



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering  
life skills development and resilience through creative placemaking**

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



«Ένα πρόγραμμα ανάπτυξης δεξιοτήτων ζωής μέσω των τεχνών  
στο πλαίσιο της δημιουργικής βελτίωσης του δημόσιου χώρου»

1



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

**act:onaid**  
για έναν κόσμο πιο δίκαιο





## Ενότητα 3

### Ψηφιακά εργαλεία δημιουργικής έκφρασης

#### Εισαγωγή

Η ενότητα αυτή εστιάζει στις χρήσεις έτοιμων διαθέσιμων ψηφιακών εργαλείων για δημιουργική έκφραση. Η ενότητα προσφέρει μεθόδους, παραδείγματα καλών πρακτικών και βασικό θεωρητικό υπόβαθρο σχετικά με τις χρήσεις απλών και ανέξοδων ψηφιακών εργαλείων για την προώθηση της δημιουργικής έκφρασης που μπορούν οι συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν στην κοινότητά τους. Μία βασική πτυχή της ενότητας αυτής είναι να τονίσει τη σημασία της εφαρμογής ψηφιακών εργαλείων με τρόπους που αντιστοιχούν με και ενισχύουν τον συναισθηματικό και εννοιολογικό αντίκτυπο της δημιουργικής έκφρασης. Δίνεται έμφαση στις ευρηματικές και συναισθηματικές χρήσεις των ψηφιακών εργαλείων και χρήσεις που διεγείρουν τη σκέψη ώστε απλά εργαλεία να έχουν αντίκτυπο. Οι ψηφιακές τεχνολογίες (ιδιαίτερα οι πιο ακριβές μέθοδοι όπως η εικονική ή μικτή πραγματικότητα) μπορούν να προσφέρουν θεαματικές οπτικές αναπαραστάσεις. Ωστόσο, ο κυριότερος σκοπός της ενότητας αυτής είναι να κάνει τη βέλτιστη χρήση των οικονομικά αποδοτικότερων μεθόδων με τρόπο που θα ενισχύσει τα νοήματα και το συναισθηματικό δυναμικό της δημιουργικότητας αποφεύγοντας την έμφαση στο θέαμα. Η ενότητα αυτή προσφέρει επίσης εργαλεία και μεθόδους για την εφαρμογή απλών, αλλά ταυτόχρονα αποτελεσματικών ψηφιακών λύσεων στις επιδιώξεις για συλλογική καλλιτεχνική έκφραση.

#### Κεφάλαιο 3.1: Καλλιτεχνική έκφραση και ψηφιακά εργαλεία

Το κεφάλαιο αυτό εισάγει τους εκπαιδευόμενους στη σχέση μεταξύ τρόπων έκφρασης με βάση τα υλικά (material-based) και ψηφιακών εργαλείων που συχνά





καταλήγουν σε άυλα έργα τέχνης όπως για παράδειγμα ψηφιακές προβολές με βάση την οθόνη και εγκαταστάσεις βίντεο ή ήχου.

Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει:

- Θέματα σχετικά με το δίπολο ψηφιακό ή υλικό στην τέχνη
- Τεχνολογία ως εργαλείο για καλλιτεχνική έκφραση
- Τρόπος εφαρμογής ψηφιακών εργαλείων που συμπεριλαμβάνουν και δεν αποκλείουν

### **Κεφάλαιο 3.2: Δημιουργικές χρήσεις ψηφιακών εργαλείων με έμφαση στην τέχνη με βάση τα ζητήματα στη συμμετοχή της κοινότητας**

Το κεφάλαιο αυτό καλύπτει τα παρακάτω θέματα:

- Προσεγγίσεις να συμπεριληφθούν τα ψηφιακά εργαλεία στην τέχνη που έχει ως βάση τα ζητήματα (issue-based) σχετικά με τη συμμετοχή της κοινότητας
- Έκφραση και επικοινωνία νοήματος μέσω ψηφιακών μέσων
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής μέσα από χρήσεις ψηφιακών καλλιτεχνικών μέσων

### **Κεφάλαιο 3.3: Ενίσχυση δεξιοτήτων ζωής μέσω συμμετοχικής έκφρασης με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων**

Το κεφάλαιο αυτό καλύπτει τα παρακάτω θέματα:

- Ψηφιακά μέσα ως παράγοντα ενίσχυσης για άτομα και κοινωνίες σε συμμετοχική έκφραση
- Μελέτες περίπτωσης για συγκεκριμένα καλλιτεχνικά project που χρησιμοποιούν απλές ψηφιακές τεχνολογίες





## Τα κύρια μαθησιακά αποτελέσματα της Ενότητας αυτής είναι:

- Δημιουργικές χρήσεις απλών και οικονομικά αποδοτικών ψηφιακών εργαλείων
- Περιγραφή και συζήτηση βασικών θεωρητικών και σχετικών με την πράξη θεμελίων για την εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων στην καλλιτεχνική έκφραση
- Η επιρροή των ψηφιακών εργαλείων ως εκφραστικά μέσα για τις διαδικασίες δημιουργίας νοήματος
- Περιγραφή και αξιολόγηση περιπτώσεων (μελέτες περίπτωσης) καλλιτεχνικής πρακτικής που εφαρμόζουν ψηφιακά εργαλεία σε σχέση με την ικανότητά τους να ενισχύουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής

## Αξιολόγηση

Το επίπεδο επίτευξης των μαθησιακών στόχων θα αξιολογηθεί μέσα από:

- Ανάλυση των αποτελεσμάτων των εργασιών με τη μορφή καλλιτεχνικής πρακτικής (μικρά καλλιτεχνικά project και μικρής κλίμακας καλλιτεχνικά project)
- Σύνομη συζήτηση για τις μελέτες περίπτωσης με τη μορφή δοκιμίου
- Ομαδική συζήτηση





