



Съфинансиран от програма
„Еразъм+“
на Европейския съюз



Тема 1.4: Нови медии, творчески технологии и дигитална среда

проф. Елида Месарош Лайко

проф. Оливера Грачанин

Проф. Михай Русен

Проф. Разван Клондир

UNS - Сърбия; UNAB - Румъния



Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на нейното съдържание, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.



Новите медии: неограничено творческо поле

- Цифровите технологии измениха изискването медията да се базира на източници от реалния свят. Днешните медии са почти изцяло дигитални, и поради това зависими на техническите възможности. Предвид, че технологиите се подобряват постоянно, възможностите на новите медии се разширяват стремглаво.
- Съоръженията за медийно производство разшириха възможностите за доставка на съдържание с нарастващото значение на интернет, стрийминг услугите, мобилните приложения и др. подобни, измествайки медийните формати и възможностите за достъпност встрани от традиционните аналогови варианти.
- Творческите технологии вече не се ограничават само до една индустрия. Игрите, специалните ефекти, филмите и телевизията, музиката, интернет, цифровата телевизия, сателитното излъчване, изкуствата, културните съоръжения като театър и опера и много други, изглежда нямат изключителни среди за създаване и предоставяне на съдържание.
- Цифровата среда присъства навсякъде. Като се започне от билбордовете на улицата, дигитално вмъкнатите реклами в телевизионното излъчване, дигиталните и реалните трансформации в съвременните визуални медии, които са новото нормално явление, и се стигне до виртуалните вселени онлайн, където хората могат да живеят виртуален живот, да провеждат онлайн срещи или дори съдебни заседания и правни процедури с помощта на приложенията Zoom или Skype, светът се е променил необратимо.



Източник: Unreal Engine 5/Epic Games





Културните и творческите индустрии



Източник: European Commission/Cultural and creative sectors

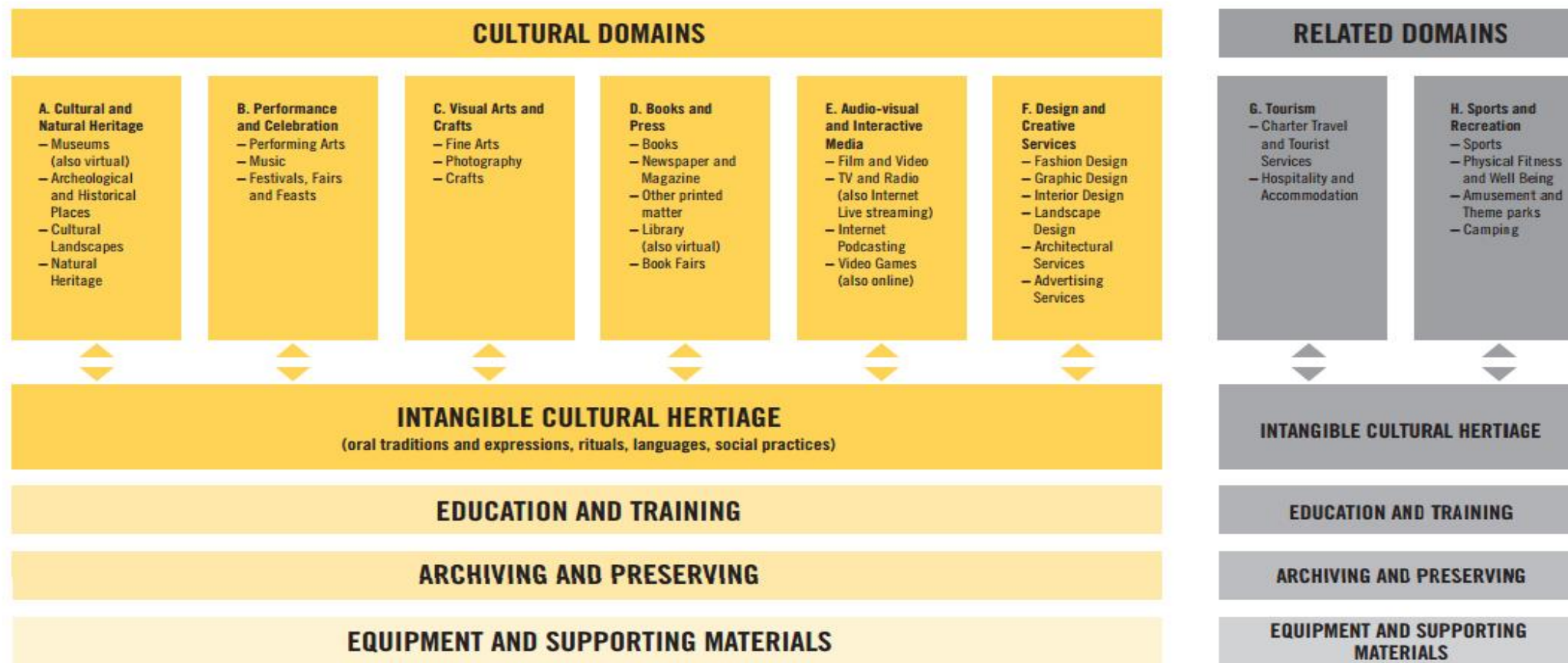
Тези сектори на организирана дейност, които имат за своя основна цел създаването или пресъздаването, промотирането, разпространението или комерсиализацията на стоки, услуги и дейности от съдържание, произхождащо от културата, творчеството или културното наследство.
(UNESCO)





