

Graffiti animation lab

Αριστομένης Χατζήπαπας

Υποψήφιος διδάκτωρ Ιονίου Πανεπιστημίου
aris.river@yahoo.gr

Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Αναπληρωτής Πρόεδρος Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας
gustil@ionio.gr

Περίληψη

Η εργασίας που παρουσιάζεται έχει ως στόχο να εμφανίσει και να επιδείξει νέους δημιουργικούς τρόπους χρήσης των νέων τεχνολογιών στις εικαστικές τέχνες στην εκπαίδευση. Για την ανάδειξη αυτής της σχέσης δημιουργήθηκε ένα πιλοτικό εικαστικό εργαστήριο, το οποίο σχεδιάστηκε και εφαρμόστηκε στο 9^ο Εσπερινό ΕΠΑ.Λ. Πάτρας στον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών με ειδικότητα Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής Αποκατάστασης, με τίτλο "Graffiti animation lab". Δια μέσου του εργαστηρίου, επιδιώκεται η σύζευξη των νέων τεχνολογιών και του graffiti ως μέσο εικαστικής έκφρασης, αποβλέποντας στη διεύρυνση των δυνατοτήτων και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητευομένων, προβαίνοντας σε περαιτέρω πειραματισμό εκτός των παραδοσιακών μέσων εικαστικής δημιουργίας, υποστηρίζοντας τη διδακτική των εικαστικών με τα Διευρυμένα Συνδυαστικά Μέσα στις εικαστικές τέχνες. Το εργαστήριο λειτούργησε κατά τη σχολική χρονιά 2022-23, στα πλαίσια Εκπαιδευτικού Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων (Πολιτιστικό πρόγραμμα), με την υποστήριξη του προγράμματος «ΜΝΑΕ» - «Μια Νέα Αρχή στα ΕΠΑ.Λ.», καθώς αποτέλεσε μια υπό-δράση του.

Λέξεις - κλειδιά: Τέχνη, Διδακτική, Graffiti, Animation, Τεχνολογίες.

1. Εισαγωγή

Αντικείμενο έρευνας της εργασίας αποτελεί η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών ως μέσο παρακίνησης, καλλιτεχνικής έρευνας και υποστήριξης των εικαστικών τεχνών στην εκπαίδευση. Στην παρούσα εργασία, διερευνώνται καινοτόμοι τρόποι χρήσης των σύγχρονων τεχνολογιών στη διδασκαλία των εικαστικών, οι οποίες παρέχουν ευκαιρίες στους μαθητές αλλά και στους εκπαιδευτικούς για τη δημιουργία πρωτότυπων εικαστικών έργων, τον πειραματισμό με νέα και σύγχρονα εκφραστικά μέσα, ενισχύοντας την αντίληψη της διευρυμένης εικόνας των εικαστικών τεχνών.

Το πεδίο έρευνας της εργασίας, αφορά στην ένταξη του συγχρόνου graffiti στη δευτεροβάθμια υποχρεωτική εκπαίδευση και στη διδακτική των εικαστικών. Σήμερα, το σύγχρονο graffiti, με τη σύζευξη των νέων τεχνολογιών έχει δημιουργήσει μια νέα φυσιογνωμία και ξαναφέρει στο προσκήνιο ερωτήματα υπό νέες οπτικές σε θέματα αντισυμβατικού καλλιτεχνικού πειραματισμού και αισθητικής, στη σχέση συντήρησης των graffiti και βανδαλισμού κ.ά.

Η εργασία αποσκοπεί να φέρει το ζήτημα στην εκπαιδευτική κοινότητα, να διευρύνει το περιεχόμενο της διδακτικής των εικαστικών τεχνών και τέλος να ερευνήσει το δημιουργικό και καλλιτεχνικό στοιχείο του σύγχρονου graffiti, παρατηρώντας παράλληλα την αξία του ως μορφή αυτό-έκφρασης και πειραματισμού. Προς διερεύνηση των παραπάνω ερωτημάτων, σχεδιάστηκε και εφαρμόστηκε πιλοτικά ένα καλλιτεχνικό εργαστήριο στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση στο 9^ο ΕΠΑ.Λ. Πάτρας στον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών με ειδικότητα Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής με τίτλο "Graffiti animation lab".



2. Εικαστικές τέχνες και νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση

Όπως αναφέρει η Charman, οι τεχνολογίες στην τέχνη όπως η φωτογραφία, ο κινηματογράφος και η τηλεόραση είναι σημαντικές διέξοδοι για προσωπική έκφραση. «Πρόκειται για διαδεδομένες και εμπορικές καλλιτεχνικές μορφές που επηρεάζουν βαθύτατα τη διαμόρφωση των εννοιών του χρόνου, του χώρου, της πραγματικότητας και της ταυτότητας στο παιδί» (Charman, 1993: 256). Οι ψηφιακές τεχνολογίες πλέον κατέχουν σημαντική θέση στα μαθήματα των Εικαστικών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Στο βιβλίο των εικαστικών της Γ΄ Γυμνασίου υπάρχει η 3^η διδακτική ενότητα, η οποία είναι αφιερωμένη στις εικαστικές τέχνες και τις νέες τεχνολογίες με τίτλο: «Νέες τεχνολογίες». Η ενότητα αποτελείται από δύο θέματα με 1^ο θέμα τη φωτογραφία και 2^ο θέμα Βίντεο και ηλεκτρονικός υπολογιστής. Κυρίως, στο 2^ο θέμα, επιδιώκεται η γνωριμία των μαθητών/τριών με τις νέες τεχνολογίες και η αξιοποίησή τους για τη δημιουργία πρωτότυπων εικαστικών έργων, έχοντας πάντα ως αντίληψη μια διευρυμένη εικόνα των εικαστικών τεχνών. Η χρήση του Η/Υ στην καλλιτεχνική δημιουργία μπορεί να εφαρμοστεί: α) στον σχεδιασμό των αρχικών ιδεών για ένα έργο που θα δημιουργηθεί με κάποιο άλλο μέσο, β) στην ανάπτυξη ενός έργου εξολοκλήρου στον υπολογιστή, γ) φτάνοντας μέχρι τα πολυμέσα (Αναστόπουλος & Δουκάκη, 2006). Επίσης, στην Αισθητική Αγωγή, Εικαστικά Α΄ γυμνασίου, στο βιβλίο του μαθητή υπάρχει αυτοτελή κεφάλαιο για την τέχνη του κινουμένου σχεδίου (κεφ. 6^ο) με τίτλο: «Κινούμενο Σχέδιο», Εξέλιξη και λειτουργία. Στόχος της διδακτικής ενότητας είναι οι μαθητεύμενοι να καταφέρουν να αποτυπώσουν απλά (χωρίς λεπτομέρειες), στάσεις της ανθρώπινης φιγούρας και να κατανοήσουν τη λειτουργία των κινουμένων σχεδίων (Ανούση, Ράπτης & Ροδοπούλου, 2007). Επίσης, στο νέο πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα των Εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευση¹, στην ενότητα διδακτικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, γίνεται αναφορά στη χρήση και αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών όσον αφορά τη χρήση του διαδικτύου ως εργαλείου έρευνας αλλά και επιπλέον δημιουργία πρωτογενούς έργων τέχνης με διάφορα ελεύθερα λογισμικά. Επίσης, στα σχέδια εργασίας προτείνει στις σύγχρονες μορφές τέχνης με σχέδιο μαθήματος για την τέχνη του βίντεο (4^ο σχέδιο μαθήματος), ενώ στο 6^ο σχέδιο μαθήματος αναφέρεται στο ψηφιακό εγγραμματισμό.

