

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



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

ΤΟΜΕΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ/ PAINTING DIVISION

ΙΑ΄ Εργαστήριο / Painting Studio 11

Δ/ΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ/STUDIO DIRECTOR

Βασίλης Βλασταράς / Vassilis Vlastaras

Πτυχιακή Εργασία

Graduate (Batchelor) Thesis

Threshold

Αλεξάνδρα Πετούλη /Alexandra Petouli

A.M. / R.N. : 3716

Επιβλέπων Καθηγητής/Supervisor Professor

Βασίλης Βλασταράς / Vassilis Vlastaras

Αθήνα, Ιούλιος 2026

Athens, July 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 «Art-IA», 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

Ευχαριστώ το μοντέλο των λήψεων: Εύα Κουτσουπάκη

27/7/2026

Αλεξάνδρα Πετούλη

Κεντρική ιδέα/Θέμα του έργου

Το **Threshold** διερευνά το εύθραυστο όριο ανάμεσα στην ηρεμία και την κρίση, εστιάζοντας στην εμπειρία της κρίσης πανικού ως μια κατάσταση έντονης ψυχικής και σωματικής απορρύθμισης. Αφετηρία του έργου αποτέλεσε η προσωπική εμπειρία του πανικού και η επιθυμία να μεταφερθεί στον θεατή όχι ως αφήγηση ή αναπαράσταση, αλλά ως μια βιωματική εμπειρία που ενεργοποιείται μέσα από τη δική του παρουσία. Η εγκατάσταση αποτελείται από προβολή βίντεο και ηχητικό περιβάλλον, τα οποία μεταβάλλονται δυναμικά μέσω αισθητήρα απόστασης. Όταν ο θεατής βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση, το έργο παραμένει σε μια κατάσταση ηρεμίας. Καθώς πλησιάζει, ενεργοποιείται μια διαφορετική πραγματικότητα, όπου η εικόνα και ο ήχος μετασχηματίζονται σε μια έντονη εμπειρία αποσπασματικών συμπτωμάτων. Η γρήγορη εναλλαγή εικόνων του σώματος, της αναπνοής, του καρδιακού παλμού και των κινήσεων δημιουργεί μια αίσθηση κλιμακούμενης απορρύθμισης, ενώ κάθε ενεργοποίηση της εγκατάστασης παράγει μια διαφορετική εκδοχή της κρίσης, αναδεικνύοντας τον απρόβλεπτο χαρακτήρα της. Η χρήση της διαδραστικότητας δεν λειτουργεί ως αυτοσκοπός, αλλά ως βασικό εκφραστικό μέσο. Ο θεατής δεν παρακολουθεί απλώς το έργο· με την κίνησή του γίνεται ο καταλύτης που ενεργοποιεί τη μετάβαση από την ηρεμία στην κρίση. Με αυτόν τον τρόπο, η φυσική παρουσία του μετατρέπεται σε ουσιαστικό μέρος της σύνθεσης και η σχέση ανάμεσα στο σώμα, τον χώρο και την τεχνολογία αποκτά κεντρικό ρόλο. Για την υλοποίηση της εγκατάστασης χρησιμοποιήθηκαν βίντεο που δημιουργήθηκαν ειδικά για το έργο, επεξεργασία εικόνας και ήχου σε πραγματικό χρόνο μέσω TouchDesigner, καθώς και Arduino με αισθητήρα απόστασης για την αλληλεπίδραση με τον θεατή. Το έργο επιχειρεί να δημιουργήσει έναν χώρο όπου το αόρατο βίωμα της κρίσης πανικού μετατρέπεται σε μια κοινή εμπειρία, αναδεικνύοντας το λεπτό και διαρκώς μεταβαλλόμενο όριο ανάμεσα στον έλεγχο και την απώλειά του.

Λέξεις Κλειδιά: Διαδραστική εγκατάσταση, κρίση πανικού, διαδραστικότητα, σώμα, απορρύθμιση.

Description of the project

Threshold explores the fragile boundary between calm and crisis, focusing on the experience of a panic attack as a state of intense psychological and physical dysregulation. The project originated from a personal experience of panic and the desire to communicate this condition not as a narrative or representation, but as an embodied experience that is activated through the viewer's presence. The installation combines video projection and an immersive sound environment that change dynamically through the use of a distance sensor. When the viewer remains at a distance, the work exists in a state of calm. As they move closer, a different reality is activated, in which both image and sound transform into an intense sequence of fragmented symptoms. Rapid alternations of bodily imagery, breathing, heartbeat, and physical movement create an experience of escalating dysregulation. Each activation generates a different manifestation of the crisis, emphasizing the unpredictable and ever-changing nature of panic. Interactivity is not employed as a technological feature for its own sake, but as the primary expressive element of the work. The viewer is not simply an observer; through their movement they become the catalyst that triggers the transition from calm to crisis. In this way, physical presence becomes an integral part of the installation, establishing a dialogue between the body, space, and technology. The installation was developed using original video material created specifically for the project, together with real-time image and sound processing in TouchDesigner and an Arduino-based distance sensor that enables interaction with the viewer. **Threshold** seeks to create a space in which the invisible experience of a panic attack becomes perceptible through participation, inviting the viewer to cross the delicate and constantly shifting boundary between control and its loss.

Keywords: Interactive installation, panic attack, interactivity, body, dysregulation.

ΕΡΓΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Threshold

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2026
- Υλικά έργου ή τεχνική: Βίντεο, ήχος, TouchDesigner, Arduino Uno R4 WiFi, αισθητήρας απόστασης, διαδραστική εγκατάσταση.
- Διαστάσεις έργου: Διαστάσεις μεταβλητές, ανάλογα με τον εκθεσιακό χώρο.



