

**ΠΜΣ Εικαστικές Τέχνες, Τέχνη και Δημόσιος Χώρος Τμήμα Εικαστικών
Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης Σχολή Καλών Τεχνών**

Μεταπτυχιακή εργασία

Παρουσίαση της Οπτικοακουστικής εγκατάστασης, animation:

“Γείτονες”

Μανούσος Μανουσάκης

A.M: 183

Επιβλέπων Καθηγητής: Χρήστος Χαρίσης

07/2025

Περιεχόμενα:

1. Πρόλογος
2. Ανάλυση των χαρακτήρων του έργου
3. Δημιουργία της κίνησης
- 4.1 Δημιουργία των ήχων
- 4.2 Περιγραφή των ήχων
5. Οι χαρακτήρες στο δημόσιο χώρο
6. Περιγραφή των τοποθεσιών
7. Επίλογος
8. Αναφορές

1. Πρόλογος

Στο έργο “Γείτονες”, πλάσματα περιφέρονται σε διάφορα σημεία της πόλης, παράλληλα με τους κατοίκους της, μπλέκοντας τα όρια του πραγματικού και του φανταστικού.

Οι χαρακτήρες ζωγραφίζονται πρώτα με μελάνι σε χαρτί και έπειτα, με τη χρήση ηλεκτρονικών μέσων τους δίνεται κίνηση.

Με τη χρήση προτζέκτορα, τα πλάσματα προβάλλονται σε διάφορα σημεία της πόλης, άγνωστα στους περαστικούς. Εμφανίζονται από την άκρη της επιφάνειας του τοίχου, περιφέρονται κατά μήκος της και εξαφανίζονται στην άλλη πλευρά της. Οι κινούμενες εικόνες βρίσκονται σε διαρκή επανάληψη με μια σύντομη χρονική παύση ανάμεσα σε κάθε πλάσμα. Συνοδεύονται με την ηχητική σύνθεση που αντιστοιχεί σε κάθε ένα από αυτά.

Οι χώροι των προβολών είναι κυρίως μακρόστενοι τοίχοι με συγκεκριμένα, στενά όρια, στα οποία αρχίζει και τελειώνει το βίντεο. Προβάλλονται σε σημεία διακριτικά, που δεν τραβούν εύκολα το βλέμμα, κάνοντας την ανακάλυψή τους πιο αναπάντεχη για τον θεατή.

Για την δημιουργία των χαρακτήρων βασική πηγή έμπνευσης είναι ο ψυχισμός του ανθρώπου, καθώς και κοινωνικές δυστοπικές καταστάσεις, μέσα από τις οποίες αναζητείται η ιδέα του τρομακτικού. Ο πραγματικός τρόμος έρχεται από μέσα μας. Είναι η φύση μας, το μυαλό μας, η θνητότητά μας.

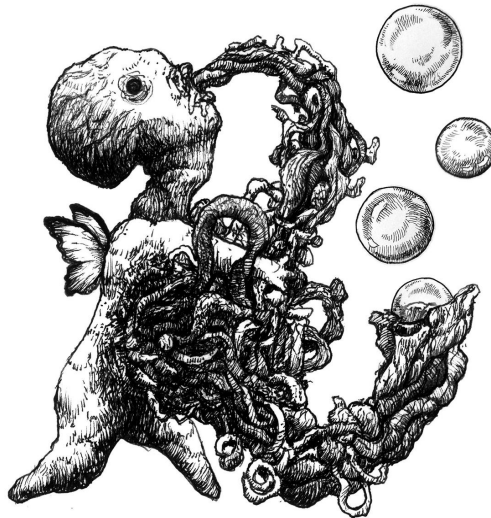
Εκδηλώνεται μέσα από την αποδόμηση της εξωτερικής εικόνας που δημιουργείται σε προσωπικό και κοινωνικό επίπεδο. Ωστόσο, τα περισσότερα πλάσματα έχουν κωμικά - σαρκαστικά χαρακτηριστικά, τα οποία συνδυάζονται με την τραγική τους φύση. Με παρόμοιο τρόπο που ο Πέτερ Μπρέγκελ συχνά σατίριζε τις μορφές του και τα θέματα που έθιγε, η κωμικοτραγική φύση των “Γειτόνων” περιγράφει ανθρώπινες αποτυχίες.

Η γέννηση των μορφών προκύπτει μέσα από την αποδόμηση, ένα εικαστικό παιχνίδι με την ανθρώπινη μορφή. Αυτή αναδιαμορφώνεται και συνδυάζεται με χαρακτηριστικά ζώων ή άψυχων αντικειμένων, τα οποία προσδίδουν νέες ιδιότητες στην τελική δημιουργία, ανάλογα με τις πρωταρχικές τους λειτουργίες.

Με την τοποθέτηση των πλασμάτων στο δημόσιο χώρο πραγματοποιείται μια συνομιλία ανάμεσα σε αυτά, τον χώρο και τους κατοίκους της πόλης, γεγονός που έρχεται σε συνάφεια με την ανθρωποκεντρική τους φύση.

2. Ανάλυση των χαρακτήρων του έργου

Ο χαρακτήρας “**Ο μουσικός**” απεικονίζει ένα παραμορφωμένο παιδί, το οποίο είναι ξεκοιλιασμένο, με έντερα, κόκαλα και άλλα εσωτερικά όργανα να βγαίνουν από το σώμα του. Αυτά σχηματίζουν ένα μουσικό όργανο που παραπέμπει σε σαξόφωνο, με το οποίο το πλάσμα παίζει μουσική. Ο χαρακτήρας συμπληρώνεται με ένα ζευγάρι από φτερά πεταλούδας, που τα χρησιμοποιεί για να πετάξει με χάρη όσο παίζει τη μουσική του. Από το όργανό του βγαίνουν μπουρμπουλήθρες όταν προσπαθεί να φυσήσει.



“Ο Μουσικός”

Το έργο “**Ο Πυρπολημένος Ταύρος**” έχει έμπνευση από ένα αρχαίο όργανο βασανισμού, τον “Ταύρο του Φάλαρη”. Το όνομά του οφείλεται στον Φάλαρη, τύραννο του Ακράγαντα της Σικελίας. Αυτός, διέταξε τον γλύπτη Περίλαο να του κατασκευάσει ένα κούφιο άγαλμα βοδιού, το οποίο μπορούσε να χωρέσει έναν άνθρωπο στο εσωτερικό του. Ο ταύρος προοριζόταν για μηχανή εκτέλεσης. Το θύμα κλεινόταν μέσα στο άγαλμα ζωντανό, και φωτιά αναβόταν από κάτω. Το γλυπτό ήταν κατασκευασμένο με τρόπο που οι φωνές του βασανισμένου που καιγόταν ζωντανός να ακούγονται σαν βρυχηθμό ταύρου.

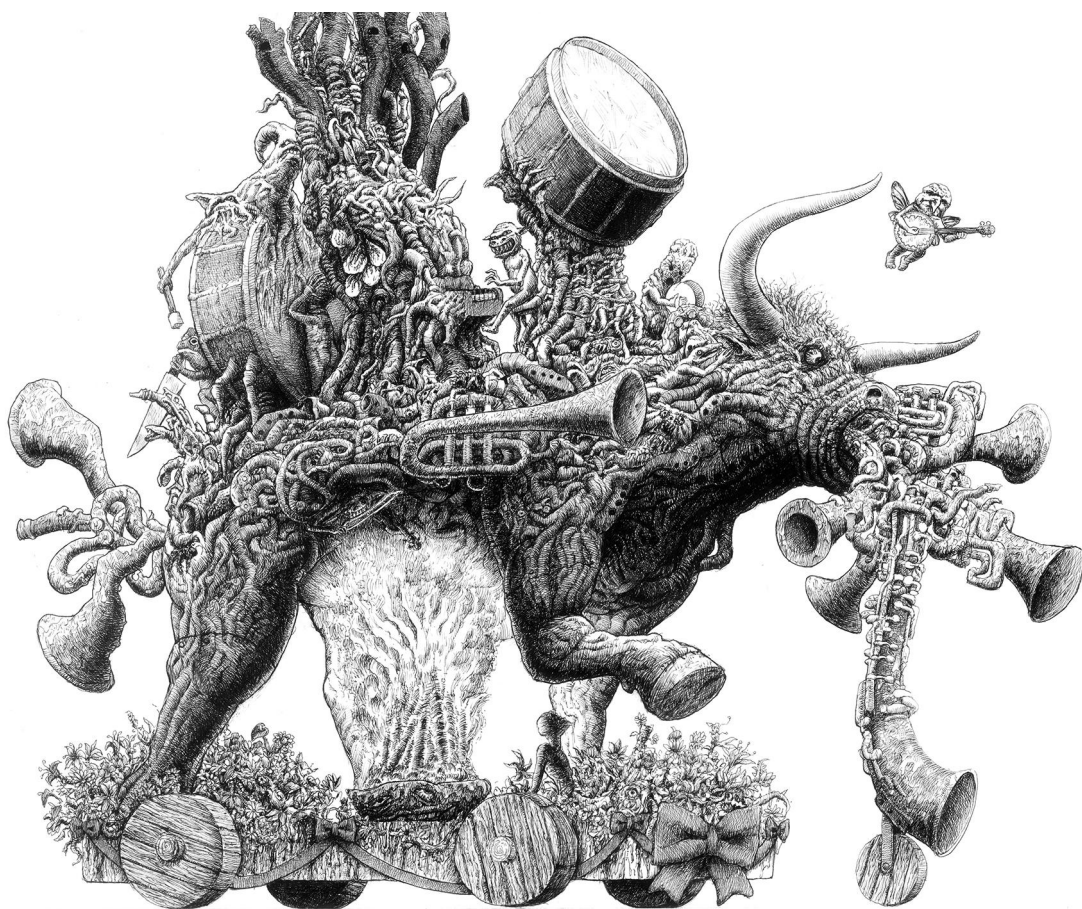
Σύμφωνα με τα λόγια του Περιλάου:

