




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



# ΟΔΗΓΟΣ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΠΨΤ

**Αναθεώρηση:** 2022-03-26

## **Περιεχόμενα**

<b>ΤΟ ΤΜΗΜΑ</b>	<b>3</b>
<b>ΦΟΙΤΗΣΗ - ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>5</b>
<b>ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>5</b>
<b>ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ</b>	<b>6</b>
<b>ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>7</b>
<b>ΓΕΝΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>9</b>
ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ (ΕΞΑΜΗΝΑ 1-2)	9
ΔΕΥΤΕΡΗ ΦΑΣΗ (ΕΞΑΜΗΝΑ 3-6)	9
ΤΡΙΤΗ ΦΑΣΗ (ΕΞΑΜΗΝΑ 7-8)	9
<b>ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>11</b>
1ο ΕΞΑΜΗΝΟ	11
2ο ΕΞΑΜΗΝΟ	11
<b>ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ</b>	<b>12</b>
3ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
5ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
6ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
<b>ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ</b>	<b>12</b>
3ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ	12
5ο ΕΞΑΜΗΝΟ	13
6ο ΕΞΑΜΗΝΟ	13
<b>ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ</b>	<b>13</b>
<b>ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ</b>	<b>13</b>
7ο ΕΞΑΜΗΝΟ	14
8ο ΕΞΑΜΗΝΟ	14
<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ</b>	<b>15</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ</b>	<b>21</b>
1ο ΕΞΑΜΗΝΟ	22

2ο ΕΞΑΜΗΝΟ	24
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 1: ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ	28
3ο ΕΞΑΜΗΝΟ	28
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ	29
5ο ΕΞΑΜΗΝΟ	30
6ο ΕΞΑΜΗΝΟ	31
7ο ΕΞΑΜΗΝΟ	32
8ο ΕΞΑΜΗΝΟ	32
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 2: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ	33
3ο ΕΞΑΜΗΝΟ	33
4ο ΕΞΑΜΗΝΟ	34
5ο ΕΞΑΜΗΝΟ	35
6ο ΕΞΑΜΗΝΟ	36
7ο ΕΞΑΜΗΝΟ	37
8ο ΕΞΑΜΗΝΟ	37
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 3ου/5ου/7ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ	38
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 4ου/6ου/8ου ΕΞΑΜΗΝΟΥ	41



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΟΔΗΓΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ 2021-2022

Σύμφωνα με την 2<sup>η</sup> απόφαση της 29<sup>ης</sup>/8.7.2021 Προσωρινής Συνέλευσης, την 4<sup>η</sup> απόφαση της 36<sup>ης</sup>/02.12.2021 Προσωρινής Συνέλευσης και την 2<sup>η</sup> απόφαση της 40<sup>ης</sup>/09.02.2022 Συνέλευσης.

**ΤΟ ΤΜΗΜΑ**

Το Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών (ΤΠΨΤ) με έδρα το Ναύπλιο, ανήκει στη Σχολή Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου και έχει ως αποστολή:

1. Να καλλιεργεί και να προάγει τη γνώση στα επιστημονικά, καλλιτεχνικά και τεχνολογικά αντικείμενα που αφορούν τις παραστατικές τέχνες (Επιτέλεση, Χορός, Θέατρο) καθώς και τις ψηφιακές τέχνες, με έμφαση στη μεταξύ τους σύνδεση καθώς και στη σύνδεση με ποικίλες κοινωνικές εφαρμογές, την τεχνολογία και την εκπαίδευση. Η Performance, (παράσταση ή εγκατάσταση), ως κατεξοχήν πεδίο καινοτομίας στις τέχνες, βρίσκεται στο επίκεντρο των καλλιτεχνικών, θεωρητικών, τεχνολογικών και μεθοδολογικών μαθημάτων που προσφέρονται στο Τμήμα.
2. Να παρέχει στους φοιτητές και τις φοιτήτριες τα απαραίτητα εφόδια που εξασφαλίζουν την άρτια κατάρτισή τους, προκειμένου να είναι σε θέση να τεκμηριώνουν, να αναλύουν και να συνθέτουν καλλιτεχνικά έργα, εφαρμογές και δράσεις.
3. Να παρέχει στους φοιτητές και τις φοιτήτριες την απαραίτητη τεχνογνωσία και εξοικείωση με τη χρήση της τεχνολογίας που απαιτείται για τις καλλιτεχνικές εφαρμογές στους παραπάνω θεματικούς τομείς.

4. Να παρέχει στους φοιτητές/τριες την απαραίτητη θεωρητική και πρακτική κατάρτιση προκειμένου να σχεδιάζουν και να υλοποιούν εφαρμογές της καλλιτεχνικής παιδείας σε κοινωνικούς φορείς ή στις δημιουργικές βιομηχανίες.
5. Να παρέχει ειδική μόρφωση και κατάρτιση των φοιτητών/τριών για τη διδασκαλία καλλιτεχνικών αντικειμένων σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο, καθώς και των καλλιτεχνικών τεχνολογικών εφαρμογών.

Τα πεδία καλλιτεχνικών και τεχνολογικών εφαρμογών στα οποία εστιάζουν οι σπουδές στο Τμήμα, είναι τα εξής :

- Σκηνοθεσία και Επιτέλεση.
- Ψηφιακή επιτέλεση και τέχνες.
- Χρήση λογισμικών συστημάτων και τεχνολογίας ψηφιακών τεχνών.
- Χορός και Επιτέλεση.
- Εικαστικά-σκηνογραφία, φως, ήχος σε σύνδεση και με νέες τεχνολογίες (Σχεδιασμός και υλοποίηση).
- Σχεδιασμός και παραγωγή ψηφιακού υλικού (Ψηφιακή εμφύχωση, Εικονική / Μικτή Πραγματικότητα, Ηλεκτρονικά Παιχνίδια).
- Ψηφιακές εφαρμογές στη Σκηνοθεσία και την Υποκριτική.
- Θεωρία της επιτέλεσης και κοινωνικές εφαρμογές (ενδεικτικά: ανθρωπολογία του θεάτρου, ακτιβισμός, διαδραστικό και διαδικτυακό θέατρο, φεμινιστική και queer θεωρία, εκπαιδευτικές εφαρμογές, δημόσιος χώρος, μουσεία.)
- Δραματοουργία της Επιτέλεσης / Δημιουργική γραφή / Ψηφιακή αφήγηση / Ψηφιακές εκδόσεις.

Οι σπουδές στα αντικείμενα αυτά, αντιμετωπίζουν τις ψηφιακές τεχνολογίες ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης και τις παραστατικές τέχνες ως γόνιμο πεδίο σύγχρονων τεχνολογικών εφαρμογών. Κοινό πεδίο αναφοράς, η Performance, ως διυποκειμενική εμπειρία και κατασκευή εξετάζεται είτε ως διαδικασία παράστασης, είτε ως αποτέλεσμα σύνθεσης και υλοποίησης εγκατάστασης στο χώρο μέσω της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας. Στόχος των σπουδών είναι η διερεύνηση του θεωρητικού πλαισίου μέσα στο οποίο εντάσσεται η Επιτέλεση (παράσταση ή περφόρμανς) αλλά κυρίως τα πεδία των καλλιτεχνικών και τεχνολογικών εφαρμογών της και της αλληλεπίδρασής της με το κοινωνικό περιβάλλον.

Οι σπουδές στο Τμήμα διακρίνονται σε δύο (2) άτυπες κατευθύνσεις:

## **1. ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ**

Η κατεύθυνση αυτή έχει ως στόχο την καλλιτεχνική και θεωρητική κατάρτιση των φοιτητών/τριών στον τομέα των παραστατικών τεχνών, εστιάζοντας στην παροχή γνώσης και την πρακτική γύρω από τα πεδία και τις δυνατότητες της σύνδεσής τους με ποικίλες κοινωνικές εφαρμογές και τις νέες τεχνολογίες. Οι απόφοιτοι/ες της κατεύθυνσης αυτής θα είναι σε θέση να υλοποιήσουν (σύλληψη, σύνθεση, σκηνοθεσία) ένα επιτελεστικό γεγονός με κέντρο την παράσταση (performance, χορός, εφαρμογές πολυμέσων στο θέατρο κ.α.), υλοποιώντας καινοτόμες προτάσεις στο πεδίο της καλλιτεχνικής έκφρασης και της εκπαίδευσης.

## **2. ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ**

Η κατεύθυνση αυτή έχει ως στόχο την καλλιτεχνική, θεωρητική και τεχνολογική κατάρτιση των φοιτητών/τριων στον τομέα των ψηφιακών εφαρμογών εστιάζοντας στις δυνατότητες σύνδεσής τους με τις παραστατικές τέχνες. Οι απόφοιτοι/ες της κατεύθυνσης αυτής συνδυάζουν την καλλιτεχνική κατάρτιση με την εμπειρία χρήσης λογισμικών συστημάτων και μηχανημάτων ψηφιακής τεχνολογίας. Επομένως, θα είναι σε θέση να υλοποιήσουν (σύλληψη, ψηφιακός σχεδιασμός, σύνθεση, σκηνοθεσία, τεχνική υλοποίηση) μία καλλιτεχνική ψηφιακή εφαρμογή (ψηφιακή performance, διαδραστική εγκατάσταση, ψηφιακή σκηνογραφία και φωτισμό, video games, εικονικής πραγματικότητας, ψηφιακές εκθέσεις, ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακές εκδόσεις κ.α.) αξιοποιώντας τη σύνδεση Performance και ψηφιακών τεχνών στο πεδίο της τεχνολογίας, της καλλιτεχνικής έκφρασης και της εκπαίδευσης.

## **ΦΟΙΤΗΣΗ – ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΠΟΥΔΩΝ**

Ο αριθμός των κατ' έτος εισακτέων στο ΤΠΨΤ ορίζεται κατ' έτος με σχετική Υπουργική Απόφαση. Για το ακαδημαϊκό έτος 2021-2022 ο αριθμός των εισακτέων ορίστηκε στους 140 (ΦΕΚ 1929/Β'/13.05.2021).

Η ελάχιστη υποχρεωτική διάρκεια φοίτησης στο ΤΠΨΤ για τη λήψη του πτυχίου ορίζεται σε οκτώ (8) εξάμηνα σπουδών.

## **ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ**

Το Πρόγραμμα Σπουδών του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών αποσκοπεί στην περαιτέρω προαγωγή της γνώσης, την ανάπτυξη της έρευνας και των τεχνών και την ικανοποίηση των εκπαιδευτικών, ερευνητικών, κοινωνικών, οικονομικών και πολιτιστικών αναγκών της χώρας, με ιδιαίτερη έμφαση σε σύγχρονες καλλιτεχνικές κατευθύνσεις των παραστατικών και των ψηφιακών τεχνών οι οποίες συνδέονται με την τέχνη, την τεχνολογία, την εκπαίδευση και την κοινωνία. Οι σπουδές που παρέχει, προετοιμάζουν καλλιτέχνες με εξειδίκευση στη σύνδεση των παραστατικών και των ψηφιακών τεχνών μεταξύ τους, την χρήση της τεχνολογίας που αναφέρεται σε αυτά τα αντικείμενα, αλλά και με τις κοινωνικές συνιστώσες. Τα παραπάνω, συνδυάζονται με την παροχή των απαιτούμενων γνώσεων για τη διδασκαλία τους και την εφαρμογή τους σε εκπαιδευτικούς και κοινωνικούς φορείς και στις δημιουργικές βιομηχανίες.

Αν και η φυσιογνωμία του Τμήματος είναι κυρίως καλλιτεχνική, οι σπουδές σε αυτό, παρέχουν επίσης τεχνολογική κατάρτιση. Σε δεύτερο επίπεδο, παρέχεται επίσης θεωρητική κατάρτιση υποβάθρου στα πεδία της θεωρίας των Παραστατικών Τεχνών και της θεωρίας των Ψηφιακών μέσων, της ιστορίας της Τέχνης, καθώς και ευρύτερα της θεωρίας του Πολιτισμού. Παράλληλα, καλλιεργείται η εξοικείωση των σπουδαστών/τριών με βασικές αρχές της Ηθικής της Τεχνολογίας αλλά και της Μεθοδολογίας της Έρευνας, δεδομένου ότι οι φοιτητές/τριες θα κληθούν στο τέλος των σπουδών τους να συντάξουν και να παρουσιάσουν δημόσια, πτυχιακή διάλεξη στο πλαίσιο της πτυχιακής τους εργασίας (καλλιτεχνική ή θεωρητική έρευνα). Επιπλέον, κατά τη διάρκεια των σπουδών τους, εκτός από ατομικές και ομαδικές εργασίες (καλλιτεχνικές και θεωρητικές), θα παρουσιάζουν εργασίες τους σε δημόσιους χώρους καλλιτεχνικών δράσεων (θέατρα, εκθέσεις) καθώς και στο διαδίκτυο.

Τέλος, σκοπός του Τμήματος είναι η συνεργασία με το **Τμήμα Θεατρικών Σπουδών (ΤΘΣ)** της **Σχολής Καλών Τεχνών** αλλά και με άλλα Τμήματα του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, όπως το **Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών**. Η συνεργασία αυτή εξασφαλίζεται είτε με την αμοιβαία προσφορά μαθημάτων ελεύθερης επιλογής, είτε με την πρόβλεψη για από κοινού εκπόνηση πτυχιικών εργασιών.

## **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ**

Οι πτυχιούχοι του ΤΠΨΤ, με βάση τις εξειδικευμένες επιστημονικές γνώσεις και την καλλιτεχνική και τεχνολογική τους εκπαίδευση, έχουν τη δυνατότητα επαγγελματικής ενασχόλησης ως καλλιτέχνες επιτελεστικών έργων σε επαγγέλματα που σχετίζονται με τις παραστατικές τέχνες και ως σχεδιαστές-προγραμματιστές ψηφιακών καλλιτεχνικών εφαρμογών σε φορείς του δημόσιου ή του ιδιωτικού τομέα, οι οποίοι έχουν ως αντικείμενο δραστηριότητας τις παραστατικές και τις ψηφιακές τέχνες, όπως αυτές εξειδικεύονται παρακάτω.

