

ΠΜΣ Εικαστικές Τέχνες, Τέχνη και Δημόσιος Χώρος

Τμήμα Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης

Σχολή Καλών Τεχνών

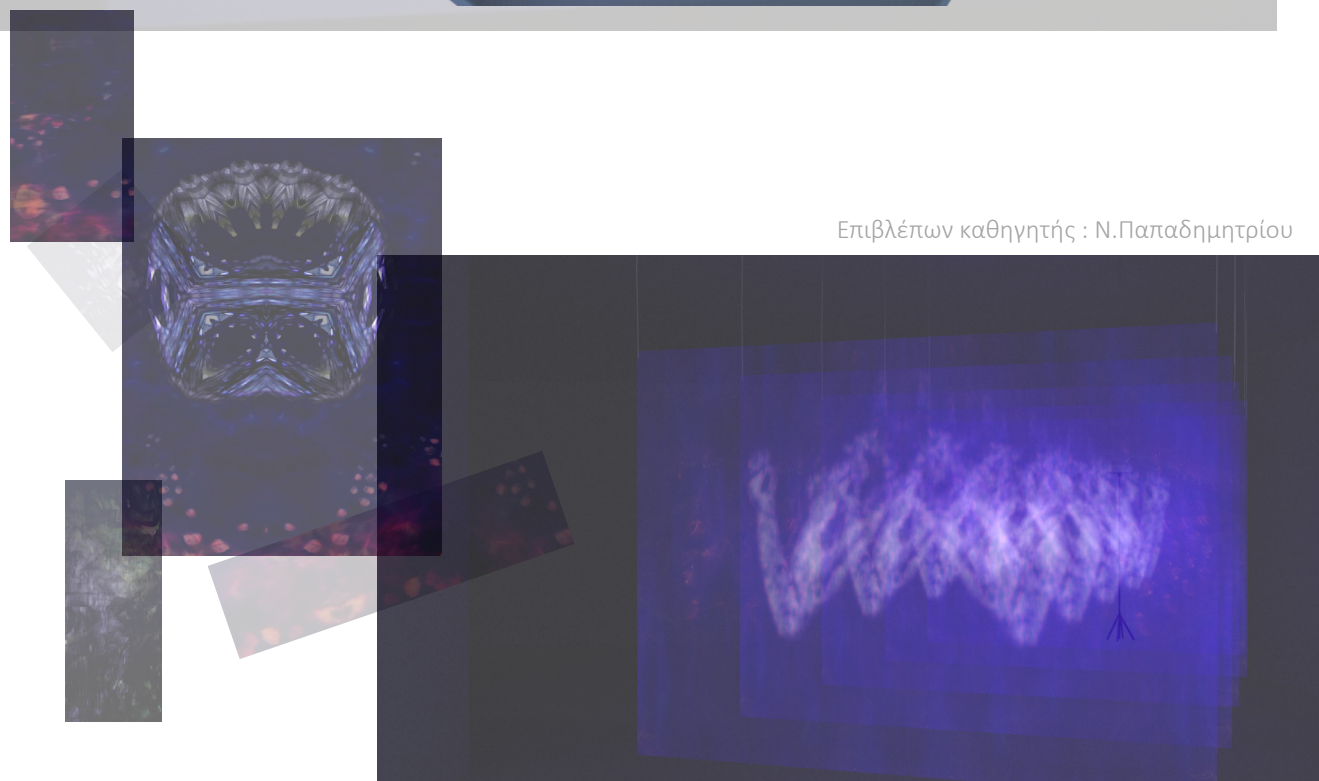
audio-visual
installation

meta-πτυχιακή εργασία

subconscious
introspection

“Ο μύθος της Μέδουσας ως αναπαραστατική πηγή ενστίκτων και δυνάμεων
του ασυνειδήτου”

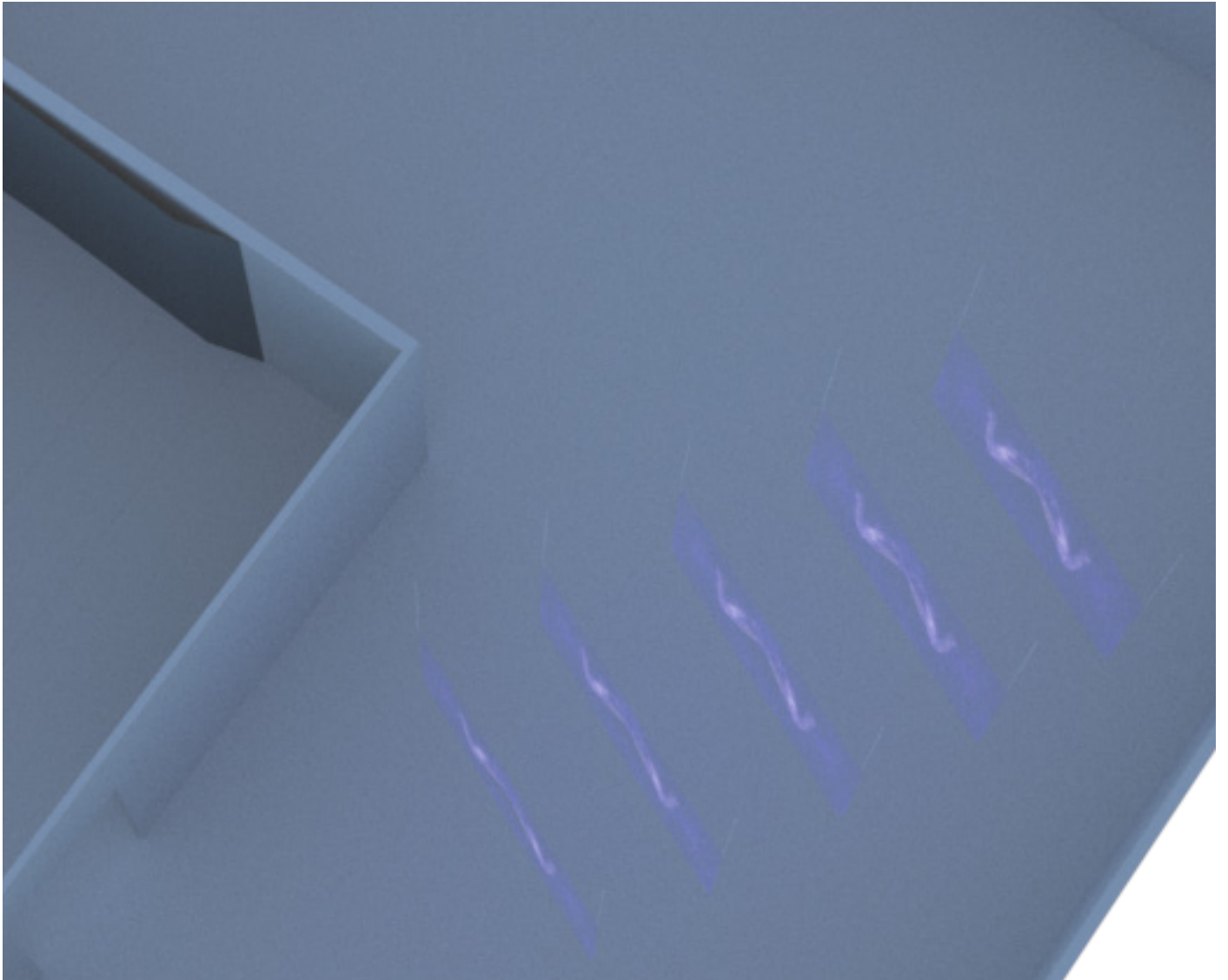
Πολυχρονόπουλος Ιωάννης



Επιβλέπων καθηγητής : Ν.Παπαδημητρίου

Περιεχόμενα :

| | | |
|---|---|----|
| 1 | Εισαγωγή..... | 7 |
| 2 | Μεθοδολογία - στόχοι έρευνας | 7 |
| 3 | Παρουσίαση - ανάλυση πρότασης εικαστικού έργου..... | 9 |
| 4 | Περιγραφή μορφολογικών και τεχνικών μέσων δημιουργίας του εικαστικού έργου..... | 13 |
| 5 | Τρισδιάστατη / ψηφιακή προσομοίωση και χωροθέτηση της προτεινόμενης εγκατάστασης..... | 17 |
| 6 | Φωτογραφική καταγραφή τελικής μορφής της έκθεσης..... | 19 |
| 7 | Επιρροές..... | 23 |
| | Βιβλιογραφικές αναφορές..... | 33 |
| | Πηγές εικόνων..... | 35 |
| | Παράρτημα πειραματισμών..... | 39 |



1. Εισαγωγή

Στην παρούσα έρευνα εξετάζεται η δυνατότητα δημιουργίας μιας εικαστικής ηχητικής βιντεο-εγκατάστασης η οποία απαρτίζεται από τρία θεματικά μέρη :

Τα δύο μέρη περιλαμβάνουν βιντεοπροβολές επάνω σε σειρά επάλληλων επιφανειών από διαφανές ύφασμα, πλαισιωμένες από συνθέσεις ηχογραφημένων ηχητικών μοτίβων. Παράλληλα, στο τρίτο μέρος, δημιουργείται μια βιντεο-προβολή πάνω στην κατακόρυφη επιφάνεια του τοίχου όπου καθρεφτίζεται σε ειδικά διαμορφωμένη επιφάνεια δαπέδου.

Με αυτό το διαμορφωμένο δυναμικό πεδίο, επιδιώκεται να εισαχθεί ο παρατηρητής σε μία προβάλλουσα εσωτερική ενδοσκόπηση. Αυτή επιτελείται μέσα σε ένα φανταστικό πεδίο που μας ανάγει στον άδυτο χώρο του υποσυνειδήτου. Επιθυμίες και ένστικτα μετουσιώνονται σε αρχετυπικές μορφές δανεισμένες από τον μύθο της Μέδουσας (Richerpin, 1966:224, Ovidius, 2009:128-130) και το σκοτεινό περιβάλλον του Άδη. (Σιέττος, 1993:72-73) Ο Άδης αναζητείται στις απαρχές της ύλης, μέσα σε απομονωμένα μοτίβα απ'τον μικρόκοσμο του κβαντικού κόσμου που ανασυνθέτονται ώστε να δημιουργήσουν το φανταστικό αυτό περιβάλλον υπονοώντας ένα πεδίο δράσης του υποσυνειδήτου.

2. Μεθοδολογία - στόχοι έρευνας :

Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στην παρούσα έρευνα περιλαμβάνει τα ακόλουθα στάδια :

- Επιλογή της θεματικής και περιγραφή θεωρητικού υπόβαθρου του εικαστικού έργου.
- Παράθεση βασικών χαρακτηριστικών στοιχείων που λήφθηκαν υπόψιν για την εικαστική δημιουργία. (μυθολογία, ψυχανάλυση, υποσυνείδητο, ενδοσκόπηση, μοτίβο, κ.α)
- Ανάλυση των βασικών στοιχείων της έρευνας.
- Περιγραφή μορφολογικών και τεχνικών χαρακτηριστικών του εικαστικού έργου.
- Περιγραφή του μέσου δημιουργίας του εικαστικού έργου : κατασκευή 3D ψηφιακού μοντέλου, δημιουργία εικονικού περιβάλλοντος χώρου μέσα από παράλληλες δημιουργίες ζωγραφικών έργων ακουαρέλλας, χαρτογράφηση προβολής, βιντεοεγκατάσταση με προβολές σε διαφανή υφάσματα, δημιουργία ηχητικής εγκατάστασης..
- Προσομοίωση των πεδίων προβολής του εικαστικού έργου. (δηλαδή του εργαστηρίου των εγκαταστάσεων) : ψηφιακή κατασκευή 3D μακέτας του επιλεγμένου χώρου για την προσομοίωση της εγκατάστασης των προβολών.
- Στήσιμο της εγκατάστασης / φωτογραφική καταγραφή.

3. Παρουσίαση - Ανάλυση πρότασης εικαστικού έργου :

Δημιουργείται μια οπτικοακουστική εγκατάσταση κατά την οποία διερευνώνται δυνατότητες αναπαράστασης των ενστίκτων και δυνάμεων του υποσυνειδήτου εμπνευσμένες από το μυθικό περιβάλλον και τη μορφή της Μέδουσας ως αρχετυπική ερμηνεία του “εγώ”.

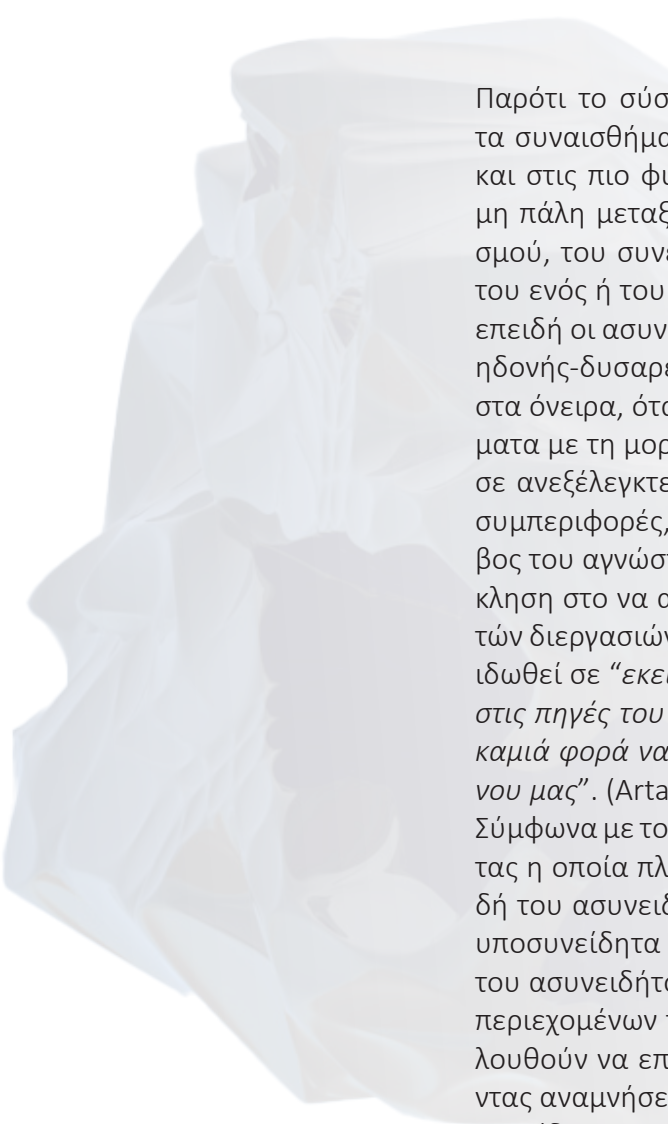
Μέσω αυτής επιδιώκεται η επιτέλεση μιας ενδοσκόπησης σε εγκλωβισμούς και αγκυλώσεις που δημιουργούνται στον καθένα μας από τις άγνωστες/ανεξιχνίαστες δυνάμεις του υποσυνειδήτου οι οποίες μας φέρνουν αντιμέτωπους με εσωτερικούς φόβους, μας υποβάλλουν σε απραξία, παύση κάθε δημιουργικής προσπάθειας, αποφυγή από τον μόχθο, τον κόπο, την καταπόνηση του εαυτού μας για τη δημιουργία σημαντικών πραγμάτων στη ζωή μας. (Diel, 2019:97)

Σύμφωνα με μια ερμηνεία του αρχαίου ελληνικού μύθου της γοργόνας Μέδουσας, μετά την τιμωρία της και τη μεταμόρφωσή της σε τέρας με κόμη από δηλητηριώδη φίδια και βλέμμα που πετρώνει όποιον την κοιτάξει κατάματα (Ovidius, 2009:128-130), αποδίδεται σε αυτά τα τρομακτικά χαρακτηριστικά της, η προσωποποιημένη έκφραση των αχαλίνωτων δυνάμεων των ενστίκτων του ανθρώπου που ανασύρονται από τα βάθη του υποσυνειδήτου εμποδίζοντας την καθαρότητα των σκέψεων και τη δημιουργικότητά του νου. (Diel, 2019:95)

Με βάση το παραπάνω σκεπτικό, το έργο τοποθετείται στο χώρο ως εγκατάσταση και αναπαριστά μία εκδοχή της σφαίρας του υποσυνειδήτου όπου ενυπάρχουν τα ανθρώπινα ένστικτα. Στο έργο κυριαρχεί η μορφή του ανθρώπου - Μέδουσα ως συμβολική αναπαράσταση του “Εγώ” και ο σκοτεινός κόσμος του Άδη-Πλούτωνα που επιβάλλει δυναμικά στον άνθρωπο την άϋλη (καθώς στο μυθικό συμβολισμό του φορούσε κράνος που τον καθιστούσε αόρατο) και ταυτόχρονα διττή του παρουσία είτε ως συμβολική αναπαράσταση της αρχετυπικής μορφής του άδουτου μέσα στο οποίο συντελείται η υποσυνειδήτη νομιμότητα του ασυνειδήτου, είτε ως πλούσιο υπέδαφος για τη γένεση της καρποφορίας. (Σιέττος, 1993:92-93)

Η παραπάνω προσέγγιση βρίσκει ανάλογο και στα ψυχαναλυτικά κείμενα του Sigmund Freud και πιο συγκεκριμένα στη θεωρία που έχει αναπτύξει για τον ψυχικό μηχανισμό στο σύστημα του ασυνειδήτου καθώς και των επιρροών του στα συναισθήματα του ανθρώπου. (2016:9-16)

Το ασυνείδητο κατά τον Freud μπορεί να συγκριθεί με έναν αρχέγονο «πληθυσμό της ψυχής». Αναπτύσσεται ως ένα ευρύ άχρονο πεδίο που περιλαμβάνει τους κληρονομούμενους ψυχικούς σχηματισμούς, ως ανάλογο των ενστίκτων των ζώων, οι οποίοι συνιστούν τον πυρήνα του. Σε αυτούς προστίθεται, κατά μια ψυχική διεργασία, ό,τι υπόκειται σε λογοκρισία για να παραμεριστεί ως μη χρήσιμο και να απωθηθεί εκεί από το σύστημα του συνειδητού. Έτσι παραμένει κρυφό και άγνωστο δηλαδή μη συνειδητό, αλλά όχι όμως ανενεργό. (2016:43-50)




Παρότι το σύστημα του συνειδητού εξουσιάζει κατά κανόνα τα συναισθήματα και αυξάνει την αξία της απώθησης, ακόμα και στις πιο φυσιολογικές καταστάσεις, διακρίνεται μια μόνιμη πάλη μεταξύ των δυο συστημάτων του ανθρώπινου ψυχισμού, του συνειδητού και του ασυνειδήτου, για την υπεροχή του ενός ή του άλλου στα συναισθήματα. (Freud, 2016:27) Και επειδή οι ασυνείδητες διεργασίες, υποταγμένες στην αρχή της ηδονής-δυσαρέσκειας, παραμένουν άγνωστες και κρυμμένες στα όνειρα, όταν καταφέρουν να κυριαρχήσουν στα συναισθήματα με τη μορφή των νευρώσεων, οδηγούν τον άνθρωπο είτε σε ανεξέλεγκτες χειραφέτητες και πολλές φορές αχαλίνωτες συμπεριφορές, είτε στην καθηλωτική απραξία που γεννά ο φόβος του αγνώστου. (2016:38-42) Το έργο αυτό αφορά μια πρόκληση στο να αποτυπωθεί εικαστικά ένα τέτοιο πεδίο μη ορατών διεργασιών, να δώσει πρόσβαση σε κάτι που δεν γίνεται να ιδωθεί σε *“εκείνα τα απολιθώματα που βρίσκονται τόσο κοντά στις πηγές του εαυτού μας, εκείνα τα ίχνη που καταφέρνουμε καμιά φορά να βρούμε στα πιο ανεξερεύνητα κοιτάσματα του νου μας”*. (Artaud, 1925:11)

Σύμφωνα με τον J. Lacan πορευόμαστε βάσει μιας συνειδητότητας η οποία πλέει πάνω στον ποταμό των σημαινόντων, δηλαδή του ασυνειδήτου. (Μήτρου, 2017:178) Ότι μπορεί να γίνει υποσυνείδητα αισθητό, αποτελεί μέρος της ψυχικής σφαίρας του ασυνειδήτου. Συνίσταται κατά κύριο λόγο από ένα πλήθος περιεχομένων τα οποία επισκιάζονται προσωρινά αλλά εξακολουθούν να επηρεάζουν τις συνειδητές λειτουργίες ανακαλώντας αναμνήσεις θαμμένες στη λήθη του υποσυνειδήτου. Υποσυνείδητα αισθητές αντιλήψεις που παίζουν σημαντικό ρόλο στη καθημερινότητά μας παρότι συχνά περνούν απαρατήρητες (κρυφές αναμνήσεις). (Jung, 1997:33-35)

