

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα 7^η: Καλές Τέχνες

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Δρόμοι του Ήχου

Σενάριο για τις Καλές Τέχνες

Έκδοση 1η

Σεπτέμβριος 2018

Πράξη:

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)

Φορείς Υλοποίησης:

Δικαιούχος φορέας:



Συμπράττων φορέας:



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Προτεινόμενο Σενάριο για τον Αστερισμό των Διαδρομών ¹

Δρόμοι του Ήχου

Το Σενάριο «Δρόμοι του Ήχου» απευθύνεται σε μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης συγκεκριμένα σε μαθητές Ε' και Στ' Δημοτικού. Φυσικά με κατάλληλες προσαρμογές μπορεί να εφαρμοστεί και σε άλλες ηλικίες. Το σενάριο αυτό μπορεί να αποτελέσει επέκταση του Κεφαλαίου 2: *Θέλεις να γίνεις εξερευνητής του ήχου;* για τους μαθητές της Ε' Δημοτικού. Επίσης μπορεί να συνδυαστεί με το μάθημα της Ιστορίας (π.χ. Ηχητικοί Χάρτες των εκστρατειών του Μ. Αλεξάνδρου ή Ηχητικός Περίπατος στη Βασιλεύουσα) και της Γεωγραφίας

Για την Στ' Δημοτικού μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με το Κεφαλαίο 2: *Ο ήχος και εμείς*. Με κάποιες αλλαγές θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και στο Κεφάλαιο 12: *Ο γύρος του κόσμου σε 8'*. Επίσης, θα μπορούσε να συνδυαστεί με τα μαθήματα της Ιστορίας, της Γεωγραφίας και των Καλλιτεχνικών.

Υλικοτεχνική Υποδομή:

Μεγάλοι Χάρτες

Υπολογιστές με λογισμικά επεξεργασίας εικόνας και ήχου

Σύνδεση στο διαδίκτυο

Λευκά χαρτιά μολύβια/μαρκαδόροι

Συσκευές ηχογράφησης

Συσκευές αναπαραγωγής ήχου

Στο πλαίσιο του σεναρίου οι μαθητές:

- θα έρθουν σε επαφή με τη διαδικασία της χαρτογράφησης
- θα εξοικειωθούν με έννοιες της ακουστικής οικολογίας
- θα κατανοήσουν και θα δημιουργήσουν διαμορφώσουν ηχητικούς χάρτες – πραγματικούς ή φανταστικούς
- θα οργανώσουν ηχητικούς περιπάτους πάνω σε αυτούς

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι 6 διδακτικές περίοδοι.

1.Μάθημα 1

Δραστηριότητα 1:

Οι μαθητές παρατηρώντας και δείχνοντας στον χάρτη μιλούν για διαδρομές που έχουν κάνει ή που θα ήθελαν να κάνουν. Τι θα ήθελαν να δουν, πού έχουν σταθεί, σημεία που αποτελούν ορόσημα και καθοδηγούν τον ταξιδιώτη. Ο δάσκαλος τους ενθαρρύνει να ανακαλέσουν όχι μόνο τι είδαν αλλά και τι άκουσαν, τι παρατήρησαν στο ακουστικό τους

¹ Βλέπε Παράρτημα

περιβάλλον ή τι φαντάζονται ότι θα ακούσουν. Μπορούν να αναζητήσουν τους ήχους από κάποια ορόσημα στο YouTube.

Δραστηριότητα 2:

Οι μαθητές καλούνται να περιηγηθούν στο radio garden (ατομικά ή ως ομάδα) να ακούσουν μουσικές από όποια μέρη τους ενδιαφέρουν και να εξοικειωθούν με την πλοήγηση σε έναν χάρτη.

Δραστηριότητα 3:

Οι μαθητές θα ψάχνουν στο διαδίκτυο για να βρουν πραγματικούς χάρτες της περιοχής τους οι οποίοι μπορεί να είναι γεωγραφικοί, δορυφορικοί, παλαιοί, τουριστικοί – διαφημιστικοί, ή καλλιτεχνικοί. <https://mapcollection.wordpress.com/>

2.Μάθημα 2

Δραστηριότητα 1:

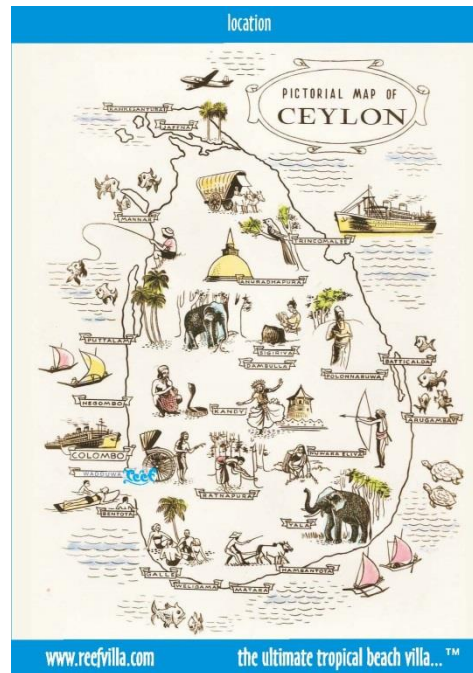
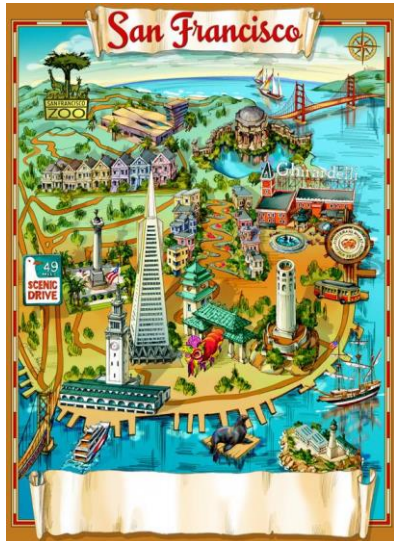
Γίνεται συζήτηση στο μάθημα για την έννοια της προσεκτικής ακρόασης και εξηγούνται οι έννοιες του ηχόσημου του βασικού ήχου του ηχητικού σήματος. Οι μαθητές ακούν με προσοχή το περιβάλλον τους, καταγράφουν τους ήχους και συζητούν για τον χαρακτήρα του καθενός.

Δραστηριότητα 2:

Οι μαθητές περιηγούνται στο σχολείο έχοντας χαρτιά και μολύβια μαζί τους προσπαθώντας να κάνουν ένα πρώτο σχέδιο του χώρου και κρατώντας σημειώσεις για κάθε τι που ακούν.

