

Ψηφιακά Μέσα και Αισθήσεις

7^ο εξάμηνο, ακαδημαϊκό έτος 2024-2025

Διδάσκων: Νίκος Μπουμπάρης

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ – ΚΥΡΙΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

- Πως αναλύουμε, καταγράφουμε και τελικά αντιλαμβανόμαστε τον χώρο που ζούμε;
- Πως εκφράζουμε αυτή τη σχέση μέσα από αφηγήσεις και με τη χρήση ψηφιακών μέσων;

ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ – ΕΡΓΑΣΙΕΣ

- Πως αναλύουμε, καταγράφουμε και τελικά αντιλαμβανόμαστε τον χώρο που ζούμε;
- Πως εκφράζουμε αυτή τη σχέση μέσα από αφηγήσεις και με τη χρήση ψηφιακών μέσων;

Πρώτη εργασία: καταγραφή, ανάλυση, ερμηνεία, χαρτογράφηση χωρικών αισθητηριακών δεδομένων (4 μονάδες). Βλ. διαφάνειες 54-55

Τελική εργασία: δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, (6 μονάδες)

Οι εργασίες είναι υποχρεωτικές, δεν υπάρχουν γραπτές εξετάσεις

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://ArcGIS.com/StoryMaps)
- ή σε άλλη πλατφόρμα/λογισμικό χωρικής αφήγησης

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ermou soundscape revisited (2004-2024)

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://arcgis.com/storymaps)
- ή σε άλλη πλατφόρμα/λογισμικό χωρικής αφήγησης

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ερμου soundscape revisited (2004-2024)

The screenshot displays the Echoes website interface. The browser address bar shows the URL creator.echoes.xyz/walk/PloF2Up3Bay8Kv3L. The page title is "ECHOES". The main content area is titled "Walk" and shows a walk titled "Dwelling Stories by Akoo-o" in "Athina, Αττική, Greece". The creator is "Nikos Bubaris". The walk details form includes fields for "TITLE" (Dwelling Stories by Akoo-o) and "DESCRIPTION". On the right, a map shows the location of the walk in Athens, Greece, with a blue square indicating the walk's path. The map includes labels for various streets and landmarks such as "Hellenic Motor Museum", "Swiss School of Archaeology in Greece", and "Hotel Museum". The bottom of the page shows the version number "version 1.17.4".

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://arcgis.com/storymaps)
- Ή σε άλλη πλατφόρμα/λογισμικό χωρικής αφήγησης

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ermou soundscape revisited (2004-2024)

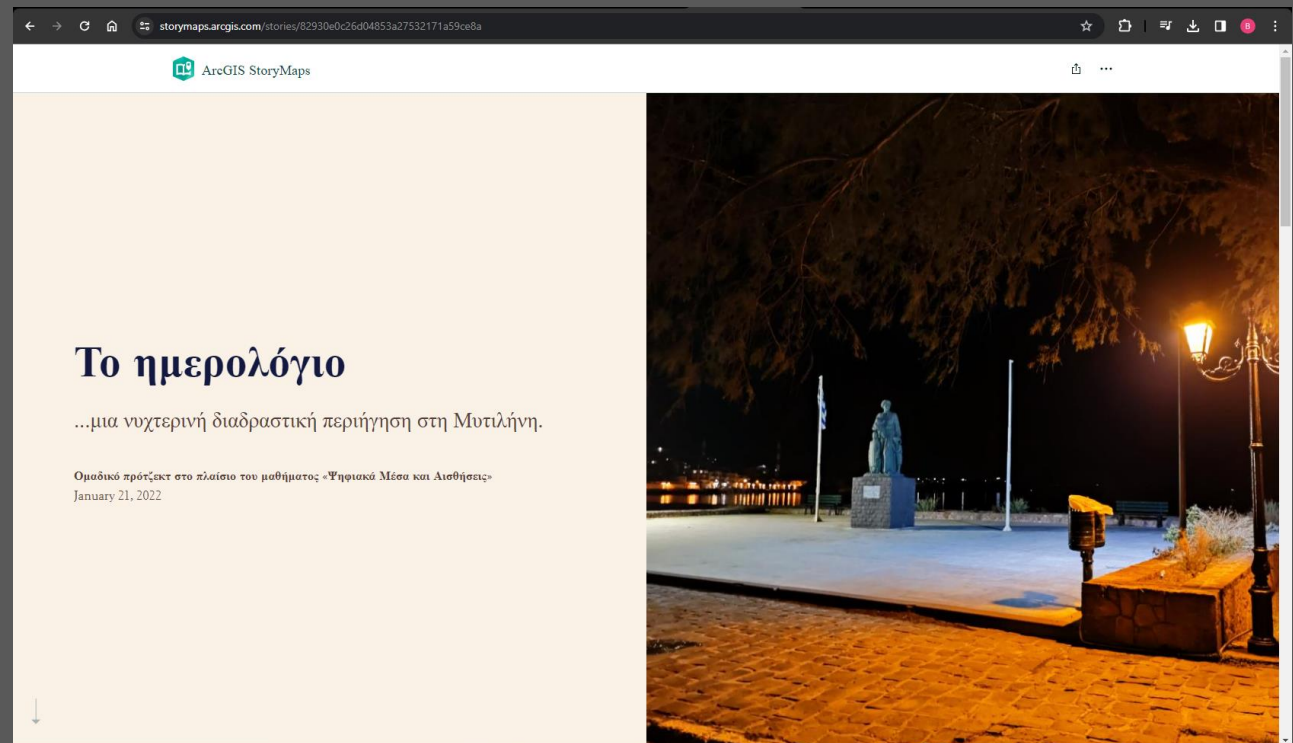


WALK EXPLORE FEEL

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- **Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://arcgis.com/storymaps)**
- Ή σε άλλη πλατφόρμα/λογισμικό χωρικής αφήγησης

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ermou soundscape revisited (2004-2024)



The screenshot shows a web browser displaying an ArcGIS StoryMap. The browser's address bar shows the URL: storymaps.arcgis.com/stories/829930e0c26d04853a27532171a59ce8a. The StoryMap header includes the ArcGIS logo and the text 'ArcGIS StoryMaps'. The main content area has a white background with the following text:

Το ημερολόγιο

...μια νυχτερινή διαδραστική περιήγηση στη Μυτιλήνη.

