

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Jan Švankmajer: Μία διαδραστική εγκατάσταση για το έργο του»

Ιωάννα Γιακουμάτου

ΤΧ 2005036

Επιβλέπων καθηγητής: Ανδρέας Φλώρος

Σύμβουλοι: Μαριάννα Στραπατσάκη, Νταλίλα Ονοράτου

Κέρκυρα, Ιούνιος 2012

Για το Μάριο...

Ευχαριστίες

θα ήθελα να ευχαριστήσω, για την πολύτιμη βοήθειά τους, τους: Έφη Φωτεινού, Τάσο Γιακουμάτο, Λασκαρίνα Γιακουμάτου, Γιώργο Σπανό, Πέτρο Βισβάρδη, Κωνσταντίνο Παρίση, Παντελή Ξυπολιά, Χαρά Βλάχου, Ξενιά Τόπα, Κωστή Τσιουλάκη, Στράτο Κουντουρά, Άρη Μπέζα, Ομέρ Χατζησερίφ, Γιώργο Ρολάκη, Χρήστο Ρεκούμη, Μαρίνα Καραμανώλη, Άρη Παπαντωνίου, Χρήστο Πρόκα, Παντελή Κεχαγιά, Ανδρέα Κέλεμεν, Pierre Littig, Νικόλα Γρηγορίου, Νίκο Μουστάκα, Νίκο Μασσαρά, Κωνσταντίνο Παρδάλη, Κωνσταντίνο Τηλιγάδη, Ελένη Μούρη, Φώτη Ραφτόπουλο, Νταλίλα Ονοράτου, Ανδρέα Φλώρο, Rastko Ciric, Krunoslan Jonic και Ρούσσο Ιωάννη.

Χωρίς αυτούς η εργασία μου δεν θα είχε υλοποιηθεί.

**Το *Dimensions of Dialogue* είναι μια σύνθεση της δικής σας ηθικής θεώρησης;
Δεν νομίζω ότι πρέπει να υποτιμάτε την ταινία ως προς αυτό...¹**

¹ Περιοδικό *Positif*, τχ. 297, Νοέμβριος 1985

Συνοπτική περίληψη

Ένας από τους σπουδαιότερους και ευρέως διαδεδομένους animator σε παγκόσμια κλίμακα είναι ο Τσέχος σκηνοθέτης Jan Švankmajer. Τα έργα του χαρακτηρίζονται από τις ευρηματικές τεχνικές που χρησιμοποιεί, προσεγγίζοντας την πραγματικότητα και τους κοινωνικούς προβληματισμούς που τίθενται στο θεατή, με ένα σουρρεαλιστικό τρόπο. Μπορεί η δυναμικότητα των έργων του Jan Švankmajer να μεταφερθεί από το animation σε μια άλλη μορφή τέχνης; Ποιο μέσον μπορεί να υποστηρίξει μια τέτοια μεταφορά και να προκαλέσει αντίστοιχη συγκίνηση στον επισκέπτη, χωρίς να χάσει τα ουσιώδη στοιχεία από το πρωταρχικό φιλμ; Στόχος της μελέτης μου είναι να προσπαθήσω να περάσω από το διδιάστατο κόσμο του σκηνοθέτη στις τρεις διαστάσεις, έχοντας παράλληλα τη συμμετοχή του θεατή μέσα στο έργο και την αλληλεπίδρασή του με αυτό. Η παραστατική εγκατάσταση είναι μια μορφή τέχνης και πειραματισμού που δημιουργεί παράλληλη σχέση του καλλιτέχνη με το κοινό. Έχει την ιδιότητα να εστιάζει στην εμπειρία του επισκέπτη και αυτό την κάνει το πιο κατάλληλο μέσον για να γίνει η μεταφορά από το animation, καθώς με την επαφή του κοινού με το έργο βοηθά στην ευκολότερη μετάδοση μηνυμάτων, όπως αυτά με τα οποία θα ασχοληθώ στην εργασία μου. Με ποια μέθοδο όμως γίνεται αυτή η μεταφορά; Πώς μπορεί να πραγματοποιηθεί; Τι πρέπει να γίνει για να αποδωθεί ένα έργο από της δύο διαστάσεις στις τρεις με τη συμμετοχή του κοινού;

Εφόσον το φιλικό έργο του Jan Švankmajer είναι εξαιρετικά μεγάλο, επέλεξα δύο ταινίες ως δείγμα, το *Dimensions of Dialogue* και το *Food*. Ο λόγος που επιλέχθηκαν τα συγκεκριμένα έργα είναι οι κοινότητες κοινωνικοί προβληματισμοί που τίθενται, σε σχέση με τις παρούσες μου προσωπικές αναζητήσεις. Μεθοδολογικά επέλεξα να διατηρήσω σταθερά εννοιολογικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν ουσιαστικά το κινηματογραφικό έργο του σκηνοθέτη και στην πρωτότυπη εγκατάσταση και έτσι, έπειτα από την ανάλυση των δύο ταινιών, συλλέχθηκαν το σκοτάδι, ο άνθρωπος-μηχανή και ο ήχος, ως συνδεδεμένα σημεία της διαμεσικής μεταφοράς. Αυτά συντηρούνται και στην εγκατάσταση JS432 Installation –η οποία παρουσιάζεται στην εργασία αυτή ως τρία εμπειρικά στάδια: η είσοδος, η παραμονή και η έξοδος- και με σκοπό την αρχειοθέτηση των επιδράσεών τους καταγράφηκαν οι εντυπώσεις των επισκεπτών.

Abstract

One of the most important and widely known animator in the world is the Czech director Jan Švankmajer. His works are characterized by the imaginative techniques he uses, approaching reality and social concerns raised in the audience with a surreal way. Can the capacity of the works of Jan Švankmajer be moved from animation to another art form? Which medium can support such a transfer and cause a corresponding emotion in the viewer, without losing the essential elements of the primary film? The aim of my research is to try to go through the two-dimensional world of the director in three dimensions, while keeping the viewer's participation in the project and its interaction with it. Performative installation is a visual art form and experimentation that creates a parallel relationship between the artist and the public. It has the ability to focus on visitor experience and this makes it the most appropriate medium to make the transfer from the animation, as well as by contact with the public, project helps to easier transmission of messages, such as those with which I will go to work. But with what method can this metaphor be done? What should be done to be attributed to a project from two dimensions to three by involving the public?

Since the film work of Jan Švankmajer is extremely large, I chose two movies as a sample, *Dimensions of Dialogue* and *Food*. The reason they were selected are the common social concerns raised in relation to present my personal pursuits. Methodological I chose to keep constant conceptual elements that characterize essentially the movie's director and the original installation and so, after analyzing the two films were collected the dark, man-machine and sound, as the

connecting points in between-medium transport. JS432 Installation is presented in this work as an empirical three stages: entry, stay and exit, so as to archive their effects were recorded by the impressions of visitors.

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αφορά τη μελέτη των ταινιών *Dimensions of Dialogue* και *Food* του σκηνοθέτη Jan Švanhkmajer και τη διαδικασία μεταφοράς (έρευνα-σχεδιασμός-υλοποίηση) από αυτές σε μια παραστατική εγκατάσταση. Στην εισαγωγή της εργασίας εξετάζεται ο σκοπός της προσωπικής αναζήτησης για την δημιουργία μιας τέτοιας εργασίας, οι στόχοι που τίθενται προς επίτευξη, η διαδικασία που θα ακολουθηθεί για την εκπόνηση της εργασίας (μεθοδολογία), ενώ παράλληλα γίνεται μια συνοπτική αναφορά στο συνολικό έργο του καλλιτέχνη αλλά και το κοινωνικό υπόβαθρο που υπήρχε την περίοδο της δημιουργίας των έργων του.

Το σώμα της εργασίας αποτελείται από τρία κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται η ανάλυση των ταινιών *Dimensions of Dialogue* και *Food*. Καθώς οι ταινίες αποτελούνται από τρία μέρη, γίνεται ξεχωριστή ανάλυση και περιγραφή του καθενός από αυτά. Μελετώνται οι χαρακτήρες των έργων και ο τρόπος έκφρασης και κίνησης τους σε επίπεδο μη λεκτικής επικοινωνίας. Παράλληλα αναλύεται η διαδικασία μέσα από την οποία μεταδίδει τα κοινωνικά του μηνύματα.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται τα στοιχεία επαφής των έργων με τη διαδραστική εγκατάσταση. Εξετάζεται το είδος της εγκατάστασης που ορίζεται ως παραστατική και σχετικά έργα που ανήκουν σε αυτό το είδος. Στη συνέχεια αναλύονται οι τρεις έννοιες που λειτουργούν ως κλειδί για τη μεταφορά από τα φιλμ στην εγκατάσταση, το σκοτάδι, ο άνθρωπος-μηχανή και ο ήχος. Το σκοτάδι εξετάζεται ως το περιβάλλον που προκαλεί την αίσθηση του μη χώρου και της μεθωριακότητας. Ο άνθρωπος-μηχανή δίνει τον ορισμό του ανοίκειου τόσο στο φιλικό έργο του σκηνοθέτη, όσο και στην πειραματική εγκατάσταση. Τέλος, ο ήχος το ακουστικό μέρος του ανοίκειου ολοκληρώνει τη μελέτη για τη μεταφορά.

Στο τελευταίο κεφάλαιο γίνεται αναλυτική περιγραφή του σχεδιασμού και της υλοποίησης της εγκατάστασης. Είναι χωρισμένη σε τρία στάδια, όπως ακριβώς η μετάβαση του επισκέπτη μέσα σε αυτήν: είσοδος, παραμονή και έξοδος. Σε κάθε στάδιο καταγράφεται όσον αφορά τα οπτικά και ακουστικά στοιχεία, ο αρχικός σχεδιασμός της εγκατάστασης, οι τεχνικές υλοποίησης που ακολουθήθηκαν και όλες οι μεταβολές και αποκλίσεις που υπήρχαν στο τελικό αισθητικό και τεχνικό αποτέλεσμα.

Τέλος, στα συμπεράσματα γίνεται αναφορά των βημάτων που ακολουθήθηκαν, των στόχων που επιτεύχθηκαν και των αποκλίσεων που προέκυψαν τόσο σχετικά με την αρχική πρόταση της πτυχιακής εργασίας, όσο και της μετέπειτα τελικής μελέτης και υλοποίησης της εγκατάστασης.

Σελ.	Περιεχόμενα
10	Εισαγωγή
19	Κεφάλαιο 1: Ανάλυση
19	1.1 <i>Dimensions of Dialogue</i> (Πιθανότητες Διαλόγου)
20	1.1.1 Αιώνιος Διάλογος
21	1.1.2 Περιπαθής Διάλογος
23	1.1.3 Εξαντλητικός Διάλογος
25	1.2 <i>Food</i> (Food)
26	1.2.1 Πρωινό
28	1.2.2 Μεσημεριανό
30	1.2.3 Δείπνο
33	Κεφάλαιο 2: Μεταφορά του animation σε εγκατάσταση
33	2.1 Ορισμός των μέσων
33	2.1.1 Animation
35	2.1.2 Εγκατάσταση
37	2.2 Εννοιολογικά στοιχεία επαφής
37	2.2.1 Σκοτάδι
39	2.2.2 Άνθρωπος – μηχανή
41	2.2.3 Ήχος
43	Κεφάλαιο 3: Σχεδιασμός και υλοποίηση
44	3.1 Είσοδος
44	3.1.1 Ακουστικό στοιχείο
47	3.1.2 Οπτικό στοιχείο

48	3.2 Παραμονή
48	3.2.1 Ακουστικό στοιχείο
49	3.2.2 Οπτικό στοιχείο
56	3.3 Έξοδος
56	3.3.1 Ακουστικό στοιχείο
57	3.3.2 Οπτικό στοιχείο
58	Συμπεράσματα
60	Βιβλιογραφία
68	Παράρτημα I
77	Παράρτημα II
85	Παράρτημα III
86	Παράρτημα IV
87	Παράρτημα V

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη δυτική κοινωνία ο μέσος άνθρωπος εργάζεται καθημερινά για να καταφέρει να εξασφαλίσει για τον ίδιο και την οικογένειά του τα βασικά αγαθά. Με την εκβιομηχάνιση, εκτός της παραγωγής των προϊόντων πρώτης ανάγκης, ξεκίνησε η παραγωγή προϊόντων που αποτελούσαν είδος πολυτελείας. Οι μεγάλες βιομηχανίες και οι επιχειρήσεις δημιούργησαν ένα νέο πρότυπο αναγκών, στην πραγματικότητα πλαστών, για να πείσουν τους εν δυνάμει καταναλωτές να αγοράσουν τα εμπορεύματα. Αυτό συνεχίζεται έως σήμερα, όπου σε συνδυασμό με την ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας η δημιουργία τέτοιου είδους πλαστών αναγκών αυξάνεται με γεωμετρική πρόοδο. Ο Charles Wright Mills² περιγράφει την κοινωνία ως εξής: «Αυτό που πρέπει να κατανοηθεί είναι η εικόνα της κοινωνίας ως ένας μεγάλος χώρος πωλήσεων, ένας τεράστιος φάκελος, ένας ενσωματωμένος εγκέφαλος, ένα νέο σύμπαν διαχείρισης και χειραγώγησης. Με την κατανόηση των διαφορετικών υπαλληλικών κόσμων, μπορεί κάποιος να αντιληφθεί καλύτερα το σχήμα και το νόημα της σύγχρονης κοινωνίας ως σύνολο, καθώς επίσης τις απλές ελπίδες και τις περίπλοκες αγωνίες, που λειτουργούν ως τροχοπέδη κάνοντας τον άνθρωπο του εικοστού πρώτου αιώνα να 'ιδρώνει' μέσα σε αυτό το συνοθήλευμα συναισθημάτων»³. Ο άνθρωπος προσπαθώντας να ικανοποιήσει τις νέες ανάγκες που του έχουν δημιουργήσει, πολλές φορές γίνεται φιλόδοξος και ξεπερνάει το μέτρο. Για να αποκτήσει τα προσδοκώμενα για αυτόν αγαθά και να πετύχει το σκοπό του, δεν διστάζει να σκεφτεί και να κάνει τα πάντα με οποιοδήποτε ηθικό κόστος. Σε αυτό συμπεριλαμβάνεται και η επίθεση σε άλλους ανθρώπους. Βρίσκει κάθε τρόπο για να πετύχει αυτό που θέλει ή για να αποκτήσει κάποιο υλικό αγαθό. Ξεπερνά κάθε εμπόδιο που θα βρει μπροστά του είτε με ηθικό είτε με ανήθικο τρόπο. Με το πέρασμα του χρόνου αυξάνεται η φιλοδοξία του και κάποιες φορές ίσως το εμπόδιο του να είναι ένας άλλος άνθρωπος. Τότε το ένστικτό του γίνεται ζωώδες και κατώτερο. Αναζητά τρόπους για να τον εξαφανίσει και δεν έχει ηθικές αναστολές για αυτό. Τον ενδιαφέρει μόνο ο στόχος του, το «θύραμά» του. Έπειτα από όλη αυτή τη μάχη καταλήγει νικητής χωρίς να έχει καν συνειδητοποιήσει ότι μετατράπηκε σε ένα ανθρωποφάγο ζώο. Όταν ήδη εξοντώσει έναν άνθρωπο, θα περάσει στον επόμενο και στον επόμενο. Θα φυλακιστεί σε ένα φαύλο αυτοκαταστροφικό κύκλο που θα τον οδηγήσει να καταστρέψει τους ανθρώπους που αγαπά και στο τέλος τον ίδιο του τον εαυτό. Πριν βέβαια συνειδητοποιήσει ότι έχει φύγει από το σύνολο των ανθρώπων και έχει ενταχθεί στο σύνολο των ζώων, έχει εγκλωβιστεί σε μια μηχανική επανάληψη. Μέσα σε αυτήν γίνεται άλλο ένα 'γρανάζι' των καιρών. Το μυαλό του μέρα με τη μέρα πολτοποιείται, η λογική, που ξεχωρίζει το μυαλό του από του ζώου, μειώνεται, μέχρι να σταματήσει πια να σκέφτεται. Παύει να είναι μοναδικός, εντάσσεται στη μάζα χωρίς να έχει να προσφέρει κάτι σε αυτήν ως ξεχωριστό άτομο και παραμένει άλλο ένα σώμα αυτόματης πώλησης και κατανάλωσης που εξυπηρετεί οτιδήποτε άλλο εκτός από την προσωπική του εξέλιξη ως προσωπικότητα. Το μόνο που κάνει είναι να παράγει και να καταναλώνει ανεξέλεγκτα έχοντας αυτό το πρότυπο ως αυτοσκοπό. Η λογική και η σκέψη εξαφανίζονται, ο άνθρωπος φθείρεται, έως τη στιγμή που θα εξαντληθεί και θα καταστραφεί εντελώς, χαρακτηριζόμενος ως άλλη μια ανούσια ανθρώπινη ύπαρξη.

Το κοινωνικό ζήτημα της εξέλιξης του ανθρώπου, μέσω της καταναλωτικής κοινωνίας σε ένα φιλόδοξο, μηχανικό και επαναλαμβανόμενο μοντέλο είναι ένα από τα βασικά ζητήματα που αρκετοί καλλιτέχνες επηρεάζονται και αναπτύσσουν μέσα από τα έργα τους. Πιο συγκεκριμένα, στην τέχνη του κινηματογράφου ο σκηνοθέτης και animator Jan Švankmajer έχει εξετάσει ευρέως τα παραπάνω κοινωνικά φαινόμενα. Τα θέματα τα οποία πραγματεύεται είναι η μηχανικότητα του ανθρώπου και η ανθρωποφαγία. Οι ιδεολογικές αναζητήσεις καθώς και το ύφος του συγκεκριμένου καλλιτέχνη

² Charles Wright Mills (1916-1962): Αμερικανός κοινωνιολόγος

³ Charles Wright Mills, *White Collar: The American Middle Classes* (Oxford: Oxford University Press, 1951), 69).

λειτούργησαν ως το βασικό ερέθισμα για την ενασχόλησή μου με το σύνολο των έργων του και συγκεκριμένα της μελέτης των animation ταινιών *Dimensions of Dialogue* και *Food*. Επιπλέον, το στοιχείο του stop motion animation και κυρίως του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιεί τις τεχνικές αυτές με σκοπό να δώσει ζωή σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης μου έδωσαν το έναυσμα για τη δημιουργία ενός πειράματος μεταφοράς από το animation σε μια καλλιτεχνική εγκατάσταση. Δημιουργήθηκε η ανάγκη αναζήτησης μιας διαφορετικής προσέγγισης, ήδη μελετημένων θεμάτων, η αποκωδικοποίηση των τεχνικών που εφαρμόζονται από το σκηνοθέτη και η προσπάθεια ένταξής τους σε μια άλλη μορφή τέχνης. Παράλληλα, αφομοιώθηκαν ορισμένες τεχνικές του σκηνοθέτη, όπως το σκοτάδι, η επιτηδευμένη χρήση του ήχου και μια μηχανική ιδιοκατασκευή, οι οποίες λειτουργούν ως σύζευξη των φιλμ με τη διαδραστική εγκατάσταση. Θεώρησα ότι η υλοποίηση ενός τέτοιου εγχειρήματος έχει ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον, καθώς η θέλησή μου για τη δημιουργία μιας καλλιτεχνικής εγκατάστασης με σκοπό την αφύπνιση του επισκέπτη για την κοινωνία στην οποία αποτελεί μέλος- και της ανάκλησης στοιχείων της ίδιας του της ζωής, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί βασιζόμενη σε έναν καλλιτέχνη όπως ο Jan Švankmajer. Πρέπει να τονιστεί στο σημείο αυτό πως ένα πείραμα καλλιτεχνικής μεταφοράς και μη εμπορικών σκοπών, έχει ως στόχο την απάντηση ερωτημάτων όπως το κατά πόσον ο θεατής μπορεί να νιώσει τα ίδια ή ίσως πιο έντονα συναισθήματα, λόγω της λειτουργίας μέσα σε μια εγκατάσταση παραπάνω από δύο αισθήσεων. Επίσης πώς στις οπτικοακουστικές τέχνες μια μορφή απεικόνισης μπορεί να έχει άμεση σύνδεση με κάποια άλλη και πώς ο εκάστοτε καλλιτέχνης μπορεί να εκφραστεί βασιζόμενος στο ίδιο θέμα χρησιμοποιώντας διαφορετικά οπτικοακουστικά μέσα και τεχνολογίες.

Προκειμένου να υπάρξει μια πρώτη επαφή του αναγνώστη με τον σκηνοθέτη και τις βασικές κοινωνικές αναζητήσεις του, κρίνεται απαραίτητη η παράθεση της ζωής και του έργου του καθώς και των επιρροών που δέχτηκε από το κίνημα του σουρρεαλισμού, το τσέχικο animation και τα ευρύτερα κοινωνικά δεδομένα της εποχής.

Ο Jan Svankmajer γεννήθηκε στην Πράγα στις 4 Σεπτεμβρίου του 1934. Ο πατέρας του ήταν διακοσμητής και η μητέρα του μοδίστρα. Αν και δεν υπάρχουν πολλές πληροφορίες για την παιδική του ηλικία η πρώτη του επαφή με το αντικείμενο του animation ξεκίνησε το 1942 όταν δέχτηκε για χριστουγεννιάτικο δώρο ένα σετ παιδικού κουκλοθεάτρου. Μετά την απελευθέρωση⁴ ακολούθησε η εγκαθίδρυση του κομμουνισμού στην Τσεχοσλοβακία. Ο Svankmajer εξέφραζε πάντα την απέχθειά του ως προς τον σταλινικό και ολοκληρωτικό τρόπο εφαρμογής του κομμουνισμού στη χώρα του -ο ίδιος έχει χαρακτηρίσει το σταλινισμό ως ασθένεια⁵.

Το animation εισήχθη στην Τσεχία την ίδια περίοδο περίπου με τα πρώτα παιδικά βήματα του σκηνοθέτη σε αυτό το χώρο, τη δεκαετία του '40, αμέσως μετά την απελευθέρωση. Δημιουργήθηκαν δύο σχολές κινουμένου σχεδίου. Η πρώτη ήταν της Πράγας, με κύριο εκφραστή της τον Jiri Trnka, και η δεύτερη ήταν του Γκότβαλντοφ, με πρωτεύουσα προσωπικότητα τον Karel Zeman. Από την τσέχικη σχολή ξεχώρισαν πλην των παραπάνω και άλλοι σπουδαίοι καλλιτέχνες όπως οι Jiri Brdecka, Edward Hofman, Bretislav Pojar, Vatslav Bedrich, Hermína Týrlova, Zdenek Miller, Vladimír Lehy, Josef Svoboda, Alfred Radok, Josef Kabrt, Josef Kluge και Jiri Barta.

Ο κινηματογράφος με κούκλες ξεκίνησε στην Τσεχοσλοβακία και την έκανε πρωτοπόρο του animation παγκοσμίως. Βασίστηκε σε μία πολυποικίλη λαϊκή παράδοση τόσο σε ιστορίες -θεματικά, όσο και στη θεατρική κούκλα -τεχνικά. Ο Trnka όντας στο ξεκίνημα αυτής της προσπάθειας αναγνωρίστηκε από τους συναδέλφους του ως ο ολοκληρωμένος 'καλλιτέχνης - άνθρωπος'⁶. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει και ο Γ. Βασιλειάδης «μεταμόρφωσε τις ξύλινες κούκλες σε ανθρώπινες

⁴ Απελευθέρωση από τους Γερμανούς μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

⁵ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 123.

⁶ Γιάννης Βασιλειάδης, *Animation* (Αθήνα: Αιγόκερως 2006), 105.

φιγούρες με απέραντη πλαστικότητα στις κινήσεις τους. Κι όχι μόνο στη μορφή, αλλά και στη μυθοπλαστική διεργασία τους». Έδωσε 'ψυχή' στις έως τότε άψυχες μαριονέτες με αποκορύφωμα το έργο του *Το Χέρι* (1965). Άξιος διάδοχος του τίτλου του Trnka και μαθητής του, ο Bretislav Pojar ξεχώρισε για την πρωτοτυπία του με έργα όπως το *L' Ideal* (1965) και το *Ρομάντζο* (1965), αλλά και με παιδικά έργα που δημιούργησε λίγο αργότερα. Μερικά χρόνια έπειτα με την ταινία *Μπουμ* (1979) έδωσε το ολοφάνερο αντιπολεμικό του στίγμα.

Παράλληλα στη σχολή του Γκότβαλντοφ κυριαρχεί η προσωπικότητα του Karel Zeman. Ο Γ. Βασιλειάδης κάνει τη σύγκριση: «Αν ο Trnka είναι ο κατεξοχήν διανοούμενος, ο Zeman κατορθώνει κάτι άλλο: να ανανεώνεται από φιλμ σε φιλμ και να δοκιμάζει διαφορετικές τεχνικές πάντα με επιτυχία και ενδιαφέρον»⁷ και λίγο πιο μετά κλείνει λέγοντας «Ο Karel Zeman οδήγησε τον κινηματογράφο σε κάτι μαγικούς κόσμους της φαντασμαγορίας που την ύπαρξή τους δεν θα μπορούσαμε καν να υποπτευθούμε»⁸. Ο Zeman πρωτοτύπησε συνδυάζοντας στα έργα του όσα περισσότερα πράγματα μπορούσε. Από γυάλινα αντικείμενα (*Inspiration*) έως και παλιές περσικές σφραγίδες (*Ο Θησαυρός του νησιού των Πουλιών*). Η απογείωση της ευρηματικότητάς του ήρθε στο έργο *Μια διαβολική εφεύρεση* (1958), όπου συνδύασε αντικείμενα, κούκλες, κινούμενα ντεκόρ, ανθρώπους, γκραβούρες και ντεκουπαρισμένα από χαρτόνι αποκόμματα. Με τόσο δυνατές προσωπικότητες – καλλιτέχνες θα ήταν αδύνατον ο Svanckmajer να μην είχε όλα όσα χρειαζόταν στο πρώτο του ξεκίνημα με το animation.

Σπούδασε στην Ακαδημία Εφαρμοσμένων Τεχνών (τμήμα σκηνογραφίας) από το 1950 έως το 1954. Εκεί ήρθε, μέσω αναγνωσμάτων, σε μια πρώτη επαφή με τον τσέχικο σουρρεαλισμό και κυρίως με τον κατεξοχήν εκπρόσωπό του αλλά και ιδρυτή της ομάδας των Τσέχων σουρρεαλιστών, Karel Teige⁹. Γνώρισε ωστόσο και εικαστικά έργα της διεθνούς Αβάντ Γκαρντ¹⁰, διωκόμενα λόγω της αντίθεσής τους με τις βασικές αρχές του σοσιαλισμού. Πιο συγκεκριμένα ανακάλυψε σχέδια του Salvador Dalí σε ένα σοβιετικό βιβλίο, τα οποία επιτίθονταν ξεκάθαρα στην 'εκφυλισμένη αστική τέχνη', που εκπροσωπούσε τότε ο σοσιαλισμός για να διατηρήσει την ακεραιότητά του. Την περίοδο εκείνη δεν τον απασχολεί ο κινηματογράφος. Περισσότερο έλκεται από τη λαϊκή παράδοση του κουκλοθεάτρου και του *guignol*¹¹, αντλώντας από κει μαθήματα σκηνικού μοντερνισμού.

Αμέσως μετά, το ίδιο έτος (1954), γράφτηκε στην Ακαδημία Δραματικών Τεχνών της Πράγας (DAMU). Εκεί παρακολούθησε τα τμήματα κουκλοθεάτρου, θεατρικής σκηνοθεσίας και σκηνογραφίας. Ήρθε σε επαφή πιο συγκεκριμένα με τη ρώσικη Αβάντ Γκαρντ και, μετά το θάνατο του Στάλιν και το φιλελεύθερο άνοιγμα που ακολούθησε, γνώρισε καλύτερα τις τάσεις της διεθνούς πρωτοπορίας και ιδιαίτερα των Σουρρεαλιστών. Αν και ήταν βαθιά επηρεασμένος από την ομάδα του Γκότβαλντοφ, θαυμάζοντας τον Karel Zeman, η προσωπικότητά του διαμορφώθηκε κυρίως την περίοδο της εξέλιξης του σουρρεαλισμού. Όντας πολυτάλαντος και ανήσυχος καλλιτέχνης, είχε επιρροές από πολλές πλευρές της τέχνης. Σε επίπεδο κινηματογράφου αφομοίωσε σκηνοθετικά στοιχεία από τον Federico Fellini, τον Luis Buñuel και τον πρωτοπόρο του μοντάζ Sergei Eisenstein. Στην λογοτεχνία φανερός είναι οι επιρροές του από τους Franz Kafka, Lewis Carroll, Edgar Allan Poe (ιδιαίτερα μετά το 1980)¹²,

⁷ Γιάννης Βασιλειάδης, *Animation* (Αθήνα: Αιγόκερως 2006), 109.

⁸ Γιάννης Βασιλειάδης, *Animation* (Αθήνα: Αιγόκερως 2006), 111.

⁹ Κύριος εκπρόσωπος της τσέχικης αβάντ-γκαρντ τη δεκαετία του '20, εικαστικός καλλιτέχνης, φωτογράφος και τυπογράφος (1900-1951).

¹⁰ Έννοια που ταυτίζεται με οτιδήποτε πρωτότυπο, τολμηρό και προοίμιο της εκάστοτε επικείμενης κουλτούρας.

¹¹ Το όνομα του πρωταγωνιστικού χαρακτήρα ομώνυμου παιδικού κουκλοθεάτρου.

¹² Σε συνέντευξη με τον Peter Hames ο Jan Svanckmajer αναφέρει: «Οι συγγραφείς, το έργο των οποίων ερμηνεύω στις ταινίες μου στη δεκαετία του '70, είναι όλοι τους πολύ κοντά στην καρδιά μου, υποστήριγμα της προσωπικής μου μυθολογίας. Η σχέση μου με αυτούς τους δημιουργούς βασιζόταν πάντα σε αναμνήσεις από προσωπικές εμπειρίες με «συναντήσεις» που είχα μαζί τους. Η μνήμη μου, από αυτήν την άποψη, είναι πολύ επιλεκτική. Παρότι φαντάζουν δευτερεύουσες, πλασματικές καταστάσεις παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ερμηνεία μου των έργων τους. Αντί να κάνω μερικές αντικειμενικές, πιστές διασκευές, δημιουργώ υποκειμενικές μαρτυρίες, όπου ο συγγραφέας παίζει το ρόλο του εκπυρσοκροτητή μιας προσωπικής

Andre Breton (και γενικότερα σουρρεαλιστές της εποχής), από ζωγράφους όπως ο Max Ernst και ο Joan Miro αλλά και από τον ψυχαναλυτή Sigmund Freud. Από τις πιο σημαντικές επιδράσεις του, και ίσως η πιο σημαντική, είναι ο ζωγράφος Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), που τα έργα του αφορούσαν προσωπογραφίες φτιαγμένες από φρούτα, αντικείμενα, εργαλεία και άλλα. Ταινίες του Švankmajer όπως το *Historia Naturae (suita)*, *Flora* και *Dimensions of Dialogue* παρουσιάζουν ολοφάνερη επιρροή από τις προσωπογραφίες του Arcimboldo¹³. Επιστρέφοντας στις τσέχικες επιδράσεις του, θα ήταν αδύνατον να παραλειφθούν ο σκηνοθέτης Emil Radok και ο θεωρητικός Vratislav Effenberger (για τους οποίους γίνεται αναφορά παρακάτω) αλλά και ολόκληρη η λαϊκή παράδοση του τσέχικου κουκλοθεάτρου απ' όπου πήρε την γκροτέσκ ατμόσφαιρα των έργων του¹⁴ και το μανιεριστικό στυλ ζωγραφικής και αλχημείας¹⁵.

Η παράσταση της αποφοίτησης του Švankmajer από την DAMU βασίστηκε στο έργο του Carlo Gozzi¹⁶, *King Stag*. Σε αυτήν χρησιμοποίησε φιγούρες κουκλοθεάτρου, ηθοποιούς και μασκοφορεμένους ηθοποιούς, στοιχεία που του προκαλεί ενδιαφέρον όχι μόνο τότε αλλά και στις μετέπειτα ταινίες του. Ολοκλήρωσε τις σπουδές του στην DAMU το 1958. Στη διάρκεια όλων αυτών των ετών ασχολήθηκε ιδιαίτερα με το κολάζ και τη γλυπτική¹⁷. Έπειτα από την αποφοίτησή του συνεργάστηκε με την θεατρική ομάδα D34 και δούλεψε ως σκηνοθέτης και σκηνογράφος σε διάφορες θεατρικές σκηνές. Μια από αυτές ήταν το Κρατικό Θέατρο Κούκλας του Λίμπερεκ, όπου ανέβασε μία εκδοχή του *Don Zouán*. Λίγο πριν παρουσιαστεί στο στρατό δούλεψε με τον Έμιλ Ράντοκ¹⁸ ως μαριονετίστας στην παραγωγή του *Johannes Doctor Faust*. Στην παραγωγή αυτή συνάντησε αρκετούς από τους μελλοντικούς του συνεργάτες, μερικοί εκ των οποίων ήταν ο κινηματογραφιστής Svatopluk Maly, ο συνθέτης Zdenek Liska και η μοντέρ Milada Sadkova. Η ταινία βραβεύτηκε το 1959 στο Φεστιβάλ Βενετίας. Αυτή αποτελεί την πρώτη του επαφή με τον κινηματογράφο¹⁹.

Το 1960, ολοκληρώνοντας τη στρατιωτική του θητεία²⁰, δημιούργησε στο θέατρο Σέμαφορ μία ομάδα που την ονόμασε Θέατρο της Μάσκας. Με την ομάδα αυτή ανέβασε αρκετές πρωτοποριακές παραστάσεις όπως *Η ιστορία του καθημερινού στρατιώτη* του Vitezlan Nezval, *Μεθυσμένοι στο τσίρκο* του Mahen, *Άκαμπτα κεφάλια*, *Johannes Doctor Faust*, *Συλλέκτης σκιών* και άλλες. Το κοινό όμως δεν ανταποκρίθηκε ως αναμενόμεν στα έργα και η ρήξη με τη διεύθυνση του θεάτρου ήρθε άμεσα. Παρόλα αυτά μέσα από την ομάδα του Θεάτρου της Μάσκας γνώρισε τη μελλοντική του σύντροφο Eva

έκρηξης. Πέραν αυτού, πιστεύω, ότι στο ενδότερο νόημά της, η υποκειμενική μου ερμηνεία του Poe ή του Carroll κολυμπά στα ίδια υπόγεια νερά. Το θέμα είναι να συλλάβουμε ένα πανομοιότυπο σύμπαν, τον τρόπο του, τα όνειρά του και την παιδικότητά του.» Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 32

¹³ Σε συνέντευξη με τον Peter Hames ο Jan Svankmajer αναφέρει: «Ο Arcimboldo, με τις αθροιστικές, ανθρωπομορφικές απεικονίσεις του, αποτελεί μια έμμονη ιδέα μέσα μου, για την οποία δεν μπορώ να βρω ικανοποιητική απάντηση. Τι συμβαίνει μαζί του, ώστε να μην αποφεύγω ούτε να τον αντιγράφω, κάτι που υποτίθεται ότι απεχθάνομαι; Είναι, ίσως, αυτό το βαθύ σημάδι του «μανιερισμού της Πράγας» με το οποίο ο Ροδόλφος ο Β' μάγεψε την πρωτεύουσα, αυτός ο νέος «Ερμής ο Τρισμέγιστος», όπως αποκαλείτο από τους μνημένους της εποχής του, κι ο οποίος μερικές εκατοντάδες χρόνια αργότερα ελέγχει ακόμα συγγενικά του πνεύματα; Ή μήπως είναι η εξιδανίκευση του παιδικού αυνανισμού, όπως υποδεικνύει η ψυχο-ανάλυση, το πάθος της συλλογής που τόσο έκδηλα φανερώνει η συνάθροιση αντικειμένων, ζώων, φρούτων στις απεικονίσεις του Arcimboldo; Είναι γνωστή η αδυναμία μου για το μανιερισμό της εποχής του Ροδόλφου, η σχέση μου με την Πράγα, το Ροδόλφο Β', τη μοιραία αποτύπωση της εποχής του σε κάθε πέτρα αυτής της πόλης, τη διαρκή ακτινοβολία αυτής της μαγικής ατμόσφαιρα δια μέσου των αιώνων. Το μόνο που έχω να προσθέσω είναι ότι ο σημερινός τουρισμός και η εμπορευματοποίηση απειλούν να κόψουν οριστικά τους δεσμούς με κείνη την εποχή και να την αντικαταστήσουν με μια απομίμηση «Disneyland». Η αληθινή μαγεία θα αντικαταστασθεί από τετριμμένα σουβενίρ» Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 116.

¹⁴ Γιάννης Βασιλειάδης, *Animation* (Αθήνα: Αιγόκερως 2006), 114 – 115.

¹⁵ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 127.

¹⁶ Ιταλός θεατρικός συγγραφέας (1720-1806).

¹⁷ Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 9-10.

¹⁸ Τσέχος σκηνοθέτης (1918-1994).

¹⁹ Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 92-94.

²⁰ Ακόμα και την περίοδο που βρισκόταν στο στρατό ο Svankmajer κατάφερε να φτιάξει ορισμένα σχέδια και γκουάς σε τσαλακωμένο χαρτί.

Švankmajerova²¹.

Με ορισμένα μέλη της ομάδας του ο Švankmajer ξεκινά το 1962 συνεργασία με το θέατρο της Μαγικής Λατέρνας της Πράγας (Laterna Magika), το οποίο ειδικευόταν σε παραστάσεις Μαύρου Θεάτρου και διάφορες πολυμεσικές εφαρμογές. Η συνεργασία του με τη Laterna Magika έγινε μόνιμη. Εκεί, ξανασυναντώντας τον Έμιλ Ράντοκ, αδελφό του ιδρυτή του Μαύρου Θεάτρου Άλφρεντ Ράντοκ²², γράφουν μαζί αρκετά σενάρια για ταινίες, που όμως δεν δημοσιοποιούνται ποτέ. Ένα χρόνο αργότερα γεννιέται η κόρη του Veronika. Την ίδια χρονιά ολοκληρώνει την πρώτη του ταινία *Το τελευταίο κόλπο των κυριών Σβάρτσεβαλντ και Ένγκαρ*, η οποία γυρίστηκε με μέλη του Μαύρου Θεάτρου και βραβεύτηκε σε τέσσερα διεθνή φεστιβάλ (Τουρ, Μπέργκαμο, Μανχάιμ και Μπουένος Άιρες).

Το 1970 γνώρισε τον Vratislav Effenberger²³, ηγετική μορφή και θεωρητικό του σουρρεαλιστικού κινήματος και εντάχθηκε στην Ομάδα των Τσέχων Σουρρεαλιστών. Λίγα χρόνια αργότερα η εγκαθίδρυση του σταλινισμού δυσχεραίνει την αποδοχή των έργων του, τα οποία λογοκρίνονται και θεωρούνται απαράδεκτα²⁴. Η ταινία *Το ημερολόγιο του Λεονάρδου* οδηγεί τον Švankmajer στην πιο δυσμενή κατάσταση που είχε ποτέ υποστεί επί του κομμουνιστικού καθεστώτος, καθώς απαγορεύτηκε η προβολή της αλλά προκάλεσε και τον αποκλεισμό του σκηνοθέτη από τα στούντιο για επτά χρόνια (persona non grata). Συνέχισε όμως να δουλεύει σε ταινίες συναδέλφων του ως σχεδιαστής ειδικών εφφέ, ως επί το πλείστον στο στούντιο Μπαρραντόφ. Παράλληλα ασχολήθηκε με αυτό που ο ίδιος ονομάζει 'απτικούς πειραματισμούς', και μια σειρά εικαστικών δημιουργιών στο ίδιο πνεύμα²⁵. Δημιούργησε μια μακροσκελή σειρά έργων με διάφορα μέσα, από αντικείμενα μέχρι σκελετούς ζώων, βασιζόμενος στη φύση αλλά κατασκευάζοντας μη φυσικά πλάσματα. Το 1972 εκδόθηκε η συλλογή με αυτά τα έργα και ονομάστηκε *Švank-mejer's Bilderlexikon (Švankmayer's Encyclopedia)*.

Το 1975 γεννιέται ο γιος του Vaclav. Το 1976 συνυπόγραψε μαζί με τη γυναίκα του ως J.E. Kostelec²⁶ μια σειρά από κεραμικά έργα της ίδιας. Το 1979 επέστρεψε ως σκηνοθέτης στα τσέχικα στούντιο με την προϋπόθεση τα φιλμ του να είναι διασκευές κλασικών έργων. Επηρεάστηκε από τον Edgar Allan Poe (*Η πτώση του Οίκου των Όσερ*), τον Horace Walpole (*Το κάστρο του Οτράντο*) και άλλους συγγραφείς. Το 1982 ολοκληρώνει την ταινία μικρού μήκους *Dimensions of Dialogue*. Η ταινία γίνεται διάσημη, σαρώνει τα βραβεία σε πολλά διεθνή φεστιβάλ και την ίδια στιγμή στιγματίζεται από το τσέχικο κομμουνιστικό καθεστώς ως παράδειγμα προς αποφυγή. Γι' αυτό το λόγο απαγορεύτηκε η προβολή της ταινίας στην Τσεχοσλοβακία –για τους ίδιους λόγους απαγορεύτηκε και η προβολή της ταινίας *Κάτω στο κελάρι*. Ένα χρόνο μετά, το 1983, έγραψε το βιβλίο *Hmat a Imaginace (Touch and Imagination)*²⁷, όπου πραγματεύεται την αφή, τη σκέψη και την ερμηνεία των πραγμάτων. Λόγω της διεθνούς φήμης του, το 1987 βρήκε ξένη χρηματοδότηση²⁸ και σκηνοθέτησε την πρώτη του μεγάλου μήκους ταινία, την *Αλίκη*. Το 1991 αγόρασε στο χωριό Κνόβιτς έναν παλιό κινηματογράφο μαζί με τον μόνιμο συνεργάτη και παραγωγό του Jaromir Kallista²⁹. Τον μετέτρεψε και δημιούργησε τα στούντιο Athanor. Εκεί γύρισε αρκετές από τις επόμενες ταινίες του όπως το *Food* (1992), τον *Φάουστ* (1994), τους *Συνωμότες της Ηδονής* (1996), τον *Μικρό Οτίκ*(2000) και την *Τρέλα* (2005). Έπειτα από σειρά επιτυχιών σε μεγάλου μήκους ταινίες η ολοκλήρωση της *Τρέλας* στιγματίστηκε από το θάνατο της

²¹ Το πατρικό της όνομα ήταν Dvoracova.

²² Τσέχος θεατρικός σκηνοθέτης (1914-1976).

²³ Τσέχος θεωρητικός της λογοτεχνίας, ασχολήθηκε ιδιαίτερα με το ρεύμα του σουρρεαλισμού (1923-1986).

²⁴ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 104.

²⁵ Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 92-94.

²⁶ Kostelec ονομαζόταν η πολύ από την οποία καταγόταν η Έβα Švankmajerova.

²⁷ Είναι χαρακτηριστικό ότι το συγκεκριμένο βιβλίο τυπώθηκε μόνο σε πέντε αντίτυπα.

²⁸ Χρηματοδότηση βρήκε από την Ελβετία, τη Γερμανία και την Αγγλία.

²⁹ Τσέχος ηθοποιός και κινηματογραφικός παραγωγός.

γυναίκας του στις 20 Οκτωβρίου του 2005. Η πιο πρόσφατη ταινία του είναι το *Surviving Life (Theory and Practice)*, που παρουσιάστηκε το Σεπτέμβριο του 2010 στη Βενετία.

Ο Jan Švankmajer ζει όλη του τη ζωή στην Πράγα. Το σπίτι του βρίσκεται στο ιστορικό κέντρο της πρωτεύουσας και ήταν κάποτε οικία αλχημιστή. Στο ισόγειο διατηρεί τη gallery Gambra στην οποία φιλοξενούνται ιδία έργα, της γυναίκας του, του γιου του αλλά και άλλων πολλών Τσέχων καλλιτεχνών.

Ο Τσέχος σκηνοθέτης είναι όνομα – θεσμός για το παγκόσμιο animation. Από αυτόν έχουν επηρεαστεί οι αδελφοί Quay³⁰, δημιουργώντας και το έργο *The Cabinet of Jan Švankmajer*, ο σκηνοθέτης Tim Burton³¹ αλλά και ο Terry Gilliam³², δηλώνοντας εμφανώς πως τον θεωρούν μέγα δάσκαλο³³. Για τον σύγχρονο animator PES³⁴ ο Švankmajer αποτελεί τη βάση των έργων του. Το ίδιο ισχύει και για τον αμερικανό σκηνοθέτη και animator John Lasseter³⁵. Αναγνωρίζοντας την αξία του έργου του συνεργάστηκε μαζί του το αμερικάνικο μουσικό κανάλι MTV για την παραγωγή του μονόλεπτου οικολογικού σποτ *Flora* και του σποτ *Meat Love* αλλά και ο Hugh Cornwell³⁶ για τον οποίο δημιούργησε το βίντεο κλίπ *Another Kind of Love*. Η επιρροή του Jan Švankmajer είναι ολοφάνερη σε ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους όπως οι παρακάτω: *The nightmare before Christmas, Toy Story, Toy Story 2, Cars, Cars 2, Alien Resurrection, A Bugs life, Western Spaghetti, Kaboom* και άλλες.

Παρόλο που αρκετοί σύγχρονοι animators τον έχουν ως πρότυπο για τη δημιουργία των έργων τους, ο ίδιος ο Jan Svankmajer δεν θεωρεί τον εαυτό του animator³⁷. Σε συνέντευξη με τον Petr Kral χαρακτηριστικά δηλώνει: «Το σημαντικό είναι η εσωτερική δύναμη των ‘αποθεμάτων’ που ο δημιουργός κουβαλάει μέσα του, τα μέσα της αυτοέκφρασης είναι εναλλάξιμα. Δεν αναγνωρίζω τον καταμερισμό της εργασίας ανάμεσα στους επαγγελματίες, που στο τέλος καταλήγει στη στειρότητα της σκέψης και στη ρηχή ‘πλαστικότητα’. Αναζητώ μια οικουμενικότητα της έκφρασης. Μ’αυτή την έννοια, η στάση μου είναι εκείνη ενός ‘στρατευμένου’ σουρρεαλιστή». Ενδιαφέρεται όχι τόσο για τις τεχνικές του animation κατ’ ουσίαν αλλά για τον τρόπο που θα τις χρησιμοποιήσει για να δώσει ζωή στα καθημερινά αντικείμενα, καθώς ο κόσμος γι’ αυτόν δεν χωρίζεται σε έμψυχα ή άψυχα αντικείμενα γιατί όλα έχουν τη δική τους ζωή. Στα έργα του τίποτα δεν μένει σταθερό. Η γέννηση και η καταστροφή προκύπτουν το ένα μέσα από το άλλο – η καταστροφή εμφανίζεται σε όλα σχεδόν τα έργα του³⁸. Κάτι που είναι έμψυχο την επόμενη στιγμή είναι άψυχο, ακίνητο. Με αστείρευτη φαντασία καταφέρνει να συνδέσει την ύλη με τη ζωή, τον άνθρωπο με το πράγμα και κατ’ επέκταση το πραγματικό με το μη πραγματικό. Για να καταφέρει να αποδώσει ο Švankmajer τα μηνύματα που επιθυμεί χρησιμοποιεί αρκετά αισθητικά μέσα. Ανθρώπους, ομοιώματα ανθρώπων από πηλό ή μαριονέτες κουκλοθεάτρου, αντικείμενα καθημερινής χρήσης. Κάνοντας ένα συνεχές παιχνίδι μεταξύ ανθρώπινης και μη φύσης, προσπαθεί να δείξει το οικείο και παράλληλα ανοίκειο περιβάλλον που ζει ο άνθρωπος. Οι χαρακτήρες αν και πραγματικοί άνθρωποι με την τεχνική stop motion εμφανίζονται ως μηχανικά όντα. Τα ομοιώματα μιμούνται στο μέγιστο τις ανθρώπινες κινήσεις και εκφράσεις, φαίνεται όμως καθαρά πως δεν έχουν ψυχή. Τα αντικείμενα είναι ρεαλιστικά, πράγματα που χρησιμοποιούνται καθημερινά και παντού. Ψαλίδια, μαχαίρια, ρούχα, παπούτσια, φρούτα και άλλα. Το αξιοσημείωτο είναι πως τα αντικείμενα που πρωταγωνιστούν στα έργα του δεν είναι ποτέ καινούργια. Είναι πάντοτε χρησιμοποιημένα και φθαρμένα. Σε μια συνέντευξή του είχε δηλώσει: «Για μένα τα αντικείμενα ήταν πάντα πιο ζωντανά από

³⁰ Αμερικάνοι stop motion animators (1947-).