Ακόμη υπάρχουν κάποια όνειρα που περιέχουν εικόνες και συνειρμούς που σχετίζονται με πρωτογενείς ιδέες, μύθους και ιεροτελεστίες. Αυτές οι εικόνες ονομάστηκαν *“αρχαϊκά υπολείμματα”* από τον Freud. Ο όρος υποδηλώνει ότι είναι ψυχικά στοιχεία που απέμειναν από πανάρχαιες εποχές και προσκολλώνται ακόμα στο σύγχρονο νου μας, ανεξαρτήτως του μορφωτικού επιπέδου μας. Είναι ένα είδος γλώσσας που ενεργεί ως γέφυρα μεταξύ του τρόπου που εκφράζουμε συνειδητά τις σκέψεις μας και μιας γλώσσας που απευθύνεται κατευθείαν στα συναισθήματα και στις συγκινήσεις. (Jung, 1997:76)

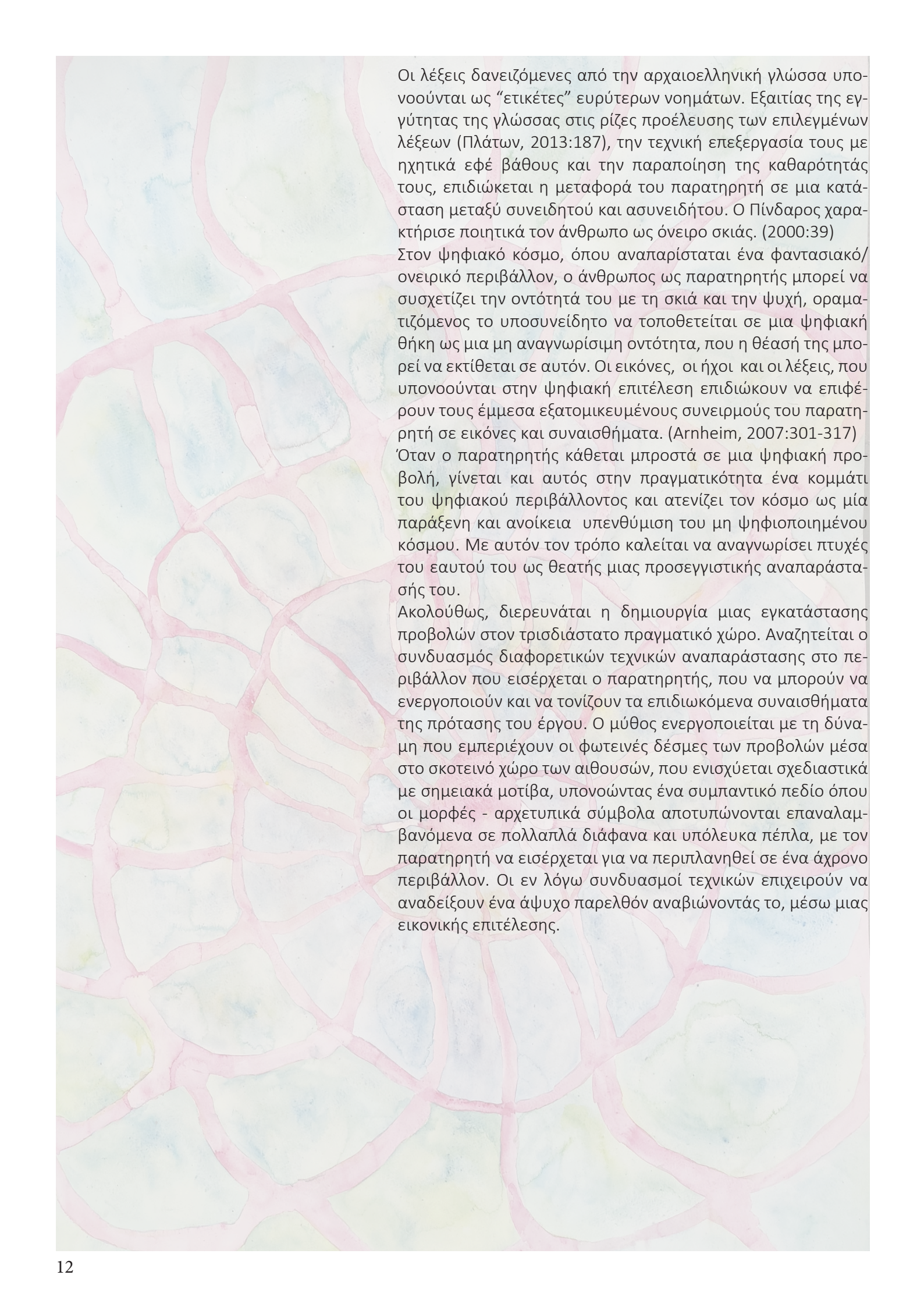
Στο μύθο της γοργόνας Μέδουσας, μορφοποιείται αυτή η μεταμόρφωση του ανθρώπου όσο και οι συνέπειες και οι επιδράσεις σε όσους έρθουν σε επαφή μαζί του κατά την εκδήλωσή της. Αυτή η διεργασία έχει επηρεάσει πολλούς καλλιτέχνες διαχρονικά. Οι δικές μου αναζητήσεις επικεντρώνονται σε μία προσεγγιστική προσπάθεια αναπαραστατικής απόδοσης αυτών των δυνάμεων που πηγάζουν από τον αφανή και άχρονο κόσμο του ασυνειδήτου, επηρεάζοντας δυναμικά τα συναισθήματα όταν κυριαρχούν σε αυτά, παραγκωνίζοντας την ορθολογικότητα και τάξη του συνειδητού.



Οι φόβοι που γεννά το άγνωστο απαλύνονται μόνο με τη γνώση, την κατανόηση, τη συνειδητότητα των καταστάσεων. (Diel, 2019:97) Για το λόγο αυτό, οπτικοποιείται ο άνθρωπος ως μέδουσα, αρθρώνοντας λέξεις και φράσεις που προκύπτουν από τα ακατανόητα συναισθήματα που κυριαρχούνται από τις δυνάμεις του ασυνειδήτου με επίκεντρο το «Εγώ», σε μια προσπάθεια να τις προβάλλει στο χώρο του συνειδητού, καταπολεμώντας με τον τρόπο αυτό τις φοβίες του, που αναστέλλουν τη δημιουργικότητά του. Επιπλέον, στις παραπάνω ψυχικές διεργασίες της φροϋδικής θεωρίας σημαντικό ρόλο διαδραματίζει το κοινωνικό περιβάλλον όπου συντελείται η αποδοχή ή η απόρριψη των συμπεριφορών που παραμένουν στο συνειδητό ή λογοκρίνονται και απωθούνται στο ασυνείδητο. (Freud, 2012) Η θεωρία αυτή ενισχύεται με την κοινωνική θεωρία του καθρέφτη, όπως αναπτύχθηκε από τον George Mead σύμφωνα με την οποία μια υποκειμενική κατάσταση γίνεται συνειδητή, μόνο αφού γίνει αντικειμενική μέσω της δημόσιας αποδοχής. (Γιωτάκος, 2023:22-27) Ο Lacan ειδικότερα, με το να διατυπώνει συχνά τη φράση *“η επιθυμία του ανθρώπου είναι η επιθυμία του άλλου”* (2009:80) προσέδιδε στην έννοια της επιθυμίας τον βαθύ και ουσιαστικό κοινωνικό ρόλο της γέννησής της, σε σχέση με τον *“Άλλον”* και μέσω της επιθυμίας του *“Άλλου”*. Το υποκείμενο για τον Lacan συγκροτείται μέσα στον *“Άλλον”* με μία φανταστική διάσταση σαν ιδανικό *“Εγώ”*. (2013:63) Οι ανακλαστικές επιφάνειες της εγκατάστασης προσπαθούν να αναδείξουν τη λειτουργία αυτή.

Καθώς ο σύγχρονος άνθρωπος είναι απομονωμένος από την προσωπική επαφή με τους γύρω του, δημιουργεί περιβάλλοντα ανοίκεια και σε ακραίες εκδοχές φοβικά, στα οποία δεν μπορεί να αναπτύξει τις διεργασίες αντικατοπτρισμού του στους άλλους, δηλαδή δεν μπορεί να προβάλλει τις επιθυμίες του. Στην εγκατάσταση οι αντικατοπτρισμοί στις ανακλώμενες επιφάνειες υπονοούν την ανάγκη ύπαρξης ειδώλων της κεντρικής προβάλλουσας μορφής μέσα στο πλαίσιο του ιδανικού *“Εγώ”*.

Ο άνθρωπος/μέδουσα με την απαγγελία του, που δομείται ως χρησμός, αποκηρύσσει τις αιτίες που τον έχουν υποβάλλει σε αυτήν τη σχέση με τους γύρω του και έχουν δημιουργήσει τα συμπλέγματα που αναστέλλουν την επαφή του με αυτούς για την ανάπτυξη συναισθηματικών δεσμών και αλληλεπιδράσεων που θα συνέβαλλαν στην εξέλιξή του. Η θέαση αυτής της επιτέλεσης (καταγεγραμμένο performance) επιδιώκει να αφυπνίσει μια ενδοσκόπηση. Για τον Freud είναι πάντα σημαντική η αφήγηση του ονείρου (2018), στο οποίο αποκτούμε πρόσβαση μέσω της άρθρωσης του. Κατά αντιστοιχία όμως του κανόνα της ψυχανάλυσης, σύμφωνα με τον οποίο ο αναλυτής οφείλει να παραμένει άγνωστος για τον αναλυόμενο (Dylan, 2005:132), οι ήχοι και οι φράσεις που πλαισιώνουν τις εικόνες αναπαράγονται σε μία δυσδιάκριτη *“λούπα”* επεξεργασμένη σε τέτοιο βαθμό που να υπονοείται το νοηματικό τους περιεχόμενο ώστε να ανασυρθούν εξατομικευμένοι συνειρμοί του κάθε θεατή.

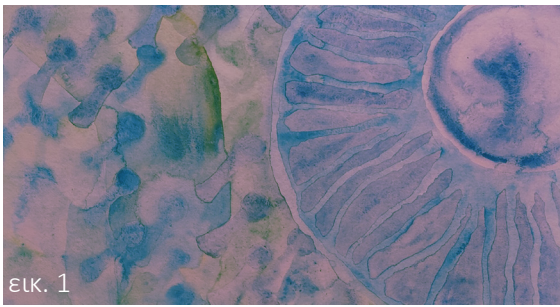


Οι λέξεις δανειζόμενες από την αρχαιοελληνική γλώσσα υπονοούνται ως “ετικέτες” ευρύτερων νοημάτων. Εξαιτίας της εγγύτητας της γλώσσας στις ρίζες προέλευσης των επιλεγμένων λέξεων (Πλάτων, 2013:187), την τεχνική επεξεργασία τους με ηχητικά εφέ βάθους και την παραποίηση της καθαρότητάς τους, επιδιώκεται η μεταφορά του παρατηρητή σε μια κατάσταση μεταξύ συνειδητού και ασυνειδήτου. Ο Πίνδαρος χαρακτήρισε ποιητικά τον άνθρωπο ως όνειρο σκιάς. (2000:39)

Στον ψηφιακό κόσμο, όπου αναπαρίσταται ένα φανταστικό/ονειρικό περιβάλλον, ο άνθρωπος ως παρατηρητής μπορεί να συσχετίζει την οντότητά του με τη σκιά και την ψυχή, οραματιζόμενος το υποσυνείδητο να τοποθετείται σε μια ψηφιακή θήκη ως μια μη αναγνωρίσιμη οντότητα, που η θέασή της μπορεί να εκτίθεται σε αυτόν. Οι εικόνες, οι ήχοι και οι λέξεις, που υπονοούνται στην ψηφιακή επιτέλεση επιδιώκουν να επιφέρουν τους έμμεσα εξατομικευμένους συνειρμούς του παρατηρητή σε εικόνες και συναισθήματα. (Arnheim, 2007:301-317)

Όταν ο παρατηρητής κάθεται μπροστά σε μια ψηφιακή προβολή, γίνεται και αυτός στην πραγματικότητα ένα κομμάτι του ψηφιακού περιβάλλοντος και ατενίζει τον κόσμο ως μία παράξενη και ανοίκεια υπενθύμιση του μη ψηφιοποιημένου κόσμου. Με αυτόν τον τρόπο καλείται να αναγνωρίσει πτυχές του εαυτού του ως θεατής μιας προσεγγιστικής αναπαράστασής του.

Ακολούθως, διερευνάται η δημιουργία μιας εγκατάστασης προβολών στον τρισδιάστατο πραγματικό χώρο. Αναζητείται ο συνδυασμός διαφορετικών τεχνικών αναπαράστασης στο περιβάλλον που εισέρχεται ο παρατηρητής, που να μπορούν να ενεργοποιούν και να τονίζουν τα επιδιωκόμενα συναισθήματα της πρότασης του έργου. Ο μύθος ενεργοποιείται με τη δύναμη που εμπεριέχουν οι φωτεινές δέσμες των προβολών μέσα στο σκοτεινό χώρο των αιθουσών, που ενισχύεται σχεδιαστικά με σημειακά μοτίβα, υπονοώντας ένα συμπαντικό πεδίο όπου οι μορφές - αρχετυπικά σύμβολα αποτυπώνονται επαναλαμβανόμενα σε πολλαπλά διάφανα και υπόλευκα πέπλα, με τον παρατηρητή να εισέρχεται για να περιπλανηθεί σε ένα άχρονο περιβάλλον. Οι εν λόγω συνδυασμοί τεχνικών επιχειρούν να αναδείξουν ένα άψυχο παρελθόν αναβιώνοντάς το, μέσω μιας εικονικής επιτέλεσης.



εικ. 1



εικ. 2



εικ. 3

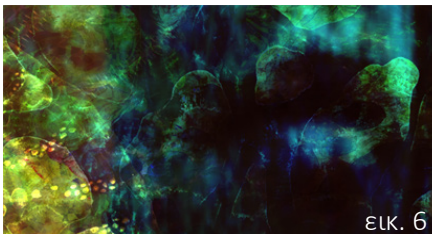
4. Περιγραφή μορφολογικών και τεχνικών μέσων δημιουργίας του εικαστικού έργου :



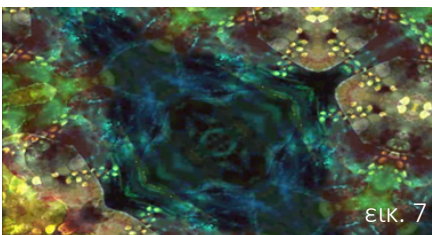
εικ. 4



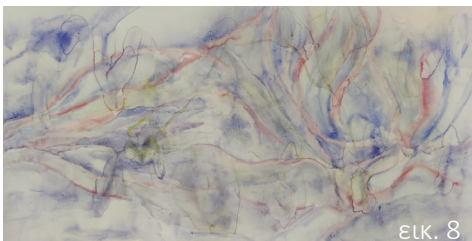
εικ. 5



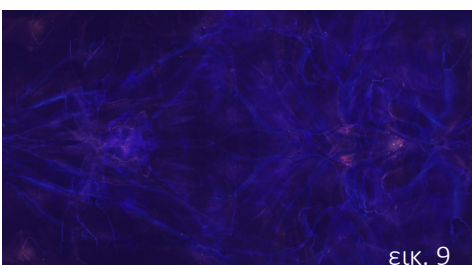
εικ. 6



εικ. 7



εικ. 8

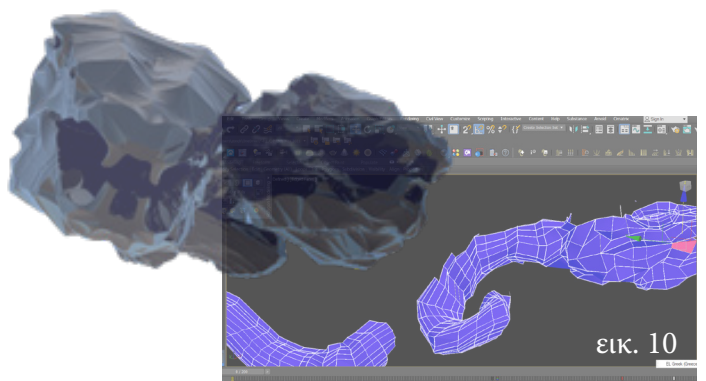


εικ. 9

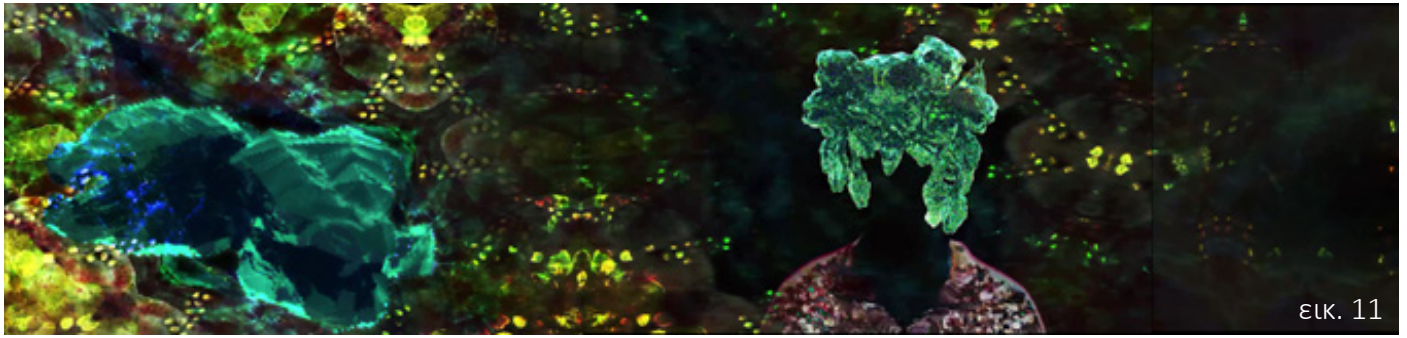
Η οπτικο-άκουστική εγκατάσταση αποτελείται από τέσσερα διαφορετικά μέσα. Ήχος, 3D γλυπτική/ modeling, κινηματογράφηση, ζωγραφική, όπου στη συνέχεια ενσωματώνονται σε προβολές και εγκαθίστανται στο χώρο.

Αρχικά, σχεδιάζεται μια σειρά από μοτίβα με τη χρήση της ακουαρέλας όπου στη συνέχεια επεξεργάζονται ψηφιακά ως προς τη μορφή τους, με στόχο τη δημιουργία ενός φανταστικού υποσυνείδητου περιβάλλοντος / κόσμου, παίρνοντας στοιχεία από τον κβαντικό μικρόκοσμο. Χρήση οπτικών εφέ όπως το “mirror” ή της τεχνολογίας των fractals, αλλά και η χρήση των έντονων contrast και του σκοταδιού επιδιώκουν να δημιουργήσουν κάτι μεταξύ της αίσθησης του βυθού, του ονείρου, αλλά και μιας διάστασης όπου θα μπορούσε να βρίσκεται μεταξύ του πραγματικού κόσμου και του κόσμου του Άδη. Η αναπαράσταση ενός τέτοιου πεδίου, που περιέχει τη γοητεία της αμφιταλάντευσης μεταξύ της παιδικότητας που αποπνέει η αταξία και της αμερόληπτης σοβαρότητας του θανάτου, σκηνοθετείται τεχνικά σε έναν σκοτεινό εικονικό χώρο των καρτεσιανών συντεταγμένων του υπολογιστή για να αποκτήσει το μυστηριακό βάθος του μη ορατού, εισάγοντας τον θεατή μέσα σε αυτόν.

