



● ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
● DEPARTMENT OF PERFORMING AND DIGITAL ARTS



ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2022-2023

|| Αναθεώρηση: 2022-11-18

1ο ΕΞΑΜΗΝΟ	6
Εισαγωγή στις Παραστατικές Τέχνες: Θεωρία και εφαρμογές	6
Εισαγωγή στις Οπτικές-Ψηφιακές Τέχνες	6
Εισαγωγή στην Τεχνολογία	6
Το Σώμα στις Παραστατικές τέχνες: Χορός και Περφόρμανς	6
Ιστορία Τέχνης	7
Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου	7
Επιτέλεση και Κοινωνικές εφαρμογές I	7
2ο ΕΞΑΜΗΝΟ	8
Εισαγωγή στην Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές	8
Παραστατικές και Ψηφιακές Τέχνες: Συγκλίσεις	8
Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την Εκπόνηση Γραπτής Εργασίας	8
Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας	9
Σκηνογραφία και Νοηματοδότηση του Χώρου στις Παραστατικές Τέχνες: Εισαγωγικά στοιχεία	9
Άνθρωπος και Μηχανή	10
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 1: ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ	10
3ο ΕΞΑΜΗΝΟ	10
Υποκριτική: Βασικές αρχές και πρακτικές	10
Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών I: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση	10
Χορός και Τεχνολογία: Προσεγγίσεις Σύνθεσης και Έρευνας	11
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ	11
Πολυμέσα και Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές	11
Μεθοδολογία II: Επιστημονική έρευνα και συγγραφή	11
Σκηνοθεσία: Βασικές αρχές και πρακτικές	12
5ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
Η Performance στην Ελλάδα	12
Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών II: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση	12
Περφόρμανς και Χώρος: Ο θεατής, ο καλλιτέχνης και ο επιτελεστικός χώρος συνάντησής τους	13
6ο ΕΞΑΜΗΝΟ	13
Η Συνεργασία μεταξύ των Τεχνών: Το σύγχρονο Συνολικό Έργο Τέχνης	13
Θέατρο της Πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές	13
Σωματικές Προσεγγίσεις στην Performance	14
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 2: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ	14
3ο ΕΞΑΜΗΝΟ	14
Δημιουργία 3D Περιεχομένου I	14
Προγραμματισμός και Τέχνη I	15

Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών Ι: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση	15
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ	15
Εικαστική Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές	29
Σύγχρονη Τέχνη	16
Αρχές Γραμμικού Σχεδίου	29
Προγραμματισμός και Τέχνη II	16
Βίντεο Τέχνη και Πολυμέσα	Error! Bookmark not defined.
5ο ΕΞΑΜΗΝΟ	16
Εικονική Πραγματικότητα I	16
Δημιουργία 3D Περιεχομένου II	17
Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I	17
6ο ΕΞΑΜΗΝΟ	17
Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων II	17
Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση	18
Εικονική Πραγματικότητα II	18
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ	18
Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών	18
Ψηφιακή Τεχνολογία στη δημιουργία, έρευνα και εκπαίδευση του χορού	19
Επιτελεστικές Εφαρμογές για παιδιά στην Ψηφιακή Εποχή	19
Ανάπτυξη Εικονικών Κόσμων	20
Εγκαταστάσεις και Ψηφιακά Μέσα	20
Επιτέλεση, Σκηνοθεσία και Διαδίκτυο: Θεωρία και εφαρμογές	21
Χρώμα: Θεωρία και Πρακτικές εφαρμογές	21
Σύγχρονο Αμερικανικό Θέατρο και Περφόρμανς	22
Αγγλικά I: Γλώσσα και Πολιτισμός	22
Αγγλικά III: Γλώσσα-Ορολογία και Πολιτισμός	23
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ	23
Ψηφιακή Δημιουργική γραφή, Διαδραστική λογοτεχνία, Ψηφιακή αφήγηση, Ψηφιακές εκδόσεις	23
Εισαγωγή στην έννοια της Αφήγησης / Σενάριο	24
Ψηφιακή Επεξεργασία Ήχου: Μουσική σύνθεση	24
Διαδικτυακές Εφαρμογές και Performance	25
Art game και Δημόσιος Χώρος	25
Θεωρίες Φύλου/Σεξουαλικότητας και Θεατρική Πράξη	25
Στάδια της Παραγωγής ενός Οπτικοακουστικού Έργου	26
Χορός και Κοινωνία: Παιδαγωγική της Κίνησης και Κοινωνικές εφαρμογές	26
Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές III: Κοινωνικό Θέατρο	27
Ιρλανδικό Θέατρο	27
Σκηνογραφία-Εξωτερικός χώρος	27
Συμμετοχική / Συλλογική δραματολογία / Ο Περφόρμερ Δραματοουργός: Θεωρία και εφαρμογές	28

Ουτοπία και Δυστοπία στη Θεατρική Πράξη	28
Αγγλικά II: Γλώσσα και Πολιτισμός	29
7ο ΕΞΑΜΗΝΟ	30
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I (ΠΤ) - Προαιρετικά	30
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά	30
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ	30
8ο ΕΞΑΜΗΝΟ	30
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II (ΠΤ) - Προαιρετικά	30
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά	30
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ	30

1° ΕΞΑΜΗΝΟ

Εισαγωγή στις Παραστατικές Τέχνες: Θεωρία και εφαρμογές

Εισαγωγή στο σύνθετο φαινόμενο των παραστατικών τεχνών (Θέατρο, Χορός, Περφόρμανς), την ιστορία τους, τις μεταξύ τους συνδέσεις και συγγένειες. Μελέτη των παραδοσιακών, όσο και των σύγχρονων εκφάνσεών τους, καθώς και της εξέλιξής τους. Έμφαση στην έννοια παράστασης, τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες της. Μελέτη των επιδράσεων του χώρου, του χρόνου και του σώματος στο πλαίσιο της διαδικασίας της παράστασης. Εφαρμογές της γνώσης στον σχεδιασμό και την διαχείριση καλλιτεχνικών έργων.

Εισαγωγή στις Οπτικές-Ψηφιακές Τέχνες

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει σε εισαγωγικό πλαίσιο το μεγάλο πεδίο των οπτικών τεχνών και της ψηφιακής/οπτικοακουστικής μετεξέλιξής τους τον 20ο και 21ο αιώνα. Το μάθημα προσεγγίζει με εισαγωγικό τρόπο το εύρος, τα χαρακτηριστικά και τις μεθοδολογικές αφετηρίες των οπτικών τεχνών (visual arts), έχοντας ως βασικές περιπτώσεις την ζωγραφική, την γλυπτική και την φωτογραφία ως παραδοσιακές τέχνες που βασίζονται στην οπτική αντίληψη/όραση και οι οποίες μέσα από τεχνολογικές, πολιτισμικές και κοινωνικές προεκτάσεις δημιούργησαν νέες υβριδικές μορφές ψηφιακής τέχνης με εμφανή χρήση οπτικοακουστικών και ψηφιακών μέσων κατά την διάρκεια του 20-21ου αιώνα. Έμφαση δίδεται στην σημασία των στοιχείων της γραμμής, του χώρου, του χρώματος, του φωτός, της σύνθεσης, αλλά και ευρύτερων πολυμεσικών εργαλείων όπως ο υπολογιστής, η κάμερα, η οθόνη, ο κώδικας, ο ήχος, οι αισθητήρες, με σκοπό να δημιουργήσει τις βάσεις για την κατανόηση των συνδετικών γεφυρών με αναδυόμενες ψηφιακές μορφές τέχνης. Το μάθημα στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητών με την καλλιτεχνική δημιουργία, τις καλλιτεχνικές μεθοδολογίες/μέσα στα πεδία αυτά, την πολυμορφική σχέση τέχνης-τεχνολογίας καθώς τους βασικούς σταθμούς στην εξέλιξη της οπτικής/ψηφιακής τέχνης έως και σήμερα.

Εισαγωγή στην Τεχνολογία

Στο τέλος του μαθήματος ο φοιτητής θα πρέπει να: εξηγεί βασικές έννοιες που αφορούν τα υπολογιστικά συστήματα, να αναγνωρίζει βασικά μέρη της αρχιτεκτονικής των υπολογιστών, να γνωρίζει βασικά στοιχεία αποθήκευσης και επεξεργασίας δεδομένων, να εξηγεί τις εργασίες που εκτελεί ένα λειτουργικό σύστημα, να γνωρίζει βασικά στοιχεία δικτύων και διαδικτύου, να γνωρίζει βασικές αρχές προγραμματισμού και να μπορεί να δημιουργήσει μια απλή ιστοσελίδα.

Το Σώμα στις Παραστατικές τέχνες: Χορός και Περφόρμανς

Το μάθημα αυτό εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο το σώμα αναπαρίσταται, βιώνεται, προσεγγίζεται και μελετάται σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους και πρακτικές του χορού και της περφόρμανς, με έμφαση στον 20° και 21° αιώνα. Η ανάπτυξη και εξέλιξη πρακτικών και αναπαράστασης του σώματος εξετάζονται από ιστορική σκοπιά και τοποθετούνται σε

καλλιτεχνικό, κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο. Μέσα από βιωματικά εργαστήρια μελετώνται πρακτικές και θεωρητικές προσεγγίσεις στο σώμα με στόχο μια θεμελιώδη καλλιέργεια δεξιοτήτων της επιτέλεσης, αλλά και τη βιωματική κατανόηση του εύρους αισθητικής και δημιουργικών διαστάσεων και έκφρασης του σώματος στο χορό και την περφόρμανς. Αναλύονται επίσης παραδείγματα έργων και καλλιτεχνών που πειραματίζονται με τη διάδραση μεταξύ του ζωντανού σώματος, της τεχνολογίας ή/και της ψηφιοποιημένης εικόνας.

Ιστορία Τέχνης

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει το ιστορικό πλαίσιο και τα χαρακτηριστικά της ιστορίας τέχνης με έμφαση την μοντέρνα τέχνη (τέλη 19^{ου}- 1950). Εξετάζεται ο αντίκτυπος του μοντερνισμού στην εξέλιξη των τεχνών και των ανθρωπιστικών σπουδών καθώς επίσης δίνεται έμφαση στα πεδία της ζωγραφικής, της γλυπτικής, της αρχιτεκτονικής αναδεικνύοντας τα μεθοδολογικά και ιστορικά χαρακτηριστικά των ποικίλων καλλιτεχνικών ρευμάτων ανά περίοδο, μέσα από μια σειρά σημαντικών δημιουργών, τεχνικών και τεχνοτροπιών στις οπτικές τέχνες (τέλη 19ου, αρχές 20ου, Ρώσικη πρωτοπορία, μεσοπολεμική περίοδος).

Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει τις βασικές αρχές και έννοιες του Ελευθέρου Σχεδίου, εστιάζοντας στην αναλυτική σχεδίαση αντικειμένων εκ του φυσικού, την τονική τους απόδοση αλλά και τις συνθετικές επιλογές που θα αποδώσουν καλύτερα τα σχεδιαζόμενα αντικείμενα. Ακόμα με την εξάσκηση στη σχεδιαστική διαδικασία οι φοιτητές-τριες θα επιτύχουν τη βελτίωση της οπτικής αντίληψης και της παρατηρητικότητας τους. Στο θεωρητικό μέρος του Μαθήματος θα αναπτυχθούν οι βασικές αρχές και έννοιες του Ελευθέρου Σχεδίου. Θα αναλυθούν οι τρόποι παρατήρησης και απόδοσης, της φόρμας, της φωτοσκίασης και των τονικών αξιών σε ένα έργο τέχνης. Θα προσεγγιστούν τα πρωτογενή εικαστικά στοιχεία στη σχεδίαση αντικειμένων. Στο εργαστηριακό μέρος του Μαθήματος θα αναπτυχθούν η φόρμα και το φως στο Ελεύθερο Σχέδιο. Θα αναπτυχθεί η σχεδιαστική αντίληψη και δημιουργική προσέγγιση των επιλεγμένων θεμάτων, τα οποία καλούνται να αναπτύξουν οι φοιτητές/τριες στις εκ του φυσικού μελέτες τους.