Ομαδικό πρότζεκτ στο πλαίσιο του μαθήματος «Ψηφιακά Μέσα και Αισθήσεις»
January 21, 2022

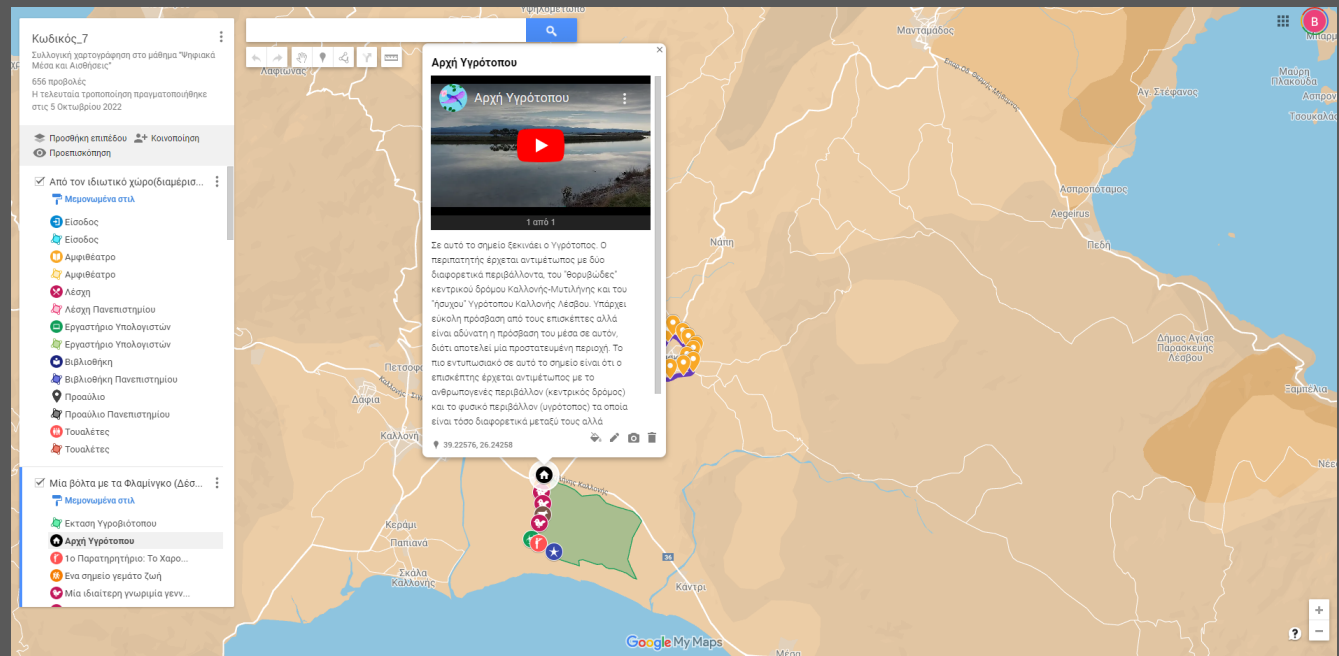
On the right side of the StoryMap, there is a large photograph of a public square at night. In the center, a statue of a man stands on a pedestal. The square is illuminated by streetlights, and a flagpole is visible in the background. The foreground shows a cobblestone path and a small planter box.

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://arcgis.com/storymaps)
- ή σε άλλη πλατφόρμα/λογισμικό χωρικής αφήγησης

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ermou soundscape revisited (2004-2024)

Google my Maps



επίσης
Mapbox,
StoryMaps,
κ.ά.

ή και σε άλλο λογισμικό μετά από συνεννόηση με τον διδάσκοντα

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://arcgis.com/storymaps)

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ermou soundscape revisited (2004-2024)

Η επιλογή της θεματικής του πρότζεκτ- τελικής εργασίας σας διαμορφώνεται ανάλογα με τα ενδιαφέροντα του καθενός/καθεμίας μέσα από συζήτηση και δοκιμές κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

Κάθε πρότζεκτ-εργασία μπορεί να είναι ατομικό ή ομαδικό (μέχρι 3 άτομα).

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://ArcGIS.com/StoryMaps)

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ermou soundscape revisited (2004-2024)

Φέτος όσοι/όσες θέλετε μπορείτε να
συμμετάσχετε σε συλλογικό πρότζεκτ

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://www.arcgis.com/storymaps)

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ερμου soundscape revisited (2004-2024)



Το 2004 φτιάξαμε την πρώτη διαδραστική εγκατάσταση ηχοτοπίου στην Ελλάδα!

Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://ArcGIS.com/storymaps)

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ερμου soundscape revisited (2004-2024)



Για την τελική εργασία σχεδιάζετε και δημιουργείτε το περιεχόμενο σε ένα από τα παρακάτω:

- Audio walk – πλατφόρμα echoes.xyz
- Video walk - δημιουργείτε ένα περιπατητικό βίντεο
- Multimedia walk – desktop πλατφόρμα [ArcGIS StoryMaps](https://www.arcgis.com/storymaps)

Προτεινόμενο πρότζεκτ: Ερμου soundscape revisited (2004-2024)



Το 2024 επιστρέφουμε για να μελετήσουμε τις αλλαγές στο ηχοτοπίο της πόλης και να προτείνουμε νέους τρόπους παρουσίασης των ήχων

Στάδια σχεδιασμού & υλοποίησης
ψηφιακού περιεχομένου τελικής
εργασίας/πρότζεκτ

1 έρευνα

2 σενάριο

3 οπτικο-ακουστικό
περιεχόμενο

4 προγραμματισμός -
διαδράσεις

5 αξιολόγηση

Στάδια σχεδιασμού & υλοποίησης
ψηφιακού περιεχομένου τελικής εργασίας/πρότζεκτ

1 έρευνα

Μαζεύουμε πληροφορίες από σχετικά αρχεία και κάνοντας επιτόπια έρευνα για να συζητήσουμε και να καταλάβουμε τις πλευρές και τη σημασία του θέματός μας

2 σενάριο

3 οπτικο-ακουστικό
περιεχόμενο

4 προγραμματισμός -
διαδράσεις

5 αξιολόγηση

Στάδια σχεδιασμού & υλοποίησης
ψηφιακού περιεχομένου τελικής εργασίας/πρότζεκτ

1 έρευνα

2 σενάριο

δομούμε τις επιμέρους ιστορίες που συνδυάζουν το ψηφιακό περιεχόμενο με την κίνηση στον φυσικό χώρο

3 οπτικο-ακουστικό
περιεχόμενο

4 προγραμματισμός -
διαδράσεις

5 αξιολόγηση

Στάδια σχεδιασμού & υλοποίησης
ψηφιακού περιεχομένου τελικής εργασίας/πρότζεκτ

1 έρευνα

2 σενάριο

3 ΟΠΤΙΚΟ-ΑΚΟΥΣΤΙΚΟ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

φτιάχνουμε τις εικόνες, τους ήχους και τα κείμενα
της εφαρμογής

4 προγραμματισμός -
διαδράσεις

5 αξιολόγηση

Στάδια σχεδιασμού & υλοποίησης
ψηφιακού περιεχομένου τελικής εργασίας/πρότζεκτ

1 έρευνα

2 σενάριο

3 οπτικο-ακουστικό
περιεχόμενο

4 προγραμματισμός -
διαδράσεις

ορίζουμε τις διαδράσεις στη διεπαφή της εφαρμογής
και στον φυσικό χώρο, τους κανόνες και τη σειρά
εκτέλεσής τους

5 αξιολόγηση

Στάδια σχεδιασμού & υλοποίησης
ψηφιακού περιεχομένου τελικής εργασίας/πρότζεκτ

1 έρευνα

2 σενάριο

3 οπτικο-ακουστικό
περιεχόμενο

4 προγραμματισμός -
διαδράσεις

5 αξιολόγηση

Μιλάμε με χρήστες για να μάθουμε για την εμπειρία τους σε σχέση με την επικοινωνιακή αξία των σχεδιαστικών μας επιλογών

