

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΣΑΒΒΑΤΟ 24 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

13:20 – 20:00 | ΦΟΥΑΓΙΕ +4

### **Σπύρος Βοσινάκης - Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

Μία σειρά από παιγνιώδη περιβάλλοντα εναέριας απτικής ανάδρασης μέσω τεχνολογίας υπερήχων, τα οποία αναπτύχθηκαν από το Εργαστήριο Σχεδίασης Διαδραστικών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου.

### **Another Circus (Σωτήρης Γυφτόπουλος, & Χάρης Αλισαβάκης): «Demo: Paul Paul - Act 1»**

Το Paul Paul είναι μια αφηγηματική εμπειρία επιστημονικής φαντασίας σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, όπου ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός αινιγματικού χαρακτήρα και προσπαθεί να ανακαλύψει το ποιος είναι μέσα από την εξερεύνηση και την αλληλεπίδραση με τον κόσμο.

### **Νεφέλη Δημητριάδη - Ελληνικό Ανοιχτό Πανεπιστήμιο: «AEROSTAT»**

Ένα έργο εικονικής πραγματικότητας της Νεφέλης Δημητριάδη όπου ο θεατής με το βλέμμα του πλοηγεί ένα αερόστατο πάνω από μια εικονική τοπιογραφία και αλληλεπιδρά με τα στοιχεία του περιβάλλοντος, δημιουργώντας τη δική του κινηματογραφική αφήγηση.

### **Στέλιος Θωμόπουλος - Integrated Systems Laboratory - Δημόκριτος: «iGuide Knossos»**

Το i-Guide αποτελεί μια ψηφιακή ανασύσταση και διαδραστική περιήγηση εικονικής πραγματικότητας σε αρχαιολογικούς χώρους με πιλοτική εφαρμογή στο χώρο της Κνωσού. Ο επισκέπτης περιηγείται μέσα σε μια προσομοίωση του χώρου, σύμφωνα με την εκδοχή του οράματος του Έβανς, ενώ παράλληλα αλληλεπιδρά με ενεργά σημεία, μέσα από κείμενα, αφηγήσεις και animation.

### **Comic.com.gr (Γιώργος Λούμος): «VReal Cultural Guide: Ένας συναρπαστικός νέος κόσμος για μουσεία & γκαλερί»**

Η πλατφόρμα VReal Cultural Guide αποτελεί μια νέα υπηρεσία πρόσβασης για τα Μουσεία και τις Γκαλερί στις τεχνολογίες της Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας. Ειδικότερα, η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας μπορεί να προσφέρει την εμπειρία της εμπύθισης σε ένα "ζωντανό" ψηφιακό εκθεσιακό χώρο, δίνοντας την δυνατότητα στον επισκέπτη να επιλέξει είτε μια μοναχική εμπειρία ξενάγησης και επαφής με τα προβαλλόμενα masterpieces, είτε μια ζωντανή παρουσία μαζί με έτερους ψηφιακούς επισκέπτες της έκθεσης, δημιουργώντας έναν σύγχρονο Social VR πολιτισμικό χώρο.

## **Μάνθος Σαντοριναίος, & Σταυρούλα Ζώη - Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών:**

### **1. «Επιλογή In Crisis, 2013-2014»**

Αποτελεί ένα καλλιτεχνικό έργο-παιχνίδι στο οποίο ο συμμετέχων καλείται να διαχειριστεί ένα σύστημα σε κρίση με βάση τις επιλογές του, οι οποίες ορίζονται από την οπτική του. Πρόκειται για ένα ομαδικό έργο των φοιτητών του Ελληνογαλλικού Μάστερ (του κύκλου σπουδών 2013-15), Μαρίας Βελαώρα, Ιφιγένειας Μαυρίδου, Γιάννη Μπαρδάκου, Άννας Μελή, Νίκου Παπαδόπουλου, Ρένιας Παπαθανασίου, και Χριστίνας Χρυσανθοπούλου, σε συνεργασία με τους διδάσκοντες Δρ. Σταυρούλα Ζώη, Δρ. Νεφέλη Δημητριάδη και Ταξιάρχη Διαμαντόπουλο. Τη γενική επιμέλεια είχε ο Διευθυντής του Ελληνογαλλικού Μάστερ Δρ. Μάνθος Σαντοριναίος. Επίσης, συνεργάστηκαν η συγγραφέας και νομικός Βίκυ Τσελεπίδου και η ψυχολόγος Αδαμαντία Γιαννακούρα. Το έργο έχει παρουσιασθεί με μεγάλη επιτυχία σε διεθνή συνέδρια και Φεστιβάλ.

*Καλλιτεχνικό παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας με κάσκα Oculus Rift DK1.*

### **2. «Υποφοβία» της Κωνσταντίνας Βέτσιου, Υποψήφια Διδάκτωρ Εικαστικού τμήματος ΑΣΚΤ.**

Ένα καλλιτεχνικό έργο σε εξέλιξη, με θέμα την εμπειρία της υποφοβίας όπως αυτή βιώνεται μέσα σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας.

*Έργο εικονικής πραγματικότητας με κάσκα Oculus Rift DK2.*

### **3. «Ένα βήμα μακριά» της Άννας Μελή, Υποψήφια Διδάκτωρ Εικαστικού τμήματος ΑΣΚΤ.**

Το «Ένα βήμα μακριά» είναι ένα εμπλουτισμένο βιβλίο επαυξημένης πραγματικότητας για μικρές έξυπνες συσκευές που οι εικόνες του αποτελούν αφηγηρία για περισσότερες αφηγήσεις.

## **Spatial Media Research Group (spatialmedia.ntlab.gr) - Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών: «Frachitectures v2.0»**

Το Frachitectures v2.0 (Fractured Architectures – Θραυσματικές Αρχιτεκτονικές) αποτελεί την επανερμηνεία ενός έργου που δημιουργήθηκε στα πλαίσια του συγχρηματοδοτούμενου ερευνητικού προγράμματος European Mobile Dome Lab for Artistic Research ([www.emdl.eu](http://www.emdl.eu)) από την ομάδα Spatial Media Research Group. Στην αρχική του εκδοχή, το Frachitectures συνιστούσε μέρος ενός τρίπτυχου που δημιουργήθηκε για περιβάλλον πλήρους θόλου (full dome) και στόχο είχε να διερευνήσει την εμπειρία πλοήγησης, μορφολογικής παραποίησης σε πραγματικό χρόνο και κοινωνικής αλληλόδρασης πολλών χρηστών σε αενάως μετασχηματιζόμενες, φανταστικές αρχιτεκτονικές. Το Frachitectures v2.0 μεταφέρει αυτή την πειραματική,

καλλιτεχνική αισθητική και εμπειρία για ένα χρήστη που φέρει κράνος εικονικής πραγματικότητας.