

## “GIF-ITI”

### Εικαστική και Διδακτική Παρέμβαση

**Αριστομένης Χατζήπαπας**

*Υποψήφιος Διδάκτωρ Ιονίου Πανεπιστημίου*

*Εκπαιδευτικός ΠΕ08*

*aris.river@yahoo.gr*

**Κωνσταντίνος Τηλιγάδης**

*Αναπληρωτής Πρόεδρος Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας*

*gustil@ionio.gr*

**Ελένη Ασημακοπούλου**

*Εκπαιδευτικός ΠΕ 89.01 Γραφικών τεχνών*

*asimakopoyloy@gmail.com*

### Περίληψη

Η εργασία που παρουσιάζεται επιδιώκει να καταγράψει για πρώτη φορά, τουλάχιστον για τα ελληνικά δεδομένα και να διερευνήσει την εισαγωγή μιας νέας πρακτικής του συγχρόνου graffiti το “Gif-iti” (Gif & Graffiti) στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση στα ΕΠΑ.Λ, στον τομέα εφαρμοσμένων τεχνών. Μέσω της εφαρμογής της διερευνήθηκε ο τρόπος ένταξης της στη σχολική κοινότητα, η εικαστική και η εκπαιδευτική διάστασή της, ενώ ανασχεδιάστηκε και συντάχθηκε το πρόγραμμα διδασκαλίας (εφόσον το εγχείρημα κατέστη δυνατό). Εφαρμόστηκε στο 9ο ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑ.Λ. ΠΑΤΡΑΣ, στον τομέα Εφαρμοσμένων τεχνών με ειδικότητα Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής Αποκατάστασης στα πλαίσια του πιλοτικού εργαστηρίου Graffiti Animation Lab. Υλοποιήθηκε μέρος του προγράμματος στο εργαστηριακό μάθημα «Αντίγραφο - Αισθητική Αποκατάσταση» και παράλληλα σε Πρόγραμμα Σχολικών Δραστηριοτήτων (Πολιτιστικό πρόγραμμα), ενώ υποστηρίχθηκε από το πρόγραμμα «ΜΝΑΕ» - «Μια Νέα Αρχή στα ΕΠΑ.Λ.», κατά τη σχολική χρονιά 2022-23.

**Λέξεις-κλειδιά:** Εικαστικά, Παρέμβαση, Διδακτική, Graffiti, Τεχνολογίες.

### 1. Εισαγωγή

Η συνηθέστερη ερμηνεία που αποδίδεται στις γραφικές αναπαραστάσεις που συναντά κανείς στον δρόμο (γεγονός που δεν ανταποκρίνεται πάντα στην πραγματικότητα), είναι το “Graffiti”, το οποίο αποτελεί μέρος της τέχνης του δρόμου (street art). Αντικείμενο έρευνας της εργασίας αφορά το σύγχρονο graffiti και την εισαγωγή του στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Το graffiti, η τέχνη και η «τεχνολογία των δρόμων» εξελίσσονται και αλληλεπικαλύπτονται, επεκτεινόμενα σε διαφορετικούς τομείς σχεδιασμού αναπτύσσοντας νέους εκφραστικούς και καλλιτεχνικούς δρόμους, νέα εκφραστικά και δημιουργικά μονοπάτια καθώς και νέες παρεμβατικές μεθόδους στο δημόσιο χώρο (Χατζήπαπας, 2018). Στη χώρα μας, η ένταξη του graffiti και της τέχνης του δρόμου στην εκπαίδευση αποτελεί ένα άγνωστο και ίσως επισφαλές φαινόμενο, δημιουργώντας ένα ανεξερεύνητο πεδίο για διερεύνηση στη διδακτική των εικαστικών. Πεδίο έρευνας της εργασίας αφορά στη σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική του graffiti, το Gif-iti (Gif & Graffiti), και την εισαγωγή του στην εκπαιδευτική διαδικασία στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση στα ΕΠΑ.Λ., στον τομέα εφαρμοσμένων τεχνών. Η καλλιτεχνική πρακτική εφαρμόστηκε στο 9ο ΕΠΑ.Λ. ΠΑΤΡΑΣ στον τομέα Εφαρμοσμένων τεχνών με ειδικότητα τη Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής



Αποκατάστασης στα πλαίσια του πιλοτικού εργαστηρίου Graffiti Animation Lab (GAL)<sup>1</sup>. Το Gif-iti, συνδυάζει την τέχνη του graffiti, τη φωτογραφία και τη stop motion βιντεοσκόπηση, κάνοντας την τέχνη του δρόμου να συμβαδίσει με τη σύγχρονη ψηφιακή εποχή. Στόχος της εργασίας είναι να φέρει το ζήτημα στην εκπαιδευτική κοινότητα, να διερευνήσει την ύπαρξη εικαστικής και εκπαιδευτικής αξίας, τον ευνοϊκότερο τρόπο ένταξής της στην εκπαιδευτική διαδικασία, ενώ τουλάχιστον για τα ελληνικά δεδομένα, αποτελεί την πρώτη επίσημη καταγραφή εφαρμογής της πρακτικής του Gif-iti στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

## 2. Το σύγχρονο graffiti και η πρακτική του Gif-iti

Οι ψηφιακές τεχνολογίες και τα διαδραστικά μέσα άλλαξαν τις παραδοσιακές έννοιες του έργου τέχνης, του κοινού και του καλλιτέχνη (Βασιλάκος, 2015). Νέοι όροι εμφανίζονται, όπως οι computer art, internet art, multimedia art, animation κ.ά. και αυτόνομα ή σε συνένωση με άλλες τεχνικές έχουν κάνει αισθητή την παρουσία τους στην περιοχή των τεχνών (Δεληγιάννης, 2006), χωρίς αυτή, η εξέλιξη να αφήσει ανεπηρέαστη και την τέχνη του graffiti. Το graffiti μαζί με την τέχνη και την τεχνολογία των «δρόμων» εξελίσσονται και αλληλεπικαλύπτονται, επεκτεινόμενες σε διαφορετικούς τομείς του σχεδιασμού. Στην street art πλέον, έχουν αναπτυχθεί διάφορα είδη σε σχέση με τις αναλογικές και τις ψηφιακές τεχνολογίες, όπως: Low tech street art, hi tech street art, hybrid street art και immaterial street art (Χατζήπαπας, 2018).