Ακόμη έχουν τη δυνατότητα ενασχόλησης στην εκπαίδευση ή/και σε επαγγέλματα/προγράμματα εκπαιδευτικού και κοινωνικού χαρακτήρα ως ελεύθεροι επαγγελματίες. Επίσης εξετάζονται οι προϋποθέσεις για τη δυνατότητα το Τμήμα να χορηγεί Πιστοποιητικό Παιδαγωγικής και Διδακτικής επάρκειας, κατόπιν παρακολούθησης των κατάλληλων μαθημάτων, όπως αυτά θα καθορίζονται με σχετική απόφαση της Συγκλήτου του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Τέλος, στους αποφοίτους του ΤΠΨΤ παρέχεται **Πιστοποιητικό Ψηφιακών Δεξιοτήτων** βάσει του ισχύοντος νομικού πλαισίου και όπως εξειδικεύονται με την 40<sup>η</sup>/09.02.2022 απόφαση της Συνέλευσης του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών.

Η ενεργή παρακολούθηση και ολοκλήρωση της φοίτησης στο Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών, αναμένεται να έχει τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα για τους φοιτητές/τριες:

- θα έχουν τα εφόδια να κατανοήσουν και να συμβάλλουν στο συνεχώς μεταβαλλόμενο, υπό την επίδραση των νέων τεχνολογιών, πεδίο της σύγχρονης τέχνης, καθώς και των εφαρμογών της στην εκπαίδευση, σε κοινωνικούς φορείς ή στις δημιουργικές βιομηχανίες,
- θα είναι σε θέση να σχεδιάζουν σύγχρονα εκπαιδευτικά προγράμματα καλλιτεχνικού χαρακτήρα για φορείς πολιτισμού (φεστιβάλ, μουσεία, θέατρα, πολιτιστικοί πολυχώροι),
- θα είναι σε θέση να σχεδιάζουν, να διαχειρίζονται και να υλοποιούν εκδηλώσεις πολυμορφικού χαρακτήρα (events) για διοργανώσεις όπως συνέδρια, φεστιβάλ, τελετές κ.α.,
- θα έχουν την ικανότητα και τις γνώσεις να οργανώσουν σύγχρονα εργαστήρια βιωματικού, ψηφιακού ή υβριδικού χαρακτήρα για εκπαιδευτικούς και κοινωνικούς φορείς,
- θα έχουν αποκτήσει διεπιστημονική και διακαλλιτεχνική κατάρτιση στους τομείς των παραστατικών και των ψηφιακών τεχνών και των κοινωνικών εφαρμογών τους ώστε να συνεχίσουν τις σπουδές τους σε μεταπτυχιακό

επίπεδο σε ένα ευρύ φάσμα της πρακτικής, της θεωρίας και των κοινωνικών διαστάσεων των τεχνών,

- Θα έχουν αποκτήσει εμπειρία της λειτουργίας επαγγελματικών καλλιτεχνικών, εκπαιδευτικών και κοινωνικών φορέων μέσω της πρακτικής άσκησης και της εμπειρικής, project based προσέγγισης στα μαθήματα,
- Θα έχουν αποκτήσει εμπειρία στην παρουσίαση εργασιών και στις συλλογικές εργασίες.

**Ειδικότερα, οι απόφοιτοι/ες δύνανται να απασχοληθούν στα εξής εργασιακά αντικείμενα:**

- Οργανισμούς τέχνης και πολιτιστικά ιδρύματα που σχετίζονται με παραστατικές, σύγχρονες και διακαλλιτεχνικές μορφές τέχνης.
- Σε έργα χορού και πολυμεσικά projects σκηνοθετών.
- Σε Εταιρείες παραγωγής πολιτιστικών και θεατρικών εκδηλώσεων.
- Σε Εταιρείες παραγωγής οπτικοακουστικών μορφών, ψηφιακών / νέων μέσων.
- Ως ερευνητές, επιμελητές σε χώρους αρχείων και διατομεακά έργα πολιτισμού.
- Ως καλλιτέχνες και επαγγελματίες των παραστατικών και ψηφιακών τεχνών: εικαστικοί καλλιτέχνες, σχεδιαστές ψηφιακών εκθέσεων και άλλων εφαρμογών για μουσεία ή τις δημιουργικές βιομηχανίες, σκηνοθέτες, καλλιτεχνικοί συντελεστές, ερμηνευτές, βοηθοί παραγωγής, βιντεοκαλλιτέχνες, περφόρμερ, τεχνικοί φωτός, ηχητικοί καλλιτέχνες, animators σε χώρους σύγχρονης δημιουργίας και έκφρασης, σε κοινωνικούς χώρους και ευαίσθητες κοινωνικές ομάδες, καθώς και στον χώρο του τουρισμού και ΜΜΕ.
- Ως εκπαιδευτικοί σε κέντρα Επαγγελματικής Κατάρτισης, Περιφερειακά Επιμορφωτικά Κέντρα, Προγράμματα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών, Κέντρα Εκπαίδευσης Ενηλίκων και άλλες δομές διά βίου μάθησης, σχολές σκηνοθεσίας, σχολές χορού, σχολές ψηφιακών μέσων, εκπαιδευτικά προγράμματα μουσείων και κοινωνικών φορέων
- Ως ειδικοί επιστημονικοί σύμβουλοι έργων σύγχρονου πολιτισμού.
- Ως κριτικοί και συντάκτες σύγχρονου πολιτιστικού περιεχομένου (performance art, ψηφιακή τέχνη, εικονική πραγματικότητα).
- Ως ειδικοί σε μεθόδους παραγωγής και δημιουργίας 2D και 3D art για ψηφιακές εφαρμογές και ψηφιακά παιχνίδια.

## **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ**

Το Πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με τη Συνθήκη της Bologna και συμμορφώνεται πλήρως με το Ευρωπαϊκό Σύστημα Μεταφοράς-Συσώρευσης



Πιστωτικών Μονάδων (European Credit Transfer Units - ECTS). Η ολοκλήρωση του προγράμματος αντιστοιχεί κατ' ελάχιστον σε **240 ECTS** μονάδες και οδηγεί στην λήψη ενιαίου πτυχιακού τίτλου. Οι σπουδές στο Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών διαρκούν **8 εξάμηνα**.

## ΑΤΥΠΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΤΟΥ ΕΝΙΑΙΟΥ ΠΤΥΧΙΟΥ ΤΟΥ ΤΠΨΤ:

1. ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
2. ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

Ειδικότερα :

- ΔΥΟ ΚΟΙΝΑ ΕΞΑΜΗΝΑ
- ΕΞΙ ΕΞΑΜΗΝΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ, ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΑΣΚΗΣΗΣ (προαιρετικά)

Τα μαθήματα διακρίνονται σε:

- α) Υποχρεωτικά** (Θεωρία και Εφαρμογές) (ΥΠ) (5 ECTS)
- β) Επιλογής** (Θεωρία και Εφαρμογές) (ΕΠ) (5 ECTS)
- γ) Επιλογής Κατεύθυνσης** (Θεωρία και Εφαρμογές) (ΕΠΚ) (6 ECTS)
- δ) Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής** (ΕΕ) (6 ECTS)

Η **Πτυχιακή Εργασία (ΠΕ)** περιλαμβάνει δύο φάσεις:

- α) **Πτυχιακή Εργασία I**, (θεωρητικού ή καλλιτεχνικού χαρακτήρα) που συμπεριλαμβάνει την έρευνα και την συγγραφή της εργασίας, ή και την παραγωγή καλλιτεχνικού έργου και αντιστοιχεί σε 10 ECTS.
- β) **Πτυχιακή Εργασία II** που συμπεριλαμβάνει την έρευνα, συγγραφή της Εργασίας ή/και παραγωγή καλλιτεχνικού έργου και την ολοκλήρωσή τους με τη Δημόσια Διάλεξη και την παρουσίαση του καλλιτεχνικού έργου. Αντιστοιχεί σε 6 ECTS.

Έτσι η ΠΕ, πιστώνεται με 16 ECTS συνολικά.

Επιπλέον, **Πρακτική Άσκηση (ΠΑ)** είναι προαιρετική και πιστώνεται είτε με 20 ECTS (ΠΑ πλήρους απασχόλησης) ή με 14 ECTS (ΠΑ μερικής απασχόλησης). Η ΠΑ αναλαμβάνεται **μόνο μια φορά** κατά το **7<sup>ο</sup> ή 8<sup>ο</sup> εξάμηνο** των σπουδών. Ο/η φοιτητής/τρια που **δεν** αναλαμβάνει ΠΑ, καλείται να υποβάλει γραπτή Αναφορά σχετικά με τη σύνδεση της Πτυχιακής του εργασίας με την Αγορά Εργασίας, η οποία γίνεται με την καθοδήγηση του επόπτη/τριας της πτυχιακής εργασίας και πιστώνεται με 2 ECTS.

Όλα τα μαθήματα του πρώτου έτους, (Υποχρεωτικά και Επιλογής) έχουν εισαγωγικό χαρακτήρα και πιστώνονται με 5 ECTS.

Όλα τα μαθήματα, από το 3<sup>ο</sup> έως και το 8<sup>ο</sup> εξάμηνο είναι μαθήματα εμβάθυνσης και χαρακτηρίζονται από μία κοινή φιλοσοφία η οποία προϋποθέτει τον συνδυασμό θεωρίας και πράξης, και διέπει συνολικά την ακαδημαϊκή φυσιογνωμία του Τ.Π.Ψ.Τ. Λόγω του συνδυαστικού τους χαρακτήρα και του μεγάλου φόρτου εργασίας των φοιτητών που απαιτείται, τα μαθήματα αυτά πιστώνονται με 6 ECTS.

**Κοινά μαθήματα** είναι μαθήματα του **Τμήματος Θεατρικών Σπουδών (ΤΘΣ)** επιλέξιμα το ακαδημαϊκό έτος 2021-2022 από τους φοιτητές/τριες του ΤΠΨΤ.

## ΓΕΝΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

### ● ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ (ΕΞΑΜΗΝΑ 1-2)

Διδασκαλία κυρίως εισαγωγικών μαθημάτων, κοινών για όλους τους/τις φοιτητές/τριες. Κάθε ένα από τα δύο πρώτα εξάμηνα περιλαμβάνει **έξι μαθήματα** εκ των οποίων **τα τρία είναι Υποχρεωτικά, και τα τρία Επιλογής (6 X 5 ECTS = 30 ECTS)**. Σε αυτή τη φάση των σπουδών προσφέρεται ένα ευρύ φάσμα μαθημάτων επιλογής το οποίο θα διαμορφώνεται κάθε ακαδημαϊκό έτος ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των φοιτητών, τις ανάγκες του Προγράμματος Σπουδών και τη διαθεσιμότητα διδασκόντων.

### ● ΔΕΥΤΕΡΗ ΦΑΣΗ (ΕΞΑΜΗΝΑ 3-6)

Κάθε διδακτικό εξάμηνο (από το 3<sup>ο</sup> μέχρι και το 6<sup>ο</sup>) περιλαμβάνει πέντε μαθήματα εκ των οποίων τα τρία είναι Επιλογής Κατεύθυνσης (ΕΠΚ) και τα δύο Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ). Κατά τη φάση αυτή των σπουδών, όσα μαθήματα έχουν τον χαρακτηρισμό I ή II μετά τον τίτλο τους, είναι μεταξύ τους προαπαιτούμενα, εκτός από την σειρά των μαθημάτων «Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές I-IV» και τα μαθήματα “Χορός I: Χορός και Τεχνολογία: Εργαλεία σύνθεσης και αυτοσχεδιασμού”, “Χορός II: Χορός και Κοινωνία” και “Χορός III: Μεταμοντέρνες Πρακτικές στον Χορό”. Οι φοιτητές/τριες, μπορούν να επιλέξουν μαθήματα ΕΕ από οποιαδήποτε από τις δύο άτυπες κατευθύνσεις. Επιπλέον, οι φοιτητές μπορούν να επιλέξουν μαθήματα Επιλογής Κατεύθυνσης (ΕΠΚ) της έτερης κατεύθυνσης από αυτήν που έχουν επιλέξει, ως μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ).

Το κάθε εξάμηνο (μέχρι και το 6<sup>ο</sup>) αντιστοιχεί σε **30 ECTS (5X6 ECTS) = 30 ECTS**.

### ● ΤΡΙΤΗ ΦΑΣΗ (ΕΞΑΜΗΝΑ 7-8)

Κατά το 7<sup>ο</sup> και 8<sup>ο</sup> εξάμηνο οι φοιτητές αναλαμβάνουν την Πτυχιακή Εργασία (ΠΕ) καθώς μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ). Επίσης, εφόσον το επιθυμούν μπορούν να επιλέξουν την Πρακτική Άσκηση (ΠΑ) (σε ένα από τα δύο εξάμηνα). Το πρόγραμμα δηλαδή παρέχει δυνατότητες επιλογής στους φοιτητές/τριες με την προϋπόθεση ο συνολικός αριθμός για τη λήψη του Πτυχίου να είναι τουλάχιστον 240 ECTS.

Ακολουθούν ενδεικτικά παραδείγματα-εκδοχές για την Τρίτη Φάση (εξάμηνα 7-8):

#### **Εκδοχή 1** (με Πρακτική Άσκηση Πλήρους Απασχόλησης):

7<sup>ο</sup> και 8<sup>ο</sup> Εξάμηνο: ΠΕ 16 ECTS + ΠΑ 20 ECTS = 36 ECTS και επιπλέον 4 Μαθήματα ΕΕ x 6 ECTS = 24 ECTS. Σύνολο και τα δύο εξάμηνα 60 ECTS.