Σε συνέχεια, δημιουργούνται τρισδιάστατες μορφές πέτρινων φιδιών όπου τους δίνεται κίνηση σε συνεχή “λούπα”



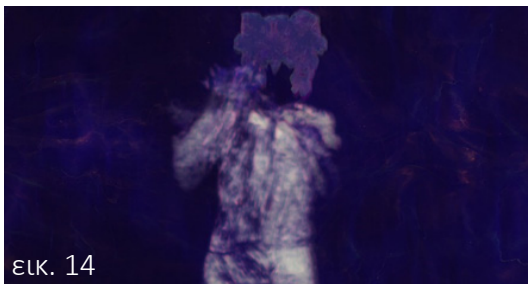
εικ. 10



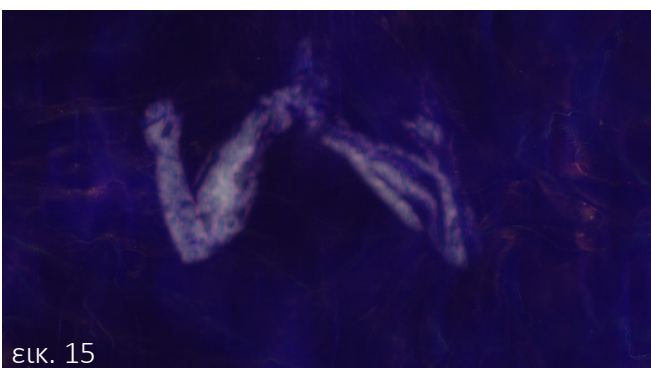
εικ. 11



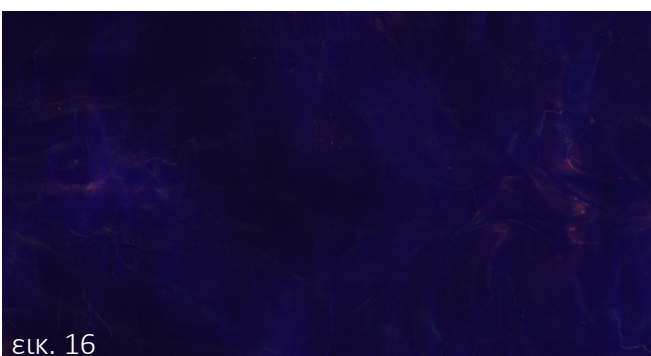
εικ. 12-13



εικ. 14



εικ. 15



εικ. 16

Σε δεύτερο στάδιο, αυτο-κινηματογραφείται μια ανθρώπινη φιγούρα μπροστά σε πράσινο πανί (green screen). Το πράσινο φόντο αντικαθίσταται με τον περιβάλλοντα φανταστικό χώρο που προαναφέραμε.

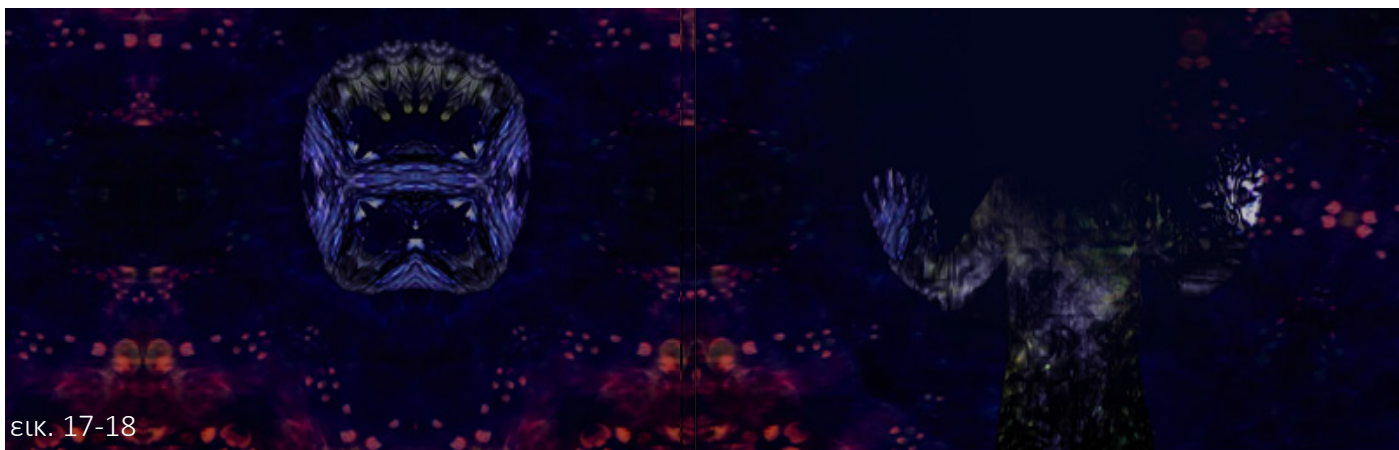
Με τη χρήση των προγραμμάτων αφαιρείται το κεφάλι, ενώ στη μαύρη σκιά που απομένει, τοποθετούνται τα τρισδιάστατα πέτρινα φίδια της μέδουσας. Η σκιά υποδηλώνει μεταφορικά το εφήμερο, τη ματαιότητα και το ευμετάβλητο της ανθρώπινης ύπαρξης.

Το μαύρο απορροφώντας και μη ανακλώντας τα κύματα φως του ορατού φάσματος, συμβολίζει το αρχέγονο σκότος, το μυστήριο, το κενό, την απουσία, το σκοτάδι του θανάτου και συνδέεται με το φόβο και το άγνωστο. (Arnheim, 2005:371)

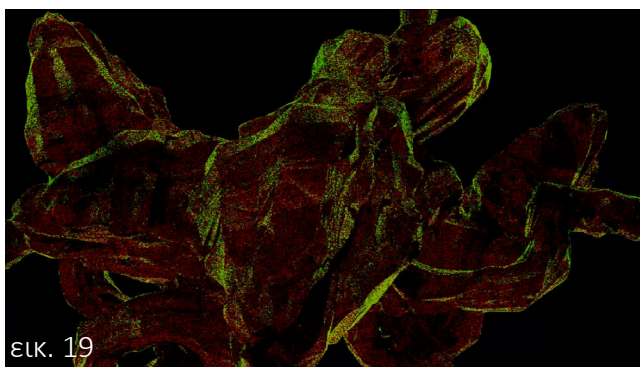
Οι μορφές των χεριών επεξεργάζονται σε σημείο αφαίρεσης της υλικότητάς τους, ώστε να δίνουν μια αίσθηση πνεύματος, ενώ το υπόλοιπο σώμα διαγράφεται. Οι κινήσεις τους, σκηνοθετούνται έτσι ώστε να παραπέμπουν στο σύρσιμο του φιδιού.

Τα χέρια αποτελούν ένα σημείο του ανθρώπινου σώματος που μπορεί να εκφράσει χωρίς λόγια, δυνατά μηνύματα. Οι γιγάντιες αναπαραστάσεις πολλαπλών χεριών επιδιώκουν να αναδείξουν με εύγλωττο τρόπο αυτήν τους την ικανότητα.

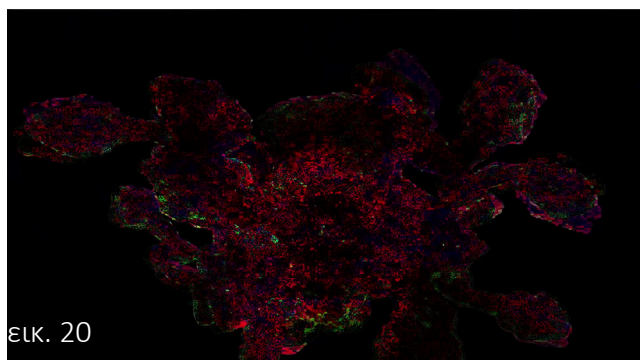
Το μωβ χρώμα του φόντου διαθέτει την ενέργεια και τη δύναμη του κόκκινου, το βάθος και την σταθερότητα του μπλε. Άλλοτε ως σύμβολο του μυστικισμού και των δυνάμεων του κόσμου.



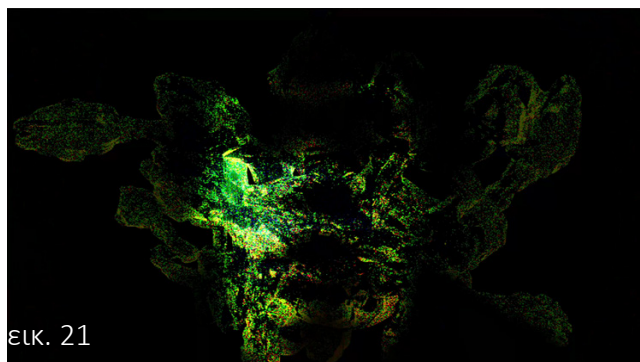
εικ. 17-18



εικ. 19



εικ. 20



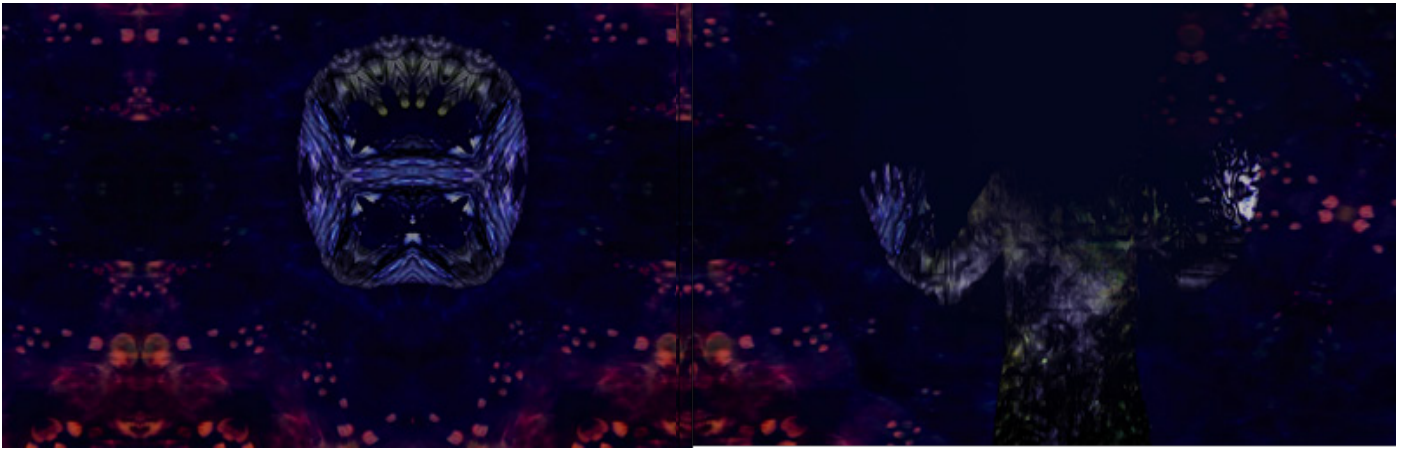
εικ. 21

Απομονωμένο, το κινηματογραφημένο κεφάλι της ανθρώπινης φιγούρας αποδίδεται μονοχρωματικά, άλλοτε σε κόκκινες και άλλοτε σε πράσινες αποχρώσεις. Τοποθετείται με αλληλοεπικάλυψη επάνω στα πέτρινα ή άλλοτε αποδομημένα σε “πίξελ” τρισδιάστατα φίδια, δίνοντας έτσι μια αίσθηση προβολής. Σε αυτό το σημείο, πλέον ξεχωρίζουμε χαρακτηριστικά προσώπου.

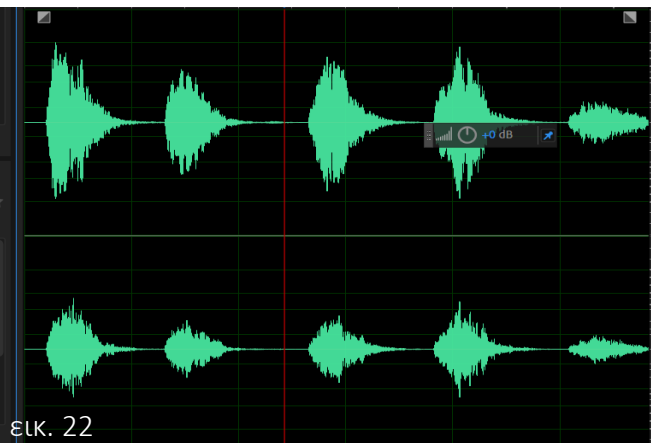
Το κόκκινο επιλέγεται ως ένα έντονο συναισθηματικά χρώμα, με επιθετική και κυρίαρχη ποιότητα που προτάσσει το πρόβλημα.

Σε αντιδιαστολή με αυτό, επιλέγεται το πράσινο που έχει την ιδιότητα να ενισχύει την αρμονία των συναισθημάτων, την επαναφορά της λογικής και την ασφάλεια, αντικρούοντας την επιθετικότητα του κόκκινου.

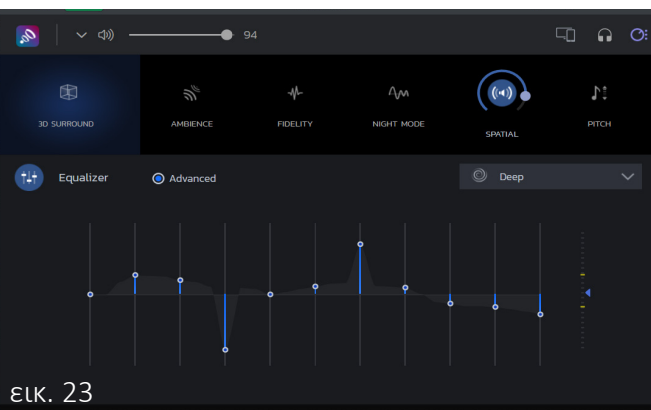
Το σκληρό και άκαμπτο υλικό της αναπαράστασης της κόμης της Μέδουσας, σε αντίθεση με την ευλύγιστη και σε πολλές περιπτώσεις γλοιώδη οντότητα των φιδιών, επιλέγεται για να αναδειχτεί η προσδόκιμη διαδικασία. Τα ένστικτα που συμβολίζει μορφοποιούνται ως πέτρινα και επιδίδονται σε δύσκαμπτες κινήσεις προμηνύοντας μια προτετελεσμένη κατάληξη σε σκληρή, άκαμπτη και στέρεα - στείρα μάζα. Η πέτρα ως υλικό που δημιουργείται από γεωλογικές διαδικασίες χιλιετιών, γίνεται συχνά σύμβολο της αιωνιότητας.



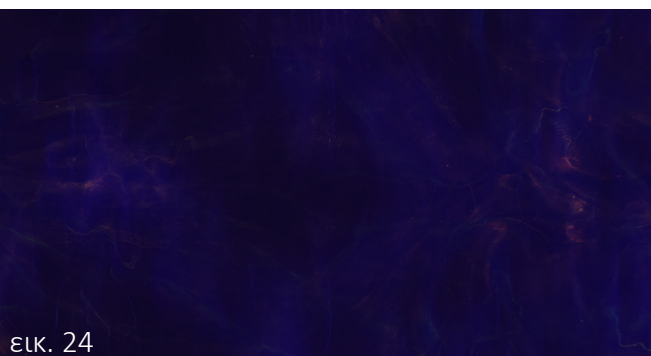
Παράλληλα, ηχογραφούνται και επεξεργάζονται ήχοι από νερό και ανθρώπινη φωνή. Αυτοί συνθέτονται σε μικρά υπόκωφα ηχητικά σύνολα - βοές και προσαρμόζονται στα βίντεο, επιδιώκοντας να δημιουργήσουν βάθος. Αντίστοιχα, ηχογραφούνται φράσεις στα αρχαία ελληνικά οι οποίες επεξεργάζονται τεχνικά και εμπλέκονται στις παραπάνω συνθέσεις με αλλοιώσεις στην ένταση και τη χροιά, ώστε είτε να χάνονται σταδιακά, είτε άλλοτε να αναγνωρίζονται αμυδρά κάποια κομμάτια τους. Είναι και αυτοί μέρος του κόσμου του υποσυνειδήτου. Οι παραπάνω ήχοι, εμπλουτίζονται με ηχογραφήσεις ηχοχρωμάτων από μικροσκοπικά μεταλλικά σείστρα και προστίθενται στη βάση των υπόκωφων συνόλων, ώστε να αποτελέσουν τον κεντρικό ήχο. Με αυτόν τον σχεδιασμό, αυτός ο ήχος επιδιώκεται να ανάγει σε υποβλητικό ηχητικό περιβάλλον που υποβοηθά την εισαγωγή του παρατηρητή σε μια κατάσταση προσυνειδητότητας, δηλαδή σε μια κατάσταση μεταξύ συνειδητού και ασυνειδήτου. (Freud, 2011:12) Απομονωμένες λέξεις ή κομμάτια φράσεων ηχούν ως ψίθυροι, ως απορίες για καταστάσεις που δεν μπορούν να εξηγηθούν, που όμως δέχονται ως απαντήσεις ή άλλοτε σε ασυνέχεια την ηχώ της ίδιας τους της φωνής, δημιουργώντας ένα αίσθημα και μια κατάσταση που παραπέμπει σε χρησμό. Ο μονόλογος των φιδιών αποκαλύπτεται με αντίθετες λέξεις - έννοιες :



εικ. 22



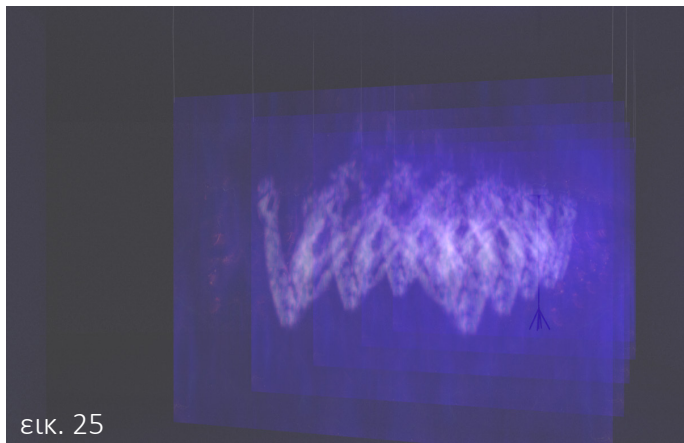
εικ. 23



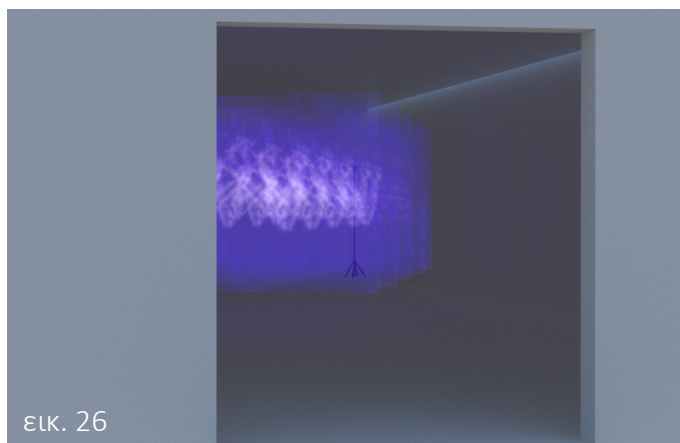
εικ. 24

«φοβούμαι» «επακροάσου»
 «ούκ οίδα έγωγε» «ερευνα»
 «ού δύναμαι έγωγε»
 «σβέννυμαι» «έρασαι»
 «βδελύττοσαι» «βασάνω χρώμαι»
 «μίμνησκε» «ουκ έθέλω»
 «θανατόνδε»
 «Επάμεροι», τι δε τις; τι δ' ού τις; «σκιάς όναρ άνθρωπος»
 (Πίνδαρος, 2000:39)
 «αποθνήσκω» «άρχομε»

Τα φίδια μιλούν χρησιμοποιώντας φράσεις που δηλητηριάζουν ή απαντούν συναισθηματικά φορτισμένα, ενώ η συνειδητή σκέψη αντικρούει με τον δικό της μονόλογο, εγκλωβισμένη στα δικά της συναισθήματα και αναστολές.



