

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS
SCHOOL OF FINE ARTS
DEPARTMENT OF FINE ARTS

ΤΟΜΕΑΣ ΓΛΥΠΤΙΚΗΣ / SCULPTURE DIVISION
Γ' Εργαστήριο / Sculpture Studio 3
Δ/ΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ / STUDIO DIRECTOR
Ιωάννης Μελανίτης / Ioannis Melanitis

Πτυχιακή Εργασία
Graduate (Batchelor) Thesis

Τίτλος Εργασίας
Υπερδακρύβρεχτοι (Ρυθμική Συνομιλία)
Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)

Μαρία Παπαδάκη / Maria Papadaki
Α.Μ. / R.N. : 1003/ 2020-4542

Επιβλέπων Καθηγητής/Supervisor Professor
Ιωάννης Μελανίτης/ Ioannis Melanitis

Αθήνα, Φεβρουάριος, 2026

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

«Δηλώνω ότι είμαι ο/η αποκλειστικός/η δημιουργός της πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος/η κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της και ότι έχω το δικαίωμα, να παραχωρήσω τα δικαιώματα που αναφέρονται στην παρούσα άδεια.

Βεβαιώνω, ότι το σύνολο του τεκμηρίου που καταθέτω αποτελεί γνήσιο έργο παραχθέν από εμένα και δεν παραβιάζει τα δικαιώματα άλλου δημιουργού με οποιονδήποτε τρόπο.

Το τεκμήριο/α που καταθέτω είναι το τελικό εγκεκριμένο έργο από την εξεταστική επιτροπή, δεν προκύπτει από λογοκλοπή ή νοθευμένη έρευνα, δεν προσβάλλει πνευματικά δικαιώματα άλλων δημιουργών και δεν παραβιάζει προσωπικά δεδομένα.

Ως κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της εργασίας αυτής, παραχωρώ στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών το μη-αποκλειστικό δικαίωμα δημοσίευσης και διάθεσης της ψηφιακής μορφής της εργασίας μου, εντός και εκτός του δικτύου, μέσω του Ιδρυματικού Αποθετηρίου «ΑΓΓ-ΙΑ», με την προϋπόθεση ότι διατίθεται με μία από τις άδειες που έχω επιλέξει κατά την αυτό-απόθεση. Η εν λόγω παραχώρηση δεν συγκρούεται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων ή με παραχωρηθέντα ήδη από εμένα σε τρίτους σχετικά δικαιώματά μου. Η βιβλιοθήκη δεν ασκεί κανενός είδους επιμέλεια στο περιεχόμενο της εργασίας μου και αναλαμβάνω πλήρως την ευθύνη του περιεχομένου της.

Η έγκριση της παρούσας εργασίας δεν υποδηλώνει απαραίτητως την αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα/ως από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.

Ευχαριστίες - Αφιερώσεις

Αφιερώνω την πτυχιακή μου εργασία, με απέραντη αγάπη και ευχαριστίες, στον σύζυγο και στις τρεις κόρες μου, που μου στάθηκαν και με βοήθησαν στην επιτυχή ολοκλήρωση των σπουδών μου στην ΑΣΚΤ. Η πραγματοποίηση αυτού του ονείρου ζωής στα 47 μου χρόνια μου έδειξε, σε βαθιά προσωπικό επίπεδο, πως η εκπαίδευση και η καλλιτεχνική εξέλιξη δεν γνωρίζουν ηλικιακά ή χρονικά όρια. Η μάθηση είναι μια συνεχής πορεία αυτογνωσίας και εσωτερικής ωρίμανσης, μια ήσυχη αλλά σταθερή απόδειξη ότι ποτέ δεν είναι αργά για γνώση, δημιουργία και πραγμάτωση ονείρων.

Ευχαριστώ πολύ για την υποστήριξη και την πολύτιμη βοήθειά του στην εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας, τον καθηγητή κ. Ιωάννη Μελανίτη και τους άλλους καθηγητές μου στην Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας (Α.Σ.Κ.Τ.) που συνέβαλαν καθοριστικά, ο καθένας μέσα από το μάθημα του, στην ολοκλήρωση των σπουδών μου, τα πέντε χρόνια της φοίτησης μου σε αυτή.

Φεβρουάριος 2026

Μαρία Παπαδάκη

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. **Εισαγωγή**
2. **Σύλληψη – Στόχος της Πτυχιακής Εργασίας**
3. **Θεωρητικό και Ιστορικό Πλαίσιο**
 - 3.1. Ο Δαίδαλος και η έννοια της εμπύχωσης της ύλης
 - 3.2. Το άγαλμα ως φορέας μνήμης, λόγου και παρουσίας
 - 3.3. Η ψηφιακή εικόνα ως φορέας μετασχηματισμού της γλυπτικής μορφής
 - 3.4. Ψηφιακή ενεργοποίηση της γλυπτικής μορφής
 - 3.5. Η βιωματική εμπλοκή του θεατή με τους “Υπερδακρύβρεχτους- Ρυθμική Συνομιλία”
4. **Καλλιτεχνικές Αναφορές και Συγγένειες**
 - 4.1. Tony Oursler
 - 4.2. Krzysztof Wodiczko
 - 4.3. Stelarc
5. **Η Εγκατάσταση – Περιγραφή και Χωρική Συνθήκη**
 - 5.1. Η βιωματική εμπλοκή του θεατή με τους “Υπερδακρύβρεχτους- Ρυθμική Συνομιλία”
6. **Ψηφιακή Διαδικασία και Εργαλεία Υλοποίησης (Workflow)**
 - 6.1. Φωνή – σπικάζ – διαφοροποίηση χαρακτήρων (ElevenLabs)
 - 6.2. Καταγραφή εκφράσεων προσώπου (Κινητό τηλέφωνο)
 - 6.3. AI lip sync και εμπύχωση των μορφών (Runway)
 - 6.4. Ηχητικός σχεδιασμός και επεξεργασία (Audacity)
 - 6.5. Τελική σύνθεση εικόνας–ήχου (Adobe Premiere Pro / Photoshop)
 - 6.6. Ψηφιακή επεξεργασία και τεχνική οργάνωση του οπτικοακουστικού υλικού

7. Ψηφιακά Εργαλεία και Πηγές Ήχου
8. Οπτικοακουστική Τεκμηρίωση (mp4)
9. Τεχνικά Στοιχεία Αρχείου
10. Συμπεράσματα / Επίλογος
11. Βιβλιογραφία
12. Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα

Κεντρική ιδέα/Θέμα του έργου

Η διερεύνηση της ζωντανής παρουσίας μέσα από τη γλυπτική μορφή συνιστά θεμελιώδη προβληματική της αρχαίας τέχνης, η οποία επανεμφανίζεται στη σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική και συνομιλεί άμεσα με τη θεματική της παρούσας πτυχιακής εργασίας «ΥΠΕΡΔΑΚΡΥΒΡΕΧΤΟΙ – ΡΥΘΜΙΚΗ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ» (Hersey, 2009).

Στην αρχαιότητα, η μορφή του Ερμή λειτουργεί ως μεταβατικό σύμβολο μεταξύ της άψυχης ύλης και της έμψυχης σκέψης, όπως αποτυπώθηκε στις τετραγωνικές ερμαϊκές στήλες, οι οποίες θεωρήθηκαν ενσάρκωση του λόγου μέσω της γλυπτικής (Hersey, 2009 - Πλάτων, Πολιτεία) .

Ο Πλάτων και ο Ξενοφών αναφέρονται στην ικανότητα των έργων του να κινούνται ελαφρώς, σαν να ήταν έτοιμα να μιλήσουν, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση μιας ζωντανής παρουσίας. Το μοτίβο αυτό επιβιώνει διαχρονικά και μετασχηματίζεται στη σύγχρονη τέχνη μέσα από τεχνολογικά περιβάλλοντα εικόνας και ήχου, όπου η μορφή δεν βιώνεται ως στατική ύλη αλλά ως φορέας παρουσίας, μέσα σε συνθήκες οπτικής και αισθητηριακής εμπύθισης (Grau, 2003 - Shanken, 2009).

Ο Δαίδαλος, σύμφωνα με την αρχαία παράδοση όπως αυτή διασώζεται και αναφέρεται από τον Πausanias, συνδέεται με τη δημιουργία πρώιμων λατρευτικών

αγαλμάτων (ξόανα), τα οποία θεωρούνταν ιδιαίτερα ζωντανά ως μορφές. Στη σύγχρονη ερμηνευτική προσέγγιση, αυτή η παράδοση αποδίδεται ως αντίληψη αγαλμάτων που υπερέβαιναν τη στατική υλικότητα, δημιουργώντας την εντύπωση έμφυξης παρουσίας και ανθρώπινων ιδιοτήτων (Pausanias - Hersey, 2009). Η μορφή του αγάλματος στην εξιδανικευμένη της μορφή αποκλείει την ογκομέτρηση αλλά καλείται να περιλάβει ανώτερες βιολογικές λειτουργίες δίνοντάς της φωνή.