Παράδειγμα εφαρμογής της Εκδοχής 1 (ανά εξάμηνο):

7 <sup>ο</sup> Εξάμηνο	8 <sup>ο</sup> Εξάμηνο
Πτυχιακή Εργασία I 10 ECTS Πρακτική Άσκηση 20 ECTS	Πτυχιακή Εργασία II 6 ECTS 4 Μαθήματα ΕΕ 24 ECTS

#### **Εκδοχή 2** (με Πρακτική Άσκηση Μερικής Απασχόλησης):

7<sup>ο</sup> και 8<sup>ο</sup> Εξάμηνο: ΠΕ 16 ECTS + ΠΑ 14 ECTS = 30 ECTS και επιπλέον 5 Μαθήματα ΕΕ x 6 ECTS = 30 ECTS. Σύνολο και τα δύο εξάμηνα 60 ECTS.

Παράδειγμα εφαρμογής της Εκδοχής 2 (ανά εξάμηνο):

7 <sup>ο</sup> Εξάμηνο	8 <sup>ο</sup> Εξάμηνο
Πτυχιακή Εργασία 10 ECTS Πρακτική Άσκηση 14 ECTS 1 Μάθημα ΕΕ 6 ECTS	Πτυχιακή Εργασία 6 ECTS 4 Μαθήματα ΕΕ 24 ECTS

**Εκδοχή 3** (χωρίς Πρακτική Άσκηση):

7<sup>ο</sup> και 8<sup>ο</sup> Εξάμηνο: 7 Μαθήματα ΕΕ x 6 ECTS = 42 ECTS + ΠΕ 16 ECTS = 58 ECTS και επιπλέον Αναφορά-Σύνδεση με αγορά εργασίας 2 ECTS. Σύνολο και τα δύο εξάμηνα 60 ECTS.

Παράδειγμα εφαρμογής της Εκδοχής 3 (ανά εξάμηνο):

7 <sup>ο</sup> Εξάμηνο	8 <sup>ο</sup> Εξάμηνο
Πτυχιακή Εργασία 6 ECTS 3 Μαθήματα ΕΕ 18 ECTS	Πτυχιακή Εργασία 10 ECTS 4 Μαθήματα ΕΕ 24 ECTS Αναφορά-Σύνδεση της Πτυχιακής με την Αγορά Εργασίας 2 ECTS

Όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά καθιστούν το Πρόγραμμα Σπουδών εξαιρετικά καινοτόμο και **φοιτητοκεντρικό**, καθώς παρέχει τη δυνατότητα στους φοιτητές να δημιουργήσουν μία εξατομικευμένη κατεύθυνση σπουδών, η οποία ανταποκρίνεται στα δικά τους ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και τις καλλιτεχνικές τους αναζητήσεις.

Μαθήματα Υποχρεωτικά (Α' έτους):	6 x 5 ECTS	= 30 ECTS
Μαθήματα Επιλογής (Α' έτους):	6 x 5 ECTS	= 30 ECTS
Μαθήματα Επιλογής Κατεύθυνσης:	12 x 6 ECTS	= 72 ECTS
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής:	12 έως 15 x 6 ECTS	= 72 έως 90 ECTS
Πτυχιακή Εργασία:	10+6 ECTS	= 16 ECTS
Πρακτική Άσκηση (προαιρετική):	(20 ή 14) ECTS	= 20 ή 14 ECTS
Αναφορά-Σύνδεση της Πτυχιακής (χωρίς Πρακτική Άσκηση)		= 2 ECTS
<b>ΓΕΝΙΚΟ ΣΥΝΟΛΟ:</b>		<b>= 240 ECTS</b>

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

### **ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ: ΕΞΑΜΗΝΑ 1-2, ΚΟΙΝΗ**

Κάθε ένα από τα δύο πρώτα εξάμηνα περιλαμβάνει έξι μαθήματα εκ των οποίων τα τρία είναι Υποχρεωτικά (ΥΠ), και τα τρία Επιλογής (ΕΠ) (6 X 5 ECTS = 30 ECTS).

#### **1<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ**

1. Εισαγωγή στις παραστατικές τέχνες: Θεωρία και εφαρμογές (διδ. Α Τζάκου) **ΥΠ (5 ECTS)**
2. Προγραμματισμός και τέχνη I (διδ. Α. Ελ Ράχεμπ) **ΥΠ (5 ECTS)**
3. Ιστορία της Τέχνης (διδ. Α. Στεργίου) **ΥΠ (5 ECTS)**
4. Εισαγωγή στην τεχνολογία (διδ. Ι. Μπερδούσης) **ΕΠ (5 ECTS)**
5. Εισαγωγή στις βασικές αρχές του σύγχρονου χορού (διδ. Στ. Δημητρακοπούλου) **ΕΠ (5 ECTS)**
6. Σκηνοθετικά Ρεύματα: Θεωρία και εφαρμογές (διδ. Μ. Κοτζαμάνη, κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) **ΕΠ (5 ECTS)**
7. Ιστορία Τέχνης: Ρομαντισμός - 1945 (διδ. Α. Μερτύρη, κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) **ΕΠ (5 ECTS)**
8. Στοιχεία Υποκριτικής: Θεωρία και Πράξη (διδ. Γ. Λεοντάρης, κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) **ΕΠ (5 ECTS)**

#### **2<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ**

1. Εισαγωγή στην Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές (διδ. Ε. Κολλιοπούλου) **ΥΠ (5 ECTS)**
2. Άνθρωπος και Μηχανή (διδ. Δ. Ζαρακοβίτης) **ΥΠ (5 ECTS)**
3. Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την εκπόνηση γραπτής εργασίας (διδ. Γ. Κόνδης) **ΥΠ (5 ECTS)**
4. Προγραμματισμός και τέχνη II (διδ. Κ. Ελ Ράχεμπ) **ΕΠ (5 ECTS)**
5. Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας (διδ. Ν. Βασιλόπουλος) **ΕΠ (5 ECTS)**
6. Υποκριτική: από το θέατρο στην performance **ΕΠ (5 ECTS)**
7. Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές I (διδ. Στ. Πλάτσκου) **ΕΠ (5 ECTS)**
8. Εισαγωγή στην Εικαστική Επιτέλεση (διδ. Β. Ψαρράς) **ΕΠ (5 ECTS)**
9. Χορός I: Χορός και Τεχνολογία: Εργαλεία σύνθεσης και αυτοσχεδιασμού (διδ. Στ. Δημητρακοπούλου) **ΕΠ (5 ECTS)**
10. Σκηνογραφία και νοηματοδότηση του χώρου στις παραστατικές τέχνες: εισαγωγικά στοιχεία (διδ. Χ. Θάνου) **ΕΠ (5 ECTS)**
11. Τεχνικές σωματικού θεάτρου II: Από την ουδέτερη μάσκα στην εκφραστική μάσκα (διδ. Α. Βασιλάκου, κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) **ΕΠ (5 ECTS)**
12. Υποκριτική και Κοινωνία I: Το Θέατρο του Καταπιεσμένου (διδ. Χ. Ζώνιου, κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) **ΕΠ (5 ECTS)**
13. Εισαγωγή στη Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές (διδ. Α. Ευκλείδης) **ΕΠ (5 ECTS)**

### **ΔΕΥΤΕΡΗ ΦΑΣΗ: ΕΞΑΜΗΝΑ 3-6, ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ**

**Κάθε διδακτικό εξάμηνο** (από το 3ο μέχρι και το 6ο) περιλαμβάνει **πέντε** μαθήματα εκ των οποίων τα **τρία** είναι Επιλογής Κατεύθυνσης (ΕΠΚ) και τα **δύο** Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ). Το κάθε εξάμηνο αντιστοιχεί σε 30 ECTS (5X6 ECTS)=30 ECTS.

## ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

### 3<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Η συνεργασία μεταξύ των τεχνών: Το σύγχρονο συνολικό έργο τέχνης (διδ. Μ. Βαρσαμοπούλου - Στ. Πλάτσου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών Ι (διδ. Γ. Κόνδης) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Μουσική και Performance (διδ. Στ. Δημητρακοπούλου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**

### 4<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Πολυμέσα και σκηνοθεσία: Θεωρία και εφαρμογές (διδ. Α. Τζάκου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Περφόρμανς και Χώρος: ο θεατής, ο καλλιτέχνης και ο επιτελεστικός χώρος συνάντησής τους (διδ. Α. Στούρνα) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Μεθοδολογία II: επιστημονική έρευνα και συγγραφή (διδ. Γ. Κόνδης) **ΕΠΚ (6 ECTS)**

### 5<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Η Performance στην Ελλάδα (διδ. Α. Στεργίου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών II: Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση (διδ. Γ. Κόνδης) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Τεχνικές σωματικού θεάτρου: Από τη Βιομηχανική μέθοδο στο θέατρο της επιτέλεσης (διδ. Α. Τζάκου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**

### 6<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Θέατρο της πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές (διδ. Α. Ευκλείδης) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Θεωρίες φύλου/σεξουαλικότητας και θεατρική πράξη (διδ. Μ. Βαρσαμοπούλου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Θεωρία Τέχνης και Πολιτισμού (διδ. Ε. Κέκου) **ΕΠΚ (6 ECTS)**

## ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

### 3<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Δημιουργία 3D Περιεχομένου I **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Τα Πολυμέσα στις Παραστατικές Τέχνες με έμφαση στη Βίντεο-Τέχνη και Performance Art **ΕΠΚ (6 ECTS)** (διδ. Ε. Κολλιοπούλου ΕΣΠΑ)
3. Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση **ΕΠΚ (6 ECTS)**

### 4<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Εικαστική επιτέλεση I: Θεωρία και εφαρμογές **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Σύγχρονη τέχνη **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Εικονική Πραγματικότητα I **ΕΠΚ (6 ECTS)**

4. Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση **ΕΠΚ (6 ECTS)** (θα προσφέρεται από το ακ. έτος 2022-2023)

#### 5<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων I **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Δημιουργία 3Δ Περιεχομένου II **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Ψηφιακή τεχνολογία και Ηθική **ΕΠΚ (6 ECTS)**

#### 6<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

1. Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων II **ΕΠΚ (6 ECTS)**
2. Διάχυτα υπολογιστικά συστήματα **ΕΠΚ (6 ECTS)**
3. Εικονική πραγματικότητα II **ΕΠΚ (6 ECTS)**

### ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 3<sup>ο</sup>/5<sup>ο</sup>/7<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Και για τις δύο κατευθύνσεις:

1. Μορφολογία, η διαδοχή των στυλ: από την αρχιτεκτονική στο έπιπλο (διδ. Α. Δημητρουλοπούλου, **κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) ΕΕ (6 ECTS)**
2. Σύγχρονες θεωρίες για την καλλιτεχνική δημιουργία (διδ. Α. Σπυροπούλου, **κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) ΕΕ (6 ECTS)**
3. Κοινωνιολογία των πολιτισμικών θεσμών και οργανισμών (διδ. Γ. Κόνδης) **ΕΕ (6 ECTS)**
4. Θέατρο και λογοτεχνία: διασκευή και δημιουργική γραφή (διδ. Α. Σπυροπούλου, **κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) ΕΕ (6 ECTS)**
5. Τεχνικές σωματικού θεάτρου I: το ποιητικό σώμα του ηθοποιού (διδ. Α. Βασιλάκου, **κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) ΕΕ (6 ECTS)**
6. Επιτέλεση, σκηνοθεσία και διαδίκτυο: Θεωρία και εφαρμογές (διδ. Α. Τζάκου) **ΕΕ (6 ECTS)**
7. Επιτελεστικές εφαρμογές για παιδιά στην ψηφιακή εποχή **ΕΕ (6 ECTS)**
8. Δραματουργία της Επιτέλεσης (διδ. Α. Ευκλείδης) **ΕΕ (6 ECTS)**
9. Ανάπτυξη εικονικών κόσμων **ΕΕ (6 ECTS)**
10. Η διευρυμένη σκηνογραφία, εικαστική γραφή στις παραστατικές τέχνες **ΕΕ (6 ECTS)**

### ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 4<sup>ο</sup>/6<sup>ο</sup>/8<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟΥ

Και για τις δύο κατευθύνσεις:

1. Ψηφιακή Δημιουργική γραφή, διαδραστική λογοτεχνία, ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακές εκδόσεις (διδ. Ε. Ροϊνιώτη) **ΕΕ (6 ECTS)**
2. Εισαγωγή στην έννοια της Αφήγησης / Σενάριο (διδ. Ε. Ροϊνιώτη) **ΕΕ (6 ECTS)**
3. Μουσικές επενδύσεις και συνθετικές πρακτικές σε θεατρικές παραστάσεις (διδ. Ν. Μάμαλης, **κοινό μάθημα με το ΤΘΣ) ΕΕ (6 ECTS)**
4. Τεχνικές σωματικού θεάτρου: ο ερμηνευτής στον ανοιχτό χώρο **ΕΕ (6 ECTS)**
5. Κριτική Ανάλυση Παραστάσεων (διδ. Μ. Κοτζαμάνη, **κοινό μάθημα με ΤΘΣ) ΕΕ (6 ECTS)**
6. Εισαγωγή στις ιδιοκατασκευές (διδ. Α. Θεοδωρόπουλος) **ΕΕ (6 ECTS)**

7. Επιμέλεια ψηφιακών εκθέσεων και εικονική πραγματικότητα (διδ. Α. Θεοδωρόπουλος) **EE (6 ECTS)**
8. Ψηφιακή επεξεργασία ήχου: μουσική σύνθεση (διδ. Ν. Βασιλόπουλος) **EE (6 ECTS)**
9. Αρχές Γραμμικού Σχεδίου (διδ. Π. Ματσούκας) **EE (6 ECTS)**
10. Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου (διδ. Π. Ματσούκας) **EE (6 ECTS)**
11. Επιτέλεση και κοινωνικές εφαρμογές III: Κοινωνικό Θέατρο (διδ. Α. Στούρνα) **EE (6 ECTS)**
12. Στάδια της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου (διδ. Β. Ψαρράς) **EE (6 ECTS)**
13. Σκηνογραφία-Εξωτερικός χώρος (διδ. Χ. Θάνου) **EE (6 ECTS)**
14. Σύγχρονο Αμερικανικό Θέατρο και Περφόρμανς (διδ. Μ. Βαρσαμοπούλου) **EE (6 ECTS)**
15. Σεμινάριο: Γραφή Εργασιών (διδ. Στ. Πλάτσκου) **EE (6 ECTS)**
16. Επιτέλεση και κοινωνικές εφαρμογές IV: ακτιβισμός και δημόσια σφαίρα: Θεωρία και εφαρμογές **EE (6 ECTS)**
17. Σύγχρονη χορογραφία και ψηφιακή σκηνογραφική εγκατάσταση **EE (6 ECTS)**
18. Συμμετοχική / συλλογική δραματουργία / Ο περφόρμερ δραματουργός : Θεωρία και εφαρμογές **EE (6 ECTS)**
19. Ψηφιακός σχεδιασμός video games (διδ. Α. Θεοδωρόπουλος) **EE (6 ECTS)**
20. Διαδικτυακές εφαρμογές και Performance **EE (6 ECTS)**
21. Art game και δημόσιος χώρος **EE (6 ECTS)**

### **ΤΡΙΤΗ ΦΑΣΗ: ΕΞΑΜΗΝΑ 7-8**

Κατά το **7<sup>ο</sup> και 8<sup>ο</sup> εξάμηνο** οι φοιτητές αναλαμβάνουν την Πτυχιακή Εργασία (ΠΕ) καθώς μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (ΕΕ). Επίσης, εφόσον το επιθυμούν μπορούν να επιλέξουν την Πρακτική Άσκηση (ΠΑ) (σε ένα από τα δύο εξάμηνα). Το πρόγραμμα διαμορφώνεται ανάλογα με την επιλογή τους, με την προϋπόθεση ο συνολικός αριθμός για τη λήψη του Πτυχίου να είναι τουλάχιστον **240 ECTS**.

