öğretmenler, araştırmacılar ve sanatçıların faaliyetlerini genişletmeleri ve müzik iletişiminin dijital boyutunu benimsemeleri için erişilebilir bir araç olarak uygulamaya yönelik yenilenen ilgisine yol açtı. Yüksek beklentilere rağmen, bir miktar şüphecilik vardı; gecikme sorunu çözülsün bile, LOLA 'yüz yüze' doğrudan müzik iletişiminin yeterli bir ikamesini sunabilecek mi?

Başlangıçta gecikmeler

LoLa sistemini Malmö Müzik Okulu'na kurmak ilk düşündüğümüzden daha karmaşık oldu. Aralık 2022'deki temel kurulum ve ilk teknik testler umut vericiydi, bu yüzden ilk çevrimiçi testleri Şubat 2023'e ayarladık. Teknik sorunlar nedeniyle (bunlardan biri sadece güvenlik duvarını aşmaktı, çünkü Lund Üniversitesi çok yüksek seviyede ve titiz güvenlik prosedürlerine sahip), ilk teknik testimizi Mayıs 2023'te Sibelius Academy ile yaptık.

Teknisyenlerle ilk LOLA testleri

9 Mayıs'ta nihayet sınav zamanı gelmişti. LoLa ile tanışmak için uzun bir bekleyişten sonra odaya yüksek beklentilerle girdik. Oradaydı, LoLa, ilkbaharda hayal gücümüzün oluşturduğundan biraz daha az etkileyiciydi: bir bilgisayar ekranı, bir kutu, birkaç mikrofon ve hoparlör.



Dr. Spissky, sınav notlarında şunları yazdı:

Testi izlemek için iki saat orada oturdum, heyecan vericiydi! Helsinki'deki teknisyenin el çırpmaları eşliğinde kemanımı biraz çaldım. Etkileşimdeki herhangi bir zaman gecikmesi muhtemelen teknisyenin ritmik yeteneğine atfedilmelidir, LoLa hedefi tutturmuş gibi görünüyordu... Anladığım kadarıyla ayarlarda bazı önemli iyileştirmeler yapmışlar (Peter Spissky, LoLa notları, 9/5 2023).

İki Barok topluluğuyla ilk LOLA testleri, 14 Eylül 2023

Tallinn Müzik Akademisi ile 14 Eylül 2023'te yaptığımız ilk test. Ortam, iki gruptan (her biri üç kemancıdan oluşuyor) oluşuyordu ve çevrimiçi provalar ve LoLa testi yapılıyordu. Repertuar, Telemann'ın kısa ve basit dans hareketlerini içeriyor. Dans hareketlerinin seçimi, hem

müzisyenler ve teknisyenler müzikal etkileşimdeki gecikmeyi test etmek için.

Katılımcılar

Malmö Müzik Akademisi - mobil LoLa stüdyosu

Peter Spisský (barok keman öğretmeni) iki keman öğrencisiyle

Dragan Buvac – Malmö Akademisi'nde müzik prodüksiyon öğretmeni

Zakarias Lindhammar – Malmö Akademisi'nde teknisyen

Sara Wilén – araştırmacı/gözlemci

Estonya Müzik Akademisi, Tallinn - LoLA stüdyosu

Meelis Orgse (barok keman öğretmeni) iki keman öğrencisiyle birlikte
Nikita Shishkov, teknisyen

Repertuar:

Telemann'ın Les Nations (ilk iki hareket 1. Les Allemandes Ancients 2.
Modern Almanlar

Rebel'in Les Caracères de la danse'si



İki grup arasındaki ses seviyesi ve denge - mikrofonların konumları

Kemancıların ifade edici hareketleri zamanlamayı destekler ve sesin jestsel kalitesini artırır. Bu hareketler bir odadaki genel ses görüntüsünü değiştirmez. Bu, statik bir mikrofon sesi yakalayıp ilettiğinde daha da sorunlu hale gelir. Yana doğru enerjik bedensel salınım odadaki ses düzenini artırabilirken, aynı düzen mikrofondan uzaklaşıldığında LoLa'nın diğer tarafında ses seviyesinin azaldığı algılanır. Bu, LoLa genelinde dinamiklerde ve ifadelerde yanlış anlaşılmalara yol açabilir.

Odadaki canlı müzisyenleri hoparlörlerden gelen sesle birleştirmek

Bir kemancı grubundaki iyi ses yumuşaklığı, her bir çalgıcının momentumdaki ses seviyesini ve ses kalitesini ayarlama esnekliğiyle elde edilir. Yaydaki yayın hızı ve basıncı yumuşaklığın iki temel ölçütüdür. Yay hızı ve basıncının miktarı büyük ölçüde odanın akustiğine bağlıdır. Ayarlama sağlanır

görsel ve işitsel kontrolün birleşimiyle. LoLa'da, akustiğin unsurları değiştirilir. Aslında, iki "gerçek" akustiğe (biri Tallinn'de biri Malmö'de) ek olarak bir de "dijital" akustik vardır. Bu koşullarda, yumuşaklığın ayarlanması sorunlu olduğu kanıtlandı.



'Birlikte olmama' konusunda kuşku avantajı: teknik mi, müzikal mi?

İki grup arasındaki müzik zamanlaması ve yönlendirmesi üzerine yapılan tartışmalar, sorunun teknik bir nitelikte olabileceğinden şüphelenen teknisyenler tarafından birkaç kez kesintiye uğradı. Bazı basit döngü desenleri çalınırken düzenli olarak basit nicel testler yapıldı. Bazı 'müzikal aksilikler' gerçekten de LoLa sistemindeki artan geçici gecikme olarak tanımlanabilirdi. Ancak, bazı aksilikler LoLa'ya yüklenemezdi ve gruplar arasındaki koordinasyon sorunu müzikal bir fikirle çözüldü.

İki grup arasındaki görsel ipuçları

Müzik yapımındaki gecikme yalnızca çevrimiçi performanslar için bir sorun değildir. Bir oda müziği grubundaki bazı müzisyenler arasındaki mesafe birkaç metre olabilir, bu da işitsel koordinasyonun özellikle bir kilisede yanıltıcı olabileceği anlamına gelir. Aşırı akustikte, duyduğunuzun aksine yalnızca görsel ipuçlarına güvenmeniz gerekir. LoLa testimizde, görsel temasın ekrandaki belirgin bir gecikme tarafından engellendiğini fark ettik. Sadece kulakla çalma ile görsel koordinasyonla çalma testi, sesin iyi koordine edilmiş olmasına rağmen görsel dijital sinyalin biraz geciktiğini gösterdi. Bu

Kilise akustiğinde ise görsel iletişimin işitsel iletişimden daha kesin olduğu tam tersi bir strateji izlenmektedir.

LoLa ile oynamak – opera doğaçlama seansları, 4 Ekim 2023

Katılımcılar

Malmö Müzik Akademisi - mobil LoLa stüdyosu

Sara Wilén, mezzo-soprano

Jonatan Sersam, piyano

Dragan Buvac, müzik prodüksiyonu

Zakarias Lindhammar, teknisyen

Sibelius Akademisi – LoLa stüdyosu

Mia Heikkinen, soprano

Keijo Lahtinen, teknisyen

Öncelikle, aşağıda açıklanan oturumlar hakkında sanatsal bir bakış açısı sağlamak için opera doğaçlama türü burada açıklanmaktadır. Opera doğaçlaması, şarkıcıların ve enstrümantalistlerin oyun kavramını kullanarak anında müzik, sözler ve (müziko-)dramatik eylem yarattığı bir türdür (Wilén, 2017). Sanatçılar, Batı klasik ve çağdaş sanat müziğinden gelen müziko-dramatik deyimlerden ve performatif geleneklerden ilham alırlar. Hazırlanmış, bestelenmiş müzik veya hazırlanmış müzik materyalleri yoktur, ancak ortaya çıkan müziko-dramatik içerik, sanatçıların canlı etkileşimdeki yaratıcı diyalogları. Opera doğaçlamasının temel bir özelliği, izleyicinin performans içeriği için fikir önermeye davet edilmesidir (Wilén, 2017; Wilén, 2019).

4 Ekim'deki oturumlara üç opera doğaçlamacısı katıldı. Malmö Müzik Akademisi'ndeki LoLa teknolojisi mobil olduğundan ve belirli bir stüdyoda inşa edilmediğinden, akustik performans için konser salonlarından birine kuruldu. Opera sanatçısı Dr. Sara Wilén ve piyanist ve besteci Jonatan Sersam, İsveç'teki Malmö Müzik Akademisi'ndeki bir konser salonundan katıldı ve opera sanatçısı ve opera doğaçlamasında doktora adayı Mia Heikkinen, Sibelius'taki LoLa stüdyosundan katıldı Helsinki, Finlandiya Akademisi. Oturumda üçlü, Mozart/erken Romantizm'den ve çağdaş operadan esinlenen müzik stillerinde resitatifler, aryalar ve düet formatlarıyla deneyler yaptı.

LoLa ekipmanı Malmö Akademisi'nde farklı oturumlar için her kurulduğunda, kameraların ekrana göre nasıl düzenlendiği konusunda küçük değişiklikler yapıldı. Oturumlar sırasında şarkıcılar, küçük değişikliklerin şarkıcılar arasındaki görsel etkileşim üzerinde ne kadar büyük bir etkiye sahip olabileceğini belirttiler. Bir opera doğaçlamacı olarak, bir icracı sürekli olarak farklı performatif pozisyonlar ve perspektifler arasında salınır (Wilén, 2017; 2019), bir sahnedeki bireysel dramatik etkileşimden ortaya çıkan bir opera doğaçlama sahnesinin anlatısal ve dramaturjik yapısına kadar. Bu "salınımlı hazırlık", doğaçlamacıların oturumlar sırasında çeşitli iç ve dış perspektifleri keşfetmesini mümkün kıldı. Opera doğaçlaması anında yaratıldığı için, açık, hazırlıksız görsel ve müzikal etkileşim için harika fırsatlar sundu ve bu da farklı kurulumları ve çözümleri deneme olasılıkları sundu ve doğaçlama sahnelerin ortaya çıkan müziko-dramatik içeriğini nasıl etkilediğini değerlendirdi. Örneğin, şarkıcılar görsel olarak etkileşim kurmanın farklı yollarını keşfedebilirler/ dramatik olarak - dijital araçlarla ve bu araçlar aracılığıyla - ve piyanistle birlikte ortak, müziko-dramatik bir alan yaratırken, aynı zamanda bu "siberformatif" sahnelerin bir anlatı ve izleyici perspektifinden nasıl işlediğini değerlendirdiler. Katılımcı meslektaş ve teknik proje lideri Dragan Buvaç, süreci dışarıdan bir göz olarak takip edebildi, ortaya çıkan içerik için değerli önerilerde bulundu ve klasik icracıların LoLa teknolojisinin olanaklarını (Tullberg, 2022) nasıl denediklerine dair perspektifleri zenginleştirdi ve sürekli geri bildirim sağladı.

Mikrofonların konumu

Opera doğaçlamacıları, LoLa sistemi üzerinden müzikal etkileşimin çok iyi çalıştığını deneyimlediler, çünkü işitsel niyetler üçü de aynı fiziksel alanda olduğu kadar net bir şekilde iletiliyordu. Bazı denemelerden sonra, Malmö'de şarkıcının belirli bir alana hareketleri ve mikrofonların LoLa ekranına mümkün olduğunca yakın yeniden konumlandırılmasıyla ilgili bazı ayarlamalar ve uyarlamalar yapıldı. Ayarlamalardan sonra, doğaçlamacılar, LoLa sesinin neredeyse hiç gecikmesi olmadığı için piyanistle etkileşimin Baltık Denizi'nin her iki yakasındaki şarkıcılar için son derece iyi çalıştığını fark ederek biraz şaşırdılar. Bu şekilde, üçlü, şarkıcıların piyanistle etkileşime girerken çoğunlukla dinleme ve müzikal ipuçlarını kullandığının farkına vardı ve ortaya çıkan müzikal içeriği birlikte yarattı.



Oturum sırasında, piyanist Jonatan Sersam, Malmö'deki konser salonundaki LoLa hoparlörlerinin, Fin şarkıcı Mia Heikkinen'in sunulduğu ekranın soluna yerleştirildiğini belirtti. Sersam, Heikkinen'in sesini yansıtan hoparlörlerin ekrandaki görsel görünümüne daha yakın yerleştirilmesinin piyanist için daha kolay olacağını, böylece LoLa görüntüsünün ve sesinin, yani Malmö'deki konser salonundaki tüm çift yönlü akıllı görsel ve akustik "bilginin"

aynı yön. Opera sanatçılarının siber akustikte LoLa barok topluluklarıyla aynı şekilde tepki vermediği kaydedildi. Bunun nedeni muhtemelen şarkıcıların hareketlerinin opera doğaçlama performansının yanı sıra sahnelenen opera performansı etkileşimlerinin de temel özellikleri olmasıdır. Bu nedenle akustik, şarkıcıların sahnedeki sürekli değişen pozisyonlarına ve yönlerine bağlı olarak seslerin projeksiyonlarında her zaman yüksek bir çeşitlilik sunar.