Στην εποχή μας, μια εικαστική παρέμβαση και το αποτέλεσμά της, που εκτελείται σε μια συγκεκριμένη γεωγραφική θέση μπορεί μέσω του διαδικτύου να ιδωθεί από οποιοδήποτε σημείο του δικτυωμένου κόσμου, να τεκμηριωθεί, να συγκριθεί, να αρχειοθετηθεί κ.λπ. (Λουφαρδάκη, 2012). Για τους αστικούς καλλιτέχνες, το διαδίκτυο έχει γίνει ένας μόνιμος εκθεσιακός χώρος στο σημείο που το ηλεκτρονικό ίχνος γίνεται τόσο σημαντικό όσο και το επιτόπιο έργο (Lechner, 2013). Ο Insa, ένας καλλιτέχνης του δρόμου με έδρα το Λονδίνο, (ακολουθώντας τα βήματα του καλλιτέχνη Blu<sup>2</sup>), έφερε ανατροπή σε αυτήν την τάση, δημιουργώντας ένα graffiti, που μπορείς να δεις αποκλειστικά στο διαδίκτυο με τη μορφή κινούμενου Gif, το οποίο ονομάσε "Gif-iti" (Lechner, 2013). Τα αρχεία Gif αποτελούν μια σειρά από στατικές εικόνες, που προβάλλονται διαδοχικά με αποτέλεσμα να δημιουργείται η εντύπωση της κίνησης, οι οποίες μπορούν να επαναλαμβάνονται απεριόριστα. Ειδικότερα, ένα κινούμενο Gif είναι ένα αρχείο που στο Graphics Interchange Format χαρακτηρίζεται ως GIF89 και περιέχει μέσα σε ένα και μόνο αρχείο ένα σύνολο εικόνων, που παρουσιάζονται με συγκεκριμένη τάξη. Μπορεί να επαναλαμβάνεται αδιάκοπα ή να παρουσιάζει μερικές επαναλήψεις και στη συνέχεια να διακόπτεται (Τερζίδης, 2004: 19). Το έργο του καλλιτέχνη Insa αποτελεί μια απάντηση στον τρόπο με τον οποίο το διαδίκτυο αφενός μεν καθιστά την τέχνη ευκολότερα προσβάσιμη, αφετέρου δε περιορίζει τις δυνατότητες πρόσληψής της. Ναι μεν επιτρέπει να πλοηγηθούμε σε διάφορα έργα, από την άλλη δε δίνεται η δυνατότητα να γίνει αντιληπτό το πραγματικό μέγεθος του έργου, παρά μόνο μικρές online εικόνες. Ξεκινώντας από αυτή την αφετηρία, ανετράπη τελείως η σχέση μεταξύ online και offline, αντιστρέφοντας τη διαδικασία δημιουργώντας έργα που θα μπορούσαν να προβληθούν μόνο online. Έτσι, ο καλλιτέχνης ζωγραφίζει στρώσεις επιπέδων το ένα πάνω από το άλλο, φωτογραφίζοντας με τη σειρά τις αλλαγές. Στη συνέχεια, τοποθετεί

<sup>1</sup>Η φιλοσοφία, ο σκοπός και στόχοι του GAL έχουν αναπτυχθεί στο <https://doi.org/10.26220/cul.4614>

<sup>2</sup>Αναφέρεται στο έργο του καλλιτέχνη με τίτλο "Muto". Αποτελεί ένα πρωτοποριακό έργο κινουμένων σχεδίων, το οποίο συντίθεται από εκατοντάδες ζωγραφισμένα έργα σε τοίχους (wall - painted animation) και υλοποιήθηκε μετά από πολλούς μήνες στους δρόμους του Μπουένος Άιρες της Αργεντινής, <https://www.youtube.com/watch?v=T88H7RjyFXw>



τις διαφορετικές φωτογραφίες σε αλληλουχία, ώστε να μπορούν να αναπαραχθούν σε μια επαναλαμβανόμενη ενέργεια (λούπα), σε ένα αρχείο Gif (Rosen, 2013; Σαρηγιαννίδης, 2013).

Αρκετοί καλλιτέχνες του δρόμου πλέον πειραματίζονται με αυτήν την πρακτική ανά τον κόσμο ανακαλύπτοντας νέες τεχνικές, εξελίσσοντας την αισθητική του graffiti, διευρύνοντας τη θεματολογία και τους τρόπους παρέμβασης στο δημόσιο χώρο. Ο street artist Kitt Bennett, με έδρα τη Μελβούρνη, δημιούργησε το μεγαλύτερο έργο κινουμένων σχεδίων στον κόσμο “Gif-iti” που φέρει τίτλο “Revolution” (Curran, 2019; Wilson, 2020). Η «εναέρια τοιχογραφία» του Bennett συνδυάστηκε με δορυφορική τεχνολογία για να δημιουργήσει το πιο τεράστιο δημιουργημένο κομμάτι “Gif-iti” στον κόσμο. Το έργο φιλοτεχνήθηκε από τον Bennett σε συνεργασία με τη κολεκτίβα Juddy Roller σε εγκαταλελειμμένο παραθαλάσσιο χώρο στην περιοχή Fisherman's Wharf λιμάνι της Μελβούρνης. Η σύνθεση του έργου περιλαμβάνει μια σειρά από 10 μεμονωμένες φιγούρες μήκους 30 μέτρων που δημιουργούν μια «κινούμενη» σκηνή (Smith, 2019). Με αυτό το έργο, ο καλλιτέχνης πέρα από την υπερμεγέθους κλίμακα που χρησιμοποιεί, μεταβάλλει την αισθητική των “Gif-iti” διότι ζωγραφίζει ακολουθίες εικόνων (sequences) στον δημόσιο χώρο με τη μια εικόνα δίπλα στην άλλη και όχι τη μια εικόνα επάνω στην άλλη όπως έκανε ο καλλιτέχνης Insa. Άλλο παράδειγμα αποτελεί ο καλλιτέχνης με το ψευδώνυμο Sunday Nobody, ο οποίος ανέπτυξε ένα έργο μέσα σε μια σήραγγα του Σιάτλ, με την τεχνική του stencil που λειτουργεί σαν ένα graffiti animation με θέμα ένα αρκουδάκι που χορεύει. Επιπρόσθετα, ο καλλιτέχνης τοποθέτησε έναν κώδικα γρήγορης ανταπόκρισης (Qr code), όπου ο χρήστης σαρώνοντας με το κινητό τηλέφωνο βλέπει ένα αρχείο animation, το αρκουδάκι που είναι ζωγραφισμένο στο τοίχο να χορεύει (Cascone, 2022)<sup>3</sup>.

### 3. Το σύγχρονο graffiti στην διδακτική της τέχνης

Κατόπιν μελέτης του νέου προγράμματος σπουδών στο μάθημα των εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευση, παρατηρείται η απουσία αναφοράς του graffiti, παρότι γίνεται παρουσίαση σύγχρονων κινήσεων τέχνης του 20ου αιώνα, όπως η Εγκατάσταση, η Περφόρμανς, η τέχνη του βίντεο κ.ά. (ΥΠ.Π.Ε.Θ & Ι.Ε.Π., 2011). Γιατί το graffiti είναι ανύπαρκτο στη διδακτική των εικαστικών; Γιατί δε γίνεται, έστω, κάποια αναφορά; Ενδεχομένως γιατί στο graffiti, συναντιούνται ταυτόχρονα δύο κόσμοι. «Η τέχνη και το έγκλημα, η ανοιχτή πόλη και η επιτηρούμενη κοινωνία, η αισθητική και το ποινικό δίκαιο, ο καλλιτέχνης και ο βάνδαλος» (Σκανδάμης, 2015: 133). Μάλιστα, ένα από τα βασικά ερωτήματα που απασχολούν τους ακαδημαϊκούς των Κοινωνικών και Ποινικών Επιστημών και των εκπροσώπων των ΜΜΕ αλλά και την κοινή γνώμη σχετικά με το graffiti, είναι κατά πόσο προσδιορίζεται ως εγκληματική πράξη ή ως τέχνη (Κωνσταντίνου, 2017). Ακόμα και η graffiti σκηνή είναι χωρισμένη σε δύο ομάδες με διαφορετικές εκτιμήσεις για το graffiti. Η μια ομάδα εστιάζει στην τοποθεσία, στην ενέργεια και στην επικινδυνότητα και η άλλη ομάδα κρίνει μια δουλειά βασισμένη στην καλλιτεχνική αρτιότητα του έργου (Canter, 2013).