The Cultural Economy

Based on UNESCO'S Framework for Cultural Statistics







Интернет и ерата на дигитализацията

Интернет и световната мрежа предоставиха на човечеството цял нов виртуален свят. Всеки аспект на творческите и културните индустрии изведнъж получи ново, достъпно средство за разпространение, световно и незабавно. Виртуалните музеи, стрийминг услугите, видео- и аудиопорталите, уебсайтовете, предоставящи новини, медии, предавания и друго съдържание, станаха лесно достъпни, знанията се предават мигновено по цялото земно кълбо, а потребителите с готовност и масово възприемат новия културен и творчески отдушник.



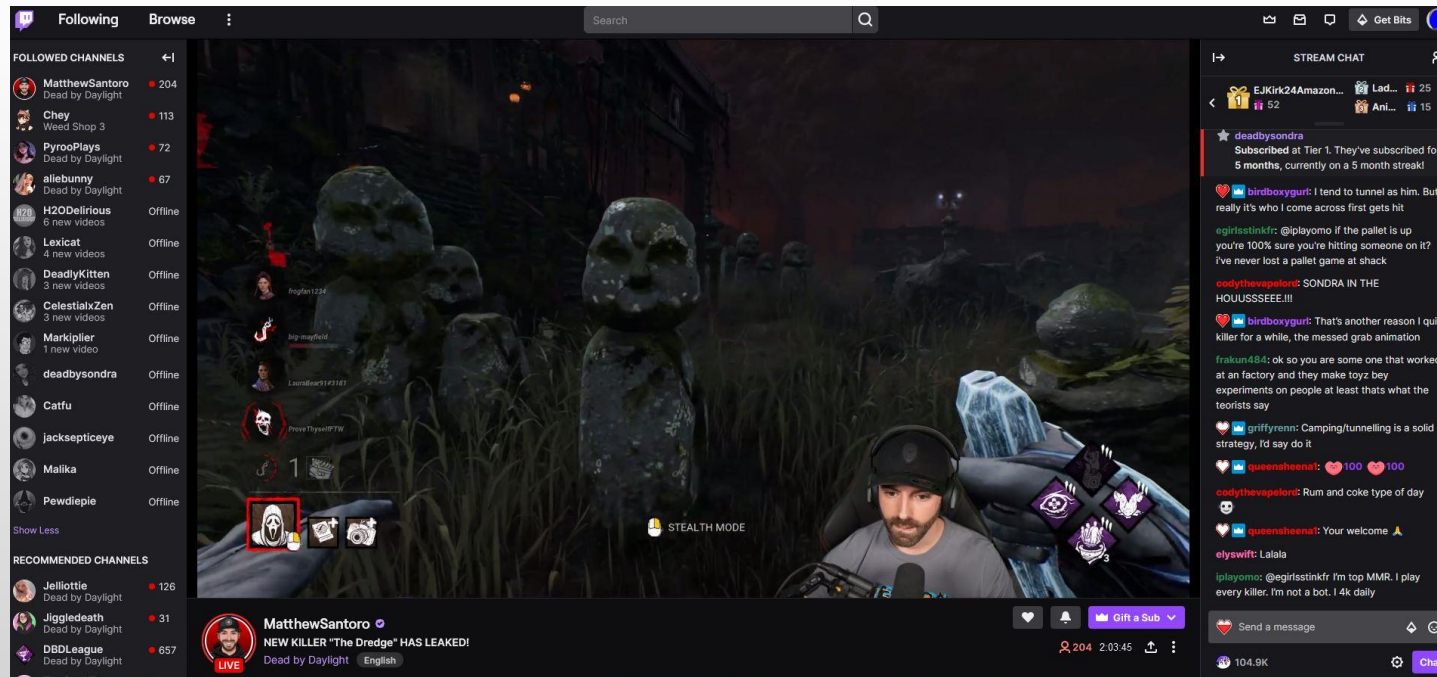
Източник: Fotolia.com/Julien
Eichinger





Нови медии, творчески технологии и дигитална среда – практически примери

- Социална медия – пример TikTok
- Стрийминг портали– пример Twitch
- Дигитална среда – Виртуални светове– пример Unreal Engine 5 - гейминг





Платформи за социални медии

Някои от най-популярните платформи за социални медии са:

- YouTube
- TikTok
- Twitch
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Reddit

и много други





TikTok – феномен на социална медия

TikTok е платформа, която е изцяло фокусирана на видео съдържание. Формата на краткия видео филм – 15 секунди и повече – първоначално се хареса най-вече на младите хора, което пък накара много знаменитости да се присъединят.

