

GRIMM

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΙΟ ΧΩΡΟ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΤΩΝ
JACOB LUDWING CARL & WILHELM CARL GRIMM

ΠΤΥΧΙΑΚΗ 2023



ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΦΕΦΕΚΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ
ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: Dr. ΤΟΥΛΙΑΤΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ

UNIVERSITY OF WEST ATTICA
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE

DESIGN OF A DIGITAL AUDIOVISUAL PROJECT
FOR THE PUBLIC SPACE BASED ON THE TEXTS OF
JACOB LUDWING CARL & WILHELM CARL GRIMM

GRADUATION PROJECT 2023



STUDENT: FEFEKOU ELEFThERIA
DIRECTOR OF STUDIES: ASSISTANT PROFESSOR Dr. TOULIATOU GEORGIA

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Φεφέκου Ελευθερία του Χρήστου, με αριθμό μητρώου 18675212 φοιτητήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Τμήματος Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής, δηλώνω υπεύθυνα ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

ΦΕΦΕΚΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ



ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Γ. ΤΟΥΛΙΑΤΟΥ

Ε. ΜΟΥΖΑΚΙΤΟΥ

Α. ΣΙΤΟΡΕΓΚΟ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία διαπραγματεύεται τον σχεδιασμό Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Έργου για τον Δημόσιο Χώρο με αφορμή τα κείμενα των Jacob Ludwig Carl & Wilhelm Carl Grimm. Η ανάλυση του έργου τους, οδηγεί στην δημιουργία τριών videos, τα οποία προτείνονται να προβληθούν σε όψεις κτιρίων στο κέντρο της Αθήνας μέσω Video Projection. Το Σχεδιαστικό μέρος παρουσιάζει την διαδικασία της σχετικής κατασκευής μέσω αναλυτικής μεθοδολογίας. Στο θεωρητικό μέρος, γίνεται αναφορά στον Δημόσιο Χώρο και στις Ψηφιακές Οπτικοακουστικές Μορφές Τέχνης, ανάλυση των επιλεγμένων κτιρίων στον Αστικό Ιστό της Αθήνας και παρουσίαση των ψηφιακών μέσων εγκατάστασης. Παρουσιάζει τις έννοιες που επιλέχθηκαν μέσα από το έργο των Grimm και αποτέλεσαν την αφετηρία για τον σχεδιασμό σε συγκεκριμένες αρχιτεκτονικές δομές του Δημόσιου χώρου, καθώς και τους λόγους επιλογής των χώρων αυτών. Το κείμενο συντάχθηκε στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας του τμήματος Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Ψηφιακές Οπτικοακουστικές Αναπαραστάσεις

Δημόσιος Χώρος

Κατώφλι

Δυσμορφία

Μορφή του θανάτου

Τιμωρία

Μετάβαση

Δικαιοσύνη

ABSTRACT

This paper discusses the design of a Digital Audiovisual Project for Public Space based on the texts of Jacob Ludwig Carl & Wilhelm Carl Grimm. The analysis of their work leads to the creation of three videos, which are proposed to be projected on building facades in the urban center of Athens via Video Projection. The Design part presents the process of the relevant construction based on an analytical methodology. The theoretical part examines the relationship between Public Space and Digital Audiovisual Art Forms, analyses three selected buildings in the Urban Net of Athens in reference to a digital installation. It presents the concept in regard to Grimm's work that were the starting point for the design in specific architectural structures of the Public Space, as well as the reasons for the selection of these spaces. The text was written in the context of the thesis of the Department of Interior Architecture of the University of West Attica.

KEY WORDS

Digital Audiovisual Representations

Public Space

Threshold

Dysmorphia

Man Death

Punishment

Transition

Justice

Ευχαριστώ την αγαπημένη μου Τζώρτζια, την αδελφή μου Νάσια, τους γονείς μου & όλους όσους με άκουσαν - με συμβούλεψαν - με άντεξαν, μέχρι να ολοκληρωθεί η παρούσα Πτυχιακή Εργασία.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	17
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	19
1. Ο ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ & ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ.....	25
1.1. COLIN CAMPBELL - SACKVILLE I'M YOURS (THE CUBE, SACKVILLE, CA, 2020).....	27
1.2. TONY OURSLER – THE INFLUENCE MACHINE (MADISON SQUARE PARK, NYC, US, 2012).....	29
1.3. RAFAEL LOZANO – HEMMER – BODY MOVIES, RELATIONAL ARCHITECTURE 6 (WILLIAMSON SQUARE, LIVERPOOL, UK, 2001).....	31
2. ΟΙ ΑΔΕΡΦΟΙ GRIMM & ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥΣ.....	33
3. ΜΟΤΙΒΑ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΤΩΝ ΑΔΕΡΦΩΝ GRIMM.....	39
3.1. ΑΝΑΠΗΡΙΑ.....	41
3.2. ΔΥΣΜΟΡΦΙΑ.....	43
3.3. Η ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ.....	45
4. ΕΝΝΟΙΕΣ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΤΩΝ ΑΔΕΡΦΩΝ GRIMM.....	47
4.1. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΑΝΙΜΙΣΜΟΥ.....	47
4.2. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ.....	51
5. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	57
5.1. ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	59
5.2. CONCEPT ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΤΡΙΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΙΟ ΧΩΡΟ..	71
5.3. ΚΤΙΡΙΑ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ.....	81
5.4. VIDEOS.....	83
5.4.1. DYSMORPHIA.....	85
5.4.2. PTJ (PUNISHMENT – TRANSITION – JUSTICE).....	89
5.4.3. DEATH MAN.....	93
5.5. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΟΡΦΩΝ ΤΕΧΝΗΣ.....	97
5.6. ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ.....	105
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	107
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	109
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	113

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα εργασία διαπραγματεύεται τον σχεδιασμό τριών Ψηφιακών Οπτικοακουστικών Έργων για τον Δημόσιο Χώρο, με αφορμή τις ιστορίες των Jacob Ludwig Carl & Wilhelm Carl Grimm. Το κείμενο συντάχθηκε στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας του τμήματος Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Κεντρική έννοια δημιουργίας των συγκεκριμένων Ψηφιακών Οπτικοακουστικών Έργων, υπήρξε το *κατώφλι*. Αλληλένδετη έννοια, αποτελεί αυτή της *μετάβασης*, καθώς η υπέρβαση ενός κατωφλίου είναι μια πράξη μετάβασης. Είναι μια ηθελημένη επιθυμία ή μια εκούσια ανθρώπινη τάση στο να συμβεί κάτι νέο. Τα κατώφλια είναι τόποι γνώσης και διαμεσολάβησης, το πέρασμα από μια κατάσταση ύπαρξης σε μια άλλη.

Οι πρωτότυπες ιστορίες των αδερφών Grimm, χαρακτηρίζονται από ειλικρίνεια, φέρνοντας το παιδί – αναγνώστη αντιμέτωπο με την σκληρή πραγματικότητα. Δεν είναι λίγες οι αναφορές τους στην ωμή βία, στον βασανισμό, στον εκβιασμό, στον θάνατο, με το αναγνωστικό κοινό να είναι κατά μέσο όρο ανήλικο. Στόχος τους ήταν η μετάβαση του παιδιού στην αναπτυξιακή φάση του ενήλικου ατόμου, προετοιμάζοντας το για την αληθινή ζωή, δίχως την μαγεία και το ευτυχισμένο τέλος, που συνήθιζαν να έχουν από κοινού τα παιδικά παραμύθια. Μελετώντας τα κείμενα των αδελφών Grimm, πέρα από την έννοια της μετάβασης, αναφέρονται πάντα στις έννοιες του *ανιμισμού*, της *πιμωρίας* και της *δικαιοσύνης*. Επίσης το στοιχείο της αναπηρίας, της δυσμορφίας και της προσωποποίησης του θανάτου, αποτελούν επαναλαμβανόμενα μοτίβα σε πολλά κείμενά τους.

Για να γίνουν κατανοητές οι παραπάνω έννοιες και μοτίβα, κάνω μία σύντομη θεωρητική ανάλυση, στην προσωπικότητα και το έργο των αδελφών Grimm. Η ανάλυση του έργου τους, οδήγησε στην δημιουργία τριών videos, τα οποία προτείνονται να προβληθούν σε όψεις κτιρίων στο κέντρο της Αθήνας μέσω Video Projection. Συμπληρωματικά, γίνεται αναφορά στον Δημόσιο Χώρο και στις Ψηφιακές Οπτικοακουστικές Μορφές Τέχνης, ανάλυση των επιλεγμένων κτιρίων στον Αστικό Ιστό της Αθήνας και παρουσίαση των ψηφιακών μέσων εγκατάστασης. Τέλος, γίνεται αναφορά σε έργα των καλλιτεχνών Optical Animal, Bill Viola και Doug Aitken, καθώς εντάσσονται στον θεματικό άξονα της μετάβασης και της προβολής Ψηφιακού Έργου στον Δημόσιο Χώρο.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Καθώς η εγκατάσταση του Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Έργου προτείνεται να υλοποιηθεί στον Δημόσιο Χώρο της Αθήνας, σε αυτό το κεφάλαιο, εξετάζω τον όρο *Δημόσιος Χώρος* γενικότερα, ενώ στην συνέχεια επικεντρώνομαι ειδικότερα στο Κέντρο της πόλης των Αθηνών. Δημόσιος χώρος είναι ένας χώρος που είναι ανοιχτός και προσβάσιμος στο ευρύ κοινό. Οι δρόμοι και οι πλατείες, τα πάρκα και τα άλση οι παραλίμνιοι και οι παραθαλάσσιοι «ανοιχτοί» τόποι αποτελούν δημόσιος χώρος. Σε περιορισμένο βαθμό, τα κυβερνητικά κτίρια που είναι ανοιχτά στο κοινό, όπως οι δημόσιες βιβλιοθήκες, είναι δημόσιοι χώροι, αν και τείνουν να έχουν περιορισμένα όρια δημόσιας χρήσης.¹ Πιο αναλυτικά, σημαντικά κυβερνητικά κτίρια βρίσκονται κυρίως σε πρωτεύουσες, μη δίνοντας την ευκαιρία σε κατοίκους μιας επαρχίας να έχουν άμεση πρόσβαση. Ωστόσο, σε αυτά τα κτίρια, κάθε πολίτης έχει ισότιμη πρόσβαση για να χρησιμοποιήσει δωρεάν πολύτιμους πόρους, όπως για παράδειγμα να δανειστεί ένα βιβλίο. Αναλύοντας ξεχωριστά τις δύο λέξεις, ως δημόσιος ορίζεται κάποιος που προορίζεται για τον λαό², ενώ ως χώρος ορίζεται το τρισδιάστατο σύστημα αναφοράς που χρησιμοποιείται για να προσδιοριστεί η θέση ενός σημείου.³

Ο δημόσιος χώρος κατέχει σημαντική ιδεολογική θέση στις δημοκρατικές κοινωνίες. Αρχέτυπο του δημόσιου χώρου από πολλούς μελετητές χαρακτηρίζεται η Αρχαία Ελληνική Αγορά. Η Αγορά αποτελεί τον δημόσιο αστικό χώρο της κλασικής πόλης, (479-336 π. Χ.), όπου ο πολίτης συμμετείχε στη δημόσια ζωή μέσα από την ομιλία και την πράξη του.⁴ Στην Ιδεολογική δομή των πόλεων ο αρχιτέκτονας Ιωάννης Δεσποτόπουλος (1903 – 1992)⁵, θέτει την Αγορά και το δημόσιο χώρο, ως γενεσιουργά στοιχεία της πόλης και της αστικής ζωής. Αναγνωρίζει επομένως στην ιστορική πόλη και στην αρχιτεκτονική της μία λογική στη δομή των στοιχείων της και μία κεντρική τοποθέτηση του ανθρώπου σε αυτά.

Τέλος, ο δημόσιος χώρος αποτελεί ανάγκη της κοινωνίας η οποία με τη σειρά της τον διαμορφώνει και τα μέλη της

1 Anon, *Public Space*, Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Public_space, accessed 7 April 2023.

2 Δημόσιος, Wiktionary [website], <https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CF%8C%CF%83%CE%B9%CE%BF%CF%82>, accessed 7 April 2023.

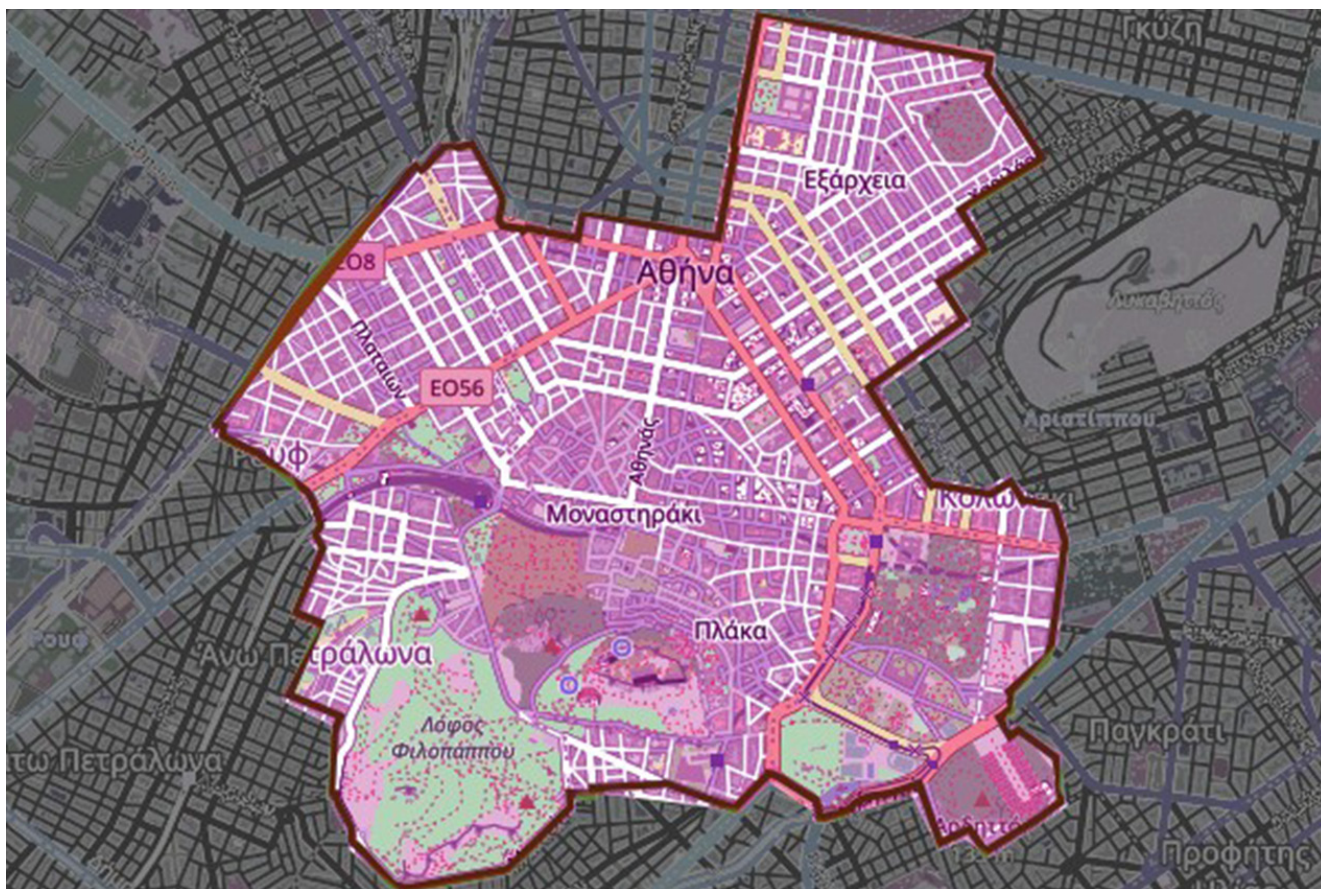
3 Χώρος, Wiktionary [website], <https://el.wiktionary.org/wiki/%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF%CF%82>, accessed 7 April 2023.

4 Καλαντζής, Δ., *Δημόσιος χώρος και Δημοκρατία: Το παράδειγμα της κλασικής Αθήνας*, 2022.

5 Έλληνας Μικρασιάτης, διεθνούς φήμης και πρωτοπόρος αρχιτέκτων και πολεοδόμος, καθηγητής του ΕΜΠ.

6 Τζώρτζη, Ν., *Ο Δημόσιος Χώρος Στην Αρχαία Ελλάδα*, It'sAth [website], <http://istath.blogspot.com/2012/03/blog-post.html>, accessed 7 April 2023.

7 Αμερικανίδα πολιτικός θεωρητικός



Εικόνα 1 Χάρτης του Κέντρου της Αθήνας.

κοινωνίας τον χρησιμοποιούν αντίστοιχα, αντικατοπτρίζοντας συγχρόνως την ίδια, τις ανάγκες της, τις απόψεις της, τις προοπτικές της αλλά και τον πολιτισμό της.⁶ Οι δημόσιοι χώροι συνθέτουν και δομούν τον αστικό χώρο δίνοντάς τον ιδιαίτερο ύφος, ζωτικότητα, διαφορετικότητα και ουσία. Σύμφωνα με την Iris Marion Young (1949 – 2006)⁷ «Σε ανοικτούς και προσβάσιμους δημόσιους χώρους, θα πρέπει να περιμένει κανείς να συναντήσει και να ακούσει από εκείνους που είναι διαφορετικοί, να ακούσει από εκείνους που οι κοινωνικές προοπτικές, η εμπειρία και οι σχέσεις είναι διαφορετικές».⁸ Ωστόσο, ο δημόσιος χώρος, εκτός από την αλληλεπίδραση μεταξύ διαφορετικών προσωπικοτήτων και την συλλογικότητα των δραστηριοτήτων τους, μπορεί να αποτελέσει «χώρο αποκλεισμών και διαχωρισμών».⁹

Ο Δημόσιος Χώρος στον οποίο θα προβάλω τα τρία Ψηφιακά Οπτικοακουστικά Έργα μου είναι το κέντρο της Αθήνας, η οποία αποτελεί την πρωτεύουσα της Ελλάδος από το 1834 και είναι η μεγαλύτερη και πιο πυκνοκατοικημένη πόλη της χώρας. Το λεκανοπέδιο της Αθήνας μαζί με τον Πειραιά έχει πληθυσμό 3.059.764 κατοίκους.¹⁰ Πήρε το όνομά της από τη θεά Αθηνά. Βρίσκεται στην Αττική, στην ανατολική Στερεά Ελλάδα, και είναι από τις αρχαιότερες πόλεις του κόσμου, με την καταγεγραμμένη ιστορία της να φθάνει ως το 3.200 π.Χ.¹¹ Στην Αθήνα βρίσκονται δύο Μνημεία Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO, η Ακρόπολη και η μεσαιωνική Μονή Δαφνίου.¹² Η πόλη της Αθήνας ενσωματώνει αρχιτεκτονικούς ρυθμούς από τον νεοκλασικό μέχρι τον μοντέρνο. Το 1832, οι αρχιτέκτονες Σταμάτης Κλεάνθης και Eduard Scubert, παρουσίασαν τα σχέδια της νέας Αθήνας, με αποτέλεσμα η πρωτεύουσα να έχει την δομή που διατηρεί μέχρι και σήμερα το κέντρο της.

Ως Κέντρο της Αθήνας, ορίζεται το «Ιστορικό Κέντρο» (ΦΕΚ 567Δ/1979)¹³, καθώς και τα διοικητικά όρια του Δήμου Αθηναίων. Αρχικώς, στο «Ιστορικό Κέντρο» ανήκουν οι περιοχές Ακρόπολη, Εξάρχεια, Εμπορικό Τρίγωνο, Κολωνάκι, Κυψέλη, Μεταξουργείο και Πλάκα. Ως Εμπορικό Τρίγωνο της Αθήνας ορίζεται η κεντρική περιοχή του Δήμου Αθηναίων που περικλείεται από τους οδικούς άξονες των οδών Σταδίου, Μητροπόλεως και Αθηνάς, με κορυφές του νοητού «τριγώνου» τις πλατείες Συντάγματος, Μοναστηρακίου, Ομονοίας. Επιπλέον,

8 Young, I., *Justice and the Politics of Difference* Princeton, Princeton University Press, 1990.

9 Σταυρίδης, Σ., Κουτρολίκου, Π., Βαταβάλη, Φ., Κοπανάρη, Π., Μαραθού, Χ., Γκιζελή, Β., *Μετασχηματισμοί της σχέσης δημόσιου-ιδιωτικού χώρου στα συγκροτήματα κοινωνικής κατοικίας των ελληνικών αστικών κέντρων*, ΕΜΠ, 2009.

10 Πληθυσμός Αθηνών (απογραφή 2021): άθροισμα πληθυσμών των Περιφερειακών Ενοτήτων Κεντρικού Τομέα Αθηνών (1.002.212),

11 Βορείου Τομέα Αθηνών (601.163), Δυτικού Τομέα Αθηνών (478.883), Νοτίου Τομέα Αθηνών (529.455) και της Περιφερειακής Ενότητας Πειραιώς (448.051).

12 Παντελίδου – Γκόφα, Μαρία, *Η Αθήνα στην προϊστορική εποχή*, Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών, 2014.

Αnon, Αθήνα, *Wikipedia* [website], <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%B8%CE%AE%CE%BD%CE%B1>, accessed 17 May 2023.

13 ΦΕΚ 567/ 13-10-1979 Νόμος για το ιστορικό κέντρο της Αθήνας, <https://issuu.com/wintowin/docs/>

συμπεριλαμβάνει τις πλατείες Κλαυθμώνος και Κολοκοτρώνη επί της οδού Σταδίου, όπως και την πλατεία Κοτζιά (Δημαρχείου) επί της οδού Αθηνάς.

