**ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ HACK THE ART: ΓΙΑΝΟΥΛΗΣ ΧΑΛΕΠΑΣ**

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ[[1]](#footnote-1) ΣΕΝΑΡΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΩΝ

Με πηγή έμπνευσης τη ζωή και το έργο του Γιανούλη Χαλεπά, οι σχολικές ομάδες θα πρέπει να επιλέξουν μία από τις ακόλουθες κατηγορίες για να δημιουργήσουν το ψηφιακό τους έργο. Παρακάτω, σας παραθέτουμε ενδεικτικά σενάρια που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως έμπνευση για τη συμμετοχή σας στον διαγωνισμό.

**ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ AR** (μελέτη, σχεδίαση και υλοποίηση εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας κινητών συσκευών και τάμπλετ με λογισμικό Android)

1. **Φτιάξτε μια επαυξημένη ψηφιακή έκθεση!** Η εφαρμογή θα αφορά γλυπτά, σχέδια και προσωπικά αντικείμενα του Γιανούλη Χαλεπά εντός ενός χώρου, πραγματικού ή φανταστικού, και θα εμπλουτίζει την εμπειρία των επισκεπτών παρέχοντας επιπλέον πληροφορίες για τα εκθέματα (λεζάντες με κείμενα, φωτογραφίες, 2D/3D γραφικά, 3D μοντέλα, βίντεο και αφήγηση, μουσική ή/και ήχους) σχετικές με το έργο και τη ζωή του μεγάλου μας γλύπτη. Οι επισκέπτες/χρήστες θα σκανάρουν τον QR Code δίπλα στο έκθεμα με μια κινητή συσκευή Android. Η εφαρμογή θα ενεργοποιείται όταν αρχίσουν να περιστρέφουν το κινητό τους προς το έκθεμα (χρησιμοποιείται το γυροσκόπιο της συσκευής).

Παράδειγμα 1: έκθεση Τελλόγλειου Ιδρύματος στη Θεσσαλονίκη

Παράδειγμα 2: έκθεση Ιδρύματος Ωνάση στην Αθήνα

Παράδειγμα 3: έκθεση Εθνικής Πινακοθήκης στην Αθήνα

Παράδειγμα 4: σπίτι Γιανούλη Χαλεπά στην Τήνο

Παράδειγμα 5: φανταστική έκθεση

1. **Ζωντανέψτε τον μύθο!** Οι γλυπτικές (και σχεδιαστηκές) συνθέσεις του Γιανούλη Χαλεπά είναι πλούσιες σε πλάσματα και σύμβολα βγαλμένα από τη μυθολογία. Επιλέξτε μια ομάδα γλυπτών και ζωντανέψτε τα σημεία εκείνα που πηγάζουν από μύθους και θρύλους της αρχαιότητας. Αφηγηθείτε την ιστορία τους και προσπαθήστε να ανακαλύψετε τα κρυφά νοήματα που θέλει να μεταφέρει με αυτά ο γλύπτης.

Παράδειγμα 1: Γοργόνειο

Θρύλος Γοργόνας, θρύλος Γοργούς. Απεικονίζεται σε τουλάχιστον 10 γλυπτά του Γιανούλη Χαλεπά, τα οποία μάλιστα αναπαριστούσαν μόνο γυναικεία πρόσωπα (την Αθηνά, τη Μήδεια, την Πεντάμορφη, τη Μοντέρνα Κυρία κ.ά.) και κάθε φορά σε διαφορετικό σημείο. Γιατί άραγε τοποθετεί ο μεγάλος μας γλύπτης αποτροπαϊκά σύμβολα στα έργα του;

Παράδειγμα 2: Γλυπτό Εκατόγχειρα
Οι Εκατόγχειρες ήταν παιδιά του Ουρανού και της Γαίας, που είχαν 100 χέρια, 50 κεφάλια και ήταν εγκλωβισμένα στη γη. Ο Δίας τα ελευθέρωσε για να νικήσει τους Τιτάνες. Τι μπορεί να συμβολίζουν οι Εκατόγχειρες του Χαλεπά; Τι ανακαλύφθηκε μέσα σε ένα από αυτά τα γλυπτά όταν τυχαία έσπασε; Τι συμπεράσματα μπορούμε να βγάλουμε για την τεχνική της απόκρυψης που χρησιμοποιεί;

**ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ VR** (μελέτη, σχεδίαση και υλοποίηση εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας κινητών συσκευών για χρήση με κάσκα VR, π.χ. εικονική περιήγηση σε ψηφιακή έκθεση ή σε άλλο χώρο)

1. **Φτιάξτε μια εικονική ψηφιακή έκθεση!** Η εφαρμογή θα αφορά μια εμβύθιση στον χώρο της έκθεσης για τον Γιανούλη Χαλεπά και θα εμπλουτίζει την εμπειρία των επισκεπτών παρέχοντας επιπλέον πληροφορίες για τα εκθέματα (λεζάντες με κείμενα, φωτογραφίες, 2D/3D γραφικά, 3D μοντέλα, βίντεο και αφήγηση, μουσική ή/και ήχους) για το έργο και τη ζωή του μεγάλου μας γλύπτη. Οι επισκέπτες/χρήστες θα μπορούν να περιηγηθούν στους χώρους με τη βοήθεια υπολογιστή/ κινητής συσκευής/ τάμπλετ και κάσκας VR.