## Κεφάλαιο 3.1: Καλλιτεχνική έκφραση και ψηφιακά εργαλεία

### Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό εισάγει τους εκπαιδευόμενους στη σχέση μεταξύ τρόπων έκφρασης με βάση τα υλικά (material-based) και ψηφιακών εργαλείων που συχνά καταλήγουν σε άυλα έργα τέχνης, όπως ψηφιακές προβολές με βάση την οθόνη, οπτικές ή ηχητικά έργα. Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει θέματα σχετικά με το δίπολο ψηφιακό ή υλικό στην τέχνη. Επίσης, κάνει λόγο για την τεχνολογία ως εργαλείο για καλλιτεχνική έκφραση και τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να ενισχύσει την εμπειρία του θεατή, να δώσει λύσεις που ενισχύουν την έκφραση, ιδιαίτερα για ανθρώπους που δεν έχουν τις ικανότητες για πιο παραδοσιακά καλλιτεχνικά μέσα όπως ζωγραφική ή σχέδιο.

Το βασικό επίκεντρο είναι πώς να εφαρμοστεί τα ψηφιακά εργαλεία που συμπεριλαμβάνουν και δεν αποκλείουν. Με λίγα λόγια, πώς να αποκλείσεις το επονομαζόμενο ψηφιακό χάσμα μεταξύ όσων έχουν πρόσβαση σε εργαλεία ICT (πληροφοριών και επικοινωνίας) και σχετική τεχνογνωσία και ικανότητες και όσους δεν έχουν. Επομένως, η βασική πτυχή του κεφαλαίου αυτού είναι να προτείνει απλές, οικονομικά αποδοτικές και διαθέσιμες λύσεις που θα ενισχύσουν και θα προωθήσουν τη δημιουργικότητα. Τα εργαλεία ICT (πληροφοριών και επικοινωνίας) θα παρουσιαστούν ως μέσα που χρησιμοποιούνται ευρέως στη σύγχρονη τέχνη με απλούς και ήπιους τρόπους, όπως για παράδειγμα προβολές βίντεο σε παλιά κτίρια τα οποία ενδέχεται να μεταφέρουν συναισθήματα και ιδέες.





## Μαθησιακά αποτελέσματα:

Με την ολοκλήρωση του κεφαλαίου αυτού, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:

- Αναγνωρίζουν απλά και οικονομικά αποδοτικά ψηφιακά εργαλεία για δημιουργική έκφραση, όπως για παράδειγμα, ψηφιακή φωτογραφία, προβολές βίντεο (σε οθόνη ή σε αντικείμενα ή κτίρια), χρήση απλού λογισμικού, έργα με βίντεο ή ήχο, απλοί αισθητήρες και στοιχεία διαδραστικότητας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τα μέλη της κοινότητας σε καλλιτεχνικά project.
- Εντοπίζουν χρήσεις απλών και οικονομικά αποδοτικών ψηφιακών μέσων στο ευρύτερο φάσμα των σύγχρονων εικαστικών τεχνών που μπορούν να αποτελέσουν έμπνευση για καλλιτεχνικά project με βάση την κοινότητα.
- Εντοπίζουν τουλάχιστον 3 έργα τέχνης που χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία αποκλειστικά ή σε συνδυασμό με δημιουργικές μορφές (μη ψηφιακές, με βάση τα υλικά) καλλιτεχνικής έκφρασης.
- Εντοπίζουν και να συζητούν θέματα σε σχέση με υλικά και ψηφιακά εργαλεία για καλλιτεχνική έκφραση και πιθανό αντίκτυπο στις συναισθηματικές και γνωστικές πτυχές της δημιουργικότητας.
- Σχεδιάσουν μία πρόταση για ένα μικρό έργο τέχνης με πολύ βασική χρήση ψηφιακών εργαλείων (όσον αφορά την πολυπλοκότητα της τεχνολογίας) και να εντοπίσουν την έννοιά του όπως επίσης και τον συναισθηματικό και εννοιολογικό αντίκτυπο σε ένα σύντομο κείμενο
- Αξιολογήσουν ένα σχέδιο καλλιτεχνικού project που περιλαμβάνει ψηφιακά εργαλεία (αποκλειστικά ή σε συνδυασμό με άλλα καλλιτεχνικά μέσα) επί τη βάση του επιδιωκόμενου αντίκτυπου (συναισθηματικού και σε σχέση με τη δημιουργία νοήματος) με την κοινότητά σας.





- Αναγνώριση του συναισθηματικού αντίκτυπου ενός έργου τέχνης που περιλαμβάνει ψηφιακά εργαλεία ως βάση για τις διαδικασίες σκέψης

Αυτή η ενότητα εστιάζει στις χρήσεις των διαθέσιμων ψηφιακών μέσων για δημιουργική έκφραση. Παρέχει μεθόδους, παραδείγματα καλής πρακτικής και βασικό θεωρητικό υπόβαθρο για τη χρήση απλών και οικονομικά αποδοτικών ψηφιακών εργαλείων που οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν με την ομάδα ή την κοινότητά τους για την προώθηση της καλλιτεχνικής έκφρασης.

### Βασικά σημεία της Ενότητας 3.1

- Η σημασία της εφαρμογής ψηφιακών εργαλείων με τρόπους που ταιριάζουν και ενισχύουν τον ψηφιακό και εννοιολογικό αντίκτυπο της δημιουργικής έκφρασης.
- Δίνεται έμφαση στις δημιουργικές, συναισθηματικές και προκλητικές χρήσεις των ψηφιακών μέσων, έτσι ώστε ακόμη και απλά εργαλεία να μπορούν να έχουν αντίκτυπο
- Η βέλτιστη χρήση των οικονομικά αποδοτικών μέσων μπορεί να ενισχύσει τα νοήματα και το συναισθηματικό δυναμικό της δημιουργικότητας και είναι σημαντικό να δοθεί έμφαση στο θέμα.
- Η ενότητα αυτή προσφέρει εργαλεία και μεθόδους για την εφαρμογή απλών, αλλά αποτελεσματικών ψηφιακών λύσεων για επιδιώξεις συλλογικής καλλιτεχνικής έκφρασης.
- Το κεφάλαιο αυτό εισάγει τους εκπαιδευόμενους στη σχέση μεταξύ τρόπων έκφρασης με βάση τα υλικά και ψηφιακών εργαλείων που πολλές φορές





καταλήγουν σε άυλα έργα τέχνης, όπως για παράδειγμα ψηφιακές προβολές με βάση την οθόνη και έργα με βίντεο ή ήχο.

- Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει:
  - Ζητήματα σχετικά με το δίπολο ψηφιακό-υλικό στην τέχνη
  - Η τεχνολογία ως εργαλείο για καλλιτεχνική έκφραση
  - Πώς να εφαρμόσεις ψηφιακά εργαλεία που συμπεριλαμβάνουν και δεν αποκλείουν

Το ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.1 μπορεί να διδαχθεί σε συνάρτηση με το Κεφάλαιο 3.2: Δημιουργικές χρήσεις ψηφιακών εργαλείων με έμφαση στην καλλιτεχνική πρακτική με βάση τα ζητήματα (issue-based)







### 3.1.1. Ζητήματα της διχοτομίας ψηφιακού έναντι υλικού στην τέχνη

#### Εισαγωγή

Για τον Vygotsky (2004) [έναν από τους πιο σημαντικούς και επιδραστικούς ειδικούς στην εκπαίδευση] η δημιουργικότητα είναι η βάση για τη συνεχή αλλαγή, η φαντασία είναι η μηχανή της. Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν πολιτισμικά εργαλεία (συναισθηματικά, μηχανολογικά, σημειολογικά) για να διευθετήσουν εκ νέου τα υλικά ώστε να μεταμορφώσουν το κοινωνικό περιβάλλον. Υπό αυτή την έννοια, η σχέση μας με τον κόσμο διαμεσολαμβάνεται και από τα εργαλεία που είναι ήδη διαθέσιμα σε εμάς μέσω της κουλτούρας... Προκύπτει ότι η ανθρώπινη αλληλεπίδραση με τον κόσμο δεν είναι ποτέ ευθεία...

(ADDISON N. 2014)

Το παρακάτω είναι ένα απόσπασμα του Nicholas Addison, ίσως του πιο σημαντικού θεωρητικού στον τομέα της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης σήμερα. Συνεχίζει δηλώνοντας:

...η κουλτούρα διευρύνει τη δυνατότητα τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος εφευρίσκοντας προσθέσεις και προβολές (από μολύβι και χαρτί σε έργο τέχνης), φανταστικές επεκτάσεις που μόλις γίνουν πράξη, εισέρχονται στην πραγματικότητα. Ως εκ τούτου, η κουλτούρα μέσα στην οποία μεγαλώνουν τα άτομα παρέχει πολλαπλές πηγές με τη μορφή εργαλείων, τα οποία μπορούν να ανταποκριθούν σε αναδυόμενα πλαίσια... N. Addison 2014

Addison, N. (2014), Doubting Learning Outcomes in Higher Education Contexts: from Performativity to Emergence and Negotiation. International Journal of Art & Design Education, 33:

313 325. <https://doi.org/10.1111/jade.12063>

9



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



## Τεχνολογική πρόοδος και εικαστικές τέχνες

ΣΤΙΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ, τα διαθέσιμα μέσα, υλικά και τεχνικές επηρεάζουν το αποτέλεσμα όσον αφορά τη μορφή και το περιεχόμενο των έργων τέχνης.

Ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα είναι η επιρροή που έχει η εφεύρεση των σωληναρίων χρώματος στη ζωγραφική τοπίων που βοήθησαν και, ως ένα βαθμό, έδωσαν τη δυνατότητα για ζωγραφική σε ανοιχτό χώρο αντί για τον εσωτερικό χώρο των εργαστηρίων. Ομοίως, η εφεύρεση της φωτογραφίας επηρέασε τη μορφή της ζωγραφικής όσον αφορά στη μετατροπή των μορφών, αλλά επηρέασε τη θεματική όπως επίσης και την εννοιολογική διάσταση των παραγόμενων έργων τέχνης. Με παρόμοιο τρόπο, τα ψηφιακά μέσα δημιουργούν νέες δυνατότητες όσον αφορά και στη μορφή και στο εννοιολογικό περιεχόμενο.

Πάντοτε υπήρχαν επιφυλάξεις όσον αφορά τον τρόπο που οι νέες τεχνολογίες θα μπορούσαν να επηρεάσουν την καλλιτεχνική παραγωγή, από τον Walter Benjamin να αναφέρει στο επιδραστικό δοκίμιό του: Το έργο της τέχνης στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής (1935) έως σήμερα, υπάρχει μια συνεχής συζήτηση για όσα μπορούν να χαθούν από την αύρα και την αυθεντικότητα του έργου τέχνης καθώς προχωρά η τεχνολογία. Παρόλα αυτά, νέα εργαλεία φέρνουν νέες δυνατότητες που δεν σημαίνουν απαραίτητα ότι η αμεσότητα και το δυναμικό των συναντήσεων με την τέχνη θα πληγούν επειδή οι τεχνολογίες γίνονται ολοένα και πιο παρεμβατικές. Σε κάθε περίπτωση, η εστίαση είναι στον τρόπο με τον οποίο θα χρησιμοποιηθούν τα εργαλεία. Όσο η προτεραιότητα είναι στην επιρροή και στη δημιουργία νόηματος αντί για την εύκολη γοητεία, είμαστε ακόμη «ασφαλείς».





Τα ψηφιακά μέσα είναι απλώς ένα ακόμη εργαλείο που παρόλα αυτά μπορεί να προσφέρει νέες λύσεις, να δημιουργήσει διαφορετικές επιρροές και συναλλαγές, δηλαδή να διευρύνει τις δυνατότητες.