Το συγκεκριμένο σημείο εστιάζει στο πώς η γλυπτική υπερβαίνει το απλό καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, αγγίζοντας τις βιολογικές ή ακόμη και "ανθρώπινες" λειτουργίες.

Επιπλέον, η αναφορά στις μηχανές τέχνης και στα αυτόματα- από την ελληνιστική περίοδο έως τις σύγχρονες διαδραστικές εγκαταστάσεις- υπογραμμίζει τη διαχρονική επιθυμία του ανθρώπου να γεφυρώσει την ύλη με το πνεύμα (Popper, 1993 - Grau, 2003 - Shanken, 2009).

Στην «ΥΠΕΡΔΑΚΡΥΒΡΕΧΤΟΙ-ΡΥΘΜΙΚΗ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ», τα γλυπτά δεν αποτελούν απλώς τεχνικά επιτεύγματα, αλλά οχήματα μνήμης, συναισθήματος και παρουσίας (Bishop, 2005). Μέσα από αυτά, διερευνάται πώς η ανθρώπινη σωματικότητα, η ευαισθησία και η εμπειρία ως μορφές που πάλλονται, αναπνέουν και αφηγούνται τη δική τους ιστορία.

Η ύλη μεταμορφώνεται σε φωνή, και η σιωπή αποκτά ρυθμό (Manovich 2001, Paul 2015). Η αντίληψη αυτή συναντά τις σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις της γλυπτικής ως οργανικής και λογικής διαδικασίας, όπου η μορφή δεν αντιμετωπίζεται ως στατικό αντικείμενο αλλά ως ενεργό σύστημα σχέσεων, δομών και λειτουργιών. Στο πλαίσιο αυτό, η γλυπτική συγκροτείται ως πεδίο στο οποίο η ύλη αποκτά συμπεριφορές, ρυθμό και εσωτερική οργάνωση, υπερβαίνοντας τον αναπαραστατικό της χαρακτήρα και λειτουργώντας ως φορέας λογικής συγκρότησης και βιωματικής εμπειρίας (Μελανίτης, 2024).

Αυτή η προσέγγιση συνδέεται άμεσα με τη «ΥΠΕΡΔΑΚΡΥΒΡΕΧΤΟΙ-ΡΥΘΜΙΚΗ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ» ως διαλογική εμπειρία, όπου το ζητούμενο δεν είναι μόνο η θέαση, αλλά η αλληλεπίδραση (Bourriaud, 2002- Bishop, 2005). Ο θεατής καλείται να συμμετάσχει σε έναν τελετουργικό διάλογο με τα γλυπτά, μέσα από την τεχνολογία,

τον ήχο και τον φωτισμό. Η κίνηση, η φωνή και το φως λειτουργούν σαν γέφυρες ανάμεσα στο υλικό και το άυλο, στο παρόν και το διαχρονικό.

Τα έργα, «συνομιλώντας» μεταξύ τους και με τον θεατή, εκφράζουν μια εσωτερική ανθρώπινη ανάγκη επικοινωνίας, τη βαθιά επιθυμία της ύλης να αποκτήσει ψυχή και της ψυχής να πάρει μορφή.

Ο σκοτεινός χώρος λειτουργεί ως καμβάς μνήμης, μέσα στον οποίο τα έργα αναδύονται σαν ζωντανές παρουσίες, όπως στις αρχαίες ελληνικές τελετές, όπου τα αγάλματα αποκτούσαν ιερή υπόσταση (Pausanias) και βίωνονταν ως ζωντανές παρουσίες (Plato).

Εδώ, όμως, ο «ιερός» χώρος γίνεται χώρος εσωτερικής αναστοχαστικής εμπειρίας, μια στιγμή όπου η τέχνη και ο άνθρωπος συναντιούνται στον ρυθμό μιας κοινής ανάσας.

Οι «ΥΠΕΡΔΑΚΡΥΒΡΕΧΤΟΙ-ΡΥΘΜΙΚΗ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ» είναι ουσιαστικά μια εμπειρία συμμετοχής, που εντάσσεται στο πεδίο των σύγχρονων οπτικοακουστικών και time-based περιβαλλόντων τέχνης (Rush, 2005, pp. 10-13). Ο επισκέπτης δεν παραμένει σε θέση εξωτερικού παρατηρητή, αλλά εισέρχεται σωματικά και αισθητηριακά στο περιβάλλον της εγκατάστασης, όπου η εμπειρία συγκροτείται μέσα από την παρουσία και την κίνησή του (Bishop, 2005, pp. 6–12). Ταυτόχρονα κατακλύζεται από ήχους και ρυθμούς που συγκροτούν μια έντονη αισθητηριακή συνθήκη, ένα εσωτερικό βιωματικό μοτίβο που τον παρασύρει σε μια σχεδόν τελετουργική κατάσταση ενός immersive πεδίου εμπειρίας (Grau, 2003, pp. 13–18). Τα έργα «συνομιλούν» ρυθμικά μεταξύ τους, συνθέτοντας μια σιωπηλή ιεροτελεστία επικοινωνίας.

Η υλικότητα του γλυπτού (ανάγλυφα, χαράξεις, ατέλειες της επιφάνειας) δεν καλύπτεται από την προβολή, αλλά συμμετέχει στη διαμόρφωση της εικόνας, προσδίδοντάς της σωματικότητα και μια ιδιότυπη ζωντάνια, όπου η επιφάνεια λειτουργεί ως πεδίο συνάντησης υλικού σώματος και εικονικής εικόνας, δημιουργώντας συνθήκη οπτικής εμπύθισης (Μελανίτης, 2026 - Grau, 2003, pp. 13–18 - Huhtamo, 2003, pp. 466-473). Η τεχνική αυτή δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι

οι μορφές αποκτούν έκφραση, ρυθμό και λόγο, μετατοπίζοντας τον θεατή από την απλή παρατήρηση σε μία εμπειρία «συνάντησης» με ένα ομιλούν άγαλμα.

Η προβολή σχεδιάστηκε σε σκοτεινό περιβάλλον, ώστε το φως να λειτουργεί ως βασικό εικαστικό υλικό. Μέσα από τη ρυθμική εναλλαγή εικόνας και ήχου, η γλυπτική μορφή μετατρέπεται σε φορέα ενός ζωντανού συμβάντος, όπου η μορφή παύει να λειτουργεί ως στατικό αντικείμενο και εντάσσεται σε ένα χρονικό και τεχνολογικά διαμεσολαβημένο πεδίο εμπειρίας, ενεργοποιώντας την αντίληψη του θεατή μέσα στο περιβάλλον του έργου (Birringer, 2008 - Popper, 1993).

Σε επίπεδο τεχνικής οργάνωσης, η προβολή πραγματοποιήθηκε με χρήση προβολέα, με προσαρμογή μεγέθους και αναλογιών της εικόνας στη γλυπτική επιφάνεια, εντός σκοτεινού χώρου παρουσίασης, ώστε να διασφαλίζεται η οπτική ευκρίνεια και η εμπυθιστική συνθήκη.

Η άψυχη ύλη —ο πηλός και ο γύψος— ζωντανεύουν, συμμετέχοντας σε μια σύνθεση όπου το παλιό συναντά το νέο. Οι επιφάνειες, οι οθόνες, το φως, ο ήχος, η κίνηση και το 3D animation συνυπάρχουν και συγκροτούν ένα πολυεπίπεδο σύστημα σχέσεων, διαμορφώνοντας μια εσωτερική εμπειρία όπου η τέχνη αποκτά φωνή και ο θεατής καθίσταται ενεργός συμμετέχων αυτής της διαδικασίας.

Ενδεικτικές λέξεις που αποτυπώνουν το καλλιτεχνικό ύφος και τη συναισθηματική ταυτότητα του έργου

Ευαισθησία, **ενσυναίσθηση**, ποιητικότητα, μουσικότητα, ευάλωτος σαρκασμός, αμεσότητα, ειλικρίνεια- ρεαλισμός, πλαστικότητα, ρομαντισμός, νατουραλισμός, διεισδυτικότητα.

