**«Η Αρχαιότητα ως πηγή δημιουργικής έμπνευσης»**

**Εκπαιδευτικές δράσεις ακαδ. έτος 2015-16**

**Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων,**

 **- συνεργασία με το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης στο πλαίσιο του προγράμματος:**

**«Το Παρελθόν στο Παρόν. Εκπαιδευτικές δράσεις σε νησιά των Κυκλάδων»**

Πως μπορεί ένας σύγχρονος designer ή καλλιτέχνης, αποφεύγοντας τη στείρα μίμηση μορφών από την αρχαιότητα, να εμπνευστεί δημιουργικά από προϊόντα υλικού πολιτισμού, αλλά και αναφορές σε μύθους και ιστορίες από την αρχαιότητα;
Πως μπορούμε να συμβάλλουμε στην εξοικείωση και βιωματική πρόσληψη αρχαίων έργων και αρχαιολογικών χώρων, σχεδιάζοντας ψηφιακές εφαρμογές και παιχνίδια;

Εργαστήρια του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου, σε συνεργασία με το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών δράσεων «το παρελθόν στο παρόν», επιχείρησαν κατά το ακαδημαϊκό έτος 2015-2016, να προσεγγίσουν τα ερωτήματα αυτά, μέσα από διαφορετικούς τρόπους και μέσα, παράγοντας καλλιτεχνικά έργα, λειτουργικά αντικείμενα και ψηφιακές εφαρμογές. Τη θεωρητική και συμβουλευτική κάλυψη έδωσαν μαθήματα Ιστορίας της Τέχνης και του Design που εστίασαν σε όψεις και προσλήψεις των προϊστορικών πολιτισμών και της ελληνικής αρχαιότητας. Το οδοιπορικό αυτό ξεκίνησε για πολλούς με επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, καθώς και προβληματισμό πάνω στην ίδια την έννοια της «δημιουργικής έμπνευσης».

**Εργαστήρια «Σχέδιο-Χρώμα»**

Στα εργαστήρια «Σχέδιο-Χρώμα» (Studio I, II), στόχος ήταν οι φοιτητές, με τη
βοήθεια παράλληλων θεωρητικών προσεγγίσεων, να εμβαθύνουν στην ανάγνωση των
αρχαίων έργων τέχνης και να δημιουργήσουν εικαστικά έργα με αναφορές στο
παρελθόν, αλλά και προεκτάσεις που να αφορούν τη σύγχρονη πραγματικότητα. Η
αρχαιότητα έδωσε έναυσμα για τη δημιουργία πρωτότυπων έργων χρησιμοποιώντας
παραδοσιακά μέσα όπως το σχέδιο και τα τυπώματα λινόλεουμ, αλλά και σύγχρονα,
όπως η ψηφιακή επεξεργασία των έργων αυτών και η ένταξή τους σε video animation. Οι φοιτητές δούλεψαν πάνω στις εξής ενότητες : « Αγγεία» (τρισδιάστατες κατασκευές): αμφορείς κ.ά από ευτελή υλικά, « Μυθολογικά πλάσματα» (χαρακτική): οι φοιτητές σχεδίασαν τις συνθέσεις τους, τις χάραξαν σε λινόλεουμ και στη συνέχεια τις τύπωσαν,
«Μυθολογικά και σύγχρονα τέρατα» (κινούμενο σχέδιο): τα χαρακτικά
ψηφιοποιήθηκαν και τους δόθηκε κίνηση μέσα από υπολογιστή, «Αρχαία αγάλματα»
(ελεύθερο σχέδιο) τα σχέδια των αντιγράφων αρχαίων ελληνικών αγαλμάτων θα παρουσιαστούν σε εγκατάσταση, «Σύγχρονη μύηση στην αρχαία ελληνική τέχνη»
(ψηφιακά τυπώματα) όπου οι ίδιοι οι φοιτητές υποδύονται αρχαία αγάλματα.

**Εργαστήριο «Product design»**

Στόχος του εργαστηρίου «Product design» (studio VI) ήταν οι φοιτητές να διερευνήσουν και να βρουν κάτι από το παρελθόν που τους αγγίζει και να τους κεντρίσει το ενδιαφέρον -όπως, μύθους, αποφθέγματα, ιστορικά γεγονότα- και να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν την βασική ιδέα στο σήμερα μέσω της σχεδίασης χρηστικών αντικείμενων, μετατρέποντας το λόγο σε οπτική γλώσσα επικοινωνίας, σε φόρμα, με τρόπο είτε συμβολικό είτε κυριολεκτικό. Έτσι, οι μύθοι-αποφθέγματα από την αρχαιότητα αποτέλεσαν όχημα για την σχεδίαση προϊόντων καθημερινής χρήσης προσφέροντας εκ νέου νοηματοδότηση σε πτυχές της σύγχρονης ζωής.  Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν ο «Μύθος του Σίσυφου», που αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για τη σχεδίαση τσάντας ώμου, η «Δίκη του Σωκράτη» και η απόφασή του να πιεί το κώνειο που ενέπνευσε τη σχεδίαση συστήματος μελανοδοχείου και κονδυλοφόρου, ο «Ξένιος Δίας» και ο αναστοχασμός της έννοιας της φιλοξενίας μέσω της σχεδίασης λουτήρα ποδιών των επισκεπτών (κυρίως τουριστών) σε δημόσιους χώρους. Επιπλέον, κανάτες και ποτήρια σχεδιασμένα ώστε να παρακινούν με παιγνιώδη τρόπο στην λελογισμένη κατανάλωση αλκοόλ έχοντας διαφορετικές πηγές έμπνευσης, όπως την Αχίλλειο πτέρνα, τη φράση «Μήδεν άγαν» και το «αρχαίο παιχνίδι του κότταβου», καθώς επίσης και παιχνίδια που αναδεικνύουν τη δισυπόστατη μορφή των πραγμάτων, εμπνευσμένα από το Δούρειο ίππο και τον Πελοποννησιακό πόλεμο.