³¹ Αμερικάνος κινηματογραφικός παραγωγός και σκηνοθέτης, σεναριογράφος και καλλιτέχνης (1958-).

³² Αμερικάνος σεναριογράφος, σκηνοθέτης, animator, ηθοποιός και μέλος της ομάδας Monty Python (1940-).

³³ Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 5.

³⁴ Αμερικάνος σκηνοθέτης και animator ταινιών μικρού μήκους και διαφημίσεων (1974-).

³⁵ Αμερικάνος animator, σκηνοθέτης και διευθυντής δημιουργικού στις εταιρείες Pixar και Walt Disney Animation Studios (1957-).

³⁶ Άγγλος μουσικός και συνθέτης, κιθαρίστας και τραγουδιστής του συγκροτήματος The Stranglers (1949-).

³⁷ Γιάννης Βασιλειάδης, *Animation* (Αθήνα: Αιγόκερως 2006), 116.

³⁸ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 126.

τους ανθρώπους. Πιο διαρκή και πιο εκφραστικά συνάμα. Είναι πιο συναρπαστικά χάρη στο λανθάνον περιεχόμενό τους και στις αναμνήσεις τους, που ξεπερνούν κατά πολύ τις ανθρώπινες. Τα αντικείμενα κρύβουν μέσα τους γεγονότα των οποίων υπήρξαν μάρτυρες. Γι' αυτό περιτριγυρίζομαι από αντικείμενα και προσπαθώ να ξεσκεπάζω τέτοια κρυμμένα γεγονότα και εμπειρίες. Μερικές φορές, τα αντικείμενα μιλούν άμεσα όταν κάποιος τα κοιτάει, ή τα αγγίζει, άλλες πάλι χρειάζεται περισσότερος χρόνος, ενίοτε και χρόνια, για να εκδηλωθούν. Οι άνθρωποι άγγιζαν αντικείμενα και πράγματα σε συγκεκριμένες καταστάσεις της ζωής τους, ενώ βίωναν διάφορες εντάσεις ή διαθέσεις, κι εναπόθεταν πάνω τους, με το άγγιγμα τους, τα συναισθήματα και τις συγκινήσεις τους. Όσο περισσότερο έχει αγγιχτεί ένα αντικείμενο, τόσο πλουσιότερο είναι το περιεχόμενό του. Προσπαθούσα πάντοτε στις ταινίες μου να ανασκάπτω το περιεχόμενο των αντικειμένων, να τα ακούω και να παρουσιάζω την ιστορία τους. Κατά τη γνώμη μου, αυτός πρέπει να είναι ο σκοπός κάθε animation: να αφήνει τα αντικείμενα να μιλούν από μόνα τους. Κάτι τέτοιο δημιουργεί μια ουσιαστική σχέση ανάμεσα στον άνθρωπο και τα πράγματα, βασισμένη στο διάλογο, και όχι στις αρχές του καταναλωτή. Μ' αυτόν τον τρόπο, τα αντικείμενα ελευθερώνονται από την χρηστική τους λειτουργία και επιστρέφουν στο προϊστορικό, μαγικό τους νόημα. Τα πρώτα πράγματα, που δημιούργησε ο άνθρωπος, ήταν στ' αλήθεια ζωντανά και εκείνος μπορούσε να συνομιλήσει μαζί τους»³⁹.

Παρόλο που είχε αρκετούς θαυμαστές λίγοι από αυτούς αντιλαμβάνονταν το θεωρητικό υπόβαθρο των έργων του. Οι περισσότεροι τον θαύμαζαν για τις τεχνικές που εφαρμόζε και τις καινοτομίες. Συνεπώς η σχέση του με το σουρρεαλισμό εμφανίζεται δυσνόητη και για άλλους μη αντιληπτή. Στη Βρετανία αδυνατούσαν να καταλάβουν τη σχέση του Jan Švankmajer με το σουρρεαλισμό, την ίδια στιγμή όπου στη χώρα του λάμβανε πλήρους αγνόησης και δει αναγνώρισης από την τσεχική πραγματικότητα. Κατά τον Michael Richardson «δεν μπορεί κάποιος να είναι σουρρεαλιστής και επαγγελματίας κινηματογραφιστής παράλληλα, ο Jan Švankmajer όμως αποτελεί την εξαίρεση στον κανόνα»⁴⁰.

Επανερχόμενη στη μελέτη του έργου του και στον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιεί το animation, το προσεγγίζω με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, ως μέσον. Το animation είναι ένα μέσον αποτύπωσης ενός έργου, καλλιτεχνικού ή μη, μιας σκέψης. Η απόπειρα μεταφοράς σε μια άλλη μορφή έκφρασης, όπως είναι η εγκατάσταση, είναι αυτό με το οποίο ασχολούμαι σε πρώτη φάση και στη συνέχεια κατά πόσον η εφαρμογή ανταποκρίθηκε στον αρχικό σχεδιασμό και τις προσδοκίες.

Ο αρχικός προσωπικός μου στόχος είναι η μελέτη των κοινωνικών φαινομένων του μηχανικού ανθρώπου και της κοινωνικής ανθρωποφαγίας και η χρήση τους ως θεματική αναζήτηση για την υλοποίηση ενός καλλιτεχνικού έργου. Παράλληλα πειραματίζομαι με τη μεταφορά των animation ταινιών του Jan Švankmajer σε μια διαδραστική εγκατάσταση ως μια απόπειρα προσέγγισης των ίδιων εννοιών με ένα διαφορετικό μέσον. Η επιλογή της τέχνης της εγκατάστασης και πιο συγκεκριμένα της παραστατικής εγκατάστασης, αφορά τον πειραματισμό σε σχέση με την αντίδραση του κοινού, όταν το άτομο παύει να είναι θεατής και γίνεται μέρος ενός έργου. Η μετάδοση των ιδεολογικών αναζητήσεων και των κοινωνικών προβληματισμών, οφείλουν να μεταδίδονται από τον καλλιτέχνη με τον καταλληλότερο τρόπο αφύπνισης του κοινού. Δεν είναι αρκετό να δημιουργείται η τέχνη για την τέχνη. Στην πραγματικότητα πέραν του αισθητικού αποτελέσματος, μείζονος σημασίας είναι ο τρόπος (ή το μέσον) που θα μεταδοθεί ένα μήνυμα. Γιατί σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση μπορεί να παραφραστεί ή ακόμη και να χαθεί.

³⁹ Συλλογικό έργο, *Jan Švankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 44.

⁴⁰ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 122.

Μεθοδολογία

Όσον αφορά την έρευνα για την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας πραγματοποιήθηκε αναλογική και ψηφιακή (διαδικτυακή) βιβλιογραφική μελέτη. Η βιβλιογραφική έρευνα πραγματοποιήθηκε σε βιβλιοθήκες πανεπιστημίων, όπως στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο, στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας και τη Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών του Βελιγραδίου. Σε ό,τι αφορά την ιστογραφική έρευνα, μελετήθηκαν άρθρα ιστοσελίδων, βιβλία στο διαδίκτυο, για παράδειγμα στο google books, στο scribd.com., στο Jstor.org και βιβλία από διαδικτυακές βιβλιοθήκες των Πανεπιστημίων MIT (libraries.mit.edu) και Cambridge (lib.cam.ac.uk). Για την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας πραγματοποιήθηκε επίσης βιντεογραφική έρευνα διαφορετικών οπτικοακουστικών πηγών. Πιο συγκεκριμένα η έρευνα περιελάμβανε το σύνολο των ταινιών του Jan Švankmajer, ταινίες από μετέπειτα animators που έχει επηρεάσει, όπως ο PES και ο John Lasseter, και καλλιτεχνών που είχαν τις ίδιες ιδεολογικές αναζητήσεις και δημιουργούσαν την ίδια περίοδο με τον Jan Švankmajer ταινίες animation, όπως ο Norman McLaren. Υποχρεωτικό μέρος της ερευνητικής διαδικασίας αποτέλεσε η προγραμματισμένη και συνεχής παρακολούθηση ειδήσεων, εκπομπών και διαφημίσεων στην τηλεόραση, με σκοπό την κατανόηση του περιεχομένου των παραπάνω και την καταγραφή άμεσων και έμμεσων μηνυμάτων από το συγκεκριμένο μέσο μαζικής επικοινωνίας. Επίσης χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος των προσωπικών συνεντεύξεων σε επισκέπτες της εγκατάστασης. Θεώρησα ότι σημαντικό στοιχείο για τη συγγραφή των συμπερασμάτων θα ήταν η καταγραφή της προσωπικής αντίληψης των επισκεπτών όταν εξέρχονταν της εγκατάστασης. Ο λόγος που επέλεξα αυτή τη μέθοδο έρευνας, αντί το γραπτό ερωτηματολόγιο, είναι η ευελιξία, η αμεσότητα καθώς και η δυναμική που εμπεριέχεται σε μια συζήτηση.

Στο πρώτο στάδιο έρευνας, που σχετίζεται με το πρώτο κεφάλαιο της εργασίας, παρακολούθησα το σύνολο των ταινιών του Jan Švankmajer, με στόχο τη μελέτη και καταγραφή των βασικών του τεχνοτροπιών, των κοινών μοτίβων και του γενικού του κινηματογραφικού ύφους. Σημαντικό στοιχείο της βιβλιογραφικής έρευνας αποτέλεσε η μελέτη της ζωής και του έργου του καλλιτέχνη, καθώς και των επιρροών που δέχτηκε, τα οποία αναλύονται εκτενέστερα στην εισαγωγή της μονογραφίας. Ακολούθησε η μελέτη βιβλιογραφικών και ιστογραφικών πηγών για τις επιλεγόμενες ταινίες, τη συμβολή του στο animation και την έννοια του ανοίκειου που είναι διάχυτη σε όλο το φάσμα του φιλικού του έργου. Καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας έγιναν προσπάθειες επικοινωνίας με τον Τσέχο σκηνοθέτη μέσω συνεργατών του από τη Σερβία, τη Γαλλία και την Τσεχία. Λόγω του προχωρημένου της ηλικίας του ιδίου σε συνδυασμό με την αποφυγή από μεριάς του χρήσης έμμεσων ηλεκτρονικών μηνυμάτων ήταν αδύνατη η εξ αποστάσεως, διαδικτυακή επικοινωνία. Παραταύτα οι συνεργάτες του ήταν ιδιαίτερα πρόθυμοι να βοηθήσουν προσφέροντας οποιαδήποτε πληροφορία μπορούσε να φανεί χρήσιμη για την περαίωση της εργασίας.

Έπειτα, για το δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας, αναλύθηκαν εκτενώς το animation και η εγκατάσταση, ως τα δύο βασικά μέσα καλλιτεχνικής έκφρασης. Το animation σε σχέση με τον Jan Švankmajer και η εγκατάσταση σε σχέση με το προσωπικό έργο. Η μελέτη αυτή ήταν αναγκαία για την καλύτερη κατανόηση της μεταφορά από το ένα μέσο στο άλλο, από τον αναγνώστη. Στη συνέχεια αναζητήθηκαν τα στοιχεία επαφής των ταινιών με τη διαδραστική εγκατάσταση και έγινε σημειολογική ανάλυση αυτών, σε συνδυασμό με την έρευνα εφαρμογής τους σε άλλες εγκαταστάσεις. Η συλλογή των στοιχείων επαφής ήταν το κομβικό σημείο στη μεθοδολογία μεταφοράς του έργου του JS από το διδιάστατο στον τρισδιάστατο χώρο και για τον λόγο αυτό θεωρείται αναμφισβήτητα συνδεδετικός κρίκος ανάμεσα στο μέσο του animation και το μέσο της εγκατάστασης.

Στο τελευταίο κεφάλαιο έγινε ο βασικός σχεδιασμός της εγκατάστασης. Καταγράφηκε η κεντρική ιδέα, στη συνέχεια το αναλυτικό σενάριο, δημιουργήθηκαν προσχέδια του χώρου και έγινε λεπτομερής καταγραφή της διάταξης των αντικειμένων σε αυτόν. Σε ένα διάστημα δύο μηνών σχεδιάστηκε και

κατασκευάστηκε η μάσκα. Παράλληλα για περίπου τρεις μήνες έγινε συνεχής παρακολούθηση των καθημερινών προγραμμάτων στην ελληνική τηλεόραση με στόχο την καταγραφή των μηνυμάτων που μεταφέρονται από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης στον καθημερινό τηλεθεατή. Μέσα από αυτή τη διαδικασία αλλά και από προβολές στο www.youtube.com παλαιότερων ελληνικών εκπομπών, έγινε η τελική επιλογή των πλάνων που προβάλλονται στο βίντεο που αναπαράγεται στην εγκατάσταση. Στη συνέχεια οριστικοποιήθηκε στην Κέρκυρα, ο Πολυχώρος Πολύτεχνο, ως ο τελικός χώρος υλοποίησης της εγκατάστασης. Αμέσως ξεκίνησε η μελέτη και καταγραφή του κώδικα, που χρησιμοποιήθηκε για την εφαρμογή του συστήματος διάδρασης της εγκατάστασης. Μετά την ολοκλήρωση αυτού του μέρους έγιναν πειράματα για την προσαρμογή του κώδικα σε σχέση με τα νέα δεδομένα του χώρου και υλοποιήθηκε η εγκατάσταση.

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης έγινε η συλλογή του οπτικοακουστικού δείγματος της αξιολόγησης και των εντυπώσεων των επισκεπτών. Σκοπός ήταν η χρήση του για την καταγραφή των συμπερασμάτων, των θετικών αποτελεσμάτων και των αποκλίσεων για την ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας.

Κεφάλαιο 1: Ανάλυση

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει εκτενής ανάλυση των ταινιών *Dimensions of Dialogue* και *Food*. Οι ταινίες είναι τριμερείς και η μελέτη τους θα γίνει για κάθε ξεχωριστό μέρος. Αρχικά εξετάζεται το σενάριο του έργου, στη συνέχεια οι χαρακτήρες και τέλος γίνεται η σημειολογική ανάλυση του περιεχομένου των φιλμ. Στόχος του κεφαλαίου είναι η έρευνα των εξεταζόμενων ταινιών τόσο σε περιγραφικό όσο και σε εννοιολογικό επίπεδο. Με αυτόν τον τρόπο διευκολύνεται η εύρεση των στοιχείων επαφής του animation με την εγκατάσταση, που αποτελούν το κλειδί για τη μεταφορά από το ένα μέσον στο άλλο, και θα αναλυθούν στο δεύτερο κεφάλαιο.

1.1 *Dimensions of Dialogue* (Dimensions of Dialogue)

Η ταινία *Dimensions of Dialogue* είναι μικρού μήκους, έχει διάρκεια 15' και χωρίζεται σε τρία μέρη - τρεις πιθανότητες διαλόγων.

Πρώτο μέρος: «Αιώνιος διάλογος». Σε αυτόν τον διάλογο πρωταγωνιστούν τρία κεφάλια. Το πρώτο είναι φτιαγμένο από φρούτα, λαχανικά και γενικότερα βασικές τροφές. Το δεύτερο είναι φτιαγμένο από αντικείμενα καθημερινής χρήσης ενός σπιτιού, όπως πιάτα, πιρουνία, δαχτυλήθρες, κουτάλες, ψαλίδια και διάφορα άλλα. Το τελευταίο κεφάλι αποτελείται από αντικείμενα επιμόρφωσης, όπως βιβλία, τετράδια, πινέλα, μπογιές ή χάρακες. Το κάθε ένα κεφάλι καταβροχθίζει το άλλο και το καταστρέφει (τα χαρτιά σκίζονται, τα ψαλίδια στραβώνουν, τα πιάτα σπάνε, το ψωμί θρυμματίζεται). Αφού είναι πλέον τελείως διαλυμένα και παραμορφωμένα σε σχέση με την αρχική τους μορφή συνεχίζουν να αλληλοκαταβροχθίζονται μέχρι που γίνονται τρία νέα κεφάλια που προέρχονται από τα πολτοποιημένα υλικά τους. Χωρίς όμως να σταματήσουν, αλληλοκαταβροχθίζονται για μια ακόμη φορά μέχρι που στο τέλος βγάζουν από το στόμα τους αλληπαλά ομοιώματα ανθρώπων.

Δεύτερο μέρος: «Περιπαθής διάλογος». Ο διάλογος αφορά δύο ομοιώματα ανθρώπων (από πλαστελίνη), ένα γυναικείο και ένα ανδρικό. Τα σώματα αγγίζονται με τα χέρια για λίγες στιγμές και μετά φιλιούνται. Στη συνέχεια τα σώματά τους ενώνονται, γίνονται ένα και κάνουν έρωτα. Έπειτα από λίγο χωρίζονται και επανέρχονται στη θέση τους. Από την ένωση τους έχει προκύψει ένα νέο 'σώμα', δημιούργημα του έρωτά τους. Τους πλησιάζει, όμως πρώτα η γυναίκα και ακολούθως ο άντρας το διώχνουν από κοντά τους. Μετά το πετούν ο ένας στον άλλο με μίσος μέχρι που συνθλίβονται μεταξύ τους, παραμορφώνονται πλήρως και καταστρέφονται.

Τρίτο μέρος: «Εξάντλητικός διάλογος». Δύο ανθρώπινες ανδρικές προτομές μέσης ηλικίας συνομιλούν μεταξύ τους με ένα περίεργο τρόπο, βγάζουν ο ένας μετά τον άλλο τη γλώσσα τους έξω. Πάνω στη γλώσσα του ενός άνδρα βρίσκεται ένα αντικείμενο που συμπληρώνει το αντικείμενο στη γλώσσα του έταιρου άνδρα. Ο ένας για παράδειγμα βγάζει οδοντόβουρτσα και ο άλλος οδοντόκρεμα. Αντιστοίχως συμβαίνουν οι παρακάτω συνδυασμοί: μαχαίρι με βούτυρο-ψωμί, παπούτσι-κορδόνι, ξύστρα-μολύβι. Αφού έχουν συνδυάσει όλα τα αντικείμενα οι προτομές περιστρέφονται κυκλικά και αλλάζουν θέση. Όταν όμως ξαναεξικινούν την παράξενη συνομιλία τους, δεν καταφέρνουν να 'επικοινωνήσουν'. Φτιάχνουν μη σχετικούς συνδυασμούς όπως ψωμί με οδοντόκρεμα και λίγο πιο μετά παπούτσι με ξύστρα. Τα πρόσωπά τους έχουν αρχίσει να παραμορφώνονται από την εξάντληση για επικοινωνία, η οποία δεν είναι δυνατή. Αντιστρέφουν για άλλη μια φορά τη θέση τους και χάνουν ολοσχερώς κάθε πιθανότητα επικοινωνίας. Βγάζουν και οι δύο τα ίδια αντικείμενα και τα αλληλοκαταστρέφουν. Παπούτσι με παπούτσι, ψωμί με ψωμί, κορδόνι με κορδόνι και ούτω καθ' εξής. Στο τέλος έχουν παραμορφωθεί πλήρως και βρίσκονται και οι δύο προτομές στα όρια της αποσύνθεσης.

1.1.1 Αιώνιος Διάλογος

Στο πρώτο μέρος της ταινίας οι χαρακτήρες είναι τρεις, ένα κεφάλι που αναπαριστά την «τροφή», ένα κεφάλι την «παραγωγή» και ένα τη «γνώση»⁴¹. Η επιλογή των αντικειμένων που αποτελούν το κάθε κεφάλι είναι καθορισμένη για την εξυπηρέτηση συγκεκριμένου σκοπού. Το κεφάλι «τροφή» αποτελεί την κινητήριο δύναμη του ανθρώπου, την ενέργεια. Για τον Jan Švankmajer το φαγητό είναι μια πρωτεύουσα επικοινωνία με τον κόσμο⁴². Χωρίς αυτό ο άνθρωπος δεν μπορεί να επιβιώσει και να εξελιχθεί. Άρα είναι το εφελθτήριο της ύπαρξής του. Έπειτα, το κεφάλι «παραγωγή» αποτελείται από αντικείμενα καθημερινής χρήσης. Ο άνθρωπος κατασκεύασε αντικείμενα καθημερινής χρήσης προς ίδια εξυπηρέτηση και για να διευκολύνει την επεξεργασία και χρήση των πρώτων υλών που του παρείχε η γη. Με τη χρήση αυτών μείωνε τον κόπο που χρειαζόταν για οποιαδήποτε καθημερινή εργασία. Τέλος, το κεφάλι «γνώση» συμβολίζει την εξέλιξη του ανθρώπου, το στοιχείο που τον ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα έμβια όντα του πλανήτη, τον νου. Από τη στιγμή που το άτομο καλύπτει κάποιες πρωταρχικές ανάγκες και εξασφαλίζει την επιβίωσή του, δημιουργούνται νέες ανάγκες που σχετίζονται με την κοινωνικοποίηση του και τη διέγερση του μυαλού του. Ο άνθρωπος χρησιμοποιεί το νου, όχι μόνο για να επιβιώσει επάνω στη γη αλλά και για να επιταχθεί στο σύνολο των ομοειδών του.

Όλα τα αντικείμενα που συνθέτουν τα κεφάλια φαίνονται σαν αληθινά, ζωντανά. Οι κινήσεις τους, παρόλο που μοιάζουν μηχανικές, έχουν μια φυσική ροή. Σε καμία περίπτωση δεν υποδηλώνουν την πραγματικότητα, αλλά μια επιτηδευμένη παραλλαγή της. Όταν ένα κεφάλι κινείται, τα μέρη που το αποτελούν είναι και αυτά κινούμενα ως προς την υπόστασή τους, αλλά και ως προς το σύνολο των αντικειμένων. Η τοποθέτηση όλων των πραγμάτων με σκοπό να σχηματίζουν ένα πρόσωπο, αποτελεί φόρο τιμής στον Arcimboldo⁴³. Η μίμηση της τεχνικής του ζωγράφου από τον σκηνοθέτη είναι εμφανής με τη διαφορά ότι τα πρόσωπα είναι κινούμενα.



Εικόνα 1: Arcimboldo



Εικόνα 2: Αιώνιος Διάλογος

Σε ό,τι αφορά τη μη λεκτική επικοινωνία, το στόμα όλων των προσώπων, ως το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό, εμπεριέχει όλους σχεδόν τους συμβολισμούς του πρώτου μέρους του φιλμ. Τα αλληγορικά σχηματισμένα πρόσωπα, εκτός από το γεγονός ότι είναι έμψυχα εφόσον κινούνται, παράλληλα αλληλοκαταβροχθίζονται και μοιάζουν να συμμετάσχουν σε ένα κανιβαλιστικό χορό. Από την μερικώς λαίμαργη κίνηση του στόματος, κάθε φορά που δύο κεφάλια πλησιάζουν μεταξύ τους,

⁴¹ David O' Kane, "Seeking Švankmajer: Illuminating the Dark Unconscious" (PhD, thes., Academy of Visual Arts Leipzig, 2006), 30.

⁴² Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 126.

⁴³ Michael Nottingham, *Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer*, *EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal* (2004-2005): 143, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010.

φαίνεται ποιο κεφάλι πρόκειται να επιτεθεί στο άλλο. Όλη αυτή η διαδικασία της συνεχούς αναμάσησης συμβολίζει την κατάρρευση της ταυτότητας του εκάστοτε προσώπου που ακολουθεί την εξόντωση της φυσικής του μορφής⁴⁴. Η θεματολογία που περιλαμβάνει κάθε πρόσωπο (τροφή, παραγωγή, γνώση), όντας σημαντική για την επιβίωση και την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους, αλλιώνεται και φθείρεται μέχρι την τελική της καταστροφή, όπου έχει χάσει την αρχική της μορφή και ουσία. Παρόλο όμως που έχει υποστεί την πλήρη διάβρωση και έχει αποσυντεθεί, η ενέργεια του προσώπου δεν χάνεται⁴⁵. Μετουσιώνεται σε κάτι διαφορετικό όπως φαίνεται λίγο αργότερα, όπου τα πολτοποιημένα πρόσωπα μετατρέπονται σε ομοιώματα ανθρώπινων κεφαλιών. Ακόμη και τότε, που θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ο Jan Švankmajer δίνει μια θετική έκβαση στον αέναο αυτό διάλογο, δείχνοντας πως η ενέργεια του αντικειμένου μεταφέρεται στην επόμενη μορφή του, μια τέτοια άποψη μπορεί εύκολα να απορριφθεί. Ο καλλιτέχνης συνεχίζοντας τη σουρρεαλιστική οπτικοποίηση της φθοράς του ανθρώπινου είδους, δείχνει πως με την αλλεπάλληλη πολτικοποίηση μειώνεται η διαφορετικότητα του κάθε προσώπου (και κατ'επέκταση του κάθε ανθρώπου) και αυξάνεται η μαζικότητα⁴⁶. Μια μαζικότητα που εξ'ορισμού δεν εξελίσσεται, καθώς αναπαράγει συνεχώς τον ίδιο



Εικόνα 3: Αιώνιος Διάλογος

της τον εαυτό στην αιωνιότητα, όπως φαίνεται στο τέλος του πρώτου μέρους του φιλμ, όπου τα ανθρώπινα ομοιώματα 'ξερνούν' αδιάκοπα πανομοιότυπα κεφάλια. Τα κεφάλια αυτά είναι άφθαρτα και με πλήρη έλλειψη εκφραστικότητας. Η μη αρμονική, σπασμωδική κίνηση που κάνουν καθώς βγάζουν από το στόμα τους το ομοίωμά τους, θυμίζει μηχανή μαζικής παραγωγής σε εργοστάσιο. Ακόμα και το χρώμα της πλαστελίνης που έχει χρησιμοποιηθεί είναι ουδέτερο. Δεν μπορεί να χαρακτηριστεί με ευκολία έντονο ή απαλό, ψυχρό ή θερμό. Στο κλείσιμο του πρώτου μέρους ο Jan Švankmajer παρουσιάζει με έξυπνους συμβολισμούς τη βιομηχανοποιημένη πλευρά του ανθρώπου και την τάση του να μην αναπτύσσεται ατομικά, αλλά να μιμείται τη μαζικότητα.

1.1.2 Περιπαθής Διάλογος

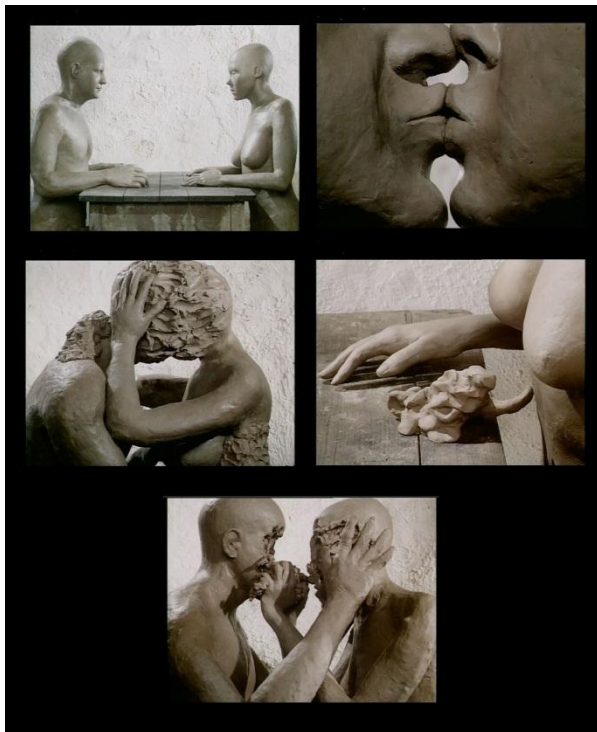
Οι δύο βασικοί χαρακτήρες ο άνδρας και η γυναίκα είναι γυμνοί, χωρίς μαλλιά και αντιστοιχούν με τις πραγματικές αναλογίες ενός ανθρώπινου σώματος. Είναι ομοιώματα ανθρώπου που τα διακρίνει εξωτερικά η τελειότητα. Δεν εμφανίζουν ρυτίδες, σημάδια ή οποιαδήποτε βιολογική φθορά. Το άτονο καφέ χρώμα της πλαστελίνης που έχει χρησιμοποιήσει ο Jan Švankmajer για να τους κατασκευάσει, σε συνδυασμό με την εξωτερική τους εμφάνιση υποδηλώνει πιθανότατα τη γενικότητα. Δεν περιγράφει ένα συγκεκριμένο ζευγάρι, αλλά ένα οποιοδήποτε καθημερινό ζευγάρι με συγκεκριμένα και παράλληλα γενικά χαρακτηριστικά. Αναλύοντας τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους, φαίνεται ότι παρόλο που δεν είναι έντονα, δείχνουν ελαφρώς την έλξη που νιώθουν ο ένας για τον άλλο. Η στάση του σώματός τους με ελαφριά έως ανεπαίσθητη κλίση προς τα εμπρός, ενισχύει ακόμη περισσότερο

⁴⁴ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁴⁵ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁴⁶ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 125.

τον ερωτισμό ανάμεσά τους. Στη συνέχεια, το χαμόγελο του άνδρα και το ανοιγόκλεισμα των βλεφάρων της γυναίκας, αποσαφηνίζουν τα συναισθήματα που έχουν. Σημαντικό επίσης στοιχείο είναι η σωματική επαφή που αποκτούν μεταξύ τους όταν πιάνουν ο ένας το χέρι του άλλου. Αυτό ίσως υποδεικνύει ότι δεν προκειται για δύο αγνώστους, αλλά ότι υπάρχουν πιο βαθιά συναισθήματα μεταξύ τους. Με την ένωση των χεριών τους μετατρέπονται σε μια μάζα ανομοιόμορφη, αλλά παράλληλα ομοιόμορφη και οικεία. Στη συνέχεια φιλιούνται μέχρι που στο τέλος γίνονται μια μάζα πλαστελίνης χωρίς ακριβές σχήμα. Οι κινήσεις της μάζας αυτής παρουσιάζουν κάτι πολύ ομαλό, συνεχόμενο και εύπλαστο. Ο σκηνοθέτης έχει αποδώσει με εξαιρετική διαύγεια το μήνυμά του. Οι δύο άνθρωποι έγιναν μια μάζα και θυμίζουν ζευγάρι που κάνει έρωτα. Δείχνουν ότι ικανοποιώντας την ανάγκη όχι μόνο για σεξουαλική συνεύρεση αλλά και για το συναίσθημα της αγάπης που νιώθουν, μπορούν από ανεξάρτητα σώματα να γίνουν ένα. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα τα σώματα επανέρχονται στην αρχική τους θέση. Μέχρι στιγμής, στο δεύτερο αυτό διάλογο, φαίνεται να επιτυγχάνεται η πραγματική επικοινωνία, όμως σύντομα εκφυλίζεται και οδηγείται στην απόλυτη καταστροφή⁴⁷. Στο κέντρο του τραπέζιού έχει «περισσέψει» από την ένωση των σωμάτων ένα καινούργιο άμορφο σώμα. Ο Jan Švankmajer δεν του έδωσε σαφή μορφή και δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως έμβρυο, γιατί θα έκανε την ουσία της ύπαρξής του πολύ συγκεκριμένη και καθοδηγούμενη. Παραταύτα συμβολίζει κάθε τι κοινό έχει το ζευγάρι. Αποτελεί την προσωποποίηση της σχέσης τους, όλα τα κοινά πράγματα που τους έχουν ενώσει. Το άμορφο αυτό σώμα αποτελεί τόσο από ένα μέρος του άνδρα, όσο και της γυναίκας. Η 'μη τελειότητα' του όμως, το έκανε μη αποδεκτό και από τους δύο. Ενώ από την ένωσή τους έχει γεννηθεί κάτι καινούργιο, το οποίο αποτελεί κάτι δικό τους, τελικά γίνεται αιτία για την καταστροφή της μεταξύ τους σχέσης. Αρχικά, το νέο σώμα πλησίασε τη γυναίκα, σύμβολο μητρότητας, με αναπηδήματα και ένα



Εικόνα 4: Περιπαθής Διάλογος

απαλό άγγιγμα, προσπαθώντας να έρθει σε επαφή μαζί της όπως θα έκανε ένα μωρό. Εκείνη το κοίταξε ανέκφραστα και το έσπρωξε μακριά με το χέρι της, όπως θα έκανε με κάτι που την ενοχλούσε. Έφτασε στο χέρι του άνδρα ο οποίος έκανε το ίδιο. Το σώμα όμως επανήλθε στη γυναίκα που προσπάθησε, πάλι με το χέρι της, αυτή τη φορά να το συνθλίψει και εκείνο την απέφυγε. Από την άλλη μεριά ο άνδρας το καλεί κοντά του και το εξαπατά, το χρησιμοποιεί σαν παιχνίδι και τελικά το πετά βίαια επάνω στη γυναίκα. Ενώ μέχρι εκείνη την ώρα φαίνονταν μόνο τα χέρια τους, τώρα πλέον φαίνεται και το θυμωμένο πρόσωπο του άντρα. Η γυναίκα αρπάζει το σώμα και με τη σειρά της το πετά με μίσος στον άνδρα. Από μια έκφραση μίσους, τα χαρακτηριστικά της αλλάζουν σε ένα χαιρέκακο χαμόγελο, καθώς βλέπει το σώμα να πετάγεται πάνω στο πρόσωπο του άντρα. Ο σκηνοθέτης παραλληλίζει συμβολικά τη συμπεριφορά του ζευγαριού προς το σώμα με ένα διαζύγιο που θα μπορούσε να υφίσταται στην πραγματική ζωή. Έτσι, ο επιθετικός τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλο, είναι ο ίδιος ακριβώς τρόπος με τον οποίο επιτίθενται τα ανθρώπινα ζευγάρια μεταξύ τους, χάνοντας τον αυτοσεβασμό τους και πληγώνοντας το σύντροφό τους.

⁴⁷ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 125.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί ότι ακόμα περισσότερο και από τις εκφράσεις των προσώπων, ο Jan Švankmajer εστιάζει στις κινήσεις των χεριών των δύο ανθρώπινων ομοιωμάτων. Με τα χέρια ενώνονται πρώτη φορά, με τα χέρια τους πλάθονται κάνοντας έρωτα, διώχνουν το νέο σώμα και τέλος επιτίθενται ο ένας στον άλλο. Αν και στο τέλος του μέρους αυτού τα χαρακτηριστικά των προσώπων δείχνουν πολύ έντονα τι νιώθουν οι πρωταγωνιστές, την ίδια στιγμή τα χέρια δεν παύουν να έχουν μια εκφραστικότητα πλήρη συναισθημάτων. Τα χέρια καταστρέφουν πρώτα το πρόσωπο της γυναίκας και ακολούθως του άντρα. Μετατρέπονται ξανά σε άμορφες μάζες, αλλά αυτή τη φορά φαίνονται ένας κατεστραμμένος και αλλοτριωμένος όγκος. Με αυτόν τον τρόπο ο σκηνοθέτης επισημαίνει στον θεατή πως παρόλη την αρχικά φαινομενική σύμπτωση δύο ανθρώπων, στο τέλος κανείς δεν μπορεί να επικοινωνήσει με τον άλλον όπως ακριβώς επιθυμεί⁴⁸. Στη σημερινή κοινωνία, η φαινομενικά ιδανική σχέση δύο ανθρώπων που αγαπούν ο ένας τον άλλον, επικοινωνούν και κατανοούν αμφότεροι το χαρακτήρα του συντρόφου τους, χρειάζεται μόνο μια στιγμή για να καταστραφεί. Σε αυτό το μέρος του φιλμ ο Jan Švankmajer ίσως θέλει να σατυρίσει την αποποίηση ευθυνών που εφαρμόζουν κάποιοι άνθρωποι στις σχέσεις τους, εκμεταλλευόμενοι το σύντροφό τους.

1.1.3 Εξαντλητικός Διάλογος

Το τελευταίο μέρος αποτελείται από δύο χαρακτήρες. Πρόκειται για δύο ανδρικές προτομές φτιαγμένες ξανά από καφέ πλαστελίνη που βγαίνουν μέσα από το συρτάρι ενός ξύλινου τραπεζιού, πάνω στο οποίο διαδραματίζεται τελικά ο διάλογός τους. Σε σχέση με τον «Περιπαθή Διάλογο», εδώ τα μάτια και οι γλώσσες φαίνονται σαν να είναι αληθινά ανθρώπινα μέλη. Το ίδιο πραγματικά είναι τα αντικείμενα που βγάζουν μέσα από το στόμα τους. Στην αρχή ο συνδυασμός των αντικειμένων δείχνει αρμονικός και η επικοινωνία μεταξύ των δύο ανδρών φυσιολογική. Όταν όμως περιστρέφονται και παίρνει ο ένας τη θέση του άλλου, τότε ξεκινούν να χάνουν τη μεταξύ τους επικοινωνία. Σταδιακά παραμορφώνονται και στο τέλος έχουν αλλοιωθεί πλήρως σχηματικά, πλην της γλώσσας και των ματιών τους.

Σε αυτό το μέρος η σκέψη σχετικά με την πιθανότητα ενός φυσιολογικού διαλόγου είναι ξεκάθαρη. Ο διάλογος δεν αποτυγχάνει τόσο, όσο οδηγεί τους δύο πρωταγωνιστές στην εξάντληση⁴⁹. Οι δύο ανδρικές προτομές στέκονται η μια απέναντι από την άλλη και αλληλοκοιτάζονται αδιάφορα, χωρίς να εστιάζουν ο ένας στον άλλο. Κοιτούν το κενό. Οι ρυτίδες γήρατος φανερώνουν τη μέση ηλικία τους. Τα μάτια τους είναι από πορσελάνη και μοιάζουν εξαιρετικά αληθοφανή. Το αριστούργημα όμως της αληθοφάνειας είναι οι γλώσσες των δύο προτομών. Ο Jan Švankmajer χρησιμοποιεί συχνά ανθρώπινες γλώσσες στις ταινίες του⁵⁰ και ο λόγος που το κάνει αναλύεται παρακάτω. Οι δύο άνδρες καθώς αποτελούνται μόνο από ένα κεφάλι, επικοινωνούν μεταξύ τους με τα μάτια και τις γλώσσες.

Ξεκινούν μια εκκεντρική συνομιλία που θυμίζει το παιχνίδι «πέτρα, μολύβι, ψαλίδι, χαρτί»⁵¹. Ο ένας ξεκινά βγάζοντας από το στόμα του μία οδοντόβουρτσα και ο άλλος του «απαντά» βγάζοντας από το στόμα του μία οδοντόκρεμα. Η συζήτηση συνεχίζεται με τους υπόλοιπους συνδυασμούς. Η επικοινωνία μεταξύ των δύο φαίνεται φυσιολογική. Προσπαθούν αμφότεροι να εξυπηρετήσουν ο ένας τις ανάγκες του άλλου⁵². Και αρχικά τα καταφέρνουν. Οι κινήσεις τους, και τα αντικείμενα που έχει επιλέξει ο Jan Švankmajer για να συμπληρώσουν το ένα το άλλο (οδοντόβουρτσα-οδοντόκρεμα, μαχαίρι με βούτυρο-ψωμί, παπούτσι-κορδόνι, ξύστρα-μολύβι) συμβολίζουν την καθημερινότητα και παραπέμπουν σε αυτοματοποιημένες κινήσεις που κάνει ο μέσος άνθρωπος σε ημερήσια βάση, αλλά

⁴⁸ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁴⁹ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 125.

⁵⁰ Βλέπε ως κορύφωση την τελευταία του ταινία *Prežit svůj život (teorie a praxe)*.

⁵¹ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁵² Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 12.

δεν τις σκέφτεται. Είναι συνηθισμένος σε αυτές και δεν τους δίνει σημασία. Κάθε πρωί βουρτσίζει τα δόντια του, τρώει πρωινό, δένει τα παπούτσια του, φεύγει για τη δουλειά του και ακονίζει το μολύβι του για να ξεκινήσει την εργασία του. Χωρίς λόγια, ενεργοποιώντας για ακόμη μια φορά τη μη λεκτική επικοινωνία, ο Jan Švankmajer επισημαίνει, όπως και στο πρώτο μέρος του φιλμ, τον μαζικό βιομηχανοποιημένο άνθρωπο. Λειτουργεί με τις ίδιες κινήσεις-κονσέρβες κάθε μέρα, όπως και η πλειονότητα των ανθρώπων στη δυτική καταναλωτική κοινωνία. Εκεί βέβαια είναι η διαφορά του σουρρεαλιστή. «Σπάζοντας το κατεστημένο και προσπαθώντας να ταρακουνήσει το θεατή σε ό,τι αφορά τη μηχανική του καθημερινότητας, του δείχνει πως όλα είναι πιθανά και όλα είναι συγκρίσιμα»⁵³.

Τα κεφάλια αλλάζουν θέσεις και ξαναβγάζουν έξω τα ίδια αντικείμενα. Όμως οι συνδυασμοί, δεν είναι λογικοί. Η οδοντόκρεμα αλείφεται στο ψωμί, η οδοντόβουρτσα ακονίζεται μέσα στην ξύστρα και ούτω καθ' εξής. Ακολουθούν δεκαεπτά παράλογοι συνδυασμοί που εξαντλούν τους άνδρες. Τα πρόσωπά τους εμφανίζουν ραγίσματα και όσο χάνεται η επικοινωνία μεταξύ τους, τόσο αυξάνονται και τα ραγίσματα. Επίσης, ενώ στην αρχή παρουσιάζαν μια ευγένεια, βγάζοντας πρώτα ο ένας και μετά ο άλλος με τη σειρά τα αντικείμενα από το στόμα (όπως συμβαίνει και με τις λεκτικές συζητήσεις που πρώτα κάποιος μιλάει και έπειτα ο έταιρος απαντάει), στο τέλος αυτό σταματάει να συμβαίνει. Βγάζουν επιθετικά και παράλληλα τα αντικείμενα, προτάσσοντάς τα απειλητικά και προσπαθώντας να επιβληθούν ο ένας στον άλλο.

Έπειτα από άλλη μία περιστροφή των κεφαλιών και αλλαγή θέσης, στον τελευταίο γύρο διαλόγου επέρχεται η πλήρης παρανόηση. Τα στόματα ανοίγουν και βγάζουν τα ίδια αντικείμενα, μολύβι με μολύβι, ψωμί με ψωμί και όλα τα υπόλοιπα. Η κάμερα απομακρύνεται και εμφανίζονται τα κεφάλια παραμορφωμένα, με τα στόματα ανοιχτά και τις γλώσσες έξω, παλεύοντας να αναπνεύσουν. Εκεί ο Jan Švankmajer παρουσιάζει με τη δύναμη της εικόνας, τη διαφθορά του πολιτισμένου ανθρώπου⁵⁴ και την αδυναμία της γλώσσας να κάνει τους ανθρώπους να επικοινωνήσουν⁵⁵. Εκφράζει την άποψή του για τη δύναμη του λόγου παγκοσμίως. Τον θεωρεί αν όχι άχρηστο, εξαιρετικά περιοριστικό για να αποδοθεί ένα νόημα. Αν κάτι εκφραστεί με λόγια έχει μόνο μία έννοια. Αν όμως ο θεατής δει μία εικόνα, μπορεί να σχηματίσει πολλές έννοιες γύρω από αυτήν. Δεν έχει περιορισμούς, κατευθύνσεις και απαγορεύσεις. Η χρήση του λόγου είναι για τον Jan Švankmajer το σύμβολο της παρανόησης, όπως ήταν για το Θεό ο Πύργος της Βαβέλ, και αργά ή γρήγορα καταρρέει. Οι διαμελισμένοι άνδρες και κατ' επέκταση η διαμελισμένη τους γλώσσα, είναι μία επίμονη συμβολική μεταφορά του καλλιτέχνη, ένα ανοίκειο σύμβολο για το πώς η ανθρωπότητα αυτοπροσδιορίζεται μέσω του λόγου. Όταν η γλώσσα αποσχίζεται από τον άνθρωπο, τότε εκείνος



Εικόνα 5: Εξαντλητικός Διάλογος

⁵³ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁵⁴ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁵⁵ David O' Kane, "Seeking Švankmajer: Illuminating the Dark Unconscious" (PhD, thesis., Academy of Visual Arts Leipzig, 2006), 30-31.

επιστρέφει στα πρωτόγονα ένστικτά του. Με αυτόν τον τρόπο, όπως περιγράφει και ο David O' Kane, ο Jan Švankmajer απεικονίζει την αδυναμία του λόγου και υπερασπίζεται την ακεραιότητα της εικόνας⁵⁶.

Ο Γιάννης Βασιλειάδης περιγράφοντας το φιλμ στο σύνολό του αναφέρει ότι «η ταινία *Dimensions of Dialogue* μεταγγίζει στο θεατή το σύγχρονο αίσθημα αλλοτρίωσης και απαισιοδοξίας, με την εκφραστική δύναμη της υπαρξιακής αγωνίας και του προβληματισμού που υπαινίσσεται»⁵⁷. Το κοινό που έχουν όλοι οι διάλογοι είναι η λυπηρή έλλειψη επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων. Ο κάθε ένας βλέπει τα πράγματα από τη δική του οπτική γωνία μη καταδεχόμενος να κατανοήσει τον συνομιλητή του. Έτσι σύντομα οι σχέσεις οδηγούνται στον αλληλοσπαραγμό, την εξόντωση⁵⁸ και την ολοκληρωτική καταστροφή⁵⁹.

Ο Jan Švankmajer κάνει ωστόσο κριτική και στην εξάρτηση της κοινωνίας από την κατηγοριοποίηση έμψυχο-άψυχο⁶⁰. Για τον ίδιο το σκηνοθέτη αυτός ο διαχωρισμός δεν υπάρχει. Χρησιμοποιεί τα αντικείμενα και τους ηθοποιούς κατά βούληση. Εξάλλου γι' αυτόν, τα αντικείμενα έχουν περισσότερες ιστορίες να διηγηθούν από έναν άνθρωπο. Πολλές φορές προϋπήρχαν αυτού και θα υπάρχουν και μετά το θάνατό του. Παρατηρείται λοιπόν πως ανά πάσα στιγμή τα αντικείμενα γίνονται ηθοποιοί και οι ηθοποιοί διακοσμητικά στοιχεία του έργου.

Κάνοντας τα αντικείμενα έμψυχα όντα επιλέγει και το δρόμο της μη λεκτικής επικοινωνίας. Παρακολουθεί όπως αναφέρει ο Roger Cardinal «το σιωπηλό κόσμο επιζητώντας να μεταγράψει ένα σιωπηρό λόγο»⁶¹. Ο Jan Švankmajer επιλέγει τη δύναμη της εικόνας. Θεωρεί πως μόνο μέσω της εικόνας επέρχεται η πραγματική επικοινωνία⁶², ενώ ο λόγος οδηγεί στην καταστροφή. Η μη χρήση της λεκτικής επικοινωνίας κάνει το *Dimensions of Dialogue* ένα οικουμενικό και διαχρονικό έργο.

1.2 Food (Τροφή)

Η ταινία *Food* είναι και αυτή μικρού μήκους, έχει διάρκεια 17' και χωρίζεται σε τρία μέρη, σύμφωνα με τη βασική ημερήσια διατροφή. Στην εισαγωγή του φιλμ προβάλλονται φωτογραφίες με φαγητά πολλών ειδών.