εικ. 25



εικ. 26

5. Τρισδιάστατη / ψηφιακή προσομοίωση και χωροθέτηση της προτεινόμενης εγκατάστασης

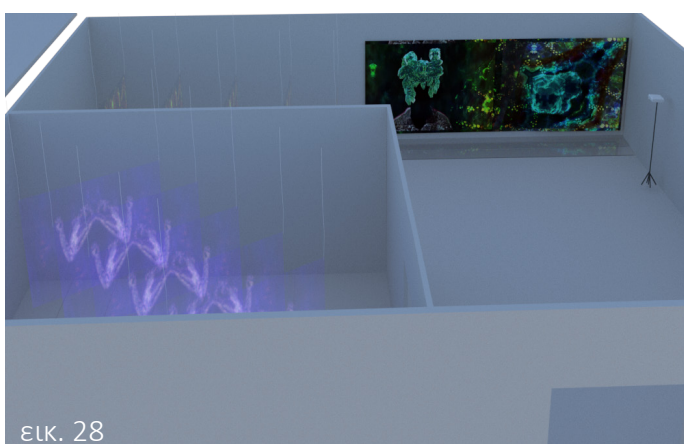


εικ. 27

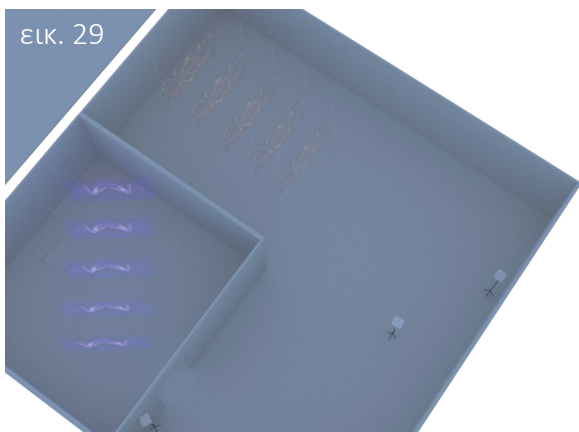
Σε αυτό το σημείο, δημιουργείται ένα μοντέλο τρισδιάστατης απεικόνισης του χώρου του εργαστηρίου των εγκαταστάσεων της σχολής, ώστε να προσομοιωθεί ο χώρος που θα εγκατασταθεί το προτεινόμενο οπτικοακουστικό έργο. Παράλληλα δημιουργείται και μια μακέτα από χαρτόνι σε κλίμακα 1:25.

Σε τελικό στάδιο, γίνεται η επιλογή και προβολή του οπτικού υλικού όπως και η τοποθέτηση των ηχείων.

Για την εγκατάσταση απαιτούνται τρεις προτζέκτορες:



εικ. 28

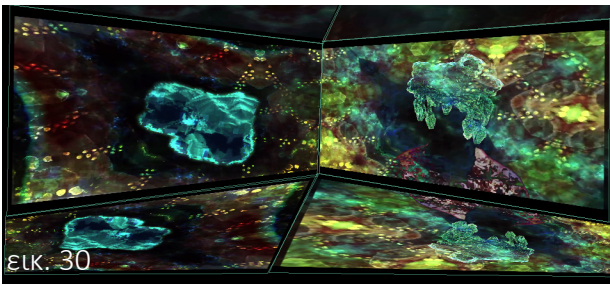


εικ. 29

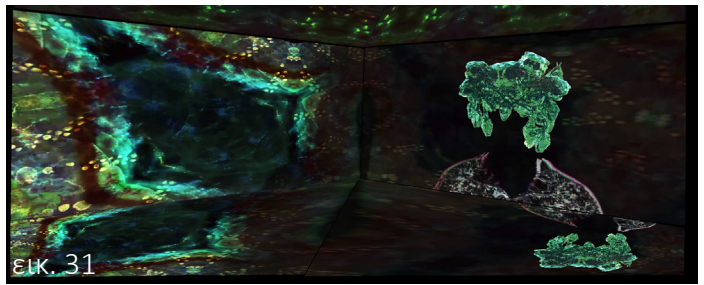
Στη γωνία που σχηματίζεται δεξιά στο βάθος της εισόδου στο χώρο της αίθουσας, απέναντί του τοίχου τοποθετείται ένας προτζέκτορας με τέτοιο τρόπο ώστε να προβάλλει το “δίπτυχο” βίντεο της Μέδουσας σε ενιαία προβολή. Στο δάπεδο τοποθετείται ρολόις χαρτονιού καθρεπτιζόμενης επιφάνειας.

Απέναντι του χώρου που δημιουργείται στο εσωτερικό μέρος της αίθουσας τοποθετείται ένας ακόμα προτζέκτορας. Σε μικρή απόσταση από τον τοίχο της προβολής αναρτώνται και τεντώνονται με τη χρήση της πετονιάς πέντε επάλληλα τοποθετημένα πανιά από οργάντζα, μεγέθους 2.80μ. x 2.00μ., σε μεταξύ τους απόσταση ανά 90εκ.

Αντίστοιχα και στη μικρή αίθουσα η προβολή γίνεται με τον ίδιο τρόπο με τη χρήση ενός ακόμα προτζέκτορα, ωστόσο τα πανιά αναρτώνται διαγωνίως της αίθουσας.



εικ. 30



εικ. 31

Χαρτογράφηση προβολής / video-mapping

Οι παραπάνω προβολές της εγκατάστασης έγιναν κατόπιν διερεύνησης δυνατοτήτων χρήσης των τεχνικών χαρτογράφησης προβολής (Projection mapping), ένα σχετικά νέο τεχνικό μέσο για εικαστικές δημιουργίες, κατασκευών εικονικών χώρων σε 3D περιβάλλον που προβάλλονται σε επιφάνειες του υλικού χώρου.

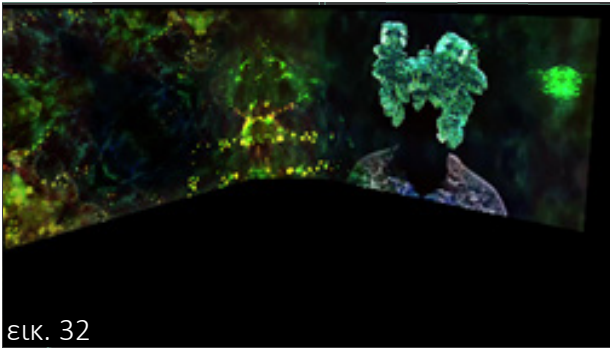
Η μεθοδολογία που ακολουθείται σήμερα είναι η ακόλουθη:

- επιλέγεται ή δημιουργείται το αντικείμενο πάνω στο οποίο θα γίνει η προβολή.
- χαρτογραφούνται οι γωνίες του βίντεο στις επιφάνειες με τη χρήση λογισμικού.
- επιλέγονται εικόνες ή βίντεο για προβολή.
- κάθε βίντεο τοποθετείται στην καθορισμένη επιφάνειά του.
- «καλύπτονται» τα ακριβή σχήματα και οι θέσεις των διαφορετικών στοιχείων του χώρου προβολής με τη χρήση προτύπων αδιαφάνειας.
- στην τρισδιάστατη χαρτογράφηση, ορίζονται συντεταγμένες για το σημείο που τοποθετείται το αντικείμενο σε σχέση με τον προβολέα.
- ο προσανατολισμός, η θέση και οι προδιαγραφές του φακού X, Y, Z του προβολέα έχουν ως αποτέλεσμα μια καθορισμένη εικονική σκηνή.
- ένα δοκιμαστικό πλέγμα χαρτογράφησης προβολής προβάλλεται στο χώρο.
- οι προσαρμογές γίνονται συνήθως με μη αυτόματο τρόπο χειροκίνητα για καλύτερα αποτελέσματα.

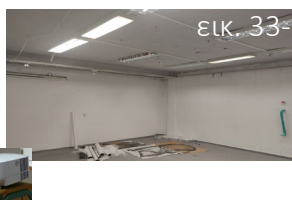
(beta.vnnv, χ.χ.)

Ακολουθώντας σε γενικές γραμμές τα παραπάνω βήματα επιλέγεται ο χώρος πάνω στον οποίο θα γίνει η προβολή. Αρχικά πραγματοποιούνται φωτογραφικές λήψεις των πλευρών της αίθουσας από διάφορα σημεία. Ωστόσο, επειδή η προοπτική εμποδίζει τη θέαση όλου του χώρου, οι προτζέκτορες επιχειρούνται να τοποθετηθούν διαγωνίως της αίθουσας και χαρτογραφούνται με τη χρήση των "slice tools" σε τμήματα, όπου και θα προβληθεί το οπτικό υλικό. Ένα βοηθητικό πρόγραμμα όπως είναι το "resolume arena/wire", ή το "madmapper" ή το "mario" αποτελεί το μέσο για την οριοθέτηση των πεδίων της προβολής.

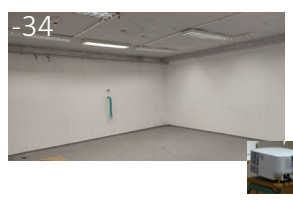
Ωστόσο, λόγω των μικρών αποστάσεων μεταξύ των τοίχων, για την προσαρμογή στο πραγματικό πεδίο των αιθουσών προβολής ακολουθήθηκε μια απλοποιημένη διαδικασία τοποθέτησης του κάθε προτζέκτορα απέναντι απ' τις επιφάνειες προβολής.



εικ. 32



εικ. 33



εικ. 34



εικ. 35



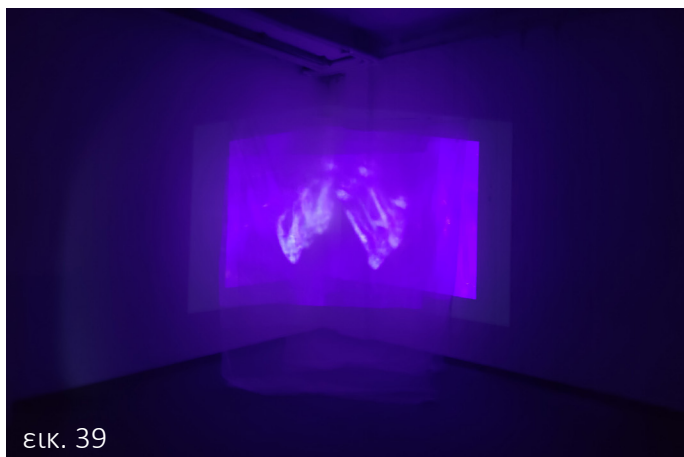
εικ. 36



εικ. 37



εικ. 38



εικ. 39



εικ. 40

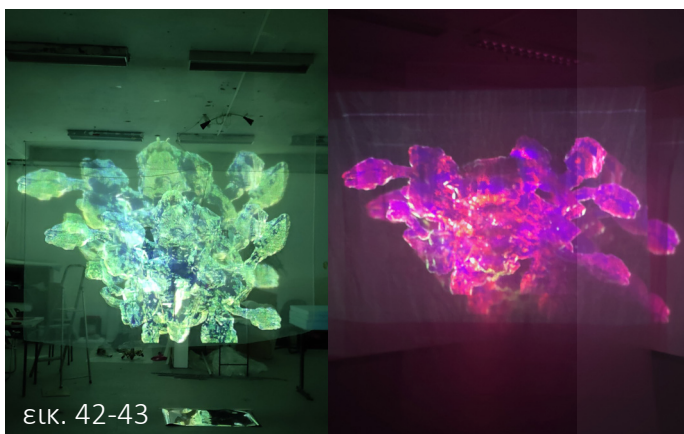
6. Φωτογραφική καταγραφή τελικής μορφής της έκθεσης



εικ. 41

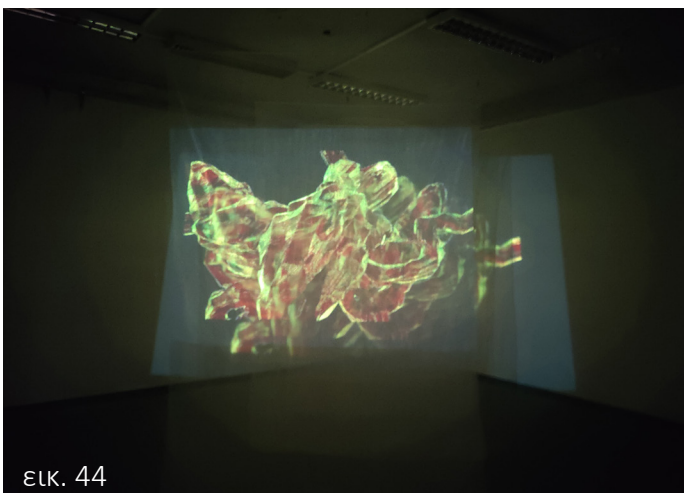
Στην πρώτη ενότητα προβάλλονται σε διαρκή “λούπα” τρία επιλεγμένα βίντεο που αναπαριστούν τα ένστικτα ως ανθρώπινες χειρονομίες με κυρίαρχες μορφές : το φάσμα κινούμενων χεριών, την ανθρώπινη φιγούρα που σχηματίζεται από τη συμπύκνωση των φωτεινών σωματιδίων του φόντου και την αναδυόμενη υπερμεγέθυνση ενός φωτεινού σωματιδίου από την αναπαράσταση του υποσυνείδητου κόσμου.

Η επάλληλη τοποθέτηση των πανιών επιτείνει το βάθος προβολής των εικόνων. Το υπόλευκο χρώμα του υλικού τους και η διαπερατότητά τους στο φως, επιτρέπει στις οντότητες των εικόνων να διαπερνούν την ύλη, επιτείνοντας τη φαντασιακή τους διάσταση.



εικ. 42-43

Αντίστοιχα με τον ίδιο τρόπο, στη δεύτερη ενότητα προβάλλονται τα δύο πρόσωπα με τα φίδια και τα φίδια απομονωμένα.



εικ. 44



εικ. 45



εικ. 46



εικ. 47

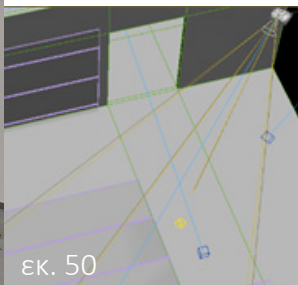


εικ. 48

Στη τρίτη ενότητα προβάλλεται το “δίπτυχο” βίντεο με κυρίαρχη μορφή την απρόσωπη Μέδουσα που πλαισιώνεται από τον κατασκευασμένο εικονικά χώρο του υποσυνειδήτου. Επιλέγεται η προβολή στην αδρή επιφάνεια των τοίχων, χωρίς την οποιαδήποτε παρεμβολή άλλων διαφανών επιφανειών για λόγους επίτευξης καθαρότητας και ευκρίνειας της εικόνας. Στο σχεδιασμό των βίντεο έχει αποδοθεί το επιθυμητό βάθος των κινούμενων αναπαραστάσεων.



εικ. 49



εικ. 50

Η εγκατάσταση αυτή θα μπορούσε να αποτελέσει “τόπο” και σε ένα διαφορετικό πλαίσιο δημόσιου ή και αστικού χώρου, όπως σε στοές, καμάρες, αποθήκες, εσωτερικούς χώρους ιστορικού ενδιαφέροντος, μία στοά σε κάποια “αγορά”, διαβάσεις σε τούνελ, κ.α μακριά από τη βουή πολυσύχναστων σημείων ή των κινήσεων των οχημάτων που να επιτρέπει στους παρατηρητές την αυτοσυγκέντρωση που απαιτείται για την πληρέστερη κατανόηση του έργου.



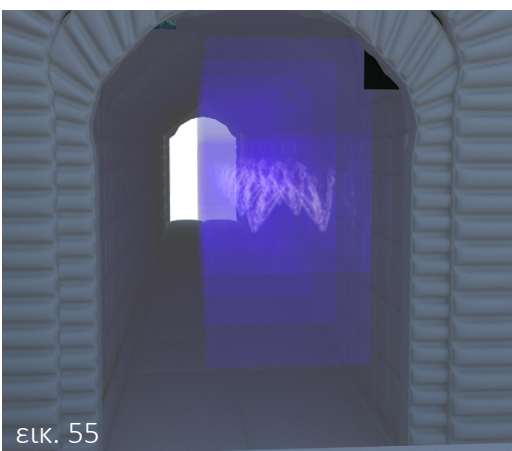
εικ. 51



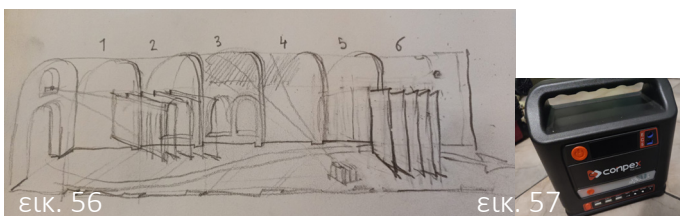
εικ. 52



εικ. 54



εικ. 55



εικ. 56

εικ. 57



εικ. 53

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας διερευνήθηκε η δυνατότητα εγκατάστασης και παρουσίασης του έργου σε εξωτερικό δημόσιο χώρο και συγκεκριμένα στη νότια στοά του κάστρου των Ιωαννίνων. Κριτήρια για την επιλογή του συγκεκριμένου χώρου αποτέλεσαν τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά του, όπως το μεγάλο βάθος που παρέχει καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας περιοχές χαμηλού φυσικού φωτισμού, τα υλικά κατασκευής του, η παλαιότητά του και οι προστατευμένοι παράπλευροι χώροι του για την προστασία των μηχανημάτων της εγκατάστασης. Για την προσαρμογή του έργου στον χώρο, προηγήθηκαν μετρήσεις για την αποτύπωση του. Παράλληλα, έγιναν και πειραματικές προβολές με χρήση φορητού power station. Καθώς απαιτείται άδεια από τον δήμο για τη χρήση του χώρου αυτού, έγινε προσομοίωση της εγκατάστασης σε 3D περιβάλλον.

Τα δύο μέρη περιλαμβάνουν βιντεοπροβολές επάνω σε σειρά επάλληλα τοποθετημένων επιφανειών από διαφανές ύφασμα, αναρτημένα στην είσοδο και στην έξοδο της στοάς. Η διάταξή τους κατευθύνει την κίνηση των επισκεπτών παρόμοια με αυτή ενός φιδιού ("S"). Παράλληλα, στο τρίτο μέρος δημιουργείται μια βιντεο-προβολή απευθείας πάνω στην καμάρα της οροφής στο κέντρο του χώρου. Ο κεντρικός ήχος κατανέμεται με τα ηχεία τοποθετημένα περιφερειακά μέσα στις εσοχές (πίσω από τις σιδερένιες πόρτες/παράθυρα)

Ο δημόσιος χώρος αποτελεί πρόκληση για νέες περαιτέρω διερευνήσεις καθώς συντίθεται από διαφορετικές λειτουργίες και μορφές, τόσο στο πέρασμα των χρονικών περιόδων της ημέρας, όσο και των κοινωνικών συμβάντων που λαμβάνουν χώρα σε αυτόν.

7. Επιρροές :

Ο Bill Viola, σημαντικός εκπρόσωπος της βιντεοτέχνης, δημιουργεί έργα εστιάζοντας σε εμπειρίες όπως την γέννηση και τον θάνατο, επηρεασμένος τόσο απ'τις πνευματικές παραδόσεις των ανατολικών θρησκειών, όσο και απ'τον χριστιανικό μυστικισμό. Με τη χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας εξερευνά τη δύναμη και την πολυπλοκότητα των ανθρώπινων συναισθημάτων πέρα από τη φυσική διάσταση του χρόνου. Συγκεκριμένα, στο έργο του "The Veiling" (1995) που είναι μέρος μιας σειράς εγκαταστάσεων βίντεο και ήχου που παρήγαγε για τις πέντε αίθουσες του αμερικανικού Pavilion κατά τη διάρκεια της 46ης Μπιενάλε της Βενετίας, ο Viola διερευνά τόσο την εμπειρία του ατόμου για τον εαυτό του, όσο και τη συνειδητοποίηση της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης. Οι κινηματογραφημένες φιγούρες ενός άνδρα και μιας γυναίκας, προβάλλονται πάνω στην επιφάνεια εννέα διάφανων υφασμάτων να κινούνται αργά σε αντίθετη μεταξύ τους κατεύθυνση, διαπερνώντας στο κέντρο η μία την άλλη, για να υποδηλώσουν την ένωση των μορφών τους με τα στοιχεία της ύλης από τα οποία αναδύθηκαν και στα οποία θα επιστρέψουν.

