

# Ηρώ Λάσκαρη

Επίκουρη Καθηγήτρια



Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Βιώσιμου Σχεδιασμού



Γ.124



[laskari@eap.gr](mailto:laskari@eap.gr)



2610367577

## Βιογραφικό Σημείωμα

Η Ηρώ Λάσκαρη είναι Επίκουρη Καθηγήτρια στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο στη Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Βιώσιμου Σχεδιασμού με γνωστικό αντικείμενο «Οπτική Επικοινωνία, Οπτική Αντίληψη και Οπτικοακουστική Σύνθεση σε Επαυξημένα Ψηφιακά Περιβάλλοντα».

Είναι διδάκτωρ του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και η έρευνά της επικεντρώνεται στις «Γενεσιουργές Οπτικοακουστικές Αφηγήσεις». Διαθέτει Maîtrise και DEA από το πανεπιστήμιο Paris 8, καθώς και το Μεταπτυχιακό της Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), στο Παρίσι σε ζητήματα «Διαδραστικής Έρευνας». Είναι απόφοιτος του Τμήματος Γραφιστικής του ΤΕΙ Αθήνας. Έχει συμμετάσχει σε συνέδρια και εκθέσεις στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Η έρευνά της περιλαμβάνει τη συγγραφή εκπαιδευτικού περιεχομένου για την τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Έχει διδάξει σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο από το 2002 (Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Βιώσιμου Σχεδιασμού – Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών και Κινηματογράφου – Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας – Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ – Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής).

## Δημοσιεύσεις και εφαρμογές

Οι δημοσιεύσεις και ανακοινώσεις σε συνέδρια πραγματοποιούνται την έννοια της μη γραμμικής οπτικής και ακουστικής αφήγησης, που

- ο άλλοτε αρθρώνεται με την βοήθεια γενετικών αλγόριθμων με γενεσιουργό τρόπο («Producing cinematographic narration by making use of Artificial Life techniques», Δεκέμβριος 2006 (Μιλάνο), 9<sup>ο</sup> Παγκόσμιο Συνέδριο Generative Art 2006, Politecnico di Milano University),

- άλλοτε συντίθεται από την παράθεση καταγεγραμμένου βίντεο στην φυσική πραγματικότητα οδηγώντας σε περιβάλλοντα επαυξημένης πραγματικότητας («Creating algorithmic audiovisual narratives through the use of Augmented Reality prints», *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, Intellect Ltd Editorial, Τεύχη 17.1 & 2)
- άλλοτε προκύπτει από την εικαστική εφαρμογή θεμελιωδών θεωριών της τεχνητής νοημοσύνης («Live puzzle: kaleidoscopic narratives through spatio-temporal montage», *Technoetic Arts*, Vol 8 Issue 2)
- ενίοτε εντάσσεται στο πεδίο της BioArt («BioArt and Generative Synthesis», Ιούνιος 2008 (Πειραιάς), e-MobiLArt: Athens Interactive Media Artists Workshop)
- σχεδόν πάντα είναι παιγνιώδης («Το παιχνίδι ως κυρίαρχο στοιχείο της τέχνης στην εποχή της ψηφιακής αναπαραγωγιμότητάς της», Οκτώβριος 2006 (Αθήνα), *Medi@terra* 2006)
- αλλά πάντα σέβεται και αξιοποιεί τις αρχές της σημειωτικής και της οπτικής (και μη) επικοινωνίας («Message-Medium-Rules: the triptych of effective information diffusion», Νοέμβριος 2007 (Αθήνα), Διεθνές Συνέδριο EUTIC 2007). Οι παραπάνω τίτλοι είναι ενδεικτικοί.

Έχει πραγματοποιήσει σχεδιασμό και κατασκευή εικαστικών εγκαταστάσεων, αλλά και εμπορικού-προωθητικού υλικού με αξιοποίηση-εφαρμογή των θεωριών και πρακτικών της Αφήγησης, Οπτικής Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικής Σύνθεσης, της Σημειολογίας, της Κινηματογραφικής Γλώσσας, της Θεωρίας Τεχνητής Νοημοσύνης και Τεχνητής Ζωής. Ενδεικτικά αναφέρονται η εικαστική διαδραστική και γενεσιουργός εγκατάσταση με τίτλο «Live puzzle: what are you looking at?», ο σχεδιασμός εμπορικών σημάτων-λογότυπων καθώς και συσκευασιών, αφισών και καρτών, εμπορικών περιπτέρων, προωθητικών βίντεο και animations, καμπάνιες εταιριών σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.ά.