**Eργαστήριο «Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων»**

Η «ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά» επιλέχθηκε ως θεματική περιοχή για το εργαστήριο «Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων» (Studio VIIΑ) που έχει ως κύριο στόχο την πρακτική εφαρμογή σχεδιαστικών μεθόδων και τεχνολογιών αιχμής σε αυθεντικά πλαίσια εφαρμογής με ανθρωποκεντρική προσέγγιση. Ομάδες φοιτητών διεξήγαγαν επιτόπια έρευνα με συνεντεύξεις, επισκέψεις και παρατήρηση στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, αλλά και σε μουσεία και αρχαιολογικούς τόπους της Σύρου. Στη συνέχεια εντόπισαν ανάγκες και πιθανούς τομείς εφαρμογής διαδραστικών τεχνολογιών και σχεδίασαν λύσεις και τεχνολογικά πρωτότυπα που αξιολογήθηκαν με συμμετοχή χρηστών. Τα projects ήταν τα εξής: «GoCha (Go Chalandriani)»: ομαδικό παιχνίδι ανακάλυψης αρχαιολογικών ευρημάτων με φορητές συσκευές, «Αρχαίο Μεταλλοτεχνίο»: παιχνίδι προσομοίωσης κατασκευής κυκλαδικού διαδήματος με ψηφιακή αναπαράσταση του χώρου και των εργαλείων της εποχής και χρήση της τεχνολογίας ανίχνευσης χειρονομιών *Leap motion*, «Orasis» : ξενάγηση ανθρώπων με προβλήματα όρασης σε μουσεία με χρήση φωνητικών οδηγιών από φορητό τηλέφωνο και απτικής αλληλεπίδρασης με αντίγραφα εκθεμάτων με αισθητήρες ηλεκτρικού φορτίου και πλακέτες Arduino, «3000 π.Χ. Κυκλάδες: περιήγηση, με ανίχνευση κινήσεων και στάσεων σώματος από την τεχνολογία Kinect,  σε εικονικό κόσμο αναπαράστασης του νησιού της Σύρου», «Κατασκευή κυκλαδίτικων ειδωλίων σε ψηφιακό περιβάλλον και χρήση της τεχνολογίας ανίχνευσης χειρονομιών Leap motion».

Τα περισσότερα από τα παραπάνω projects έγιναν αποδεκτά προς παρουσίαση σε διεθνή επιστημονικά συνέδρια πάνω στα πεδία της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-μηχανής, καθώς και σε εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας.

Επιπλέον, ομάδα διδασκόντων του ΤΜΣΠ συμμετείχε, κατά τη διάρκεια του 2016, σε σεμινάρια εκμάθησης τεχνικών animation σε εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, που είχαν διοργανωθεί από το ΜΚΤ, στη Σύρο και την Τήνο, καθώς και σε εργαστήριο μαρμοτεχνίας, με θέμα «το μάρμαρο χθες και σήμερα», το οποίο πραγματοποιήθηκε στο Μουσείο Μαρμαροτεχνίας της Τήνου, σε συνεργασία με το Πολιτιστικό Ίδρυμα του Ομίλου Πειραίως. Επισημαίνεται, τέλος, ότι μέρος της δουλειάς των εργαστηρίων του ΤΜΣΠ θα παρουσιασθεί τον Νοέμβριο του 2017 σε τρεις διαφορετικούς χώρους της Ερμούπολης, στο Δημαρχείο (αίθριο), στο Πνευματικό Κέντρο, καθώς και στην αίθουσα Ροίδη.

Για το σύνολο των δράσεων βλ. ιστοσελιδα του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης:

https://www.cycladic.gr/page/to-parelthon-sto-paron

**Συντονισμός δράσεων συνεργασίας Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης-Πανεπιστήμιου Αιγαίου**:
Νίκος Παπαδημητρίου, Επιμελητής Αρχαιοτήτων Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης

Ειρήνη Λεοντακιανάκου, Λέκτορας Πανεπιστημίου Αιγαίου

**Συμμετέχοντες διδάσκοντες Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου**:

*Σχέδιο-Χρώμα-Χαρακτική (studio I, II*): Φλωρεντία Οικονομίδου, Επίκουρη Καθηγήτρια, Έλσα Χαραλάμπους**,** διδάσκουσα

*Product Design (studio VI)*: Βασίλης Παπακωστόπουλος, Λέκτορας, Δάνος Παπαδόπουλος, Ε.Δ.Ι.Π., Χριστίνα Σκουλούδη, Ευγένιος Σκουρμπούτης, Σέργιος Φωτιάδης, διδάσκοντες.

*Σχεδίαση Διαδραστικών Συστημάτων (Studio VII A):* Σπύρος Βοσινάκης, Παναγιώτης Κουτσαμπάσης, Επίκουροι Καθηγητές, Παναγιώτης Κυριακουλάκος, Μόδεστος Σταυράκης, Λέκτορες.

*Ιστορία Τέχνης & Ιστορία του Design* : Ειρήνη Λεοντακιανάκου, Λέκτορας.

*Σεμινάριο animation για εκπαιδευτικούς***:** Παναγιώτης Κυριακουλάκος, Έλσα Χαραλάμπους

*Εργαστήριο μαρμοτεχνίας*: Σπύρος Βοσινάκης, Παναγιώτης Κουτσαμπάσης