Σε συνεργασία με το The Fabric Workshop (όπως ήταν τότε γνωστό το FWM), ο καλλιτέχνης δημιούργησε ένα σύστημα παράλληλων υφασμάτων πέλων, για να λειτουργούν τόσο ως γλυπτικά στοιχεία όσο και ως οθόνες για να τραβούν το φως πολλαπλών προβολών. Το υφαντό υλικό αυτού του ιταλικού υφάσματος που μοιάζει με γάζα και χρησιμοποιείται συχνά σε θεατρικές παραγωγές, έχει λεπτή ύφανση που επιτρέπει στην προβολή να διεισδύει μέσα από διαδοχικά στρώματα. (fabricworkshopandmuseum, 2019)

Ο ίδιος καλλιτέχνης στην οπτικοακουστική εγκατάσταση "The Stations" (1994), χρησιμοποιεί γρανίτες στη βάση των οθονών προβολής που προορίζονται για πέντε προβολές βίντεο, όπου καθεμία τους εμφανίζει μια γυμνή φιγούρα αιωρούμενη στο νερό, συνοδευόμενη από ένα νανουριστικό soundtrack υποβρύχιων γουργουρισμάτων και μουρμουρητών. Αιωρούμενες με το κεφάλι προς τα κάτω, οι φιγούρες απομακρύνονται αργά από τα πλαίσια της εικόνας. Οι αντανακλάσεις τους στις γυαλισμένες πλάκες γρανίτη που τοποθετούνται στους πρόποδες κάθε οθόνης δίνουν την εντύπωση μορφών που κολυμπούν σε πισίνες μαύρου υγρού. Ο Πέρσης ποιητής του δέκατου τρίτου αιώνα Jahl al-Din Rumi, αγαπημένος συγγραφέας του καλλιτέχνη, διακήρυξε: «Με κάθε στιγμή ένας κόσμος γεννιέται και πεθαίνει. Και να ξέρεις ότι για σένα, με κάθε στιγμή έρχεται ο θάνατος και η ανανέωση». Ομοίως, στο "Stations" δεν υπάρχει τέλος ή αρχή. Κάθε στιγμή είναι ένας διαλογισμός πάνω στους συνεχείς κύκλους της ζωής, του θανάτου και της αναγέννησης. (MoMa, 2007)

Και στα δυο έργα του, με τα υλικά που επέλεξε ο καλλιτέχνης, ειδικά για την κάθε μία εγκατάσταση των βιντεοπροβολών, καθώς και με τον τρόπο τοποθέτησής τους στο χώρο, προσέδωσε στις προβαλλόμενες εικόνες μια ψευδαισθησιακή εντύπωση της ύλης μετουσιώνοντάς την σε σκιές στο χώρο. Αντίστοιχες αναζητήσεις, αποτέλεσαν στην παρούσα έρευνα ένα πεδίο διερεύνησης για την εφαρμογή ανάλογων τεχνικών.



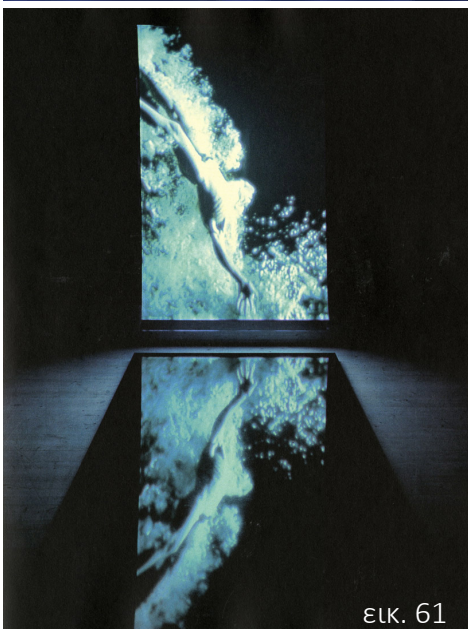
εικ. 58



εικ. 59



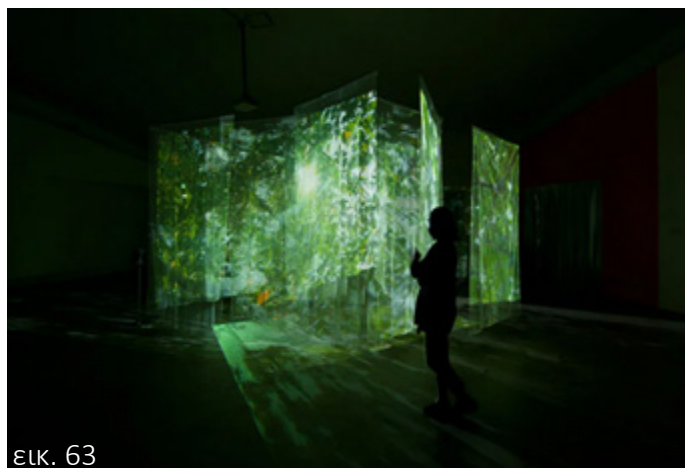
εικ. 60



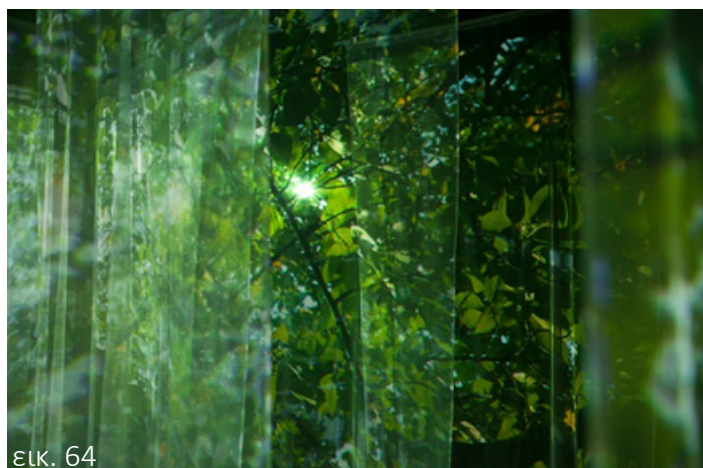
εικ. 61



εικ. 62



εικ. 63



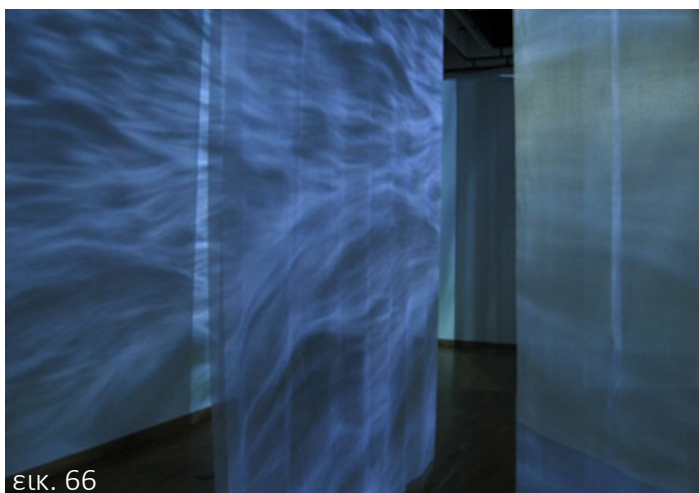
εικ. 64

Προβολές πάνω σε στρώσεις ημιδιαφανών επιφανειών χρησιμοποιεί και η Hyun Jean Lee στο έργο της “light green leaves with light” (2012). Το ημιδιαφανές υλικό των επιφανειών αυτών γίνεται οθόνη προβολής που αποκαλύπτει ταυτόχρονα σκηνές πίσω και πέρα στο βάθος, εξαιτίας των ακανόνιστα τοποθετημένων κομματιών του στο χώρο που συνδυάζονται με προβολές μιας ποικιλίας κινηματογραφημένων εικόνων από φυλλωσιές δένδρων με αποτυπωμένες φυσικές κινήσεις του φωτός και του ανέμου. Έτσι, δημιουργείται ένας τρισδιάστατος χώρος πολυεπίδεδου βάθους με περάσματα, αποτελώντας στο σύνολό του ένα είδος σκηνικού χώρου για εξερεύνηση. Η Lee μας αποκαλύπτει ακολούθως και άλλη μια τεχνική λεπτομέρεια που χρησιμοποιεί για να ενισχύσει την επιθυμητή εντύπωση στο συγκεκριμένο έργο της : “Σε αυτήν την εγκατάσταση, κρεμάω κάθε προβολέα λίγο χαμηλότερα από τη συνηθισμένη ρύθμιση οθόνης του προβολέα, έτσι ώστε να αποκαλύπτουν την πηγή φωτός προβολής τους, απευθείας στους θεατές. Με τον λαμπερό ήλιο στις εικόνες βίντεο, το φυσικό λαμπερό φως προβολής διπλασιάζει την εμπειρία του φωτός”. (hyunjeanlee, 2012)

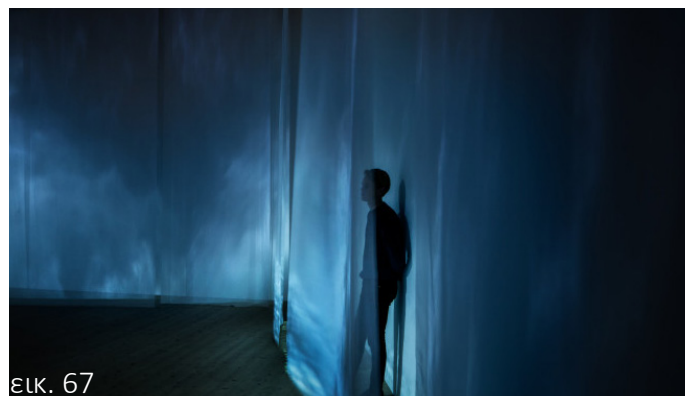
Την ενίσχυση της αίσθησης φυσικότητας του θέματος των προβολών στον χώρο, με τη χρήση πολλαπλών ημιδιαφανών υλικών συναντάμε και στα έργα “Water Vocal – Endangered” (2011, 2015) της Ρύρι. Πρόκειται για εγκαταστάσεις βίντεο, πολλαπλών προβολών με διαδραστικό ήχο. Τα βίντεο της κίνησης των νερών του καταρράκτη προβάλλονται σε διαφανείς οθόνες, συνοδευόμενα από πλήρες ηχοσύστημα. Οι κινήσεις του θεατή μέσα στις εγκαταστάσεις επηρεάζουν τα ηχητικά μέρη των έργων. (Ruri, 2011)



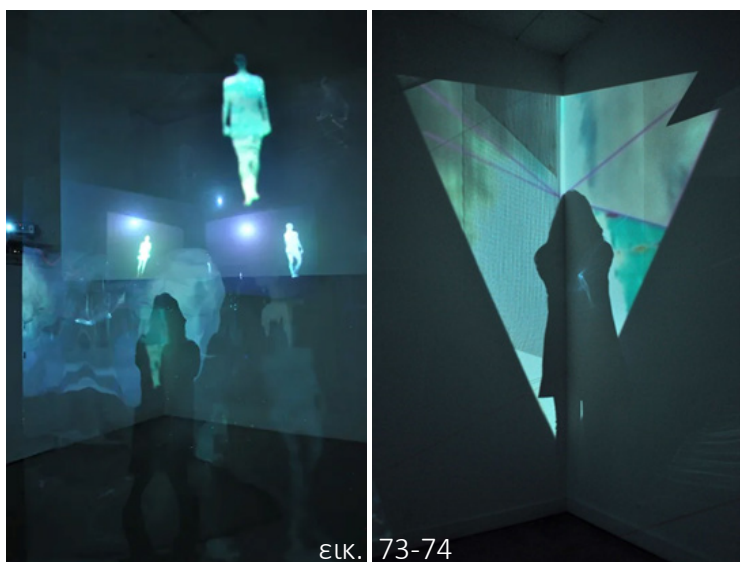
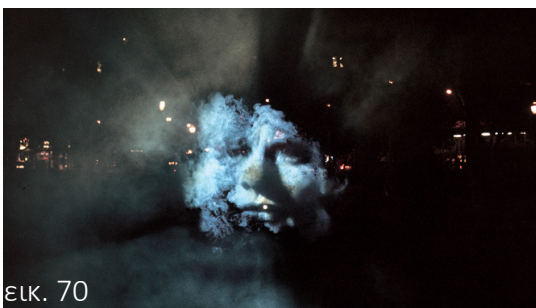
εικ. 65



εικ. 66



εικ. 67



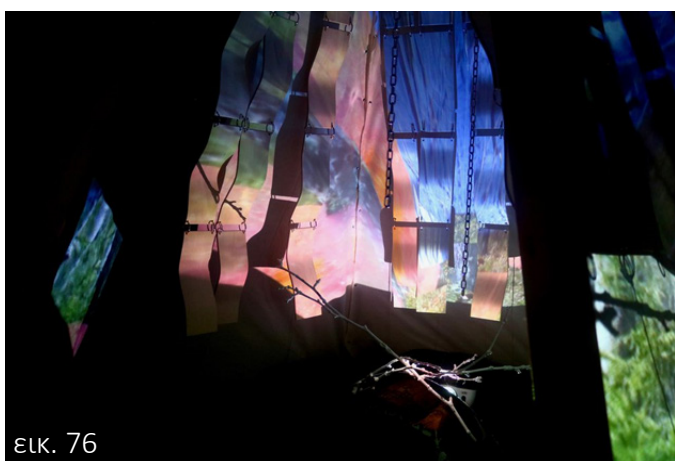
Ο Tony Oursler στο “the influence machine” έχοντας ως θέμα το περιβάλλον και τη σχέση του με την τεχνολογία δημιουργεί μια δυναμική εγκατάσταση ήχου και φωτός, τοποθετώντας τα δέντρα στο επίκεντρο αντικρουόμενων κοσμοθεωριών. Για τον καλλιτέχνη «*Τα μαγεμένα δάση είναι καταφύγιο για τη φαντασία*» και χρησιμοποιεί ως επιφάνειες για τις προβολές του δέντρα και καπνούς ως κινούμενα σκηνικά στο φυσικό χώρο. Προσαρμόζει τις εικόνες του με τεχνικές mapping στα φυσικά όρια των επιφανειών προβολής δημιουργώντας εξωπραγματικά επιβλητικές μορφές. Τα δέντρα ζωντανεύουν και καλούν τους θεατές να επανεξετάσουν τις συνδέσεις μεταξύ τεχνολογίας και φύσης και να αναλογιστούν τη θέση τους μέσα στη βιόσφαιρα.

Αυτή η εντυπωσιακή τεχνική που χρησιμοποιεί ο Oursler, αποκρυπτογραφείται για να μετασηματιστεί και να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις του οπτικοακουστικού έργου που δημιουργείται στην παρούσα εργασία. Συγκεκριμένα, για την επίτευξη του αποτελέσματος της παραπάνω τεχνικής προβολών σε οργανικές φόρμες, ένα μοντέλο κεφαλιού κινηματογραφείται μετωπικά κατά τη διάρκεια ομιλίας και προσαρμόζεται ανάλογα πάνω στην τρισδιάστατη φόρμα ενός συμπλέγματος φιδιών που έχει κατασκευαστεί σε ψηφιακό περιβάλλον. (Oursler, 2000)

Οι εγκαταστάσεις φωτός της Ela Boyd στο έργο “REFLECTION, REFRACTION”, λειτουργούν ως αντιληπτικές διεπαφές για την εξερεύνηση της γνώσης της οπτικής. Οι εικόνες ως ολογράμματα με τις αντανάκλασεις τους κινούνται μετατρέποντας τις προβολές σε παράθυρα προς φανταστικούς κόσμους. Διαθλάσεις φωτός συνεισφέρουν στο έργο δίνοντας την αίσθηση μιας άλλης διάστασης, με το να σχηματίζουν ένα οπτικό πεδίο που οδηγεί σε μία κατάρρευση και επέκταση της χωροχρονικής εμπειρίας. Η φιγούρα ξεπερνά την εικόνα και λειτουργεί ως σώμα στο χώρο μαζί με τον συμμετέχοντα στην εγκατάσταση. Το αισθητικό αποτέλεσμα αυτής της εγκατάστασης οδήγησε την παρούσα έρευνα στην αναζήτηση επιφανειών επίτευξης αντανάκλασεων και διερευνήσεις ένταξής τους στο έργο. (Juxtaroz, χ.χ.)



εικ. 75



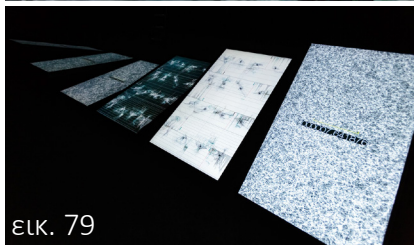
εικ. 76



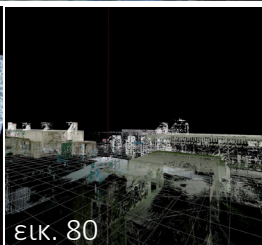
εικ. 77



εικ. 78



εικ. 79



εικ. 80

Με το έργο “raw-material” (2019) η Amanda Ahopelto εξετάζει το ρόλο της φύσης στην αισθητηριακή αντίληψη μέσω μιας εγκατάστασης που συνδυάζει τεχνικές προβολής πάνω σε πρωτογενή υλικά στο χώρο και συγκεκριμένα πάνω σε θερμοδιαμορφωμένα κόντρα πλακέ. Η εγκατάσταση βασισμένη σε μια κατασκευή παραδοσιακής τεχνικής “kota” της φυλής των Sámi, συνδυασμένη με την προβολή μιας ταινίας μικρού μήκους 20 λεπτών, διερευνά τη σχέση που έχουν οι αυτόχθονες πολιτισμοί με τη φύση και πώς αυτή η προσέγγιση μπορεί να ενεργοποιηθεί μέσω της τέχνης. Η πολυαισθητηριακή εμπειρία, που αποτελείται από ήχο, βίντεο, προβολή και οργανικό υλικό, αποσκοπεί στην προώθηση της σχέσης με τη φύση, ενθαρρύνοντας μια διαπολιτισμική μεθοδολογία στη μάθηση – λαμβάνοντας τη γνώση της κοινότητας Σάμι της Λαπωνίας, και τη μεταφράζει μέσω μιας μορφής που εξυμνεί και αμφισβητεί την ψηφιακή σφαίρα. (RCA, 2019)

Ο Ιάπωνας δάσκαλος πολυμέσων Ryoichi Kurokawa χρησιμοποιεί συχνά στα έργα του θέματα καταστροφής και ανοικοδόμησης μέσω της δημιουργίας πολυαισθητηριακών, συναισθητικών εμπειριών. Όσον αφορά την περαιτέρω ανάπτυξη της πρακτικής του, παραμένει πάντα στωικός, λέγοντας στο STIR, «Ο ρυθμός με τον οποίο αλλάζει ο κόσμος έχει επιταχυνθεί. Και δεν έχουμε ιδέα πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα. Αποδεχόμενος την κατάσταση, συνεχίζω να δημιουργώ τέχνη όπως πάντα». Στα έργα του γίνεται σαφές ότι ο ήχος και το φως βρίσκονται στον πυρήνα τους. Ο Kurokawa λέει στο STIR, «το «s.asmbli / subassemblies» είναι ένα έργο που επιδιώκει τη σχέση ανάμεσα στη φύση και το ανθρώπινο βασίλειο μέσα από μια προοπτική αρχιτεκτονικής κλίμακας. Αυτό μεταφράζεται σε διαφορετικές μορφές παρουσίασης, όπως ένα κομμάτι συναυλίας, εγκαταστάσεις πολλαπλών οθονών, εκτυλώσεις, VR και μια εκδοχή προβολής. Η κύρια πηγή δεδομένων για αυτό το έργο προέρχεται από τρισδιάστατα δεδομένα, όπου συλλέγονται μέσω της σάρωσης λέιζερ ανθρωπογενών αρχιτεκτονικών κατασκευών, ερειπίων και φύσης. Στη συνέχεια παραμορφώνονται και ανακατασκευάζονται σε κάθε ενότητα ως υποσυγκροτήματα προκειμένου να δημιουργηθούν σε ένα ανανεωμένο χρονοδιάγραμμα επίπεδα τάξης και αταξίας να παίζουν μεταξύ τους. Το έργο έχει σκοπό να εκθέσει τη δύναμη και των δύο, της φύσης και της τέχνης». Συνεχίζει, εξηγώντας ότι τα θέματά του περιλαμβάνουν ανθρωπογενείς αρχιτεκτονικές κατασκευές που παρουσιάζονται σε ερειπωμένη μορφή και ξαναχτίζονται δυναμικά, δημιουργώντας ασυνήθιστες φόρμες και τοπία που αποδίδονται σε πολυεπίπεδο βάθος, προκειμένου να επεκταθεί η αντίληψη της αιώρησης όχι μόνο μεταξύ της φύσης και του ανθρώπου, αλλά και μεταξύ αφηρημένων και συγκεκριμένων φαινομένων μέσω της μετάβασης, της καταστροφής και της επαναφοράς της. Το διευρυμένο πεδίο των εφαρμογών του στοχώροτης τεχνολογίας καθιστά τη μελέτη των έργων του ανεξάντλητη πηγή διερεύνησης δυνατοτήτων των οπτικο-ακουστικών μέσων στην δημιουργία εικαστικού έργου. (ManuSharma, 2021) Οι καλλιτέχνες, διαχρονικά στις εικαστικές τους δημιουργίες αποδίδουν ή μεταφέρουν τις ιδέες τους επικεντρωμένοι στα ανθρώπινα χέρια.