Ωστόσο, η συμμετοχή των νέων στο graffiti αποτελεί ισχυρή επίδραση για την ενασχόλησή τους με τις εικαστικές τέχνες. Πολλοί νέοι που «μυήθηκαν» στο graffiti, μετέπειτα έγιναν εικαστικοί καλλιτέχνες διεθνούς εμβέλειας όπως ο Jr από τη Γαλλία, το δίδυμο VJ Suave από το Σάο Πάολο, ο Daim από τη Γερμανία, Buff Monster από τη Χαβάη κ.ά. (Χατζήπαπας & Τηλιγάδης, 2023). Θα μπορούσε ενδεχομένως να αποτελεί ένα ενισχυτικό κίνητρο στη διδασκαλία των εικαστικών τεχνών και η διδασκαλία που στηρίζεται και εκμεταλλεύεται κατάλληλα τα κίνητρα της ανθρώπινης συμπεριφοράς, έχει μόνιμα και

<sup>3</sup>[https://www.youtube.com/shorts/fOtj5\\_xjl-U](https://www.youtube.com/shorts/fOtj5_xjl-U)



πλούσια αποτελέσματα, αντίθετα από τη διδασκαλία που τα αγνοεί (Χαραλαμπίδης, 2001). Επίσης, σήμερα με τη σύζευξη των νέων τεχνολογιών, το graffiti έχει αποκτήσει μια νέα φυσιογνωμία και έχει φέρει στο προσκήνιο τον αντισυμβατικό καλλιτεχνικό πειραματισμό σε νέο πλαίσιο θέτοντας πάλι βασικά ζητήματα όπως την αισθητική του graffiti, τη συντήρηση και αισθητική αποκατάστασή του, τη σχέση του με τον βανδαλισμό, τις εικαστικές παρεμβάσεις στο δημόσιο χώρο (Χατζήπαπας & Τηλιγάδης, 2023).

Επιπλέον, η εφαρμογή της τέχνης του δρόμου στα δημόσια σχολεία της Ελλάδας δεν είναι σύνηθες φαινόμενο και χρειάζεται να γίνουν προσπάθειες, ώστε οι μαθητές/τριες να εξοικειωθούν με τη συγκεκριμένη τέχνη (Κουτίδης, 2022). Συχνά συναντάμε τέτοιες δράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης<sup>4</sup>, ενώ σπάνια έχουμε αναφορές σε αρθρογραφία και βιβλιογραφία<sup>5</sup>. Η ένταξη όμως του graffiti στην εκπαιδευτική διαδικασία, ακόμα και αν ήταν επίσημα αποδεκτή, δεν αποτελεί μια εύκολη υπόθεση. Περισσότερο είναι μια πρόκληση, καθώς ο σχεδιασμός και η εφαρμογή του προϋποθέτει καλή οργάνωση, μεγάλη προετοιμασία, σημαντική υλικοτεχνική υποδομή, κατάκτηση εικαστικών τεχνικών, αυστηρά χρονοδιαγράμματα κ.ά. Η συγκεκριμένη εργασία διερευνά εάν η εφαρμογή της σύγχρονης πρακτικής του graffiti, το Gif-iti, μπορεί να επιφέρει ανανεωτικές και εναλλακτικές εκπαιδευτικές λύσεις στη διδακτική των εικαστικών. Πιο συγκεκριμένα, τα ερωτήματα που θέτει, αφορούν το 1) αν μεταβιβάζει νέο και δόκιμο εκπαιδευτικό περιεχόμενο στη διδακτική των εικαστικών στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση, 2) αν παρουσιάζει μια ευνοϊκή μεθοδολογία ένταξής του στην εκπαιδευτική διαδικασία και 3) αν φέρει εικαστικές και παιδαγωγικές αξίες με απώτερο στόχο να κερδίσει μια θέση στο «πάνθεον» της εικαστικής αγωγής της τυπικής ή μη - τυπικής εκπαίδευσης.

#### 4. Παρουσίαση προγράμματος

Το graffiti αποτελεί μια «διπολική» μορφή τέχνης, η οποία κυμαίνεται ανάμεσα στην παραβατικότητα όπου ο καλλιτέχνης δρα στο δημόσιο χώρο χωρίς αδειοδότηση, ή ακολουθεί τη νόμιμη οδό και το graffiti αναγνωρίζεται ως δημόσια τέχνη. Στην παρούσα εργασία διερευνάται η νόμιμη οδός και ο ομαλός τρόπος ένταξής του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μια δεύτερη παράμετρος, πολύ σημαντική προς διερεύνηση, αποτελεί η μεθοδολογία ανάπτυξης των εικαστικών παρεμβάσεων στον δημόσιο χώρο. Κάθε δημόσιο έργο τέχνης είναι αποτέλεσμα πολλών σχέσεων και παραγόντων όπως, ανάμεσα σε καλλιτέχνες, δημόσιους (κρατικούς-τοπικούς) και ιδιωτικούς φορείς, αρχιτέκτονες, εταιρείες, επιστημονικά ιδρύματα και εργαστήρια, χρηματοδότες, εθελοντές (Πολυχρωνάτου, 2007). Σημαντικές πηγές για τη διερεύνηση του ζητήματος αποτέλεσαν το βιβλίο του Βαφειάδη που φέρει τίτλο «Περί Τοιχογραφίας», ο οποίος αναπτύσσει ζήτημα σημειωτικής, τεχνικής δεοντολογίας και μεθοδολογίας ανάπτυξης τοιχογραφικών έργων (Βαφειάδης, 2010) καθώς και η τέχνη του Βυζαντίου που η τοιχογραφία καλλιεργήθηκε και αποτέλεσε από τα πιο προσιτά είδη ζωγραφικής ενώ κατείχε πρωτεύουσα θέση στη διακόσμηση των ναών (Μυρτάλη, 2006). Άλλη πηγή αποτέλεσε η προσέγγιση μεθοδολογιών διαχείρισης έργου, σε σύγκριση με το υφιστάμενο νομοθετικό πλαίσιο δημοσίων έργων (Κατσιαούνη, 2021).

Τα προβλήματα της διδακτικής της τέχνης αποτέλεσαν ακόμα μια σημαντική παράμετρο για τη σχεδίαση και την εφαρμογή του προγράμματος. Η διδακτική των

<sup>4</sup><https://shorturl.at/pry23>, <https://shorturl.at/GIMT1>, <https://shorturl.at/nvCIS>

<sup>5</sup>Η διπλωματική του Κουτίδη με τίτλο «Τέχνη του δρόμου, Βανδαλισμός, Δημόσια παιδαγωγική και Σύγχρονη Μνημειακή Ζωγραφική και Γλυπτική στον Δημόσιο Χώρο» και του Χατζήπαπα με τίτλο «Η εξέλιξη της street art και οι παρεμβάσεις της στην τέχνη, στις πόλεις και στην εκπαίδευση» κάνουν αναφορές για τη ένταξη της τέχνης του δρόμου στο σχολείο και στην εκπαιδευτική διαδικασία.



εικαστικών τεχνών ως αυτόνομη ερευνητική περιοχή ασχολείται με τρία κύρια προβλήματα. 1) Τον διδακτικό μετασχηματισμό, δηλαδή το σύνολο των τροποποιήσεων που υφίσταται η εικαστική γνώση όταν πρόκειται να αποτελέσει αντικείμενο διδασκαλίας. 2) Οι αντιλήψεις και πεποιθήσεις των μαθητών για την εικαστική γνώση και την εξέλιξή τους κατά την διάρκεια της διδασκαλίας. 3) Το εκπαιδευτικό πλαίσιο, στο οποίο θα λειτουργήσει ο διδακτικός μετασχηματισμός της εικαστικής γνώσης και η οικοδόμηση της γνώσης αυτής από τον/τη μαθητή/τρια (Αραπάκη, 2013). Τέλος, στην καλλιτεχνική πρακτική Gif-iti μπορεί να ενταχθούν οργανικά και να υποστηριχθούν παιδαγωγικές αρχές όπως η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση της μάθησης, η διερευνητική κ.ά. Σε όλες τις δραστηριότητες, ο μαθητής δημιουργεί ατομικά ενώ συνεργάζεται για να επιτευχθεί το τελικό αποτέλεσμα και είναι όλοι συν-υπεύθυνοι για την περάτωση του έργου. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές, συμμετέχουν ενεργά, μέσω της διερευνητικής και «ανακαλυπτικής» μεθόδου, κατακτούν τη γνώση και τους αναμενόμενους στόχους, τίθενται δομημένα ερωτήματα, επιλύονται προβλήματα που προκύπτουν δια μέσου θεωρητικής-πρακτικής έρευνας και διαλογικής συζήτησης.