Επιτέλεση και Κοινωνικές εφαρμογές I

Σκοπός του μαθήματος είναι οι φοιτητές/-τριες να εισαχθούν στο εφαρμοσμένο θέατρο και την επιτέλεση, και στη συνέχεια να γνωρίσουν και κατανοήσουν βασικές παραμέτρους της ύπαρξης και λειτουργίας σειράς εφαρμογών επιτέλεσης που συναντώνται σε διαφορετικά εκπαιδευτικά, κοινωνικά και θεραπευτικά πλαίσια, που αξιοποιούνται για την επίτευξη ποικιλίας στόχων όπως, για παράδειγμα, η διαπαιδαγώγηση μαθητών ή η ενδυνάμωση ατόμων που είτε αντιμετωπίζουν προκλήσεις ή μεταβάσεις είτε ανήκουν σε κοινωνικά ευπαθείς ομάδες, με ενδεχόμενο αποκλεισμού ή/και εκφοβισμού. Το μάθημα περιλαμβάνει μελέτη, ανάλυση και πρακτική εφαρμογή μεθόδων και τεχνικών που χρησιμοποιούνται σε περιβάλλοντα εκπαιδευτικών,

θεραπευτικών και κοινωνικών επιτελεστικών εφαρμογών, με στόχο την ανάπτυξη ανάλογων δεξιοτήτων επιτέλεσης.

2° ΕΞΑΜΗΝΟ

Εισαγωγή στην Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές

Το μάθημα στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητών/τριών με τις βασικές αρχές της θεωρίας της επιτέλεσης (performance), νοούμενη τόσο ως καλλιτεχνική έκφραση όσο και ως μέσο κατανόησης των πολιτισμικών, πολιτικών και κοινωνικών διεργασιών. Η νέα έννοια της επιτέλεσης, όπως αυτή εξετάζεται κυρίως από τους Erika Fischer-Lichte και τον Richard Schechner, δεν αφορά μόνο τις παραστατικές τέχνες αλλά καλύπτει ένα ευρύ πεδίο επιτελεστικών εκδηλώσεων της κοινωνίας και του πολιτισμού, ξεπερνώντας τα όρια μεταξύ τέχνης και ζωής, μεταξύ θεωρίας και πράξης. Η εμφάνιση πολλών θεωρητικών-καλλιτεχνών όπως οι Richard Schechner, Laurie Anderson, Meredith Monk, H  l  ne Cixous, Jean-Luc Godard, J  r  me Bel, Orlan, Anne Teresa de Keersmaeker, στα τέλη του 20ου και τις αρχές του 21ου αιώνα σηματοδοτεί τη λεγόμενη «επιτελεστική στροφή», όπως την ορίζει η Erika Fischer-Lichte. Η ψηφιακή εποχή ανοίγει ακόμα περισσότερα πεδία της επιτέλεσης η οποία εισέρχεται στο λεγόμενο «ψηφιακό παράδειγμα». Το μάθημα επίσης ακολουθείται από συγκεκριμένες εφαρμογές των φοιτητών-φοιτητριών, οι οποίοι/ες μαθαίνουν να λειτουργούν ως θεωρητικοί-καλλιτέχνες.

Παραστατικές και Ψηφιακές Τέχνες: Συγκλίσεις

Το μάθημα εστιάζει με εισαγωγικό τρόπο στις ενδιαφέρουσες συγκλίσεις ανάμεσα στις παραστατικές και ψηφιακές τέχνες, με έμφαση στις τελευταίες δεκαετίες στο πλαίσιο του σύγχρονου πολιτισμού. Στο πλαίσιο του μαθήματος δίδεται έμφαση στην κριτική ματιά υβριδικών προσεγγίσεων στην καλλιτεχνική πράξη που συνδυάζουν με διεπιστημονικό και διακαλλιτεχνικό τρόπο διαδικασίες σύνθεσης, μέσα, μεθοδολογίες, από τα πεδία της σκηνοθεσίας σύγχρονου θεάτρου, του μουσικού θεάτρου, της performance, της χορογραφίας, των ψηφιακών τεχνών, των τεχνολογικά επανωμένων περιβαλλόντων. Ο πειραματικός χαρακτήρας του μαθήματος στοχεύει να παρουσιάσει τόσο επιλεγμένα παραδείγματα σύγχρονων παραστάσεων και υβριδικών έργων τέχνης όσο και σειρά προσκεκλημένων ομιλιών από καλλιτέχνες και θεωρητικούς, αναδεικνύοντας τις δυναμικές συνδέσεις των δύο πεδίων αλλά και παρουσιάζοντας νέες προσεγγίσεις προς ενασχόληση για την συνέχεια των σπουδών των φοιτητών/τριών.

Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την Εκπόνηση Γραπτής Εργασίας

Στόχος του μαθήματος είναι οι φοιτητές/-τριες να γνωρίσουν και να κατανοήσουν βασικές αρχές και μηχανισμούς οργάνωσης ενός θεματικού υλικού, μετατροπής των πληροφοριών σε συνεκτικό

κείμενο και παρουσίασής του. Η απλούστερη μορφή της διαδικασίας αυτής είναι μια εργασία μαθήματος.

Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας

Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στις αρχές της ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας και στις εφαρμογές της στις ψηφιακές τέχνες. Στόχο έχει να μάθει στους φοιτητές να χρησιμοποιούν ψηφιακές κάμερες και άλλες πηγές εικόνων, σε συνδυασμό με το κατάλληλο λογισμικό, για να εμπλουτίσουν τις ψηφιακές τους δημιουργίες με οπτικό περιεχόμενο. Οι φοιτητές εξοικειώνονται με τα χωρικά και φασματικά χαρακτηριστικά, καθώς επίσης και με τους μετασχηματισμούς και τις ρυθμίσεις των ιδιοτήτων της ψηφιακής εικόνας. Πειραματίζονται με τις γνώσεις που αποκτούν και δημιουργούν έργα καλλιτεχνικής φωτογραφίας και ψηφιακής ζωγραφικής. Αναγνωρίζουν τις διαφορές μεταξύ των τύπων των ψηφιακών εικόνων. Ενημερώνονται σχετικά με τις τελευταίες εξελίξεις στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης, που αφορούν στις εικαστικές τέχνες. Τέλος, διδάσκονται βασικές τεχνικές επεξεργασίας βίντεο και δημιουργίας γραφικών με βάση την εικόνα. Στο τέλος των διαλέξεων και των ασκήσεων οι φοιτητές γνωρίζουν τις διαδικασίες ψηφιοποίησης και διακρίνουν τα χαρακτηριστικά των χαρτογραφικών και διανυσματικών εικόνων. Κατανοούν τη λειτουργία των βασικών αλγορίθμων και είναι σε θέση να επιλέγουν τους κατάλληλους, για να επεξεργαστούν μία φωτογραφία ή ένα βίντεο. Αναπτύσσουν τις ιδέες τους αξιοποιώντας προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και άλλα εργαλεία υπολογιστικής όρασης.

Σκηνογραφία και Νοηματοδότηση του Χώρου στις Παραστατικές Τέχνες: Εισαγωγικά στοιχεία

Θα παρουσιαστούν τα εικαστικά επιμέρους στοιχεία (σχέδιο, χρώμα, τονικότητα, όγκος, υφές) και οι δυνατότητες τους, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο συνθέτουν και νοηματοδοτούν τον Σκηνικό χώρο, διαμορφώνοντας τον σε μια κατασκευή η οποία πρέπει να είναι λειτουργική για να εξυπηρετεί τις ανάγκες ενός συγκεκριμένου κειμένου αλλά παράλληλα μπορεί να λειτουργεί και σαν αυτόνομη αισθητική σύνθεση. Θα διερευνηθεί ο πολυδιάστατος χαρακτήρας της Σκηνογραφίας ως εννοιολογικός και σημασιολογικός φορέας και ο συσχετισμός του με τις καλές Τέχνες, την Ζωγραφική, την Γλυπτική, την Μουσική, τον Ήχο, τον Φωτισμό. Ακόμη, θα μελετηθεί η αμφίδρομη σχέση της Σκηνογραφίας με την Αρχιτεκτονική, την Μοντέρνα και Σύγχρονη Τέχνη (Installation Art, Environmental Art), η Μάσκα και τα Θεατρικά αντικείμενα ως σημαίνοντα και αυτόνομες εικαστικές συνθέσεις τα οποία εντάσσονται μέσα στο συνολικότερο σχέδιο του Σκηνικού χώρου. Μαθαίνοντας σταδιακά αυτό το λεξιλόγιο, και με διορθώσεις και συζητήσεις, οι σπουδαστές καλούνται να επικοινωνήσουν την προσωπική τους αισθητική με ένα κείμενο, χορογραφία ή performance το οποίο έχουν επιλέξει οι ίδιοι να σκηνογραφήσουν. Επίσης μπορούν να παρουσιάσουν την εργασία τους χρησιμοποιώντας ένα υπαρκτό κτίριο ή χώρο. Ατομικά ή ομαδικά και με ποικίλες τεχνικές θα δώσουν υλικότητα στην αναπαράσταση της ιδέας τους (σκίτσα, collage, storyboard, ψηφιακή μακέτα, πλαστική μακέτα υπό κλίμακα),

παρουσιάζοντας και θεωρητική εργασία που θα υποστηρίξει την συγκεκριμένη επιλογή καθώς και τις επιρροές που οδήγησαν σε αυτή.

Άνθρωπος και Μηχανή

Το μάθημα ασχολείται με τη σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση διαδραστικών προϊόντων και συστημάτων που υποστηρίζουν αποτελεσματικά τους ανθρώπους σε καθημερινές δραστηριότητες με έμφαση στις παραστατικές και ψηφιακές τέχνες, καθώς και με την μελέτη των σχετικών φαινομένων που προκύπτουν από την διαδικασία. Εξετάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά αντίληψης, πρόσληψης και επεξεργασίας πληροφορίας του ανθρώπου και περιγράφεται η τρέχουσα τεχνολογία διαδραστικών συστημάτων (μηχανών). Επιπλέον, προσδιορίζονται οι παράμετροι που επηρεάζουν την επιλογή κατάλληλης τεχνολογίας κατά το σχεδιασμό ενός διαδραστικού συστήματος. Τέλος εξετάζεται η αξιολόγηση της ευχρηστίας ενός διαδραστικού συστήματος (βασικά χαρακτηριστικά εργονομίας και σχεδιασμού μηχανών).

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 1: ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

3^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

Υποκριτική: Βασικές αρχές και πρακτικές

Το εισαγωγικό αυτό μάθημα στην τέχνη της υποκριτικής έχει πρακτικό και βιωματικό προσανατολισμό και στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητριών/τών με τις κύριες προκλήσεις της σκηνικής έκφρασης, ενός πεδίου διαρκώς ανανοηματοδοτούμενου από νέες ιδέες, εξελίξεις, αισθητικές και ιδεολογικές τάσεις. Ωστόσο, από τον παραδοσιακό ηθοποιό του δραματικού θεάτρου, μέχρι τον σύγχρονο performer, στις διαφορετικές παραδόσεις και μορφές υποκριτικής ορισμένες αρχές παραμένουν κοινές: η παρουσία, η απεύθυνση, η επινοητικότητα, η φόρμα, η χειρονομία, η φωνή, η σωματικότητα, η έννοια του συμβάντος, η διάσταση του χώρου είναι ορισμένες από τις αρχές της σκηνικής ερμηνείας που θα επιχειρήσουμε να διερευνήσουμε βιωματικά με τις φοιτήτριες/τους φοιτητές.

Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών I: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση

Το μάθημα αποτελεί μία εισαγωγή στην Επιστήμη της Παιδαγωγικής με έμφαση στη διδασκαλία και τις σύγχρονες αρχές οργάνωσής της. Οι φοιτητές /-τριες θα γνωρίσουν τα βασικά στάδια στην εξέλιξη των Παιδαγωγικών θεωριών και της Διδακτικής, ενώ θα προσεγγίσουν τις σύγχρονες ιδιαίτερες θεωρητικές και πρακτικές διαστάσεις στη Διδακτική των Παραστατικών Τεχνών. Στο τέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα παρουσιάσουν με σύγχρονες διδακτικές μεθόδους θέματα Παραστατικών Τεχνών.