Οι ΤΠΕ λοιπόν στηρίζουν, μέσω διαδικτύου και διάφορων λογισμικών/προγραμμάτων, τη θέαση και την παρατήρηση, που μαζί με την παραγωγή και τη δημιουργία, κατέχουν σημαντική θέση στον σχεδιασμό και την εφαρμογή των εικαστικών δραστηριοτήτων.

3. Graffiti και ψηφιακές τεχνολογίες

Το σύγχρονο graffiti μαζί με την τέχνη και την τεχνολογία των «δρόμων» εξελίσσονται και αλληλεπικαλύπτονται, επεκτεινόμενες σε διαφορετικούς τομείς του σχεδιασμού. Αναπτύσσουν νέους εκφραστικούς και καλλιτεχνικούς δρόμους, νέα εκφραστικά και δημιουργικά μονοπάτια καθώς και νέες παρεμβατικές μεθόδους στον δημόσιο χώρο. Στην street art (τέχνη του δρόμου), πλέον, διάφορα είδη έχουν αναπτυχθεί σε σχέση με τις αναλογικές οι ψηφιακές τεχνολογίες, όπως: low tech street art, hi tech street art, hybrid street art, και η immaterial street art. Στη χώρα μας, παρατηρείται κυρίως η ανάπτυξη της παραδοσιακής μορφής της street art. Αριθμούνται αρκετά παραδείγματα παραδοσιακών ζωγραφικών τοιχογραφιών (low tech street art), εκλείπουν όμως αισθητά οι πειραματισμοί με σύγχρονα μέσα και υλικά, ψηφιακά ή αναλογικά (Χατζήπαπας, 2018). Επομένως, υπάρχει χώρος για να καλυφθεί ένα μεγάλο πεδίο, ανεξερεύνητο στον ελλαδικό χώρο, με τη χρήση

¹ ΥΠ.Π.Ε.Θ - Ι.Ε.Π. 2011. «Το νέο πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα των Εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευση» - Οδηγός εκπαιδευτικού. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής – Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων (<https://bit.ly/2PrkGAD>).



νέων τεχνολογιών, ιδεών και παρεμβάσεων στον δημόσιο χώρο, μέσω της τέχνης του graffiti στις καλλιτεχνικές πρακτικές αλλά και στη διδακτική των εικαστικών.

Η παρούσα εργασία, όταν αναφέρεται στο σύγχρονο graffiti αφορά είτε στις μορφές του, όπου και γίνεται ένας συνδυασμός παραδοσιακού graffiti και σύγχρονων τεχνολογιών (hybrid street art), είτε στα νέα είδη graffiti που αναπτύσσονται εξ ολοκλήρου από νέες ψηφιακές τεχνολογίες (immaterial street art). Αξιόλογο κρίνεται επίσης, να αναφερθεί το Graffiti Research Lab (G.R.L.), διότι σκιαγραφεί, εμπνέει και προβάλλει τη νέα γενιά του graffiti. Στην ομάδα που απαρτίζεται το G.R.L. είναι διάχυτος ο καλλιτεχνικός πειραματισμός με τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες για το σύγχρονο graffiti. Ιδρύθηκε το 2006 στη Νέα Υόρκη και στόχος του αποτελεί ο εξοπλισμός καλλιτεχνών graffiti και street art με τεχνολογίες αστικής επικοινωνίας (G.R.L. Vienna, χ.χ.). Έτσι, όπως η Νέα Υόρκη αποτέλεσε γενέτειρα του graffiti στο παρελθόν, τώρα αποτελεί το κέντρο για τη μελέτη της τεχνολογίας του graffiti, κάνοντάς το να συμβαδίζει πάλι με τη σύγχρονη εποχή (Geeta, 2006). Οργανωτικά, το G.R.L. αποτελείται από παραρτήματα - «πυρήνες», τα οποία συνεργάζονται μαζί ενώ ταυτόχρονα διατηρούν την ανεξαρτησία τους. Ο κεντρικός πυρήνας εδρεύει στη Νέα Υόρκη στο μη κερδοσκοπικό εργαστήριο Free And Technology και τα παρατήματα σε διάφορες άλλες πόλεις παγκοσμίως (Σατόγλου, 2010).

