## Εργαστήριο Διακοσμητικής

Διδάσκοντες: Φίλιππος Καλαμάρας

Άρης Μαυρομμάτης

e-mail: [fil.kal@gmail.com](mailto:fil.kal@gmail.com)

[ar.mavrommatis@gmail.com](mailto:ar.mavrommatis@gmail.com)

Κατά την διάρκεια του εξαμήνου **καλείστε να υλοποιήσετε 2 από τα παρακάτω projects**. Μπορείτε να παρουσιάσετε εργασίες που **συνδυάζουν παραπάνω από ένα πεδία**, όμως στο τέλος θα παραδώσετε **2 διακριτά projects**.

**Οτιδήποτε αποφασίσετε να κάνετε θα πρέπει να είναι άρτια κατασκευασμένο.**

**Να παρουσιάσετε τουλάχιστον 7 προσχέδια/σχέδια σχετικά με το project.**

**Ενδιάμεση παρουσίαση - Συζήτηση:**

Θα πραγματοποιηθεί ενδιάμεση παρουσίαση των ιδεών/εργασιών στην οποία απαιτούνται: αποτελέσματα της προσωπικής σας έρευνας, σχέδια ή/και μακέτα εργασίας, κείμενο/statement κλπ.

**Παράδοση των Projects:** Κατά την παράδοση των projects θα κάνετε και την τελική παρουσίαση των ιδεών σας και του αποτελέσματος και θα τη συνοδεύσετε και με ένα κέιμενο 250-300 λέξεων για την κάθε εργασία, στο οποίο θα αναφέρονται η έρευνά σας, οι επιρροές σας, η ιδέα σας, φωτογραφικό υλικό από την κατασκευή ή ότι άλλο νομίζετε ότι μπορεί να λειτουργεί συνοδευτικά με το έργο σας κλπ.

**PROJECT 1**

**Μεταμόρφωση αντικειμένου**

**Περιγραφή του project**

Επιλέξτε ένα ή περισσότερα χρηστικά αντικείμενα, μελετήστε τα και αφήστε τα να σας οδηγήσουν στην μεταμόρφωση – μεταποίηση – μετατροπή τους σε κάτι διαφορετικό από την αρχική τους χρήση, είτε μετατρέποντάς τα σε ένα γλυπτό, είτε σε κάτι χρηστικό, είτε σε οτιδήποτε άλλο σκεφτείτε.

Στη μεταμόρφωση ενός αντικειμένου, μπορούν να συντελούν οι παρακάτω παράγοντες:

- Αλλαγή κλίμακας του αντικειμένου

- Πρόσθεση υλικών, ή επικάλυψη του αντικειμένου με τυχόν υλικά ή άλλα αντικείμενα που ενώ καταστρέφουν την χρήση ή τη λειτουργία του αντικειμένου, διατηρούν το αντικείμενο καθ’ εαυτό ( μορφή, φόρμα, αίσθηση)

* Ολοκληρωτική καταστροφή του αντικειμένου και χρήση του/των υλικών του
* Κίνηση (κινούμενο γλυπτό)
* “Πορτρέτο” ή καρικατούρα του γνήσιου αντικειμένου, δηλαδή αναδημιουργία του αντικειμένου είτε χρησιμοποιώντας το ίδιο το αντικείμενο, είτε αναπαράγοντάς το με διαφορετικά υλικά.
* Ολοκληρωτική μεταμόρφωσή του αντικειμένου σε κάτι εντελώς διαφορετικό
* Πολλαπλασιασμός ενός αντικειμένου με στόχο τη δημιουργία κάποιου άλλο (μοτίβο).
* Ο τίτλος παίζει καταλυτικό ρόλο, παράγοντας μία “τρίτη πραγματικότητα”.
* Φωτογραφήστε τα διαφορετικά στάδια της υλοποίησης του έργου σας, εάν πρόκειται να μεταμορφώσετε ολοκληρωτικά το αντικείμενό σας.