Siberoperatik etkileşim - iki grup arasında kamera ve görsel ipuçları

Opera doğaçlamasında ve opera repertuvar performansında, görsel yönler şarkıcılar arasındaki etkileşim için hayati önem taşır. İlk başta, şarkıcıların kendilerini meslektaşlarının ekranının yanındaki bir ekranda algılamaya uyum sağlamaları gerekiyordu. Bir sahnede doğaçlama yaparken kendi hareketlerini ayarlamamanın, ekranda kendi görüntüsünün yansıtılması ancak meslektaşın sunumunun yansıtılmaması nedeniyle belirli bir tür "çiftleme" görsel zihniyeti gerektirdiği ortaya çıktı.

Oturumda doğaçlamacılar ayrıca kameraların yatay ve dikey yerleşiminin siberoperatik etkileşim için ne kadar önemli bir rol oynadığını ve şarkıcıların ekranda meslektaşlarının görsel olarak algılanmasının ne kadar mümkün olduğuna ne kadar bağımlı olduklarını belirttiler. Sibeliuss Akademesi'ndeki LoLa stüdyosunda kamera ortada, ekranda Wilén'in hemen önünde olan Heikkinen'e net bir şekilde odaklanılarak yerleştirildi.



İlk başta Malmö'deki kamera ve ekran sol tarafa yerleştirildi. Bu başlangıçta bazı karışıklıklara yol açtı, ta ki Malmö ikilisinin tam önüne, daha ortada bir yere taşınana kadar. Ayrıca kameranın yüksekliğinin şarkıcıların performans alanını çok etkilediği de fark edildi. Malmö'deki LoLa kamerası, Malmö'deki LoLa kamerasına göre daha aşağıda yerleştirildi. Sibeliuss stüdyosu, tavana yerleştirildiği yer. Bu nedenle, Bu nedenle, Wilén resmin dışına çıkmamak için hareket alanını ayarlamak zorundaydı.

Piyanist, çalarken odadaki şarkıcıları izlemeye alışkın olduğunu belirtti.

LoLa performansı sırasında aynı odadaki bir şarkıcı ile daha uzaktaki bir ekranda yer alan bir şarkıcı arasında görsel dikkati dağıtmak oldukça karmaşıktı.



Sersam, bunun onun çoğunlukla dinlemeye odaklanmayı seçmesine ve şarkıcıların müzikal niyetleriyle etkileşime girmesine yol açtığını belirtti. Sersam, gelecekteki LoLa seansları için piyanist için hem LoLa sistemi üzerinden katılan şarkıcının hem de onunla aynı performans alanındaki şarkıcının yansıtılabileceği birden fazla ekranın potansiyel kullanımını önerdi. Bu, piyanistin çalarken katılımcı şarkıcılara aynı görsel yönlendirme ve dikkat modunu sürdürmesini kolaylaştıracaktı.

Sonuçlar

MUSense projesine katılımımız, yeni dijital teknolojileri keşfetmeye olan ilgiyi dinamik olarak artırdı. İlk LoLa atölyeleri çeşitli sistem parametrelerini test etmeye odaklandı. İki LoLa test grubuyla yapılan oturumların olduğu proje, konser performansı, opera performansı ve farklı müzik türleri gibi farklı sahne performansı formatlarında LoLa siber performansı için belirli planlar ve kurulumlar için değerli içgörüler sağladı. Önemli bir kavram, teknik kurulumun bir icracının bakış açısından keşfedilmesi ve teknik olanakların müziksel-sanatsal keşifleri için alan ve müzik icracılarına sürdürülebilir siber/dijital çözümler sunmak için hangi yaratıcı olanakları sunabileceğidir. Başka bir deyişle, LoLa sistemi gibi canlı dubleks akış ekipmanı, kurulduğu fiziksel alana(lara) bağlı olarak birçok farklı sanatsal olasılık sağlayabilen yeni bir enstrümantal genişletilmiş teknik sunar.

Referans

Tullberg, M. (2022). Müzik aletlerinin olanakları: Kavramsal değerlendirme. Psikolojide Sınırlar, 13. Şuradan ulaşılabilir: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.974820/full#ref40>

3.3.3 Malmö Müzik Akademisi'nde siber performans gelişimi için temel gelecek hedefleri

Yüksek kaliteli Ses ve Görüntü iletimi - Öğretmen/Öğrenci/Usta sınıfı

Öğretmenler ve diğer personel için LoLa performansında dijital yeterlilik geliştirme

- Kurulum planlarının geliştirilmesi ve paylaşılması
- İşbirlikli sanatsal gelişim ve araştırma
- En üst düzeyde öğretmen yeterliliklerinin sağlanması
- Diğer HME/sahne ile uzaktan konser ve performans işbirlikleri performans kurumları
- MAM LoLa modeli kullanılarak performans programındaki sayısallaştırma uygulamaları ve Musense Malmö ekibi tarafından geliştirilen sayısallaştırma tavsiyeleri 4.2 altında daha ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

Malmö'deki LTTA2'de LoLa atölyesi – Şubat 2024

Şubat 2024'te Malmö Akademisi 2. ve son Öğrenme Öğretim etkinliğine ev sahipliği yaptı. Altı katılımcı ülkeden elliden fazla delegenin katıldığı Eğitim Faaliyetleri etkinliği kurumlar.

Malmö'deki LTTA2, yüksek müzik eğitimindeki (HME) müzik öğrencileri için dijital öğrenmede yeni öğrenme stratejileri ve yöntemlerine odaklandı; yenilikçi BT modelleri, siber ve uzaktan performans teknikleri ve stratejileri gibi. Program, katılımcı müzik akademilerinden uluslararası araştırmacılar, öğretmenler ve sahne performans sanatçılarıyla dersler, atölyeler, performanslar ve seminerlerden oluşuyordu.

Dijital dönüşümde müzik eğitimi ve performansının çeşitli yönlerini kapsayan beş güne yayılmış dört ana tema vardı (bkz. bölüm 4.1.3)

1. Kompozisyon
2. Siber performans/akış
3. Yapay Zeka
4. Müzikal Yorumlama

3.4 İyon Üniversitesi

3.4.1 İnsanlar – Bireysel anlatılar

İoannis Toulis

Ionian Üniversitesi Müzik Çalışmaları Bölümü'nde Viyolonsel ve Viola da gamba profesörüym. Musense'den önce temel dijital becerilere sahiptim ve akademik sorumluluklarımın görevlerini yerine getirmek için BT'yi kullanabiliyordum.

Erasmus+ MUSENSE projesi (MÜZİK Yüksek Öğrenimi Siber Boyutla Buluşuyor) öğretim ve araştırmama modern teknoloji ve yenilikçi uygulamaları entegre ederek beceri setlerimi geliştirmek için bana değerli fırsatlar sundu. İşte birkaç yol bu program bana yardımcı oldu:

Dijital Pedagojik Beceriler

- E-öğrenme Metodolojileri: Müzik eğitimi daha erişilebilir ve etkileşimli hale getirerek çevrimiçi platformları kullanarak ders tasarlamayı ve sunmayı öğrendim.
- Karma Öğrenme Modelleri: Program, eğitimcilere, zenginleştirilmiş bir öğrenme deneyimi için geleneksel sınıf içi eğitimi dijital kaynaklarla birleştirmelerine olanak tanıyan araçlar sağlar.

Siber Araçların Müzik Eğitime Entegrasyonu

- Müzik Teknolojisi Uygulamaları: DAW'lar (Dijital Müzik Çalarlar) gibi dijital araçları kullanma konusunda eğitim Ses İstasyonları), müzik notasyonu yazılımları ve öğretim ve kompozisyon amaçlı sanal enstrümanlar.
- Sanal ve Artırılmış Gerçeklik: Sürükleyici teknolojilere maruz kalma Deneyimsel öğrenme için konser salonlarını, orkestraları veya diğer ortamları simüle edin.

Kültürel ve Uluslararası Değişim

- Ağ Kurma Fırsatları: MUSENSE aracılığıyla uluslararası meslektaşlarla işbirliği, en iyi uygulamaları paylaşmak ve çeşitli pedagojik yaklaşımları keşfetmek için yollar açar.
- Kültürlerarası Beceriler: Çok kültürlü bir çerçevede çalışmak, aşağıdaki becerileri geliştirir: Müziği küresel bağlamda anlamak ve öğretmek.

Öğrenci Merkezli Öğrenme Yaklaşımları

- Programda, dijital araçların kullanımıyla etkileşimli ve ilgi çekici içerikler oluşturulması ve daha öğrenci merkezli bir öğrenme ortamı oluşturulması konusunda eğitim verildi.
- Profesörler, öğrencilerinin dijital yeterliliklerini değerlendirmeyi ve bunlara uyum sağlamayı öğrendiler, Ders materyalinin etkili bir şekilde sunulmasını sağlamak.

3.4.2 MUSENSE ile bağlantılı İyon Üniversitesi'ndeki ana projeler

Unutulmaz anlar

İlk olarak, 6-7 Ekim 2023 tarihlerinde Yunanistan, Korfu'daki İyon Üniversitesi'nde ve çevrimiçi olarak düzenlenen MUSense proje çarpan etkinliği "Müzik eğitimi ve performansına BT ve Siber'i yerleştirme"nin koordinasyonu . Teknoloji ve müzik performansı üzerine bu uluslararası konferans, müzikte disiplinler arası ve disiplinler arası olma, artırılmış gerçeklik, multimedya teknolojileri ve uzaktan ve siber performans konularını hem müzik öğrencileri için yeni beceriler hem de yaratıcı endüstriler için girişimcilik fırsatları olarak ele aldı. Etkinlikte MUSense'in proje sonuçlarına ilişkin birkaç ilginç sunum ve tartışma yer aldı. Katılımcılara ayrıca "Uzaktan müzik eğitiminde yenilikçi fikirleri kullanmak için tasarım düşünme yöntemi" başlıklı bir eğitim etkinliği sağlandı.

İkincisi, 25-29 Şubat 2024 tarihlerinde Malmö'de düzenlenen LTTA2'ye katılım , Inter Arts Center, Malmö, Red Room, Black Room, Seminar Room. Bu konferans, yüksek müzik eğitimindeki (HME) müzik öğrencileri için dijital öğrenmede yeni öğrenme stratejileri ve yöntemlerine odaklandı, örneğin yenilikçi BT modelleri, siber ve uzaktan performans teknikleri ve stratejileri. Program, katılımcı müzik akademilerinden uluslararası araştırmacılar, öğretmenler ve sahne performans sanatçılarıyla dersler, atölyeler, performanslar ve seminerlerden oluşuyordu. Bu LTTA2 kapsamında, müzisyenlerde siber performansa ilişkin çeşitli vaka çalışmaları gerçekleştirildi ve bu çalışmalar farklı bağlamlardan öğrencileri ve akademik personeli bir araya getirdi.

3.4.3 İyon Üniversitesi'nde Gelecek Planları

Müzik eğitimi ve siber boyutu entegre etmeye odaklanan Erasmus+ MUSENSE projesi, gelecekte temeline dayanabilecek çok sayıda plan ve girişimin kapısını açıyor. Aşağıda bu projeden doğabilecek potansiyel gelecek planlarının bir analizi bulunmaktadır:

Uzmanlaşmış Müfredatların Geliştirilmesi

- Siber Müzikoloji: Müzik, teknoloji ve dijital araçların kesişim noktasına odaklanan yeni dersler veya derece programları oluşturmak.
- Dijital Performans Sanatları: VR/AR, yapay zeka destekli enstrümanlar ve diğer yeni teknolojileri kullanan performans tekniklerini de kapsayacak şekilde müfredatın genişletilmesi.
- Müzik Veri Bilimi: Öğrencilere büyük veri ve yapay zeka kullanarak müzik kalıplarını, trendleri ve dinleyici davranışlarını nasıl analiz edeceklerini öğreten modülleri tanıtıyoruz.

Araştırma Merkezleri ve Laboratuvarlarının Kurulması

- Dijital Müzik İnovasyon Laboratuvarları: Araştırmacıların ve öğrencilerin kompozisyon, performans ve analiz için yeni teknolojileri deneyebilecekleri özel tesisler kurmak.
- Disiplinlerarası Araştırma Merkezleri: Diğer bölümlerle işbirliği yapmak (örneğin, (Bilgisayar bilimi, mühendislik, medya çalışmaları) Yapay zeka tarafından üretilen müzik, akustik simülasyonlar ve dijital etnomüzikoloji gibi konularda ileri düzey araştırmalar yürütmek.