Η λέξη –κλειδί που χαρακτηρίζει το σύνολο του έργου μου, και αποτελεί μια πολυδιάστατη έννοια είναι η **ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ**. Είναι ένα από τα πιο σημαντικά και ουσιαστικά χαρακτηριστικά που καλλιεργώντας το, μας δίνει την ικανότητα να

αναγνωρίζουμε συναισθήματα που βιώνονται από κάποιο άλλο ον, ανθρώπινο ή μη, που διαθέτει επίσης αισθήσεις. Το στοιχείο του εύθραυστου, του τρωτού που αναδύεται από τα έργα αφοπλίζει τον θεατή και αποτελεί τη γενεσιουργό αφορμή της έμπνευσης και της δημιουργίας. Οι σύγχρονες αντιλήψεις της ενσυναίσθησης είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τις εικαστικές τέχνες που περιγράφουν το συναίσθημα που προκαλεί στους ανθρώπους η επαφή με έργα τέχνης.

Η ψηφιακή εικόνα ως φορέας μετασχηματισμού της γλυπτικής μορφής

Η οπτικοακουστική διάσταση της εγκατάστασης συγκροτήθηκε μέσω ψηφιακών διαδικασιών που δεν λειτουργούν συμπληρωματικά αλλά οργανικά σε σχέση με τη γλυπτική μορφή. Το βίντεο δεν αντιμετωπίζεται ως αυτόνομο έργο προβολής, αλλά ως ενεργό δομικό στοιχείο της χωρικής σύνθεσης, το οποίο ενεργοποιεί το γλυπτό, μετατοπίζοντάς το από στατικό αντικείμενο σε φορέα ρυθμού, φωνής και παρουσίας.

Η επεξεργασία εικόνας βασίστηκε στη λογική της δια-στρωματικής σύνθεσης (layered image), όπου διαφορετικά οπτικά επίπεδα —φωτιστικές τονικότητες, σκοτεινά πεδία, ψηφιακές επιφάνειες και μορφολογικά ίχνη— συνυπάρχουν και ανασυντίθενται πάνω στην επιφάνεια της γλυπτικής μορφής. Η προβολή δεν λειτουργεί ως επιφάνεια αναπαράστασης αλλά ως πεδίο ψηφιακής επικάλυψης, μέσω της οποίας η αναλογική ύλη επαναπροσδιορίζεται οπτικά και σημασιολογικά. Η διαδικασία αυτή εντάσσεται σε ένα πλαίσιο διαμεσολάβησης (remediation), όπου το γλυπτό δεν αντικαθίσταται από την εικόνα αλλά μετασχηματίζεται μέσω αυτής.

Η χρονική δομή του βίντεο οργανώθηκε ως κυκλική ροή (loop) χωρίς σαφές σημείο αρχής ή τέλους, ενισχύοντας την εμπειρία του έργου ως συνεχούς συμβάντος. Η μετάβαση μεταξύ των οπτικών φάσεων πραγματοποιείται μέσω ρυθμικών παύσεων, μεταβολών φωτεινότητας και ελεγχόμενων χρονικών επαναλήψεων, ώστε η εικόνα να λειτουργεί όχι αφηγηματικά αλλά ρυθμικά και παροντικά.

Ο ήχος επεξεργάστηκε με στόχο τη συγκρότηση ενός χωρικού και όχι αφηγηματικού ακουστικού πεδίου. Οι φωνές των τριών οντοτήτων (Dignity, The Loss, African Warrior) οργανώνονται ως «ρυθμική συνομιλία», όπου η σημασία παράγεται μέσω

ρυθμού, παύσης, επανάληψης και ηχητικής υφής. Η ηχητική επεξεργασία επικεντρώθηκε στη διαστρωμάτωση φωνητικών επιπέδων, στη διαχείριση δυναμικών ευρών και στη δημιουργία ακουστικής βάθους, ώστε ο ήχος να λειτουργεί ως προέκταση του γλυπτικού σώματος μέσα στον χώρο.

Η συνολική ψηφιακή διαδικασία δεν επιδιώκει την ψευδαίσθηση ρεαλισμού, αλλά την παραγωγή μιας ψευδαίσθησης ζωής μέσω ρυθμού, φωτός και φωνής. Έτσι, το γλυπτό μετατρέπεται σε φορέα οπτικοακουστικής ενέργειας, ενώ η εγκατάσταση συγκροτείται ως υβριδικό πεδίο συνύπαρξης αναλογικής ύλης και ψηφιακής εικόνας.

Ψηφιακή ενεργοποίηση της γλυπτικής μορφής

Η ψηφιακή τεχνολογία στο παρόν έργο δεν λειτουργεί ως απλό εργαλείο οπτικής επεξεργασίας, αλλά ως μηχανισμός ενεργοποίησης της γλυπτικής μορφής. Η προβολή κινούμενης εικόνας και η ενσωμάτωση φωνής δεν προστίθενται επιφανειακά πάνω στο γλυπτό· αντίθετα, διαμεσολαβούν μια μετάβαση από τη στατική ύλη σε μια μορφή που αποκτά χρονικότητα, εκφραστικότητα και αίσθηση παρουσίας.

Η γλυπτική επιφάνεια μετατρέπεται σε φορέα εικόνας, λόγου και ρυθμού, λειτουργώντας ως τόπος συνάντησης υλικού και άυλου στοιχείου. Η ψηφιακή εικόνα δεν αναιρεί τη γλυπτική υπόσταση, αλλά την επεκτείνει, επιτρέποντας στη μορφή να «ενεργοποιείται» μέσα στον χρόνο, να εμφανίζεται ως ομιλούσα, να μεταβάλλεται και να παράγει την ψευδαίσθηση εσωτερικής ζωής. Με αυτόν τον τρόπο, το γλυπτό δεν αντιμετωπίζεται πλέον ως παγωμένο αντικείμενο, αλλά ως οπτικοακουστική παρουσία.

Η ενεργοποίηση αυτή δεν ταυτίζεται με την έννοια της διαδραστικότητας, καθώς η μορφή δεν αντιδρά σε εξωτερική παρέμβαση, αλλά εντάσσεται σε μια προσχεδιασμένη χρονική ροή. Πρόκειται για μια μορφή «χρονικής εμπύχωσης», όπου η κινούμενη εικόνα, η φωνή και ο ρυθμός λειτουργούν ως δομικά στοιχεία της γλυπτικής σύνθεσης. Έτσι, η ψηφιακή τεχνολογία καθίσταται μέσο μετάβασης από τη γλυπτική μορφή ως αντικείμενο στη γλυπτική μορφή ως συμβάν.

Η πρακτική αυτή τοποθετείται σε ένα πεδίο όπου η γλυπτική συναντά το βίντεο, την προβολή και τον ήχο, συγκροτώντας μια υβριδική συνθήκη. Η μορφή αποκτά διάρκεια, εσωτερική κίνηση και φωνητική ταυτότητα, ενώ ο θεατής δεν παρατηρεί απλώς ένα αντικείμενο, αλλά συναντά μια παρουσία που εκτυλίσσεται στον χρόνο. Η ψηφιακή ενεργοποίηση, επομένως, λειτουργεί ως διαδικασία μέσω της οποίας η γλυπτική μορφή διευρύνεται σε οπτικοακουστικό πεδίο, διατηρώντας την υλικότητά της, αλλά αποκτώντας δυναμική και αφηγηματική διάσταση.

Η Εγκατάσταση - Περιγραφή και Χωρική Συνθήκη

Η εγκατάσταση συγκροτείται ως ενιαίο γλυπτικό και οπτικοακουστικό περιβάλλον, στο οποίο οι μορφές, οι προβολές και ο ήχος συνυπάρχουν στον ίδιο χωρικό και αισθητηριακό πεδίο. Τα γλυπτά δεν λειτουργούν ως αυτόνομα αντικείμενα, αλλά ως σημεία ενεργοποίησης ενός χώρου που μετασχηματίζεται μέσω φωτός, σκιάς και ηχητικής παρουσίας. Ο χώρος οργανώνεται ώστε ο θεατής να εισέρχεται σε μια συνθήκη όπου η γλυπτική, η εικόνα και η φωνή συνιστούν ενιαίο συμβάν.

Η βιωματική εμπλοκή του θεατή με τους "Υπερδακρύβρεχτους-Ρυθμική Συνομιλία"

Η εγκατάσταση συγκροτεί μια εμπειρία σωματικής και αντιληπτικής συμμετοχής, όπου ο θεατής δεν διατηρεί απόσταση ασφαλείας από το έργο αλλά εντάσσεται μέσα στη χωρική του συνθήκη. Η σχέση δεν είναι οπτική αλλά περιβαλλοντική: το σώμα λειτουργεί ως σημείο αναφοράς, μέτρο κλίμακας και φορέας αντίληψης του χώρου.

Η εγγύτητα στις μορφές, η μεταβολή της οπτικής γωνίας και η διάρκεια της παραμονής μετασχηματίζουν την εμπειρία από παρατήρηση σε συνύπαρξη. Ο θεατής δεν «βλέπει» απλώς τα έργα· τα αντιλαμβάνεται ως παρόντα σώματα μέσα στο ίδιο πεδίο ύπαρξης, γεγονός που μεταβάλλει τη στάση του από αισθητική θέαση σε εσωτερική ανταπόκριση.