4. Το σύγχρονο graffiti στην εκπαίδευση

Ο όρος graffiti είναι ευρύς, διότι εμπεριέχει πάρα πολλές εκφράσεις από την αρχαιότητα, τους περασμένους αιώνες μέχρι και τη σύγχρονη εποχή (Πάγκαλος, 2008). Η παρόρμηση να κάνει κάποιος ένα σημάδι, να αφήσει το ίχνος του στο περιβάλλον, ξεκινάει από τους προϊστορικούς χρόνους, όπου οι άνθρωποι έχουν χρησιμοποιήσει τη διαθέσιμη τεχνολογία για να καταγράψουν τον εαυτό τους, τις πεποιθήσεις τους και τις πρακτικές τους (Cavan, 1995). Ως κίνημα αναπτύχθηκε στις δεκαετίες του 1970 και 1980 στη Νέα Υόρκη και απαρτίζει μια δομημένη μορφή αστικού νεανικού πολιτισμού με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και κανόνες (Θεοδόσης & Καραθανάσης, 2008). Μπήκε στην καθημερινότητα, αναδείχθηκε ως άμεσο επικοινωνιακό μέσο στον σύγχρονο κόσμο και κατάφερε να εξαπλωθεί παγκοσμίως με έναν κώδικα που είχε λαϊκή βάση (Πολυχρονάτου, 2007). Τα τελευταία χρόνια αυξήθηκε πολύ, διότι από τη μια πλευρά η αστικοποίηση στις περισσότερες κοινωνίες προξενεί αύξηση του φόβου της ανωνυμίας και της συμμόρφωσης, οδηγώντας στην επιθυμία να επαναβεβαιωθεί μια ξεχωριστή ταυτότητα και μια νέα αίσθηση της ατομικότητας. Από την άλλη πλευρά, σήμερα είναι πιο προσιτό, μιας που οι πρόσφατες γενιές έχουν καλύτερα αλλά και πιο αποτελεσματικά εργαλεία για τη δημιουργία αυτής της τέχνης (Canter, 2013). Πολλοί νέοι που μυήθηκαν στον χώρο του graffiti, μετέπειτα έγιναν εικαστικοί καλλιτέχνες και μάλιστα διεθνούς βεληνεκούς όπως ο Jr από τη Γαλλία, το δίδυμο VJ Suave από το Σάο Πάολο της Βραζιλίας, ο Daim από τη Γερμανία, Buff Monster από τη Χαβάη κ.ά.

Η ενασχόληση με το graffiti, δημιουργεί ισχυρή επίδραση και ασκεί μία έντονη συγκίνηση στους συμμετέχοντες, αυξάνοντας το ενδιαφέρον για την ενασχόλησή τους με τις εικαστικές τέχνες. Θα μπορούσε, οπότε, να αποτελεί ένα ισχυρό κίνητρο στη διδασκαλία των εικαστικών τεχνών και η διδασκαλία που στηρίζεται και εκμεταλλεύεται κατάλληλα τα κίνητρα της ανθρώπινης συμπεριφοράς, έχει μόνιμα και πλούσια αποτελέσματα, αντίθετα από τη διδασκαλία που τα αγνοεί (Χαραλαμπίδης, 2001). Επιπλέον, όπως αναφέρθηκε, το σύγχρονο graffiti, με τη σύζευξη των νέων τεχνολογιών έχει μεταβάλει την «όψη» του και αυτή η όψη έχει δημιουργήσει μια νέα φυσιογνωμία, θέτοντας νέα ερωτήματα σε ζητήματα καλλιτεχνικού πειραματισμού και αισθητικής, επαναπροσδιορίζοντας το ερώτημα αν αποτελεί εγκληματική πράξη ή μια αξιόλογη μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης, που βρίσκονται



τα όρια κ.ά. Μάλιστα ένα από τα βασικά ερωτήματα που απασχολούν τους ακαδημαϊκούς των Κοινωνικών & 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). Αποτελεί ένα κοινωνικό φαινόμενο που η πολιτεία δεν έχει καταφέρει να «εξαλείψει» και αυτό φαίνεται διότι συναντάται σχεδόν παντού (μνημεία, δημόσια κτήρια, πολυκατοικίες κ.τ.λ.) (Τσάκωνας, 2017). Συνήθως, είναι αποδεκτό ως ένα πολιτισμικό φαινόμενο (ιδιαίτερα στη δύση), αλλά δεν υπάρχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τις ρίζες του ή για την καλλιτεχνική του ποιότητα. Αυτή η άγνοια, μαζί με την παρανομία με την οποία ακόμα συνδέονται κάποιου τύπου graffiti, το καλύπτει με μια αίσθηση μυστηρίου, σαν να πρόκειται να είναι κάποιο μυστικό που απευθύνεται μόνο σε μνημένους (Canter, 2013).

Σύμφωνα με τα παραπάνω, κρίνεται αξιόλογο, η διδακτική των εικαστικών να εντάξει το σύγχρονο graffiti στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση διότι: Αποτελεί μια βαθιά διαχρονική και αρχέγονη τέχνη, μια μοναδική εικαστική έκφραση με τόσο μεγάλη εξελικτική ιστορία από την προϊστορία, φτάνοντας έως τις μέρες μας. Αποτελεί ένα καλλιτεχνικό κίνημα που δημιουργεί συγκρουσιακά και αμφιλεγόμενα ερωτήματα, κάτι που μπορεί να αποτελέσει ισχυρό κίνητρο καλλιτεχνικής εκπαίδευσης. Όπως αναφέρει ο Κόκκινος, ο παιδαγωγικός σκοπός της διδασκαλίας των συγκρουσιακών ζητημάτων θα πρέπει να είναι ο εξοπλισμός των μαθητευομένων με τα απαραίτητα διανοητικά εργαλεία, χάρη στα οποία θα είναι σε θέση να διαμορφώσουν τεκμηριωμένες και υπεύθυνες κρίσεις οι οποίες θα κινούνται στον χώρο της λογικής, του προβληματισμού και των δημοκρατικών αρχών και αξιών, και θα θέτουν στον πυρήνα των επιδιώξεών τους την καλλιέργεια του κριτικού στοχασμού για την αναζήτηση της αλήθειας (Πελεκανίδης, 2022). Μέσα από τη στοχευμένη εκπαίδευση που επιδιώκεται να λάβουν οι νέοι, διδασκόμενοι την κουλτούρα του graffiti στα ελληνικά σχολεία, υπάρχουν μεγάλες πιθανότητες να διαμορφωθεί ολοκληρωμένη αντίληψη, ότι αποτελεί μια μορφή τέχνης που οφείλει να βασιζέται στον σεβασμό και δε συνιστά πια δράση, μόνο για άτομα με «αποκλίνουσες» συμπεριφορές, όπως την περίοδο πρωτοεμφάνισής του (Τσάκωνας, 2017). Επίσης, κατόπιν μελέτης του νέου προγράμματος σπουδών στο μάθημα των εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευσή, παρατηρείται η απουσία αναφοράς του graffiti, παρότι γίνεται παρουσίαση σύγχρονων κινημάτων τέχνης του 20ου αιώνα, όπως η Εγκατάσταση (Installation), η Περφόρμανς (Performance), η τέχνη του βίντεο (Video art) κ.τ.λ. Ακόμα και στα βιβλία του μαθητή των εικαστικών του γυμνάσιου δεν υπάρχουν αναφορές. Στα βιβλία του μαθητή των ΕΠΑ.Λ., στην ειδικότητα Συντήρηση έργων τέχνης, γίνεται αναφορά στο μάθημα Αντίγραφο Αισθητική Αποκατάσταση στο 3^ο κεφαλαίο για το Αντίγραφο της Τοιχογραφίας. Αναφέρεται σε αρχαίες τεχνικές τοιχογραφίας, μία σύντομη ιστορία της τοιχογραφίας κ.τ.λ. Δεν υπάρχει όμως καμία αναφορά στο σύγχρονο graffiti στις πρακτικές του, στις νέες εξελίξεις στον τομέα της συντήρησης των graffiti καθώς και τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