Χορός και Τεχνολογία: Προσεγγίσεις Σύνθεσης και Έρευνας

Το μάθημα αυτό εισάγει τους φοιτητές σε σύγχρονες προσεγγίσεις χορογραφικής σύνθεσης και έρευνας στο χορό όπως προκύπτουν μέσα από τη σχέση τους με την τεχνολογία. Μέσα από ιστορική αναδρομή από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι τις μέρες μας, η εξέλιξη και χρήση της τεχνολογίας στο μοντέρνο και σύγχρονο χορό τοποθετούνται μέσα σε κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο. Μελετώνται παραδείγματα έργων, καλλιτεχνών και ομάδων χορού που πειραματίζονται με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και κάμερας, και σύγχρονες τάσεις στον πειραματισμό μεταξύ σύγχρονου χορού και τεχνολογίας. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται σε περιπτώσεις διαμεσικής και τηλεματικής περφόρμανς. Η πολύπλευρη συνεργασία του χορού με την τεχνολογία εξετάζεται στις διαφορετικές εκφάνσεις της με αναφορές στις διαδικασίες της καλλιτεχνικής δημιουργίας, της ανάδυσης νέων τεχνολογιών, της παραγωγής, της παρουσίασης, της καταγραφής και της αρχειοθέτησης. Εξετάζονται παραδείγματα χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας στην έρευνα για το χορό και μελετώνται βασικά ζητήματα που προσεγγίζουν οι νέες τάσεις, όπως της σύμπραξης χορού και τεχνολογίας στην προσέγγιση του χορού ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά. Τέλος, εξετάζεται η χρήση της τεχνολογίας στο χορό σε σχέση με έννοιες όπως η ενσωμάτωση (embodiment), η κιναισθησία, η συμμετοχικότητα και η οντολογία της τέχνης του χορού.

4° ΕΞΑΜΗΝΟ

Πολυμέσα και Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές

Εισαγωγή στην χρήση των πολυμέσων στην σκηνοθεσία παραστάσεων και περφόρμανς που αξιοποιούν τεχνολογία όπως βίντεο, φωτογραφία, εμπύχωση χαρακτήρων, ψηφιακές τέχνες, ηχητικό και οπτικό σχεδιασμό. Μελέτη γενεαλογιών και πρακτικών μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα. Παρουσίαση των θεωριών των μέσων για τις Παραστατικές Τέχνες. Παραβολή της ψηφιακής αισθητικής και της ενσώματης αντίληψης: προσεγγίσεις, παραδείγματα και εφαρμογές σε παραστάσεις και περφόρμανς που αξιοποιούν την διάδραση και την δικτύωση. Πρακτική εξάσκηση στον σχεδιασμό Πολυμεσικής Επιτέλεσης (Multimedia Performance).

Μεθοδολογία II: Επιστημονική έρευνα και συγγραφή

Στόχος του μαθήματος είναι οι φοιτητές/-τριες να γνωρίσουν βασικές λειτουργίες και εργαλεία επιστημονικής έρευνας με έμφαση στην βιβλιογραφική έρευνα, αποδελτίωση πηγών, χρήση ερευνητικών εργαλείων (ερωτηματολόγιο, κλπ), βασικά στοιχεία στατιστικής επεξεργασίας και μεθοδολογία συγγραφής και παρουσίασης μιας επιστημονικής εργασίας.

Σκηνοθεσία: Βασικές αρχές και πρακτικές

Το μάθημα της σκηνοθεσίας στοχεύει στο να προσφέρει στις φοιτήτριες/στους φοιτητές κατανόηση των εργαλείων, των μεθόδων, των δεξιοτήτων και των δημιουργικών πόρων που μετέρχονται οι σκηνοθέτες των παραστατικών τεχνών. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι φοιτήτριες/φοιτητές θα εξοικειωθούν με τα μέσα της σκηνοθεσίας και με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι σκηνοθέτες προετοιμάζοντας το ανέβασμα μιας παράστασης, κατά τα διαφορετικά στάδια της σκηνοθετικής εργασίας. Οι φοιτήτριες/φοιτητές θα γνωρίσουν τους βασικούς δημιουργικούς συνεργάτες των σκηνοθετών και θα εξοικειωθούν με τις μεθόδους διαχείρισης των δημιουργικών ομάδων. Τέλος, θα παρουσιαστούν παραδείγματα σκηνοθετικών μεθόδων σημαντικών καλλιτεχνών για να συμβάλουν στην κατανόηση των διαφορετικών τρόπων σύνθεσης των μέσων που έχουν οι σκηνοθέτες στη διάθεσή τους. Οι φοιτήτριες/φοιτητές θα κληθούν να προετοιμάσουν (ατομικά ή σε ομάδες) εργασίες πάνω σε έργα ή θέματα που θα επιλέξουν, εστιάζοντας στο στάδιο της προετοιμασίας που προηγείται κάθε σκηνοθετικής εργασίας.

5° ΕΞΑΜΗΝΟ

H Performance στην Ελλάδα

Το μάθημα εξετάζει την ιστορία της περφόρμανς στην Ελλάδα. Χρονικά, η ιστορική αναδρομή εκτείνεται από τα τέλη της δεκαετίας του 1960 ως σήμερα, εστιάζει στην εικαστική δημιουργία και συμπεριλαμβάνει περφόρμανς με ζωντανή παρουσία δράσεων μπροστά σε κοινό ή βίντεο - περφόρμανς η οποία καταγράφεται με οπτικά η ακουστικά μέσα. Εστιάζουμε ιδιαίτερα στις λειτουργίες του σώματος, τη σχέση με τον χώρο, την επικοινωνία με το κοινό, καθώς και στον υβριδικό χαρακτήρα της περφόρμανς ως είδους που συναρμώνει διάφορες τέχνες. Στο μάθημα, η περφόρμανς στην Ελλάδα εντάσσεται επίσης σε πολιτικοκοινωνικό πλαίσιο με έμφαση στις αντισυστημικές λειτουργίες της κατά την περίοδο της δικτατορίας και της μεταπολίτευσης. Τα ελληνικά έργα συσχετίζονται με εξελίξεις στον χώρο της τέχνης διεθνώς, προκειμένου να αξιολογηθεί η σημασία τους. Μελετώνται έργα σημαντικών καλλιτεχνών όπως ο Κανιάρης, ο Θόδωρος, ο Λήδα Παπακωνσταντίνου, η Μαρία Καραβέλα και ο Δημήτρης Αληθεινός και νεότεροι όπως Μαρία Παπακωνσταντίνου, Πάνος Χαραλάμπους, Θανάσης Χονδρός & Αλεξάνδρα Κατσιάνη, Στάθης & Ανέστης Λογοθέτης, Άρης Προδρομίδης, Ζουμπούλης και Γραικού, Ασπα Στασινοπούλου, Νίκη Καναγκίνη.

Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών II: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση

Το μάθημα εμβαθύνει στην παιδαγωγική προσέγγιση των παραστατικών τεχνών σε διάφορα επίπεδα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι Παραστατικές Τέχνες παρουσιάζονται μέσα από το πρίσμα της εξειδικευμένης θεματικής παρουσίασης (θεματικές μαθημάτων) αλλά και της συνολικότερης σχέσης των μαθητών με τον κόσμο. Στο εξάμηνο αυτό οι φοιτήτριες/-ές θα

παρουσιάσουν σε πρακτικές ασκήσεις σε σχολεία τις ιδέες τους και θα αποκτήσουν μια πρώτη εμπειρία διδασκαλίας.

Περφόρμανς και Χώρος: Ο θεατής, ο καλλιτέχνης και ο επιτελεστικός χώρος συνάντησής τους

Το μάθημα στοχεύει στην παρουσίαση ποικίλων συνδέσεων μεταξύ της εικαστικής επιτελεστικής πράξης και του χώρου μέσα από την διευρυμένη σχέση καλλιτέχνη/performer και κοινού. Στο μάθημα θα επιχειρήσουμε τη μελέτη του επιτελεστικού χώρου στην performance, προσεγγίζοντας τις λειτουργίες του σε σχέση με τον καλλιτέχνη, την επιτελεστική πράξη, αλλά και τη θέση/συμμετοχή του θεατή στο δρώμενο. Η εξέταση της πολυσημίας του επιτελεστικού χώρου θα επιτευχθεί μέσα από θεωρητικές διαλέξεις, την εξέταση της ιστορικής εξέλιξης της Επιτέλεσης σε σχέση με τον χώρο και μέσα από καλλιτεχνικά εργαστήρια πρακτικών εφαρμογών. Είδη επιτελεστικού χώρου που θα μας απασχολήσουν είναι ο ιερός χώρος, ο χώρος της πομπής, ο αστικός/δημόσιος χώρος, ο συμποτικός χώρος, ο χώρος του μουσείου, ο αρχαιολογικός χώρος, όπως επίσης ο ψηφιακός χώρος.

6° ΕΞΑΜΗΝΟ

Η Συνεργασία μεταξύ των Τεχνών: Το σύγχρονο Συνολικό Έργο Τέχνης

Το Συνολικό Έργο Τέχνης (*Gesamtkunstwerk*) θα εξεταστεί ιστορικά, στην καλλιτεχνική, την πολιτισμική και κοινωνική του διάσταση (τελετές, καρναβάλι, δείπνο). Η έννοια της διακαλλιτεχνικότητας του Συνολικού Έργου Τέχνης θα μελετηθεί μέσα από διαφορετικές τέχνες, όπως οι παραστατικές τέχνες (Όπερα, Θέατρο, Χορός, Επιτέλεση), η Αρχιτεκτονική και ο Σχεδιασμός Κήπων. Θα δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία του σύγχρονου Συνολικού Έργου Τέχνης μέσα από σύγχρονα κινήματα και πρακτικές στις εικαστικές, παραστατικές και ψηφιακές τέχνες, λαμβάνοντας υπόψη τις πρακτικές διάδρασης, συμμετοχικότητας και συνδημιουργίας του θεατή.

Θέατρο της Πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές

Το θέατρο της πραγματικότητας καλύπτει στις μέρες μας ένα ολόενα και διογκούμενο χώρο στο πεδίο των παραστατικών τεχνών και της επιτέλεσης. Έχοντας τις ρίζες του στο πολιτικό θέατρο και τις ιστορικές αβανγκάρντ, το θέατρο της πραγματικότητας γνώρισε μία σειρά από τάσεις, μεθόδους και εφαρμογές όπως το θέατρο ντοκουμέντο, το αυτολεξεί θέατρο, το θέατρο του μάρτυρα, το δικαστικό θέατρο, το μη μυθοπλαστικό θέατρο, το αυτοβιογραφικό θέατρο, το θέατρο ειδικού χώρου, το εθνόδραμα, κ.ο.κ. Στο μάθημα γίνεται παρουσίαση των μεθόδων του θεάτρου της πραγματικότητας, ενώ η εφαρμογή εστιάζεται στις μεθόδους εκείνες που συναντάμε συχνότερα στην πρόσφατη καλλιτεχνική παραγωγή.

Σωματικές Προσεγγίσεις στην Performance

Το μάθημα προσφέρει διαφορετικά μαθησιακά περιβάλλοντα και βιωματικές ασκήσεις με στόχο να εξερευνήσει σύγχρονες πρακτικές του χορού και της κίνησης και θεωρίες της επιτέλεσης με επίκεντρο το σωματικό βίωμα του performer. Εστιάζει κυρίως στις σωματικές προσεγγίσεις (somatic approaches) στην κίνηση και τη δημιουργική διαδικασία της χορογραφικής πράξης ή μιας performance και μελετά παραδείγματα από το μοντέρνο, μεταμοντέρνο και σύγχρονο χορό. Ιχνηλατώντας συνδέσεις μεταξύ πρακτικών και προσεγγίσεων, εξετάζει πρακτικές σωματικής εκπαίδευσης του χορευτή, performer και ηθοποιού και αναλύει τον τρόπο με τον οποίο αυτές διαμορφώνουν το παραστατικό φαινόμενο αλλά και τις δεξιότητες του performer. Αναφέρεται επίσης σε πρακτικές όπως το σωματικό θέατρο, το χοροθέατρο και σε μεθόδους όπως η Βιομηχανική του Μέγιερχολντ και το Φτωχό Θέατρο του Γκροτόφσκι. Το μάθημα πειραματίζεται με τη δημιουργική διαδικασία και εισάγει του φοιτητές σε θεωρίες της φαινομενολογίας όπως του Maurice Merleau-Ponty, της Horton Fraligh και της Sandra Reeve με στόχο: α. την καλλιέργεια δεξιοτήτων επιτέλεσης και χορογραφικής σύνθεσης, και β. την κατανόηση της έννοιας του «καλώς έχειν» (well-being) μέσα από το σύγχρονο ακαδημαϊκό διάλογο.