Μάλιστα, τα ψηφιακά μέσα δεν συνιστούν απαραίτητα το απότομο τέλος με τα προϋπάρχοντα εργαλεία, καθώς πολύ συχνά συνυπάρχουν στο ίδιο έργο τέχνης ή σε ψηφιακές μορφές δημιουργίας, όπως τα κινούμενα σχέδια βασίζονται σε «παραδοσιακές» τεχνικές, όπως σχέδιο (ιδιαίτερα σε έργα τέχνης κινουμένων σχεδίων σταθερής εικόνας – stop motion, όπως στο έργο του William Kentridge, στην καλλιτεχνική παραγωγή του οποίου θα αναφερθούμε αργότερα).

### **Καλλιτεχνικά μέσα διαθέσιμα για δημιουργική χρήση**

Κάποια ενδεικτικά οικονομικά αποδοτικά ψηφιακά μέσα είναι, εν περιλήψει, τα ακόλουθα:

- Ψηφιακή φωτογραφία
- Ψηφιακά δημιουργημένες ή επεξεργασμένες εικόνες (για παράδειγμα, με Photoshop ή με διαδικτυακά δωρεάν εργαλεία όπως για παράδειγμα το Photopea)
- Προβολή των συμβολισμών (εικόνων) με τη χρήση προβολής βίντεο σε επιφάνειες
- Κινούμενα σχέδια (για παράδειγμα, κινούμενα σχέδια σταθερής εικόνας σε σχέδια)





- Έργα τέχνης με απλούς αισθητήρες ή/και συσκευές, για παράδειγμα, ηχητικό και οπτικό έργο τέχνης που πυροδοτεί ερεθίσματα καθώς πλησιάζει ένας θεατής (για παράδειγμα, δημιουργία αφηγήματος σε έναν «στοιχειωμένο» χώρο)
- Συνδυασμός των παραπάνω με «αναλογική» τέχνη, για παράδειγμα τοιχογραφίες ή κατασκευές

### 3.1.2 Η τεχνολογία ως εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης

Αυτή η ενότητα εισάγει τους μαθητές στα «κινούμενα σχέδια στατικών εικόνων» παρέχοντας παραδείγματα και μελέτες περιπτώσεων

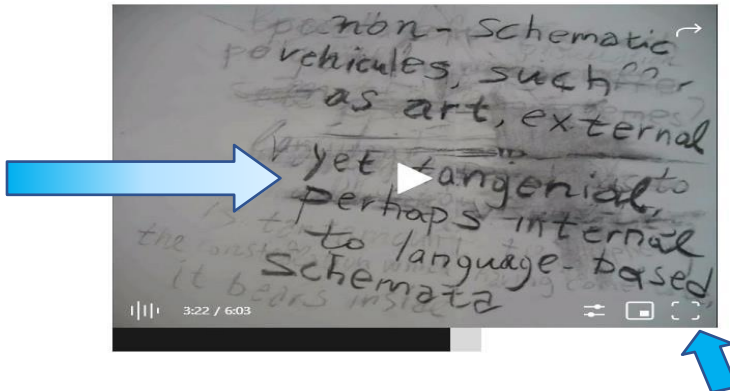
#### **Περίπτωση 1: Stop Animation**

Το παρόν αποτελεί ένα παράδειγμα συνδυασμού κινουμένων σχεδίων σε σταθερή εικόνα (δημιουργημένο από ένα πολύ βασικό πρόγραμμα, συγκεκριμένα το Windows Movie Maker) και ορισμένα πλάνα βίντεο «συρραμμένα» με το ίδιο λογισμικό (για παράδειγμα, το Windows Movie Maker).

Αποτελεί έναν συνδυασμό κειμένου και εικόνας που μεταφέρει ορισμένες ιδέες σχετικά με την εκπαίδευση για την τέχνη και τον διαχωρισμό εικόνας και γλώσσας στην ακαδημαϊκή σκέψη – μέρος μίας έρευνας με βάση την τέχνη στην εκπαίδευση. Δαφιώτης Π. 2008-2011. Διάρκεια: 6 λεπτά.



## Animations



Live link: <https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/animations/>

## Περίπτωση 2: Παναγιώτης Δαφιώτης

Αυτό είναι ένα παράδειγμα συνδυασμού του φυσικού και του ψηφιακού. Διάρκεια: 0,5 λεπτά.

### 2008 Installation



Figure 1 Dafiotis P.

IOE Art Studios, London, 2008

Live

link:

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/2008-installation/>





### Περίπτωση 3: William Kentridge

Ο William Kentridge είναι παγκοσμίως γνωστός για την τέχνη του με βάση τον χρόνο (time-based) (κινούμενα σχέδια σταθερής εικόνας που δημιουργήθηκαν από σχέδια με κάρβουνο) όπως επίσης και άλλα δυσδιάστατα και τρισδιάστατα έργα τέχνης.

Το έργο του έχει πολιτική χροιά, αλλά και ποιητική και πολλές φορές έχει προσωπικές προσεγγίσεις που υπερβαίνουν τους κανόνες όπως και πολιτικά δόγματα που συνδυάζουν το προσωπικό με το συλλογικό, και αναλογικά μέσα με ψηφιακά εργαλεία με ανοιχτές επιρροές και ιδέες που προσφέρονται στον θεατή για να αισθανθεί και να επεκταθεί σε αυτά.

Αν και δεν πρόκειται για συλλογική καλλιτεχνική παραγωγή, στο πλαίσιο αυτού του κεφαλαίου πρόκειται για ένα πρωτεύον παράδειγμα χρήσης απλών ψηφιακών τεχνολογιών με φαντασία και ευαισθησία για τη διευθέτηση συλλογικών, κοινωνικών ζητημάτων χωρίς την απώλεια της προσωπικής, υποκειμενικής εμπειρίας που σε κάθε περίπτωση αποτελεί μέρος, ή πιο σωστά, συγκροτεί τη συλλογική κοινωνική σφαίρα.