Πρώτο μέρος: «Πρωινό». Ένας άνδρας εισέρχεται σε ένα δωμάτιο και κάθεται σε ένα τραπέζι. Ακριβώς απέναντί του κάθεται ένας άλλος άνδρας εντελώς ακίνητος. Ο πρώτος άνδρας διαβάζει ένα ταμπελάκι οδηγιών που κρέμεται στο λαιμό του ακίνητου άνδρα. Βγάζει ορισμένα κέρματα από την τσέπη του και τα τοποθετεί στο στόμα του ακίνητου άνδρα. Τότε ο δεύτερος άνδρας (ακίνητος), αρχίζει να κινείται εντελώς μηχανικά, όπως θα έκανε ένα ρομπότ και μετά από λίγο το στέρνο του ανοίγει

⁵⁶ David O' Kane, "Seeking Švankmajer: Illuminating the Dark Unconscious" (PhD, thesis, Academy of Visual Arts Leipzig, 2006), 30-31.

⁵⁷ Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 12.

⁵⁸ Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 12.

⁵⁹ Σε συνέντευξη με τον Peter Hames ο Jan Svankmajer αναφέρει: «Από πολύ παλιά, από την εποχή του σχολείου, δεχόμουν κριτική για νοσηρότητα, αρνητισμό και πεσιμισμό. Και πάντα προσπαθούσα να υπερασπιστώ τον εαυτό μου από αυτές τις κατηγορίες. Δεν υπάρχει στις ταινίες μου αφηρημένη καταστροφή. Είναι πάντα ένας καθορισμένος τύπος άρνησης (κι όπως λέει ο Effenberger αυτό δεν αποτελεί αρνητισμό). Η καταστροφή στις ταινίες μου έχει ιδεολογικές και φιλοσοφικές ρίζες. Θα ήταν ανειλικρινές αν αρνηθώ, ότι αν κάνω μια ταινία, κάποιες καταστροφικές συμπεριφορές (ιδιαίτερα σε σχέση με το φαγητό) προκαλούνται από «κρυμμένα» συναισθήματα της λίμπιντο. Εδώ όμως, έχουμε να κάνουμε με την πάλη μου με την παιδική ηλικία. Είμαι συλλέκτης, όχι όμως συστηματικός. Συλλέγω εντυπώσεις των διασκορπισμένων μου συναισθημάτων, τις οποίες ανακαλύπτω σε ορισμένα αντικείμενα, ασχέτως αν στερούνται αξίας ή είναι αντικείμενα τέχνης, φυσικά προϊόντα ή κάτι που βρήκα στην τύχη. Τα αντικείμενα αυτά δεν είναι για μένα νεκρά τεχνουργήματα και μου αρέσει να τους δίνω πρωταγωνιστικούς ρόλους στις ταινίες μου». Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008),

⁶⁰ Michael Nottingham, *Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer*, *EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal* (2004-2005): 131, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010.

⁶¹ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

⁶² Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 125.

αυτόματα και εμφανίζεται ένα έτοιμο πρωινό (καφές, λουκάνικο, μουςτάρδα και ψωμί). Έπειτα από 'μπουινιά' του πρώτου άνδρα, από τα αυτιά του ακίνητου εμφανίζονται μαχαιροπίρουνα. Όταν τελειώνει το πρωινό του, κλωτσάει τον ακίνητο άνθρωπο στο πόδι, και εμφανίζεται στην τσέπη του σακακιού του μια χαρτοπετσέτα. Την παίρνει, σκουπίζεται, και μόλις απομακρύνει τα υπολείμματα του πρωινού του, μετατρέπεται ο ίδιος σε μηχανή αυτόματης πώλησης. Λίγα δευτερόλεπτα μετά, ο ακίνητος άνθρωπος ζωντανεύει. Παίρνει το σακάκι και το καπέλο του, σημειώνει έναν αριθμό στον τοίχο (όπως σημειώνονται στις φυλακές) και αποχωρεί από το δωμάτιο. Από την ίδια πόρτα μπαίνει ένας άλλος άνδρας. Κάθεται στην ίδια θέση και επαναλαμβάνεται η ίδια ακριβώς ιστορία που έλαβε χώρα στο δωμάτιο προηγουμένως. Στο τέλος, όταν ο πρώτος άνδρας αποχωρεί από το δωμάτιο, έξω από αυτό περιμένουν δεκάδες για να εισέλθουν.

Δεύτερο μέρος: «Μεσημεριανό». Δύο άνθρωποι, ένας φτωχός κι ένας πλούσιος, κάθονται αντικριστά σε ένα τραπέζι εστιατορίου. Για αρκετή ώρα προσπαθούν να μιλήσουν στο σερβιτόρο για να παραγγείλουν. Αυτός όμως τους αγνοεί επανειλημμένα. Ο φτωχός πεινάει πολύ και κάνει μία προσπάθεια να φάει ένα λουλούδι από το βάζο του τραπέζιού. Ο πλούσιος τον κοιτάζει με αποστροφή και αμέσως ο φτωχός βγάζει το λουλούδι από το στόμα του ντροπιασμένος. Τότε ο πλούσιος αρπάζει όλο το μπουκέτο με τα λουλούδια του βάζου και τα τρώει. Το ίδιο συνεχίζεται και με όλα τα υπόλοιπα αντικείμενα έως και το ίδιο το τραπέζι και τις καρέκλες. Βρίσκονται γυμνοί στο πάτωμα με τον φτωχό άνθρωπο να πεινάει καθώς κατάφερε να αποσπάσει ελάχιστα αντικείμενα του τραπέζιού για να φάει, πριν τα 'καταβροχθίσει' ο πλούσιος. Στο τέλος έχουν μείνει ο κάθε άνδρας με ένα ζεύγος μαχαιροπίρουνα στα χέρια τους. Ο πλούσιος τρώει τα μαχαιροπίρουνά του και ο φτωχός βλέποντάς τον κάνει το ίδιο. Όμως ο πλούσιος εξαπατά τον φτωχό και ξαναβγάζει από το στόμα του τα μαχαιροπίρουνα επιτιθέμενος κανιβαλικά προς τον άνθρωπο απέναντί του.

Τρίτο μέρος: «Δείπνο». Σε ένα εστιατόριο ένας κύριος μέσης ηλικίας αριστοκρατικά ντυμένος συμπληρώνει για αρκετή ώρα και με πλήρη αφθονία το κυρίως πιάτο του με ποικίλα συνοδευτικά όπως σαλάτες, τουρσί, ελιές, πολλών ειδών σάλτσες και καρυκεύματα. Έπειτα παίρνει ένα πιρούνι και το τοποθετεί σε ένα ξύλινο χέρι. Όταν η κάμερα φτάνει στο κυρίως πιάτο αποκαλύπτεται ότι το μενού είναι το αληθινό του χέρι. Ομοίως ένας αθλητής στίβου που ετοιμάζεται να φάει το πόδι του, μία γυναίκα που τρώει το στήθος της και ένας άντρας που ετοιμάζεται να γευματίσει τα γεννητικά του όργανα αλλά τελευταία στιγμή σταματά.

1.2.1 Πρωινό

Στο πρώτο μέρος του φιλμ, στο πρωινό, η υπόθεση ξεκινά με ένα μεσήλικα που εισέρχεται σε ένα δωμάτιο. Από την ενδυμασία του γίνεται κατανοητό ότι είναι ένας μεσοαστός. Δεν είναι πλούσιος αλλά ούτε ρακένδυτος. Για να αντιληφθεί ο θεατής το χώρο, η κάμερα ακολουθεί το βλέμμα του άνδρα. Το δωμάτιο αποτελείται από ένα τραπέζι και δύο καρέκλες. Πάνω στο τραπέζι υπάρχουν υπολείμματα γρήγορου πρωινού (πιάτο, ποτήρι και μαχαιροπίρουνα μιας χρήσης) που συμβολίζουν την καθημερινή συνήθεια πολλών ανθρώπων να αγοράζουν το βιομηχανοποιημένο πρωινό τους από ταχυφαγεία. Κάτω από το τραπέζι υπάρχουν συσσωρευμένα σκουπίδια από τα υπολείμματα άλλων πρωινών. Με αυτό το πλάνο ο Jan Švankmajer παρουσιάζει την αδιαφορία των ανθρώπων προς την καθημερινή 'κακοποίηση' του περιβάλλοντος, τη μόλυνσή του από βιομηχανικά παράγωγα. Παράλληλα κάνει υπαινιγμό για την απεριόριστη σπατάλη



Εικόνα 6: Πρωινό

φαγητού που γίνεται από τους ανθρώπους, ιδιαίτερα των δυτικών πολιτισμών. Απέναντι από το τραπέζι υπάρχει ένας καλόγηρος, όπου ο άνδρας κρεμάει το παλτό και το καπέλο του. Έπειτα κάθεται στο τραπέζι και με το χέρι του σπρώχνει τα υπολείμματα που υπάρχουν πάνω σε αυτό και πέφτουν επάνω στα υπόλοιπα σκουπίδια. Με αυτόν τον τρόπο ο άνδρας παρουσιάζει ένα σημαντικό στοιχείο του χαρακτήρα του, ανήκει στη μάζα, όπως και όλοι οι υπόλοιποι άνθρωποι που πέρασαν πριν από αυτόν από εκείνο το δωμάτιο. Κοιτά τον τοίχο. Παρατηρεί σημάδια αρίθμησης που θυμίζουν τον τρόπο με τον οποίο σημαδεύουν στον τοίχο οι φυλακισμένοι τις ημέρες έως την αποφυλάκισή τους. Σε επίπεδο μη λεκτικής επικοινωνίας η αρίθμηση στον τοίχο συμβολίζει τη φυλάκιση των ανθρώπων μέσα στην καθημερινότητα και τις επαναλαμβανόμενες κινήσεις και συνήθειές τους. Έπειτα παρατηρεί πως απέναντί του κάθεται ένας άλλος άνδρας, περίπου στην ίδια ηλικία, ακίνητος. Στο λαιμό του είναι κρεμασμένη μια ταμπέλα που λέει «Οδηγίες». Ο πρώτος άνδρας, φαίνεται να γνωρίζει περίπου τι κινήσεις πρέπει να κάνει. Παρόλα αυτά φοράει τα γυαλιά του και διαβάζει τις οδηγίες. Αμέσως, συμπεριφέρεται στον ακίνητο άνδρα όπως θα συμπεριφερόταν σε ένα μηχανήμα αυτόματης πώλησης γεύματος. Βγάζει ορισμένα κέρματα από το πορτοφόλι του, ανοίγει το στόμα του ακίνητου άνδρα, τραβά τη γλώσσα και βάζει τα κέρματα. Έπειτα τον χτυπά στο κεφάλι, σαν μηχανή που έχει κολλήσει και τη βοηθά να ξεκινήσει. Τότε όντως, τα χέρια του ακίνητου άνδρα κινούνται σε κυκλικές κινήσεις σαν τροχαλία, το στέρνο του ανοίγει και από μέσα εμφανίζεται ένα έτοιμο πρωινό. Ο πρώτος άνδρας με πολύ φυσικές κινήσεις, και χωρίς να ξαφνιάζεται, χτυπά στο πρόσωπο τον ακίνητο άνδρα, για να πεταχτούν από τα αυτιά του ένα μαχαίρι και ένα πιρούνι. Με λιγιστές, αλλά λαίμαργες κινήσεις καταβροχθίζει το πρωινό του. Στο τέλος κλωτσά τον ακίνητο άνδρα, για να παραλάβει από το πέτο του μία χαρτοπετσέτα και να σκουπιστεί. Όμως μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενέργειας ο πρώτος άνδρας εντελώς ξαφνικά και με απότομες κινήσεις, θυμίζοντας ρομπότ, ακινητοποιείται. Αντίθετα ο άνδρας που στέκεται απέναντί του ανακτά την ανθρώπινη υπόστασή του, σηκώνεται από την καρέκλα, σημειώνει έναν αριθμό στον τοίχο παίρνει τα ρούχα του και απομακρύνεται από το δωμάτιο από την απέναντί πλευρά της εισόδου. Αμέσως μπαίνει στο δωμάτιο ένας τρίτος άνδρας. Η ιστορία επαναλαμβάνεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, όμως πιο γρήγορα, πιο βίαια και πιο λαίμαργα. Στο τέλος, όταν η πόρτα ανοίγει διάπλατα, δεκάδες άνθρωποι περιμένουν στη σειρά για να πάρουν το πρωινό τους. Συμβολικά, είναι η μάζα, οι αμέτοχοι άνθρωποι που αποδέχονται τη μοίρα τους, περιμένοντας στη σειρά για να την εκτελέσουν.

Σε αυτό το μέρος του φιλμ ο Jan Švankmajer, με έναν ανοίκειο παραλληλισμό, μετατρέπει τον άνθρωπο από έμβιο ον σε μία μηχανή, σε ένα αυτοματοποιημένο αντικείμενο. Περιγράφει την ηθική διάβρωση του ανθρώπου. Την ικανότητά του να χρησιμοποιεί τους υπόλοιπους ανθρώπους σαν αντικείμενα, σαν μηχανές παραγωγής. Δεν διστάζει να απομυζήσει αυτό που εκείνος επιθυμεί (στην περίπτωση αυτή ένα πρωινό), όμως η κυριαρχία του είναι σύντομη. Το υποκείμενο καταβροχθίζεται γοργά από έναν βιομηχανοποιημένο και τερατώδη εαυτό⁶³. Ο άνθρωπος καταναλώνει την ενέργεια των άλλων ανθρώπων, την ίδια στιγμή που ο ίδιος καταναλώνεται από κάποιον άλλο άνθρωπο. Η αφήγηση εξελίσσεται σαν μια αλυσίδα γεγονότων που περιγράφουν το δυτικό μοντέλο διαβίωσης. Ο άνθρωπος προσπαθεί να εκμεταλλεύεται τους συνανθρώπους του. Τους υποχρεώνει σε μία κατάσταση δουλείας (μηχανή αυτόματης πώλησης) και τους εγκλωβίζει. Εξυψώνει τον εαυτό του σε σχέση με το λοιπό περιβάλλον, εγκλωβισμένος παράλληλα ο ίδιος σε ένα καπιταλιστικό πρότυπο επιβίωσης, ο μοναδικός και οι υπόλοιποι. Όσο συμπεριφέρεται όμως στους ανθρώπους σαν να είναι αντικείμενα, τόσο περιορίζεται και ο ίδιος σε επαναλαμβανόμενες κινήσεις διαφθοράς ώπου στο τέλος η αλυσίδα κλείνει, και ενώ στην αρχή ήταν ο κυρίαρχος κρίκος, έχει μετατραπεί σε άλλον ένα κρίκο του σωρού.

⁶³ Μαριτίνα Κονταράτου, «Σκηνοθετώντας την καλλιτεχνική εμπειρία του ανοίκειου με παράδειγμα το έργο του animator Jan Švankmajer» (παρουσίαση στο Πανελλήνιο Ψυχιατρικό Συνέδριο «Τέχνη και Ψυχιατρική», Χανιά, Κρήτη, 20-23 Μαΐου 2010).

Καταλήγει λοιπόν ο Jan Švančmajer πως είτε σε μεγαλύτερη είτε σε μικρότερη αξιοκρατική κλίμακα, ο άνθρωπος είναι άλλο ένα εκβιομηχανοποιημένο ρομπότ της σημερινής κοινωνίας. Φυλακισμένος και σκλαβωμένος από το δικό του δημιούργημα, την υποτιθέμενη μερική ανάπτυξη των ανθρώπινων κοινωνιών.

1.2.2 Μεσημεριανό

Οι δύο πρωταγωνιστές, ο άνδρας ηλικίας μεταξύ τριάντα πέντε και σαράντα ετών και ο νεαρός κάτω των τριάντα, κάνουν σαφή την κοινωνική τους θέση λόγω της εξωτερικής τους εμφάνισης. Ο μεγαλύτερος άνδρας φαίνεται εκ πρώτης όψεως πλούσιος και ο νεαρός φτωχός. Βρίσκονται σε ένα εστιατόριο και προσπαθούν να γευματίσουν. Δευτερεύοντα ρόλο, αλλά καθοριστικό για τη ροή της ιστορίας, παίζει ο σερβιτόρος του εστιατορίου, που τους αγνοεί συστηματικά καθόλη τη διάρκεια του έργου. Ο εύπορος μεσήλικας κάθεται στο ίδιο τραπέζι με το φτωχό νεαρό. Ο σερβιτόρος που περνά από μπροστά τους, δεν τους εξυπηρετεί. Αρχικά ο κύριος κρατάει τα μαχαιροπίρουνα, τα φουσά ελαφρά και τα σκουπίζει με ένα πορφυρό μαντήλι. Με το ίδιο μαντήλι σκουπίζει και το πιάτο του. Ο νεαρός τον κοιτά, παίρνει τα μαχαιροπίρουνά του, τα φτύνει -εκεί ο μεσήλικας έχει μια έκφραση απέχθειας σαν να έφτυσε τον ίδιο ο νεαρός- και τα σκουπίζει στο μανίκι του λερωμένου του σακακιού. Με τον ίδιο τρόπο σκουπίζει και το πιάτο του. Ο Jan Švančmajer διαλέγει έναν έξυπνο τρόπο για να δώσει μία πρώτη ιδέα του πολιτισμικού επιπέδου του καθενός εκ των δύο πρωταγωνιστών, καθώς μετά από λίγο, ακούγεται ένα έντονο γουργούρισμα που δείχνει εμφανώς την πείνα του νεαρού. Ο τελευταίος κάνει μία άκομψη κίνηση στην προσπάθειά του να επικοινωνήσει με το σερβιτόρο και χαλάει προς στιγμήν το στήσιμο των λουλουδιών που βρίσκονται στο βάζο του τραπεζιού. Προσπαθεί να διορθώσει το λάθος του ξαναστήνοντας το μπουκέτο, όμως ένα λουλούδι πέφτει από το βάζο στο τραπέζι. Κοιτώντας γύρω του



Εικόνα 7: Μεσημεριανό



Εικόνα 8: Μεσημεριανό

με βλέμμα ενοχής, αλλά παράλληλα εξαιρετικά πεινασμένος βάζει το λουλούδι στο στόμα του. Πριν το καταπιεί, εντοπίζει το απαξιωτικό βλέμμα του μεσήλικα. Ευθύς βγάζει το λουλούδι από το στόμα του και το τοποθετεί στο πέτο του, έχοντας μια έκφραση ντροπής και ενοχής. Το λουλούδι θα αποτελέσει το εφελθτήριο ενός παράξενου μεσημεριανού γεύματος στη συνέχεια.

Ο κύριος, εξαιρετικά σκεπτόμενος και με την αίσθηση της αυτοπεποίθησης στο πρόσωπό του, συνειδητοποιεί πως ο νεαρός του έδωσε μια καλή ιδέα. Με αργές και σίγουρες κινήσεις, παίρνει από το βάζο όλα τα λουλούδια, τα τοποθετεί στο πιάτο του και ξεκινά να γευματίζει. Ακολουθεί το *savoir vivre*⁶⁴, το σώμα του είναι σπτό και συμβολικά σε θέση κυριαρχίας και επίθεσης, οι αγκώνες του δεν αγγίζουν το τραπέζι και χρησιμοποιεί τα μαχαιροπίρουνα. Στο τέλος πίνει το νερό από το βάζο που βρίσκονταν τα λουλούδια. Ο νεαρός τον παρακολουθεί έκπληκτος, μην πιστεύοντας πως ο κύριος που τον κοιτούσε υποτιμητικά πριν από λίγο, έφαγε με άνεση όχι ένα, αλλά όλα τα λουλούδια. Αμέσως βγάζει το λουλούδι από το πέτο του και προσπαθεί με το πιρούνι του να το καρφώσει. Δεν τα καταφέρνει και το τρώει με το χέρι. Έπειτα επιχειρεί να πει νερό από το βάζο αλλά δεν έχει μείνει σταγόνα. Διψασμένος καταβροχθίζει το βάζο. Ο νεαρός σε σχέση με τον μεσήλικα κύριο παρουσιάζεται άξεστος και κατ' επέκταση αμόρφωτος. Είναι σκυφτός, σε θέση άμυνας και αμφιβολίας, δεν χρησιμοποιεί τα μαχαιροπίρουνά του και τρώει με τα

⁶⁴ γαλλική έκφραση: να γνωρίζει κάποιος τον τρόπο να ζει.

χέρια. Με αυτόν τον τρόπο ο Jan Švankmajer προσπαθεί να δείξει την κοινωνική και μορφωτική διαφορά που έχουν οι δύο άνδρες μεταξύ τους. Μετά την κατάποση του λουλουδιού ακολουθούν τα παπούτσια και τα ρούχα των πρωταγωνιστών, το πιάτο, το τραπέζομάντηλο, το τραπέζι και τέλος οι καρέκλες όπου κάθονταν. Αξίζει να σημειωθεί πως ο νεαρός πάντα μιμείται τις κινήσεις που κάνει ο μεγαλύτερος άνδρας. Τον αντιγράφει, με ένα μπερδεμένο ύφος, όπως ένα παιδί που δεν γνωρίζει τι να κάνει και αντιγράφει τις κινήσεις των μεγάλων θεωρώντας ότι είναι σωστές. Με τον σερβιτόρο να τους αγνοεί πλήρως, οι δύο πρωταγωνιστές βρίσκονται γυμνοί στο πάτωμα του εστιατορίου με τα μαχαιροπύρωνα να απομένουν στα χέρια τους. Ο μεσήλικας, έχοντας καταλάβει την άγνοια του νεαρού με μία κίνηση τρώει τα μαχαιροπύρωνα του, δείχνοντας μια αίσθηση νοστιμιάς και απόλαυσης. Ο νεαρός, όπως σε όλη τη διάρκεια του έργου, τον μιμείται για μία τελευταία φορά και καταβροχθίζει και αυτός τα μαχαιροπύρωνα του. Όμως ο κύριος, με την ευχαρίστηση της κυριαρχίας χαραγμένη στο



Εικόνα 9: Μεσημεριανό

πρόσωπό του, ανοίγει το στόμα του και ξαναβγάξει τα μαχαιροπύρωνα του. Τότε ο νεαρός συνειδητοποιεί πως έχει εξαπατηθεί αλλά είναι αργά. Ο άνδρας προσπαθεί να του επιτεθεί και να τον φάει ως το τελευταίο του γεύμα.

Με το πρωτότυπο αυτό γεύμα, ο Jan Švankmajer αποσαφηνίζει την έννοια της ποιότητας του κάθε ανθρώπου. Δηλώνει την άποψή του για τις ηθικές αξίες, ξεκαθαρίζοντας πως η υψηλή κοινωνική τάξη δεν συνάδει απαραίτητα με την ηθική και το σεβασμό του ανθρώπου

απέναντι στους ομοειδείς του. Το γεγονός ότι ένας άνθρωπος είναι αστός, αριστοκράτης, εύπορος και μορφωμένος δεν σημαίνει παράλληλα πως είναι ουμανιστής. Αντιθέτως, κατά την άποψη του Jan Švankmajer οι άνθρωποι των ανώτερων κοινωνικών στρωμάτων είναι συνήθως εξαιρετικά φιλόδοξοι. Η υπέρμετρη φιλοδοξία τους τους οδηγεί στη θέληση να κατακτήσουν τον κόσμο και να 'καταβροχθίσουν' τα πάντα. Τυφλωμένοι οδηγούνται στην ανηθικότητα και δεν διστάζουν, εάν τους σταθούν εμπόδιο ή εάν ωφελούνται από αυτό, να καταβροχθίσουν σαν κανίβαλοι άλλους ανθρώπους. Επαναφέρουν σε μια θεωρητικά ανεπτυγμένη κοινωνία, το βασικό κανόνα του ανθρώπου των σπηλαίων (ή τον κανόνα της ζούγκλας) «Φάε, για να μη φαγωθείς» και κατ' επέκταση «Σκότωσε για να μη σκοτωθείς». Ο Κρόνος⁶⁵ ακολούθησε ακριβώς το ίδιο πρότυπο σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία. Καταβρόχθιζε τα παιδιά του για να διατηρήσει την κυριαρχία του. Ομοίως οι 'ολίγοι' των ανώτερων κοινωνικών στρωμάτων στη σύγχρονη δυτική κοινωνία προσπαθούν να κατασπαράξουν τους πολλούς των κατώτερων κοινωνικών στρωμάτων. Τους εκφοβίζουν περιορίζοντας την παιδεία τους και προπαγανδίζουν την αδυναμία κυριαρχίας των πολλών, χαρακτηρίζοντας την ως χάος που θα

⁶⁵ Ο Κρόνος κατά την ελληνική μυθολογία ήταν γιος του Ουρανού και της Γαίας. Ο νεώτερος, ευφυέστερος και πιο πονηρός από τα υπόλοιπα αδέρφια του, τους Τιτάνες, κατάφερε συνομητώντας με τη μητέρα του να πάρει την κυριαρχία του κόσμου από τον πατέρα του. Για να αποφύγει να συμβεί το ίδιο και σε αυτόν, κάθε φορά που η γυναίκα του και αδερφή του Ρέα γεννούσε ένα παιδί, εκείνος το καταβρόχθιζε. Όταν η Ρέα γέννησε το Δία, το τελευταίο τους παιδί, τον έκρυψε και αντ' αυτού έδωσε στον Κρόνο να φάει μια φασκιωμένη πέτρα. Όταν ο Δίας μεγάλωσε έδωσε στον πατέρα του δηλητήριο και ελευθέρωσε τα υπόλοιπα αδέρφια του. Μετά τον πόλεμο Τιτάνων-Ολυμπίων, οι Τιτάνες ηττήθηκαν και ο Δίας έγινε ηγέτης του κόσμου, στη θέση του πατέρα του Κρόνου.

οδηγήσει στην κατάρρευση του δυτικού τρόπου ζωής.

1.2.3 Δείπνο

Το τελευταίο μέρος του φιλμ, το δείπνο, αποτελεί την κορύφωση του έργου. Ο ηλικιωμένος κύριος βρίσκεται μόνος του, καθισμένος στο τραπέζι ενός εστιατορίου. Το ντύσιμό του υποδηλώνει την κοινωνική του τάξη. Φαίνεται ευκατάστατος και ευγενής. Συμπληρώνοντας στο κυρίως πιάτο του σαλάτες και διάφορες σάλτσες, παράλληλα σκουπίζει το χέρι του στο τραπεζομάντηλο, στοιχείο που ακυρώνει την ευπρέπεια και το ήθος του. Στη συνέχεια καρφώνει ένα πιρούνι σε ένα ξύλινο χέρι. Λίγο αργότερα ο θεατής βλέπει ότι ο άνδρας γευματίζει το ίδιο του χέρι. Αφαιρεί με λεπτεπίλεπτες κινήσεις τη βέρα του (σύμβολο του γάμου και της συντροφικότητας) και τεμαχίζει το χέρι του για να το φάει. Με μια πιο σύντομη αλληλουχία ένας αθλητής ξεσκεπάσει μια πιατέλα, που περιλαμβάνει ως γεύμα το πόδι του. Αφαιρεί το παπούτσι, από το είδος του οποίου συμπεραίνεται πως ο αθλητής είναι δρομέας, και κόβει το πόδι του. Ακολουθώς μία γυναίκα, στίβει δύο λεμόνια επάνω από το πιάτο της, το οποίο περιλαμβάνει τα στήθη της. Από τα ρούχα της, το κόκκινο μανό και τα δικτυωτά γάντια της ο Jan Švankmajer βοηθά τον θεατή να καταλάβει ότι πρόκειται για μία ιερόδουλη. Το τρίτο μέρος κλείνει με έναν ημίγυμνο άντρα, καθήμενο σε ένα τραπέζι με βρώμικο τραπεζομάντηλο, στάχτες από τσιγάρο, τασάκι και μπύρα. Με τα μαχαιροπίρουνά του τεμαχίζει, ως κυρίως πιάτο, τα γεννητικά του όργανα. Τελευταία στιγμή όμως, αρνείται να το κάνει, τα κρύβει απολογητικά με τα χέρια του σαν να τα προστατεύει από οτιδήποτε μπορεί να τα βλάψει. Χαρακτηριστικό είναι πως ο σκηνοθέτης εμφανίζει το πρόσωπο μόνο του πρώτου εκ των τεσσάρων χαρακτήρων.

Σε αυτό το μέρος ο Jan Švankmajer τοποθετεί τον άνθρωπο απέναντι στον ίδιο του τον εαυτό. Τον προκαλεί και συμπεραίνει πως ο άνθρωπος είναι ικανός χωρίς δισταγμό να αυτοκανιβαλιστεί. Για να πετύχει το στόχο του θυσιάζει ότι πιο πολύτιμο πιστεύει πως έχει, τον γάμο του, το πνεύμα του, τη θηλυκότητα ή τον ανδρισμό του. Απαξιώνει την περηφάνεια του και προσβάλλει το ήθος του.



Εικόνα 10: Δείπνο

Ευνουχίζει την αξιοπρέπειά του καθοδηγούμενος από ταπεινά ένστικτα. Αρχικά, όπως και στο δεύτερο μέρος, το μεσημεριανό, ο άνθρωπος πλημμυρισμένος από φιλοδοξία αναζητά τους στόχους του και επιδιώκει να τους πετύχει, υποθέτοντας πως θα βρει την ευτυχία και τη γαλήνη. Στο παρόν φιλμ ο ηλικιωμένος επιδιώκει τη δημιουργία οικογένειας και πλούτου, ο νεαρός την καταξίωσή του ως αθλητής, η γυναίκα την αναγνώρισή της ως άνθρωπος και ο τελευταίος άνδρας την αναγνώριση του ανδρισμού του. Στην πορεία όμως της ζωής τους και οι τέσσερις, παλεύοντας για την επίτευξη του στόχου τους έχασαν την ουσία αυτού. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα την ψυχική τους εξάντληση και την εξαγορά τους από το φαινομενικά εξιδανικευμένο τους στόχο. Ο ηλικιωμένος κύριος ελπίζοντας πως έχει ακόμη κάτι να κερδίσει τρώει το χέρι του, αφαιρώντας προσεκτικά τη βέρα του –το τελευταίο σύμβολο μιας κάποιας αξιοπρεπούς πράξης που έκανε σε ολόκληρη τη ζωή του κυνηγώντας τον πλούτο. Ο νεαρός αθλητής γεύεται το πόδι του που ίσως του χάρισε μεγάλες νίκες ως δρομέα, όμως θεωρεί πως αξίζει να τα θυσιάσει άλλη μια φορά για μια ακόμη μεγαλύτερη δόξα, αλλά τελευταία. Έπειτα η υπερβολικά στολισμένη γυναίκα, που παλεύει για την κοινωνική αναγνώριση της δεν διστάζει να εκπορνευτεί ως μία ύστατη προσπάθεια ένταξής της σε ανώτερη κοινωνική κλίμακα. Τέλος, ο αρρενωπός άνδρας διακυβεύεται με τον ευνουχισμό του την ύπαρξή του. Τραγική ειρωνία των

τεσσάρων ανθρώπων είναι το γεγονός ότι όποια προσπάθεια και αν έκαναν για να γίνουν μοναδικοί (ο καθένας με τον τρόπο του) απέτυχε. Έγιναν ένα με το σωρό από τον οποίο όλη τους τη ζωή εσφαλμένα έψαχναν τρόπο για να βγούν.

Για τον Jan Švankmajer το φαγητό αποτελεί την πρωτογενή επικοινωνία με τον κόσμο. Όπως χαρακτηριστικά περιγράφει ο Richardson «Ο Švankmajer ενδιαφέρεται για την πράξη της ίδιας της κατανάλωσης, δεδομένου ότι περιλαμβάνει την ενσωμάτωση της νεκρής ύλης στο έμβιο ον. Για το λόγο αυτό, το φαγητό συνδέεται τόσο με την σεξουαλική πράξη όσο και με τον ίδιο το θάνατο. Αλλά η πράξη της κατανάλωσης –και κατά συνέπεια η ίδια η πράξη της δημιουργίας– είναι τελικά καταστροφική»⁶⁶. Παρά ταύτα, χωρίς το φαγητό ο άνθρωπος δεν μπορεί να επιβιώσει. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο επιλέγει η θεματική του φιλμ να αφορά την τροφή. Το συγκεκριμένο έργο είναι ίσως το μοναδικό του Jan Švankmajer που αναφέρεται στην καθημερινή πάλη του ανθρώπου για το φαγητό. Στην πάλη του για επιβίωση⁶⁷. Στο συγκεκριμένο φιλμ ο σκηνοθέτης προχωρά ένα βήμα παρακάτω και μετατρέπει την επιβίωση σε αδηφαγία.

Για να επιτευχθεί αυτό, εστιάζει στο στόμα, ως το άμεσο όργανο μασήματος. Είναι δισυπόστατο, καθώς αποτελεί τόσο το βασικό τρόπο επιβίωσης του ανθρώπου όσο και την πηγή επικοινωνίας του με τους υπόλοιπους ανθρώπους ξεχωρίζοντάς τον από τα ζώα. Ο τρόπος των κινήσεων του στόματος αντιπροσωπεύει την ψυχή του εκάστοτε υποκειμένου –δειλού, θρασύ ή λαίμαργου ανθρώπου. Ο Nottingham σε μια εκτενή ανάλυση για το στόμα θεωρεί πως συνδέεται άμεσα με τον Κάτω Κόσμο και την ψυχή. Ως παράδειγμα αναφέρει το κέρμα που τοποθετούνταν στο στόμα του νεκρού για να περάσει μέσω της Στυγός στον Κάτω Κόσμο, κατά την αρχαία ελληνική μυθολογία. Ή ακόμα, το μύθο που έλεγε ότι μια γάτα μπορούσε να κλέψει την ανάσα –ουσιαστικά τη ζωή– ενός μωρού, αλλά και το συμβολισμό ότι το φτάρνισμα περιγράφει την προσωρινή διάθεση του ατόμου. Υποστηρίζει ότι: «Οι διαφορετικές παραδόσεις στον κόσμο με τον έναν ή τον άλλο τρόπο πιστεύουν πως η ψυχή διαρρέει από το σώμα μέσω του στόματος, για να οδηγήσει τον άνθρωπο στο θάνατο ή και την έκσταση. Το φαγητό και το στόμα εκπροσωπούν στους μύθους τη σχέση μας με τον Κάτω Κόσμο: ο Μίλτον υπέστει τη χειρότερη τιμωρία, για προδοσία, να αναμασάται στο στόμα του διαβόλου, ενώ ο Δάντης παραδόξως έγραψε ότι η μόνη έξοδος από την κόλαση είναι το στόμα του Εωσφόρου. Η Περσεφόνη αναγκάστηκε να περάσει έξι μήνες στον Άδη επειδή έφαγε έξι σπόρους από ρόδι»⁶⁸.

Πέραν όλων των παραπάνω το Food είναι για τον Jan Švankmajer το φιλμ που ορίζει την αντίθεσή του απέναντι στον κομμουνισμό της Τσεχοσλοβακίας. Στο πρωινό, το τελευταίο πλάνο κλείνει με ανθρώπους που περιμένουν άβουλοι, σε μια μεγάλη σειρά το φαγητό τους. Αυτή η σκηνή είναι μια εμφανής παρωδία της κομμουνιστικής αναποτελεσματικότητας, μια πικρόχολα διασκεδαστική σύλληψη της ζωφερής πραγματικότητας⁶⁹. Λίγο αργότερα, στο γεύμα, ο απαθής σερβιτόρος συμβολίζει μια αιχμηρή αποστροφή στην εγκαθίδρυση του κομμουνισμού, ο οποίος έχει τα μέσα για να εξυπηρετήσει τους ανθρώπους αλλά δεν το κάνει. Οι τίτλοι τέλους για το Food πέφτουν με το δείπνο και ένα

⁶⁶ Η γέννηση και ο θάνατος, η δημιουργία και η καταστροφή κατά τον Nottingham συνοψίζονται στα παρακάτω λόγια του: «Τα τρόφιμα αντιπροσωπεύουν τη διαπραγμάτευση μεταξύ του εαυτού και των άλλων, εσωτερικά και εξωτερικά, μέσω της άβολης σχέσης τους με τα περιττώματα. Το φαγητό μετατρέπεται τελικώς σε περιττώματα, τα οποία με τη σειρά του θα γονιμοποιήσει το έδαφος για την παραγωγή περισσότερου φαγητού. Τα περιττώματα είναι ο Κάτω Κόσμος, τα κατώτερα στρώματα, που, συναντώντας το φως του ηλίου από πάνω, σχηματίζουν τη ζωή που κατοικεί σε μια ενδιάμεση πραγματικότητα». Michael Nottingham, *Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer*, EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal (2004-2005): 138, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010. Βλ. και Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 126.

⁶⁷ Michael Richardson, *Surrealism and the Cinema* (Oxford: Berg 2006), 128.

⁶⁸ Michael Nottingham, *Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer*, EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal (2004-2005): 139, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010.

⁶⁹ Michael Nottingham, *Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer*, EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal (2004-2005): 144, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010.

εξαιρετικό μαύρο χιούμορ, που χλευάζει τον τρόπο με τον οποίο η εύθραυστη κοινωνική υπόσταση και οι καταστάσεις συνθέτουν ένα αποτελεσματικό προσωπείο για να υπερκαλύψουν τη βίαιη αυτοκαταστροφή⁷⁰.

Τα τρία γεύματα συμβολίζουν, πλήν των ελαττωμάτων του κομμουνιστικού συστήματος, όλη τη ζωή του ανθρώπου, από το ξεκίνημα έως τη λήξη της. Στην αρχή, ο άνθρωπος χρησιμοποιεί τους άλλους ανθρώπους προς όφελός του, τους εκμεταλλεύεται. Έπειτα, ως ανθρωποφάγος, τους τρώει, θεωρώντας τον εαυτό του ανώτερο των υπολοίπων. Τέλος, διαβρωμένος και σάπιος, καταβροχθίζει τον ίδιο του τον εαυτό. Οδηγείται από την αλλοίωση στην καταστροφή και, στη δύση της ζωής του, στην αυτοκαταστροφή.

Ολοκληρώνοντας, στο παραπάνω κεφάλαιο έγινε η ανάλυση των δύο ταινιών ως προς το περιγραφικό και εννοιολογικό τους περιεχόμενο. Τα βασικότερα στοιχεία που προέκυψαν και θα χρησιμοποιηθούν για τη μεταφορά του animation στην εγκατάσταση, αποτελούν το σκοτάδι, ως απόρροια της εγκεφαλικής 'τύφλωσης' στην οποία υπόκειται το μυαλό του ανθρώπου, το μοντέλου ανθρώπου-μηχανής και του ανοίκειου ήχου. Τα στοιχεία αυτά θα μελετηθούν και θα συνδεθούν με την εγκατάσταση, στο κεφάλαιο που ακολουθεί.

⁷⁰ Michael Nottingham, *Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer*, *EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal* (2004-2005): 145, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010.

Κεφάλαιο 2: Μεταφορά του animation σε εγκατάσταση

Στο δεύτερο κεφάλαιο με βάση την προηγούμενη μελέτη των δύο φιλμ εξετάζονται το animation ως το αρχικό μέσον και η εγκατάσταση –και πιο συγκεκριμένα η παραστατική εγκατάσταση– ως το τελικό μέσο στο οποίο έχει γίνει μεταφορά. Η επιλογή της τέχνης της εγκατάστασης θεωρείται η καταλληλότερη, καθώς ο πρωταρχικός στόχος του έργου είναι να μεταφερθεί σε μία μορφή όπου ο επισκέπτης θα αποτελεί μέρος του και θα έχει άμεση αλληλεπίδραση με αυτό. Έπειτα από την αποσαφήνιση των όρων animation και εγκατάσταση, απομονώνονται τα τρία βασικά στοιχεία που συνδεούν τα δύο έργα, το σκοτάδι, ο άνθρωπος-μηχανή και ο ήχος. Αυτή η μελέτη έχει ως στόχο την καλύτερη κατανόηση τους για την πιο αποτελεσματική εφαρμογή τους στο σχεδιασμό της προς υλοποίηση εγκατάστασης.

2.1 Ορισμός των μέσων

Κατά τον Mark Rosenthal «η τέχνη της εγκατάστασης ακόμα δεν έχει αναλυθεί και αξιοποιηθεί πλήρως. Πρέπει πρώτα να κατανοηθεί και να αναγνωρισθεί ως μέσον, επειδή ως ορισμός προσφέρει τη δυνατότητα για ευρύτερη έρευνα και έκφραση»⁷¹. Για τον ίδιο η εγκατάσταση μπορεί να μεταφερθεί οπουδήποτε, γιατί σημασία έχει η σύνθεση των αντικειμένων που την αποτελούν και όχι ο χώρος στον οποίο στήνεται. Στην ενότητα που ακολουθεί προσεγγίζεται το animation από την οπτική και τον τρόπο εφαρμογής του από το Švankmajer και στη συνέχεια εξετάζεται η τέχνη της εγκατάστασης ως ένα μέσο που προσφέρει ορισμένη εμπειρία στον επισκέπτη. Παράλληλα συγκεκριμενοποιείται το είδος της εγκατάστασης που θα υλοποιηθεί.

2.1.1 Animation

Οι ταινίες *Dimensions of Dialogue* και *Food* παρουσιάζουν κοινά τεχνικά χαρακτηριστικά τόσο σε επίπεδο φωτογραφίας – βίντεο (είδος πλάνων), όσο και σε επίπεδο animation (τεχνική).

Ο Jan Švankmajer επιλέγει κυρίως μεσαία και κοντινά πλάνα στο σύνολο των φιλμ του. Ορισμένα πλάνα μπορούν να χαρακτηριστούν πολύ κοντινά ενώ τα μεσαία πλάνα χρησιμοποιούνται όταν θέλει να τοποθετήσει το θεατή στο χώρο και να του δείξει το πεδίο της σκηνικής δράσης. Τα κοντινά και τα πολύ κοντινά πλάνα τα χρησιμοποιεί για να δείξει τη δράση, να δώσει ένταση αλλά και να τονίσει τις λεπτομέρειες των αντικειμένων. Να τους δώσει μία ρεαλιστικότητα, να δηλώσει πως είναι πραγματικά και όχι απάτη. Σε συνέντευξή του αναφέρει: «Δεν με ενδιαφέρει η αναπαραστατική πλάνη αλλά η ωμή πραγματικότητα. Αυτό που μ' ενδιαφέρει σε ένα αντικείμενο ή σ' ένα κινηματογραφικό σκηνικό δεν είναι η κινηματογραφική του ευγλωττία, αλλά από τί αποτελείται, τί το επηρεάζει και κάτω από ποιες συνθήκες, πώς αλλοιώνεται με το χρόνο, κλπ. Τα παραπάνω εξηγούν γιατί από τις πρώτες μου κιόλας ταινίες χρησιμοποίησα το κοντινό πλάνο, ακριβώς επειδή εντοπίζει κάθε ραγισματιά της πλάνης»⁷². Για τους παραπάνω λόγους, ωστόσο δεν κάνει καμία παρέμβαση ή επεξεργασία στις εικόνες του. Αντιπροσωπεύουν την πραγματικότητα και δεν τις διορθώνει (χρώμα, φωτισμό κ.ο.κ.), γιατί δεν θέλει να εξαπατήσει το κοινό του εξωραϊζοντας το έργο του. Οι καθαρές λεπτομέρειες του κοντινού πλάνου προκαλούν έντονα συναισθήματα στο θεατή, το μυαλό του οποίου κατ' επέκταση τις παραλληλίζει με έντονους και υπερβολικούς ήχους.

Ενώ στο *Dimensions of Dialogue* ο σκηνοθέτης ασχολείται με αντικείμενα, αντίθετα στο *Food* περιλαμβάνει στο έργο του κυρίως ανθρώπους. Όταν προσπαθεί να παραμορφώσει τα πρόσωπα, χρησιμοποιεί εκμαγεία τους από μαλακή πλαστελίνη. Η γρήγορη εναλλαγή των πλάνων (κοντινό – πολύ κοντινό) βοηθά στην αληθοφάνεια του συγκεκριμένου τρικ. Η διαφορά των δύο έργων είναι πως,

⁷¹ Mark Rosenthal, *Understanding Installation Art, from Duchamp to Holzer* (New York: Prestel, 2003).

⁷² Συλλογικό έργο, *Jan Svankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 39.

στο *Food*, τα φθαρμένα στοιχεία του έργου είναι τα μέρη που απαρτίζουν τον άνθρωπο και όχι τα αντικείμενα γύρω του.

Στο *Dimensions of Dialogue* ο Jan Švankmajer επιλέγει την τεχνική stop-motion⁷³ και την εφαρμόζει με ντεκουπαρισμένα αντικείμενα για να αποδώσει το έργο του. Με αυτήν την τεχνική η κίνηση φαίνεται σπασμωδική, αλλά συνάμα φυσική. Είναι η πλέον αναλογική μέθοδος για να γίνει ένα αντικείμενο από άψυχο έμψυχο. Αν και είναι μία πολύ χρονοβόρα διαδικασία, γιατί η φωτογράφιση γίνεται καρέ-καρέ⁷⁴ ο σκηνοθέτης καταφέρνει να εξοικονομήσει χρόνο, με τα κοντινά πλάνα. Ένα παράδειγμα είναι ο «Εξαντλητικός Διάλογος». Όταν η επικοινωνία μεταξύ των δύο προτομών κορυφώνεται, γίνεται εστίαση μόνο στα αντικείμενα που επικοινωνούν μεταξύ τους και όχι στα δύο κεφάλια. Έτσι δεν χρειάζεται σε όλα τα καρέ να αλλάζει και τη μορφή της προτομής.

Επίσης χρήση της τεχνικής stop motion επιλέγει ο Jan Švankmajer για την ταινία *Food*. Παρόλο που οι χαρακτήρες του έργου του είναι αληθινοί, επιλέγει την παραπάνω τεχνική για να ορίσει τον άνθρωπο με μία διαφορετική έννοια. Επιθυμεί να αναπαραστήσει το σώμα ως μια μηχανή. Η Μαριτίνα Κονταράτου σε σχετική της παρουσίαση αναφέρει χαρακτηριστικά: «Η κύρια και επαναλαμβανόμενη πλοκή που συναντούμε στις αναπαραστάσεις του μηχανοποιημένου εαυτού είναι η εξής: Ενός είδους κοινωνικό πλαίσιο περιορίζει και ρυθμίζει τις βιολογικές αναγκαιότητες του ανθρώπινου σώματος. Κάποιες φορές η φύση απελευθερώνεται βίαια από αυτό το πλαίσιο με ένα ντελίριο χάους και ρευστότητας. Άλλες φορές πάλι, ο ίδιος ο κοινωνικός μηχανισμός οδηγείται βλακωδώς και χωρίς προφανή αίτια στην αυτοκαταστροφή του. Στις αναπαραστάσεις αυτές του «μηχανοποιημένου εαυτού» η επιλογή της τεχνικής του animation είναι καίρια καθώς είναι το καταλληλότερο μέσον επανακαθορισμού του ανθρώπινου σώματος κάτω από μηχανοποιημένους όρους»⁷⁵. Η ροή των εικόνων με την τεχνική stop motion, μπορεί να είναι σχετικά συνεχής, αλλά δεν αναπαριστά την πραγματική ταχύτητα της ροής μία κίνησης. Έτσι ο σκηνοθέτης εφαρμόζοντας την, εμφανίζει μια άλλη πλευρά του ανθρώπου, τη μηχανική.