**PROJECT 2**

**Καρέκλα/Κάθισμα**

**Περιγραφή του project**

Ένα μεγάλο μέρος της καθημερινότητας το περνάμε καθιστοί. Το κάθισμά μας διαφέρει πολύ ανάλογα με τον χώρο στο οποίο είναι τοποθετημένο και την χρήση για την οποία προορίζεται. Διαφορετικές απαιτήσεις έχουμε από μια καρέκλα τραπεζαρίας, μια καρέκλα γραφείου, ένα κάθισμα αυτοκινήτου, μια πολυθρόνα, ένα κάθισμα εστιατορίου κλπ. και πρέπει να πληρούν διαφορετικούς κανόνες ασφαλείας, εργονομίας και αισθητικής.

Πάρα πολλοί σχεδιαστές και καλλιτέχνες έχουν προσθέσει την προσωπική τους πινελιά στο αντικείμενο του καθίσματος και με πληθώρα διαφορετικών υλικών.

Κάντε μια έρευνα στα καθίσματα σε διαφορετικές εποχές και σε διαφορετικούς πολιτισμούς καθώς και στα διαφορετικά υλικά τα οποία προσφέρονται για μια τέτοια κατασκευή, καθώς και στις διαφορετικές απαιτήσεις αν πρόκειται για εξωτερικού ή εσωτερικού χώρου κλπ.

**Υλοποίηση**

Με βάση αυτή την έρευνα προχωρήστε στον σχεδιασμό του δικού σας καθίσματος. Μπορείτε και να επιλέξετε να το συνοδεύσετε και από τραπέζι. Δώστε βάση στη εργονομία και την αντοχή των υλικών.

**PROJECT 3**

**Φως**

**Περιγραφή του project**

Σχεδιάστε και υλοποιείστε ένα έργο με κεντρικό στοιχείο το **φως**. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να δημιουργήσετε το έργο σας σε συνάρτηση με την χρήση για την οποία προορίζεται. Είναι εντελώς διαφορετικό εάν:

**α)** η προσέγγισή σας είναι εικαστική, οπότε θα πρέπει να σκεφτείτε με ποιό τρόπο θα πρέπει να παρουσιαστεί το έργο σας και ποιος ή πως θα έπρεπε να είναι ο ιδανικός χώρος που θα αναδείκνυε την ιδέα σας

**β)** η προσέγγισή σας σχετίζεται με το δημιουργικό design όπου θα πρέπει να σκεφτείτε και να μελετήσετε σε ποιόν απευθύνεστε, καθώς επίσης για τι είδους χώρο προορίζεται -στη συγκεκριμένη περίπτωση- το φωτιστικό σας.

**γ)** η προσέγγισή σας αφορά φωτιστικό-αντικείμενο ευρείας κατανάλωσης και καθημερινής χρήσης, όπου, στην περίπτωση αυτή, θα πρέπει να σκεφτείτε τι είδους υλικά θα χρησιμοποιείστε ώστε σε περίπτωση παραγωγής του φωτιστικού σας, θα πρέπει να είναι τόσο διακοσμητικό όσο και οικονομικά προσιτό για τον επικείμενο αγοραστή

Αναρωτηθείτε λοιπόν για τη ταυτότητα που θα έχει το έργο σας: Φωτεινό αντικείμενο άμεσου ή έμμεσου φωτισμού, εγκατάσταση, λειτουργικό, διακοσμητικό, εσωτερικού ή εξωτερικού χώρου, ή ότι άλλο σκεφτείτε. Μελετήστε ποια θα είναι η πηγή φωτισμού : Λάμπα πυρακτώσεως, αλογόνου, ιωδίου, φθορίου, leds, κλπ.

**Υλοποίηση**

Με βάση λοιπόν την ιδέα σας, επιλέξτε τα υλικά ώστε να είναι τα κατάλληλα για την υλοποίηση της. Αποφύγετε να χρησιμοποιήσετε υλικά πού είναι δύσκολο να βρείτε. Προσπαθήστε να κάνετε κάτι που είναι εφικτό να γίνει και μπορείτε να το ελέγχετε. Το φωτιστικό μπορεί να αποτελείται ή να περιλαμβάνει υλικά της επιλογής σας (όπως: χαρτί, μέταλλο, ξύλο, πλέξιγκλας, γυαλί, ύφασμα, συνθετικά υλικά, συνδυασμό υλικών, κλπ.).