«Όταν θες να τιμωρήσεις κάποιον, τον κλείνεις σε αυτό το δοχείο, εφαρμόζεις αυτούς τους σωλήνες στα ρουθούνια του ταύρου, και διατάζεις να σου ανάψουν μία φωτιά από κάτω. Οι κραυγές του θύματος θα έρθουν σε εσένα μέσω των σωλήνων, ως τον πιο τρυφερό, τον πιο αξιολύπητο, και τον πιο μελωδικό ήχο. Το θύμα σας θα τιμωρηθεί και εσείς θα απολαύσετε τη μουσική.» [Ο χάλκινος ταύρος του Φάλαρι - Το σαδιστικό βασανιστήριο της αρχαίας Ελλάδας. (Newsroom 2022)]”

Με βάση αυτό το βασανιστήριο ζωγραφίστηκε ένας ταύρος, ο οποίος είναι μπουκωμένος από πνευστά μουσικά όργανα στο στόμα και τον πρωκτό. Στη πλάτη του υπάρχουν δύο μεγάλα τύμπανα. Στο σώμα του είναι επίσης ενσωματωμένοι σωλήνες, οι οποίοι παραπέμπουν σε μουσικά και πεπτικά όργανα καθώς και φυτική ύλη. Η τελευταία είναι επηρεασμένη από τον τρόπο με τον οποίο ο Πολωνός ζωγράφος Beksinski παρουσίαζε δομές και πλάσματα τυλιγμένα και ενσωματωμένα με ρίζες, μπλέκοντας το οργανικό, το δομικό και το φυτικό στοιχείο. Πάνω του βρίσκονται διάφορα μικρά πλάσματα - δαίμονες με κάποια από αυτά να παίζουν μουσικά όργανα. Πολλά από αυτά έχουν άμεση επιρροή από τους χαρακτήρες του Ιερώνυμου Μπός και συγκεκριμένα από το δεξιό πάνελ του έργου του, “Ο κήπος των επίγειων απολαύσεων”, που αναπαριστά την κόλαση.

Η ξύλινη βάση του αγάλματος διακοσμείται με κορδέλες, μεγάλους και μικρούς φιόγκους. Πάνω της υπάρχουν θάμνοι γεμάτοι λουλούδια, και στο κέντρο της, σε ανθρωπόμορφη βάση, μια μεγάλη φωτιά η οποία καίει το άγαλμα. Όπως και με τον “Μουσικό”, έτσι και ο ταύρος βγάζει μπουρμπουλήθρες από τα πνευστά του όργανα δίνοντας σε όλη τη σύνθεση χαρακτήρα “σαπουνόπερας”. Το άγαλμα έχει τέσσερις ξύλινες ρόδες στη βάση του, οι οποίες το σέρνουν, παραπέμποντας σε άρμα καρναβαλικής παρέλασης, σε μια γιορτή του ανθρώπινου μαρτυρίου. Επίσης παραπέμπει νοηματικά σε παρελάσεις αυτοκρατόρων μετά από πόλεμο, οι οποίες είχαν σκοπό να επισκιάσουν τις φρίκες του πολέμου που είχαν προηγηθεί. Επιστρέφοντας στον Φάλαρη, απέκτησε την εξουσία αξιοποιώντας το χρηματικό ποσό που είχε λάβει αναλαμβάνοντας την εργολαβία για την ανέγερση ναού προς τιμήν του Δία στην ακρόπολη της πόλης. Με αυτό αγόρασε δούλους και μίσθωσε στρατιώτες. Σε κάποια γιορτή προς τιμήν της Δήμητρας εξαπέλυσε τους δούλους, οι οποίοι οπλισμένοι με αξίνες και σκεπάρνια κατέσφαξαν τον πληθυσμό, ενώ με τα οικοδομικά υλικά πετροβόλησαν τα γυναικόπαιδα κάτω από την Ακρόπολη. Αφού κατέλαβε την εξουσία και αυτοανακηρύχθηκε Τύραννος, κάλεσε όλους τους κατοίκους που είχαν μείνει ζωντανοί να γιορτάσουν μαζί του ένα μεγαλοπρεπές, υπαίθριο συμπόσιο. [Φάλαρις (Βικιπαίδεια 2022)]

Ο ταύρος εδώ, σε αντίθεση με τον μύθο δεν είναι το βασανιστήριο αλλά ο βασανιζόμενος, στέκεται ακίνητος με ανοιγμένες και μπουκωμένες τις τρύπες του σώματός του όσο φωτιά τον καίει από κάτω, και δαίμονες στη πλάτη του, παραπέμποντας σε μια καφκική ανθρώπινη κατάσταση. Οι μπουρμπουλήθρες, οι κορδέλες με τους φιόγκους και τα λουλούδια δίνουν κωμικά στοιχεία, ερχόμενες σε τραγική αντίθεση με την υπόλοιπη γκροτέσκα σύνθεση.



Το έργο “**Κοτόπουλο**” είναι ένα παιχνίδι αποδόμησης της ανθρώπινης μορφής. Ένα ανθρώπινο κεφάλι έχει γυριστεί ανάποδα, με πόδια να βγαίνουν από τις εσοχές των ματιών του. Το στόμα του είναι ορθάνοιχτο με μια τεράστια γλώσσα να βγαίνει από αυτό. Αυτή τυλίγεται με σπειροειδή σχήμα γύρω από ένα μάτι. Στο πλάγιο μέρος του κεφαλιού υπάρχουν ξεπουπουλιασμένα φτερά κοτόπουλου, και στο κάτω μέρος μια αντίστοιχη ουρά. Στο πίσω μέρος του “σώματός” του υπάρχουν σποραδικά κάποια φτερά πουλιού.

Το έργο παραπέμπει άμεσα σε ένα Ιαπωνικό manga με τίτλο “Slug Girl”, (Horror World of Junji Ito Volume 7, 1996), του εφιαλτικού καλλιτέχνη Junji Ito. Λέει την ιστορία μιας κοπέλας, της οποίας η γλώσσα της μετατρέπεται σε σαλιγκάρι. Εκτός από το κεφάλι, σύντομα το υπόλοιπό της σώμα χάνεται και τελικά καταλήγει να γίνεται ολόκληρη σαλιγκάρι. Αυτό, χρησιμοποιεί ως κέλυφος το κεφάλι της, και το ανοιχτό της στόμα σαν άνοιγμα για να βγαίνει έξω.

Η μεταμόρφωση και η μετάλλαξη του σώματος στα έργα του Junji Ito παρουσιάζουν μια απειλή, η οποία δεν έρχεται εξωτερικά αλλά εσωτερικά. Δεν είναι ποτέ, για παράδειγμα ένα τέρας, το οποίο μπορεί να αντιμετωπιστεί ή να αποφευχθεί, αλλά ο ίδιος μας ο εαυτός, ο οποίος αρχίζει να συμπεριφέρεται με αλλόκοτους και ανεξέλεγκτους τρόπους.



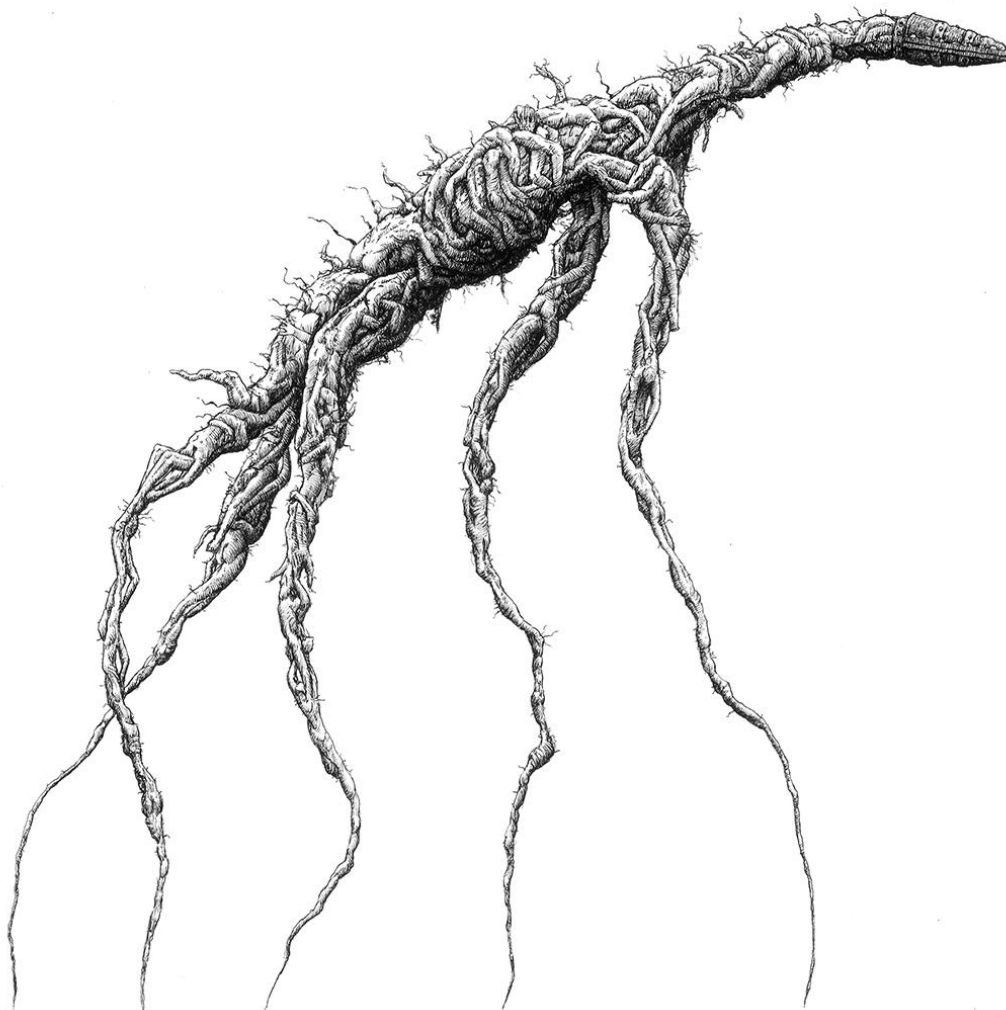
“Κοτόπουλο”