Επέλεξα τρία κτίρια για να τοποθετηθούν τα Ψηφιακά Οπτικοακουστικά Έργα που σχεδίασα: στην οδό Γραμβέτας, στην Λεωφόρο Αμαλίας και στην οδό Πλουτάρχου. τα οποία είναι εύκολα προσβάσιμα στο κοινό, ειδικότερα στους πεζούς, καθώς το δίκτυο μεταφορών συνδέει όλες τις περιοχές της Αθήνας με το κέντρο της. Η οδός Γραμβέτας συνορεύει με την Πλατεία Ομονοίας, η Λεωφόρος Αμαλίας βρίσκεται κοντά στην Ακρόπολη, ενώ τέλος η οδός Πλουτάρχου απέχει λίγα μέτρα από την πλατεία Φιλικής Εταιρίας. Οι πιο πολυσύχναστοι δρόμοι του ιστορικού κέντρου αποτελούν τον καμβά, στον οποίο τα videos μου θα προβληθούν στον Δημόσιο Χώρο της Αθήνας, κάνοντας το κέντρο να μοιάζει καταφύγιο για νέους καλλιτέχνες να δημιουργήσουν και να πειραματιστούν.

1. Ο ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ & ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ

Με τον όρο «Δημόσια Τέχνη» αναφερόμαστε σε έργα τέχνης σε οποιαδήποτε μορφή, τα οποία έχουν σχεδιαστεί/ υλοποιηθεί με μία συγκεκριμένη πρόθεση: να τοποθετούνται στον ανοιχτό δημόσιο χώρο, να είναι «εξωστρεφή» και προσιτά σε όλους.¹⁴ «Η δημόσια τέχνη είναι γνωστή σε παγκόσμια κλίμακα, καθώς προϋπάρχει εδώ και αρκετά χρόνια, σηματοδοτώντας τον δημόσιο αστικό χώρο. Τα δημόσια έργα τέχνης αναβαθμίζουν αισθητικά την όποια περιοχή τα περιέχει ενώ ταυτόχρονα, ενισχύουν την καλλιτεχνική παιδεία και καλλιεργούν το πνεύμα των κατοίκων της περιοχής».¹⁵

Οι τοίχοι και οι προσόψεις κτιρίων αποτελούν επιφάνειες, τις οποίες οι καλλιτέχνες μετατρέπουν σε έργα τέχνης. Η χρήση των κτιρίων ως επιφάνειες προβολής, χρονολογείται από το 1920. Από πειράματα σε πόλεις όπως το Τόκιο και η Νέα Υόρκη, η μετανάστευση των ηλεκτρονικών οθονών στο εξωτερικό αστικό τοπίο αποτελεί την σύγχρονη τάση στον Δημόσιο Χώρο. Η τηλεόραση είναι μια μικρής κλίμακας συσκευή, η οποία βρίσκεται κατά κύριο λόγο σε εσωτερικούς χώρους κατοικιών. Ωστόσο, πλέον η προβολή εικόνας και video πλέον μεταφέρεται σε μια μεγάλης κλίμακας επιφάνεια στον Δημόσιο Χώρο. Η ενσωμάτωση της προαστιακής ζωής στα εθνικά ραδιοτηλεοπτικά συστήματα μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, σήμαινε ότι τα ηλεκτρονικά μέσα όπως το ραδιόφωνο και η τηλεόραση υπέταξαν όλο και περισσότερους από τους ρόλους που κάποτε προορίζονταν για τον δημόσιο χώρο.¹⁶

Από τη γέννηση του κινηματογράφου, η μεγάλη προβαλλόμενη εικόνα γοήτευσε το κοινό. Οι ψηφιακές προβολές σε εξωτερικούς χώρους στα μεγάλα κτίρια έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλείς τον 21^ο αι., δημιουργώντας εικόνες πολύ μεγαλύτερες από εκείνες που εμφανίζονταν στον κινηματογράφο. Χρησιμοποιώντας γραφικά υπολογιστή, τεχνικές σάρωσης, και projection mapping, δημιουργείται όλο και μεγαλύτερος αριθμός ψηφιακών καλλιτεχνικών έργων στο δημόσιο χώρο.¹⁷ Ακολουθούν τρία σχετικά παραδείγματα.

14 Ursic, M., *City as a work of art - Influence of public art in the city*, University of Ljubljana, 2014.

15 Κατσιαβριά, Φ., *Δημόσια Τέχνη, Δημόσιος Χώρος και Αστική Βιωσιμότητα*, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη, 2021. _____

16 McQuire, S., *The politics of public space in the media city*, Firstmonday.org [website], <https://firstmonday.org/article/view/1544/1459>, accessed 18 March 2023.

17 Head, A., *Exploring the issues of digital outdoor architectural projections*, *Electronic Visualisation and the Arts*, 2012.



Εικόνα 3 Colin Campbell, *Sackville I'm Yours*, 1972, *Sweetest Sympathy*, August 1, 2020. Photo: Mathieu Léger.

1.1. COLIN CAMPBELL - SACKVILLE I'M YOURS (THE CUBE, SACKVILLE, CA, 2020)

Στην διάρκεια της πανδημίας (2019 - 2021), πλήθος καλλιτεχνών έκαναν προβολή των έργων τους σε δημόσιους χώρους σε όλον τον κόσμο. Την νύχτα της 1^{ης} Αυγούστου του 2020, οι Owens Art Gallery, Struts Gallery, Faucet Centre και το Sappyfest, οργάνωσαν προβολές video στην όψη του κτιρίου Terra Beata Farms, που βρίσκεται στο Sackville του Καναδά. Το κτίριο αυτό λειτουργεί ως καταψύκτης τροφίμων, έχει ύψος 44 μέτρα και η προβολή έγινε μέσω outdoor projector. Ο David Ernst, συνιδιοκτήτης της Terra Beata Farms δήλωσε «Είναι μια ενδιαφέρουσα χρήση μιας πλευράς ενός κτιρίου που δεν περιμέναμε καθόλου».¹⁸

Συνολικά, πραγματοποιήθηκαν επτά προβολές, ξεκινώντας με ένα ασπρόμαυρο video με τίτλο *Sackville I'm Yours* (1972) και πρωταγωνιστή τον Colin Campbell. Στην συνέχεια προβλήθηκαν δύο έγχρωμα videos, το πρώτο με τίτλο *Black Men and Me* του Michèle Pearson Clarke (2006) και το δεύτερο με τίτλο *Big Rock Quiet* των Diane Borsato και Rita McKeough (2018). Τέλος, προβλήθηκαν τέσσερα έγχρωμα μουσικά video clips: *I am a Boyband* του Benny Nemerofsky Ramsay (2002), *A Miracle* του Daniel Barrow (2003), *Mehcinut* του Jeremy Dutcher (2019) και *Miss Colombia Medley* της Lido Pimienta (2020).

Όλα τα video είχαν ως αναφορά queer¹⁹ καλλιτέχνες, καθότι στην πόλη, τον Μάιο έκλεισε το bar *Thunder & Lightning* λόγω της πανδημίας, το οποίο ήταν φιλικό προς το ομοφυλόφιλο κοινό. Το κλείσιμό του είναι μέρος ενός οδυνηρού μοτίβου, καθώς αρκετοί χώροι που κάποτε ήταν ζωτικής σημασίας για την καλλιτεχνική ζωή του Sackville έχουν εξαφανιστεί από το 2015 και έπειτα, όπως το *George's Fabulous Roadhouse*, η πρώην *United Church* και το *Sackville Music Hall*. Έτσι λοιπόν, κάπως ειρωνικά, το νεότερο και πιο ουσιαστικό έργο υποδομής της πόλης είναι ένας αυτοματοποιημένος καταψύκτης.

18 CBC [website], <https://www.cbc.ca/news/canada/new-brunswick/sappyfest-movie-screen-building-1.5642350>, accessed 18 March 2023.

19 Ο όρος *queer* αφορά σε περιγραφή έμφυλων μειονοτήτων, που δεν ανήκουν στην κατηγορία των ετεροφυλόφιλων ή/και των cisgender κατηγοριών.



Εικόνα 4 *The Influence Machine*, 2012, Φωτογραφία: Tony Oursler.

1.2. TONY OURSLER – THE INFLUENCE MACHINE (MADISON SQUARE PARK, NYC, US, 2012)

Το *The Influence Machine* ήταν η πρώτη εγκατάσταση video στον δημόσιο χώρο του Tony Oursler (1957-).²⁰ Δημιουργήθηκε το 2000 και προβλήθηκε για πρώτη φορά στο Madison Square Park στο Μανχάταν της Νέας Υόρκης. Αποτελείται από επτά videos, τα οποία προβάλλονται σε ένα κτίριο και στα δέντρα που το περιβάλλουν δημιουργώντας μια Ψηφιακή Οπτικοακουστική Εγκατάσταση. Η εγκατάσταση συγχωνεύει το έργο με το αστικό περιβάλλον δημιουργώντας μία ονειρική και θολή ατμόσφαιρα.

Ένα video παρουσιάζει κείμενα κάθετα κατά μήκος του κορμού ενός δέντρου, ενώ η μουσική επένδυση του *The Influence Machine* περιλαμβάνει τμήματα ραδιοφωνικής ανατροφοδότησης, τους ασυνήθιστους ήχους μιας γυάλινης φουσαρμόνικας (που ερμηνεύει ο Dean Shostak) και μια παρτιτούρα του Anthony Schmalz Conrad (1940-2016)²¹ που γράφτηκε για αυτό το έργο.²² Επιπλέον, μηχανές καπνού χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία μάζας καπνού, πάνω στην οποία προβάλλεται ένα άλλο video. Καθώς τα video προβάλλονται αρχικά σε ένα συμπαγές κτίριο, στην συνέχεια στα φυλλώματα δένδρων και τέλος σε τεχνητό καπνό, οι εναλλαγές στην δομή των αντικειμένων, ενθαρρύνουν τον θεατή να κινηθεί μέσα στο έργο, να βιώσει τα διαφορετικά στοιχεία του και να συναντήσει το δομημένο περιβάλλον με διαφορετικό τρόπο.

20 Αμερικανός καλλιτέχνης πολυμέσων και εγκαταστάσεων.

21 Αμερικανός καλλιτέχνης βίντεο, πειραματικός κινηματογραφιστής, μουσικός, συνθέτης, καλλιτέχνης ήχου, δάσκαλος και συγγραφέας.

22 Anon, *Tony Oursler: The Influence Machine*, Public Art Fund [website], <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/the-influence-machine/>, accessed 21 March 2023.



Εικόνα 5 *Body Movies*, *Relational Architecture 6*, 2001. Φωτογραφία: Antimodular Research.

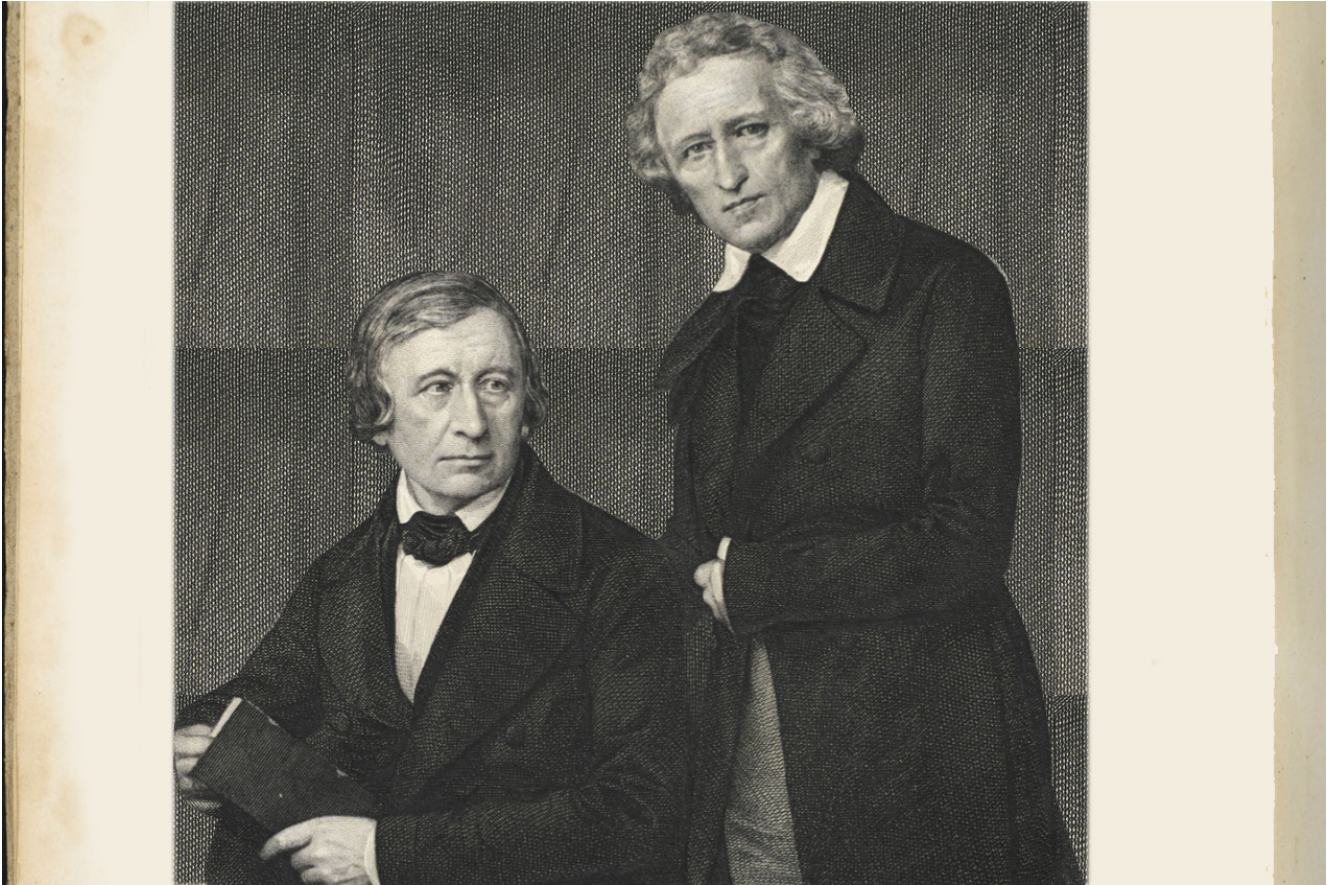
1.3. RAFAEL LOZANO – HEMMER – BODY MOVIES, RELATIONAL ARCHITECTURE 6 (WILLIAMSON SQUARE, LIVERPOOL, UK, 2001)

Το *Body Movies, Relational Architecture 6* του Rafael Lozano-Hemmer (1967-)²³ είναι μια μεγάλης κλίμακας, δημόσια προβολή, εμπνευσμένη από το *The Shadow Dance* (1675) του Samuel van Hoogstraten (1627 – 1678).²⁴ Το *Body Movies* μεταμορφώνει τον δημόσιο χώρο με διαδραστικές προβολές, μεγέθους μεταξύ 400 και 1.800 τετραγωνικών μέτρων. Πιο αναλυτικά, ο Lozano κατέγραψε με την κάμερα 1200 περαστικούς να περπατούν στους δρόμους του Ρότερνταμ, της Μαδρίτης, του Μεξικού και του Μόντρεαλ. Στην συνέχεια, πάνω σε κτίριο της Williamson Square, έκανε προβολή τυχαίων still-frames από το παραπάνω video. Παράλληλα, προβολείς έριχναν πάνω στον τοίχο έντονο φως, με αποτέλεσμα η εικόνα του still να μην φαίνεται.

Συγκεκριμένα, στον τοίχο προβάλλεται ένα still με έξι ανθρώπους εν κινήσει. Λόγω του έντονου φωτός, αυτό το still δεν είναι ορατό στο κοινό. Μόλις ένας τυχαίος πεζός περάσει από το πεζοδρόμιο της Williamson Square και κάνει σκιά η μορφή του στον τοίχο, γίνεται ορατή η μία από τις 6 φιγούρες του προβαλλόμενου still. Όταν περάσουν έξι πεζοί και οι σκιές τους εμφανιστούν στον τοίχο, εμφανίζονται όλες οι φιγούρες του still και ακριβώς εκείνη την στιγμή, ένα νέο still προβάλλεται στο κτίριο. Αυτή τη φορά το νέο still, ίσως δείχνει τρεις μορφές. Μόλις τρεις σκιές σχηματιστούν στον τοίχο προβολής, θα εμφανιστεί νέο still, καθιστώντας την εγκατάσταση διαδραστική.

²³ Μεξικό-Καναδό καλλιτέχνης.

²⁴ Ολλανδός ζωγράφος της Χρυσής Εποχής, ο οποίος ήταν επίσης ποιητής και συγγραφέας.



Εικόνα 6 Jacob Ludwig Carl Grimm & Wilhelm Carl Grimm, <https://www.bl.uk/collection-items/portrait-of-the-brothers-grimm>

2. ΟΙ ΑΔΕΡΦΟΙ GRIMM & ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥΣ

Ο Jacob Ludwig Carl Grimm (1785 - 1863) και ο Wilhelm Carl Grimm (1786 - 1859), ήταν ένα δίδυμο Γερμανών ακαδημαϊκών, φιλολόγων, πολιτιστικών ερευνητών, λεξικογράφων και συγγραφέων, οι οποίοι συνέλεξαν και δημοσίευσαν λαογραφικά κείμενα. Οι γονείς τους Philip Wilhelm Grimm και Dorothea Zimmer, είχαν εννέα παιδιά, από τα οποία τα τρία απεβίωσαν όταν ήταν ακόμα βρέφη. Σε ηλικία έντεκα ετών, οι αδερφοί Grimm, χάνουν τον πατέρα τους από πνευμονία, γεγονός που προκάλεσε οικονομική κατάρρευση στην οικογένεια. Όσο σπούδαζαν νομικά στο Warburg, βίωσαν έντονα τον ρατσισμό λόγω κατώτερης κοινωνικής τάξης στην οποία ανήκαν. Στο Warburg ωστόσο, γνώρισαν το 1803 τον Clemens Brentano (1778-1842)²⁵, ο οποίος καθόρισε αποφασιστικά την πορεία τους, αφού τους κάλεσε να συμμετάσχουν στη συλλογή δημοτικών τραγουδιών Des Knaben Wunderhorn και έτσι προκλήθηκε το ενδιαφέρον τους για τη λαϊκή ποίηση. Ως φιλόλογοι οι Grimm εργάστηκαν σε ένα καθεστώς επηρεασμένο έντονα από το ρομαντικό κλίμα της εποχής, την άνοδο της αστικής τάξης και την εθνική ενοποίηση των γερμανικών κρατιδίων.²⁶ Η μητέρα τους πέθανε το 1808 και οι δυο τους έγιναν οι κηδεμόνες των τεσσάρων μικρότερων αδερφών τους.

Ο πρώτος τόμος τους δημοσιεύτηκε το 1812, με τίτλο *Kinder - und Hausmärchen*²⁷, δηλαδή Παιδικά και Οικογενειακά Παραμύθια και περιείχε 86 ιστορίες, από τις οποίες οι περισσότερες ήταν ακατάλληλες για παιδιά λόγω του στοιχείου της έντονης βίας που υπήρχε σε αυτά. Ακολούθησαν άλλες 70 ιστορίες σ' έναν δεύτερο τόμο που εκδόθηκε το 1814. Αυτή η έκδοση ήταν εικονογραφημένη από τον Ludwig Emil Grimm, τον τρίτο αδερφό της οικογένειας, ο οποίος ήταν ζωγράφος και χαράκτης. Υπάρχουν μεταφράσεις βιβλίων τους σε περισσότερες από 160 γλώσσες και πολιτιστικές διαλέκτους από όλες τις ηπείρους. Ωστόσο, τα παραμύθια που γνωρίζουμε σήμερα, δεν είναι εκείνα που δημοσιεύτηκαν το 1812. Τα γνωστά σ' όλους μας παραμύθια των αδερφών Grimm με τη σημερινή τους μορφή δημοσιεύονται στην έκδοση του 1857, η οποία είχε από ελάχιστες έως και καμία, ομοιότητες με την αρχική έκδοση. Μέσα στα 45 χρόνια και τις 7 εκδόσεις που μεσολάβησαν ανάμεσα στην αρχική έκδοση του

25 Γερμανός ποιητής και συγγραφέας.

26 Μερακλής Μ., Παπαντωνάκης Γ., Ζαφειρόπουλος Χρ., Καπλάνογλου Μ., Κατσαδώρας Γ., *Το Παραμύθι από τους Αδελφούς Grimm στην Εποχή μας*, Gutenberg, Αθήνα, 2017.

27 Grimm, J. & M., *Kinder und hausmärchen*, <https://play.google.com/books/reader?id=y9tLAAAAIAAJ&pg=GBS.PR6&hl=el>, accessed 2 March 2023.

1857, η οποία είχε από ελάχιστες έως και καμία, ομοιότητες με την αρχική έκδοση. Μέσα στα 45 χρόνια και τις 7 εκδόσεις που μεσολάβησαν ανάμεσα στην αρχική έκδοση του 1812 και στην τελική του 1857, οι αδερφοί Grimm διόρθωσαν και σε αρκετές περιπτώσεις, ξαναέγραψαν πλήρως τις ιστορίες ώστε να ανταποκρίνονται σε παιδιά.

Η απήχηση των αδερφών Grimm παγκοσμίως, οφείλεται στο γεγονός ότι οι συμβολικές προεκτάσεις των ιστοριών τους τους δίνει την δύναμη να είναι επίκαιρες και διαχρονικές. Επίσης οι Grimm κατάφεραν να διαμορφώσουν ένα νέο ύφος στα παραμύθια που σήμερα θεωρείται χαρακτηριστικό του κλασικού παραμυθιού. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να ορίσουμε το κλασικό παραμύθι και το πως αυτό διαφοροποιείται από το λαϊκό παραμύθι και τον μύθο.