Δομή μαθήματος

1	7/10	Εισαγωγή	Περπατώντας (4 μονάδες)
2	14/10	Περπατώντας	
3	21/10	Χαρτογράφηση	
4	29/10	Χωρική-τοποθεσιακή αφήγηση	
5	4/11	Έρευνα – κατανοώντας και προσδιορίζοντας τη θεματική	5/11 κατάθεση της εργασίας στο eclass
6	11/11	Έρευνα – κατανοώντας και προσδιορίζοντας τη θεματική	
7	18/11	Σενάριο – σχεδιάζοντας τις ιστορίες και τη δομή	Τελική εργασία: δημιουργία audio walk στο Echoes.xyz ή videowalk ή χωρικής αφήγησης στο ArcGis Story maps (6 μονάδες)
8	25/11	Σενάριο – σχεδιάζοντας τις ιστορίες και τη δομή	
9	2/12	Δημιουργώντας το οπτικο-ακουστικό περιεχόμενο	
10	9/12	Δημιουργώντας το οπτικο-ακουστικό περιεχόμενο	
11	16/12	Συνθέτοντας το έργο	
12	13/1	Αξιολόγηση έργου	
13	20/1	Σύνοψη μαθήματος	

Τοποθεσιακά Μέσα
(locative media)

χωρικά
δεδομένα

Ψηφιακά Μέσα και Αισθήσεις

Ψηφιακοί Χάρτες

χωρικές αφηγήσεις

Περπάτημα

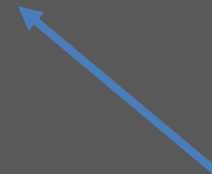
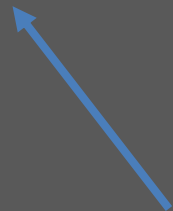
Τοποθεσιακά Μέσα
(locative media)

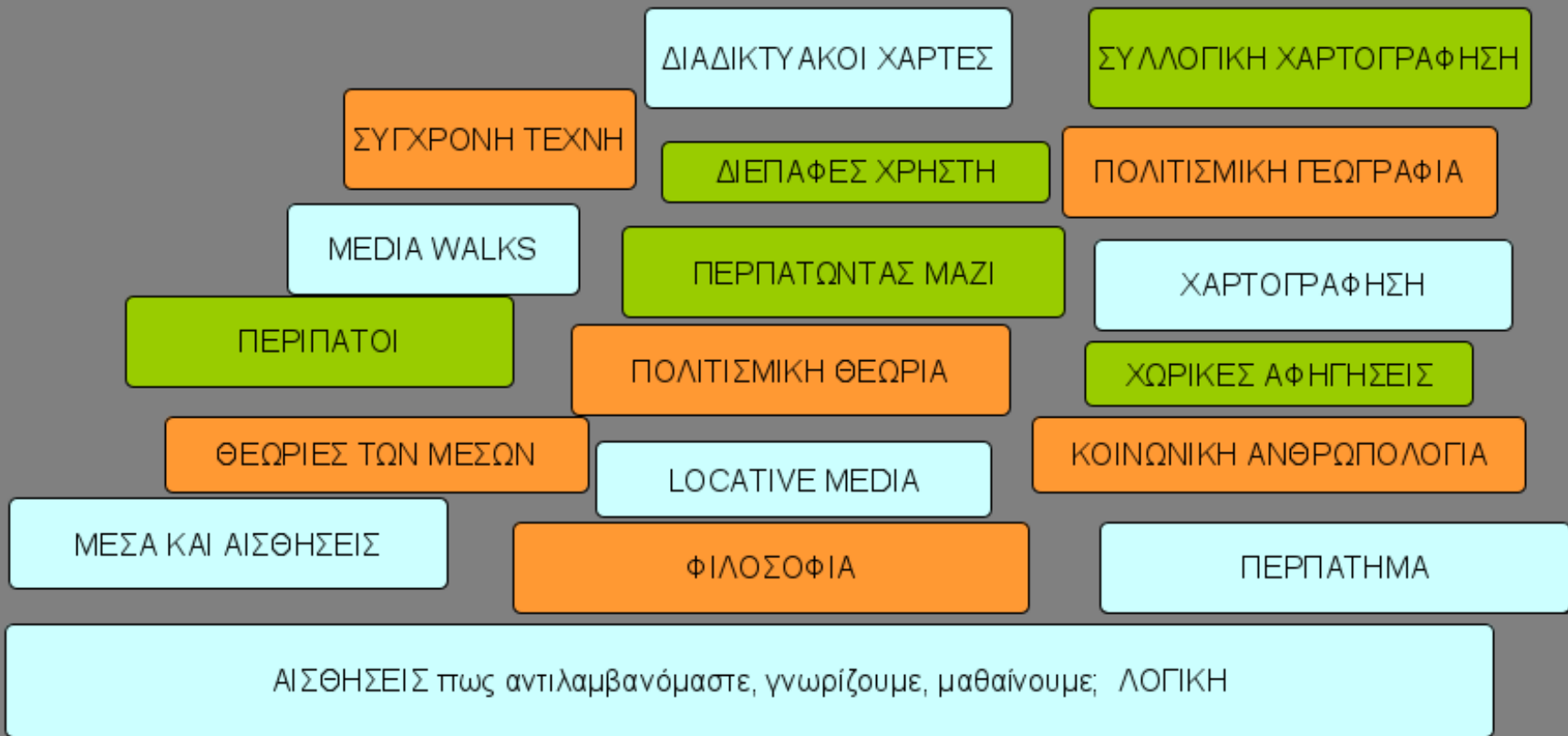
χωρικά
δεδομένα

Ψηφιακοί Χάρτες

χωρικές αφηγήσεις

Περπάτημα





ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ/ΓΝΩΣΙΑΚΑ ΠΕΔΙΑ

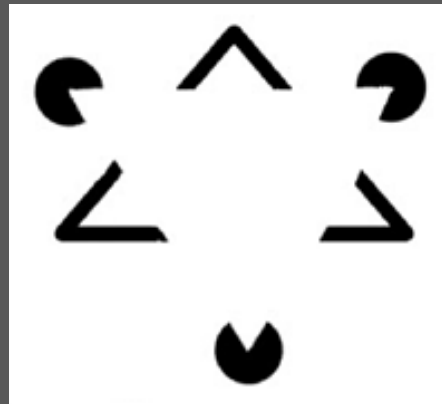
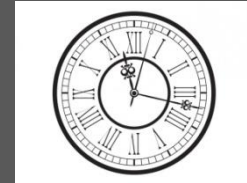
ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

ΔΡΑΣΕΙΣ/ΠΡΟΤΖΕΚΤ

ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ - Ακαδημαϊκό εξάμηνο 2020-2021, ΤΠΤΕ

Η γνώση εδράζεται σε έμφυτες ιδέες και διανοητικές-λογικές λειτουργίες

Οι αισθήσεις συχνά μας απατούν



Ερώτηση:
Πόσα τρίγωνα υπάρχουν;

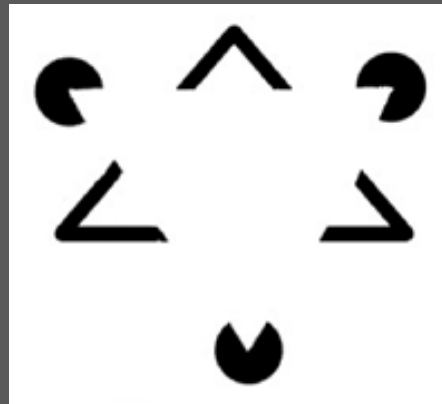
Απάντηση:
!

