**SYLLABUS ΣΚΗΝΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ | ΤΖΩΡΤΖΙΑ ΤΟΥΛΙΑΤΟΥ (PhD)**

**ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΜΕΣΩΝ**

ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΗΣ Phillipa Snow et all **The Many Meanings of** (2023)

**ΣΕ 5 ΣΤΑΔΙΑ [13 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ]**

1. **Narrative and Meaning**

**[Χρόνος: III Εβδομάδες]**  
\* Visual elaboration of the narrative

**Ανάγνωση Έργου**

**Περίληψη Έργου**

**Ορισμός Σκηνών (II)**  
  
\* Visual perception within performance

**Τοποθέτηση του Έργου σε**

**α) χώρο / χώρους**

**β) χρόνο**

**Ανάλυση Χαρακτήρων**  
  
\* The relationship between narrative and visuality

**Εντοπισμός των**

**α) Key images**

**β) Key concepts**

**Προσδιορισμός της ατμόσφαιρας**   
  
\* Challenging of established aesthetics, the relationship of old and  
new traditions

**Προσδιορισμός του ύφους του Έργου**

**Προσδιορισμός του ύφους της Σχεδιαστικής Πρότασης**

**Προσδιορισμός των Μέσων Υλοποίησης της Σχεδιαστικής Πρότασης**

\* Visual expression and symbolism in theatre and performance

**Περίληψη του concept**

**Περίληψη της οπτικοποίησης του concept**

**Εικόνες και Ήχοι**  
  
\* The notion of the visual metaphor

**Αναφορές στο Έργο (Intermediality)**

**Άλλες αναφορές από τις Τέχνες (References)**

**Χώρος**

**2. Design Processes**

**[Χρόνος: ΙΙΙ Εβδομάδες]**  
  
\* The birth of a visual concept

**Σύνθεση Σκηνογραφικής Πρότασης σε μορφή video (Footage)**

**Ανοιχτή Κριτική – Παρατηρήσεις**   
  
\* Visual resources, and interpretation in performance

**Συνθήκες Φωτισμού**

**Μελέτη Φωτισμού για όλο το Έργο (I)**  
\* Scenographic materials, form, texture, composition and light

**Σύνθεση videos: Ροή, Ρυθμός, Συνάφεια**  
**Ανοιχτή Κριτική - Παρατηρήσεις**  
  
\* From design to realization – the process for the creation of a  
visual/spatial environment

**Σύνθεση videos: Προεκτάσεις του Νοήματος**  
**Ανοιχτή Κριτική – Παρατηρήσεις (I)**  
  
\* Aesthetics and visual principles in performance

**Σύνθεση videos: Αισθητική Προσέγγιση**  
**Ανοιχτή Κριτική - Παρατηρήσεις**  
  
\* Media and new technology as performance visual elements  
  
**Σύνθεση videos: Χρήση Επιπλέον Μέσων**  
**Ανοιχτή Κριτική – Παρατηρήσεις (I)**

**3. Set practice**

**[Χρόνος: ΙΙI Εβδομάδες]**  
  
\* Scenographer: The author of space

**Κείμενο / Εικόνες – Παρουσίαση σε PP των Εργασιών**

**Διορθώσεις**

**Τοποθέτηση των videos στον Χώρο**

**Διορθώσεις – Ανοιχτή Συζήτηση (I)**  
\* Scenographer: An interpreter of the Symbolic

**Εικόνα / Ήχος - Παρουσίαση των videos σε MP4 format  
Διορθώσεις**

**Τοποθέτηση των videos σε Σχέση με τη Σκοινογραφία  
Διορθώσεις – Ανοιχτή Συζήτηση (I)**

**4. Perception  
 [Χρόνος: ΙΙ Εβδομάδες]**

\* Stage appropriation: Inter-disciplinarity and Interactivity in performance (if any).

**Σχέση Ηθοποιού – Χώρου: Τα όρια της Σκηνής  
Σχεδιασμός του Χώρου (3D)**

**Θεατής – Ηθοποιός: Πως ο Σκηνογραφημένος Χώρος εμπεριέχει τη Σχέση**

**Σχεδιασμός στον Χώρο (3D)**

**Οριστική Διαμόρφωση Πρότασης – Αιτιολόγηση των Σχεδιαστικών Αποφάσεων – Παρουσίαση Θεωρητικής Εργασίας**

**Προ-Παράδοση (Ι)**

**5. Presentation**

**[Χρόνος: Ι Εβδομάδα]**

\* Performance: The Experience

**Παρουσίαση – Αξιολόγηση (Ι)**

**BIBLIOGRAPHY ΣΚΗΝΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ | ΤΖΩΡΤΖΙΑ ΤΟΥΛΙΑΤΟΥ (PhD)**

Auslander, P. (1999) Liveness: Performance in a Mediatized Culture, London & New York: Routledge.