Το παρόν αποτελεί ένα παράδειγμα συνδυασμού κινουμένων σχεδίων και άλλων ψηφιακών και μη ψηφιακών μορφών τέχνης μέσα στο ίδιο έργο τέχνης.

Ο καλλιτέχνης William Kentridge μιλά για την επαναλαμβανόμενη διαδικασία που κάνει να σβήνει και να ασχολείται ξανά με τα σχέδια από κάρβουνα για να δημιουργήσει τις γνωστές ταινίες κινουμένων σχεδίων σταθερής εικόνας.



Live link:

[https://www.youtube.com/watch?v=5\\_UphwAfjHk&ab\\_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt](https://www.youtube.com/watch?v=5_UphwAfjHk&ab_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt)



Αυτό είναι ένα άλλο παράδειγμα της δουλειάς του Kentridge

Διάρκεια: περίπου 1 λεπτό



Live link:

[https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab\\_channel=travellogger](https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab_channel=travellogger)

ΕΣΤΙΑΣΗ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΣΤΑΘΕΡΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ:

«Σχέδιο όπως ο William Kentridge»

Το παρόν αποτελεί ένα βίντεο διάρκειας ενός λεπτού που παρουσιάζει την τεχνική σταθερής εικόνας (stop-motion) με το στυλ του Kentridge (μεταφορτωμένο από κάποιον άλλον) που χρησιμοποιείται εδώ για ενδεικτικούς σκοπούς σχετικά με την τεχνική.



#HirshhornsideOut  
Sketching like William Kentridge

Live link:

[https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab\\_channel=Hirshhorn](https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab_channel=Hirshhorn)





## Υπόθεση 4: Tony Ousler

Ο Tony Oursler εξετάζει, μέσα από το έργο του, τι θεωρείται κανονικότητα από την οπτική της κοινωνίας και της επιστήμης αναφορικά με την ψυχική υγεία. Επιπλέον, εξετάζει την επιρροή της τεχνολογίας στις κοινωνικές αντιλήψεις και την κουλτούρα.



*Figure 2 Tony Oursler (American, b. 1957), MMPI (Πορτρέτο του ίδιου του καλλιτέχνη σε κίτρινο), 1996. Έργο τέχνης με βίντεο σε προβολέα βίντεο, VCR, βιντεοκασέτα, φιγούρα μικρού υφάσματος και πτυσσόμενη μεταλλική καρέκλα. Οι διαστάσεις είναι μεταβλητές. Μουσείο*

Για τον Oursler, η δημιουργία αυτού του ψεύτικου διαχωρισμού μεταξύ εκείνων που είναι ψυχολογικά «υγιής» και όσους δεν είναι έγινε με τον Πολυφασικό Κατάλογο Προσωπικότητας της Μινεσότα (ή διαφορετικά, MMPI). Αυτή η περιβόητη σειρά ερωτήσεων με ναι ή όχι που δημιουργήθηκε από μία ομάδα ψυχολόγων το 1939 χρησιμοποιήθηκε για δεκαετίες ως έναν από τους βασικούς τρόπους για την αξιολόγηση της ψυχικής υγείας.

Για να εξοικειωθεί με αυτές τις ερωτήσεις, ο Oursler έκανε ο ίδιος του το τεστ και στη συνέχεια, πήρε μια γενναία απόφαση. Αντί να προσπαθήσει να κάνει





διάγνωση για τον εαυτό του, άφησε την ερμηνεία των αποτελεσμάτων στο χέρι του κοινού.

Όπως χαρακτηριστικά σχολίασε ο Ousler:

“Αυτό ήταν το καλό με τον Πολυφασικό Κατάλογο Προσωπικότητας της Μινεσότα (MMPI). Είναι γραμμένο σε μορφή ερώτησης στις οποίες πρέπει να απαντήσεις με σωστό ή λάθος. Αυτό πιστεύω ότι μπορεί να κάνει ένα επιτυχές έργο τέχνης. Να προκαλέσει τον κόσμο να απαντήσει σε μία ερώτηση.”

Διαβάστε το παρακάτω κείμενο για το έργο του Ousler:

Ατελείωτο σενάριο: ένας διάλογος με τον Tony Oursler και τον Mike Kelley, <http://tonyoursler.com/tonyoursler2/main.html>

### Σχετικά με το έργο

Η προβολή γίνεται στο άδειο κεφάλι μιας κούκλας με το ανέκφραστο πρόσωπο ενός ενήλικου άντρα να αναφέρει μία σειρά σύντομων φράσεων αργά και εκούσια.

«Κάποιες φορές δεν καταλαβαίνω τα αστεία».

«Θυμώνω εύκολα και το αφήνω να περάσει εξίσου γρήγορα».

«Υπάρχουν κάποια πράγματα για τα οποία μετανιώνω».

«Δεν είμαι εύκολος άνθρωπος για να με προσεγγίσει κανείς».

«Μου αρέσει να βλέπω τηλεόραση».

«Θα ήμουν πολύ καλύτερα, αν δεν ήταν το συγκεκριμένο μέλος της οικογένειάς μου».

«Είμαι ηγέτης, όχι ταγός».

«Μερικές φορές δεν νιώθω την κορυφή του κεφαλιού μου».





Live link για τη δουλειά του Ousler

[https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLImTFoc&ab\\_channel=MarkJ.Berg](https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLImTFoc&ab_channel=MarkJ.Berg)

### **Περίπτωση 5: Shimon Attie**

Το έργο του Attie αφορά τη μνήμη και, συγκεκριμένα, τη συλλογική μνήμη. Εξετάζει πώς ο χώρος, η μνήμη και η ταυτότητα συνδέονται μεταξύ τους και μέσω των προβολών του, μπορεί να αφαιρέσει το φόντο του σήμερα για να αποκαλύψει ιστορίες που κρύβονται από κάτω».