5. Παρουσίαση του εργαστηρίου

5.1. Φιλοσοφία του εργαστηρίου

Το εργαστήριο με τίτλο “Graffiti animation lab” αποτελεί ένα πειραματικό εργαστήριο εικαστικών τεχνών, με προσανατολισμό τη δημόσια εικονογραφία (graffiti) στο πεδίο του παραδοσιακού και του σύγχρονου graffiti. Χρησιμοποιεί παραδοσιακές αλλά και σύγχρονες παρεμβατικές πρακτικές. Θίγει και αναπτύσσει ένα νέο αναδυόμενο επιστημονικό πεδίο, τη συντήρηση των graffiti. Ξαναφέρει στο προσκήνιο ερωτήματα για ζητήματα καλλιτεχνικού πειραματισμού και αισθητικής, επαναπροσδιορίζοντας το ερώτημα αν αποτελεί εγκληματική πράξη ή μια αξιόλογη μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης. Χρησιμοποιεί παραδοσιακές αλλά και



σύγχρονες οπτικοακουστικές τεχνολογίες. Υποστηρίζει ενεργά την αλληλεπίδραση μεταξύ τόπου, τέχνης και πολιτών, ενώ υποστηρίζει τρεις παιδαγωγικές αρχές: α) τη διερευνητική προσέγγιση της μάθησης, β) τη διεπιστημονική συνεργασία των καθηγητών (τέχνη, τεχνολογία, επιστήμη), γ) την ομαδοσυνεργατική προσέγγιση της μάθησης.

5.2. Σκοπός

Σκοπός αποτελεί η δημιουργία ισχυρών κίνητρων, οδηγώντας τους εμπλεκόμενους (εκπαιδευτικούς, μαθητές κ.ά.) σε βιωματική επαφή με τις παραδοσιακές αλλά και τις πιο σύγχρονες πρακτικές της δημόσιας εικονογραφίας (graffiti) και των οπτικοακουστικών τεχνών, με τις σύγχρονες κατευθύνσεις της συντήρησης των graffiti και της αισθητικής τους αποκατάστασης.

5.3. Κύριοι Στόχοι

1. Να ερευνηθούν νέοι τρόποι προώθησης της τέχνης στη μαθητική, εκπαιδευτική, αλλά και στην ευρύτερη κοινότητα, με το παραδοσιακό και το σύγχρονο graffiti ως μια σημαντική μορφή αυτοέκφρασης.
2. Να προάγει την κοινωνική διεύρυνση των εμπλεκόμενων με δράσεις εξωστρέφειας, με την τοπική ή και την ευρύτερη κοινότητα.
3. Να αποκτήσουν οι μαθητές επίγνωση της παράδοσης, της ιστορίας και του πολιτιστικού αποτυπώματος της τέχνης του graffiti.

5.4. Πρόγραμμα του εργαστηρίου

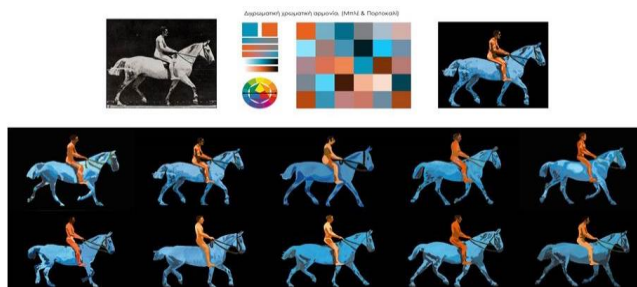
Το πρόγραμμα διδασκαλίας του εργαστηρίου αποτελείται από τρεις κύριες διδακτικές ενότητες, που συνδέονται μεταξύ τους και περιλαμβάνουν σειρά σχετικών δραστηριοτήτων. Είναι δομημένες με τέτοιο τρόπο, ώστε να βοηθούν στην οικοδόμηση των εικαστικών στοιχείων με σκοπό οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν και να κατακτήσουν στοιχεία από τη γλώσσα του σχεδίου, της ζωγραφικής, του animation, του graffiti και των νέων τεχνολογιών.

1^η Διδακτική Ενότητα: «Από τη ζωγραφική στο animation». Θεματικές ενότητες που παρουσιάστηκαν αποτελούν: 1) Η ιστορία του κινουμένου σχεδίου, 2) Η εποχή των εφευρέσεων - Οπτικά παιχνίδια, 3) Είδη και Τεχνικές του Animation. Για τη φετινή σχολική χρονιά, έμφαση δόθηκε στο είδος του "Animation Gif Painting". Σε αυτήν την ενότητα εισάγονται δύο κυρίως μορφολογικά εικαστικά στοιχεία, η κίνηση και το χρώμα. Οι μορφές τέχνης στις οποίες θα εμπλακούν οι μαθητές αποτελούν η ζωγραφική και το animation. Συγκεκριμένα για τη ζωγραφική αναπτύσσεται η θεωρία του χρώματος (χρωματολογία). Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις χρωματικές αρμονίες και αντιθέσεις μέσω θεωρίας και ασκήσεων από τις μελέτες του Γιохάννες Ίπτεν, οι οποίες έχουν μια ισχυρή επίδραση στους καλλιτέχνες αλλά και στους εκπαιδευτικούς (Ίπτεν, 2011). Όσον αφορά το animation, κατευθύνθηκε στην κατηγορία των αρχείων GIF. 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). Η σύνδεση των δυο εικαστικών μορφολογικών στοιχείων προέκυψε αποδίδοντας φόρο τιμής στον Eadweard Muybridge (Σύνδεση με τη ιστορία). Από τη 2^η θεματική ενότητα (Η εποχή των εφευρέσεων - Οπτικά παιχνίδια) επιλέχθηκε η ιστορική εποχή με τον Άγγλο φωτογράφο Eadweard Muybridge γνωστός για την πρωτοποριακή εργασία του και ανακάλυψή σχετικά με τον τρόπο ανάλυσης και σύνθεσης της κίνησης μέσω της κάμερας. Το 1887 κυκλοφόρησαν 11 τόμοι με 781 φωτογραφίες με τον γενικό τίτλο «Η