Δραστηριότητα 3:

Οι μαθητές πειραματίζονται με τη δημιουργία ενός δικού τους χάρτη. Αποφασίζουν αν ο χάρτης θα περιλαμβάνει μόνο τους χώρους του σχολείου ή αν θα έχει ως κέντρο το σπίτι τους. Ανάλογα με την απόφαση πάνω στο λευκό χαρτί φυσικό ή ψηφιακό- τοποθετούν το σπίτι τους ή την τάξη τους στο σχολείο. Ύστερα σχεδιάζουν τις πιο συνηθισμένες διαδρομές τους. Η αναπαράσταση δεν χρειάζεται να είναι σε κλίμακα, μόνο να παρουσιάζει μία γενική ιδέα για το πώς είναι η διαδρομή, τι βλέπει κανείς σε αυτή. Θα μπορούσε να είναι η διαδρομή σε διάφορα σημεία του σχολείου, από το σπίτι στο σχολείο, από το σπίτι στην πλατεία, ή από το σχολείο σε ένα σημείο ορόσημο της γειτονιάς κ.λ.π. Όταν οι μαθητές φτιάχνουν τους χάρτες μπορούν να μιμηθούν τους τουριστικούς χάρτες στους οποίους το σχήμα και η φόρμα του χάρτη είναι πολύ στοιχειώδη αλλά τα σημεία ενδιαφέροντος είναι τονισμένα και ξεκάθαρα.



Μπορούν επίσης να προχωρήσουν στη χρήση ψηφιακών εργαλείων: να αναζητήσουν χάρτες στους στην Google ή στην εναλλακτική πηγή Open Street Maps ([www](http://www.openstreetmap.org)). Μπορούν εκεί να φωτογραφίσουν στην οθόνη τους έναν δορυφορικό χάρτη της περιοχής του σχολείου και να εισάγουν τη φωτογραφία σε ένα λογισμικό (τύπου Ppt, Gimp κ.α.) να ζωγραφίσουν πάνω του διαδρομές, ορόσημα. Να δημιουργήσουν δηλαδή τον δικό τους πληροφοριακό χάρτη που θα βασίζεται στην εικόνα του δορυφόρου. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να ολοκληρωθεί στο σπίτι ανάλογα με την απόφαση του διδάσκοντα.

3.Μάθημα 3

Δραστηριότητα 1:

Οι μαθητές ανοίγουν το radio aporee για να περιηγηθούν στους χάρτες και τους ήχους του και για να εξοικειωθούν με την ιδέα ότι κάθε τόπος έχει τη δική του ηχητική ταυτότητα. Μπορούν να επιλέξουν ή να ακολουθήσουν τις προτάσεις του radio aporee. Μπορούν επίσης, για μια ανάλογη εμπειρία να επισκεφτούν το <https://citiesandmemory.com/2015/07/top-sound-maps/>.

Δραστηριότητα 2

Επιλέγουν μία περιοχή που είναι εύκολα προσβάσιμη – μπορεί να είναι το ίδιο το σχολείο, οι γύρω χώροι, η γειτονιά². Αποφασίζουν ποια είναι τα σημεία που συλλαμβάνουν τη γενική εντύπωση του χώρου που καταγράφεται στον χάρτη, κάποια ορόσημα και κάποια σημεία ιδιαίτερου ενδιαφέροντος που 'ακούγονται' π.χ. μπορεί έξω από ένα γραφείο, δίπλα στη βρύση κ.α. Όλα αυτά τα καταγράφουν και τα αριθμούν. Τα σημεία αυτά πρέπει να είναι ξεκάθαρα πάνω στον χάρτη (μπορεί επίσης να προστεθεί υπόμνημα ή όποιο άλλο σύστημα οι μαθητές αποφασίσουν ότι συντελεί στο να είναι διαβάζεται εύκολα ο χάρτης τους).

4.Μάθημα 4

Δραστηριότητα 1

² Αυτό πρέπει να αποφασιστεί από τον εκπαιδευτικό ανάλογα με την τοποθεσία, το προφίλ και την υποδομή του σχολείου. Η απόφαση αυτή μπορεί να επηρεάσει τη διάρκεια του σεναρίου.

Οι μαθητές σε μικρές ομάδες πραγματοποιούν τις ηχογραφήσεις των σημείων που έχουν επιλέξει να βάλουν στον χάρτη τους. Οι ηχογραφήσεις μπορούν να γίνουν με διάφορα είδη συσκευών και μπορούν να συλλαμβάνουν την ευρύτερη περιοχή ή να στοχεύουν στην καταγραφή του συγκεκριμένου ηχόσημου (εάν υπάρχει). Πρέπει να είναι σύντομες από 20 δευτερόλεπτα έως 2 λεπτά, αρκεί να αντιπροσωπεύουν τον ήχο του συγκεκριμένου σημείου. Η καλή ποιότητα ηχογράφησης είναι σημαντική σε αυτή τη φάση.

Δραστηριότητα 2:

Οι μαθητές επιστρέφουν, περνούν τις ηχογραφήσεις στον υπολογιστή έτσι ώστε οι ηχογραφήσεις να είναι καθαρές και τις αποθηκεύουν ονομάζοντας και αριθμώντας σύμφωνα με το υπόμνημα που είχαν φτιάξει νωρίτερα. Οι μαθητές στις ομάδες τους εργάζονται για να ολοκληρώσουν τους χάρτες που έχουν κάνει. Ανεβάζουν τις ηχογραφήσεις και τον χάρτη τους σε κάποιο ιστολόγιο ή στην εκπαιδευτική πλατφόρμα του σχολείου χώρο αποθήκευσης μαζί με τον χάρτη.

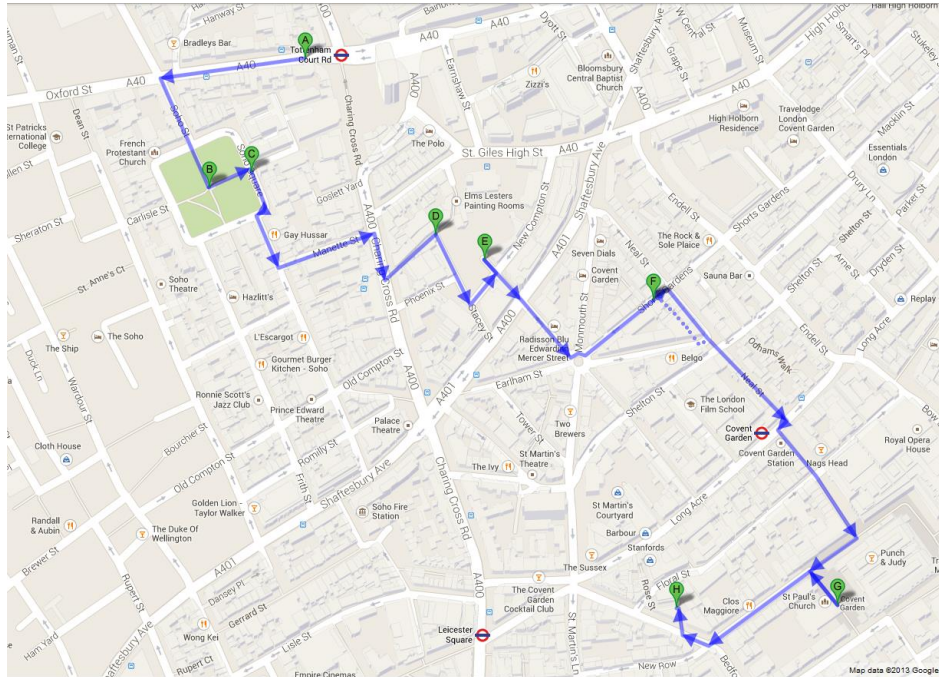
Δραστηριότητα 3:

Η δραστηριότητα αυτή γίνεται στο σπίτι. Οι μαθητές επισκέπτονται τους τόπους και τους ήχους των άλλων ομάδων.