Yapay Zeka ve Makine Öğrenmesinin Entegrasyonu

- Yapay Zeka Destekli Beste Araçları: Öğrencilerin ve profesyonellerin müzik besteleme, düzenleme ve analiz etmelerine yardımcı olan yapay zeka destekli platformlar geliştirmek.
- Müzik Eğitiminde Makine Öğrenimi: Dersleri bireysel öğrenci performansına ve gelişimine göre düzenleyen uyarlanabilir öğrenme sistemleri oluşturma.

Kültürel Mirasın Korunması ve Geliştirilmesi

- Geleneksel Müziğin Dijital Arşivleri: Siber boyutu kullanarak dijitalleştirme ve Geleneksel ve yöresel müzikleri korumak.
- Sanal Kültür Değişimleri: Öğrencilerin ve eğitimcilerin çeşitli kültürlerin müziklerini sürükleyici teknolojiler aracılığıyla keşfettikleri çevrimiçi etkinliklere ev sahipliği yapmak.

Siber Müzik Yarışmaları ve Festivallerinin Oluşturulması

- Dijital Müzik Yarışmaları: Katılımcıların yenilikçi araçlar kullanarak müzik bestelediği veya icra ettiği yarışmaların düzenlenmesi.
- Sanal Müzik Festivalleri: Katılımcıların bir araya geldiği, sürükleyici, küresel müzik etkinliklerine ev sahipliği yapar. ve izleyiciler VR veya çevrimiçi platformlar aracılığıyla etkileşime giriyor.

3.5 Yaşar Üniversitesi

3.5.1 İnsanlar – Bireysel anlatılar

Payam Susanni - MUSENSE PROJESİ HAKKINDA BAZI DÜŞÜNCELER

Harika Proje Yöneticimiz Raffaele bana MUSENSE fikrinden ve olası ortaklardan bahsettiğinden beri çok heyecanlandım. Proje onaylanıp hibeyi aldıktan sonra, tüm ortaklarla tanışmak için Malmö'de ilk başlangıç toplantısını yaptık ve hemen bağlantı kurup çalışmaya ve üretmeye başladık.

Daha önce Avrupa tarafından finanse edilen farklı disiplinler arası müzikle ilgili projelerde yer aldım. Her projenin yılları boyunca her zaman hem iyi hem de kötü farklı sorunlar ortaya çıktı. Zorluklar ve krizler ve unutulmaz anılar ve deneyimler bu Projelerin her birini benzersiz kılıyor.

Musense baştan sona çok keyifli bir yolculuktu. Küçük Asya'dan Türkiye, Tiren, İyon ve Akdeniz denizleriyle çevrili Sicilya, İyon Denizi'nde bulunan Korfu Adası, tek ve biricik İskandinav Ortağımız olan İsveç ve Avrupa'nın kuzeybatı kesiminden Belçika gibi ortak kurumların zıt coğrafi konumları, her birinden gelen öğretmenler ve öğrencilerle güzel ve egzotik bir karışım yarattık.

kurumlar.

İsveç'in Malmö kentindeki öğrenci eğitim oturumu benim için özel bir etkinlikti. Öğrenciler yoğun haftayı yeni ve güçlü arkadaşlıklar ve dijital dönüşüm, yeni müzik deneyimleri ve daha fazlası üzerine teşvik edici oturumlar ve atölyelerle tamamladılar.

Bu güzel projeyi 2025'ten önce tamamlıyoruz ancak Musense sahası herkese açık olacak. İlgilenenlerin daha fazla bilgi edinebilmesi için web sitesinde gerekli tüm bilgiler yer alıyor.

2025'te Musense'nin ikinci versiyonunda görüşmek üzere!



3.5.2 MUSENSE ile bağlantılı ana projeler ve gelecekteki planlar

MuSense Projesi için Çevrimiçi Ders İçeriği Geliştirme

MuSense projesinin bir parçası olarak, geliştirilen ders içeriğini çevrimiçi bir formata dönüştürdük ve bu artık üniversitemizin kurumsal çekirdek ders havuzunda seçmeli ders olarak sunulmaya hazır. Ayrıca, bu ders, Büyük Açık Çevrimiçi Ders (MOOC) formatına katılmak isteyenler için üniversitemizin web platformunda açık ders olarak da sunulabilir.

Bu amaçla, kurs kaydı ve erişim kurulumu için gerekli kodları web sitenize entegre etmek için sağlamaktan mutluluk duyarız. Kurs yapısını daha iyi anlamanız için, aşağıda paylaştığım demo kimlik bilgilerini kullanarak kurs içeriğine erişebilirsiniz:

Ders Sitesi: <https://sakai.Yasar.edu.tr/>

Kullanıcı adı: musense

Şifre: MuSense2024

Daha fazla yardıma veya ek bilgiye ihtiyacınız olursa lütfen bizimle iletişime geçmekten çekinmeyin.

4. Siber ve Uzaktan Performans Eğitim LAB'ı için Kılavuzlar

Musense projesi, dijital teknolojinin pandemi acil durumlarında yararlı bir sığınak olabileceğini, ancak aynı zamanda izleyicileri müzik performanslarını deneyimlemenin yeni yollarıyla harekete geçirerek müzik iletişimi için yeni bir paradigma yaratabileceğini göstermiştir. Proje, öğretmenler, araştırmacılar, öğrenciler ve teknisyenler arasında akademik düzeylerde uluslararası ilişkiler kurmak için bir forum olarak yeni olanaklar ve işbirlikçi arayüzler açtı.

PR4, sanal veya uzaktan performanslarda uygulamalı eğitim geliştirme ve kullanma deneyimlerini bir araya getiren nihai GUIDELINES Lab Training yayını olarak tasarlanmıştır. Her eğitim etkinliğinden sonra, düzenleyen ortak kurum ortaya çıkan fikirlerin daha da geliştirildiği bir rapor hazırladı. Bunlar Musense web sayfasında bulunan çeşitli çıktılarla temsil edilmektedir. Bu çıktılar daha sonra nihai proje yönergelerine (PR4) "Siber ve uzaktan performans eğitimi LABORATUVARI için yönergeler" olarak entegre edildi.

Mevcut yönerge belgesi şunları içerir:

- (1) tüm ortakların katkıları ve düşünceleriyle birlikte tüm projenin özeti kurumlar. (2-3)
- (2) LTTA2'nin, katılan tüm kurumları bir araya getiren bir faaliyet raporu
Yüksek Müzik Eğitimi'ndeki (HME) müzik öğrencileri için yenilikçi BT modelleri, siber ve uzaktan performans teknikleri ve stratejileri gibi yeni öğrenme stratejileri ve dijital öğrenme yöntemlerini gösteren atölyeler, dersler, yuvarlak masa toplantıları ve müzik doğaçlama oturumları. (3.3.1; 4.1)
- (3) Projedeki çalışmanın ve ileriye yönelik olası yolların sonuçlandırıcı bir yansıtıcı tartışması. Musense projesiyle yapılan çalışmada, Malmö ekibi HME siber performansı ve dijitalleşmesinde yeterlilik geliştirme ve öğretim için gelecekteki modeller tasarlanırken kullanılabilecek bazı merkezi temalar, bakış açıları ve yönler belirlemiştir. Bunlar aşağıda Musense projesi ve ilgili HME araştırma literatüründen deneyimler ve kavramlarla diyalog halinde daha ayrıntılı olarak tartışılacaktır. (4.2)

4.1 Dijital öğrenme ve siber performansta Öğrenme Öğretim Eğitim Faaliyetleri 2 (LTTA2)

Malmö'deki LTTA2, Malmö'den Musense ekibi tarafından düzenlendi: öğretim görevlisi Dragan Buvaç, Müzik alanında doktora ve keman sanatçısı Peter Spisský ve müzik alanında doktora ve opera sanatçısı Sara Wilén. Etkinlikler, dijital/ Yüksek müzik eğitimindeki (HME) müzik öğrencileri için siber öğrenme ve performans, yenilikçi BT modelleri, siber ve uzaktan performans teknikleri ve stratejileri gibi. Program, Aralık 2023'te Malmö ekibi tarafından gönderilen sunum çağrısına uygun olarak, katılımcı müzik akademileri ve fakültelerinden uluslararası araştırmacılar, öğretmenler ve sahne performans sanatçılarıyla dersler, atölyeler, performanslar ve seminerlerden oluşuyordu. Yaklaşık elli delege; beş katılımcı akademinin tamamından öğrenciler, araştırmacılar ve öğretmenler LTTA oturumlarına katıldı. Ayrıca, Malmö Müzik Akademisi'nden bir kıdemli öğretim görevlisi ve Malmö Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi'nden uluslararası bir siber müzik projesinin proje lideri olan iki doktora adayı, müzik yapımlarının ve araştırmalarının yapay zeka/dijital/siber yönlerine odaklanan müzik projelerinin sunumlarıyla oturumlarımıza katıldı.

4.1.1 Sanatlar Arası Merkez - Tesisler.

Inter Arts Center (IAC), Lund Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi'nin bir parçasıdır. Sanatsal araştırma, disiplinler arası sanat ve araştırma eğitimi için bir altyapıdır. 2010 yılında kurulmuştur ve şu anda Malmö'nün kalbinde, Bergsgatan'daki eski bir fabrikada yer almaktadır. Merkez, sanatsal performans, araştırma, öğretim ve geliştirme için çok gelişmiş teknik ve dijital olanaklar ve personel sunmaktadır.

LTTA mekanı için Musense ekibi üç ana mekan ayırmıştı: Kırmızı Oda, Siyah Oda ve Seminer Odası. Katılımcıları karşılamak için, daha önce IAC'de gerçekleştirilmiş çeşitli sanatsal/ araştırma/projeleri ve uygulamaları içeren bir multimedya sergisi mekan alanında sunuldu. Hafta boyunca IAX'in yerinde sergileri ve grup atölyeleri için bir buluşma noktası olarak hizmet veren merkezi kafe/araştırma platformunda kahve (ve cuma öğle yemeği) servis edildi.

Etkinlikler 09.15 - 17.00 (Pazartesi-Perşembe) ve 09.15 - 16.00 (Cuma) saatleri arasında planlandı. Her günün son saatinde, katılımcı öğrenciler ve öğretmenler için canlı müzik seansları için zaman vardı. LTTA2 mekanının içeriği, Cuma öğleden sonra sonuç tartışmaları ve sözlü/yazılı/dijital değerlendirmelerle dört ana tema etrafında düzenlendi.

- Pazartesi 25 Şubat **KOMPOZİSYON**
- Salı 26 Şubat: **DUPLEX SİBER PERFORMANS**
- Çarşamba 27 Şubat **YENİ AKIŞ/AI**
- Perşembe 28 Şubat **YORUM**
- Cuma 29 Şubat **ÖZET & ÖZET**

Musense projesinin hedeflerine uygun olarak, LTTA2 temaları sunumların, performansların ve atölyelerin zengin müzikal/siber/dijital, sanatsal ve pedagojik yönlerini, aracılık eden ve etkileşimli (çift yönlü siber performans, yeni yayın, yapay zeka) ve içerik ve uygulama perspektiflerini (kompozisyon, yorumlama) vurgular. Öğrenciler, hafta boyunca akustik müzikal ve dijital seviyelerde etkileşimde bulunmak için enstrümanlarını mekana getirmeye teşvik edildi. Her gün, eldeki temaya uygun olarak iki uzun oturumdan oluşuyordu. Eğitim oturumları, atölyeler ve uygulamalı denemeler çoğu ders ve sunuma dahil edildi. Canlı müzik yapmanın önemi, her kurumun dönüşümlü olarak yönettiği günlük sıkışma oturumları ile vurgulandı; bunlara tarihi performans uygulaması, doğaçlama, kompozisyon, geleneksel halk müziği ve daha fazlası üzerine oturumlar da dahil edildi.

Bu canlı müzik seansları, öğrenciler, öğretmenler ve araştırmacılar arasında yeni uluslararası müzik ilişkileri yaratarak, dersleri yansıtıp yankılayarak ve sunum yapanlara bağlam, malzeme ve ilham sağlayarak Malmö'deki haftanın genel biçimine büyük katkıda bulundu.



