

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΩΝ

ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

στο πλαίσιο του προγράμματος

«Εισαγωγή στην Τέχνη της Εμφύχωσης»,

της Γενικής Γραμματείας Νέας Γενιάς του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

και της Γενικής Γραμματείας Ενημέρωσης και Επικοινωνίας του ΥΠ.ΨΗ.Π.Τ.Ε.

Το πρόγραμμα σεμιναρίων αποσκοπεί στην προαγωγή της επιμόρφωσης των νέων στην τέχνη της εμπύχωσης συνδυάζοντας παραδοσιακές τεχνικές με νέα ψηφιακά εργαλεία και στις δυνατότητες που παρέχουν σήμερα οι νέες τεχνολογίες, με στόχο την ενίσχυση της συμμετοχής των νέων στη ψηφιακή εποχή.

Το πρόγραμμα προσφέρει μια ολοκληρωμένη προσέγγιση, η οποία θα συνδυάζει τη θεωρητική κατάρτιση με την πρακτική εμπειρία. Στόχος, του προτεινόμενου προγράμματος είναι η εκπαίδευση, ο πειραματισμός και η βιωματική επαφή με την τέχνη και τις τεχνικές της εμπύχωσης, ακολουθώντας τις φάσεις και τα στάδια παραγωγής και υλοποίησης μιας μικρού ταινίας εμπύχωσης, από την ιδέα στην οπτικοποίησή της, με έμφαση πάντα στην αισθητική και εικαστική σύνταξη του τελικού έργου.

Ο πρώτος κύκλος του προγράμματος εστιάζει κυρίως στο 2D animation με έμφαση στον πειραματισμό με συνδυασμό τεχνικών, αναλογικών και ψηφιακών. Δεδομένης της φύσης του αντικείμενου του φορέα υλοποίησης: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών και της καλλιτεχνικής ιδιότητας των διδασκόντων, δίδεται ιδιαίτερη έμφαση στη ζωγραφική και σχεδιαστική απόδοση της κίνησης και της εμπύχωσης χαρακτήρων και σκηνικών, χωρίς να αποκλείεται και η χρήση άλλων τεχνικών. Η επεξεργασία και σύνθεση της ταινίας εμπύχωσης ολοκληρώνεται σε ψηφιακό περιβάλλον, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να αποκτήσουν δεξιότητες στη χρήση τεχνολογιών και ψηφιακών εργαλείων σχεδίασης, animation, editing, compositing και επεξεργασίας ήχου.

Ενώ ο 2^{ος} κύκλος σεμιναρίων που θα ακολουθήσει από 4 Οκτώβρη ως 30 Νοέμβρη αφορά στο 3D animation.

Ο κάθε κύκλος θα υλοποιηθεί σε 10 πεντάωρες συναντήσεις, που περιλαμβάνουν και θεωρία και εργαστήριο. Το Πρόγραμμα του κάθε κύκλου αναγράφεται λεπτομερώς παρακάτω και ακολουθούν οι ημ/νίες διεξαγωγής των σεμιναρίων. Η παρακολούθηση των διαλέξεων – εργαστηρίων είναι υποχρεωτική με μέγιστο αριθμό απουσιών 20% ως είθισται, σε περίπτωση ασθένειας ή άλλου σοβαρού λόγου.

1ος ΣΕΜΙΝΑΡΙΑΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ στην Τέχνη της εμπύχωσης με έμφαση στο 2D animation
(Σεπτέμβριος – Οκτώβριος 2018)

	Διδακτική ενότητα	περιεχόμενο διδακτικής ενότητας	Διάρκεια [ώρες]	Εκπ. μέθοδος	Εκπαιδευτές
1	Animation: Τέχνη και Βιομηχανία	Ορισμοί και σύγχρονες προσεγγίσεις της έννοιας Animation. Στάδια βιομηχανικής παραγωγής κινουμένων σχεδίων. Η ταινία μικρού μήκους ως εργαστήριο έρευνας και ανάπτυξης εκφραστικών μέσων. Ανάπτυξη σχεδίου παραγωγής κινουμένων σχεδίων.	5	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	Παναγιώτης Κυριακουλάκος