Ο χαρακτήρας “**Μεγαθήριο**” απαθανατίζει ένα γιγάντιο, λεπτό πλάσμα με πέντε πόδια και ένα μεταλλικό κουβούκλιο στο κεφάλι. Το σώμα και τα πόδια του ενώ εκ πρώτης όψεως θυμίζουν φυτικές ρίζες, δομούνται από σώματα ανθρώπων οι οποίοι πραγματοποιούν μια ποικιλία από ερωτικές πράξεις. Το πλάσμα είναι ένα “κινούμενο όργιο”, πάνω στο οποίο οποιαδήποτε αίσθηση ατομικότητας αποδομείται, με την ανθρώπινη μορφή να στρεβλώνεται και να τυλίγεται γύρω από το σύνολο. Τα ίδια μοτίβα συνεχίζονται και στα πόδια, τα οποία λεπταίνουν στις άκρες τους, με επιρροή από τα πόδια των ελεφάντων στο έργο του Σαλβαντόρ Νταλί “Οι Ελέφαντες”, 1948.

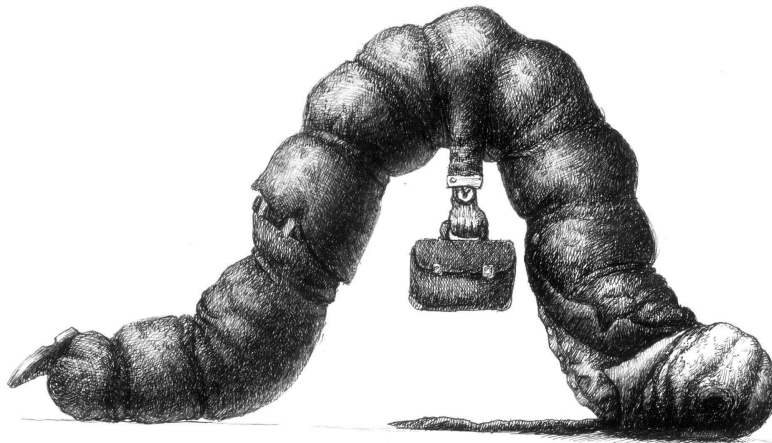
Το κουβούκλιο του πλάσματος δομεί το κεφάλι του και παράλληλα εμποδίζει τις αισθήσεις του.

Κάνει μια παραπομπή στους “Τρεις Πιθήκους”, ένα ιαπωνικό εικονογραφικό αξίωμα που ενσωματώνει την παροιμιώδη αρχή “See no evil, hear no evil, speak no evil (μην βλέπεις το κακό, μην ακούς το κακό, μη μιλάς για το κακό)”. Απεικονίζονται ως τρία γλυπτά μαιμούδων, με τη μια να καλύπτει τα μάτια της, την άλλη τα αυτιά της, και την τρίτη τη στόμα της. (Three wise monkeys, Wikipedia 2024)

Τέλος, έμμεση επιρροή έχει και από το γιγάντιο πλάσμα με πλήθος από πόδια και πλοκάμια, της ταινίας “Η Ομίχλη”, 2007, με σκηνοθέτη τον Frank Darabont και βασισμένη στο βιβλίο «The Mist» του Stephen King.



Ο χαρακτήρας “**Εργαζόμενος**” απεικονίζει μια ανθρωπόμορφη κάμπια η οποία σέρνεται για να πάει στη δουλειά. Φοράει επίσημη ενδυμασία με κοστούμι και γραβάτα. Χαρακτηριστικό του έργου είναι ο πόνος που προκαλεί η κίνηση στον εργαζόμενο, καθώς με κάθε συρσιμο το πρόσωπό του τρίβεται στο πάτωμα. Στο χέρι του κρατάει έναν χαρτοφύλακα και φοράει ένα ρολόι το οποίο αποτελεί διαρκή υπενθύμιση των καθημερινών του υποχρεώσεων. Το πρόσωπο του πλάσματος έχει άμεση μορφολογική επιρροή από τους χαρακτήρες του εικαστικού Anton Semenov.



“Εργαζόμενος”

Το έργο “**Η Γιαγιά**” απαθανατίζει ένα πολυμορφικό πλάσμα, το οποίο κρατάει ένα τερατόμορφο παιδί στο δεξί του χέρι, και ένα ανθρωπόμορφο σκυλί στο άλλο. Στην κύρια μορφή διακρίνονται παραμορφωμένοι όγκοι από σάρκα και φυτική ύλη, καθώς και διάφορα γκροτέσκα πρόσωπα, μάτια και στόματα. Από το σώμα της επίσης βγαίνουν τρεις μεγάλες αυσίδες από μωρά ενωμένα, με το καθένα να έχει το κεφάλι του στον πρωκτό του άλλου, έχοντας άμεση επιρροή από την ταινία του 2009 “Ανθρώπινη Σαρανταποδαρούσα” του Tom Six. Από το κάτω μέρος κρέμονται πολλαπλά γυναικεία στήθη. Το κύριο κεφάλι του πλάσματος, με το καπέλο και το κούρεμα, όπως και τα τακούνια στα πόδια παραπέμπουν σε μια γυναίκα υψηλής κοινωνικής τάξης του 20ού αιώνα. Το πρόσωπό της καλύπτεται από μια ραγισμένη, λευκή επίστρωση που θυμίζει ταυτόχρονα δέρμα και πορσελάνη. Όλο το σώμα στηρίζεται σε δύο πρησμένα πόδια τα οποία μετά βίας μπορούν να κρατήσουν το βάρος του. Κάποιες από τις μορφές - κεφάλια στο σώμα της έχουν μορφολογική επιρροή από τις κούκλες - γλυπτά της Shain Erin.

Το πλάσμα που κρατάει στο δεξί της χέρι, έχει χαρακτηριστικά κοριτσιού με το λουλουδένιο του φόρεμα, τα κοτσιδάκια και τα μπιζού του. Περπατάει ξέγνοιαστα με μικρά χοροπηδητά. Στο δεξί της χέρι με λουράκι κρατάει “τον άντρα της” ένα υπερήφανο σκυλάκι με έναν φιόγκο και τραγιάσκα. Έχει άμεση έμπνευση από τα γλυπτά της Patricia Piccinini.

Το συνολικό έργο επηρεάστηκε από ένα είδος τρόμου, αυτόν της Σάρκας: Ο Huckvale, στο βιβλίο “Τρόμος της Σάρκας, η φιλοσοφία της σωματικής φρίκης στις ταινίες”, χρησιμοποιώντας παραδείγματα από την κλασική λογοτεχνία, βασίζεται στη Marie Guillotto που υποστηρίζει ότι αυτό που γνωρίζουμε καλύτερα από όλα είναι το σώμα, αφού είναι το μοναδικό μας όργανο για την κατανόηση του κόσμου. Διάφορες απεικονίσεις σωματικών βασανιστηρίων σε ταινίες χρησιμεύουν για να απεικονίσουν το άγχος μας όταν το σώμα - όργανο δυσλειτουργεί ή καταστρέφεται. Κάθε κεφάλαιο του βιβλίου του Huckvale εμπλέκεται με διάφορα πιθανά σενάρια δυσλειτουργίας ή/και ολικής καταστροφής του σώματος: σεξουαλική ένωση, δημιουργία, πέψη, ακρωτηριασμός, μόλυνση, μετάλλαξη, , εξαφάνιση – όλοι οι τρόποι παραμόρφωσης, αλλαγής ή εξόντωσης του σωματικού κλουβιού στο οποίο είναι φυλακισμένος ένας άνθρωπος. (David Huckvale 2020: 208)

Το έργο “Η Γιαγιά” λέει την ιστορία ενός ατόμου με μέσο αφήγησης την ποικιλία τρόπων με τους οποίους το σώμα της σχηματίζεται, αναμορφώνεται και παραμορφώνεται.

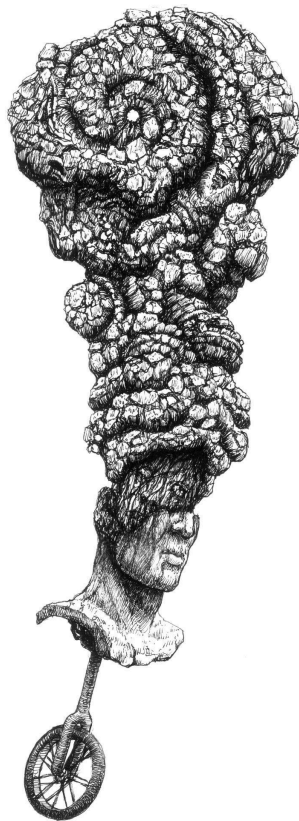


“Η Γιαγιά”

Ο χαρακτήρας “**Μονόκυκλο**” απεικονίζει ένα ανθρώπινο κεφάλι μέσα σε ένα άγαλμα, το οποίο κινείται πάνω σε μια ρόδα ποδηλάτου. Πάνω στη ρόδα υπάρχει ένα πέτρινο κεφάλι, σπασμένο από τα μάτια και πάνω, το οποίο θυμίζει αρχαιοελληνική προτομή. Στο πάνω σημείο υπάρχει ένας μεγάλος όγκος παραμορφωμένης πέτρας, σε σχήμα που έμμεσα παραπέμπει στο “σύννεφο μανιτάρι”, το οποίο σχηματίζεται αμέσως μετά την ρίψη ατομικής βόμβας.