Ορθολογισμός versus Εμπειρισμός

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ

Η γνώση παράγεται από τον συνδυασμό παρόντων και πρότερων αισθητηριακών δεδομένων (εμπειρία)

Οι αισθήσεις είναι η μόνη πηγή γνώσης



Ερώτηση:
Πόσα τρίγωνα βλέπετε;

Απάντηση:
Ένα ή δύο ή πέντε ή...


Ορθολογισμός versus Εμπειρισμός

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ

Λογική
(ανώτερη γνώση)

Αισθήσεις
(κατώτερη γνώση
αβέβαιη, απατηλή)

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ



Αισθήσεις
(συνολική γνώση)

Λογική
(μερική γνώση)

Wanderer in the Storm, Carl Julius von Leybold (1835)

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ

Πως γνωρίζουμε τον εαυτό μας και τον κόσμο;

το «μέσα» και το «έξω»

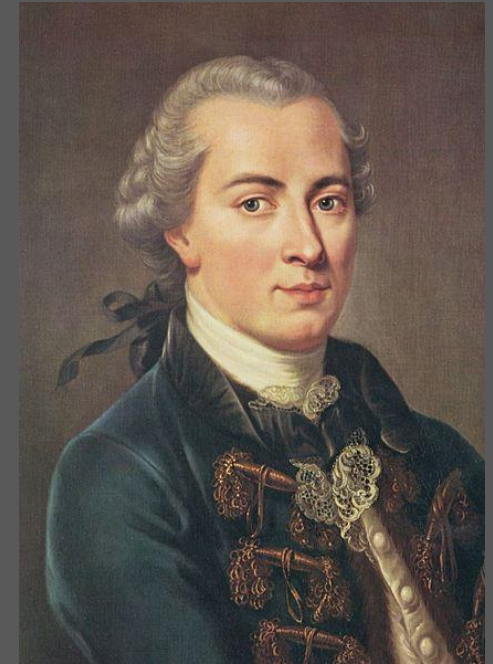
φαινομενολογία

Ριζοσπαστικός
εμπειρισμός

ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ

Η αισθητηριακή αντίληψη συνδέεται με το συναίσθημα και την αισθητική ως ιδιαίτεροι τρόποι ανταπόκρισης του υποκειμένου σύμφωνα με την κρίση του



Immanuel Kant
(1724-1804)

ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ

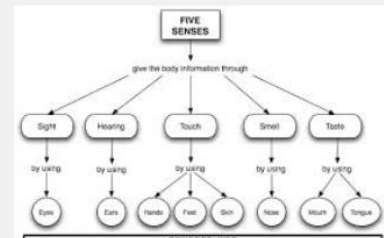
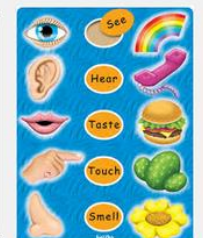
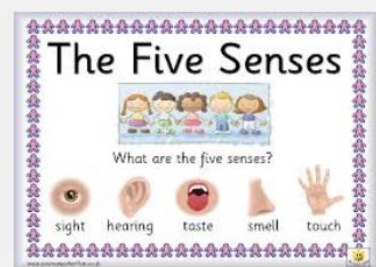
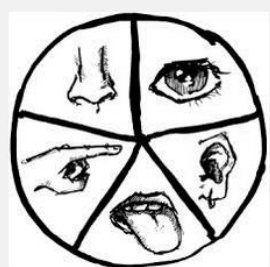
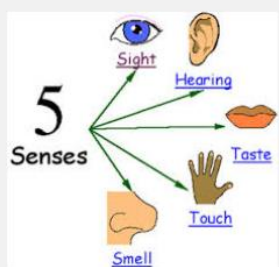
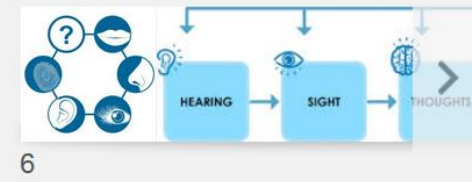
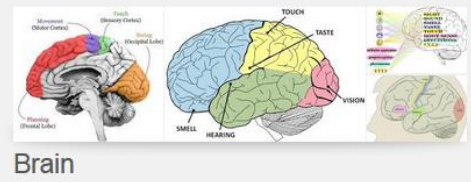
Go to Google Home

Web **Images** Shopping Videos More Search tools

SafeSearch



ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ



Brhadaranyaka Upanishad

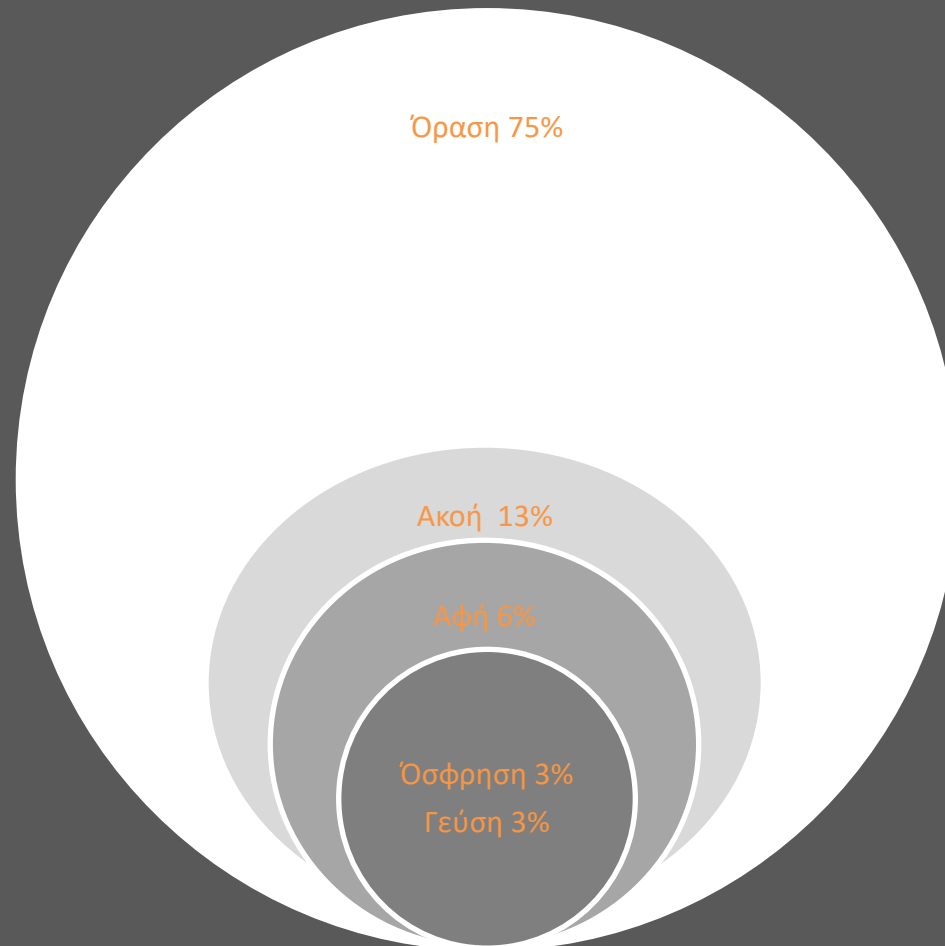
1. Prana: όργανο αναπνοής
2. Όργανο ομιλίας
3. Γλώσσα και γεύση
4. Μάτι και μορφές, χρώμα
5. Αυτί και ήχοι
6. Νους και επιθυμία
7. Χέρια και έργο, δράση
8. Δέρμα και απτικότητα