Τεχνικές παρουσίασης σχεδίων παραγωγής (pitching).					
2	Ιστορία, Τεχνική και αισθητική στα κινούμενα σχέδια	<p>Η τέχνη των κινουμένων σχεδίων πριν τον κινηματογράφο. Εποπτική εισαγωγή στην Ιστορία του animation. Παραδείγματα καλλιτεχνικών ταινιών animation και ταινιών εμπύχωσης αποφοίτων του ΠΜΣ ΨΜΤ</p>	2	<p>Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών</p>	B. Μπέτσου
		<p>Ανάλυση του φαινομένου της κίνησης. Κατασκευή flip book, ζωγραφική σε φιλμ και προβολή (σε ομάδες) Σχεδιασμός κινούμενου σχεδίου για φαινακιστοσκόπιο και phonotrope</p>	3	<p>Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.</p>	B. Μπέτσου E. Μίλση
3	Τεχνικές και Αισθητική Κινουμένων σχεδίων	<p>Τεχνική και αισθητική στην Ιστορία των κινουμένων σχεδίων - ανάλυση τεχνικών και αντιπροσωπευτικές ταινίες για κάθε τεχνική. Παραδείγματα από πειραματικές και καλλιτεχνικές ταινίες με σύνθετες τεχνικές.</p>	2	<p>Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών</p>	B. Μπέτσου
		<p>Εισαγωγή στον υπολογισμό του χρόνου: Επεξήγηση frame rate, θέσεις κλειδιά και in betweens. Άσκηση στον έλεγχο του χρόνου-ρυθμού / επιτάχυνση-επιβράδυνση με επιλογή τεχνικής ανά ομάδα: π.χ. cut outs, charcoal on paper, object animation, pixilation.</p>	3	<p>Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών</p>	E. Μίλση
4	Δραματουργικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	<p>Σχεδιαστικά κείμενα για την παραγωγή κινουμένων σχεδίων.</p>	2	<p>Διάλεξη με ασκήσεις συγγραφής από τους συμμετέχοντες</p>	Θανάσης Ρεντζής

		Επιλογή και επεξεργασία θέματος ταινίας προς υλοποίηση. Ανάπτυξη σεναρίου της ταινίας	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	B. Μπέτσου
5	Σκηνοθετικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	Στοιχεία σκηνοθεσίας κινηματογράφου: Κάδρο-σύνθεση, γωνίες λήψης, είδη πλάνων, κινήσεις κάμερας, οπτική αφήγηση, μοντάζ.	2	Διάλεξη με ασκήσεις σκηνοθεσίας από τους συμμετέχοντες	B. Μπέτσου
		Εικονογραφημένο σενάριο (story board). Τεχνικές ανάπτυξης του Storyboard σε animatic.	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Σπύρος Πανταζής
6	Σχεδίαση χαρακτήρων	Παρουσίαση μεθόδου σταδιακής σχεδίασης χαρακτήρων, από τη δραματουργική στην σκηνοθετική και εικαστική διάσταση.	2	Διάλεξη με ασκήσεις εφαρμογής από τους συμμετέχοντες	B. Μπέτσου
		Εφαρμογή με σχεδίαση ή puppet. Τεχνικές λήψης καρέ - καρέ. Τεχνικές rotoscoping.	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	E. Μίλτση
7	Τεχνικές απόδοσης της κίνησης	Βασικές αρχές και τεχνικές απόδοσης της κίνησης στα κινούμενα σχέδια: Οι 12 αρχές της Σχολής Ντίσνεϋ, αρχές φυσικής στα κινούμενα σχέδια	1	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	B. Μπέτσου
		Μέθοδος των σωματικών ενεργειών. Κίνηση χαρακτήρα όπως (βάδισμα, τρέξιμο, βάρος, ελαστικότητα κ.λ.π). Έλεγχος λήψεων καρέ - καρέ. Τεχνικές rotoscoping.	2	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	
		Βηματισμός χαρακτήρων (walking cycle). Έλεγχος λήψεων καρέ – καρέ (Stop Motion Pro, Dragon frame)	2		E. Μίλτση

8	Ψηφιακές τεχνικές παραγωγής	Σχεδίαση σκηνικών χώρων και αντικειμένων (props), κίνηση 2D σκηνικών σε πολλαπλά επίπεδα, προοπτική, βάθος.	1	Διάλεξη με ασκήσεις εφαρμογής από τους συμμετέχοντες	B. Μπέτσου
		Ψηφιοποίηση χαρακτήρων και σκηνικών. Επεξεργασία εικόνας. Υπέρθυση χαρακτήρων και σκηνικών σε πολλαπλά επίπεδα εικόνας (3D layers in After Effects), κίνηση εικονικής κάμερας. Compositing.	4	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	
9	Ψηφιακές τεχνικές μετα-παραγωγής	Μοντάζ και ψηφιακή επεξεργασία, χρωματική διόρθωση	2	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	B. Μπέτσου
		Ηχητική επένδυση της ταινίας (sound design)	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Ταξιάρχης Διαμαντόπουλος
10	Παρουσίαση αποτελεσμάτων - σχολιασμός - αξιολόγηση	Παρουσίαση των ταινιών των συμμετεχόντων. Αυτοαξιολόγηση των συμμετεχόντων. Αξιολόγηση, σχολιασμός των ταινιών των συμμετεχόντων από τους διδάσκοντες. Αξιολόγηση του σεμιναρίου.	5	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	Γιώργος Χαρβαλιάς Και όλοι οι διδάσκοντες

Ο 1^{ος} κύκλος σεμιναρίων αναπτύσσεται σε 10 Συνεδρίες διάρκειας 5 διδακτικών ωρών που περιλαμβάνουν διαλέξεις και εργαστηριακή εργασία, με διαλείμματα.