#### 4.1. Σκοπός

Να ερευνηθούν σύγχρονοι τρόποι προώθησης της τέχνης στην εκπαιδευτική κοινότητα με την ενσωμάτωση νέου διδακτικού περιεχομένου και εναλλακτικών θεμάτων (εισαγωγή του συγχρόνου graffiti), στη διδακτική των εικαστικών.

#### 4.2. Στόχοι

Οι μαθητές:

- 1) Να αναζητήσουν την προσωπική πλήρωση μέσα από την τέχνη του σύγχρονου graffiti ως μια μορφή αυτοέκφρασης.
- 2) Να αντιληφθούν την ιστορία και το πολιτιστικό αποτύπωμα της τέχνης του σύγχρονου graffiti.
- 3) Να αποκτήσουν συναίσθηση του κοινωνικού ρόλου της τέχνης του σύγχρονου graffiti.

#### 5. Διδακτικές ενότητες

Το πρόγραμμα αποτελείται από τρεις Διδακτικές Ενότητες (ΔΕ), όπου η κάθε μια από αυτές συνδέεται με την επόμενη και περιλαμβάνει σειρά σχετικών μεταξύ τους Διδακτικών Δραστηριοτήτων (ΔΔ) (βλ. Πίνακα 1).

Πίνακας 1. Αναλυτική περιγραφή Διδακτικών Ενότητων και Διδακτικών Δραστηριοτήτων

#### 1η ΔΕ: ΑΠΟ ΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΤΟ ANIMATION

α) Περιγραφή: Εισαγωγή τριών μορφολογικών εικαστικών στοιχείων: Κίνηση, φως και χρώμα. Μορφές τέχνης αποτελούν η φωτογραφία, το σχέδιο, η ζωγραφική και το animation. Στόχος αποτελεί η σύνδεση των παραδοσιακών τεχνών με τις ψηφιακές τεχνολογίες, ενώ ταυτόχρονα αποτελεί και προετοιμασία για την ομαλή εισαγωγή στη 2η διδακτική ενότητα.

β) Εφαρμογή: 1η ΔΔ (Εισαγωγή στο Animation): Έχει στόχο την εισαγωγή του μαθητή στην τέχνη του Animation. Παρουσιάζεται η ιστορία του κινουμένου σχεδίου, γίνεται αναφορά στην εποχή των εφευρέσεων (Οπτικά παιχνίδια), στα είδη και τις τεχνικές του Animation. 2η ΔΔ (Gif Animation): Έχει στόχο την εισαγωγή του μαθητή στην τεχνική του Gif Animation. Από την ιστορία του Animation γίνεται εστίαση στον φωτογράφο Eadweard Muybridge, γνωστός για την πρωτοποριακή εργασία του και ανακάλυψη σχετικά με τον τρόπο ανάλυσης και σύνθεσης της κίνησης μέσω της κάμερας (Honor & Fleming, 1998). 3η ΔΔ (Τεχνικές σχεδίασης & επιζωγράφισης): Έχει στόχο την εκμάθηση τεχνικών σχεδίου και την



ομαλή μετάβαση μέσω της ασπρόμαυρης ζωγραφικής στη ζωγραφική με χρώμα. Αναφέρονται τεχνικές αναπαραγωγής σχεδίου και φωτορεαλιστικών τεχνικών. Σύνδεση με το καλλιτεχνικό κίνημα του Υπερρεαλισμού που αναπτύχθηκε τη δεκαετία του 1970 στις Η.Π.Α. και στη Δυτική Ευρώπη, με κύριο χαρακτηριστικό του την τάση προς μια ακραία και απόλυτη αληθοφάνεια, με κύρια μέθοδο στη ζωγραφική την άμεση αντιγραφή φωτογραφιών (Φωτο-ρεαλισμός) (Ρηντ, 1986). Αναφορά στον καλλιτέχνη φωτορεαλιστή Chuck Close. Εξετάζοντας από πολύ κοντά μια οποιαδήποτε φωτογραφία γίνεται φανερό ότι αποτελείται από έναν συνδυασμό περίπλοκων αφηρημένων σχημάτων. Στις ασπρόμαυρες φωτογραφίες αυτά ορίζονται από τις μεταβολές τόνων του γκρι (Τονική κλίμακα), ενώ στις έγχρωμες από τις μεταβολές των αποχρώσεων (Πόρτερ & Γκούντμαν, 1982). Δημιουργούνται μονοχρωματικά ασπρόμαυρα έργα, με θέμα από τις κινητικές μελέτες του Muylbridge, ακολουθώντας την επισήμανση αυτών των σχημάτων, με τη σχολαστική μεταφορά τους σε γραμμική μορφή πάνω στη σχεδιαστική επιφάνεια. Κατόπιν, επιζωγραφίζουν το σχέδιο, με την καθορισμένη παλέτα (ασπρόμαυρη ζωγραφική) και τη μέθοδο του συστήματος της αρίθμησης των χρωμάτων (Εικ. 1). 4η ΔΔ (Gif Painting Animation 1): Έχει στόχο τη δημιουργία ομαδικού ασπρόμαυρου Gif Animation έργου. Το έργο ολοκληρώνεται με τη βοήθεια λογισμικών επεξεργασίας βίντεο, το λογισμικό Windows Movie Maker αλλά και online εργαλεία όπως το ezgif, το imgflip κ.ά. Το Windows Movie Maker επιτρέπει την επεξεργασία στατικής και κινούμενης εικόνας, προωθεί την ανάπτυξη της βιντεοτέχνης και εξυπηρετεί άμεσα στόχους των εικαστικών τεχνών. Αποτελεί ένα «φιλικό» λογισμικό και περιλαμβάνει οικείες λειτουργίες χρήσης σε άτομα που ήδη κάνουν χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών (Παύλου, 2012). Αναφορά στους καλλιτέχνες Scott Hutchison, ο οποίος δημιουργεί κινούμενα σχέδια από κάρβουνο, μελάνι, λαδομπογιές κ.ά. και στην καλλιτέχνη Lauren Gregory, η οποία ανέπτυξε μια τεχνική κίνησης stop-motion με ελαιοχρώματα δημιουργώντας τα Gifs Painting. 5η ΔΔ (Gif Painting Animation 2): Έχει στόχο να εισάγει τον μαθητή στη χρωματολογία και στη δημιουργία έγχρωμου Gif. Διδάσκεται η θεωρία του χρώματος, οι ιδιότητες, οι χρωματικές αρμονίες και οι αντιθέσεις από τις μελέτες του Γιωχάννης Ίεν. Δημιουργούνται έγχρωμα έργα (μέσω διαλογικής συζήτησης αποφασίζεται η χρωματική παλέτα), από τις κινητικές μελέτες του Muylbridge (Εικ. 2), περατώνοντας το Gif Animation αρχείο<sup>6</sup>.

#### 2η ΔΕ: ΑΠΟ ΤΟ ANIMATION ΣΤΟ GRAFFITI

α) Περιγραφή: Σε αυτήν την ενότητα, εντάσσονται τα μορφολογικά εικαστικά στοιχεία, της σύνθεσης (οπτικός ρυθμός, αξονικότητα, επανάληψη), ο δημόσιος χώρος με την αποτύπωσή του αλλά και το θεματικό υλικό του έργου (η ιδέα, οι έννοιες και οι σημασίες που διατυπώνονται, το περιεχόμενο κ.τ.λ.). Στόχος αποτελεί η σύνδεση του animation με το graffiti. Μορφές τέχνης που εισάγονται είναι η φωτογραφία, η τοιχογραφία, το graffiti και οι σύγχρονες πρακτικές του.