5.Μάθημα 5

Δραστηριότητα 1:

Οι μαθητές μελετούν τον χάρτη που ολοκλήρωσαν στο προηγούμενο μάθημα και σκέφτονται πώς μπορούν να καθοδηγήσουν έναν «επισκέπτη» να ακολουθήσει μία διαδρομή, να επισκεφτεί διαφορετικά σημεία. Η διαμόρφωση της διαδρομής μπορεί να γίνει ακολουθώντας μία λογική π.χ. η διαδρομή περνά μόνο από τα σημεία που ακούγονται περισσότερο οι ήχοι της φύσης ή από τα σημεία που έχουν απρόσμενους ήχους κ.α. Για να ολοκληρώσουν τον περίπατο αυτό οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν δύο – τρεις φράσεις για κάθε σημείο από το οποίο περνά ο περίπατος και να στρέψουν την προσοχή του ακροατή στην ηχητική του ταυτότητα. Όταν ετοιμάσουν τη διαδρομή μπορούν να συγκεντρώσουν όλες τις ηχογραφήσεις σε μια σειρά και αντίστοιχα το σύντομο κείμενο – τον οδηγό – να τα περάσουν σε κάποια συσκευή αναπαραγωγής ήχου και να ακολουθήσουν και οι ίδιοι τη διαδρομή. Στην παρακάτω φωτογραφία φαίνεται ένα απλό παράδειγμα ενός ηχητικού περιπάτου στο Λονδίνο.



Επέκταση της δραστηριότητας

1. Οι μαθητές δημιουργούν σε ομάδες ή ατομικά ετοιμάζουν νέους ηχητικούς περιπάτους και ηχητικούς χάρτες. Αυτή τη φορά δεν χρειάζεται να ηχογραφήσουν. Χρειάζεται όμως να οργανώσουν μία διαδρομή η οποία θα έχει ως προτεραιότητα τα σημεία που έχουν ακουστικό ενδιαφέρον. Ο χάρτης πρέπει να έχει κάποιες σημειώσεις που να εξηγούν όχι μόνο τη διαδρομή αλλά και τα σημεία στα οποία πρέπει να σταθεί ο περιπατητής. Οι σημειώσεις πρέπει να εξηγούν τι θα πρέπει να περιμένουν οι ακροατές, τι μπορεί να ακούσουν ή τι πρέπει να προσέξουν, ποιο είναι το ακουστικό ενδιαφέρον του συγκεκριμένου σημείου. Αναρτούν τον νέο αυτό ηχητικό περίπατο στην κοινή εκπαιδευτική πλατφόρμα. Οι μαθητές αφού ακολουθήσουν κάποιον από τους περιπάτους, γράφουν εντυπώσεις και σχόλια στην πλατφόρμα. Απορίες και παρατηρήσεις μπορούν να συζητηθούν στην τάξη με τον εκπαιδευτικό.
2. Οι μαθητές με τη βοήθεια του διδάσκοντα επιλέγουν τις καλύτερες (ποιοτικά και αισθητικά) ηχογραφήσεις και τις ανεβάζουν στην πλατφόρμα <http://www.soundaroundyou.com/>. Οι ηχογραφήσεις μπορεί να έχουν και κάποιο συνοδευτικό φωτογραφικό υλικό.

6.Μάθημα 6

Δραστηριότητα 1:

Οι μαθητές συζητούν για φανταστικούς τόπους και ταξίδια. Τόπους που αυτοί φαντάζονται ή τόπους για τους οποίους έχουν διαβάσει ή δει σε ταινίες. Τόπους που έχουν πόλεις, χωριά, θάλασσες και ιδιαίτερη γεωγραφία. Φανταστικούς τόπους για τους οποίους οι δημιουργοί έχουν φτιάξει και κάποιον χάρτη ή άλλους για τους οποίους μπορεί οι ίδιοι να έχουν σχεδιάσει. Στους παρακάτω συνδέσμους μπορούν να αναζητήσουν αρκετούς χάρτες φανταστικών τόπων όπως της Νάρνια, τους χάρτες του Τόλκιν, ή από τον Πόλεμο των Άστρων.

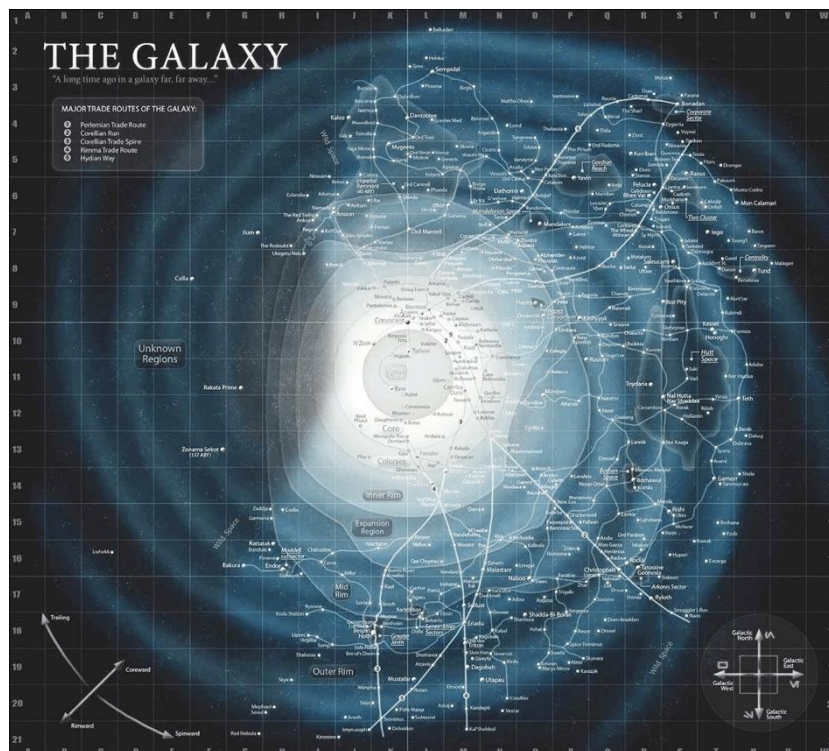
<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2015/nov/11/putting-childrens-literature-on-the-map-young-adult>