Σχετικά με το έργο: <https://artsandplace.org/case-studies/>

### **Ψηφιακή προβολή σε εγκαταστάσεις**

Η τέχνη του Shimon Attie που αποτελείται από προβολές σε κτίρια συνδέουν τις φωτογραφικές εικόνες του παρελθόντος ανθρώπων που υπόκεινται σε διωγμό, εξορία, αγωγή και εξόντωση, με το σήμερα να αποτελεί γέφυρα στη μνήμη με έναν περίεργο και βαθιά συναισθηματικό τρόπο.

Τα κτίρια αποτελούν μία προβολή της εικόνας που συνδυάζει εικόνες του παρελθόντος που φαίνονται να στοιχειώνουν τις ερειπωμένες προσόψεις των κτιρίων.

Το παρόν αποτελεί αντιπροσωπευτικό παράδειγμα μινιμαλιστικής χρήσης των τεχνολογικών μέσων σχετικά με τις απαιτήσεις εξοπλισμού. Παρόλα αυτά, με βάση



ένα καθαρά καλλιτεχνικό όραμα, οι προβολές αυτές μπορούν να επηρεάσουν τους θεατές που μπορούν να σχετιστούν μαζί τους, με βάση τις εμπειρίες και τις ιδέες τους στην «ανθρώπινη κατάσταση», ανεξάρτητα από το πολιτιστικό τους υπόβαθρο.



Figure 3 Shimon Attie, 1992. Φωτογραφία. Παρουσίαση διαφανειών. Άποψη μιας πρώην εβραϊκής κατοικίας.

Η σειρά σας!

Προτείνετε σε ομάδες δικές σας ιδέες για δημιουργικές χρήσεις, είτε σταθερές εικόνες (stop motion) είτε προβολές βίντεο.

- Συζητήστε πιθανά θέματα ή ζητήματα για συζήτηση
- Συζητήστε οπτικές/ηχητικές λύσεις και ιδέες για το προτεινόμενο έργο τέχνης σας
- Τι θέλεις να επιτύχεις και να επικοινωνήσεις
- Ποια είναι τα καλύτερα μέσα ή εργαλεία για την επίτευξη των σκοπών σου

ΣΚΕΨΟΥ ΜΙΑ ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΥΛΛΟΓΙΚΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ PROJECT





## Κεφάλαιο 3.2: Δημιουργικές χρήσεις ψηφιακών εργαλείων με έμφαση στην καλλιτεχνική πρακτική που βασίζεται σε θέματα

### Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό εισάγει τους εκπαιδευόμενους στη σχέση μεταξύ των ψηφιακών τρόπων έκφρασης με βάση τα υλικά και την καλλιτεχνική πρακτική με βάση τα ζητήματα (issue-based) συσχετίζοντας τις μεθόδους με το εννοιολογικό περιεχόμενο. Θα εξεταστούν σε συγκεκριμένες προσεγγίσεις για τη συμπερίληψη ψηφιακών εργαλείων στην τέχνη με βάση τα ζητήματα (issue-based) με έμφαση στη συμπερίληψη κοινότητας. Επιπλέον, θα δοθεί έμφαση στην έκφραση και επικοινωνία του νοήματος μέσα από ψηφιακά μέσα, σε αντίθεση με τη χρήση παραδοσιακών εργαλείων ICT (πληροφορίας και επικοινωνίας) στην ικανότητά τους να προσφέρουν θεαματικά αποτελέσματα που παρόλα αυτά ενδέχεται να μην επικοινωνούν αποτελεσματικά ιδέες που προκαλούν τη σκέψη. Οι χρήσεις αυτές των ψηφιακών μέσων για τη μεταφορά νοήματος και συναισθημάτων μέσω της τέχνης προσφέρουν σημαντικές επικοινωνιακές δεξιότητες, ικανότητες κριτικής σκέψης και ευκαιρίες για αναστοχαστικές σκέψεις όπως επίσης, παράλληλα, και έναν βαθμό οικειοποίησης με μεθοδολογίες ψηφιακής τεχνολογίας και σύγχρονης τέχνης. Το κεφάλαιο αυτό αναφέρεται στα παραπάνω ζητήματα και έχει στόχο να χαρτογραφήσει τρόπους για την ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής μέσα από τις χρήσεις ψηφιακών καλλιτεχνικών μέσων για τη συμμετοχή μελών σε συνεργατικά καλλιτεχνικά project.





Με την ολοκλήρωση του παρόντος κεφαλαίου, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορέσουν να:

- Εντοπίζουν βασικές περιπτώσεις καλλιτεχνικής πρακτικής που χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία, για παράδειγμα, σε τέχνη με βάση τα ζητήματα (issue based), τέχνη που συμπεριλαμβάνει την κοινότητα και συμμετοχική τέχνη
- Εντοπίζουν τουλάχιστον 3 νοήματα ή ιδέες που επικοινωνούνται μέσω του έργου τέχνης που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία
- Δημιουργήσουν ένα μικρό καλλιτεχνικό project (έργο τέχνης μικρής κλίμακας) που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία και δίνει λύσεις σε ένα θέμα (έργο τέχνης με βάση τα ζητήματα), να εντοπίζουν τις συναισθηματικές όπως επίσης και τις εννοιολογικές οπτικές σε ένα σύντομο κείμενο.
- Να αναλύουν ένα έργο τέχνης με βάση τα ζητήματα που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία με έμφαση στην αλληλοσυσχέτιση της μορφής και του νοήματος που επικοινωνεί σε σχέση με ένα αναγνωρίσιμο (συγκεκριμένο) ζήτημα
- Συνειδητοποιούν τη συναισθηματική πτυχή των ψηφιακών μορφών τέχνης ως βάση για τη δημιουργία νοήματος σε σχέση με ένα συγκεκριμένο ζήτημα που είναι σημαντικό για τους συμμετέχοντες σε ένα project συμμετοχικής τέχνης, σχολιάζοντας σε ένα υπάρχον παράδειγμα / μελέτη περίπτωσης
- Αναλύσουν ένα έργο τέχνης με βάση τα θέματα που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία με έμφαση στην αλληλοσυσχέτιση της μορφής και του νοήματος που επικοινωνεί σε σχέση με ένα αναγνωρίσιμο (συγκεκριμένο) ζήτημα