Ανάμεσα στα δύο κομμάτια πέτρας υπάρχει ένα ανθρώπινο κεφάλι.

Χαρακτηριστικό του animation της σύνθεσης είναι η μεγάλη ταλάντωση που έχει αυτό το πλάσμα όσο κινείται. Λόγος για αυτό, είναι το μεγάλο βάρος το οποίο είναι συσσωρευμένο στη κορυφή και η ασταθής βάση που παρέχει η ρόδα με την οποία προχωρά.



“Μονόκυκλο”

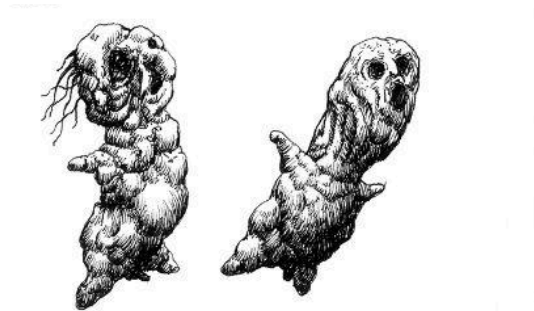
Ο χαρακτήρας “**Ακορντεόν**” αποτυπώνει ένα τετράποδο ζώο του οποίου το σώμα είναι παράλληλα μουσικό όργανο. Στο πάνω μέρος του σώματός του, βρίσκεται το βιολογικό μέρος του πλάσματος, με μεγάλη καμπυλωτή μύτη και αυτιά λαγού, το οποίο χτυπάει πιατίνια. Φοράει περιλαίμιο του δέκατου έβδομου αιώνα και ένα μεταλλικό χωνί στο κεφάλι, το οποίο έχει στην κορυφή του διακοσμητικά πούπουλα. Το σώμα του είναι μια φουσούνα από ακορντεόν, το οποίο μονίμως συμπιέζεται και επεκτείνεται όσο το πλάσμα κινείται, κάνοντας την κίνησή του να θυμίζει ελατήριο. Στηρίζεται σε έναν μεταλλικό σκελετό, τον οποίο κινούν τέσσερα μηχανικά πόδια. Στο πίσω μέρος του σκελετού βρίσκεται το κουτί του ακορντεόν με τα πλήκτρα να παίζουν μονίμως μια μελωδία. Πάνω σε αυτό υπάρχει μια μικρή σημαία. Ο χαρακτήρας είναι αυτοσχέδια και άτσαλα κατασκευασμένος παραπέμποντας στις μηχανές ατμού ή σε κάποιο δημιούργημα ενός “τρελού επιστήμονα”. Τα δύο μπροστινά πόδια της βάσης κινούνται με παρόμοιο τρόπο που θα περπατούσε ένα άλογο. Τα πίσω πόδια έχουν μικρότερο κύκλο περπατήματος, με ταχείς και σπαστές κινήσεις, θυμίζοντας περισσότερο έντομο. Η ενδυμασία του πλάσματος και τα πιατίνια που κρατάει, παραπέμπουν σε παρέλαση και το συνδέουν με το χαρακτήρα “Ο Πυρπολημένος Ταύρος”, μιας και ο αρχικός σκοπός της δημιουργίας του ήταν η προέκταση του συνόλου του Ταύρου. Το απορημένο βλέμμα του “λαγού” όσο χτυπάει τα πιατίνια, σε συνδυασμό με τα χαώδη αναπηδήματα που κάνει το σώμα του, ενισχύουν τον κωμικό χαρακτήρα της σύνθεσης.



“Ακορντεόν”

Το σύνολο των χαρακτήρων συμπληρώνεται με τους χαρακτήρες “**Παιδιά**” δύο γκροτέσκα νεαρά πλάσματα. Παίζουν “κυνηγητό”, με το ένα παιδί να τρέχει πίσω από το άλλο. Η μορφή τους είναι απλοϊκή, δομείται από απλές καμπύλες και οβάλ γεωμετρικά σχήματα, και παραπέμπει σε έμβρυο. Το δέρμα τους ωστόσο είναι παραμορφωμένο, με πολλές ζάρες και εξογκώματα το οποίο φαίνεται πιο πιθανόν να ανήκε σε κάποιον γέρο.

Με αυτά τα δύο πλάσματα συμπληρώνεται η ηλικιακή γκάμα των χαρακτήρων, δίνοντας την συνολική αίσθηση μιας ολοκληρωμένης κοινωνίας.



“Παιδιά”

3. Δημιουργία της κίνησης

Η διαδικασία δημιουργίας των χαρακτήρων ξεκινά με τον σχεδιασμό τους με μελάνι σε χαρτί. Στη συνέχεια, τα σχέδια ψηφιοποιούνται μέσω σάρωσης και μεταφέρονται σε ψηφιακή μορφή, όπου γίνεται η επεξεργασία στο Photoshop. Εκεί πραγματοποιείται η απομόνωση των επιμέρους στοιχείων τους, όπως άκρα, κεφάλια, κορμοί, στα οποία πρόκειται να αποδοθεί κίνηση. Ταυτόχρονα, δημιουργούνται τα απαραίτητα συμπληρωματικά στοιχεία για τις περιοχές που αποκαλύπτονται μετά την αποκοπή, έτσι ώστε να αποφεύγονται οπτικά κενά. Για παράδειγμα, αν αποσπαστεί το χέρι ενός πλάσματος, ζωγραφίζεται εκ νέου το τμήμα του σώματος που θα βρισκόταν κάτω από αυτό, ώστε η εικόνα να παραμείνει συνεκτική.

Μόλις ολοκληρωθεί η σύνθεση στο Photoshop, το υλικό μεταφέρεται στο Adobe After Effects, όπου ξεκινά η διαδικασία του animation. Η κίνηση επιτυγχάνεται με διάφορες τεχνικές, ανάλογα με τη φύση του κάθε ξεχωριστού στοιχείου. Για ελαστικά μέρη, δηλαδή κομμάτια χωρίς κάποιο κόκκαλο ή σκληρό σκελετό που να καθορίζει αυστηρά την μορφή τους, η κίνηση γίνεται με τη χρήση puppet pins. Λειτουργούν σαν “εικονικές πινέζες” που επιτρέπουν τέντωση και πίεση διαφορετικών σημείων του σχεδίου στα οποία μπαίνουν. Στοιχεία άκαμπτης φύσης, όπως τα άκρα με σκληρό σκελετό (π.χ. χέρια ή πόδια) κινούνται με απλή περιστροφή, αφού προηγουμένως ευθυγραμμιστούν οι άξονες περιστροφής τους με τις αντίστοιχες αρθρώσεις. Ορισμένα ειδικά εφέ, όπως η φωτιά στον χαρακτήρα του ταύρου, δημιουργούνται με ζωγραφική σε κάθε καρτέ ξεχωριστά.

Κάθε τμήμα του χαρακτήρα κινείται ξεχωριστά σε μικρές λούπες (κινήσεις που επαναλαμβάνονται κυκλικά), οι οποίες στη συνέχεια συγχρονίζονται για να σχηματίσουν την τελική, ενιαία κίνηση του πλάσματος. Οι χαρακτήρες αυτοί τοποθετούνται σε έναν εικονικό χώρο, του οποίου οι διαστάσεις καθορίζονται από τις απαιτήσεις της προβολής: η συνολική σύνθεση ευθυγραμμίζεται με τις φυσικές διαστάσεις του τοίχου πάνω στον οποίο πρόκειται να προβληθεί, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να ενσωματώνεται αρμονικά στο αρχιτεκτονικό πλαίσιο του δημόσιου χώρου.

4.1 Δημιουργία των ήχων

Για τη δημιουργία των ήχων χρησιμοποιήθηκαν κάποιοι ήχοι χωρίς πνευματικά δικαιώματα, άλλοι αγορασμένοι από το διαδίκτυο, και άλλοι ηχογραφημένοι από εμένα. Η επεξεργασία τους γινόταν στο Premiere. Κάποιες από τις μεθόδους τροποποίησής τους ήταν η αφαίρεση χαμηλών ή υψηλών συχνοτήτων με τα φίλτρα lowpass και highpass αντίστοιχα. Πολλές φορές γινόταν επιβράδυνση ή επιτάχυνση των ήχων αν χρειαζόταν αύξηση ή μείωση των συχνοτήτων τους, καθώς και της ταχύτητάς τους. Το reverb έκανε τον ήχο λιγότερο καθαρό, γεγονός που επέτρεπε την ευκολότερη μίξη του με άλλους ήχους.

Οι περισσότεροι ήχοι έγιναν με συνδυασμό πολλών ηχητικών στρωμάτων. Η δομή του συνολικού αποτελέσματος ήταν παρόμοια με την δομή ενός τραγουδιού. Υπήρχαν οι υψηλές και οι χαμηλές συχνότητες, τα μπάσα και τα πρίμα. Για παράδειγμα, το lowpass, το οποίο απομονώνει τις χαμηλές συχνότητες, έκανε δύο διαφορετικούς ήχους να ενώνονται, μιας και ερχόταν σε παρόμοιο μήκος κύματος. Τα ψιλά ερχόταν για να κάνουν αντίθεση και να συμπληρώσουν τα μπάσα και κάθε συνολικό αποτέλεσμα έπρεπε να έχει έναν συνδυασμό αυτών. Πολλές φορές συνδιαζόταν διαφορετικές συχνότητες για έναν μεμονωμένο ήχο. Για παράδειγμα ο ήχος βήματος ενός πλάσματος αποτελούνταν από ένα μπάσο ήχο βήματος σε ξύλινο πάτωμα σε συνδυασμό με τους πρίμα ήχους από περπάτημα σε χώμα.