Αισθητήρια όργανα και τα αντικείμενα των αισθήσεων σε δυναμική αλληλόδραση

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ πως αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε, μαθαίνουμε; ΛΟΓΙΚΗ

Ο προσδιορισμός, η ταξινόμηση και οι λειτουργίες των αισθήσεων διαμορφώνονται από πολιτισμικές δυναμικές και ιστορικές συγκυρίες

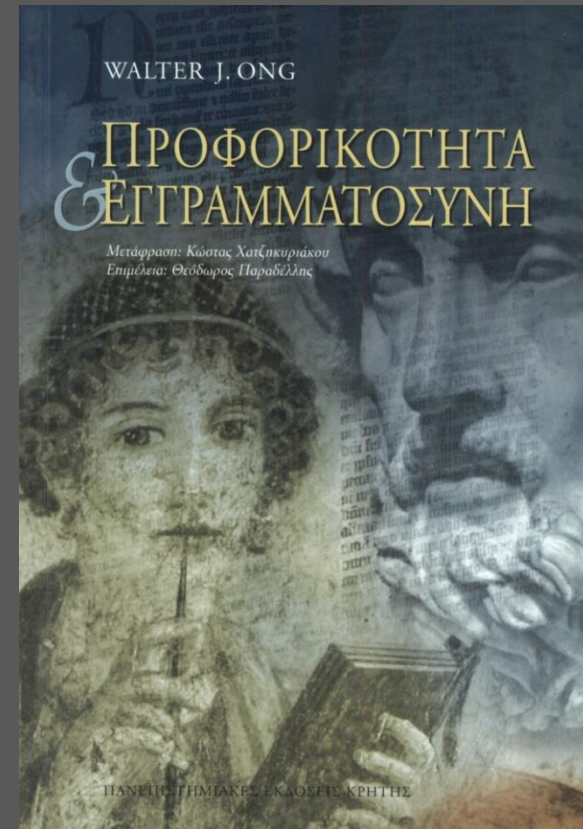


Η χρήση των πέντε αισθήσεων στην εκπαιδευτική διαδικασία

Πηγή: UN training manual

Ο οπτικός πολιτισμός (μέσω της επικράτησης της γραφής)

ευνοεί
την ομοιομορφία/τυποποίηση,
την αναλυτική σκέψη,
την αποστασιοποίηση από το
συμβάν
το βάθεμα και την εξατομίκευση
της συνείδησης



Όραση

Ακοή

Αφή

Γεύση

Όσφρηση

Ισορροπία

Ιδιοδεκτικότητα (proprioception)

Κιναισθησία

Πίεση

Θερμοκρασία

Πόνος, κ.ά.

Αισθητήριο όργανο

Σώμα

Εισδοχές
πληροφορίας στο
νου με σκοπό την
αντικειμενική
γνώση/αλήθεια

Η γνώση είναι δυναμική
και προκύπτει μέσα από
την κίνηση –
αλληλεπίδραση
στον χώρο

Ψηφιακά Μέσα και Αισθήσεις



Τα μέσα
ως προεκτάσεις
των αισθήσεων
και του σώματος.



ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ

ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ

Τα Μέσα είναι οι Αισθήσεις!

δημιουργικές πρακτικές στις
τεχνικές δυνατότητες



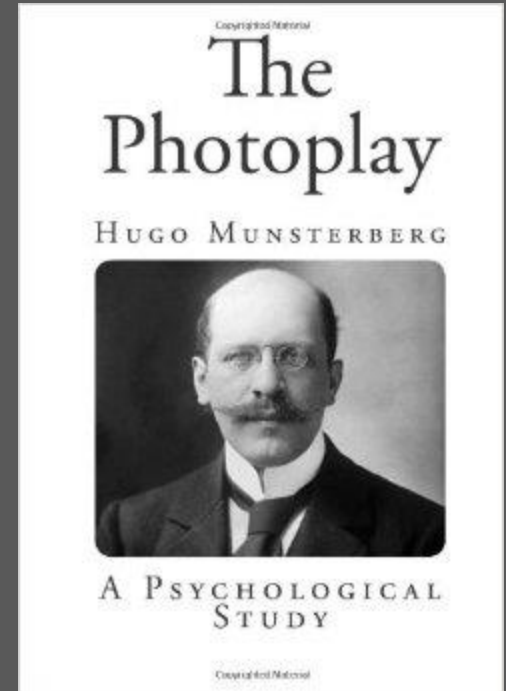
«Είμαι ένα μάτι. Ένα μηχανικό μάτι. Εγώ, η μηχανή, σου δείχνω τον κόσμο με τον τρόπο που μόνο εγώ μπορώ να δω. Ο τρόπος μου δημιουργεί μια φρέσκια αντίληψη για τον κόσμο.»

Djiga Vertov (1896-1954)

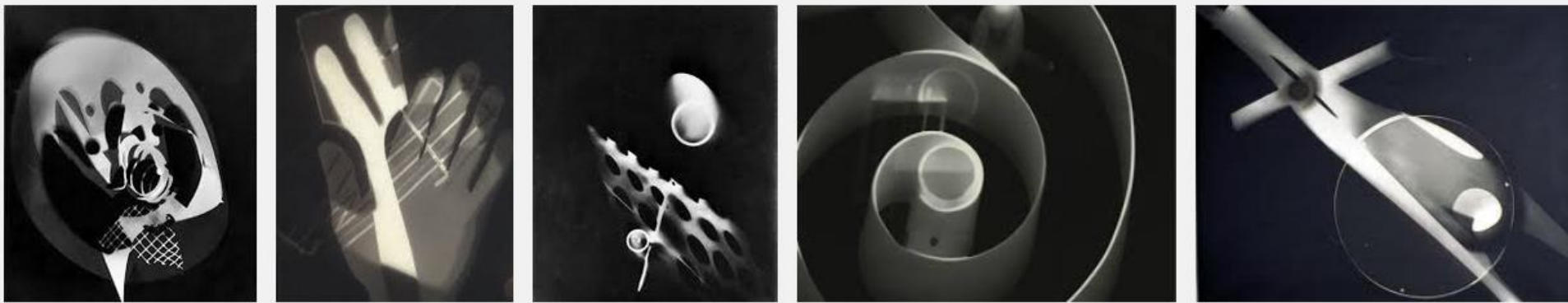
Οι τεχνικές της κινούμενης εικόνας αντιστοιχούν στις λειτουργίες της αισθητηριακής αντίληψης (perception).

Close-up – προσοχή

Cut-back/montage - μνήμη



δημιουργικές πρακτικές στις
τεχνικές δυνατότητες



«Η εφεύρεση της φωτογραφίας κατέστρεψε τους κανόνες της αναπαραστατικής και μιμητικής τέχνης. Το ουσιώδες εργαλείο της φωτογραφικής διαδικασίας δεν είναι η κάμερα αλλά η φωτοευαίσθητη επιφάνεια.»