Τα κλασικά παραμύθια, προέρχονται κυρίως από τις συλλογές λαϊκών παραμυθιών που καταγράφηκαν στο τέλος του 19ου αιώνα. Τα λαϊκά παραμύθια είναι οι ιστορίες που μεταδόθηκαν με τον προφορικό λόγο και προέρχονται από τη φαντασία απλών και καθημερινών ανθρώπων, καταγράφοντας πολλές φορές αληθινά γεγονότα. Οι μύθοι είναι ένας ιδιαίτερος τύπος αφήγησης, στον οποίο τα ζώα, τα φυτά ή παρόμοιοι χαρακτήρες είναι ανθρωπομορφωμένοι (δηλ. παρουσιάζονται και λειτουργούν σαν να ήταν άνθρωποι). Οι ιστορίες αυτού του τύπου συχνά δίνουν ένα ηθικό δίδαγμα, το οποίο μπορεί να δηλωθεί ρητά στο τέλος. Η πιο γνωστή συλλογή μύθων είναι οι *Μύθοι του Αισώπου*.²⁸

Θα λέγαμε λοιπόν πως οι αδερφοί Grimm δημιούργησαν τους πρώτους κανόνες για τη συγγραφή ενός παραμυθιού, για παράδειγμα, η αρχή ενός παραμυθιού με τη φράση «Μια φορά κι έναν καιρό», εισήχθη από τους ίδιους.²⁹ Η Εκπαιδευτική Επιστημονική και Πολιτιστική Οργάνωση των Ηνωμένων Εθνών (UNESCO) έχει δεχτεί τα παραμύθια των αδελφών Grimm στη λίστα τους *Memory Of The World List*. Πιο αναλυτικά, 29 παραμύθια των αδερφών Grimm, καταγράφηκαν στο μητρώο του Πολιτιστικού Οργανισμού, με στόχο τη διατήρησή τους ως παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά.

28 Anon, *Paramythia.Net [website]*, <https://paramythia.net/laika-paradosiakal/>, accessed 14 April 2023.

29 Zipes, J., *The brothers Grimm: from enchanted forests to the modern world*, New York: Palgrave Macmillan, 2002.

Επίσης μία μεγάλη συμβολή των Grimm αποτελεί το γεγονός ότι έχουν δημιουργήσει το μεγαλύτερο και πιο ολοκληρωμένο λεξικό της γερμανικής γλώσσας. Ξεκίνησαν το τεράστιο λεξικό, γνωστό ως Deutsches Wörterbuch, το 1838 και εξέδωσαν τους πρώτους τόμους το 1854. Μέχρι τον θάνατό τους η καταγραφή τους έφτασε μέχρι τη λέξη frucht (φρούτο) με αποτέλεσμα το λεξικό να ολοκληρωθεί στη συνέχεια από μια διαδοχή μεταγενέστερων ακαδημαϊκών.³⁰

Ο Wilhelm παντρεύτηκε την Dorothea Wild από το Kassel, με την οποία απέκτησε τέσσερα παιδιά. Πέθανε στο Βερολίνο από μόλυνση σε ηλικία 73 ετών στις 16 Δεκεμβρίου 1859, ενώ ο Jacob παρέμεινε άγαμος και πέθανε από φυσικά αίτια στις 20 Σεπτεμβρίου 1863. Οι τάφοι των αδελφών Grimm βρίσκονται στο Alter St.- Matthäus-Kirchhof στο Βερολίνο.³¹ Τα τελευταία 15 χρόνια η μνήμη τους γιορτάζεται στο *Brothers Grimm Festival Kassel*, με θεατρικές παραστάσεις των παραμυθιών τους, στον Βοτανικό Κήπο του Kassel, στην Γερμανία. Το 2015, δημιουργήθηκε ένα μουσείο προς τιμήν τους, με το όνομα Grimmwelt (Grimm World) στο Kassel, με περισσότερες από 20 αίθουσες εκθέσεων, οι οποίες περιέχουν σημαντικά αντικείμενα, όπως πρωτότυπα αντίγραφα των παραμυθιών, που χρονολογούνται από το 1812.

30 Anon, *GRIMMWELT Kassel*, atlasobscura [website], <https://www.atlasobscura.com/places/grimmwelt-kassel>, accessed 22 March 2023.

31 Denecke, L., *Britannica* [website], <https://www.britannica.com/biography/Jacob-Ludwig-Carl-Grimm>, accessed 19 March 2023.

3. ΜΟΤΙΒΑ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΤΩΝ ΑΔΕΡΦΩΝ GRIMM

Ο όρος μοτίβο προέρχεται από την ιταλική λέξη *motivo* που σημαίνει κίνητρο. Η Γερμανίδα συγγραφέας Elisabeth Frenzel ορίζει το μοτίβο ως μια μικρότερη δομική ενότητα αφηγηματικού υλικού, η οποία σε καμιά περίπτωση δεν συγκροτεί από μόνη της πλοκή, εμπεριέχει ωστόσο στοιχεία που αποτελούν προϋπόθεση για τη δημιουργία πλοκής.³²

Η ολοκληρωμένη μορφή της ανάπτυξης ενός μοτίβου δημιουργεί ένα «επεισόδιο». Ο ακαδημαϊκός Δημήτρης Πολίτης³³, αναφέρει πως «Σύμφωνα με τα μοτίβα έχει καταρτιστεί ένας διεθνής κατάλογος (1955-1957), μέσα στον οποίο βρίσκει κανείς επεισόδια που γεμίζουν όχι μόνο παραμύθια αλλά και τραγούδια, συναξάρια ή άλλες αφηγήσεις. Έτσι, προσγειώνεται κανείς σε μια πραγματικότητα, κατά την οποία ακόμη και το πιο ασήμαντο κωμικό ανέκδοτο ή μια τραγική τοπική διήγηση διεκδικεί τοπικό χαρακτήρα, ενώ στην ουσία έχει τουλάχιστον εθνικό ή ακόμη και παγκόσμιο».

Για τους Jacob και Wilhelm Grimm, τα μοτίβα αποτελούσαν συσπαστικά στοιχεία των ιστοριών τους καθώς αποτελούσαν εντροπικά σημεία της αφήγησης, στα οποία το ανοίκειο δημιουργούσε τον πλασματικό χώρο φιλοξενίας του τρομακτικού. Τα κυριότερα μοτίβα τους αφορούσαν στην αναπηρία, στην δυσμορφία και στην προσωποποίηση του θανάτου, δηλαδή την εμφάνιση του θανάτου ως πρόσωπο στην εκάστοτε ιστορία.

³² Frenzel, E., *Stoff-, Motiv- und Symbolforschung*, JB Metzler, 1978.

³³ Λέκτορας στο τμήμα Επιστημών Εκπαίδευσης και Αγωγής Προσχολικής Ηλικίας (ΤΕΕΑΠΗ) του Πανεπιστημίου Πατρών.

3.1. ΑΝΑΠΗΡΙΑ

Τα παραμύθια με αναφορές στην αναπηρία και τη δυσμορφία στην αρχική συλλογή των Grimm, είναι πολλά, έτσι, «Περίπου ένα στα τρία παραμύθια αναφέρονται στην αναπηρία ή στην δυσμορφία».³⁴ Χαρακτηριστικό είναι το παραμύθι με τίτλο «Το Κορίτσι Χωρίς Χέρια» στο οποίο, ένας πατέρας υπόσχεται σε έναν γέρο ότι θα κόψει τα χέρια της κόρης του έναντι χρηματικού ανταλλάγματος και όντως αφήνει το παιδί του ανάπηρο. Συχνά, παρουσιάζουν την αναπηρία ως δώρο, καθότι ένας άνθρωπος με αναπηρία, έχει μία εξαιρετική ικανότητα και αυτή η θεωρία ίσως να οφείλεται στην πίστη των Grimm στον Θεό, ενώ σπανίως η αναπηρία είναι αποτέλεσμα τιμωρίας. Όταν γίνεται αναφορά σε μία ακρωτηριασμένη μορφή, έχουμε υπερ-αναπηρία³⁵, δηλαδή έναν άνθρωπο με άκρα ζώου ή χωρίς καθόλου άκρα. Μέσα από τα κείμενα τους, οι Grimm υπερασπίζονται την διαφορετικότητα, επιλέγουν πρωταγωνιστικούς ρόλους για τους ιδιαίτερους ήρωες τους, προτρέποντας έμμεσα τους αναγνώστες τους να μην υποτιμούν άτομα ανάπηρα, αλλά να τα σέβονται τη δύναμή τους.

Η ακαδημαϊκός Ann Schmiesing (1969-)³⁶ ισχυρίζεται ότι κάποιες απεικονίσεις αναπηριών και τερατογενέσεων είναι επηρεασμένες από πραγματικές συνθήκες και παθήσεις όπως η γαγγλιοζίτωση ή το σύνδρομο Down. Επίσης, η ίδια αναφέρει πως η αναπηρία και η ασθένεια αποτελούν εν μέρει αυτοβιογραφικά στοιχεία των αδελφών Grimm. Για παράδειγμα, μεταξύ της πρώτης έκδοσης του 1812 και της έβδομης το 1857, η υγεία του Wilhelm Grimm κλονίστηκε, αφού υπέφερε από άσθμα και προβλήματα καρδιάς. Επίσης, δύο από τα παιδιά του ήταν βαριά άρρωστα, ενώ, το ένα πέθανε όσο ακόμα ήταν βρέφος. Σε όλα αυτά, προστίθεται και η πνευμονία του πατέρα του που αποδείχθηκε θανατηφόρος.³⁷

Ο Arthur Rackham (1867–1939)³⁸ εικονογράφησε το *The Fairy Tales of the Brothers Grimm* το 1912. Στον σχεδιασμό του, διακρίνεται μια συμπαθητική πινελιά προς τους χαρακτήρες με αναπηρία, αντανακλώντας την δική του ευγενική ιδιοσυγκρασία. Ο Rackham αναγνώριζε την ομορφιά και την δύναμη της φύσης και έτσι ζωγράφιζε με σεβασμό τόσο στη γοητεία της όσο και στην αυστηρότητα και την ακαμψία της.³⁹

34 Τσακίρη, Μ., *Η αναπαράσταση της αναπηρίας και της δυσμορφίας στα εικονογραφημένα παραμύθια των Grimm*, ΕΚΠΑ, 2017.

35 Super-cripples, Όρος που χρησιμοποιεί η Ann Schmiesing.

36 Καθηγήτρια Γερμανικών και Σκανδιναβικών Σπουδών με ερευνητικά ενδιαφέροντα στη γερμανική και νορβηγική λογοτεχνία και πολιτισμό του 18ου και 19ου αιώνα.

37 Schmiesing, A., *Disability, Deformity, and Disease in the Grimms' Fairy Tales*, Wayne State University Press, 2014.

38 Άγγλος εικονογράφος βιβλίων.

39 Menges, J., Rackham, A., *The Fantastic Line Art of Arthur Rackham*, Dover Publications, 2017.

3.2. ΔΥΣΜΟΡΦΙΑ

Κάθε παρέκκλιση από την αρμονική σχέση των στοιχείων του προσώπου (χείλη, μάτια, μύτη, αφτιά) μπορεί να χαρακτηριστεί ως δυσμορφία. Γενικότερα, στα παραμύθια των Grimm, είναι πιο πιθανό να παραμορφωθούν οι άνδρες πρωταγωνιστές από ότι οι γυναίκες πρωταγωνίστριες, εξαιτίας της παρέμβασης μιας κακής ή υπερφυσικής δύναμης. Ωστόσο, τα περισσότερα θηλυκά πλάσματα με δυσμορφία, παρουσιάζονται ως ανήμπορα ή παθητικά, ενώ τα αρσενικά πλάσματα περιγράφονται ισχυρά ή σε κάποια σημαντική θέση εξουσίας.⁴⁰ Συχνά, περιγράφουν στις ιστορίες τους μορφές με κρεμασμένα χείλη, τεράστια δόντια, υπερμεγέθη χέρια και οπίσθια. Για παράδειγμα, στο παραμύθι *Οι Τρεις Κλώστρες* (The Three Spinners), οι Μοίρες εμφανίζονται δύσμορφες λόγω τους εργασιακού μόχθου («Η πρώτη έχει ένα μεγάλο πόδι, η δεύτερη πελώρια χείλη, η τρίτη τεράστιο αντίχειρα»)⁴¹

Επηρεασμένοι από φαινόμενα της κοινωνίας, όπως οι συχνές τερατογενέσεις της εποχής τους, οι προκαταλήψεις και οι διακρίσεις, τα κείμενά τους εντοπίζονται στο δίπολο ομορφιάς – ασχήμιας, με το όμορφο να συμβολίζει το καλό και το άσχημο να συμβολίζει το κακό. Υπάρχουν αξιοσημείωτες εξαιρέσεις ωστόσο, όπως το παραμύθι της *Χιονάτης* (*Snow White*), όπου οι άσχημοι εξωτερικά χαρακτήρες έχουν ευγενική ψυχή. Οι καθηγήτριες Elizabeth Grauerholz⁴² και Lori Baker – Sperry⁴³, ανέλυσαν 168 παραμύθια που είχαν γραφτεί το 1800 από τους Jacob και Wilhelm Grimm. Σχεδόν το 94% των 168 ιστοριών αναφέρονται στην εξωτερική εμφάνιση και ειδικότερα σε κάθε ιστορία γίνεται νύξη της εξωτερικής εμφάνισης 14 φορές.⁴⁴

Στις εικονογραφημένες εκδόσεις του παραμυθιού *Σταχτοπούτα* (Cinderella), κοινό χαρακτηριστικό όλων είναι η ομορφιά της Σταχτοπούτας, ανάλογη με τα πρότυπα της εποχής και του πολιτισμού. Σύμφωνα με τη καθηγήτρια Αγγελική Γιαννικοπούλου⁴⁵ «Στην ρωσική παραλλαγή, οι αδερφές προσπαθούν να ασχημύνουν τη Σταχτοπούτα με το να την κάνουν να δείχνει αδύνατη. Φαίνεται πως η ομορφιά αποτελεί ισχυρότατο ταμπού μιας κοινωνίας που αποδεικνύεται ρατσιστικά σκληρή απέναντι στους θεωρούμενους άσχημους».

40 Schmiesing, A., *Disability, Deformity, and Disease in the Grimms' Fairy Tales*, Wayne State University Press, 2014.

41 Αγγελοπούλου, Α., Από μάνα σε σε κόρη, τροφή και κλώσιμο σε τρία μαγικά νεοελληνικά παραμύθια.

42 Καθηγήτρια με αντικείμενο μελέτης τις κοινωνικές ανισότητες από μια κοινωνική ψυχολογική προοπτική.

43 Καθηγήτρια στο Τμήμα Φιλελεύθερων Τεχνών και Επιστημών.

44 Hanafy, E., *Scholars say fairy tales stress beauty*, Associated Press, 2004.

45 Καθηγήτρια στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα ΤΕΑΠΗ.

3.3. Η ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Σύμφωνα με τον Émile Nourry (1870 –1935)⁴⁶, τον Arnold van Gennep (1873 – 1957)⁴⁷ και τον Hans Naumann (1886 – 1951)⁴⁸, μέσα από τα παραμύθια διαφαίνονται αρχαίες τελετουργίες μύησης, πρωτόγονες διαβατήριες τελετές αλλά και τελετουργίες που γινόταν σε μια προσπάθεια να αποτραπεί το αναπόφευκτο του θανάτου.⁴⁹ Ωστόσο, οι αδελφοί Grimm εξέδωσαν την πρώτη τους συλλογή παραμυθιών το 1812. Το 1800, το παγκόσμιο ποσοστό θνησιμότητας για τα παιδιά ήταν 44%. Για σύγκριση, μέχρι το 2015, ο αριθμός αυτός είχε πέσει κατακόρυφα στο 4,5%.⁵⁰

Κάτι το πραγματικά ιδιαίτερο που έκαναν οι Grimm, ήταν να προσδώσουν στον θάνατο ανθρώπινα χαρακτηριστικά και μορφή, αντιμετωπίζοντάς τον ισότιμα με τους υπόλοιπους χαρακτήρες των ιστοριών τους. Η προσωποποίηση του θανάτου συναντάται σε πέντε ιστορίες τους. Συγκεντρώνοντας στοιχεία ενός φυσικού προσώπου, ο Θάνατος έχει λευκό δέρμα, δύο χέρια ιδιαίτερα κρύα, ενώ συχνά παρουσιάζεται με κινητικές δυσκολίες. Μάλιστα, στο παραμύθι «Οι Αγγελιοφόροι του Θανάτου», ο Θάνατος μονομαχεί με έναν γίγαντα, και εξαιτίας του αδύναμου κορμιού του, ο γίγαντας σωματικά διακρίνεται ως ο πιο δυνατός. Επίσης, ο θάνατος συχνά παρομοιάζεται με τον διάβολο.

«Η Charlotte Otten από το σύνολο των εικονογραφήσεων του Maurice Bernard Sendak (1928 – 2012)⁵¹, ξεχωρίζει την μορφή του θανάτου για το παραμύθι *Ο Θάνατος Νονός...* Το κείμενο των Grimm αναφέρει ότι ο θάνατος έχει παγωμένα χέρια και είναι θυμωμένος. Αντίθετα, ο Θάνατος του Sendak είναι γελαστός και έχει μαλλιά. Σε συνέντευξή του το 1987 ο Sendak δεν μπορεί να εξηγήσει πώς οδηγήθηκε σε τέτοια απεικόνιση του Θανάτου».⁵²

46 Γάλλος εκδότης, βιβλιοπώλης και λαογράφος γνωστός με το ψευδώνυμο Pierre Saintyves.

47 Ολλανδός, Γερμανός, Γάλλος εθνογράφος και λαογράφος.

48 Γερμανός ιστορικός λογοτεχνίας και λαογράφος.

49 Σακελλαρίου, Χ., *Το παραμύθι χτες και σήμερα: η ψυχοπαιδαγωγική και κοινωνική λειτουργία του*, Πατάκης, Αθήνα, 1995.

50 <https://ourworldindata.org/child-mortality>

51 Αμερικανός συγγραφέας και εικονογράφος παιδικών βιβλίων.

52 Κανατσούλη, Μ., *Ο Maurice Sendak εικονογραφεί παραμύθια των αδελφών Grimm*, Gutenberg, 2017.

4. ΕΝΝΟΙΕΣ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΤΩΝ ΑΔΕΡΦΩΝ GRIMM

Η παρούσα έρευνα επιχειρεί την ανάλυση των παραμυθιών των αδερφών Grimm όσον αφορά στις βασικές έννοιες που συναντάμε σε αυτά. Ως έννοια ορίζεται «το σύνολο των σταθερών νοημάτων που χαρακτηρίζουν κάποιο πράγμα και συμβολίζεται από ένα όνομα (όρο). Ως πράγμα θεωρείται ένα αντικείμενο (πράγμα εμπειρικής αντίληψης) ή μια ιδέα (πράγμα νοητικής σύλληψης)». ⁵³ Οι Grimm επιλέγουν να θίξουν σε ορισμένες από τις ιστορίες τους την έννοια του ανιμισμού και σε όλες την έννοια της μετάβασης, οι οποίες χαρακτηρίζονται ως αφηρημένες.

4.1. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΑΝΙΜΙΣΜΟΥ

Το διαρκές ενδιαφέρον για το ζώο, για την οντολογική ή μη διαφορά του από τον άνθρωπο, αποτυπώνεται και σε φιλοσοφικές συζητήσεις που διεξάγονταν από την εποχή του Αριστοτέλη (384 π.Χ. - 322 π.Χ.) ⁵⁴ έως σήμερα και ειδικά τα τελευταία χρόνια, δείχνουν να αποκτούν νέα δυναμική. ⁵⁵ Στις ιστορίες των Grimm, κυριαρχούν πλάσματα με χαρακτηριστικά ανθρώπου και ζώου, ενώ συχνά παρατηρούμε να δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην ψυχική σύνδεση μεταξύ ανθρώπου και ζώου. Πρόκειται για την περίπτωση του ανθρωπομορφισμού, οικεία στα παιδιά της προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας καθώς συνδέεται άρρηκτα με την ανιμιστική διάθεση που παρουσιάζει το παιδί σε αυτήν την ηλικία. ⁵⁶

Ο Edward Burnett Taylor (1832 - 1917) ⁵⁷ όρισε τον ανιμισμό ως τη «γενική πίστη στις πνευματικές υπάρξεις», στο έργο του *Πρωτόγονος Πολιτισμός*. ⁵⁸ Με τον όρο ανιμισμός, στις ανθρωπιστικές και κοινωνικές επιστήμες, εννοείται ο τρόπος θέασης του κόσμου, των αντικειμένων που υπάρχουν σε αυτόν και των μεταξύ τους σχέσεων με έναν συγκεκριμένο τρόπο, διαφορετικό από τον συνηθισμένο. Ο άνθρωπος που ζει σε μία ανιμιστική πραγματικότητα

53 Anon, *Patakis [website]*, <https://www.patakis.gr/files/17207.pdf>, accessed 31 March 2023.

54 Αρχαίος Έλληνας φιλόσοφος και επιστήμονας.

55 Perler, D., Wild, M, *Der Geist der Tiere*, Suhrkamp, Φρανκφούρτη, 2005.

56 Αναγνωστόπουλος, Β., *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*, Καστανιώτης, Αθήνα 1997.

57 Βρετανός Ανθρωπολόγος.

58 Taylor, E., *Primitive Culture*, J. Murray, 1871.

αποδίδει συνείδηση σε πολλές άλλες οντότητες εκτός του ανθρώπου, όπως σε θεότητες, τα ζώα, τα φυτά, τα διάφορα στοιχεία της φύσης.⁵⁹

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν δύο παραμύθια με πρωταγωνιστή το φίδι. Στο πρώτο με τίτλο *Το Άσπρο Φίδι (The White Snake)*⁶⁰, ένας υπηρέτης τρώει την σάρκα από ένα φίδι, και από εκείνη την στιγμή, αποκτά την ικανότητα να αντιλαμβάνεται την γλώσσα των ζώων και να μπορεί να επικοινωνήσει μαζί τους. Αυτό είναι ένα μοτίβο συχνό στις χώρες της Κεντρικής και Ανατολικής Ευρώπης, στις χώρες της Βαλτικής και περιστασιακά, σε Χώρες εκτός Ευρώπης.⁶¹ Στο δεύτερο με τίτλο *Παραμύθια από το φίδι (Tales of the Toad)*, (σε άλλες μεταφράσεις *Παραμύθια από τον Φρύνο*), ένα αγόρι ταιΐζει ένα φίδι και όταν μετά από χρόνια η μητέρα του αγοριού είδε το φίδι και το σκότωσε, ο γιός της αδυνάτησε και πέθανε. Έτσι, παρατηρούμε πως η σύνδεση του πρωταγωνιστή και του ζώου, πέρα από σωματική εξελίσσεται και σε πνευματική, γεγονός που καθιστά τον άνθρωπο και το ζώο να λειτουργούν σαν συγκοινωνούντα δοχεία σε ένα μεταφυσικό σύμπαν, δηλαδή ότι συμβαίνει στον έναν επηρεάζει άμεσα τον άλλον.