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 2: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

3^ο ΕΞΑΜΗΝΟ

Δημιουργία 3D Περιεχομένου I

Σκοπός του μαθήματος είναι να εισάγει τους σπουδαστές: στις βασικές αρχές προοπτικής σχεδίασης συστήματος ενός και δύο σημείων φυγής και στις βασικές αρχές σχεδίασης ενός τρισδιάστατου μοντέλου. Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι σπουδαστές πρέπει να είναι σε θέση να μπορούν να σχεδιάζουν 3D μοντέλα κάποιων αντικειμένων και εσωτερικών χώρων, να γνωρίζουν τις βασικές αρχές υλικών και φωτισμού στο 3D περιβάλλον, να γνωρίζουν τις βασικές αρχές τρισδιάστατου animation στο 3D περιβάλλον, να πειραματίζονται και να ανακαλύπτουν με τα εργαλεία του προγράμματος που έχει διδαχθεί τρόπους να παρουσιάζουν τις ιδέες τους μέσω του προγράμματος τρισδιάστατης αναπαράστασης. Στο τέλος του εξαμήνου, οι σπουδαστές καλούνται να παραδώσουν έναν φάκελο που περιέχει όλες τις ασκήσεις που έχουν παραδοθεί κατά τη διάρκεια των μαθημάτων (να ανα-δημιουργήσουν δηλαδή τις ασκήσεις που έχουν παρουσιαστεί στο μάθημα), καθώς και μια τελική άσκηση που θα ζητηθεί η οποία έχει περισσότερο αυτοσχεδιαστικό χαρακτήρα. Η τελική αξιολόγηση του μαθήματος γίνεται συνυπολογίζοντας την πληρότητα και αρτιότητα του φακέλου με τις ασκήσεις που παραδίδεται στο τέλος του εξαμήνου, καθώς και της συμμετοχής στο μάθημα.

Προγραμματισμός και Τέχνη I

Το μάθημα αποτελεί μια εισαγωγή στις θεμελιώδεις αρχές πληροφορικής και τις τεχνικές προγραμματισμού για δημιουργικούς καλλιτέχνες. Το μάθημα δεν απαιτεί εμπειρία προγραμματισμού, έχει ως στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων και της κατανόησης του προγραμματισμού με βάση το διαδικαστικό στυλ και την εφαρμογή τέτοιων δεξιοτήτων στην τέχνη. Το μάθημα θα αξιοποιεί το περιβάλλον ανάπτυξης Processing, ένα προγραμματιστικό περιβάλλον που έχει αναπτυχθεί από και για καλλιτέχνες.

Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση

Οι Ψηφιακές Τέχνες στην εκπαίδευση ως πολυδιάστατοι διάλογοι που υποστηρίζουν την καλλιτεχνική έκφραση, προτάσσουν τη μοναδικότητα του μαθητή, κινητοποιούν την επιθυμία του για έρευνα και δημιουργία και αναπτύσσουν ικανότητες, δεξιότητες και γνώσεις απαραίτητες για τον πολίτη του 21ου αιώνα. Παρουσιάζονται σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις για τις Τέχνες και την Τεχνολογία στην Εκπαίδευση. Αναλύεται η ενσωμάτωση των δημιουργικών και αναδυόμενων τεχνολογιών στη Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών και ορίζονται οι πρακτικές, τα θέματα, και οι δυνατότητές τους. Στόχος είναι η απόκτηση γνώσεων σχετικών με τη διδασκαλία της δημιουργίας ψηφιακής τέχνης και τις μεθόδους της, καθώς και η διαχείριση των δημιουργικών τεχνολογιών που είναι κατάλληλες για το περιβάλλον μάθησης του σχολείου.

4° ΕΞΑΜΗΝΟ

Βίντεο Τέχνη και Πολυμέσα

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει τις ιστορικές, μεθοδολογικές, κοινωνικές και τεχνολογικές πτυχές του πεδίου της βίντεο τέχνης (video art) μέσα από περιπτώσεις καλλιτεχνών στην μεταπολεμική σύγχρονη τέχνη (1960-σήμερα), εξερευνώντας τον μεγάλο ρόλο της βίντεο τέχνης στην διεθνή σύγχρονη σκηνή. Επίσης, στοχεύει στην κατανόηση του αντίκτυπου του της κάμερας ως εκφραστικό μέσο, της κινούμενης εικόνας, του ήχου, της οθόνης και άλλων πολυμεσικών προσεγγίσεων σε συγγενή πεδία τέχνης όπως η performance art, οι εγκαταστάσεις, η εννοιολογική τέχνη, ο πειραματικός κινηματογράφος οι τοποειδικές πρακτικές. Το μάθημα επιχειρεί να φωτίσει τις δημιουργικές και καλλιτεχνικές πτυχές των πολυμέσων (βίντεο, ήχος, εικόνα, κείμενο), τις πειραματικές/ποιοτικές συνδέσεις τους μέσα από την αντίληψη των οπτικών χαρακτηριστικών, του χρόνου, της μη-γραμμικής αφήγησης, του κειμένου και σωματικής χειρονομίας. Το παρόν μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη αισθητικής και δημιουργία καλλιτεχνικής σκέψης με πολυμεσικό/ψηφιακό χαρακτήρα, εστιάζοντας στην σύλληψη και δημιουργία καλλιτεχνικών έργων στο πρακτικό μέρος του μαθήματος.

Σύγχρονη Τέχνη

Στο μάθημα εξετάζονται οι εικαστικές πρακτικές που διαμορφώθηκαν από τη μεταπολεμική περίοδο, κατά τα μέσα του 20ού αιώνα, έως τις αρχές του 21ου, κυρίως στις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ευρώπη. Η δομή του μαθήματος περιστρέφεται γύρω από την εξέταση της τέχνης στο ιστορικό και κοινωνικοπολιτικό της συγκείμενο, εισάγοντας, επίσης, τις βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις στη μελέτη της σύγχρονης τέχνης. Σε αυτό το πλαίσιο, θα θιγούν ζητήματα μεταξύ των οποίων η πολιτιστική πολιτική των ΗΠΑ εν μέσω Ψυχρού Πολέμου, η σχέση των σύγχρονων εικαστικών πρακτικών με τη ‘χαμηλή’ κουλτούρα, ο ρόλος των θεσμών, των επιμελητών και των καλλιτεχνών μέσα στο νέο τοπίο που διαμορφώθηκε στο πεδίο της σύγχρονης τέχνης, το ζήτημα των ταυτοτήτων, η τοποειδής τέχνη και ο δημόσιος χώρος, η εξέλιξη ‘παραδοσιακών’ μέσων, όπως η ζωγραφική, και η εμφάνιση νέων (βίντεο, περφόρμανς, σχεσιακή τέχνη κ.ά.), μέσα από το κοινό πρίσμα της έννοιας του πολιτικού στη σύγχρονη τέχνη.

Προγραμματισμός και Τέχνη II

Ο Προγραμματισμός και Τέχνη II ως μάθημα επιλογής αποτελεί συνέχεια του μαθήματος υποβάθρου Προγραμματισμός και Τέχνη I. Στηρίζεται στη γλώσσα και περιβάλλον προγραμματισμού Processing (<https://processing.org/>), ένα προγραμματιστικό περιβάλλον που έχει αναπτυχθεί από καλλιτέχνες, για καλλιτέχνες. Οι φοιτητές εξοικειώνονται με τα βασικά χαρακτηριστικά συστημάτων συντεταγμένων, εφαρμόζουν τις γνώσεις τους στην κίνηση ψηφιακών αντικειμένων μέσω του προγραμματισμού και μαθαίνουν βασικές αρχές σχεδίασης και ανάπτυξης διαδραστικών καλλιτεχνικών έργων. Στο μάθημα Προγραμματισμός και Τέχνη II, μετά από την εισαγωγή στον Προγραμματισμό και Τέχνη I, παρουσιάζονται οι έννοιες του διαδικαστικού αλλά και του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού, καθώς και οι τρόποι χρήσης των δυνατοτήτων των σύγχρονων τεχνολογιών με σκοπό την αξιοποίηση του προγραμματισμού και των αλγορίθμων στην σύγχρονη καλλιτεχνική δημιουργία.

5° ΕΞΑΜΗΝΟ

Εικονική Πραγματικότητα I

Αντικείμενο του μαθήματος είναι οι εφαρμογές των τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας (ΕΠ). Περιγράφονται οι διάφορες τεχνολογικές προσεγγίσεις της ΕΠ, τα εικονικά περιβάλλοντα και οι εικονικοί κόσμοι και τα χαρακτηριστικά τους. Προτείνονται τρόποι αξιοποίησης και σχεδίασης ερευνών με τις τεχνολογίες της ΕΠ. Αναλύεται τόσο η τεχνολογία στην οποία στηρίζονται τέτοια συστήματα όσο και οι μέθοδοι διάδρασης του ανθρώπου-χρήστη σε συστήματα ΕΠ. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις εφαρμογές ΕΠ στο πεδίο των σύγχρονων ψηφιακών τεχνών και στον τομέα της ανάπτυξης εφαρμογών λογισμικού (με έμφαση σε βιντεοπαιχνίδια) σε σταθερά και φορητά υπολογιστικά περιβάλλοντα.

Δημιουργία 3D Περιεχομένου II

Το μάθημα αποτελεί συνέχεια του μαθήματος 'Δημιουργία 3D περιεχομένου I' και δίνεται περισσότερη έμφαση στην πράξη και στη δημιουργία μέσα από ψηφιακά εργαλεία δωρεάν και ανοιχτού λογισμικού. Με την ολοκλήρωση του μαθήματος πρέπει να είναι σε θέση να μπορούν να σχεδιάζουν 3D μοντέλα αντικειμένων και εσωτερικών χώρων. Το 3D περιεχόμενο αποτελεί βασικό στοιχείο σε μεγάλο εύρος εφαρμογών, επιχειρηματικών, ερευνητικών και επιστημονικών χώρων. Τρισδιάστατα περιεχόμενα περιλαμβάνουν 3D σχεδίαση (βιομηχανική, αρχιτεκτονική κλπ), 3D γραφικά, 3D βίντεο κοκ. Αντίστοιχα εφαρμογές και τεχνολογίες που εκμεταλλεύονται ή παράγουν 3D περιεχόμενο αποτελούν οι 3D σάρωση, η 3D εκτύπωση κοκ. Σκοπός του μαθήματος είναι η περαιτέρω εμβάθυνση σε θέματα ανάπτυξης 3D περιεχομένου, χειρισμό 3D αντικειμένων, τεχνικές φωτισμού και απόδοσης καθώς και εξειδικευμένα αντικείμενα όπως χαρακτήρες αντιμετωπίζονται σε διαφορετικά επίπεδα.

Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I

Το μάθημα αποτελεί εισαγωγή στη θεωρία και την πράξη της Τέχνης της Εμφύχωσης Χαρακτήρων (Animation) δίνοντας έμφαση στις σύγχρονες τάσεις και ψηφιακές εφαρμογές αυτής της τέχνης στον κινηματογράφο και τις παραστατικές τέχνες. Παρουσιάζεται σύντομη ιστορική αναδρομή στις διαφορετικές σύγχρονες μορφές αυτής της τέχνης και ορίζονται διαφορετικά είδη του animation, πραγματοποιείται εισαγωγή στις εφαρμογές που μπορεί η τέχνη αυτή σήμερα σε διαφορετικούς τομείς και περιγράφονται τεχνολογικά εργαλεία σχεδίασης και ανάπτυξης. Επιπρόσθετα αναλύονται οι βασικές αρχές και οι τεχνικές για την ανάπτυξη εκφραστικών χαρακτήρων στην ψηφιακή αφήγηση μέσα από την στάση και την κίνηση του ψηφιακού σώματος. Στο τέλος του μαθήματος οι φοιτητές και φοιτήτριες του τμήματος θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να ορίζουν τα βασικά είδη του animation (παραδοσιακό -frame by frame, δισδιάστατο (2D animation), ψηφιακό animation (3D), τα κινούμενα γραφικά (motion graphics), stop-motion), να μπορούν να εξηγήσουν βασικές αρχές του animation, και να ορίσουν βασικές τεχνικές, να αναγνωρίζουν σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία αλλά και να μπορούν να αναλύσουν, να σχεδιάσουν καλλιτεχνικά έργα με κινούμενους χαρακτήρες εφαρμόζοντας βασικές γνώσεις για την κίνηση του σώματος (body mechanics) και να αποτυπώνουν τις ιδέες τους μέσα από την τεχνική του storyboarding.