4.1.2 Pazartesi 25 Şubat KOMPOZİSYON

Varışta, katılımcı öğrencilere ve öğretmenlere program ve katılımcı öğretim görevlileri ve atölye liderlerinin sunumu sunuldu. Kafeteryada bir tanışma kahvesinden sonra herkes, Malmö Müzik Akademisi müdürü Profesör Hans Hellsten'in herkesi İsveç/Malmö ve LTTA'ya hoş geldiniz diyerek mekanı açtığı Kırmızı Oda'da toplandı. Etkinlikler, öğrencilerin ve öğretmenlerin birbirleriyle tanıştığı bir sunum atölyesiyle başladı. Ardından barok keman sanatçısı Dr. Peter Spisský, hafta boyunca öğrencilerin canlı müzik seanslarının ana müzik teması haline gelen Schiarazula Mara-zula adlı bir halk şarkısı sundu.

LTTA2'de jam session'lar

Her katılımcı kurum tarafından dönüşümlü olarak yönetilen günlük doğaçlama oturumları aracılığıyla canlı müzik yapmanın önemi vurgulandı ; bu oturumlar arasında tarihi performans pratiği, doğaçlama, kompozisyon, geleneksel halk müziği vb. yer aldı. Bu canlı müzik



oturumlar, öğrenciler, öğretmenler ve araştırmacılar arasında yeni uluslararası bağlantılar oluşturarak ve dersleri tematik olarak yansıtarak ve sunum yapanlara ilham vererek Malmö'deki haftanın genel şekline güçlü bir şekilde katkıda bulundu. Jam oturumları her sabah 45 dakika sürdü, derslerden ve atölyelerden önce geldi ve genellikle günün resmi programından sonra akşam devam etti. Öne çıkanlardan biri, her iki geleneğe dayalı bir melodiyi kendiliğinden düzenleyen ve doğaçlayan Türkiye ve Yunanistan'dan öğrencilerin ortak bir araya gelmesiydi. Performanslar

Her iki dilde de söylendi ve iki geleneği birleştiren eşliklerin dönüşümlü olarak kullanılması sağlandı.

Giuseppe Vasapolli Bir film bestecisi olarak görsel medya için Sonifikasyon ve Kendini Üreten Müzik Besteciliği sürecim.

Film Bestecisi, Piyanist, Kompozisyon alanında Doktora

Müzik Konservatuvarı "Alessandro Scarlatti" Palermo



Dr. Vasapolli, film müziklerinde siber kompozisyon üzerine yaptığı araştırma yöntemlerini sundu. Hareketli görüntülerden ses çıkarma yöntemi olarak veri sonifikasyonunu kullanarak, bir videodan üç yöntemle veri çıkarmak:

- Ableton Live gibi yazılımların kullanımıyla bir videodaki piksellerin geometrik özellikleri açısından kümeleri tanımlama yöntemi olarak "ağırlık merkezi lekeleri". Vasapolli, video ile ses arasında sinestetik bir yaklaşım yaratma, gördüğünüz ve duyduğunuz şeyler arasında ilişkiler yaratma amacıyla bunu bir müzik parçasına dönüştürmek için çalıştı (circles-phd.weebly.com, t.y.). Oluşturulan materyal besteci tarafından daha da geliştirilebilir.
- Ekranın 40 sütuna bölündüğü "piksel mozaigi". Her sütuna belirli bir harmonik içerik verildi ve videonun renkleri, luma değeri seviyesi kullanılarak videodaki her piksele karşılık gelen seslerle siyah ve beyaza dönüştürüldü (renk ne kadar parlaksa dinamikler o kadar yüksek olur).
- "pikselden luma'ya", hareketlerin kullanımıyla ses algoritmaları oluşturma video.

Dr. Vasapolli, algoritmaların sesleri estetik bir bakış açısıyla seçemediği veya karar veremediği için, kompozisyon sürecinin bu temel kısmının (hâlâ) insan besteciye bırakıldığı sonucuna vardı. Bu nedenle, yöntemler, bestecinin çalışmalarında bir başlangıç noktası olarak kullanabileceği yeni paletler ve ses manzaraları yaratmak için değerli araçlar olarak görülebilir.

Sunum bölümünden sonra, Dr. Vasapolli öğrencilerle birlikte bir tartışmaya başladı. Son atölye bölümünde, Dr. Vasapoli öğrencileri piyano ve çelloda canlı doğaçlama ile gerçek zamanlı seslendirme yapmaya davet etti ve belirli bir film klibinin dramatik gelişimine veya aksiyonuna anında videolara müzikal bir gövde verdi. Öğrencilere verdiği geri bildirimde, Vasapolli doğaçlama müzikal ifadeyi iletmeye başlamak için ilk, ritmik-mikrofon tepkisinin önemini belirtti.

videoda dramatik aksiyon var.

Luca Piovesan - Kompozisyonel kara kutu: Bir akordeon ve elektronik bir aparatın dağıtılmış yaratıcı süreçleri nasıl şekillendirebileceği

Müzik Teknolojisi Profesörü, Doktora Araştırmacısı

Koninklijk Konservatuari Brüksel



Doktora öğrencisi Piovesan, akordeonla genişletilmiş teknikler kullanarak çağdaş müzikte işbirliği teknikleri üzerine yaptığı çalışmayı sundu ve çalışmasını şu şekilde anlattı:

pedallar. Öğrenci izleyicilerin soruları ve tartışmalarıyla kesişen sunum, sanatsal/teknik kurulumlar hakkında somut bilgiler ve çalınan bir müzik parçası içeriyordu.

Çağdaş profesyonel müzik dünyasındaki müziksel çalışma süreçleri deneyimleri üzerine kısa bir oryantasyondan sonra Dr. Piovesan, müzik filozofu Lydia Goehr'in sosyal ve estetik normlar üzerine yazıları ve yorumcunun ve bestecinin müzik dünyasındaki konumları ve rolleri arasındaki ilişkilerle ilişkili olarak nota, yorumlama ve performans arasındaki ilişkiler üzerine düşündü. Piovesan, bestecilerle işbirliği müzik projeleri tasarlamak için genişletilmiş teknikleri kullanma konusundaki teknik-müzikal deneyimlerinden çeşitli sanatsal örnekler vererek sanatsal araştırma bulgularını bağlamlaştırdı ve böylece çağdaş müzik dünyasının performatif normlarını sorunlu hale getirdi ve sorguladı.

4.1.3 Salı 26 Şubat DUPLEX SİBER PERFORMANS

Dr Raffaele Longo, proje lideri - Musense proje sunumu

Dr. Longo, Musense projesinin bir sunumunu yaptı ve genel bir bakış sundu. hedefler, amaçlar, yöntemler ve amaçlar.



Dragan Buvaç. - LoLa Live! Uygulamada siber performans - prolog

Medya Prodüksiyonu Öğretim Görevlisi, Malmö Müzik Akademisi/Lund Üniversitesi (MAM/LU)

Öğretim Görevlisi Buvaç, aşağıdaki LoLa canlı laboratuvarlarına, Düşük Gecikmeli AV dupleks akış sisteminin 2005 yılında Trieste'deki Conservatorio di Musica Giuseppe Tartini/GARR tarafından nasıl başlatıldığına ilişkin sorunları ele alan bir giriş sunumu yaptı. Bu uluslararası sistem, Géant tarafından yüksek kaliteli video ve ses iletimi için hızlı bir akademik ağ kullanmak, ustalık sınıfları, canlı performanslar ve diğer işbirlikli sanatsal araştırma ve geliştirme çalışmaları gibi müzikte çevrimiçi siber kullanım için geliştirildi. Ağ, Avrupa, ABD, Japonya, Hong Kong, Avustralya ve Güney Amerika'daki birçok ülkede mevcuttur.

Bertrand Chavarria-Aldrete - Müziğin plastik uzantısı

Gitarist, besteci ve görsel sanatçı

Müzik alanında doktora öğrencisi, Malmö Müzik Akademisi

Doktora adayı Bertrand Chavarria-Aldrete, LTTA2 etkinliği için aday ve Margot Edström (IAC) tarafından küratörlüğü yapılan multimedya yerinde sergisini Inter Art Center'da sundu.

Adayın IAC sunumundan:

Müziğin Plastik Uzantısı, kanonik performans, çeviri, sinestezi veya müzik analizinin ötesinde yeni bir yorumlama biçimidir. Müzik performansında sanatsal bir müdahale, yani uzayda fiziksel veya görsel bir uzantı, bir müzik eserinin enstrümantal yorumunu (praksis), müzikten ve yorumcudan kaynaklanan uzayda ortaya çıkan sanatsal nesnenin esnekliğinden önce gelen bir şiirsel süreç olarak ele alır.

Plastik uzantı, müzik performansını, notadan, müzik performansından ve enstrümanla etkileşimden çıkan farklı öğelerin ve kodların hatırlanması ve farkındalığını yaratan bir eksiklik olarak ele alır; aynı ellerle, farklı sanat dünyalarından çıkan farklı medyalardaki fikirleri, uygulamaları ve yapıbozuma uğratılmış somut bilgiyi, müzik yorumlamanın ve plastik görselin yeni modellerini yaratmak için metaforik araçlar olarak genişletir.

LoLa Live! Uygulamada siber performans – LTTA2'de opera doğaçlama atölyesi

Sara Wilén mezzo soprano, sanatsal araştırma/doğaçlama alanında kıdemli öğretim görevlisi, MAM/LU
Mia Heikkinen soprano, Sanatsal araştırma/opera doğaçlaması alanında doktora öğrencisi, Sibelius
Akademi

Jonatan Sersam piyanist, besteci, öğretmen Malmö Müzik Akademisi

LTTA katılımcıları, etkinlik için LoLa teknolojisinin kurulduğu Inter Arts Center'daki Black Room'a davet edildi. Dr. Sara Wilén, Helsinki'deki Sibelius Akademisi'ndeki LoLa yayın stüdyosundan canlı olarak katılan piyanist Jonatan Sersam ve doktora öğrencisi Mia Heikkinen ile birlikte atölyeye kısa bir giriş yaptı. Girişte, sanatçılar birbirlerini ilgili ekranlar ve hoparlörler aracılığıyla nasıl algıladıklarını açıkladılar.

Şarkıcılar ve piyanist, LTTA katılımcılarının canlı önerileri ve tepkileriyle diyalog halinde ortaya çıkan müzik, metin ve dramatik aksiyonu birlikte yaratarak, önceden hazırlanmış herhangi bir nota veya diğer müzikodrama-tik materyal olmadan, opera doğaçlamasının sanatsal yöntemlerini kullanarak klasik ve çağdaş vokal ve dramatik sahneler yarattılar (Wilén, 2017; 2019). Bir opera doğaçlama sahnesi anında yaratıldığından, LTTA2 katılımcıları, dubleks akış sisteminin müzikal ve sanatsal siber olanaklarını birkaç düzeyde anında takip edebilir ve değerlendirebilirler: sanatçılar tarafından doğaçlanan ortaya çıkan müzikodrama-tik materyal ve katılımcının

öneriler ve tepkiler, dubleks performans deneyimindeki operatik sahneleri anında etkiledi; Wilén ve Sersam onlarla aynı odada canlı performans sergilerken, Heikkinen onlarla birlikte çevrimiçi olarak, ekranda performans sergiledi. Doğaçlamacıların, operatik sahnenin fiziksel bir yer ve dramatik bir alan olarak ilişkilerini parçalayarak doğaçlamaların performatif alanlarını yaratmak ve çeşitlendirmek için dubleks akış sisteminin görsel ve işitsel olanaklarını nasıl kullandıkları. İki şarkıcı, Baltık Denizi'nin iki farklı ülkesinde, iki farklı opera sahnesinde performans sergilemiş olsalar da, ekranlar ve hoparlörler aracılığıyla iletişim kurmuş olsalar da, izleyiciler dramatik alanı bir olarak deneyimlediler.

Ekim 2023'te MAM'daki Musense LoLa oturumlarında daha önce deneyimlendiği gibi, performansçılar sesin gecikme olmadan tasarlandığının, videonun ise biraz gecikmesi olduğunu farkındaydı. Malmö'deki Wilén, Heikkinen ile esas olarak işitsel iletişime dayanarak etkileşim kurmayı seçti ve katılımcılarla görsel temasını şu şekilde odakladı:

IAC'deki Siyah Oda. Bu, aşağıda daha ayrıntılı olarak açıklanacak olan iki doğaçlama opera sahnesinin müzikal ve dramatik ortamını çerçeveledi.



İngilizce olarak icra edilen ilk müzikal doğaçlama (White, durata 3,25), odadaki bir katılımcının önerisi olan “white” kelimesinden yola çıkılarak yapıldı. Doğaçlama başladığında, şarkıcılar ekranlarda birbirlerine bakıyorlar, yani Heikkinen Siyah Oda'daki katılımcılara bakarken Wilén aynı odadaki katılımcılara sırtı dönük bir şekilde ekrana bakıyor.