Ενδιαφέρον προκαλεί ωστόσο, η άποψη του Jan Švankmajer για το animation. Παρά την άρτια χρήση του και την πληθώρα τεχνικών που εφαρμόζει στα συγκεκριμένα φιλμ αλλά και ευρύτερα στα έργα του, ουσιαστικά δεν ενδιαφέρεται για το animation αυτό καθ' εαυτό. Το χρησιμοποιεί μόνο για να αποδώσει το μήνυμα που θέλει προς τον θεατή. Σε συζήτηση με την Wendy Hall δηλώνει: «Μπορώ να χαρακτηρίσω το animation, εν συντομία, ως μαγικό. Έτσι το χρησιμοποιώ στις ταινίες μου. Δηλαδή, δεν προσπαθώ απλώς να κάνω τα άψυχα αντικείμενα ζωντανά. Προσπαθώ να δώσω ζωή στα αντικείμενα, με την πραγματική έννοια του όρου. Υπάρχει μια συγκεκριμένη ψυχολογική στιγμή για κάτι τέτοιο. Όχι μόνο τεχνική. Τη στιγμή που προσπαθούμε να φέρουμε τα αντικείμενα στη ζωή, μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί τους με κάποιους τρόπους. Εκείνη τη στιγμή βρισκόμαστε σε μία κατάσταση μαγείας. Οι πρόγονοί μας, μπορούσαν, πιθανώς να δώσουν ζωή στα αντικείμενα μέσα από τις εσωτερικές λειτουργίες τους και μόνο. Όπως το καταλαβαίνω, μέσα από ένα είδος μαγείας. Άρα, το animation, για μένα, υποκαθιστά κάτι που οι πρόγονοί μας δεν είχαν διόλου ανάγκη. Κατανώ πως, η τεράστια πλειοψηφία των animator χρησιμοποιούν την τεχνική τους, εκείνη του animation που δίνει ζωή στα αντικείμενα, ως μία τεχνική κίνηση. Είναι φυλακισμένοι των τεχνικών τους ικανοτήτων. Αδυνατούν να αντιληφθούν την ψυχολογική στιγμή του animation. Φυσικά, αυτό δεν είναι πρόβλημα όλων! Πάρα πολλοί animator ερωτεύονται τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνουν μια ορισμένη τεχνική κι αποτυγχάνουν πλήρως να δώσουν οποιοδήποτε περιεχόμενο στη δουλειά τους. Έτσι το τεχνικό

⁷³ Stop-motion: τεχνική κατά την οποία ένα αντικείμενο φωτογραφιζόμενο σε συνέχειες φαίνεται να κινείται, αν οι φωτογραφίες διαδεχτούν η μία την άλλη με γρήγορη ταχύτητα.

⁷⁴ Υπολογίζεται ότι για τα 11' που διαρκεί το βίντεο, τραβήχτηκαν περίπου 16.500 φωτογραφίες.

⁷⁵ Μαριτίνα Κονταράτου, «Σκηνοθετώντας την καλλιτεχνική εμπειρία του ανοίκειου με παράδειγμα το έργο του animator Jan Švankmajer» (παρουσίαση στο Πανελλήνιο Ψυχιατρικό Συνέδριο «Τέχνη και Ψυχιατρική», Χανιά, Κρήτη, 20-23 Μαΐου 2010).

μέρος της ιδέας, του animation, γίνεται πιο σημαντικό γι' αυτούς απ' ότι οποιοδήποτε είδος μηνύματος θα μπορούσαν να επικοινωνήσουν. Η διαδικασία, που ακολουθώ εγώ, είναι ακριβώς η αντίθετη. Στην αρχή είναι η ιδέα που θα ήθελα να επικοινωνήσω ή να εκφράσω και μετά βρίσκω τα μέσα για να το κάνω. Γι' αυτό, μερικές από τις ταινίες μου είναι εξ' ολοκλήρου animation, άλλες εν μέρει, κι οι υπόλοιπες καθόλου, γιατί το animation δεν είναι το πιο σημαντικό πράγμα στη δουλειά μου. Το περιεχόμενο της ιδέας, που προσπαθώ να εκφράσω, απαιτεί την χρήση κάποιων μέσων, ανάλογα με το περιεχόμενο της έκφρασης»⁷⁶.

Ο Jan Švankmajer, έχει μεταβεί από τις τρεις διαστάσεις, κατά τη διάρκεια της βιντεοσκόπησης, στις δύο. Στις ταινίες του προσπαθεί να εντάξει μέσα στο φιλμ, που είναι διδιάστατο, την τρίτη διάσταση, τον όγκο ή χώρο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο χρησιμοποιεί καθημερινά αντικείμενα ενώ παράλληλα εντάσσει το ανθρώπινο στοιχείο. Παραλληλίζοντας τα αντικείμενα με τον άνθρωπο, τον χρησιμοποιεί για να δείξει τη σχέση του μεγέθους των δύο αυτών στοιχείων. Βάζοντάς τα δίπλα δίπλα δείχνει στο θεατή το συγκρίσιμο μέγεθος. Εκμεταλλεύεται όπως αναφέρθηκε παραπάνω τόσο τον τρόπο λήψης (μεσαία, κοντινά, πολύ κοντινά πλάνα), όσο και την τεχνική του stop motion animation. Παράλληλα για να ενισχύσει την αίσθηση της τρίτης διάστασης χρησιμοποιεί τον ήχο με υπερβολικό τρόπο. Περνώντας από το animation στην εγκατάσταση, γίνεται μια μεταφορά από τις δύο διαστάσεις, που είναι τα δύο φιλμ, στις τρεις διαστάσεις. Σε αυτό το εγχείρημα όμως, ο θεατής δεν παραμένει παρατηρητής αλλά γίνεται ενεργό μέλος του έργου.

2.1.2 Εγκατάσταση

Η προς υλοποίηση εγκατάσταση ανήκει στο είδος των παραστατικών εγκαταστάσεων (performative installation) και σύμφωνα με την Angelika Nollert «η παραστατική εγκατάσταση ορίζεται ως μία σύνθεση μεταξύ ενός καλλιτεχνικού έργου και ενός καλλιτεχνικού συμβάντος, μιας παρουσίας και μιας αναπαράστασης, αϋλότητας και οντότητας»⁷⁷. Ο όρος παραστατική εγκατάσταση αποτελείται από δύο βασικές έννοιες, την παράσταση και την εγκατάσταση. Η εγκατάσταση εξ' ορισμού παράγεται στα πλαίσια μιας διαδικασίας οργάνωσης και τοποθέτησης των δεδομένων στο χώρο. Είναι έργο τριών διαστάσεων και αφορά τον εκάστοτε περιβάλλοντα χώρο, στον οποίο ανάλογα τον καλλιτέχνη δημιουργείται κάθε φορά μια διαφορετική εμπειρία (σκοπός του καλλιτεχνικού έργου). Παράλληλα η παράσταση έχει να κάνει με την αλληλεπίδραση ως συμβάν, «τονίζει την ταυτόχρονη ύπαρξη της δράσης και της εμπειρίας, της παρουσίας και της παρούσας. Η παράσταση υποδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο οι επικοινωνιακές τέχνες ενσωματώνονται σε εκφράσεις μέσα στο χώρο, στα έργα τέχνης και στην κίνηση του σώματος»⁷⁸. Ο χώρος, συνδεδεμένος με την οντότητα μιας εγκατάστασης, θέτει τη στερεότητα ή την αστάθεια των φυσικών στοιχείων (αντικείμενα, ανθρώπους) που περιλαμβάνει, ως γεγονότα ή παραστάσεις. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη συγχώνευση «παρουσίας και αναπαράστασης», εφήμερων και στατικών στοιχείων, βραχυπρόθεσμων και μη γεγονότων (συμβάντων). Έτσι, στις παραστατικές εγκαταστάσεις δίνεται η δυνατότητα στον καλλιτέχνη να «διαπλακεί» σε διαφορετικά επίπεδα με την παρουσία, τη χρονικότητα, το χώρο και την διαφορετική εμπειρία-προσέγγιση του εκάστοτε επισκέπτη.



εικόνα 11: Lygia Clark, *Bichos*

⁷⁶ Συλλογικό έργο, *Jan Švankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 49.

⁷⁷ Angelika Nollert, *Performance Installation* (Cologne: Snoeck 2003), 4.

⁷⁸ Phil Turner και Elisabeth Davenport, *Spaces, Spatiality and Technology* (Edinburgh: Springer 2005), 195.

Από τους πρώτους καλλιτέχνες που εισήγαγε με τα έργα της τον όρο «παραστατική εγκατάσταση» ήταν η Lygia Clark⁷⁹ η οποία πειραματίστηκε με διάφορες μεθόδους και διαδικασίες μελετώντας τη διάδραση και τη συμμετοχή του κοινού. Περίπου στα μέσα της καριέρας της απομακρύνθηκε από τη στερεότυπη διαδικασία έκθεσης των καλλιτεχνικών έργων σε μουσεία. Αναζήτησε τη σχέση κοινωνίας και τέχνης, εξετάζοντας μια «θεραπευτική» προσέγγιση της εγκατάστασης και του παραστατικού έργου. Θεωρώντας ότι η τέχνη πρέπει να βιώνεται και με τις πέντε αισθήσεις, ανέπτυξε στη δουλειά της τα λεγόμενα «συσχετιζόμενα αντικείμενα», ερευνώντας πώς τα αντικείμενα μπορούσαν να γίνουν το κίνητρο για μια νέα ποιότητα σχέσεων καλλιτέχνη-κοινού, δημιουργώντας ένα ορισμένο γεγονός. Αυτό το είδος θεραπευτικών έργων το ονόμασε «τελετουργικό



εικόνα 12: Lygia Clark, *Baba Antropofágica*

χωρίς μύθο»⁸⁰ και υπογράμμιζε το γεγονός ότι η δουλειά της δεν έχει αναπαραστατικό νόημα. Σκοπός της είναι να ενεργοποιήσει νέες φόρμες σχέσεων. Η τέχνη για την Clark ήταν μια ζωντανή εμπειρία όπου ο καλλιτέχνης και ο συμμετέχων δεν λειτουργούν χωριστά.

Τα πρώτα της πειραματικά έργα προς αυτή την κατεύθυνση ήταν η σειρά *Bichos* (1963), μεταλλικές αναδιπλούμενες κατασκευές που προσαρμόζονταν σε ότι σχήμα ήθελε ο επισκέπτης. Έτσι, κάθε φορά που εκτίθονταν αυτά τα έργα είχαν και ένα διαφορετικό σχηματισμό, ανάλογα με το πώς προτιμούσε ο χρήστης να τα στήσει στο χώρο. Λίγο αργότερα με τη σειρά *Caixa de Fósforos* (1964), οι πολυμορφικές κατασκευές της ήταν από σπιρτόκουτα σε διάφορες συνθέσεις. Το *Dialogue* (1968), δύο ζευγάρια γυαλιά ηλίου που

φοριούνται παράλληλα από δύο άτομα, είναι ο μεταβατικός πειραματισμός πριν την εξ' ορισμού παραστατική εγκατάσταση *Baba Antropofágica* (1973). Σε αυτή την εγκατάσταση το κοινό ήταν γύρω από έναν ξαπλωμένο άνθρωπο. Μασούσαν ένα υλικό σαν τσίχλα και το έβγαζαν από το στόμα τους τραβώντας και μετατρέποντάς το σε ένα μεγάλο κορδόνι. Με αυτό τύλιγαν τον άνθρωπο και δημιουργούσαν γύρω του κάτι ανάλογο με το κουκούλι που φτιάχνει η αράχνη με τον ιστό της και τυλίγει τα θυράματά της⁸¹.

Την ίδια περίοδο ο καλλιτέχνης Vito Acconci⁸² δημιουργεί επίσης ανάλογη εγκατάσταση με συμμετοχή του κοινού, το *Seedbed* (1971). Ξαπλωμένος και κρυμμένος κάτω από μια τεράστια ράμπα που είχε εγκατασταθεί στη γκαλερί Sonnabend, αυνανιζόταν φωνάζοντας παράλληλα τις φαντασιώσεις του για τους επισκέπτες που περνούσαν πάνω από τη ράμπα, όπως θα έκανε ένας ηδονοβλεψίας. Το κίνητρό του στην εγκατάσταση αυτή ήταν να παρακινήσει το κοινό να εμπλακεί στην παραγωγή του έργου, δημιουργώντας μια κατάσταση αμοιβαίας ανταλλαγής μεταξύ



Εικόνα 13: Vito Acconci, *Seedbed*

⁷⁹ Lygia Clark (1920-1988): βραζιλιανής καταγωγής καλλιτέχνης, γνωστή για τους ζωγραφικούς της πίνακες και τις εγκαταστάσεις της. Ανήκει στο κονστρουκτιβιστικό κίνημα. Διερεύνησε την ιδέα της αισθητηριακής αντίληψης μέσα από την τέχνη της. Η τέχνη της έγινε μια πολυαισθητηριακή εμπειρία στην οποία ο θεατής γινόταν ενεργός συμμετέχων. Από το 1979 έως το 1988 ασχολήθηκε με τη θεραπεία μέσω της τέχνης. Χρησιμοποίησε την τέχνη της για να θεραπεύσει ελαφρά διαταραγμένους και ψυχωτικούς ασθενείς.

⁸⁰ Erin Maning, *Relationscapes: Movement, Art, Philosophy* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009), 244.

⁸¹ medienkunstnetz.de/ works/ baba-antropofagica/

⁸² Vito Acconci (1940-): σχεδιαστής, αρχιτέκτονας τοπίου και καλλιτέχνης. Ασχολήθηκε κυρίως με την τέχνη της εγκατάστασης και την παράσταση (performance). Ξεκίνησε την καριέρα του ως ποιητής. Από το 1960 και έπειτα ασχολήθηκε με την performance και το βίντεο. Χρησιμοποίησε το σώμα του ως θέμα για να πειραματιστεί με το βίντεο, τη φωτογραφία και το φιλμ. Από τα μέσα του 1970 ξεκίνησε τους πειραματισμούς του με τις οπτικοακουστικές εγκαταστάσεις.

καλλιτέχνη-θεατή⁸³. Όπως ο ίδιος έχει δηλώσει για την παραστατική εγκατάσταση: «Ο θεατής ενεργοποιεί ένα όργανο, που με τη σειρά του ενεργοποιεί ένα αρχιτεκτονικό στοιχείο, που με τη σειρά του ενεργοποιεί ένα σήμα: ο θεατής γίνεται το θύμα ενός παιδευτικού σήματος, το οποίο λειτουργεί μόνο όσο ο θεατής είναι διατεθημένος να κρατάει ενεργοποιημένο το όργανο»⁸⁴.

Τα τελευταία χρόνια, η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η εφαρμογή της ως μέσον σε εγκαταστάσεις έγινε η αφορμή για νέους πειραματισμούς αλληλεπίδρασης με το κοινό. Έργα όπως το *Lebensspuren* (Chiharu Shiota, 2008), *Untitled Act* (Dolan Bay, 2011) και *Obliteration Room* (Yayoi Kusama, 2012) θέτουν νέες βάσεις για τη σχέση του θεατή με τον καλλιτέχνη. Ο καλλιτέχνης παρατηρεί τις κινήσεις του χρήστη και τον τρόπο που αντιδρά μέσα στο χώρο που του έχει προσφέρει, την ίδια στιγμή που ο χρήστης αφήνεται και πειραματίζεται σε μία νέα πραγματικότητα που διαρκεί τόσο όσο υφίσταται το καλλιτεχνικό έργο.

2.2 Εννοιολογικά στοιχεία επαφής

Η Claire Bishop θεωρεί πως «η εγκατάσταση δεν επικεντρώνεται στο θέμα ή τα υλικά, αλλά στην εμπειρία των θεατών»⁸⁵. Βασισμένη στην ξεχωριστή ιδιότητα της εγκατάστασης να εστιάζει στην εμπειρία του κοινού και την αντίδρασή του, την επέλεξα ως το μέσον που θα γίνει η μεταφορά από το animation. Σε αυτή την περίπτωση κρίνεται αναγκαία η απομόνωση συγκεκριμένων εννοιικών στοιχείων, που αναλύονται παρακάτω (σκοτάδι, άνθρωπος-μηχανή, ήχος), με σκοπό να εξασφαλίσουν αντίστοιχη εμπειρία του θεατή και στα δύο μέσα.

2.2.1 Σκοτάδι

Το σκοτάδι σηματοδοτεί την απουσία όρασης. Όταν ο άνθρωπος δεν βλέπει, αυτόματα δημιουργεί με τη φαντασία του μια πλαστή πραγματικότητα. Κατ' επέκταση το σκοτάδι συμβολίζει για αρκετούς ανθρώπους το φόβο και το άγνωστο⁸⁶. Με αυτόν τον τρόπο το αντιμετωπίζει ο Jan Švankmajer. Σε αναφορά του για τη μορφολογία του φόβου περιγράφει: «Για μένα ο φόβος δεν έχει χρώμα –όχι τουλάχιστον, στο οπτικό μας φάσμα, αν και θα μπορούσε να είναι υπέρυθρος. Έχω νιώσει τα ισχυρότερα συναισθήματα φόβου στη φαντασία μου, όταν είμαι στο σκοτάδι, σε πίσσα σκοτάδι. Σκοτάδι, όμως, που δεν με κάνει αόρατο, αντίθετα, με καθιστά ορατό και πολύ δημοφιλή στόχο. Η αίσθηση του να είμαι ανυπεράσπιστος στο σκοτάδι, το άγχος μου, που απορρέει από την αδυναμία μου να κρυφτώ, αυξήθηκε, όταν ανακάλυψα την ύπαρξη τηλεσκοπίων με υπέρυθρες ακτίνες. Το πιο τρομακτικό σκοτάδι είναι ακριβώς αυτό στο οποίο πρέπει να μπω. Το σκοτάδι πίσω μου είναι ένας χώρος που δεν είναι ποτέ κενός, αντίθετα, είναι συμπυκνωμένος, κατά κάποιο τρόπο, κι ο κίνδυνος караδοκεί σε κάθε βήμα»⁸⁷. Ο στόχος της χρήσης του σκοταδιού στην εγκατάσταση βασίζεται, όχι τόσο στη δημιουργία φόβου –καθώς πέραν του κοινωνικού έχει παιδευτικό χαρακτήρα και δεν επιδιώκεται ο πανικός, όσο στη δημιουργία της αίσθησης στο χρήστη ότι εκτείνεται στο κενό. Σε ένα χώρο όπου θα δημιουργήσει μόνος του τα συναισθήματα που θα τον συνοδεύσουν.

Η αίσθηση του κενού ονομάζεται μεθοριακότητα (liminality). Είναι το όριο μεταξύ δύο καταστάσεων, μιας προηγούμενης και μιας επόμενης. Είναι μια ψυχολογική, νευρολογική ή μεταφυσική υποκειμενική κατάσταση (συνειδητά ή μη) του ατόμου που βρίσκεται 'στο κατώφλι' δύο διαφορετικών υπαρξιακών καταστάσεων. Το άτομο είναι στο μεταίχμιο της αλλαγής από ένα στάδιο που ορίζεται από συγκεκριμένο χρόνο, δεδομένη ταυτότητα και κοινωνική υπόσταση, σε ένα άλλο με

⁸³ designboom.com/eng/interview/acconci.html

⁸⁴ Phil Turner και Elisabeth Davenport, *Spaces, Spatiality and Technology* (Edinburg: Springer 2005), 194.

⁸⁵ Claire Bishop, *Participation* (Italy: Whitechapel, MIT Press, 2006)

⁸⁶ Η έλλειψη ορατότητας εμποδίζει τον άνθρωπο να αντιληφθεί που βρίσκεται. Ακόμη και αν υπήρξε στο παρελθόν ξανά στον ίδιο χώρο, απουσία φωτός τον θεωρεί άγνωστο και μη αναγνωρίσιμο.

⁸⁷ Συλλογικό έργο, *Jan Švankmajer* (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 59.

νέα δεδομένα. Ο όρος liminality αναπτύχθηκε για πρώτη φορά στις αρχές του προηγούμενου αιώνα από τον ανθρωπολόγο Arnold Van Gennep. Στη σύγχρονη εποχή η μεθοριακότητα έχει χρησιμοποιηθεί για να δείξει το κατώφλι της μετάβασης σε κοινωνικό και καλλιτεχνικό επίπεδο αλλά και σε τελετουργίες. Κατά τη διάρκεια της μεθοριακότητας τα πάντα είναι ρευστά και διαθέσιμα για να υποστούν αλλαγές. Σύμφωνα με τον Gennep η μεθοριακή διαδικασία αποτελείται από τρία στάδια που ονομάζονται 'preliminal rite', 'liminal rite' και 'postliminal rite'. Το πρώτο είναι κάτι σαν 'θάνατος'. Διαγραφή των προηγούμενων δεδομένων μίας κατάστασης και σπάσιμο των δεσμών με το παρελθόν. Το δεύτερο στάδιο είναι μια κατάσταση *tabula rasa*⁸⁸ στην οποία επέρχεται το άτομο. Βρίσκεται στο απόλυτο σωματικό, χρονικό, κοινωνικό και ψυχολογικό κενό για να υποδεχθεί το τρίτο στάδιο. Σε αυτό αντιμετωπίζει τη νέα κατάσταση και ενσωματώνεται στη νέα εμπειρία.

Η μεθοριακή κατάσταση χρίζει ανάγκης ένταξης σε ένα χώρο, υπαρκτό ή μη. Σε ένα χώρο με τέτοιου είδους προσωρινή και παρωδική δραστηριότητα, ώστε να μην έχει τη σπουδαιότητα να θεωρείται «μέρος». Ο γάλλος ανθρωπολόγος Mark Augé επινόησε τον όρο *non-place*. Παραδείγματα μη-χώρων αποτελούν τα αεροδρόμια, τα μεγάλα πολυκαταστήματα, τα δωμάτια ξενοδοχείων ή οι αυτοκινητόδρομοι. Ο Marc Augé έθεσε τον όρο *non-lieux* (*non-place*) για να περιγράψει συγκεκριμένα είδη χώρων, κυρίως αρχιτεκτονικών και τεχνολογικών, οι οποίοι έχουν σχεδιαστεί με σκοπό ο εκάστοτε άνθρωπος να τους διέρχεται ή να τους "καταναλώνει" αντί να τους ιδιοποιηθεί, ενώ ταυτόχρονα διατηρεί ελάχιστα ή καθόλου ίχνη συμμετοχής (παρουσίας) του σε αυτούς. Οι χώροι αυτοί -όπου κατά κύριο λόγο συνδέονται με τη διέλευση και την επικοινωνία- είναι για τον Augé τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της σύγχρονης περιόδου την οποία αποκαλεί «υπερ-νεωτερικότητα» (*supermodernity*). Το προϊόν και εκπρόσωπος της σύγχρονης κρίσης στις κοινωνικές σχέσεις και κατά συνέπεια στην κατασκευή ατομικών ταυτοτήτων μέσα από τις σχέσεις αυτές.

Ο όρος που περιγράφει τη μεθοριακή κατάσταση ονομάζεται *in-between* (μεταξύ- ενδιάμεσο). Είναι κάτι το οποίο υπάρχει και ζει κατά τη μετάβαση, αρνούμενο κατηγοριοποίηση. Κάτι το οποίο επιμένει σε μια καινούργια σταθερότητα και επανένταξη κάπου. Τα ενδιάμεσα μέρη είναι μεθοριακά γιατί παραμένουν στα άκρα (στο περιθώριο), περιμένοντας τον άνθρωπο και την κοινωνική θέληση να τους προσδώσει αξία και αναγνωρισιμότητα. Αποτελούν το μεταβατικό στάδιο από ένα φαινόμενο σε ένα άλλο⁸⁹. Είναι μία τρίτη φύση σε σχέση με το «εδώ» και το «εκεί». Είναι το «μεταξύ»⁹⁰. Φιλοσοφικά η κατάσταση μεταξύ, διαγράφεται ολοκλήρα στην «Αλληγορία του Σπηλαίου»⁹¹. Μεταξύ του σκότους στο οποίο βρίσκεται ο άνθρωπος μέχρι να δει τον Ήλιο (το αγαθό) βρίσκεται στην ενδιάμεση κατάσταση, όπου προσπαθεί να σπάσει τα δεσμά του. Αναγνωρίζει την παλαιά κατάσταση (το σκοτάδι) και οδεύει προς την καινούργια (το φως).

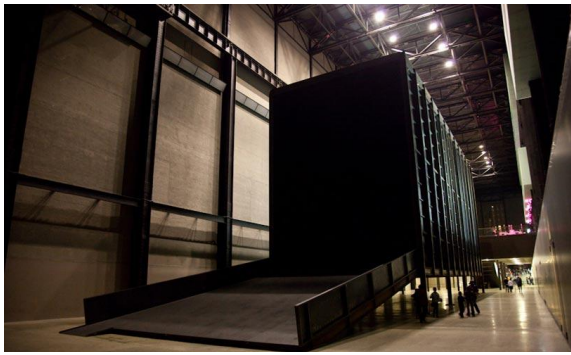
Σε σύγχρονα καλλιτεχνικά έργα και εγκαταστάσεις όπου εφαρμόζεται το σκοτάδι, στόχος είναι ο επισκέπτης να αδειάσει από συναισθήματα και να μπορέσει να αναπτύξει τη σκέψη του από την αρχή. Να παραμείνει για ένα διάστημα στο μεταβατικό κενό, αυτό που αναφέρεται και ως ενδιάμεση κατάσταση. Ο Mirosław Balka στην παραστατική εγκατάσταση *How It Is* (2009-2010) που έλαβε χώρα στον ειδικό χώρο για μεγάλων διαστάσεων έργα (Turbine Hall) της TATE Modern του Λονδίνου, χρησιμοποίησε το σκοτάδι φτιάχνοντας ένα μεγάλο μαύρο κουτί σαν κοντέινερ. Εννοιολογικά, το έργο αναφερόταν στα θύματα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου στην Πολωνία, από όπου και ο ίδιος ο καλλιτέχνης κατάγεται. Οι επισκέπτες εισέρχονταν στο χώρο του Turbine Hall και βρίσκονταν μπροστά

⁸⁸ Κενό ερμάριο

⁸⁹ Ana Mafalda Luz, "Places In-Between: The Transitional Locations of Nomadic Narratives", (παρουσίαση στο Culture Nature Semiotics: Locations IV, Tallinn-Tartu, Estonia, September 23-26, 2004), 2.

⁹⁰ Η έννοια «μεταξύ» εντοπίζεται να αναλύεται για πρώτη φορά εμπειριστομένα στο Συμπόσιο του Πλάτωνα. Σε διάλογο που έχει ο Σωκράτης με την Ιέρεια Διοτίμα, η δεύτερη του μιλά για τον Έρως και του εξηγεί πως είναι το ενδιάμεσο στάδιο μεταξύ ανθρώπου και θεών.

⁹¹ Μέρος από το έργο *Πολιτεία* του Πλάτωνα.



Εικόνα 14: Miroslaw Balka, *How It Is*

στο έργο. Ανεβαίνοντας το επικλινές επίπεδο του, σταδιακά εισέρχονταν στο απόλυτο σκοτάδι. Στην περιπλάνησή τους έρχονταν σε επαφή με άλλους επισκέπτες, χωρίς να τους βλέπουν. Όπως περιγράφει ο Βασίλης Ψαρράς⁹²: «Πολύς κόσμος μέσα στο χώρο περπατούσε αργά, αγγίζοντας μερικές φορές τον διπλανό του για να καταλάβει πού βρίσκεται. Ύστερα από κάποιο σημείο ήταν τέτοιο το οπτικό κενό, που δεν ήξερες αν είχες επαφή με το

δάπεδο ή απλά πέταγες. Οι διαστάσεις χάνονταν και μόνο ο ήχος από τους διπλανούς μου μού έδινε να καταλάβω ότι ήμουν ζύπνιος! Στις στιγμές που δεν μπορούσα να δω τα χέρια μου ή το σώμα μου, κατάλαβα την έννοια του σκοταδιού (darkness) όπου ο M. Balka προσέγγιζε. Όλα αυτά, για να φτάσω στο τέρμα αγγίζοντας το τέλος του χώρου το οποίο είχε μια φοβερή βελούδινη υφή που ολοκλήρωνε την κατά στιγμές μεταφυσική εμπειρία! Ένα πολύ καλό έργο, που η κίνηση του θεατή ερχόταν να το ολοκληρώσει, κάνοντας ορατή την ποιητική του χώρου μέσα από την εμπειρία του. Για μένα, ήταν μια liminal στιγμή που έζησα μαζί με τους γύρω μου άσχετα αν ήταν άγνωστοι, στεκόμενοι όλοι μπροστά σε αυτό το μονολιθικό μαύρο κουτί (liminal σημείο) και μπαίνοντας στο εσωτερικό του σκοτάδι. Τέλος, διέκρινα πως και ο χώρος ήταν liminal αλλά και η εμπειρία των επισκεπτών».

2.2.2 Άνθρωπος – μηχανή

Ο Jan Švankmajer κάνει εκτενή χρήση μηχανισμών, κυρίως ιδιοκατασκευών. Με αυτές εναποθέτει στο κοινό την αντίληψή του για τη μηχανιστική πλευρά του ανθρώπου, τη σχέση του με τον εαυτό του και το υπόλοιπο κοινωνικό σύνολο. Με τις πρωτότυπες του μηχανιστικές συνθέσεις, περιγράφει την έπαρση του ανθρώπου, την αλαζονική του θέληση να αποκτήσει περισσότερα χρήματα και υλικά αγαθά, και τη συνεχή μηχανικότητα στην οποία παγιδεύεται απατώντας ότι θα επιτύχει το στόχο του.

Εκτός από τους μηχανισμούς, ο Jan Švankmajer χρησιμοποιεί τον άνθρωπο σαν μία μαριονέτα⁹³ και δίνει στο έργο την αίσθηση ενός μαγνητοσκοπημένου κουκλοθεάτρου. Είναι χαρακτηριστική η σκηνή του «Πρωινού» (Food), όπου το στέρνο του ανθρώπου ανοίγει σαν ένα ασανσέρ εστιατορίου που μεταφέρει φαγητό. Ανά πάσα στιγμή ο σκηνοθέτης στερεί από τον ηθοποιό την ανθρώπινη ταυτότητά του και τον μετατρέπει σε ένα ρομπότ. Του αφαιρεί την ψυχή και την κριτική σκέψη. Επιβάλλεται πλήρως σε αυτόν και τον καθοδηγεί. Με αυτόν τον τρόπο, ο σκηνοθέτης παρομοιάζει την ελευθερία σκέψης και κίνησης στην πραγματική ζωή ενός ανθρώπου με τη ζωή μιας μαριονέτας. Ο καθημερινός άνθρωπος είναι τόσο ελεύθερος όσο μια μαριονέτα.

Ο Jan Švankmajer για να μεταδώσει τα παραπάνω μηνύματα χρησιμοποιεί τον άνθρωπο με έναν «ανοίκειο» τρόπο. Ο Ernst Jentsch⁹⁴ το 1906 είχε γράψει μια *Ψυχολογία του ανοίκειου* ορίζοντάς το «σαν κάτι το ασυνήθιστο, που προκαλεί διανοητική αβεβαιότητα και μπροστά στο οποίο δεν ανατριχιάζουμε»⁹⁵. Ο Freud λίγο αργότερα θεωρούσε πως «το ανοίκειο είναι το αντίθετο της άνεσης και της ηρεμίας»⁹⁶. Για να αποσαφηνιστεί ο όρος, το ανοίκειο είναι κάτι που μοιάζει με πραγματικό αλλά δεν είναι. Παρουσιάζει ομοιότητες αλλά είναι κάτι διαφορετικό. Στη σύγχρονη επιστήμη της ρομποτικής,

⁹² Βασίλης Ψαρράς, υποψήφιος Διδάκτωρ, Arts & Computational Technology (Goldsmiths University of London).

⁹³ «Η θεωρία του κουκλοθεάτρου καταδεικνύει ότι κάθε άψυχο αντικείμενο που παρουσιάζεται ως έμψυχο αποτελεί μαριονέτα». Βλέπε Μαριτίνα Κονταράτου, «Σκηνοθετώντας την καλλιτεχνική εμπειρία του ανοίκειου με παράδειγμα το έργο του animator Jan Švankmajer» (παρουσίαση στο Πανελλήνιο Ψυχιατρικό Συνέδριο «Τέχνη και Ψυχιατρική», Χανιά, Κρήτη, 20-23 Μαΐου 2010).

⁹⁴ Ernst Jentsch (1867-1906): Γερμανός ψυχίατρος και συγγραφέας του έργου *Στην Ψυχολογία του Ανοίκειου*

⁹⁵ Ουμπέρτο Έκο, *Ιστορία της ασχήμιας* (Αθήνα: Καστανιώτης, 2007), 311.

⁹⁶ Ουμπέρτο Έκο, *Ιστορία της ασχήμιας* (Αθήνα: Καστανιώτης, 2007), 311.

όπου ο άνθρωπος προσπαθεί να φτιάξει μια μηχανή «κατ' εικόνα και καθ' ομοίωσίν του», ξεφεύγοντας από τον ορισμό του ανοίκειου σε σχέση με την τέχνη, έχει εισηχθεί ο όρος *uncanny valley*⁹⁷. Το *uncanny valley* είναι μία υπόθεση, και όχι τεκμηριωμένη θεωρία, που υποστηρίζει ότι όταν τα ανθρώπινα ομοιώματα μοιάζουν, κινούνται, συμπεριφέρονται και αντιδρούν σχεδόν σαν άνθρωποι, τότε προκαλούν στο θεατή μια αποστροφή, την παράξενη αίσθηση του μη πραγματικού. Είναι ένας σχετικός ορισμός για την αντίδραση του ανθρώπου –θετική ή αρνητική– απέναντι σε ένα ανθρωποειδές δημιούργημα.

Στην τέχνη το ανοίκειο έχει εκφραστεί πολλές φορές κυρίως με ανθρώπινα ομοιώματα ή με ρομπότ που έκαναν ανθρώπινες κινήσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ταινία *Frankenstein*



Εικόνα 15: *Frankenstein*

(1931). Ο πρωταγωνιστής είναι ένα νεκρό σώμα που έπειτα από πειράματα με τον ηλεκτρισμό ζωντανεύει. Φαίνεται άνθρωπος αλλά δεν είναι, είναι ένα τέρας, όπως χαρακτηρίστηκε. Ένα ζωντανό τέρας. Άλλες ταινίες με ανοίκεια πλάσματα είναι το *Terminator*, *Alien*, *Blade Runner* και *Artificial Inteligence*. Αντίστοιχα σε παραμύθι ένα χαρακτηριστικό ανοίκειο ανθρωποειδές είναι ο *Πινόκιο*. Λίγο πιο πρόσφατα, ο Duane Hanson (1966), φτιάχνει ρεαλιστικά γλυπτά που μοιάζουν με ανθρώπους και τα τοποθετεί σε εμφανή σημεία, όπως πολυκαταστήματα και δρόμους, που ένας πραγματικός άνθρωπος θα τα μπέρδευε. Θα προσπαθούσε να τους μιλήσει, να τους ακουμπήσει. Από τα πιο χαρακτηριστικά του γλυπτά που έδιναν την αίσθηση του ανοίκειου είναι το *The Jogger*. Ένας δρομέας καθισμένος κάτω δείχνει φαινομενικά να έχει χτυπήσει. Οι θεατές του έργου εξαιρετικά μπερδεμένοι, αναρωτιούνται αν είναι γλυπτό ή αν όντως είναι ένας άνθρωπος

που χρειάζεται βοήθεια. Το ανοίκειο στοιχείο, ιδιαίτερα αν είναι ανθρώπινο μοντέλο, προκαλεί στο θεατή την αίσθηση της αμφιβολίας πραγματικού και μη πραγματικού. Υπάρχει η υποψία ότι ο άνθρωπος δεν είναι αληθινός, αλλά το γεγονός αυτό δεν προσδίδει καμία ασφάλεια ή σιγουριά στο θεατή. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας στις τρισδιάστατες απεικονίσεις, το ανοίκειο δεν είναι πάντα διακριτό, αλλά η αίσθησή του παραμένει χωρίς να μπορεί να προσδιοριστεί με κάποιον συγκεκριμένο όρο. Στην ταινία κινουμένων σχεδίων *Shrek*, οι συντελεστές που έφτιαχναν την πρωταγωνίστρια Φίονα δήλωσαν ότι από πρόθεση την έκαναν να φαίνεται λιγότερο ανθρώπινη, καθώς το μοντέλο σε κάποιο σημείο της εξέλιξής του «φαινόταν τόσο αληθινό, που προκαλούσε μια ευκρινή δυσαρέσκεια».

Στα υπομελέτη φιλμ, ο Jan Švankmajer, δεν χρησιμοποιεί μόνο τους μηχανισμούς και τις ιδιοκατασκευές για να δείξει το ανοίκειο. Στο δεύτερο μέρος του *Food*, στο *Μεσημεριανό*, οι δύο συνδαιτυμόνες είναι πραγματικοί άνθρωποι. Εκτός από τα πολύ κοντινά πλάνα που γίνεται αντικατάσταση του προσώπου τους με ένα αντίστοιχο από πλαστελίνη⁹⁸, σε όλα τα υπόλοιπα πρωταγωνιστούν τα φυσικά πρόσωπα. Όμως με την τεχνική *stop motion* που εφαρμόζει οι άνθρωποι δεν φαίνονται φυσικοί. Οι κινήσεις τους είναι στυλιζαρισμένες και περιορισμένες. Παράλληλα λόγω των μειωμένων καρέ (15fps) οι άνθρωποι κάνουν απότομες κινήσεις που φαίνονται βίαιες. Κάνουν το θεατή να νιώθει άβολα, αναζητώντας τους περιορισμούς που τον κάνουν να μη δέχεται τους πρωταγωνιστές ως αληθινούς ανθρώπους. Του προκαλούν την αίσθηση της αβεβαιότητας, το ανοίκειο.

Θέτοντας ως ιδεολογική βάση την παραπάνω άποψη του σκηνοθέτη σε συνδυασμό με το ανοίκειο που παρατηρείται όχι μόνο στην τέχνη αλλά και στην καθημερινότητα, η προσωπική

⁹⁷ Ανοίκειο κοιλάδα: Ο ορισμός αυτός δόθηκε για πρώτη φορά το 1970 από τον καθηγητή ρομποτικής Masahiro Mori ως *Bukimi no Tani Genshō*

⁹⁸ Το χαρακτηριστικό τέχνασμα για να είναι αληθοφανές το καταβρόχθισμα αντικειμένων

εγκάτασταση έχει ως στόχο την πνευματική αναζήτηση του επισκέπτη για την υπέρμετρη φιλοδοξία και αδηφαγία του ανθρώπου, τον επανασδιορισμό των εννοιών αυτών από τον ίδιο και τη συνειδητοποίηση της μηχανικότητας στη δική του ζωή ανακαλώντας εμπειρίες και μνήμες του. Στην εγκατάσταση, μια μηχανική ιδιοκατασκευή, η μάσκα, ολοκληρώνει τεχνικά και ιδεολογικά τη σύνδεση μεταξύ της μελέτης των φιλμ και του ολοκληρωμένου οπτικοακουστικού έργου.

2.2.3 Ήχος

Στα δύο φιλμ ο Jan Švankmajer αποφεύγει τη χρήση του λόγου. Έχοντας την άποψη ότι ο λόγος περιορίζει τη δύναμη της εικόνας και την περιορίζει στο να δίνει ένα νόημα και μόνο, την απεγκλωβίζει από αυτόν και την εμπλουτίζει με καθαρούς ήχους.

Στο *Dimensions of Dialogue* επιλέγει την περιγραφική συνοδεία μουσικών οργάνων στις κινήσεις των αντικειμένων του με πρωτότυπη μουσική. Δεν παραλείπει ωστόσο να εναποθέσει τους πραγματικούς ήχους που κάνουν τα αντικείμενα όταν κινούνται. Με μία σημαντική διαφορά: θέλοντας να εστιάσει στη ρεαλιστικότητα των αντικειμένων αυξάνει σε μεγάλο βαθμό την ένταση που έχει ο αναπαραγόμενος από κάθε αντικείμενο ήχος. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, καθημερινοί ήχοι, που ο άνθρωπος ακούει συνεχώς, να δημιουργούν, λόγω υπερβολικής έντασης, μια απέχθεια του θεατή προς το ίδιο το αντικείμενο. Ο Jan Švankmajer θέλει να κάνει το θεατή να σκεφτεί. Να τον προβληματίσει για όλα όσα συναντά γύρω του κάθε μέρα και δεν τους δίνει σημασία. Εξάλλου, όπως έχει αναφερθεί ξανά, ο Jan Švankmajer έχει αδυναμία στα αντικείμενα καθημερινής χρήσης. Αντικείμενα που έχουν πολλές ιστορίες να διηγηθούν αλλά κανείς δεν τους δίνει σημασία, έως με κάποιο τρόπο να τους κεντρίσει το αντικείμενο. Όταν ο ήχος του αντικειμένου γίνεται ανυπόφορος, ο άνθρωπος δεν έχει παρά να δώσει στο αντικείμενο λίγη σημασία και να 'ακούσει' την ιστορία που έχει να του πει.

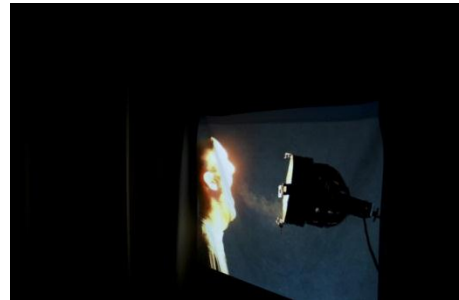
Αντικαθιστώντας τα αντικείμενα με ανθρώπους ή ομοιώματα ανθρώπων ο Jan Švankmajer δημιουργεί άλλο ένα φιλμ στο οποίο αποφεύγονται οι συνομιλίες, το *Food*. Για να τοποθετήσει το θεατή στο χώρο και στο θέμα του έργου, ο Jan Švankmajer παρουσιάζει πριν από κάθε ιστορία πλήθος φωτογραφιών με τη συνοδεία ήχων που ακούγονται σε ένα εστιατόριο, όπως τσουγκρίσματα ποτηριών, γέλια, συνομιλίες, το άνοιγμα μιας μπουτίλιας κρασιού. Όπως και στο *Dimensions of Dialogue*, ο ήχος κάθε κίνησης των ανθρώπων ή των αντικειμένων ακούγεται καθαρά και δυνατά. Στο πρώτο μέρος του έργου, ακούγονται μόνο οι ήχοι που προκαλούνται από τους πρωταγωνιστές, ενώ στο δεύτερο και το τρίτο μέρος πλύν των ακουσμάτων υπάρχει μουσική συνοδεία⁹⁹ καθ' όλη τη διάρκεια.

Ο χαρακτηριστικός ήχος που συνδέει τα δύο φιλμ είναι το καταβρόχθισμα. Όποιος και αν είναι ο ρόλος των πρωταγωνιστών, η κοινή τους πράξη είναι να καταβροχθίζουν. Ο σκηνοθέτης φροντίζει να ακούγεται έντονα και επαναλαμβανόμενα ο ήχος της λαίμαργης κατάποσης. Όλοι οι χαρακτήρες στην επικοινωνία τους με αυτόν που βρίσκεται απέναντί τους εφαρμόζουν βίαιες και κυρίως λαίμαργες κινήσεις. Ακόμα και στον «Περιπαθή Διάλογο» (*Dimensions of Dialogue*) που φαινομενικά εκτυλίσσεται μια ιστορία αγάπης και μίσους, η λαίμαργη επίθεση του ενός προς τον άλλον στο τέλος του έργου είναι ξεκάθαρη. Η λαίμαργία συνδέεται με την ανυπομονησία και την ταχύτητα. Πλην των οπτικών ερεθισμάτων δεν αφήνει την εικόνα γυμνή από ήχο, αλλά την εμπλουτίζει με ένα από τα πιο αγαπημένα μοτίβα της δουλειάς του. Το καταβρόχθισμα, ως εικόνα αλλά και ως ήχος, βοηθά τον Jan Švankmajer να εκφράσει την άποψή του για την «πρωταρχικότητα της ύλης έναντι του λόγου (γιατί κανείς δεν

⁹⁹ Χαρακτηριστικά στο «Μεσημεριανό», ακούγεται ένα μέρος του έργου *Μπλε Δούναβης* του Johann Strauss.

μπορεί να μιλήσει με το στόμα γεμάτο), αν όχι ως ένα κόλπο για να εξολοθρεύσει τις αποδείξεις και να αποπλίσσει τη λογική διαμαρτυρία»¹⁰⁰.

Με το καταβρόχθισμα αλλά και τους υπόλοιπους καθημερινούς ήχους (τριξίματα, ξυσίματα και άλλα), ο Jan Švankmajer δίνει στον ήχο μια διαφορετική διάσταση. Την αίσθηση του ανοίκειου. Το πετυχαίνει δίνοντας σε αυτούς τους ήχους μεγάλη ένταση. Με τον τρόπο αυτό οι ήχοι παύουν να είναι διακριτικοί. Φέρνουν τον θεατή σε δύσκολη θέση. Μπορεί να είναι πραγματικοί, παράλληλα όμως δεν φαίνονται συνηθισμένοι καθώς δεν ακούγονται τόσο δυνατά και με τόση λεπτομέρεια όσο ακούγονται στην καθημερινή¹⁰¹ ζωή. Περιγράφοντας τον ανοίκειο ήχο, ο Slavoj Žižek αναφέρεται στην εισαγωγή της ταινίας *Blue Velvet* λέγοντας πως το βασικότερο χαρακτηριστικό της είναι ο «ανοίκειος θόρυβος» που προκαλείται όσο πλησιάζουμε την πραγματικότητα¹⁰². Οι ανοίκειοι ήχοι προκαλούν στον άνθρωπο δυσφορία, κυρίως επειδή τον «αναγκάζουν» να τους ακούσει. Χαρακτηρίζονται ως μια περίπτωση που φαίνεται παράξενα ξένα και παράλληλα ενοχλητικά οικεία.



Εικόνα 17: Liam Slevin, *Uncanny Sound*

Διατηρούνται στη μνήμη του ανθρώπου όχι ως η πληροφορία που περιλαμβάνουν αλλά κυρίως ως η επίμονη επανάληψη αυτής της πληροφορίας (το μασούλισμα δεν είναι τόσο παράξενο όταν ακούγεται μία φορά, όσο εκνευριστικό γίνεται όταν ακούγεται επαναλαμβανόμενα).

Ο Liam Slevin για το έργο του *Uncanny Sound (sound, video and installation)*, σχολιάζει πως «το ανοίκειο είναι μια λέξη που πάντα απομακρύνεται από τον ίδιο τον ορισμό της, κατευθυνόμενη προς την αντίθετη έννοια, επιβεβαιώνοντας έτσι τον πρωταρχικό της ορισμό. Το ανοίκειο υπάρχει ως ο νόμος της μη-αντίφασης».

Στην προς υλοποίηση εγκατάσταση στόχος είναι ο πειρατισμός με καθημερινούς ήχους σε μεγάλη ένταση, που μετατρέπονται σε ανοίκεια ακούσματα. Απώτερος σκοπός είναι να προκληθεί στον επισκέπτη άγχος, δυσφορία, πίεση, αυξανόμενη ένταση των παλμών και στο σύνολο μία ενόχληση που δεν θα μπορεί να προσδιορίσει. Τα παραπάνω είναι ψυχολογικές καταστάσεις που νιώθει ο άνθρωπος στην καθημερινή του ζωή, όπου βρίσκεται εγκλωβισμένος σε μια ρουτίνα της «ανάπτυξης και εξέλιξης» από την οποία δεν μπορεί να ξεφύγει.

Στο κεφάλαιο αυτό έγινε η μελέτη των στοιχείων που συνδέουν τα έργα του Švankmajer με τη διαδραστική εγκατάσταση. Το σκοτάδι, ο άνθρωπος-μηχανή και ο ήχος είναι τα κυρίαρχα δεδομένα της εγκατάστασης. Αποτελούν τα εννοιολογικά εργαλεία για την υλοποίηση του έργου και βοηθούν στη μετάδοση των κοινωνικών προβληματισμών που τίθενται στην εργασία.

¹⁰⁰ Peter Hames, *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* (London: Wallflower Press 2008), 67-82.

¹⁰¹ Slavoj Žižek (1949-): σλοβενικής καταγωγής φιλόσοφος και κριτικός θεωρητικός που δουλεύει στα πλαίσια των παραδόσεων του Χεγκελιανισμού.