Αντίστοιχα, υπήρχαν συνεχόμενοι ήχοι, κυρίως χαμηλών τόνων, οι οποίοι αποτελούσαν τον ρυθμό, το σώμα του κομματιού, παίζοντας τον ρόλο υποστηρικτικών οργάνων, όπως τα κρουστά και τα μπάσα. Αντίστοιχα, υπήρχαν περιοδικοί ήχοι, οι οποίοι μέσα από τις μελωδίες φέρουν την διακύμανση και διηγούνται την ιστορία. Στη μουσική το όργανο με αυτόν τον ρόλο χαρακτηρίζεται “lead”.

Για παράδειγμα, το ρόλο των υποστηρικτικών οργάνων μπορούσε να τον παίξει ο ήχος από γρανάζια που κινούνται, ή τα βήματα ενός χαρακτήρα τα οποία δίνουν τον ρυθμό. Αντίστοιχα, η διακύμανση και οι αλλαγές μπορούσαν να έρχονται από παροδικές κραυγές ενός πλάσματος, ή από μια κόρνα ποδηλάτου.

Οι ήχοι που έγιναν από εμένα, ηχογραφήθηκαν με μικρόφωνο Shure sm57.

4.2 Περιγραφή των ήχων

Για τον χαρακτήρα **“Ο Μουσικός”**, ο βασικότερος ήχος ήταν αυτός του οργάνου που έπαιζε. Δημιουργήθηκε από την ηχογράφηση παράφωνα παιξίματος τρομπέτας, ο οποίος μέσα από αλλαγή της ταχύτητας και με το εργαλείο pitch shifter έγινε ακόμα πιο φάλτσος. Σε αντιστοιχία με τις μπουρμπουλήθρες που βγαίνουν από το όργανό του, προσαρμόστηκαν δύο στρώματα αντίστοιχων ήχων. Για τις σπασμωδικές κινήσεις που κάνουν τα εντόσθια του πλάσματος μπήκε ήχος τριβής γλοιώδους υγρού, σε συνδυασμό με αυτόν από τη σύνθλιψη μιας μπανάνας. Τέλος, τα φτερά πεταλούδας στη πλάτη του έκαναν το πλάσμα να παραπέμπει σε νεράιδα. Στο animation προστέθηκαν μικρά λαμπερά σωματίδια - στρασάκια, τα οποία βγαίνουν από τα φτερά του. Σε αντιστοιχία με αυτά προστέθηκαν δύο διαφορετικές ηχογραφήσεις από κρεμαστά μικρά κουδουνάκια, τα οποία παράγουν ένα συνεχόμενο ήχο στο θρόισμα του αέρα.

Ο χαρακτήρας **“Ο Πυρπολημένος Ταύρος”** βρίσκεται πάνω σε ένα ξύλινο άρμα το οποίο κυλάει σε τέσσερις ξύλινους τροχούς. Ο συνεχόμενος ήχος από την κίνησή τους καλύπτει τον ρόλο του μπάσου στις χαμηλές συχνότητες. Για αυτόν, χρησιμοποιήθηκε ηχογράφηση από το εσωτερικό ενός ανεμόμυλου. Συνεχόμενος ήχος επίσης αποτέλεσε ο ήχος την φωτιάς η οποία καίει πάνω στη βάση, καθώς και αυτός από τις αμέτρητες μπουρμπουλήθρες που βγαίνουν από τα πνευστά όργανα. Τον ρυθμό της σύνθεσης, τον δίνει το πλάσμα που χτυπάει το τύμπανο, ο οποίος είναι παρόμοιος με αυτόν της Ελληνικής παρέλασης. Για την ανάγκη ύπαρξης διακύμανσης, εντάχθηκαν εναλλαγές από πολλαπλά στρώματα ηχογραφήσεων πνευστών και έγχορδων οργάνων. Προκειμένου να ακούγονται πιο “παράφωνα” τα όργανα έγιναν επεμβάσεις στην ταχύτητα, η οποία άλλαξε και τον τόνο τους, καθώς και με το εργαλείο “pitch shifter”. Στους περιοδικούς ήχους εντάχθηκε ο ήχος από τα πιατίνια και το πιάνο που χτυπούν παροδικά δύο πλάσματα, καθώς και μουγκρητά ενός ταύρου.

Το ηχητικό σύνολο του πλάσματος **“Μεγαθήριο”**, έχει ως βάση τον ήχο των βηματισμών του. Αποτελείται από συνδυασμό μπάσων βημάτων με πολύ reverb για να αναδεικνύουν το τεράστιό του μέγεθος. Όταν τα πόδια του και ο λαιμός του κινούνται χρησιμοποιούνται χαμηλής-μεσαίας συχνότητας ήχοι τριξίματος ξύλου οι οποίοι παραπέμπουν στη δομή του σώματός του. Σε αντιστοιχία με το σιδερένιο του κουβούκλιο χρησιμοποιήθηκαν μπάσοι ήχοι από την κίνηση μεγάλης σιδερένιας πόρτας. Παροδικοί ψιλοί ήχοι από τριξίματα μετάλλων συμπλήρωσαν το φάσμα της σύνθεσης.

Για τον χαρακτήρα **“Κοτόπουλο”**, το κυριότερο χαρακτηριστικό είναι το περπάτημά του. Ο ήχος των πελμάτων δημιουργήθηκε σε συνδυασμό από μπάσο ήχο περπατήματος σε ξύλινο πάτωμα με ψιλό ήχο από περπάτημα σε χώμα-χαλίκια. Το ρυθμό της σύνθεσης συμπλήρωναν σταθεροί ήχοι - λαχάνιασμα. Συνεχόμενο είναι επίσης το ακούσμα από γλοιώδες υγρό, το οποίο αναδεικνύει τη φύση της γλώσσας του πλάσματος. Σε τυχαίους και αναπάντεχους χρόνους υπάρχουν ήχοι ενός ανθρώπου που πνίγεται, με τον λαιμό του να συσπάται όσο προσπαθεί να ανασάνει. Η πνιγνή αυτή ηχητική εμπειρία διαπλέκεται αλλόκοτα με κοκορίσματα κότας.

Για το πλάσμα, **“Ο εργαζόμενος”**, χαρακτηριστικός ήχος είναι το συνεχόμενο σύρσιμο των ρούχων και του κεφαλιού του στο πάτωμα. Σε παροδικούς χρόνους ακούγεται το χτύπημα τηλεφώνου από τις δεκαετίες του 19 του και 20στου αιώνα, παραπέμποντας στην χωρική αίσθηση ενός γραφείου εργασίας, καθώς και συναισθηματικά, στην εγρήγορση και το άγχος που προκαλεί το τηλέφωνο όταν χτυπάει.

Για τον χαρακτήρα **“Η Γιαγιά”**, η σύνθεση ξεκίνησε με τους ήχους των βημάτων της. Τα βήματα της ήταν αργά και χτυπούσαν το πάτωμα με δύναμη, καθώς υποστήριζαν όλο το βάρος του μεγάλου σώματός της. Ενώθηκε ο ψιλός ήχος τακουνιού που χτυπάει στο έδαφος, με μπάσους ήχους βημάτων. Στο συνολικό αποτέλεσμα προστέθηκε αντίλαλος για να ενισχύσει την δύναμη του βήματός της. Για την κίνηση των ποδιών χρησιμοποιήθηκαν μεσαίου φάσματος ήχοι από ξύλο που τρίζει. Το ψιλό φάσμα της σύνθεσης αποτελείται από πολλαπλά στρώματα ήχων κλάματος και παραπόνων μωρών και παιδιών, οι οποίοι εναλλάσσονται. Σε αυτούς προστέθηκε πολύ εφέ reverb προκειμένου να ενισχυθεί ο αιθέριος χαρακτήρας τους. Ενώ δεν υπάρχουν τόσα παιδιά στο έργο, ο ήχος δίνει την αίσθηση του πλήθους. Συμπληρωματικοί ήταν ήχοι λάσπης - γλοιωδών υγρών. Τέλος, υπάρχουν κάποιοι παροδικοί μεσαίου φάσματος, ήχοι του πλάσματος που αγκομαχάει, οι οποίοι διακρίνονται αμυδρά μέσα στην υπόλοιπη φασαρία.

Ο ήχος του χαρακτήρα **“Μονόκυκλο”**, ξεκίνησε από ηχογράφιση ρόδας ποδηλάτου, η οποία γυρνάει με σταθερό ρυθμό. Συμπληρωματικός του είναι ο ήχος της κόρνας του, ο οποίος χτυπάει σποραδικά. Για την κίνηση του κεφαλιού του πλάσματος χρησιμοποιήθηκε ηχογράφιση από πέτρες που τρίβονται η μια πάνω στην άλλη. Αυτή προσαρμόστηκε στην κίνηση του animation. Για την ενίσχυση της αίσθησης της ασταθούς κατασκευής του χαρακτήρα, χρησιμοποιήθηκαν σποραδικά ήχοι από πέτρες που ξεκολλάνε και πέφτουν. Μπήκαν σε στιγμές στις οποίες το πλάσμα γέρνει προς τα πίσω.