β) Εφαρμογή: 1η ΔΔ (Εισαγωγή στο graffiti): Έχει στόχο την εισαγωγή του μαθητή στην τέχνη του graffiti. Παρουσιάζεται η ιστορία του, αναλύονται εικαστικές παρεμβάσεις, τεχνικές και υλικά (αρχαίες & νέες) και γίνεται αναφορά στη συντήρηση των graffiti. Παρουσιάζονται οι πιο σύγχρονες πρακτικές του graffiti όπως το Sequences Graffiti και Gif-iti. Αναφορά σε καλλιτέχνες όπως τον Vincent Glowinski, γνωστός ως Bonom, και τον Charles Leval, γνωστός ως Levalet. 2η ΔΔ (Επιλογή θέματος): Έχει στόχο να εισάγει τους μαθητές στο περιεχόμενο και την ιδέα του εικαστικού έργου. Μέσω συλλογικών διερευνητικών διαλογικών διαδικασιών επιλέχθηκε το θέμα, το οποίο αφορά την οδική

<sup>6</sup><https://ibb.co/WK7zw3p>, <https://gifyu.com/image/S0KYI>



ασφάλεια και συγκεκριμένα το κράνος. Προέκυψε από το γεγονός ότι οι ανήλικοι συνήθως δε φορούν κράνος, ενώ το πρόβλημα των τροχαίων ατυχημάτων με θύματα παιδιά έχει ανησυχητικές διαστάσεις σε παγκόσμιο επίπεδο, όπου καταγράφονται 300.000 θάνατοι παιδιών ετησίως (Ντεμογιάννη, 2018). Η ιδέα χρειάζεται να αποκτήσει μορφή, η οποία αποτελεί την οπτική έκφραση της ιδέας. Για τη μορφοποίηση της ιδέας και την οπτική έκφρασή της επιλέχθηκε ο χαρακτήρας Playmobil. Αναφορά στην εικαστική χρήση των χαρακτήρων Playmobil στον Γάλλο ζωγράφο τον Pierre - Adrien Sollier, ο οποίος αναδημιουργεί διάσημα έργα τέχνης αντικαθιστώντας τους χαρακτήρες με φιγούρες playmobil. Κατόπιν συλλογικών διερευνητικών διαλογικών διαδικασιών, επιλέχθηκε μια κόκκινη μοτοσικλέτα με αναβάτη με λευκή στολή και κόκκινο κράνος. Το θέμα φέρει τίτλο “Drifting”, και μεταφέρει το μήνυμα της οδικής ασφάλεια με τη χρήση του κράνους με σλόγκαν «Κάνε drift στη ζωή, φόρα κράνος». 3η ΔΔ (Δημιουργία φωτογραφιών 360°): Έχει στόχο την εξοικείωση των μαθητών με τη φωτογράφιση 360°. Διδάσκεται ο τρόπος φωτογράφισης με φωτογραφική μηχανή ή κινητό τηλέφωνο, ενός αντικειμένου σε 360° (μια πλήρη περιστροφή). Κατόπιν εφευρέθηκε από τον εκπαιδευτικό η Τεχνική του Κύκλου (TK), η οποία δίνει λύση στο πρόβλημα της ομαδικής συμμετοχής. Αναπτύσσεται ένας κύκλος από χαρτί με υποδιαίρεσεις ανάλογες κάθε φορά με τον αριθμό των μαθητών της τάξης, οπότε και των λήψεων της περιστροφής (Εικ. 3). 4η ΔΔ (Επεξεργασία εικόνας): Έχει στόχο την εκμάθηση λογισμικών επεξεργασίας εικόνας. Οι μαθητές με τη χρήση λογισμικών επεξεργασίας εικόνας χρησιμοποιούν διάφορα εργαλεία και πραγματοποιούν ενέργειες όπως καθαρισμός φόντου σε λευκό χρώμα, σχηματοποίηση εικόνας με τη χρήση φίλτρων κ.ά. (Εικ. 4). 5η ΔΔ (Ανάπτυξη Gif Animation): Έχει στόχο τη συλλογική δημιουργία αρχείου Gif από το επιλεγμένο θέμα<sup>7</sup>. Εκτύπωση επεξεργασμένων εικόνων σε ασπρόμαυρες φωτοτυπίες μεγέθους Α3 και κατόπιν ακολουθείται η διαδικασία που αναπτύχθηκε στην 1η ΔΕ. 6η ΔΔ (Σημείο παρέμβασης): Έχει στόχο τη σύνδεση του έργου με τον δημόσιο χώρο. Παρουσιάζονται παραδείγματα εικαστικών τοιχογραφικών παρεμβάσεων από τη διεθνή και εγχωρία εμπειρία. Στη συνέχεια, μέσω συλλογικών διαλογικών διαδικασιών επιλέγεται το τελικό σημείο παρέμβασης στο χώρο του σχολείου. Κατόπιν, πραγματοποιείται έρευνα πεδίου, φωτογραφίζεται το σημείο και συζητούνται θέματα όπως: Χαρακτηριστικά του σημείου, τύπος, ασφάλεια, προσβασιμότητα και εγκατάσταση «εργοταξίου», χώρος εκτέλεσης εργασίας (Εικ. 5). 7η ΔΔ (Αποτύπωση χώρου): Έχει στόχο τη διαδικασία κατανόησης αποτύπωσης του χώρου. Υλοποιείται σχεδιαστική αποτύπωση της υπάρχουσας κατάστασης του χώρου στην αρχή με ένα σκαρίφημα. Χρήση σύγχρονων ή παραδοσιακών εργαλείων για τη μέτρηση των αποστάσεων (αποστασιόμετρο λείζερ, μετροταινία κ.ά.). Ψηφιακή σχεδίαση και αποτύπωση σε σχεδιαστικά προγράμματα αποκτώντας δυνατότητες άμεσης επεξεργασίας για το μέγεθος, τη θέση και την κλίμακα της τοιχογραφίας κ.ά. 8η ΔΔ (Σύνθεση έργου): Έχει ως στόχο την ανάπτυξη συνθετικής σκέψης. Η μορφή ενός εικαστικού έργου εξαρτάται από τον χειρισμό των βασικών οπτικών στοιχείων (σχήμα, χρώμα, γραμμή, κ.τ.λ.), και τη σύνθεσή τους στον δοσμένο χώρο (Τσιάρρα, 2006). Η κύρια συνθετική αρχή που αναλύθηκε αφορούσε τον οπτικό ρυθμό. «Ο ρυθμός ερμηνευμένος με οπτικούς όρους διαφοροποιεί την αντίληψη του ανθρώπου για το χώρο» (Βακαλό, 1988: 104). Κατόπιν, σε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας σκηνοθετήθηκε το τελικό έργο (Εικ. 6.). 9η ΔΔ (δημιουργία φακέλου): Έχει στόχο την επικοινωνία του έργου με τη σχολική κοινότητα. Συντάσσεται έγγραφο συμφωνητικού έγκρισης υλοποίησης του έργου. Δημιουργείται ολοκληρωμένη σύντομη παρουσίαση

<sup>7</sup><https://gifyu.com/image/S0NSj>



(φάκελος), η οποία αποστέλλεται στη διοίκηση του σχολείου και πραγματοποιείται συνεδρίαση από τον σύλλογο διδασκόντων για ενημέρωση και ψηφοφορία της πρότασης.