Понастоящем TikTok съобщава, че е надхвърлил 1 милион потребители.





Стрийминг портали

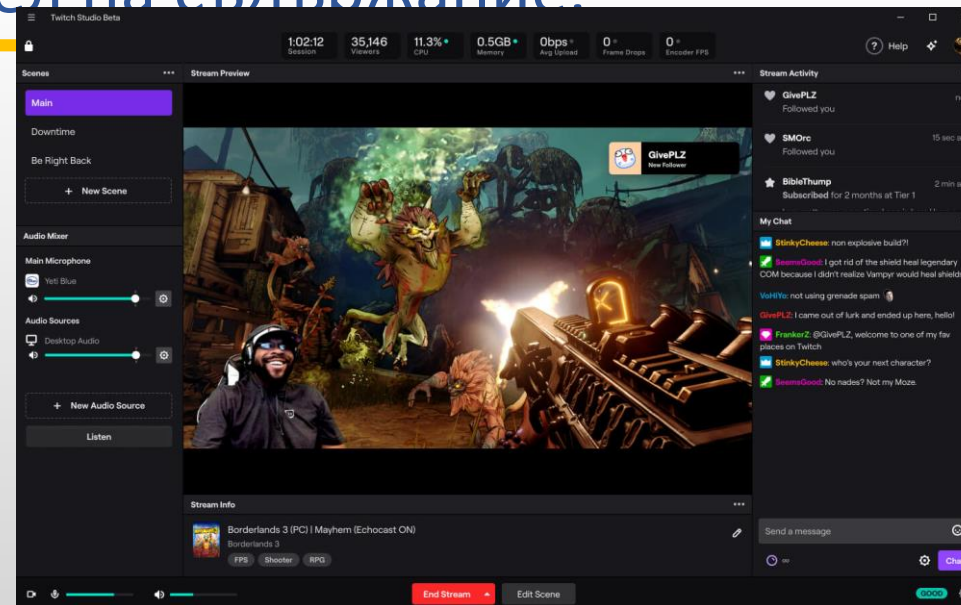
- Стрийминг на филми и телевизия: Netflix, Prime Video, Google Movies, Sky Ticket, Disney +, Paramount plus, Apple TV, HBO Go
- Стрийминг на видео и съдържание за създатели/видео услуги: YouTube, Twitch, TikTok, Instagram, Vimeo, Vevo, Flickr, Reddit
- Социални медии със функционалности за стрийминг: Facebook, Twitter, Twitch, TikTok, Instagram





Twitch

Twitch е услуга за стрийминг на живо, която основно излъчва гейминг, но е всъщност общностно-базирана, и нейните потребители могат да се свързват и взаимодействат с техния любим създател на съдържание.



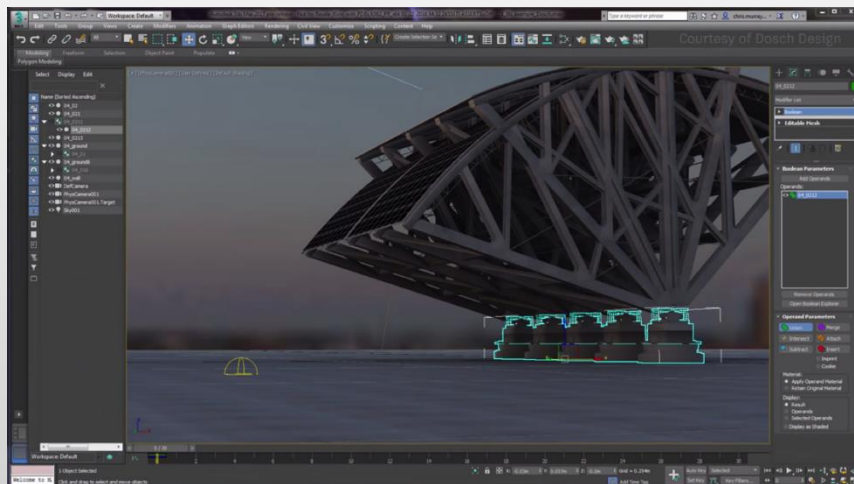


Дигитална среда – Виртуални светове

Версия 1: Виртуална цифрова среда в рамките на компютърна игра – виртуални светове в игрите: Doom, Dead by Daylight, Unreal, Fortnite, Minecraft, Elden Ring, The Sims, Battlegrounds, Counterstrike, Grand Theft Auto, Roblox, Witcher