Αναλυτικά:

	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΗΜ/ΝΙΑ
1	Ιστορία, Τεχνική και αισθητική στα κινούμενα σχέδια	14 Σεπτεμβρίου 2018
2	Τεχνικές και αισθητική Κινουμένων σχεδίων	17 Σεπτεμβρίου 2018
3	Animation: Τέχνη και Βιομηχανία	18 Σεπτεμβρίου 2018
4	Δραματουργικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	19 Σεπτεμβρίου 2018
5	Σκηνοθετικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	21 Σεπτεμβρίου 2018

6	Σχεδίαση χαρακτήρων	24 Σεπτεμβρίου 2018
7	Τεχνικές απόδοσης της κίνησης	26 Σεπτεμβρίου 2018
8	Ψηφιακές τεχνικές παραγωγής	1 Οκτωβρίου 2018
9	Ψηφιακές τεχνικές μετα-παραγωγής	5 Οκτωβρίου 2018
10	Παρουσίαση αποτελεσμάτων του σεμιναρίου & αξιολόγηση	15 Οκτωβρίου 2018

Οι προαναφερθείσες ημερομηνίες διεξαγωγής των σεμιναρίων ενδέχεται να τροποποιηθούν μερικώς.

2^{ος} ΚΥΚΛΟΣ – 3D animation (αναμένεται προκήρυξη)

2ος ΣΕΜΙΝΑΡΙΑΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ στην Τέχνη της εμπύχωσης με έμφαση στο 3D animation (Οκτώβριος – Νοέμβριος 2018)

	Διδακτική ενότητα	Περιεχόμενο διδακτικής ενότητας	Διάρκεια [ώρες]	Εκπ. μέθοδος	Εκπαιδευτές
1	Animation: Τέχνη και Βιομηχανία	<p>Ορισμοί και σύγχρονες προσεγγίσεις της έννοιας Animation.</p> <p>Στάδια βιομηχανικής παραγωγής κινουμένων σχεδίων.</p> <p>Η ταινία μικρού μήκους ως εργαστήριο έρευνας και ανάπτυξης εκφραστικών μέσων.</p> <p>Ανάπτυξη σχεδίου παραγωγής κινουμένων σχεδίων.</p> <p>Τεχνικές παρουσίασης σχεδίων παραγωγής (pitching).</p>	5	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	Παναγιώτης Κυριακούλάκος
2	Ιστορία, Τεχνική και αισθητική στα κινούμενα σχέδια	<p>Εποπτική εισαγωγή στην ιστορία του animation από τις προ-κινηματογραφικές κατασκευές κινούμενης εικόνας ως τις σύγχρονες τεχνικές συνθετικής εικόνας, 3D animation και VR.</p> <p>Παραδείγματα εφαρμογών 3D animation στην τέχνη και ταινιών αποφοίτων του ΠΜΣ ΨΜΤ</p>	1	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	Β. Μπέτσου
		<p>Εισαγωγή στο περιβάλλον σχεδίασης 3D, αρχές μοντελοποίησης</p>	2	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Φ. Ραφτόπουλος
		<p>Κίνηση animation. Αρχές διαμόρφωσης και μετάβασης στον χρόνο.</p>	2	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Κ. Τηλιγάδης

		Κλειδιά, ταχύτητα καρτέ, αναπαραγωγή, ελεγκτές και τροποποιητές κίνησης. εφαρμογή κίνησης με απλά τρισδιάστατα σχήματα			
3	Δραματουργικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	Σχεδιαστικά κείμενα για την παραγωγή κινουμένων σχεδίων. Επιλογή και επεξεργασία θέματος ταινίας. Δημιουργία σεναρίου, χαρακτήρων.	2 3	Διάλεξη με ασκήσεις συγγραφής από τους συμμετέχοντες Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Θανάσης Ρεντζής Β. Μπέτσου
4	Σκηνοθετικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	Στοιχεία σκηνοθεσίας κινηματογράφου: Κάδρο-σύνθεση, γωνίες λήψης, είδη πλάνων, κινήσεις κάμερας, οπτική αφήγηση, ντεκουπάζ, μοντάζ. Εικονογραφημένο σενάριο (story board). Ανάπτυξη του Storyboard σε animatic	2 3	Διάλεξη με ασκήσεις σκηνοθεσίας από τους συμμετέχοντες Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Θ. Ρεντζής Σπύρος Πανταζής
5	Σχεδίαση 3D χαρακτήρων	Παρουσίαση μεθόδου σταδιακής σχεδίασης χαρακτήρων, από τη δραματουργική στην σκηνοθετική και εικαστική διάσταση. Σχεδιασμός ψηφιακού χαρακτήρα. Εσωτερική ζωή του χαρακτήρα. Σχεδιασμός ψηφιακού χαρακτήρα. Φύλλο μοντέλου. Δημιουργία χαρακτήρα με την τεχνική μοντελοποίησης κουτιού. Σκελετός, κρέμασμα δέρματος στον σκελετό.	2 3	Διάλεξη με ασκήσεις εφαρμογής από τους συμμετέχοντες Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Κ. Τηλιγάδης Φ. Ραφτόπουλος
6	Τεχνικές απόδοσης της κίνησης 3D χαρακτήρων	Βασικές αρχές και τεχνικές απόδοσης της κίνησης στα κινούμενα σχέδια: Οι 12 αρχές της Σχολής Ντίσνεϋ, αρχές φυσικής στα κινούμενα σχέδια.	2	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	Φ. Ραφτόπουλος