#### **7<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ**

1. ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I **ΠΤ (10 ECTS)**
2. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I\* **ΠΑ (20 ECTS ή 14 ECTS)**
3. Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (**ΕΕ**) 3ου/5ου/7ου Εξαμήνου

\*Επιλέγουμε (προαιρετικά) ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I ή ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II στο 4ο Έτος (μόνο μια φορά σε ένα από τα δύο εξάμηνα).

#### **8<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ**

1. ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II **ΠΤ (6 ECTS)**
2. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II\* **ΠΑ (20 ECTS ή 14 ECTS)**
3. Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής (**ΕΕ**) 4ου/6ου/8ου Εξαμήνου
4. Αναφορά-Σύνδεση της Πτυχιακής (χωρίς πρακτική άσκηση)\*\* **2 ECTS**

\*Επιλέγουμε (προαιρετικά) ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I ή ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II στο 4ο Έτος (μόνο μια φορά σε ένα από τα δύο εξάμηνα).

\*\*Αφορά μόνο την περίπτωση που ο/η φοιτητής/τρια δεν κάνει Πρακτική Άσκηση.

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

### 1<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Εισαγωγή στις παραστατικές τέχνες: Θεωρία και εφαρμογές	ΥΠ	-
Προγραμματισμός και τέχνη I	ΥΠ	-
Ιστορία της Τέχνης	ΥΠ	-
Εισαγωγή στην τεχνολογία	ΕΠ	-
Εισαγωγή στις βασικές αρχές του σύγχρονου χορού	ΕΠ	-
Σκηνοθετικά Ρεύματα: Θεωρία και εφαρμογές	ΕΠ	-
Ιστορία Τέχνης: Ρομαντισμός – 1945	ΕΠ	-
Στοιχεία Υποκριτικής: Θεωρία και Πράξη	ΕΠ	-

### 2<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Εισαγωγή στην Επιτέλεση: Θεωρία και εφαρμογές	ΥΠ	-
Άνθρωπος και Μηχανή	ΥΠ	-
Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την εκπόνηση γραπτής εργασίας	ΥΠ	-
Προγραμματισμός και τέχνη II	ΕΠ	Προγραμματισμός και τέχνη I
Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας	ΕΠ	-
Υποκριτική: από το θέατρο στην performance	ΕΠ	-
Επιτέλεση και Κοινωνικές Εφαρμογές I	ΕΠ	-
Εισαγωγή στην Εικαστική Επιτέλεση	ΕΠ	-
Χορός I: Χορός και Τεχνολογία: Εργαλεία σύνθεσης και αυτοσχεδιασμού	ΕΠ	-
Το σώμα στις παραστατικές τέχνες: Χορός και Performance	ΕΠ	-
Εισαγωγή στον σχεδιασμό βίντεο-προβολών στις παραστατικές τέχνες	ΕΠ	-



Σκηνογραφία και νοηματοδότηση του χώρου στις παραστατικές τέχνες: εισαγωγικά στοιχεία	ΕΠ	-
Τεχνικές σωματικού θεάτρου II: Από την ουδέτερη μάσκα στην εκφραστική μάσκα	ΕΠ	-
Υποκριτική και Κοινωνία I: Το Θέατρο του Καταπιεσμένου	ΕΠ	-

## ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 1 : ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

### 3° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Η συνεργασία μεταξύ των τεχνών: Το σύγχρονο συνολικό έργο τέχνης	ΕΠΚ	-
Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών I	ΕΠΚ	-
Μουσική και Performance	ΕΠΚ	-

### 4° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Πολυμέσα και σκηνοθεσία: Θεωρία και εφαρμογές	ΕΠΚ	-
Περφόρμανς και Χώρος: ο θεατής, ο καλλιτέχνης και ο επιτελεστικός χώρος συνάντησής τους	ΕΠΚ	-
Μεθοδολογία II: επιστημονική έρευνα και συγγραφή	ΕΠΚ	Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την εκπόνηση γραπτής εργασίας

### 5° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Η Performance στην Ελλάδα	ΕΠΚ	-
Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών II : Σύγχρονες προσεγγίσεις στις παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση	ΕΠΚ	Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών I
Τεχνικές σωματικού θεάτρου : Από τη Βιομηχανική μέθοδο στο θέατρο της επιτέλεσης	ΕΠΚ	-

### 6° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Θέατρο της πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές ή εναλλακτικά Υποκριτική και Κοινωνία II: το Εθνόδραμα και το Θέατρο-Ντοκουμέντο	ΕΠΚ	-
Θεωρίες φύλου/σεξουαλικότητας και θεατρική πράξη ή εναλλακτικά Ευρωπαϊκή φιλοσοφία και θέατρο στον 20ο αιώνα	ΕΠΚ	-
Θεωρία Τέχνης και Πολιτισμού	ΕΠΚ	-

### 7° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I	ΠΤ	Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την εκπόνηση γραπτής εργασίας
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I	ΠΑ	-
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής 3ου/5ου/7ου Εξαμήνου	ΕΕ	-

### 8° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II	ΠΤ	ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II	ΠΑ	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I
Αναφορά - Σύνδεση με Αγορά Εργασίας	ΠΑ	ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I και ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής 4ου/6ου/8ου Εξαμήνου	ΕΕ	-

## ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 2 : ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

### 3° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Δημιουργία 3D Περιεχομένου I	ΕΠΚ	-
Τα Πολυμέσα στις Παραστατικές Τέχνες με έμφαση στη Βίντεο-Τέχνη και Performance Art	ΕΠΚ	-
Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I: Τέχνες και	ΕΠΚ	-

Τεχνολογία στην Εκπαίδευση		
----------------------------	--	--

#### 4° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Εικαστική επιτέλεση I: Θεωρία και εφαρμογές	ΕΠΚ	-
Σύγχρονη τέχνη	ΕΠΚ	-
Εικονική πραγματικότητα I	ΕΠΚ	-
Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση (θα προσφερθεί το ακ. έτος 2022-2023 )	ΕΠΚ	Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση

#### 5° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων I	ΕΠΚ	-
Δημιουργία 3D Περιεχομένου II	ΕΠΚ	Δημιουργία 3D Περιεχομένου I
Ψηφιακή τεχνολογία και Ηθική	ΕΠΚ	-

#### 6° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων II	ΕΠΚ	Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων I
Διάχυτα υπολογιστικά συστήματα	ΕΠΚ	-
Εικονική πραγματικότητα II	ΕΠΚ	Εικονική πραγματικότητα I

#### 7° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I	ΠΤ	Μεθοδολογία I: Εισαγωγικά στοιχεία για την εκπόνηση γραπτής εργασίας
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I	ΠΑ	-
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής 3ου/5ου/7ου Εξαμήνου	ΕΕ	-

#### 8° ΕΞΑΜΗΝΟ

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II	ΠΤ	ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II	ΠΑ	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I

Αναφορά - Σύνδεση με Αγορά Εργασίας	ΠΑ	-
Μαθήματα Ελεύθερης Επιλογής 4ου/6ου/8ου Εξαμήνου	ΕΕ	-

**ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ 3<sup>ου</sup>/5<sup>ου</sup>/7<sup>ου</sup> ΕΞΑΜΗΝΟΥ**  
**(Και για τις δύο κατευθύνσεις)**

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
Μορφολογία, η διαδοχή των στυλ: από την αρχιτεκτονική στο έπιπλο	ΕΕ	-
Σύγχρονες θεωρίες για την καλλιτεχνική δημιουργία	ΕΕ	-
Κοινωνιολογία των πολιτισμικών θεσμών και οργανισμών	ΕΕ	-
Θέατρο και λογοτεχνία: διασκευή και δημιουργική γραφή	ΕΕ	-
Τεχνικές σωματικού θεάτρου I: το ποιητικό σώμα του ηθοποιού	ΕΕ	-
Επιτέλεση, σκηνοθεσία και διαδίκτυο: Θεωρία και εφαρμογές	ΕΕ	-
Επιτελεστικές εφαρμογές για παιδιά στην ψηφιακή εποχή	ΕΕ	-
Δραματοουργία της Επιτέλεσης	ΕΕ	-
Επιτέλεση και κοινωνικές εφαρμογές IV: ακτιβισμός και δημόσια σφαίρα: Θεωρία και εφαρμογές	ΕΕ	-
Σύγχρονη χορογραφία και ψηφιακή σκηνογραφική εγκατάσταση	ΕΕ	-
Συμμετοχική / συλλογική δραματοουργία / Ο περφόρμερ δραματοουργός: Θεωρία και εφαρμογές	ΕΕ	-

**ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ 4<sup>ου</sup>/6<sup>ου</sup>/8<sup>ου</sup> ΕΞΑΜΗΝΟΥ**  
**(Και για τις δύο κατευθύνσεις)**

Τίτλος μαθήματος	Κατηγορία	Προαπαιτούμενα
------------------	-----------	----------------

Χορός II: Χορός και Κοινωνία	ΕΕ	-
Ψηφιακή Δημιουργική γραφή, διαδραστική λογοτεχνία, ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακές εκδόσεις	ΕΕ	-
Εισαγωγή στην έννοια της Αφήγησης / Σενάριο	ΕΕ	-
Μουσικές επενδύσεις και συνθετικές πρακτικές σε θεατρικές παραστάσεις	ΕΕ	-
Τεχνικές σωματικού θεάτρου: ο ερμηνευτής στον ανοιχτό χώρο	ΕΕ	-
Κριτική Ανάλυση Παραστάσεων	ΕΕ	-
Πολιτική Φιλοσοφία και Τέχνη	ΕΕ	-
Εισαγωγή στις ιδιοκατασκευές	ΕΕ	-
Επιμέλεια ψηφιακών εκθέσεων και εικονική πραγματικότητα	ΕΕ	-
Ψηφιακή επεξεργασία ήχου: μουσική σύνθεση	ΕΕ	-
Αρχές Γραμμικού Σχεδίου	ΕΕ	-
Αρχές Ελευθέρου Σχεδίου	ΕΕ	-
Επιτέλεση και κοινωνικές εφαρμογές III: Κοινωνικό Θέατρο	ΕΕ	-
Στάδια της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου	ΕΕ	-
Σκηνογραφία - Εξωτερικός χώρος	ΕΕ	-
Σύγχρονο Αμερικανικό Θέατρο και Περφόρμανς	ΕΕ	-
Σεμινάριο: Γραφή Εργασιών	ΕΕ	-
Ανάπτυξη εικονικών κόσμων	ΕΕ	-
Η διευρυμένη σκηνογραφία, εικαστική γραφή στις παραστατικές τέχνες	ΕΕ	-
Ψηφιακός σχεδιασμός video games	ΕΕ	-
Διαδικτυακές εφαρμογές και Performance	ΕΕ	-

Art game και δημόσιος χώρος	ΕΕ	-
-----------------------------	----	---

# ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΤΠΨΤ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ **2021-22**

**Κοινά μαθήματα** είναι μαθήματα του **Τμήματος Θεατρικών Σπουδών (ΤΘΣ)** επιλέξιμα το ακαδημαϊκό έτος 2021-2022 από τους φοιτητές/τριες του ΤΠΨΤ.

## **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.

### ***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.

### ***Ιστορία της Τέχνης***

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει το ιστορικό πλαίσιο και τα χαρακτηριστικά της ιστορίας τέχνης με έμφαση την μοντέρνα τέχνη (τέλη 19<sup>ου</sup> - 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).

### ***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.

### ***Εισαγωγή στις βασικές αρχές του σύγχρονου χορού***

Σκοπός του μαθήματος είναι να παρουσιάσει την εμφάνιση του μοντέρνου και σύγχρονου χορού και πώς αυτός συνδέθηκε με την εξέλιξη της κοινωνίας και με τις διάφορες φάσεις του κοινωνικού, πολιτικού και καλλιτεχνικού γίνεσθαι. Στο μάθημα αναλύονται στοιχεία της εμφάνισης και εξέλιξης του μοντέρνου και σύγχρονου χορού στις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι τις μέρες μας. Γίνεται αναφορά στις επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις των αρχών του 20ού αιώνα, καθώς και στο ενδιαφέρον της επιστήμης για τον ανθρώπινο ψυχισμό και πώς όλα αυτά επηρέασαν βαθιά τους καλλιτέχνες της εποχής. Επίσης περιγράφονται οι πρωτοπόροι και η εξέλιξη του μοντέρνου/σύγχρονου και μεταμοντέρνου χορού καθώς και οι θεωρητικές και φιλοσοφικές αρχές που ανέπτυξαν οι ίδιοι οι δημιουργοί στην Ευρώπη και την

Αμερική μέχρι σήμερα. Τέλος, δίνεται έμφαση στις σύγχρονες θεωρίες που συνδέθηκαν με τον σύγχρονο χορό, καθώς και στη σχέση του με τις άλλες τέχνες.