Версия 2: Гейминг машини/ енджини: Unreal Engine, Cryengine, Unity, id Tech, Amazon Lumberyard, GameMaker, RPG Maker, Rockstar Advanced Game Engine, REDengine, Roblox Studio, PhysX

Версия 3: Софтуер, които създава дигитални светове: 3ds Max, Maya, Zbrush, Cinema 4D, Blender, LightWave 3D, KeyShot, Houdini, World Creator, World Machine, Unreal Engine, id Tech



Source: 3D Studio Max, <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/features>





Съфинансиран от програма
„Еразъм+“
на Европейския съюз



Гейм машини – Unreal Engine 5

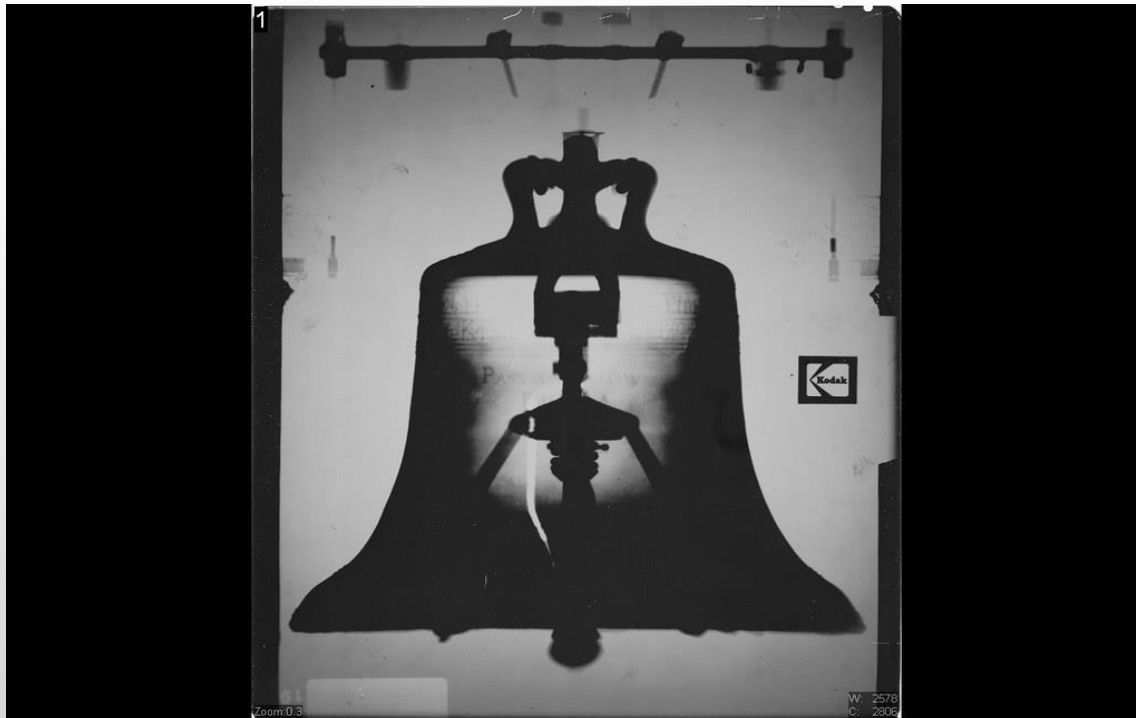
Където истинският свят среща измисленият





Кампанология – културна тенденция с потенциал в КТИ

Камбаните/ църковните камбани като литургичен продукт, скулптурни инсталации, съвременни социални паметници. Интердисциплинарната област и нейната културна еволюция от традиционен продукт до статус на социален символ и съвременна културна икона.





Кампанология – културна тенденция с потенциал в КТИ

Науката, историята и творчеството на кампанологията. Творческо изследване, Странното и деструктивно взаимодействие между камбани, войни и идеологии.





Кампанология – културна тенденция с потенциал в КТИ

Давид Гурман (David Gurman) и *Real-Time Memorials*. Проектът *Divine Strike* и *Nicholas Shadow*.





Съфинансиран от програма
„Еразъм+“
на Европейския съюз



FENICE: Насърчаване на предприемачеството и иновациите в културните и творческите индустрии чрез интердисциплинарно обучение е съфинансиран от програма Еразъм+ на Европейския съюз.

Проектът е инициатива на 5 академични и изследователски институции:



www.fenice-project.eu

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на нейното съдържание, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.