		Μέθοδος των σωματικών ενεργειών. Κίνηση ψηφιακού χαρακτήρα όπως (βάδισμα, τρέξιμο, βάρος, ελαστικότητα κ.λ.π).	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Κ. Τηλιγάδης
7	Σχεδίαση, μοντελοποίηση τρισδιάστατου σκηνικού χώρου	Δημιουργία και σύνθεση υλικών, υφές σε μορφή χαρτών και διανυσματικών υλικών.	2	Διάλεξη με ασκήσεις εφαρμογής από τους συμμετέχοντες	Φ. Ραφτόπουλος
		Σχεδίαση 3D σκηνικών: Δημιουργία σκηνικού χώρου δράσης του χαρακτήρα και αντικειμένων που χρησιμοποιεί. Μοντελοποίηση με τις τεχνικές όπως (loft, lathe, Boolean).	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Κ. Τηλιγάδης
8	Φωτισμός, κάμερα, κίνηση, τεχνικές Rendering	Φωτισμός: πηγές κατεύθυνσης, διάχυσης και συγκέντρωσης, σκίασης και εφέ. Μηχανή λήψης: κάμερα, βάθος πεδίου και εστίαση. Κίνηση μηχανής ελεύθερη και διαδρομής.	2	Διάλεξη με ασκήσεις εφαρμογής από τους συμμετέχοντες	Φ. Ραφτόπουλος
		Απόδοση σκηνής, παραμετροποίηση rendering. Έξοδος υλικού από το τρισδιάστατο περιβάλλον σε μορφή video.	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Κ. Τηλιγάδης
9	Ψηφιακές τεχνικές post production	Μοντάζ και ψηφιακή επεξεργασία βίντεο, χρωματική διόρθωση (color correction)	2	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Β. Μπέτσου
		Ηχητική επένδυση (sound design)	3	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.	Ταξιάρχης Διαμαντόπουλος,
10	Παρουσίαση αποτελεσμάτων - σχολιασμός - αξιολόγηση	Παρουσίαση των ταινιών των συμμετεχόντων και σχολιασμός.	2	Διάλεξη με διαφάνειες και προβολές ταινιών	Γιώργος Χαρβαλιάς

Αυτοαξιολόγηση των συμμετεχόντων.	1	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.
Αξιολόγηση των ταινιών των συμμετεχόντων από τους διδάσκοντες.	1	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.
Αξιολόγηση του σεμιναρίου.	1	Εργαστήριο εφαρμογής εννοιών και τεχνικών.

2 ^{ος} Κύκλος σεμιναρίων στην Τέχνη της Εμπύκωσης στο 3D animation		
1	Ιστορία, Τεχνική και αισθητική στα κινούμενα σχέδια (CGI)	4 Οκτωβρίου 2018
2	Δραματουργικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	8 Οκτωβρίου 2018
3	Σκηνοθετικά στοιχεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων	12 Οκτωβρίου 2018
4	Animation: Τέχνη και Βιομηχανία	19 Οκτωβρίου 2018
5	Σχεδίαση 3D χαρακτήρων	20 Οκτωβρίου 2018
6	Τεχνικές απόδοσης της κίνησης 3D χαρακτήρων	27 Οκτωβρίου 2018
7	Σχεδίαση, μοντελοποίηση τρισδιάστατου σκηνικού χώρου	3 Νοεμβρίου 2018
8	Φωτισμός, κάμερα, κίνηση, τεχνικές Rendering	10 Νοεμβρίου 2018
9	Ψηφιακές τεχνικές post production	24 Νοεμβρίου 2018
10	Παρουσίαση αποτελεσμάτων του σεμιναρίου & αξιολόγηση	30 Νοεμβρίου 2018

Οι προαναφερθείσες ημερομηνίες διεξαγωγής των σεμιναρίων ενδέχεται να τροποποιηθούν μερικώς.

Βιογραφικά των εκπαιδευτών:

Επιστημονική Υπεύθυνη προγράμματος: Βίκη Μπέτσου

<http://cargocollective.com/vickybetsou/>

Εικαστικός καλλιτέχνης, Επίκουρη καθηγήτρια στην ΑΣΚΤ με γνωστικό αντικείμενο «Βιντεοτέχνη (time-based media)». Διδάσκει στην ΑΣΚΤ από το 2003 ως (Π.Δ. 407) στα προπτυχιακά και μεταπτυχιακά μαθήματα Βιντεοτέχνης και Πολυμέσων, από το 2006 ως Λέκτορας και από το 2014 ως Επίκουρη καθηγήτρια το μάθημα της Βιντεοτέχνης σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο. Από το 2016 είναι υπεύθυνη του εργαστηρίου Βιντεοτέχνης (time-based media) της ΑΣΚΤ. Έχει πλούσια δραστηριότητα τόσο σε διδακτικό, όσο και σε οργανωτικό επίπεδο, σε μια σειρά παράλληλων ακαδημαϊκών και ερευνητικών δραστηριοτήτων, όπως καλλιτεχνικές και εκπαιδευτικές παραγωγές, δράσεις και εργαστήρια, εκπαιδευτικά προγράμματα και σεμινάρια για τους φοιτητές της ΑΣΚΤ σε συνεργασία με φορείς της Ελλάδας και του εξωτερικού.