κίνηση των ζώων: μια ηλεκτροφωτογραφική έρευνα των διαδοχικών φάσεων στις κινήσεις των ζώων» (Honor & Fleming, 1998). Επιλέχθηκε μια τέτοια φωτογραφική μελέτη και κατόπιν έγινε μετατροπή από το ασπρόμαυρο σε έγχρωμο δια μέσω της χρωματολογίας σε ζωγραφικό έργο. Μετέπειτα, τα τελικά έργα ψηφιοποιήθηκαν με τη χρήση σκάνερ (εικ. 1). Τέλος, με τη βοήθεια λογισμικών επεξεργασίας βίντεο και από δωρεάν online πλατφόρμες αναπτυχθήκαν τα αρχεία GIF animation. Συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Windows Movie Maker, διότι επιτρέπει την επεξεργασία στατικής σε κινούμενη εικόνα, 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).

Μέσα από αυτή τη διδακτική ενότητα επιτυγχάνεται η σύνδεση των παραδοσιακών τεχνών (ζωγραφική) με τις ψηφιακές τεχνολογίες (animation), ενώ ταυτόχρονα αποτελεί προετοιμασία για τη 2^η διδακτική ενότητα. Η δημιουργία του GIF animation παρέχει τη δυνατότητα να προσαρμόσουμε την παιδαγωγική αρχή της ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης της μάθησης, αναλαμβάνοντάς ο κάθε μαθητής μια εικόνα από όλη την ακολουθία των εικόνων και όλες οι εικόνες τους μαζί, των μαθητών, να μπορούν να δημιουργήσουν την κίνηση και το τελικό αρχείο gif animation.



Εικόνα 1. Εργασίες μαθητών με θέμα από τις κινητικές μελέτες του Muybridge

2η Διδακτική ενότητα: “Graffiti Animation”. Θεματικές ενότητες που παρουσιάστηκαν αποτελούν: 1) Ιστορία του graffiti, 2) Παρεμβάσεις στον δημόσιο χώρο, 3) Τεχνικές και υλικά στο graffiti (αρχαίες και νέες), 4) Σύγχρονες πρακτικές του graffiti (“Wall-Painted Animation”, “Sequences Graffiti”, “Gif-iti”, “Graffiti Mapped”), 5) Συντήρηση των graffiti και βανδαλισμός. Για τη φετινή σχολική χρονιά, έμφαση δόθηκε στο “Gif-iti”, η οποία αποτελεί μια σύγχρονη πρακτική του graffiti. Σε αυτήν την ενότητα εισάγονται δύο ακόμα μορφολογικά εικαστικά στοιχεία: α) Η σύνθεση με τον οπτικό ρυθμό και β) Ο δημόσιος χώρος με την αποτύπωσή του. Οι νέες μορφές τέχνης που εισάγονται είναι η φωτογραφία για την επεξεργασία του θέματος, η τοιχογραφία με την πρακτική του “Gif-iti” και το animation. Ο street artist με το ψευδώνυμο INSA επινόησε το «κινούμενο graffiti», ή αλλιώς “Gif-iti”. Συνδυάζοντας την τέχνη του graffiti, τη φωτογραφία, και τη stop motion βιντεοσκόπηση, κατάφερε να κάνει την τέχνη του δρόμου να συμβαδίζει με τη σύγχρονη ψηφιακή εποχή (Lechner, 2013; Σαρηγιαννίδης, 2013). Πάνω στον τοίχο ζωγραφίζει στρώσεις επιπέδων το ένα πάνω από το άλλο, φωτογραφίζοντας με τη σειρά τις εξελίξεις. Στη συνέχεια, τοποθετεί τις διαφορετικές φωτογραφίες σε αλληλουχία, ώστε να μπορούν να αναπαραχθούν σε μια επαναλαμβανόμενη ενέργεια (λούπα) σε ένα αρχείο GIF (Rosen, 2013). Ο καλλιτέχνης street artist Kitt Bennett, με έδρα τη Μεμβούρνη, δημιούργησε το μεγαλύτερο έργο “Gif-iti” στον κόσμο με τίτλο “Revolution” (Curran, 2019; Wilson, 2020). Με αυτό το έργο, ο καλλιτέχνης μεταβάλλει την αισθητική των “Gif-iti”, διότι ζωγραφίζει ακολουθίες (sequences) εικόνων στον δημόσιο χώρο τη μια εικόνα δίπλα στην άλλη και όχι τη μια εικόνα επάνω στην άλλη.



Παρόμοια πρακτική χρησιμοποίησε και ο καλλιτέχνης με το ψευδώνυμο Sunday Nobody. Ανέπτυξε ένα έργο σε μια σήραγγα του Σιάτλ, με την τεχνική του stencil που λειτουργεί σαν ένα γιγάντιο «ζωότροπιο» ή ένα graffiti animation με θέμα ένα αρκουδάκι που χορεύει. Επιπρόσθετα, ο καλλιτέχνης τοποθέτησε έναν κώδικα γρήγορης ανταπόκρισης (QR code) από τον οποίο μπορεί ο χρήστης σκανάροντας με το κινητό τηλέφωνο να βλέπει σε αρχείο βίντεο το αρκουδάκι που χορεύει (Cascone, 2022).

Για τη δημιουργία της «Gif-iti» τοιχογραφίας, η διερεύνηση του θέματος και η όλη επεξεργασία του έργου αναπτύχθηκε μέσα στη σχολική τάξη με τη χρήση της διερευνητικής προσέγγισης της μάθησης. Το έργο που υλοποιήθηκε φέρει τον τίτλο “Drifting” και επιθυμεί να μεταφέρει το μήνυμα της οδικής ασφάλειας με τη χρήση του κράνους με έναν «τρυφερό» και νεανικό τρόπο (εικ. 2).