59 Harari, Y, *Sapiens, Μια Σύνοψη Ιστορία του Ανθρώπου*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2011.

60 Grimm, J. & W., *Märchen von der Unke Grimm*, Kinder- und Hausmärchen, 1837.

61 Ranke, K., *Enzyklopädie des Märchens: Suchen-Verführung*, Walter de Gruyter, 2010.

4.2. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ

Η μετάβαση αποτελεί την κεντρική ιδέα στις ιστορίες των αδερφών Grimm, ενώ γενικά είναι μία έννοια που εμπεριέχεται σε πολλά παραμύθια στην παγκόσμια λογοτεχνία. Οι Grimm, από τις πρώτες τους κιόλας έκδοση, έκαναν ξεκάθαρο στο κοινό πως με τα παραμύθια τους δεν θέλουν να πουν ψέματα στους μικρούς αναγνώστες. Αντιθέτως, μέσω των κειμένων τους, αποκαλύπτουν στο παιδί (αναγνώστη ή ακροατή), τον αληθινό και σκληρό κόσμο των ενηλικίων. Σύμφωνα με την ακαδημαϊκό Maria Tatar⁶², τα παιδιά καλούνται να βρουν ριζοσπαστικούς τρόπους για να «επιβιώσουν σε έναν κόσμο που κυβερνάται από ενήλικες». Ζητήματα που απασχολούν την ενήλικη ζωή, όπως οι δολοφονίες, οι ακρωτηριασμοί, οι αιμομιξίες και οι βρεφοκτονίες αποτελούν μερικά από τα θέματα που διαπραγματεύονται οι Grimm.

Στο τέλος κάθε παραμυθιού τους, ένας κεντρικός χαρακτήρας αισθάνεται δικαίωση και γαλήνη, συνήθως με την τιμωρία ενός ή περισσότερων χαρακτήρων. Η έννοια της τιμωρίας ήταν αμείλικτη και βασανιστική, ενώ η αθώωση ερχόταν μέσω ανταμοιβής. Θυμίζοντας το σύστημα της ποινικής δικαιοσύνης, οι Grimm τοποθετούν την αλήθεια στο τέλος της ιστορίας, καταδικάζοντας τους ένοχους και ελευθερώνοντας τους αθώους. Πρέπει σε αυτό το σημείο να αναφερθεί πως υποστηρίζουν την βία ως μέσο τιμωρίας, πολλές φορές και την θανάτωση του ενόχου, ώστε να επέλθει η δικαίωση. Πολλές φορές, όταν κάποιος ήρωας σχεδίαζε να κάνει κάτι κακό, τελικά αυτό επιστρέφει στον ίδιο ως τιμωρία. Για παράδειγμα στο παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ (Hansel and Gretel)*⁶³, η κακιά μάγισσα θέλει να ψήσει στον φούρνο ένα μικρό κορίτσι (ηθικά κακό), ενώ στο τέλος, η ίδια καταλήγει στον φούρνο να μαγειρεύεται (τιμωρία). Με αυτόν τον τρόπο, οι Grimm δίνουν το μήνυμα πως η κακία και η αδικία που υπάρχουν στον κόσμο τιμωρούνται, για να επικρατήσουν το καλό και η δικαιοσύνη. Η ηθική δυαδική αντίθεση μεταξύ καλού και κακού, επαναλαμβάνεται συχνά στα παραμύθια των Grimm. Στο δίπολο αυτό, οι πρωταγωνιστές ενσαρκώνουν χαρακτήρες που αντιμάχονται και στο τέλος επικρατεί το καλό (το Αριστοτελικό «σωστό») και τελικά αποκαθίσταται η ηθική τάξη των πραγμάτων, με οποιοσδήποτε κόστος.

62 Αμερικανίδα ακαδημαϊκός του οποίου η εξειδίκευση βρίσκεται στην παιδική λογοτεχνία, τη γερμανική λογοτεχνία και τη λαογραφία.

63 Grimm, J. & W., *Hänsel und Gretel*, Kinder- und Hausmärchen, 1812.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν δύο παραμύθια με την έννοια της μετάβασης (παιδί-ενήλικας και τιμωρία-δικαιοσύνη). Αρχικά, στην ιστορία *Σταχτοπούτα (Cinderella)*⁶⁴, στην εκδοχή των αδερφών Grimm, η νεαρή πρωταγωνίστρια παντρεύεται στο τέλος τον πρίγκιπα του παραμυθιού. Η Σταχτοπούτα ανήκει επίσημα στον κόσμο των ενηλίκων, καθότι ο γάμος στην εκκλησία προϋποθέτει το ζευγάρι να έχει ενηλικιωθεί με βάση το νομικό πλαίσιο που ισχύει σε κάθε χώρα στην εκάστοτε χρονική περίοδο. Επίσης, το ότι παντρεύεται τον άντρα που αγαπά, αποτελεί δικαίωση, ύστερα από τις κακουχίες που πέρασε από τις θετές αδερφές της. Τέλος, η τιμωρία στις βασανίστριες της Σταχτοπούτας, επήλθε μέσω της τύφλωσης τους από πουλιά (θεία δίκη), ενώ εξαιτίας της αναπηρίας τους, καταλήγουν φτωχές (το κακό που θέλησαν να προξενήσουν στην Σταχτοπούτα, περνάει σε αυτές).

Στο παραμύθι της Ραπουνζέλ (*Rapunzel*)⁶⁵, στην εκδοχή των αδερφών Grimm, μία έγκυος γυναίκα λαχταρά να φάει κάποια σπάνια λαχανικά, και καθώς ο άντρας της είναι φτωχός, τα κλέβει από έναν ξένο κήπο. Η ιδιοκτήτρια του κήπου (μάγισσα) ζητά ως αντάλλαγμα το μωρό του ζευγαριού και με την βία το κλέβει την ώρα που γεννιέται και το κλείνει σ' έναν πύργο. Δίνει στο παιδί το όνομα Ραπουνζέλ, απαγορεύοντάς του να βγει από τον πύργο ή να δεχθεί επισκέψεις για όλη του την ζωή. Χαρακτηριστικό της Ραπουνζέλ ήταν τα πολύ μακριά μαλλιά που είχε, με αποτέλεσμα μία μέρα (όταν ήταν περίπου 16 ετών), ένας πρίγκιπας να ανέβει στον πύργο από το παράθυρο, χρησιμοποιώντας τα μαλλιά της ως σκάλα. Κάθε πρωί, που η μάγισσα λείπει, ο πρίγκιπας επισκέπτεται την Ραπουνζέλ, μέχρι το βράδυ. Έτσι οι δύο τους διατηρούν την σχέση τους κρυφή, έως την στιγμή που η μάγισσα ανακαλύπτει ότι η Ραπουνζέλ είναι έγκυος. Μέσα στο θυμό της, η μάγισσα βρήκε ένα ψαλίδι, έκοψε τα μακριά μαλλιά Ραπουνζέλ και την εξόρισε στην έρημο. Την επόμενη μέρα, η μάγισσα έβαλε γρήγορα τα κομμένα μαλλιά στο παράθυρο, ο πρίγκιπας ανέβηκε, αλλά αντί για την αγαπημένη του Ραπουνζέλ βρήκε τη μάγισσα να τον κοιτάζει με πονηρά αστραφτερά μάτια. Μέσα στην αγωνία του πήδηξε από τον πύργο, επέζησε, όμως τα αγκάθια στα οποία έπεσε πάνω τον τύφλωσαν. Έτσι, αφού περιπλανήθηκε τυφλός για αρκετά χρόνια μέσα στη δυστυχία, έφτασε στην έρημο όπου ζούσε η Ραπουνζέλ με τα δίδυμα παιδιά τους που είχε γεννήσει. Τα δάκρυα τους όταν

64 Grimm, J. & W., *Aschenputtel*, Kinder- und Hausmärchen, 1812.

65 Grimm, J. & W., *Rapunzel*, Kinder- und Hausmärchen, 1812.

ξανάσμιξαν, ήταν τόσο θεραπευτικά ψυχικά και σωματικά, που ο πρίγκιπας ανέκτησε την όρασή του και ζήσαν όλοι ευτυχισμένοι, ενώ μάγισσα έζησε για πάντα φυλακισμένη στον πύργο.

Σε αυτό το παραμύθι, η πρωταγωνίστρια μένει έγκυος από τον πρίγκιπα, και η μετάβαση στην ενηλικίωση έρχεται μέσω της σεξουαλικής επαφής. Η δικαιοσύνης μέσω της τιμωρίας έχει τέσσερις φάσεις:

- Στην πρώτη φάση, η κακιά μάγισσα δικαιώνεται, τιμωρώντας το ζευγάρι με την φυλάκιση του μωρού τους, καθώς μπήκαν παράνομα στον κήπο της και έκλεψαν κάποια λαχανικά.
- Στην δεύτερη φάση, η κακιά μάγισσα δικαιώνεται, τιμωρώντας τον πρίγκιπα με τύφλωση, καθώς μπήκε παράνομα στο δωμάτιό της φυλακισμένης της.
- Στην τρίτη φάση, η κακιά μάγισσα δικαιώνεται, τιμωρώντας την Ραπουνζέλ με το κόψιμο των μαλλιών της, καθώς ήρθε σε σεξουαλική επαφή, ενώ της το είχε απαγορεύσει.
- Στην τέταρτη φάση, η δικαίωση για τον πρίγκιπα έρχεται, όταν επανέρχεται η όρασή του, ενώ η κακιά μάγισσα παγιδεύεται στην φυλακή της Ραπουνζέλ⁶⁶ (το κακό που ήθελε για την Ραπουνζέλ, το βίωσε η ίδια).

66 Grimm, J. & W., *Rapunzel*, Household Tales (English translation by Margaretmm Hunt), 1884.

5. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Ύστερα από την θεωρητική μελέτη στους όρους: Δυσμορφία, Προσωποποίηση Θανάτου, Τιμωρία, Μετάβαση και Δικαιοσύνη, δημιουργήθηκαν τρία Ψηφιακά Οπτικοακουστικά Έργα παράλληλα με την επιλογή τριών κτιρίων τα οποία ανήκουν στον Αστικό Ιστό της Αθήνας, πάνω στα οποία προτείνεται να πραγματοποιηθεί διαδοχικά στο κάθε ένα η ψηφιακή προβολή των τριών videos. Πιο αναλυτικά, με αφετηρία την έννοια του κατωφλιού, όπως ανέφερα και στην εισαγωγή, στήριξα την μελέτη μου στην έννοια της μετάβασης. Τρεις λοιπόν θα είναι οι σταθμοί προβολής με μια συμβολική σημασία, ο πρώτος ήταν Μαιευτήριο (συμβολίζει την γέννηση), ο δεύτερος είναι Εκκλησία (συμβολίζει μετάβαση μέσω βάφτισης, γάμου, κηδείας) και ο τρίτος ήταν Γηροκομείο (συμβολίζει το τέλος της ζωής και την πορεία προς τον θάνατο). Έτσι,

- Το πρώτο Ψηφιακό Οπτικοακουστικό Έργο με τίτλο *Dysmorphia*, θίγει το μοτίβο της Δυσμορφίας. Προτείνεται να προβληθεί στην πρόσοψη του κτιρίου στην οδό Γραμβέτας 4, στο οποίο στεγαζόταν στο πρώτο Μαιευτήριο της Αθήνας (Αλεξάνδρα), ενώ σήμερα αποτελεί χώρο γραφείων.
- Το δεύτερο Ψηφιακό Οπτικοακουστικό Έργο με τίτλο *PTJ*, από τις λέξεις Punishment – Transition – Justice, θίγει τις έννοιες της Τιμωρίας, της Μετάβασης και της Δικαιοσύνης. Προτείνεται να προβληθεί στην πλαϊνή όψη του κτιρίου της Πρώτης Ευαγγελικής Εκκλησίας Αθηνών.
- Το τρίτο Ψηφιακό Οπτικοακουστικό Έργο με τίτλο *Death Man*, θίγει το μοτίβο της Προσωποποίησης του Θανάτου. Προτείνεται να προβληθεί στην πλάγια όψη του κτιρίου στην οδό Πλουτάρχου 1 όπου ήταν χτισμένο το πρώτο Πτωχοκομείο – Γηροκομείο της Αθήνας, ενώ πλέον το νέο κτίριο αποτελεί της Πρεσβεία της Μεγάλης Βρετανίας.

Σημαντική ήταν η έρευνα Ψηφιακών Έργων Τέχνης που έχουν προβληθεί σε Δημόσιους χώρους από καλλιτέχνες σε όλον τον κόσμο και λειτούργησαν ως αναφορές για την παρούσα εργασία. Ακολουθεί μια παρουσίαση των πιο σημαντικών αναφορών αυτών.



Εικόνα 7 *Projection Napping*, Optical Animal, 2016.

5.1. ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Σημαντική αναφορά για την υλοποίηση της εργασίας μου, υπήρξε το ύφος και η αισθητική του έργου συγκεκριμένων καλλιτεχνών. Αφετηρία για εμένα ήταν ο τρόπος με τον οποίο οι Optical Animal διαχειρίστηκαν την προβολή video στον δημόσιο χώρο. Επίσης, το έργο του Bill Viola, με ενέπνευσε ενσωματώσω την έννοια της μετάβασης στο έργο μου, ενώ παράλληλα η σύνδεση των videos μεταξύ τους στον Doug Aitken ήταν σημαντικά στην διάρθρωση και ακολουθία παρουσίασης των δικών μου video.

OPTICAL ANIMAL – PROJECTION NAPPING (NEW YORK, US, 2016)

Η ομάδα Optical Animal, με έδρα το Brooklyn, NYC, αναλαμβάνει τον σχεδιασμό video από το 2008. Ιδρύθηκε από το δημιουργικό δίδυμο JR Skola και Max Coyote Nova. Οι δυο τους γνωρίστηκαν το 2006 στη σχολή κινηματογράφου NYU και ξεκίνησαν να δουλεύουν μαζί σε ταινίες μικρού μήκους και μουσικά video. Το πρώτο όνομα της ομάδας ήταν Dawn Of Man, ενώ το νέο όνομα δόθηκε από τον πατέρα του Nova. Το αίσθημα απελευθέρωσης που ένιωθε ο Skola όταν έβλεπε ταινίες, ήταν αυτό που τον οδήγησε στην πειραματική ενασχόληση με την Video Art και στην συνέχεια στην ίδρυση της Optical Animal. Ο Nova πέρα από την δημιουργία αφηγηματικών και αφηρημένων videos, συνθέτει κλασική μουσικής, ενώ διδάσκει παράλληλα Live Video Performance Art στο Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης.⁶⁷

Η ομάδα έχει παρουσιάσει video σε εκδηλώσεις και φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων των Mutek IMG, Montreal, του Art Basel, Miami, του Φεστιβάλ Adelaide, Australia, του NXNW, Toronto και της Westbeth Gallery, NYC. Τέλος, η Optical Animal έχει συνεργαστεί με το New World Symphony, τη Microsoft, την Intel, τη Sony, τον Calvin Klein, τον Christian Louboutin και τους New York Times. Το τελευταίο διάστημα τα έργα τους

67 Anon, *Optical Animal*, <http://arts.timessquarenyc.org/times-square-arts/artists/optical-animal/index.aspx>, accessed 19 April 2023.

αφορούν στην τεχνητή νοημοσύνη και την διαδραστική τεχνολογία.

Το video τους με τίτλο *Projection Napping*, παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 2016 στις όψεις κτιρίων και γεφυρών σε όλη τη Νέα Υόρκη και αποτελείται από μία μεγάλη συλλογή videos, έγχρωμων, χωρίς ήχο, στα οποία πρωταγωνιστούν άτομα που κοιμούνται ενώ μοιάζουν να έχουν φωλιάσει στην αρχιτεκτονική των αστικών κτιρίων. «Έχουμε συνηθίσει να νιώθουμε μικροί δίπλα στις διαφημιστικές γιγαντοοθόνες των πόλεων»⁶⁸, γι' αυτό η ομάδα Optical Animal επιλέγει να αντιστρέψει αυτή την αίσθηση, έτσι, οι κοιμισμένοι πρωταγωνιστές προβάλλονται σε τεράστια κλίμακα. Οι προβολές των videos γίνονται σε τυχαίες ώρες και τοποθεσίες, έχοντας μεγάλη διάρκεια. Το έργο παραπέμπει στο video του Andy Warhol (1928–1987)⁶⁹ με τίτλο *Sleep* (1963), όπου κινηματογράφησε έναν άντρα (John Giorno) να κοιμάται, για περισσότερες από πέντε ώρες.

Για τη δημιουργία του project έγινε χρήση εξειδικευμένο λογισμικού χαρτογράφησης (projection mapping), μία μέθοδος με την οποία ένα video με 3D ή 2D περιεχόμενο προβάλλεται ακριβώς στη δοσμένη επιφάνεια ενός κτιρίου.⁷⁰ Το *Projection Napping* τοποθετήθηκε στους τοίχους του νέου κτηρίου Whitney δίπλα στον αυτοκινητόδρομο West Side, στις καμάρες κάτω από τη γέφυρα του Manhattan και στο West Village στο Crown Heights.⁷¹ Τα γυρίσματα ξεκίνησαν με 15 άτομα που και την καταγραφή τους σε studio, ενώ στην πορεία πολλαπλασιάστηκαν, καθότι πέρα από την Νέα Υόρκη, το project της Optical Animal ταξίδεψε στο Βερολίνο και στη Ρώμη. Το 2020, παρουσίασαν μία νέα έκδοση του έργου *Projection Napping*, το οποίο προβλήθηκε σε οθόνες διαφημίσεων στην Times Square, κάθε βράδυ από τις 23:57 έως τα μεσάνυχτα. Το έργο βυθίζεται σε μια εξερεύνηση του ύπνου και στην ανάγκη για ξεκούραση, αντανakλώντας μια στιγμή ανάπαυσης στην πόλη «δεν κοιμάται ποτέ»⁷² και θολώνοντας κατά αυτόν τον τρόπο την γραμμή μεταξύ της ονειρικής κατάστασης και της πραγματικότητας.

68 Molinsky, E., *Let Sleeping Giants Lie (on the Sides of Buildings)*, <https://www.wnyc.org/story/sideshow-let-sleeping-giants-lie-projection-napping/>, accessed 20 April 2023.

69 Αμερικανός εικαστικός, σκηνοθέτης, παραγωγός και ηγετική φυσιογνωμία στο κίνημα της pop art.

70 Anon, *Projection Mapping*, Videotooth.gr [website], <https://videotooth.gr/3d-mapping/>, accessed 18 March 2023.

71 Hogan, G., *Artists Project Massive Images of Sleeping People Onto Buildings*, <https://www.dnainfo.com/new-york/20150324/downtown-brooklyn/video-artists-project-massive-images-of-sleeping-people-onto-buildings/>, accessed 20 April 2023.

72 Anon, *Projection Napping*, Arts.timessquarenyc.org [website], <http://arts.timessquarenyc.org/times-square-arts/projects/midnight-moment/projection-napping/index.aspx>, accessed 18 March 2023.



Εικόνα 8 *Nantes Triptych*, Bill Viola, Φωτογραφία: Kira Perov.

BILL VIOLA – NANTES TRIPTYCH (MUSEE DES BEAUX ARTS, NANTES, FR, 1992)

Ο Bill Viola γεννήθηκε στην Νέα Υόρκη το 1951. Σπούδασε Visual Arts στο Experimental Studios Syracuse University, NYC (BFA). Έζησε και εργάστηκε για 18 μήνες στη Φλωρεντία, ως τεχνικός διευθυντής παραγωγής για το Art/Tapes/22, ένα από τα πρώτα video studio στην Ευρώπη. Στην συνέχεια, εργάστηκε στο WNET Channel 13 Television Laboratory στη Νέα Υόρκη από το 1976-1980, δημιουργώντας μια σειρά έργων, πολλά από τα οποία πρωτοπαρουσιάστηκαν στην τηλεόραση. Το 1977 ο Viola κλήθηκε από την πολιτιστική διευθύντρια τεχνών Kira Perov για να παρουσιάσει τα έργα του στο Πανεπιστήμιο La Trobe, Australia. Το 1980, ο Viola σπούδασε την σχολή Zen του Βουδισμού στην Ιαπωνία για ενάμιση χρόνο με υποτροφία. Έγινε ο πρώτος καλλιτέχνης που φιλοξενήθηκε στα ερευνητικά εργαστήρια Atsugi της Sony Corporation.⁷³ Επέστρεψε στις Η.Π.Α το 1981 και δύο χρόνια αργότερα δίδαξε Advanced Video στο California Institute of the Arts, Santa Clarita, California, US, ενώ εκπροσώπησε τις Ηνωμένες Πολιτείες στην 46η Biennale της Βενετίας. Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε όλο τον κόσμο, ενώ τα περισσότερα έχουν ως θέμα τη γέννηση και τον θάνατο, δύο δείκτες που οριοθετούν τη διάρκεια της ζωής.

Το video του με τίτλο *Nantes Triptych*, παρουσιάστηκε το 1992 σε ιδιωτικό παρεκκλήσι του XVII αι. στο Musée des Beaux Arts, Nantes, France. Πρόκειται για ένα τρικάναλο video, έγχρωμο, με ήχο και χρονική διάρκεια 00:29:46. Στο αριστερό κανάλι, παρουσιάζονται πλάνα από ένα φυσιολογικό τοκετό σε κλινική της Καλιφόρνια, με αναφορά στη γέννηση του πρώτου του γιου. Στο μεσαίο κανάλι, εμφανίζεται μια φιγούρα να επιπλέει στο νερό («κινείται μέσα από εναλλακτικά στάδια αναταράξεων και κυματοειδούς ακινησίας»).⁷⁴ Αυτό το πλωτό σώμα, αποτελεί πλάνο από το αρχείο του Viola του video του *The Passing* (1987). Στο δεξί κανάλι, εμφανίζεται η ίδια η μητέρα του ξαπλωμένη σε κώμα, την ώρα που πέθαινε το 1991. Τα τρία αποσπάσματα συνοδεύονται από ήχους βρεφικού κλάματος, της κίνησης του νερού και της αναπνοής της μητέρας του για 30 λεπτά.