### **Σκηνοθετικά Ρεύματα: Θεωρία και εφαρμογές**

Οι φοιτητές θα είναι σε θέση να εκτιμήσουν την συμβολή στο θέατρο των σημαντικών σκηνοθετών του πρώτου μισού του 20ου αιώνα και να περιγράψουν τα επιτεύγματά τους. Θα μπορούν επίσης να αναγνωρίσουν και να μελετήσουν συνδυαστικά συγγενείς προσεγγίσεις, όπως αυτές του Αντουάν και του Στανισλάφσκι ως προς το νατουραλισμό, ή του Άππια και του Κραϊγκ ως προς το συμβολισμό. Πέρα από γενικές ομοιότητες, θα μπορούν να εκτιμήσουν και πιο δυσδιάκριτες διαφοροποιήσεις ανάμεσα στους σκηνοθέτες. Θα είναι σε θέση να εκτιμήσουν διαφορές ως προς την πολιτική προσέγγιση του θεάτρου στα έργα των Μέγιερχολντ, Πισκάτορ και Μπρεχτ. Επίσης, θα μπορούν να τοποθετηθούν κριτικά ως προς το πώς προσεγγίζουν θεατρικές παραμέτρους όπως την υπόκριση ή τον σκηνικό χώρο οι σκηνοθέτες που μελετώνται στο μάθημα. Επιπλέον, μέσω της ευρείας χρήσης οπτικοακουστικού υλικού θα μπορούν να αναγνωρίζουν και να συγκρίνουν αισθητικά ύφη. Θα μάθουν να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους και να σχεδιάζουν σκηνοθεσίες για συγκεκριμένα έργα, με τον τρόπο των σκηνοθετών που μελετώνται στο μάθημα. Επίσης το μάθημα αποτελεί χρήσιμο υπόβαθρο για την μελέτη των επιδράσεων στην ελληνική σκηνή, των ευρωπαϊκών θεατρικών πρωτοποριών.

### **Ιστορία Τέχνης: Ρομαντισμός - 1945**

Μέσα από τη διδασκαλία του μαθήματος ο φοιτητής θα μπορεί να κατανοήσει το ρόλο και τη δυναμική των καλλιτεχνικών κινήσεων τα οποία συνδέονται με τις τάσεις, τους πειραματισμούς και τους προβληματισμούς που διατρέχουν το χώρο των εικαστικών και των εφαρμοσμένων τεχνών στο δυτικό κόσμο, από τη Γαλλική Επανάσταση έως και τα μέσα του 20ου αιώνα. Ειδικότερα εξετάζονται: ο Ρομαντισμός, ο Ρεαλισμός, ο Ιμπρεσιονισμός και η μετεξέλιξή του σε περισσότερο αυτόνομες εκφραστικές τοποθετήσεις, ο Συμβολισμός και η Art Nounveau στις κατά τόπους εκδοχές της, ο Φωβισμός, ο Γερμανικός Εξπρεσιονισμός («Γέφυρα» και «Γαλάζιος Ιππότης»), ο Κυβισμός, ο Φουτουρισμός, η Ρωσική Πρωτοπορία και ο Κονστρουκτιβισμός, το Dada, το De Stijl, το Bauhaus, η Νέα Αντικειμενικότητα και ο Βερισμός, η Μεταφυσική Ζωγραφική και ο Σουρεαλισμός.

### **Στοιχεία Υποκριτικής: Θεωρία και Πράξη**

Το μάθημα έχει κυρίως μορφή πρακτικής εξάσκησης και χαρακτήρα εισαγωγικό. Στόχοι του μαθήματος είναι η εξοικείωση με τα βασικά ρεύματα και τις τεχνικές της διδακτικής της υποκριτικής τέχνης σε πρακτικό επίπεδο, η εξάσκηση των φοιτητών στη δημιουργία συνθηκών εγρήγορσης απέναντι στα πάσης φύσεως ερεθίσματα που δίνονται από το εξωτερικό περιβάλλον, το σκηνικό χώρο και τους συμπαίκτες. Η διαρκής εγρήγορση αποτελεί τη βάση για τη δημιουργική σωματική παρουσία του ηθοποιού πάνω στη σκηνή. Οι φοιτητές εξασκούνται στο να καλλιεργούν συνειδητά και συστηματικά τις πέντε αισθήσεις με στόχο την αποφυγή της σκηνικής εσωστρέφειας. Μέσα από το μάθημα αυτό στόχος είναι οι φοιτητές να μάθουν να βρίσκονται διαρκώς εν εγρηγόρσει και να επινοούν συνεχώς συγκεκριμένα «σημεία αυτοσυγκέντρωσης» όχι στρέφοντας τον εαυτό τους προς τα μέσα (αυτό οδηγεί στην απομόνωση) αλλά μετατρέποντάς τον σε ευαίσθητο δέκτη της παραμικρής λεπτομέρειας του κόσμου που τους περιβάλλει. Θα πρέπει τέλος, είτε μιλούν είτε κινούνται, να μάθουν να είναι απολύτως συγκεκριμένοι στην απεύθυνση και στους



στόχους τους. Να αναζητούν το απλό. Να επιδιώκουν σωματικά την συγκεκριμένη «πράξη».

## **2<sup>ο</sup> 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 Keersmaecker, 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.

### ***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 τέχνες, καθώς και με την μελέτη των σχετικών φαινομένων που προκύπτουν από την διαδικασία. Στο τέλος του μαθήματος ο φοιτητής θα πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά αντίληψης, πρόσληψης και επεξεργασίας πληροφορίας του ανθρώπου. Επίσης να γνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά εργονομίας και σχεδιασμού μηχανών. Τέλος, να σχεδιάζει διαδραστικά συστήματα με έμφαση σε συστήματα που σχετίζονται με τις παραστατικές τέχνες.

### ***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.

### ***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.

### **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 εμπλουτίζουν 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.

### **Υποκριτική: από το θέατρο στην performance**

Το μάθημα έχει εισαγωγικό χαρακτήρα και εξετάζει την Υποκριτική τέχνη ως βασική παράμετρο των Παραστατικών Τεχνών οι οποίες παράγουν «σκηνικά γεγονότα» εντός των ορίων της σκηνης ή στον δημόσιο χώρο. Η Υποκριτική τέχνη και οι βασικές λειτουργίες του ηθοποιού προσεγγίζονται τόσο μέσα από την ιστορικότητά τους όσο και με την παρουσίαση των βασικών τεχνικών, εννοιών και θεωριών της Υποκριτικής και της εκπαίδευσης του ηθοποιού αλλά και τα σκηνοθετικά ρεύματα με τα οποία συνδέθηκαν αυτές κατά τη διάρκεια του 20ου και του 21ου αιώνα. Στο πλαίσιο του μαθήματος επιχειρείται επίσης η διάκριση ανάμεσα στην Υποκριτική ως τέχνης του θεάτρου και στις λειτουργίες του ηθοποιού κατά την περίοδο του μεταμοντερνισμού και του μεταδραματικού θεάτρου. Σε αυτό το πλαίσιο εξετάζονται οι διαφορές ανάμεσα στον παραδοσιακό ηθοποιό και τον performer ως καλλιτεχνικού συντελεστή του συνολικού έργου τέχνης. Επίκεντρο αυτής της προσέγγισης αποτελεί το σώμα του ηθοποιού/performer σε σύνδεση και με τις ποικίλες αλληλεπιδράσεις του σύγχρονου χορού με την υποκριτική. Τέλος, οι φοιτητές/τριες θα δοκιμάσουν ασκήσεις προερχόμενες από διάφορες σχολές, προκειμένου να γνωρίσουν τις διαφορές τους όχι μόνο θεωρητικά αλλά και βιωματικά, καθώς και να εξοικειωθούν με τις προσωπικές εκφραστικές τους ικανότητες.

### **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, όπου 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.

### ***Εισαγωγή στην Εικαστική Επιτέλεση***

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει σε εισαγωγικό πλαίσιο τις μορφές σύνδεσης των εικαστικών τεχνών με την έννοια της εικαστικής επιτέλεσης (performance art) αλλά και να διερευνήσει τη έννοια της επιτελεστικότητας (performativity) ως εγγενούς συστατικού των σύγχρονων μορφών εικαστικής έκφρασης. Το μάθημα αναλύει τα βασικά χαρακτηριστικά της επιτελεστικής τέχνης, εστιάζοντας στην σχέση της με τα στοιχεία των αισθήσεων, του χρόνου, της επανάληψης, του (δημόσιου) χώρου, του μέρους, των αντικειμένων, του σώματος και ποικίλων τεχνολογικών μορφών, μέσα από μια ιστορική προοπτική επιλεγμένων καλλιτεχνικών παραδειγμάτων και περιόδων. Ως εκ τούτου, δίνεται έμφαση στην σχέση ιδέας, επιτελεστικής πράξης και τεχνολογικής τεκμηρίωσης μέσα από μια σειρά προσεγγίσεων (performance για κάμερα, βίντεο-τέχνη και performance, performance-εγκατάσταση-τεχνολογία κ.α.), ερευνώντας τόσο εφήμερες (σχέση με τοποειδικές τέχνες) όσο και καταγεγραμμένες οπτικοακουστικές μορφές αυτής της τέχνης στον δημόσιο χώρο της πόλης του 20ου και 21ου αιώνα (η περιπατητική πράξη ως performance και ο ρόλος της τεχνολογίας). Τέλος, το μάθημα επιχειρεί να φωτίσει σε εισαγωγικό πλαίσιο την σταδιακά υβριδική φύση της performance art, μέσα από ποικίλες σχέσεις τέχνης, τεχνολογίας και συμμετοχικότητας. Το μάθημα διαρθρώνεται ως συνδυασμός θεωρίας και εικαστικής πράξης (καλλιτεχνικό έργο φοιτητή με συνοδευτική γραπτή ανάλυση).

### ***Χορός I: Χορός και Τεχνολογία: Εργαλεία σύνθεσης και αυτοσχεδιασμού***

Σκοπός του μαθήματος είναι να παρουσιάσει την επαφή της τέχνης χορού με τεχνολογία: α) θεωρητικά, μέσα από προϋπάρχοντα χορογραφικά έργα και β) πρακτικά, μέσα από ασκήσεις σύνθεσης και οδηγημένου αυτοσχεδιασμού. Στο μάθημα περιλαμβάνεται ιστορική αναδρομή και αναλύονται στοιχεία της εμφάνισης εξέλιξης τεχνολογίας στην τέχνη του μοντέρνου και σύγχρονου χορού στις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι τις μέρες μας. Γίνεται αναφορά στις επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις των αρχών του 20ού αναφορά στις επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις των αρχών του 20ού αιώνα, καθώς και στο ενδιαφέρον της τεχνολογίας για τις παραστατικές τέχνες και ειδικά για τον χορό, αλλά και το ενδιαφέρον των καλλιτεχνών να συμπεριλάβουν στην τέχνη τους τις νέες τεχνολογίες της εκάστοτε εποχής. Η πολύπλευρη συνεργασία του χορού με την τεχνολογία εξετάζεται στις διαφορετικές εκφάνσεις της με αναφορές στις διαδικασίες της καλλιτεχνικής δημιουργίας, της παραγωγής, της παρουσίασης, της καταγραφής και της αρχειοθέτησης. Τέλος, εξετάζεται η χρήση της τεχνολογίας στο χορό σε σχέση με έννοιες όπως η συμμετοχικότητα, η κιναισθησία και η οντολογία της τέχνης του χορού.

## **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 υποστηρίζει την συγκεκριμένη επιλογή καθώς και τις επιρροές που οδήγησαν σε αυτή.

## **Τεχνικές σωματικού θεάτρου II: Από τη ουδέτερη μάσκα στην εκφραστική μάσκα**

Στόχος αυτού του βιωματικού μαθήματος είναι η εφαρμογή ποικίλων πρακτικών σχετικών με την βιωματική σωματική δραματικής εκπαίδευσης μέσω της μάσκας. Με έναυσμα την ουδέτερη μάσκα, θα ερευνηθεί η κατάσταση της ουδετερότητας ως όχημα έκφρασης και ως θεμέλιο και σημείο αναφοράς για την οικοδόμηση κάθε χαρακτήρα. Η ουδέτερη μάσκα είναι ένα εργαλείο που απευθύνεται στην εγγενή δυναμική του σώματος ως όχημα για τη δραματική έκφραση. Μέσα από την συνειδητοποίηση του χώρου και του ηθοποιού σε αυτόν, η μάσκα αποτελεί εργαλείο για την εξάλειψη της περιττής δράσης και την συγκεκριμενοποίηση της κίνησης σε βασικούς ρυθμούς. Το μάθημα θα επεκταθεί και στις δεξιότητες σχετικά με την εκφραστική μάσκα (commedia dell'arte, γκροτέσκα) μέσα από σωματικές και φωνητικές εφαρμογές σε προσωπική δημιουργική διαδικασία (πχ. Canovacci της Commedia).