Με αυτόν τον τρόπο, η εγκατάσταση δεν ολοκληρώνεται χωρίς την ανθρώπινη παρουσία. Η εμπειρία ενεργοποιείται μέσω της σωματικής συνθήκης του θεατή, καθιστώντας τον άτυπο συνδιαμορφωτή του συμβάντος.

Στον χώρο της εγκατάστασης εντάσσονται επιπλέον ζωγραφικά έργα και επιμέρους εικαστικά στοιχεία, τα οποία λειτουργούν ως διακριτές επεκτάσεις της γλυπτικής και οπτικοακουστικής σύνθεσης, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση της συνολικής χωρικής και αισθητηριακής εμπειρίας.

Καλλιτεχνικές αναφορές και συγγένειες

Η παρούσα εγκατάσταση συνομιλεί με σύγχρονες καλλιτεχνικές πρακτικές που αξιοποιούν την προβολή και το οπτικοακουστικό υλικό ως μέσο ενεργοποίησης της γλυπτικής μορφής. Ενδεικτικά, ο Tony Oursler έχει εργαστεί με προβολές προσώπων πάνω σε αντικείμενα και κεφάλια, μετατρέποντας την υλική μορφή σε φορέα λόγου και δημιουργώντας την ψευδαίσθηση “ομιλούντων” μορφών. Αντίστοιχα, ο Krzysztof Wodiczko χρησιμοποιεί την προβολή ως μηχανισμό δημόσιας φωνής και αφήγησης, επιδιώκοντας να οδηγήσει τους ανθρώπους στο να «σπάσουν τον κώδικα της σιωπής...» και να μιλήσουν για το ανείπωτο.

Από την οπτική της σωματικά προσανατολισμένης τεχνολογικής διερεύνησης, η πρακτική του Stelarc — γύρω από την τεχνολογία ως προέκταση της παρουσίας και ως μέσο μετασχηματισμού της μορφής — λειτουργεί ως θεωρητικό υπόβαθρο για την έννοια της ενεργοποίησης. Στην παρούσα εργασία, η προβολή και ο συγχρονισμός φωνής και έκφρασης μετατρέπουν τη στατική γλυπτική ύλη σε ενεργό «πρόσωπο», το οποίο αποκτά ρυθμό, λόγο και χωρική παρουσία.

Ψηφιακή διαδικασία και εργαλεία υλοποίησης (Workflow)

Η παρούσα εργασία (σύλληψη, σχεδιασμός και υλοποίηση) πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου από την ίδια τη δημιουργό. Όλα τα στάδια παραγωγής, από τη γλυπτική κατασκευή έως την ψηφιακή επεξεργασία εικόνας και ήχου και την τελική εγκατάσταση στον χώρο, σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν αποκλειστικά από εμένα.

Η ψηφιακή διαδικασία υλοποίησης οργανώθηκε σε ξεχωριστά στάδια για κάθε γλυπτό, ώστε κάθε μορφή να αποκτήσει ιδιαίτερη φωνή, ρυθμό και εκφραστική ταυτότητα. Στο πλαίσιο αυτό, η τεχνολογία αξιοποιήθηκε ως μέσο προσωποποίησης και ενεργοποίησης της γλυπτικής ύλης, σε συνάφεια με την έννοια του «ομιλούντος αγάλματος» και τη διαχρονική αναζήτηση εμψύχωσης της μορφής.

Αρχικά συγγράφηκαν τα κείμενα των διαλόγων και πραγματοποιήθηκε ηχογράφηση φωνής. Στα γλυπτά THE LOSS και AFRICAN WARRIOR η φωνή επεξεργάστηκε μέσω της πλατφόρμας ElevenLabs, με στόχο τη διαφοροποίηση της χροιάς και του τονικού χαρακτήρα: στο πρώτο έργο επιλέχθηκε παιδική απόχρωση, ενώ στο δεύτερο ανδρική, ενισχύοντας τη δραματουργική και αφηγηματική ταυτότητα των μορφών.

Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε βιντεοσκόπηση του προσώπου μου κατά την ανάγνωση των κειμένων, με λεπτομερή καταγραφή εκφραστικών στοιχείων (κίνηση στόματος, μορφασμοί, βλέμμα), χρησιμοποιώντας κάμερα κινητού τηλεφώνου. Το υλικό αυτό λειτούργησε ως εκφραστική βάση, η οποία μεταφέρθηκε και μετασχηματίστηκε ψηφιακά στις γλυπτικές μορφές, DIGNITY, THE LOSS και AFRICAN WARRIOR.

Στο επόμενο στάδιο, στην πλατφόρμα Runway, αναρτήθηκαν τα βίντεο των εκφράσεων σε συνδυασμό με φωτογραφίες των γλυπτών και εφαρμόστηκε διαδικασία AI lip sync, ώστε η κίνηση του στόματος και των χαρακτηριστικών να συγχρονιστεί με την ηχητική ομιλία. Με τον τρόπο αυτόν οι γλυπτικές μορφές απέκτησαν κινούμενο πρόσωπο και ρυθμική «φωνή», δημιουργώντας την ψευδαίσθηση ότι μιλούν και ανταποκρίνονται. Οι αρχικές (δικές μου) ανθρώπινες εκφράσεις μετασχηματίστηκαν σε εκφραστικά χαρακτηριστικά των μορφών, μεταφέροντας την αίσθηση ανθρώπινης παρουσίας επάνω στην γλυπτική επιφάνεια.

Ο ηχητικός σχεδιασμός πραγματοποιήθηκε στο Audacity, όπου επεξεργάστηκαν τα φωνητικά και τα συνοδευτικά ηχητικά στοιχεία (στάθμη έντασης, καθαρισμός, δομή,

ρυθμική οργάνωση). Για τις ηχητικές λούπες χρησιμοποιήθηκαν επιλεγμένα αποσπάσματα από τις πλατφόρμες Freesound και Looperman, τα οποία υπέστησαν περαιτέρω επεξεργασία ώστε να ενταχθούν οργανικά στην ατμόσφαιρα της εγκατάστασης.

Με την ολοκλήρωση του οπτικού και του ηχητικού μέρους, πραγματοποιήθηκε η τελική σύνθεση στο Adobe Premiere Pro, όπου επιτεύχθηκε ο συνολικός συγχρονισμός εικόνας και ήχου, η ενιαία ρυθμική οργάνωση του υλικού και η τελική επεξεργασία, ώστε το αποτέλεσμα να αποδίδεται ορθά σε συνθήκες σκοτεινού εκθεσιακού περιβάλλοντος. Παράλληλα, η επεξεργασία και προετοιμασία οπτικών στοιχείων (διορθώσεις καρέ) πραγματοποιήθηκε στο Adobe Photoshop, όπως και η ψηφιακή επεξεργασία φωτογραφιών των γλυπτών που προβάλλονται στο monitor.

Ως δευτερεύον οπτικό επίπεδο της εγκατάστασης, στην είσοδο του χώρου προβάλλεται ένα δεύτερο βίντεο (mp4), αποτελούμενο από επεξεργασμένες ψηφιακές φωτογραφίες των γλυπτικών μορφών. Το υλικό προέκυψε από στατικές λήψεις των μορφών, οι οποίες υποβλήθηκαν σε χρωματικές, φωτιστικές και υφολογικές μετατροπές σε ψηφιακό περιβάλλον επεξεργασίας εικόνας.

Ψηφιακά εργαλεία και πηγές ήχου

Στην παραγωγή του ψηφιακού και ηχητικού υλικού χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία και πηγές:

Ψηφιακά εργαλεία

- Adobe Premiere Pro: μοντάζ, συγχρονισμός εικόνας-ήχου, τελική επεξεργασία/εξαγωγή βίντεο.
- Adobe Photoshop: επεξεργασία εικόνας, προετοιμασία καρέ και οπτικών στοιχείων.
- **Κινητό τηλέφωνο:** βιντεοσκόπηση και καταγραφή προσώπου για τη δημιουργία εκφραστικής βάσης.
- Runway: μετασχηματισμός οπτικού υλικού και παραγωγή AI lip sync.

- ElevenLabs: μεταβολή και σύνθεση φωνής (τροποποίηση χροιάς).
- Audacity: επεξεργασία φωνών, ηχητικών loops και τελική, ηχητική μίξη.

Πηγές ηχητικού υλικού

- Freesound: επιλογή ηχητικών αποσπασμάτων]και loops.
- Looperman: επιλογή ηχητικών loops.

Το υλικό επεξεργάστηκε και ενσωματώθηκε στην τελική σύνθεση με βάση τη ρυθμική δομή και τη δραματουργία της εγκατάστασης. Το τελικό οπτικοακουστικό υλικό που προέκυψε αποτελεί οργανικό τμήμα της εγκατάστασης και τεκμηριώνει την ενεργοποίηση των γλυπτικών μορφών στο χώρο.