73 Bill Viola, Bibliography, billviola.com [website], <https://www.billviola.com/biograph.htm>, accessed 19 April 2023.

74 Perov, K. & Viola, B. 1998. Bill Viola / with contributions by Lewis Hyde, Kira Perov, David A. Ross, and Bill Viola. New York: Whitney Museum of American Art.

Το αυτοβιογραφικό video του Viola, αναφέρεται, αφενός στο συλλογικό ασυνείδητο, αφετέρου στη ζωή, ως οριακή εμπειρία. Οι δύο ακριανές σκηνές συνοδεύονται από πόνο, που στην πρώτη περίπτωση εκφράζεται με επίμονες κραυγές που αναγγέλλουν τον ερχομό ενός νέου ανθρώπου στη ζωή, ενώ στην άλλη περίπτωση είναι η ηχηρή ανάσα που θα καταλήξει στον τερματισμό της ζωής. Η μεσαία σκηνή μοιάζει με μια μετέωρη κατάσταση, μια οριακή, κρίσιμη κατάσταση. Ωστόσο, αυτός ο μετεωρισμός μέσα στο υγρό στοιχείο αποτελεί την επιστροφή στην κατάσταση, στην οποία βρίσκεται το έμβρυο, λαμβάνοντας υπόψιν ότι η πρώτη επαφή του ανθρώπου με το νερό είναι στη μήτρα της μητέρας του. Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε ότι στο *Nantes Triptyc* το σώμα που βρίσκεται στο νερό αιωρείται μόνιμα στο «κατώφλι» ανάμεσα στον θάνατο και τη ζωή.



Εικόνα 9 *Sleepwalkers*, Doug Aitken, 2007, Φωτογραφία: John Wronn.

DOUG AITKEN – SLEEPWALKERS (NEW YORK, US, 2007)

Ο Doug Aitken γεννήθηκε το 1968 στο Redondo Beach της Καλιφόρνια.⁷⁵ Το 1980 σπούδασε καλές τέχνες και εικονογράφηση στο Art Center College of Design, California, US. Το έργο του εκτείνεται σε ένα μεγάλο εύρος μορφών τέχνης, από τη γλυπτική τη φωτογραφία και τις αφηγηματικές ταινίες / video ως τα large-scale installations. Τα έργα του έχουν παρουσιαστεί σε πολλές εκθέσεις σε όλο τον κόσμο, σε ιδρύματα όπως το Whitney Museum of American Art, The Museum of Modern Art, το Vienna Secession, η Serpentine Gallery και το Centre Georges Pompidou. Βραβεύτηκε με το Χρυσό Λιοντάρι στην 48η Μπιενάλε της Βενετίας το 1999 εκπροσωπώντας την Αμερικανική συμμετοχή με το έργο *Electric Earth*, μια εγκατάσταση video πολλαπλών οθονών. Επίσης έχει κερδίσει το βραβείο Nam June Paik Art Centre 2012, το American Ingenuity Award του περιοδικού Smithsonian 2013 και το βραβείο Lifetime Achievement College of Design ArtCenter 2019. Το 2021-2022, το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης της Αυστραλίας παρουσίασε αναδρομική έκθεση των έργων του Aitken.⁷⁶

Η εγκατάσταση με τίτλο *Sleepwalkers*, αποτελείται από πέντε videos και οκτώ προβολές τα οποία προβλήθηκαν στους οκτώ εξωτερικούς τοίχους του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης (MoMA), στη Νέα Υόρκη το 2007. Τα videos είναι έγχρωμα και χωρίς ήχο. Καθένα από αυτά έχει χρονική διάρκεια 00:13:00 και εξιστορεί την ζωή ενός εργαζομένου στη Νέα Υόρκη. Οι χαρακτήρες που εμφανίζονται ποικίλλουν ως προς την ηλικία, το φύλο, την τάξη και τη φυλή. Στο πρώτο video πρωταγωνιστεί η βραβευμένη με Oscar Tilda Swinton ως υπάλληλος γραφείου, η οποία αποκοιμείται στο ταξί που την πηγαίνει στο γραφείο, ενώ όταν ξυπνάει στέκεται μαγεμένη μπροστά στα λαμπερά φώτα πολλών φωτοτυπικών μηχανημάτων. Στο δεύτερο video πρωταγωνιστεί ο Donald Sutherland, οποίος εμφανίζεται μέσα σε μία λιμουζίνα, να μεταφέρεται από το μοντέρνο σπίτι του, προς το μοντέρνο γραφείο του, υποδουμένος τον επιχειρηματία και αντιπροσωπεύοντας την ανώτερη τάξη. Στο τρίτο video, πρωταγωνιστεί η μουσικός Chan Marshall ως ταχυδρομικός υπάλληλος, η οποία κινείται βιαστικά μέσα στο μετρό. Στο τέταρτο ο Ryan Donowho ως ταχυδρόμος, παρουσιάζεται ξαπλωμένος στο καναπέ κάποιου αγνώστου. Τέλος, στο πέμπτο

75 Vergne, P., *Doug Aitken: Electric Earth. Museum of Contemporary Art*, 2016.

76 Anon, *303 Gallery [website]*, <https://www.303gallery.com/artists/doug-aitken/biography>, accessed 21 March 2023.

video, ο ηθοποιός Seu Jorge εμφανίζεται να διαχειρίζεται κάποια ηλεκτρικά καλώδια, υποδουόμενος τον ηλεκτρολόγο. Σε μια στιγμή, κάποιοι χαρακτήρες στροβιλίζονται και χορεύουν σαν να υπνοβατούν, ενώ άλλοι παίζουν μουσικά όργανα, σαν να συμφωνούν όλοι ότι τίποτα δεν μειώνει το αστικό άγχος τόσο, όσο ένα καλό χόμπι.⁷⁷

Το MoMA ήταν το ιδανικό μέρος για να προβληθεί το έργο: Μπορεί κάποιος να το παρακολουθήσει από τον κήπο γλυπτών του μουσείου στη West 54th Street, όπου εμφανίζονται πέντε προεξοχές σε τρεις προσόψεις. Δύο ακόμη τμήματα προβάλλονται στους δυτικούς τοίχους χωρίς παράθυρα του MoMA και του Μουσείου Αμερικανικής Λαϊκής Τέχνης, όπου το έργο γίνεται ορατό από το κενό οικόπεδο μεταξύ της 53ης και 54ης οδού, αλλά και από τα κοντινά πεζοδρόμια. Η όγδοη προβολή, που λειτουργεί ως ένα είδος *teaser*, προβάλλεται πάνω από την κύρια είσοδο του MoMA στη West 53rd Street. Τα videos είναι ειδικά σχεδιασμένα για τις μεγάλες εκτάσεις του μουσείου από γυαλί, χάλυβα και γρανίτη, δίνοντας ένα καινούριο νόημα στο κτίριο, μετατρέποντας το από αρχιτεκτονική σε αφηγηματική οντότητα.

77 Smith, R., *The Museum as Outdoor Movie Screen*, <https://www.nytimes.com/2007/01/18/arts/18moma.html>, accessed 20 April 2023.

5.2. CONCEPT ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΤΡΙΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΙΟ ΧΩΡΟ

Οι αδελφοί Grimm έγραφαν παιδικές ιστορίες, σαν να απευθύνονταν σε ενήλικες. Κανένα όριο δεν υπήρχε από πλευράς τους, ώστε να μην θίξουν κάποια θέματα τα οποία θα μπορούσαν να τρομάξουν ή «τραυματίσουν» ένα παιδί. Η κεντρική ιδέα των Grimm για την μετάβαση από την ανήλικη ζωή προς στον κόσμο των ενηλίκων και ο όρος μετάβαση στο πλαίσιο της έννοιας του κατωφλιού όρισαν την ιδέα πίσω από τον σχεδιασμό της παρούσας πτυχιακής εργασίας, η οποία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την μετάβαση από την γέννηση στον θάνατο.

Ο εθνογράφος Arnold van Gennep (1873-1957) , αναλύει στο βιβλίο του *Les Rites de Passage* τις τελετές μετάβασης, υποστηρίζοντας πως «(...) η διάσχιση του κατωφλιού σημαίνει την ενοποίηση του εαυτού σε έναν καινούριο κόσμο». Πιο συγκεκριμένα, διαχωρίζει τρεις τελετές μετάβασης σε:

- I. Προκατωφλικές (τελετές διαχωρισμού από τον προηγούμενο κόσμο),
- II. Κατωφλικές (εκείνες που εκτελούνται κατά το μεταβατικό στάδιο) και
- III. Μετακατωφλικές (τα τελετουργικά ενσωμάτωσης στον νέο κόσμο).

Για παράδειγμα, αναφέρει πως τελετουργίες σαν αυτή της γέννησης, του θανάτου, του γάμου, της υιοθεσίας και της χειροτονίας, πραγματοποιούνται σε μεταβατικούς χώρους.

Οι Grimm, αναφέρονται εκτεταμένα στο δίπολο γέννηση – θάνατος, ενώ, έχει υποστηριχθεί πως η πληροφόρηση των παιδιών για το θάνατο είναι σημαντική, καθώς τα βοηθά να κατανοήσουν την έννοια της ζωής.⁷⁸ Επίσης, το χαρακτηριστικό στοιχείο των αδελφών Grimm να δίνουν μορφή στον θάνατο στις ιστορίες τους, είναι κάτι που το κάνουν ήδη τα παιδιά στη ζωγραφική (ηλικίες 5 - 9 ετών).⁷⁹ Ορισμένα από τα ηθικά ζητήματα που θίγουν οι Grimm

78 Barry, M, MCGovern, M., *Death education: Knowledge, attitudes, and perspectives of Irish parents and teachers*, Death Studies, 2000.

79 Nagy, M., *The child's theories concerning death. Journal of Genetic Psychology*, 1948.

επίσης στις ιστορίες τους είναι η τιμωρία και η δικαιοσύνη καθώς πίστευαν στην θεία δίκη.

Αναφορικά με τα παραπάνω έγινε η επιλογή προβολής του video με τίτλο *PTJ (Punishment – Transition – Justice)* σε κτίριο εκκλησίας. Ο συγγραφέας Víctor Hugo (1802–1885)⁸⁰ λίγα χρόνια μετά τους Grimm, αναφέρει ότι η εκτέλεση της τιμωρίας και η απόδοση της δικαιοσύνης αποκτούν συχνά διαστάσεις ψυχαγωγίας. Στο μυθιστόρημα του με τίτλο *Η Παναγία των Παρισίων*, τα δικαστήρια έχουν κίνητρα να καταδικάσουν ανθρώπους λόγω της δημοτικότητας της δημόσιας τιμωρίας. Επίσης, στο ίδιο βιβλίο επικρίνει τη στάση των κοινωνιών απέναντι στη θανατική ποινή κατά τον 19^ο αιώνα, καθώς η δημόσια εκτέλεση παρέμενε ως ένα δημοφιλές θέαμα στη Γαλλία στις αρχές του 1800. Η χρονική περίοδος που οι Grimm και ο Hugo εκδίδουν βιβλία είναι κοινή, καθιστώντας μη τυχαίο το γεγονός παράθεσης παρόμοιων αναφορών σε δύσμορφους ανθρώπους.

Μέσα από όλα τα θέματα που προκύπτουν κατά την μελέτη του έργου των Grimm, διαπίστωσα πως η έννοια της μετάβασης, μεταμορφώνει τα δίπολα (Γέννηση – Θάνατος, Τιμωρία – Δικαιοσύνη), ως ακολούθως:

- Γέννηση – Μετάβαση – Θάνατος
- Τιμωρία – Μετάβαση – Δικαιοσύνη

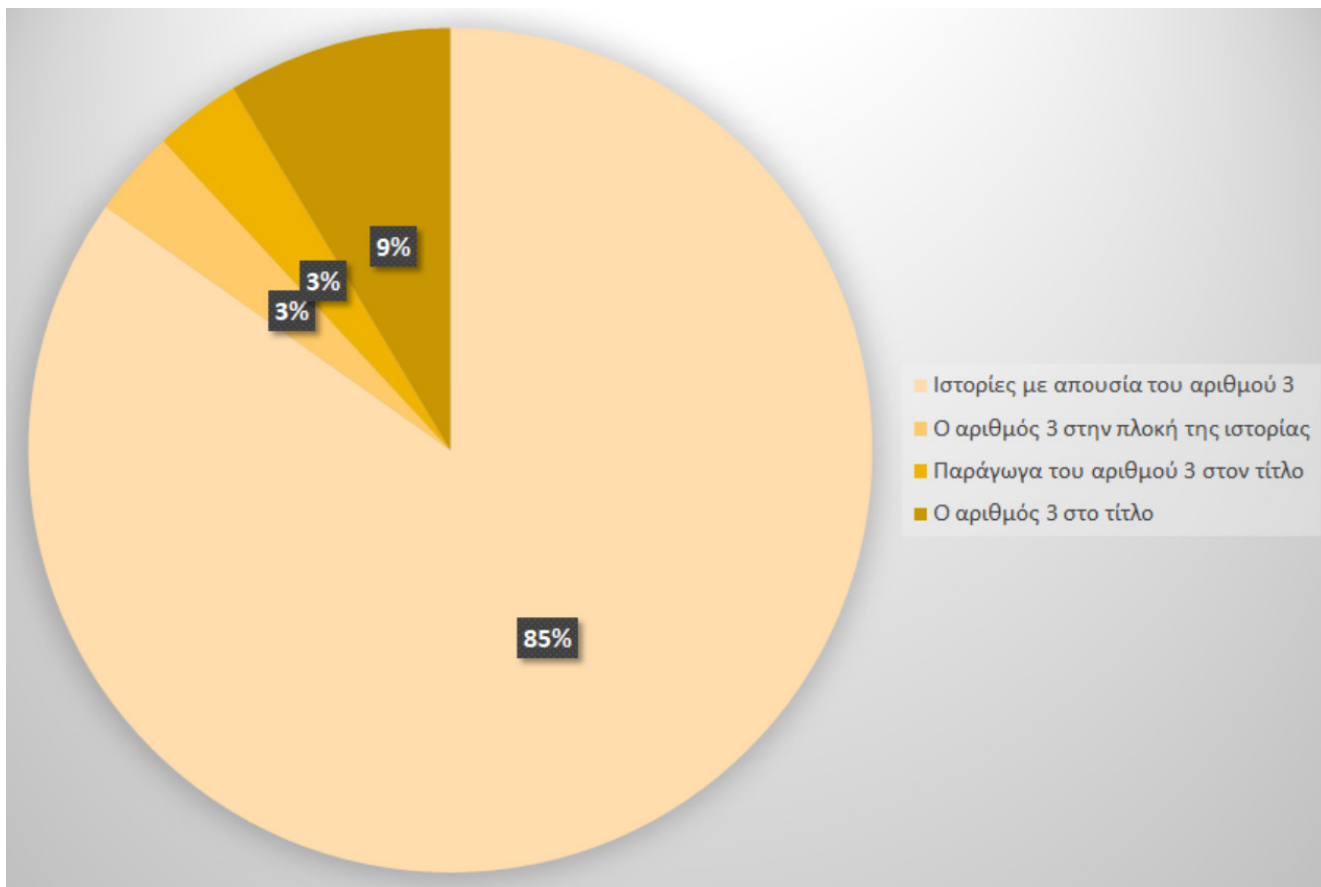
Έτσι λοιπόν, πριν ενσωματώσω το αριθμό τρία στην εργασία μου, ξεκίνησα την μελέτη του, προσεγγίζοντας τον κυρίως συμβολικά. Διαβάζοντας το έργο του ερευνητή λαογράφου Axel Olrik (1864–1917)⁸¹, *Epic Laws of Folk Narrative*, «το τρία είναι ο μεγαλύτερος αριθμός ανθρώπων και αντικειμένων που απαντούν στην παραδοσιακή αφήγηση (παραμύθια, μύθοι, τραγούδια, παραδόσεις)», ενώ «τίποτε δεν διαφοροποιεί τον μεγάλο όγκο της λαϊκής αφήγησης από τη νεότερη λογοτεχνία [...] όσο ο αριθμός τρία».⁸² Ο αριθμός τρία είναι ένας μυστικιστικός και πνευματικός αριθμός, ο οποίος εμφανίζεται σε πολλά παραμύθια. Δεν είναι τυχαίο ότι στην μυθολογία, στην μυθολογία, στην θρησκευσιολογία, στην μαγεία και στην λαογραφία γίνονται αναφορές στον αριθμό τρία.⁸³

80 Γάλλος ρομαντικός συγγραφέας και πολιτικός.

81 Δανός λαογράφος και μελετητής της μεσαιωνικής ιστοριογραφίας και πρωτοπόρος στη μεθοδική μελέτη της προφορικής αφήγησης.

82 Dundes, A., *The Study of folklore*, Prentice Hall, Eaglewood Cliffs, N.J., 1965.

83 Σιέττος, Γ., *Ο ιερός αριθμός 3*, Πύρινος Κόσμος, Αθήνα, 2002.



Εικόνα 10 Αποτελέσματα σε μορφή γραφήματος μελετώντας 210 παραμύθια των αδελφών Grimm.

Ο Ian Stewart (1945-)⁸⁴ αναφέρει πως ο Πλάτων έβλεπε τον αριθμό τρία ως το συμβολικό τρίγωνο, το απλούστερο χωρικό σχήμα.⁸⁵

Στις ιστορίες των αδελφών Grimm, ο αριθμός τρία έχει μεγάλη συμβολική αξία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, αποτελεί η επανέκδοσή του παραμυθιού *Σταχτοπούτα (Cinderella)*, στην οποία, αυξάνονται τα βράδια του χορού από ένα βράδυ (πρωτότυπη έκδοση του Charles Perrault)⁸⁶, σε τρία (έκδοση των Grimm). Η Σταχτοπούτα, φορά ένα ασημένιο φόρεμα, τα πρώτα δύο βράδια, ενώ το τρίτο και τελευταίο βράδυ πηγαίνει στο χορό φορώντας ένα χρυσό φόρεμα. Οι περιγραφές των φορεμάτων της Σταχτοπούτας συμβολίζουν τα στάδια της αυγής. «Πιο αναλυτικά, τα δύο πρώτα βράδια η νεαρή κοπέλα φοράει ασημένιο φόρεμα και συμβολίζει το φεγγάρι πριν χαθεί το ξημέρωμα, ενώ το τελευταίο χρυσό φόρεμα συμβολίζει τον ήλιο. Οι τρεις παρουσίες της Σταχτοπούτας στον χορό αντιπροσωπεύουν τα τρία στάδια της μύησης. Η ίδια είναι η ψυχή, το θηλυκό (Γιν) συναντά τον πρίγκιπα που είναι το πνεύμα, το αρσενικό (Γιανγκ) και μαζί δημιουργούν το ολόκληρο, το τέλειο ζευγάρι που θα βρεθεί έπειτα από δοκιμασίες και θα κερδίσει τον Χαμένο Παράδεισο».⁸⁷

Μελετώντας τις 210⁸⁸ επανεκδόσεις των αδελφών Grimm, παραθέτω τα αποτελέσματα για την θέση του αριθμού τρία στις ιστορίες τους, διακρίνοντας τες σε τρεις κατηγορίες.

Ο αριθμός 3 στην πλοκή της ιστορίας:

1. Σταχτοπούτα
2. Χιονάτη και οι 7 νάνοι
3. Ωραία κοιμωμένη
4. Επιλογή Νύφης
5. Μικρός Αδερφός και Μικρή Αδερφή
6. Fitcher's Bird
7. Η ιστορία ενός αγοριού που βγήκε για να μάθει τον φόβο

84 Βρετανός μαθηματικός και συγγραφέας λαϊκής επιστήμης και επιστημονικής φαντασίας. Είναι Ομότιμος Καθηγητής Μαθηματικών στο Πανεπιστήμιο του Warwick, Αγγλία.

85 Stewart, I., Number Symbolism, *Britannica [website]*, <https://www.britannica.com/topic/number-symbolism>, accessed 15 March 2023.

86 (1628-1703), Γάλλος λαογράφος και συγγραφέας, μέλος της Γαλλικής Ακαδημίας.

87 Χουλιάρα, Γ., *Ο Βιασμός Της Κοκκινοσκουφίτσας*, Εκδόσεις Άλλωστε, 2017.

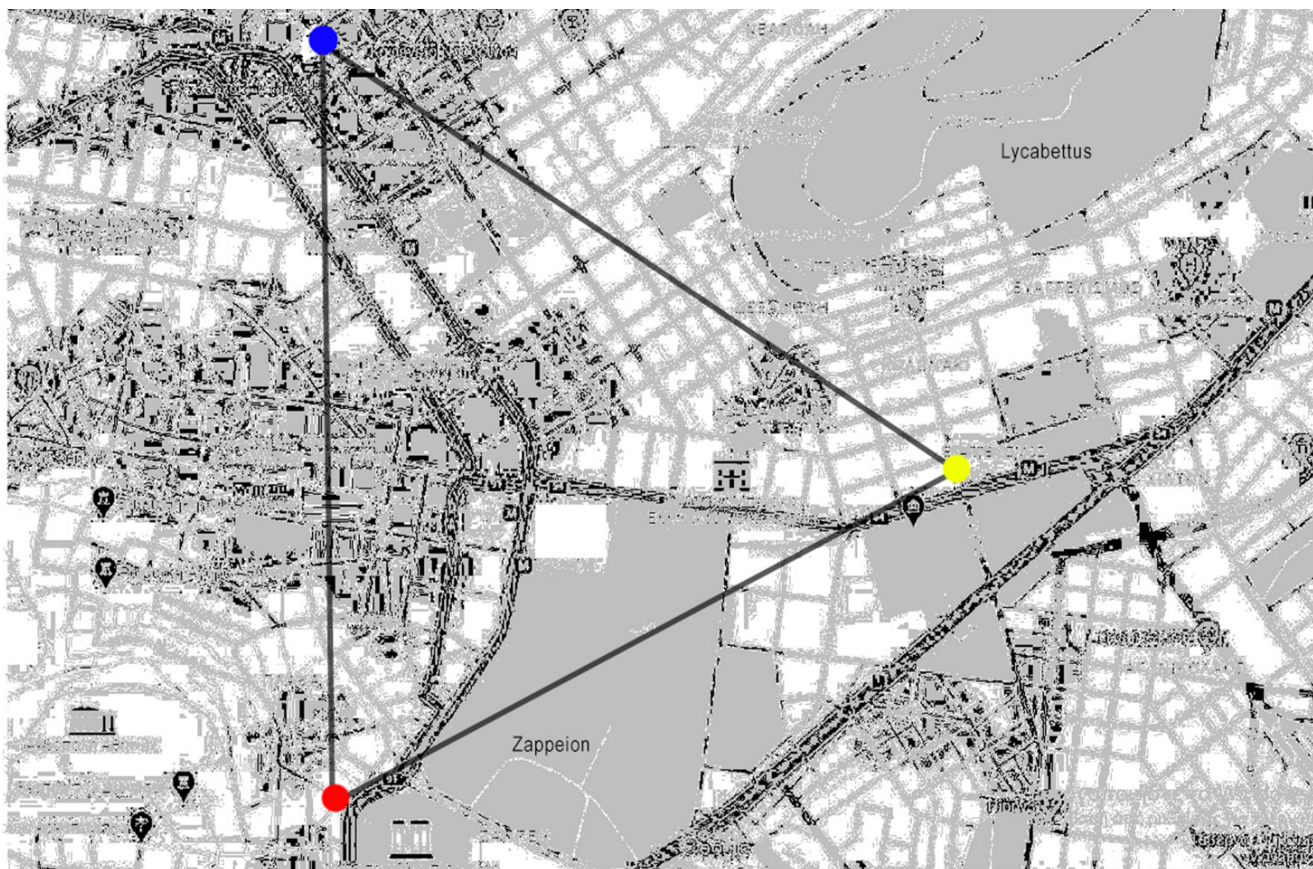
88 Anon, *The Grimm Brothers' Children's and Household Tales*, <https://sites.pitt.edu/~dash/grimmtales.html>, accessed 28 March 2023.