### 3η ΔΕ: GIF - ITI

α) Περιγραφή: Φάση υλοποίησης και ολοκλήρωσης του έργου. Σε αυτήν την ενότητα, δεν εισάγονται νέα μορφολογικά εικαστικά στοιχεία αλλά ο στόχος είναι η εφαρμογή τους στη διαδικασία της εκτέλεσης του έργου. Αποτελεί έναν τρόπο αξιολόγησης και εκτίμησης για την αφομοίωση της εικαστικής γνώσης από τους μαθητές.

β) Εφαρμογή: 1<sup>η</sup> ΔΔ (Υλικά-μέσα και αποθήκευση): Έχει στόχο να αναδείξει την υλικοτεχνική υποδομή για την υλοποίηση του έργου. Σε αυτήν τη διδακτική δραστηριότητα, γίνεται αναφορά και παρουσίαση για τα υλικά έγερσης του έργου, τα υλικά σχεδίασης, τα υλικά επιζωγράφησης και καθορίζεται ο χώρος αποθήκευσης. 2<sup>η</sup> ΔΔ (Προετοιμασία έναρξης): Έχει στόχο την αρτιότερη οργάνωση της υλοποίησης του project (Προετοιμασία επιφάνειας, προετοιμασία φωτοτυπιών και καρμπόν, προετοιμασία αποχρώσεων-αρίθμηση δοχείων κ.ά. 3<sup>η</sup> ΔΔ (Εκτέλεση): Έχει στόχο ο κάθε μαθητής να φέρει σε πέρας το έργο που του αναλογεί. Πρώτα γίνεται η σχεδίαση των μορφών (Εικ. 7) και κατόπιν η επιζωγράφηση. Η διαδικασία της σχεδίασης υλοποιείται με τη χρήση επεξεργασμένων φωτοτυπιών ανάλογης κλίμακας και καρμπόν για την αντιγραφή τους στον τοίχο. 4<sup>η</sup> ΔΔ (Qr code animation): Έχει στόχο την παραγωγή αρχείου short animation, το οποίο μπορεί να ιδωθεί σαρώνοντας έναν Qr code. Δημιουργήθηκε ομαδοσυνεργατικό animation κοινωνικής ευαισθητοποίησης με τη χρήση παραδοσιακών τεχνικών animation, με θέμα την οδική ασφάλεια, το οποίο τονίζει τη χρήση του κράνους στην οδήγηση των δίκυκλων μηχανών<sup>8</sup>. Αναφορά στο εικαστικό έργο “Loving Vincent”, η πρώτη ταινία animation που έχει ζωγραφιστεί στο χέρι. 5η ΔΔ (Δημιουργία QR code): Έχει στόχο την ενσωμάτωση οπτικοακουστικού υλικού στο έργο. Δημιουργία και επιζωγράφηση Qr code στον τοίχο ως οργανικό μέρος του έργου. Οι street artists χρησιμοποιούν τους QR codes και δημιουργούν ενδιαφέρουσες εμπειρίες με διάφορους τρόπους και τεχνικές. Αναφορά στον αστικό καλλιτέχνη Sweza, με καταγωγή από το Βερολίνο. Ανάρτηση ταμπέλας πληροφοριών του έργου με αναφορά στους συντελεστές, στην ιδέα κ.τ.λ. Κατόπιν, φωτογράφιση και προώθηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

## 6. Συμπεράσματα

Η διδακτική παρέμβαση υλοποιήθηκε στο 9<sup>ο</sup> ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑ.Λ. και 1<sup>ο</sup> Ε.Κ. Πάτρας στον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών με ειδικότητα τη Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής Αποκατάστασης στη Γ' Λυκείου κατά το Σχολικό έτος 2022-23 στα πλαίσια του πιλοτικού εργαστηρίου GAL. Δήρηκεσε ένα διδακτικό έτος με τη συμμετοχή 13 ενήλικων μαθητών και τη συνεργασία τριών εκπαιδευτικών. Ένα μεγάλο μέρος εφαρμόστηκε στο εργαστηριακό μάθημα «Αντίγραφο - Αισθητική Αποκατάσταση», για 4 διδακτικές ώρες κάθε εβδομάδα, στις ενότητες Χρωματολογία, Αντίγραφο τοιχογραφίας, Ζωγραφικό αντίγραφο και ένα άλλο μέρος στα πλαίσια Εκπαιδευτικού Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων (Πολιτιστικό πρόγραμμα) με ώρες εκτός ωρολογίου προγράμματος.

Σύμφωνα με τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν, η εφαρμογή της καλλιτεχνικής πρακτικής Gif-iti αποτελεί, τουλάχιστον για τα ελληνικά δεδομένα, την πρώτη επίσημη καταγραφή εφαρμογής και αποκόμισης εμπειρίας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Η εργασία εμφανίζει και παρουσιάζει οργανωμένα, διδακτικές ενότητες, στόχους και διδακτικές εφαρμογές ενώ αναφέρει σε κάθε ενότητα τα μορφικά στοιχεία και τις μορφές

<sup>8</sup><https://www.youtube.com/watch?v=17ey8b4W0C4>





τέχνης που εισάγονται. Αναδεικνύει τους πιο αντιπροσωπευτικούς καλλιτέχνες για κάθε διδακτική ενότητα και δραστηριότητα και τα πιο σημαντικά εικαστικά έργα. Φανερώνει τις επινοήσεις, που προέκυψαν για την επίλυση εικαστικών και εκπαιδευτικών ζητημάτων, πηγές και βιβλιογραφία, ενώ αναμφίβολα αποτελεί μια δοκιμασμένη μεθοδολογία, πάντα βέβαια υπό εξέλιξη και βελτίωση. Τέλος, εμπεριέχει οπτικό υλικό που λειτουργεί ως ντοκουμέντο της εικαστικής δράσης στο Παράρτημα. Υλικό για την υλοποίηση του τελικού εικαστικού προϊόντος, το οποίο αποτελεί σημαντικό τεκμήριο αξιολόγησης παρόλο που το εγχείρημα αποτελεί σε όλες τις βαθμίδες μια εξαιρετικά λεπτή πρακτική (Gaillot, 2002). Υλικό για την κατανόηση της διδακτικής εφαρμογής.

Το όλο εγχείρημα από την ιδέα, τον σχεδιασμό μέχρι και την εφαρμογή αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία που απαιτεί ευρύτερη γνώση και εμπειρία για να καλυφθούν αποτελεσματικά διάφορες απαιτήσεις των σταδίων ανάπτυξής του. Παρουσιάζει και θίγει θέματα μεθοδολογίας με στόχο την ευνοϊκότερη ένταξή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Προϋποθέσεις αποτελούν: 1) Η ύπαρξη εξοπλισμένου εργαστηρίου με σημαντική υλικοτεχνική υποδομή, το οποίο και προϋπήρχε. 2) Η οικονομική υποστήριξη από το πρόγραμμα ΜΝΑΕ. 3) Οι δομημένες ΔΕ με τρόπο ώστε να βοηθούν στην οικοδόμηση και την κατανόηση των εικαστικών στοιχείων. 4) Η διαδικασία της διερεύνησης της μεθοδολογίας δημόσιων έργων, η οποία επηρεάζει άμεσα την κατασκευή του έργου και αποτελεί τον σκελετό της δόμησης του προγράμματος διδασκαλίας, συνδέοντας την εικαστική πρακτική με την παιδαγωγική διαδικασία. «Η εγκυρότητα μιας μεθόδου, πέρα από την οποιαδήποτε θεωρητική της θεμελίωση, κρίνεται κυρίως από τη δυνατότητα της εφαρμογής της και από τα αποτελέσματα αυτής της εφαρμογής» (Μουζάκης, 1987: 392). Σημαντικό επίσης αποτελεί οι ιδιαίτερες γνώσεις των διδασκόντων και η προσωπική τους καλλιτεχνική εμπειρία για την τέχνη του graffiti.