Η ηχητική σύνθεση του **“Ακορντεόν”**, ξεκίνησε με τη δημιουργία των βημάτων του. Στα μπροστινά πέλματα μπήκε ήχος από περπάτημα αλόγου, μιας και τα μπροστινά πόδια έχουν σχεδιαστεί βάσει αυτού. Συνδυάστηκε με πατημασιές σε μεταλλικό πάτωμα για να αναδειχθεί ο μηχανικός χαρακτήρας της κατασκευής. Τα πίσω πόδια, με τις μύτες που έχουν, παραπέμπουν περισσότερο σε μεταλλικό έντομο. Μπήκε ήχος από το άνοιγμα και το κλείσιμο ενός μεταλλικού εξαρτήματος σε συνδυασμό με τον ήχο των πατημασιών σε μεταλλικό πάτωμα. Για την μηχανική του βάση προστέθηκε ηχογράφιση μηχανής ατμού. Τέλος, προστέθηκαν ήχοι από γρανάζια και άλλα μηχανήματα ατμού, τα οποία λειτουργούσαν με σταθερό ρυθμό.

Για το ακορντεόν μπήκαν ηχογραφήσεις του οργάνου που κλείνει και ανοίγει, οι οποίες προσαρμόστηκαν στον ρυθμό της υπόλοιπης κίνησης. Τον κύκλο περπατήματος συμπλήρωσε ο ήχος από τα πιατίνια που το πλάσμα χτυπάει όσο περπατάει. Για τον μελωδικό χαρακτήρα της σύνθεσης προστέθηκε ηχογράφιση από ακορντεόν. Σε αυτήν κόπηκαν οι ψιλές συχνότητες καθώς και έγινε έντονη επέμβαση με το εργαλείο pitch shifter προκειμένου να ακουστεί πιο παράφωνο και να ενισχύσει τον κωμικό και αδέξιο χαρακτήρα του πλάσματος.

Για τον ίδιο σκοπό προστέθηκε ήχος από cartoon μεταλλικό χτύπημα, ο οποίος έπαιζε σποραδικά σε αναπάντεχους χρόνους.

Τα πλάσματα **“Παιδιά”** περπατούν σε συντονισμένο χρόνο, οπότε προστέθηκε ένας μόνο ήχος από κύκλο περπατήματος. Προστέθηκε ακόμα μια ηχογράφιση από παιδιά που τρέχουν και παίζουν σε έναν κλειστό χώρο, πιθανόν κάποιο σχολικό διάδρομο. Απομονώθηκαν οι ψιλές του συχνότητες με το lowpass, “μπουκώνοντας” τον ήχο. Η επεξεργασία αυτή δεν έγινε για να προσομοιώσει έναν υπαρκτό ήχο, αλλά για να παραπέμπει στην ιδέα ή την αίσθηση που συνδέεται με πολλά παιδιά που παίζουν.

5. Οι χαρακτήρες στο δημόσιο χώρο

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, όλα τα πλάσματα φέρουν έναν ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα κατά τη δημιουργία τους: η ανθρώπινη μορφή αναδιαμορφώνεται και συγχωνεύεται με χαρακτηριστικά ζώων ή άψυχων αντικειμένων, αφηγούμενη έτσι την ιστορία κάθε πλάσματος και επιτρέποντας ένα διάλογο μεταξύ αυτού και του θεατή μέσω του φαινομένου της διασωματικότητας (co-somaticity). Αυτή υπογραμμίζει ότι οι ανθρώπινες υπάρξεις είναι πάντα ενσώματες και αλληλεπιδρούν μέσω της φυσικής τους παρουσίας· τα σώματά μας βρίσκονται διαρκώς σε σχέση με τα σώματα των άλλων (Metamorphosis Movement, 2024). Στο ίδιο πλαίσιο, ο Thomas Fuchs εισάγει την έννοια της «ενσώματης δια-συναισθητικότητας» (embodied interaffectivity), η οποία περιγράφει το πώς η σωματική αντίδραση επιτρέπει στους ανθρώπους να κατανοούν διαισθητικά τα συναισθήματα των άλλων μέσω της φυσικής παρουσίας και της αλληλεπίδρασης. Αυτή η μορφή επικοινωνίας υπερβαίνει τη λεκτική ή διανοητική προσέγγιση και βασίζεται στη βιωμένη, αισθητή εμπειρία του σώματος (Fuchs, 2018). Παρόλο που οι χαρακτήρες μοιάζουν εκ πρώτης όψεως εξωπραγματικοί ή εξωγήινοι, ο τελικός στόχος είναι οι θεατές να τους αισθανθούν οικείους. Μέσα από τα ιδιόμορφα χαρακτηριστικά τους, οι θεατές καλούνται να αναγνωρίσουν πτυχές του εαυτού τους, προσωπικές εμπειρίες ή εσωτερικές καταστάσεις, δημιουργώντας έτσι μια βιωματική και συναισθηματική σύνδεση με το έργο.

Ειδικά στην εποχή των ψηφιακών κοινωνικών μέσων, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν διαρκώς Avatars - προσωπεία και εικονικές προσωπικότητες, με σκοπό την εξωτερικοποίηση του εσωτερικού τους κόσμου και την επαναδιαπραγμάτευση της ταυτότητάς τους. Η έρευνα που δημοσιεύτηκε στο περιοδικό *Group Decision and Negotiation*, δείχνει ότι τα avatar μπορούν να δημιουργήσουν ισχυρές αμοιβαίες σχέσεις σε διαδικτυακές μικρο-κοινότητες. Ακόμα και όταν είναι ιδιαίτερα αφαιρετικά, τα προσωπεία αυτά, διευκολύνουν βαθύτερες συνδέσεις σε σύγκριση με τις αλληλεπιδράσεις που βασίζονται αποκλειστικά στο κείμενο, γεγονός που υποδηλώνει ότι η οπτική αναπαράσταση ενισχύει την εμπιστοσύνη και τη δέσμευση. (Teubner and Camacho, 2023). Με παρόμοιο τρόπο, οι “Γείτονες” στο δημόσιο χώρο λειτουργούν ως ψηφιακά avatars, σύμβολα κοινωνικών και ψυχικών καταστάσεων.

Αντίστοιχα, σε ένα καρναβάλι, μέσω της ενσάρκωσης φανταστικών όντων ή άλλων προσωποποιήτων, οι συμμετέχοντες βρίσκουν τρόπους να εκφράσουν πιο “κρυφές” ή παράδοξες πλευρές του εαυτού τους. Μέσα από την προσωρινή μεταμόρφωση και την κοινωνική συναναστροφή, το σώμα λειτουργεί όχι μόνο ως φορέας μεταμφίεσης, αλλά και ως μέσο ενσώματης έκφρασης εσωτερικών καταστάσεων που ενδέχεται να παραμένουν αφανείς στην καθημερινότητα. Όπως αναλύει ο Richard Schechner, αυτή η διαδικασία συνδέεται με τη θεατρικότητα, το παιχνίδι και την τελετουργία, ως τρόπο προσωρινής αναστολής των κοινωνικών ρόλων και έκφρασης εναλλακτικών ταυτοτήτων (Schechner, 2003).

Τέλος, η τοποθέτηση φανταστικών πλάσμάτων στον δημόσιο χώρο συνιστά ένα υβριδικό πεδίο όπου η οικειότητα («intimacy») και το συλλογικό («publicness») συνυπάρχουν και μετασχηματίζονται, καθώς η τέχνη εισβάλλει στο άμεσο περιβάλλον των περαστικών και προκαλεί την απρόσμενη επαφή με το φαντασιακό. Όπως περιγράφει η Hahn, η διάκριση δημόσιου–ιδιωτικού δεν είναι απόλυτη, αλλά σκαλωμένη στην ίδια τη διαμόρφωση της σύγχρονης σφαίρας: η τελετουργία του γάμου, για παράδειγμα, συνδυάζει δημόσια εμφάνιση και ιδιωτικά συναισθήματα. Με τον ίδιο τρόπο, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης λειτουργούν ως μεσολαβητές του προσωπικού χώρου με τον δημόσιο. Αντίστοιχα, οι ψηφιακές προβολές και η ηχητική διασπορά των «πλάσμάτων» στην πόλη απευθύνονται σε ένα ευρύ, μη εξειδικευμένο κοινό, επιδιώκοντας να προκαλέσουν συναισθηματικές αντιδράσεις—έκπληξη, στοχασμό, νοσταλγία—χωρίς να προϋποθέτουν την πρόθεση του κοινού να επισκεφτεί γκαλερί ή μουσείο. Με τον τρόπο αυτό, η εγκατάσταση διεισδύει την καθημερινότητα, επαναδιαπραγματεύοντας τα όρια ανάμεσα σε δημόσιο και ιδιωτικό και δημιουργώντας έναν «ενδιάμεσο χώρο» όπου η τέχνη γίνεται αναπόσπαστο μέρος της αστικής εμπειρίας (Hahn, 2024).