İkinci doğaçlama sahne (Palermo'daki kilise, durata 7,21) opera doğaçlama formatındaydı; burada Heikkinen ve Wilén farklı fiziksel mekanlarda bulunurken ortak bir dramatik alanda (Wilén, 2017) birbirleriyle ilişki kurdular. Bu doğaçlamada Sersam, Wilén ve Heikkinen Batı opera repertuar stilleri ve müzik formatlarıyla metinlerarası ve performanslar arası bağlantılar (Wilén, 2017; 2019) kurdular ve İngilizce, İtalyanca ve Fransızca gibi farklı dilleri kullanarak mevcut oturum katılımcılarıyla retorik bağlantılar kurdular; Malmö'deki Kara Kutu'da İtalya ve Belçika'dan oturum katılımcılarıyla bağlantı kurdular.

LT2A2'de Barok LoLa atölyesi

İkinci LoLa oturumu, Barok keman sanatçısı ve Malmö Müzik Akademisi öğretim görevlisi Dr. Peter Spisský tarafından yönetildi. Finlandiya Barok Orkestrası'nın konser şefi ve Sibelius Akademisi'nde kıdemli öğretim görevlisi olan Minna Kangas, Helsinki'den katıldı. Odada bir diğer keman sanatçısı, MAM'da keman öğrencisi olan Gyrid Fossgreen ile birlikte, canlı ve çevrimiçi müzik iletişiminin kendiliğinden karşılaştırmaları mümkün oldu. Peter Spisský, giriş bölümünde, dans yapıları bilgisine (Spisský, 2017) ve bedenlenmiş müzik bilşi kavramlarından (Leman, 2008) yararlanarak tarihsel performans stiline temel prensiplerini sundu.

Bedensel jestlere dayalı müziksel iletişim (Godøy, Leman, ed. 2010) uzaktan müzik performansında meydan okunmaktadır. Sadece koordinasyonun değil, aynı zamanda farklı dans karakterlerinin fiziksel ifadesinin müzisyenlerin beden hareketleri arasındaki spontan etkileşime bağlı olduğu Barok dans repertuarını kullanmak, LoLa tekniklerini test etmek için yararlı bir araç oluşturmaktadır.

Bu oturumda aşağıdaki hedefler test edildi:

- Oynatmanın senkronizasyonu
- Gecikme ve beklenti
- Müzikal ve teknik birliktelik
- Rol değişimi ve başrol
- "Odada" oynama ile "odalar arasında" oynamanın karşılaştırılması
- Örnekler ve tartışma

Senkronizasyon sorunu hem teknik hem de performans perspektifinden ele alındı. Teknisyenler en yüksek kaliteli teknolojiyi kullandıklarını beyan etseler de, aynı odadaki müzisyenler ile LoLa arasındaki iletişimdeki fark aşıkardı. Ekran üzerinden görsel iletişim küçük bir gecikmeyle engelleniyor. Ekranın boyutu da zorluklara yol açıyor. Daha küçük bir ekran daha iyi senkronize olabilir ancak müzisyenler arasında gerçek bir çevresel bağlantı için çok küçüktür. Daha büyük ekranlar, görsel temas açısını artırırken gecikmeyi de artırır. Bu nedenle görsel ipuçlarıyla çalmak sorunlu hale gelir.



Musense izleyicileri sorular, öneriler ve geleceğe yönelik fikirlerle etkileşime girdi. Öğrenilen genel dersler hem teknik hem de müzikaldi. LoLa kesinlikle provalar ve öğretim etkinlikleri için kullanılabilir. Görsel yönün daha senkronize büyük ekranlar geliştirilerek ele alınması gerekiyor. Malmö ve Helsinki'deki iki keman sanatçısı arasındaki müzikal etkileşim geliştikçe, zorluklarla başa çıkmak için müzik eğitimimizde yeni beceriler geliştirmenin gerekli olup olmadığı da sorulmalıdır. Yeni platformlar, kendi müzik yapımımızı uyarlamanın yeni yollarını gerektirir. LoLa ve diğer çevrimiçi sistemleri düzenli müfredata dahil etmek, hem öğrencilerin dijital becerilerini hem de müzikal esnekliklerini geliştirecektir.

Godøy, RI ve Leman, M. (Ed.). (2010). Müzikal Jestler. Ses, Hareket ve Anlam. New York: Routledge.

Leman, M. (2008). Somutlaştırılmış Müzik Bilişi ve Aracılık Teknolojisi. Cambridge.

Spisský, P. (2017). Yükselişler ve Düşüşler, Keman Yaylanması Jest Olarak. Tez. Lund Üniversitesi

Felicita Brusoni- Electric Voice Toolbox: genişletilmiş şarkıcı ve canlı elektronikler için bir ortak yaratım modeli

Soprano, vokal sanatçısı

Müzik alanında doktora adayı, Malmö Müzik Akademisi

Felicita Brusoni, sanatsal araştırma pratiğini, Berberian, Globokar, Berio ve Apergis'in modernist 20. yüzyıl sonu vokal repertuarından alınan nota örnekleriyle, klasik eğitimli bir sopranonun çağdaş müzik pratiğine katılımı olarak bağlamlandırdı ve genişletilmiş vokal teknikleri kavramlarını sorunlu hale getirdi. Brusoni'nin A voice beyond the edge adlı araştırma projesi, ses bilimi, performans çalışmaları ve kültürel perspektiflerin yanı sıra yeni müzik araçları ve medyası gibi işbirlikçi ve ortak yaratıcı biçimlerin yeni süreçlerini inceleyen çok modlu bir araştırma modelini izleyen bir dizi vokal vaka çalışmasında yürütülmektedir. Genişletilmiş şarkı söyleme gibi kavramların yaygın kullanımının pratiği nasıl nesnelleştirdiğine ilişkin semiyotik yönleri sorunlu hale getirmeye devam etti ve icracının aktif sanatsal-teknik etken, genişletilmiş şarkıcı olduğu farklı bir kavram önerdi. Brusoni, 2022-23'te Andrea Agostini ile iş birliği içinde gerçekleştirilen iki genişletilmiş şarkıcı pratiği vaka çalışması sundu. Dull Catastrophes and Love Songs (2022), potansiyel bir yorumcunun müzik geçmişi ve yeterliliği, notasyonun (gereksiz)liği ve yapımcı ile icracı arasındaki diyalektik ilişki gibi araştırma konularına yol açtı. İkinci örnek olan The electric toolbox (2023), Max/MPS yamalarının kullanımıyla projede geliştirilen teknik ses ve canlı elektronik yenilikleri içeren canlı bir vokal performans sunumuyla siber performans perspektifinden sunuldu; drumz, convolved, microcanon, harm ve reson gibi.



4.1.4 Çarşamba 27 Şubat YENİ AKIŞ/AI

Jesper Larsson - Lund Üniversitesi Dijital İnteraktif Konser Salonu, LUDICH

Uzman, Proje lideri

Lund Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi

Jesper Larsson sunumuna giriş yaparak, yıllar boyunca İsveç'teki birçok sahne performansı kurumunun lideri olarak yaptığı çalışmalardan bahsetti.

Larsson, Lund Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi'ndeki LUDICH (Lund Üniversitesi Konser Salonu) projesinin proje yöneticisi olarak görevlendirildi. LUDICH, Lund Üniversitesi'ndeki altı fakültenin bir işbirliğidir:

- Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları
- Mühendislik
- Ekonomi ve yönetim
- Kanun
- Beşeri bilimler ve teoloji
- Sosyal bilimler



Malmö ve Helsingborg şehirleri, Skåne Bölgesi ve diğer kamu kuruluşları ile birlikte ses tasarımı, yayın ve yapay zeka teknolojisi alanlarında çok sayıda uluslararası şirket. Projenin fikri, izleyicilerin bir performansa ilişkin kendi "yorumlarını" tasarlayabilecekleri yenilikçi dijital tekniklerle, kameralardan ve ses düzeneklerinden gelen dijital akışlar aracılığıyla iletilen performansları bireysel ve özelleştirilmiş bir şekilde düzenleyerek ve "ortak üretmek" izleyiciler için canlı yayınlanan klasik konser performanslarının "deneyimini demokratikleştirmek"tir. Proje ayrıca izleyicilerin birbirleriyle bağlantı kurabilecekleri dijitalleştirilmiş sosyal arayüzleri entegre etmenin yollarını bulmayı planlıyor. Projede, akademik-mikrofon senfoni orkestrasının kayıtları da dahil olmak üzere bazı teknik atölye oturumları ve atölye konferansları gerçekleştirildi. Projede, Lund Üniversitesi'ndeki altı ilgili fakülte'deki öğrenciler, yeni müzik performansı üretim modunun farklı yönlerini keşfettikleri öğrenci denemeleriyle çalışmaya teşvik ediliyor. Sunumun ardından, öğrenci-sunucu diyalogunda, dijitalleştirilmiş kamusal deneyimlerde yapay zekanın gelecekteki potansiyel kullanımına ilişkin eleştirel ve sorunlu bakış açıları tartışıldı.

Yasin Özarslan - Dijital Dönüşüm: Yapay Zeka bizi nasıl yeniden şekillendiriyor?

Profesör, Yaşar Üniversitesi Açık ve Uzaktan Öğrenme Araştırma Merkezi Müdürü.

Dr. Yasin Özarslan, Örgütsel Yönetim ve Elektrik ve Elektronik Mühendisliği derecelerinin yanı sıra Uzaktan Eğitim alanında doktora derecesi ile Yaşar Üniversitesi'nde Eğitim Teknolojisi profesörü olarak araştırmacı ve eğitim lideri olarak çok yönlü teknik geçmişini sundu. Ayrıca Yeni Medya ve İletişim Bölümü'nde Öğrenme Teknolojileri, Açık ve Uzaktan Öğrenme, Öğrenme ve Deneyim Tasarımı ve Eğitimde Dijital Dönüşüm alanlarında araştırma profesörüdür.

Dr. Özarslan, yapay zekayı, talimat ve süreçlerde kalıpları ve otomatik kararları tespit ederek belirli miktardaki verilerdeki ilişkiye dayalı otomatik akıl yürütme olarak tanımladı. Kavramı, örneğin şunları içeren bir şemsiye kavram haline getirerek genişletti (Regona ve diğerleri, 2022):



- Bilgi tabanlı sistemler
- Bilgisayar görüşü
- Robotik
- Doğal dil işleme
- Otomatik planlama ve programlama
- Optimizasyon
- Makine Öğrenmesi

The Economist gibi medya kaynaklarından ilham verici video örnekleri vermenin yanı sıra, aşağıdaki gibi ilgili soruları tartışmak:

- Yapay zeka yaratıcı olabilir mi?
- Yapay zeka destekli tasarım araçları tasarımın geleceği mi yoksa bir tehdit mi?

Video materyalleri arasında, Oxford Üniversitesi'nde matematik profesörü olan Marcus Du Sautoy gibi araştırmacılar ve performansçılar yer aldı. Sautoy, yapay zeka gelişimini kamera ile bir yenilik olarak karşılaştırdı ve yapay zekanın "bizi makineler gibi düşünmekten çıkarıp" daha yaratıcı, insan düşüncesine geçme potansiyeline işaret etti. Yapay zeka verilerinin rolü

küratör, gelecekte oldukça potansiyelli bir yaratıcı rol olarak gösterildi. Sanatçı Holly Herndon, sanatsal kişiliğinin dijital versiyonu olan "dijital ikiz" ile çevrimiçi bir dijital sanat performans projesini nasıl yarattığını gösteren bir videoda yer aldı

Holly+. Herhangi bir kullanıcı makine öğrenimi ve GAI kullanarak müzik-görsel, dijital Holly+ materyali yaratabilir. Başka bir videoda yapay zekanın herhangi bir kullanıcı tarafından yaratıcı bir şekilde nasıl kullanılabileceğine dair sayısız örnek verilmiştir.

- Leonardo.ai ve runwayml.com gibi ücretsiz resim ve sanat uygulamaları
- dil çevirmen video uygulaması heygen.com
- müzik uygulaması musicfy.lol, enstrüman müzik prodüksiyonlarını ne oluşturur ses kayıtları
- sesinizi başka bir sese dönüştürebilen yapay zeka konuşma sentezi, örneğin ilevenlabs.io
- misgif-app'deki giflerde yüz değişimi
- chat.open.com'da kendi dijital versiyonunuzu yaratmak

Paolo Susanni - Zen ve Yapay Zeka Etiğinin Sanatı

Müzik Öğretmeni, Yaşar Üniversitesi.