Ο αριθμός 3 στο τίτλο:

1. Οι τρεις νάνοι στο δάσος
2. Οι Τρεις Περιστρεφόμενες Γυναίκες
3. Τα τρία φύλλα φιδιού
4. Το ποντίκι, το πουλί και το λουκάνικο
5. Ο διάβολος με τις τρεις χρυσές τρίχες
6. Οι Τρεις Γλώσσες
7. Το σακίδιο, το καπέλο και το κέρατο
8. Τα Τρία Φτερά
9. Τα τρία παιδιά της τύχης
10. Τα Τρία Πουλάκια
11. Οι Τρεις Χειρουργοί του Στρατού
12. Οι Τρεις Ταξιδιώτες
13. Τα Τρία Αδέρφια
14. Ένα μάτι, δύο μάτια, τρία μάτια
15. Οι Τρεις Μαύρες Πριγκίπισσες
16. Ο Κνοίστ και οι τρεις γιοι του
17. Οι Τρεις Τεμπέληδες
18. Τα τρία πράσινα κλαδιά

Παράγωγα του αριθμού 3 στον τίτλο:

1. Τα Δώδεκα Αδέρφια
2. Οι Έξι Κύκνοι
3. Οι Δώδεκα Κυνηγοί
4. Πώς Έξι Άντρες Ταξίδεψαν στον Κόσμο
5. Οι Έξι Υπηρέτες
6. Οι Δώδεκα Τεμπέληδες Υπηρέτες
7. Οι Δώδεκα Απόστολοι



● Grivias 4

● Vasilisis Amalias 50

● Ploutarchou 1

Εικόνα 11 Χάρτης μετάβασης στα σημεία προβολής.

Έπειτα από τον εντοπισμό του στοιχείου της επαναλαμβανόμενης αναφοράς του αριθμού τρία στις ιστορίες των Grimm, επέλεξα τρία κτίρια στο κέντρο της Αθήνας, με επιπλέον κριτήριο τον βαθμό και την ευκολία επισκεψιμότητας. Τα τρία αυτά κτίρια, όπως φαίνεται και στην Εικόνα 11, σχηματίζουν ένα τρίγωνο στον Αθηναϊκό ιστό, ενώ η συνολική διάρκεια της διαδρομής για να τα επισκεφτεί κάποιος πεζός, είναι τριάντα λεπτά.

Όπως έχω ήδη αναφερθεί, το πρώτο κτίριο είναι ένα πρώην μαιευτήριο, το δεύτερο κτίριο μία Εκκλησία και το τρίτο κτίριο ένα πρώην γηροκομείο. Η επιλογή αυτή, υπονοεί έμμεσα τα τρία στάδια μετάβασης: την γέννηση (Μαιευτήριο), τη μετάβαση (Εκκλησία) και τον θάνατο (Γηροκομείο). Πηγή έμπνευσης στον παραπάνω προγραμματισμό, αποτέλεσε ο Bill Viola, ο οποίος εξετάζει την μετάβαση μεταξύ γέννησης, ζωής και θανάτου. Σύμφωνα με τον Βρετανό ανθρωπολόγο Victor Turner⁸⁹ (1920-1983), «η μετακίνηση ενός ανθρώπου στη διάρκεια της ζωής του, από μια σταθερή τοποθέτηση πλακούντα μέσα στη μήτρα της μητέρας του μέχρι το θάνατό του και το τελικό σταθερό σημείο του τάφου του», μπορεί να θεωρηθεί ως οριακή περίοδος.⁹⁰

89 Βρετανός πολιτιστικός ανθρωπολόγος.

90 Turner, V., *The Forest of Symbols*, NY: Cornell U P, 1967.



Εικόνα 12 Πρώτο & δεύτερο κτίριο προβολής video.

5.3. ΚΤΙΡΙΑ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το πρώτο κτίριο, πάνω στην όψη του οποίου θα πραγματοποιηθεί η ψηφιακή εγκατάσταση με τίτλο *Dysmorphia*, βρίσκεται στην οδό Γραμβέτας στο κέντρο της Αθήνας (Εικόνα 12 - 1). Πρόκειται για τις κτιριακές εγκαταστάσεις όπου στο παρελθόν στεγαζόταν η πρώτη μαιευτική κλινική (Γ.Ν.Α. *Αλεξάνδρα*), στην οποία λειτουργούσαν δέκα κλίνες μέχρι και το 1860. Το κτίριο στην οδό Γραμβέτα 4, ανήκε στον Χριστόδουλο Ευθυμίου, το οποίο κληροδοτήθηκε στο Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, το 1858. Ο Ευθυμίου (1776-18470), ήταν γόνος οικογένειας ευκατάστατων εμπόρων με σημαντική κτηματική περιουσία. Ένα περίπου χρόνο πριν πεθάνει, έγραψε τη διαθήκη του, η οποία τον κατέταξε ανάμεσα στους ηπειρώτες ευεργέτες. Είχε προλάβει να δημιουργήσει μεγάλη περιουσία, ασχολούμενος με το εμπόριο και περνώντας ένα μεγάλο διάστημα της ζωής του στην Αθήνα. Σήμερα στον πέμπτο όροφο, στεγάζονται γραφεία εκπαιδευτικών και κοινωνικών υπηρεσιών. Η όψη του κτιρίου στην οδό Γραμβέτας, αποτελείται μάρμαρο Αλιβερίου και το χρώμα του είναι γκρι με λευκή φλέβα. Τα μάρμαρα Αλιβερίου χαρακτηρίζονται από σκληρότητα και ανθεκτικότητα καθώς είναι ιδιαίτερα συμπαγή. Στη συγκεκριμένη πρόσοψη υπάρχουν συνολικά δεκαέξι δίφυλλα παράθυρα (τέσσερα σε κάθε σειρά), με συρόμενο επάλληλο κούφωμα αλουμινίου.

Το δεύτερο κτίριο, πάνω στην πλαϊνή όψη του οποίου θα πραγματοποιηθεί η ψηφιακή εγκατάσταση με τίτλο *Punishment – Transition – Justice*, βρίσκεται απέναντι από τους Στύλους του Ολυμπίου Διός, στη συμβολή της Οδού Λυσικράτους με τη Λεωφόρο Αμαλίας και οικοδομήθηκε το 1871 (Εικόνα 12 - 2).⁹¹ Πρόκειται για τις κτιριακές εγκαταστάσεις όπου στεγάζεται η Ευαγγελική Εκκλησία Αθηνών. Το κτίριο ανοικοδομήθηκε το 1958 σε σχέδια του Κωνσταντίνου Μακρή και αποτελεί έκφραση ενός κλασικότερου μοντερνισμού.⁹² Ο τοίχος προβολής, βρίσκεται στην οδό Λυσικράτους, δεν έχει κανένα άνοιγμα και είναι χτισμένος από πεντελικό μάρμαρο και το χρώμα του είναι λευκό με γκριζα νερά. Το μυστικό της αντοχής και ποιότητάς του βρίσκεται στην υψηλή περιεκτικότητά του σε ασβεστίτη.⁹³

91 Anon, *Ευαγγελική Εκκλησία*, <https://athensattica.com/el/ti-na-deite/ekklisies-monastiria/evangeliki-ekklisia/>, accessed 15 March 2023.

92 Πρώτη ελληνική Ευαγγελική Εκκλησία, <https://www.openhouseathens>.

93 Anon, *Πεντελικό Μάρμαρο*, Grecomarble.gr [website], <https://grecomarble.gr/el/blog/penteliko-marmaro>, accessed 15 March 2023.



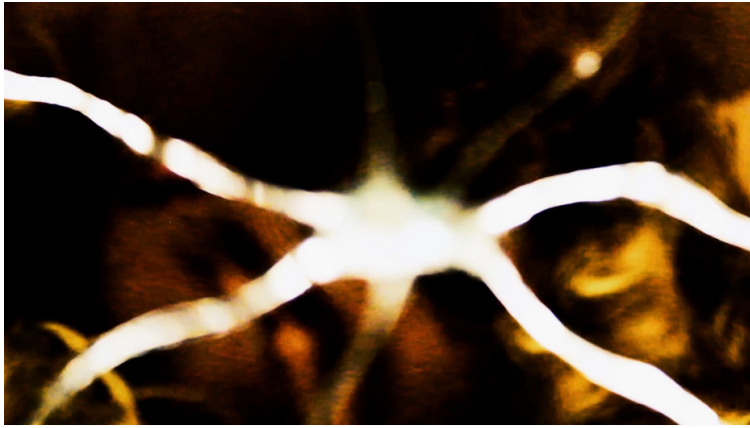
Εικόνα 13 Τρίτο κτίριο προβολής video.

Το τρίτο και τελευταίο κτίριο, πάνω στην πλαϊνή όψη του οποίου θα η ψηφιακή εγκατάσταση με τίτλο *Man Death*, βρίσκεται στη οδό Πλουτάρχου 1, στην περιοχή του Κολωνακίου (Εικόνα 13). Πρόκειται για τις κτιριακές εγκαταστάσεις όπου στεγαζόταν παλαιότερα το πρώτο Πτωχοκομείο (1864), το οποίο αργότερα μετονομάστηκε σε Γηροκομείο. Το κτίριο της Βασιλίσσης Σοφίας κατεδαφίστηκε το 1932 και στη θέση του ανεγέρθηκε αρχικώς η οικία του Ελευθερίου Βενιζέλου⁹⁴ και αργότερα (στα τέλη της δεκαετίας του '60) το κτήριο που στεγάζει τις υπηρεσίες της Βρετανικής Πρεσβείας. Η προβολή του video προτείνεται στην ανατολική όψη του σύγχρονου κτιρίου, στην οδό Πλουτάρχου, η οποία δεν έχει κανένα άνοιγμα και αποτελείται από μάρμαρο Διονύσου, το οποίο χαρακτηρίζεται για την μοναδική λευκή απόχρωσή του, την καθαρότητα, τη διαύγεια και τη διαφάνειά του. Σε αυτό το κτίριο έγινε χρήση μαρμάρου με νερά σε γκρι αποχρώσεις.

5.4. VIDEOS

Σχεδίασα τρία Ψηφιακά Οπτικοακουστικά Έργα για τον Δημόσιο Χώρο, με αναφορά σε συγκεκριμένες έννοιες που εντόπισα στις ιστορίες των αδελφών Grimm. Εργαλείο για την υλοποίηση τους αποτέλεσε μία κάμερα Canon (EOS 1200 D), ενώ η επεξεργασία των videos πραγματοποιήθηκε στο πρόγραμμα της Adobe Premier Pro 2020. Τέλος, επέλεξα τρεις όψεις κτιρίων στο κέντρο της Αθήνας, οι οποίες μετρήθηκαν ως προς το μήκος, το ύψος και μελετήθηκαν ως προς την υλικότητα, ώστε να αποτελέσουν τον χώρο προβολής των τριών videos. Στη συνέχεια παραθέτω μία λεπτομερή περιγραφή των τριών αυτών Ψηφιακών Οπτικοακουστικών Έργων.

94 Μεγάλη Ελληνική Εγκυκλοπαίδεια, λήμμα ομώνυμης συνοικίας, Τόμος Κ', σελ.868.



Εικόνα A:
Still 00:00:08



Εικόνα B:
Still 00:00:12



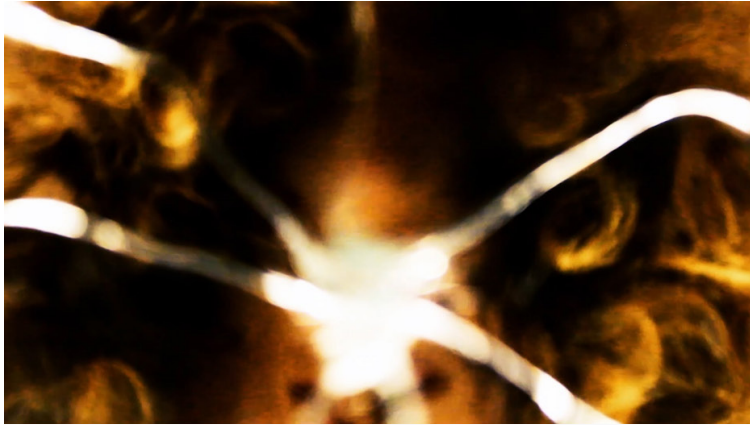
Εικόνα C:
Still 00:00:19

5.4.1. DYSMORPHIA

Το video με τίτλο *Dysmorphia* προτείνεται να παρουσιαστεί στην όψη του κτιρίου στην οδό Γραμβέτα 4 στο κέντρο της Αθήνας. Είναι ένα μονοκάναλο video, έγχρωμο, με ήχο και με χρονική διάρκεια 00:03:04. Στο video, παραμόρφωσα το πρόσωπό μου, με την χρήση ενός σπασμένου καθρέφτη. Αρχικώς, στο πρώτο πλάνο πρωταγωνιστεί η λευκή ρωγμή του σπασμένου τζαμιού (Εικόνα Α), ενώ στην πορεία πίσω της αποκαλύπτεται όλο το μπροστινό μέρος του κεφαλιού μου (Εικόνα Β). Ο καθρέφτης, καθ' όλη την διάρκεια video περιστρέφεται, κάνοντας όλα τα στοιχεία πάνω μου (μάτια, μύτη, αυτιά, στόμα) να αλλάζουν μορφή από κάτι συνηθισμένο σε κάτι σπάνιο, με σαφή αναφορά στον τρόπο με τον οποίον έβλεπαν οι Grimm τα δύσμορφα πλάσματα.

Ο ήχος έχει δημιουργηθεί από τη σύνθεση των ακουστικών στοιχείων μίας σειρήνας και των ουρλιαχτών ανθρώπου και ζώου. Οι ανθρώπινες φωνές ανήκουν στην ηθοποιό Nilay Erdönmez (1986 -), η οποία υποδύεται μία ετοιμόγεννη γυναίκα στην ταινία *Watchtower* (2012). Η επιλογή του ήχου έχει αναφορά στο κτίριο προβολής, στο οποίο έχουν γίνει πολλές γέννες στο παρελθόν και παρόμοιοι ήχοι ακούγονταν καθημερινά στην οδό Γραμβέτας. Έτσι, θέλησα ο ήχος της γυναικείας φωνής να παραπέμπει στο συναίσθημα του πόνου της γέννας, αλλά και στους ανθρώπους που υποφέρουν όταν η εξωτερική τους όψη αποκλίνει ως προς αυτό που θεωρείται κοινωνικά αποδεκτό.

Link Video *Dysmorphia*: <https://vimeo.com/manage/videos/840044161>



Εικόνα D:
Still 00:00:39



Εικόνα E:
Still 00:00:57



Εικόνα F:
Still 00:01:02



Εικόνα G:
Still 00:01:52



Εικόνα H:
Still 00:01:54



Εικόνα I:
Still 00:02:36



Εικόνα A:
Still 00:00:20



Εικόνα B:
Still 00:00:36



Εικόνα C:
Still 00:00:47

5.4.2. PTJ (PUNISHMENT – TRANSITION – JUSTICE)

Το video με τίτλο *PTJ (Punishment – Transition – Justice)* προτείνεται να παρουσιαστεί στην πλαϊνή όψη του κτιρίου που στεγάζεται η Ευαγγελική Εκκλησία, επί της Λεωφόρου Βασιλίσσης Αμαλίας. Λαμβάνοντας υπόψη την εξέχουσα σημασία που έχουν οι έννοιες της *Τιμωρίας*, της *Μετάβασης* και της *Δικαιοσύνης* στο έργο των αδερφών Grimm, δημιουργήσα ένα μονοκάναλο video, έγχρωμο, με ήχο και με χρονική διάρκεια 00:03:21. Στο video, βλέπουμε γυναικεία άκρα σε έντονα κορεσμένα χρώματα, να κυλούν αργά, σαν να γλιστράνε πάνω σε μια απροσδιόριστη επιφάνεια ενός ανοίκειου χώρου. Τα πλάνα έχουν τραβηχτεί από διαφορετικές γωνίες, η εστίαση μεταβάλλεται σε διαφορετικά σημεία κάθε φορά, ενώ ο χώρος, λόγω της ασάφειάς του συμμετέχει αργά και σταθερά στην δυναμική της εικόνας δίνοντάς μας απεριόριστες υποθέσεις για τον χαρακτήρα του.

Στο πρώτο μέρος με θέμα την τιμωρία (00:00:00 – 00:00:50) και στο δεύτερο με θέμα την μετάβαση (00:00:51 – 00:01:53), οι ήχοι από κρούσεις αντικειμένων είναι ιδιαίτερα αλλοιωμένοι και αυτό που μπορούμε να αντιληφθούμε είναι η γρήγορη ταχύτητα τους, η οποία σταδιακά μειώνεται μέχρι να σβήσει. Στο τρίτο μέρος με θέμα την δικαιοσύνη (00:01:54 – 00:03:16) ακούμε φυσικούς ήχους θάλασσας, σε αντίθεση με τα θέματα της τιμωρίας και της μετάβασης, όπου οι ήχοι είναι αποκλειστικά βιομηχανικοί.

Link Video *PTJ*: <https://vimeo.com/manage/videos/840044609>



Εικόνα D:
Still 00:01:05



Εικόνα E:
Still 00:01:11



Εικόνα F:
Still 00:01:42



Εικόνα G:
Still 00:02:31



Εικόνα H:
Still 00:02:34



Εικόνα I:
Still 00:03:04



Εικόνα A:
Still 00:00:14



Εικόνα B:
Still 00:00:37



Εικόνα C:
Still 00:00:58

5.4.3. DEATH MAN

Το video με τίτλο *Death Man*, προτείνεται να παρουσιαστεί στην όψη του κτιρίου που στεγάζεται η Βρετανική Πρεσβεία, επί της οδού Πλουτάρχου. Πρόκειται για ένα μονοκάναλο video, έγχρωμο, με ήχο και με χρονική διάρκεια 00:03:17. Ύστερα από τη σχετική έρευνα στις ιστορίες των αδελφών Grimm, αποφάσισα να αποδώσω την μορφή του θανάτου μέσα από την εικόνα μερών του γυναικείου κορμού. Αρχικώς (από 00:00:05 και μέχρι 00:01:03) παρακολουθούμε μια γυναικεία κοιλιά (Εικόνα Α), η οποία πάλλεται. Η πρόθεση μου είναι μία συμβολική αναφορά στον τοκετό, καθότι «Για την κατανόηση του θανάτου, βοηθάει να τον συγκρίνουμε με την γέννηση».⁹⁵

Στην συνέχεια του video (από 00:01:04 και μέχρι 00:03:12), η κάμερα κινείται περιμετρικά ενός σώματος, του οποίου οι ωμοπλάτες προσάγονται και απάγονται (Εικόνα D), ενώ στην συνέχεια εστιάζει στην κίνηση της σπονδυλικής στήλης με έναν σταθερό ρυθμό (Εικόνα Η). Σύμφωνα με τα παραπάνω, η θερμή χρωματική εικόνα στην αρχή του video, παραπέμπει στην ζωή, ωστόσο σταδιακά μεταβάλλεται, καταλήγοντας να είναι ψυχρή και σκοτεινή. Για το ακουστικό μέρος, έχω συγκεντρώσει και συνθέσει ηχητικά clips των χτύπων της ανθρώπινης καρδιάς με ηλεκτρομαγνητικούς παλμούς και αστρικούς ανέμους από υλικό της NASA, δημιουργώντας μία συρραφή από χαμηλές και υψηλές συχνότητες ήχων.