6° ΕΞΑΜΗΝΟ

Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων II

Το μάθημα αποτελεί συνέχεια του μαθήματος Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμφύχωση Χαρακτήρων I. Σε συνέχεια, της εισαγωγής που έχει προηγηθεί στο προαπαιτούμενο δίνεται περισσότερη έμφαση στην πράξη και στην καλλιτεχνική δημιουργία μικρών σχεδιαγραμμάτων/έργων μέσα από τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων. Σκοπός είναι οι φοιτητές/τριες να εμβαθύνουν τη

γνώση που αποκτήθηκε στο προαπαιτούμενο μάθημα και να εξοικειωθούν με εργαλεία/λογισμικά, έτσι ώστε να κατανοήσουν τις βασικές αρχές και έννοιες της κίνησης, της έκφρασης προσώπου, της ανάπτυξης του χαρακτήρα και της τοποθέτησής του μέσα στο πλαίσιο της αφήγησης (π.χ. σε ένα ψηφιακό παιχνίδι). Το μάθημα επικεντρώνεται στη δημιουργία εκφραστικών εμπυχωμένων χαρακτήρων που βρίσκονται συνήθως σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού, στη μοντελοποίηση τους και στην ανάπτυξη αφήγησης μέσα από τα οπτικά χαρακτηριστικά τους, την κίνηση τους, την τοποθέτησή τους στο κατάλληλο φόντο, τη χρήση ήχου/φωτισμού κτλ.

Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση

Το μάθημα Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II, Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση, αποτελεί φυσική συνέχεια και εξέλιξη του μαθήματος Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I. Στοχεύει στην εμπάθυνση στις παιδαγωγικές έννοιες και σκοπούς και στο πώς αυτές επιτυγχάνονται μέσα από τις ψηφιακές τέχνες, αλλά και με το πώς οι σύγχρονες ψηφιακές τέχνες μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα εύρος περιβαλλόντων τυπικής (π.χ. σχολείο) και άτυπης μάθησης (π.χ. χώρους πολιτισμού) και να καλλιεργήσουν ταυτόχρονα και συμπληρωματικά μια ποικιλία δεξιοτήτων. Μέσα από το μάθημα οι φοιτητές/τριες γνωρίζουν ένα πλήθος παραδειγμάτων περίπτωσης και καλούνται να μελετήσουν, να αναλύσουν και να σχεδιάζουν σύγχρονες ψηφιακές εμπειρίες μάθησης.

Εικονική Πραγματικότητα II

Αντικείμενο του μαθήματος είναι οι εφαρμογές των τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας (ΕΠ). Το μάθημα αποτελεί συνέχεια του μαθήματος «Εικονική Πραγματικότητα I» και γίνεται εμπάθυνση στις διάφορες τεχνολογικές προσεγγίσεις της ΕΠ, τα εικονικά περιβάλλοντα, τους εικονικούς κόσμους και τα χαρακτηριστικά τους. Γίνεται χρήση λογισμικών ανάπτυξης εικονικών εφαρμογών και αναλύεται τόσο η τεχνολογία στην οποία στηρίζονται τέτοια συστήματα όσο και οι μέθοδοι διάδρασης του ανθρώπου-χρήστη σε συστήματα ΕΠ. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις εφαρμογές ΕΠ στο πεδίο των σύγχρονων ψηφιακών τεχνών και στον τομέα της ανάπτυξης εφαρμογών λογισμικού σε σταθερά και φορητά υπολογιστικά περιβάλλοντα.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 3^{ου}/5^{ου}/7^{ου} ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών

Το μάθημα έχει ως αντικείμενο το σχεδιασμό και την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών. Σκοπός του είναι α) να εισάγει τον φοιτητή στο θεωρητικό υπόβαθρο που θεμελιώνει την ερευνητική περιοχή του σχεδιασμού παιχνιδιών (game design) όπως κανόνες, στόχοι, αισθητικές αποφάσεις και προσεκτικά δομημένοι κόσμοι, μέσα από μια διεπιστημονική προσέγγιση για τη μελέτη των

βιντεοπαιχνιδιών (video games) και τον ρόλο τους ως μέσο τέχνης και β) να εισάγει στην κατανόηση των βασικών αρχών προγραμματισμού και των πρακτικών που χρησιμοποιούνται στη βιομηχανία παιχνιδιών. Όσον αφορά το σχεδιασμό εξετάζονται ο κύκλος ανάπτυξης ενός παιχνιδιού, το προφίλ παικτών, τα στοιχεία ενός παιχνιδιού, το έγγραφο περιγραφής ιδέας/σχεδιασμού, τεχνικές αφήγησης, βασικά εργαλεία σχεδιασμού, σχεδιασμός επιπέδων και η αξιολόγηση. Όσον αφορά την ανάπτυξη στα πλαίσια του μαθήματος οι φοιτητές θα έρθουν σε επαφή με περιπτώσιολογικές μελέτες και θα δημιουργήσουν ψηφιακά παιχνίδια (2D ή/και 3D) αξιοποιώντας ελεύθερα/δωρεάν λογισμικά καθώς και προηγούμενες γνώσεις και τεχνικές (π.χ. εμπύχωση χαρακτήρων), μελετώντας την δομή, τη λειτουργία τους και την επιρροή τους στην κοινωνία και τις τέχνες.

Ψηφιακή Τεχνολογία στη δημιουργία, έρευνα και εκπαίδευση του χορού

Το παρόν μάθημα εστιάζει στην εφαρμογή της ψηφιακής τεχνολογίας στη δημιουργία, την έρευνα και την εκπαίδευση του χορού. Στο μάθημα αυτό μέσα από παραδείγματα από την σύγχρονη έρευνα και την καλλιτεχνική δημιουργία, π.χ. έργα των χορογράφων M. Cunningham, W. McGregor, W. Forsythe, παρουσιάζονται ψηφιακές τεχνολογίες όπως συστήματα σύλληψης κίνησης, εξοπλισμός εκτεταμένης πραγματικότητας, διαδικτυακές εφαρμογές, τεχνικές μηχανικής μάθησης, και αναλύονται οι τρόποι με τους οποίους οι τεχνολογίες αυτές μπορούν να συνδυαστούν δημιουργικά με το χορό ως πεδίο ενσώματης γνώσης και έρευνας, ως τέχνη, και ως μορφή άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Η έρευνα και δημιουργία χορού ως ένα πεδίο μελέτης της ανθρώπινης κίνησης, προάγει την σχεδίαση και ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών και καλλιτεχνικών έργων με επίκεντρο τον άνθρωπο και την ενσώματη εμπειρία. Στο μάθημα δίνεται η έμφαση στην κατανόηση των παραδειγμάτων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων σχεδίασης αντίστοιχων εφαρμογών.

Επιτελεστικές Εφαρμογές για παιδιά στην Ψηφιακή Εποχή

Το μάθημα παρουσιάζει τεχνολογίες και εργαλεία που βοηθούν νέους καλλιτέχνες, ειδικότερα παιδιά και εφήβους, να αναπτύξουν εναλλακτικές επιτελεστικές πρακτικές, να βελτιώνουν τις εκφραστικές και δημιουργικές τους ικανότητες και να εμπλουτίζουν τα παραστατικά τους έργα με ψηφιοποιημένο περιεχόμενο. Εργαλεία καταγραφής και επεξεργασίας κίνησης και ομιλίας (video editing software), όπως επίσης και μίξης πολυμέσων με παραδοσιακές τεχνικές (digital storytelling apps, stop-motion video animation κ.α.). Λογισμικό μοντελοποίησης της σκηνής (τριδιάστατα περιβάλλοντα, εφαρμογές φωτισμού κλπ.). Τεχνολογίες παρακολούθησης κίνησης και δημιουργίας γραφικών σε πραγματικό χρόνο (performance-driven real-time graphics). Προγράμματα αλγοριθμικής σύνθεσης μουσικής και εικόνας. Υποστηρικτικές συσκευές και εφαρμογές υποβοηθούμενου αυτοσχεδιασμού (wearable devices, computer assisted improvisation). Εργαλεία σχεδίασης διαδραστικών παραστάσεων και εγκαταστάσεων καθώς και εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας για τη μεταφορά εικονικών αντικειμένων στον

επιτελεστικό χώρο. Οι φοιτητές μαθαίνουν να αξιοποιούν τα συγκεκριμένα εργαλεία στην εκπαιδευτική διαδικασία, με στόχο την ενεργοποίηση της δημιουργικής διάθεσης των παιδιών, την εξοικείωση τους με σύγχρονες τεχνικές επιτέλεσης και την ανάπτυξη των γνωστικών τους δεξιοτήτων (art-based learning).

Ανάπτυξη Εικονικών Κόσμων

Αντικείμενο του μαθήματος είναι οι εικονικοί κόσμοι και η ανάπτυξή τους ως τρισδιάστατα συνθετικά περιβάλλοντα σε υπολογιστή. Με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών (π.χ. Unity, Blender), οι φοιτητές/τριες δημιουργούν εικονικούς κόσμους όπου οι χρήστες εμφανίζονται ως «ενσαρκώσεις» και επικοινωνούν μεταξύ τους ή και με άλλες συνθετικές οντότητες, εξερευνούν και αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον και κατασκευάζουν νέο περιεχόμενο. Το μάθημα συνδέεται με τις θεωρίες και τις τεχνικές των του πεδίου της Εικονικής Πραγματικότητας, με τους εικονικούς κόσμους και τα εικονικά περιβάλλοντα να βρίσκουν ποικίλες περιοχές εφαρμογής, όπως οι τέχνες, η ψυχαγωγία, η εκπαίδευση, η προσομοίωση, ο πολιτισμός, η συνεργατική εργασία κ.ά. Μελετώνται περιοχές όπως ο χώρος των γραφικών με υπολογιστή, η συνθετική κίνηση, η προσομοίωση της τεχνητής νοημοσύνης για την παρουσίαση του εικονικού κόσμου, και η μοντελοποίηση της συμπεριφοράς των αντικειμένων. Επίσης εξετάζεται η ευχρηστία των διαφόρων τεχνικών των εικονικών κόσμων και η αντίληψη του συνθετικού περιβάλλοντος από τους χρήστες ως «υπαρκτό» αλλά και τα κοινωνικά φαινόμενα που αναδύονται εντός του κόσμου στη μελέτη της αποδοτικότητας του μέσου καθώς και στην αναζήτηση νέων βελτιωμένων παραδειγμάτων χρήσης.

Εγκαταστάσεις και Ψηφιακά Μέσα

Το μάθημα εστιάζει στον τομέα των εικαστικών εγκαταστάσεων (installation art) και μελετά εις βάθος την ιστορική, μεθοδολογική και πολυμεσική εξέλιξη του συγκεκριμένου καλλιτεχνικού πεδίου τον 20ο αιώνα. Εισάγει τους σπουδαστές στις βασικές θεωρίες χώρου/τόπου, στην χωρικοποίηση της εμπειρίας καθώς και στον υβριδικό/επιτελεστικό χαρακτήρα του πεδίου των εγκαταστάσεων αναλύοντας θεωρητικά και πρακτικά τις διάφορες κατηγορίες εγκαταστάσεων (βίντεο εγκαταστάσεις, ηχητικές, μεικτής τεχνικής, εννοιολογικές, διαδραστικές, σχέση με land art) εστιάζοντας στην σχέση ψηφιακών/οπτικοακουστικών μέσων, προβολών και χώρου. Το μάθημα αναλύει διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις αλλά και καλλιτεχνικές (πολυμεσικές) μεθοδολογίες καλλιτεχνών από διάφορα πεδία της σύγχρονης τέχνης, μελετώντας και δίνοντας έμφαση σε θέματα εμπύθισης (immersion), τοποειδικότητας (site-specificity), διάδρασης (interaction) και δημοσίου χώρου (public space). Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη αισθητικής, δημιουργία καλλιτεχνικής σκέψης και κατανόηση του έργου ως διευρυμένη πολυμεσική εμπειρία, εστιάζοντας στην σύλληψη και δημιουργία καλλιτεχνικών εγκαταστάσεων στο πρακτικό μέρος του μαθήματος – με δυνατότητα υλοποίησής τους/έκθεσής του σε χώρο πολιτισμού ή φεστιβάλ τέχνης.