Paolo Susanni, Özarslan'ın gösterdiği videoları sorunsallaştırarak başladı ve onları daha geniş bir bağlama oturttu. Oturumdan önce Susanni, öğrencilerle tartışmak üzere GAI'nin ahlaki ve etik bakış açılarından kullanımını sorunsallaştıran sorular içeren bir dosya dağıtmıştı:

Anket.

- 1) Çalmayı iyi bir şey mi yoksa kötü bir şey mi olarak görüyorsunuz? Neden?
- 2) Çalmanın iyi ya da kötü bir şey olduğunu nasıl öğrendiğinizi hatırlıyor musunuz?
Lütfen hatırlayabildiğiniz kaynakları listeleyin.
- 3) Eğer ebeveyniniz, kardeşiniz veya en yakın arkadaşınız korkunç bir hastalıktan ölüyor olsaydı ve siz onları bir eczaneden kalan son ilacı çalarak kurtarabilecek olsaydınız, kurtarır mıydınız? Neden?
- 4) Kendinizi sürekli olarak geliştirmeye çoğunlukla veya tamamen mi odaklanıyorsunuz? Nasıl?
- 5) Araştırıp yazabileceğiniz ancak yazmadığınız bir yazılı içerik oluşturmak için ChatGPT veya başka bir yapay zeka uygulamasını kullandınız mı?
- 6) Sağlam kişisel ve etik parametrelere dayalı bir bot oluşturma ve sürekli içerik üretimi için ücretlendirmenin (kişisel işlevlerin otomatize edilmesi) kabul edilebilir olduğunu düşünüyor musunuz?
- 7) Gerçeğin ne olduğuna dair inancınız açısından, gerçeğe ilişkin hangi görüşe daha çok katılıyorsunuz?

- Gerçekçi görüş: Gerçek, insan algılarının dışında var olan nesnel gerçekliktir. ve inançlar.
- Relativist veya Anti-realist görüş: Gerçek, onu değerlendirmek için kullandığımız ölçütlere veya standartlara bağlı olarak değişebilir.
- Yapılandırmacı görüş: Gerçek, insan düşüncesinin ve etkileşiminin bir ürünü olarak görülür ve kültür, toplum ve tarihten etkilenir.
- Pragmatist görüş: Gerçek, yararlılığına veya yararsızlığına göre değerlendirilmelidir. Hedeflere ulaşmada veya sorunları çözmede etkililik.
- Çoğulcu bakış açısı: Gerçeği belirlemenin tek ve kapsayıcı bir yolu yoktur.

Hedvig Jalhed - Deus in machina - Yapay zekayı yeni müzik dramasına entegre etmek

Malmö Müzik Akademisi, Müzik Draması alanında uzmanlaşmış, Müzik Sanatsal Araştırmaları Kıdemli Öğretim Görevlisi.

Lund Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi, Sanatlar Arası Merkez Müdürü.

Dr. Jalhed, sanatsal araştırma operalarından biri olan [The Prophecies'i sundu.](#)

2022'de topluluğu Operation Opera tarafından Halmstad'da prömiyeri yapılan ve 2022-2023'te İsveç'te sahnelenen sürükleyici bir opera. Seyircinin, önceden bestelenmiş müziğe, izleyicinin sorularına dayalı olarak AI tarafından oluşturulan librettoları, yani kehanetleri icra eden bir kahinle (bir opera sanatçısı) tanışmak için bir zaman ayırdığı "birebir" bir performanstı. Sunumda Jalhed, topluluğun sanatsal araştırma prodüksiyon performanslarından birden fazla video örneği verdi.

Aşağıdaki sunum için Jalhed'in özetini inceleyin:

"İnsan performansının operada her zaman teknolojik unsurlarla birleştiği ve karşılaştırıldığı gözleminden yola çıkarak, yapay zekayı (YZ) entegre eden bir opera eseri yaratma olanaklarını araştırmak için 2022-23'te sanatsal bir araştırma projesi yürütüldü. Fikir, insan icracıları YZ ile değiştirmek değil, hem sanatçılarla hem de ziyaretçilerle bağlantılı olarak etkileşimli bir parça olarak eğitilmiş bir YZ aracıyla genişletilmiş bir aracı sistem kurmaktır. Sürükleyici ve etkileşimli opera, daha yüksek alemlerle temas halinde olan Delphic kahini eşdeğerinde bir şarkı söyleyen kahin kavramına dayanıyordu ve bire bir mikro opera olarak kuruldu. YZ aracısından gelen dinamik girdi, bireysel ziyaretçilerin sorularına söylenen yanıtları tetikledi ve hem estetik seçimleri hem de bilişsel süreçleri etkiledi.

Analiz ve daha fazla ayrıntılandırma için dokümantasyon ve kullanıcı deneyimleri toplandı. Proje, ezberlenmiş ve doğaçlama opera ile ilgili gelecekteki araştırma sorularının yanı sıra opera sanatında insanların ve makinelerin rollerine de yol açtı. Bu sunumda, topluluğun çalışma süreci ve konsept tasarımı odak noktasındadır."

4.1.5 Perşembe 28 Şubat YORUM

Nuno Cernadas - Scriabin performansına modern bir yaklaşım. Bırakın ışık ol! Alexander'ın bilgilendirici renkli ışık performansının yaratılması
Scriabin'in son dönem piyano sonatları

Yardımcı Piyano Profesörü, KCB Uluslararası Projeler Koordinatörü,
Koninklijk Konservatuari Brüksel



Cernadas, Rus besteci Alexander Scriabin'in piyano müziğine odaklanan sanatsal araştırma eğitim projesini sundu, özellikle de Scriabin'in Helena Blavatsky'nin öğretilerinden büyük ölçüde etkilenen kişisel bir felsefe geliştirdiği geç dönemi (1910-14), teosofi, mistisizm ve solipsizm de dahil olmak üzere müziği üzerinde büyük bir etkisi oldu. Scriabin, "gizemli akor" (c, f#, bb, e, a, d) etrafında oktagonik ve tam ton setleri kullanarak müzikal armoniye yeni bir yaklaşım geliştirdi.

Isaac Newton, Louis Bertrand Castel ve Hilma af Klint gibi bilim insanları ve sanatçıların çalışmalarından yararlanarak, bir gamdaki notaların görünür renklerle veya ışık fraktallarıyla ilişkili olduğu bir "ışık organı" geliştirdi. Bu şekilde, müziğin dönüştürücü kapasitesini artırmanın bir yolu olarak, "ışık gamındaki" notalara karşılık gelen görsel ışık öğelerini içeren sinestetik bir "müziko-ışık" performans formatı geliştirildi. Cernadas, çalışmayı, Scriabin'in müzik notalarının armonik analizlerinin renklere "çevirisi" olarak tanımladı ve bu, onun orkestral çalışması Prometheus (opus 60) için geliştirilen ışık organından ilham aldı. Cernadas, çalışmasını müzik için renk/ışık ipuçları notalarının midi tetikleyicileriyle bir sistem yaratmakla tanımladı ve motive etti. Sunum, görüntüler, video ve

Kırmızı Oda'daki büyük piyanonun arkasındaki projektör brandasına yansıtılan ışıklarla Scriabin'in müziği.

Eterik, elle tutulamayan, 'maddi olmayan' doğası, renkli ışığı, müziği bu niteliklerin çoğunu paylaşan Scriabin'in performansı için özellikle uygun bir sanatsal ortam haline getirir. Renk ve ışık, performans eyleminin "kutsallaştırılmasına" katkıda bulunur ve Scriabin'in geç dönem müziğini, ruhsal arınmaya yönelik yaratıcı ritüel olarak bağlamlandırmaya yardımcı olur.

(Cernadas, powerpoint sunumu, s. 39, 28/8 2024)

Oturumla ilgili bir ankette öğrenciler, Cernadas'ın Scriabin'in eserlerini seslendirirken ışık kullanımının, geleneksel konser performanslarına kıyasla performans deneyimlerine daha derin (sin)estetik nitelikler kattığını belirttiler.

KCB Öğrencilerini Sergile

Koninklijk Conservatorium Brussel'den altı müzik teknolojisi öğrencisi 15-Müzikal ve sanatsal çalışmalarının sözlü sunum ve multimedya kullanımını birleştiren dakikalık sunumları.



Minas Emmanouil Akış platformları aracılığıyla enstrümanların ve canlı elektroniklerin performansını iyileştirmek için ses mühendisliği teknikleri

Yardımcı Doçent, İyonya Üniversitesi



Seminer, izleyicilere gelişmiş ve sürükleyici bir deneyim sunmak için akışlı sesin kalitesini iyileştirmek amacıyla etkili ses tekniklerinin uygulanmasına odaklandı. Sunumun odak noktası, izleyiciler ve icracı perspektifi için niteliksel sürükleyici bir ses deneyiminin potansiyellerini optimize etmek için teknik çözümlerdi ve diğer müzisyenlerle uzaktan işbirliği yapıldı. Emmanouil, Clément Ader'in Paris'te 1881'de yaptığı téatrophone (muhtemelen ilk stereo sistem), Thaddeus Cahill'in ABD'de 1896'da geliştirdiği dinamo telefon/telharmonium ve 1887'de Stockholm'de gerçekleştirilen bir opera performansının ilk telefon iletimi gibi telefon kabloları aracılığıyla opera ileten teknolojilerle başlayarak siber performans uygulamasını kısa bir tarihsel arka planla bağlamlandırarak başladı.

Emmanouil, uzaktan performans için yapısal ve teknik ön koşulları özetlemiştir (sunumdan, s. 9):

- Analog ses ekipmanları (mikrofonlar, hoparlörler, kulaklıklar, vb.)
- Dijital ses donanımı ve yazılımı
- Yüksek hızlı geniş bant internet
- Özellikle müzik uygulamaları için tasarlanmış akış platformları

Emmanouil'e göre, günümüzün canlı yayın uygulamalarının teknik yönlerinin siber performans katılımcıları arasında iletilen sesin kalitesini önemli ölçüde etkilemesi ve dolayısıyla icra edilen müziğin "mesajını" değiştirmesi riski vardır. Daha sürdürülebilir bir ses oluşturmak için çeşitli senaryolara ve taleplere uygun olarak 3B ses akışları tasarlamak için binaural ve ambisonik teknolojilerden faydalanılmasını önerdi.

katılımcılar ve izleyiciler için sürükleyici deneyimler. Akışlı bir performansın (sunumdan, s. 10) dikkate alınması gereken çeşitli ses kaynakları ve yönlerine dikkat çekti:

- mikrofonlar tarafından yakalanan ses (akustik enstrümanlar, vokaller, nesneler ve Daha)
- elektronik enstrümanlardan veya ses aygıtlarından (FX işlemcileri, kayıt cihazları ve daha fazlası) ses çıkışı
- yazılım kullanılarak üretilen ses
- fiziksel veya yapay performans "alanı"/odası (mekansal ses yakalama, miksaj ve akış)

Emmanouil, örneğin gürültülü ön amfiler, düşük kaliteli mikrofonlar, AD/DA dönüştürücüler ve/veya cihaza bağlı olarak yüksek gecikme nedeniyle dijital sinyallerin bozulma riski nedeniyle yalnızca bir bilgisayarın dahili ses donanımına güvenmemenin önemine dikkat çekti. Emmanouil, internet üzerinden başkalarıyla kolayca elektronik müzik prova etme ve icra etme amacıyla, canlı elektronik müzikleri akış platformları aracılığıyla uygulamayla ilgili sorunlara değindi. Teknik kurulumlar, kulaklık gibi ekipmanlar, mikrofonların tasarımı ve yerleştirilmesi, akustik, gecikme ve yazılım akış platformları ile ilgili olarak dikkate alınması gereken pratik faktörler hakkında oldukça ayrıntılı ve uygulamalı bir sunum yaptı. Emmanouil, iki kulaklı stereo kulaklıklar aracılığıyla 3B sesin olanaklarını ve sesin mekansal özelliklerini kompozisyonel (anlatısal) bir araç olarak kullanarak ve iki kulaklı panoramik mikseleme ile sürükleyici ses deneyimleri yaratma kapasitesini vurguladı. 1970'lerde İngiltere'den Michael Gerson tarafından geliştirilen, 3D, 360 derece ses kaydı, miksajı ve oynatımı için kanalların kurulmasına yönelik matematiksel bir teknik olan basitleştirilmiş ambisoniklerle 3D akışı sunarak devam etti. Emmanouil, IEM A11RAD eklentisini önerdi ve Puccini'nin Crisantemi adlı yaylı dörtlüsü parçasının 360 derecelik kaydının sağlam bir örneğini verdi. Yüksek kaliteli siber müzik performansı ve izleyici deneyimi için ambisonik mikrofonlarla ses sistemi kurulumlarının daha ayrıntılı teknik ve müzikal örneklerini vererek sonlandırdı.