εικ. 81



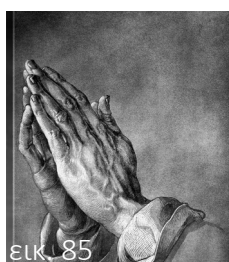
εικ. 82



εικ. 83



εικ. 84

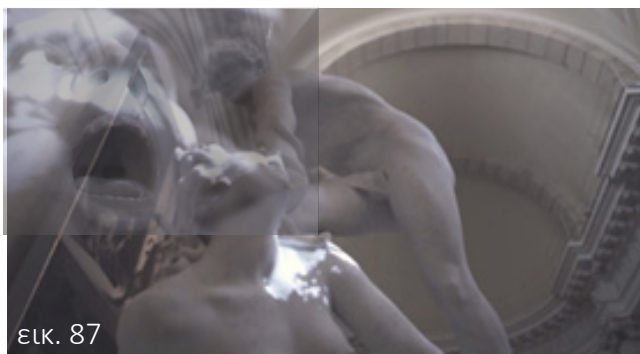


εικ. 85



εικ. 86

Η έννοια της γλώσσας του σώματος εξειδικεύεται σε σημεία που εστιάζουν στα χέρια, αναζητώντας τρόπους με τους οποίους μπορούν να ενισχύσουν την ομιλία ή να μεταδώσουν πληροφορίες ανεξάρτητα από τη λεκτική επικοινωνία. Η γιγαντοπροβολή "The Hiroshima projection", του Krzysztof Wodiczko (1999), στο μνημείο ειρήνης της Hiroshima, είναι μια από τις λίγες κατασκευές που εξακολουθούν να στέκονται μετά τον βομβαρδισμό, έχει βραβευτεί ως έργο προώθησης της έννοιας της ειρήνης. Κάτοικοι της Hiroshima διάφορων γενεών οι οποίοι επέζησαν της καταστροφής, μοιράζονται την ιστορία τους και τις επιπτώσεις στη μετέπειτα ζωή τους, ενώ προβάλλονται τα χέρια τους σε επιφάνεια του μνημείου που επιτρέπει την αντανάκλαση - έμμεση προβολή πάνω στο νερό του ποταμού, ο οποίος συνεχίζει τη ροή του σήμερα σαν να μην έχει συμβεί τίποτα, ως τραγικός μάρτυρας της καταστροφής αλλά και ως ελπίδα αλλαγής για μια νέα ζωή. Ο καλλιτέχνης χρησιμοποιεί τα κινηματογραφημένα χέρια ως σύμβολο εμψύχωσης του νερού και του μνημείου υποβάλλοντας τους θεατές να επικεντρωθούν σε αυτά και στις κινήσεις τους κατά τη διάρκεια των αφηγήσεων. Η υπερβολικά εξομολογητική πτυχή του λόγου των αφηγητών διαχωρίζεται από μια υπερβολικά ενσυναίσθητική προσέγγιση προς τους ομιλητές, μέσω της έμμεσης θέασης των χεριών στο νερό και στις διακριτές υφές των επιφανειών του μνημείου. (Art21, 2011) Σε μια παραλία στο Μπενίν, που ήταν κάποτε ένας από τους κύριους σταθμούς που γινόταν το εμπόριο σκλάβων της Αφρικής, ο Γάλλος καλλιτέχνης Sayre αναπλάθει δύο χέρια να κρατούν σφιχτά το ένα στο άλλο, στο πλαίσιο του έργου του «Beyond Walls», ελπίζοντας έτσι να προωθήσει τη φιλία και την ειρήνη. Στο έργο της Σ. Γιαννακοπούλου, μετέωρες χειρονομίες, ασυναίσθητες πράξεις και προσφορές, παραπέμπουν σε τελετουργίες της καθημερινής ζωής και αρχετυπικές εικόνες που αναδύονται από το ασυνείδητο. (Donna 'Don' Haden, 2021) Στο "L'aube Cayenne" (1957) ο Rene Magritte αναφέρεται σε έναν θάνατο με εκτέλεση την αυγή. Το λιμάνι της Καγιέν στη Γαλλική Γουιάνα, ήταν ο τόπος μιας διαβόητης κακόφημης αποικίας. Δεν είναι σαφές τι ώθησε τον Magritte να ζωγραφίσει αρχικά αυτό το θέμα ή από που το σχεδίασε. Κατά μια ερμηνεία, τα χέρια, ο μεταλλικός σωλήνας και η αράχνη, μπορεί να προέρχονται από μια παρόμοια παράταιρη αντιπαράθεση που έκανε ο Max Ernst για μια απεικόνιση στις "Ρήξεις" (1922:194) του Paul Eluard. Σίγουρα, η υδάτινη-πράσινη παλέτα προσδίδει μια απόκοσμη όψη στο τοπίο και τα χέρια που προσεύχονται, το αναμμένο κερι, το άγονο τοπίο και τα γυμνά κλαδιά ως φωτοστέφανο (ίσως προέρχονται από γερμανικές μυστικιστικές εικόνες της Αναγέννησης) προσδίδουν στο έργο μια λατρευτική διάθεση. (Christies, χ.χ.) Στο έργο "red hand, green hand" (2010) ο Michaël Borremans, έχει σκιαγραφήσει σε αντίθετες αποχρώσεις ένα ζευγάρι χέρια για να εκδηλώσει μια βαθιά αντίφαση. Η εικόνα δείχνει δύο χέρια καλυμμένα με μπογιά, ακριβώς πάνω από την επιφάνεια ενός τραπεζιού : το κόκκινο χέρι ανάγει σε έναν διαταραγμένο δολοφόνο του οποίου τα χέρια έχουν βυθιστεί στο αίμα ενός θύματος, ενώ το πράσινο του άλλου χεριού ανάγει σε κάποιο τελετουργικό επίκλησης κάποιας αίρεσης ενός Σαμάνου. (Jorg Heiser, 2013)



εικ. 87



εικ. 88



εικ. 89



εικ. 90



εικ. 91

Στα πλαίσια του “Mirage Festival” ο Arnaud Pottier προσκλήθηκε να “ζωντανέψει” τρία γλυπτά στο Musée des Beaux Arts de Lyon. Μετά από αιώνες ακινησίας, τα κλασικά αγάλματα ξυπνούν με τεχνικές χαρτογράφησης προβολών (projection mapping) μέσω της BK Digital Art Company, Golem X MBA. Μεταξύ αυτών, περιλαμβάνεται και το σύμπλεγμα αγαλμάτων που αναπαριστά τον αποκεφαλισμό της μυθικής γοργόνας Μέδουσας από τον Περσέα, του Laurent Honoré Marqueste’s Persée et la Gorgone (1890). Οι προβολές του Pottier, επικεντρώνονται στα πρόσωπα που έχει διαμορφώσει ο κορυφαίος γλύπτης, δημιουργώντας effects, ώστε να ανοιγοκλείνουν και να κουνούν χείλη και μάτια με απίστευτη φυσικότητα. “Αυτή η “επαύξηση”, μας λέει μια ιστορία για το γλυπτό”, λέει ο Pottier στο The Creators Project. “Η καλλιτεχνική μου προσέγγιση στη σύγχρονη τέχνη είναι να δημιουργήσω το αμφίθυμο συναίσθημα του παράξενου (“Das Unheimlich”, για τον Φρόυντ). Αυτή είναι η ανησυχητική εντύπωση που νιώθουμε όταν δίνουμε ζωή σε μη ανθρώπους. Είναι ένα σύγχρονο ερώτημα στην εποχή μας, που το κοινό δεν μπορεί να δει διαφορά ανάμεσα στην αλήθεια και στο εικονικό” (Beckett Mufson, 2015)

Ήδη απο τον 16ο αι. η Μέδουσα θεωρείται πως συμβόλιζε τον θρίαμβο της λογικής επί των αισθήσεων. Ο βασικός εκπρόσωπος της μπαρόκ ζωγραφικής, Caravaggio ζωγράφησε το 1596-97 δύο εκδοχές της Μέδουσας για τον μεγάλο δούκα της Τοσκάνης. Η μία από αυτές φιλοτεχνήθηκε σε μουσαμά επικολημένο σε μία ασπίδα από ξύλο λεύκας. Ο Caravaggio γνωστός για την προσοχή του στη λεπτομέρεια και με κυρίαρχο στυλιστικό στοιχείο στα έργα του τη δραματική χρήση του “tenebrism”, κρύβοντας σκιές και στερεώνοντας τα θέματά του σε έντονες ακτίνες φωτός, δημιουργεί τα έργα του με σοκαριστικό ρεαλισμό. Το κεφάλι της Μέδουσας παρουσιάζεται τη στιγμή που έχει κοπεί. Το αίμα ρέει από το λαιμό, ενώ η Μέδουσα που εξακολουθεί να έχει τις αισθήσεις της από μια κραυγή που αντανακλάται στο στόμα της και απο το αποδυναμωμένο αποτρεπτικό της βλέμμα μοιάζει να έχει μόλις συνειδητοποιήσει τη δική της θνητότητα. Τα φίδια παρακολουθούν ως σιωπηλοί μάρτυρες το αναπόφευκτο τέλος. Η αναπαράσταση του κεφαλιού της Μέδουσας είναι ένα αξιοθαύμαστο κατόρθωμα προοπτικής γιατί μέσα από τη φαινομενικά κοίλη επιφάνεια της ασπίδας - (ενώ είναι κυρτή), το κεφάλι της δίνει την εντύπωση ότι προβάλλεται στο χώρο με τέτοιο τρόπο ώστε το αίμα από το λαιμό της να φαίνεται πως πέφτει βαριά στο έδαφος. (Schutze, 2015:75)

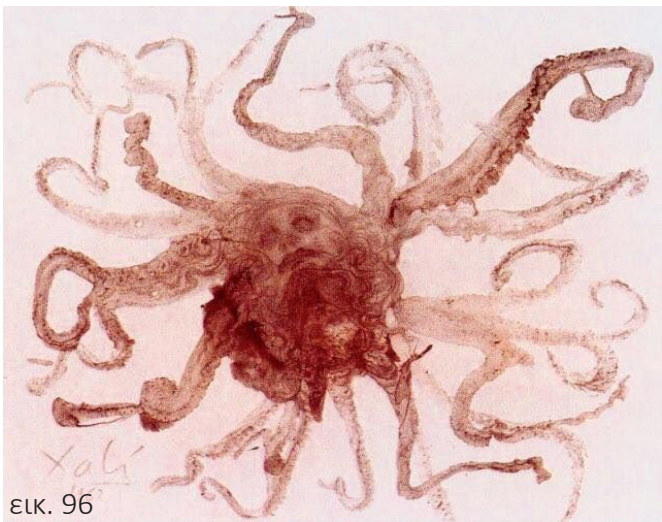
Το 1618, Ο Peter Paul Rubens χρησιμοποιεί το ίδιο θέμα, σε μια εποχή όπου η Μέδουσα αντιπροσωπεύει κάτι περισσότερο από ένα τρομακτικό πλάσμα και ερμηνεύεται τόσο ως θρίαμβος του στωικού λόγου έναντι των εχθρών της αρετής, όσο και ως δυνατότητα ελέγχου και κατευνασμού των παθών, μέσω της ρεαλιστικής απόδοσης της εκφοράς τους. Τα φίδια αποδίδονται ρεαλιστικά και βασίζονται στη στενή μελέτη του καλλιτέχνη για τη φύση. Οι λεπτομέρειές τους μάλιστα αποδίδονται στον βοηθό του Frans Snyders που ήταν εξειδικευμένος στις λεπτομερείς απεικονίσεις ζώων. (wikipedia,Medusa [Rubens])



εικ. 92-95

Το σύγχρονο έργο “Medusa” (2015) του Yinka Shonibare αποτελείται απο τέσσερα “tondos” τα οποία αναφέρονται στον βορρά, στο νότο, στην ανατολή και στη δύση και περιλαμβάνουν πορτρέτα της Μέδουσας βασισμένα στο ομότιτλο έργο του Caravaggio που βρίσκεται στην Πινακοθήκη Ουφίτσι της Φλωρεντίας.

Τα τέσσερα έργα της σειράς απεικονίζουν γυναίκες διαφορετικών φυλών—Ευρωπαϊά, Ασιάτισσα, Ινδιάνα και Αφρικανή—που αντιπροσωπεύουν τις τέσσερις γωνίες του κόσμου οι οποίες φέρουν στο κεφάλι τους τρίχες από κουβαριασμένα αφρικανικά υφάσματα που ανάγουν στα φίδια του κεφαλιού της Μέδουσας. Η Μέδουσα αθέτησε τον όρκο της και συνευρέθηκε με τον θεό Ποσειδώνα, και ως τιμωρία, η θεά Αθηνά της μετέτρεψε τις χρυσές μπούκλες της, σε φίδια. Η απόδοση του έργου γίνεται με συνδυασμό ετερόκλητων υλικών όπως φωτογραφία, ύφασμα κ.α (JamesCohan, 2015)



εικ. 96

Πολύ διαφορετική από τη Μέδουσα του Caravaggio αυτή του Dalí αναπαρίσταται ως χταπόδι, με άκρα σε έκταση και πρόσωπό θολό στο σώμα του. Ένα τρομακτικό τέρας φτιαγμένο σε ένα από τα σχεδόν αυτόματα έργα του. Σύμφωνα με πολλούς φροϋδικούς ιστορικούς, η Μέδουσα συμβολίζει τον ανδρικό τρόπο των γυναικών και τη σκοτεινή πλευρά της θηλυκότητας, με αυτά τα όρθια, φαλλικά φίδια. Για έναν σουρεαλιστή όπως ο Dalí, υποθέσαμε ότι η Μέδουσα θα είχε αυτές τις φροϋδικές συνδηλώσεις. Ο Salvador (που παρεμπιπτόντως μισούσε τα παιδιά αφού τα έβλεπε ανταγωνιστικά) λάτρευε τη μητέρα του, αλλά ως σουρεαλιστής εξερεύνησε αυτές τις παρορμήσεις. (Miguel Calvo Santos, 2017)



εικ. 97

Ο Dalí εικονογράφησε τη Μέδουσα (χαρακτικά της σειράς Mythology) αντλώντας πολύ στενά τον συμβολισμό των αρχαίων ελληνικών θρύλων. Χρησιμοποιώντας αυτό που ονόμαζε hazard objective (το αντικειμενικό τυχαίο - η ουσιαστική εκδήλωση της τύχης) ξεκινώντας με ένα αφηρημένο “σφουμάτο” με μία μόνο κίνηση πάνω στο οποίο ανέπτυξε το θέμα του από αυτό το τυχαίο σημάδι της μοίρας, όπως η πυθία των Δελφών ερμήνευε από τον καπνό που έβγαινε από το σπήλαιο του Μαντείου. Όταν δούλευε αυτές τις επιφάνειες πειραματίστηκε με ασυνήθιστα εργαλεία όπως σμίλες, καρφιά, τροχούς, καθώς και ένα πραγματικό χταπόδι βυθισμένο σε οξύ, το οποίο άφησε το αποτύπωμά του για τη δημιουργία της Μέδουσάς του. Στόχος του ήταν να επιτρέψει στον θεατή του έργου του να φανταστεί και να μεταλλάξει την εικόνα των αισθήσεών του σε κάτι εξωκοσμικό και μαγικό. (Artsy, χ.χ.)



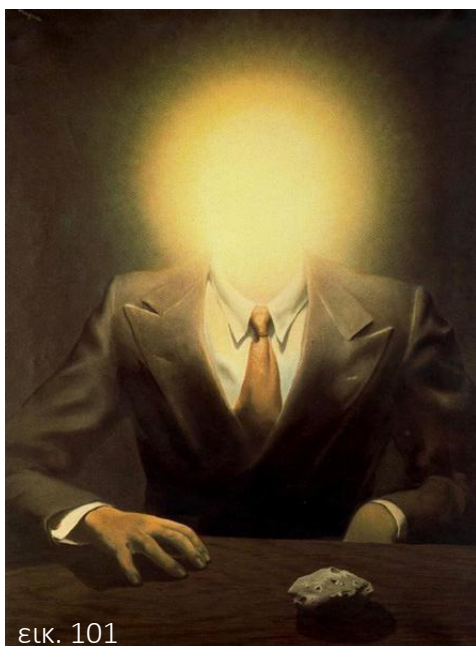
Το έργο της Drue Kataoka “Τα Πάθη της Ιέρειας Μέδουσας” (2011) επαναπροσδιορίζει τη μυθική Μέδουσα ως ένα σύγχρονο θύμα προώθησης και σεξουαλικής κακοποίησης — ένα θύμα, Ιέρεια και μάρτυρα. Σύμφωνα με μια εκδοχή του Μύθου, η Μέδουσα, μια γυναίκα εκπληκτικής ομορφιάς και παρθένα-ιέρεια στο Ναό της Αθηνάς, βιάστηκε από τον Θεό Ποσειδών. Αντίνα την αναγνωρίσει ως θύμα, η Αθηνά τιμώρησε τη Μέδουσα μετατρέποντάς την σε ένα αποτρόπαιο τέρας, μια γοργόνα με μαλλιά φτιαγμένα από δηλητηριώδη φίδια. Για να ζωγραφίσει το πρόσωπο, η Drue χρησιμοποίησε φωτογραφίες μιας όμορφης γυναίκας που είδε σε έναν ιστότοπο Russian Brides - έναν μηχανισμό για τη σύγχρονη δουλεία που ενεργοποιείται από τη σύγχρονη τεχνολογία. Στον πίνακα, η ομορφιά της Μέδουσας είναι μια αντανάκλαση της εσωτερικής της ομορφιάς και τα λυπημένα της μάτια διαπερνούν γνώση και ερωτήματα. Τα μαλλιά της μοιάζουν με φίδια, αλλά μέσα τους μπορεί να νιώσει ο θεατής τη θεμελιώδη ροή της ενέργειας και της ύλης, τις κοσμικές ακτίνες, τους γαλαξίες και τα αστέρια να εκρήγνυνται σε σούπερ-νόβα και τη σκοτεινή άβυσσο των μαύρων τρυπών - όλα συνυφασμένα με την κοσμική καταστροφή της προδοσίας της, από την προστάτιδά της Αθηνά. Ένας δίσκος με το κεφάλι της Μέδουσας κόβεται από τη σύνθεση και ρίχνεται στο κάτω μέρος του πίνακα, σε μια αναφορά στην τελική μοίρα της Μέδουσας - τον αποκεφαλισμό της από τον Περσέα (και πάλι με τη βοήθεια της Αθηνάς). Το μέρος όπου βρισκόταν το κομμένο κεφάλι της αντικαθίσταται από έναν καθρέφτη - σε μια αναφορά στην ασπίδα καθρέφτη του Περσέα που χρησιμοποίησε για να τη σκοτώσει, αλλά το πιο σημαντικό - ως κάλεσμα προς τον θεατή για ενδοσκόπηση. (Drue, 2011)



εικ. 99



εικ. 100



εικ. 101

Το έργο «Μέδουσα» (2014-15) της Susie MacMurray είναι μια γλυπτική εγκατάσταση που αποτελείται από ένα χειροποίητο αλυσόπλεκτο φόρεμα από χαλκό πάνω σε βάση από υαλοβάμβακα και χάλυβα. Στο συγκεκριμένο έργο της, η φόρμα του ακέφαλου και χωρίς χέρια και πόδια γυναικείου κορμού ανάγει σε αρχαϊκή κόρη, ενώ οι λεπτοδουλεμένες υφές και η φυσική πατίνα του υλικού στη βάση του έργου, παραπέμπουν σε κινούμενα φίδια εντείνοντας την αίσθηση στο βλέμμα του θεατή της θέασης της μυθικής Μέδουσας. Το ακρωτηριασμένο αρχαιοελληνικό μυθικό πλάσμα που προσέβαλε ο εγωισμός και η άκαρπη λαχτάρα του για την πολυπόθητη αθανασία, στέκεται τιμωρημένο και ταυτόχρονα λυτρωμένο. Το τρομακτικό κεφάλι που απέκτησε ως τιμωρία από τη θεά Αθηνά δεν υπάρχει πια, με τη δυναμική της ύπαρξης της να την καθηλώνει ακίνητη, βουβή, σφιχτοδεμένη με χάλκινη πανοπλία και ριζωμένη όπως τα δένδρα στη γη, σαν να είναι αυτή η λύτρωση που της χάρισε η τιμωρός της : οι αχαλίνωτες σκέψεις του υποσυνειδήτου δεν δηλητηριάζουν πλέον το μυαλό της, αλλά σέρνονται ηττημένες κάτω από το αγέρωχα στυλωμένο σώμα της. Υπερίσταται στα πάθη της και τα εποπτεύει. Έχει πλέον πάψει να κυριαρχείται από αυτά και είναι απόλυτα προστατευμένη μέσα στην χάλκινη πανοπλία της. Μοιάζει πως έχει μεταβεί σε μια άλλη κατάσταση, σαν να έχει περάσει σε ένα άλλο υπαρξιακό επίπεδο. Η Susie MacMurray σε μια βαθύτατα υπαρξιακή αναζήτηση, ενδιαφέρεται περισσότερο για το τι απέγινε η ίδια η Μέδουσα ως σύμβολο μετά τον αποκεφαλισμό της και το πέρασμα της δύναμης των ενστίκτων της στην ασπίδα της θεάς Αθηνάς. Δημιουργεί ένα γλυπτό που αναπαριστά τη Μέδουσα να μας αποκαλύπτει μια εκδοχή λύτρωσης. Αυτή η ανάγνωση του έργου της Susie MacMurray προσθέτει ένα επιπλέον στοιχείο στη θεωρητική ανάλυση της παρούσας εργασίας αναφορικά με τον αποσυμβολισμό των αρχαιοελληνικών μύθων που περιγράφουν τις λειτουργίες του υποσυνειδήτου και ως εκ τούτου συμπεριλαμβάνεται στις βασικές επιρροές της. (PangolinLondon, 2014)