Έχει συμμετάσχει σε σειρά ερευνητικών προγραμμάτων που αφορούν στην Τέχνη με Νέα Μέσα και την Τεχνολογία, στην διδασκαλία της Τέχνης από Απόσταση (distance Learning). Έχει σκηνοθετήσει και μοντάρει πολλές οπτικοακουστικές και Πολυμεσικές παραγωγές, για ανάγκες Τηλεκπαίδευσης (e - Learning) και Εκπαίδευσης από Απόσταση (Distance Learning), Cdrom στο in.gr, και παραγωγές για την προβολή ερευνητικών και Ευρωπαϊκών προγραμμάτων του ΥΠΕΠΘ, της ΕΔΕΤ - GUNet , της Γ.Γ. Ισότητας και της Κοινωνίας της Πληροφορίας.

Το 1996 δημιούργησε το πρώτο τμήμα κινουμένων σχεδίων για παιδιά στο εργαστήριο τέχνης της Αγίας Παρασκευής κι έχει διδάξει ως σήμερα βιντεοτέχνη και πειραματικό animation σε παιδιά, νέους και καθηγητές Β' βάθμιας σε συνεργασία με διάφορους φορείς στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Έχει εργαστεί ως σκηνογράφος και animator στο θέατρο και την τηλεόραση. Ειδικότερα, στο θέατρο τα τελευταία χρόνια έχει δημιουργήσει ψηφιακές σκηνογραφήσεις με προβολές βίντεο και animation μεγάλων διαστάσεων για σημαντικές παραστάσεις (Μέγαρο Μουσικής, I.M.E., Φεστιβάλ Αθηνών κ.α.), καθώς και το 2016 σχεδίασε ως σκηνογράφος και υλοποίησε με ομάδα συνεργατών (αποφοίτων του ΠΜΣ) ψηφιακή σκηνογραφία με χαρτογραφικές προβολές (3D mapping projections) στο Θέατρο του Ιδρύματος Μιχάλης Κακογιάννης.

Το καλλιτεχνικό της έργο έχει παρουσιαστεί σε ατομικές και ομαδικές εκθέσεις και φεστιβάλ στην Ελλάδα και το εξωτερικό όπως: Re-Culture 2 Πάτρα 2014, στο Φεστιβάλ Αθηνών: "Ιάννης Ξανάκης σε πρώτο πρόσωπο" από το Ergon Ensemble: μια περφόρμανς για ορχήστρα, ηθοποιό και βίντεο, στην ART ATHINA: "microgeographies I" 2011, στο φεστιβάλ φιλμ και βίντεο Rencontres Internationales, Παρίσι, Centre Pompidou 2010 & 2006, στο Μέγαρο Μουσικής Αθηνών: "Άσμα Ασμάτων": πολυμεσική παράσταση για Μέτζο-Σοπράνο, ορχήστρα δωματίου, βίντεο, laptop και χορό, Μάιος 2008, στο Κρατικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης: «Δια-σχίζοντας τα όρια» 2006, στην έκθεση της συλλογής Λεωνίδα Μπέλτσου: «Στην εξοχή – Σύγχρονη Τέχνη στον 21° αι.» 2006, στην γκαλερί "Το Μήλο": «ανεγκυστήρες – διάδρομοι» 2005, στη Mostra SESC de Artes Mediterraneo - 2005, Σάο Πάολο, Βραζιλία, στην γκαλερί ARTIO: «4 νέοι καλλιτέχνες» 2003, στην Biennale του Nederlands FILMMUSEUM του Άμστερνταμ 2003, στην γκαλερί Καππάτος: "6 rooms" Αθήνα 2001, στο 10^ο Διεθνές Φεστιβάλ Αρχαίου Δράματος 2000, κ.α.