Link Video *Death Man*: <https://vimeo.com/manage/videos/840045154>

⁹⁵ Boughey, M., *What happens as we die?*, <https://www.smh.com.au/lifestyle/life-and-relationships/what-happens-as-we-die-20190809-p52fjy.html>



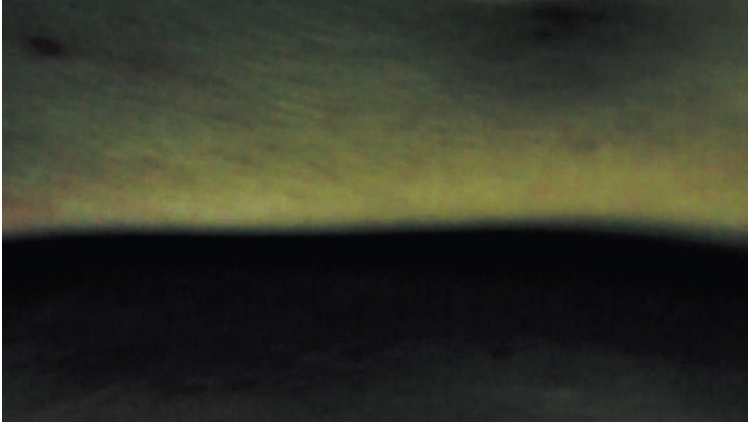
Εικόνα D:
Still 00:01:28



Εικόνα E:
Still 00:01:30



Εικόνα F:
Still 00:01:33



Εικόνα G:
Still 00:02:10



Εικόνα H:
Still 00:02:20



Εικόνα I:
Still 00:02:42



Εικόνα 14 Αφίσα με την απεικόνιση του χάρτη διαδρομής και δυνατότητα scanning κωδικού QR, <https://www.qrstuff.com/>

5.5. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΟΡΦΩΝ ΤΕΧΝΗΣ

Μία προβολή σε εξωτερικό χώρο αναιρείται όταν υπάρχει φυσικό φως ή φώτα δρόμου, καταστημάτων, σπιτιών και αυτοκινήτων, γι' αυτό η ώρα προβολής των videos προτείνεται να διαρκεί από τις 21:00 έως τις 22:30, τηρώντας τους νόμους για κοινή ησυχία. Οι προβολές των τριών Ψηφιακών Οπτικοακουστικών Έργων, θα είναι ελεύθερες προς το κοινό, καθώς θα πραγματοποιηθούν στον Δημόσιο Χώρο.

Ο τρόπος με τον οποίο ένας θεατής θα μπορέσει να παρακολουθήσει και τις τρεις προβολές, στηρίζεται στο scanning κωδικού QR, τοποθετημένου σε εμφανές σημείο πλησίον της κάθε προβολής. Ο κωδικός QR είναι ένας αναγνώσιμος γραμμικός κώδικας από κινητό τηλέφωνο που διαθέτει εφαρμογή αποθήκευσης URL ιστότοπου. Ο θεατής μπορεί να σαρώσει τον κωδικό QR από το πρόγραμμα περιήγησής χωρίς να χρειάζεται να κατεβάσει και να εγκαταστήσει εφαρμογή σάρωσης κώδικα QR ή λογισμικό ανάγνωσης κώδικα QR. Απλώς μεταβαίνει στην κάμερα του κινητού του τηλεφώνου και σκανάρει τον κωδικό QR.

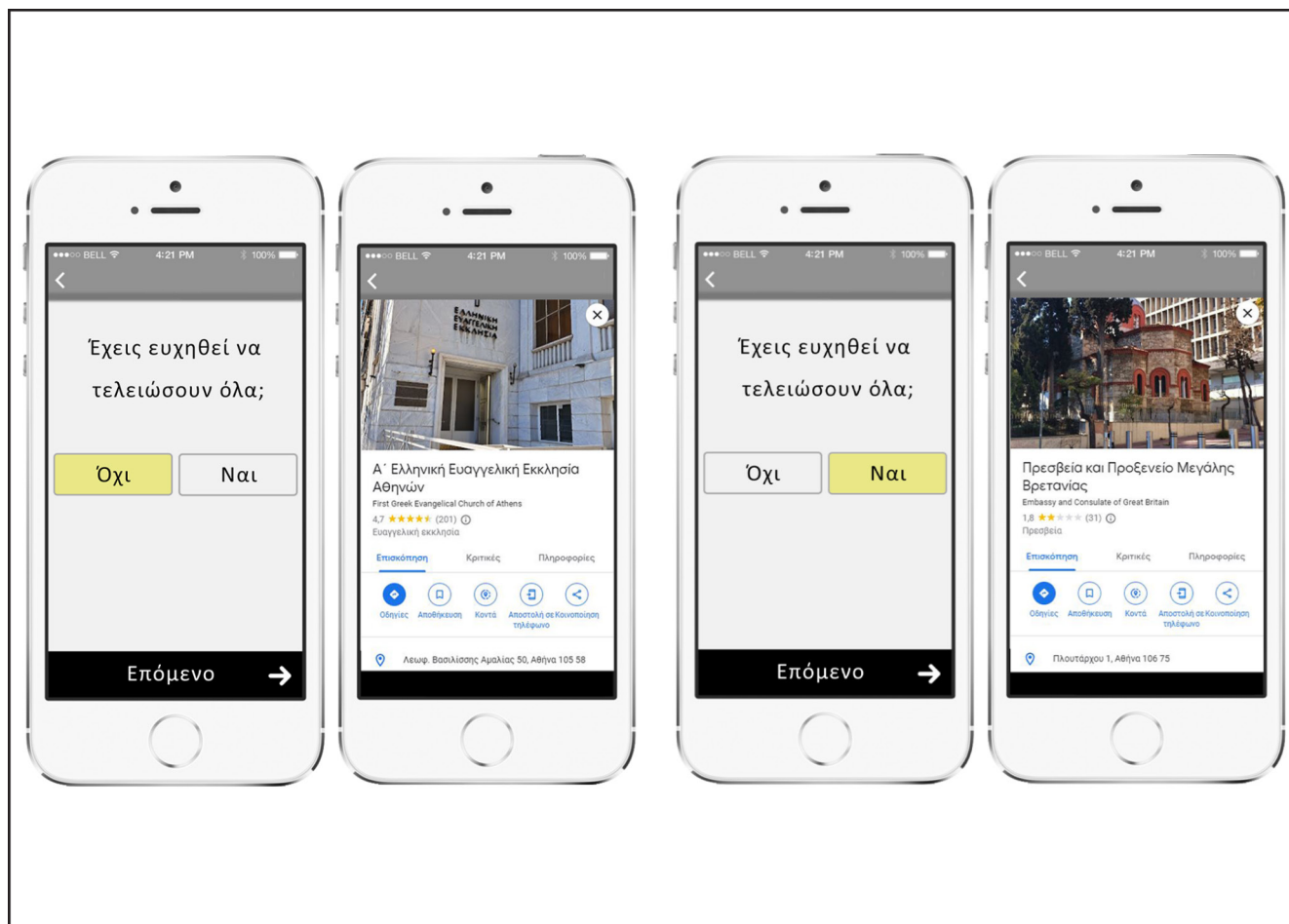
Οι προτεινόμενοι τρόποι για να ακολουθήσει ο θεατής μια διαδρομή που θα τον οδηγήσει στις θέσεις προβολής των τριών videos είναι οι εξής:

- Ακολουθώντας τον χάρτη που θα δημοσιευθεί σε αφίσες με το πρότυπο της διαδρομής Γέννηση – Μετάβαση – Θάνατος, δηλαδή ξεκινώντας με το έργο *Dysmorphia* στο κτίριο του πρώην μαιευτηρίου (Γέννηση), συνεχίζοντας με το έργο *Punishment – Transition – Justice* στην πρώτη Ευαγγελική Εκκλησία (Μετάβαση) και τελειώνοντας με το έργο *Man Death* στο κτίριο του πρώτου (Πτωχοκομείου/ Γεροκομείου). Η αφίσα σε μέγεθος Α0, θα έχει τον χάρτη διαδρομής σε εκτυπωμένη εικόνα με όλες τις πληροφορίες στα ελληνικά και αγγλικά, καθώς επίσης θα διατίθεται σε ηλεκτρονική μορφή μέσω scanning.
- Ακολουθώντας μία προσωπική διαδρομή, ανάλογα με τα αποτελέσματα ενός ψηφιακού παιχνιδιού τριών ερωτήσεων. Σταθερά, σε όλα τα σημεία προβολής, θα υπάρχει έναν αυτοκόλλητο με εκτυπωμένο ένα QR κωδικό. Όταν το κοινό, σκανάρει τον κωδικό με το κινητό του ή το tablet του, θα εμφανίζεται στην οθόνη μια ερώτηση. Ανάλογα με την απάντηση που θα δίνει, θα λαμβάνει την διεύθυνση του επόμενου σημείου προβολής.



Αρχικώς ας υποθέσουμε ότι ένας θεατής, παρακολουθεί το video *Dysmorphia*, το οποίο προβάλλεται στην οδό Γραμβέτας στην Ομόνοια. Μόλις ολοκληρωθεί η προβολή, εάν επιθυμεί να δει το επόμενο video, σκανάρει το QR code του αυτοκόλλητου. Στο κινητό του εμφανίζεται η ερώτηση: Έχεις ευχηθεί να τελειώσουν όλα;

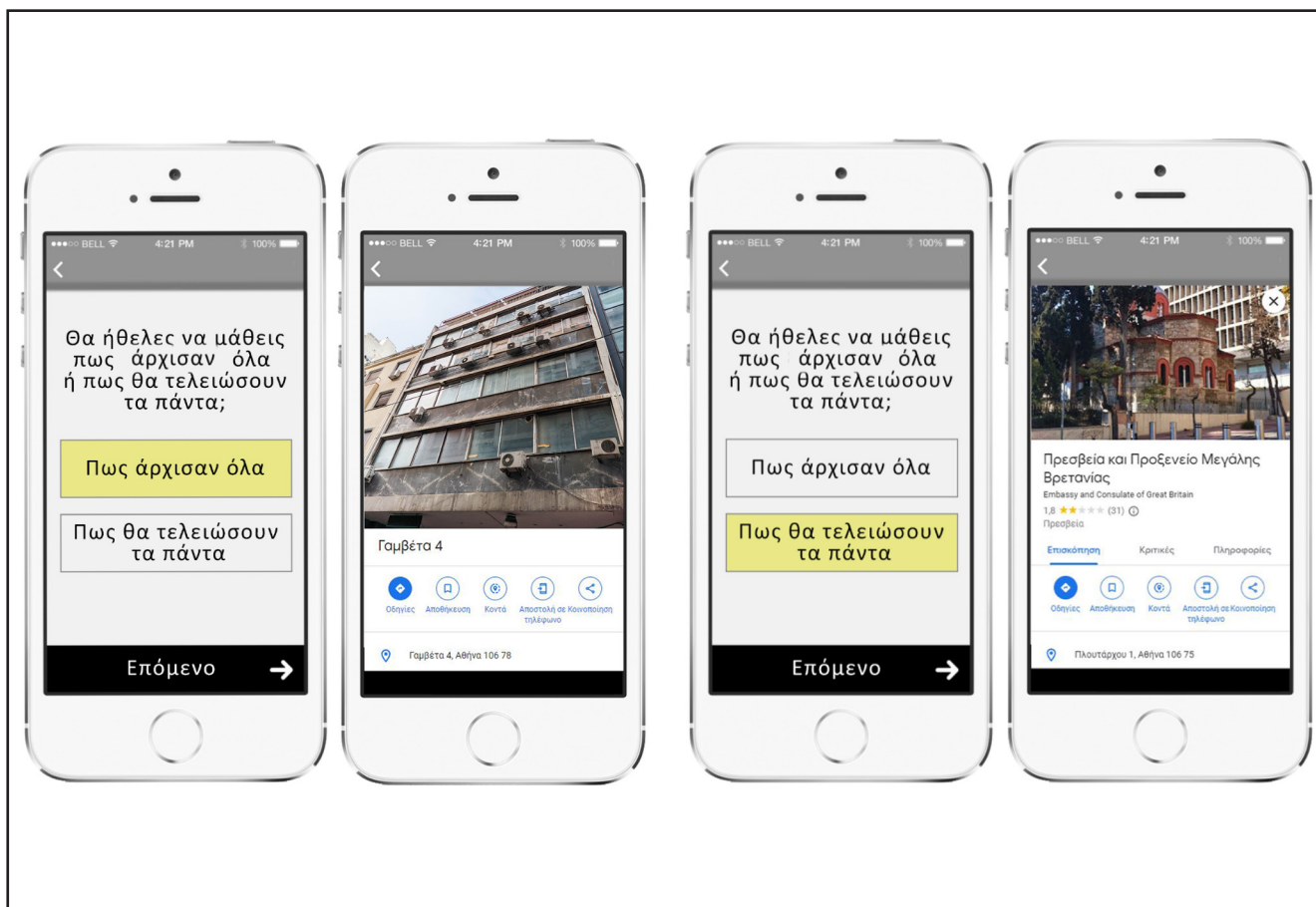
Εάν ο θεατής επιλέξει την απάντηση Όχι, δίνονται οδηγίες μετάβασης στην Ευαγγελική Εκκλησία στην οδό Λυσικράτους στην προβολή του video *PTJ*. Εάν επιλέξει την απάντηση Ναι, δίνονται οδηγίες μετάβασης στην Βρετανική Πρεσβεία στην προβολή του video *Death Man*.

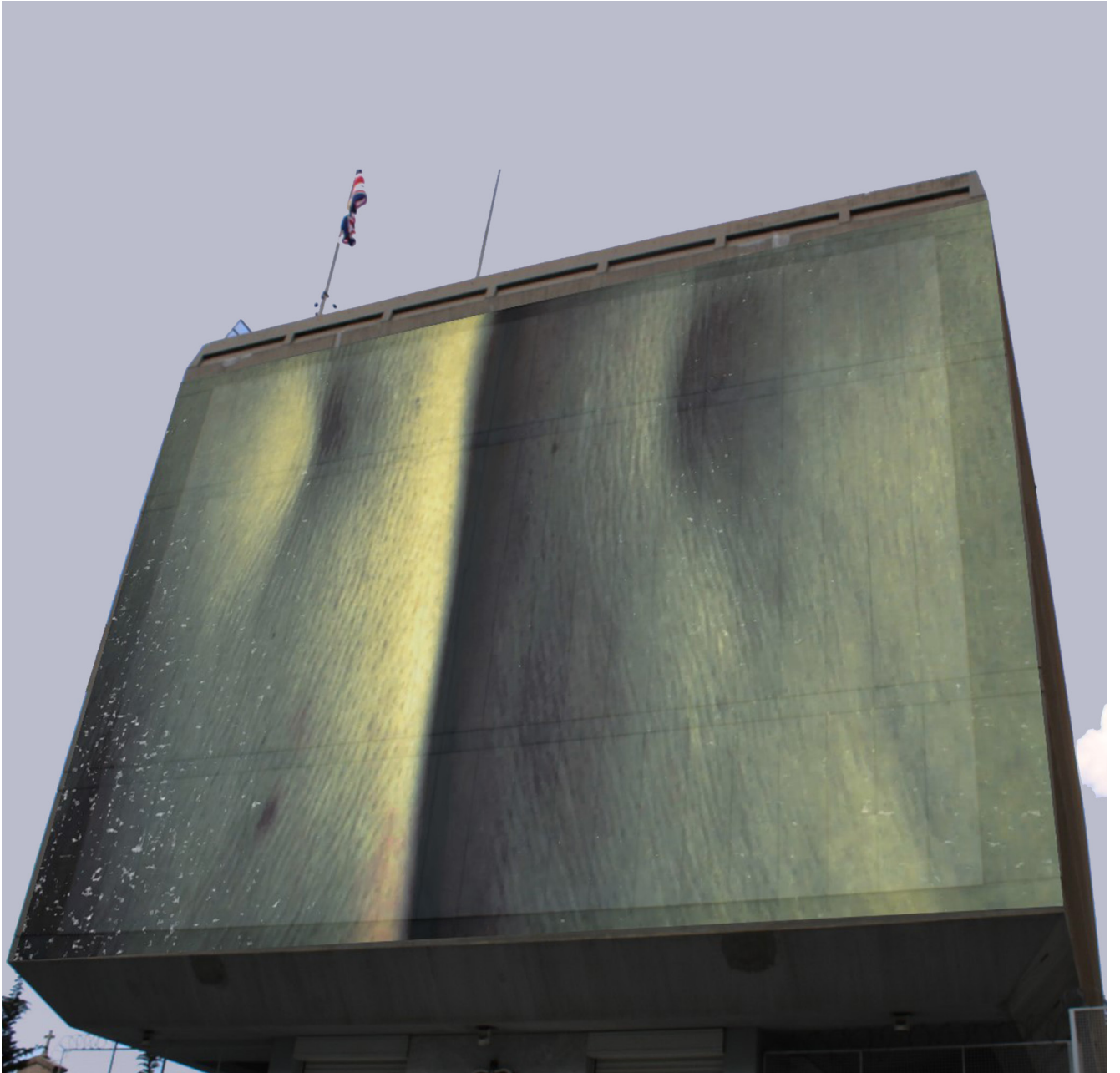




Στην συνέχεια, ας υποθέσουμε ότι ο θεατής, παρακολουθεί το video *PTJ*, το οποίο προβάλλεται στην Ευαγγελική Εκκλησία στην οδό Λυσικράτους. Μόλις ολοκληρωθεί η προβολή, εάν επιθυμεί να συνεχίσει για να δει με το επόμενο video, σκανάρει το QR code του αυτοκόλλητου και το ερώτημα είναι: *Θα ήθελες να μάθεις πως άρχισαν όλα ή πως θα τελειώσουν τα πάντα;*

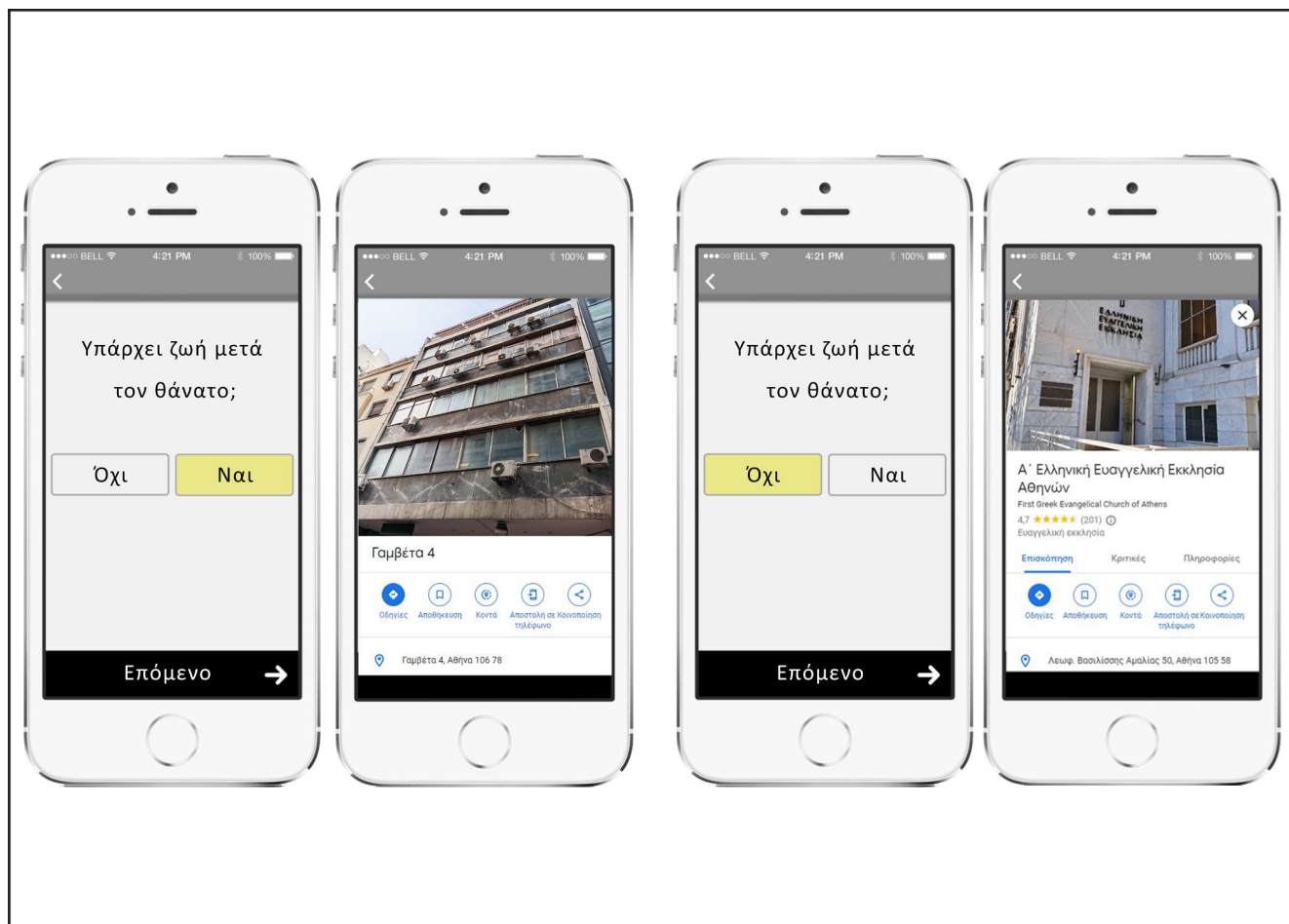
Εάν ο θεατής επιλέξει την απάντηση *Πως άρχισαν όλα*, δίνονται οδηγίες μετάβασης στην οδό Γραμβέτας στην Ομόνοια στην προβολή του video *Dysmorphia*. Εάν επιλέξει την απάντηση *Πως θα τελειώσουν τα πάντα*, δίνονται οδηγίες μετάβασης στην Βρετανική Πρεσβεία στην προβολή του video *Death Man*.