Παράδειγμα 1: έκθεση Τελλόγλειου Ιδρύματος στη Θεσσαλονίκη

Παράδειγμα 2: έκθεση Ιδρύματος Ωνάση στην Αθήνα

Παράδειγμα 3: έκθεση Εθνικής Πινακοθήκης στην Αθήνα

Παράδειγμα 4: σπίτι Γιανούλη Χαλεπά στην Τήνο

Παράδειγμα 5: φανταστική έκθεση

1. **Μπείτε μέσα στον κόσμο του παραμυθιού!** Η εφαρμογή θα αφορά μια εμβύθιση σε κάποιο από τα ολόγλυφα έργα του Γιανούλη Χαλεπά, μέσα από τον σχεδιασμό μιας 3D εκδοχής του έργου που θα επιτρέπει στους χρήστες/επισκέπτες να εξερευνήσουν, με τη βοήθεια υπολογιστή και κάσκας VR, την περίπλοκη σύνθεση σαν να πρόκειται για σουρεαλιστικό τοπίο. Επιπλέον, θα εμπλουτίζει την εμπειρία των επισκεπτών παρέχοντας επιπλέον πληροφορίες για το συγκεκριμένο έργο, που σχετίζονται με τη ζωή του γλύπτη (λεζάντες με κείμενα, φωτογραφίες, 2D/3D γραφικά, 3D μοντέλα, βίντεο και αφήγηση, μουσική ή/και ήχους).

Παράδειγμα: Το Παραμύθι της Πεντάμορφης ΙΙ (1918)

* Το έργο παριστάνει την κοιμισμένη πριγκίπισσα τη στιγμή που φτάνει ο πρίγκιπας και ετοιμάζεται να την ξυπνήσει. Στη σύνθεση εμπεριέχονται πολλές μορφές σε διαφορετικές κλίμακες και χρονικές στιγμές. Τι μπορεί να συμβολίζουν οι μορφές που πλαισιώνουν το ζευγάρι και γιατί άραγε επιλέγονται από τον καλλιτέχνη να μπουν στον φανταστικό κόσμο του παραμυθιού του; Η Πεντάμορφη, που ξυπνάει μετά από ύπνο εκατό ετών, μπορεί να σχετίζεται με το καλλιτεχνικό «ξύπνημα» του καλλιτέχνη μετά από σαράντα χρόνια αδράνειας;

**ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ** (video ή animated video έως 5 λεπτά)

1. **Αφηγηθείτε σκηνές από τη μυθιστορηματική ζωή του Γιανούλη Χαλεπά**

Η ζωή του Γιανούλη Χαλεπα έχει αποτελέσει αφορμή για τη δημιουργία πολλών λογοτεχνικών και εικαστικών έργων, καθώς έχει όλα τα στοιχεία μιας σύγχρονης τραγωδίας. Μελετήστε σκηνές από τη βασανισμένη ζωή του και εμπνευστείτε από το ελπιδοφόρο και συγκινητικό τέλος της. Επιλέξτε οπτική γωνία, θέστε ένα βασικό ερώτημα και προσθέστε συναισθηματικό περιεχόμενο, αφήγηση, μουσική, φωτογραφίες και γραφικά, δημιουργώντας το δικό σας ψηφιακό έργο.

Παράδειγμα 1: Η πρώτη καλλιτεχνική περίοδος – Τα νεανικά του χρόνια – Τα χρόνια των σπουδών του

Παράδειγμα 2: Η δεύτερη καλλιτεχνική περίοδος – Ζώντας με την ασθένεια – Τρέλα και τέχνη

Παράδειγμα 3: Η τρίτη καλλιτεχνική περίοδος – Η αναγέννηση του καλλιτέχνη – Φαντασία και αισιοδοξία – Όλα είναι πιθανά