¹⁰² Slavoj Žižek, *The Metastases of Enjoyment: Six Essays On Women And Causality* (London: Verso 1994), 115.

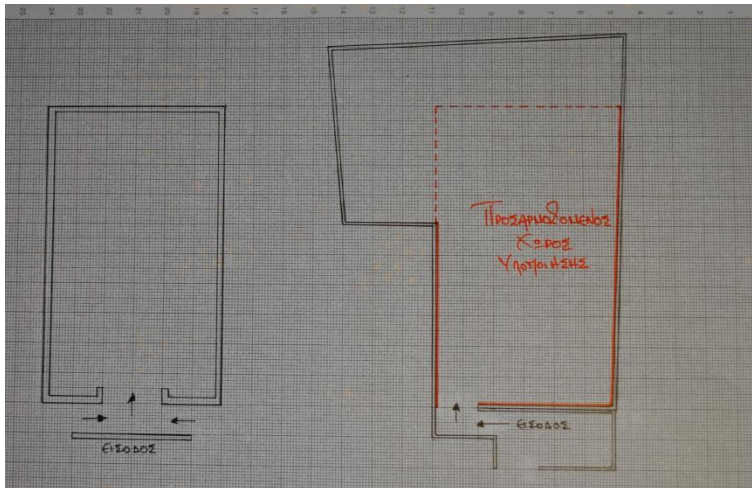
Κεφάλαιο 3: Σχεδιασμός και υλοποίηση

Έχοντας ως εφαλτήριο την ανάλυση ιδεολογικά και αισθητικά των ταινιών *Food* και *Dimensions of Dialogue* –αλλά και περαιτέρω του συνόλου του έργου του Τσέχου σκηνοθέτη-, γίνεται η μεταφορά στη διαδραστική εγκατάσταση και το προσωπικό έργο. Η εγκατάσταση είναι ένα μείγμα των υπό μελέτη ταινιών του Svankmajer σε πραγματικό χώρο και χρόνο με την ένταξη του θεατή μέσα σε αυτόν. Χωρίς οθόνη ανάμεσα στο θέαμα και τη δράση, ο θεατής μετατρέπεται σε ενεργό συμμετέχοντα πρωταγωνιστή ενός μοναδικού έργου που διαδραματίζεται γύρω του.

Η εγκατάσταση λαμβάνει χώρα σε εσωτερικό χώρο. Βάσει του σχεδιασμού το δωμάτιο της δράσης είναι παραλληλόγραμμο. Αυτό γίνεται για να μην παρουσιαστούν απώλειες της εφαρμογής του ηχητικού τοπίου, αλλά και για μεγαλύτερη βοήθεια στον επισκέπτη να διατηρήσει τον προσανατολισμό του. Ο χώρος είναι σκοτεινός για να προκαλέσει, όπως αναφέρεται παραπάνω την περιέργεια στο άτομο να περιπλανηθεί μέσα σε αυτόν.

Ο τελικός χώρος που υλοποιήθηκε η εγκατάσταση¹⁰³ ήταν ο πολυχώρος Πολύτεχνο¹⁰⁴. Το γεγονός ότι το δωμάτιο δεν ήταν ορθογώνιο προκάλεσε ορισμένα προβλήματα στην κίνηση του κοινού μέσα στο χώρο, όπως και ορισμένη απολεστικότητα στη λειτουργία του ηχητικού πειράματος, που θα αναλυθεί σε επόμενη ενότητα.

Η διαφορετικότητα του μελετημένου χώρου σε σχέση με τον πραγματικό, προκάλεσε σημαντικές αλλαγές στην υλοποίηση της εγκατάστασης. Με τη μετατόπιση της εισόδου από το κέντρο στο πλάι αριστερά, γίνεται υποχρεωτική μετατόπιση και προσαρμογή όλων των αντικειμένων στο νέο χώρο, των ηχητικών πηγών και κυρίως της πρώτης επαφής που έχει ο επισκέπτης με το χώρο, στοιχείο πολύ σημαντικό για την αρχική του αντίδραση και αντίληψη του νέου περιβάλλοντος. Στις επόμενες ενότητες θα αναλυθούν τα στοιχεία που περιλαμβάνονται στην εγκατάσταση καθώς και οι τεχνικές υλοποίησής της.



Εικόνα 18: αρχικός και τελικός χώρος εγκατάστασης

Επίσης, στο σχέδιο φαίνεται ο αρχικός σχεδιασμός του χώρου και αυτός στον οποίο έγινε η εγκατάσταση (εικόνα 18). Το βασικότερο στοιχείο που ορίζει το έργο ως διαδραστική εγκατάσταση είναι ότι ο θεατής μετατρέπεται σε ενεργό μέλος και έχει ρόλο μέσα σε αυτήν. Αυτό γίνεται εύκολα αντιληπτό περιγράφοντας τα μέρη (ή στάδια) της εγκατάστασης.

¹⁰³ Η εγκατάσταση πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας το Μάιο του 2012 στην Κέρκυρα.

¹⁰⁴ Πολυχώρος ΠΟΛΥΤΕΧΝΟ, Σχολεμβούργου 39, Τένεδος, Κέρκυρα

σημείο Χ¹⁰⁵ από όπου ξεκινάει το δεύτερο μέρος της διαδραστικής αυτής εφαρμογής. Σε ένα όμως τόσο σύντομο χρονικό διάστημα και χωρίς προηγούμενη ακουστική εκπαίδευση είναι εξαιρετικά δύσκολο το άτομο να είναι σίγουρο πώς θα κινηθεί σωστά μέσα στο χώρο για να φτάσει μετά την περιπλάνησή του στο επιθυμητό σημείο Χ. Για αυτό το λόγο στο βάθος του δωματίου και στο κέντρο του χώρου του δεύτερου μέρους της εγκατάστασης βρίσκεται μια πέμπτη ηχητική πηγή, που η έντασή της αυξάνεται όσο ο επισκέπτης πλησιάζει προς αυτήν. Ο ρόλος της είναι να τον βοηθήσει να καθορίσει την πορεία του μέσα στο χώρο, χωρίς να χάσει τον προσανατολισμό και την κατεύθυνσή του.

Φτάνοντας σε ορισμένο σημείο Χ ξεκινά το δεύτερο μέρος της εγκατάστασης και από το σκοτάδι γίνεται αλλαγή σε μερικό κατευθυνόμενο φως. Ένα δυνατό αλλά στοχευμένο φως ανάβει και φωτίζει ένα γραφείο με έναν άνθρωπο¹⁰⁶ να κάθεται σε αυτό, πληκτρολογώντας σε έναν νεκρό υπολογιστή. Δίπλα στον επισκέπτη, φωτίζεται αχνά και ένας δεύτερος άνθρωπος που κάθεται στην εξωτερική πλευρά του γραφείου ακίνητος. Έπειτα από 10 δευτερόλεπτα ο άνθρωπος σταματά να πληκτρολογεί και γυρίζει προς το μέρος του επισκέπτη. Στο κεφάλι του φοράει μία μάσκα κουκλοθεάτρου σαν υβρίδιο, μεγάλου όμως μεγέθους. Με τα χέρια του ανοίγει τη μάσκα και ο θεατής βλέπει μέσα να υπάρχουν άπειρα γρανάζια που κινούνται ασταμάτητα. Μετά από 5 δευτερόλεπτα, πάλι με τα χέρια του, παραμερίζει τα γρανάζια και πίσω από αυτά εμφανίζεται μία οθόνη προβολής. Ο θεατής βλέπει το βίντεο που προβάλλεται. Το περιεχόμενο του είναι σκηνές τηλεοπτικής διαφθοράς. Έπειτα από λίγα δευτερόλεπτα ο άνθρωπος κλείνει ξανά με τα χέρια του τα δύο επίπεδα του κεφαλιού-μάσκας και με αργές κινήσεις ξεκινά από την αρχή να πληκτρολογεί στον νεκρό υπολογιστή.

Αυτό δίνει το έναυσμα στο δεύτερο άνθρωπο να ξεκινήσει το τρίτο στάδιο της εγκατάστασης. Ο ίδιος σηκώνεται από την καρέκλα που καθόταν ακίνητος και κρατώντας από το χέρι τον επισκέπτη, τον κατευθύνει έξω από το δωμάτιο.

3.1 Είσοδος

Καθώς προβλέπει το σενάριο της εγκατάστασης, ο επισκέπτης εισέρχεται σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Χωρίς να του έχουν δοθεί συγκεκριμένες οδηγίες κατεύθυνσης στον χώρο ή αλληλεπίδρασης, προσπαθεί να εγκληματιστεί στο περιβάλλον. Η όραση είναι μειωμένη και ο χρήστης ασυναίσθητα εστιάζει περισσότερο στα ηχητικά ερεθίσματα που δέχεται. Αναλυτικότερα, μέσα στο περιβάλλον της εγκατάστασης ο επισκέπτης μπορεί με την ανάλογη μεταβολή του στον χώρο να μεταβάλει την ένταση καθώς και την μετατόπιση των εκάστοτε ηχητικών δειγμάτων. Ο χρόνος που διαρκεί το πρώτο μέρος της εγκατάστασης και ο ρυθμός με το οποίο εκτυλίσσεται η περιπλάνηση του επισκέπτη στο χώρο εξαρτάται από τον ίδιο. Δεν υπάρχει καμία εξωτερική παρεμβολή ή άλλο ερέθισμα εκτός από τον ήχο, οπότε μπορεί να παραμείνει σε αυτό το μέρος για όσο χρόνο επιθυμεί, αφουγκραζόμενος τους ήχους και εξερευνώντας το ηχητικό πείραμα. Παρακάτω αναλύεται το ηχητικό περιβάλλον και ο τρόπος εφαρμογής του σκοτεινού περιβάλλοντος μέσα στην εγκατάσταση.

3.1.1 Ακουστικό στοιχείο

Σχεδιασμός

Το ηχητικό περιβάλλον σε αυτό το μέρος της εγκατάστασης είναι δομημένο από πέντε ανεξάρτητα ηχητικά δείγματα. Τα ηχητικά δείγματα που έχουν χρησιμοποιηθεί συνιστούν καθημερινά ακούσματα και έχουν επιλεγεί ώστε να παραπέμπουν σε συγκεκριμένους συμβολισμούς που αναλύονται παρακάτω. Συγκεκριμένα η αναπαραγωγή αυτών γίνεται στο πρώτο μέρος της εγκατάστασης, όπου επικρατεί σκοτάδι και ως μοναδικό ερέθισμα, γίνεται προσπάθεια να τον επηρεάσουν συγκινησιακά

¹⁰⁵ Ορίζεται ως σημείο Χ για καλύτερη επεξήγηση στον αναγνώστη αλλά και αναφορά όπως στα σχέδια μελέτης του χώρου.

¹⁰⁶ Ο άνθρωπος είναι πραγματικός (motion statue) και αποτελεί μέρος της εγκατάστασης.

και να τον κάνουν ευάλωτο, με στόχο να γίνει πιο εύκολα κατανοητό το μήνυμα που μεταδίδουν. Παράλληλα γίνεται προσπάθεια να τον εισάγουν στο δεύτερο μέρος της εγκατάστασης, κατευθύνοντας τον μέσα στον χώρο μέσω της μεταβολής της έντασης τους.

Ήχος 1: άκουσμα χειρών που μετρούν χαρτονομίσματα, τα καταγράφουν με μολύβι σε ένα χαρτί και σιγομουρμουρίζουν νούμερα. Τα χρήματα είναι η κινητήριος δύναμη σε ολόκληρο τον πλανήτη. Συμβολίζουν την ανάπτυξη του ανθρώπου, την εξέλιξή του αλλά παράλληλα την υπέρμετρη φιλοδοξία του να εξαγοράζει τα πάντα και την πλασματική του ανάγκη για την εξέλιξη της σύγχρονης καταναλωτικής κοινωνίας.

Ήχος 2: άκουσμα αναλογικού ρολογιού με γρανάζια. Ο χρόνος συμβολίζει τη γέννηση, τη ζωή και το θάνατο όλων των ειδών στη γη. Εκφράζεται μέσω του αναλογικού ρολογιού με τα γρανάζια, επισημαίνοντας πως όλοι οι άνθρωποι έχουν συγκεκριμένο και κουρδισμένο χρόνο ζωής. Μέσα σε αυτόν πρέπει να φροντίσουν να αξιοποιήσουν τη ζωή τους όπως πιστεύουν ορθότερα για να επιβιώσουν και να εξελιχθούν. Το ρολόι μετρά αντίστροφα οδηγώντας στη λήξη της ζωής.

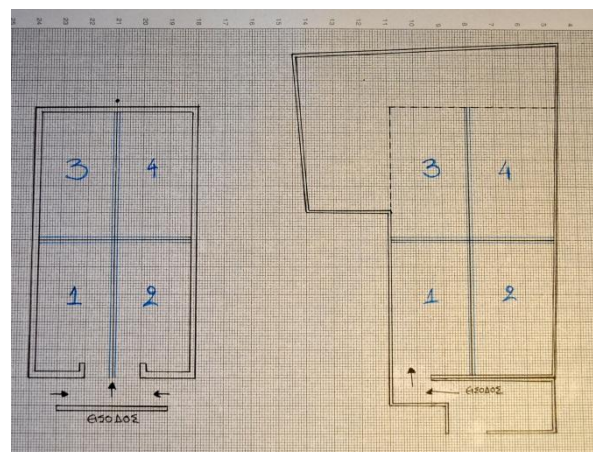
Ήχος 3: άκουσμα από μηχανές παραγωγής εργοστασίου. Η παραγωγή πρώτων υλών σε όλο τον κόσμο γίνεται σε εργοστάσια. Ο ήχος αυτός συμβολίζει την εκβιομηχάνηση –περίοδος κατά την οποία ξεκίνησε η υπέρμετρη παραγωγή άρα και κατανάλωση- η οποία επηρεάζει το μεγαλύτερο ποσοστό των ανθρώπων. Σε ένα εργοστάσιο κάποιος είναι εργάτης και κάποιος ιδιοκτήτης. Και στις δύο περιπτώσεις ο άνθρωπος υποτάσσεται σε συγκεκριμένους ρυθμούς επιβίωσης, από τους οποίους δύσκολα μπορεί να ξεφύγει.

Ήχος 4: άκουσμα ενός ανθρώπου που τρώει λαιμαργα. Ο ήχος αυτός συμβολίζει την αδηφαγία του ανθρώπινου είδους, την τάση του για κανιβαλισμό και την αέναη πλαστική ανάγκη του για κατανάλωση. Παράλληλα η λαιμαργία συνάδει με την ταχύτητα. Στις ανεπτυγμένες χώρες σε μια προσπάθεια καθημερινής επιβίωσης, ακόμα και η διαδικασία του γεύματος γίνεται σε ταχύτετους ρυθμούς, στην προσπάθεια του ατόμου να προλάβει όλες του τις υποχρεώσεις κατά τη διάρκεια της ημέρας.

Ήχος 5: άκουσμα ενός διασωληνομένου ανθρώπου, που αναπνέει με την υποστήριξη μηχανημάτων. Ο βόμβος του παλμογράφου συνοδεύει την αναπνοή. Ο πέμπτος ήχος είναι το αποτέλεσμα των υπόλοιπων ήχων. Συμβολίζει την καθήλωση του ανθρώπινου είδους σε μια καταναλωτική κοινωνία και τη ραγδαία διάβρωση των αξιών του που οδηγούν στη φθορά. Ο θάνατος αποπλίζει τη ματαιότητα, καθώς είναι το μοναδικό τέλος του ανθρώπου, το κοινό τέλος όλων. Μάταια το άτομο κυνηγά την αναγνώριση και την οικονομική ευμάρεια, καθώς τίποτε από τα δύο δεν μεταβιβάζεται μετά θάνατον.

Εφαρμογή

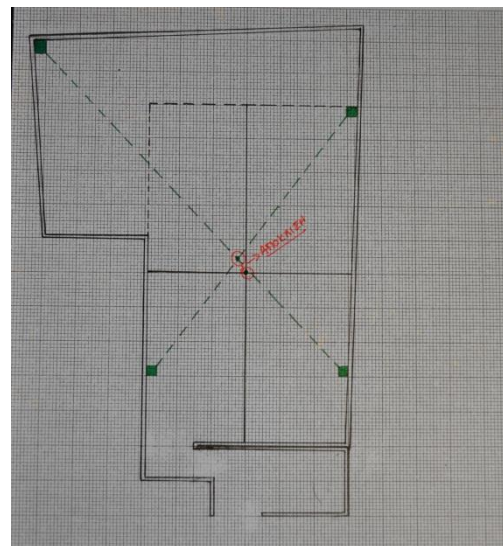
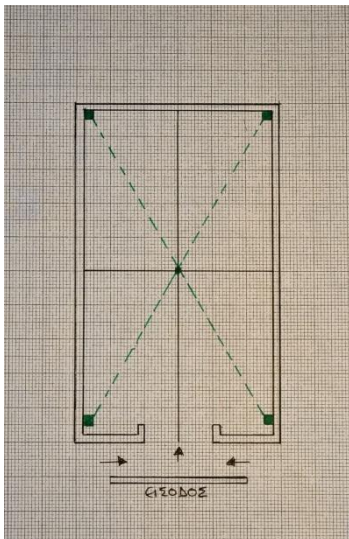
Ο απαραίτητος εξοπλισμός για την ορθή λειτουργία του ηχητικού συστήματος της εγκατάστασης απαιτεί την χρήση μιας κάμερας υπερρύθρων, η οποία είναι υπεύθυνη για τον εντοπισμό της θέσης του επισκέπτη στον χώρο, καθώς και ένα σύστημα πέντε ηχείων, τα οποία αναπαράγουν το ηχητικό σύνολο της εγκατάστασης. Αναφερόμενοι στην χρήση της κάμερας, το κεντρικό υπολογιστικό σύστημα τροφοδοτείται με την εικόνα που της παρέχεται (25 fps), γίνεται ανάλυση των καρε και εντοπίζεται η ακριβής θέση του χρήστη στον χώρο στο καρτεσιανό επίπεδο σε συντεταγμένες x,y. Για την ανάλυση των καρέ και την επιλογή της θέσης του χρήστη



Εικόνα 19: αρχικός και τελικός χώρος διαχωρισμού τεταρτημορίων

χρησιμοποιείται η υπολογιστική πλατφόρμα openFrameworks¹⁰⁷. Έπειτα οι τιμές των συντεταγμένων αποστέλλονται στο SuperCollider¹⁰⁸ το οποίο είναι υπεύθυνο για την ηχητική αναπαραγωγή. Ο χώρος της εγκατάστασης είναι χωρισμένος σε τέσσερα τεταρτημόρια (εικόνα 19). Σε κάθε τεταρτημόριο έχει γίνει αντιστοίχιση ενός από τα ηχητικά δείγματα το οποίο αναπαράγεται από το αντίστοιχο ηχείο που βρίσκεται στην κάθε περιοχή. Το πέμπτο ηχείο το οποίο βρίσκεται στην κορυφή του δωματίου είναι υπεύθυνο για την αναπαραγωγή του πέμπτου ηχητικού δείγματος στην πρώτη φάση λειτουργίας της εγκατάστασης. Οι ήχοι που αναπαράγονται αντιστοιχούν στην κάθε μετακίνηση του χρήστη στο περιβάλλον και συγκεκριμένα στο τεταρτημόριο το οποίο βρίσκεται. Το πέμπτο ηχείο λειτουργεί μόνο για την αυξομείωση της έντασης καθώς ο χρήστης μετακινείται στον άξονα x και προσεγγίζει αυτήν. Σε ό,τι αφορά το ηχητικό σενάριο, οι τέσσερις πηγές έχουν ως στόχο να οριοθετήσουν το χώρο για τον επισκέπτη, εφόσον κινείται σε ένα σκοτεινό δωμάτιο και η αντίληψη του περιβάλλοντος γύρω του είναι μειωμένη. Η πηγή που βρίσκεται στο 'τέλος' της εγκατάστασης, λειτουργεί ως βασικό ερέθισμα και προσπαθεί να οδηγήσει τον επισκέπτη στο δεύτερο μέρος της εγκατάστασης. Η αλλαγή χώρου υλοποίησης της εγκατάστασης επέβαλε κάποιες σημαντικές αλλαγές και μια σχετική απώλεια στο κέρδος που απέδιδαν οι ηχητικές πηγές. Λόγω της τοποθέτησης των ηχείων σε διαφορετική διάταξη από την προσχεδιασμένη το κέντρο του χώρου της εγκατάστασης ήταν διαφορετικό από το κέντρο του ηχητικού πεδίου (εικόνα 20-21). Το γεγονός αυτό σε σχέση με το δεδομένο ότι ο επισκέπτης έμπαινε από το πλάι αριστερά και όχι από το κέντρο, οπότε δεν άκουγε κατά την είσοδό του τη μέση στάθμη των ήχων, είχε ως αποτέλεσμα ο επισκέπτης να πρέπει να περιπλανηθεί λίγη περισσότερη ώρα στο χώρο για να καταλάβει πώς λειτουργεί το ηχητικό περιβάλλον. Το πρόβλημα εντοπίστηκε κυρίως στην κίνηση δεξιά-αριστερά, στον άξονα y, και στην περιπλάνηση μέσα στα τεταρτημόρια. Η αυξανόμενη ένταση προς την πέμπτη ηχητική πηγή λειτούργησε ορθά (άξονας x). Παράλληλα η διαφορετική κάτοψη του χώρου δημιουργούσε ανακλάσεις του ήχου που δεν είχαν υπολογιστεί στον αρχικό σχεδιασμό, κάνοντας ακόμα μεγαλύτερη την αίσθηση της μετατόπισης του κέντρου του ηχητικού πεδίου

Διαφορετική εφαρμογή έγινε επίσης στον τρόπο εντοπισμού του ατόμου στο χώρο. Λόγω



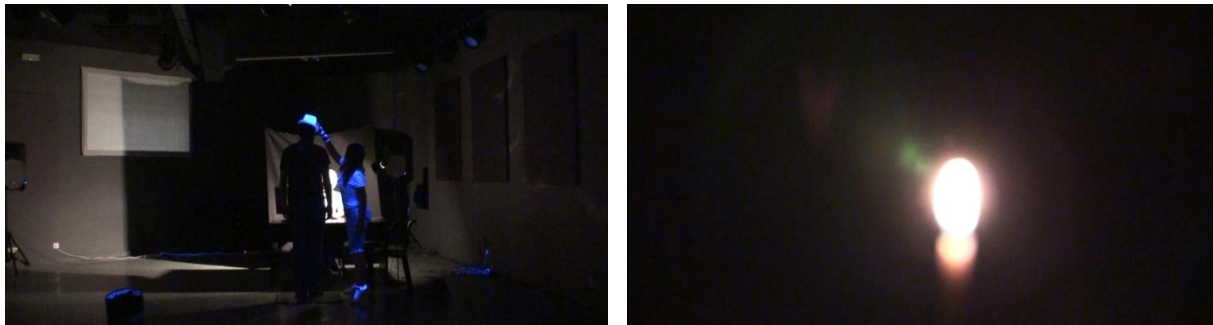
Εικόνες 20-21: αρχικός και τελικός χώρος εγκατάστασης ηχητικού πεδίου-απόκλιση κέντρων

περιορισμένου προϋπολογισμού δεν χρησιμοποιήθηκε υπέρυθρη κάμερα, αλλά απλή. Έπρεπε όμως να βρεθεί τρόπος η κάμερα αυτή να εντοπίζει τη μετατόπιση του επισκέπτη μέσα στο χώρο. Εφόσον

¹⁰⁷ openFrameworks: πρόγραμμα (εργαλείο) ανοικτού κώδικα για τη συγγραφή δημιουργικού κώδικα.

¹⁰⁸ SuperCollider: είναι περιβάλλον και γλώσσα προγραμματισμού που δημιουργήθηκε το 1996 από τον James McCartney για τη δημιουργία ακουστικής σύνθεσης σε πραγματικό χρόνο και αλγοριθμικής σύνθεσης.

στο σκοτάδι δεν εντόπιζε τίποτα θα χρειαζόταν να υπάρχει μία φωτεινή πηγή που να κινείται μαζί με τον επισκέπτη. Γι' αυτό το λόγο χρησιμοποιήθηκαν blacklight λάμπες¹⁰⁹ σε συνδυασμό με ένα λευκό καπέλο που φορούσε το κοινό όταν έμπαινε μέσα στο χώρο. Με αυτόν τον τρόπο εκπεμπούταν λάμψη την οποία εντόπιζε και κατέγραφε η κάμερα και παράλληλα δεν επηρρέαζε το σκοτεινό περιβάλλον που χρειαζόταν για το χρήστη. Τα πειράματα υλοποίησης πριν την τελική παρουσίαση έγιναν σε τεχνητή νύχτα και υπήρχε ένα ελάχιστο διάχυτο φως. Όταν έγινε το τελικό πείραμα στο σκοτάδι, η κάμερα αδυνατούσε να καταγράψει συνεχόμενα το φως που έβγαινε από το ετερόφωτο καπέλο. Οπότε το ηχητικό τοπίο δεν λειτουργούσε πάντα. Για να εξασφαλιστεί η πλήρης καταγραφή, ο επισκέπτης εκτός από το καπέλο κρατούσε και ένα κερί. Το κερί ήταν πάντα κοντά στο σώμα του ατόμου, οπότε και η κάμερα το εντόπιζε κανονικά, δίνοντας σήμα για τη σωστή εφαρμογή του ήχου.



Εικόνες 22-23: πειράματα με το καπέλο και το κερί

3.1.2 Οπτικό στοιχείο

Σχεδιασμός

Σε αυτό το μέρος της εγκατάστασης, το σκοτάδι είναι το μοναδικό οπτικό στοιχείο. Είναι απαραίτητο ο χρήστης να μην έχει ορατότητα για να μπορεί να περιπλανηθεί, όπως έχει ειπωθεί, σε ένα μεταβατικό περιβάλλον όπου το μόνο του ερέθισμα να είναι ο ήχος. Στόχος είναι να νιώσει την ανασφάλεια του κενού, να νιώσει μετέωρος και να προσπαθήσει να αφουγκραστεί τον ήχο, εφόσον είναι το μοναδικό στοιχείο από το οποίο μπορεί να «πιαστεί».

Εφαρμογή

Στον πρωταρχικό σχεδιασμό το δωμάτιο της εγκατάστασης δεν έχει παράθυρα. Οι τοίχοι είναι βαμμένοι μαύροι και δεν υπάρχει δυνατότητα φωτισμού από οποιοδήποτε σημείο. Κατά τη μεταφορά στον πραγματικό χώρο υλοποίησης το περιβάλλον ήταν αρκετά διαφορετικό. Υπήρχαν τέσσερα μεγάλα φωτεινά παράθυρα που έπρεπε να καλυφθούν για να μην μπαίνει το φως, και άλλα τρία μικρά φωτεινά σημεία. Κατά τη διαδικασία της υλοποίησης των πειραμάτων, το πλήρες σκοτάδι δεν ήταν εφικτό, λόγω του ότι ελάχιστο ημερήσιο φως περνούσε από τα καλυμμένα με πανιά παράθυρα. Στην τελική υλοποίηση, όπου στο εξωτερικό περιβάλλον επικρατούσαν συνθήκες νυχτερινού φωτός, πάλι το απόλυτο σκοτάδι δεν ήταν εφικτό. Η πειραματική εφαρμογή του κεριού είχε δύο στόχους: την ορθή λειτουργία του ήχου και την αίσθηση του περιορισμού της όρασης στον επισκέπτη. Όταν η φλόγα βρίσκεται αρκετά κοντά στο ανθρώπινο μάτι, αυτόματα του περιορίζει την περιμετρική όραση. Παρά το γεγονός, ότι ο επισκέπτης κρατούσε μια φωτεινή πηγή σε ένα όχι πλήρως σκοτεινό δωμάτιο, αντιλαμβανόταν ότι βρίσκεται στο σκοτάδι.

¹⁰⁹ Η blacklight λάμπα, είναι μια λάμπα που εκπέμπει υπεριώδες φως. Τα φθορίζοντα αντικείμενα όταν τοποθετηθούν κάτω από μια blacklight λάμπα απορροφούν το υπεριώδες φως και στη συνέχεια εκπέμπουν εκ νέου τα ίδια. Κάποια ενέργεια χάνεται κατά τη διαδικασία, ώστε το εκπεμπόμενο φως να έχει μεγαλύτερο μήκος κύματος από την ακτινοβολία που απορροφάται, γεγονός που καθιστά ορατό αυτό το φως και προκαλεί το υλικό να φαίνεται ότι λάμπει. Η ονομασία blacklight προκύπτει από το γεγονός ότι το φως που εκπέμπει αυτού του είδους η λάμπα, δεν είναι ορατό με γυμνό μάτι.

3.2 Παραμονή

Με τη βοήθεια της χρήσης του ήχου ο επισκέπτης κατευθύνεται προς το σημείο Χ. Όταν σταθεί εκεί, συμβαίνουν δύο πράγματα. Ανάβει το φως που φωτίζει τη σκηνή της δράσης και σταματά όλο το προηγούμενο ηχητικό τοπίο έχοντας ως μοναδική ηχητική πηγή ένα μουσικό κομμάτι που συνοδεύοντας τη δράση αφηγείται με μουσικό τρόπο ό,τι συμβαίνει εκείνη τη στιγμή. Ο επισκέπτης βλέπει έναν «μηχανικό άνθρωπο», καθισμένο πίσω από ένα γραφείο, να πληκτρολογεί τυφλά σε έναν υπολογιστή. Το κεφάλι του δεν είναι ανθρώπινο αλλά μοιάζει με υβρίδιο. Λίγο αργότερα σταματά την πληκτρολόγηση και με τα χέρια του ανοίγει το υβριδικό του κεφάλι, όπου μέσα το κοινό βλέπει σε πρώτη φάση ένα επίπεδο κινούμενων γραναζιών και σε δεύτερο επίπεδο το βίντεο που προβάλλεται μέσα στο κεφάλι. Όταν ο άνθρωπος ξανακλείνει τα δύο επίπεδα του κεφαλιού του, επιστρέφει στην αρχική του κατάσταση και συνεχίζει την πληκτρολόγηση. Κατά τη διάρκεια αυτής της δράσης ένας δεύτερος άνθρωπος βρίσκεται καθισμένος και ακίνητος στην εξωτερική πλευρά του γραφείου. Η δεύτερη πληκτρολόγηση και ο ακίνητος άνθρωπος είναι το κλειδί για τη λήξη της δράσης και την έξοδο από το δωμάτιο. Στο μέρος αυτό η χρονική διάρκεια και το ίδιο το γεγονός της δράσης εξαρτάται πάλι από τον επισκέπτη, αλλά ο ρυθμός της εξαρτάται αποκλειστικά από τον μηχανικό άνθρωπο (που φορά τη μάσκα). Όση ώρα ο επισκέπτης βρίσκεται πάνω στο σημείο Χ, η δράση εκτυλίσσεται. Αν φύγει, τη σταματά ακαριαία. Όμως πόσο γρήγορα ή πόσο αργά συμβαίνει αυτή η διαδικασία καθορίζεται από το μηχανικό άνθρωπο. Παρακάτω αναλύονται τα αντικείμενα που αποτελούν το χώρο, το περιεχόμενο της προβολής του βίντεο, το ανθρώπινο στοιχείο, ο τρόπος εφαρμογής αυτών και η αλλαγή του ηχητικού τοπίου για τη σύνθεση του τελικού αποτελέσματος.

3.2.1 Ακουστικό στοιχείο

Σχεδιασμός

Όταν ο επισκέπτης φτάνει και στέκεται πάνω στο σημείο Χ όλο το ηχητικό περιβάλλον που άκουγε κατά την περιπλάνησή του σταματά και από το κεντρικό ηχείο αναπαράγεται ένα μουσικό κομμάτι που λειτουργεί ως 'χαλί', ως ηχητική επένδυση της δράσης. Το κομμάτι που αναπαράγεται, είναι πρωτότυπο και γίνεται ακουστό μόνο κατά τη διάρκεια της δράσης και όσο ο χρήστης παραμένει ακίνητος. Ονομάζεται *Aurora*¹¹⁰ και κύριο θέμα του είναι η «εμμονική επαναληπτικότητα», βασικό στοιχείο του εννοιολογικού περιεχομένου της εγκατάστασης.

Εφαρμογή

Για να γίνει αλλαγή του ηχητικού περιβάλλοντος έπρεπε ο επισκέπτης να πατήσει πάνω σε μία επιφάνεια (σημείο Χ) που βρισκόταν τοποθετημένη ακριβώς μπροστά στο γραφείο. Κάτω από αυτή την επιφάνεια εφαρμόστηκε ένα αισθητήρας δύναμης που ήταν συνδεδεμένος με *Arduino*¹¹¹. Κατ'επέκταση το *Arduino* συνδεδεμένο με τον υπολογιστή μετέφερε την αλλαγή κατάστασης (όταν ο αισθητήρας δεχόταν ή όχι πίεση). Μέσω του *openFrameworks*, η αναγνώριση μετατρεπόταν σε εντολή που με τη σειρά της πήγαινε στο *SuperCollider* όπου προγραμματιζόταν η λειτουργία των ήχων. Το *SuperCollider*

¹¹⁰ Το μουσικό κομμάτι ονομάζεται *Aurora* και αποτελεί πρωτότυπη δημιουργία του συνθέτη Κωνσταντίνου Τσιουλάκη (Μ.Α., PhD in Acoustic Composition, University of Bristol) ως μουσική υπόκρουση για την εγκατάσταση *JS432*. Κατά τον ίδιο: «Το *Aurora*, ειδικά γραμμένο για τις απαιτήσεις της εγκατάστασης είναι ένα μικρό ιντερλούδιο για κουιντέτο τσέμπαλο, άλτο φλάουτο, όμποε, βιολί και τσέλλο. Είναι διαιρεμένο σε τρεις ξεχωριστές ενότητες, που όμως ακολουθούν η μια την άλλη χωρίς διακοπή. Η πρώτη είναι ένα παιχνίδι συμφωνίας/ διαφωνίας, τόσο μουσικά όσο και αισθητικά. Το δεύτερο μέρος χρησιμοποιεί την αντιστικτική μίμηση ως μέσο δόμησης μιας εμμονικής επαναληπτικότητας. Στο τρίτο κυριαρχεί το αρχικό θέμα, παιγμένο από το τσέμπαλο και βασισμένο στην τεχνική του "additive rhythm" που αναπτύχθηκε από τον Olivier Messiaen κυρίως στο *Danse de la fureur* και βασίζεται στην έννοια της "προσωδίας" στην αρχαιοελληνική ποίηση. Σε όλο το κομμάτι τα όργανα υπακούουν σε ένα προσωπικό παλμό που δημιουργεί μια συνεχή ρυθμική σύγκρουση».

¹¹¹ Είναι μία ηλεκτρονική ανοικτού κώδικα πρωτότυπη πλατφόρμα, βασισμένη σε ευέλικτο και εύκολο σε χρήση λογισμικό (software) και υλικό (hardware).

όταν λάμβανε το μήνυμα της λειτουργίας του αισθητήρα, απενεργοποιούσε όλους τους υπόλοιπους ήχους και έθετε σε αναπαραγωγή του μουσικό κομμάτι. Ομοίως, όταν σταματούσε να λαμβάνει μήνυμα από τον αισθητήρα, επανερχόταν στην αρχική του κατάσταση.

Η παραπάνω εφαρμογή δεν παρουσίασε κάποια απόκλιση σε επίπεδο υλοποίησης. Η διαφορά όμως του αρχικού σχεδιασμού του χώρου σε σχέση με τον τελικό (Πολύτεχνο), έκανε απαραίτητη τη μετατόπιση της επιφάνειας με τον αισθητήρα πιο αριστερά σε σχέση με το κέντρο του χώρου, καθώς ο χρήστης ξεκινούσε την περιπλάνησή του από την αριστερή πλευρά του χώρου και όχι από το κέντρο που ήταν το επιθυμητό. Σε συνδυασμό με το δεδομένο της διαφοράς κέντρου χώρου και κέντρου ηχητικού πεδίου, ο επισκέπτης δεν μπορούσε πάντα να καταλήξει στο σημείο Χ και να ενεργοποιήσει τη δράση κατευθείαν.

3.2.2 Οπτικό στοιχείο

Σχεδιασμός

Στο δεύτερο μέρος της εγκατάστασης, κυρίαρχο ρόλο παίζει το διαμορφωμένο σκηνικό που συμβαίνει η δράση. Αυτό αποτελείται τόσο από αντικείμενα, όσο και από δύο πραγματικούς ανθρώπους που εντάσσονται στη σύνθεση του έργου. Ο ένας από αυτούς, ξεχωρίζοντας από τον άλλο, φοράει μια μάσκα που τον μετατρέπει σε κάτι ανθρωποειδές αφαιρώντας του την πλήρως φυσική και πραγματική του υπόσταση.

Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται και είναι εμφανή στον χρήστη είναι τα παρακάτω:

1. Γραφείο: ένα μαύρο γραφείο, με λιτό σχεδιασμό, είναι τοποθετημένο στην πλευρά του δωματίου που βρίσκεται απέναντι από την είσοδο της εγκατάστασης.
2. Καρέκλα: μια σταθερή μαύρη καρέκλα βρίσκεται τοποθετημένη πίσω από το γραφείο.
3. Υπολογιστής: καινούργιος υπολογιστής με μεγάλη οθόνη, πληκτρολόγιο και ποντίκι βρίσκεται τοποθετημένος πάνω στο γραφείο.
4. Φωτιστικό γραφείου: ένα φωτιστικό βρίσκεται τοποθετημένο επάνω στο γραφείο.
5. Μάσκα: Μια ξύλινη μάσκα βρίσκεται τοποθετημένη στο κεφάλι του ανθρώπου που κάθεται στην καρέκλα του γραφείου.

Τα παραπάνω αντικείμενα αναπαριστούν το περιβάλλον εργασίας ενός μικροαστού υπαλλήλου, που βρίσκεται καθηλωμένος καθημερινά σε ένα γραφείο, υποχρεωμένος να δέχεται εντολές και να τις εκτελεί. Τα βασικά αντικείμενα χρήσης ενός τέτοιου ανθρώπου είναι ένας υπολογιστής και ένα φωτιστικό. Ο υπολογιστής είναι εκτός λειτουργίας, συμβολίζοντας τη στείρα παροχή δεδομένων που δίνει στον υπάλληλό. Παράλληλα το φωτιστικό επιβεβαιώνει τις οποιεσδήποτε σκληρές εργασιακές συνθήκες του υπαλλήλου, που υποχρεώνεται να δουλεύει τη μέρα αλλά αν δεν ολοκληρώσει το έργο του και τη νύχτα, με τεχνητό φως. Ο λιτός και σύγχρονος σχεδιασμός του γραφείου και των λοιπών αντικειμένων είναι η ειρωνία απέναντι στον καθημερινό τρόπο ζωής του υπαλλήλου. Μπορεί να χειρίζεται τα πιο σύγχρονα δεδομένα παράλληλα όμως είναι εγκλωβισμένος μέσα σε αυτά.

Η μάσκα το βασικότερο σημείο της σύνθεσης, μετατρέπει τον άνθρωπο που τη φορά σε μια μηχανή παραγωγής, ένα ρομπότ. Είναι καλυμμένη εξωτερικά με άρθρα εφημερίδων, που στο σύνολό τους αφορούν σημαντικά γεγονότα της παρούσας εποχής και την ίδια στιγμή προπαγανδίζουν αρνητικά και κατευθύνουν το νου. Εσωτερικά, τα γρανάζια παραπέμπουν στην εκβιομηχάνηση της σκέψης και στον περιορισμό της. Το μυαλό μετατρέπεται σε ένα καλοκουρδισμένο ρολόι που δεν παρουσιάζει αποκλίσεις στη λειτουργία του. Τέλος η οθόνη προβολής στο εσωτερικό της μάσκας αντικαθιστά τον εγκέφαλο. Τόσο το βίντεο που προβάλλεται όσο και οι εφημερίδες αποτελούν άμεση μορφή προς την εσφαλμένη λειτουργία των μέσων μαζικής ενημέρωσης.

Το βίντεο αποτελείται από μικρά αποσπάσματα βίντεο διάσημων προσώπων, πολιτικών και γεγονότων της ελληνικής τηλεόρασης και η αλληλουχία των πλάνων είναι τοποθετημένη με τέτοια ταχύτητα (1") όση χρειάζεται το μάτι για να αντιληφθεί τί βλέπει. Παρόλο που τα πλάνα περνούν τόσο γρήγορα μπροστά από το ανθρώπινο μάτι που δεν μπορεί φαινομενικά να τα κατανοήσει και δεν επεξεργάζεται τις πληροφορίες που δέχεται, ο εγκέφαλος έχει ήδη προλάβει να δεχτεί το μήνυμα. Το μήνυμα αποθηκεύεται στη μνήμη του χρήστη με έμμεσο τρόπο και ανακαλείται όταν ειπωθεί κάτι σχετικό, χωρίς ο ίδιος ο χρήστης να θυμάται από πού έχει λάβει την αντίστοιχη πληροφορία. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο λειτουργούν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Ο σκοπός τους είναι η πλύση εγκεφάλου του ατόμου και κατ' επέκταση η διατήρηση των πολιτών στην απάθεια. Περνούν υποσυνείδητα μηνύματα μέσω μικρών βίντεο ή εικόνων, καθοδηγώντας τη σκέψη και την κρίση του ανθρώπου. Συμβάλλουν με το δικό τους τρόπο στη μηχανοποίηση του. Το βίντεο περιέχει πλάνα από γεγονότα, εκπομπές και πρόσωπα που έχουν συμβάλει καθοριστικά στην πορεία της Ελλάδος κατά τη διάρκεια του εικοστού και εικοστού πρώτου αιώνα.

Το βίντεο έχει διάρκεια 33", παίζει σε επανάληψη και είναι χωρισμένο σε πλάνα του 1", όπως όταν ένας τηλεθεατής κάνει «ζάπινγκ» (βλ. παράρτημα). Ο χρήστης δεν έχει τη δυνατότητα ελέγχου προβολής του βίντεο. Το κινούμενο μοντέλο επιλέγει πότε θα ανοίξει και πότε θα κλείσει τη μάσκα. Εκθέτει το μυαλό και τις σκέψεις του στο χρήστη, οπότε η διάρκεια παρακολούθησης δεν είναι πάντα η ίδια, καθώς μπορεί ο χρήστης να δει τόσο απόσπασμα του βίντεο όσο και επανάληψη του. Εξαρτάται από τη «μηχανική» κρίση του μοντέλου κατά πόσον και για ποιο διάστημα θα μοιραστεί με το χρήστη τις πληροφορίες που υπάρχουν στον εγκέφαλό του.

Τα πλάνα που έχουν επιλεγεί και περιλαμβάνονται στο αναπαραγόμενο βίντεο αναλύονται παρακάτω:

1. Κωνσταντίνος Σημίτης: Πολιτικός. Θεωρήθηκε υπεύθυνος για την πτώση του ελληνικού χρηματιστηρίου το 1999(κράχ '99). Εισήγαγε την Ελλάδα στην Ο.Ν.Ε.¹¹² και κατηγορήθηκε από τις μετέπειτα πολιτικές κυβερνήσεις για τον πλαστό εκσυγχρονισμό και την εσφαλμένη αίσθηση πλουτισμού και οικονομικής ευημερίας (πλάνο από το debate της προεκλογικής περιόδου 1996 για τις βουλευτικές εκλογές).
2. Αγρότες: Οι πρώτες ισχυρές κινητοποιήσεις των Ελλήνων αγροτών ξεκίνησαν κατά την περίοδο 1995-1996. Η μεγάλη μείωση των δασμών, των εγχώριων και εξαγωγίμων επιδοτήσεων από την Ε.Ο.Κ.¹¹³ οδήγησε σε συνεχείς περιόδους απεργιών. Το αγροτικό ζήτημα, εξακολουθεί μέχρι σήμερα να μην έχει επιλυθεί (πλάνο από κινητοποιήσεις αγροτών στη Μακεδονία).
3. Άκης Τσοχατζόπουλος: Πολιτικός. Φυλακίστηκε από το ελληνικό δικαστικό σώμα με την κατηγορία της παθητικής δωροδοκίας, της απόκρυψης περιουσίας και της παρανομής χρηματικής αμοιβής από αλλοδαπή εταιρεία για σύμβαση αγοράς υποβρυχίων από την Ελλάδα¹¹⁴ (πλάνο από δηλώσεις του για την υπόθεση των υποβρυχίων στη Βουλή των Ελλήνων).



Εικόνα 24: Φίλιππος Πετσάλνικος

¹¹² Οικονομική και Νομισματική Ένωση

¹¹³ Ευρωπαϊκή Οικονομική Κοινότητα: παλαιά ονομασία της νυν Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ε.Ε.).

¹¹⁴ Πόρισμα του ανακριτή Πρωτοδικών Γαβριήλ Μαλλή και του εισαγγελέα Ν. Βούλγαρη για την προφυλάκιση του πρώην υπουργού Άκη Τσοχατζόπουλου: "Το χρονικό διάστημα από τον Μάιο 1998 έως τις 7/ 6/ 2001 φέρεται να απέκρυψε περιουσία συνολικού ύψους 16.202.000 ελβετικών φράγκων και 1.748.000 δολαρίων ΗΠΑ, χρήματα τα οποία αποτελούν προϊόν παθητικής δωροδοκίας του ίδιου σχετικά με τις συμβάσεις προμήθειας των οπλικών συστημάτων TOR M1. Την 2/ 12/ 2002 απέκρυψε περιουσία συνολικού ύψους 2.960.225 ελβετικών φράγκων σχετικά με τις συμβάσεις ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ και ΠΟΣΕΙΔΩΝ II (υποβρυχία) τα οποία αποτελούν παράνομη αμοιβή που κατέβαλε μέσω άλλης εταιρίας η γερμανική εταιρία FERROSTAAL."



Εικόνα 25: Γεώργιος Παπαδόπουλος

4. Κωνσταντίνος Μητσotάκης: Πολιτικός. Κατά τη διάρκεια της θητείας του ως πρωθυπουργός έγινε η δολοφονία του Νίκου Τεμπονέρα, καθηγητή μαθηματικών, από τον Ιωάννη Καλαμπόκα πρόεδρο της ΟΝΝΕΔ Αχαΐας και δημοτικό σύμβουλο. Την ίδια διετία έγινε το άνοιγμα των ελληνικών συνόρων προς τις γειτονικές χώρες (με υπουργό εξωτερικών τον Αντώνη Σαμαρά) και τέθηκε για πρώτη φορά ως θέμα συζήτησης σε παγκόσμια κλίμακα το «Μακεδονικό Ζήτημα» (πλάνο από συνέντευξη στην εκπομπή Νέοι Φάκελοι του Αλέξη Παπαχελά).