Επιτέλεση, Σκηνοθεσία και Διαδίκτυο: Θεωρία και εφαρμογές

Στην σύγχρονη (μετα-) πανδημική εποχή το διαδίκτυο έχει αποκτήσει κυρίαρχη θέση ως τόπος θεάτρου και επιτέλεσης. Στο μάθημα αυτό θα διερευνήσουμε τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία του διαδικτύου χρησιμοποιείται και επινοεί νέα είδη (διαδικτυακής) performance. Το μάθημα εξετάζει τις «γέφυρες» πάνω στις οποίες το δίκτυο «συναντιέται» με τις παραστατικές τέχνες και επιχειρεί μια κριτική ανάλυσή τους σε ανθρωπολογικό, κοινωνικό και πολιτικό επίπεδο. Ξεδιπλώνοντας χρονικά τη πορεία απ' όταν οι καλλιτέχνες αποκτούν πρόσβαση στο διαδίκτυο, το μάθημα επιχειρεί να διαμορφώσει μια γενεαλογία ζωντανής τέχνης δικτύου και διαδικτύου (networked/ online performances). Συγκεκριμένα το μάθημα οργανώνεται σε τρεις θεματικές κατηγορίες. Η πρώτη κατηγορία προσεγγίζει το διαδίκτυο ως δραματικό μέσο. Εξετάζει τις έννοιες της διαδραστικής και πολυμεσικής δραματολογίας: τους τρόπους με τους οποίους άτομα και κοινότητες μπορούν να εμπλακούν στο διαδίκτυο και τις μορφές δραματολογίας που αυτοί οι τρόποι επινοούν. Η δεύτερη θεματική αφορά το διαδίκτυο ως παραστατικός χώρος. Εδώ περιλαμβάνονται τα παιχνίδια προσομοίωσης ζωής. Μελετάται η ανάπτυξη και η διαμόρφωση ενός άβαταρ παραλληλίζοντας την με το χτίσιμο ενός θεατρικού ρόλου ή περσόνας. Στην ίδια κατηγορία εξετάζονται και οι καλλιτέχνες που αναπτύσσουν διαδικτυακές παραστατικές γλώσσες αφήγησης είτε προγραμματίζοντας νέα λογισμικά ανοικτού κώδικα (open source software) (π.χ. UpStage) είτε δημιουργώντας κάθε φορά νέους τρόπους καλλιτεχνικής έκφρασης των εφαρμογών διαδικτύου. Τέλος, το μάθημα οργανώνει μια οντολογία του διαδικτυακού παραστατικού χώρου αποσαφηνίζοντας έννοιες όπως ο κυβερνοχώρος, η εικονική πραγματικότητα (VR) και η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) αλλά και ο διαδικτυακός και πολυμεσικός παραστατικός χώρος για να εξερευνήσει τις πολιτικές, κοινωνικές και ανθρωπολογικές προεκτάσεις τους.

Χρώμα: Θεωρία και Πρακτικές εφαρμογές

Θεωρία: Θεωρία χρώματος, χρωματικοί κύκλοι, χρωματικό αστέρι, χρωματική σφαίρα, συμπληρωματικά χρώματα, χρώμα-φως-υφή, πραγματικότητα των χρωμάτων και χρωματικό αποτέλεσμα, αλληλεπίδραση, αρμονία, ισορροπία, συμμετρία, τονικότητα των χρωμάτων. Χρωματικές αρμονίες. Χρωματικές αντιθέσεις. Μετείκασμα-οπτική μείξη. Χρώμα και Σχέδιο. Χρώμα και Χώρος. Συναισθησία-Ηχόχρωμα. Χρωματικές συγχορδίες. Χρώμα και πολυαισθητηριακή αισθητική. Σημειολογία χρώματος. Η σπουδή του χρώματος σε καλλιτέχνες και κινήματα τέχνης. Ψηφιακά χρώματα. *Καλλιτεχνικό Εργαστήριο:* Θα γίνεται παράλληλα με την θεωρία, με ασκήσεις χρώματος, συνθέσεις χρωμάτων, χρωματολογία, χρωματικά θέματα που αφορούν την αισθητική του χώρου, του ενδύματος, της σκηνογραφίας. Οι εργασίες θα γίνονται ατομικά ή σε ομάδες, με ανάμειξη χρωστικών/ψηφιακή επεξεργασία/μακέτες/collage. Στο τέλος θα παρουσιάσουν εικαστικές προτάσεις ή project το οποίο θα συνοδεύεται από θεωρητική εργασία υποστήριξης.

Σχέδιο και Εικαστική Σύνθεση

Θεωρία: Θα εξεταστεί η διαδικασία εξέλιξης από το σκίτσο, στο προσχέδιο, το σκαρίφημα, την μελέτη σχεδίου, που οδηγεί στην Εικαστική σύνθεση ως ένα πιο ολοκληρωμένο, τελικό στάδιο. Κυρίως θα μας απασχολήσουν καλλιτέχνες του Μοντερνισμού και Φορμαλισμού που συνέδεσαν τις Καλές με τις Εφαρμοσμένες Τέχνες και οι αντίστοιχες σχολές και κινήματα (P.Cezanne, H.Matisse, Cubism, Russian avant-garde, Constructivism, Bauhaus, De stijl, Neo-plasticism, Minimalism, Art Concrete, Conceptual art, H.Bayer, H.Oiticica). Τα στοιχεία, οι κανόνες και οι τρόποι της Σύνθεσης και ανάλυση της σύνθεσης ως δόμησης και στυλ. *Καλλιτεχνικό Εργαστήριο*: Συζήτηση ιδεών για διαμόρφωση, και η τελική παρουσίαση μπορεί να είναι project (ομαδική εργασία), που θα συνοδεύεται από κείμενα επεξήγησης. Τρόποι σχεδίασης-υλικά (παραδοσιακοί τρόποι, origami, collage, ψηφιακή σχεδίαση, tablet). Η σημασία και οι ιδιότητες των υλικών. Συνθέσεις από αντικείμενα, σπουδές σε «νεκρές φύσεις», assemblages, ο άνθρωπος ως «μοντέλο». Σχέδιο-χώρος (π.χ.σπουδή μιας γραμμής στον χώρο).

Σύγχρονο Αμερικανικό Θέατρο και Περφόρμανς

Αυτό είναι ένα προχωρημένο μάθημα Αγγλικής Γλώσσας που συνδυάζει την μελέτη κειμένων συγκεκριμένου θεατρικού περιεχομένου με την απόκτηση ερευνητικών δεξιοτήτων σε ακαδημαϊκό περιβάλλον. Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων των φοιτητών (γραφής, ομιλίας, ακρόασης) και αναλυτικών δεξιοτήτων (ανάγνωσης και γραφής) μέσω της μελέτης Αμερικανικών θεατρικών κειμένων του εικοστού αιώνα, από τον Ευγένιο Ο'Νηλ μέχρι το περφόρμανς. Το μάθημα θα περιλαμβάνει καλλιτεχνικά κινήματα όπως τον Εξπρεσιονισμό, Συμβολισμό, Ρεαλισμό, Θέατρο του Παραλόγου, Μοντερνισμό και Μετα-Μοντερνισμό και θα ολοκληρωθεί με παραδείγματα έργων υπό την επιρροή των Αφρο-Αμερικανικών παραδόσεων στη θεατρική πράξη, όπως ο χορός, η τελετουργία και η διαμαρτυρία. Το κεντρικό ενοποιητικό στοιχείο θα είναι η κατηγορία της 'φυλής' τόσο όπως αναπαρίστανται στα κλασικά κείμενα του πρώτου μισού του αιώνα από τους κλασικούς, λευκούς συγγραφείς, όσο στους Αφρο-αμερικανούς συγγραφείς από την Χάρλεμ Αναγέννηση ως το σύγχρονο περφόρμανς. Προφορικές παρουσιάσεις και σύντομες ανταποκρίσεις/κριτικές, καθώς και μια εκτενής γραπτή εργασία θα αξιολογήσουν την ικανότητα των φοιτητών να ερευνούν, συνθέτουν και να παρουσιάζουν εργασίες σύμφωνα με τις σωστές ακαδημαϊκές συμβάσεις.

Αγγλικά I: Γλώσσα και Πολιτισμός

Αυτό το μάθημα απευθύνεται σε φοιτητές επιπέδου A1 ως A2 που πρέπει να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες στο πλαίσιο του Αγγλόφωνου Πολιτισμού για να προχωρήσουν σε ένα ενδιάμεσο επίπεδο ικανότητας. Η εστίαση θα είναι στη βελτίωση των δεξιοτήτων αναγνωστικής κατανόησης, ακαδημαϊκής γραφής και παρουσίασης, έτσι ώστε να μπορούν να κατανοούν και να

επικοινωνούν αποτελεσματικά σχετικά με θέματα τέχνης σε πανεπιστημιακό επίπεδο μέχρι το τέλος των σπουδών τους. Τα κείμενα θα παρέχουν ένα υπόβαθρο για πρακτικές ασκήσεις που θα αναπτύξουν το γραμματικό, συντακτικό και λεξιλογικό επίπεδο επικοινωνίας τους, τόσο γραπτά όσο και προφορικά και στη κατάλληλη μορφή. Η «Ενσωματωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας» (CLIL) θα χρησιμοποιηθεί τόσο ως μεθοδολογία όσο και ως πηγή κινήτρου με δραστηριότητες που επικεντρώνονται στο περιεχόμενο, την επικοινωνία, τη γνώση και τον πολιτισμό.

Αγγλικά III: Γλώσσα-Ορολογία και Πολιτισμός

Το μάθημα αυτό σχεδιάστηκε ώστε οι φοιτητές να μπορέσουν να εμβαθύνουν στη γνωριμία τους με θέματα αγγλόφωνου πολιτισμού μέσω της εκμάθησης αγγλικής ειδικής ορολογίας, σχετικής με τα αντικείμενα που ερευνά το ΤΠΨΤ, έτσι ώστε να μπορέσουν να εξοικειωθούν απρόσκοπτα με την απαραίτητη διεθνή βιβλιογραφία. Για μελέτη θα προσεγγιστούν αυθεντικά κείμενα που αφορούν σε διάφορα είδη τέχνης (παραστατικές και ψηφιακές), ακολουθούμενα από ποικιλία γλωσσικών ασκήσεων και ανοιχτών, ελεύθερων δραστηριοτήτων, στοχεύοντας στην ισορροπημένη γλωσσική ενδυνάμωση των φοιτητών και στην απώτερη επάρκειά τους στην Αγγλική σε ότι αφορά στα επιστημονικά πεδία ενδιαφέροντος, τόσο στον προφορικό όσο και στον γραπτό λόγο, με τρόπο πάντοτε ευχάριστο.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 4^{ου}/6^{ου}/8^{ου} ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Ψηφιακή Δημιουργική γραφή, Διαδραστική λογοτεχνία, Ψηφιακή αφήγηση, Ψηφιακές εκδόσεις

Η ψηφιακή πραγματικότητα έχει επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο δομούμε και αποδομούμε την πληροφορία, σκεφτόμαστε, εκφραζόμαστε και εν τέλει, παράγουμε περιεχόμενο. Στο πλαίσιο του συγκεκριμένου μαθήματος, θα μελετήσουμε τα επιμέρους χαρακτηριστικά της νέας ψηφιακής συνθήκης όπως είναι το υπερκείμενο, το κυβερνοκείμενο, η διαμεσικότητα και πολυμεσικότητα, ενώ ιδιαίτερη βαρύτητα θα δώσουμε στα κοινωνικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού κόσμου: στη συνεργατική μάθηση, τη συλλογική ευφυΐα και την κατασκευή της ταυτότητας. Στη συνέχεια θα μελετήσουμε τις διαφορετικές μορφές ψηφιακής δημιουργικότητας όπως είναι τα blognovels, τα vlogs, τα fan fictions και η διαδραστική ψηφιακή αφήγηση των visual novels και των ιστοριών τύπου «choose your own path». Ιδιαίτερη βαρύτητα όμως θα δώσουμε στα ψηφιακά παιχνίδια και στα παιχνίδια διάχυτου υπολογισμού. Θα προσεγγίσουμε την έννοια της αφήγησης ως δομικό στοιχείο των παιχνιδιών, δίνοντας βαρύτητα στις εννοιολογικές κατηγορίες της ροής (flow), της εμβύθισης (immersion), της παρουσίας (presence) και της ταύτισης (identification). Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, θα ασχοληθούμε με διαφορετικές τεχνικές αφηγηματικού σχεδιασμού, προκειμένου να προσεγγίσουμε δημιουργικά και κριτικά την αφηγηματική αρχιτεκτονική των παιχνιδιών. Χρησιμοποιώντας εύχρηστα εργαλεία ανοιχτού

λογισμικού όπως είναι το Twine, θα δημιουργήσουμε τις δικές μας ψηφιακές ιστορίες/αφηγηματικά παιχνίδια, διεκδικώντας μια θέση ανάμεσα στους λεγόμενους zinisters της νέας εποχής.