## **Υποκριτική και Κοινωνία I: Το Θέατρο του Καταπιεσμένου**

Ο σκοπός του μαθήματος είναι να εισαχθούν οι φοιτητές στο εφαρμοσμένο/κοινωνικό θέατρο και ειδικότερα στο είδος «Θέατρο του Καταπιεσμένου», θεατρική μέθοδο που ίδρυσε ο Βραζιλιάνος σκηνοθέτης Augusto Boal, η οποία εφαρμόζεται ευρέως σε διάφορα κοινωνικά, εκπαιδευτικά και θεραπευτικά περιβάλλοντα. Το Θέατρο του Καταπιεσμένου φιλοδοξεί να μετατρέψει τον μονόλογο της σκηνής σε διάλογο και διάδραση μεταξύ σκηνής και πλατείας, προκειμένου να εξερευνηθούν συλλογικά και ατομικά οι δυνατότητες υπέρβασης καταπιεστικών κοινωνικών δομών. Αυτό το είδος θεάτρου απαιτεί εξειδικευμένες

υποκριτικές ικανότητες που προέρχονται τόσο από την παράδοση του ρεαλισμού όσο και εκείνη του επικού θεάτρου, συνδυάζοντας έτσι αυτές τις εκ πρώτης όψεως αντιφατικά υποκριτικά στυλ. Το μάθημα σκοπεύει, επίσης, στην ανάπτυξη της γνώσης των τρόπων με τους οποίους το θέατρο χρησιμοποιείται σε κοινωνικά, μη θεατρικά περιβάλλοντα και σε οριακούς χώρους, ώστε να είναι σε θέση να ωφελήσει, να ενδυναμώσει, να διαπαιδαγωγήσει και να εμψυχώσει ένα ευρύ φάσμα ομάδων, κοινοτήτων και ατόμων. Σκοπεύει, τέλος, στην προετοιμασία των φοιτητών ως μελλοντικών εμψυχωτών του εφαρμοσμένου/κοινωνικού θεάτρου, που θα συνδυάζουν δεξιότητες από τα πεδία του θεάτρου, της εκπαίδευσης ενηλίκων και της κοινωνικής εργασίας.

### ***Εισαγωγή στη Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές***

Η εισαγωγή στη σκηνοθεσία 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 μικρές ομάδες) εργασίες πάνω σε έργα ή θέματα της επιλογής τους, εστιάζοντας στο στάδιο της προεργασίας που απαιτείται για την προετοιμασία κάθε σκηνοθετικής εργασίας.

## **ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 1: ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ**

### **3<sup>ο</sup> 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.

#### ***Παιδαγωγική των Παραστατικών Τεχνών I***

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.

### ***Μουσική και Performance***

Το μάθημα αυτό εξετάζει τη σχέση της μουσικής με τις παραστατικές τέχνες στον 20ο και 21ο αιώνα, μέσα από πρακτικές εφαρμογές και ιστορικά παραδείγματα. Πιο ειδικά μελετώνται οι παρακάτω θεματικές: Happenings: John Cage, Alan Kaprow, Robert Whitman κ.α. Fluxus: George Maciunas, Yoko Ono, Joseph Beuys κ.α. Το μουσικό σώμα του χορευτή: Η έννοια του ρυθμού στην μουσική και τον χορό. Εργαλεία φωνητικού και κινητικού αυτοσχεδιασμού: Meredith Monk, Joan La Barbara κ.α. Πρωτοποριακές συνεργασίες μουσικών με χορογράφους: John Cage και Merce Cunningham, Philipp Glass και Andrew De Goat, Steve Reich και Anna Teresa De Keersmaeker, Γιάννης Χρήστου και Γρηγόρης Σεμιτέκολο, Matteo Fargion και Jonathan Burrows κ.α. Η συμβολή των δασκάλων μουσικής και κίνησης Louis Horst και Robert Ellis Dunn στην χορογραφία και την performance. Μουσική Performance: La Monte Young, Alvin Lucier κ.α. Η πρακτική 'deep listening' της Pauline Oliveros. Performance Scores της Scratch Orchestra και του Cornelius Cardew. Σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική και performance. Μουσική τεχνολογία και performance.

## **4<sup>ο</sup> ΕΞΑΜΗΝΟ**

### ***Πολυμέσα και Σκηνοθεσία: Θεωρία και Εφαρμογές***

Εισαγωγή στην χρήση των πολυμέσων στην σκηνοθεσία παραστάσεων και περφόρμανς που αξιοποιούν τεχνολογία όπως βίντεο, φωτογραφία, εμψύχωση 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).

### ***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.

### ***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.

## **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 συναρμολογεί 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 Αληθινός και νεότεροι όπως Μαρία Παπακωνσταντίνου, Πάνος Χαραλάμπους, Θανάσης Χονδρός & Αλεξάνδρα Κατσιάνη, Στάθης & Ανέστης Λογοθέτης, Άρης Προδρομίδης, Ζουμπούλης και Γραϊκού, Άσπα 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.

### ***Τεχνικές σωματικού θεάτρου: Από τη Βιομηχανική μέθοδο στο θέατρο της επιτέλεσης***

Το μάθημα διδάσκει θεωρίες της υποκριτικής τέχνης που έχουν στο επίκεντρό τους το σώμα του ερμηνευτή. Μέσα από θεατρικά ρεύματα του 20ου αιώνα εξετάζει πρακτικές σωματικής εκπαίδευσης του ηθοποιού και τους τρόπους με τους οποίους σχετίζονται με συγκεκριμένες κουλτούρες παραστατικού συμβάντος. Το μάθημα στήνει και συστήνει μια ιστορία τεχνικών υποκριτικής σωματικού θεάτρου εξερευνώντας τόσο στη θεωρία όσο και στην πράξη τα παρακάτω ερωτήματα: ποια είναι η «εργασία» του ηθοποιού στο σωματικό θέατρο, πώς κάθε εκπαίδευση προσεγγίζει και ερμηνεύει αυτήν την εργασία, ποιες αξίες/ αρχές αναδεικνύει και υπηρετεί και με ποιο τρόπο τις μεταφράζει σε παραστατικό συμβάν; Πώς αυτές οι κουλτούρες σωματικής υποκριτικής εκπαίδευσης συνομιλούν με το κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο μέσα στο οποίο δημιουργούνται και υπάρχουν; Συγκεκριμένα το μάθημα διερευνά ένα εύρος σωματικών παραστατικών πρακτικών από την

υποκριτική ερμηνεία του ψυχολογικού θεάτρου ως τη σωματική επιτέλεση του χώρου. Παράλληλα με την παρακολούθηση θεωρητικών διαλέξεων, προβολών και εργαστηρίων οι φοιτητές/ φοιτήτριες αναπτύσσουν ατομικές και ομαδικές πρακτικές εργασίες/ παρουσιάσεις ως περαιτέρω εφαρμογή των παραστατικών αυτών εκπαιδεύσεων και των δεξιοτήτων τους.

## **6° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### **Θέατρο της πραγματικότητας: Θεωρία και Εφαρμογές**

Το θέατρο της πραγματικότητας καλύπτει στις μέρες μας ένα ολοένα 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 εθνόγραμμα, κ.ο.κ. Στο μάθημα γίνεται παρουσίαση των μεθόδων του θεάτρου της πραγματικότητας, ενώ η εφαρμογή εστιάζεται στις μεθόδους εκείνες που συναντούμε συχνότερα στην πρόσφατη καλλιτεχνική παραγωγή.

### **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 διστακτική 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.

### **Θεωρία Τέχνης και Πολιτισμού**

Το μάθημα στοχεύει στην μετάδοση γνώσεων από το Πεδίο Σπουδών Πολιτισμού και τη Θεωρία που αφορά τη Πολιτική Φιλοσοφία, Ανθρωπολογία σε διαλογό με την Ιστορία της Τέχνης με έμφαση τη Μοντέρνα και Σύγχρονη Τέχνη. Πρόθεση του μαθήματος είναι να καλυφθεί το ενδιαφέρον των κοινωνικών επιστημών για την



πολιτισμική ιστορία και συνάμα τίθεται ένας δεύτερος στόχος ώστε να καταδειχθεί η πολιτισμική διάσταση κυρίαρχων οικονομικοκοινωνικών φαινομένων με έμφαση στη σχέση πολιτισμού και κοινωνίας. Το μάθημα έχει στόχο να παρουσιάσει το θεωρητικό, μεθοδολογικό και θεματικό πλαίσιο των πολιτισμικών σπουδών στο επίπεδο της ερμηνείας και της συγκρότησης των σύνθετων κοινωνικών και πολιτισμικών ζητημάτων. Ειδικότερα, επιχειρεί να προσεγγίσει το φαινόμενο του πολιτισμού σε όλο το φάσμα των εκδηλώσεων του, όπως αυτό γίνεται αντικείμενο πραγμάτευσης στο ευρύ πεδίο των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών. Αυτή η διεπιστημονική προσέγγιση του πολιτισμού με σύγχρονα θεωρητικά εργαλεία έχει στόχο να καταδείξει τη διαπλοκή των ερμηνευτικών προσεγγίσεων με τις αντίστοιχες ιστορικές συνθήκες που τις δημιούργησαν. Η προσέγγιση του πολιτισμικού φαινομένου από διαφορετικές οπτικές, π.χ. ως μηχανισμός παραγωγής και οικονομικής εξάρτησης, ως συμβολικό κεφάλαιο, τρόπος ζωής, κοινωνική πρακτική, έμφυλη ταυτότητα, πολιτισμικό πεδίο, κοινωνική αναπαραγωγή, προδιαθέσεις ή έξεις, κ.ο.κ., με τη χρήση ποικίλων παραδειγματικών περιπτώσεων, αναδεικνύει τη σχέση ρήξης, αλλά και συνέχειας, του παραδοσιακού με το νεωτερικό/μετανεωτερικό και προετοιμάζει τους φοιτητές για να προσεγγίσουν αναστοχαστικά τα πολιτισμικά φαινόμενα, υλικά ή μη.

## **7° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### **ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I (ΠΤ)**

Ολοκλήρωση μιας γραπτής εργασίας (θεωρητικού ή καλλιτεχνικού χαρακτήρα) σε συγκεκριμένο θέμα που δίδεται από τον διδάσκοντα/επιβλέπων.

### **ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I (ΠΑ)**

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).

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

Περιγράφονται παρακάτω.

## **8° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### **ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II (ΠΤ)**

Δημόσια παρουσίαση της Πτυχιακής Εργασίας.

### **ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II (ΠΑ)**

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).

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

Περιγράφονται παρακάτω.

## **ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 2: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ**

### **3<sup>ο</sup> 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.

#### ***Τα Πολυμέσα στις Παραστατικές Τέχνες με έμφαση στη Βίντεο-Τέχνη και Performance Art***

Στόχος του μαθήματος είναι να παρουσιάσει τις ιστορικές, μεθοδολογικές και τεχνολογικές συνδέσεις των πεδίων της βίντεο τέχνης και της performance art έως και την σημερινή εποχή. Να εξερευνήσει τις αισθητικές της αναδυόμενης ψηφιακής γλώσσας μεταξύ επιτέλεσης και τεχνολογικών μέσων. Επιχειρεί να φωτίσει τις δημιουργικές και εικαστικές πλευρές των πολυμέσων (κείμενο, βίντεο, ήχος, εικόνα) για τον καλλιτέχνη της ψηφιακής εποχής. Επιχειρεί να αναλύσει τις πειραματικές συνδέσεις τους μέσα από την αντίληψη των οπτικών χαρακτηριστικών (γραμμή, χώρος, χρώμα, υφή, ισορροπία) στο οπτικοακουστικό περιβάλλον (κινούμενη εικόνα, ήχος) με αφετηρία το concept. Επιχειρεί να περιγράψει βασικά παραδείγματα και μεθοδολογίες καλλιτεχνών από τον χώρο της βίντεο-τέχνης και της performance art, δημιουργώντας τις συνθήκες κατανόησης του αντίκτυπου του βίντεο, της κινούμενης εικόνας, του ήχου, της οθόνης και των προβολών στην εικαστική επιτελεστική πράξη. Το μάθημα διαρθρώνεται ως συνδυασμός θεωρίας και εικαστικής πράξης (δημιουργία performances για κάμερα ή έργων βίντεο-τέχνης).

#### ***Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών I: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση***

Οι Ψηφιακές Τέχνες στην εκπαίδευση ως πολυδιάστατοι δίαυλοι 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**

##### ***Εικαστική Επιτέλεση I: 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. Επίσης, επιχειρεί να περιγράψει και να διερευνήσει την σχέση performance art και τοποειδικών παρεμβάσεων (site-specific art) στον δημόσιο χώρο της σύγχρονης πόλης μέσα από δράσεις, συμμετοχικότητα, περιπλάνηση – τις ποιητικές και πολιτικές τους προεκτάσεις – καθώς επίσης και να χαρτογραφήσει τους τρόπους που τα ψηφιακά μέσα και οι τεχνολογίες καταγράφουν και επαυξάνουν την επιτελεστική πράξη. Το μάθημα διαρθρώνεται ως συνδυασμός θεωρίας και εικαστικής πράξης.

##### ***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.

##### ***Εικονική Πραγματικότητα I***

Εφαρμογές των τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας (ΕΠ). Εισαγωγή στις διάφορες τεχνολογικές προσεγγίσεις της ΕΠ, τα εικονικά περιβάλλοντα, τους εικονικούς κόσμους και τα χαρακτηριστικά τους. Εξάσκηση στην αξιοποίηση και

σχεδίαση 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 σε σταθερά και φορητά υπολογιστικά περιβάλλοντα.

### ***Παιδαγωγική των Ψηφιακών Τεχνών II: Τέχνες και Τεχνολογία στην Εκπαίδευση*** (θα προσφερθεί κατά το ακ. έτος 2022-2023)

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 εμβάθυνση 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.

## **5° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### ***Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων I***

Το μάθημα αποτελεί εισαγωγή στη θεωρία και την πράξη της Τέχνης της Εμπύχωσης 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.