Φέρει εικαστικές και παιδαγωγικές αξίες, καθόσον αναφέρεται σε παραδοσιακές αλλά χρησιμοποιεί και σύγχρονες πρακτικές του graffiti και της τοιχογραφίας. Θίγει το αναδυόμενο επιστημονικό πεδίο της συντήρησης του graffiti. Εισάγει πολλαπλά μορφικά εικαστικά στοιχεία (κίνηση, χρώμα, σύνθεση, δημόσιος χώρος κ.ά.). Χρησιμοποιεί έναν «παράδοξο» συνδυασμό μορφών τέχνης όπως ζωγραφική, animation, τοιχογραφία κ.ά. Συνιστά σημείο συνάντησης όλων σχεδόν των μαθησιακών αντικείμενων από το πρόγραμμα σπουδών του Τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών και της ειδικότητας Συντήρησης Έργων Τέχνης, όπως: Ελεύθερο Σχέδιο, Αρχές Σύνθεσης, Εφαρμοσμένες Τέχνες με Χρήση Η/Υ, Φωτογραφία και Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας, Αντίγραφο, Σχεδιαστική Τεκμηρίωση και Συντήρηση Έργων Τέχνης κ.ά. Συγχρόνως, εμπλουτίζει τη μαθησιακή διαδικασία με νέες μορφές τέχνης και μέσα όπως, το animation, την τεχνολογία των QR codes, τη φιλοσοφία του graffiti, προσφέροντας στους μαθητές μια ευρύτητα εικαστικών γνώσεων και δεξιοτήτων, προτείνοντας μια νέα οπτική για τα όρια των εικαστικών τεχνών και τις σύγχρονες εξελίξεις της τέχνης του graffiti, ξεφεύγοντας από τα περιορισμένα κλισέ και τα στενά όρια που συνήθως έχουν επικρατήσει στη διδακτική των εικαστικών και στην τέχνη. Τέλος, ενσωματώνεται οργανικά η δυνατότητα εφαρμογής των παιδαγωγικών αρχών της ομαδοσυνεργατικής και της διερευνητικής προσέγγισης της μάθησης. Προωθείται η εικαστική δράση ως παρέμβαση σε κοινωνικά ζητήματα ευαισθητοποιώντας τη σχολική κοινότητα κ.ά.

Η εφαρμογή ωστόσο της σύγχρονης πρακτικής του graffiti, το Gif-iti, αποτελεί οπωσδήποτε μια πολύπλοκη και πολυποίκιλη διαδικασία, μπορεί να επιφέρει ανανέωση και να εμπλουτίσει το θεματολόγιο της διδακτικής των εικαστικών ενώ αποτελεί μια εναλλακτική και φρέσκια ματιά. Η εφαρμογή της δράσης στο ΕΠΑ.Λ. στην ειδικότητα Συντήρηση Έργων



Τέχνης ενσωματώθηκε αποτελεσματικά αλλά και εποικοδομητικά για τους μαθητευομένους διότι όχι μόνο βρήκαν ευκαιρία να εφαρμόσουν τις γνώσεις των μαθησιακών αντικειμένων που είχαν διδαχθεί αλλά εμπλουτίστηκαν ερχόμενοι σε επαφή με νέα αντικείμενα της τέχνης. Ίσως τελικά το graffiti, με την κατάλληλη μεθοδολογία, να αξίζει να κερδίσει μια θέση στο «πάνθεον» της εικαστικής αγωγής στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Το όλο εγχείρημα βέβαια, επιδέχεται περεταίρω βελτίωση και ανάπτυξη στον σχεδιασμό, στην εφαρμογή και στην αξιολόγηση του προγράμματος. Όπως αναφέρει η Charman: «Είτε θεωρούμε το πρόγραμμα ως ένα γραπτό σχέδιο είτε ως ζωντανή εμπειρία των παιδιών, θα πρέπει να αξιολογήσουμε την επάρκεια των στόχων του προγράμματος, τις μεθόδους με τις οποίες θα εισαγάγουμε τα παιδιά στις καλλιτεχνικές εμπειρίες και τις πηγές» (1993: 378). Η αξιολόγηση αποτελεί ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την προώθηση της μάθησης. Μπορεί να εκτιμήσει τον βαθμό υλοποίησης των επιδιωκόμενων στόχων ενώ μπορεί να αποτελέσει και την αφετηρία μια νέας ενότητας μαθημάτων εφόσον διαπιστωθούν ελλείψεις ή ζητήματα που χρήζουν περαιτέρω διερεύνησης (Παύλου, 2018). Αξιολογούμε τη διδασκαλία με βάση τον βαθμό επίτευξης των σκοπών και των στόχων, μέσω συλλογής και ανάλυσης δεδομένων που σχετίζεται κυρίως με απαντήσεις σε ερωτηματολόγια, από τις απόψεις, εμπειρίες των μαθητών (Καψάλης & Νημά, 2021). Επιπλέον, πρόταση αποτελεί η πιλοτική εφαρμογή του προγράμματος σε μεγαλύτερες ηλικιακές ομάδες στην Τριτοβάθμια εκπαίδευση σε σχολές Κάλων Τεχνών και Καλλιτεχνικών Σπουδών ως ένα νέο πεδίο εικαστικής και εκπαιδευτικής έρευνας.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

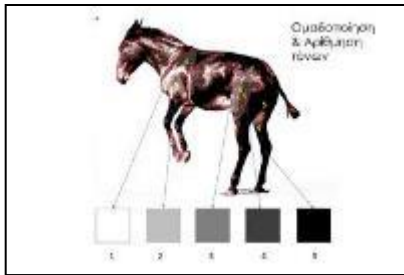
- Cancone, S. (2022). *Meet Sunday Nobody, the Meme Artist Who Entombed a Bag of Flamin' Hot Cheetos in a 3,000-Pound Sarcophagus Time Capsule*. Artnet. Retrieved from <https://shorturl.at/aBKZ1>
- Canter, C. (2013). *Graffiti school*. London: Thames & Hudson.
- Charman, L. H. (1993). *Διδακτική της τέχνης* (Μτφ. Α. Λάπουρτας, Γ. Χαραλαμπίδης, Ε. Κυπραίου & Α. Βαρδάλου). Αθήνα: Νεφέλη.
- Curran, L. (2019). *Port Melbourne Is Now Home to the Southern Hemisphere's Largest Mural*. Concrete Playground. Retrieved from <https://shorturl.at/apsC1>
- Gaillot, A. B. (2002). *Πλαστικές Τέχνες. Στοιχεία διδακτικής - κριτικής*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Honour, H., & Fleming, J. (1998). *Ιστορία της τέχνης* (Μτφ. Α. Παππάς). Αθήνα: Υποδομή.
- Lechner, M. (2013). *Enquête: Street art et Web en étroite connexion*. Liberation. Retrieved from <https://shorturl.at/hsH59>
- Rosen, R. J. (2013). The Paradox of GIF-iti: Street Art You Can See Only Online. *The Atlantic*. Retrieved from <https://shorturl.at/wyRY1>
- Smith, A. (2019). *Kitt Bennett crafts record-breaking 'Gif-Iti'*. Hi fructose. Retrieved from <https://shorturl.at/nryDT>
- Wilson, E. K. (2020). *Australia's first gif-iti*. A Rich Life. Retrieved from <https://arichlife.com.au/australias-first-gif-iti/>
- Αραπάκη, Ξ. (2013). *Διδακτική των εικαστικών*. Αθήνα: ΙΩΝ.
- Βακαλό, Ε. Γ. (1988). *Οπτική σύνταξη*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Βασιλάκος, Α. (2015). *Ψηφιακές μορφές τέχνης*. Θεσσαλονίκη: Τζιόλα.
- Βαφειάδης, Κ. Μ. (2010). *Περί τοιχογραφίας*. Θεσσαλονίκη: Μυγδονία.
- Δεληγιάννης, Γ. (2006). *Κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagottobooks.