<http://geoawesomeness.com/top-10-maps-of-your-favourite-fictional-worlds/>

<https://www.atlasobscura.com/articles/writers-maps>

<https://dimartblog.com/2013/07/11/imaginary-geography/>

<https://www.willowisps.gr/main/-qaming-/16/4/2018>

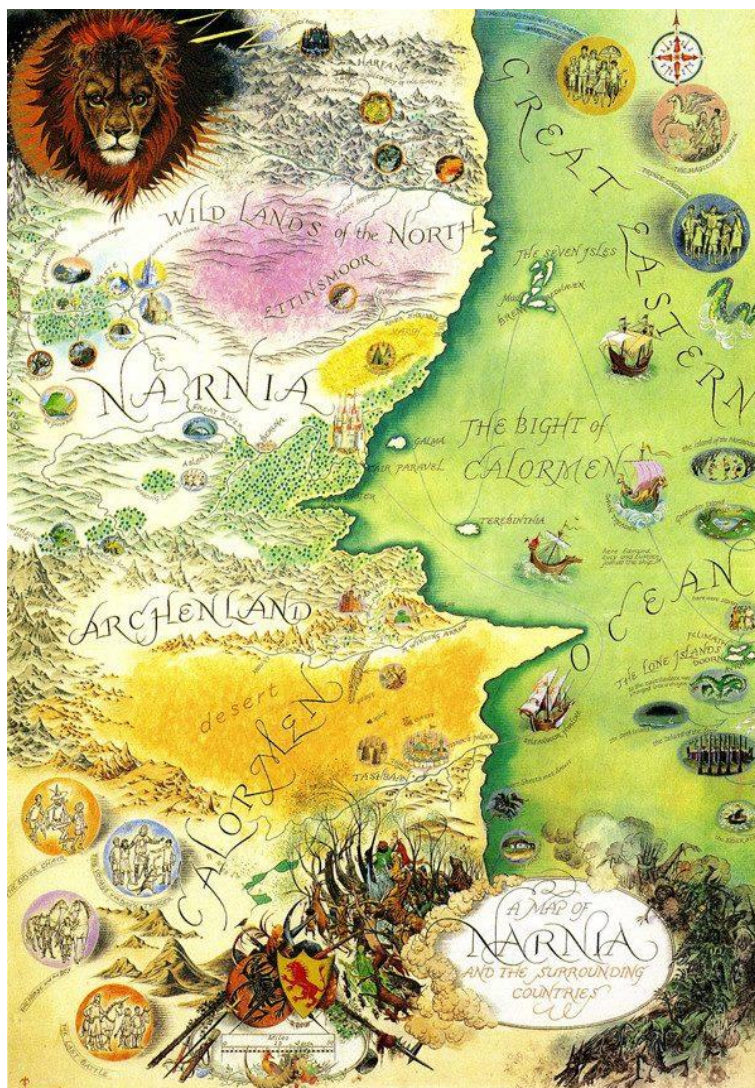


Δραστηριότητα 2:

Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν τον χάρτη ενός φανταστικού κόσμου και να ορίσουν μία διαδρομή πάνω σε αυτόν. Η διαδρομή πρέπει να έχει τα χαρακτηριστικά ενός ηχητικού περιπάτου. Οι μαθητές μπορούν να συλλέξουν ηχητικό υλικό από πηγές ήχων (π.χ. www.freesound.org) εικόνες, ή να ηχογραφήσουν ήχους που αυτοί θα φτιάξουν με όργανα-φωνές- αντικείμενα.

Δραστηριότητα 3

Οι μαθητές οργανώνουν το υλικό τους (ακουστικό και οπτικό) στην κοινή εκπαιδευτική πλατφόρμα όπως είχαν κάνει και στον προηγούμενο χάρτη, δηλαδή έτσι ώστε η αρίθμηση στον χάρτη να είναι αντίστοιχη με την αρίθμηση των ηχητικών αρχείων. Όταν ολοκληρωθεί η οργάνωση αυτού του υλικού μπορούν να ακολουθήσουν και να απολαύσουν αυτή την περιήγηση στους τόπους και τους ήχους του φανταστικού κόσμου τους.



Βιβλιογραφία

- Butler, T. (2006). *A walk of art: the potential of the sound walk as a practice in cultural geography*. Published in the Journal of Social & Cultural Geography, Vol. 7, No. 6.
- Jaworski, N. (2012). *A classroom guide to sound walking*. Published in the journal Leading Notes, Feb. 2012. Available online at <http://leadingnotes.org/2012/02/06/jaworski-3/>
- Kato, S. (2012). *Soundwalk, Digital Media and Sound Art*. Published at <http://www.resonantdesigns.com/proceedings/papers/sKato.pdf>
- McCartney, A. (2012). *Meaningful Listening through Soundwalks*. Proceedings of the Electroacoustic Music Studies Network Conference, Stockholm, June 2012. www.ems-network.org
- Radoccjo, A/ (2017). *A Pocket Guide to Soundwalking. Some introductory notes on its original, established methods and four experimental variations*. Published online at <https://www.researchgate.net/publication/317130508>
- Schafer, R. M. (1965). *The Composer in the Classroom*. Toronto: Berandol.
- Schafer, R. M. (1977) *The Tuning of the World*. New York: Knopf.
- Truax, B. (1992) "Electroacoustic Music and the Soundscape: the Inner and Outer World". In: *Companion to Contemporary Musical Thought*, ed. J. Paynter, T. Howell. R. Orton, P. Seymour. London: Routledge, pp. 374-398.
- Westerkamp, H. (2007). 'Soundwalking in Autumn Leaves' in Carlyle, A. (ed.) *Sound and the Environment in Artistic Practice*. Double Entendre, Paris, 2007.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Διαδρομή: πορεία δια μέσου τινός ή από άκρου εις άκρον

Διαδρομώ: κοινώς βολτετζάρω, κάνω βόλτες

Από το Αντιλεξικό του Θ. Βοσταντζόγλου

Η έννοια της διαδρομής δηλώνει κίνηση, η οποία μπορεί να αποτελεί μετάβαση σε συγκεκριμένο τελικό προορισμό, διάβαση από πολλά διαφορετικά σημεία, εκτέλεση μίας συγκεκριμένης επαναλαμβανόμενης πορείας, ελεύθερη περιπλάνηση από τόπο σε τόπο, ή προσωπική εσωτερική αναζήτηση. Όπως όλες οι έννοιες των αστερισμών, οι διαδρομές είναι ανοιχτές σε ποικιλία ερμηνειών και καλλιτεχνικών αποδόσεων. Η πολύ σύντομη αναφορά σε κάποια έργα γίνεται ως κάποια μορφή brainstorming που θα οδηγήσει τους επιμορφούμενους σε άλλες ιδέες σχετικές με την έννοια των Διαδρομών.