Οπτικοακουστική τεκμηρίωση (mp4)

Η οπτικοακουστική τεκμηρίωση που ακολουθεί αποτυπώνει τη χωρική εμπειρία της εγκατάστασης και τον τρόπο με τον οποίο τα γλυπτά ενεργοποιούνται μέσω της προβολής εικόνας και της ηχητικής συνθήκης.

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία, το οπτικοακουστικό αρχείο (mp4) αποτελεί κεντρικό δομικό στοιχείο της εγκατάστασης και βασικό μέσο ενεργοποίησης των γλυπτικών μορφών. Τα γλυπτά λειτουργούν ως υλικό υπόστρωμα και φορείς προβολής, πάνω στα οποία το ψηφιακό υλικό «δένεται» με ακρίβεια, προσδίδοντας στις μορφές φωνή, έκφραση και την ψευδαίσθηση ζωής. Το βίντεο δεν λειτουργεί ως ανεξάρτητο έργο, αλλά ως ενσωματωμένο στοιχείο της γλυπτικής σύνθεσης, το οποίο συμμετέχει ενεργά στη χωρική και αισθητηριακή συγκρότηση της εγκατάστασης (Μιχελής). Ο ρόλος του δεν είναι να αναπαραστήσει, αλλά να ενεργοποιήσει· να συμβάλει δηλαδή στον μετασχηματισμό της μορφής από αδρανές αντικείμενο σε ζωντανό φορέα παρουσίας και διάρκειας (Bishop, 2005 - Vernant, 2006 - Μελανίτης, 2026).

Η καταγραφή αναδεικνύει τον χρονικό παράγοντα ως βασικό δομικό στοιχείο της σύνθεσης: το έργο δεν εξαντλείται σε μία στατική εικόνα, αλλά συγκροτείται ως συμβάν (Bishop, 2005- pp. 6-7), όπου η παρουσία του θεατή και η διαδοχή των οπτικών και ηχητικών ερεθισμάτων συνθέτουν μία εμπειρία σταδιακής αποκάλυψης. Με αυτή την έννοια, το οπτικοακουστικό υλικό λειτουργεί ως μηχανισμός “εμβύθισης” (immersion) και παραγωγής ψευδαίσθησης ζωής, μετασχηματίζοντας την αντίληψη του χώρου και του σώματος μέσα σε αυτόν (Grau 2003).

Μέσα από αυτή τη διαδικασία, το άγαλμα μετατοπίζεται από αντικείμενο παρατήρησης σε φορέα έκφρασης, αποκτώντας ρυθμό και «φωνή» μέσω της σκηνοθεσίας του φωτισμού, του ήχου και της κίνησης. Η σχέση αναλογικής ύλης και ψηφιακής επικάλυψης λειτουργεί ως μορφή διαμεσολάβησης (remediation) όπου το γλυπτό δεν αντικαθίσταται από την οθόνη αλλά επαναπροσδιορίζεται μέσα από την προβολή και τον ήχο. Ταυτόχρονα, η ψηφιακή εικόνα λειτουργεί ως πολυεπίπεδη σύνθεση (layered image), όπου διαφορετικά οπτικά συστήματα συνυπάρχουν και ανασυντίθενται μέσα από την επιφάνεια της μορφής (Bolter & Grusin 1999, pp.11-15 - Manovich 2001, pp. 30-31, 45-48).

Το βίντεο λειτουργεί συμπληρωματικά προς το γραπτό και φωτογραφικό υλικό, καθιστώντας ορατή την κινησιολογία, τη διάσταση της εγκατάστασης στον χώρο και την ποιότητα της αλληλεπίδρασης. Η τεκμηρίωση αποδίδει το έργο ως υβριδικό πεδίο όπου performance, τεχνολογία και εικαστική πράξη συμπλέκονται, καθώς η “φωνή” και ο ρυθμός συγκροτούν την εμπειρία του θεατή ως χρονικό γεγονός (Birringer, 2008- pp. 289-292).

Η οπτικοακουστική τεκμηρίωση ενσωματώνεται ως παράρτημα της πτυχιακής εργασίας επιτρέποντας την πρόσβαση στο έργο και πέρα από τον εκθεσιακό χρόνο, διατηρώντας τον χαρακτήρα του ως βιωματικού γλυπτικού περιβάλλοντος. Παράλληλα τεκμηριώνει τον τρόπο με τον οποίο τα ψηφιακά μέσα ενεργοποιούν και αναδιατάσσουν την έννοια της μορφής και της παρουσίας στη σύγχρονη τέχνη (Paul, 2015- Shamken, 2009- Manovich, 2001).

Τεχνικά στοιχεία αρχείου βίντεο (Adobe Premiere Pro – Sequence Settings)

Το οπτικοακουστικό έργο μονταρίστηκε και εξήχθη στο Adobe Premiere Pro με τις ακόλουθες τεχνικές προδιαγραφές:

Ανάλυση εικόνας: 1920 × 1080 pixels (Full HD)

Αναλογία κάδρου (Aspect Ratio): 16:9

Ρυθμός καρέ (Frame Rate / Timebase): 25 frames per second (fps)

Διάρκεια έργου: 00:02:43:22

Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)

Τύπος σάρωσης: Progressive Scan (No Fields)

Χρωματικός χώρος εργασίας: Rec. 709

Διαμόρφωση ήχου: Stereo

Αριθμός καναλιών: 2

Sample Rate: 48.000 Hz

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών (ΑΣΚΤ). *Stelarc: Αναγόρευση σε Διδάκτορα Honoris Causa*. Δελτίο Τύπου / Πρόσκληση. Αθήνα: ΑΣΚΤ, 2025.

Μελανίτης, Ιωάννης. *Προς μια οργανική γλυπτική. Η οργανική γλυπτική παραχθεῖσα διά της λογικής*. Παρουσίαση διδακτορικής διατριβής 16 Φεβρουαρίου 2026.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Birringer, Johannes. *Performance, Technology, and Science*. New York: PAJ Publications, 2008.

Bishop, Claire. *Installation Art: A Critical History*. London: Tate Publishing, 2005.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

Hersey, George L. *Falling in Love with Statues: Artificial Humans from Pygmalion to the Present*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2009.

Huhtamo, Erkki. "Media Art in the Third Dimension: Stereoscopic Imaging and Contemporary Art." In *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, edited by Jeffrey Shaw and Peter Weibel, 466–473. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

Paul, Christiane. *Digital Art*. 3rd ed. London: Thames & Hudson, 2015.

Popper, Frank. *Art of the Electronic Age*. London: Thames & Hudson, 1993.

Rush, Michael. *New Media in Art*. 2nd ed. London: Thames & Hudson, 2005.

Shanken, Edward A. *Art and Electronic Media*. London: Phaidon, 2009.

Αρχαίες πηγές

Ξενοφών. *Απομνημονεύματα*. Μετ. Κώστας Βάρναλης. Σειρά: Βιβλιοθήκη Φέξη Αρχαίων Ελλήνων Συγγραφέων. Αθήνα: Εκδοτικός Οίκος Γ. Φέξη, 1911.

Πλάτων. *Πολιτεία*. Μετ. Ιωάννης Ν. Γρυπάρης. Σειρά: Βιβλιοθήκη Αρχαίων Ελλήνων Συγγραφέων. Αθήνα: Εκδόσεις Μάτι, 2004.

Διαδικτυακές πηγές / ψηφιακά εργαλεία

Adobe. "Adobe Photoshop." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

Adobe. "Adobe Premiere Pro." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

Audacity. "Audacity – Free, Open Source Audio Software." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

ElevenLabs. "AI Voice Generator." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

Freesound. "Freesound – Sound Library." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

Looperman. "Looperman – Loops and Samples." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

Runway. "Runway – AI Video Tools." Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026.

Οπτικοακουστικές διαδικτυακές πηγές

YouTube. "Stelarc – Athens School of Fine Arts (ASFA)" (video). Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026. https://youtube.com/watch?v=E_ZvyiTKiIE.

YouTube. "Stelarc – Athens School of Fine Arts (ASFA)" (video). Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026. <https://youtube.com/watch?v=rTOGhVmye-A>.

YouTube. "Stelarc – Athens School of Fine Arts (ASFA)" (video). Πρόσβαση: Ιανουάριος 2026. <https://youtube.com/watch?v=Or1CVc6A9YA>.