**2. Αναδείξτε με τον δικό σας τρόπο ένα έργο του Γιανούλη Χαλεπά**

* Για τη θεματολογία του, ο Χαλεπάς βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό στην αρχαία ελληνική μυθολογία και στα παραμύθια. Διαλέξτε το αγαπημένο σας γλυπτό (ή ομάδα γλυπτών) του καλλιτέχνη και αφηγηθείτε την ιστορία του. Προσπαθήστε να το συνδέσετε με τα περιστατικά της ζωής του ή δημιουργήστε τη δική σας, εντελώς φανταστική εκδοχή! Δώστε τόνο και ρυθμό στην αφήγησή σας, προσθέστε μουσική υπόκρουση, χρησιμοποιήστε φωτογραφίες και γραφικά για να αναδείξετε με τον δικό σας μοναδικό τρόπο το έργο του μεγάλου μας γλύπτη. Ποιες μυθολογικές μορφές συναντάμε στα έργα του Χαλεπά; Πώς ερμηνεύετε την απεικόνισή τους σε σχέση με τα προσωπικά βιώματα του καλλιτέχνη;

Παράδειγμα 1: Παραμύθι της Πεντάμορφης

Παράδειγμα 2: Κοιμωμένη – Ωραία Κοιμωμένη

Παράδειγμα 3: Αθηνά Βοσκοπούλα

**ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ** (3D Video Game γνώσεων)

Στη μεγάλη συλλογή έργων του καλλιτέχνη υπάρχουν και πολλά σχέδια, τα οποία χρησιμοποιούσε για να δημιουργήσει στη συνέχεια τα γλυπτά του. Επιπλέον, χρησιμοποιούσε και αρκετά σύμβολα, όπως τα φύλλα της τράπουλας, αλλά και γοργόνεια μέσα στα έργα του. Ο Χαλεπάς, επίσης, μερικές φορές κατέστρεφε τα γλυπτά του ή έκρυβε το ένα μέσα στο άλλο. Αξιοποιώντας αυτές τις πληροφορίες, σχεδιάστε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι γνώσεων ή/και παζλ με έναν ήρωα/ηρωίδα.

Παράδειγμα 1: **Ανακαλύψτε το κρυμμένο μυστικό του Γιανούλη Χαλεπά / Αναζητώντας το χαμένο γλυπτό του Γιανούλη Χαλεπά** (παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού, παζλ – γνώσεων)

Το σκηνικό μας εκτυλίσσεται στο νησί της Τήνου. Η ηρωίδα μας είναι ένα νεαρό κορίτσι που επισκέπτεται το νησί θέλοντας να βρει ένα χαμένο γλυπτό, το οποίο, σύμφωνα με μαρτυρίες, ο Χαλεπάς είχε κρύψει σε 5 κομμάτια μέσα στο σπίτι του. Στόχος είναι να μαζέψει τα κομμάτια και να τα ενώσει, αποκαλύπτοντας το μεγάλο μυστικό του γλύπτη.

Για να βρει τα κομμάτια, η ηρωίδα θα πρέπει να περιηγηθεί μέσα στο σπίτι και να λύσει 5 γρίφους (ερωτήσεις γνώσεων) που θα βρίσκονται σε 5 επιλεγμένα σημεία του σπιτιού. Σε αυτά τα σημεία μπορεί να υπάρχει ένα φύλλο τράπουλας που αναβοσβήνει ή στριφογυρίζει, ώστε ο χρήστης του παιχνιδιού να αντιληφθεί ότι πρέπει να μεταφέρει την ηρωίδα προς το μέρος του. Κάθε φορά που η ηρωίδα θα φτάνει στο τραπουλόχαρτο, θα αναδύεται ένα ερώτημα. Αν η απάντηση που θα δώσει είναι η σωστή, τότε θα παίρνει ένα κομμάτι του χαμένου γλυπτού. Αν είναι λάθος, θα αναδύεται νέα ερώτηση, μέχρι να απαντήσει σωστά. Στόχος είναι να συμπληρωθούν όλα τα κομμάτια του γλυπτού (το γλυπτό μπορεί να αναδειχτεί σε 3D μορφή) και να αποκαλυφθεί μια χαραγμένη φράση (π.χ. δική του συμβουλή, απόφθεγμα ή κάτι φανταστικό), η οποία θα είναι το μυστικό που ήθελε να κρύψει ο Χαλεπάς.

Ενδεικτικά ερωτήματα:

1. Ποιο είναι το γλυπτό του Χαλεπά που απεικονίζεται στο συγκεκριμένο σχέδιο; (Εμφανίζονται ένα σχέδιο του Χαλεπά και τρία εναλλακτικά γλυπτά, από τα οποία το ένα είναι το σωστό).
2. Ποιο σχέδιο του Χαλεπά απεικονίζει το συγκεκριμένο γλυπτό; (Εμφανίζονται ένα γλυπτό και τρία εναλλακτικά σχέδια, από τα οποία το ένα είναι το σωστό).
3. Πώς ονομαζόταν η κοπέλα του γλυπτού της Κοιμωμένης;
4. Γιατί ο πατέρας του Χαλεπά αρχικά δεν ήθελε το παιδί του να γίνει γλύπτης;
5. Γιατί ο Χαλεπάς έφυγε από το Μόναχο όπου σπούδαζε;
6. Για ποιον λόγο ο Χαλεπάς έκρυβε γλυπτά του μέσα σε άλλα γλυπτά;
7. Τι ρόλο παίζουν τα χαρτιά της τράπουλας και τα γοργόνεια στο έργο του;

Χαραγμένη φράση/Μυστικό του Χαλεπά: Μην παρατάς ποτέ τα όνειρά σου.