5. Αρχιεπίσκοπος Χριστόδουλος: Κληρικός. Κύριος υποστηρικτής του Αλυτρωτισμού στη σημερινή Ελλάδα. Ο πρώτος αρχιεπίσκοπος που επιχειρήσε σθεναρά να προσεγγύσει τη νεολαία σε σχέση με τους προκατόχους του. Ήρθε σε ρίξη με την κυβέρνηση Σημίτη, αντιτασσόμενος στην επιλογή του κράτους να καταργήσει το θρήσκευμα ως στοιχείο από τις ελληνικές ταυτότητες (πλάνο από συνέντευξη του στην κρατική τηλεόραση).
6. Φίλιππος Πετσάλνικος: Πολιτικός. Υπουργός Δημοσίας Τάξης κατά την περίοδο διεξαγωγής της υπόθεσης Οτσαλάν (1998-1999). Διετέλεσε πρόεδρος της Βουλής των Ελλήνων την τριετία 2009-2012 κατά τη διάρκεια της οποίας κατατέθηκε και ψηφίσθηκε το Μνημόνιο Οικονομικής και Χρηματοπιστωτικής Πολιτικής I και II (πλάνο από ολομέλεια στη Βουλή των Ελλήνων).
7. Κωνσταντίνος Γ. Καραμανλής: Πολιτικός. Πρωθυπουργός της Ελλάδας τις περιόδους 1955-1963 και 1974-1980. Το 1959 υπέγραψε τη συμφωνία Ζυρίχης-Λονδίνου που έληγε την κυριαρχία της Κύπρου από τους Βρετανούς και την καθιστούσε ανεξάρτητη. Η δολοφονία του Γρηγορίου Λαμπράκη το 1963 από το παρακράτος που υφίσταντο εκείνη την περίοδο, ήταν μία από τις αιτίες παραίτησης του Καραμανλή από την πρωθυπουργία το 1963 καθώς έπειτα από δηλώσεις του δεν δύνατο να το καταστείλει. Το 1980 υπέγραψε τη συνθήκη για την ένταξη της Ελλάδος στην Ε.Ο.Κ. και αμέσως μετά παραιτήθηκε για δεύτερη φορά (πλάνο από δηλώσεις του για το «Μακεδονικό Ζήτημα»).
8. Θεόδωρος Πάγκαλος: Πολιτικός. Υπουργός Εξωτερικών κατά τη διεξαγωγή της υπόθεσης του Κούρδου ηγέτη Αμπντουλάχ Οτσαλάν. Έπειτα από εσφαλμένο χειρισμό παραιτήθηκε από το αξίωμά του το Φεβρουάριο του 1999 (πλάνο από συνέντευξη του στην κρατική τηλεόραση).
9. Γεώργιος Παπαδόπουλος: Αξιωματικός. Ηγέτης της στρατιωτικής κυβέρνησης με την ονομασία «Χούντα των Συνταγματάρχων» την επταετία 1967-1974 στην Ελλάδα (πλάνο από δημόσια δήλωση στην κρατική τηλεόραση).
10. Ευάγγελος Βενιζέλος: Πολιτικός. Διετέλεσε αντιπρόεδρος της κυβέρνησης την περίοδο 2011-2012. Επί των ημερών του ψηφίστηκε το μεσοπρόθεσμο πρόγραμμα δημοσιονομικής προσαρμογής και υπήρξε η συμφωνία της συνόδου κορυφής της Ευρωπαϊκής Ένωσης της 21ης Ιουλίου 2011 για τη μείωση του ελληνικού χρέους (πλάνο από συνεδρίαση στη Βουλή των Ελλήνων).
11. Γιώργος Αυτιάς: Δημοσιογράφος. Διατηρεί πρωινή ενημερωτική εκπομπή. Έχει εργαστεί στους ιδιωτικούς τηλεοπτικούς σταθμούς ΑΝΤ1, Alpha, Alter, ΣΚΑΪ. Ως φοιτητής, εργαζόταν για το κόμμα της Νέας Δημοκρατίας, έχοντας αναλάβει την αποδελτίωση εφημερίδων του εξωτερικού (πλάνο από την εκπομπή του).
12. Όλγα Τρέμη: Δημοσιογράφος. Εργάστηκε ως αρθρογράφος σε πολλές εφημερίδες με πρώτη τον Ριζοσπάστη. Ξεκίνησε την παρουσίαση τηλεοπτικών ειδήσεων από την κρατική τηλεόραση.



Εικόνα 26: Ευάγγελος Βενιζέλος

Από το 2005 είναι παρουσιάστρια του κεντρικού δελτίου ειδήσεων του Mega Channel, πετυχαίνοντας καθημερινά τα μεγαλύτερα ποσοστά τηλεθέασης (πλάνο από το κεντρικό δελτίο ειδήσεων του Mega Channel).

13. Γιάννης Πρετεντέρης: Δημοσιογράφος. Εργάζεται στις εφημερίδες ΤΑ ΝΕΑ και ΤΟ ΒΗΜΑ της Κυριακής, του Δημοσιογραφικού Οργανισμού Λαμπράκη. Από το 2000 διατηρεί τηλεοπτική εκπομπή στο Mega Channel και είναι πολιτικός σχολιαστής στο κεντρικό δελτίο ειδήσεων του ίδιου σταθμού (πλάνο από το κεντρικό δελτίο ειδήσεων του Mega Channel).

14. Μπεμπέ Λιλή: σύγχρονος παιδικός τηλεοπτικός χαρακτήρας, που τραγουδάει. Οι δημιουργοί του κατηγορήθηκαν για έμμεσα πορνογραφικά μηνύματα που επηρεάζουν τους μικρούς θαυμαστές του καρτούν (πλάνο από το βίντεοκλιπ μπεμπέ Λιλή-Σαλαμάγια Σαλαμά).

15. Gumby-Bear: σύγχρονος παιδικός τηλεοπτικός χαρακτήρας, που διαφημίζει προϊόν αλλαντικών. Στις υπόλοιπες χώρες της Ευρώπης ο χαρακτήρας είναι διάσημος για παιδικά τραγούδια. Η ελληνική διαφήμιση είχε ρεκόρ επιτυχίας, με μεγάλα ποσοστά πωλήσεων, τόσο στο ίδιο το προϊόν αλλά και σε άλλα προϊόντα προσαρμοσμένα στο χαρακτήρα όπως τετράδια, τσάντες, ρούχα, μπάλες (πλάνο από το διαφημιστικό σποτ).



Εικόνα 27: Τοπ Μόντελ

16. Big Brother: καθημερινή σειρά με πραγματικούς χαρακτήρες (ριάλτι), βασισμένη στο βιβλίο του George Orwell *1984*¹¹⁵. Οι συμμετέχοντες, ως παίκτες, πρέπει να καταφέρουν να μην αποχωρήσουν από το σπίτι που μένουν όλοι μαζί, κερδίζοντας την εμπιστοσύνη των συμπαίκτών τους. Ο χώρος στον οποίο μένουν παρακολουθείται σε εικοσιτετράωρη βάση και αναμεταδίδεται από την ελληνική τηλεόραση (πλάνο από τη σειρά το 2010).

17. Τοπ-Μόντελ: καθημερινή ψυχαγωγική εκπομπή στο τηλεοπτικό κανάλι ANT1. Οι συμμετέχουσες μέσω εβδομαδιαίων δοκιμασιών προσπαθούν να κερδίσουν το διαγωνισμό ομορφιάς και να αναδειχθούν νικήτριες της εκπομπής (πλάνο από την εκπομπή το 2010).

18. Στρατός: οι πρώτες προσπάθειες σύστασης ελληνικού τακτικού στρατού ξεκίνησαν την 1821-1831. Ο στρατός είναι ένας θεσμός άρρικτα συνδεδεμένος με το ελληνικό κράτος. Η θητεία είναι υποχρεωτική (πλάνο από την παρέλαση της 28^{ης} Οκτωβρίου 2007, Θεσσαλονίκη).

19. Μάκης Ψωμιάδης: Επιχειρηματίας. Διετέλεσε πρόεδρος της Ερασιτεχνικής ΑΕΚ. Εκκρεμούν εις βάρος του κατηγορίες για πλαστογραφία, συμμετοχή σε κύκλωμα λαθρεμπορίας και πώλησης χρυσού, παράνομη εξαγωγή συναλλάγματος και λαθρεμπόριο βίντεο (πλάνο από συνέντευξή του ως πρόεδρος της ΑΕΚ).

20. Ποδόσφαιρο: επαγγελματικό άθλημα. Στην Ελλάδα θεωρείται το πιο δημοφιλές σε ακροαματικότητα άθλημα. Κατά την περίοδο της δικτατορίας 1967-1974 η τηλεθέαση και η αναμετάδοση αγώνων ήταν αυξημένη, απορροφώντας την προσοχή του κοινού από το καθεστωτικό δεδομένο. Σήμερα το ποδόσφαιρο αποτελεί τη μέγιστη πηγή εσόδων για στοιχηματικές εταιρείες (πλάνο από αγώνα μεταξύ ελληνικών ομάδων).

21. Ψητοπωλείο: είναι το γαστρονομικό σήμα κατατεθέν της Ελλάδας. Το σουβλάκι, αποτελεί πόλο γευσιγνωστικής έλξης για όλους τους τουρίστες που επισκέπτονται τη χώρα (πλάνο από

¹¹⁵ Το *1984* περιγράφει την ιστορία ενός ανθρώπου, του Γουίνστον Σμιθ, στον εφιαλτικό κόσμο της Ωκεανίας, μιας χώρας που βρίσκεται κάτω από ένα δυστοπικό απολυταρχικό καθεστώς στο οποίο όλοι οι κάτοικοι βρίσκονται υπό συνεχή παρακολούθηση. Η χώρα βρίσκεται σε συνεχή πόλεμο με δύο άλλες υπερδυνάμεις και οι άνθρωποι της ζουν κάτω από ιδιαίτερα καταπιεστικές συνθήκες. Χαρακτηριστική είναι η αναφορά στον Μεγάλο Αδελφό, τον (ανύπαρκτο) πολιτικό ηγέτη της χώρας, «Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΔΕΛΦΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ». Ο Μεγάλος Αδελφός αποτελεί σήμερα έκφραση που υποδηλώνει καθεστώς παρακολούθησης.

διαφημιστικό σποτ, επαρχιακού τηλεοπτικού σταθμού).

22. Συρτάκι: Γάλλοι πολίτες χορεύουν τον ελληνικό χορό συρτάκι έξω από γαλλική τράπεζα, ως ένδειξη συμπαράστασης στην Ελλάδα για την οικονομική δυσχέρεια που την διακρίνει μετά τη αποδοχή δανειακής σύμβασης με το Διεθνές Νομισματικό Ταμείο (πλάνο από τον εξωτερικό χώρο της γαλλικής τράπεζας Societe Generale).



Εικόνα 28: Zorba the Greek

23. Αλέξης Ζορμπάς: η ταινία Zorba the Greek (1964) απέσπασε 3 όσκαρ και είναι η πιο δημοφιλής ταινία που σχετίζεται με την Ελλάδα. Η μουσική της, σύνθεση του Μίκη Θεοδωράκη, είναι παγκοσμίως γνωστή ως Συρτάκι (πλάνο από την ταινία).
24. Ελληνική τηλεοπτική σειρά: οι καθημερινές τηλεοπτικές σειρές έχουν μεγάλο κοινό και αποσπούν μεγάλο ποσοστό τηλεθέασης (πλάνο από τη σειρά Η Ζωή της Άλλης, Mega Channel, 2011).
25. Τούρκικη τηλεοπτική σειρά: έπειτα από την κατακόρυφη πτώση επενδύσεων σε ελληνικές τηλεοπτικές σειρές, τα εγχώρια ιδιωτικά κανάλια αγοράζουν σειρές από την Τουρκία, με πολύ χαμηλότερο κόστος από μία ελληνική παραγωγή (πλάνο από τη σειρά Unutulmaz, Mega Channel).
26. Βραζιλιάνικη τηλεοπτική σειρά: η πρώτη προβολή βραζιλιάνικης παιδικής σειράς έγινε το 1991 στην κρατική τηλεόραση (πλάνο από τη σειρά Verano del).
27. Eurovision: ετήσια μουσική διοργάνωση από το 1956 όπου ερμηνευτές από όλες τις χώρες της Ευρώπης συμμετέχουν με σκοπό να κερδίσουν το πρώτο βραβείο. Η συγκεκριμένη διοργάνωση έχει πολλούς θαυμαστές και τις ημέρες διεξαγωγής σημειώνει υψηλά ποσοστά τηλεθέασης αλλά και κέρδη, από τη συμμετοχή των τηλεθεατών στη διαδικασία ψηφοφορίας (πλάνο από την ελληνική συμμετοχή στη Eurovision το 2005, ερμηνεύτρια Έλενα Παπαρίζου).
28. Λευτέρης Πανταζής: λαϊκός τραγουδιστής. Θεωρείται ένας από τους πιο εμπορικούς τραγουδιστές των τελευταίων είκοσι πέντε χρόνων. Λέγεται πως λόγω του γεγονότος ότι οι θαυμαστές του δεν χωρούσαν στις αίθουσες εκδηλώσεων για να τον παρακουθήσουν, χτίστηκε στις αρχές της δεκαετίας του '90 το νυχτερινό κέντρο Διογέννης Παλλάς (πλάνο από τηλεοπτική εκπομπή, με αφιέρωμα στον ίδιο).



Εικόνα 29: Λευτέρης Πανταζής

29. Πέτρος Κωστόπουλος: Δημοσιογράφος. Εισήγαγε στην ελληνική δημοσιογραφία τον κίτρινο τύπο και ασχολήθηκε κυρίως με την επονομαζόμενη «σόου μπιζ» θέτοντας πρότυπα για το σύγχρονο τρόπο ζωής του μέσου Έλληνα. Δημιούργησε την τάση «απολιτίκ», καταδικάζοντας το σύνολο των πολιτικών εκπροσώπων, και τη φράση «πάμε πλατεία» (αναφερόμενος στην πλατεία Κολωνακίου, Αθήνα) (πλάνο από την εκπομπή του «Βράδυ, με τον Πέτρο Κωστόπουλο», ANT1).
30. Πετρούλα Κωστίδου: παρουσιάστρια. Η πρώτη ελληνίδα παρουσιάστρια που εμφανίζεται ημίγυμνη λέγοντας το ημερήσιο δελτίο καιρού (πλάνο από το δελτίο καιρού, Star Channel).
31. Ελένη Μενεγάκη: παρουσιάστρια. Έχει ταυτιστεί με την ηρωινή τηλεοπτική ζώνη, με πρώτη εμφάνιση στην εκπομπή «Πρωινός καφές» το 1995. Προσεγγίζει τη μέση Ελληνίδα γυναίκα, εργαζόμενη και νοικοκυρά (πλάνο από την εκπομπή της «Ελένη», Alpha).

32. A.M.A.N.: κωμική και σατυρική εκπομπή που ξεκίνησε το 1997, με κεντρικούς παρουσιαστές το Σωτήρη Καλυβάτση και τον Αντώνη Κανάκη. Προσεγγίζει τις νεαρές ηλικίες 18-35 χρόνων (πλάνο από την εκπομπή Ράδιο Αρβύλα, την εξέλιξη των A.M.A.N., ANT1).



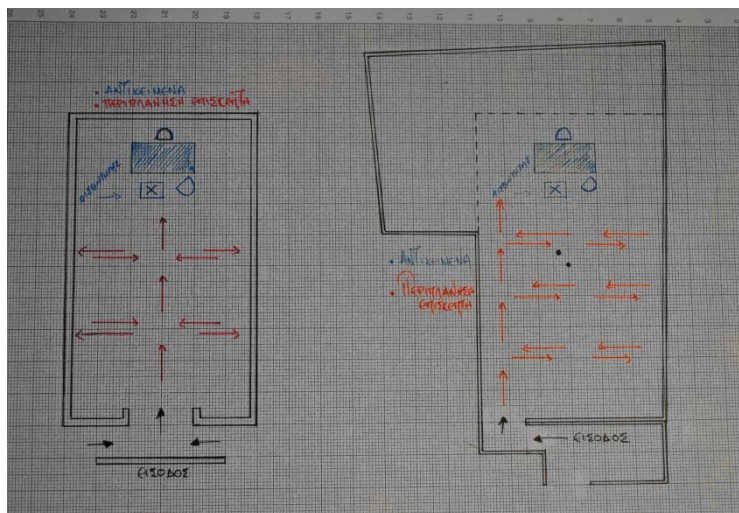
Εικόνα 30: Πετρούλα Κωστίδου

33. Super Paradise: παραθαλάσσιος χώρος ψυχαγωγίας. Θεωρείται ως ο κατ' εξοχήν προορισμός για διασκέδαση στο νησί της Μυκόνου. Το όνομά του αποτελεί το πρότυπο διασκέδασης της τελευταίας δεκαετίας. Στο Super Paradise η διασκέδαση ορίζεται από τον 'ασταμάτητο χορό' και την ακατάπαυτη κατανάλωση αλκοόλ (πλάνο από το χώρο).

Για την ολοκλήρωση της μετάδοσης των μηνυμάτων του έργου κανένα από τα παραπάνω στοιχεία δεν θα είχαν ισχύ, αν δεν υπήρχε το ανθρώπινο στοιχείο. Στο δεύτερο μέρος, τον σημαντικότερο ρόλο παίζουν οι δύο άνθρωποι που συμμετέχουν στη δράση. Ο πρωταγωνιστής, που φοράει τη μάσκα δίνει σε αυτή τη φάση την αίσθηση του ανοίκειου. Ο επισκέπτης προσπαθεί να καταλάβει αν βλέπει μπροστά του έναν πραγματικό άνθρωπο ή όχι, και όταν συνειδητοποιεί τι συμβαίνει, νιώθει κάπως παράξενα. Δεν γνωρίζει ποιες θα είναι οι επόμενες κινήσεις του γιατί δεν βλέπει τις εκφράσεις του. Είναι καλυμμένες από τη μάσκα, το υβριδικό του κεφάλι. Έτσι ο επισκέπτης από παράξενα, νιώθει πλέον άβολα, τον διακρίνει η αμφιβολία. Καλύπτεται όμως από την ασφάλεια της απόστασης μεταξύ του ίδιου και του κινούμενου μοντέλου. Παράλληλα όμως έχει αντιληφθεί πως ακριβώς δίπλα του βρίσκεται και ένας δεύτερος, ακίνητος άνθρωπος που του καταρρίπτει την αμέσως προηγούμενη αίσθηση ασφάλειας που ένιωθε. Είναι όχι μόνο κοντά του αλλά δίπλα του ακίνητος και ανέκφραστος. Μέχρι να συνειδητοποιήσει ο επισκέπτης τι συμβαίνει ο 'μηχανικός άνθρωπος' που στέκεται απέναντί του έχει ήδη ξεκινήσει να ανοίγει τα διαφορετικά επίπεδα της μάσκας και να του εναποθέτει τη σκέψη του. Σε ένα μετέωρο αβεβαιότητας των επόμενων κινήσεων τον δύο ανθρώπων, ο επισκέπτης βλέπει τον μηχανικό άνθρωπο να ολοκληρώνει τη διαδικασία και να επαναλαμβάνει την τυφλή ηλεκτρολόγηση ορίζοντας τη λήξη του δεύτερου μέρους της εγκατάστασης.

Εφαρμογή

Τα αντικείμενα στην αρχική μελέτη τοποθετούνται στο χώρο όπως φαίνεται στο σχήμα (εικόνα 31). Λόγω του διαφορετικού τελικού χώρου προσαρμόστηκαν με ορισμένες μικρές μετατοπίσεις. Το πρόβλημα και σε αυτήν την περίπτωση ήταν η είσοδος του επισκέπτη που γινόταν από αριστερά. Οπότε στην τελική τους θέση τα αντικείμενα βρίσκονταν ελαφρώς πιο αριστερά από την υπολογιζόμενη θέση τους στον προσαρμοσμένο χώρο.



Εικόνα 31: τοποθέτηση αντικειμένων και αισθητήρα στον αρχικό και τον τελικό χώρο

Η λειτουργία του φωτός συνδέεται όπως και η λειτουργία του ήχου με το Arduino και τον αισθητήρα δύναμης. Αυτή τη φορά όμως δεν χρειάζεται η παρεμβολή υπολογιστή καθώς η μόνη εντολή που δίνεται είναι όταν λαμβάνει τιμές το Arduino είναι να ανοίξει και να κλείσει το φως αντί του διακόπτη (on-off).

Η μάσκα είναι ιδιοκατασκευή. Η σύνθεσή της είναι από δύο είδη κόλλας και πριονίδι. Για να

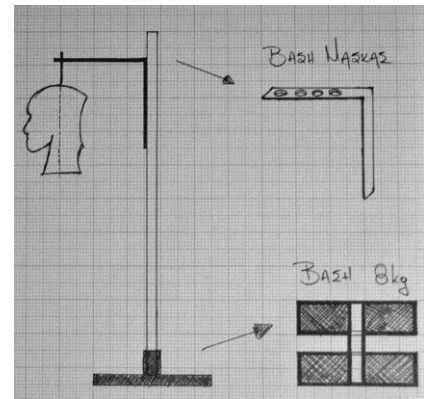
κατασκευαστεί χρειάστηκε πρώτα να βγει ένα καλούπι από εκμαγείο, για να οριοθετηθεί η βασική φόρμα και στη συνέχεια από το καλούπι να βγει η μάσκα. Εξωτερικά καλύπτεται από αποκόμματα εφημερίδας. Το μπροστινό μέρος της μάσκας είναι χωρισμένο σε δύο μέρη με τομή κατακόρυφη του προσώπου. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να προσαρμοστεί στο πίσω μέρος της μάσκας σαν δύο φύλλα που ανοίγουν και κλείνουν. Το πίσω μέρος της μάσκας είναι κομμένο οριζόντια για να δημιουργηθεί μια εσοχή και να τοποθετηθεί εκεί το κεφάλι του ανθρώπου. Στο εσωτερικό της μάσκας ιδανικά εφαρμόζονταν ένα παράθυρο που πάνω του έχει τοποθετημένα γρανάζια που κινούνται. Λόγω περιορισμένου προϋπολογισμού κατασκευής τα γρανάζια δεν εφαρμόστηκαν μέσα στη μάσκα. Σε δεύτερο επίπεδο προσαρμόστηκε επάνω στο πίσω μέρος της μάσκας η ψηφιακή κορνίζα στην οποία προβλήθηκε το αναπαραγόμενο βίντεο.



Εικόνες 32-36: Στάδια κατασκευής της μάσκας

Η μάσκα είχε βάρος 850γρ. γεγονός που καθιστούσε αδύνατη την τοποθέτησή της επάνω στο κεφάλι του ανθρώπου. Δεν θα μπορούσε να αντέξει αυτό το βάρος για μεγάλο χρονικό διάστημα. Έτσι δημιουργήθηκε η ανάγκη κατασκευής μιας βάσης στήριξης που τοποθετήθηκε στην πλάτη της καρέκλας που καθόταν το κινούμενο μοντέλο.

Σε ό,τι αφορά τους δύο συμμετέχοντες ανθρώπους οι οδηγίες ήταν ο πρώτος (μηχανικός άνθρωπος) να κάνει αυστηρώς την ηλεκτρολόγηση, το άνοιγμα-κλείσιμο της μάσκας, και μετά ξανά την ηλεκτρολόγηση. Κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας ο δεύτερος άνθρωπος παρέμενε ακίνητος στη θέση του. Και οι δύο δεν μιλούσαν.



Εικόνα 37: Βάση στήριξης της μάσκας

3.3 Έξοδος

Στο τελευταίο μέρος της εγκατάστασης έπειτα από τη λήξη της δράσης, ο επισκέπτης αποχωρεί υποχρεωτικά από το δωμάτιο. Ο δεύτερος άνθρωπος που στη δεύτερη φάση παρέμενε ακίνητος, έχει ενεργό ρόλο. Κρατάει τον επισκέπτη και τον συνοδεύει προς της έξοδο. Σε αυτό το μέρος η χρονική διάρκεια είναι συγκεκριμένη, και καθορισμένη από τον άνθρωπο. Ο επισκέπτης δεν μπορεί να συμμετάσχει με άλλο τρόπο πλην της παθητικής απόδοχής του γεγονότος ότι πρέπει να βγει από το δωμάτιο. Όπως και στην καθημερινή του ζωή υποχρεώνεται να κάνει πράγματα που δεν τα επιθυμεί, ή που δεν έχει καν ερωτηθεί αν τα επιθυμεί, έτσι και στην εγκατάσταση του επιβάλλουν να βγει από το δωμάτιο. Είναι το τελευταίο μέρος επαφής του επισκέπτη με την εγκατάσταση, που ολοκληρώνει τη διαδικασία. Το κοινό σε αυτό το στάδιο είναι υποχρεωμένο να ακολουθήσει τις οδηγίες του ανθρώπου και δεν μπορεί να κινηθεί ελεύθερα όπως στην αρχή. Η έξοδος ολοκληρώνει τη διαδικασία και κλείνει το έργο. Επιστρέφει τον επισκέπτη εκεί απ' όπου ξεκίνησε με μια μηχανιστική επαναληπτική λήξη.

3.3.1 Ακουστικό στοιχείο

Σχεδιασμός

Με την επαναηλεκτρολόγηση του μηχανικού ανθρώπου, δίνεται η εντολή στον ακίνητο άνθρωπο και να συνοδεύσει τον επισκέπτη στην έξοδο. Μόλις τον τραβήξει από το σημείο Χ ο ήχος επανέρχεται. Το μουσικό χαλί σταματά και το αρχικό ηχητικό τοπίο επαναλαμβάνεται (βλ. 3.1.1). Αυτή τη φορά όμως ο επισκέπτης δεν μπορεί να κάνει κάποια περιπλάνηση μέσα στο χώρο ξανά καθώς είναι υποχρεωμένος να εξέλθει άμεσα. Ο άνθρωπος τον κρατά από το χέρι και με μέτρια ταχύτητα τον κατευθύνει σταθερά, χωρίς να παρεκκλίνει από την αυστηρή πορεία του, προς την έξοδο. Το ηχητικό τοπίο που ακούγεται είναι ένα συνονθύλευμα των προηγούμενων ήχων που άκουσε κατά την είσοδό του στο χώρο. Αλλά αποχωρεί τόσο γρήγορα που ο ήχος ακούγεται σαν “fast forward”¹¹⁶.

Εφαρμογή

Το Arduino λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο (on-off) για να ενεργοποιήσει ή να απενεργοποιήσει την εντολή αναπαραγωγής του μουσικού κομματιού, οπότε όταν ο άνθρωπος απομακρύνει τον επισκέπτη από τον αισθητήρα η ηχητική πληροφορία αλλάζει.

Για να δωθεί η αίσθηση του “fast forward” ο άνθρωπος με σταθερές και γρήγορες κινήσεις κρατά τον επισκέπτη και τον ωθεί να κατευθυνθεί προς την έξοδο. Με αυτόν τον τρόπο δεν του αφήνει το περιθώριο απόκλισης κίνησης και ευρύτερης παρατήρησης στον ήχο.

¹¹⁶ Γρήγορη επισκόπηση

3.3.2 Οπτικό στοιχείο

Σχεδιασμός

Στο τελευταίο μέρος τα οπτικά δεδομένα είναι όπως ακριβώς στο πρώτο μέρος. Δεν υπάρχει φως καμία οπτική αλληλεπίδραση.

Εφαρμογή

Οι συνθήκες σε επίπεδο σχεδίασης ήταν ο επισκέπτης να βρίσκεται πάλι στο απόλυτο σκοτάδι. Η αλλαγή χώρου, η περίεργη αρχιτεκτονική του και η είσοδος από αριστερά προκαλούσε πρόβλημα κατά την έξοδο του. Παρόλο το γεγονός ότι συνοδευόταν κατά την έξοδο από έναν άνθρωπο που είχε επαναλάβει πολλές φορές την ίδια ακριβώς κίνηση το δωμάτιο εξακολουθούσε να είναι ασύμμετρα πολυγωνικό. Για να αποφευχθεί οποιαδήποτε πιθανότητα κινδύνου τραυματισμού μέσα στο σκοτάδι, ή έστω μερικού στιγμιαίου αποπροσανατολισμού του συνοδού, τοποθετήθηκε μια μικρή κόκκινη λάμπα δίπλα στην έξοδο. Είχε σχετικά χαμηλή φωτεινότητα για να μην επηρεάζει τον επισκέπτη κατά την είσοδό του και κυρίως κατά την περιπλάνησή του στο σκοτάδι. Δεν μπορούσε να αντιληφθεί την παρουσία της αν δεν έστρεφε το σώμα του προς τα εκεί.

Στο τελευταίο κεφάλαιο παρουσιάστηκε ο σχεδιασμός του πρακτικού μέρους της πτυχιακής εργασίας, η εγκατάσταση. Παράλληλα έγινε αναφορά στην τελική εφαρμογή, στις μεταρροπές που χρειάστηκαν για την ορθή λειτουργία της και στις αποκλίσεις που υπήρχαν σε σχέση με τον αρχικό σχεδιασμό.

Συμπεράσματα

Ύστερα από την ολοκλήρωση της έρευνας των έργων *Dimensions of Dialogue* και *Food* και την περαιτέρω ανάλυση των βασικών χαρακτηριστικών στη σκηνοθεσία και τις τεχνικές του Jan Švankmajer, στόχος της πτυχιακής εργασίας ήταν η μελέτη των στοιχείων επαφής των δύο έργων με την διαδραστική εγκατάσταση, ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η μεταφορά από το animation στην εγκατάσταση και η απόδοση των συμπερασμάτων της μεταφοράς αυτής βάσει των μαρτυριών των επισκεπτών του έργου.

Η εκτενής έρευνα, η συλλογή πληροφοριών για τα δύο έργα και το κοινωνικό υπόβαθρο γύρω από το οποίο δημιουργήθηκαν, οδήγησαν στη συγκεκριμενοποίηση και κατανόηση των στοιχείων επαφής από το animation στην εγκατάσταση. Μέσα από αυτή τη διαδικασία έγινε δυνατή η προσέγγιση των τριών στοιχείων επαφής, του σκοταδιού, του ανθρώπου-μηχανή και του ήχου. Έτσι η μεταφορά από τα φιλμ στην παραστατική εγκατάσταση επετεύχθει. Παρακάτω εξετάζονται τα αποτελέσματα τόσο της μελέτης όσο και της υλοποίησης.

Συγκρίνοντας την πρόταση πτυχιακής εργασίας και την τελική εργασία θα παρατηρήσει κάποιος ότι οι επιμέρους στόχοι επιτεύχθηκαν. Παρόλαυτα κατά τη διάρκεια της μελέτης υπήρξε η ανάγκη για αναπροσαρμογή κάποιων στοιχείων. Κατά τη διεξαγωγή της έρευνας των βασικών ζητημάτων που ασχολείται ο σκηνοθέτης, προέκυψαν νέες πληροφορίες, οι οποίες δεν είχαν συμπεριληφθεί στην πλήρη κατανόηση του θέματος κατά τη διάρκεια συγγραφής της πρότασης της πτυχιακής εργασίας. Παράλληλα, μέσα από τη μελέτη επιπλέον πληροφοριών για τα στοιχεία που συνδέουν την εγκατάσταση με τα φιλμ, αλλά και τη σημειολογική τους ανάλυση, το πρωταρχικό σενάριο υλοποίησης ωρίμασε σταδιακά έως ότου πήρε τη μορφή της τελικής διαδραστικής εγκατάστασης. Λόγω της ίδιας χρηματοδότησης, ο περιορισμένος προϋπολογισμός επέφερε ορισμένες αναγκαστικές μετατροπές στη διαδικασία υλοποίησης. Η μη εύρεση του κατάλληλου χώρου διεξαγωγής -όπως είχε μελετηθεί στο σχεδιασμό- και η αντικατάσταση της υπέρρυθρης κάμερας με απλή, προκάλεσαν αλλαγές στη διάταξη των αντικειμένων στο χώρο, στην εφαρμογή του ηχητικού πεδίου και κατ' επέκταση στην περιπλάνηση του επισκέπτη, που σε ορισμένες περιπτώσεις αδυνατούσε μέσα στο σκοτάδι να αντιληφθεί τη χρήση του ήχου και τη δυνατότητά του να τον κατευθύνει μέχρι το επιθυμητό σημείο της σκηνικής δράσης. Ιδιαίτερα η απώλεια της υπέρρυθρης κάμερας δημιούργησε την ανάγκη εύρεσης ενός φωτεινού πομπού που θα κινείται παράλληλα με τον επισκέπτη. Ο πειραματισμός με το λευκό καπέλο και τις blacklight λάμπες παρουσίασε σφάλματα, λόγω του ότι αδυνατούσε να είχε σταθερή λάμψη έτσι ώστε να δώσει συνεχές σήμα. Η ενίσχυση του σήματος με κερί, κατά την είσοδο του κοινού, κατάφερε να δώσει και την αίσθηση της τελετουργίας κάνοντας πιο έντονη την αντίδραση του χρήστη κατά την είσοδο και περιπλάνησή του στο σκοτάδι. Σε αισθητικό επίπεδο όμως το είδος του καπέλου αλλοίωσε κατά κάποιο τρόπο την 'τελετουργική υφή' του κεριού.

Επίσης λόγω περιορισμένου προϋπολογισμού η μάσκα δεν ολοκληρώθηκε βάσει του αρχικού της σχεδιασμού να περιλαμβάνει κινούμενα γρανάζια στο εσωτερικό της. Έτσι το εννοιολογικό «βάρος» του εσωτερικού μέρους της μάσκας εναποτέθηκε στο αναπαραγόμενο βίντεο. Τέλος, λόγω μη επαρκούς εμπειρίας σε προγραμματιστικό επίπεδο η καταλυτική βοήθεια υποψηφίων διδασκόντων του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας κρίθηκε απαραίτητη για την ανάπτυξη του κώδικα και την εφαρμογή της διάδρασης.

Με την ολοκλήρωση αυτής της μελέτης συμπεραίνεται ότι η θεματολογία που πραγματεύεται ο Jan Švankmajer καθώς και οι τεχνικές του animation που χρησιμοποιεί μπορούν να μεταφερθούν και να μετατραπούν εννοιολογικά χρησιμοποιώντας διαφορετικά οπτικοακουστικά μέσα σε ένα διαφορετικό είδος τέχνης. Κρίνεται ότι το νόημα και η αισθητική που χρησιμοποιεί ο Jan Švankmajer μέσα στις ταινίες του, μπορούν να αποδοθούν μέσα σε ένα πραγματικό τρισδιάστατο χώρο και να προκαλέσουν στο θεατή -ενώ βρίσκεται στο σκοτάδι και σε μια μεθωριακή κατάσταση- ποικίλες

αντιδράσεις. Πιο συγκεκριμένα, με τη δημιουργία της παρούσας εγκατάστασης βασικός στόχος ήταν ο θεατής των ταινιών του Jan Švankmajer να μετατραπεί σε έναν ενεργό συμμετέχοντα. Ύστερα από την καταγραφή των δηλώσεων των επισκεπτών κατά την έξοδο τους από το χώρο, το αποτέλεσμα επιτεύχθηκε σε ένα ποσοστό περίπου 80%. Μεγάλο μέρος του κοινού περιέγραψε συγκινησιακές εμπειρίες όπως άγχος, καταπίεση, μιζέρια, λύπη, καθώς και ανέφερε συνειδητά ότι μέσα από την αδιαφορία του γίνεται έρμαιο των ίδιων των πράξεών του. Χαρακτηριστικές είναι φράσεις όπως: "Άγχώθηκα", "Καταπιέστηκα", "Τί είναι όλα αυτά που βλέπουμε στην τηλεόραση;", "Τελικά είμαστε αυτός που φοράει τη μάσκα". Σημαντικές βέβαια ήταν παρατηρήσεις όπως ότι δίνονταν στον επισκέπτη υπερβολικές πληροφορίες όπου δεν τον άφηναν να προλάβει να επεξεργαστεί τα στοιχεία καθώς και σχόλια σχετικά με την τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε και με τον εξαναγκασμό του επισκέπτη για τη χρήση του κεριού. Επιπλέον, ενδιαφέρον στοιχείο αποτέλεσε ο ρόλος της χρήσης του ανθρώπινου στοιχείου όχι μόνο για τις συγκινήσεις που δημιούργησε στον επισκέπτη αλλά και για την περαιτέρω έρευνα της ίδιας της φοιτήτριας καθώς το είδος της παραστατικής εγκατάστασης είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα αλλά σχετικά σπάνια μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης για τα ελληνικά δεδομένα. Αξίζει τέλος να αναφερθεί ότι η μελέτη αυτή περιέχει μορφές περαιτέρω εξέλιξης. Εάν υπάρξει η απαραίτητη χρηματοδότηση με σκοπό την υλοποίηση σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό και την εφαρμογή ορθότερων παραμέτρων -όπως καταλληλότερος χώρος και υπέρυθρη κάμερα-, επανασχεδιασμός και δημιουργία στοιχείων -όπως η τρισδιάστατη εκτύπωση της μάσκας-, σίγουρα τα αποτελέσματα θα ήταν πιο πετυχημένα και κυριώς θα μπορούσαν να τεκμηριωθούν πιο εντατικά στο αντικείμενο της διαμεσικής μεταφοράς.

Βιβλιογραφία

Ελληνική

- Βασιλειάδης, Γιάννης. *Animation*. Αθήνα: Αιγόκερως, 2006.
- Δεληγιάννης, Γιάννης. *Διαδραστικά Πολυμέσα και Ψηφιακή Τεχνολογία στις Τέχνες*. Αθήνα: Fagotto books, 2007.
- Κεχαγιάς, Αντώνης. Το σενάριο, από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση. Αθήνα: Έλλην, 1997.
- Μακρυνιώτη, Δήμητρα. *Τα όρια του σώματος: Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Νήσος, 2004.
- Μουζάκη, Δέσποινα. *Why cinema now?* Αθήνα: Οξύ, 2009.
- Ουμπέρτο Έκο. *Η ιστορία της ασχήμιας*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη, 2007.
- Ρηγοπούλου, Πέπη. Το σώμα: Ικεσία και Απειλή. Αθήνα: Πλέθρον, 2008.
- Σταμάτιος, Ιωάννης, Ταγαρίδης, Σπύρος. *Μη λεκτική επικοινωνία*. Πτυχιακή εργασία. Α.Σ.ΠΑΙ.ΤΕ Θεσσαλονίκης.
- Συλλογικό έργο. *Jan Svankmajer*. Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες, 2006.
- Συλλογικό έργο. *Με το βλέμμα του σκηνοθέτη*. Αθήνα: Καθρέπτης, 2007.
- Συλλογικό έργο. *Το μοντάζ*. Αθήνα: Αιγόκερως, 2003.
- Storr, Anthony. *Φρόνιμ: Όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2006.

Ξενόγλωσση

- Alexander, Karen, Schumer, Gary, Sullivan, Karen. *Ideas for the animated short*. Burlington: Focal Press, 2008.
- Arnold, Dana. *Art History; Contemporary Perspectives on Method*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.
- Battcock, Gregory, Nickas, Robert. *The art of performance; a critical anthology*. New York: Ubu Editions, 2010.
- Beauchamp, Robin. *Designing sound for animation*. Burlington: Focal Press, 2005.
- Beckerman, Howart. *Animation: the whole story*. New York: Allworth Press, 2003.
- Bishop, Claire. *Participation*. Italy: Whitechapel, MIT Press, 2006.
- Bruno, G. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. UK: Verso, 2002.
- Carter, L. Curtis. *Art and Social Change; International yearbook of Aesthetics: Volume 13*. International Association for Aesthetics, 2009.
- Demers, Joanna. *Listening through the noise; the aesthetics of experimental electronic music*. New York: Oxford University Press, 2010.
- Dena, Christy. «Transmedia Practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments». School of Letters, art and media, Department of Media and Communications, Digital Cultures programme. University of Sydney, Australia. 2009.

Faber, Liz and Helen Walters. *Animation Unlimited*. London: Laurence King Publishing, 2004.

Flusser, Vilém. *Into the universe of technical images*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

Goodman, Lizbeth. *The Routledge Reader in gender and performance*. London: Routledge, 1998.

Grant, John. *Masters of animation*. New York: Watson-Guipill Publications, 2001.

Hames, Peter. *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy*. London: Wallflower Press, 2008.

Hill, John. *Critical Approaches to world cinema*; Oxford: Oxford University Press, 2000.

Hopkins, David. *After Modern Art 1945-2000*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

Huang, Fay, Wang, Reen- Cheng. *Arts and Technology*. Germany: Springer, 2010.

Kahn, Douglas. *Noise, Water, Meat. A History of Voice, Sound, and Aurality in the Arts*. Massachusetts: The MIT Press, 1999.

Kaye, Dina, Lebrecht, James. *Sound and Music for the theatre; the art and technique of design*. Oxford: Focal Press, 2009.

Kaye, Nick. *Site- specific art; performance, place and documentation*. London: Routledge, 2000.

Khalip, Jacques and Mitchell, Robert. *Realising the image; from Literature to New Media*. California: Stanford University Press, 2011.

Kuspit, Donald. *The end of art*. New York: Cambridge University Press, 2005.

Kwon, Miwon. *One place after another; site specific art and locational identity*. Cambridge: MIT Press, 2002.

Licht, Alan. *Sound Art; Beyond music, between categories*. USA: Rizolli, 2007.

Maning, Erin. *Relationscapes: Movement, Art, Philosophy*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009.

Manovich, Lev. *The language of new media*. London: MIT Press Cambridge, 2001.

Melleu Sehn, Magali.

Meyer- Dinkgrafe, Daniel. *Consciousness, Theatre Literature and the arts 2007*. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2008.

Mills, Charles Wright. *White Collar: The American Middle Classes*. Oxford: Oxford University Press, 1951.

Morris, Adalaide, Swiss, Thomas. *New Media Poetics; Contexts, Technotexts and Theories*. Cambridge: MIT Press, 2006.

Nollert, Angelika. *Performance Installation*. Cologne: Snoeck, 2003.

Nunes, Mark. *Error; Glitch, Noise, Jam in New Media Cultures*. New York: Continuum, 2011.

O'Neill, Shaleph. *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction*. London: Springer, 2008.

Orwell, George. *1984*. United Kingdom: Secker and Warburg, 1949.

Pilling, Jane. *A reader in animation studies*. London: J. Libbey, 1997.

Richardson, Michael. *Surrealism and the Cinema*. Oxford: Berg, 2006.

- Rosenthal, Mark. *Understanding Installation Art, from Duchamp to Holzer*. New York: Prestel, 2003.
- Rumsey, Francis. *Spatial Audio*. Oxford: Focal Press, 2001.
- Rush, Michael. *New media in art*. London: Thames and Hudson, 1999.
- Freud, Sigmund. *To ανοίκειο*. Αθήνα: Πλέθρον, 2009.
- Stafford, Barbara-Maria. *Good looking, essays on the virtue of images*. Massachusetts: The MIT Press, 1998.
- Svankmajer, Jan, Švankmajerová, Eva. *Anima Animus Animation*. Πράγα, Δημοκρατία της Τσεχίας: Slovart Publishers, Ltd. and Arbor Vitae Foundation for Literature and Visual Arts, 1998.
- Švankmajerová, Eva. *Švankmajer: E&J: bouche à bouche*. Montreuil: Editions de l' Oeil, 2002.
- Taylor, Brandon. *Art Today*. London: Laurence King Publishing, 2005.
- Toop, David. *Ocean of Sound; Aethear talk, ambient sound and imaginary worlds*. London: Serpent's Tail, 1995.
- Turner, Phil, Davenport, Elisabeth. *Spaces, Spatiality and Technology*. Edinburgh: Springer, 2005.
- Turner, V. *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual*. Ithaca and London: Cornell University, 1966.
- Turner, V. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1995.
- Tymieniecka, Anna- Teresa. *Human creation between reality and illusion*. Netherlands: Springer, 2005.
- Wands, Bruce. *Art of the Digital Age*. London: Thames and Hudson, 2006.
- Wells, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.
- Welton, Don. *The Body; Readings in Continental Philosophy*. Malden, Mass: Wiley-Blackwell, 1999.
- Williams, Linda. *Figures of desire: a theory and analysis of surrealist film*. Los Angeles: University of California Press, 1992.
- Wilson, Stephen. *Information Arts; intersections of art science and technology*. USA: MIT Press, 2002.
- Žižek, Slavoj. *The Metastases of Enjoyment: Six Essays On Women And Causality*. London: Verso, 1994.
- Συλλογικό έργο. *Anima animus animation - EvaSvankmajerJan: between film and free expression*. Prague: Slovart Arbor Vitae Foundation, 1998.
- Συλλογικό έργο. *Installation art*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1994.
- Συλλογικό έργο. *Animation Art*. London: Flame Tree publishing, 2004.

Άρθρα-Δημοσιεύσεις

Ελληνικά

Καρδερίνης, Κώστας Γ. «Jan Svankmajer και οι μαγεμένοι αντικριστοί καθρέφτες». MusicPortal. <http://www.mic.gr/cinema.asp?id=12526> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Κονταράτου, Μαριτίνα. «Σκηνοθετώντας την καλλιτεχνική εμπειρία του ανοίκειου με παράδειγμα το έργο του animator Jan Švankmajer» (παρουσίαση στο Πανελλήνιο Ψυχιατρικό Συνέδριο «Τέχνη και Ψυχιατρική», Χανιά, Κρήτη, 20-23 Μαΐου 2010).

Σταμάτης, Ι. Παναγιώτης. «Πρωταρχικές μορφές μη λεκτικής επικοινωνίας, απτική επικοινωνία και σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις». Εισήγηση στο διεπιστημονικό συμπόσιο με θέμα: «Σώμα, εκπαίδευση και βιωματική γνώση: κοινωνικο- πολιτισμικές πρακτικές και διαστάσεις της μη λεκτικής επικοινωνίας και αφήγησης». Παιδαγωγικό τμήμα προσχολικής εκπαίδευσης πανεπιστημίου Κρήτης, Ρέθυμνο, 6/ 11/ 2004.

Ξενόγλωσσα

Auge, Mark. «Non Places; Introduction to an Anthropology of Supermodernity». The Journal of Royal Anthropological Institute. Vol. 2. No.2, 1996.

Auge, Mark. «Non Places; Introduction to an Anthropology of Supermodernity». The Journal of Royal Anthropological Institute. Vol.37. No3, 1996.

Akatsuka, Wakagi. «The Wager of a Militant Surrealist. On Jan Svankmajer's The Death of Stalinism in Bohemia». The Slavic Research Center. <http://src-h.slav.hokudai.ac.jp/publicn/45/akatsuka/akatsuka-E.html> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Bakht, Salman. «New Media NonSense: Experiments in Collage adaptation of Alice's Adventure in Wonderland», 2008.