Εισαγωγή στην έννοια της Αφήγησης / Σενάριο

Η αφήγηση είναι πρωτίστως μια επικοινωνιακή πράξη. Χρησιμοποιούμε αφηγήσεις προκειμένου να νοηματοδοτήσουμε, να δώσουμε μορφή και εν τέλει, να μοιραστούμε κοινές εμπειρίες (Jenkins). Άλλες φορές σκοπός μας είναι να εκλογικεύσουμε τον άναρχο κόσμο στον οποίο ζούμε, επανεφεύροντας στην πορεία, τον ίδιο μας τον εαυτό. Από τις προφορικές ιστορίες, τους μύθους και τα παραμύθια, στις διαφημίσεις, τα social media, τις κινηματογραφικές ταινίες ή τα video games και το animation, οι αφηγήσεις κατέχουν κεντρικό ρόλο στην καθημερινότητα μας, κατά τρόπο που πολλές φορές δεν μας γίνεται αντιληπτός. Στο πλαίσιο του συγκεκριμένου μαθήματος θα μελετήσουμε τα είδη και τις πρακτικές της αφήγησης, έτσι όπως αυτές συναντώνται σε παλαιά και νέα μέσα, μέσα από γραμμικές και μη γραμμικές εκφάνσεις. Η συγγραφή σεναρίου από την άλλη μεριά, έχει τους δικούς της κανόνες. Η οπτική γωνία, ο χρόνος και ρυθμός της αφήγησης, η πρωτοπρόσωπη και τριτοπρόσωπη αφήγηση ή το αφηγηματικό κενό, αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά και τεχνικές που θα μας απασχολήσουν. Το ταξίδι του ήρωα, η ανάπτυξη ενός πλούσιου αφηγηματικού κόσμου, η μετατροπή μιας ιδέας σε ιστορία και σενάριο, αποτελούν στάδια μιας δημιουργικής και συχνά επίπονης διαδικασίας. Τι γίνεται όμως όταν το ζητούμενο είναι η διαδραστικότητα; Και όταν έχουμε συλλέξει πρωτογενές υλικό, πώς οφείλουμε να το διαχειριστούμε; Μέσα από δημιουργικές ασκήσεις, θεωρητικούς και μεθοδολογικούς προβληματισμούς θα απαντήσουμε στα προαναφερόμενα κρίσιμα ερωτήματα.

Ψηφιακή Επεξεργασία Ήχου: Μουσική σύνθεση

Το μάθημα εισάγει τον φοιτητή στις αρχές της τεχνολογίας του ψηφιακού ήχου και παρουσιάζει τεχνικές επεξεργασίας του ηχητικού σήματος στο χρόνο και στη συχνότητα. Οι φοιτητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν λογισμικό για ηχογράφηση και εφαρμογή ηχητικών εφέ, να αναζητούν ψηφιοποιημένα δείγματα σε βιβλιοθήκες και βάσεις και να δημιουργούν νέους ψηφιακούς ήχους με ταλαντωτές, συνθεσάιζερ και εικονικά όργανα. Αποκτούν τις απαραίτητες γνώσεις για τη σύνθεση διαφόρων ειδών μουσικής, καθώς και δεξιότητες για την παραγωγή μουσικών κομματιών. Ενημερώνονται σχετικά με επιτελεστικές πρακτικές και με τις δυνατότητες που προσφέρουν οι σύγχρονες εξελίξεις στον τομέα της μηχανικής μάθησης. Με την ολοκλήρωση των διαλέξεων και των εργαστηριακών ασκήσεων γνωρίζουν τις διαδικασίες ψηφιοποίησης του ήχου και κατανοούν τη λειτουργία βασικών αλγορίθμων. Μπορούν να ανακαλύπτουν ήχους και να δημιουργούν δικούς τους, να ακολουθούν εναλλακτικούς δρόμους για τις μουσικές τους συνθέσεις και να επιλέγουν κατάλληλες εφαρμογές και αποτελεσματικές μεθόδους για να επεξεργαστούν τη μουσική τους. Τέλος, είναι σε θέση να αξιοποιούν

προγραμματιστικές ιδέες και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στην ανάπτυξη και στην εκτέλεση των έργων τους.

Διαδικτυακές Εφαρμογές και Performance

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει τις ιστορικές, μεθοδολογικές και τεχνολογικές συνδέσεις του πεδίου των διαδικτυακών εφαρμογών, υπηρεσιών και εργαλείων που έχουν ανακύψει τα τελευταία χρόνια, καθώς και τεχνολογιών Web 2,0 αλλά και νεότερων κόσμων εικονικής και εμπλουτισμένης πραγματικότητας, που υποστηρίζουν την τέχνη της performance. Οι φοιτητές θα έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν τις αισθητικές της αναδυόμενης ψηφιακής γλώσσας μεταξύ Performance και διαδικτυακών εφαρμογών ανακαλύπτοντας την προστιθέμενη τους αξία.

Art game και Δημόσιος Χώρος

Το μάθημα έχει ως σκοπό την κατανόηση των βασικών χαρακτηριστικών του art game ως μια μορφή διαδραστικής τέχνης νέων μέσων (new media art), λογισμικών (software art) και των ψηφιακών παιχνιδιών (video game art) καθώς και της σύνδεσής της με τον σύγχρονο δημόσιο χώρο της πόλης. Ερευνώνται ιστορίες παιχνιδιών επαναπροσέγγισης του δημόσιου χώρου (Fluxus, ψυχογεωγραφία, πλάνητας), τοποειδικές μεθοδολογίες και παραδείγματα καλλιτεχνών / προγραμματιστών / κολεκτίβων (i.e. Lozano-Hemmer, Blast Theory, Esther Polak, Teri Ruen, locative artists) όπου η εικαστική τους γλώσσα συνδυάζει σύνθετες και επαυξημένες μορφές τέχνης και παιχνιδιών με συμμετοχικές, περιπατητικές και επιτελεστικές μορφές βίωσης στον χώρο. Το μάθημα εξετάζει πως η έννοια του παιχνιδιού συνδέεται με μορφές βίωσης, γνώσης, κατανόησης και φαντασίας καθώς και τους τρόπους που αυτά μπορούν να συμβάλλουν στον διάλογο performer (χρήστη) - δημόσιου χώρου (augmented περιβάλλον). Εξερευνά τα βασικά χαρακτηριστικά του δημόσιου και εικονικού χώρου, στοιχεία της γλώσσας των νέων μέσων (Manovich), εμβαθύνει τεχνολογικά και καλλιτεχνικά σε μορφές εμπύθισης, διάδρασης και συμμετοχικότητας με μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού (locative media) και τέλος σκοπεύει να παρέχει την ευκαιρία για την δημιουργία ενός καλλιτεχνικού - τεχνολογικού art game στον δημόσιο χώρο της πόλης του Ναυπλίου (εργαστηριακό-καλλιτεχνικό μέρος).

Θεωρίες Φύλου/Σεξουαλικότητας και Θεατρική Πράξη

Αυτό το μάθημα εξετάζει τις θεωρίες του φύλου και της σεξουαλικότητας σε σχέση με την περφόρμανς, τόσο για τις γυναίκες όσο και για τους άνδρες. Το επίκεντρο θα είναι οι καλλιτέχνες που εμφανίστηκαν στις δεκαετίες του '60, '70 και του '80 και των οποίων το έργο καθόρισε, επηρέασε και σε κάποιο βαθμό επηρεάστηκε από τις σύγχρονες θεωρίες του φύλου καθώς

διασταυρώνονται με άλλα πολιτισμικά φαινόμενα και κινήματα όπως ο φεμινισμός, ο περιβαλλοντισμός, ο μαρξισμός, ο υλισμός, ψυχαναλυτική θεωρία, queer θεωρία, και μετα-αποικιοκρατία. Αυτοί οι καλλιτέχνες έθεσαν σε πρώτο πλάνο ζητήματα όπως: το σώμα στον πόνο, το τραύμα, ο ανδρισμός, η παγκοσμιοποίηση, η εικόνα, ο θεατής, η ηδονοβλεψία, ο καλλιτέχνης στην κοινωνία, η διακειμενικότητα, η ταυτότητα φύλου, η δυϊστική σκέψη, η ενσάρκωση, η φυλή, οι δυαδικές δομές, η επιθυμία, η χρονικότητα/χώρος, αντικειμενοποίηση, τρανς σπουδές, πολιτικές ταυτότητας, αρρενωπότητα, βλέμμα, βιασμός, πορνεία, βία, αναπηρία, μητρότητα, ομορφιά, αναπαράσταση, επιτελεστικότητα και μορφές διαμαρτυρίας. Με αυτά ως σημεία αναφοράς, θα διερευνήσει ζητήματα του εαυτού, της αυθεντικότητας, της διαφοράς στην εκτέλεση και των ταυτοτήτων σε μετάβαση. Οι φοιτητές θα είναι σε θέση να διερευνήσουν το περφόρμανς χρησιμοποιώντας μια σειρά θεωρητικών προσεγγίσεων που προέρχονται από μελέτες φύλου και σεξουαλικότητας.

Στάδια της Παραγωγής ενός Οπτικοακουστικού Έργου

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει το εισαγωγικό πλαίσιο και τα χαρακτηριστικά της δημιουργίας ενός οπτικοακουστικού έργου με έμφαση στα στάδια i) της σύλληψης ιδέας, ii) της παραγωγής και iii) της μετα-παραγωγής. Παρουσιάζεται θεωρητικά (διαλέξεις) και πρακτικά (practice-based) η διευρυμένη έννοια «οπτικοακουστικό έργο» και τα ρευστά όρια της με συγγενή πεδία τέχνης (video art, βίντεο εγκαταστάσεις, ντοκιμαντέρ, κινηματογράφος κ.α.). Το μάθημα επιχειρεί να εισάγει τους φοιτητές στο οπτικοακουστικό φαινόμενο, με έμφαση στην εικαστικότητα της σκέψης, μέσα από την πρακτική εξάσκηση και δημιουργία οπτικοακουστικών έργων με εκμάθηση των βασικών αρχών της επεξεργασίας κινούμενης εικόνας και ήχου. Το μάθημα διαρθρώνεται ως συνδυασμός θεωρίας και πράξης (ψηφιακή επεξεργασία κινούμενης εικόνας και ήχου).

Χορός και Κοινωνία: Παιδαγωγική της Κίνησης και Κοινωνικές εφαρμογές

Το μάθημα εισάγει σε βασικές θεωρίες και σύγχρονες προσεγγίσεις της παιδαγωγικής της κίνησης, όπως έχει διαμορφωθεί μέσα από την παιδαγωγική του χορού. Θεωρητικά και βιωματικά, εξετάζονται μοντέλα παιδαγωγικής του χορού και του τρόπου με τον οποίο ανταποκρίνονται και συμβάλλουν στα αναπτυξιακά στάδια του ανθρώπου και σε διαφορετικά στάδια της εκπαίδευσης αντλώντας παραδείγματα από χώρες όπου ο χορός έχει συστηματοποιηθεί στην εκπαίδευση. Το μάθημα μελετά επίσης κοινωνικά/καλλιτεχνικά ρεύματα όπως ο «χορός για την κοινότητα» (community dance) και την εξέλιξη των εφαρμοσμένων παραστατικών τεχνών με έμφαση στο χορό. Μέσα από ανάλυση παραδειγμάτων έργων/προγραμμάτων/καλλιτεχνών/καλλιτεχνικών ομάδων, και πειραματισμό με τις πρακτικές που εφαρμόζουν, ο φοιτητής/φοιτήτρια επεξεργάζεται και αναλύει παιδαγωγικές προσεγγίσεις όπως εφαρμόζονται σε ξεχωριστές κοινωνικές ομάδες.

Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές III: Κοινωνικό Θέατρο

Σκοπός του μαθήματος είναι να εξετάσει τις δυνατότητες κοινωνικής επανένταξης που παρέχει το θέατρο σε συγκεκριμένες κοινότητες, οι οποίες είναι συχνά ευάλωτες, μειονεκτούσες ή περιθωριοποιημένες κοινωνικά (άστεγοι, πρόσφυγες και μετανάστες, φυλακισμένοι, τρόφιμοι σε γηροκομεία και άλλα ιδρύματα). Κατά τη διάρκεια του εξαμήνου, οι φοιτητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με σύγχρονες θεωρίες και πρακτικές του Κοινωνικού θεάτρου, μέσα από μία διακαλλιτεχνική προσέγγιση. Επιπλέον, οι φοιτητές/τριες θα εστιάσουν στους κανόνες και τις συμπεριφορές που διέπουν τις συγκεκριμένες κοινότητες και τους χώρους στους οποίους βρίσκονται (δρόμος, κέντρο φιλοξενίας προσφύγων και μεταναστών, φυλακή, γηροκομείο, κέντρο κοινωνικής επανένταξης, κ.ά.). Τέλος, θα κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ θεάτρου και κοινωνικής εργασίας, μέσα από συγκεκριμένες πρακτικές εφαρμογές.