Εικόνα 2. Τοιχογραφία “Gif-iti”

3^η Διδακτική ενότητα: “Digital Graffiti”. Θεματικές ενότητες που παρουσιάστηκαν αποτελούν: 1) “Projection Graffiti”, 2) “Vjing”, 3) “Movie Projection Graffiti”. Αυτή η ενότητα εισάγει τους εμπλεκόμενους στον πειραματισμό για την αναζήτηση νέων εκφραστικών μέσων αλλά και την ανάπτυξη καλλιτεχνικών εφευρέσεων δια μέσου των τεχνολογιών. Οι καλλιτεχνικές εφευρέσεις αποτέλεσαν ένα σημαντικό και αναγκαίο μέρος της εξέλιξης της τέχνης. Η σχέση τέχνης και μηχανής εμφανίζεται ήδη στην αναγέννηση με τις περίφημες ουτοπικές πτητικές μηχανές του Leonardo Da Vinci. Από τότε έως και σήμερα, η τεχνολογία κάνει συνεχώς άλματα και η τέχνη προσπαθεί να τα οικειοποιηθεί και να τα εντάξει ως έναν βαθμό στην πρακτική της (Βασιλάκος, 2015). Νέοι όροι εμφανίζονται, όπως οι computer art, internet art, multimedia art, animation κ.τ.λ. και αυτόνομα ή σε συνένωση με άλλες τεχνικές έχουν κάνει αισθητή την παρουσία τους στην περιοχή των τεχνών (Δεληγιάννης, 2006).

Για τη φετινή σχολική χρονιά έμφαση δόθηκε στο “Movie Projection Graffiti” και συγκεκριμένα στο “Projection Bike” που αποτελεί μια σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική της αστικής τέχνης (street art) και των αστικών τεχνολογιών (εικ. 3).



Εικόνα 3. Τρίκυκλο ποδήλατο μπροστινής φόρτωσης



Το “Movie projection Graffiti Animation” για να αναπτυχθεί θα χρειαστεί να δημιουργηθούν κινούμενες κατασκευές που θα μεταφέρουν έναν βίντεο προβολέα. Μια από αυτές είναι το «τρίκυκλο ποδήλατο μπροστινής φόρτωσης». Η VJ Suave είναι μια ομάδα καλλιτεχνών media artists, στο Σάο Πάολο της Βραζιλίας που με τη χρήση του τρίκυκλου ποδήλατου δημιουργεί έργα κινούμενων σχεδίων, που προβάλλονται σε αστικές επιφάνειες, συνδυάζοντας την τεχνολογία με τη street art. Με τα έργα της, η ομάδα VJ Suave υποβάλλει μια μοναδική στιγμή σύνδεσης μεταξύ του θεατή και της πόλης, συνδυάζοντας την τέχνη του κινούμενου σχεδίου με την πραγματική ζωή. Τα κινούμενα σχέδια είναι διαμορφωμένα σύμφωνα με την αρχιτεκτονική του χώρου, τα οποία προβάλλονται σε διάφορες επιφάνειες (τοιχούς, δέντρα, κτίρια κ.ά.) της πόλης, που τους επιτρέπουν να αφηγούνται ιστορίες στους δρόμους και να επικοινωνούν με τους ανθρώπους (Vj suave, χ.χ.). Με την εφαρμογή της παιδαγωγικής αρχής της διεπιστημονικής συνεργασίας των καθηγητών, δημιουργήθηκε το πρώτο τρίκυκλο ποδήλατο στη χώρα μας από τη συνεργασία του τομέα των μηχανολόγων και των ηλεκτρονικών υπό την καθοδήγηση του τομέα των εφαρμοσμένων τεχνών.

5.5. Αποτίμηση του εργαστηρίου

Η διδακτική πρόταση του εργαστηρίου εφαρμόστηκε πιλοτικά στο 9^ο Εσπερινό ΕΠΑ.Λ. και 1^ο Ε.Κ. Πατρών στον τομέα εφαρμοσμένων τεχνών με ειδικότητα τη Συντήρηση Έργων Τέχνης και αισθητική αποκατάστασης στη Γ' λυκείου κατά το Σχολικό έτος 2022-23, και διήρκησε ένα διδακτικό έτος. Οι μαθητές που συμμετείχαν ήταν όλοι ενήλικοι με εύρος ηλικιών από 39 έως 54 ετών. Το εργαστήριο λειτούργησε στα πλαίσια Εκπαιδευτικού Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων (Πολιτιστικό πρόγραμμα) και εντάχθηκε στη θεματολογία: Μουσική - Χορός - Κινηματογράφος - Φωτογραφία - Εικαστικές τέχνες - Θέατρο, ενώ αποτέλεσε και μια υποδράση του προγράμματος ΜΝΑΕ «Μια Νέα Αρχή στα ΕΠΑ.Λ.», στη θεματική περιοχή Τέχνες & Πολιτισμός.

Σε κάθε διδασκαλία, ο εκπαιδευτικός επιδιώκει την επίτευξη συγκεκριμένων σκοπών και στόχων και επομένως μπορούμε να αξιολογήσουμε τη διδασκαλία με βάση τον βαθμό επίτευξης των σκοπών και των στόχων (Καψάλης & Νημά, 2021). Στη δική μας περίπτωση μέσω συλλογής και ανάλυσης δεδομένων (ποσοτική μέθοδος), που σχετίζεται κυρίως με απαντήσεις σε ερωτηματολόγια, διερευνήθηκαν οι απόψεις, εμπειρίες των μαθητών για την επίτευξη των στόχων και του σκοπού του εργαστηρίου. Για την αξιολόγηση των στόχων του εργαστηρίου (Πίνακας 1), τα αποτελέσματα στο σύνολο τους ήταν πολύ ενθαρρυντικά. Παρατηρήθηκε ότι στους στόχους που τέθηκαν το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών (61%) πιστευτούν ότι επιτεύχθηκαν πολύ, ενώ το (39%) πιστευτούν ότι επιτεύχθηκαν αρκετά. Τέλος, διακρίνεται μηδενική ανταπόκριση (0%) των μαθητών σχετικά με την κλίμακα των απαντήσεων «καθόλου» και «ελάχιστα».