Birchfield, David, Kelly Phillips, Assegid Kidané και David Lorig. «Interactive Public Sound Art: a case study». Arts, Media and Engineering Arizona State University. http://recherche.ircam.fr/equipes/temps-reel/nime06/proc/nime2006_043.pdf (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Brenton, Harry, Marco Gillies, Daniel Ballin και David Chatting. «The Uncanny Valley: does it exist?». Homepage.mac.com. http://homepage.mac.com/dave_chatting/BT/uncanny-valley-hci2005.pdf (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

Chaminade, Thierry, Jessica Hodgins and Mitsuo Kawato. «Anthropomorphism influences perception of computer-animated characters' actions». Oxfordjournals.com. <http://scan.oxfordjournals.org/content/2/3/206.full> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Cherry, Brigid. «Dark wonders and the Gothic sensibility». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/cherry01.php> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Cholodenko, Alan. «Animation Theory as the Poematic, a reply to the Cognitivists». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory <http://journal.animationstudies.org/2009/02/16/alan-cholodenko-animation-theory-as-the-poematic/#more-60> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

- Coulter-Smith, Graham. «Deconstructing Installation Art». Installationart.net. [http:// installationart.net/](http://installationart.net/) (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)
- David O' Kane, "Seeking Švankmajer: Illuminating the Dark Unconscious". PhD, thesis., Academy of Visual Arts Leipzig, 2006.
- Dobson, Nicholas. «Animation Studies. Vol.1». Valencia: Society for Animation Studies, 2006.
- Dobson, Nichola. «Animation Studies; Volume 3.» Valencia: Society for Animation Studies, 2008.
- Fiumara, James. «The thirteenth freak month, the influence of Bruno Schulz on the Brothers Quay». Kinoeye.org. [http:// www.kinoeye.org/ 04/ 05/ fiumara05.php](http://www.kinoeye.org/04/05/fiumara05.php) (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)
- Freud, Sigmund, Stratchey, James. «Fiction and its Phantoms: A reading of Freud's Das Unheimliche (The Uncanny)». New Literary History, Vol.7, No3. Thinking in the Arts, Sciences and Literature, 1976.
- Foucault, M. Miscowiec, J. «Of Other Spaces' *Diacritics*», Volume 16, Number 1, Spring, σελ. 22-27, 1986.
- George, Paul St. «Using chronophotography to replace Persistence of Vision as a theory for explaining how animation and cinema produce the illusion of continuous motion». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory. [http:// journal.animationstudies.org/ 2009/ 11/ 10/ paul-st-george-using-chronophotography-to-replace-persistence-of-vision-as-a-theory-for-explaining-how-animation-and-cinema-produce-the-illusion-of-continuous-motion/](http://journal.animationstudies.org/2009/11/10/paul-st-george-using-chronophotography-to-replace-persistence-of-vision-as-a-theory-for-explaining-how-animation-and-cinema-produce-the-illusion-of-continuous-motion/) (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)
- Van Gennep, A. «*The Rites of Passage*», American Anthropologists, New Series, Vol.63, No.3,1961.
- Van Gennep, A. «*The Rites of Passage*», Man, Vol.60,1960.
- Hames, Peter. «Bringing up baby». Kinoeye.org. [http:// www.kinoeye.org/ 02/ 01/ hames01.php](http://www.kinoeye.org/02/01/hames01.php) (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)
- Harris, Miriam. «How Michaela Pavlatova both incorporates and rebels against the Czech animation tradition». Animation Studies- Animated dialogues. Valencia: Society for Animation Studies, 2007.
- Ivins-Hulley, Laura. «The Ontology of Performance in Stop Animation». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory. [http:// journal.animationstudies.org/ 2008/ 12/ 21/ laura-ivins-hulley-the-ontology-of-performance-in-stop-animation/](http://journal.animationstudies.org/2008/12/21/laura-ivins-hulley-the-ontology-of-performance-in-stop-animation/) (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)
- Jackson, Wendy. «Anima Animus Animation». AnimationWorldMagazine. [http:// www.awn.com/ mag/ issue3.2/ 3.2pages/ 3.2svankmejer.html](http://www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2svankmejer.html) (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

- Jackson, Wendy. «The Surrealist Conspirator: An Interview With Jan Svankmajer». AnimationWorldMagazine. <http://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html> (ανασύρθηκε στις 17 Μαρτίου 2010)
- Jacucci, Gioulio, Wagner, Ina. «Performative uses of space in mixed media environments». Kluwer Academic Publishers, 2003.
- Lammare, Thomas. «Editorial Animation Studies». University of Toronto. <http://www.chass.utoronto.ca/epc/srb/srb/17-3edit.pdf> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)
- Lee, Sangyoon. «pan Submitted as partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Fine Arts in Electronic Visualization in the Graduate College of the University of Illinois at Chicago». University of Illinois at Chicago, 2006.
- MacDorman, Karl F. «Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley». Macdorman.com. <http://www.macdorman.com/kfm/writings/pubs/MacDorman2006SubjectiveRatings.pdf> (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)
- Mafalda Luz, Ana . «Places In-Between: The Transitional Locations of Nomadic Narratives», (παρουσίαση στο Culture Nature Semiotics: Locations IV, Tallinn–Tartu, Estonia, September 23–26, 2004).
- Martin, Adrian. «In the sand a line is drawn». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory. <http://journal.animationstudies.org/2009/07/11/adrian-martin-in-the-sand-a-line-is-drawn/> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)
- Michael Nottingham, Downing the Folk-Festive: Menacing Meals in the Films of Jan Švankmajer, EnterText: an interdisciplinary humanities e-journal (2004-2005): 139, ανασύρθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2010
- Rickards, Meg. «Uncanny breaches, flimsy borders; Jan Svankmajer's conscious and unconscious worlds». Animation Studies, Vol. 5, 2010
- Sorfa, David. «The Object of film in Jan Svankmajer». Liverpool John Moores University. KinoKultura Special Issue Vol.4, 2006.
- Steinkamp, Jennifer. «My Only Sunshine: Installation Art Experiments with Light, Space, Sound and Motion». Tetanuslounge.com. <http://tetanuslounge.com/My%20Only%20Sunshine-%20Installation%20Art%20Experiments%20with%20Light,%20Space,%20Sound%20and%20Motion-Jennifer%20%20Steinkamp.pdf> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)
- Švankmajer, Jan. «An alchemist's nightmares». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/svankmajer01.php> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)
- Uhde, Jan. «Jan Švankmajer: The prodigious animator from Prague». Kinema.com. <http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=363&feature> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

- Uhde, Jan. «The bare bones of horror». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/uhde01.php>
(ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)
- Vasseleu Cathryn. «The Svankmajer Touch». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory. <http://journal.animationstudies.org/2009/07/19/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/#more-74> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)
- Walters, Michael L., Dag S. Syrdal, Kerstin Dautenhahn, René te Boekhorst και Kheng Lee Koay. «Avoiding the uncanny valley: robot appearance, personality and consistency of behavior in an attention-seeking home scenario for a robot companion». Springer Science and Business Media. <http://jim.mofo.ca/ReadingList/Walters-2007-ATU.pdf> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)
- Walters, L. Michael, Syrdal, Dag. S. «Avoiding the uncanny valley: Robot appearance, personality and consistency behavior in an attention-seeking home scenario for a robot companion». Springer, Science and Business Media, 2007.
- Ward, Paul. «Animation Studies, Disciplinarity, and Discursivity». Eserver.org. <http://reconstruction.eserver.org/032/ward.htm> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)
- Ward, Paul. «Some Thoughts on Practice-Theory Relationships in Animation Studies». Animation; an interdisciplinary journal. 2006. <http://anm.sagepub.com/content/1/2/229.abstract>
- Wells, Paul. «Animated anxiety». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/16/wells16.php>
(ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)
- Wood, Jason. «A Quick Chat with Jan Svankmajer and Eva Svankmajerová». Kamera.co.uk. http://www.kamera.co.uk/interviews/svankmayer_svankmajerova.html (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Βιντεογραφία

- Švankmajer, Jan. *Šílení*. Czech Republic: C-GA Film, 2005.
<http://www.youtube.com/watch?v=PmigNw4C9el&feature=related>
- Švankmajer, Jan. *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll*. Czech Republic: Zdenek Novák, 1965.
<http://www.youtube.com/watch?v=cndp2hjAGys&feature=related>
- Švankmajer, Jan. *Byt*. Czech Republic: Loutkový Film Praha, 1968.
<http://www.youtube.com/watch?v=m0Tu92I7CMA&feature=related> (μέρος 1/ 2)
<http://www.youtube.com/watch?v=1WYwkoknino&feature=related> (μέρος 2/ 2)
- Švankmajer, Jan. *Virile Games*. Czech Republic: Central Film Rental, 1988.
<http://www.youtube.com/watch?v=pUDK54MFjY8> (μέρος 1/ 2)
http://www.youtube.com/watch?v=uTHAv2_qM6M&feature=related (μέρος 2/ 2)

Švankmajer, Jan. *Možnosti Dialogu*. Czech Republic: Studio Jirího Praha, 1982.
http://www.youtube.com/watch?v=BdfCOClv_DU&feature=related (μέρος 1/ 2)
<http://www.youtube.com/watch?v=LhX1tvTgqC8&feature=related> (μέρος 2/ 2)

Švankmajer, Jan. *Food*. Czech Republic: Jan Švankmajer. 1992.
<http://www.youtube.com/watch?v=39j7bypVxL8&feature=related> (μέρος 1/ 2)
http://www.youtube.com/watch?v=KQSdZWgflAA&feature=Playlist&p=AF6094C083302825&playnext=1&playnext_from=PL&index=6 (μέρος 2/ 2)

Švankmajer, Jan. *Zamilované Maso*. Czech Republic: Jaromír Kallista, 1989.
<http://www.youtube.com/watch?v=UQkWrZw05P4&feature=related>

Švankmajer, Jan. *Flora*. United States: Jaromír Kallista, 1989.
<http://www.youtube.com/watch?v=c9k5Ct7EHuE&feature=related>

Öztürk, Samet. *Dinner*. Turkey: Samet Öztürk, 2009.
<http://www.youtube.com/watch?v=h2kMJn11h4w&feature=fvsr>

Losergoescrazy. *Made of paper*. United Kingdom: Losergoescrazy, 2009.
<http://www.youtube.com/user/losergoescrazy#p/a/u/0/3ffG3INueLk>

Roosegaard, Daan. *Dune 4.1*. Dutch: Studio Roosegaarde, 2007.
<http://www.youtube.com/watch?v=DBT3cVTtKMA>

Gal, Bernhard. *Textur #3*. Brazil: Bernhard Gal, 2008.
<http://www.youtube.com/watch?v=HnHfcBqRydA>

Urbani, Margherita και Marco Zamarato. *Aequilibrium*. Italy: Margherita Urbani και Marco Zamarato, 2007.

Παράρτημα I

Το έργο του Jan Svankmajer

Από το 1964 και έπειτα, ο Jan Svankmajer έχει δημιουργήσει πληθώρα ταινιών μικρού μήκους και λίγες αλλά πολύ δημοφιλείς ταινίες μεγάλου μήκους. Έχει βραβευτεί σε αξιόλογα φεστιβάλ παγκοσμίως με ευρεία αναγνώριση. Πλην των ταινιών μικρού και μεγάλου μήκους ο Jan Svankmajer με τη σύντροφό του Eva δημιούργησαν πάρα πολλά σχέδια ζωγραφικής, γλυπτά έργα, μηχανικές κατασκευές αλλά και εργαλεία ηδονής. Παρακάτω παρατίθεται το σύνολο των έργων του καλλιτέχνη.

Φιλμογραφία¹¹⁷

Ταινίες Μικρού Μήκους

Poslendi trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara

The Last Trick – Το τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτσεβαλντ και Έντγκαρ.

Τσεχοσλοβακία, 1964 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Milada Sadkova / Μουσική: Zdenek Sikola / Ηθοποιοί: Juraj Herz, Jiri Prochazka, Eva Svankmajerova, Blanka Vbrecka, Josef, Jakoubek, Karel Rehorek / Παραγωγή: Josef Soukup για την Kratky Film (Πράγα) / Έγχρωμο, διάρκεια: 11'30" / Βραβεία: 1964: Diplome Special, Bergamo / 1964: Filmdukatzen, Mannheim / 1964: Prix de la premiere oeuvre, Tours / 1964: Premio Direccion General de Culture, Buenos Aires

Σύνοψη: δύο αντίπαλοι ταχυδακτυλουργοί επιδεικνύουν την τέχνη τους σε μια μικρή σκηνή μπροστά σε ένα αθέατο κοινό, με έναν βίαιο ανταγωνισμό που τους οδηγεί στην αυτοκαταστροφή.

J S Bach: Fantasia G-Moll

J S Bach: Fantasy in G Minor – Γ. Σ. Μπαχ: Φαντασία σε σολ μινόρε

Τσεχοσλοβακία, 1965 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, animation: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Milada Sadkova / Μουσική: J. S. Bach, εκτέλεση Jiri Ropek / Μουσικός σύμβουλος: Jiri Strejckovsky / Παραγωγή: Zdenek Novac για την Kratky Film (Πράγα) / Ασπρόμαυρο, διάρκεια: 8' / Βραβεία: 1966: Österreichischer Kulturfilmpreis.

Σύνοψη: Κολάζ εικόνων πάνω σε μουσική του Bach.

Hra s kameny

Spiel mit steinen

A game of stones – Παιχνίδι με πέτρες

Αυστρία, 1965 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, μοντάζ, animation: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Peter Puluj / Μουσική: παλιά μουσικά παιχνίδια / Παραγωγή: Hans Puluj για το Studio A (Λιντς) / Έγχρωμο, διάρκεια 8' / Βραβεία: 1968: Ειδική Μνεία

Σύνοψη: Σχήματα με πέτρες και άλλα αντικείμενα.

Rakvickarna

Punch and Judy – Το φερετρόσπιτο

Τσεχοσλοβακία, 1966 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bohuslav Sramek / Κουκλοθέατρο: Nada Munzarova, Jiri Prochazka / Φωτογραφία: Jiri Safar / Μοντάζ: Helena Lebduskova, Hana Walachova / Μουσική: Zdenek Liska / Παραγωγή: Jiri Vanek, Erna Kminkova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Έγχρωμο, διάρκεια: 10' / Βραβεία: 1968: Filmdukatzen, Mannheim / 1968: Der Josef von Sternberg Preis, Mannheim

¹¹⁷ Συλλογικό έργο, Jan Svankmajer (Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες 2006), 62-88.

Σύνοψη: Δύο φιγούρες κουκλοθεάτρου ερίζουν για την απόκτηση ενός ινδικού χοιριδίου, φτάνοντας στο σημείο να κλείνουν διαδοχικά ο ένας τον άλλον μέσα σε ένα φέρετρο.

Et Cetera

Και τα λοιπά και τα λοιπά

Τσεχοσλοβακία, 1966 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Vlasta Pospisilova, Jan Adam / Φωτογραφία: Jiri Safar / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Μουσική: Zdenek Liska / Παραγωγή: Jiri Vanek για την Kratky Film (Πράγα) / Έγχρωμο, διάρκεια: 7' / Βραβεία: 1967: Μέγα βραβείο, Oberhausen / 1967: Μέγα βραβείο, Karlovy Vary Short Film Festival / 1967: Μέγα βραβείο, Kromeriz / 1967: Βραβείο Ένωσης Καλλιτεχνών του φιλμ, Trilobite

Σύνοψη: Μια φιγούρα πηδά από μια καρέκλα σε μια άλλη. Ένας άνδρας προσπαθεί να δαμάσει ένα τέρας με ένα μαστίγιο, ρόλοι που συχνά αλλάζουν. Μια φιγούρα σχεδιάζει με ένα κραγιόν ένα σπίτι κι επιχειρεί να μπει μέσα. Τρεις ιστορίες του παραλόγου με σέβη εξέλκω.

Historia Naturae (suite)

Φυσική Ιστορία (σουίτα)

Τσεχοσλοβακία, 1967 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, animation: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Zdenek Sibrava / Μοντάζ: Milada Sadkova / Μουσική: Zdenek Liska / Παραγωγή: Antonin Vanek για την Kratky Film (Πράγα) / Έγχρωμο, διάρκεια: 9' / Βραβεία: 1967: Μέγα βραβείο, κατηγορία πειραματικού φιλμ, Kromeriz / 1968: Βραβείο Max Ernst, Oberhausen

Σύνοψη: Κολάζ αντικειμένων φυσικής ιστορίας υπό μορφή μουσικής σουίτας, χωρισμένα σε οκτώ τμήματα που φέρνουν τους τίτλους: Aquatila, Hexapoda, Pisces, Peptilia, Aves, Mammalia, Simiae, Homo. Αφιερωμένο στον αυτοκράτορα Ροδόλφο Β', συλλέκτη παρόμοιων αντικειμένων.

Zahrada

The Garden – Ο κήπος

Τσεχοσλοβακία, 1968 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer, Ivan Kraus (ιδέα, διάλογοι) / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Milada Sadkova / Ενδυματολογία: Eva Svankmajerova / Ηχοηψία: J. Kinderman / Ηθοποιοί: Ludek Kopriva, Jiri Halek, Frantisek Husak, Mila Myslikova, Vaclav Boronica / Παραγωγή: Josef Soukup για την Kratky Film (Πράγα) / Ασπρόμαυρο, διάρκεια: 19' / Βραβεία: 1968: Λέων του Αγίου Μάρκου, κατηγορία μικρού μήκους, Φεστιβάλ Βενετίας

Σύνοψη: Ο Φράνκ επισκέπτεται το φίλο του Γιόζεφ στο εξοχικό του σπίτι, όπου την προσοχή του προσελκύει ένας «ζωντανός» φράχτης αποτελούμενος από ανθρώπους στη σειρά με ενωμένα τα χέρια τους. Ως την ώρα του σεβριρίσματος του καφέ, ο Φράνκ θα έχει γίνει κι κείνος μέρος του φράχτη.

Byt

The Flat – Το διαμέρισμα

Τσεχοσλοβακία, 1968 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Zdenek Sob / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Hana Walachova / Μουσική: Zdenek Liska / Ηθοποιοί: Ivan Kraus, Juraj Herz / Παραγωγή: Jiri Vanek, E. Kminkova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Ασπρόμαυρο, διάρκεια: 12' / Βραβεία: 1968: Μέγα βραβείο, Kromeriz / 1968: Βραβείο Ένωσης Καλλιτεχνών του φιλμ, Trilobite 1968: Prix d'excellence, Brussels / 1969: Μέγα Βραβείο, Oberhausen / 1969: Μέγα Βραβείο, Karlovy Vary Short Film Festival / 1969: Prague Muse Kallioip

Σύνοψη: Η δυσαρμονία ενός ατόμου στο χώρο (ένα σχεδόν ερειπωμένο οίκημα) που κατοικεί.

Picknick mit Weissman

Picknick with Weissman – Πικ νικ με τον Βάισμαν

Αυστρία, 1968 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, μοντάζ, animation: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Peter Puluž / Παραγωγή: Hans Puluž για το Studio A (Λιντς) / Έγχρωμο, διάρκεια: 13'

Σύνοψη: Η γκαρνταρόμπα και διάφορα αντικείμενα που ενδεχομένως ανήκουν σε ένα μακαρίτη, κάνουν μόνα τους ένα ειδυλλιακό καλοκαιρινό πικ νικ στην εξοχή.

Tichy tyden v dome

A quiet week in the house – Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι

Τσεχοσλοβακία, 1969 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Zdenek Sob / Φωτογραφία: Svatopluk Maly, Karel Suzan / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Ηθοποιοί: Vaclav Borovicka / Παραγωγή: Jiri Vanek για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Έγχρωμο, διάρκεια: 13' / Βραβεία: 1971: Oberhausen / 1971: Καλύτερη πειραματική ταινία, Tampere, Φιλανδία

Σύνοψη: Ένας άνδρας με στρατιωτική στολή παραλλαγής μπαίνει σε ένα ημι-ερειπωμένο σπίτι, ανοίγει μια τρύπα στον τοίχο και παρατηρεί διάφορα αντικείμενα που εμψυχώνονται. Μια ρουτίνα που επαναλαμβάνεται για έξη συνεχείς μέρες, πριν ανατινάξει με δυναμίτη το οίκημα.

Kostnice

The ossuary – Το οστεοφυλάκιο

Τσεχοσλοβακία, 1970 / Σκηνοθεσία, σενάριο: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Milada Sadkova / Παραγωγή: Josef Soukup για την Kratky Film (Πράγα) / Ασπρόμαυρο, διάρκεια 10'

Σύνοψη: Περιήγηση στο οστεοφυλάκιο του Σέντλεκ με τους χιλιάδες σκελετούς θύματα της πανούκλας. Υπάρχουν δύο εκδοχές της ταινίας: Μια με την αφήγηση εκτός κάδρου μια γυναίκας-ξεναγού, η οποία θεωρήθηκε απαράδεκτη και μια "επίσημη", η οποία δεν αναγνωρίστηκε ποτέ από το σκηνοθέτη, αλλά επιβλήθηκε από την εταιρία παραγωγής Kratky Film, με μουσική Zdenek Liska και την απαγγελία ενός ποιήματος του Jacques Prévert.

Don Sajn

Don Juan – Δον Ζουάν

Τσεχοσλοβακία, 1970 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, animation: Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Milada Sadkova / Μουσική: Zdenek Liska / Ηθοποιοί: Vitezslav Kuschmitz, Josef Podsednik, Miroslava Volkova, Miroslav Krajnik / Παραγωγή: Josef Soukup για την Kratky Film (Πράγα) / Έγχρωμο, διάρκεια: 30' / Βραβεία: 1970: Μέγα βραβείο, Kromeriz

Σύνοψη: Η ιστορία του Δον Ζουάν όπως διασώζεται από την παράδοση του τσέχικου κουκλοθέατρου

Zvahlav aneb saticky slameneho huberta

Jabberwocky

Τσεχοσλοβακία, 1971 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Vlasta Pospisilova / Φωτογραφία: Boris Baromykin / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Μουσική: Zdenek Liska / Παραγωγή: Jiri Vanek, Erna Kminkova, Marta Sichova (Kratky Film) για το Western Wood Studio (USA) / Έγχρωμο, διάρκεια: 12' / Βραβεία: 1974: Μέγα βραβείο, κατηγορία κινούμενα σχέδια, Oberhausen / 1974: Χρυσός Φοίνικας, Atlanta

Σύνοψη: Παλιά παιχνίδια και διάφορα αντικείμενα εμπυκλώνονται, καθώς απαγγέλλεται το ποίημα «Jabberwocky» του Lewis Carroll.

Leonarduv Denik

Leonardo's Diary – Το ημερολόγιο του Λεονάρδο

Τσεχοσλοβακία, Ιταλία, 1972 / Σκηνοθεσία, σενάριο: Jan Svankmajer / Animation: Vladimir Kladiva, Karel Chocholin / Φωτογραφία: Jiri Safar / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Μουσική: Zdenek Liska / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Vladimir Kladiva / Παραγωγή: Jiri Vanek για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio, Corona Cinematografica (Ρώμη) / Έγχρωμο, διάρκεια: 10'

Σύνοψη: Σκίτσα του Λεονάρντο ντα Βίντσι αντιπαρατιθέμενα με σκηνές της σύγχρονης (κομμουνιστικής) ζωής.

Otrasky Zamek

The Castle of Otrando – Το κάστρο του Οτράντο

Τσεχοσλοβακία, 1979 / Σκηνοθεσία, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer από μυθιστόρημα του Horace Walpole / Animation: Xenie Vavreckova, Karel Chocholin / Φωτογραφία: Jiri Safar / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Μουσική: Zdenek Liska / Ηθοποιοί: Jaroslav Vozab, Milos Fryba / Παραγωγή: Marta Sichova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Έγχρωμο, διάρκεια: 17'

Σύνοψη: Απόδοση της γοτθικής νουβέλας του Horace Walpole (σε animation) και live εικόνες ενός τηλεοπτικού ρεπορτάζ γύρω από μια αρχαιολογική έρευνα για τον ακριβή χώρο όπου υποτίθεται ότι συνέβη η ερωτική τραγωδία του βιβλίου.

Zanik Domu Usheru

The fall of the house of Usher – Η πτώση του Οίκου των Όσερ

Τσεχοσλοβακία 1980 / Σκηνοθεσία, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer από νουβέλα του Edgar Allan Poe / Animation: Bedrich Glaser, Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Miloslav Spala / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Μουσική: Jan Klusak / Παραγωγή: Viktor Mayer για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Ασπρόμαυρο, διάρκεια: 15' / Βραβεία: 1982: Χρυσός Δράκος, Φεστιβάλ Μικρού Μήκους Κρακοβίας / 1982: Βραβείο FICC, Βραβείο Κοινού, Φεστιβάλ Φανταστικού, Πόρτο

Σύνοψη: Απόδοση της ομώνυμης νουβέλας του Poe μέσα από την κινηματογράφηση ενός ημι-ερειπωμένου οικήματος και άλλων φυσικών χώρων και αντικειμένων, χωρίς την αναδρομή σε χαρακτήρες, η παρουσία των οποίων υπονοείται από την ανάγνωση του κειμένου της νουβέλας.

Moznosti Dialogu

Dimensions of Dialogue – Dimensions of Dialogue

Τσεχοσλοβακία, 1982 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Vlasta Pospisilova / Φωτογραφία: Vladimir Malic / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Μουσική: Jan Klusak / Παραγωγή: Klara Stoklasova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Έγχρωμο, διάρκεια: 15' / Βραβεία: 1983: Χρυσή Άρκτος, Φεστιβάλ Βερολίνου / 1983: Βραβείο Επιτροπής, Φεστιβάλ Βερολίνου / 1983: Βραβείο FIPRESCI, Annecy / 1983: Βραβείο σκηνοθεσίας, Melbourne / 1983: Βραβείο κινουμένων σχεδίων, Melbourne / 1983: Βραβείο P. Stuyvesant, Melbourne / 1983: Μέγα Βραβείο, Sydney / 1990: Η καλύτερη ταινία που προβλήθηκε ποτέ στο Φεστιβάλ του Ανεσί

Σύνοψη: Τρία κεφάλια με απόπειρες διαλόγου. Α) Αιώνιος διάλογος: Ένα κεφάλι φτιαγμένο από μαχαιροπίρουνα, πηλίνα σκεύη και λοιπά αντικείμενα της κουζίνας καταβροχθίζει ένα άλλο, φτιαγμένο από φρούτα και λαχανικά. Β) Περιπαθής διάλογος: δυο κέρινες φιγούρες αντίθετου φύλλου κάνουν έρωτα, αλλά μετά την «αναμόρφωσή» τους περισσεύει ένα κομμάτι που απορρίπτονται και οι δύο, ερχόμενοι σε ρήξη. Γ) Εξαντλητικός διάλογος: Δύο κεφάλια βγάζουν από το στόμα τους διάφορα αντικείμενα που επικοινωνούν μεταξύ τους (οδοντόβουρτσα/ οδοντόπαστα, μολύβι/ ξύστρα). Στην συνέχεια οι συνδυασμοί των αντικειμένων είναι αταίριαστοι, οδηγώντας τους κατόχους τους σε εξάντληση.

Do pivnice/ Do sklepa

Down to the cellar – Κάτω στο κελάρι

Τσεχοσλοβακία, 1982 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Zlatica Vejchodska / Φωτογραφία: Juraj Galvanek / Μοντάζ: Peter Benovsky / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Monika Belo-Cabanova, Olga Vronska, Alexander Letko / Παραγωγή: Eduard Galbavy για την Slovenska Film (Μπρατισλάβα) / Έγχρωμο, διάρκεια: 15" / Βραβεία: 1982: Βραβείο κριτικής, Oberhausen

Σύνοψη: Φόβοι και περιέργες συναντήσεις (ο άνθρωπος με τις καραμέλες και το σκέπασμα από κάρβουνα, η κυρία που πλάθει τσουρεκάκια με καρβουνόσκονη) ενός μικρού κοριτσιού, που κατεβαίνει σ' ένα σκοτεινό κελάρι για να φέρει πατάτες.

Kyvadlo, Jama a Nadeje

The pendulum, the pit and the hope – Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα

Τσεχοσλοβακία, 1983 / Σκηνοθεσία, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer από νουβέλες των Edgar Allan Poe, Villiers de l' Isle Adam / Animation: Bedrich Glaser / Καλλιτεχνικός συνεργάτης: Eva Svankmajerova / Φωτογραφία: Miloslav Spala / Μοντάζ: Helena Lebduskova / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Jan Zacek / Παραγωγή: M. Kubricht, Klara Stoklasova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Ασπρόμαυρη, διάρκεια: 15'

Σύνοψη: Ένας φυλακισμένος, θύμα της Ιεράς Εξέτασης, καταφέρνει να γλιτώσει από δυο θανάσιμες δοκιμασίες, βρίσκει την πόρτα του κελιού του ανοιχτή και αποπειράται να δραπετεύσει, αλλά στην έξοδο της φυλακής τον περιμένει ένας καλόγερος για να τον οδηγήσει πίσω.

Muzne Hry

Virile Games – Ανδρικά παιχνίδια

Τσεχοσλοβακία, 1988 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Φωτογραφία: Miloslav Spala / Μοντάζ: Vera Benesova / Ηθοποιοί: Miroslav Kuchar / Παραγωγή: Vera Saskova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Έγχρωμο, διάρκεια: 12'

Σύνοψη: Ένας άνδρας κάθεται να παρακολουθήσει στην τηλεόραση έναν αγώνα ποδοσφαίρου, όπου το ζητούμενο είναι με ποιο περισσότερο βάνουσο τρόπο θα εξοντωθούν οι αντίπαλοι παίκτες.

Another Kind of Love

Αγγλία, Γερμανία, 1988 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Veronica Hrubá, Svetlana Glaserova / Φωτογραφία: Svatoopluk Malý / Μοντάζ: Marie Zemanova / Μουσική: Hugh Cornwell / Παραγωγή: Jaromir Kallista για την Virgin Records, Nomad Films, Koninck International / Έγχρωμο, διάρκεια: 3'33"

Σύνοψη: Μουσικό βίντεο για το ομώνυμο τραγούδι του Hugh Cornwell.

Zamilovane Maso

Meat love – Έρωτας κρεάτων

Ηνωμένες Πολιτείες, Αγγλία, Γερμανία, 1989 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Veronica Hruby, Svetlana Glaserova / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Παραγωγή: Jaromir Kallista για το MTV (USA), Nomad Films, Koninck International / Έγχρωμο, διάρκεια: 1'

Σύνοψη: Δύο φέτες κρέατος ερωτοτροπούν μεταξύ τους, πριν καταλήξουν σε ένα τηγάνι.

Tma – Svetlo – Tma

Darkness–Light–Darkness - Σκοτάδι–Φως–Σκοτάδι

Τσεχοσλοβακία, 1989 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Φωτογραφία: Miloslav Spala / Μοντάζ: Vera Benesova / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Παραγωγή: Alena Detakova για την Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / Έγχρωμο, διάρκεια: 8' / Βραβεία: 1990: Ειδικό βραβείο επιτροπής, Φεστιβάλ Βερολίνου / 1990: Χρυσός Δράκος, Φεστιβάλ Κρακοβίας / 1990: Τιμητική μνεία Φεστιβάλ Ζάγκρεπ / 1990: Μέγα βραβείο Φεστιβάλ Espinho / 1991: Δεύτερο βραβείο νέων, Odense / 1991: Βραβείο CINEGRAM, Vevey

Σύνοψη: Σ' ένα σκοτεινό δωμάτιο ένας άνθρωπος φτιάχνεται με τη σταδιακή συνένωση των μελών του σώματός του. Όταν όμως ολοκληρώνεται, είναι πολύ μεγάλος για να μπορεί να βγει έξω.

Flora

Ηνωμένες Πολιτείες, 1989 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Marie Zemanova / Παραγωγή: Jaromir Kallista για το MTV (USA) / Έγχρωμο, διάρκεια: 20''

Σύνοψη: Το σώμα ενός ανθρώπου συγκροτούμενο από λουλούδια και λαχανικά, καθώς αποσυντίθεται στο κρεβάτι ενός νοσοκομείου.

Konec Stalinismu v cechach

The death of Stalinism in Bohemia – Ο θάνατος του σταλινισμού στη Βοημία

Αγγλία, Γερμανία, Τσεχοσλοβακία, 1990 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ηχογράφηση: Ivo Spalj / Εκτέλεση παραγωγής: Keith Griffiths, Michael Havas / Παραγωγή: Jaromir Kallista για το BBC (Αγγλία), Nomad Films (Γερμανία) / Έγχρωμο, διάρκεια: 14'

Σύνοψη: Ένας χειρουργός βγάζει από ένα γύψινο μπούστο του Στάλιν ένα μικρότερο του Γκοτβάλντ, του σταλινικού ηγέτη του Τσέχικου Κομμουνιστικού Κόμματος. Εικόνες προπαγάνδας από τη μεταπολεμική περίοδο της χώρας, μέχρι την εποχή του Ντούμπσεκ. Στο τέλος, με μια νέα εγχείρηση το μπούστο του Στάλιν ανοίγει και πάλι. Σύμφωνα με το σκηνοθέτη πρόκειται για μια ταινία agitprop¹¹⁸.

Jidlo

Food – Food

Τσεχοσλοβακία, Αγγλία, 1992 / Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ηχογράφηση: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Ludvic Svab, Josef Fiala, Bedrich Glaser, Jan Kraus, Pavel Marek, Jaromir

¹¹⁸ Προκύπτει από τις λέξεις agitation και propaganda (ταραχή και προπαγάνδα), και αφορά οποιοσδήποτε μορφές τέχνης, (όπως κινούμενη εικόνα, φυλλάδια, θεατρικές σκηνές, ταινίες και άλλα) με ξεκάθαρο πολιτικό μήνυμα. Ο όρος εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην πρώην Σοβιετική Ένωση.

Kallista / Εκτέλεση παραγωγής: Keith Griffiths, Michael Havas / Παραγωγή: Jaromir Kallista / Παραγωγή: Jaromir Kallista για Channel 4 (Αγγλία), Heart of Europe (Πράγα), Koninck International, Kratky Film (Πράγα), με την υποστήριξη του τσέχικου Υπουργείου Πολιτισμού / Έγχρωμο, διάρκεια: 17' Σύνοψη: Α) Πρωινό: τρία άτομα ανταλλάσσουν διαδοχικά τους ρόλους του καταναλωτή και της αυτόματης μηχανής τροφοδοσίας ενός πανομοιότυπου πρωινού. Β) Γεύμα: δύο άτομα διαφορετικών κοινωνικών τάξεων που μοιράζονται το ίδιο τραπέζι ενός εστιατορίου, στην άρνηση του σερβιτόρου να τους δώσει την όποια σημασία. Γ) Δείπνο: σε ένα αριστοκρατικό εστιατόριο ένας πελάτης ρίχνει διάφορες σάλτσες και καρυκεύματα στο κυρίως πιάτο του που στο τέλος αποκαλύπτεται πως είναι το ίδιο του το χέρι. Ομοίως και άλλα άτομα κάνουν ακριβώς το ίδιο, με διάφορα κομμένα μέλη του σώματός τους.

Ταινίες μεγάλου μήκους

Neco z Alenky

Alice – Αλίκη

Ελβετία, Γερμανία, Αγγλία, 1987 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer από θέματα του Lewis Carroll / Animation: Bedrich Glaser / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Eva Svankmajerova, Jiri Blaha / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Kristyna Kohoutova (Alice) / Εκτέλεση παραγωγής: Keith Griffiths, Michael Havas / Παραγωγή: Peter – Christian Fueter για την Condor Film (Ζυρίχη), Hessischer Rundfunk (Γερμανία), Film Four International (Αγγλία) / Έγχρωμο, διάρκεια: 84' / Βραβεία: Καλύτερη ταινία μεγάλου μήκους Φεστιβάλ Ανεσί 1987

Σύνοψη: Η κλασική ιστορία της Αλίκης στη χώρα των θαυμάτων διασκευασμένη, με αρκετές παραλλαγές, όπως οι σκελετοί ζώων που καταδιώκουν την Αλίκη κατά τη διάρκεια της ταινίας.

Lekce Faust

Faust – Φάουστ

Αγγλία, Γαλλία, Γερμανία, Τσεχία, 1994 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer από έργα των Christopher Marlow, Wolfgang von Goethe, Christian Dietrich Grabbe, την όπερα του Charles Gounod και την τσέχικη λαϊκή παράδοση του κουκλοθεάτρου / Animation: Bedrich Glaser / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Svatopluk Maly / Μοντάζ: Marie Zemanova / Μουσική: Charles Gounod, J. S. Bach / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Petr Cepek (Faust), Jan Kraus, Vladimir Kudla, Stanislava Babicke, Lenka Harrankova / Εκτέλεση παραγωγής: Karl Baumgartner, Keith Griffiths, Michael Havas, Hengameh Panahi, Colin Rose / Παραγωγή: Jaromir Kallista για το BBC (Αγγλία), Lumen Films (Γαλλία), Pandora Film (Γερμανία), Heart of Europe (Πράγα), Athanor Film (Πράγα), Koninck Film (Αγγλία) / Έγχρωμο, διάρκεια: 95' / Βραβεία: Ειδικό βραβείο επιτροπής Φεστιβάλ Λοκάρνο 1994 / Καλύτερα ειδικά εφέ Φεστιβάλ Fantasporto 1995 / Τσέχικος Λέων καλύτερης ανδρικής ερμηνείας (Petr Cepek), ήχου και καλλιτεχνικής διεύθυνσης / Βραβείο καλύτερου animation από την Ένωση Τσέχων Κριτικών Σύνοψη: Διασκευή του ομώνυμου κλασσικού έργου

Spiklenci Slasti

Conspirators of pleasure – Συνωμότες της Ηδονής

Τσεχία, Ελβετία, Αγγλία, 1996 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser, Martin Kublak / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Miloslav Spala / Μοντάζ: Marie Zemanova / Μουσική: Charles Gounod, J. S. Bach / Ηχοληψία: Ivo Spalj, François Musy / Ηθοποιοί: Petr Meissel (Mr Pivonka), Gabriela Wilhelmova (Mrs

Loubalova), Barbora Hrzanova (Mrs Malkova), Anna Weltlinska (Mrs Beltinska), Jifi Labus (Mr Kula), Pavel Novy (Mr Beltinsky) / Εκτέλεση παραγωγής: Pierre Assouline, Keith Griffiths / Παραγωγή: Jaromir Kallista για την Athanor Film (Πράγα), Delfilm (Γενεύη), Koninck Film (Αγγλία) / Έγχρωμη, διάρκεια: 85'

Σύνοψη: Έξι διαφορετικοί άνθρωποι, που κατασκευάζουν δικά τους μηχανήματα ηδονής ή χρησιμοποιούν ιδιαίτερα αντικείμενα από ομοιώματα ανθρώπων έως και ψάρια ή ψωμί. Οι ιστορίες τους περνούν σε αλληλουχία και ζουν με το δικό τους μοναδικό τρόπο την προσωπική τους ηδονή. Τόσο συνωμότες όσο παράλληλα και κρυφά κλεισμένοι στα κατώτερα τους ένστικτα.

Otecanek

Little Otik – Ο μικρός Ότικ

Τσεχία, Αγγλία, Ιαπωνία, 2000 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser, Martin Kublak / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Juraj Galvanek / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ενδυματολογία: Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer / Μουσική: Karl Maria von Weber / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Veronica Zilkova (Bozhena Horakova), Kristina Adamsova (Alzbeta Stradlerova), Jan Hartl (Karel Horak), Jaroslava Kretschmerova (Mrs Stradlerova), Pavel Novy (Fanous Stradlerova), Zdenek Kozak (Mr Zlabek), Dagmar Stribna (η θυρωρός), Gustav Vondracek (ο ταχυδρόμος), Arnost Goldflam (ο γυναικολόγος), Jitka Smutna (Bulankova), Jiri Labus, Radek Holub, Jan Jiran / Παραγωγή: Jaromir Kallista, Keith Griffiths, Jan Svankmajer για την Athanor Film (Πράγα), Illumination Films, Barrandov Biografica, Filmfour (Αγγλία). / Έγχρωμο, διάρκεια: 127' / Βραβεία: Τσεχικός Λέων καλύτερης ταινίας, καλλιτεχνικής διεύθυνσης και αφίσας / Ειδική μνεία στο Φεστιβάλ Πίλσεν 2001 / Βραβείο καλύτερης ταινίας 2002 από την Ένωση Τσέχων Κριτικών.

Σύνοψη: Διασκευή του ομώνυμου λαϊκού παραμυθιού

Sileni

Lunacy – Τρέλα

Τσεχία, Σλοβακία, 2005 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer / Animation: Bedrich Glaser, Martin Kublak / Καλλιτεχνική διεύθυνση: Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer / Φωτογραφία: Juraj Galvanek / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ενδυματολογία: Veronica Hrubá, Eva Svankmajerova / Ηχοληψία: Ivo Spalj / Ηθοποιοί: Pavel Novy, Stano Danciak, Jiri Krytinam / Συμπαρωγοί: Helena Uldrichova, Jaroslav Kucera, Jiri Kostyr, Juraj Galvanek / Παραγωγή: Jaromir Kallista για Athanor Film, Barrandov Studio, Ceska Televize (Τσεχία), C-GA Film (Σλοβακία) / Έγχρωμο, διάρκεια: 121' / Βραβεία: Τσεχικός Λέων καλύτερης καλλιτεχνικής διεύθυνσης και αφίσας.

Σύνοψη: Ο πρωταγωνιστής Ζαν Μπερλό επιστρέφει από την κηδεία της μητέρας του και διανυκτερεύει σε ένα πανδοχείο. Κατά τη διάρκεια της νύχτας βλέπει έναν πολύ άσχημο εφιάλτη. Την επόμενη μέρα γνωρίζεται με ένα μαρκήσιο όπου τον οδηγεί στο κάστρο του. Εκεί γίνεται μάρτυρας σεξουαλικών οργίων και έπειτα από πολλές περιπέτειες καταλήγει να συνειδητοποιεί ότι το κάστρο είναι ψυχιατρικό άσυλο και αντιμετωπίζεται ως τρόφιμος.

Prežit svůj život (teorie a praxe)

Surviving Life, theory and practice – Επιζήσους Ζωή, θεωρία και πράξη

Τσεχία, Σλοβακία 2010 / Σκηνοθεσία: Jan Svankmajer / Σενάριο: Jan Svankmajer / Animation: Jan Svankmajer / Μοντάζ: Marie Zemanova / Ηχοληψία: Alexandr Glazunov, Jan Kalinov / Ηθοποιοί: Václav Helšus, Klára Issová, Zuzanna Kronerova, Emília Došeková, Daniela Bakerová / Παραγωγή: Jaromir Kallista για Athanor Film, Barrandov Studio, Ceska Televize (Τσεχία), C-GA Film (Σλοβακία) / Έγχρωμο, διάρκεια: 109'

Σύνοψη: η ιστορία ενός παντρεμένου άνδρα που στα όνειρά του ζει διπλή ζωή, καθώς εκεί συναντά μία άλλη γυναίκα.

Βιβλιογραφία

Svankmeyer's Bilderlexikon

Svankmayer's Encyclopedia

Τσεχία, 1972. Το βιβλίο περιέχει έργα κολάζ που αφορούν τους απτικούς πειραματισμούς του Jan Svankmajer σε ότι συνάδει με τις φιλοσοφικές και αισθητικές διερευνήσεις της αφής.

Hmat a Imaginace

Touch and Imagination – Πινελιά και Φαντασία

Τσεχία, 1994. Το βιβλίο περιέχει καλλιτεχνικά έργα και ποιήματα που δημιούργησαν ο Jan και η Eva Svankmajerona κατά την περίοδο 1974 – 1983, αλλά και έργα από τα μετέπειτα χρόνια. Το έργο εκδόθηκε μόνο σε πέντε αντίτυπα με χαρακτηριστικό «απτικό» εξώφυλλο. Έχει γραφτεί στην τσεχική γλώσσα και ελάχιστα αποσπάσματά του έχουν μεταφραστεί στη γαλλική και αγγλική γλώσσα για το περιοδικό *Afterimage* (1987, Τεύχος 13, σσ. 4-67).

*Anima Animus Animace*¹¹⁹

Anima Animus Animation

Τσεχία, 1998. Το βιβλίο περιέχει εικόνες από το σύνολο των έργων των Jan και Eva Svankmajer. Εικόνες τόσο ασπρόμαυρες όσο και έγχρωμες. Συμπεριλαμβάνονται φωτογραφίες, σχέδια, κολάζ, συνεντεύξεις, ποιήματα, σενάρια, παιχνίδια, μαριονέτες, κείμενα, κεραμικά, μηχανές και άλλα. Έχει γραφτεί στην τσεχική και την αγγλική γλώσσα.

¹¹⁹ *Anima Animus Animation*, Jan Svankmajer και Eva Švankmajerová, Πράγα, Δημοκρατία της Τσεχίας: Slovart Publishers, Ltd. and Arbor Vitae Foundation for Literature and Visual Arts, 1998. σς184, έγχρωμο.