Cosmic Path, Lazar Khidekel, 1965

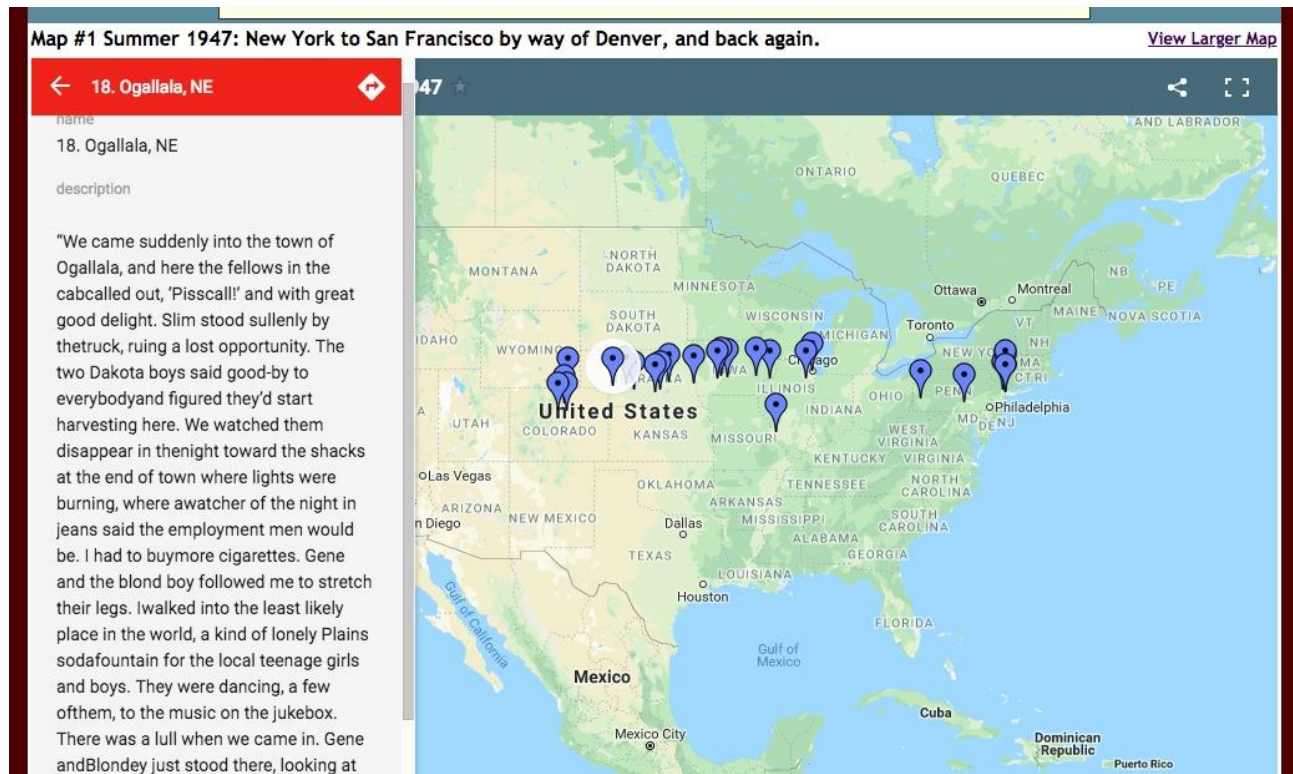
Η διαδρομή ως περιπλάνηση

Το 1951 ο Τζακ Κέρουακ έγραψε το βιβλίο *Στο δρόμο* (On the road), ένα βιβλίο που αποτέλεσε σταθμό για τη γενιά των Μπιτ. Το βιβλίο είναι ως ένα βαθμό αυτοβιογραφικό και περιγράφει τις περιπλανήσεις του συγγραφέα, ο οποίος είναι ο κεντρικός χαρακτήρας Sal Paradise. Στο βιβλίο περιγράφεται και η επαφή του με άλλες προσωπικότητες του κινήματος που εμφανίζονται ως Old Bull Lee (William S. Burroughs), Carlo Marx (Allen Ginsberg) και Dean Moriarty (Neal Cassady). Ήδη από το τέλος της δεκαετίας του '40, ο Κέρουακ είχε ταξιδέψει περιπλανώμενος στην Αμερική, μόνος ή με τον Neal Cassady. Σε κάποιο γράμμα του το 1961, μιλώντας σε έναν φοιτητή για τα ταξίδια του με τον Cassady έγραψε ότι το ταξίδι τους ήταν η προσπάθεια να βρουν την μετά τον Γουίτμαν Αμερική, να βρουν το πηγαίο καλό στον μέσο Αμερικανό. Το έργο αυτό έχει τα χαρακτηριστικά της αυθόρμητης πρόζας, μιας ιδιαίτερης γλώσσας, εξομολογητικής, γρήγορης, και βαθύτατης έκφρασης. Ο

Κέρουακ, μάλιστα, αναφέρει ότι ο τρόπος που επέλεξε να περιγράψει τα ταξίδια του με τον Cassady είναι «σα να γράφει ένα γράμμα σε έναν φίλο και με φόρμα που αντικατοπτρίζει την αυτοσχεδιαστική ρευστότητα της τζαζ».

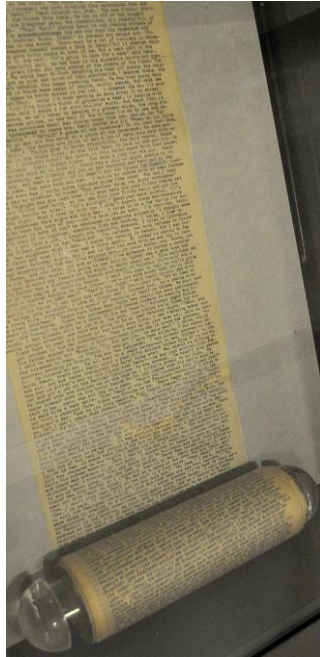
Η τζαζ παίζει σημαντικό ρόλο στο βιβλίο. Τα ταξίδια αυτά πραγματοποιήθηκαν την περίοδο 1947-50, εποχή που η μουσική bebop δονούσε τα κλαμπ στην Ανατολική και τη Δυτική ακτή. Πολλοί είναι οι μουσικοί που αναφέρονται στο βιβλίο, Charlie Parker, Miles Davis, Thelonius Monk, George Shearing, Lester Young, Louis Armstrong Count Basie, Stan Getz Duke Ellington κ.α.

Τα ταξίδια που περιγράφονται στο βιβλίο έχουν χαρτογραφηθεί σε απλούς ή διαδραστικούς χάρτες, όπως ο παρακάτω <http://www.dennismansker.com/ontheroad.htm>



Ο μύθος θέλει ο Κέρουακ να έγραψε το βιβλίο μέσα σε 3 εβδομάδες. Η αλήθεια είναι ότι ήδη από την περίοδο που ταξίδευε ο Κέρουακ κρατούσε σημειώσεις και από την αλληλογραφία του γνωρίζουμε ότι συζητούσε για το βιβλίο με τον Cassady. Η δακτυλογράφησή τους πάντως έγινε γρήγορα και σε ένα ιδιαίτερο μέσο. Ο Κέρουακ έφτιαξε ένα τεράστιο ρολό από χαρτί κολλώντας σελίδες χαρτιού, για να μην καθυστερεί στις αλλαγές των σελίδων.

Το βιβλίο εκδόθηκε το 1957 και αποτέλεσε μεγάλη επιτυχία αλλά προκάλεσε ποικίλες αντιδράσεις στους κριτικούς. Η γλώσσα και ο τρόπος έκφρασης επηρέασε πολλούς και σήμερα θεωρείται ένα από τα σημαντικότερα έργα της Αμερικανικής Λογοτεχνίας.



Η διαδρομή ως αναζήτηση

<https://www.thenightjourney.com/>

Το Night Journey (2007-2018) είναι ένα από τα πρώτα πειραματικά καλλιτεχνικά παιχνίδια και φέρει την αισθητική και τη σκηνοθετική υπογραφή του Bill Viola ενώ ο σχεδιασμός του έγινε από τους βραβευμένους στο σχεδιασμό παιχνιδιών Tracy Fullerton και Todd Furmanski. Χρησιμοποιεί τεχνικές βίντεο και τεχνικές παιχνιδιού και προσπαθεί να διευρύνει τα όρια και την αισθητική των παιχνιδιών αλλά και των εμπειριών που αυτά μπορούν να επικοινωνήσουν στους χρήστες τους.