### ***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 κ.ο.κ. Αντίστοιχα εφαρμογές και τεχνολογίες που εκμεταλλεύονται ή παράγουν 3D περιεχόμενο αποτελούν οι 3D σάρωση, η 3D εκτύπωση κ.ο.κ. 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 Ηθική**

Το μάθημα αναπτύσσει τους ηθικούς προβληματισμούς της σύγχρονης πληροφορικής επιστήμης και ψηφιακής τεχνολογίας. Η ψηφιακή τεχνολογία στη σημερινή εποχή είναι παρούσα σε κάθε ατομική, κοινωνική, καθημερινή ή επιστημονική δραστηριότητα και διάχυτη στο ανθρώπινο περιβάλλον. Αυτό, καθιστά απαραίτητο η ψηφιακή δραστηριότητα να συνοδεύεται από κώδικες ηθικής και δεοντολογίας ώστε να προστατεύονται τα καθιερωμένα συνταγματικά δικαιώματα και οι ανθρωπιστικές αξίες της κοινωνίας. Στο μάθημα αναλύονται θέματα όπως η προστασία προσωπικών δεδομένων, ιδιωτικότητας και ψηφιακής καταγραφής, τα πνευματικά δικαιώματα αλλά και τα σύγχρονα ηθικά ζητήματα (όπως η ανάγκη συμπερίληψης και αμεροληψίας στα ευφυή συστήματα) που πρέπει οι σύγχρονοι ψηφιακοί καλλιτέχνες και καλλιτέχνιδες να γνωρίζουν τόσο για την προστασία των ίδιων όσο και για την ανάπτυξη καλλιτεχνικών ιδεών που ευαισθητοποιούν πάνω σε συγκεκριμένα ζητήματα.

## **6° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### **Ψηφιακή τεχνολογία και εμπύχωση χαρακτήρων II**

Το μάθημα αποτελεί συνέχεια του μαθήματος Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμπύχωση Χαρακτήρων I. Σε συνέχεια, της εισαγωγής που έχει προηγηθεί στο προαπαιτούμενο δίνεται περισσότερη έμφαση στην πράξη και στην καλλιτεχνική δημιουργία μέσα από ψηφιακά εργαλεία δωρεάν και ανοιχτού λογισμικού όπως π.χ., Storyboarder (<https://wonderunit.com/storyboarder/>), Blender (<https://www.blender.org/>). Σκοπός είναι οι φοιτητές/τριες να εξοικειωθούν με αυτά τα εργαλεία και να κατανοήσουν βασικές αρχές και έννοιες της κίνησης, της έκφρασης προσώπου, της ανάπτυξης του χαρακτήρα και της τοποθέτησής τους μέσα στο πλαίσιο της αφήγησης. Σκοπός του μαθήματος είναι να επεκτείνει και να εμβαθύνει τη γνώση των φοιτητών και φοιτητριών που αποκτήθηκε στο μάθημα Ψηφιακή Τεχνολογία και Εμπύχωση Χαρακτήρων II. Δίνεται στην καλλιτεχνική δημιουργία μικρών σχεδιαγραμμάτων/έργων μέσα από τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων. Το μάθημα επικεντρώνεται στη δημιουργία και εκφραστικών εμπυχωμένων χαρακτήρων, 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.

### **Διάχυτα υπολογιστικά συστήματα**

Το μάθημα καλύπτει βασικές έννοιες του διάχυτου (pervasive) ή «πανταχού παρόντος» (ubiquitous) υπολογισμού, με έμφαση στην κατανόηση και σχεδίαση

διεπαφών αντίστοιχης τεχνολογίας στην ψηφιακή τέχνη και την καλλιτεχνική δημιουργία. Παρουσιάζονται σχετικές τεχνολογίες για συστήματα που αξιοποιούν κινητές συσκευές, αισθητήρες (ήχου, κίνησης, εικόνας, βιομετρικών), ενσωμάτωση αισθητήρων σε καθημερινά «ευφυή» αντικείμενα. Αναλύονται παραδείγματα από την εφαρμογή τους στο χώρο της σύγχρονης τέχνης, της διεπιστημονικής έρευνας και του ψηφιακού πολιτισμού με σκοπό οι φοιτητές/τριες να είναι σε θέση να προτείνουν ιδέες για τη σχεδίαση αντίστοιχων συστημάτων.

### ***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 εμβάθυνση 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.

## **7° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### ***ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ I (ΠΤ)***

Ολοκλήρωση μιας γραπτής εργασίας (θεωρητικού ή καλλιτεχνικού χαρακτήρα) σε συγκεκριμένο θέμα που δίδεται από τον διδάσκοντα/επιβλέπων.

### ***ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ I (ΠΑ)***

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).

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

Περιγράφονται παρακάτω.

## **8° ΕΞΑΜΗΝΟ**

### ***ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ II (ΠΤ)***

Δημόσια παρουσίαση της Πτυχιακής Εργασίας.

### ***ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ II (ΠΑ)***

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).

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

Περιγράφονται παρακάτω.

### **ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 3<sup>ου</sup>/5<sup>ου</sup>/7<sup>ου</sup> ΕΞΑΜΗΝΟΥ**

#### **Μορφολογία, η διαδοχή των στυλ: από την αρχιτεκτονική στο έπιπλο**

Στόχος του μαθήματος είναι η προσέγγιση του συνολικού σχεδιασμού από τη μεγάλη στη μικρή κλίμακα, από την αρχιτεκτονική μέχρι το κοστούμι με βάση την προσωπική αναζήτηση του δημιουργού. Η σχέση αρχιτεκτονικής μορφολογίας του 20ου αιώνα και του μοντέρνου κινήματος με τον κινηματογράφο και το σχεδιασμό αντικειμένων. Ιστορική εξέλιξη των μορφών από την αρχιτεκτονική μέχρι το έπιπλο.

#### **Σύγχρονες θεωρίες για την καλλιτεχνική δημιουργία**

Το μάθημα έχει ως στόχο να προσφέρει γνώσεις και ικανότητες ειδικού γνωστικού και ερευνητικού υποβάθρου στους/τις φοιτητές/τριες στο πεδίο των θεατρικών σπουδών και ευρύτερα των ανθρωπιστικών επιστημών, προάγοντας τη διεπιστημονικότητα και την κριτική σκέψη. Οι φοιτητές/τριες στο μάθημα διδάσκονται σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις στο θέατρο, τη λογοτεχνία και τον πολιτισμό. Ειδικότερα, το μάθημα παρουσιάζει ορισμένες βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις της τέχνης και του πολιτισμού κορυφαίων στοχαστών στον 20ο αι. Το μάθημα επιδιώκει να ευαισθητοποιήσει τις/τους φοιτήτριες/έως προς τους βασικούς θεωρητικούς προβληματισμούς και έννοιες σε σχέση με την καλλιτεχνική δημιουργία, στο επίπεδο της παραγωγής και της πρόσληψής της. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος θα γνωρίσουν τις κύριες προσεγγίσεις ερμηνείας της τέχνης και της κουλτούρας σήμερα και θα αναπτύξουν ερευνητικές και αναλυτικές ικανότητες και κριτική σκέψη. Θα εξοικειωθούν, επίσης, με τα κείμενα σημαντικών στοχαστών μέσα από επιλογή αντιπροσωπευτικών αποσπασμάτων από το έργο τους.

#### **Κοινωνιολογία των πολιτισμικών θεσμών και οργανισμών**

Το μάθημα προσφέρει στους φοιτητές/-τριες τη δυνατότητα να γνωρίσουν τους μηχανισμούς μέσω των οποίων οι κοινωνίες παράγουν, οργανώνουν και παρουσιάζουν τις πολιτιστικές τους διαδρομές στο χώρο και το χρόνο. Έμφαση δίνεται στις διαδικασίες θεσμοθέτησης μηχανισμών και οργανισμών που αφορούν στον πολιτισμό σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο. Οι φοιτητές/-τριες θα έρθουν σε επαφή με πολιτιστικούς οργανισμούς, θα γνωρίσουν τις διαδικασίες πρόσβασης και συνεργασίας μαζί τους και θα αναζητήσουν σύγχρονους τρόπους προσέγγισης των πολιτισμικών θεσμών.

#### **Θέατρο και λογοτεχνία: διασκευή και δημιουργική γραφή**

Το μάθημα διερευνά τις σχέσεις θεάτρου και λογοτεχνίας, ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες, κατά τις οποίες απαντά μια αυξανόμενη τάση δραματοποίησης λογοτεχνικών κειμένων ή, ευρύτερα, χρησιμοποίησης της λογοτεχνίας στο πλαίσιο του θεατρικού συμβάντος σε σύγχρονες πρωτοποριακές (avant-garde) παραστάσεις και δρώμενα. Ήδη τη «λογοτεχνοποίηση» του θεάτρου είχε προβάλλει από παλαιά ως πρόταγμα ο Brecht, ενώ αντίστροφα τα σύγχρονα δραματικά έργα έχουν εγκαταλείψει την κλασική μορφή τους ήδη από τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα υπό την επήρεια του μοντερνισμού και ευρύτερα

των θεατρικών και καλλιτεχνικών πρωτοποριών που συνεχίστηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του αιώνα, δίνοντας τη θέση τους σε μη δραματικές και «υβριδικές» μορφές θεάτρου. Διερευνάται το φαινόμενο της χρήσης μη θεατρικών έργων στο σύγχρονο θέατρο τόσο από θεωρητικής άποψης, στο πλαίσιο του μεταμοντέρνου και της ανάκαμψης της έννοιας του «πολιτικού», όσο και από πρακτικής πλευράς, με αναφορά σε συγκεκριμένες δραματοποιήσεις λογοτεχνικών έργων στο θέατρο κυρίως αλλά και στον κινηματογράφο. Επίσης διερευνάται η έντονη συνεργία των διαφορετικών τεχνών, η διάβρωση των ειδολογικών ορίων και των ιεραρχικών διακρίσεων μεταξύ τους στο σύγχρονο, «μεταδραματικό» θέατρο, το οποίο αντλεί από λογοτεχνικά κείμενα, τον χορό και τα εικαστικά και δεν βασίζεται πλέον σε θεατρικά έργα, φτιαγμένων σύμφωνα με τα κλασικά πρότυπα. Πιο συγκεκριμένα, στο μάθημα εξετάζονται συγκριτικά διαφορετικές απόπειρες θεατρικής μεταφοράς κλασικών λογοτεχνικών έργων, όπως τα σονέτα του Σαίξπηρ, το έπος της «Οδύσσειας» και το μυθιστόρημα «Ορλάντο» της Β. Γουλφ ο «Ηλίθιος» του Ντοστογιέφσκι και πεζογραφήματα του Κάφκα, από έλληνες και ξένους σκηνοθέτες θεάτρου, όπως ο Bob Wilson, μεταξύ άλλων. Στο πλαίσιο των μαθημάτων πραγματοποιούνται και επισκέψεις/παρακολούθηση σχετικών παραστάσεων.

### **Τεχνικές σωματικού θεάτρου I: Το ποιητικό σώμα του ηθοποιού**

Το μάθημα απευθύνεται σε φοιτητές/τριες που κατέχουν βασικές υποκριτικές, σωματικές και σκηνοθετικές γνώσεις και αποσκοπεί στην εξέλιξη των ερμηνευτικών τους δεξιοτήτων μέσα από ασκήσεις, αυτοσχεδιασμούς και προσωπικές δημιουργίες. Με βάση κυρίως τα στοιχεία της σωματικής δραματικής τέχνης των Jacques Lecoq, E. Decroux, J. Grotowski αλλά και M. Marceau, το μάθημα στοχεύει στην ανακάλυψη του ποιητικού σώματος του ηθοποιού. Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στην Σιωπή, στην Παρουσία του ηθοποιού, στην διάρθρωση του σώματος και της κίνησης, τη μουσικότητά του, τη μετατόπιση του βάρους, στη σωματικότητα των συναισθημάτων του ερμηνευτή και στις σωματικές μεταμορφώσεις.

### **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 δραματοουργίας: τους τρόπους με τους οποίους άτομα και κοινότητες μπορούν να εμπλακούν στο διαδίκτυο και τις μορφές δραματοουργίας 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.

### **Επιτελεστικές εφαρμογές για παιδιά στην ψηφιακή εποχή**

Το μάθημα παρουσιάζει τεχνολογίες και εργαλεία που βοηθούν νέους καλλιτέχνες, ειδικότερα παιδιά και εφήβους, να αναπτύσουν 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).

### **Δραματουργία της Επιτέλεσης**

Αν και προέρχεται από το πεδίο του δραματικού θεάτρου, η δραματουργία, η οποία αρχικά κινούνταν στον χώρο της διαχείρισης του κειμένου, έχει πλέον επηρεάσει, ως τεχνική και ως διαδικασία, το σύνολο των παραστατικών τεχνών, ενώ έχει εισέλθει και σε άλλους συγγενείς χώρους, στη σύγχρονη διακαλλιτεχνική όσμωση μεταξύ των τεχνών. Αναμφίβολα, η -γερμανικής επινόησης- μορφή του dramaturg (που μόνο ως αντιδάνειο μπορεί να μεταφραστεί στα ελληνικά ως δραματουργός), μια μορφή που έχει περισσότερο από έναν αιώνα παρουσίας στο πλαίσιο του δραματικού θεάτρου, αποτέλεσε ένα επιτυχές πείραμα στην προσπάθεια να γεφυρωθεί ο κόσμος της σκηνής με εκείνον του κοινού. Η δραματουργία ως διαδικασία, αλλά και υπό τη μορφή της διακριτής καλλιτεχνικής οντότητας του δραματουργού, έχει πλέον εγκαθιδρύσει την παρουσία της στο πεδίο της επιτέλεσης. Υπό την έννοια της διαχείρισης του νοήματος (και όχι πια του κειμένου ως βασικού φορέα νοήματος), των επιτελεστικών αφηγηματικών πρακτικών, των πηγών που μπορούν πλέον να έχουν πολύ διαφορετικές προελεύσεις από το παραδοσιακό κείμενο, η δραματουργία της επιτέλεσης είναι μία βασική συνιστώσα της δημιουργικής διαδικασίας στις περισσότερες από τις διαρκώς ανανεούμενες μορφές επιτέλεσης. Στο μάθημα εξετάζονται τα πεδία και οι πρακτικές της δραματουργίας της επιτέλεσης, αναλύονται παραδείγματα σύγχρονων δραματουργικών προσεγγίσεων και μεθόδων και γίνεται εφαρμογή των σημαντικότερων από τις μεθόδους αυτές σε επιτελεστικά projects των φοιτητών.