Παράρτημα II

Κώδικας προγραμματισμού

openFrameworks

Το λογισμικό *openFrameworks* χρησιμοποιήθηκε για τους εξής λόγους: για να καταγράψει τη θέση του χρήστη μέσω της κάμερας μέσα στο πεδίο, για να μεταβιβάζει τις τιμές στο *SuperCollider* και για να λαμβάνει σήμα από τον αισθητήρα πίεσης μέσω του *Arduino* και να πράττει ανάλογα. Οι βιβλιοθήκες που χρησιμοποιήθηκαν για να γίνουν τα παραπάνω ήταν η *openCV* (Computer Vision), όπου ήταν υπεύθυνη για την καταγραφή των σημείων στον άξονα x,y και η *openSC* (Sound Control) που ήταν υπεύθυνη για την επικοινωνία με το *SuperCollider* και τη μετάδοση των τιμών που λάμβανε σε αυτό.

```
#include "testApp.h"

// -----
void testApp::setup(){

  ofSetFrameRate(24);
#ifdef _USE_LIVE_VIDEO
    vidGrabber.setVerbose(true);
    vidGrabber.initGrabber(640,480);
vidGrabber.setDeviceID(1);
#else
    vidPlayer.loadMovie("fingers.mov");
    vidPlayer.play();
#endif

    colorImg.allocate(640,480);
    grayImage.allocate(640,480);
    grayBg.allocate(640,480);
    grayDiff.allocate(640,480);

    bLearnBakground = true;
    threshold = 80;
    // OSC
    sender.setup( HOST, PORT );
    // Arduino
    // ard.connect("/ cu.Bluetooth-PDA-Sync", 57600);
    // ard.connect("/ dev/ tty.usbserial-A4001mkL", 57600);

    ard.connect("/ dev/ cu.usbmodemfa141", 57600);
    ofAddListener(ard.EInitialized, this, &testApp::setupArduino);
}

// -----
void testApp::update(){
  updateArduino();
  ofBackground(0,0,0);

  bool bNewFrame = false;

#ifdef _USE_LIVE_VIDEO
    vidGrabber.grabFrame();
    bNewFrame = vidGrabber.isFrameNew();
#else
    vidPlayer.idleMovie();
    bNewFrame = vidPlayer.isFrameNew();
#endif
#endif
```

```

if (bNewFrame){

#ifdef _USE_LIVE_VIDEO
    colorImg.setFromPixels(vidGrabber.getPixels(), 640,480);
#else
    colorImg.setFromPixels(vidPlayer.getPixels(), 640,480);
#endif

    grayImage = colorImg;
    if (bLearnBakground == true){
        grayBg = grayImage; // the = sign copys the pixels from grayImage into grayBg (operator
        overloading)
        bLearnBakground = false;
    }

    // take the abs value of the difference between background and incoming and then threshold:
    grayDiff.absDiff(grayBg, grayImage);
    grayDiff.threshold(threshold);

    // find contours which are between the size of 20 pixels and 1/ 3 the w*h pixels.
    // also, find holes is set to true so we will get interior contours as well....
    contourFinder.findContours(grayDiff, 20, (640*480)/ 3, 1, false); // find holes
}

}

// -----
void testApp::draw(){

// cout << threshold << endl;
#ifdef _USE_LIVE_VIDEO
ofSetHexColor(0xfffff);
vidGrabber.draw(20,20);
#else
ofSetHexColor(0xfffff);
vidPlayer.draw(20,20);
#endif
    for (int i = 0; i < contourFinder.nBlobs; i++){
        contourFinder.blobs[i].draw(20,20);
        xPos = contourFinder.blobs[i].centroid.x;
        yPos = contourFinder.blobs[i].centroid.y;
        ofxOscMessage m;
        if (masterSoundONBool ) {
            // cout << "send" << endl;
            m.setAddress( "blob" );
            float xPosMapped = ofMap(xPos, 0, 640, 0.5, 0);
            float yPosMapped = ofMap(yPos, 0, 480, 0, 0.5);
            m.addFloatArg( xPosMapped);
            m.addFloatArg( yPosMapped);
            sender.sendMessage( m );
        }
        if ( xPos < 320 && yPos < 240 ) {
            ofxOscMessage m;
            m.setAddress( "1o" );
            sender.sendMessage( m );
        }
        if (xPos > 320 && yPos < 240) {
            ofxOscMessage m;
            m.setAddress( "2o" );

```

```

sender.sendMessage( m );
}
if (xPos < 320 && yPos > 240) {
ofxOscMessage m;
m.setAddress( "3o" );
sender.sendMessage( m );
}
if (xPos > 320 && yPos > 240) {
ofxOscMessage m;
m.setAddress( "4o" );
sender.sendMessage( m );
}
if (xPos){
ofxOscMessage m;
m.setAddress( "5o" );
sender.sendMessage( m );
}
}

// -----
void testApp::keyPressed(int key){

switch (key){
case ' ':
bLearnBakground = true;
break;
case '+':
threshold ++;
if (threshold > 255) threshold = 255;
break;
case '-':
threshold --;
if (threshold < 0) threshold = 0;
break;
case 's':
ofxOscMessage m;
m.setAddress( "test" );
m.addIntArg( 1 );
m.addFloatArg( 3.5f );
m.addStringArg( "hello" );
m.addFloatArg( ofGetElapsedTimef() );
sender.sendMessage( m );
}
}

// -----
void testApp::keyReleased(int key){

}

// -----
void testApp::mouseMoved(int x, int y){

}

// -----
void testApp::mouseDragged(int x, int y, int button){

```

```

}

// -----
void testApp::mousePressed(int x, int y, int button){

}

// -----
void testApp::mouseReleased(int x, int y, int button){

}

// -----
void testApp::windowResized(int w, int h){

}

// -----
void testApp::gotMessage(ofMessage msg){

}

// -----
void testApp::dragEvent(ofDragInfo dragInfo){

}

void testApp::setupArduino(const int & version) {
// remove listener because we don't need it anymore
ofRemoveListener(ard.EInitialized, this, &testApp::setupArduino);
// set pin A0 to analog input
ard.sendAnalogPinReporting(0, ARD_ANALOG);
// Listen for changes on the analog pins
ofAddListener(ard.EAnalogPinChanged, this, &testApp::analogPinChanged);
}

// -----
void testApp::updateArduino(){
ard.update();
}

// analog pin event handler, called whenever an analog pin value has changed
void testApp::analogPinChanged(const int & pinNum) {
// do something with the analog input. here we're simply going to print the pin number and
// value to the screen each time it changes
// potValue = "analog pin: " + ofToString(pinNum) + " = " + ofToString(ard.getAnalog(pinNum));
cout << ard.getAnalog(0) << endl;
if (ard.getAnalog(0) > 100) {
masterSoundONBool = false;
ard.sendDigital(12, ARD_HIGH);
ofxOscMessage m;
m.setAddress("masterSoundON");
m.addIntArg( 1 );
sender.sendMessage( m );
} else if (ard.getAnalog(0) < 100) {
masterSoundONBool = true;
ard.sendDigital(12, ARD_LOW);
ofxOscMessage m;
m.setAddress("masterSoundOFF");
m.addIntArg( 1 );
}
}

```



```
sender.sendMessage( m );  
}  
  
}
```

SuperCollider

To SuperCollider αναλάμβανε την σωστή αναπαραγωγή των ήχων από συγκεκριμένες εξόδους. Για να επιτευχθεί αυτό έγινε χρήση της class Kaffer.

```
// : Change sample rate for booting SC
Server.local.options.sampleRate = 44100;

// : boot the server
s.boot;

// Ορισμός του Synth
"myBufPlayer" μέσω του οποίου θα αναπαραγάγω ηχητικά δείγματα σε τετραφωνία
(
SynthDef(\myBufPlayer, { | out = 0, bufnum = 0, rate = 1, trigger = 1, loop = 1, xPos = 0, yPos = 0, level
= 1 |
Out.ar(out,
Pan4.ar(
PlayBuf.ar(1,
bufnum,
rate,
trigger,
0,
loop
),
xPos,
yPos,
level
)
)
}).send(s);
)

// :-Hospital
~hospital = Buffer.read(s, "/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ hospital.aif");
~hospitalSynth = Synth(\myBufPlayer, [\bufnum, ~hospital, \out, 4, \level, 0.01] );
~hospitalResp = OSCresponder(nil, "blob", { |t,r,msg| ~hospitalSynth.set(\level,
2*msg[1]);msg[1].postln;}).add;

~hospitalResp.remove
// :-Left
~clock = Buffer.read(s, "/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ clock.aif");
~clockSynth = Synth(\myBufPlayer, [\bufnum, ~clock, \out, 0, \level, 0.5, \xPos, -1, \yPos, 0] );
~clockResp = OSCresponder(nil, "blob", { |t,r,msg| ~clockSynth.set(\level, msg[2]);}).add;

// :-Right
~eating = Buffer.read(s, "/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ eating.aif");
~eatingSynth = Synth(\myBufPlayer, [\bufnum, ~eating, \out, 0, \level, 0.5, \xPos, 1, \yPos, 0] );
~eatingResp = OSCresponder(nil, "blob", { |t,r,msg| ~eatingSynth.set(\level, 2*msg[2]);}).add;

// :- Master Sound
~aurora = Buffer.read(s, "/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ QUINTET (Aurora).aif");
~auroraSynth = Synth(\myBufPlayer, [\bufnum, ~aurora, \out, 4, \level, 0] );

(
~masterONResp = OSCresponder(nil, "masterSoundON", { |t,r,msg|
"masterSoundON".postln;
~hospitalSynth.set(\level, 0);
~eatingSynth.set(\level, 0);
~auroraSynth.set(\level, 0.5);
```

```

~clockSynth.set(\level, 0);
}).add;
)

(
~masterOFFResp = OSCresponder(nil, "masterSoundOFF", {[t,r,msg]
~hospitalSynth.set(\level, 0.5);
~eatingSynth.set(\level, 0.5);
~auroraSynth.set(\level, 0);
~clockSynth.set(\level, 0.5);

~auroraSynth.set(\level, 0);
"masterSoundOFF".postIn;
}).add;
)

// :-
// Ορίζω την global variable "~bird" και την δίνω τιμή το ηχητικό δείγμα "bird.aiff".
// ~bird = Buffer.read(s,"/ Users/ ari/ Media/ sounds/ sketch/ bird.aiff");

~clock = Buffer.read(s,"/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ clock.aiff");
~eating = Buffer.read(s,"/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ eating.aiff");
~factory = Buffer.read(s,"/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ factory.aiff");
~money = Buffer.read(s,"/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ money_counting.aiff");
~hospital = Buffer.read(s,"/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ hospital.aiff");
~aurora = Buffer.read(s,"/ Users/ georgerolakis/ Desktop/ Joe/ sounds/ QUINTET (Aurora).aiff");

// :Control commands
// Δημιουργία ενός Synth "~myBufPlayer"
~myBufPlayer1 = Synth(\myBufPlayer);
~myBufPlayer1.set(\out, 5)
~myBufPlayer2 = Synth(\myBufPlayer);
~myBufPlayer3 = Synth(\myBufPlayer);
~myBufPlayer4 = Synth(\myBufPlayer);
~myBufPlayer5 = Synth(\myBufPlayer);
~myBufPlayer6 = Synth(\myBufPlayer);

// Σετάρισμα παραμέτρων
~myBufPlayer1.set(\out, 3);
~myBufPlayer1.set(\bufnum, ~clock);
~myBufPlayer1.set(\loop, 1);
~myBufPlayer1.set(\level, 1);
~myBufPlayer1.set(\xPos, -1);
~myBufPlayer1.set(\yPos, 1);

~myBufPlayer2.set(\bufnum, ~eating);
~myBufPlayer2.set(\loop, 1);
~myBufPlayer2.set(\level, 0);
~myBufPlayer2.set(\xPos, 1);
~myBufPlayer2.set(\yPos, 1);

~myBufPlayer3.set(\bufnum, ~factory);
~myBufPlayer3.set(\loop, 1);
~myBufPlayer3.set(\level, 0);
~myBufPlayer3.set(\xPos, 1);
~myBufPlayer3.set(\yPos, 1);

~myBufPlayer4.set(\bufnum, ~money);
~myBufPlayer4.set(\loop, 1);

```

```

~myBufPlayer4.set(\level, 0);
~myBufPlayer4.set(\xPos, 1);
~myBufPlayer4.set(\yPos, 1);

~myBufPlayer5.set(\bufnum, ~money);
~myBufPlayer5.set(\loop, 1);
~myBufPlayer5.set(\level, 0);
~myBufPlayer5.set(\xPos, 1);
~myBufPlayer5.set(\yPos, 1);

// to position orizetai px 1.1, 1.2, 2.1, 2.2...klp?

//
Δημιουργία ανταποκριτή στο μήνυμα "bird". Όταν λαμβάνει το μήνυμα σετάρει τις παραμέτρους "trigger" και "buffer" του Synth "~myBufPlayer" έτσι ώστε να αρχίσει να παίζει το ηχητικό δείγμα "~bird"
~birdResponder = OSCresponder(nil, "bird", { ~myBufPlayer.set(\trigger, 1, \bufnum, ~bird);}).add;

~sc_Client_Addr.sendMsg(\bird); // test message

~width = 640;
~height = 480;

~ofNetwork = NetAddr("127.0.0.1", 12345);

~blobResp = OSCresponderNode(nil, 'blob', { |t,r,msg| msg[1].postln;}).add;
~masterSoundResp = OSCresponderNode(nil, 'masterSound', { |t,r,msg| "Master Sound\n".postln;}).add;

~tert1oResp = OSCresponderNode(nil, '1o', { |t,r,msg|
~myBufPlayer1.set(\level, 1);
~myBufPlayer2.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer3.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer4.set(\level, 0.1);
}).add;

~tert2oResp = OSCresponderNode(nil, '2o', { |t,r,msg|
~myBufPlayer1.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer2.set(\level, 1);
~myBufPlayer3.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer4.set(\level, 0.1);
}).add;

~tert3oResp = OSCresponderNode(nil, '3o', { |t,r,msg|
~myBufPlayer1.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer2.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer3.set(\level, 1);
~myBufPlayer4.set(\level, 0.1);
}).add;

~tert4oResp = OSCresponderNode(nil, '4o', { |t,r,msg|
~myBufPlayer1.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer2.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer3.set(\level, 0.1);
~myBufPlayer4.set(\level, 1);
}).add;

```

2 INSTALLATION

Παρουσίαση
Διαδραστικής Εγκατάστασης
της φοιτήτριας
Ιωάννας Γιακουμάτου

Σάββατο
26 Μαΐου 2012
Ώρα 20:30-00:00

είσοδος ελεύθερη

ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ 2012
ΤΕΧΝΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΟ
Σχολεμβούργου 39 Τένεδος είσοδος νέου φρουρίου

Παράρτημα IV

Προϋπολογισμός

Ο παρακάτω πίνακας περιλαμβάνει το αναλυτικό κόστος των υλικών που αγοράστηκαν για την υλοποίηση της εγκατάστασης. Είναι αναγκαίο να αναφερθεί πως το συνολικό κόστος των 394,6€ αφορά τα ελάχιστα υλικά που χρειάστηκε να αγοραστούν καθώς το μεγαλύτερο μέρος αυτών παραχωρήθηκε από τον Πολυχώρο Πολύτεχνο και άλλους ιδιώτες. Επίσης στον πίνακα δεν περιλαμβάνονται τα έξοδα μετακίνησης και διαμονής για το διμηνιαίο χρονικό διάστημα παραμονής στην Κέρκυρα για την ολοκλήρωση της εργασίας.

Υλικά	Κόστος
Ατλακόλ-γλουτολίνη-γύψος-εργαλεία-	60,00€
Βίδες-μεντεσέδες	6,00€
Πλέξι-γκλας	15,00€
Χαλάκι	3,50€
Καπέλο	7,00€
Μάσκες	4,50€
Σιδηρικά-Σπρέυ	6,00€
Ύφασμα	12,00€
Κερίά	0,60€
Τυπογραφείο	120,00€
Ηλεκτρονικά	60,00€
Βιβλιοπωλείο	20,00€
Βάση μάσκας	80,00€

Παράρτημα V
Πρόταση Πτυχιακής Εργασίας

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ



ΠΡΟΤΑΣΗ
ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
ΓΙΑΚΟΥΜΑΤΟΥ ΙΩΑΝΝΑ
ΤΧ2005036

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ
ΦΛΩΡΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΣΥΝΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ
ΣΤΡΑΠΑΤΣΑΚΗ ΜΑΡΙΑΝΝΑ
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ
ΟΝΟΡΑΤΟΥ ΝΤΑΛΙΛΑ

ΚΕΡΚΥΡΑ
Απρίλιος 2010

I. Προτεινόμενος τίτλος

Το παρόν κείμενο αποτελεί την πρόταση εκπόνησης πτυχιακής εργασίας από την φοιτήτρια Ιωάννα Γιακουμάτου, στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας. Το αντικείμενο της πτυχιακής εργασίας είναι η έρευνα ορισμένων έργων του Jan Švankmajer και η υλοποίηση μίας εγκατάστασης βασισμένης στη δουλειά του.

Ο ενδεικτικός τίτλος της προτεινόμενης πτυχιακής εργασίας είναι "Jan Švankmajer: Μία διαδραστική εγκατάσταση για το έργο του", με επιβλέποντα διαδάσκοντα τον κ. Ανδρέα Φλώρο και συνεπιβλέπουσα την κ. Μαριάννα Στραπατσάκη.

II. Συνοπτική περιγραφή του θέματος

Η προτεινόμενη πτυχιακή εργασία περιλαμβάνει θεωρητικό και πρακτικό μέρος. Η μονογραφία μελετά έργα του Τσέχου σουρρεαλιστή animator και σκηνοθέτη Jan Švankmajer, με σκοπό την δημιουργία διαδραστικής εγκατάστασης όπου θα παρουσιάζονται χαρακτηριστικά στοιχεία των δημιουργιών του καλλιτέχνη, μέσα σε μία πρωτότυπη σύνθεση οπτικοακουστικών μέσων. Τα έργα που θα αναλυθούν είναι οι ταινίες μικρού μήκους¹²⁰ με τίτλο «Dimensions of Dialogue»¹²¹ και «Food»¹²². Τα έργα αυτά επιλέχθηκαν μέσα από μία μεγάλη σειρά έργων λόγω των θεμάτων που εστιάζονται. Το «Dimensions of Dialogue» αφορά την επικοινωνία των ανθρώπων και τις μεταξύ τους σχέσεις μέσα στην κοινωνία. Η ταινία «Food» παίρνει θέση στο θέμα της μεταφορικής «ανθρωποφαγίας», στο πως οι άνθρωποι θέλουν να επιβιώνουν ο ένας στη θέση του άλλου. Τα ζητήματα με τα οποία ασχολούνται και τα δύο έργα είναι ανθρωποκεντρικά και παρουσιάζουν καθημερινές πράξεις ανθρώπων που είτε επηρεάζουν τους ίδιους είτε το υπόλοιπο σύνολο. Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται, εφόσον τα ζητήματα έχουν κοινά χαρακτηριστικά, είναι ίδιες. Αποτελούνται και τα δύο από τρία μέρη, οι ιστορίες τους εξελίσσονται πάνω σε τραπέζι, οι χαρακτήρες είναι τοποθετημένοι αντικριστά, χρησιμοποιείται η τεχνική stop motion¹²³ δίνοντας ένα αποτέλεσμα αυτοματοποιημένων κινήσεων και οι ήχοι είναι και στις δύο περιπτώσεις φυσικοί και καθημερινοί. Οι ταινίες αυτές έχουν μεγάλη σχέση μεταξύ τους νοηματικά και τεχνικά και αποτελούν εφελθτήριο της διαδραστικής εγκατάστασης που θα δημιουργήσει η φοιτήτρια.

Η δομή της πτυχιακής εργασίας διαγράφεται ως εξής: αρχικά θα γίνει μελέτη στο συνολικό έργο του Jan Švankmajer με σκοπό να γίνουν κατανοητές οι αισθητικές επιλογές του καλλιτέχνη για την οπτικοποίηση των εννοιών που αναδεικνύει. Έπειτα θα εξεταστούν οι τεχνικές του και οι μέθοδοι εμφύχωσης που ακολουθεί για να δημιουργήσει τα έργα του. Για να γίνει συσχέτιση των εννοιών και των τεχνικών του είναι απαραίτητη η μελέτη της σουρρεαλιστικής κινηματογράφησης. Τέλος θα γίνει σημειολογική ανάλυση των δύο ταινιών και σύγκριση μεταξύ τους. Στη λήξη της παραπάνω μελέτης θα έχει σκιαγραφηθεί το ύφος του καλλιτέχνη τόσο αισθητικά όσο και τεχνικά. Με γνώμονα το αποτέλεσμα των παραπάνω ερευνών θα υλοποιηθεί το πρακτικό μέρος της εργασίας, η διαδραστική εγκατάσταση

120 Οι δύο αυτές ταινίες είναι ουσιαστικά συλλογές έργων. Αποτελούνται από τρία αυτοτελή έργα η καθεμία, με ξεχωριστό τίτλο και όλες μαζί συνθέτουν το κάθε έργο.

121 Švankmajer, Jan. *Moznosti Dialogu*. Czech Republic: Studio Jířího Praha, 1982.

http://www.youtube.com/watch?v=BdfCOClv_DU&feature=related (μέρος 1/2)

<http://www.youtube.com/watch?v=LhX1tvTgqC8&feature=related> (μέρος 2/2)

122 Švankmajer, Jan. *Food*. Czech Republic: Jan Švankmajer. 1992.

<http://www.youtube.com/watch?v=39j7bypVxL8&feature=related> (μέρος 1/2)

[http://www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?v=KQSDZWgflAA&feature=Playlist&p=AF6094C083302825&playnext=1&playnext_from=PL&index=6)

[v=KQSDZWgflAA&feature=Playlist&p=AF6094C083302825&playnext=1&playnext_from=PL&index=6](http://www.youtube.com/watch?v=KQSDZWgflAA&feature=Playlist&p=AF6094C083302825&playnext=1&playnext_from=PL&index=6)

(μέρος 2/2)

123 Stop motion: τεχνική κατά την οποία ένα αντικείμενο φωτογραφιζόμενο σε συνέχειες φαίνεται να κινείται αν οι φωτογραφίες διαδεχτούν η μία την άλλη με γρήγορη ταχύτητα.

παρουσίασης του έργου του. Πιο συγκεκριμένα, η διαδραστική αυτή εγκατάσταση θα είναι μια προσέγγιση των δύο παραπάνω έργων, σε φυσικό χώρο, όπου θα υπάρχει η δυνατότητα ο χρήστης να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον γύρω του. Η κατάλληλη χρήση των ήχων στο χώρο θα παρακινεί το άτομο να κινηθεί προς την κατεύθυνση που επιθυμεί αναμένοντας το ανάλογο ακουστικό αποτέλεσμα. Παρόλο που θα είναι μία τεχνολογική αλληλεπίδραση, από το χρήστη θα εκλαμβάνεται ως νοητική εφόσον θα χρησιμοποιήσει το σώμα και το μυαλό του για να φτάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Το θέμα της πτυχιακής εργασίας επιλέχθηκε από τη φοιτήτρια με σκοπό να μελετηθεί μέρος του έργου του Jan Švančmajer, και να γίνει προσέγγισή του μέσα σε χώρο, διατηρώντας παράλληλα τα στοιχεία της δουλειάς του, το ύφος και τις ιδέες του. Ένα οπτικό χαρακτηριστικό στοιχείο του Jan Švančmajer είναι το γεγονός πως χρησιμοποιεί τα υλικά του κατασκευάζοντας ανθρώπινα ομοιώματα που ενώ έχουν ιδιαίτερα αληθοφανή και ανθρώπινα χαρακτηριστικά είναι παράλληλα αποκρουστικά και προκαλούν στο θεατή μία αποτροπή. Τα υλικά αυτά είναι συνήθως αντικείμενα καθημερινής χρήσης (όπως πιάτα, ομπρέλες, ρολόγια κλπ.) και τοποθετώντας τα στα έργα του δίνει μία διαφορετική διάσταση σε πράγματα που έχουν θεωρητικά φτιαχτεί για πρακτικούς λόγους και συγκεκριμένη χρήση. Χαρακτηριστικός είναι επίσης ο τρόπος που λειτουργούν τα ηχητικά δεδομένα στις ταινίες του. Ήχοι που ακούγονται κάθε μέρα, όπως το ξύσιμο του μετώπου ή το μάσημα της τροφής, ακούγονται σε μεγαλύτερη ένταση από την συνηθισμένη με πιθανό αποτέλεσμα να γίνουν απωθητικοί. Με αυτή τη μέθοδο που ακολουθεί στη χρήση ήχων, καταφέρνει να εξομαλύνει την αίσθηση απουσίας της ομιλίας, η οποία στα έργα του συναντάται σπάνια. Με τα δεδομένα των παραπάνω στοιχείων κρίνεται απαραίτητο να μελετηθεί η έννοια «ανοίκιο» (Das Unheimliche). Είναι όρος που εισήγαγε ο Φρόιντ και περιγράφει κάτι οικείο και ξένο παράλληλα, κάνοντας το άτομο να νιώθει παράξενα και άβολα γι' αυτό.

Πρὶν την πραγματοποίηση της εγκατάστασης θα μελετηθούν παρόμοια έργα με σκοπό να αποφευχθούν περιττά λάθη στην κατασκευή. Το έργο θα κατασκευαστεί σε εσωτερικό χώρο. Στη μία πλευρά του δωματίου θα υπάρχει βιντεοπροβολή μέγιστης διάρκειας δέκα λεπτών όπου θα επαναλαμβάνεται συνεχώς. Στην απέναντι πλευρά θα έχει τοποθετηθεί κινούμενο μοντέλο (motion statue)¹²⁴ το οποίο θα επαναλαμβάνει τις κινήσεις των χαρακτήρων του βίντεο¹²⁵. Στον υπόλοιπο χώρο θα υπάρχουν ομοιώματα των χαρακτήρων που υπάρχουν στις δύο εξεταζόμενες ταινίες. Στους τοίχους που απομένουν θα τοποθετηθούν σπασμένοι καθρέπτες με αποτέλεσμα ο επισκέπτης όσο στέκεται στο χώρο να βλέπει τον εαυτό του παραμορφωμένο άπειρες φορές και στις δύο πλευρές.

Το υλικό για την τελική προβολή θα είναι πρωτότυπο και θα περιλαμβάνει βιντεοσκοπημένο υλικό, 2D animation, φωτογραφίες και ήχο. Για την δημιουργία του θα μελετηθούν οι αρχές και οι τεχνικές παραγωγής βίντεο, όπως και οι μέθοδοι εφαρμογής δυσδιάστατης απεικόνισης. Ιδιαίτερη σημασία θα δοθεί επίσης στον τρόπο ηχογράφησης καθώς αποτελεί μέρος της διάδρασης και θα γίνει πειραματική μελέτη στον τομέα της διαδραστικής ηχητικής σύνθεσης σε πραγματικό χρόνο, με σκοπό την ένταξη των αποτελεσμάτων της παραπάνω έρευνας στην εγκατάσταση.

Η εγκατάσταση θα γίνει διαδραστική με τη χρήση των κατάλληλων μέσων (όπως αισθητήρες κλπ.) ώστε όταν το άτομο εισέρχεται στο χώρο το βίντεο να αναπαράγεται και να σταματά όταν εξέρχεται από αυτόν. Ανάλογα θα σταματά και θα ξεκινά τις κινήσεις του το μοντέλο εφόσον επηρεάζεται από την προβολή του βίντεο. Επιπλέον διάδραση θα υπάρχει κατά τη διάρκεια που ο θεατής παρακολουθεί το βίντεο και θα κινείται. Αν κινηθεί προς τα αριστερά για παράδειγμα, θα ακούγονται πιο έντονα οι ήχοι που έχουν τα αντικείμενα που είναι τοποθετημένα στην αριστερή πλευρά του βίντεο και αντιστοίχως προς τα δεξιά. Θα δίνεται η εντύπωση πως το βίντεο είναι πραγματικότητα

124 Κινούμενο μοντέλο (motion statue): είναι άνθρωπος που βρίσκεται στο χώρο και χρησιμοποιείται αντί απλού μοντέλου κούκλας ενισχύοντας την αληθοφάνεια του έργου.

125 Απαραίτητες κρίνονται οι βασικές γνώσεις ηθοποιίας από το άτομο που θα έχει αυτό το ρόλο για να εναρμονίζεται με το βίντεο.

που διαδραματίζεται μπροστά του και όχι απλώς στην οθόνη. Θα γίνει κατάλληλη εκμετάλλευση της στερεοφωνικής ηχογράφησης, με σκοπό ο θεατής να έχει την αίσθηση πως πλησιάζει στα αντικείμενα¹²⁶. Αυτό το είδος δημιουργίας εντάσσεται στα πλαίσια της γλυπτικής του ήχου (sound sculpture), ενός συνδυασμού ποικιλίας ψυχαγωγικών στοιχείων (inter media), που παράγει ήχο από οποιοδήποτε αντικείμενο τέχνης.

Έπειτα από βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα της φοιτήτριας δεν έχει εντοπιστεί ανάλογη απόπειρα υλοποίησης του έργου του Švankmajer σε πραγματικό - διαδραστικό περιβάλλον. Η εφαρμογή διάδρασης έχει ως στόχο να παρακινήσει ο επισκέπτης να συμμετάσχει στην εγκατάσταση και θα λειτουργήσει επίσης ως μηχανισμός «ασφαλείας» αφού μπορεί να αποφασίσει ο ίδιος αν και πότε θα λειτουργεί το έργο.

Τόσο η εγκατάσταση όσο και η μονογραφία αντλούν θεμελιώδεις αρχές από την θεωρία, τον ήχο, την εικόνα, τα πολυμέσα και της διάδραση αυτών μεταξύ τους και με τον άνθρωπο, γνωστικά αντικείμενα που αποτελούν τον κορμό του προγράμματος σπουδών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας.

III. Συνοπτική κριτική ανάλυση της περιοχής που εντάσσεται το θέμα

Η πτυχιακή εργασία εντάσσεται στους παρακάτω τομείς: Σπουδές Εμφύχωσης (Animation studies)¹²⁷, Τέχνη των Εγκαταστάσεων (Installation Art) και στις Ηχητικές Εγκαταστάσεις (Sound Installation). Με τον όρο Σπουδές Εμφύχωσης εννοείται ο επιστημονικός τομέας που ασχολείται με τη μελέτη της ιστορίας και θεωρίας της κινηματικής παραστασιογραφίας. Η έρευνα θα επικεντρωθεί στην εφαρμογή δυσδιάστατης εμφύχωσης (2D animation) και στην ιδιαιτερότητα των επιλογών του Švankmajer για την οπτικοποίηση των έργων του. Στον τομέα της Τέχνης των Εγκαταστάσεων εντάσσεται το πρακτικό μέρος της πτυχιακής εργασίας, η κατασκευή της εγκατάστασης. Στην Τέχνη των Εγκαταστάσεων περιλαμβάνονται τα έργα που δημιουργούνται σε τρεις διαστάσεις και χρησιμοποιούν το χώρο κατάλληλα, με σκοπό να μεταδώσουν ορισμένες ιδέες και μηνύματα. Η εγκατάσταση εμπεριέχει επίσης διαδραστικά χαρακτηριστικά τα οποία βοηθούν το έργο να επιτύχει το σκοπό του, κάνοντας τον επισκέπτη να κινηθεί μέσα στο χώρο και να αλληλεπιδράσει με το προβαλλόμενο βίντεο. Τα χαρακτηριστικά αυτά βασίζονται στην εκμετάλλευση του ήχου στο χώρο σε συνδυασμό με την κίνηση του θεατή. Για το λόγο αυτό η εγκατάσταση μπορεί να ενταχθεί επίσης στον τομέα των Ηχητικών Εγκαταστάσεων εφόσον σε αυτόν περιλαμβάνονται ηχητικά έργα που εκμεταλλεύονται τον τρισδιάστατο χώρο για να δώσουν ένα καλλιτεχνικό αποτέλεσμα.

IV. Προτεινόμενη μεθοδολογία

Πηγές άντλησης πληροφοριών που θα χρησιμοποιηθούν στη θεωρητική έρευνα είναι η βιβλιογραφία, η ιστογραφία και η βιντεογραφία. Στα πλαίσια της θεωρίας του κινηματογράφου, θα γίνει μελέτη α) του σουρρεαλιστικού κινήματος, με έμφαση στην κινούμενη εικόνα, και β) της ιστορίας της εμφύχωσης στην Τσεχία. Ιδιαίτερη προσοχή θα δοθεί στο βιβλίο του Jan Švankmajer *Anima, Animus, Animation* και σε συνεντεύξεις που έχει δώσει ο σκηνοθέτης. Κατόπιν θα αναφερθούν έργα, όπου είναι εμφανής η

126 Σε επίπεδο διαδραστικής σύνθεσης του ηχητικού πεδίου, αυτή θα πραγματοποιείται με δεδομένη την καταγραφόμενη τρέχουσα θέση του συμμετέχοντα, η οποία θα μεταβάλει τη θέση του ακουστικού ειδώλου – ηχητικής πηγής σε ένα σύστημα ηχητικής αναπαραγωγής που θα στηρίζεται είτε σε απλή στερεοφωνία, ή και σε συστήματα τρισδιάστατης ηχητικής αναπαραγωγής. Η τελική επιλογή του συστήματος ηχητικής αναπαραγωγής θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας, με κριτήριο τις απαιτήσεις που θα προκύψουν κατά τη φάση της θεωρητικής ανάλυσης.

127 Nichola Dobdon, *Animation Studies, peer reviewed online journal for Animation History and Theory*. Vol.3, 2008
πηγή: <http://journal.animationstudies.org/download/volume1/ASVolume1-2006.pdf>

επιρροή του Τσέχου δημιουργού, του Tim Burton και των αδελφών Quay. Έπειτα η μελέτη θα εστιαστεί στις δύο ταινίες που επιλέχθηκαν, «Dimensions of Dialogue» και «Food». Η μέθοδος που θα ακολουθηθεί είναι η σημειωτική ανάλυση.

Στο πρακτικό μέρος η προτεινόμενη μέθοδος βασίζεται στις τεχνικές σχεδίασης και υλοποίησης εγκαταστάσεων. Ξεκινάει από τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό της εγκατάστασης, όπου περιλαμβάνονται όλα όσα χρειάζονται για την κατασκευή του έργου. Έπειτα περνά στη σύνθεση του βίντεο για το οποίο θα ακολουθηθεί η τεχνική της δυσδιάστατης εμπύκωσης (2D animation), η οποία αφορά στη δημιουργία, επεξεργασία και κίνηση δυσδιάστατων μοντέλων με ψηφιακό τρόπο. Χρησιμοποιείται η μέθοδος της παραδοσιακής εμπύκωσης αλλά εφαρμόζεται στον υπολογιστή με τη βοήθεια γραφικών κοκκιδοπλαστίου (raster graphics) και διανυσματικών γραφικών (vector graphics). Στο κομμάτι του ήχου θα γίνει sound sculpture, με τελικό αποτέλεσμα ήχους καθημερινούς που γίνονται ορισμένες φορές αντιληπτοί ως θόρυβοι (noise music¹²⁸). Τελευταίο στάδιο είναι η ανάπτυξη κατάλληλων μεθόδων και αλγορίθμων διάδρασης, με χρήση συγκεκριμένων αισθητήρων. Οι αλγόριθμοι διάδρασης θα είναι υπεύθυνοι για τον έλεγχο της αναπαραγωγής του οπτικοακουστικού υλικού, τόσο σε επίπεδο σύνθεσης και συνδυασμού του, όσο και σε επίπεδο παραμετρικής αναπαραγωγής.

V. Ενδεικτικά παραδοτέα

Μετά την ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας την τελική παράδοση θα αποτελούν ένας φάκελος που θα περιέχει ένα DVD με το βίντεο της εγκατάστασης, το σύνολο των ψηφιακών αρχείων (2d animation, λογισμικό, κώδικες, ψηφιοποιημένο σχέδιο της εγκατάστασης, κλπ.) που έχει χρησιμοποιηθεί για την περάτωση της και βιντεοσκοπημένο υλικό από την εν λειτουργία εγκατάσταση, όπως επίσης και η μονογραφία που εμπεριέχει την επιστημονική έρευνα για τη δημιουργία του έργου. Η πτυχιακή εργασία προβλέπεται να παραδοθεί τον Φεβρουάριο του 2011 και τα έξοδα για την πραγματοποίησή της αναλαμβάνει εξ ολοκλήρου η φοιτήτρια.

ΝΟΥΜΕΡΟ	ΤΟΜΕΑΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	Διάρκεια (μέρες)	2010														
			ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	ΜΑΡΤΙΟΣ	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	ΜΑΙΟΣ	ΙΟΥΝΙΟΣ	ΙΟΥΛΙΟΣ	ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ				
1	Συγγραφή πρότασης πτυχιακής εργασίας	20															
2	Πλαίσιο επιρροής Jan Svankmajer	30															
3	Θεωρητική μελέτη έργων	30															
4	Μελέτη τεχνικών σχεδίασης και υλοποίησης εγκαταστάσεων	40															
5	Μελέτη περιεχομένου προβολής	45															
6	Σύνθεση οπτικοακουστικού υλικού	45															
7	Κατασκευή εγκατάστασης	60															
8	Καταγραφή συμπερασμάτων υλοποιημένου έργου	10															
9	Παράδοση πτυχιακής εργασίας	2															

128 Noise music: όρος που χρησιμοποιείται για τη μουσική της sound art και της avant-garde, και εμφανίζει στοιχεία ατονικά, διάφωνα, δυσαρμονικά και παράφωνα.

VI. Ενδεικτική Βιβλιογραφία

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Κεχαγιάς, Αντώνης. *Το σενάριο, από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*. Αθήνα: Έλλην, 1997.
- Συλλογικό έργο. *Με το βλέμμα του σκηνοθέτη*. Αθήνα: Καθρέπτης, 2007.
- Μουζάκη, Δέσποινα. *Why cinema now?* Αθήνα: Οξύ, 2009.
- Μουτσόπουλος, Θανάσης. *Οράματα Η τέχνη ως διαμεσολάβηση*. Αθήνα: Πλέθρον, 2005.
- Ρηγοπούλου, Πέπη. *Ο νάρκισσος, στα ίχνη της εικόνας και του μύθου*. Αθήνα: Πλέθρον, 1994.
- Δεληγιάννης, Γιάννης. *Διαδραστικά Πολυμέσα και Ψηφιακή Τεχνολογία στις Τέχνες*. Αθήνα: Fagotto books, 2007.
- Συλλογικό έργο. *Το μοντάζ*. Αθήνα: Αιγόκερως, 2003.
- Zettl, Herbert. *Παραγωγή βίντεο, βασικές αρχές & τεχνικές*. Αθήνα: Έλλην, 1999.
- Freud, Sigmund. *Το ανοίκειο*. Αθήνα: Πλέθρον, 2009.

Ξένη Βιβλιογραφία

- Faber, Liz και Helen Walters. *Animation Unlimited*. London: Laurence King Publishing, 2004.
- Συλλογικό έργο. *Jan Švankmajer*. Αθήνα: Σύγχρονοι Ορίζοντες, 2006.
- Stafford, Barbara-Maria. *Good looking, essays on the virtue of images*. Massachusetts: The MIT Press, 1998.
- Kahn, Douglas. *Noise, Water, Meat. A History of Voice, Sound, and Aurality in the Arts*. Massachusetts: The MIT Press, 1999.
- Grant, John. *Masters of animation*. New York: Watson-Guptill Publications, 2001.
- Kuspit, Donald. *The end of art*. New York: Cambridge University Press, 2005.
- Hames, Peter. *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer*. Westport: Praeger, 1995.
- Συλλογικό έργο. *Anima animus animation - EvaŠvankmajerJan: between film and free expression*. Prague: Slovart Arbor Vitae Foundation, 1998.
- Wells, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.
- Williams, Linda. *Figures of desire: a theory and analysis of surrealist film*. Los Angeles: University of California Press, 1992.
- Συλλογικό έργο. *Installation art*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1994.
- Katz, Steven D. *Cinematic motion, film directing, a workshop for staging scenes*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2004.
- Rush, Michael. *New media in art*. London: Thames and Hudson, 1999.
- Rosenthal, Mark. *Understanding Installation Art, from Duchamp to Holzer*. New York: Prestel, 2003.
- Taylor, Brandon. *Art Today*. London: Laurence King Publishing, 2005.
- Wands, Bruce. *Art of the Digital Age*. London: Thames and Hudson, 2006.
- Brown, Blain. *Motion picture and Video Lighting*. Burlington: Focal Press, 1996.
- Alexander, Karen, Schumer, Gary, Sullivan, Karen. *Ideas for the animated short*. Burlington: Focal Press, 2008.
- Beauchamp, Robin. *Designing sound for animation*. Burlington: Focal Press, 2005.
- Roberts, Steve. *Character animation*. Burlington: Focal Press, 2007.
- Συλλογικό έργο. *Animation Art*. London: Flame Tree publishing, 2004.
- Beckerman, Howart. *Animation: the whole story*. New York: Allworth Press, 2003.
- Manovich, Lev. *The language of new media*. London: MIT Press Cambridge, 2001.
- Marx, Christy. *Writing for animation, comics and games*. Amsterdam: Focal Press, 2007.

Simon, Mark. *Producing 2D character video: Making and Selling a short film*. Amsterdam: Focal Press, 2003.

Maestri, George. *Digital Character Animation 2*. Indianapolis: New Riders, 2002.

Shaw, Susanna. *Stop Motion Craft Skills for Model Animation*. Boston: Focal Press, 2004.

Dobson, Nicholas. *Animation Studies*. Vol.1. Valencia: Society for Animation Studies, 2006.

VII. Ενδεικτική Ιστογραφία

Cholodenko, Alan. «Animation Theory as the Poematic, a reply to the Cognitivists». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory.

<http://journal.animationstudies.org/2009/02/16/alan-cholodenko-animation-theory-as-the-poematic/#more-60> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

George, Paul St. «Using chronophotography to replace Persistence of Vision as a theory for explaining how animation and cinema produce the illusion of continuous motion». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory. <http://journal.animationstudies.org/2009/11/10/paul-st-george-using-chronophotography-to-replace-persistence-of-vision-as-a-theory-for-explaining-how-animation-and-cinema-produce-the-illusion-of-continuous-motion/> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Vasseleu Cathryn. «The Svankmajer Touch». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory.

<http://journal.animationstudies.org/2009/07/19/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/#more-74> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Ivins-Hulley, Laura. «The Ontology of Performance in Stop Animation». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory.

<http://journal.animationstudies.org/2008/12/21/laura-ivins-hulley-the-ontology-of-performance-in-stop-animation/> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Martin, Adrian. «In the sand a line is drawn». Peer reviewed online journal for Animation History and Theory. <http://journal.animationstudies.org/2009/07/11/adrian-martin-in-the-sand-a-line-is-drawn/> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Ward, Paul. «Animation Studies, Disciplinarity, and Discursivity». Eserver.org.

<http://reconstruction.eserver.org/032/ward.htm> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Coulter-Smith, Graham. «Deconstructing Installation Art». Installationart.net.

<http://installationart.net/> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Steinkamp, Jennifer. «My Only Sunshine: Installation Art Experiments with Light, Space, Sound and Motion». Tetanuslounge.com.

<http://tetanuslounge.com/My%20Only%20Sunshine-%20Installation%20Art%20Experiments%20with%20Light,%20Space,%20Sound%20and%20Motion-Jennifer%20%20Steinkamp.pdf> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

MacDorman, Karl F. «Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley». Macdorman.com.

<http://www.macdorman.com/kfm/writings/pubs/MacDorman2006SubjectiveRatings.pdf> (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

Brenton, Harry, Marco Gillies, Daniel Ballin και David Chatting. «The Uncanny Valley: does it exist?». Homepage.mac.com.

http://homepage.mac.com/dave_chatting/BT/uncanny-valley-hci2005.pdf (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

Walters, Michael L., Dag S. Syrdal, Kerstin Dautenhahn, René te Boekhorst και Kheng Lee Koay. «Avoiding the uncanny valley: robot appearance, personality and consistency of behavior in an attention-seeking home scenario for a robot companion». Springer Science and Business Media. <http://jim.mofo.ca/ReadingList/Walters-2007-ATU.pdf> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Chaminade, Thiery, Jessica Hodgins and Mitsuo Kawato. «Anthropomorphism influences perception of computer-animated characters' actions». Oxfordjournals.com. <http://scan.oxfordjournals.org/content/2/3/206.full> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Hames, Peter. «Bringing up baby». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/hames01.php> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Švankmajer, Jan. «An alchemist's nightmares». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/svankmajer01.php> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Cherry, Brigid. «Dark wonders and the Gothic sensibility». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/cherry01.php> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Uhde, Jan. «The bare bones of horror». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/01/uhde01.php> (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

Wells, Paul. «Animated anxiety». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/02/16/wells16.php> (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

Fiumara, James. «The thirteenth freak month, the influence of Bruno Schulz on the Brothers Quay». Kinoeye.org. <http://www.kinoeye.org/04/05/fiumara05.php> (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

Uhde, Jan. «Jan Švankmajer: The prodigious animator from Prague». Kinema.com. <http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=363&feature> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Jackson, Wendy. «Anima Animus Animation». AnimationWorldMagazine. <http://www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2svankmejer.html> (ανασύρθηκε στις 11 Μαρτίου 2010)

Jackson, Wendy. «The Surrealist Conspirator: An Interview With Jan Svankmajer». AnimationWorldMagazine. <http://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html> (ανασύρθηκε στις 17 Μαρτίου 2010)

Καρδερίνης, Κώστας Γ. «Jan Svankmajer και οι μαγεμένοι αντικριστοί καθρέφτες». MusicPortal. <http://www.mic.gr/cinema.asp?id=12526> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Wood, Jason. «A Quick Chat with Jan Svankmajer and Eva Svankmajerová». Kamera.co.uk. http://www.kamera.co.uk/interviews/svankmayer_svankmajerova.html (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Akatsuka, Wakagi. «The Wager of a Militant Surrealist. On Jan Svankmajer's The Death of Stalinism in Bohemia». The Slavic Research Center. <http://src-h.slav.hokudai.ac.jp/publicn/45/akatsuka/akatsuka-E.html> (ανασύρθηκε στις 5 Μαρτίου 2010)

Lammare, Thomas. «Editorial Animation Studies». University of Toronto. <http://www.chass.utoronto.ca/epc/srb/srb/17-3edit.pdf> (ανασύρθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2010)

Birchfield, David, Kelly Phillips, Assegid Kidané και David Lorig. «Interactive Public Sound Art: a case study». Arts, Media and Engineering Arizona State University. http://recherche.ircam.fr/equipes/temps-reel/nime06/proc/nime2006_043.pdf (ανασύρθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2010)

IX. Ενδεικτική Βιντεογραφία

Švankmajer, Jan. *Šílení*. Czech Republic: C-GA Film, 2005.

<http://www.youtube.com/watch?v=PmigNw4C9el&feature=related>

Švankmajer, Jan. *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll*. Czech Republic: Zdenek Novák, 1965.

<http://www.youtube.com/watch?v=cndp2hjAGys&feature=related>

Švankmajer, Jan. *Byt*. Czech Republic: Loutkový Film Praha, 1968.

<http://www.youtube.com/watch?v=m0Tu92I7CMA&feature=related> (μέρος 1/2)

<http://www.youtube.com/watch?v=1WYwkoknino&feature=related> (μέρος 2/2)

Švankmajer, Jan. *Virile Games*. Czech Republic: Central Film Rental, 1988.

<http://www.youtube.com/watch?v=pUDK54MFjY8> (μέρος 1/2)

http://www.youtube.com/watch?v=uTHAv2_qM6M&feature=related (μέρος 2/2)

Švankmajer, Jan. *Možnosti Dialogu*. Czech Republic: Studio Jirího Praha, 1982.

http://www.youtube.com/watch?v=BdfCOClv_DU&feature=related (μέρος 1/2)

<http://www.youtube.com/watch?v=LhX1tvTgqC8&feature=related> (μέρος 2/2)

Švankmajer, Jan. *Food*. Czech Republic: Jan Švankmajer, 1992.

<http://www.youtube.com/watch?v=39j7bypVxL8&feature=related> (μέρος 1/2)

http://www.youtube.com/watch?v=KQsDZWgflAA&feature=Playlist&p=AF6094C083302825&playnext=1&playnext_from=PL&index=6 (μέρος 2/2)

Švankmajer, Jan. *Zamilované Maso*. Czech Republic: Jaromír Kallista, 1989.

<http://www.youtube.com/watch?v=UQkWrZw05P4&feature=related>

Švankmajer, Jan. *Flora*. United States: Jaromír Kallista, 1989.

<http://www.youtube.com/watch?v=c9k5Ct7EHuE&feature=related>

Öztürk, Samet. *Dinner*. Turkey: Samet Öztürk, 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=h2kMJn11h4w&feature=fvsr>

Losergoescrazy. *Made of paper*. United Kingdom: Losergoescrazy, 2009.

<http://www.youtube.com/user/losergoescrazy#p/a/u/0/3ffG3INueLk>

Roosegaard, Daan. *Dune 4.1*. Dutch: Studio Roosegaard, 2007.

<http://www.youtube.com/watch?v=DBT3cVTtKMA>

Gal, Bernhard. *Textur #3*. Brazil: Bernhard Gal, 2008.

<http://www.youtube.com/watch?v=HnHfcBqRydA>

Urbani, Margherita και Marco Zamarato. *Aequilibrium*. Italy: Margherita Urbani και Marco Zamarato, 2007.

<http://www.youtube.com/watch?v=kCHbJ1ckL58>

Παράρτημα Α

Ενδεικτικά περιεχόμενα

Πρόλογος

Συνοπτική Περίληψη (Abstract) (Ελληνικά, Αγγλικά)

Περίληψη

Πίνακας Περιεχομένων

Περιεχόμενα

Εισαγωγή

Μέρος Α: Έρευνα

Κεφάλαιο 1: Η ζωή και το έργο του Jan Švankmajer

1.1. Βιογραφία

1.2. Τα έργα

1.3. Μικρή περιγραφή των ταινιών «Dimensions of Dialogue» και «Food»

Κεφάλαιο 2: Σουρρεαλισμός και οπτικοακουστικά μέσα

2.1. Ρεύμα Σουρρεαλισμού

2.2. Ο σουρρεαλισμός στον κινηματογράφο

Κεφάλαιο 3: Jan Švankmajer και τσέχικο animation

3.1. Τσέχοι Animators

3.2. Τσέχικα έργα και Animation

Κεφάλαιο 4: Ανάλυση των ταινιών «Dimensions of Dialogue» και «Food».

4.1. «Dimensions of Dialogue»

4.1.1. Σημειολογική ανάλυση του έργου

4.1.1.1. Οι χαρακτήρες

4.1.1.2. Ο τρόπος έκφρασης και κίνησης

4.1.1.3. Μη λεκτική επικοινωνία

4.1.2. Τεχνική ανάλυση του έργου

4.1.2.1. Η φωτογραφία

4.1.2.2. Το βίντεο

4.1.2.3. Το animation

4.1.2.4. Η χρήση του ήχου

4.2. «Food»

4.2.1. Σημειολογική ανάλυση του έργου

4.2.1.1. Οι χαρακτήρες

4.2.1.2. Ο τρόπος έκφρασης και κίνησης

- 4.2.1.3. Μη λεκτική επικοινωνία
- 4.2.2. Τεχνική ανάλυση του έργου
 - 4.2.2.1. Η φωτογραφία
 - 4.2.2.2. Το βίντεο
 - 4.2.2.3. Το animation
 - 4.2.2.4. Η χρήση του ήχου
- 4.3. Σύγκριση και συμπεράσματα των δύο ταινιών

Μέρος Β: Παραγωγή

Κεφάλαιο 5: Η εγκατάσταση

- 5.1. Η μετάβαση από το animation του Jan Švankmajer στην διαδραστική εγκατάσταση
- 5.2. Αρχιτεκτονικός σχεδιασμός εγκατάστασης
 - 5.2.1. Ο χώρος και οι διαστάσεις
 - 5.2.2. Διάταξη των αντικειμένων στο χώρο (mise en scène)
 - 5.2.3. Τεχνολογικά Μέσα – Εξοπλισμός
 - 5.2.3.1. Εικόνα
 - 5.2.3.2. Ήχος
 - 5.2.3.3. Διάδραση
 - 5.2.4. Άλλα Μέσα
 - 5.2.4.1. Κινούμενο μοντέλο (motion statue)

Κεφάλαιο 6: Περιεχόμενο προβολής

- 6.1. Σενάριο
- 6.2. Storyboard
- 6.3. Οπτικοακουστική σύνθεση
 - 6.3.1. Βίντεο
 - 6.3.2. Ήχος
 - 6.3.3. 2D Animation

Κεφάλαιο 7: Συμπεράσματα

- 7.1. Η εγκατάσταση εν λειτουργία, αποτελέσματα μετάβασης
- 7.2. Αντίδραση κοινού
- 7.3. Σχόλια

Παράρτημα Β

Ενδεικτικός Πίνακας Περιεχομένων