Πίνακας 1. Τελικά αποτελέσματα

Αξιολόγηση στόχων	Καθόλου	Ελάχιστα	Αρκετά	Πολύ
1 ^{ος} στόχος	0 (0%)	0 (0%)	3(25%)	9(75%)
2 ^{ος} στόχος	0 (0%)	0 (0%)	6(50%)	6(50%)
3 ^{ος} στόχος	0 (0%)	0 (0%)	5(42%)	7(58%)
Σύνολο	0%	0%	39%	61%

Για την επίτευξη του σκοπού, (Πίνακας 2), είναι ορατό ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών (80%) πιστευτούν ότι επιτεύχθηκε πολύ, το (20%) πιστευτούν ότι επιτεύχθηκε



αρκετά, ενώ παρατηρήθηκε μηδενική ανταπόκριση (0%) των μαθητών σχετικά με τις κλίμακες των απαντήσεων «ελάχιστα» και «καθόλου».

Πίνακας 2. Τελικά αποτελέσματα

Αξιολόγηση σκοπού	Καθόλου	Ελάχιστα	Αρκετά	Πολύ
Σύνολο	0%	0%	20%	80%

Άξια σχολιασμού είναι η καθολική στάση των μαθητών για τη μηδενική ανταπόκριση στην κλίμακα των απαντήσεων «καθόλου» και «ελάχιστα». Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων ανταποκρίθηκε στην κλίμακα «πολύ» και δευτερευόντως στην κλίμακα «αρκετά», καθιστώντας το όλο εγχείρημα ρεαλιστικό, επιτεύξιμο με πολύ σημαντικά ικανοποιητικά αποτελέσματα.

Σχόλια των μαθητών που μας δίνουν περεταίρω στοιχεία, ήταν: «*To graffiti animation lab ήταν κάτι πολύ δημιουργικό, μας έδωσε πάρα πολλές γνώσεις, μάθαμε την έννοια της συνεργασίας στην πράξη συνειδητοποιώντας ότι είναι κάτι πολύ χρήσιμο. Θα ήθελα να μας δοθεί η δυνατότητα να μπορούμε να συνεχίσουμε*». «*Καταπληκτική εμπειρία! Η Συλλογική εργασία και η συνεργασία ήταν άψογη. Ήταν κάτι πρωτοποριακό και πολύ ενδιαφέρον, γνωρίσαμε τις σύγχρονες μορφές των εικαστικών τεχνών*». «*To graffiti animation lab ήταν μια πολύ χρήσιμη εμπειρία σε σχέση με την οργάνωση και την υλοποίηση ενός συλλογικού εξωστρεφούς εργαστηρίου*». «*Πιστεύω ότι το graffiti animation lab είναι πολύ θετικό για την προώθηση της τέχνης*».

Τέλος, παρόλο που το εγχείρημα τις αξιολόγησης των εικαστικών προϊόντων αποτελεί σε όλες τις βαθμίδες μια εξαιρετικά λεπτή πρακτική (Gaillot, 2002), η υλοποίηση των εικαστικών προϊόντων - τεχνουργημάτων αποτελεί ένα πολύ σημαντικό θετικό τεκμήριο του εργαστηρίου.

6. Συμπεράσματα

Το όλο εγχείρημα που παρουσιάστηκε απευθύνεται στην καλλιτεχνική και εκπαιδευτική κοινότητα που ασχολείται με την αξιοποίηση της χρήσης των τεχνολογιών στην τέχνη και την Εκπαίδευση. Δια μέσου του εργαστηρίου που προτείνεται, επιδιώκεται η σύζευξη των νέων τεχνολογιών και του graffiti από τους μαθητευόμενους ως μέσο εικαστικής έκφρασης. Αποβλέπει δε στη διεύρυνση των δυνατοτήτων τους, στην ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους και στην ενίσχυση της πρωτοτυπίας προβαίνοντας σε περαιτέρω πειραματισμό με τεχνικές και υλικά και προχωρώντας πέρα από τα παραδοσιακά μέσα εικαστικής δημιουργίας. Μάλιστα και από τον τίτλο γίνεται αντιληπτό ότι το εργαστήριο έχει ένα χαρακτήρα υβριδικό και εν τέλει η σύμπραξη των δυο τεχνών, του graffiti και του animation, έχει ως αποτέλεσμα, σύμφωνα με τις νέες καλλιτεχνικές πρακτικές που παρουσιάστηκαν, την εξέλιξη και τη διεύρυνση των ορίων και των δυο τεχνών, ανοίγοντας νέα ερευνητικά και εκφραστικά μονοπάτια. Το σύγχρονο graffiti πλέον με τη σύζευξη των νέων τεχνολογιών έχει δημιουργήσει μια νέα φυσιογνωμία και έχει φέρει στο προσκήνιο τον αντισυμβατικό καλλιτεχνικό πειραματισμό με νέα μέσα θέτοντας διάφορα ζητήματα σε νέα βάση όπως, τις αστικές τεχνολογίες και το animation, την αισθητική του graffiti, τις εικαστικές παρεμβάσεις στον δημόσιου χώρο, τη σχέση τέχνης και βανδαλισμού, τη συντήρηση του σύγχρονου graffiti κ.ά. Μέσα σε αυτό το πνεύμα «μετατοπίζεται» το όριο μεταξύ του παράνομου και του νόμιμου, τονίζεται ότι απαρτίζει μια σύγχρονη μορφή τέχνης με έναν αντισυμβατικό τρόπο έκφρασης δίχως να συνιστά απαραίτητα βανδαλισμό.

Το εργαστήριο που προτείνεται, αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία που απαιτεί ευρύτερη γνώση και εμπειρία για να καλυφθούν αποτελεσματικά διάφορες απαιτήσεις του.



Κλειδί αποτελεί η στάση, οι γνώσεις και το ενδιαφέρον του εκπαιδευτικού για την ενσωμάτωση των τεχνολογιών στη διδασκαλία των εικαστικών. Επίσης, πολύ σημαντικό παράγοντα αποτελεί και η υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου σε ψηφιακό υλικό καθώς και η εύρεση πηγών οικονομικών πόρων. Το εργαστήριο σχεδιάστηκε έντεχνα, ώστε να συνιστά σημείο συνάντησης πολλών μαθησιακών αντικειμένων από το πρόγραμμα σπουδών του ΕΠΑ.Λ. στον τομέα εφαρμοσμένων τεχνών με ειδικότητα την συντήρηση έργων τέχνης, όπως: Ελεύθερο σχέδιο, Εφαρμοσμένες Τέχνες με χρήση Η/Υ, Φωτογραφία και Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας, Ιστορία της Τέχνης, Αντίγραφο, Σχεδιαστική τεκμηρίωση και Συντήρηση Έργων Τέχνης.