Lazlo Moholy-Nagy (1895-1946)

ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ



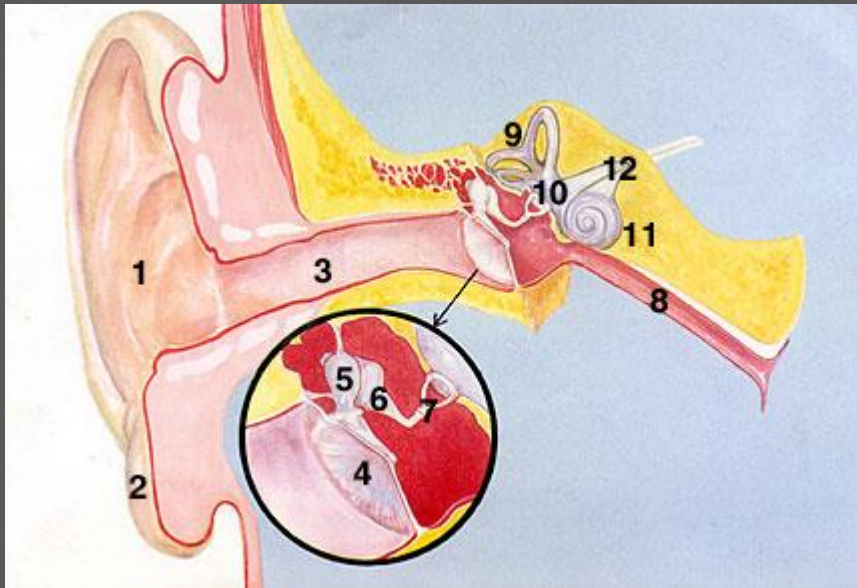
Composite images



Οπτικοποίηση γενικών/οικουμενικών; νοητικών σχημάτων
(όπως οι ανθρώπινοι τύποι)

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ

ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ



Τα ηχητικά μέσα
ακούνε για μας!



Η κομβική σημασία του τυμπάνου στη δημιουργία των ηχητικών μέσων

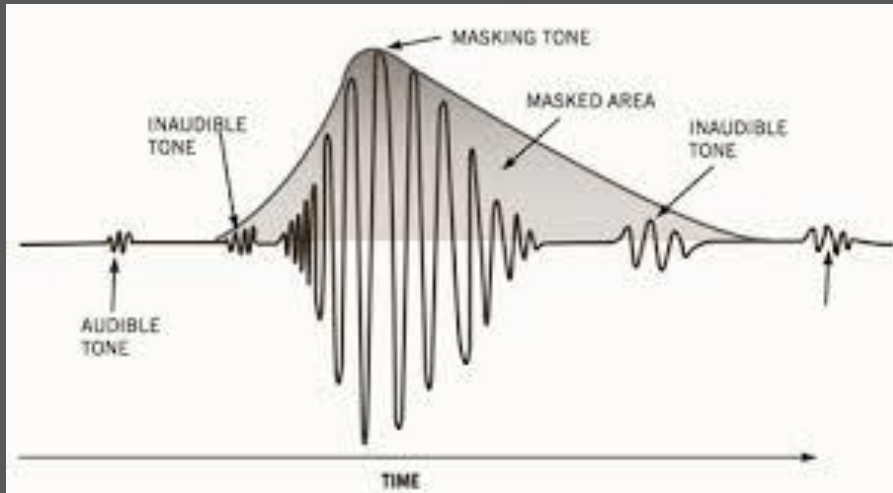
με καταβολές στην ωτολογία και τη φυσιολογία,

οι οποίες αφαιρούν την ακοή από το σώμα και
τις άλλες αισθήσεις

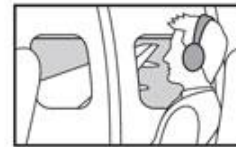
Jonathan
Sterne



Το mp3 ακούει για μας!



3 distinct Noise-Canceling modes with
intelligent auto-selection



A = Airplane mode



B = Bus/Train mode



C = Office mode

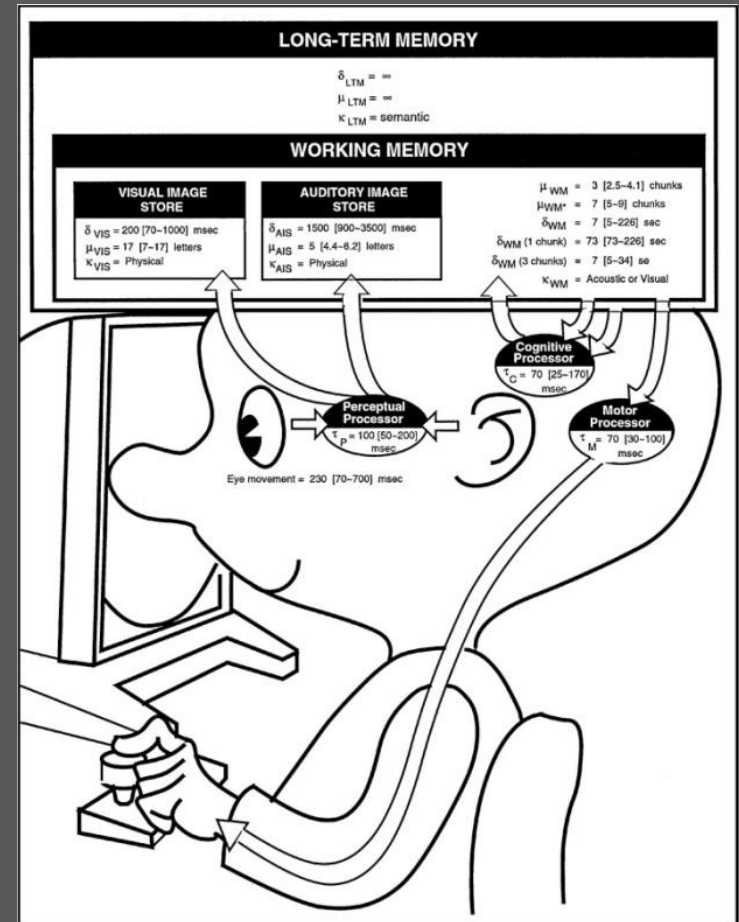
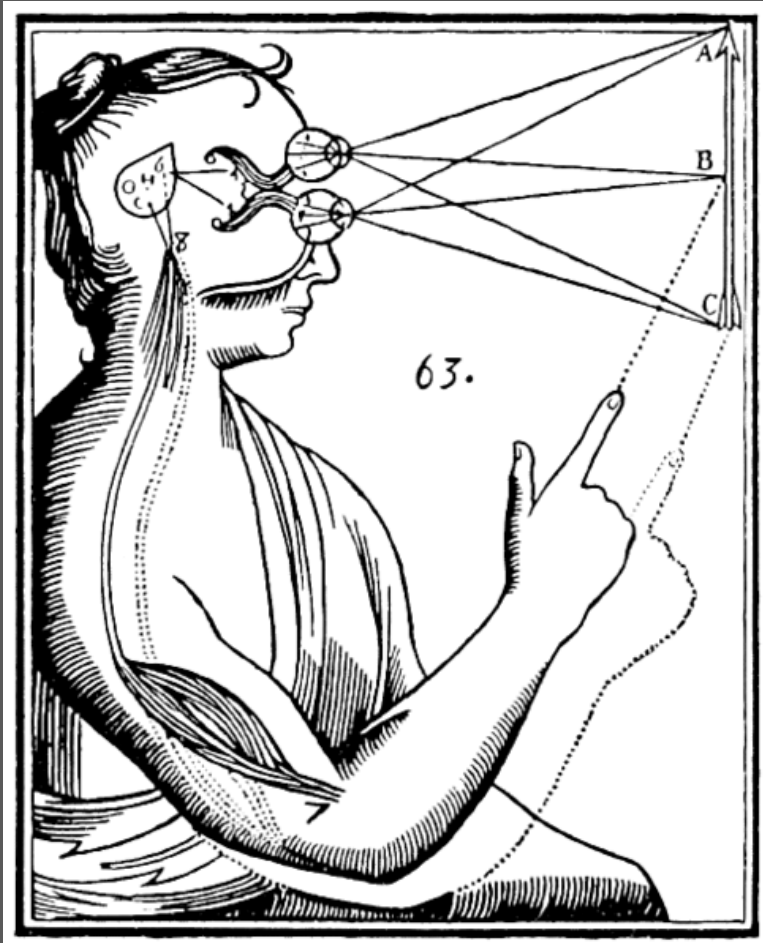
Το mp3 αντικαθιστά και τυποποιεί τις επιλεκτικές διεργασίες της ακρόασης,