Ο Magritte, στο έργο "Le Principe du plaisir" παρουσίασε την ιδέα αυτού του πορτραίτου σε ένα γράμμα προς τον Edward James : "Έχω κάνει μια εικόνα που αναπαριστά έναν άνθρωπο του οποίου το κεφάλι είναι ένα φως. Η πραγματική εικόνα που οραματίζομαι δεν έχει ακόμη ζωγραφιστεί.... Δεδομένου ότι θα προοριζόταν για εσάς, δεν νομίζετε ότι το πρόσωπό σας θα μπορούσε να αναγνωριστεί και σε αυτό. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να φωτογραφηθείτε με πλήρη όψη σε ένα τραπέζι με τα χέρια σταυρωμένα και ακουμπισμένα σε αυτό μαζί με μια πέτρα ακουμπισμένη στα δεξιά σας και όχι πολύ μακριά από το χέρι σας και να μου στείλετε τη φωτογραφία". Ο Edward James ζήτησε να τον φωτογραφήσει ο Man Ray ακολουθώντας τις οδηγίες του Magritte και του έστειλε τη φωτογραφία. Όταν ο Magritte έλαβε τη φωτογραφία είπε : "νομίζω πως η φωτογραφία του Man Ray είναι πολύ ωραία. Θα την μεταφράσω με το δικό μου τρόπο". Έτσι στον πίνακα του ένα φως κρύβει αντί να αποκαλύπτει, το πρόσωπο του υποκειμένου. Πρόσθεσε φωτοσκίαση στο χέρι για ένταση μεταξύ του ορατού και του κρυμμένου και μετακίνησε την πέτρα για αλλοίωση του οικείου. (Sothebys, 2018)

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Arnheim Rudolf (2005), Τέχνη και οπτική αντίληψη. Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης, μτφ. Ποταμιάνος Ιάκωβος Αθήνα : εκδ. Θεμέλιο
- Arnheim Rudolf (2007), Οπτική Σκέψη, μτφ. Ποταμιάνος Ιάκωβος, Θεσσαλονίκη : εκδ. UNIVERCITY STUDIO PRESS
- Arnason H. H. / Παπανικολάου Μιλτιάδης (2006), Ιστορία της Σύγχρονης Τέχνης. Ζωγραφική, Γλυπτική, Αρχιτεκτονική, Φωτογραφία, Αθήνα : εκδ. Επικεντρο
- Bachelard Gaston (1982), Η ποιητική του χώρου, Αθήνα : εκδ. Χατζηνικολή
- Berger John, Blomberg Sven, Fox Chris, Hollis Richard (2011), μτφ. Σταματοπούλου Ειρήνη, Η εικόνα και το βλέμμα, Αθήνα : εκδ. Μεταίχμιο
- Busine Laurent, Gielen Denis (2014), Tony Oursler - Vox Vernacular, Βρυξέλλες : εκδ. Mercatorfonds
- Boulestreau Nicole (1985), La Poesie de Paul Eluard : la rupture et le partage, Παρίσι : εκδ. Klincksieck
- Γιωτάκος Ορέστης (2023), Ο Καθρέπτης & Εγώ, Αθήνα : εκδ. iWrite
- Diel Paul (2019), Ο συμβολισμός στην ελληνική μυθολογία, μτφ. Ράλλη Ιουλιέττα, Χατζηδημού Καίτη, Αθήνα : εκδ. Βασδέκη
- Dylan Evans (2005), Εισαγωγικό Λεξικό της Λακανικής Ψυχανάλυσης, μτφ. Σταυρακάκης Γιάννης, Αθήνα : εκδ. Ελληνικά Γράμματα
- Freud Sigmund (2008), Το εγώ και το αυτό, μτφ. Παναγιωτοπούλου Δανάη, Αθήνα : εκδ. Πλέθρον
- Freud Sigmund (2009), Το ανοικείο, μτφ. Βαικούση Εμη, Αθήνα : εκδ. Πλέθρον
- Freud Sigmund (2011), Ο ποιητής και η φαντασίωση, μτφ. Σαγκριώτης Γιώργης, Αθήνα : εκδ. Πλέθρον
- Freud Sigmund (2012), Ψυχολογία των μαζών και ανάλυση του εγώ, μτφ. Μυλωνά Νίκη, Αθήνα : εκδ. Νίκας
- Freud Sigmund (2016), Το ασυνείδητο, μτφ. Μυλωνά Νίκη, Αθήνα : εκδ. Νίκας
- Freud Sigmund (2018), Η ερμηνεία των ονείρων, μτφ. Πατσογιάννης Βασίλειος, Αθήνα : εκδ. Πλέθρον
- Fernandez-Zoila Adolfo (2001), Τα συμπλέγματα, μτφ. Κόλλια Ζέφη, Αθήνα : εκδ. Δαίδαλος Ι. Ζαχαρόπουλος
- Flusser Vilém (2008), Προς το Σύμπαν των τεχνικών εικόνων μτφρ. Ηλιόπουλος Γιώργος, επιμ. Καββαθάς Διονύσης, Αθήνα : εκδ. Σμίλη
- Friedberg Anne (2006), The virtual window, Cambridge Massachusetts : εκδ. The MIT Press
- Holzwarth Hans Werner (2015), 100 Contemporary Artists, China : Taschen
- Jung C.G. (2000), Εισαγωγή στην ερμηνεία των ονείρων, μτφ. Δόλκας Κωνσταντίνος, Αθήνα : εκδ. Ιαμβλικός
- Lacan Jacques (2009), Η διδασκαλία μου, μτφ. Λινάρδου-Μπλανσέ Νάσια, Αθήνα : εκδ. Εκκρεμες
- Lacan Jacques, Jacques-Alain Miller (2013), μτφ. Λινάρδου-Μπλανσέ Νάσια, Αγαπάκη Πωλίνα, Ανδροπούλου Δέσποινα, Κείμενα για τη σχολή του Λακάν, Αθήνα : εκδ. Εκκρεμες
- Lacan Jacques (2019), VULGATA, μτφ. Βασιλείου Λεύκιος, Αθήνα : εκδ. Bibliotheque
- Mead George Herberde (1934), Mind self and society, Chicago : εκδ. University of Chicago Press
- Manovich Lev (2001), The Language of New Media, Tokyo : Institute of technology : MIT press through the english agency (Japan ltd)
- Μήτρου Ιωάννης (2017), Φαινομενολογία του ασυνειδήτου - Το παράδειγμα του Λακανικού πεδίου, (Διδακτορική διατριβή), Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Διαθέσιμο στο : <<https://ikee.lib.auth.gr/record/298757/files/GRI-2018-21983.pdf>>
- Πλούταρχος (1995), ΗΘΙΚΑ : Η μορφή διατύπωσης των χρησμών από την Πυθία (11ος Τόμος), Αθήνα : εκδ. Κάκτος
- Πρόκλου (2009), Η Ιερατική τέχνη - Οι ύμνοι, μτφ. Καλλιγιάς Παύλος, Αθήνα : εκδ. Στιγμή
- P. Ovidius Naso (2009), The Metamorphoses Of Publius Ovidius Naso (1871), Whitefish, Montana : εκδ. Kessinger Publishing
- Πλάτων (2013), Κρατύλος “η περι ορθότητος ονομάτων, λογικός”, μτφ. Κεντρωτής Γιώργος, Αθήνα : εκδ. Gutenberg
- Πίνδαρος (2000), Πινδάρου “Επίνοι” τ.Α’ Πυθιονίκαίς, μτφ. Γ. Οικονομίδης, Θεσσαλονίκη : εκδ. Βάνιας. Διαθέσιμο στο : <https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=4&page=39> [επίσκεψη Σεπτέμβριος 2023]
- Richepin Jean (1966), Μεγάλη ελληνική μυθολογία, Τόμος Β', μτφ. Πολίτη Κοσμά, εκδ. Αθήνα : “Αυλός”
- Σιέττος Γεώργιος (1993), Τα Ελευσίνια Μυστήρια (Μυστηριακές Παραδόσεις), Αθήνα : εκδ. Πύρινος Κόσμος
- Schrodinger Erwin (2015), Η υλική πλευρά του ζωντανού κυττάρου, Νούς και ύλη - αυτοβιογραφικά σχέδια, μτφ. Καλλιφατίδη Έφη, Θεσσαλονίκη : εκδ. Ροπή
- Συλλογικό (2002), Τέχνη και μυστικισμός, Αθήνα : εκδ. Αρχέτυπο
- Συλλογικό (2006), Μνήμη και Εμπειρία του Χώρου, Επιμέλεια Σταυρίδης Σταύρος, Αθήνα : εκδ. Αλεξάνδρεια
- Schutze Sebastian (2015), “Caravaggio. The Complete Works” εκδ. TASCHEN Bibliotheca Universalis
- Τσίκογλου Σταύρος (2014), Σύγχρονη Τέχνη, Αθήνα : εκδ. Καστανιώτη
- Τσίκογλου Σταύρος (2005), Η τέχνη στις αρχές του 21ου αιώνα, Αθήνα : εκδ. Λιβάνη
- Vidler Anthony (2000), Warped spaces, Cambridge Massachusetts : εκδ. The MIT Press
- Holland (1933), The Mantic Mechanism at Delphi, American Journal of Archeology. Τεύχος 37. Διαθέσιμο στο : <<http://doi.org/10.2307/498438>> [Επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

ΚΑΤΑΛΟΓΟΙ ΕΚΘΕΣΕΩΝ :

- Κουτσομάλλη-Moreau Μαρία (2023) “Χρόνης Μπόστογλου. Η αδιάλακτη ειλικρίνεια της ενσυναίσθησης” Άνδρος, 2 Ιουλίου-1 Οκτωβρίου 2023, εκδ. Ίδρυμα Βασιλή και Ελίζας Γουλανδρή [Κατάλογος έκθεσης]
- Σχινιά Αθηνά (2023), “Ανθρώπων Άστεα” , Άνδρος, 29 Ιουλίου-1 Οκτωβρίου 2023, εκδ. Ίδρυμα Πέτρου και Μαρίκας Κυδωνιέως, [Κατάλογος έκθεσης]
- G Design Studio, (2023), “Art Athina 2023” Αθήνα, 14- 17 Σεπτεμβρίου 2023, [Κατάλογος έκθεσης]

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΠΗΓΩΝ :

Artaud Antonin (1925), La Revolution Surrealiste, 3το τεύχος [Επιστολή] Διαθέσιμο στο <<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k58450863/f7.item>> [επίσκεψη Οκτώμβριος 2023]

Art21 (2011), Interview “Hiroshima Projection” Krzysztof Wodiczko, <<https://art21.org/read/krzysztof-wodiczko-hiroshima-projection/>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

Artsy, Salvador Dali, “Medusa”(1963) <<https://www.artsy.net/artwork/salvador-dali-medusa-la-meduse>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

beta.vvvv, How To Project On 3D Geometry, <<https://vvv.org/documentation/how-to-project-on-3d-geometry#virtual-replica-of-the->> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

Christies, René Magritte (1898-1967) L’aube Cayenne (1957) <<https://www.christies.com/lot/lot-ren-magritte-laube-cayenne-1609771/>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

Drue Kataoka, the passion of St.Medusa (2011) <<https://www.drue.net/art-passion-of-medusa>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

Frieze, Jorg Heiser (2013), Michael Borremans <<https://www.frieze.com/article/micha%C3%ABl-borremans-de#:~:text=The%20picture%20shows%20two%20hands,ritual%20of%20some%20obscure%20sect>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

Graffitistreet, Donna ‘Don’ Haden (2021), Saype’s worldwide ‘Beyond walls Project’ extends his symbolic human chain to Benin, West Africa 2021 <<https://www.graffitistreet.com/saypes-worldwide-beyond-walls-project-extends-his-symbolic-human-chain-to-benin-west-africa-2021/>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

Historia arte, Miguel calvo Santos (2017) άρθρο για το έργο του Salvador Dali “head of Medusa” (1962) <<https://historia-arte.com/obras/cabeza-de-medusa>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

HyunJeanLee, light green leaves with light (2012), <http://hyunjeanlee.com/works/eachpage/Light_Light.htm> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

jamescohan, Yinka Shonibare CBE at Nationalmuseum Inspiration - Iconic Works (2015) <<https://www.jamescohan.com/exhibitions/yinka-shonibare-mbe4/selected-works?view=slider#11>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

juxtapoz, An interview with Ela Boyd, <<https://www.juxtapoz.com/news/an-interview-with-ela-boyd>> [επίσκεψη Σεπτέμβριος 2023]

MoMa (2007), Bill Viola-Stations (1994), <<https://www.moma.org/collection/works/81737>> [επίσκεψη Αύγουστος 2023]

PangolinLondon, Susie MacMurray : Medusa (2014), <<https://www.pangolinlondon.com/artists/38-susie-macmurray/works/6010-susie-macmurray-medusa-2014-15>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

Ruri, water vocal endangered (2011), <<https://ruri.is/2011/10/05/water-vocal-endangered>> [επίσκεψη Αύγουστος 2023]

Royal College of Art, Amanda Ahopelto (2019), <<https://www.rca.ac.uk/students/amanda-ahopelto/>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

Sianti Gallery, Ομαδική Έκθεση στην Art Athina της Sianti Gallery (2023), <<https://siantigallery.com/exhibition/tondo>> [επίσκεψη Σεπτέμβριος 2023]

Showtex (2019), pepperscrim, pygmalion - SILA SVETA, <<https://www.showtex.com/en/products/flame-retardant-textiles/scrim-netting-gauze/pepperscrim>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2024]

Strirworld, Ryoichi Kurokawa : mapping the ephemeral (2021), <<https://www.stirworld.com/see-features-mapping-the-ephemeral-with-multimedia-artist-ryoichi-kurokawa>> [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]

Sothebys (2018) René Magritte, Man Ray and The Surrealist Portrait of the Poet Edward James, <<https://www.youtube.com/watch?v=ZeAvQVlbeVU>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

The Fabric Workshop and Museum, Bill Viola : The Veiling (2019) <<https://fabricworkshopandmuseum.org/exhibition/bill-viola-the-veiling>> [επίσκεψη Αύγουστος 2023]

Tony Oursler, the influence machine (2000), <<https://tonyoursler.com/the-influence-machine-new-york>> [επίσκεψη Απρίλιος 2023]

Vice, Beckett Mufson (2015), Arnaud Pottier, Medusa gets a new face thanks to projection mapping, <<https://www.vice.com/en/article/pgqqg8/medusa-gets-a-new-face-thanks-to-projection-mapping>> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]

Wikipedia, Medusa (Rubens) <[https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_\(Rubens\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_(Rubens))> [επίσκεψη Μάϊος 2023]

ΠΗΓΕΣ - ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ :

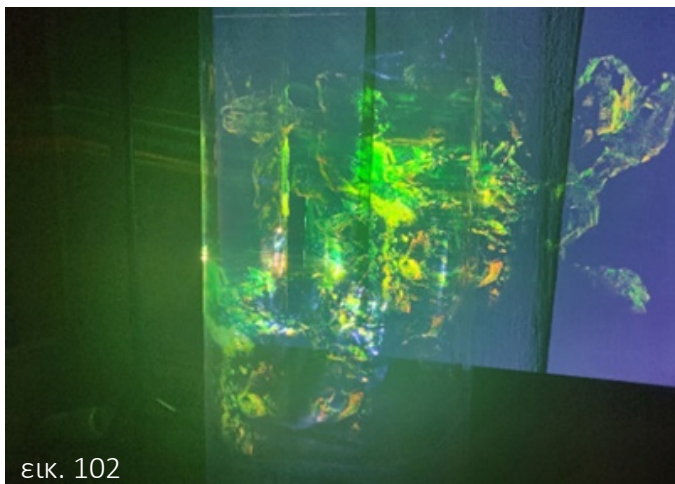
- Εικόνα 01 Ακουαρέλλα σχεδιασμένη με αναπαράσταση μοτίβου
Εικόνες 02-03 Ακουαρέλλα - προσχέδιο του έργου “άνθρωπος-μέδουσα”
Εικόνες 04-05 Ακουαρέλλες σχεδιασμένες με αναπαράσταση μοτίβων
Εικόνες 06-07 Επεξεργασμένες στο photoshop / after-effects : ψηφιακή μορφή που προκύπτει απ’τα μοτίβα των σχεδίων ακουαρέλλας.
Εικόνα 08 Ακουαρέλλα σχεδιασμένη με μια ακόμα πιο ελεύθερη αναπαράσταση μοτίβου
Εικόνα 09 Επεξεργασμένη στο After-effects η ψηφιακή μορφή που προκύπτει σε μώβ φόντο.
Εικόνα 10 Στιγμιότυπο κατά τη δημιουργία του μοντέλου των φιδιών στο 3D studio max
Εικόνα 11 Στιγμιότυπο ως δίπτυχο απο τα βίντεο των προβολών της εγκατάστασης, “άνθρωπος-μέδουσα I” (ανάπτυγμα δύο βίντεο)
Εικόνες 12-13 Στιγμιότυπα απο αυτο-κινηματογραφήσεις
Εικόνα 14 Στιγμιότυπο της μορφής που προκύπτει, εξεξεργασμένο σε λευκό-μωβ χρώμα/διαφάνια
Εικόνα 15 Στιγμιότυπο του τελικού βίντεο με απομονωμένο το μέρος των χεριών
Εικόνα 16 Στιγμιότυπο / απομονωμένο το μωβ φόντο του βίντεο των χεριών
Εικόνες 17-18 Στιγμιότυπο ως δίπτυχο απο τα βίντεο των προβολών της εγκατάστασης, “άνθρωπος-μέδουσα II και μοτίβο”
Εικόνα 19 Στιγμιότυπο απο το βίντεο της προβολής των φιδιών
Εικόνες 20-21 Στιγμιότυπα απο τα δύο βίντεο του προσώπου / ψηφιακή προβολή στα 3D φίδια (σε κόκκινη και πράσινη παλέτα)
Εικόνα 22 Στιγμιότυπο ηχογραφήματος απο το πρόγραμμα “adobe audition”
Εικόνα 23 Στιγμιότυπο απο πειραματισμό στο πρόγραμμα “boom 3D”
Εικόνα 24 Στιγμιότυπο / απομονωμένο το μωβ φόντο του βίντεο των χεριών
Εικόνες 25-26 Στιγμιότυπα απο την προσομοίωση των αναρτώμενων πανιών με την προβολή των χεριών στο πρόγραμμα “3D studio max”
Εικόνα 27 Φωτογραφικές λήψεις απο τη κατασκευασμένη μακέτα - προσομοίωση του χώρου
Εικόνες 28-29 Στιγμιότυπα απο την προσομοίωση - χωροθέτηση - αποϊκόνιση του χώρου της εγκατάστασης σε 3D
Εικόνες 30-32 Στιγμιότυπα απο πειραματισμούς στο πρόγραμμα resolme arena διπλού καναλιού με χρήση πολλαπλών slicers
Εικόνες 33-34 Φωτογραφικές λήψεις του πραγματικού χώρου (μικρή αίθουσα)
Εικόνα 35 Προσομοίωση προβολής με δύο προτζέκτορες, [επίσκεψη Δεκέβριος 2023]
<[https://image.benq.com/is/image/benqco/museums-planetarium-10?\\$ResponsivePreset\\$](https://image.benq.com/is/image/benqco/museums-planetarium-10?$ResponsivePreset$)>
Εικόνα 36 Φωτογραφική λήψη απο τη μεγάλη αίθουσα του χώρου των εγκαταστάσεων
Εικόνες 37-38 Φωτογραφίες - προτζέκτορες όπου χρησιμοποιήθηκαν για τις δοκιμές
Εικόνες 39-41 Φωτογραφικές λήψεις απο την τελική εγκατάσταση - αναρτημένα διάφανα πανιά στη μικρή αίθουσα των εγκαταστάσεων με τη προβολή των χεριών και του μοτίβου
Εικόνες 42-45 Φωτογραφικές λήψεις με τα αναρτημένα πανιά στο πίσω μέρος της μεγάλης αίθουσας με τις υπόλοιπες προβολές (3D φίδια, προσωπία κ.α)
Εικόνες 46-48 Φωτογραφικές λήψεις απο την τελευταία προβολή στους δύο τοίχους (μεγάλη αίθουσα)
Εικόνες 49-51 Φωτογραφίες απο το στήσιμο - πειραματισμός και προσομοίωση για το στήσιμο του προτζέκτορα στις αίθουσες
Εικόνες 52-54 Φωτογραφικές λήψεις - δοκιμαστική προβολή σε επιλεγμένο δημόσιο χώρο / στοά στα κάστρα Ιωαννίνων
Εικόνες 55-56 3D προσομοίωση της στοάς / εικαστικής εγκατάστασης και αντίστοιχο σκίτσο/σχέδιο
Εικόνα 57 Φωτογραφία φοτητού power station - γενητρία ρευματος για συσκευές/προτζέκτορες
Εικόνες 58-60 Φωτογραφίες απο το έργο “the veiling” του καλλιτέχνη Bill Viola, 1995 [επίσκεψη Αύγουστος 2023]
<https://fabricworkshopandmuseum.org/wp-content/uploads/2019/04/FWM_BV_5490_LR.jpg>
<https://www.domusweb.it/content/dam/domusweb/it/art/gallery/2023/03/14/cose-da-sapere-su-bill-viola-prima-di-vedere-la-grande-mostra-a-milano/10_Veiling%20GP_KPcc_421.jpg.foto.rmedium.jpg>
<<http://ebdjournal.com/content/1-blog/5-general-design/5-site-writings-the-veiling-1995/02.jpg>>
Εικόνα 61 Φωτογραφία απο το έργο “stations” του καλλιτέχνη Bill Viola, 1994, [επίσκεψη Αύγουστος 2023]
<<https://images.ctfassets.net/6gdr28q08qb8/4jpcC6zZ2MayS4YKg0kclM/363898b56e10025ce2d3f3bfb2b398f8/Stations2.jpg>>