Κάντε την προσωπική σας έρευνα σχετικά με τους σύγχρονους καλλιτέχνες που έχουν χρησιμοποιήσει το φως ως μέσο, το δημιουργικό design και τις διαφορετικές εφαρμογές του και πειραματιστείτε ερευνώντας τα κατάλληλα υλικά για την υλοποίηση του φωτιστικού.

**PROJECT 4**

**Mobile ή Κινητικό Γλυπτό**

**(Mobile Sculpture)**

**Περιγραφή του project**

Κατασκευάστε ένα **Mobile** ή ένα κινητικό γλυπτό. Το έργο μπορεί να είναι επιτραπέζιο, επιδαπέδιο, επιτείχιο ή να κρέμεται από το ταβάνι. Επίσης μπορεί να είναι και εξωτερικού χώρου ή μακέτα, με την προϋπόθεση πως θα είναι υπό κλίμακα, σε ικανοποιητικό μέγεθος (60+ εκ. ύψος) και θα λειτουργεί κανονικά. Βασική προϋπόθεση για την κατασκευή σας είναι να υπάρχει **κίνηση**.

Η κίνηση μπορεί να είναι φυσική, μηχανική, ηλεκτρονική, ή ότι άλλο σκεφτείτε.

Ουσιαστικός παράγοντας είναι η **ισορροπία**.

**Υλοποίηση**

Τα **υλικά** είναι της επιλογής σας. Πειραματιστείτε με διαφορετικά υλικά, φροντίστε όμως να χρησιμοποιήσετε ελαφρά υλικά στην περίπτωση της φυσικής κίνησης ώστε να μπορείτε να ελέγχετε την κίνηση.

Αποφύγετε να χρησιμοποιήσετε ευτελή ή επικίνδυνα υλικά.

Σκεφτείτε ποια θα ήταν τα κατάλληλα υλικά σε σχέση με την ιδέα σας (**concept**), δηλ. με ποιό τρόπο μπορείτε να μεταφέρετε καλύτερα αυτό που σκέφτεστε.

Το τελικό αποτέλεσμα θα πρέπει να είναι άρτια κατασκευασμένο και να μπορεί να έχει διάρκεια στο χρόνο.

**PROJECT 5**

**Παιδικό Παιχνίδι και Έργο Τέχνης**

**Περιγραφή του project**

Κάντε μια έρευνα στα παιδικά παιχνίδια σε διαφορετικές εποχές και σε διαφορετικούς πολιτισμούς καθώς και στα διαφορετικά υλικά τα οποία προσφέρονται για μια τέτοια κατασκευή. Επίσης δείτε δουλειά καλλιτεχνών που έχουν χρησιμοποιήσει παιδικά παιχνίδια στο έργο τους.

Με βάση την έρευνά σας προχωρήστε στον σχεδιασμό του δικού σας έργου-παιχνιδιού.

**Υλοποίηση**

Αποφασίστε αν θέλετε να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι πού όντως να προορίζεται για παιδιά ή αν προτιμάτε να κάνετε ένα έργο που να χρησιμοποιεί ήδη έτοιμα παιχνίδια ή ένα έργο που να μοιάζει σαν παιδικό παιχνίδι.

Επειδή μάλλον δεν θα έχετε πρόσβαση στα ειδικά υλικά που θεωρούνται ασφαλή για τα παιδιά αναφέρετε στο συνοδευτικό σας κείμενο το τι υλικά θα χρησιμοποιούσατε αν το παιχνίδι σας έβγαινε στη παραγωγή. Δώστε βάση στη εργονομία και την αντοχή των υλικών.

Προσεγγίστε το θέμα με το προσωπικό σας στυλ. (LoL)