## Καλλιτεχνική πρακτική με βάση τα ζητήματα (issue-based) που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία

Η τέχνη του William Kentridge για την οποία μιλήσαμε στην προηγούμενη παρουσίαση είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα δημιουργικής χρήσης απλών ψηφιακών εργαλείων τα οποία, ταυτόχρονα, αγγίζουν κοινωνικά ζητήματα, κάνοντας παράλληλα αναφορά στην προσωπική οπτική του καλλιτέχνη και στο ψυχολογικό τοπίο.

Θα εξετάσουμε παραδείγματα της οπτικής αυτής που κάνει αναφορά σε κοινωνικά προβλήματα και προβλήματα που αφορούν την κοινότητα, αλλά εστιάζει στα προσωπικά συναισθήματα.

William Kentridge – «Η τέχνη πρέπει να υπερασπίζεται την αβεβαιότητα» | Συνέντευξη με τον καλλιτέχνη | TateShots



Στο βίντεο αυτό, ο Kentridge (μετά από το 2.33 λεπτό) εξηγεί ότι η αναφορά στα κοινωνικά ζητήματα δεν σημαίνει ότι οι καλλιτέχνες θα πρέπει να υιοθετήσουν μία

23



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



συγκεκριμένη στάση και να πουν στους άλλους τι να σκέφτονται. Υπερασπίζεται το αβέβαιο και την αμφισημία και την τέχνη ως τρόπο να δημιουργήσει σκέψεις αντί να μεταβιβάσει πληροφορίες ή «βεβαιότητες». Σύνδεσμος: <https://youtu.be/Dnweo-LQZLU?t=153> (χρησιμοποιήστε υπότιτλους)

Τι πιστεύετε;

### Ο χειραφετημένος θεατής

Όπως εξηγεί ο Jacques Rancière στο επιδραστικό κείμενό του, τα έργα τέχνης του «χειραφετημένου θεατή» που είναι κανονιστικά και επιδέχονται μία μόνο έγκυρη ερμηνεία δεν επιτρέπουν χώρο για να ανασάνουν οι θεατές ώστε να βγάλουν νόημα και να σκεφτούν καθαρά. Ως εκ τούτου, έχουν μία αποχαυνωτική επιρροή στους θεατές αντί να ανοίξουν τους ορίζοντές τους σε εναλλακτικούς τρόπους σκέψης.

Συνεπώς, πολυσημία είναι να αντιλαμβάνεσαι την αμφισημία ενός έργου τέχνης, ως πιθανή δύναμη αντί για εγγενή αδυναμία.

Η τέχνη με βάση τα ζητήματα (issue-based) που ορίζει τι και πώς θα πρέπει να σκεφτόμαστε μπορεί να θεωρηθεί κατήχηση. Σύμφωνα με τον Rancière, οι καλλιτέχνες θα πρέπει να δίνουν χώρο για ερμηνεία από τους θεατές.

Εσείς τι πιστεύετε;





## Πρόσθετα παραδείγματα

Προαιρετικά παραδείγματα έργων τέχνης με βάση τον Kentridge:

- The Mine (1991)

<https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>



- Πόνος και συμπόνια

<https://www.youtube.com/watch?v=m1oK5LMJ3zY>



25



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Διαθέσιμα ψηφιακά μέσα για δημιουργική χρήση

Τα οικονομικά αποδοτικά ψηφιακά μέσα είναι, εν περιλήψει, τα ακόλουθα:

- Ψηφιακή φωτογραφία ή βίντεο
- Ψηφιακά δημιουργημένες ή επεξεργασμένες εικόνες (για παράδειγμα, με Photoshop ή με άλλα διαδικτυακά δωρεάν εργαλεία όπως το Photopea)
- Προβολή εικόνων με τη χρήση προβολής βίντεο σε επιφάνειες
- Κινούμενα σχέδια (για παράδειγμα, κινούμενα σχέδια σταθερής εικόνας με βάση τα σκίτσα)
- Έργα τέχνης με απλούς αισθητήρες ή/και συσκευές, για παράδειγμα, ένα έργο τέχνης ήχου και εικαστικής τέχνης που πυροδοτεί ερεθίσματα όταν πλησιάζει ο θεατής (για παράδειγμα, δημιουργία αφήγησης σε ένα «στοιχειωμένο» μέρος)



## Κεφάλαιο 3.3 Ενίσχυση δεξιοτήτων ζωής μέσω της συλλογικής έκφρασης μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων

### Εισαγωγή

Το Κεφάλαιο 3.3 στην ουσία αφορά τη σύνδεση μεταξύ των Δεξιοτήτων Ζωής με τις δυνατότητες ενός καλλιτεχνικού project που αναφέρθηκαν στα Κεφάλαια 3.1 και 3.2. Ως εκ τούτου, το Κεφάλαιο αυτό (3.3) βασίζεται σε συζητήσεις και προτάσεις και μπορεί να ιδωθεί ως μία ευκαιρία για έναρξη ουσιαστικής συνεργασίας με σκοπό τη δημιουργία τέχνης συλλογικά.

### Μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση του παρόντος κεφαλαίου, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:

- Εντοπίσουν 2 μελέτες περίπτωσης καλλιτεχνικών project που σχετίζονται με δεξιότητες ζωής (ή καλλιτεχνική εκπαίδευση) που χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία
- Περιγράφουν βασικά χαρακτηριστικά συλλογικών, δημιουργικών πρακτικών με βάση τα ψηφιακά εργαλεία με στόχο την ενίσχυση των δεξιοτήτων ζωής
- Περιγράφουν μεθόδους για την ανάπτυξη διαπροσωπικής επικοινωνίας, διαπραγμάτευσης και ενσυναίσθησης μέσα από συλλογική τέχνη που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία
- Σχεδιάσουν ένα συλλογικό καλλιτεχνικό project που χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία, να περιγράψουν και να στηρίξουν τη μεθοδολογία του να ενισχύει βασικές δεξιότητες ζωής



- Αξιολογήσουν ένα σχέδιο συλλογικού καλλιτεχνικού project που χρησιμοποιεί ψηφιακές μεθόδους επί τη βάση της ικανότητάς του να ενισχύει δεξιότητες ζωής
- Αναγνωρίσουν τα συναισθηματικά οφέλη, όπως επίσης και τις προκλήσεις σε σχέση με την απόκτηση δεξιοτήτων ζωής σε συγκεκριμένα παραδείγματα συλλογικής καλλιτεχνικής πρακτικής που χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία,
- Σχολιάσουν τη συναισθηματική οπτική των συμμετοχικών, μικρών καλλιτεχνικών project που χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και το δυναμικό τους να ενδυναμώνουν ή να ενισχύουν τις δεξιότητες ζωής μιας συγκεκριμένης ομάδας ατόμων

### Σύνδεση δεξιοτήτων ζωής με ψηφιακές καλλιτεχνικές μορφές

Η παρουσίαση αυτή συνδέει επίσης τα Κεφάλαια 3.1 και 3.2 με τις δεξιότητες ζωής όπως συζητήθηκαν στην Ενότητα 2. Η έμφαση δίνεται στη συλλογική φύση των προβλεπόμενων καλλιτεχνικών project στα οποία μπορεί να χρησιμοποιηθούν ψηφιακά μέσα.

1. Συζητήστε ποιες Δεξιότητες Ζωής (δείτε την Ενότητα 2, Κεφάλαιο 2.3) θα αναπτύσσονταν μέσω ενός συλλογικού καλλιτεχνικού έργου στο στυλ, για παράδειγμα, του Tony Oursler και του William Kentridge και σε συναφείς θεματικούς τομείς (για παράδειγμα, ζητήματα με τα οποία ασχολούνται και εκείνοι).
2. Εργαστείτε σε ομάδες και προτείνετε ένα καλλιτεχνικό project με βάση τις γνώσεις που αποκομίσατε από την προηγούμενη συζήτηση.





Δεξιότητες ζωής και συλλογικά έργα τέχνης με βάση τα ζητήματα (issue-based) και σχετικά με εργαλεία πληροφορίας και επικοινωνίας

## Ασκήσεις αξιολόγησης

### Άσκηση 1

Αν ήταν να συν-δημιουργήσετε συλλογικά ένα έργο τέχνης που σχετίζεται με τα δικά σας προσωπικά συναισθήματα και τις ιδέες σας συνυφασμένα με τα συναισθήματα και τις ιδέες των ατόμων της ομάδας σας, ποιες δεξιότητες ζωής θα προωθούνταν μέσω του καλλιτεχνικού project που πρότεινε η ομάδα σας; Συζητήστε σε ομάδες και σχολιάστε κάθε δεξιότητα ζωής:

- Επίλυση προβλήματος
- Κριτική σκέψη
- Δεξιότητες αποτελεσματικής επικοινωνίας
- Λήψη απόφασης
- Κριτική σκέψη
- Διαπροσωπικές δεξιότητες
- Ικανότητες ανάπτυξης αυτογνωσίας
- Ενσυναίσθηση

### Άσκηση 2

Ξεκινήστε ολοκληρώνοντας ένα μικρό έργο τέχνης

- Δημιουργία ομάδων
- Συζήτηση πιθανών θεμάτων προς διευθέτηση
- Συζήτηση για οπτικές/ηχητικές λύσεις και ιδέες για το προτεινόμενο έργο

29



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Τι θέλετε να επιτύχετε και να επικοινωνήσετε
- Ποια μπορεί να είναι τα καλύτερα μέσα ή εργαλεία για να πετύχετε τους στόχους σας
- ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΥΛΛΟΓΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ
- Συνδέστε το έργο με προσωπικά και κοινωνικά ζητήματα (με την ευρεία έννοια)
- Συνεργαστείτε με τους εκπαιδευτές και ξεκινήστε να ολοκληρώνετε το μικρό έργο τέχνης

### Σημειώσεις για την ενότητα 3

- Παρακαλώ σημειώστε ότι η δημιουργική βελτίωση του δημόσιου χώρου απαιτεί οι ψηφιακές λύσεις να προβληθούν ή να δειχθούν σε φυσικές εγκαταστάσεις, όπως για παράδειγμα ένα κτίριο ή ένας χώρος. Αυτό σημαίνει ότι ακόμη και κινούμενες εικόνες ή ψηφιακή τέχνη πρέπει να είναι σχετική με τον πραγματικό χώρο.
- Τα παραδείγματα είναι ενδεικτικά από μεμονωμένους καλλιτέχνες η πρακτική των οποίων μπορεί παρόλα αυτά να είναι παραδειγματική των ζητημάτων που άπτονται των καλλιτεχνικών project που μπορούν να αναπτυχθούν σε συλλογικά καλλιτεχνικά project
- Η διαπραγμάτευση των εργαλείων, θεμάτων και συναισθηματικών στρατηγικών μπορούν να ενισχύσουν ένα μεγάλο εύρος κοινωνικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων ζωής – κυρίως την ενσυναίσθηση και την κριτική σκέψη καθώς τα καλλιτεχνικά project θα πρέπει να είναι ανοιχτά (open-ended) αλλά ταυτόχρονα συναισθηματικά.