- Εικόνες 62-64 Φωτογραφίες από το έργο της καλλιτέχνιδας Hyun Jean Lee, 2012, [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <http://hyunjeanlee.com/works/eachpage/source/videoinstallation/Trinity_anyang/Light_03.jpg>
 <http://hyunjeanlee.com/works/eachpage/source/videoinstallation/Trinity_anyang/Light_02.jpg>
 <http://hyunjeanlee.com/works/eachpage/source/videoinstallation/Trinity_anyang/Light_04.jpg>
- Εικόνες 65-67 Φωτογραφίες από το έργο “water vocal – endangered” της καλλιτέχνιδας Rurí (ruri.is)
 [επίσκεψη Αύγουστος 2023]
 <https://ruri.is/wp-content/uploads/2011/10/Water-Vocal_E-Slider-660x469.jpg>
 <https://ruri.is/wp-content/uploads/2011/10/Water_Voal_c-660x469.jpg>
 <https://ruri.is/wp-content/uploads/2015/11/Ruri_Kalle-Sanner_M3A1917-660x440.jpg>
- Εικόνες 68-70 Φωτογραφίες από τα έργα “the influence machine” του καλλιτέχνη Tony Oursler, 2000,
 [επίσκεψη Απρίλιος 2023]
 <<https://www.artnews.com/wp-content/uploads/2014/04/0514atoursler01600.jpg>>
 <<https://acceleratorsu.art/wp-content/uploads/2019/05/dsc1448.jpg>>
 <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/58121f0bd1758eachbcccef4a/1490896037190-M4Z77K9VMMH2Q35QS1TI/influence_machine_2000_banner.jpg?format=1500w>
- Εικόνες 71-74 Φωτογραφίες από το έργο “reflections” της μεταπτυχιακής καλλιτέχνιδας Ela Boyd
 [επίσκεψη Σεπτέμβριος 2023]
 <https://www.juxtapoz.com/images_old/stories/2012/Feb2012/Ela2/-4.jpg>
 <<https://i.pinimg.com/originals/9a/54/62/9a546218244e07201a6271cfc8de6b37.jpg>>
 <https://www.juxtapoz.com/images_old/stories/2012/Feb2012/Ela2/-5.jpg>
- Εικόνα 75-76 Φωτογραφίες από το έργο της μεταπτυχιακής καλλιτέχνιδας Amanda Ahopelto, 2019
 <https://rca-media.rca.ac.uk/images/IMG_6013.width-1000.jpg> [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
- Εικόνες 77-80 Φωτογραφίες από τα έργα του καλλιτέχνη Ryoichi Kurokawa, [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <https://www.ryoichikurokawa.com/project/images/saw/saw_photo_01.jpg>
 <https://www.ryoichikurokawa.com/project/images/saw/saw_photo_05.jpg>
 <https://assets-global.website-files.com/626247fd776b77414c8dcfc0/644b91ebce454abcc6d365f_aatom_photo_16.webp>
 <https://assets-global.website-files.com/626247fd776b77414c8dcfc0/644b95887872b9637f46dc9c_Copy%20of%20sa_05.webp>
- Εικόνα 81 Φωτογραφία έργου του Krzysztof Wodiczko, 1999, Hiroshima genbaku dome
 [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <<https://www.researchgate.net/profile/Aki-Ishida/publication/371573203/figure/fig1/AS:11431281167933972@1686795530771/Hiroshima-Projection -1999-by-Krzysztof-Wodiczko.png>>
- Εικόνα 82 Φωτογραφία έργου χεριών του καλλιτέχνη Sayre [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <<https://www.isupportstreetart.com/sayre-tenth-step-of-beyond-walls-project>>
- Εικόνα 83 Φωτογραφία από έκθεση στην Άνδρο, Στρατηγούλα Γιαννακοπούλου
 [επίσκεψη Οκτώβριος 2023]
- Εικόνα 84 Φωτογραφία του έργου “L’aube Cayenne” του Rene Magritte [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
 <[https://www.christies.com/img/LotImages/1999/NYR/1999_NYR_09250_0453_000\(121748\).jpg?mode=max](https://www.christies.com/img/LotImages/1999/NYR/1999_NYR_09250_0453_000(121748).jpg?mode=max)>
- Εικόνα 85 Το έργο “praying hands” (1508) του Albrecht Durer [επίσκεψη Οκτώβριος 2023]
 <https://static.greatbigcanvas.com/images/singlecanvas_thick_none/getty-images/study-of-praying-hands-by-albrecht-durer,2304355.jpg>
- Εικόνα 86 Έργο του ζωγράφου και σκηνοθέτη Michael Borremans [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
 <https://www.juliet-artmagazine.com/wp-content/uploads/2020/12/Michael-Borremans-Red-Hand-Green-Hand-2-2010-Private-collection-courtesy-Zeno-X-Gallery-Antwerp-%C2%A9-Courtesy-Zeno-X-Gallery-Antwerp_-_Peter-Cox.-Courtesy-%C2%A9-BOZAR-Bruxelles-740x554.jpg>
- Εικόνες 87-89 Στιγμιότυπα από το έργο του Arnaud Pottier, βιντεοπροβολή σε κλασικό άγαλμα
 [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
 <https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/ea584e27036259.563622ba847a5.jpg>
 <https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/ef194627036259.5635f2dded4af.jpg> <<https://vimeo.com/131201461>>
- Εικόνα 90 Φωτογραφία από το έργο “Medusa” του Caravaggio [επίσκεψη Μάιος 2023]
 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/15/Caravaggio_-_Medusa_-_Google_Art_Project.jpg/999px-Caravaggio_-_Medusa_-_Google_Art_Project.jpg>
- Εικόνα 91 Φωτογραφία από το έργο “Medusa” του Peter Paul Rubens [επίσκεψη Μάιος 2023]
 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6b/Rubens_Medusa.jpeg/1920px-Rubens_Medusa.jpeg>

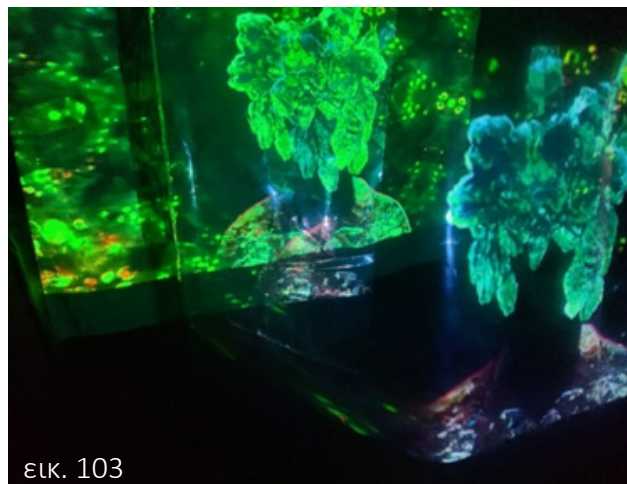
- Εικόνες 92-95 Έργο του Yinka Shinobare απο έκθεση στην James Cohan Gallery [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <https://img.artlogic.net/w_1600,h_864,c_limit/exhibit-e/599f12405a4091c6048b4568/7dc70860a3f448e3c282d6e758583716.jpg>
 <https://img.artlogic.net/w_1600,h_864,c_limit/exhibit-e/599f12405a4091c6048b4568/f72a4a8dfad1aea52995485017325e61.jpg>
 <https://img.artlogic.net/w_1600,h_864,c_limit/exhibit-e/599f12405a4091c6048b4568/5958d894b4172b7ba4825241998721cf.jpg>
 <https://img.artlogic.net/w_1600,h_864,c_limit/exhibit-e/599f12405a4091c6048b4568/57303723c977bdc267aa3a3956aa2d48.jpg>
- Εικόνες 96-97 Εικόνες απο τα έργα “Medusa I” και “head of Medusa” του Salvador Dali [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <<https://i.pinimg.com/736x/e6/59/a3/e659a34352ffca2bf0e3c4e58c78d9a9.jpg>>
 <https://d16kd6gzalkogb.cloudfront.net/__sized__/marketplace_artwork_images/8948152012_1627819036-thumbnail_webp-9999x9999.webp>
- Εικόνα 98 Φωτογραφία απο το έργο “The Passion of St. Medusa” της Drue Kataoka, 2011 [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5732426a5559861f7178d68c/1463088737737-X46ZEWL4Y9OTOHYS6UJP/medusa-kataoka-art.jpg?format=1000w>>
- Εικόνες 99-100 Φωτογραφίες απο το έργο “μέδουσα” της καλλιτέχνιδας Susie MacMurray, 2014-15, [επίσκεψη Νοέμβριος 2023]
 <<https://artuk.org/discover/stories/medusa-the-gaze-and-artistic-integrity-an-interview-with-susie-macmurray>>
 <<https://i.pinimg.com/originals/b8/98/59/b89859f46b3e76f73ecfab60c322691e.jpg>>
- Εικόνα 101 Έργο του Rene Magritte, “the pleasure principle”, 1937 [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
 <[https://uploads4.wikiart.org/images/rene-magritte/the-pleasure-principle-portrait-of-edward-james-1937\(1\).jpg](https://uploads4.wikiart.org/images/rene-magritte/the-pleasure-principle-portrait-of-edward-james-1937(1).jpg)>

Παράρτημα :

- Εικόνες 102-107 Πειραματισμοί - κινηματογραφικές λήψεις πάνω σε διάφορα διαφανή υλικά
- Εικόνα 108 Φωτογραφία έργου εταιρίας / υλικό : PEPPERSCRIM [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
 <<https://www.showtex.com/sites/default/files/styles/huge/public/images/banners/pygmalion-pepperscrim-min.png?itok=pcPfr8XS>>
- Εικόνα 109 Φωτογραφία οπίσθιας προβολής 3D αντικειμένου / υλικό : rear projection film [επίσκεψη Δεκέμβριος 2023]
 <<https://i.ebayimg.com/images/g/QgUAAOSw5K5d8zNP/s-l1600.jpg>>



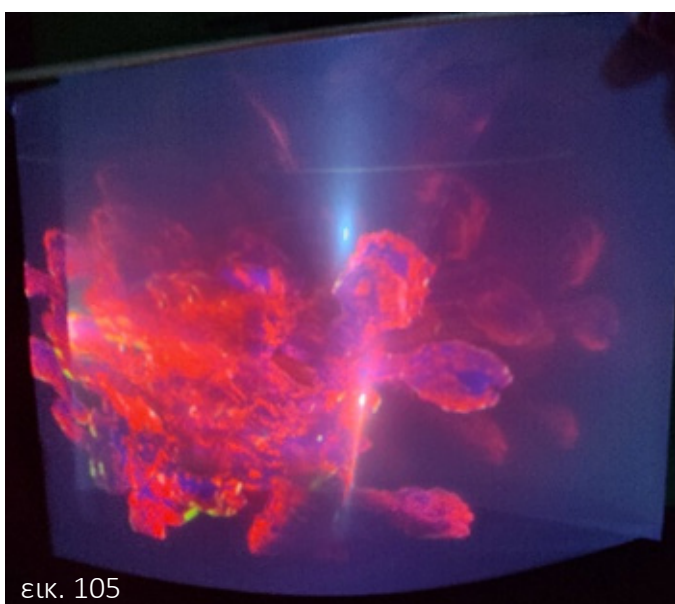
εικ. 102



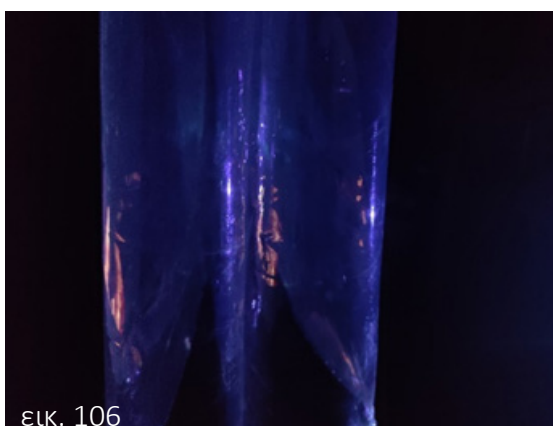
εικ. 103



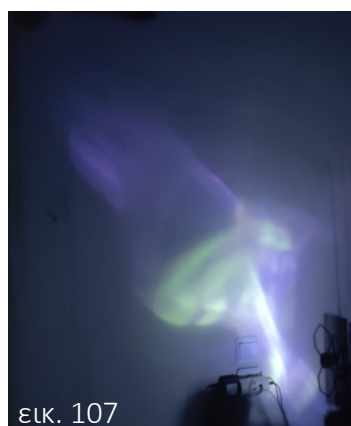
εικ. 104



εικ. 105



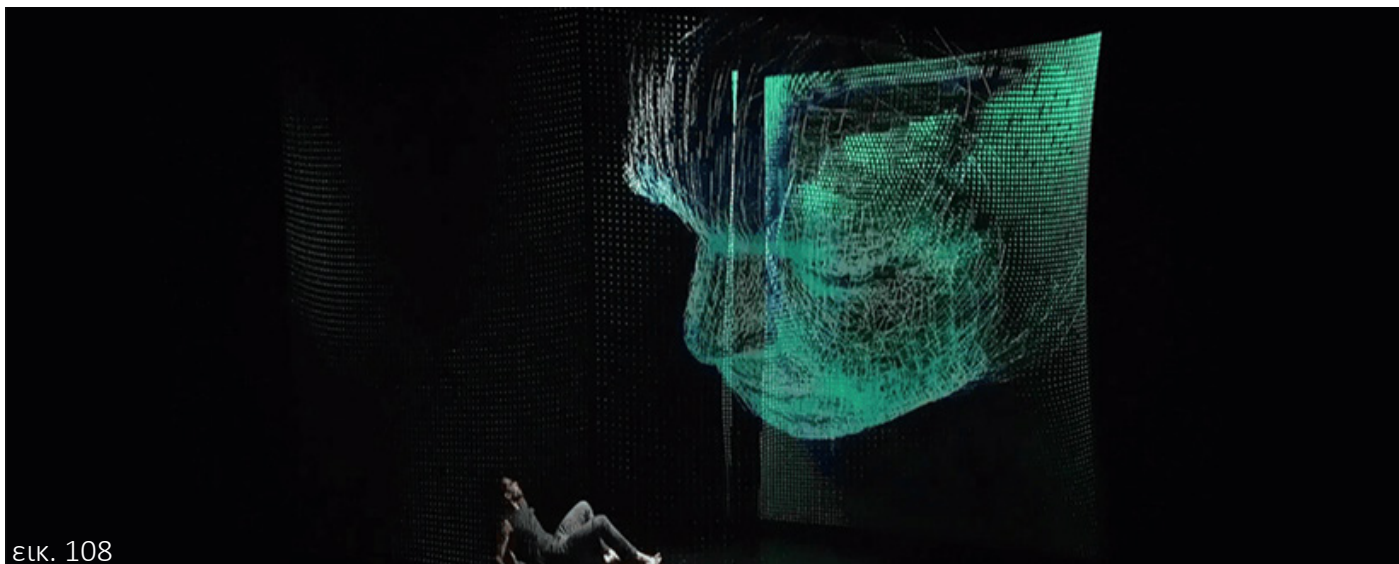
εικ. 106



εικ. 107

Παράρτημα :

Πειραματισμοί πάνω σε ζελατίνες, ρnc, ακρυλικές διαφάνειες, pet mylar κ.α



εικ. 108

PEPPERSCRIM

Πρόκειται για ένα καινοτόμο υλικό από εξαιρετικά διαφανές μεταλλικό πλέγμα, εκτεταμένου φάρδους για προβολή ολογραμμάτων 3D μεγάλης κλίμακας. Οι 3D προβολές πάνω στο PepperScrim κάνουν τα τρισδιάστατα αντικείμενα να επιπλέουν στον αέρα ή να περιβάλλουν έναν καλλιτέχνη στη σκηνή. Αυτή η εξαιρετικά διαφανής γάζα έχει πλάτος επτά μέτρων, επιτρέποντας εντυπωσιακά μεγάλες και απρόσκοπτες προβολές ολογράμματος σε μια ενιαία επιφάνεια. Το PepperScrim είναι εξαιρετικά ελαφρύ και αναδιπλούμενο και επομένως πολύ εύκολο στη μεταφορά και μπορεί να στερεωθεί σε ελάχιστο χρόνο πάνω σε ζευκτό, σε μπάρα φωτισμού ή σε πλαίσιο. Για καλύτερα αποτελέσματα τρισδιάστατης προβολής συνιστάται το τέντωμα της γάζας και στις τέσσερις πλευρές και η χρήση κατάλληλου προβολέα. Το PepperScrim χρησιμοποιείται για μπροστινές και για πίσω ολογραφικές προβολές. Η οθόνη γάζας χρησιμοποιείται κατακόρυφα, επομένως χάνεται λιγότερος χώρος στην περιοχή απόδοσης καθώς δεν χρειάζεται καθρέφτης 45° και λάκκο σκηνής με οθόνη προβολής. (Showtex, 2019)



εικ. 109

REAR PROJECTION FILM - Οπίσθια Προβολή σε Φιλμ.

Αυτού του είδους διαδραστικά συστήματα προβολής κατοπτρίζουν μια εικόνα ή ένα βίντεο μιας μεγαλύτερης επιφάνειας και συχνά χρησιμοποιούνται στα παράθυρα. Πρόκειται για πολυμεσικές λύσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εμπορικά κέντρα, εκθέσεις, μουσεία, τράπεζες, χώρους επίδειξης/βιτρίνες καταστημάτων κ.α. Το σύστημα οπίσθιας προβολής μπορεί να βοηθήσει στην προσέλκυση περισσότερων επισκεπτών και πελατών, λόγω των εντυπωσιακότατων εφέ που μπορούν να δημιουργηθούν με αυτά.