**Παράδειγμα 2: Η μεγάλη απόδραση του Χαλεπά** (παιχνίδι απόδρασης-περιπέτειας-γνώσεων)

Το παιχνίδι εκτυλίσσεται στο σπίτι του Χαλεπά στον Πύργο της Τήνου ή στο Ψυχιατρείο της Κέρκυρας. Ήρωας είναι ο ίδιος ο Γιανούλης, ο οποίος βρίσκεται εκεί εγκλωβισμένος και δυστυχισμένος. Θα πρέπει να τον βοηθήσετε να δραπετεύσει, διασώζοντας 5 γλυπτά του που βρίσκονται κρυμμένα στο υπόγειο του κτιρίου. Για να το πετύχετε, θα πρέπει να περιηγηθείτε στον χώρο, να λύσετε γρίφους (ερωτήσεις γνώσεων) και να παλέψετε με εφιάλτες, πέτρινους γίγαντες και τρομερούς δράκους που τα φυλάνε. Σε αυτά τα σημεία μπορεί να υπάρχει ένα γοργόνειο που αναβοσβήνει ή στριφογυρίζει, ώστε ο χρήστης του παιχνιδιού να αντιληφθεί ότι πρέπει να φέρει τον Γιανούλη προς το μέρος του. Κάθε φορά που ο ήρωας θα φτάνει στο γοργόνειο, θα αναδύεται ένα ερώτημα ή ένας αντίπαλος. Αν απαντήσει σωστά/νικήσει, θα προχωράει στην επόμενη πρόκληση. Αν χάσει, θα χάνει μια ζωή (θα έχει 3 ζωές). Στόχος είναι να ξεπεράσετε τις δυσκολίες και να βοηθήσετε τον Χαλεπά να αποδράσει, μεταφέροντας παράλληλα τα γλυπτά ένα ένα στο λιμάνι. Εκεί θα τον περιμένει ένα μεγάλο κήτος που θα τον μεταφέρει στην Αθήνα, στην ανιψιά του, την Ειρήνη.

Βοηθός: Για να πετύχετε τον στόχο σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μία φορά έναν βοηθό, τον φύλακα άγγελο του Χαλεπά.

**Παράδειγμα 3: Βρείτε την ιστορία**

Επιλέξτε 5 διαφορετικά σχέδια του Γιανούλη Χαλεπά τα οποία, αν τοποθετηθούν στη σωστή σειρά, θα αφηγούνται μια φανταστική ιστορία. Έπειτα, δημιουργήστε μια αναπαράσταση του σπιτιού του Γιανούλη στην Τήνο και κρύψτε τα σχέδιά σας στα πιο απίθανα σημεία. Ο παίκτης θα πρέπει να λύσει γρίφους, να συλλέξει όλα τα σχέδια και να τα βάλει στη σωστή σειρά, ώστε να ανακαλύψει την ιστορία σας!

**Παράδειγμα 4: Αναζητώντας τη χαμένη ευτυχία**

Ο Γιανούλης Χαλεπάς βρίσκεται σπίτι του και ψάχνει απεγνωσμένα υλικά για να δημιουργήσει έργα τέχνης (σχέδια, γλυπτά). Ο χρήστης θα πρέπει να τον βοηθήσει να βρει υλικά (πχ. πηλό, χαρτί, μολύβι) για να πετύχει τον στόχο του μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο. Αν καταφέρει να δημιουργήσει πέντε (5) έργα τέχνης κερδίζει και ο Γιανούλης Χαλεπάς γίνεται ευτυχισμένος.  Αν ο χρήστης δεν τα καταφέρει μέσα στον χρόνο, η ψυχική υγεία του Χαλεπά θα μειώνεται δυσκολεύοντας σταδιακά το παιχνίδι (π.χ. αρχίζει να ζαλίζεται, δεν υπακούει σε οδηγίες, γελάει ακατάπαυστα, νευριάζει, σπάει πράγματα, κλπ). Αν τελικά χάσει, ο καλλιτέχνης θα τρελαίνεται και θα καταλήγει στο ψυχιατρείο της Κέρκυρας.

1. Τα σενάρια είναι ενδεικτικά και όχι περιοριστικά. Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ολόκληρα ή και μερικώς συνδυάζοντάς τα με δικές σας δημιουργικές ιδέες. [↑](#footnote-ref-1)