TABLE OF CONTENTS

1. Introduction
2. Concept – Aim of the Thesis Project
3. Theoretical and Historical Framework
 - 3.1. Daedalus and the Concept of the Animation of Matter
 - 3.2. The Statue as a Carrier of Memory, Speech, and Presence
 - 3.3. The Digital Image as a Medium of Transformation of the Sculptural Form
 - 3.4. Digital Activation of the Sculptural Form
 - 3.5. The Experiential Engagement of the Viewer with the "Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)"
4. Artistic References and Affiliations
 - 4.1. Tony Oursler
 - 4.2. Krzysztof Wodiczko
 - 4.3. Stelarc
5. The Installation – Description and Spatial Condition

5.1. The Experiential Engagement of the Viewer with the “Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)”

6. Digital Process and Production Tools (Workflow)

6.1. Voice Processing – Differentiation of Characters (ElevenLabs)

6.2. Recording of Facial Expressions (Mobile Phone)

6.3. AI Lip Sync and Animation of the Forms (Runway)

6.4. Sound Design and Editing (Audacity)

6.5. Final Image–Sound Composition (Adobe Premiere Pro / Photoshop)

6.6. Digital Processing and Technical Organization of Audiovisual Material

7. Digital Tools and Sound Sources

8. Audiovisual Documentation (mp4)

9. Technical File Specifications

10. Conclusions / Epilogue

11. Bibliography

12. Short Biographical Note

Central Idea - Concept of the Work

The exploration of living presence through sculptural form constitutes a fundamental question of ancient art, which re-emerges in contemporary artistic practice and directly resonates with the theme of the present thesis project, “Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)” (Hersey, 2009).

In antiquity, the figure of Hermes functioned as a transitional symbol between inanimate matter and the animate realm, as reflected in the quadrangular herms,

which were perceived as embodiments of speech through sculpture (Hersey, 2009 – Plato, Republic).

Plato and Xenophon refer to the capacity of artworks to appear as if they could move slightly, as though ready to speak, creating the illusion of a living presence. This motif survives diachronically and is transformed in contemporary art through technological environments of image and sound, where form is no longer experienced as static material but as a carrier of presence, within conditions of visual and sensory immersion (Grau, 2003 – Shanken, 2009).

Daedalus, according to ancient tradition as preserved by Pausanias, is associated with the creation of early cult statues (xoana), which were regarded as particularly “alive” in form. In modern interpretive approaches, this tradition is understood as a perception of statues that transcended static materiality, generating the impression of animated presence and human attributes (Pausanias – Hersey, 2009). The sculptural form, in its idealized manifestation, does not merely represent volume but is called to encompass higher biological functions, granting it voice.

This point emphasizes how sculpture surpasses the notion of a simple artistic object, touching upon biological and even “human” functions. Furthermore, references to art machines and automata - from the Hellenistic period to contemporary interactive installations - highlight the timeless human desire to bridge matter and spirit (Popper, 1993 – Grau, 2003 – Shanken, 2009).

In “Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)”, the sculptures do not function merely as technical achievements but as vehicles of memory, emotion, and presence (Bishop, 2005).

Through them, human corporeality, sensitivity, and experience are explored as forms that pulsate, breathe, and narrate their own story. Matter is transformed into voice, and silence acquires rhythm (Manovich, 2001- Paul, 2015). This perspective meets contemporary theoretical approaches that consider sculpture as an organic and logical process, in which form is not treated as a static object but as an active system of relations, structures, and functions. Within this framework, sculpture is constituted as a field in which matter acquires behavior, rhythm, and internal organization,

surpassing its representational character and functioning as a bearer of logical structure and lived experience (Melanitis, 2024).

This approach is directly linked to “Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)” as a dialogical experience, where the aim is not merely viewing but interaction (Bourriaud, 2002 – Bishop, 2005). The viewer is invited to participate in a ritual dialogue with the sculptures through technology, sound, and light. Movement, voice, and light act as bridges between the material and the immaterial, the present and the diachronic.

The works, “conversing” with one another and with the viewer, express an inner human need for communication - the deep desire of matter to acquire a soul, and of the soul to take form.

The dark space functions as a canvas of memory, within which the works emerge as living presences, reminiscent of ancient Greek rituals where statues acquired sacred status (Pausanias) and were experienced as living beings (Plato). Here, however, the “sacred” space becomes a space of inward reflective experience - a moment in which art and the human meet in the rhythm of a shared breath.

“Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)” is essentially a participatory experience situated within the field of contemporary audiovisual and time-based art environments (Rush, 2005). The visitor does not remain an external observer but enters bodily and sensorially into the environment of the installation, where experience is shaped through presence and movement (Bishop, 2005). Simultaneously, they are immersed in sounds and rhythms that form an intense sensory condition, an inner experiential motif that draws them into an almost ritual state within an immersive field of experience (Grau, 2003).

The works “converse” rhythmically with one another, composing a silent ritual of communication. The materiality of the sculpture (reliefs, incisions, surface imperfections) is not concealed by the projection but participates in the formation of the image, endowing it with corporeality and a peculiar vitality. The surface thus functions as a meeting ground between material body and virtual image, generating conditions of visual immersion (Melanitis, 2026 – Grau, 2003 – Huhtamo, 2003). This technique creates the illusion that the forms acquire expression, rhythm, and speech, shifting the viewer from simple observation to an experience of “encounter” with a speaking statue.

The projection is designed within a dark environment, allowing light to function as a primary artistic material. Through the rhythmic alternation of image and sound, the sculptural form becomes the carrier of a living event, where the form ceases to function as a static object and enters a temporal and technologically mediated field of experience, activating the viewer’s perception within the environment of the work (Birringer, 2008 – Popper, 1993).

In this context, inanimate matter - clay and plaster - comes alive, participating in a celebration where the old meets the new. Surfaces, screens, light, sound, movement, and 3D animation coexist, forming a multilayered system of relations that shapes an inner experience in which art acquires a voice and the viewer becomes an active participant in this process - a poetic, creative dialogue that forms a beautiful, flexible, and original polyphony.

Indicative Words Reflecting the Artistic Style and Emotional Identity of the Work

Sensitivity, **empathy**, poetic quality, musicality, vulnerable sarcasm, immediacy, sincerity–realism, plasticity, romanticism, naturalism, penetrative depth.

The key concept that characterizes the work as a whole, and functions as a multidimensional concept, is **EMPATHY**. It is one of the most essential and fundamental human capacities, which, when cultivated, enables us to recognize emotions experienced by another being, human or non-human, that also possesses sensory perception.

The element of fragility, the sense of vulnerability emerging from the works, disarms the viewer and becomes the generative impulse for inspiration and creation. Contemporary understandings of empathy are intrinsically linked to the visual arts, which articulate the emotional response arising in humans through their encounter with works of art.

The digital image as an agent of transformation of the sculptural form

The audiovisual dimension of the installation was structured through digital processes that do not operate as supplementary elements but organically in relation to the sculptural form. Video is not treated as an autonomous projected work, but as an active structural component of the spatial composition, activating the sculpture and shifting it from a static object to a carrier of rhythm, voice, and presence.

Image processing was based on the logic of layered composition, where different visual strata - tonal light variations, dark fields, digital surfaces, and morphological traces - coexist and are recomposed upon the sculptural surface. Projection does not function as a representational screen but as a field of digital overlay through which the analog material is visually and semantically redefined. This process operates within a framework of remediation, where the sculpture is not replaced by the image but transformed through it.

The temporal structure of the video was organized as a cyclical flow (loop) without a distinct beginning or end, reinforcing the experience of the work as a continuous event. Transitions between visual phases occur through rhythmic pauses, shifts in luminosity, and controlled temporal repetitions, allowing the image to function not narratively but rhythmically and phenomenologically.

Sound was processed with the aim of forming a spatial rather than narrative acoustic field. The voices of the three entities (Dignity, The Loss, African Warrior) are organized as a “rhythmic conversation,” where meaning emerges through rhythm, pause, repetition, and sonic texture. Sound editing focused on the stratification of vocal layers, the management of dynamic ranges, and the creation of acoustic depth, so that sound operates as an extension of the sculptural body within space.

The overall digital process does not pursue an illusion of realism, but the production of an impression of life through rhythm, light, and voice. Thus, the sculpture becomes a carrier of audiovisual energy, while the installation is constituted as a hybrid field of coexistence between analog material and digital image.

Digital Activation of the Sculptural Form

Digital technology in the present work does not function as a mere tool of visual processing, but as a mechanism for activating the sculptural form. The projection of moving image and the incorporation of voice are not added superficially onto the sculpture; rather, they mediate a transition from static matter to a form that acquires temporality, expressivity, and a sense of presence.

The sculptural surface is transformed into a carrier of image, speech, and rhythm, operating as a site of encounter between material and immaterial elements. The digital image does not negate the sculptural substance, but extends it, allowing the form to be “activated” in time, to appear as speaking, to transform, and to produce the illusion of an inner life. In this way, the sculpture is no longer perceived as a frozen object, but as an audiovisual presence.