Το εργαστήριο που προτείνεται έρχεται να εμπλουτίσει με νέες μορφές τέχνης και μαθησιακά αντικείμενα, όπως το animation, τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, τις διεπιστημονικές συνεργασίες των καθηγητών, τη συντήρηση των graffiti, προσφέροντας στους μαθητές μια ευρύτητα εικαστικών γνώσεων και δεξιοτήτων. Προτείνει μια νέα οπτική για τα όρια των εικαστικών τεχνών και τις σύγχρονες εξελίξεις της τέχνης και της τεχνολογίας, ξεφεύγοντας από τα περιορισμένα κλισέ και τα στενά όρια που συνήθως έχουν επικρατήσει και στη διδακτική των εικαστικών αλλά και στην τέχνη.

Τέλος, προωθεί στη διδακτική των εικαστικών τα Διευρυμένα Συνδυαστικά Μέσα στις εικαστικές τέχνες, ενώ υποστηρίζει την εικαστική - εργαστηριακή έρευνα και διδασκαλία για την παραγωγή έργων με συνδυαστικές τεχνικές ή εκφραστικά μέσα δια μέσου πειραματισμού και έρευνας στην εικαστική γλώσσα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Cancone, S. (2022, Νοέμβριος 22). *Meet Sunday Nobody, the Meme Artist Who Entombed a Bag of Flamin' Hot Cheetos in a 3,000 - Pound Sarcophagus Time Capsule*. Retrieved from <https://shorturl.at/cevDF>
- Canter, C. (2013). *Graffiti school*. London: Thames & Hudson.
- Cavan, S. (1995). *The Great Graffiti Wars of the Late 20th Century*. Retrieved from <https://www.graffiti.org/faq/greatgraffitiwars.html>
- Curran, L. (2019). *Port Melbourne Is Now Home to the Southern Hemisphere's Largest*. Retrieved from <https://shorturl.at/quwFO>
- Gaillot, A. B. (2002). *Πλαστικές Τέχνες. Στοιχεία διδακτικής – κριτικής* (Μτφ. Μ. Καρρά). Αθήνα: Νεφέλη.
- Geeta, D. (2006). High-Tech Graffiti: Spray Paint Is So 20th Century. In *New York Times*. Retrieved from <http://www.nytimes.com/2006/06/25/arts/design/25daya.html>
- Vienna, G. R. L. (n.d.). *Storytime*. Retrieved from <https://graffitiresearchlab.at/>
- Honour, H., & Fleming, J. (1998). *Ιστορία της τέχνης* (Μτφ. Α. Παππάς). Αθήνα: Υποδομή.
- Lechner, M. (2013). *Enquête: Street art et Web en étroite connexion*. Retrieved from <http://next.liberation.fr/culture/2013/09/06/street-art-et-web-en-etroite->
- Vj suave. (n.d.). *Suaveciclo*. Retrieved from <https://vjsuave.com/suaveciclo/>
- Wilson, E., K. (2020). *Australia's first gif-iti*. Retrieved from <https://arichlife.com.au/australias-first-gif-iti/>
- Ανούση, Ε., Ράπτης, Η., & Ροδοπούλου, Ε. (2007). *Εικαστικά Α' γυμνασίου. Βιβλίο εκπαιδευτικού*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Βασιλάκος, Α. (2015). *Ψηφιακές μορφές τέχνης*. Θεσσαλονίκη: Τζιόλα.
- Δεληγιάννης, Γ. (2006). *Κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagottobooks.
- Θεοδόσης, Δ., & Καραθανάσης, Π. (2008). *Stencil Athens*. Αθήνα: Οξύ.



- Ίπτεν, Γ. (2011). *Η τέχνη του χρώματος*. Αθήνα: Ένωση καθηγητών καλλιτεχνικών Μαθήματων.
- Καψάλης, Γ. Α. & Νημά, Α. Ε. (2021). *Σύγχρονη διδακτική*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Κωνσταντίνου, Κ. Μ. (2017). *Graffiti - Έγκλημα ή Τέχνη*; Ανακτήθηκε από <https://theartofcrime.gr/arpopsi-graffiti-konst-konst/>
- Πάγκαλος, Ο. (2008). *Σχετικά με το γκράφιτι τη street art και την παρουσία τους στην Ελλάδα την τελευταία δεκαετία* (άρθρο σε blog). Ανακτήθηκε από <https://shorturl.at/fkDT3>
- Παύλου, Β. (2012). Η χρήση του λογισμικού Windows Movie Maker στα πλαίσια της εικαστικής παιδείας. *Ανακοίνωση στο 2ο Συνέδριου της ΚΕΤΠΕΕ*. Λευκωσία, Κύπρος: Κυπριακή Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση.
- Πελεκανίδης, Θ. (2022). *Η διδασκαλία συγκρουσιακών ζητημάτων στο μάθημα της Ιστορίας στην ελληνική δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Η περίπτωση της δεκαετίας του 1940*. Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Πολυχρονάτου, Ε. (2007). *Έργα τέχνης μεγάλης κλίμακας στον αστικό χώρο* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Διαθέσιμο από τη βάση δεδομένων του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης (Κωδ. 15338).
- Σαρηγιαννίδης, Γ. (2013). *Το παράδοξο του GIF-ITI: Γκράφιτι που μπορείς να δεις μόνο online*. Ανακτήθηκε από <https://shorturl.at/adqBY>
- Σατόγλου, Π. Σ. (2010). *Εικαστικά Δρώμενα στον Αστικό Χώρο* (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Τερζίδης, Κ. (2004). *Πληροφορική - Πολυμέσα: Οδηγός Προγραμμάτων*. Ε.Α.Π., Πάτρα.
- Τσάκωνας, Ρ. (2017, Μάιος). *Graffiti - Έγκλημα ή Τέχνη*, *The Art of Crime 2*. Ανακτήθηκε από <https://shorturl.at/bzAMQ>
- Χαραλαμπίδης, Β. (2001). *Οργάνωση της διδασκαλίας και της μάθησης γενικά*. Αθήνα: Gutenberg.
- 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.