μειώνει το ακουστικό φορτίο σε πολυαισθητηριακά περιβάλλοντα,

αναπτύσσει περαιτέρω την κινητική ιδιωτικότητα

Jonathan
Sterne





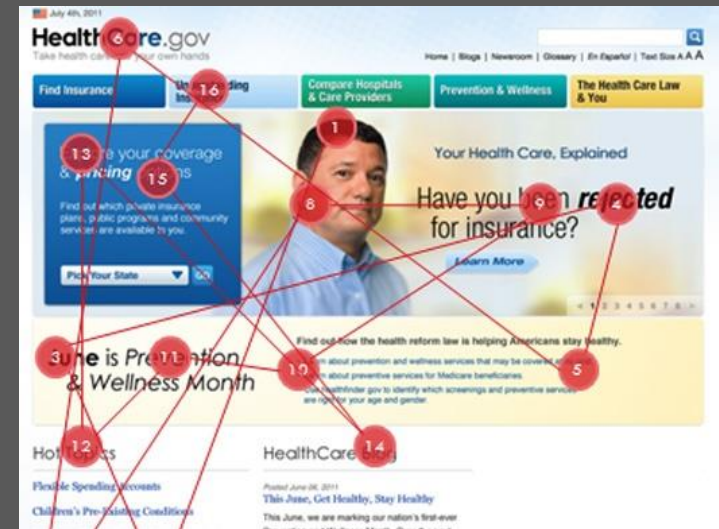
ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ

ΔΙΕΠΑΦΕΣ ΧΡΗΣΤΗ

DANS, KÖN OCH JAGPROJEKT

På jakt efter ungdomars kroppsspråk och den "synkretiska dansen", en sammansmältning av olika kulturells dans, har jag i mitt fältarbete under hösten rört mig på olika arenor inom skolans värld. Nordiska, afrikanska, syd- och östeuropeiska ungdomar gör sina röster hörda genom sång, musik, skrik, skratt och gestaltar känslor och uttryck med hjälp av kroppsspråk och dans.

Den individuella estetiken framträder i kläder, frisyer och symboliska tecken som förstärker ungdomarnas "jagprojekt" där också den egna stilen i kroppsrörelserna spelar en betydande roll i identitetsprövningen. Upphållsrummet fungerar som offentlig arena där ungdomarna spelar upp sina performance liknande kroppsshower



Κείμενο και οθόνη υπολογιστή:
μετασηματισμοί της οπτικής κουλτούρας
ή
Τα μέσα οργανώνουν τις αισθητηριακές
λειτουργίες