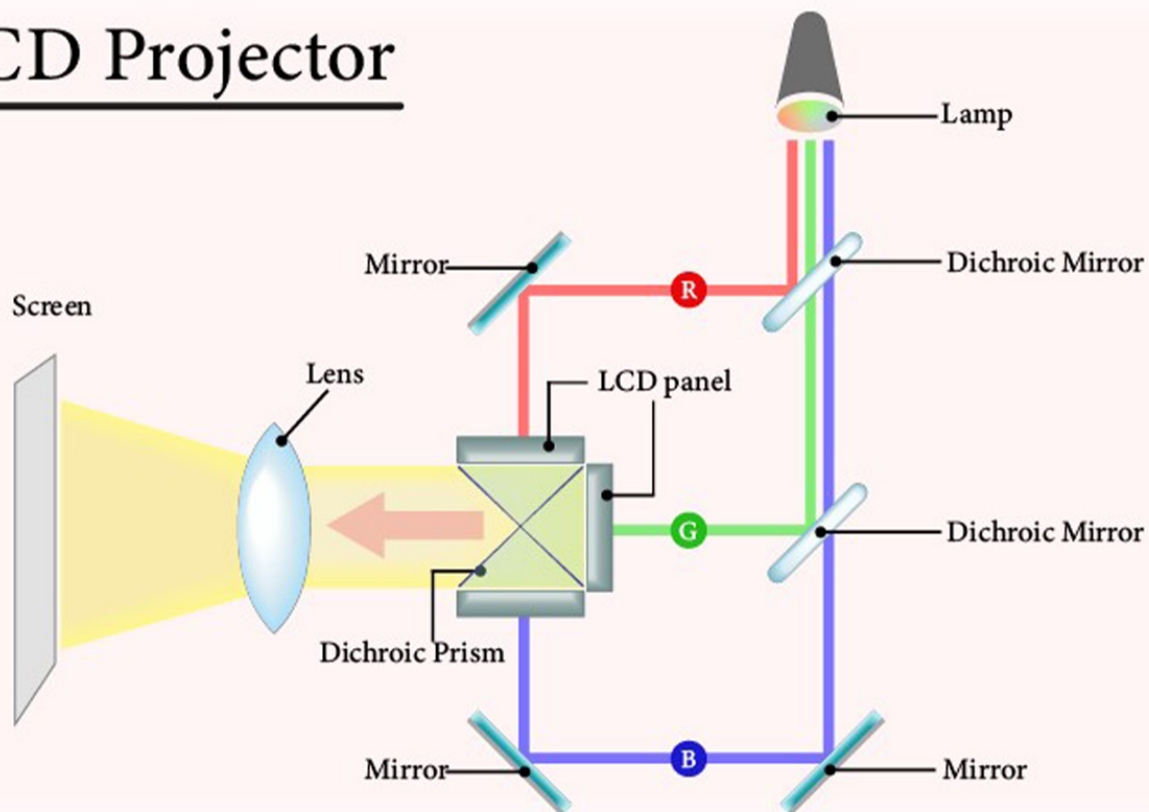


Τέλος, ας υποθέσουμε ότι ο θεατής, παρακολουθεί το video *Death Man*, το οποίο προβάλλεται στην Βρετανική Πρεσβεία στην οδό Πλουτάρχου. Μόλις ολοκληρωθεί η προβολή, εάν επιθυμεί να συνεχίσει και να δει το επόμενο video, σκανάρει το QR code του αυτοκόλλητου και το ερώτημα είναι: *Υπάρχει ζωή μετά τον θάνατο;*

Εάν ο θεατής επιλέξει την απάντηση *Όχι*, δίνονται οδηγίες μετάβασης στην Ευαγγελική Εκκλησία στην οδό Λυσικράτους, στην προβολή του video *PTJ*. Εάν επιλέξει την απάντηση *Ναι*, δίνονται οδηγίες μετάβασης στην οδό Γραμβέτας στην Ομόνοια στην προβολή του video *Dysmorphia*.



3LCD Projector



Εικόνα 15 Αφίσα με την απεικόνιση του χάρτη διαδρομής και δυνατότητα scanning κωδικού QR, <https://www.qrstuff.com/>

5.6. ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Οι προβολές video πραγματοποιούνται μέσω της χρήσης τριών προβολέων 3LCD. Σύμφωνα με την εταιρεία έρευνας της βιομηχανίας ηλεκτρονικών *Pacific Media Associates*, οι προβολείς που χρησιμοποιούν τεχνολογία 3LCD αποτελούσαν περίπου το 51% της παγκόσμιας αγοράς ψηφιακών προβολέων το 2009.⁹⁶ Στην πρώτη προβολή, ο προβολέας (projector) θα απέχει από την επιφάνεια προβολής 6 μέτρα, στην δεύτερη 9 μέτρα και στην τρίτη 16 μέτρα. Ο Epson EB-L610U Projector Τεχνολογίας Προβολής 3LCD καλύπτει έως 23.84 μέτρα απόστασης προβολής. Βασικό χαρακτηριστικό των 3LCD προβολέων είναι ότι λειτουργούν με 3 chip, έχοντας έως και 3 φορές φωτεινότερα χρώματα συγκριτικά με τους παλαιότερους προβολείς με 1 chip. Τέλος, όλες οι προβολές των videos θα πραγματοποιηθούνε νύχτα, ωστόσο λόγω των φωτεινών πηγών της πόλης, η χρήση προβολέα 3LCD είναι απαραίτητη, καθώς διορθώνει αυτόματα τα χρώματα ενός video.⁹⁷

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

Τεχνολογία Προβολής: 3LCD

Τύπος Λάμπας: Απλή

Μέγεθος Εικόνας: 50 - 500 «

Φυσική Ανάλυση (Native Resolution): 1920 x 1200

Μέγιστη Ανάλυση: 1920 x 1200

Αντίθεση: 2500000 :1

Διάρκεια Ζωής Λάμπας (Μέγιστη): 3000 hrs

Throw Ratio: 1,35 :1

Απόσταση Προβολής: 1.44 - 23.84 m

WiFi (Built-In): Ναι

Ενσωματωμένα Ηχεία: Ναι

Συνδεσιμότητα: HDMI, RS-232, USB, VGA

Επίπεδο Θορύβου: 38 dB

Βάρος: 8,5 kg

Επιπλέον Λειτουργίες: Miracast / Screen Mirroring

96 Δελτίο Τύπου του Ομίλου 3LCD, 11 Μαρτίου 2010: Η 3LCD ανακοινώνει την ηγεσία του Μεριδίου Αγοράς παγκοσμίως το 2009.

97 <https://mediaserver.goepson.com/lmConvServlet/imconv/c50c832b33a25e73c427afcf08887cce051e4ed/origina>

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στόχος αυτής της πτυχιακής εργασίας ήταν η δημιουργία Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Έργου βασισμένο σε συγκεκριμένες έννοιες που εντόπισα στα κείμενα των Jacob Ludwig Carl & Wilhelm Carl Grimm. Πρώτο βήμα, αποτέλεσε η ανάγνωση των 210 ιστοριών τους, ώστε να εντοπίσω τις έννοιες που επαναλαμβάνονται στα κείμενά τους. Ύστερα από την προσωπική μου μελέτη, οι έννοιες *Δυσμορφία, Προσωποποίηση Του Θανάτου, Τιμωρία, Μετάβαση και Δικαιοσύνη*, αποτελούσαν το βασικό μοτίβο στην σύνθεση των ιστοριών τους. Αναζήτησα μέσα από συγκεκριμένη βιβλιογραφία την σημασιολογία των παραπάνω εννοιών, ενώ παράλληλα ερευνούσα τους αδελφούς Grimm, συλλέγοντας πληροφορίες για την ζωή τους και το έργο τους.

Ξεκίνησα την δημιουργία του Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Έργου, με μια συμβολική προσέγγιση των εννοιών των Grimm και όχι με την αναπαράσταση μιας ιστορίας τους. Τα τρία videos με τους τίτλους *Dysmorphia, PTJ & Death Man*, δημιουργήθηκαν χρονικά με την σειρά που παρουσιάζονται. Μεγαλύτερη δυσκολία για το project, αποτέλεσε το τρίτο video, καθώς η ιδέα σύλληψης της μορφής του θανάτου ήταν μία πρωτοβουλία των αδελφών Grimm, που έπρεπε να διαχειριστώ, με ελάχιστες αναφορές από τους ίδιους ως προς με το πως μοιάζει ο θάνατος στην εξωτερική του εμφάνιση. Κύρια αναφορά στο έργο μου αποτελεί το Ψηφιακό Οπτικοακουστικό Έργο του Bill Viola με τίτλο *Nantes Triptych* και με κεντρική ιδέα επεξεργασίας την έννοια του *Κατωφλιού* και της *Μετάβασης* από την γέννηση στον θάνατο.

Η επιλογή του πρώτου Μαιευτηρίου στην Αθήνα, της πρώτης Ευαγγελικής Εκκλησίας στην Αθήνα και του πρώτου Γηροκομείου στην Αθήνα, έχουν άμεση συμβολική σύνδεση με την έννοια της *Μετάβασης*. Η πρόθεσή μου είναι τα παραπάνω Ψηφιακά Οπτικοακουστικά Έργα να προβληθούν στον Αστικό Ιστό της Αθήνας, εξασφαλίζοντας μια εγκατάσταση, προσβάσιμη σε όλους, χωρίς την παραμικρή διάκριση και δίχως οικονομική επιβάρυνση. Στην εργασία μου, αναλύω ψηφιακές εγκαταστάσεις στον Δημόσιο Χώρο, μέσα από παραδείγματα σπουδαίων καλλιτεχνών όπως ο Tony Oursler και ο Rafael Lozano-Hemmer.

Το έργο των αδελφών Grimm έχει αναγνωριστεί επίσημα από την UNESCO, η οποία έχει δεχτεί τα παραμύθια των αδελφών Grimm στη λίστα τους Memory Of The World List. Έχει ειπωθεί πως η αξία των παραμυθιών των Grimm τα κατατάσσει δίπλα στη Βίβλο και στα κείμενα του William Shakespeare (1564 - 1616). Η έννοια της μετάβασης στο έργο τους, έγινε η αφορμή για την δημιουργία ενός ψηφιακού οπτικοακουστικού υλικού, προορισμένο να προβληθεί στον Δημόσιο Χώρο της Αθήνας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Είναι πολλές οι ταινίες και οι σειρές που εξιστορούν τα παραμύθια των αδελφών Grimm, ωστόσο δύο από αυτές, κάνουν αναφορά στους ίδιους και στο έργο τους. Η πρώτη περίπτωση στην οποία θα αναφερθώ είναι η ταινία *The Brother's Grimm*, με σκηνοθέτη τον Terry Gilliam (1940 -).⁹⁸ Η ταινία γυρίστηκε στην Τσεχία, κυκλοφόρησε στις 26 Αυγούστου 2005 με ανάμεικτες κριτικές και απέφερε 105,3 εκατομμύρια δολάρια στο παγκόσμιο box office. Προβλήθηκε στο 62ο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου της Βενετίας στις 4 Σεπτεμβρίου 2005 και είναι εμπνευσμένη κυρίως από τα διάσημα παραμύθια τους.

Η ιστορία, διαδραματίζεται στη Γερμανία τον 19ο αιώνα, όπου ο Jacob και ο William Grimm, κερδίζουν χρήματα ταξιδεύοντας από χωριό σε χωριό και νικώντας υπερφυσικά θηρία. Στην πραγματικότητα, αυτά τα θηρία είναι δικά τους δημιουργήματα, φτιαγμένα με υφάσματα και μηχανισμούς, ώστε να έχουν κίνηση. Όσπου μία μέρα επισκέπτονται μια πόλη που συνορεύει με ένα πραγματικό μαγεμένο δάσος. Αυτό το δάσος κρύβει πολλά παράξενα πλάσματα, από τα οποία οι αδερφοί Grimm εμπνέονται και γράφουν παραμύθια για αυτά. Υπάρχει η άποψη, πως ο σκηνοθέτης, επηρεάστηκε από τους επικριτές των δυο αδερφών, οι οποίοι βασισμένοι στην αναλυτική ψυχολογία του Carl Gustav Jung⁹⁹ θεωρούν ότι ο θάνατος του πατέρα τους σε συνδυασμό με την ακραία φτώχεια που βίωσαν τους οδήγησε να περάσουν τα προσωπικά τους βιώματα μέσα από τις ιστορίες τους.

Η δεύτερη περίπτωση στην οποία θα αναφερθώ είναι μια τηλεοπτική σειρά με τον τίτλο *Grimm*, εμπνευσμένη από τα παραμύθια των αδερφών Grimm που προβλήθηκε στο NBC και γυρίστηκε στο Πόρτλαντ, Όρεγκον (Η.Π.Α.).¹⁰⁰ Η σειρά ανήκει στα είδη φαντασίας, τρόμου, μυστηρίου και δράματος και δημιουργήθηκε από τους συγγραφείς David Greenwalt (1949-)¹⁰¹, Jim Kouf (1951-) και Stephen Cooper (1957-).¹⁰² Έκανε πρεμιέρα στις 28 Οκτωβρίου 2011 και ολοκληρώθηκε στις 31 Μαρτίου 2017 μετά από 6 τηλεοπτικές περιόδους και 123 επεισόδια.

98 Αμερικανός σκηνοθέτης, γεννημένος στην Αγγλία.

99 Ελβετός ψυχίατρος και ψυχαναλυτή.

100 Anon, *Grimm Fandom* [website], [https://grimm.fandom.com/wiki/Grimm_\(TV_Series\)](https://grimm.fandom.com/wiki/Grimm_(TV_Series)), accessed 5 March 2023.

101 Αμερικανός σεναριογράφος, σκηνοθέτης και παραγωγός.

102 Άγγλος καλλιτεχνικός διευθυντής και σχεδιαστής παραγωγής.

Κάθε επεισόδιο παρουσιάζει μία ιστορία των αδερφών Grimm και έχει διάρκεια 45 λεπτά. Στην σειρά πρωταγωνιστεί ένας ντετέκτιβ ανθρωποκτονιών του Πόρτλαντ, ο οποίος μαθαίνει ότι κατάγεται από τους Grimms. Οι Grimms, είναι κυνηγοί οι οποίοι έχουν αναλάβει να προστατεύουν την ανθρωπότητα από πλάσματα που πιστεύεται ότι υπάρχουν μόνο στα παραμύθια. Ενώ στα παραμύθια τους οι αδερφοί Grimm εξανθρωπίζουν τα ζώα, η σειρά κάνει το αντίθετο, δηλαδή αποδίδει ζωώδη χαρακτηριστικά στους ανθρώπους κάνοντάς τους ιδιαίτερα άγριους. Τέλος, η σειρά χρησιμοποιεί μεταφορές γνωστών παραμυθιού ως μέσο για να μιλήσει για κοινωνικά προβλήματα, ανισότητες και ήθη. Ακόμα κι αν δεν είναι δομημένη σαν παραμύθι, αλλά περισσότερο σαν εγκληματική ή μυστηριώδης σειρά, αποτελεί μία σύγχρονη αναδιήγηση των ιστοριών των αδελφών Grimm.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Anon, *303 Gallery* [website], <https://www.303gallery.com/artists/doug-aitken/biography>, accessed 21 March 2023.
- Anon, David Greenwalt, *Wikipedia* [website], https://en.wikipedia.org/wiki/David_Greenwalt, accessed 3 March 2023.
- Anon, *Grimm Fandom* [website], [https://grimm.fandom.com/wiki/Grimm_\(TV_Series\)](https://grimm.fandom.com/wiki/Grimm_(TV_Series)), accessed 5 March 2023.
- Anon, Grimm, *Wikipedia* [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Grimm_%28season_1%29, accessed 11 December 2022.
- Anon, *GRIMMWELT Kassel*, atlasobscura [website], <https://www.atlasobscura.com/places/grimmwelt-kassel>, accessed 22 March 2023.
- Anon, Jim Kouf, *Wikipedia* [website], https://en.wikipedia.org/wiki/David_Greenwalt, accessed 3 March 2023.
- Anon, *Meet Contemporary Video Artists Whose Work Intrigues and Captivates*, Widewalls [website], <https://www.widewalls.ch/magazine/contemporary-video-artist>, accessed 21 March 2023.
- Anon, *Optical Animal*, <http://arts.timessquarenyc.org/times-square-arts/artists/optical-animal/index.aspx>, accessed 19 April 2023.
- Anon, *Public Space*, Wikipedia [Website], https://en.wikipedia.org/wiki/Public_space, accessed 7 April 2023.
- Anon, *Patakis* [website], <https://www.patakis.gr/files/17207.pdf>, accessed 31 March 2023.
- Anon, *Projection Mapping*, Videotooth.gr [website], <https://videotooth.gr/3d-mapping/>, accessed 18 March 2023.
- Anon, Steve Cooper, *IMDb* [Website], <https://www.imdb.com/name/nm0178394/>, accessed 3 March 2023.
- Anon, *The Grimm Brothers' Children's and Household Tales*, <https://sites.pitt.edu/~dash/grimmtales.html>, accessed 28 March 2023.
- Anon, *Tony Oursler: The Influence Machine*, Public Art Fund [website], <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/the-influence-machine/>, accessed 21 March 2023.
- Anon, Αθήνα, *Wikipedia* [website], <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%B8%CE%AE%CE%BD%CE%B1>, accessed 17 May 2023.
- Aubrey, S., *What happens as we die*, <https://www.smh.com.au/lifestyle/life-and-relationships/what-happens-as-we-die-20190809-p52fjy.html>, accessed 20 May 2023.
- Barry, M, McGovern, M., *Death education: Knowledge, attitudes, and perspectives of Irish parents and teachers*, Death Studies, 2000.
- Bill Viola, Bibliography, billviola.com [website], <https://www.billviola.com/biograph.htm>, accessed 19 April 2023.
- Denecke, L., *Britannica* [website], <https://www.britannica.com/biography/Jacob-Ludwig-Carl-Grimm>, accessed 19 March 2023.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Dundes, A., *The Study of folklore*, Prentice Hall, Eaglewood Cliffs, N.J., 1965.
- Frenzel, E., *Stoff-, Motiv- und Symbolforschung*, JB Metzler, 1978.
- Grimm, J. & W., *Aschenputtel*, Kinder - und Hausmärchen, 1812.
- Grimm, J. & W., *Hänsel und Gretel*, Kinder - und Hausmärchen, 1812.
- Grimm, J. & M., *Kinder und hausmärchen*, <https://play.google.com/books/reader?id=y9tLAAAAIAAJ&pg=GBS.PR6&hl=el>, accessed 2 March 2023.
- Grimm, J. & W., *Märchen von der Unke Grimm*, Kinder - und Hausmärchen, 1837.
- Grimm, J. & W., *Rapunzel*, Household Tales (English translation by Margaretmm Hunt), 1884.
- Grimm, J. & W., *Rapunzeln*, Kinder - und Hausmärchen, 1812.
- Hanafy, E., *Scholars say fairy tales stress beauty*, Associated Press, 2004.
- Harari, Y., *Sapiens, Μια Σύντομη Ιστορία του Ανθρώπου*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2011.
- Head, A., *Exploring the issues of digital outdoor architectural projections*, *Electronic Visualisation and the Arts*, 2012.
- Hogan, G., *Artists Project Massive Images of Sleeping People Onto Buildings*, <https://www.dnainfo.com/new-york/20150324/downtown-brooklyn/video-artists-project-massive-images-of-sleeping-people-onto-buildings/>, accessed 20 April 2023.
- Martin, C., *Doug Aitken: Sleepwalkers*, <https://flash---art.com/article/doug-aitken-sleepwalkers/>, accessed 20 April 2023.
- Miller, G., *From 14-Storey Berry Freezer to Public Video-Art Venue*, Canadianart.ca [website], <https://canadianart.ca/reviews/the-cube-show-sackville/>, accessed 17 March 2023.
- Molinsky, E., *Let Sleeping Giants Lie (on the Sides of Buildings)*, <https://www.wnyc.org/story/sideshow-let-sleeping-giants-lie-projection-napping/>, accessed 20 April 2023.
- Nagy, M., *The child's theories concerning death*. *Journal of Genetic Psychology*, 1948.
- Paradiz, V., *Clever Maids: The Secret History of the Grimm Fairy Tales*, Basic Books, 2009.
- Perler, D., Wild, M., *Το Πνεύμα των Ζώων*, Suhrkamp, 2005.
- Ranke, K., *Enzyklopädie des Märchens: Suchen-Verführung*, Walter de Gruyter, 2010.
- Rossi, A., *Η Αρχιτεκτονική Της Πόλης*, Εκδόσεις Επιστημονικών Βιβλίων & Περιοδικών, 1966.
- Schmiesing, A., *Disability, Deformity, and Disease in the Grimms' Fairy Tales*, Wayne State University Press, 2014.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Smith, R., The Museum as Outdoor Movie Screen, <https://www.nytimes.com/2007/01/18/arts/18moma.html>, accessed 20 April 2023.
- Taylor, E., *Primitive Culture*, J. Murray, 1871.
- Ursic, M., *City as a work of art - Influence of public art in the city'*, University of Ljubljana, 2014.
- Vergne, P., *Doug Aitken: Electric Earth. Museum of Contemporary Art*, 2016.
- Young, I., *Justice and the Politics of Difference Princeton*, Princeton University Press, 1990.
- Zipes, J., *The brothers Grimm: from enchanted forests to the modern world*, New York: Palgrave Macmillan, 2002.
- Αναγνωστόπουλος, Β., *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*, Καστανιώτης, Αθήνα 1997.
- Καλαντζής, Δ., *Δημόσιος χώρος και Δημοκρατία: Το παράδειγμα της κλασικής Αθήνας*, 2022.
- Κανατσούλη, Μ., *Ο Maurice Sendak εικονογραφεί παραμύθια των αδελφών Grimm*, Gutenberg, 2017.
- Κατσιαβριά, Φ., *Δημόσια Τέχνη, Δημόσιος Χώρος και Αστική Βιωσιμότητα*, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη, 2021.
- Μερακλής Μ., Παπαντωνάκης Γ., Ζαφειρόπουλος Χρ., Καπλάνογλου Μ., Κατσαδώρας Γ., *Το Παραμύθι από τους Αδελφούς Grimm στην Εποχή μας*, Gutenberg, Αθήνα, 2017.
- Σακελλαρίου, Χ., *Το παραμύθι χτες και σήμερα: η ψυχοπαιδαγωγική και κοινωνική λειτουργία του*, Πατάκης, Αθήνα, 1995.
- Σταυρίδης, Σ., Κουτρολίκου, Π., Βαταβάλη, Φ., Κοπανάρη, Π., Μαραθού, Χ., Γκιζελή, Β., *Μετασχηματισμοί της σχέσης δημόσιου-ιδιωτικού χώρου στα συγκροτήματα κοινωνικής κατοικίας των ελληνικών αστικών κέντρων*, ΕΜΠ, 2009.
- Τζώρτζη, Ν., *Ο Δημόσιος Χώρος Στην Αρχαία Ελλάδα*, It's Ath [website], <http://istath.blogspot.com/2012/03/blog-post.html>, accessed 7 April 2023.
- Τσακίρη, Μ., *Η αναπαράσταση της αναπηρίας και της δυσμορφίας στα εικονογραφημένα παραμύθια των Grimm*, ΕΚΠΑ, 2017.
- Χουλιάρα, Γ., *Ο Βιασμός Της Κοκκινোসκουφίσας*, Εκδόσεις Άλλωστε, 2017.