Baudrillard, J.(1981, 1994) Simulacra and Simulation, MI United States: The University of Michigan Press.

Broadhurst, S. (2007) Digital practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology, Basingstoke [England]; New York: Palgrave Macmillan.

Bruns, A. (2008) Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From Production to Produsage, New York: Peter Lang.

Burgheim, J, (2016) Live performances in Digital Times: An Overview, IETM Mapping.

Byrne J. (1996) “Modernism and Meaning: Reading the Intervention of British Video Art into the Gallery Space”, Diverse Practices: A Critical Reader on British Video Art, eds.

Julia Knight, John Libby, University of Luton Press.

Carroll, N. (1988) “The Specificity Thesis”, Philosophical Problems of Classical Film Theory, Princeton University Press.

Causey, M. (2006) Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness, London: Routledge.

Chambers, D. (2013) “Virtual Communities and online social capital”, Social Media and Personal Relationships: Online Intimacies and Networked Friendship, Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 142-161.

Cindy, Sherman, (1982) Schirmer / Mosel, Munich.

Davis, E. (1998) Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information, New York: Three Rivers Press, Random House Inc.

Delgado, M. M., & Svich, C. (2002) Theatre in Crisis?: Performance Manifestos for a New Century, Manchester University Press.

Deleuze, G, (2006) "The Schizophrenic and Language: Surface and Depth in Lewis Carroll and Antonin Artaud." 1969. From Textual Strategies. Ed. Josué V. Harari. Ithaca: Cornell University Press.

Culler, J, ed (1979) Structuralism: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies, London: Routledge, Vol. 2.

Dixon, S. (2007) Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation, Cambridge: MIT Press.

Green, D. (2004) “The Visibility of Time”, Visible Time: The Work of David Claerbout, Photoworks.

Hann, R. (2019) Beyond Scenography, London & New York: Routledge.

Hill, L. & Paris, H. (2001) Guerilla Performance and Multimedia, London: CONTINUUM Books.

Kockelkoren, P. (2003) Technology: art, fairground, and theatre, Rotterdam: NAi Publishers.

Levinson, P. (2001) Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium, Routledge.

Lunenfeld, P. (1999) The Digital Dialectic: New Essays on New Media, Cambridge, Mass.: MIT Press.

Manovich, L. (2013) Software Takes Command, New York: Continuum Publishing Corporation.

Manovich, L. (2001) The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press.

Marks, L. U. (2002) Touch, Sensuous Theory and Multisensory Media*.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

McLuhan, M. (1964, 2001) Understanding Media: The Extensions of Man, London: Routledge.

Morse, M. (1991) ‘Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between’, Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art, eds. Doug Hall and Sally Jo Fifer, Aperture.

Murch, W. (1995) In the Blink of an Eye, Los Angeles, CA: Silman-­James Press.

Papacharissi, Z. (2011) A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites, New York: Routledge.

Rush, M. (2005) New Media in Art, World of Art, Thames & Hudson.

Ryan, M. (1999) Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory,

Bloomington: Indiana University Press.

Salz, D. Z. (2004) Performing arts, in S. eds. Schreibman, R. G. Siemens & J. Unsworth (Eds.), “A Companion to Digital Humanities”, Malden, MA; Oxford: Blackwell Pub.

Simon, H. (1996) The Sciences of the Artificial, Cambridge MA: MIT Press, 3rd edition.

Sobchack, V. (2004) Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*,* London: University of California Press.

Stam, R. (2000) “Cinematic Specificity Revisited”, Film Theory: An Introduction, Blackwell.

Thomas, [J, (2000)](https://www.amazon.com/s/ref=dp_byline_sr_book_1?ie=UTF8&text=Julia+Thomas&search-alias=books&field-author=Julia+Thomas&sort=relevancerank) ed. Reading Images, Palgrave Macmillan.

Varnelis, K. (2012). Networked Publics, Cambridge: MIT Press.

Wakefield, N. (2002) “Cremaster Glossary.” Matthew Barney: The Cremaster Cycle, ed. Nancy Spector, Guggenheim Museum.

Zettle, H, (1999), Sight, Sound, Motion, Applied Media Aesthetics, Wadsworth Publishing Company USA.

**ΣΚΗΝΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ | ΤΖΩΡΤΖΙΑ ΤΟΥΛΙΑΤΟΥ (PhD)**