6 Περιγραφή των τοποθεσιών

Η επιλογή των τοποθεσιών για την προβολή των έργων βασίστηκε σε ένα σύνολο λειτουργικών, αισθητικών και θεσμικών κριτηρίων, με βασική προτεραιότητα τον σεβασμό στο χώρο, την ασφάλεια του εξοπλισμού και τη διασφάλιση της ομαλής λειτουργίας της εγκατάστασης στον δημόσιο χώρο. Πρωταρχικής σημασίας ήταν η προστασία του προτζέκτορα από πιθανή κλοπή ή έκθεση σε καιρικά φαινόμενα, γεγονός που περιόρισε τις διαθέσιμες επιλογές σε σκεπασμένα σημεία όπως στοές ή σε ιδιωτικούς χώρους με δημόσια θέαση, πάντα κατόπιν της απαραίτητης συναίνεσης ή θεσμικής αδειοδότησης. Παράλληλα, κρίσιμη παράμετρος αποτέλεσε η καταλληλότητα της επιφάνειας προβολής: ο τοίχος έπρεπε να διαθέτει σαφή όρια και ομαλή υφή, ώστε να μην προκαλεί οπτική παραμόρφωση στο βίντεο. Η τελική χωρική σύνθεση λάμβανε υπόψη και τη μορφή, την κλίμακα και την κινησιολογία του κάθε χαρακτήρα: τα μικρότερα και ταχύτερα πλάσματα προβάλλονταν σε μικρότερες, πιο απομονωμένες επιφάνειες—όπως κρυφά τοιχάκια ή γωνίες—σε αντιστοιχία με τη διακριτική κινητικότητα μικρών ζώων μέσα σε ένα οικοσύστημα. Οι προβολές αυτών των χαρακτήρων ήταν σύντομες και απρόσμενες, προκαλώντας το στοιχείο της έκπληξης. Αντίθετα, μεγαλύτεροι και πιο αργοί χαρακτήρες, όπως «Ο Ταύρος» ή «Η Γιαγιά», αναπτύσσονταν σε μεγαλύτερες και πιο ανοικτές επιφάνειες, ενισχύοντας τη μνημειακή τους διάσταση και επιτρέποντας μια μακρύτερη χρονική παραμονή στον χώρο. Η σύνθεση των προβολών, επομένως, δεν υπαγορεύτηκε μόνο από τεχνικές ανάγκες, αλλά και από τη νοηματική συμβατότητα μεταξύ του χαρακτήρα και του περιβάλλοντος, δημιουργώντας σχέσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ του έργου, του τόπου και των περαστικών.

Τοποθεσία 1: Ιτς Καλέ – Ακρόπολη Κάστρου

Την πρώτη τοποθεσία αποτέλεσε ένας πέτρινος τοίχος δίπλα στην κεντρική πύλη της Ακρόπολης Ιτς Καλέ, στη δεξιά πλευρά της εισόδου προς το μνημείο. Πρόκειται για έναν παλαιό, μακρόστενο τοίχο που σχηματίζει γωνία με τον διπλανό, ενώ απέναντί του υψώνεται ο μεγάλος εξωτερικός τοίχος της Ακρόπολης. Ένα μεγάλο άνοιγμα στην εσωτερική πλευρά του οδηγεί σε ένα παράθυρο, δημιουργώντας μια μικρή καμάρα. Εκεί τοποθετήθηκαν τα κουτιά που στέγαζαν τον προβολέα και τα ηχεία, προστατευμένα από καιρικά φαινόμενα και διακριτικά κρυμμένα από το οπτικό πεδίο του θεατή. Για την ασφάλεια του εξοπλισμού, τα κουτιά ασφαλίστηκαν με αλυσίδες γύρω από τα κάγκελα του παραθύρου. Ο ήχος ακουγόταν από δύο Edifier R2750DB αυτοενισχυόμενα ηχεία, 3 δρόμων, 136W. Το ένα κοιτούσε προς την εσωτερική μεριά του τείχους ενώ το άλλο ήταν στραμμένο προς τα κάγκελα της εξωτερικής μεριάς για να ακούγεται και από το δρόμο.



Η ιστορική και αρχαιολογική σημασία του χώρου υπαγόρευσε και την επιλογή των αντίστοιχων χαρακτήρων: «Ο Μουσικός» και το «Ακορντεόν» τοποθετήθηκαν ως μια φανταστική “βασιλική χορωδία” προς τον Αλή Πασά, ο οποίος αναδόμησε και χρησιμοποίησε την Ακρόπολη ως κατοικία του. Παράλληλα, το «Μονόκυκλο» επελέγη για τη δυναμική κίνηση και τη γραμμική του ανάπτυξη, που ταίριαζαν με το σχήμα του τοίχου.

Η σταθερή παροχή ρεύματος εξασφαλίστηκε από τις αποθήκες έξω από την κεντρική πύλη. Το καλώδιο τροφοδοσίας πέρασε πάνω από τον εξωτερικό τοίχο και κατά μήκος του, καταλήγοντας στην καμάρα.



Προβολή από την τοποθεσία στο “Ιτς Καλέ”

Τοποθεσία 2: Οδός Ανδρονίκου Παλαιολόγου – Εντός Κάστρου

Η δεύτερη τοποθεσία ήταν ένας στενός δρόμος μέσα στο Κάστρο, η οδός Ανδρονίκου Παλαιολόγου. Ο προβολέας τοποθετήθηκε μέσα στη βιτρίνα του κοσμηματοπωλείου “Anka Arts” και πρόβαλλε στον απέναντι τοίχο, ο οποίος λειτουργούσε ως καθαρή επιφάνεια για την εικόνα.

Το ηχείο, Edifier D12, Αυτοενισχυόμενο Ηχείο 2.5, 70W, τοποθετήθηκε στο εσωτερικό της βιτρίνας για την προστασία και αποφυγή κλοπής του. Ρυθμίστηκε να ενεργοποιείται αυτόματα από τη στιγμή που έκλεινε το κατάστημα έως την έναρξη της ώρας κοινής ησυχίας. Ήταν σε υψηλή ένταση προκειμένου να παραμένει μέσα στη βιτρίνα του μαγαζιού και παράλληλα να ακούγεται στο δρόμο έξω.

Τα βίντεο έπαιζαν με τη χρήση tv box και ενός ασύρματου smart hub (Broadlink RM4 mini), που επέτρεπε τον απομακρυσμένο έλεγχο των προβολέων και των ηχείων. Το σύστημα επέτρεπε επίσης τον προγραμματισμό με χρονοδιακόπτη, εξασφαλίζοντας την αυτόματη ρύθμιση της έντασης ή την ενεργοποίηση/απενεργοποίηση των συσκευών. Το εργαλείο αυτό ήταν καθοριστικό για την εύρυθμη λειτουργία, καθώς το πρόγραμμα προβολών έπρεπε να σέβεται τις ώρες κοινής ησυχίας (μετά τις 23:00), ενώ παράλληλα οι προβολείς έπρεπε να παραμένουν ανοιχτοί τη νύχτα για αποφυγή υγρασίας και να κλείνουν κατά τη διάρκεια της ημέρας για την αποφυγή υπερθέρμανσης του προτζέκτορα. Ωστόσο, το σύστημα δεν ήταν απολύτως αξιόπιστο. Υπήρχαν περιπτώσεις όπου οι εντολές δεν εκτελούνταν ή το δίκτυο παρουσίαζε αδυναμίες (ιδίως στο Ιτς Καλέ), γεγονός που απαιτούσε τακτικό έλεγχο του εξοπλισμού και των χρονοδιαγραμμάτων. Μέχρι τη συγγραφή αυτού του κειμένου, δεν έχει εντοπιστεί κάποιος πλήρως αξιόπιστος μηχανισμός για πλήρως αυτόματο έλεγχο χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση.



Από την τοποθεσία στην Οδό “Ανδρονίκου Παλαιολόγου”

Τοποθεσία 3: Παπαζόγλειος Υφαντική Σχολή – Σχολή Αρχιτεκτονικής

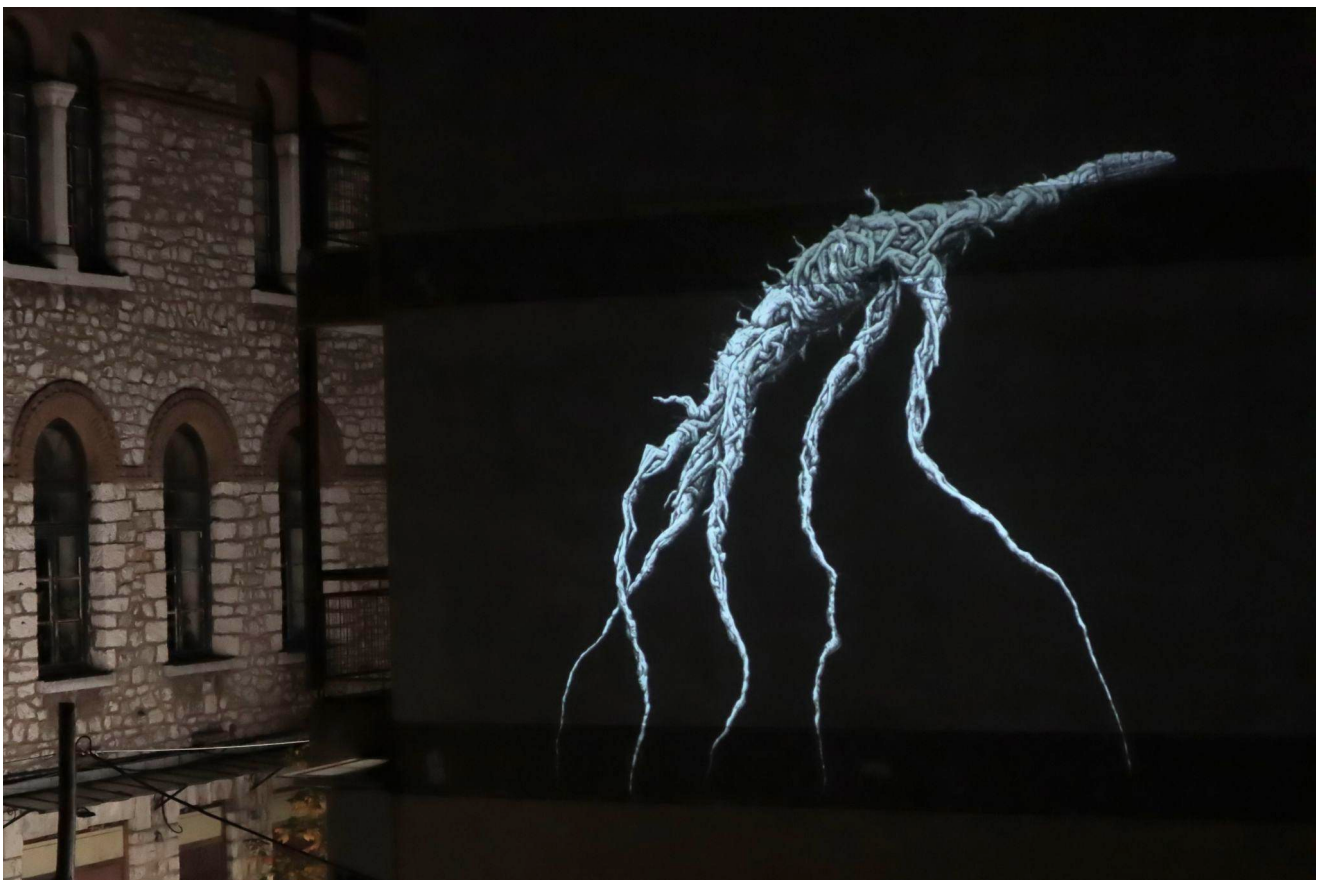
Η τρίτη τοποθεσία ήταν στο κτήριο της Παπαζόγλειου Υφαντικής Σχολής, όπου στεγάζεται η Σχολή Αρχιτεκτονικής. Σε αντίθεση με τις άλλες δύο τοποθεσίες, που βρίσκονταν σε παραδοσιακές περιοχές, αυτή βρισκόταν μέσα στον αστικό ιστό.

