



Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα: Δημιουργική Ευρώπη

Τομέας: Πολιτισμός - Ψηφιακές τέχνες

Αριθμός έργου: 101054570

Τίτλος: An Innovative Digital Environment Based on Research with Elements of Immersive Aesthetics and Serious Gaming (Ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον βασισμένο στην έρευνα με στοιχεία εμπυθιστικής αισθητικής και serious gaming)

Εταίροι:

- Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Vidzeme, Λετονία (επικεφαλής)
- Δήμος Τρίπολης, Ελλάδα
- ΜΚΟ PRO PROGRESSIONE KULTURALIS, Ουγγαρία

Υλοποίηση: 01.09.2022-31.08.2025

Το ImGame θα είναι ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον που συνδυάζει τους τομείς του serious gaming και της εμπυθιστικής αισθητικής. Θα χρησιμεύσει ως εργαλείο διάδοσης που θα αναδείξει διαδραστικά τα ερευνητικά αποτελέσματα σχετικά με το φαινόμενο της εμπύθισης στη σύγχρονη τέχνη.

Σε παγκόσμιο επίπεδο, δεν υπάρχουν σχεδόν καθόλου διασκεδαστικά και εκπαιδευτικά μέσα που να διδάσκουν την ιστορία της σύγχρονης τέχνης, να ενημερώνουν για ό,τι έχει προηγηθεί, για το εννοιολογικό της υπόβαθρο και το δίκτυο σχετικών ιδεών. Το ImGame προσκαλεί τον χρήστη να βουτήξει στο εμπυθιστικό στυλ που χρησιμοποιείται στην τέχνη των νέων μέσων αλλά και σε άλλους τύπους σύγχρονης κουλτούρας. Θα βοηθήσει στη ανάπτυξη μιας επί του παρόντος υποεκπροσωπούμενης κατηγορίας serious gaming που εξηγεί το πλούσιο διακειμενικό πλαίσιο των ψηφιακών τεχνουργημάτων σήμερα.

Ο στόχος του έργου είναι να αναπτύξει ένα νέο είδος παιχνιδιού που συνδυάζει εκπαίδευση και τέχνη και που τεκμηριώνει το πολιτιστικό κεφάλαιο της σύγχρονης αισθητικής. Το έργο θα εστιάσει ιδιαίτερα στη δουλειά νέων καλλιτεχνών από τα τρία κράτη-εταίρους – Λετονία, Ουγγαρία και Ελλάδα. Επίσης, στόχος είναι η μεταφορά



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

γνώσεων για τη σύγχρονη καλλιτεχνική σκέψη στο κοινό και όχι μόνο στους γνώστες της τέχνης. Το έργο θα καθοδηγεί τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν νέες τεχνολογικές και καλλιτεχνικές γνώσεις, δεξιότητες, και στάσεις, παρέχοντας ένα περιβάλλον δημιουργικού πειραματισμού με πρακτικές εμπυθιστικής τέχνης χωρίς προαπαιτούμενη εμπειρία.

Το κύριο αναμενόμενο αποτέλεσμα είναι η αυξημένη μεταφορά γνώσης μεταξύ του τομέα της καλλιτεχνικής έρευνας και του serious gaming. Οι προγραμματισμένες δραστηριότητες περιλαμβάνουν την έρευνα στο φαινόμενο της εμπύθισης, τη δημιουργία του πρωτοτύπου και τη διάδοσή του. Οκτώ άτομα θα εργαστούν στο έργο για τα επόμενα τρία χρόνια, μεταξύ των οποίων καλλιτέχνες, ερευνητές και διοικητικό προσωπικό. Το έργο βασίζεται στην ύπαρξη ενός πρωτότυπου δείγματος του παιχνιδιού που σχεδιάστηκε στο πλαίσιο ενός μεταδιδακτορικού έργου από το Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Vidzeme της Λετονίας. Πέραν της δημιουργίας του ImGame, θα δημοσιευτεί κι ένα επιστημονικό άρθρο για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων του έργου.

Συνεργάτες:

Ieva Gintere, Zoi Mylona, Julia Mihályfy, Alvis Misjuns, Ágnes Karolina Bakk, Kristóf Szabó, Emmanouel Rovithis, Vasilis Georgakopoulos



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union