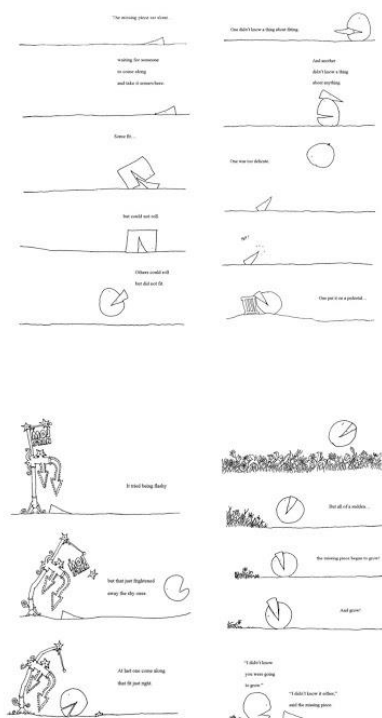


Το παιχνίδι ξεκινά από ένα μυστήριο τοπίο. Δεν υπάρχει μονοπάτι ούτε κάποιος εμφανής στόχος, αλλά οι πράξεις του παίκτη θα επηρεάσουν τον ίδιο και τον κόσμο που τον περιβάλλει και έτσι θα οδηγηθούν και οι δύο σε αλλαγή και μεταμόρφωση. Η πορεία του παίκτη μέσα σε αυτόν τον άγνωστο κόσμο αποτελεί μία αναζήτηση, μία πορεία προς πνευματική 'φώτιση'. Τα κείμενα που χρησιμοποιούνται είναι επηρεασμένα από τη ζωή και το έργο προσώπων όπως ο Σούφι ποιητής Τζελαλαντίν Ρουμί ο Βουδιστής ποιητής Τάιγκου Ριόκαν, ο μυστικιστής θεολόγος Αγ. Ιωάννης του Σταυρού, αλλά και ο φιλόσοφος Πλωτίνος.



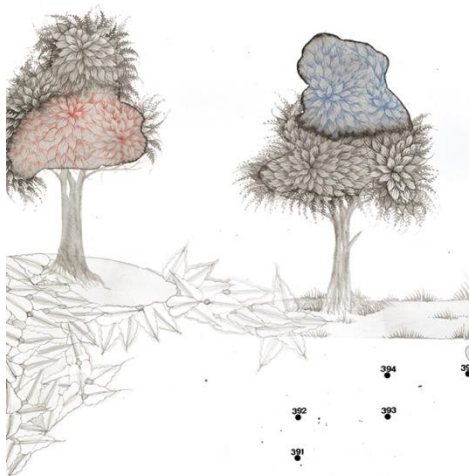
Η φιλοσοφική αναζήτηση του 'φωτός', όπως γίνεται στο βραβευμένο παιχνίδι *The Night Journey*, ή της συνείδησης του εαυτού αναφέρεται συχνά ως πορεία ή εσωτερική διαδρομή.

Η αναζήτηση αυτή έχει και την πιο παιδική της εκδοχή όπως αυτή φαίνεται στην εικονογραφημένη εικόνα του Shel Silverstein *Το κομμάτι που λείπει συναντά το Μεγάλο Ο*. (Εκδόσεις Δωρικός)



Η διαδρομή ως πορεία από σημείο σε σημείο

Η οδηγία «Παρακαλώ ενώστε τις τελείες από τον αριθμό 1 έως το 566» βρίσκεται στο βιβλίο – έργο του Imran Qureshi *The True Path* (2009). Ξεδιπλώνοντας τις σελίδες αυτού του βιβλίου – που φτάνουν τα οχτώ μέτρα σε μήκος – ο θεατής βρίσκεται μπροστά σε ζωγραφικές μινιατούρες στο παραδοσιακό ύφος των Μουγκάλ.



Ο ζωγράφος κυκλοφόρησε το βιβλίο αυτό σε συνδυασμό με το *Moderate Enlightenment* που περιλαμβάνει είκοσι φιγούρες ντυμένες με παραδοσιακές ισλαμικές φορεσιές με τον τίτλο *Side by Side* και προσκαλεί τους αναγνώστες- θεατές να τα δουν ως ένα ενιαίο έργο.

Το βίντεο που ακολουθεί (<https://vimeo.com/11327651>) παρακολουθεί τη δουλειά του Qureshi με παιδιά σχολείου, τα οποία ακολούθησαν και σημείωσαν τη διαδρομή των 566 σημείων και μετά έφτιαξαν δικά τους ανάλογα βιβλία. Η δουλειά τους είναι η χάραξη μιας πορείας, η επιλογή μιας διαδρομής με όποιες επεκτάσεις μπορεί να πάρει αυτή η συζήτηση και πρακτική

Το παιχνίδι με τις τελείες είναι μία ωραία ιδέα για την διαμόρφωση μιας διαδρομής. Οι τελείες μπορούν να δηλώνουν σημεία μιας μουσικής κλίμακας, νότες πενταγράμμου, αιχμές και όρια ενός σχήματος, περιγραφή μιας κίνησης. Οι εφαρμογές μπορεί να είναι πολλές και ενδιαφέρουσες.

Η διαδρομή ως ηχητικός περίπατος και χάρτης

Η ιδέα των διαδρομών μπορεί με άμεσο τρόπο να συνδεθεί με το μουσικό πεδίο των ηχητικών περιπάτων. Οι ηχητικοί περίπατοι πάλι, συνδέονται με τους ηχητικούς χάρτες. Οι χάρτες αποτελούν το βασικό μέσο για την παρουσίαση, την καταγραφή και την κοινοποίηση μιας διαδρομής σε τρίτους.

Οι ιδέες των ηχητικών περιπάτων και των ηχητικών χαρτών αναπτύχθηκαν από τα πλούσια πεδία των ηχοτοπίων και της ακουστικής οικολογίας, στα οποία έχει γίνει αναφορά σε προηγούμενο μάθημα. (Υλικό αναφοράς 7.1.1). Το World Soundscape Project – δηλαδή η βάση δεδομένων στην οποία καταλογογραφούνται τοπία βάσει των ακουστικών τους και όχι των οπτικών τους χαρακτηριστικών – υπήρξε το εφαλτήριο για την ανάπτυξη του σχετικού θεωρητικού έργου. Το έργο *The Tuning of the World* του P. Schafer και το *The World Soundscape Project Handbook for Acoustic Ecology* του Barry Truax αποτελούν δύο βασικά έργα στα οποία διατυπώθηκαν ιδέες και έννοιες και καθιερώθηκαν ορολογίες τόσο για την έρευνα όσο και για τη δημιουργία.

Σε αυτόν τον αστερισμό λοιπόν θα διερευνηθούν οι Διαδρομές μέσα από το πρίσμα των Ηχητικών περιπάτων και των Ηχητικών χαρτών.

Ηχητικοί Χάρτες

Οι ηχητικοί χάρτες είναι γεωγραφικοί χάρτες, άλλοτε τυπωμένοι, ζωγραφισμένοι και πολύ συχνά ψηφιακοί, που περιέχουν τις ηχητικές αποδόσεις συγκεκριμένων τόπων. Οι ηχητικές αυτές αποδόσεις είναι συνήθως επιτόπιες ηχογραφήσεις αλλά μπορεί να είναι δημιουργικά έργα – συνθέσεις, αυτοσχεδιασμοί, sound art κ.λ.π. – που έχουν τοποθετηθεί σε έναν συγκεκριμένο τόπο με έναν εικονικό τρόπο, δηλαδή που έχουν τοποθετηθεί και έτσι έχουν δημιουργήσει, στον ηχητικό χάρτη.