Συντονίστρια προγράμματος: Ελένη Μίλση

Εικαστικός καλλιτέχνης και animator. Είναι συνεργάτης και μέλος της ομάδας οπτικοακουστικών παραγωγών του Π.Μ.Σ. «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης». Το 2011 αποφοίτησε από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας, με την ταινία μικρού μήκους stop motion με κούκλες "Εκκρεμότητα". Η ταινία απέσπασε 5 βραβεία στα εγχώρια Φεστιβάλ, αλλά και πολλές συμμετοχές σε Διεθνή φεστιβάλ. Την ίδια χρονιά έλαβε Βραβείο επίδοσης από το I.K.Y. Συνέχισε τις σπουδές της, με υποτροφία του Ιδρύματος Ωνάση στο Μεταπτυχιακό τμήμα της Α.Σ.Κ.Τ. Ψηφιακές Μορφές Τέχνης. Η διπλωματική της εργασία είναι μια έρευνα στο τρισδιάστατο animation με κατασκευή ρηνοτροπε, ενώ στη θεωρητική εργασία έχει ασχοληθεί με την ανάπτυξη παιδαγωγικού υλικού για την εκπαίδευση μαθητών και δασκάλων στην τέχνη της εμψύχωσης και τη συγγραφή ενός πλήρη εκπαιδευτικού οδηγού για δασκάλους με εφαρμογές της Animation στην εκπαίδευση εμπλουτισμένου με ασκήσεις, φύλλα εργασίας και παραδείγματα. Ασχολείται με animation και Video για Corporate Videos και τη διαφήμιση. Επίσης διδάσκει animation με διάφορες τεχνικές σε παιδιά και μεγάλους σε κέντρα δημιουργικής απασχόλησης.

Διακρίσεις ταινίας «Εκκρεμότητα» :

Athens Animfest - 2012, 2ο Βραβείο (εξ ημισείας)

Artfools Video Festival (Λάρισα) - 2012, 3ο Βραβείο για την Καλύτερη Ελληνική Ταινία

Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Νάουσας - 2012, Βραβείο Κοινού

Διεθνές Φεστιβάλ + Φόρουμ Κινουμένων Σχεδίων, Animasyros - 2012, Ειδική Μνεία για Ελληνική Παραγωγή

Φεστιβάλ Ψηφιακού Κινηματογράφου Αθήνας - 2012, Διάκριση Animation

Γεώργιος Χαρβαλιάς

Ιστοσελίδα >>

Εικαστικός, Καθηγητής Α.Σ.Κ.Τ., Διευθυντής του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης».

Από το 2009 – 2014 διετέλεσε Πρύτανης Α.Σ.Κ.Τ.

Το καλλιτεχνικό του έργο έχει παρουσιαστεί σε πλήθος εκθέσεων στην Ελλάδα και το εξωτερικό, ενώ έργα του ανήκουν στο ΕΜΣΤ και ιδιωτικές συλλογές.

Το 1998 επεξεργάστηκε την πρόταση του πρώτου μεταπτυχιακού που υλοποιήθηκε στην Α.Σ.Κ.Τ σε συνεργασία με το τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανολόγων - Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών του Ε.Μ.Π. Στο πλαίσιο αυτό, σχεδίασε το σύνολο της εκπαιδευτικής δομής του Μεταπτυχιακού προγράμματος και ίδρυσε το ΠΜΣ «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης». Διδάσκει στο Π.Μ.Σ. το «Καλλιτεχνικό εργαστήριο με συνδυαστικά και Νέα Μέσα». Έχει επιβλέψει πλήθος Διπλωματικών εργασιών του ΠΜΣ. Έχει οργανώσει ως Επιστημονικός Υπεύθυνος και συμμετάσχει σε πλήθος ερευνητικών προγραμμάτων που αφορούν στην Τέχνη και τις Νέες Τεχνολογίες και στην καλλιτεχνική εκπαίδευση. Έχει διατελέσει Ιδρυτικό μέλος στην επιστημονική επιτροπή του Δ.Ε.ΝΕ.Τ. (Δίκτυα Εργαστηρίων Νέων Τεχνολογιών), στο οποίο συμμετέχουν έντεκα εργαστήρια και ερευνητικές μονάδες από τα Α.Ε.Ι, για την έρευνα και την ανάπτυξη πολυμεσικών εφαρμογών και Επιστημονικός υπεύθυνος στο πρόγραμμα “Δίκτυο τηλεματικής της Α.Σ.Κ.Τ”, στα πλαίσια του οποίου - πέραν της δικτυακής υποδομής - οργάνωσε το 1999 (ειδικά για τις ανάγκες της Α.Σ.Κ.Τ) το διετές πρόγραμμα συστηματικής εισαγωγικής εκπαίδευσης των φοιτητών στη χρήση Η/Υ και Πολυμέσων, κ.α.

Παναγιώτης Κυριακούλάκος

Λέκτορας στην Πληροφορική Κινηματογραφία στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου με έδρα τη Σύρο. Το Τμήμα συμμετέχει στο ευρωπαϊκό δίκτυο σχολών κινουμένων σχεδίων ETNA από το 2011 (<http://www.cartoon-etna.eu/schools.php?id=35>). Ο κ. Κυριακούλάκος διδάσκει τα μαθήματα Ψηφιακές μορφές αφήγησης, Παραστατική Κινηματογραφία και Πληροφορική Κινηματογραφία και επιβλέπει ερευνητικές εργασίες σε θέματα σχετικά με τα κινούμενα σχέδια. Είναι παραγωγός οπτικοακουστικών και διαδραστικών έργων και επιστημονικός υπεύθυνος του θερινού σχολείου Νέα Μέσα στην Τέχνη. Μεταξύ των παραγωγών αυτών, *Οι φίλοι μου τα διαστημάκια* του Δημήτρη Πατρίκιου (2003) ήταν η πρώτη ημίωρη εκπομπή τρισδιάστατων γραφικών σε συμπαραγωγή της ΕΡΤ και του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου. Έχει συμβάλει στη διοργάνωση πολλών φεστιβάλ κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα και είναι μέλος του ελληνικού παραρτήματος της ASIFA. Από τις εκδόσεις Καστανιώτη κυκλοφορεί το βιβλίο του «Θέματα Πληροφορικής Κινηματογραφίας» (2007).