Ιρλανδικό Θέατρο

Μάθημα στην Αγγλική. Μια σύντομη εισαγωγή στην ιστορία της Ιρλανδίας, του πολιτισμού και του θεάτρου της, ακολουθείται από την προσέγγιση σημαντικών Ιρλανδών θεατρικών συγγραφέων και επιλεγμένων, αντιπροσωπευτικών θεατρικών έργων. Το κάθε έργο προσεγγίζεται στο κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο της εποχής του τόσο ως δραματουργία όσο και ως παραστατικό γεγονός. Στόχοι του μαθήματος είναι τόσο η γνωριμία με το αγγλόφωνο ιρλανδικό θέατρο όσο και η βελτίωση όλων των γλωσσικών δεξιοτήτων των φοιτητών/τριών στην Αγγλική, συμπεριλαμβανομένης της εξοικειωσης τους με το σχετικό λεξιλόγιο. Επιθυμητή είναι η ενεργός συμμετοχή των φοιτητών/τριών μέσω διάδρασης και προφορικών παρουσιάσεων αλλά και σύντομου γραπτού σχολιασμού πολυμεσικού υλικού που αποτελεί μέρος του μαθήματος.

Σκηνογραφία-Εξωτερικός χώρος

Θα παρουσιαστεί η Σκηνογραφία που σχετίζεται με τον Εξωτερικό χώρο και οι ιδιαίτερες συνθήκες στις οποίες πραγματώνεται αλλά και οι ξεχωριστές εκφραστικές της δυνατότητες. Τα εικαστικά επιμέρους στοιχεία (σχέδιο, χρώμα, τονικότητα, όγκος, υφές) και οι δυνατότητες τους, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο συνθέτουν τον εξωτερικό Σκηνικό χώρο, διαμορφώνοντας τον σε μια κατασκευή η οποία είναι λειτουργική αλλά ταυτόχρονα μπορεί να υπάρξει ως αυτόνομη αισθητική σύνθεση. Θα διερευνηθεί ο πολυδιάστατος χαρακτήρας της Σκηνογραφίας και ο συσχετισμός της με την Ζωγραφική, την Γλυπτική, η αμφίδρομη σχέση της Σκηνογραφίας με την Αρχιτεκτονική, την Μοντέρνα και Σύγχρονη Τέχνη (Installation Art, Environmental Art, land Art, Ephemeral Art, Graffiti Art, Murals), καθώς και παράμετροι που αφορούν την ένταξη του εξωτερικού Σκηνικού χώρου σε διαφορετικό φυσικό και πολιτισμικό περιβάλλον. Μαθαίνοντας σταδιακά αυτό το λεξιλόγιο, και με διορθώσεις και συζητήσεις, οι σπουδαστές/στριες θα εργαστούν σε ομάδες για να συνθέσουν εικαστικά Σκηνικό που θα παρουσιαστεί σε Τοιχογραφία με στοιχεία graffiti.. Με ποικίλες κατασκευαστικές τεχνικές θα δώσουν υλικότητα στην αναπαράσταση της ιδέας τους (σκίτσα, collage, photoshop, storyboard, ψηφιακή μακέτα,

πλαστική μακέτα υπό κλίμακα), παρουσιάζοντας και θεωρητική εργασία που θα υποστηρίζει την συγκεκριμένη επιλογή καθώς και τις επιρροές που οδήγησαν σε αυτή.

Συμμετοχική / Συλλογική δραματουργία / Ο Περφόρμερ Δραματουργός: Θεωρία και εφαρμογές

Μία από τις σημαντικές εξελίξεις στο πεδίο της επιτέλεσης που ταυτίστηκε με την μετάβαση από την ειδολογική στεγανότητα στην έκρηξη των διακαλλιτεχνικών εγχειρημάτων και την κατάργηση των παραδοσιακών διαδικασιών παραγωγής, ήταν το πέρασμα από το μοντέλο του ατομικού καλλιτέχνη σε συλλογικές δημιουργικές διαδικασίες. Ήδη από τις ιστορικές αβανγκάρντ του μοντερνισμού, στις αρχές του 20ού αιώνα, αλλά με πολύ μεγαλύτερη συχνότητα σε εκείνες της δεκαετίας του 1960, η συλλογική -με την έννοια της ομάδας ή της κοινότητας- αντικαθιστά την ατομική δημιουργία. Η ευθύνη, λοιπόν, για την δημιουργία του καλλιτεχνικού έργου περνάει (σε ολόένα και περισσότερα εγχειρήματα) από τον ατομικό καλλιτέχνη στους περφόρμερ ή και σε μεγαλύτερες συμμετοχικές δομές, που συμβάλουν με την προσωπικότητα και τη βιογραφία των μελών τους σε συλλογικά δραματουργικά σχήματα. Στο μάθημα παρουσιάζεται η ιστορική πορεία της συλλογικής δραματουργίας, μελετώνται παραδείγματα παραστάσεων και επιτελέσεων που συνέβαλαν στη διαμόρφωση μιας νέας αντίληψης για τη δραματουργία και γίνεται εφαρμογή των σημαντικότερων μεθόδων της συμμετοχικής/συλλογικής δραματουργίας σε projects των φοιτητών.

Ουτοπία και Δυστοπία στη Θεατρική Πράξη

Αυτό το μάθημα θα εξετάσει τις έννοιες της ουτοπίας και της δυστοπίας στο ιστορικό τους πλαίσιο σε σχέση με την Παράσταση. Ξεκινώντας με αποσπάσματα από τις «Ορνιθες» του Αριστοφάνη, θα διαβάσουμε και θα αναλύσουμε κριτικά κυρίως το Βρετανικό ουτοπικό και δυστοπικό δράμα και παράσταση του εικοστού αιώνα. Τα δυστοπικά έργα των Caryl Churchill (Far Away, A Number), Harold Pinter (Mountain Language), Dawn King (Foxfinder) και Edward Bond (The Tin Can People) θα εξεταστούν ως προς την έκφραση της ουτοπικής ελπίδας στο κείμενο. Τα κείμενα θα πλαισιωθούν μέσα στις σύγχρονες θεωρίες του ουτοπισμού και ειδικότερα στον ορισμό της παράστασης ως έκφραση της ουτοπικής ελπίδας από την Jill Dolan μέσα από την εμπειρία που μοιράζεται το κοινό και οι ερμηνευτές. Θα εξετάσουμε επίσης τα φαινόμενα TAZ (Προσωρινή Αυτόνομη Ζώνη) και DIY Culture (Do it Yourself) ως μορφές ουτοπικών διαμαρτυριών. Μερικά από τα ερωτήματα που θα επιδιώξουμε να απαντήσουμε θα είναι η σχέση μεταξύ ουτοπίας και δυστοπίας, του θεατή και της παράστασης, καθώς και η αντι-ουτοπική στροφή στον εικοστό πρώτο αιώνα.

Αγγλικά II: Γλώσσα και Πολιτισμός

Ως συνέχεια του «Αγγλικά I: Γλώσσα και Πολιτισμός», το μάθημα αυτό προσφέρει, σε φοιτητές ενδιάμεσου γλωσσικού επιπέδου (B1), τη δυνατότητα βελτίωσης των γλωσσικών ικανοτήτων τους μέσω ανάπτυξης και των τεσσάρων δεξιοτήτων (αναγνωστική, ακουστική, προφορικού λόγου και γραφής) κυρίως μέσω έκθεσής τους σε αυθεντικό υλικό με αναφορά στις Τέχνες και τον Πολιτισμό. Στο πλαίσιο αυτό προσεγγίζονται και αναλύονται κριτικά επιλεγμένα στοιχεία πολιτισμού αγγλόφωνων λαών. Μέρος του μαθήματος αποτελεί η συνέχιση της προσπάθειας εξοικείωσης των φοιτητών με την ακαδημαϊκή γραφή στην Αγγλική, καθώς και η εξάσκησή τους σε προφορικές παρουσιάσεις, έτσι ώστε να αποκτήσουν την ικανότητα να υποστηρίξουν δημόσια τις εργασίες τους, διαθέτοντας τις απαραίτητες δεξιότητες ομιλητή.

Αρχές Γραμμικού Σχεδίου

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει τα συστήματα γεωμετρικών απεικονίσεων του χώρου και τις εφαρμογές τους, με τη συμβολή της ορθής προβολής, της αξονομετρίας και της προοπτικής. Ακόμα με την απεικόνιση του τρισδιάστατου χώρου στη δισδιάστατη επιφάνεια του χαρτιού με τη βοήθεια της γεωμετρίας οι φοιτητές/τριες θα εξοικειωθούν και με την έννοια της κλίμακας, και θα γνωρίσουν τις βασικές έννοιες του αρχιτεκτονικού λεξιλογίου.

Εικαστική Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει σύγχρονες προσεγγίσεις της performance art του 20ου και 21ου αιώνα, μέσα από την σχέση σώματος, δημόσιου χώρου και τεχνολογίας. Επιχειρεί να προσεγγίσει με κριτική ματιά επιτελεστικές μεθοδολογίες στις συνδέσεις σκέψης-πράξης-τεχνολογίας αναλύοντας αυτές τόσο σε θεωρητικό όσο και πρακτικό επίπεδο. Μέσα από επιλεγμένα καλλιτεχνικά παραδείγματα και θεωρίες αναπτύσσει μια ιστορική αναδρομή της performance art, αναλύει τα βασικά χαρακτηριστικά, εστιάζοντας στην σχέση της με το σώμα, τον χρόνο, την επανάληψη, τον χώρο, τα αντικείμενα και τεχνολογικά μέσα. Επιχειρεί να διερευνήσει την σχέση performance art και τοποειδικών παρεμβάσεων στην σύγχρονη πόλη καθώς επίσης και να χαρτογραφήσει τους τρόπους που τα ψηφιακά μέσα και οι τεχνολογίες καταγράφουν πολυμορφικά την καλλιτεχνική επιτελεστική συνθήκη. Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη αισθητικής, δημιουργία καλλιτεχνικής σκέψης και κατανόηση της επιτελεστικής χειρονομίας, εστιάζοντας στην σύλληψη και δημιουργία καλλιτεχνικών έργων στο πρακτικό μέρος του μαθήματος.

7° ΕΞΑΜΗΝΟ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I (ΠΤ) - Προαιρετικά

Εκπόνηση μιας γραπτής εργασίας (θεωρητικού ή καλλιτεχνικού χαρακτήρα) σε συγκεκριμένο θέμα που δίδεται από τον διδάσκοντα/επιβλέπων. Μπορεί να είναι και διατμηματική (π.χ. με άλλο τμήμα του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου) ή μέσω Erasmus.

ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά

Στην Πρακτική Άσκηση ο φοιτητής έχει την δυνατότητα να εφαρμόσει στην πράξη τις αποκτηθείσες γνώσεις σε θεωρητικό και καλλιτεχνικό επίπεδο αλλά και τεχνικές δεξιότητες σε συνθήκες πραγματικής εργασίας(δημιουργικό, χρονικό, ανθρώπινο επίπεδο). Δηλώνεται μια φορά είτε στο 7ο είτε στο 8 εξάμηνο.

Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Περιγράφονται παραπάνω.

8° ΕΞΑΜΗΝΟ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II (ΠΤ) - Προαιρετικά

Ολοκλήρωση και δημόσια παρουσίαση της Πτυχιακής Εργασίας.

ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (ΠΑ) - Προαιρετικά

Στην Πρακτική Άσκηση ο φοιτητής έχει την δυνατότητα να εφαρμόσει στην πράξη τις αποκτηθείσες γνώσεις σε θεωρητικό και καλλιτεχνικό επίπεδο αλλά και τεχνικές δεξιότητες σε συνθήκες πραγματικής εργασίας(δημιουργικό, χρονικό, ανθρώπινο επίπεδο). Δηλώνεται μια φορά είτε στο 7ο είτε στο 8 εξάμηνο.

Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ) 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Περιγράφονται παραπάνω.