This activation is not identified with interactivity, as the form does not respond to external intervention, but unfolds within a designed temporal flow. It is a form of “temporal animation,” where moving image, voice, and rhythm operate as structural components of the sculptural composition. Digital technology thus becomes a medium of transition from the sculptural form as object to the sculptural form as event.

This practice is positioned in a field where sculpture meets video, projection, and sound, forming a hybrid condition. The form acquires duration, internal movement, and vocal identity, while the viewer does not merely observe an object but encounters a presence unfolding in time. Digital activation, therefore, functions as a process through which the sculptural form expands into an audiovisual field, preserving its materiality while acquiring a dynamic and experiential dimension.

The Installation – Description and Spatial Condition

The installation is structured as a unified sculptural and audiovisual environment, in which forms, projections, and sound coexist within the same spatial and sensory field. The sculptures do not function as autonomous objects, but as activation points of a space that is transformed through light, shadow, and sonic presence. The space is organized so that the viewer enters a condition where sculpture, image, and voice constitute a single event.

The Experiential Engagement of the Viewer with the “Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)”

The installation forms an experience of bodily and perceptual participation, where the viewer does not maintain a safe observational distance from the work but becomes integrated into its spatial condition. The relationship is not merely optical but environmental: the body functions as a point of reference, a measure of scale, and a carrier of spatial perception.

Proximity to the forms, the shift of viewing angles, and the duration of one’s presence transform the experience from observation into coexistence. The viewer does not simply “look” at the works but perceives them as present bodies within the same field of existence, a fact that shifts their stance from aesthetic viewing to inner response.

In this way, the installation cannot be completed without human presence. The experience is activated through the viewer's bodily condition, rendering them an informal co-shaper of the event.

Within the installation space, additional paintings and sculptural elements are incorporated, functioning as extensions of the sculptural and audiovisual composition and contributing to the formation of the overall spatial and sensory experience.

Artistic References and Affiliations

The present installation enters into dialogue with contemporary artistic practices that employ projection and audiovisual material as means of activating the sculptural form. Indicatively, Tony Oursler has worked with projections of faces onto objects and heads, transforming material form into a carrier of speech and creating the illusion of "speaking" figures. Similarly, Krzysztof Wodiczko uses projection as a mechanism of public voice and narration, seeking to encourage individuals to "break the code of silence" and to speak about the unspeakable.

From the perspective of technologically oriented, body-centered exploration, the practice of Stelarc — centered on technology as an extension of presence and as a means of transforming the body — functions as a theoretical background for the notion of activation. In the present work, projection and the synchronization of voice and expression transform static sculptural matter into an active "face," which acquires rhythm, speech, and spatial presence

Digital Process and Production Tools (Workflow)

The present work (concept, design, and realization) was carried out entirely by the artist. All stages of production, from sculptural construction to digital image and sound processing and the final spatial installation, were designed and implemented exclusively by myself.

The digital implementation process was organized into distinct stages for each sculpture, so that each form could acquire a distinct voice, rhythm, and expressive identity. Within this framework, technology was employed as a means of personification and activation of sculptural material, in connection with the concept of the “speaking statue” and the timeless pursuit of animating form.

Initially, the dialogue texts were written and voice recordings were carried out. For the sculptures THE LOSS and AFRICAN WARRIOR, the voice was processed through the platform ElevenLabs, with the aim of differentiating vocal timbre and tonal character: a childlike tone was selected for the first work, while a male tone was chosen for the second, reinforcing the dramaturgical and narrative identity of the forms.

Subsequently, a video recording of my face was conducted during the reading of the texts, with detailed capture of expressive elements (mouth movement, facial expressions, gaze), using a mobile phone camera. This material functioned as an expressive base, which was transferred and digitally transformed onto the sculptural forms DIGNITY, THE LOSS, and AFRICAN WARRIOR.

At the next stage, on the platform Runway, the videos of facial expressions were uploaded in combination with photographs of the sculptures, and an AI lip-sync process was applied, so that mouth movement and facial characteristics would be synchronized with the spoken audio. In this way, the sculptural forms acquired moving faces and rhythmic “voices,” creating the illusion that they speak and respond. The initial (my own) human expressions were transformed into expressive characteristics of the forms, transferring the sense of human presence onto the sculptural surface.

Sound design was carried out in Audacity, where vocal and accompanying sound elements were processed (volume levels, cleaning, structure, rhythmic organization). For the sound loops, selected excerpts from the platforms Freesound and Looperman were used, which underwent further processing in order to be organically integrated into the atmosphere of the installation.

With the completion of the visual and sonic components, the final composition was carried out in Adobe Premiere Pro, where overall synchronization of image and sound, unified rhythmic organization of the material, and final processing were achieved, so

that the result would function properly under the dark conditions of an exhibition environment. In parallel, the preparation of visual elements (frame corrections) was carried out in Adobe Photoshop, as was the digital processing of photographs of the sculptures presented on the monitor.

As a secondary visual layer of the installation, at the entrance of the space a second video (mp4) is presented, consisting of digitally processed photographs of the sculptural forms. The material derived from static shots of the forms, which were subjected to chromatic, lighting, and textural transformations within a digital image-processing environment.

Digital Tools and Sound Sources

In the production of the digital and sound material, the following tools and sources were used:

Digital Tools

- Adobe Premiere Pro: editing, image–sound synchronization, final processing and video export.
- Adobe Photoshop: image editing and preparation of frames and visual elements.
- Mobile phone: video recording and facial capture for the creation of the expressive base.
- Runway: transformation of visual material and production of AI lip sync.
- ElevenLabs: voice modification and synthesis (timbre processing).
- Audacity: voice processing, sound loop editing and final audio mixing.

Sound Material Sources

- Freesound: selection of sound excerpts and loops.
- Looperman: selection of sound loops.

The material was processed and integrated into the final composition based on the rhythmic structure and the dramaturgy of the installation. The final audiovisual material that emerged constitutes an organic part of the installation and documents the activation of the sculptural forms in space.

Audiovisual Documentation (mp4)

The audiovisual documentation that follows captures the spatial experience of the installation and the way in which the sculptures are activated through projected image and sonic environment.

In the present thesis, the audiovisual file (mp4) constitutes a central structural element of the installation and a primary means of activating the sculptural forms. The sculptures function as material substrates and projection surfaces, onto which the digital material is precisely mapped, granting the forms voice, expression, and the illusion of life.

The video does not operate as an independent artwork but as an integrated component of the sculptural composition, actively participating in the spatial and sensory formation of the installation (Migele). Its role is not to represent, but to activate — contributing to the transformation of the form from an inert object into a living carrier of presence and duration (Bishop, 2005; Vernant, 2006; Melanitis, 2026).

The documentation highlights the temporal factor as a fundamental structural element of the composition: the work is not exhausted in a static image but is constituted as an event (Bishop, 2005, pp. 6–7), where the presence of the viewer and the succession of visual and sonic stimuli compose an experience of gradual revelation. In this sense, the audiovisual material functions as a mechanism of immersion and production of the illusion of life, transforming the perception of space and the body within it (Grau, 2003).

Through this process, the sculpture shifts from an object of observation to a carrier of expression, acquiring rhythm and “voice” through the orchestration of light, sound, and movement. The relationship between analogue matter and digital overlay operates as a form of remediation, where the sculpture is not replaced by the screen but redefined through projection and sound. At the same time, the digital image functions as a layered composition, in which different visual systems coexist and are reassembled across the surface of the form (Bolter & Grusin, 1999, pp. 11–15; Manovich, 2001, pp. 30–31, 45–48).

The video operates complementarily to the written and photographic material, rendering visible the kinetics, the spatial dimension of the installation, and the quality of interaction. The documentation presents the work as a hybrid field where performance, technology, and visual art practice intersect, as voice and rhythm structure the viewer’s experience as a temporal event (Birringer, 2008, pp. 289–292).

The audiovisual documentation is included as an appendix to the thesis, allowing access to the work beyond exhibition time while preserving its character as an experiential sculptural environment. At the same time, it documents the ways in which digital media activate and reconfigure the concept of form and presence in contemporary art (Paul, 2015; Shanken, 2009; Manovich, 2001).

Video File Technical Specifications (Adobe Premiere Pro – Sequence Settings)

The audiovisual work was edited and exported in Adobe Premiere Pro with the following technical specifications:

Image Resolution: 1920 × 1080 pixels (Full HD)

Aspect Ratio: 16:9

Frame Rate / Timebase: 25 frames per second (fps)

Duration: 00:02:43:22

Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)
Scan Type: Progressive Scan (No Fields)
Working Color Space: Rec. 709
Audio Configuration: Stereo
Number of Channels: 2
Sample Rate: 48,000 Hz
File Format: H.264 (.mp4)
Video Codec: H.264 (AVC)

REFERENCES / BIBLIOGRAPHY

Greek-language bibliography

Athens School of Fine Arts (ASFA). "*Stelarc: Doctor Honoris Causa*" Press release/ invitation). Athens: ASFA, 2025.