Θανάσης Ρεντζής

Σκηνοθέτης. Σπούδασε, Κινηματογραφία η Σκηνοθεσία, στην Ανωτάτη Σχολή Θεάτρου-Κινηματογράφου Αθηνών και Σημειολογία στο Παρίσι [EHSS]. Το 1968, με τους: Φ. Καραμήτσο, Στ. Πουλάκη και Θ. Καστανιώτη, συστήνουν μία ομάδα διεπιστημονικής Έρευνας και Μελέτης, κι ασχολούνται, με τα Μαθηματικά, την Κυβερνητική, τα Νέα Μέσα Επικοινωνίας, και κυρίως με τον Κινηματογράφο. Τον χειμώνα του 1969, ιδρύει με τον Δημήτρη Σπέντζο και άλλους, το ΚΕΝΤΡΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ, που λειτούργησε επί μία τριετία και πλέον. Το 1974 ιδρύει με τον Θανάση Καστανιώτη το περιοδικό ΦΙΛΜ [Περιοδική Έκδοση Ανάλυσης και Θεώρησης του Κινηματογράφου]. Διετέλεσε τακτικός ομιλητής και πρωτεργάτης για θέματα Κινηματογράφου και Νέων Τεχνολογιών στο ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΤΜΗΜΑ του Πανεπιστημίου Αθηνών ('75 –'80). Το 1978 συνεργάζεται, ως προς το κινηματογραφικό σκέλος και τους φωτισμούς, με τον Ιάνη Ξενάκη στο ΠΟΛΥΤΟΠΟ ΜΥΚΗΝΩΝ. Έχει δημοσιεύσει πληθώρα άρθρων, θεωρητικών κειμένων και μελετών, καθώς και σειρά ραδιοφωνικών εκπομπών (ΕΡΑ 2), συνεργαζόμενος τακτικά, ή και έκτακτα, με πολλές αθηναϊκές εφημερίδες, περιοδικά, εγκυκλοπαιδείες και αφιερώματα. Έχει συμμετάσχει, σε πλήθος Κινηματογραφικά Φεστιβάλ, Πανοράματα, Ειδικά και Προσωπικά Αφιερώματα, σε Συνέδρια και Σεμινάρια, κι έχει δώσει πλήθος διαλέξεων, για το προσωπικό του έργο, καθώς και τα Οπτικο-Ακουστικά Μέσα γενικότερα. Έχει τιμηθεί με αρκετά βραβεία και διακρίσεις, για τον κατ' εξοχήν καινοτομικό και πειραματικό χαρακτήρα του κινηματογραφικού έργου του, κι έχουν γραφεί επ' αυτού ευάριθμα άρθρα και κριτικές, καθώς και μελέτες, τόσο στην Ελλάδα, όσο και στην Ευρώπη. Από δεκαπενταετίας και πλέον διδάσκει στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών, της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ, το μάθημα της Αισθητικής του Κινηματογράφου και των Νέων Μέσων. Βασικές βιβλιογραφικές αναφορές: THANASSIS RENTZIS, L'ELETTRICO UNIVERSO DELLA SPERIMENTAZIONE, a cura di VINCENZO CAMERINO, Capone Editore, Lecce-Cavallino, 1992. ΗΡΑΚΛΗΣ Δ. ΛΟΓΟΘΕΤΗΣ, Η ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΟΥ ΘΑΝΑΣΗ ΡΕΝΤΖΗ – Έκδοση: 3ο Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακού Κινηματογράφου, Αθήνα, 2013.