4.1.6 29 ŞUBAT CUMA ÖZET & ÖZETLEME

Naoum Mylonas - Uzaktan müzik eğitiminde yenilikçi fikirlerin kullanılması için tasarım düşünme yöntemi

Girişimcilik alanında yardımcı doçent, doktora

İyonya Üniversitesi Turizm Bölümü



Aşağıda Dr. Mylonas'ın sunumunun kendi özetinin biraz düzenlenmiş hali yer almaktadır:

Erasmus Plus MUSense Projesi kapsamında 29 Şubat 2024'te LTTA 2 Malmö'de 25-29 Şubat 2024'te "Uzaktan müzik eğitiminde yenilikçi fikirleri kullanmak için tasarım düşünme yöntemi" başlıklı bir seminer verdim. Bu seminer 10:15-13:00 (CET) arasında gerçekleşti. Seminerim 3 bölüm halinde düzenlendi.

1. Bölüm, A Yaratıcı ve Kültürel Endüstrilerde Girişimciliğin Doğası (CCI'lar)

"Yaratıcı Endüstriler teriminin köklerini ve anlamını analiz ettim ve ayrıca bu alandaki girişimciliğin doğasını da tartıştım. Sırasıyla, daha spesifik olarak, son on yıllarda beş (5) temsili müzik girişimi vakası göstererek müzik endüstrilerindeki girişimciliği analizD ettim."

Dr. Mylonas, yaratıcı ve kültürel endüstri girişimcilerini, "estetik bir şey üretme" (sunum, s. 7) ve yaratıcılıklarını geliştirme, müzik girişimlerinde girişimcilik ve sanatsalD yönelimleri bir araya getirme gibi özellikleri paylaşan, "en son teknolojiyi kullanarakD yenilik yapma" gibi özelliklerle tanımlayan bir müzik girişimi olarak tanımladı.

"Müzik dinleme, dağıtma, yaratma ve anlama şeklimiz" (sunum, s. 10). Mylonas, dijital platformların yaratıcıların sanatlarını sergileyerek, tedarikçiler bularak ve dünya çapında yeni ve yerleşik kitlelere satış yaparak ulaşmalarını kolaylaştıran yollar bulmalarını nasıl kolaylaştırdığına işaret etti (Stavrianidi ve Constantelou, 2022). sunum, s. 9). Dr. Mylonas, Vampr (2024'te kuruldu), One of (2020'de piyasaya sürüldü), Riyaz (2019'da piyasaya sürüldü) ve Audius (2018'de kuruldu) gibi müzik girişimlerine örnekler verdi.

2. Bölüm, B Yeniliğin tanımlanması ve araştırılması

"Bu bölümde inovasyon, yaratıcılık ve icat arasındaki farkı açıklayarak inovasyon konusunu ele aldım. İnovasyon Süreci de analiz edildi.

Katılımcıların belirli pazarlardaki mevcut sorunları empati kurarak, fikir üretmek ve test ederek çözmek için yenilikçi fikirler bulmak üzere yaratıcı bir süreci anlamaları için tasarım düşüncesi ilginç bir araç olarak seçildi. Sonunda, girişimci bir yeniliği analiz etmek ve bir iş yaratmak için popüler bir iş çerçevesi olan Alexander Osterwalder tarafından geliştirilen İş Modeli Tuvalini derinlemesine analiz ettim."

..

3. Bölüm, C

"Bu bölümde, katılımcılara beş (5) kişilik gruplar halinde, başlangıçta Tasarım Düşünme Sürecini kullanarak müzik endüstrisinde girişimci bir yenilik bulmaları için toplamda 50 dakika verdim. Daha sonra, iş modeli tuvali şablonunu kullanarak bu girişimci yenilik için iş modeli oluşturdular. Katılımcılar tarafından beş (5) iş modeli oluşturuldu. 3. bölümün sonunda , tüm katılımcılar iş modellerini bir Pitching Oturumunda sundular. Fikirlerin ve iş modellerinin geliştirilmesi sırasında mentor rolünü üstlendim."

Değerlendirmeler

Cuma öğle yemeği ve ertesi gün öğleden sonra katılımcı öğrenciler, her kurumun kendi düzenlemesiyle Musense ortak kurumları tarafından yürütülen LTTA2 oturumlarının çevrimiçi ve kağıt değerlendirmelerini yaptılar.

Öğleden sonra Musense ortak öğretim ve araştırma ekibi, Dr. Longo liderliğinde LTTA2 oturumlarından gelen deneyimleri ve değerlendirmeleri tartışan ortak bir değerlendirme toplantısı düzenledi. Toplantıda ayrıca projenin son yılı için zaman planlamasının ayrıntıları verildi ve Yaşar Üniversitesi'nden ortakların liderliğinde [Dijital Dönüşüm Çağında Müzik Yaratımı El Kitabı](#), PR3 ders modülüyle yapılacak çalışmalar yapılandırıldı.

4.2 Sonuç düşünceleri - yeni yollar bulmak ve yeni kavşaklarla yüzleşmek

Musense projesindeki çalışmada, PR1'de sunulan "siber" kavramının yorumlanmasının oldukça değerli olduğu kanıtlanmıştır: "dijital gerçekliğin her yönünün kapsanabileceği bir şemsiye kavram" (Susanni vd., 2021, 25). Dahası, "siber performans" tanımı (Susanni vd., 2021, s. 5) çok sayıda bakış açısı ve tekniği davet ederek çok alakalı olmuştur: "Siber performans, uzaktan performans sergileyenleri gerçek zamanlı olarak bir araya getirmek için internet teknolojilerinden yararlanan, uzak ve/veya yakın izleyiciler için canlı bir performanstır". (ibid)

Bu kavramsallaştırmalar, Musense proje faaliyetleri sırasında zengin çeşitlilikte dijital ve siber performans temalarının, yaklaşımlarının, yöntemlerinin ve uygulamalarının keşfedilmesine olanak sağladı.

4.2.1 HME'de siber sanatın durumu

Günümüzle Yüzleşmek: Yüksek Müzik Eğitiminde Dijitalleşme Senaryoları atölyesinde 26 Kasım 2024'te Palermo'da, grup lideri Sandrine Desmurs, AEC "ARTEMIS" Dijitalleştirme çalışma grubunun sonuçlarını sundu (Okullarda Müzik için Avrupa Birliği (nd). Desmurs, sunumunda HME'de dijital öğrenme için "yeni bir dijital zihniyet" yaratmak için hayati önem taşıyan dört "temeli" veya yönü vurguladı, burada Malmö ekibi tarafından bir miktar düzenlenmiş olarak sunuldu:

1. Yaratıcı ortam olarak dijital
2. Müzisyenler için dijital beceriler
3. İzleyiciler için dijital arayüzler
4. Dijital öğretim ve öğrenme

Bu yönler, en temel hedeflerden bazılarıyla çok iyi bir şekilde örtüşmektedir. PR1'de özetlenen Musense projesi:

Müzik performansında sosyal unsurun öneminin yanı sıra çevrimiçi izolasyonun risklerini de göz önünde bulunduran MUSense, özellikle sanatçılar ve izleyiciler arasında zihinsel sağlık ve sosyal ve kültürel hayata gerçek katılım duygusu için hayati önem taşıyan sosyalliği ve kişisel etkileşimi teşvik eden siber performans ve uzaktan öğrenme biçimleri yaratmayı amaçlamaktadır. (Susanni ve diğerleri, 2023, s. 51).

Dijital ve siber performans araçları hakkında uzman düzeylerinde öğretebilmek için tatmin edici miktarda bilgi edinmekte, muhtemelen öğrencilerinden ziyade günümüzün HME öğretmenleri ve araştırmacıları en uzun yolu katetmelidir. Desmurs'a göre, öğrenci ve öğretmen anketleri ile mülakatlar içeren Artemis projesi (Okullarda Avrupa Müzik Derneği (nd)) tarafından yapılan soruşturmalarda, çoğu

Cevap veren öğrenciler dijital teknolojiyi yaratıcı gelişimleri için hayati ve değerli olarak gördüler. Öğrencilerin %80'i kadarı kendi kendine eğitim ve akranlar arası öğrenme yoluyla yeni dijital beceriler öğreniyor. Ancak, HME öğretmenlerinin dijitalleşmeyi benimseyip benimsemedikleri sorulduğunda, çok azı buna katıldı.

Ekim 2024'te Malmö ekibi tarafından Musense ortak kurumlarıyla yürütülen çıkış bileti anketinin anonim yanıtlarının¹ tematik analizlerine göre , aşağıdaki hususlar Musense proje araştırmalarında merkezi düğümler ve temalar olarak belirlenmiştir (Buvaç, Spisský ve Wilén, 25 Kasım'da Palermo'da düzenlenen PowerPoint sunumu) 2024):

- Siber performans ve dijital paradigma için yeni kavramlar ve yeni tanımlar
- İlişkiler, iş birliği ve ortaklıklar
- İlham ve katılım
- Daha iyi bilgi ve beceri geliştirme
- Müfredat ve kurumsal gelişimde yapısal değişiklik fikirleri
- Müfredat ve kurumsal gelişimdeki zorluklar

¹ Malmö ekibi ve BING Copilot tarafından Kasım 2024'te gerçekleştirilen analizler.

Malmö PR4'ün en iyi dijital uygulama kılavuzları, dersleri, tartışmaları, müziksel sıkışmayı ve atölye oturumlarını iç içe geçiren bir eğitim laboratuvarı olarak tasarlanan son LTTA2 toplantısında kendini gösterdi. Farklı yaklaşımlar ve alanlar, verimli bir fikir alışverişinde ve pratik bir atölyede bir araya geldi. Uzak dijital platformlar ile geleneksel müzik performans platformları arasındaki kalan engeller, katılımcı öğrenciler tarafından değerlendirilen yaratıcı bir diyalog ve deney atmosferinde yansıtıldı ve yeniden tanımlandı. LTTA1 ve LTTA2 oturumlarından elde edilen deneyimlerin ve diğer Musense etkinliklerinin bir sonucu olarak, ortak kurumlar daha sonra kendi

PR3'te sunulan Musense ders modülüne bireysel katkılar.

Bu çok yönlü, işbirlikçi çalışma yöntemleri, farklı zaman dilimlerindeki geniş bir yelpazedeki bireysel, yaratıcı ve eleştirel bakış açıları, yansımalar ve algılar için bir arayüz sunar. Elmgren & Henriksson (2010), yansımayı ve başkalarıyla etkileşimi yüksek öğrenimde merkezi faaliyetler olarak vurgular. Yansımanın hem bireysel hem de gruplar halinde ve tercihen temsil, konuşma ve yazma gibi farklı formatlarda gerçekleşmesi önemlidir. Bu beceriler için geçerlidir: bir şey yapmak veya "nasıl yapılacağını bilmek" (sayfa 28, italikler yazarlarındır), belirli somut bağlamlarda bilginin uygulanmasıyla bağlantılıdır. Sadece öğrenciler için değil - aynı zamanda HME öğretmenleri ve araştırmacıları için de - İsveç Yüksek Öğrenim Yasası ve Yüksek Öğrenim Tüzüğü'nde bilgi, anlayış, beceri, yetenek ve tutumlar (Elmgren & Henriksson, 2010; Heron, 1997) olarak adlandırılan şeyleri geliştirmek için müzikte yeni dijital ve siber performans araçları.

Bu çalışma biçimleri, Hannula'nın (2005) sanatsal araştırma pratiğini tanımlamak için kullandığı iki temel metaforla oldukça iyi örtüşüyor:

- i) Çok sayıda yöntem
- ii) Çeşitli deneyimlerin demokrasisi

Bu şekilde öğretmenler ve araştırmacılar, öğrencilerle birlikte, Borgdorff'un önerdiği sanatsal bilgi inşası ve sanatsal araştırma tanımına uygun olarak gelişim için yeni arayüzler sağlayan bir yöntem tasarımı LTTA oturumlarında çalıştılar.
2006:

Sanat pratiği -hem sanat nesnesi hem de yaratıcı süreç- deney ve yorumlama yoluyla ortaya çıkarılabilen ve ifade edilebilen yerleşik, örtük bilgiyi temsil eder. (Borgdorff, 2006, s. 18, yazarın italikleri).