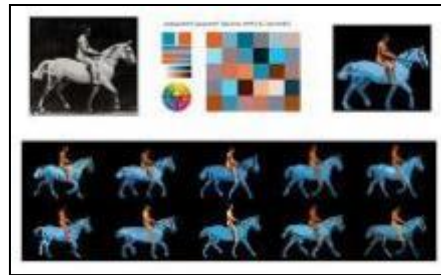
- Κατσιαούνη, Σ. (2021). *Συγκριτική Διερεύνηση Μεθοδολογιών Διαχείρισης Έργου σε Συνδυασμό με την Ελληνική Νομοθεσία Δημοσίων Έργων, ως «Ολοκληρωμένα» Εργαλεία Διαχείρισης Έργου από τις Τεχνικές Υπηρεσίες των Ο.Τ.Α.* (Δημοσιευμένη Διπλωματική Εργασία). ΕΑΠ, Απόθεσις.
- Καψάλης, Γ. Α., & Νημά, Α. Ε. (2021). *Σύγχρονη διδακτική*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Κουτίδης, Ζ. (2022). *Τέχνη του δρόμου, Βανδαλισμός, Δημόσια παιδαγωγική και Σύγχρονη Μνημειακή Ζωγραφική και Γλυπτική στον Δημόσιο Χώρο* (Δημοσιευμένη Διπλωματική Εργασία) Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, ΙΚΕΕ. Ανακτήθηκε από <https://shorturl.at/jqxHZ>
- Κωνσταντίνου Κ. Μ. (2017). *Graffiti - Έγκλημα ή Τέχνη; The Art of Crime 2*. Ανακτήθηκε από <https://shorturl.at/bhlx5>
- Λουφαρδάκη, Β. (2012). *Η τέχνη του δρόμου και η πολιτιστική της επικοινωνία* (Δημοσιευμένη Διπλωματική Εργασία). Πάντειο Πανεπιστήμιο, Πάνδημος.
- Μουζάκης, Τ. (1987). *Ειδική διδακτική ζωγραφικής*. Τάσος Μουζάκης.
- Μυρτάλη, Α. Π. (2006). *Βυζαντινές τοιχογραφίες*. Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Ντεμογιάννη, Σ. (2018). *Κυκλοφοριακή αγωγή και οδική ασφάλεια* (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη. Ανακτήθηκε από [10.26262/heal.auth.ir.302882](https://doi.org/10.26262/heal.auth.ir.302882)
- Παύλου, Β. (2012). *Η χρήση του λογισμικού Windows Movie Maker στα πλαίσια της εικαστικής παιδείας*. Researchgate. Ανακτήθηκε από <https://shorturl.at/cdwE8>
- Παύλου, Β. (2018). *Τα παιδιά ως θεατές και παραγωγοί εικαστικών τεχνών*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Πολυχρονάτου, Ε. (2007). *Έργα τέχνης μεγάλης κλίμακας στον αστικό χώρο* (Δημοσιευμένη Διδακτορική Διατριβή). Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, Αθήνα. Διαθέσιμο από τη βάση δεδομένων του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης (Κωδ. 15338).
- Πορτερ. Τ., & Γκουντμαν, Σ. (1982). *Εγχειρίδιο σχεδίου & γραφικών τεχνών 2*. Αθήνα: Σέλας.
- Ρηντ, Χ. (1986). *Λεξικό εικαστικών τεχνών*. Αθήνα: Υποδομή.
- Σαρηγιαννίδης, Γ. (2013). *Το παράδοξο του GIF-iti: γκράφιτι που μπορείς να δεις μόνο online*. Freeweird. Ανακτήθηκε από <https://freeweird.com/gif-iti/>
- Σκανδάμης, Μ. (2015). Γκράφιτι: Εξέλιξη, τέχνη και παρέκκλιση. Στο *Ηθικοί πανικοί, εξουσία και δικαιώματα*. Αθήνα: Σάκκουλα Α.Ε. 123-138.
- Τερζίδης, Κ. (2004). *Πληροφορική - Πολυμέσα: Οδηγός Προγραμμάτων*. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Τσιάρα, Ο. Κ. (2006). *Εισαγωγή στην εικαστική γλώσσα*. Αθήνα: Gutenberg.
- ΥΠ.Π.Ε.Θ - Ι.Ε.Π. (2011). *Το νέο πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα των Εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευσης. Οδηγός εκπαιδευτικού*. Ανακτήθηκε από [rb.gy/fcmm6](http://rb.gy/fcmm6)
- Χαραλαμπόπουλος, Β. (2001). *Οργάνωση της διδασκαλίας και της μάθησης γενικά*. Αθήνα: Gutenberg.
- Χατζήπαπας, Α., & Τηλιγάδης, Κ. (2023). Graffiti Animation Lab. *Culture - Journal of Culture in Tourism, Art and Education*, 3(4), 31-41. Retrieved from <https://doi.org/10.26220/cul.4614>
- Χατζήπαπας, Α. (2018). *Η εξέλιξη της street art και οι παρεμβάσεις της στην τέχνη, στις πόλεις και στην εκπαίδευση* (Αδημοσίευτη Διπλωματική εργασία). Ιόνιο πανεπιστήμιο, Κέρκυρα.



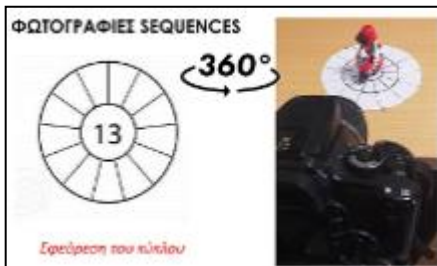
Παράρτημα



Εικόνα 1. Σχηματική οργάνωση και αρίθμηση των γκριζών από το θέμα, (1<sup>η</sup> ΔΔ, 3<sup>η</sup> ΔΔ)



Εικόνα 2. Μετάφραση ασπρόμαυρου θέματος σε έγχρωμο, από τις κινητικές μελέτες του Μυγbridge, (1<sup>η</sup> ΔΔ, 5<sup>η</sup> ΔΔ)



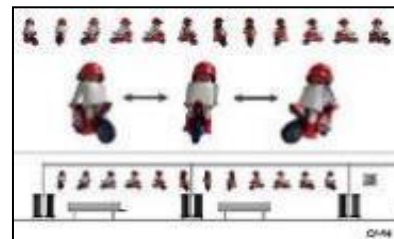
Εικόνα 3. Επιλογή της Τεχνικής του Κύκλου (ΤΚ), (2<sup>η</sup> ΔΔ, 3<sup>η</sup> ΔΔ)



Εικόνα 4. Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας, (2<sup>η</sup> ΔΔ, 4<sup>η</sup> ΔΔ)



Εικόνα 5. Επιλογή, διερεύνησης σημείου παρέμβασης, (2<sup>η</sup> ΔΔ, 6<sup>η</sup> ΔΔ)



Εικόνα 6. Μελέτη σύνθεσης, (3<sup>η</sup> ΔΔ, 8<sup>η</sup> ΔΔ)



Εικόνα 7. Οργανωμένη ομαδική συμμετοχή, (3<sup>η</sup> ΔΔ, 3<sup>η</sup> ΔΔ)



Εικόνα 8. Μέρος τελικού έργου. Το έργο έχει πλάτος περίπου 13 μέτρα, (3<sup>η</sup> ΔΔ, 5<sup>η</sup> ΔΔ)