Ταξιάρχης Διαμαντόπουλος

Γεννήθηκε στην Αθήνα το 1965. Έχει σπουδές στην Πληροφορική (τμήμα Πληροφορικής, ΤΕΙ Αθήνας) και στη Μουσική Τεχνολογία (MSc in Music Technology, University of York – UK). Στις αρχές του 1990 συμμετείχε στο Κέντρο Σύγχρονης Μουσικής Έρευνας (ΚΣΥΜΕ) με ερευνητικό και καλλιτεχνικό έργο. Στο διάστημα 2000-08 δίδαξε και οργάνωσε τα μαθήματα του Μουσικού Προγραμματισμού και της Σύνθεσης Ήχου στο τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας & Ακουστικής του ΤΕΙ Κρήτης. Από το 2007 διδάσκει Ηχητική Σύνθεση στην ΑΣΚΤ στο εργαστήριο Πολυμέσων– Υπερμέσων καθώς και στα ΠΜΣ 'Ψηφιακές Μορφές Τέχνης' και 'Τέχνη & Εικονική Πραγματικότητα'. Έχει συμμετάσχει σε διάφορα ερευνητικά προγράμματα (ΠΕΠ, ΓΓΕΤ, erasmus+, αυτόνομοι ακαδημαϊκοί φορείς) με κύριο ερευνητικό αντικείμενο την Σύνθεση Ήχου (Sound Synthesis), την Ηχητική Σύνθεση (Sound Composition) και τον Ηχητικό Χώρο (Sound Space). Είναι συγγραφέας δύο βιβλίων. Είναι επίσης συν-συγγραφέας σε τρία ηλεκτρονικά ακαδημαϊκά συγγράμματα. Το καλλιτεχνικό του έργο εστιάζεται κυρίως στην πολυκάναλη ηχητική σύνθεση και στα πολυκάναλα ηχητικά τοπία. Από τον Οκτώβριο του 2017 είναι μέλος Ε.Δι.Π. της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών. <https://soundcloud.com/taxiarchis-diamantopoulos>

Σπύρος Πανταζής

Είναι συνεργάτης και μέλος της ομάδας οπτικοακουστικών παραγωγών του Π.Μ.Σ. «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης». Σπούδασε γραφιστική και animation στο Τμήμα Γραφικών Τεχνών & Καλλιτεχνικών Σπουδών του Τ.Ε.Ι. Αθήνας (2005-2011). Είναι απόφοιτος του ΠΜΣ «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης» της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών και ιδρυτικό μέλος της καλλιτεχνικής ομάδας Synarmogi (<https://synarmogi.wordpress.com/>). Ασχολείται δημιουργικά με το animation, τη φωτογραφία, το comic και τον κινηματογράφο. Έργα του έχουν προβληθεί σε φεστιβάλ και ομαδικές εκθέσεις στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. «Deconstuction» 2D animation, Anima Syros (Ερμούπολη, Αθήνα, 2012), Balkanima (Βελιγράδι, 2015) «Ο Κύκλος» 2D animation, Anima Syros (Ερμούπολη 2013), Παγκόσμια Ημέρα Animation στο Γαλλικό Ινστιτούτο (Αθήνα, 2013) «City routes» video art, συμμετοχή στην ομαδική έκθεση «e-POP vol.6» Project Space, Six d.o.g.s. (Αθήνα, 2013) «Jean RACINE: AnPheBe, μόνο μου σφάλμα... η άμετρη αγάπη» video art, στη θεατρική σκηνή του Beton 7 (Αθήνα, 2015), «Linear fragments of time» αρχαιολογικό ντοκιμαντέρ, προβολή στο Σουηδικό Ινστιτούτο Αθηνών. Συμμετοχή στην ομαδική έκθεση «70 χρόνια ελληνικό animation» (Αθήνα, 2015).

Φώτης Ραφτόπουλος

Εντεταλμένος διδάσκων (Π.Δ. 407/80) στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης» της ΑΣΚΤ, στα εργαστηριακά μαθήματα «Τρισδιάστατα Γραφικά και Συνθετική Κίνηση», «Εργαστήριο ενσωματωμένων ψηφιακών συστημάτων αισθητήρων» και «Καλλιτεχνικές εφαρμογές Πολυμέσων». Έχει επιβλέψει πολλές διπλωματικές εργασίες του ΠΜΣ «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης» της ΑΣΚΤ που εστιάζουν σε stop motion animation, 3D animation, χαρτογραφικές προβολές (mapping projections) και εγκαταστάσεις με συνδυαστικά μέσα. Έχει υλοποιήσει τρισδιάστατες αναπαραστάσεις για φορείς και 3D animation για παραγωγές προβολής και εκπαιδευτικού περιεχομένου (ΕΠΕΑΕΚ, ΚτΠ, κ.α.). Είναι μέλος της ομάδας διδασκόντων του θερινού σχολείου Νέα Μέσα στην Τέχνη, του οποίου διοργανώνεται στη Σύρο από το Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.

[website](#)

Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Εικαστικός καλλιτέχνης, Επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιόνιου Πανεπιστημίου στο γνωστικό αντικείμενο Ζωγραφική με εξειδίκευση στην Τρισδιάστατη Κινούμενη Ψηφιακή Αναπαραστάση (3D Animation). Διδάσκει επίσης Τρισδιάστατα Γραφικά και Συνθετική Κίνηση στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψηφιακές Μορφές Τέχνης» της ΑΣΚΤ και στο ΑΤΕΙ Γραφιστικής της Αθήνας. Είναι υπεύθυνος της οπτικοακουστικής καταγραφής των δραστηριοτήτων στο ετήσιο διεθνές φεστιβάλ κινουμένων σχεδίων Animasyros, το οποίο διεξάγεται στη Σύρο και μέλος της ομάδας διδασκόντων του θερινού σχολείου Νέα Μέσα στην Τέχνη, του οποίου διοργανώνεται στη Σύρο από το Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.