Müzik öğretmenleri arasında yeterlilik geliştirme için açık web tabanlı materyal sunmak, müzik alanındaki diğer araştırmacılar tarafından kullanılan bir kılavuz metodolojidir. Journal of Contemporary Music Art and Technology'de yayınlanan Dijital yeterlilikler: Dijital Kaynakların Sistemleştirilmesine Eleştirel Bir Bakış Açısından adlı makalelerinde Lekovic ve Nikolic (2024), dijital araçların daha fazla kullanılmasını teşvik etmek amacıyla müzik öğretmenlerinin web'de gezinmesine yardımcı olmak için bir dizi dijital kaynak sunmaktadır. müzik pratiğinde. Müzik öğretmenleri arasında dijitalleştirilmiş öğrenmenin müzik pratiğindeki eski değerleri sorgulayabileceği veya hatta ele geçirebileceği korkusuna işaret ediyorlar, aynı öğretmenler ayrıca dijital araçları öğretimlerine dahil edebilmek için bu araçların kullanımında ustalık kazanmalarını da talep edebilirler. Lekovic ve Nikolic, müzik öğretmenin rolüne yönelik bu sert yaklaşımın mutlaka böyle olmak zorunda olmadığını savunuyorlar. Onlar dijitali daha çok Mevcut müzik öğretimi uygulamasının yeni kolaylaştırıcıları olarak araçlar (2024, s. 45). Bu, Öğretmenlerin Dijital Yeterliliği için Avrupa Çerçevesi (Avrupa Komisyonu, 2019) ile iyi bir şekilde örtüşmekte olup, öğretmenlerin kendi alanlarıyla ilgili bir dizi dijital beceri edinmeleri için meraklı, eleştirel, düşünceli bir zihniyet önermektedir.

2022-2026 yılları arasında yürütülen Klasik Müzikte Dijital Teknolojiler araştırma projesinde Dr. Maastricht Üniversitesi'nden Denise Petzold ve Jorge Lozano Diaz Granados (nd), HME gelişiminde müzik-sanatsal bakış açısının odakta tutulmasının önemini vurguluyor Klasik müzik alanında dijitalleşmeyle ilgili çalışmalarda salt izleyici perspektiflerine ve kitleye ulaşmaya odaklanmak yerine, sanatsal/ıcracı perspektifinin odakta tutulmasının önemini vurguluyorlar:

Dijitali müzik için yabancı bir şey olarak görmek yerine, uygulayıcılara dijitali günlük işlerinin ve pratiklerinin kurucu, yapıcı bir parçası olarak keşfetmeleri için alan ve teşvik verildiğinde ne öğrenebileceğimizi soruyoruz. O noktadan sonra, dijitallikten anlamlı bir şekilde ortaya çıkan ve klasik müziğin aktörleri, uygulayıcıları ve organizasyonlarıyla yakından bağlantılı olan pratik için yenilikler önerebiliriz. Bu, yalnızca pratik içindeki belirli teknolojilerin rolüne dair anlayışımızı derinleştirmekle kalmayacak, aynı zamanda klasik müzik bağlamında dijitalliğe dair daha ayrıntılı ve çok yönlü bir anlayış sağlayacaktır. (Maastricht Üniversitesi, nd, np)

4.2.2 Siber performans yoluyla öğrenmeye yönelik işbirlikçi yaratıcı modeller

Yukarıda açıklanan MAM LoLa modeli, Musense projesi 2022-2024 sırasında Malmö Müzik Akademisi'nde geliştirilen, işbirlikçi sayısallaştırılmış HME gelişimi için sanatsal araştırma tabanlı bir proje tasarımıdır. Tullberg (2022), müzik uygulayıcısı ve müzik aleti arasındaki etkileşimi ele alan affordances kavramının bir kullanımının taslağında, Gib-son'dan (1979/2015) esinlenerek, müzikteki affordances'ı, müzik performans pratiğinin yerleşik, çevresel koşullarıyla birleşen, bilişin yerleşik bir anlayışının parçası olarak tanımlar. Bu, kurumsal çerçevelerin yanı sıra estetik yönleri ve müzik türünün toplumdaki rolünü içerir. Tullberg'e göre, işbirlikçi çalışmalarda nitel yöntemleri kullanan araştırmacı-müzisyenlerin birinci şahıs anlatımları, müzik enstrüman pratiği hakkındaki bilgiyi genişletmek için oldukça önemlidir. Öğretmenlerin başkalarına performans ve müzik pratiği için yeni, dijital araçları öğretebilmeleri için, yeni araçlarla kendini icracı ve öğrenci durumuna koymak çok değerlidir. Müzik uygulayıcısı olarak öğretmen/araştırmacı, öğrencilerle birlikte ortak keşiflerde yeni araçlar ve teknolojilerin sunduğu yaratıcı olasılıkları ve zorlukları deneyimleyebilir, araştırabilir ve öğrenebilir. Bu tür birinci şahıs anlatımları, üçüncü şahıs perspektifinden erişilmesi zor olan algısal ve bilişsel süreçlere ilişkin anlayışımızı bilgilendirme potansiyeline sahiptir. İşbirlikçi sorgulama gibi müzik pratiği üzerine ve aracılığıyla yapılan işbirlikçi araştırmalar, aynı enstrümanı çalan ve aynı türde çalışan bir grup müzisyen içinde bile var olan deneyim çeşitliliğini keşfederek katkıda bulunabilir. (Tullberg, 2022, np)

Yukarıda belirtildiği gibi, MAM LoLa projesi gerçekten de klasik müzik icracıları için dijitalleştirilmiş ve siber performans araçlarının potansiyellerine dair yeni sanatsal-yaratıcı anlayışlar sunmuştur. LoLa proje süreçleri, değerlendirmelerde ve analizlerde sanatsal/müzikal bakış açılarını merkezde tutmuştur. Bu şekilde, klasik icracılar Siber performansın yaratıcı bir ortam ve müzik arayüzü olarak incelenmesinin yanı sıra, kamusal performanslar ve yeni girişimci değerler için dijital bir arenanın potansiyeli araştırıldı. Bu nedenle WAM LoLa proje modeli, klasik HME'de dijitalleştirilmiş öğrenmede yeni öğretim ve öğrenme modelleri geliştirmek için sanatsal araştırmaya dayalı bir proje tasarımı sunmaktadır.

Yukarıdaki LTTA2 faaliyetlerinde ve bu faaliyetler aracılığıyla ortaya çıktığı gibi (bkz. 4.1), siber performans ve dijitalleştirme için yaratıcı ve girişimci ve diğer dijital beceriler, HME öğrencileri, öğretmenler, araştırmacılar ve HME alanındaki diğer aktörler için hayati öneme sahiptir. Musense projesi, ilham verici, yerleşik bireysel ve dolayısıyla sürdürülebilir gelişim yolları kolaylaştırmayı amaçlayan çok yönlü sonuçlar sunar. Yüksek Müzik Eğitiminde siber performans ve dijitalleştirme alanında öğretim ve öğrenmede veya bu öğretim ve öğrenme yoluyla yaratıcı, girişimci ve diğer dijital beceriler:

- PR1 Son Teknoloji, Bağlamda Müzik Performansı
- PR2 Paylaşımlı Çevrimiçi Depo ve Musense web sitesi
- Dijital Çağda PR3 Müzik Yaratımı
Dönüşüm El Kitabı
- PR4 Yüksek Müzik Eğitiminde yeni, sürdürülebilir dijitalCanlı uygulamalara doğru.

Genel olarak, Musense projesinin sonuçları, uluslararası Artemis projesi tarafından özetlenen dört "temel" in tümüne ilişkin gelişme potansiyeline katkıda bulunmaktadır. (Okullarda Müzik için Avrupa Derneği (nd) Kasım 2025'te Palermo'da Desmurs tarafından gerçekleştirilen son Musense tanıtım etkinliğinde sunulmuştur (yukarıdaki 4.2.1'e bakınız).

Son olarak, ekip HME'deki öğretmenler ve öğrenciler için dijital ve siber performans becerilerinde yeni olanaklar geliştirmeye yönelik bazı yol gösterici tavsiyelerde bulunmak istiyor. Bu yol gösterici tavsiyeler, Musense projesindeki genel deneyimlerden, bu rapordaki araştırma literatüründen ve Yükseköğretim Geliştiricisi Rachel Forsyth'den esinlenmiştir. (Esaïasson, 2024; Lund Üniversitesi, nd).

Referanslar

Borgdorff, H. (2006). Sanatta araştırma üzerine tartışma. Sanatsal Araştırmaya Odaklanma

Araştırma ve Geliştirme, no. 02 (2007), Bergen: Bergen Ulusal Sanat Akademisi.

Elmgren, M., Henriksson, AS. (2010). Üniversitepedagojik. Stokholm: Norstedts.

Esaiaasson, M. (2024). Öğretmenler için beş adımda rehberlik. <https://www.education.lu.se/en/teaching-tips/ai-education/general-guidance> adresinden ulaşılabilir

Avrupa Okullarda Müzik Derneği (nd). Artemis, AEC – Sanatçıları Toplumda Üretici Olarak Güçlendirmek (2022-2025). <https://eas-music.org/partnerships/artemis/> adresinden ulaşılabilir.

Avrupa Komisyonu, Eğitim, Gençlik, Spor ve Kültür Genel Müdürlüğü. (2019). Yaşam boyu öğrenme için temel yeterlilikler, Yayın Ofisi. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>.

Gibson, JJ (1979/2015). Görsel Algıya Ekolojik Yaklaşım. New York Psychology Press Ltd.

Hannula, M., Suoranta, J., & Vadén, T. (2005). Sanatsal araştırma – teoriler, yöntemler ve uygulamalar. Göteborg Üniversitesi: ArtMonitor.

Heron, J. (1996). İşbirlikli sorgulama: İnsan durumu üzerine araştırma. Sage Publications, Inc.

Lekovic, B. & Nikolic, S. (2024). Klasik Müzik Öğretiminde Dijital Yeterlilikler: Dijital Kaynakların Sistematisasyonuna Eleştirel Bir Bakış Açısından. Çağdaş Müzik Sanatı ve Teknolojisi Dergisi'nde. (13), s. 40–68. <https://doi.org/10.51191/issn.2637-1898.2024.7.13.40>

Lund Üniversitesi, (nd). Dijital dünyada eğitimi dönüştürmek. Şurada mevcuttur: <https://www.education.lu.se/en/>

Maastricht Üniversitesi, (nd). 2022-2026. Araştırma hattı 1: Klasik müzikte dijital araçlar. <https://www.maastrichtuniversity.nl/research/mcicm-maastricht-centre-innovation-classical-music/mcicm-research> adresinden ulaşılabilir

Susanni, P. & Musense meslektaşları. (2021). Son Durum, Musense projesi teneke bağlamı. Musense raporu PR1. Şurada mevcuttur

Tullberg, M. (2022). Müzik aletlerinin olanakları: Kavramsal değerlendirme.

Psikolojide Sınırlar, 13. Şuradan ulaşılabilir: [https://](https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.974820/full#ref40)

www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.974820/full#ref40

4. 3 Bazı DigitaLive Rehberlik Tavsiyeleri

1. Ortamınızda, örneğin Musense web sitesinde hangi dijital/siber performans araçlarının mevcut olduğunu **araştırın** .
2. Araçları **deneyin** ! Bunları kendiniz **seçin** ve **keşfedin** , kendi başınıza Hızla, merakla!
3. Kurumunuzda bir öğretmen olarak GAI gibi dijital araçları ve yazılımları nasıl kullanabileceğinize ilişkin bilgi **arayın** .
4. Müzik ve yüksek öğretimde siber performans ve GAI hakkında açık web seminerlerini **arayın** .
5. Kurumunuzdan aşağıdakilerle ilgili bilgi **arayın** :
müfredat ve üniversite/akademi politikaları.
6. Ortak deneyler, keşifler ve tartışmalar düzenleyin
Öğrenciler, meslektaşlar ve yoldaşlar.
7. Doğal olarak **olgunlaşmasına** izin verin ! Uygunsa, yeni içgörülerin ve becerilerin bir süre "**sizde büyümesine**" izin vermek için **zaman ayırın** .
8. Kullanmayı planladığınız yazılımın kurum tarafından onaylanmış ve mümkünse kolaylaştırılmış ve ihtiyaç halinde tüm öğrencilerin kullanımına açık olduğundan **emin olun** .
9. Ders içeriğini, öğretim yöntemlerini ve ders/sınav bilgilerini **inceleyin** .
10. Öğrencilere net talimatlar **verin** ve gerektiğinde ders başlamadan önce yazılımla ilgili öğrenme ve sınav kılavuzları sunun.
11. Küçük ölçekli bir pilot proje/oturum tasarlayın, **belgelendirin** ve Sonucu öğrencilerinizle, akranlarınızla ve meslektaşlarınızla diyalog halinde **değerlendirin** .
12. Uygunsa, yeni yazılımı/teknolojiyi ders tasarımına, planlamasına ve ders etkinliklerine **uygulayın** !

Musense ekibi, geleceğin
digitalaLive siber uzaylarında
gezinirken hepinize bol şans ve
ilham verici anlar diler!