Μετά από άδεια της Υπηρεσίας Νεωτέρων Μνημείων και συνεννόηση με τον διευθυντή του Τμήματος, αποφασίστηκε η στερέωση του κουτιού του προβολέα στα κάγκελα του μπαλκονιού, χωρίς μόνιμη παρέμβαση στο κτήριο. Χρησιμοποιήθηκαν δύο μεταλλικά εξαρτήματα που σφηνώθηκαν εσωτερικά και εξωτερικά στο κάγκελο, χωρίς βίδες ή τρύπες.



Η προβολή γινόταν στην πλαϊνή πλευρά μιας παρακείμενης πολυκατοικίας, σε έναν τοίχο χωρίς ανοίγματα, προσφέροντας καθαρή επιφάνεια και μεγάλη οθόνη, λόγω απόστασης. Εκεί παρουσιάστηκαν τρεις από τους πιο σύνθετους και επιβλητικούς χαρακτήρες του έργου: «Ο Πυρπολημένος Ταύρος», «Το Μεγαθήριο» και «Η Γιαγιά».

Το ηχείο τοποθετήθηκε πάνω σε τραπέζι στο μπαλκόνι και ασφαλίστηκε με αλυσίδα στο κάγκελο. Η ισχύς του έφτανε τα 1300 W, προκειμένου να καλύψει την απόσταση ως τον δρόμο και να ανταγωνιστεί τον αστικό θόρυβο. Η χρήση του περιοριζόταν χρονικά ώστε να μην παρεμποδίζει τη λειτουργία της σχολής και να σέβεται τους κανονισμούς κοινής ησυχίας.





Προβολές από την τοποθεσία στην “Παπαζόγλειο Υφαντική Σχολή – Σχολή Αρχιτεκτονικής”

Τα κουτιά που στέγαζαν τον προτζέκτορα στο Ιτς καλέ και την Αρχιτεκτονική είχαν μεγάλες τρύπες για να εξασφαλίζεται μεγάλη ροή αέρα. Στην δεύτερη περίπτωση επειδή το κουτί ήταν πολύ εκτεθειμένο, υπήρχε κίνδυνος να μπαίνει νερό όταν με τον αέρα η βροχή ερχόταν από τα πλάγια. Για αυτό το λόγο οι τρύπες ανοίχτηκαν σε οριζόντιες σειρές, οι οποίες είχαν το δικό τους στέγαστρο που τις περιέκλειε. Επίσης, το κουτί συμπληρώθηκε με μια επιπλέον “οροφή” από χοντρό λάστιχο που προέκτεινε το συνολικό στέγαστρο της κατασκευής. Όλα τα κουτιά ήταν κατασκευασμένα από κόντρα πλακέ θαλάσσης λόγω αντοχής του στην υγρασία. Βάφτηκαν με το αντίστοιχο γκρι χρώμα που θα τα ενσωμάτωνε καλύτερα με το χώρο στον οποίο βρισκόταν.



Επίλογος

Μια εικαστική εγκατάσταση στο Δημόσιο χώρο αποτελεί μια ενδιαφέρουσα πρόκληση. Η κύρια δυσκολία έρχεται όταν πρέπει να μπει ένα έργο τέχνης σε χώρο ο οποίος δεν είναι φτιαγμένος για να το δεχτεί. Χρειάζονται άδειες και συνεννοήσεις με πολλαπλούς οργανισμούς και ανθρώπους και την προσαρμογή του έργου στις ανάγκες του κάθε χώρου. Παρά τις τεχνικές, θεσμικές και χωρικές προκλήσεις—από τη συνεννόηση με την αρχαιολογία στην Ακρόπολη μέχρι την εξασφάλιση κοινής ησυχίας στα στενά του Κάστρου και τον σεβασμό στα μαθήματα του Πανεπιστημίου της Αρχιτεκτονικής—η εγκατάσταση επιβεβαιώνει ότι η τέχνη στον δημόσιο χώρο μπορεί να απευθυνθεί σε ένα ευρύτερο, μη ειδικό κοινό, υπερβαίνοντας τα όρια των γκαλερί και των μουσείων. Ο θεατής, χωρίς γνώσεις σύγχρονης τέχνης ή προδιάθεση για το έργο, το προσεγγίζει με καθαρή και απροκατάληπτη ματιά. Ματιά. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσεται η πιο άμεση και αυθεντική αλληλεπίδραση μεταξύ έργου και παρατηρητή.

Στο δημόσιο χώρο, η εμφάνιση σουρεαλιστικών πλασμάτων ανατρέπει τη ρουτίνα της αστικής μας αντίληψης: ξυπνά παιδική περιέργεια και επαναπροσδιορίζει την οπτική της καθημερινότητας, εγκαθιδρύοντας μια δημιουργική αβεβαιότητα μέσω της έκπληξης. Αυτή η πρακτική συνάδει με την «καθημερινή αισθητική κοσμοπολιτότητα» που περιγράφουν οι Li και Pang (2022). Μετατρέπει τα αστικά κενά, τα μη αξιοπρόσεκτα σημεία, σε ζωντανούς χώρους όπου οι κάτοικοι, ανεξαρτήτως κοινωνικών ή πολιτισμικών χαρακτηριστικών, μπορούν να βιώσουν μια αισθητική ανοιχτότητα προς το ανοίκειο και το ασυνήθιστο, διευρύνοντας έτσι τη σχέση τους με το περιβάλλον.

Μέσα από την προσωπική παρατήρηση των περαστικών αυτό φάνηκε στη πράξη. Ο κόσμος σταματούσε για να δει το έργο, μικροί επισκέπτες περιφέρονταν γεμάτοι θαυμασμό γύρω από τα πλάσματα, ενώ πολλοί περαστικοί τραβούσαν βίντεο για να μοιραστούν την εμπειρία. Αυτή η ζωντανή ανταπόκριση απέδειξε ότι, παρά τις τεχνικές προκλήσεις, η εγκατάσταση προσέφερε στην κοινότητα στιγμές συλλογικής ενσυναίσθησης, όπου η τέχνη λειτούργησε ως γέφυρα ανάμεσα στον πραγματικό και τον φαντασιακό κόσμο, στον προσωπικό και το δημόσιο χώρο.

8. Αναφορές

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΠΗΓΩΝ :

Newsroom. (2022, December 16). Ο χάλκινος ταύρος του Φάλαρι - Το σαδιστικό βασανιστήριο της αρχαίας Ελλάδας. Himara.gr.
<https://www.himara.gr/istoria/21340-o-xalkinos-tayros-tou-falari-to-sadistiko-vasanistirio-tis-arxaias-elladas>

Συνεισφέροντες στα εγχειρήματα Wikimedia. (2022, September 6). Φάλαρις. Βικιπαίδεια.
<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A6%CE%AC%CE%BB%CE%B1%CF%81%CE%B9%CF%82>

Wikipedia contributors. (2025, January 5). Three wise monkeys. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Three_wise_monkeys

Teubner, T., & Camacho, S. (2023). Facing reciprocity: How photos and avatars promote interaction in micro-communities. *Group Decision and Negotiation*. <https://doi.org/10.1007/s10726-023-09814-4>

Hahn, K. (2024). Intimacy and the transformation of the public sphere. *Theory Culture & Society*.
<https://doi.org/10.1177/02632764241299390>

Pogoda, S. (2023). *Towards Radical Intimacy with The More-than-Human in Co-Somatic Performance*. *TRANSPPOSITIONES. Zeitschrift für transdisziplinäre und intermediale Kulturforschung*, 2(2), 75-90. <https://doi.org/10.14220/9783737015257.75>

Li, J., & Pang, C. L. (2022). Sustaining Urban Public Spaces through Everyday Aesthetic Cosmopolitanism: The Case of the Art Center Recyclart. *Cosmopolitan Civil Societies an Interdisciplinary Journal*, 14(2), 6–20. <https://doi.org/10.5130/ccs.v14.i2.8188>

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ:

Horror World of Junji ito: Slug Girl; なめくじの少女; Namekuji no Shoujo (Vol. 7). (1996).

Huckvale, D. (2020). *Terrors of the flesh: The Philosophy of Body Horror in Film*. McFarland.

Schechner, R. (2003). *Performance Theory*. London & New York: Routledge Classics.