## ***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.

## ***Η διευρυμένη σκηνογραφία, εικαστική γραφή στις παραστατικές τέχνες***

Σκοπός του μαθήματος είναι να εξετάσει τις δυνατότητες της διευρυμένης σκηνογραφίας, μιας σύγχρονης μορφής σχεδιασμού για τις παραστατικές τέχνες, που ξεφεύγει από τον συμβατικό θεατρικό χώρο και διασταυρώνεται με την αρχιτεκτονική, τη δημόσια τέχνη και τον σχεδιασμό τοπίου. Η διευρυμένη σκηνογραφία θα διερευνηθεί ως χωρική και οπτική δραματουργία, η οποία αλληλεπιδρά με την πολιτική του χώρου και την κοινωνική δράση, προσφέροντας νέες καταστάσεις στη δημιουργία παραστάσεων και στην εμπειρία της θέασης. Εξετάζοντας την ιδιαιτερότητα του τόπου, του χώρου και της τοποθεσίας, οι φοιτητές θα δημιουργήσουν επιτελέσεις σε μη θεατρικούς χώρους (γκαλερί, αρχαιολογικούς χώρους, δημόσιες πλατείες, δρόμους, δωμάτια νοσοκομείων), προσκαλώντας το κοινό να συμμετάσχει στη δημιουργική διαδικασία.

## **ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΕ 4<sup>ου</sup>/6<sup>ου</sup>/8<sup>ου</sup> 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 εμπύθισης (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 καθημερινότητά 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.

### ***Μουσικές επενδύσεις και συνθετικές πρακτικές σε θεατρικές παραστάσεις***

Απόψεις Ελλήνων συνθετών για τον τρόπο επένδυσης της Αρχαίας Τραγωδίας. Θεωρίες περί «ελληνικότητας» της μουσικής για το Αρχαίο Θέατρο. Η σύγχρονη μουσική, το δωδεκάφθογγο, το μουσικό θέατρο. Η μουσική πρωτοπορία, η εποχή της πειραματικής και ηλεκτρονικής μουσικής.

### ***Τεχνικές σωματικού θεάτρου: Ο ερμηνευτής στον ανοιχτό χώρο***

Τα τοπία χωρίζονται σε αστικούς και μη αστικούς τόπους. Περιβάλλουν μια άποψη, μια αίσθηση προοπτικής. Η πρακτική τοπο-καθορισμένου (ή τοποειδικού) θεάτρου

(site-specific performance) συγχρονίζεται με τα διαφορετικά αφηγήματα ενός τόπου για να τα εκθέσει κάθε φορά (μερικά ή όλα) ως θέαση και θέση (sight/site). Το μάθημα μελετά το συγκεκριμένο είδος διερευνώντας την ιδιαιτερότητα (specificity) του ανοικτού χώρου ως παραστατικό πεδίο και στρατηγικές αλληλοσυσχέτισης μεταξύ δράσης, τόπου και θεατών. Παράλληλα, το μάθημα συγκροτεί μια γενεαλογία θεατρικών και χορευτικών παραστάσεων στα τέλη του 20ου και αρχές του 21ου αιώνα που αποσυνδέονται από τον παραδοσιακό παραστατικό χώρο και σχεδιάζουν συμβάντα σε συγκεκριμένους τόπους.

### **Κριτική Ανάλυση Παραστάσεων**

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος αυτού οι φοιτητές θα είναι σε θέση να εκτιμήσουν τον σύνθετο χαρακτήρα μιας θεατρικής παράστασης και να την ερμηνεύσουν, λαμβάνοντας υπόψη το σύνολο των στοιχείων που την αποτελούν. Επιπλέον θα μπορούν να προσδιορίσουν πώς η κάθε αισθητική επιλογή συμβάλλει στη συνολική παραγωγή νοήματος σε μια παράσταση. Θα μπορούν επίσης να διακρίνουν διάφορα είδη παραστάσεων, όπως παραστάσεις όπου κυριαρχεί ο λόγος, η εικόνα, ο αυτοσχεδιασμός ή η διαδραστικότητα, και να τις συγκρίνουν. Θα είναι επίσης σε θέση να εκτιμήσουν πιο δυσδιάκριτες διαφοροποιήσεις ανάμεσα σε παραστάσεις του ίδιου είδους. Μέσα από την ανάλυση ετερόκλητων παραδειγμάτων, οι φοιτητές θα εκτιμήσουν το εύρος των τάσεων που επικρατούν στο σύγχρονο θέατρο και θα αποκτήσουν την ικανότητα να τις αναγνωρίζουν σε παραστάσεις που βλέπουν ή που ετοιμάζουν οι ίδιοι. Σ' ένα πιο φιλοσοφικό επίπεδο, οι πειραματικές σύγχρονες τάσεις που συζητούνται στο μάθημα ασκούν τους φοιτητές στο να αναπτύσσουν επιχειρηματολογία και ως προς τη φύση του θεάτρου.

### **Εισαγωγή στις ιδιοκατασκευές**

Το μάθημα αποσκοπεί στην εξοικείωση των φοιτητών/τριών με τα συστήματα ιδιοκατασκευών ψηφιακού περιεχομένου, βασισμένα σε σύγχρονα μικροϋπολογιστικά συστήματα και πλατφόρμες ενσωματωμένων συστημάτων. Μελετώνται η δομή και τα μορφολογικά στοιχεία ιδιοκατασκευών με τη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού και εξειδικευμένων διαδικτυακών τόπων. Επίσης μελετάται η πρόσφατη έρευνα αναφορικά με τεχνολογίες και εφαρμογές αιχμής στα πλαίσια του πεδίου Internet of Things (IoT). Σχεδιάζονται και δημιουργούνται έργα με τη χρήση της υπολογιστικής πλατφόρμας ανοιχτού κώδικα Arduino. Παρουσιάζεται η αρχιτεκτονική και οι βασικές αρχές προγραμματισμού του συγκεκριμένου μικροελεγκτή καθώς και οι αρχές διαχείρισης περιφερειακών μονάδων και αισθητήρων και η σύνδεσή τους με βασικές οθόνες απεικόνισης. Το μάθημα εξετάζει τρόπους αξιοποίησης των ψηφιακών ιδιοκατασκευών σε διάφορες μορφές performance.

### **Επιμέλεια ψηφιακών εκθέσεων και εικονική πραγματικότητα**

Αντικείμενο του μαθήματος αποτελεί η μελέτη, η ανάλυση, ο σχεδιασμός, η εφαρμογή και η αξιολόγηση καινοτομιών όπως η Εικονική Πραγματικότητα (ΕΠ) στον χώρο των ψηφιακών εκθέσεων. Παρουσιάζονται οι ψηφιακές εκθέσεις με νέες τεχνολογίες καθώς και οι εικονικοί κόσμοι και τα ψηφιακά περιβάλλοντα. Αναλύονται τα βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής έκθεσης, από τη διερεύνηση της σκοπιμότητας, την αντιμετώπιση θεσμικών θεμάτων, έως την υλοποίηση και την

αξιολόγηση. Το μάθημα προάγει τη θεωρητική και εφαρμοσμένη έρευνα σχετικά με τη σημασία των ψηφιακών εκθέσεων ως πολιτισμικών φαινομένων. Έχει διεπιστημονικό και διακαλλιτεχνικό χαρακτήρα και δίνει έμφαση στην πολυπαραδειγματικότητα. Στα πλαίσια του μαθήματος αξιοποιείται κατάλληλο 3D περιβάλλον ΕΠ, για τη δημιουργία μια ψηφιακής έκθεσης. Στόχος είναι οι φοιτητές/τριες να γνωρίσουν τα στάδια για την επιμέλεια της ψηφιακής έκθεσης και να έρθουν σε επαφή με την τεχνολογία ΕΠ ως ζωντανό και εμπυθιστικό μέσο εμπειριών και εικόνων.

### **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.

### **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.

### **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 παρατηρητικότητάς 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 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.

### **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).

### **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 υπάρχει 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.

### **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 Αμερικάνικων 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 κλασσικά κείμενα του πρώτου μισού του αιώνα από τους κλασσικούς, 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.

### **Σεμινάριο: Γραφή Εργασιών**

Στόχος του παρόντος σεμιναρίου είναι η εκπαίδευση των φοιτητών/-τριών στην κριτική ανάγνωση και τη συγγραφή διαφόρων τύπων εργασιών. Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου οι φοιτητές/-τριες θα εστιάσουν στην εκμάθηση της συγγραφής μιας επιστημονικής εργασίας ως προς τη δομή και το περιεχόμενό της. Ιδιαίτερος στόχος του εργαστηρίου είναι, επίσης, η εξοικείωσή τους με τους τρόπους αναζήτησης βιβλιογραφίας μέσω των επιστημονικών βάσεων δεδομένων, την οργάνωση και κατανόηση του υλικού, τη σωστή παράθεση πηγών, την αποφυγή λογοκλοπής, τη χρήση σωστής ακαδημαϊκής έκφρασης, καθώς και την εκμάθηση του τρόπου γραφής σύμφωνα με τις αρχές της Αμερικάνικης Ψυχολογικής Εταιρείας (American Psychological Association - A.P.A.).

### **Επιτέλεση και κοινωνικές εφαρμογές IV: Ακτιβισμός και δημόσια σφαίρα: Θεωρία και εφαρμογές**

Σκοπός του μαθήματος είναι να εξετάσει τα σημεία συνάντησης του θεάτρου με τις κοινωνικές επιστήμες, της επιτέλεσης με την κοινωνική κριτική. Κατά τη διάρκεια του εξαμήνου θα εξεταστούν σημαντικές έννοιες όπως η διαμόρφωση της δημόσιας σφαίρας και του δημόσιου χώρου και η έκφραση των κοινωνικών κινήματων σε σχέση με τους χώρους αυτούς. Οι φοιτήτριες/-ές θα εξετάσουν συγκεκριμένες κατηγορίες εκδήλωσης κοινωνικού και πολιτικού ακτιβισμού και θα κληθούν να παρουσιάσουν δημόσια σχετικά σενάρια. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις θα συναντήσουν τις

επιτελεστικές πρακτικές σε πέντε σημαντικές κατηγορίες κοινωνικής θεματολογίας και προβληματικής για τις οποίες οι φοιτήτριες/-ές θα ενεργοποιήσουν τις προσωπικές και συλλογικές δεξιότητες έρευνας, έκφρασης γνώμης και δημόσιας παρουσίασης ιδεών.

### **Σύγχρονη χορογραφία και ψηφιακή σκηνογραφική εγκατάσταση**

Το μάθημα έχει ως σκοπό την ανάδειξη των κοινών σημείων μεταξύ σύγχρονων χορογραφικών έργων και ψηφιακά δημιουργημένων σκηνογραφικών περιβαλλόντων. Πιο συγκεκριμένα, ερευνώνται οι τρόποι όπου στα σύγχρονα χορογραφικά έργα οι έννοιες i) της κίνησης, ii) της συμμετοχής και iii) του σώματος ενεργοποιούν και ενεργοποιούνται μέσα σε ψηφιακά και οπτικοακουστικά διευρυμένες σκηνογραφικές ατμόσφαιρες, αναδεικνύοντας υβριδικούς ποιητικούς χώρους μεταξύ σκηνογραφίας, χορογραφίας και εικαστικών εγκαταστάσεων. Μέσα από μια σειρά επιλεγμένων καλλιτεχνών και έργων προσεγγίζεται το σύγχρονο χορογραφικό έργο ως ένα ποιητικό, σωματικό και τεχνολογικό γεγονός/κατάσταση όπου οι έννοιες της εμπύθισης, της διάδρασης, της χωρικότητας, του τοποειδικού και της συμμετοχικότητας επαναπροσεγγίζονται. Καθώς το μάθημα αναπτύσσεται στις δυναμικές συγκλίσεις παραστατικών και ψηφιακών τεχνών, προσφέρει μέσα από καλλιτεχνική έρευνα την δυνατότητα δημιουργίας καλλιτεχνικού έργου στον χώρο ως συνδυασμό διευρυμένης performance/εγκατάσταση.

### **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 ολοένα 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.

### **Ψηφιακός σχεδιασμός video games**

Το μάθημα έχει ως αντικείμενο τον σχεδιασμό ψηφιακών παιχνιδιών υπό το πρίσμα της θεώρησης των ψηφιακών παιχνιδιών ως μορφής νέου μέσου (new media). Σκοπός του μαθήματος είναι να εισάγει τον φοιτητή/τρια στο θεωρητικό υπόβαθρο που θεμελιώνει την ερευνητική περιοχή του σχεδιασμού παιχνιδιών (game design) και την παιχνιδιοποίηση (gamification), μέσα από μια διεπιστημονική προσέγγιση για τη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών (video games) και τον ρόλο τους ως μέσο τέχνης, καθώς και στην επισκόπηση της σχετικής έρευνας. Αντικείμενο του μαθήματος το



είναι 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. Στα πλαίσια του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με περιπτωσιολογικές μελέτες, θα παίξουν, θα μελετήσουν και θα αναλύσουν video games μελετώντας την δομή, τη λειτουργία τους, την επιρροή τους στην κοινωνία και τις τέχνες.

### **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 προστιθέμενή 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 παιγνιώδους επαναπροσέγγισης του δημοσίου χώρου (Fluxus, ψυχογεωγραφία, πλάνητας), τοποειδικές μεθοδολογίες και παραδείγματα καλλιτεχνών / προγραμματιστών / κολεκτίβων (i.e. Raphael Lozano-Hemmer, Blast Theory, Esther Polak, Teri Ruen, locative artists) όπου η εικαστική τους γλώσσα συνδυάζει σύνθετες και επταυξημένες 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) - δημοσίου 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).