ΔΙΕΠΑΦΕΣ ΧΡΗΣΤΗ



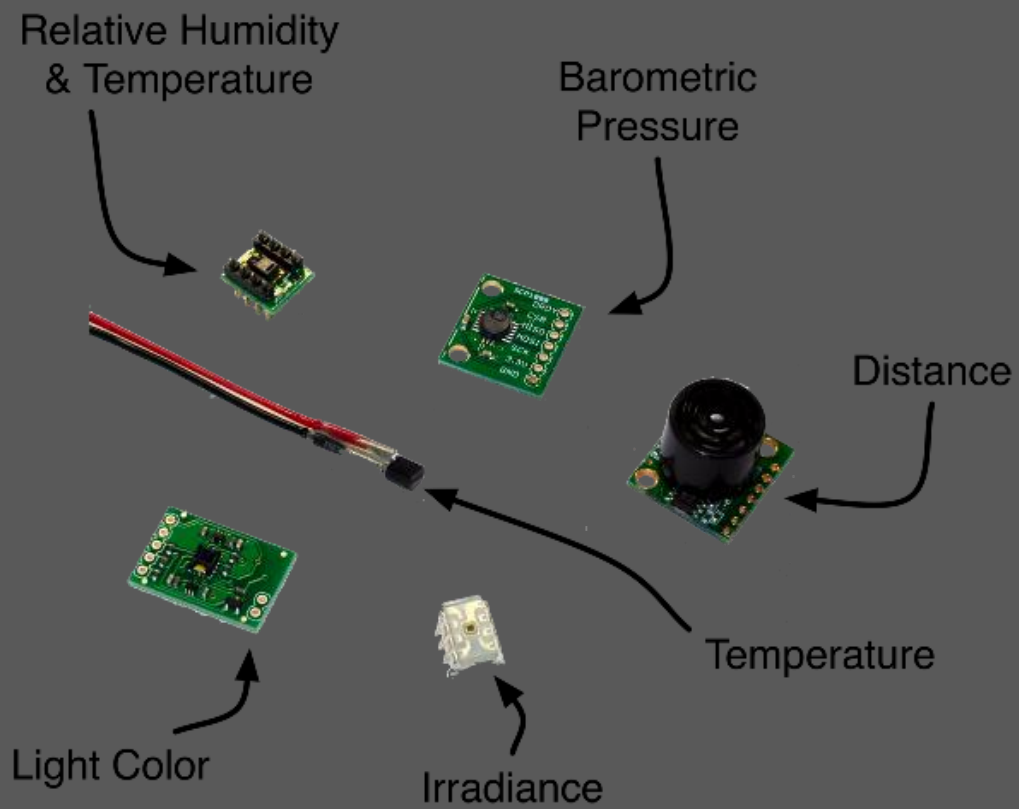
Διάδραση και απτικότητα

ΔΙΕΠΑΦΕΣ ΧΡΗΣΤΗ

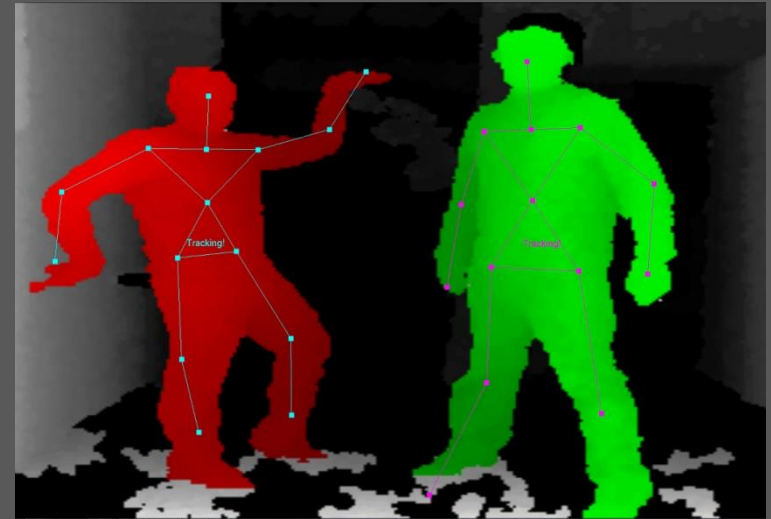
Οι αισθήσεις ως μέσα επικοινωνίας

μεταφέρουν δεδομένα

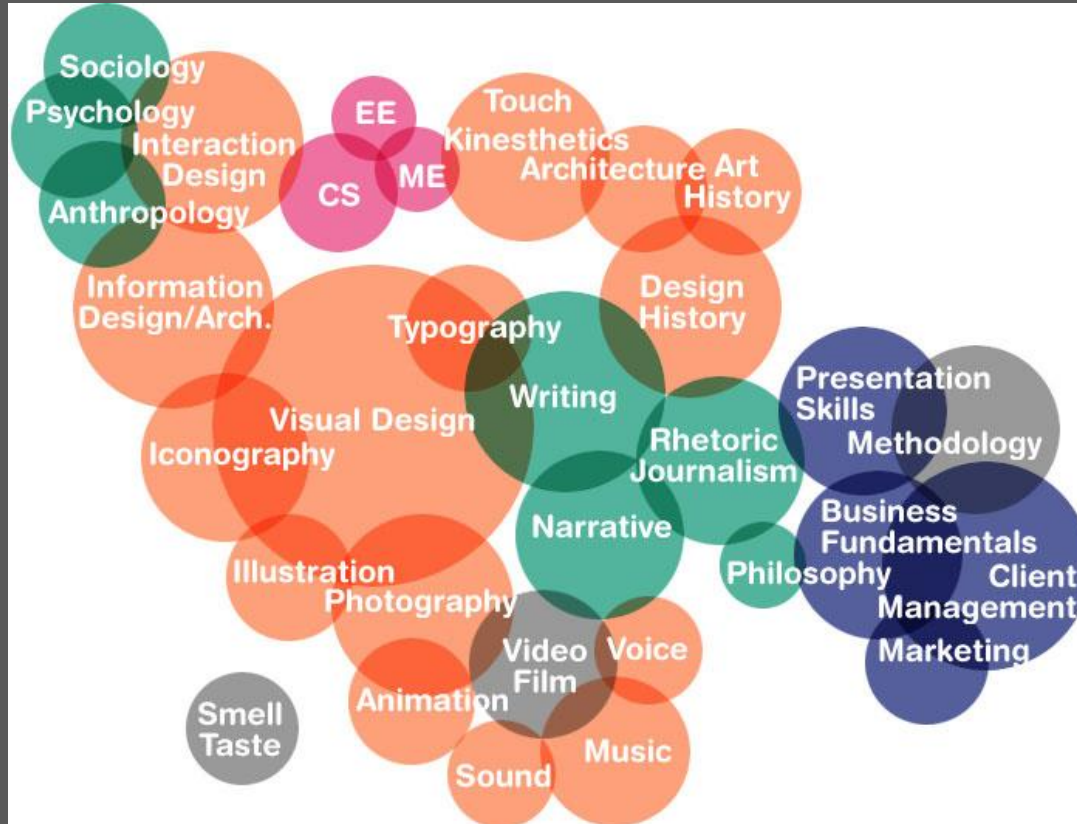
διαμεσολαβώντας ανάμεσα στον εξωτερικό και
εσωτερικό κόσμο του χρήστη



ΔΙΕΠΑΦΕΣ ΧΡΗΣΤΗ



ΔΙΕΠΑΦΕΣ ΧΡΗΣΤΗ



Σχεδιασμός Εμπειρίας

ΔΙΕΠΑΦΕΣ ΧΡΗΣΤΗ

Βασικά σημεία
για μια περισσότερο αισθητηριακή προσέγγιση
στα μέσα επικοινωνίας

1. Οι αισθήσεις είναι μέσα επικοινωνίας
2. Τα μέσα λειτουργούν ως αισθήσεις –
Τα μέσα οργανώνουν και αλληλεπιδρούν με
τις αισθήσεις

Βασικά σημεία για μια περισσότερο αισθητηριακή προσέγγιση στα μέσα επικοινωνίας

1. Από τον διαχωρισμό και την ιεραρχία των αισθήσεων στην πολυαισθητηριακή εμπειρία.
2. Από το «σώμα vs. πνεύμα» και την έμφαση σε επιμέρους αισθητήρια όργανα στην ενοποίηση-ροή σώματος-πνεύματος
3. Από τον καθιστό και αποστασιοποιημένο θεατή/ακροατή στο ενεργό δίκτυο χρήστης-μέσο-περιβάλλον.

Περπατώντας

Πρώτη εργασία

Στην πρώτη εργασία αναλαμβάνετε να υλοποιήσετε τέσσερις δράσεις. Κάθε δράση παρουσιάζεται σε ένα μάθημα και στο επόμενο μάθημα συζητάμε τα ευρήματα της δράσης που υλοποιήσατε. Καταθέτετε όλα τα ευρήματα όλων των δράσεων στις 5/11, στο eclass. Η εργασία είναι υποχρεωτική και αντιστοιχεί σε 4 μονάδες.

Περπατώντας

Πρώτη εργασία

A. Πρώτη δράση: Καταγράψτε αισθητηριακά χωρικά δεδομένα:

1. Περπατήστε σε μια περιοχή της επιλογής σας και εστιάστε σε συγκεκριμένα αισθητηριακά δεδομένα κυρίως δείτε, ακούστε, μυρίστε, αγγίξτε. Εστιάστε σε συγκεκριμένες εικόνες, ήχους, μυρωδιές αφές.

Αναλυτικότερα, λάβετε υπόψη σας

- Όραση: Εστίαση σε επιφάνειες, αντικείμενα, όγκους και άλλα οπτικά στοιχεία του περιβάλλοντος: χρώματα με διαβαθμίσεις έντονου-απαλού, έκταση αντικειμένου στο οπτικό πεδίο, μεταβολές οπτικών χαρακτηριστικών
- Ακοή: Πηγές Ήχων, Θέση ήχων (απόσταση από ακροατή/τρια), χαρακτηριστικά ήχων (ένταση, συχνότητα, μεταβολή)
- Αφή (εστιάστε με τα χέρια αλλά και με τα πόδια) : Υφή Επιφάνειας: λεία – ανώμαλη, τραχιά, μαλακή – σκληρή, κ.ά. Θερμοκρασία επιφάνειας: κρύα-ζεστή (σε σχέση με το περιβάλλον)
- Γεύσεις : Πικρό, γλυκό, ξινό, γλυκό
- Όσφρηση: έντονη-διακριτική, ελκυστική-απωθητική, αδιάφορη

Καταγράψτε σε εικόνα, ήχο ή βίντεο, 1-3 χαρακτηριστικές περιπτώσεις από κάθε αίσθηση (συνολικά μπορεί να φτάνουν δέκα περιπτώσεις), και φέρτε στο επόμενο μάθημα (14/10) για να τα συζητήσουμε