Οι ηχητικοί χάρτες μπορεί να περιλαμβάνουν πολλά διαφορετικά ηχοτοπία που αποτελούν διαφορετικές στιγμές και διαφορετικές ματιές πάνω σε έναν τόπο: οι δρόμοι μιας πόλης, ο σταθμός του τραίνου, εργοστάσια, μηχανές αλλά και φυσικοί ήχοι, η θάλασσα, το ποτάμι, δάσος κ.α. Επίσης, μπορεί να περιλαμβάνουν ηχογραφήσεις ενός χαρακτηριστικού ήχου που υπάρχει στο τοπίο, όπως είναι ο ήχος ενός ονομαστού καμπαναριού. Σε αυτή την περίπτωση η ηχογράφηση δεν αποδίδει όλο το ηχοτοπίο αλλά επικεντρώνει στο συγκεκριμένο «ηχόσημο» (σε αναλογία με τον ορόσημο).

Οι ηχητικοί χάρτες αποτελούν έναν πολύ αποτελεσματικό τρόπο για να αρχειοθετούνται οι ηχογραφήσεις των ηχοτοπίων. Ένας θεατής/ακροατής περνώντας από τόπο σε τόπο, από ηχογράφηση σε ηχογράφηση χρησιμοποιεί τον χάρτη ως διεπαφή, η οποία αποτελεί τον ιδανικό τρόπο για να πλοηγηθεί, να βρει τόπους και να ακούσει τους ήχους που τον αποτελούν.

Φυσικά η ψηφιακή τεχνολογία, όπως η διαδικτυακή χαρτογράφηση κ.α., αποτελεί μία πολύ ισχυρή πλατφόρμα. Υπάρχουν πολλοί διαδικτυακοί ηχητικοί χάρτες, ο πιο γνωστός είναι το Radio Aporee (<https://aporee.org/maps/>). Υπάρχουν όμως και άλλοι χάρτες στις παρακάτω διευθύνσεις:

<https://soundcartography.wordpress.com/>

<https://citiesandmemory.com/2015/07/top-sound-maps/>

<http://www.naturesoundmap.com/>

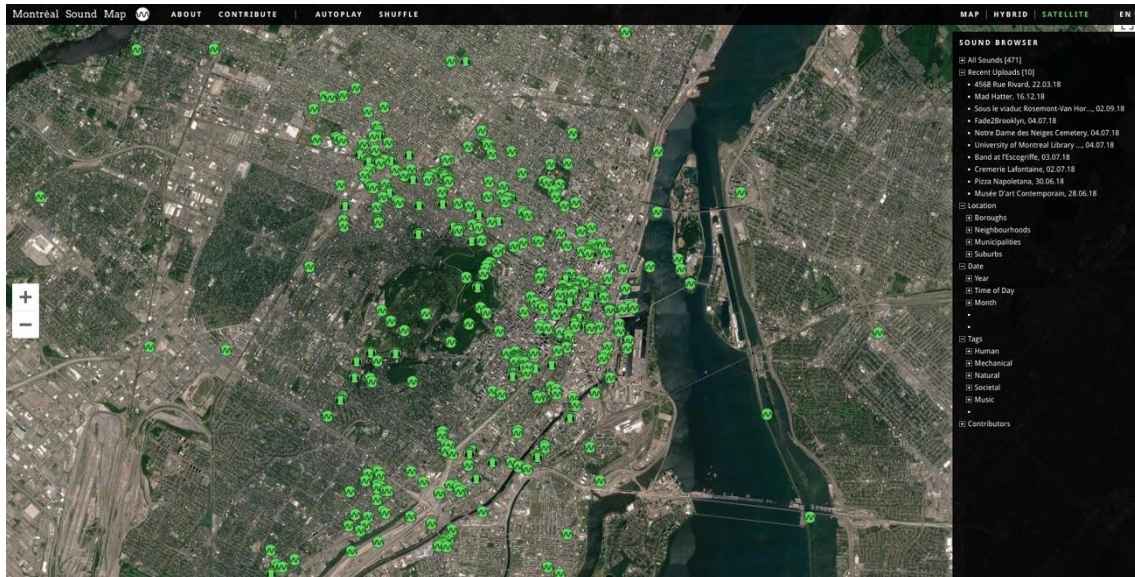
<http://www.soundcities.com>

<https://www.soundsurvey.org.uk/>

<https://sounds.bl.uk/sound-maps/>

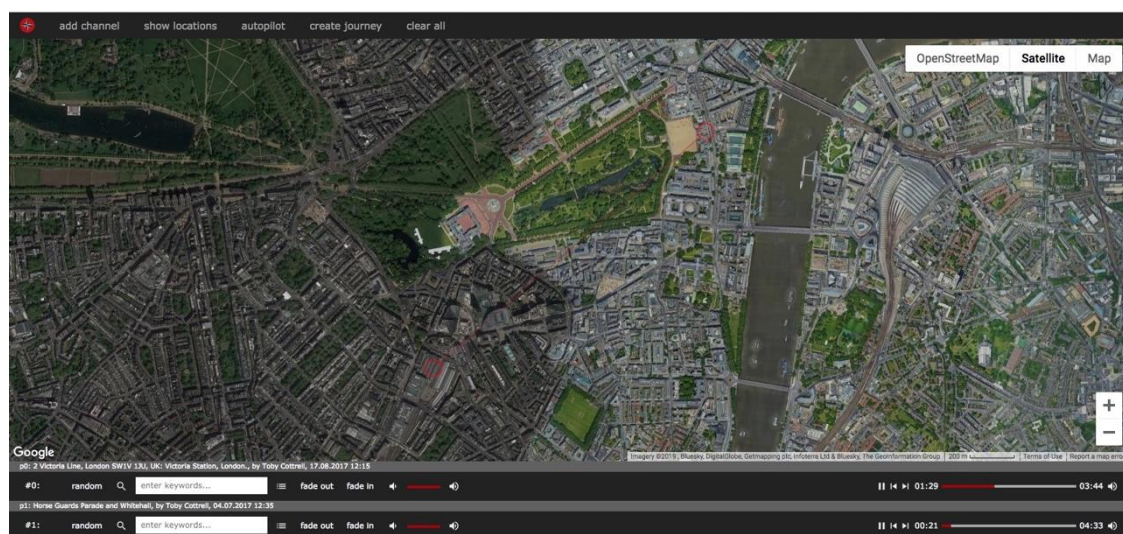
Ως ηχητικοί χάρτες λειτουργούν και δύο ακόμα εφαρμογές που έχουν παρουσιαστεί το <http://radio.garden> και το <https://theglobaljukebox.org/#>.

Υπάρχουν πολλοί τρόποι προσέγγισης και χρήσης ενός ηχητικού χάρτη. Ο πιο προφανής είναι η κίνηση στον χάρτη και η ακρόαση των ηχητικών αρχείων που υπάρχουν στα διάφορα σημεία. Οπότε ο χάρτης είναι μία διεπαφή ανεύρεσης ήχων – μία πλούσια διεπαφή η οποία συνδέει ήχους με εικόνες, τόπους, γεωγραφία κ.λπ..