Melanitis, Ioannis. *Towards an Organic Sculpture: Organic Sculpture Produced Through Logic* Doctoral dissertation presentation, 16 February 2026.

Books / Theory (International sources)

Birringer, Johannes. *Performance, Technology, and Science*. New York: PAJ Publications, 2008.

Bishop, Claire. *Installation Art: A Critical History*. London: Tate Publishing, 2005.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

Hersey, George L. *Falling in Love with Statues: Artificial Humans from Pygmalion to the Present*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2009.

Huhtamo, Erkki. "Media Art in the Third Dimension: Stereoscopic Imaging and Contemporary Art." In *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, edited by Jeffrey Shaw & Peter Weibel, 466–473. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

Paul, Christiane. *Digital Art*. 3rd ed. London: Thames & Hudson, 2015.

Popper, Frank. *Art of the Electronic Age*. London: Thames & Hudson, 1993.

Rush, Michael. *New Media in Art*. 2nd ed. London: Thames & Hudson, 2005.

Shanken, Edward A. *Art and Electronic Media*. London: Phaidon, 2009.

Ancient sources

Xenophon. Memorabilia. Translated by Kostas Varnalis. Series: Library of Ancient Greek Writers. Athens: G. Fexis Publishing House, 1911.

Plato. Republic. Translated by Ioannis N. Gryparis. Series: Library of Ancient Greek Writers. Athens: Mati Editions, 2004.

Online Sources / Digital Tools

Adobe. "Adobe Photoshop." Accessed January 2026.

Adobe. "Adobe Premiere Pro." Accessed January 2026.

Audacity. "Audacity – Free, Open Source Audio Software." Accessed January 2026.

ElevenLabs. "AI Voice Generator." Accessed January 2026.

Freesound. "Freesound – Sound Library." Accessed January 2026.

Looperman. "Looperman – Loops and Samples." Accessed January 2026.

Runway. "Runway – AI Video Tools." Accessed January 2026.

Audiovisual Online Sources

YouTube. "Stelarc – Athens School of Fine Arts (ASFA)" (video). Accessed January 2026.

https://youtube.com/watch?v=E_ZvyiTKjIE

YouTube. "Stelarc – Athens School of Fine Arts (ASFA)" (video). Accessed January 2026.

<https://youtube.com/watch?v=rTOGhVmye-A>

YouTube. "Stelarc – Athens School of Fine Arts (ASFA)" (video). Accessed January 2026.

<https://youtube.com/watch?v=OrICV6A9YA>

Short Bio

Maria Papadaki was born and raised in Marousi, Attica. She studied Classical Piano, Advanced Theory and Monody. Despite her musical inclination, her deep love for the arts was a source of inspiration and led her to develop her artistic vein by studying at the Athens School of Fine Arts (ASFA) with a major in Sculpture. During her studies, she has participated in group exhibitions. She is also the mother of three daughters.

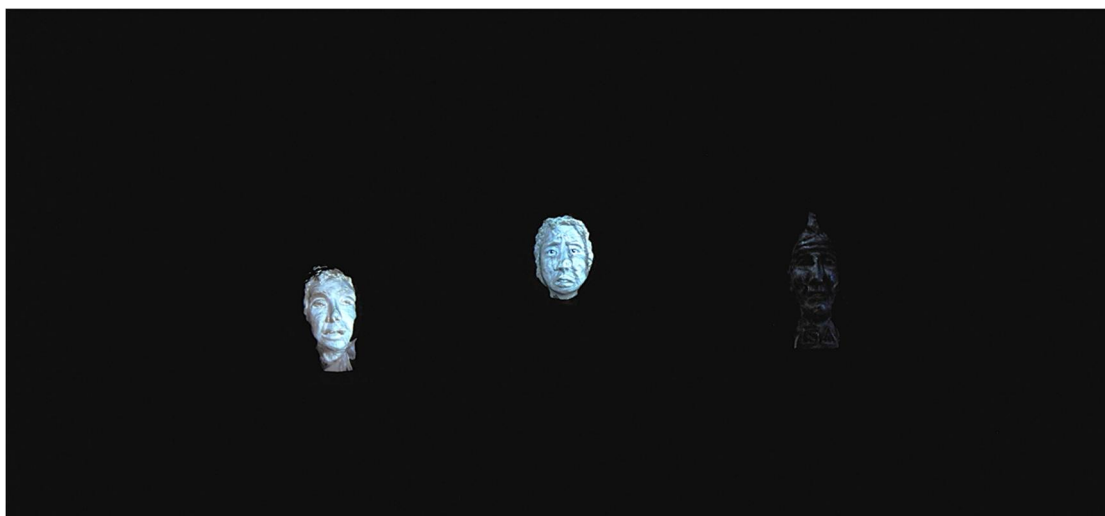
Through her work, you are transported to a world of emotions, experiencing the beauty of human existence in a way that is unique to each individual. A process that has largely faded and been replaced by other, much inferior substitutes for the human soul.

ΕΡΓΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Υπερδακρύβρεχτοι (Ρυθμική Συνομιλία) Over- The- Top Tearjerkers (Rhythmic conversation)

Πληροφορίες έργου:

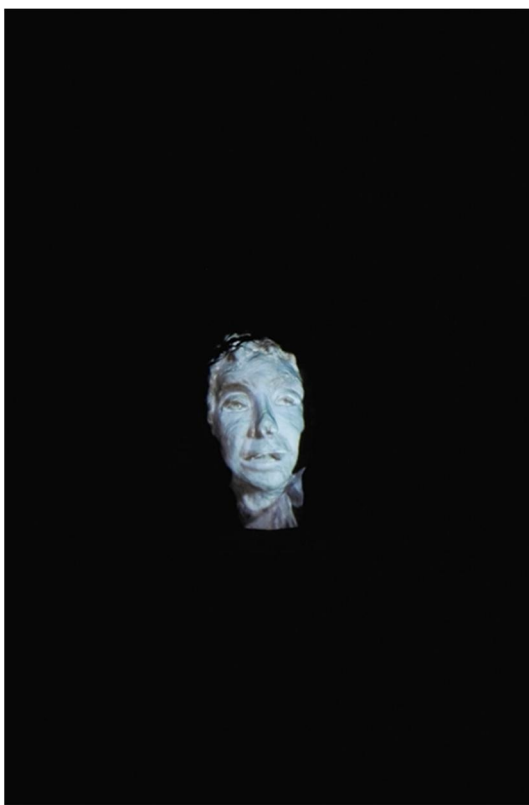
- Έτος δημιουργίας: 2025-26
- Υλικά έργου ή τεχνική: Γλυπτική εγκατάσταση με προβολή βίντεο (projection) και ηχητική σύνθεση, σε μορφή οπτικοακουστικού loop
- Διαστάσεις έργου: Μεταβλητές διαστάσεις (site- specific εγκατάσταση)
- Τεχνικά στοιχεία βίντεο: MP4 (H.264), ανάλυση 1920x1080, ήχος stereo, διάρκεια 03:03
- Ονοματεπώνυμο φωτογράφου/κινηματογραφιστή: Στεφανία Δόκου (Social Experience Athens)
- QR code για προβολή βίντεο MP4



1. Dignity

Πληροφορίες έργου:

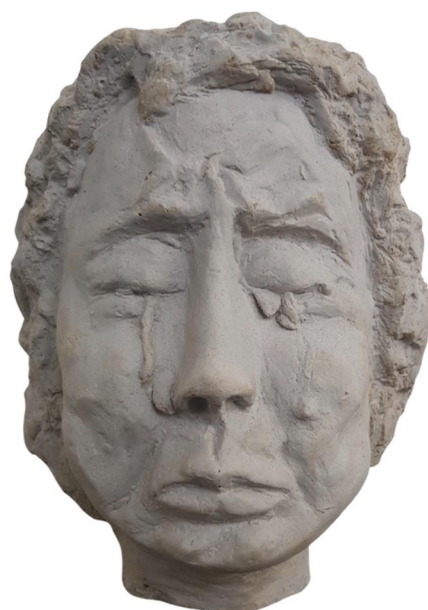
- Έτος δημιουργίας: 2024
- Υλικά έργου ή τεχνική: Γύψος
- Διαστάσεις έργου: Μεταβλητές διαστάσεις



2. The Loss

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2024
- Υλικά έργου ή τεχνική: Γύψος
- Διαστάσεις έργου: Μεταβλητές διαστάσεις



3. African Warrior

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2025
- Υλικά έργου ή τεχνική: Γύψος
- Διαστάσεις έργου: Μεταβλητές διαστάσεις