<http://www.montrealsoundmap.com/>

Ένας άλλος τρόπος είναι η ακρόαση μίας σειράς ηχογραφήσεων που επιλέγονται από την ίδια την εφαρμογή. Δημιουργείται έτσι ένα μοντάζ ηχογραφήσεων το οποίο παρακολουθεί ο χρήστης. Πολλά συστήματα διαθέτουν αυτή τη λειτουργία π.χ. το Radio Aporee παίζει μία τυχαία επιλογή ηχογραφήσεων, με το άνοιγμα της σελίδας. Διαθέτει όμως και την πολύ ενδιαφέρουσα δυνατότητα του Geomixer, με την οποία ο χρήστης φτιάχνει μία διαδρομή στον χάρτη και ακούει τους ήχους καθώς μετακινείται πάνω της εικονικά.



Τέλος, ένας άλλος τρόπος είναι οι κινητές συσκευές. Το χαρακτηριστικό της φορητότητας – κίνησης επιτρέπουν στον χρήστη μιας εφαρμογής ηχητικού χάρτη να κινείται πάνω στον ίδιο

τον φυσικό χώρο. Οι εφαρμογές χρησιμοποιούν το GPS για να εντοπίσουν τον χρήστη στον χώρο και να του στείλουν ήχους από αυτή ακριβώς την περιοχή.

Αυτές οι εφαρμογές χαρτών που χρησιμοποιούν το GPS ως εργαλείο και έχουν ηχητικές δυνατότητες είναι πραγματικά το μέλλον των ηχητικών χαρτών. Ήδη υπάρχουν πολλές τέτοιες εφαρμογές που απευθύνονται σε διαφορετικούς χρήστες και είναι φορείς διαφορετικών προσεγγίσεων του πεδίου. Είναι όμως σχετικά ασταθείς ακόμα. Πολλές από αυτές δημιουργούνται για συγκεκριμένα καλλιτεχνικά project και έτσι τις περισσότερες φορές δεν αναβαθμίζονται και έτσι δεν υποστηρίζονται σωστά και σταθερά.

Γι' αυτόν τον λόγο σε αυτό το σενάριο θα προταθεί η χρήση πιο συμβατικής τεχνολογίας. Άλλωστε, η χρήση της τεχνολογίας του GPS απαιτεί τη φυσική παρουσία σε έναν συγκεκριμένο τόπο για να υπάρχει πρόσβαση σε έναν συγκεκριμένο ήχο ενώ μέρος της δημιουργικής δύναμης των ηχητικών χαρτών είναι η εικονική παρουσία ενός χρήστη σε διάφορα σημεία του χάρτη και το διανοητικό / εικονικό ταξίδι πάνω σε αυτόν.

Ηχητικοί περίπατοι

Οι ηχητικοί περίπατοι απαιτούν την ενεργή συμμετοχή, ζητούν από τον ακροατή να κινηθεί μέσα σε ένα ηχοτοπίο και να ακούσει επιλεκτικά, επικεντρώνοντας σε συγκεκριμένους ήχους μέσα σε αυτό. Συνήθως στους περιπάτους υπάρχει κάποια καθοδήγηση, είτε από κάποιον 'φυσικό' οδηγό ο οποίος έχει προεπιλέξει την πορεία του περιπάτου ή από κάποιον προετοιμασμένο ψηφιακό οδηγό (χάρτης, οδηγίες, αφήγηση κ.λ.π.). Όποια μορφή και να έχει ο οδηγός, αυτός είναι που προτείνει στον χρήστη πού να πάει, πού να σταθεί, τι να προσέξει.

Οι ηχητικοί περίπατοι αποτελούν ένα σημαντικό μέρος των πρακτικών του World Soundscape Project. Η Hildegard Westerkamp, από την ίδια ομάδα καλλιτεχνών, περιγράφει τον ακουστικό περίπατο, ως «...κάθε εξόρμηση με κύριο σκοπό να ακούσουμε το περιβάλλον. Είναι το να εκθέτουμε τα αυτιά μας σε κάθε ήχο γύρω μας ανεξάρτητα από το πού βρισκόμαστε» (1974)³

Η ορολογία που χρησιμοποιείται στους ηχητικούς χάρτες και κάποια βασικά στοιχεία της έχουν συζητηθεί σε προηγούμενο μάθημα (*βασικοί ήχοι, ηχητικά συμβάντα, ηχητικά σήματα, ηχοσήματα* κ.α.)⁴.

Η οργάνωση του σεναρίου των Διαδρομών λοιπόν θα γίνει με οδηγό τους ηχητικούς χάρτες και τους ηχητικούς περιπάτους⁵. Όπως συζητήθηκε και στο εισαγωγικό μάθημα για τη δημιουργία σεναρίων η οργάνωση του σεναρίου αφορά τις γενικές του αρχές και βήματα αλλά δεν μπαίνει στην λεπτομερή προετοιμασία που ακολουθεί ένας εκπαιδευτικός που εργάζεται για μία συγκεκριμένη ομάδα μαθητών.

³ Ολοκληρωμένη η εργασία της Westerkamp για τους ηχητικούς περιπάτους υπάρχει στο <http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>

⁴ Βασική ορολογία ακουστικής οικολογίας για παιδιά και ενήλικες: Το ηχοτοπίο και οι σημασίες των ήχων του, της Ιωάννας Ετμεκτσόγλου, Κέρκυρα <http://akouse.gr/wp/wp-content/uploads/2015/11/akouseOrologia.pdf>

⁵ Πολύ ενδιαφέροντα καλλιτεχνικά project βρίσκονται στο <https://soundwalkinginteractions.wordpress.com/> καθώς και στο <https://walkinglab.org/>

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο επιμορφωτικό υλικό της εκπαίδευσης επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα ΠΑΚΕ (Συστάδα 7: Καλές Τέχνες), όπως αναπτύχθηκε/προσαρμόστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ)», <http://e-pimorfosi.cti.gr>, του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ 2014-2020, με τελικό δικαιούχο το ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Το επιμορφωτικό υλικό αποτελεί ιδιοκτησία του ΥΠΑΙΘ και καλύπτεται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Διατέθηκε μέσω της ειδικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης της παραπάνω Πράξης (mooodle), ενώ την ευθύνη ανάπτυξής του είχε συγγραφική ομάδα εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, με επιστημονικό υπεύθυνο τον κ. Σπύρο Παπαδόπουλο, Καθηγητή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών και συμμετέχοντες τους: Ζαφειρία Αθανασοπούλου, Εικαστικό, Μέλος ΕΕΠ, ΑΠΘ, Γιώργο Καλαούζη, Ηλεκτρολόγο Μηχ. & Μηχανικό Η/Υ, Μέλος ΕΔΙΠ, ΠΘ, Μαρία Λούκου, Εικαστικό, Καθηγήτρια ΜΕ, ΠΕ08, Σοφία Μώραλη, Ηθοποιό, Νηπιαγωγό ΠΕ60, Δώρα Παναγοπούλου, Μουσικό, Καθηγήτρια ΜΕ, ΠΕ79, Tim Ward, Καθ. ACG-Deree, στο πλαίσιο της ανάπτυξης επιμορφωτικού υλικού για την εκπαίδευση επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ.



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

