



Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Βιώσιμου Σχεδιασμού
Γραφικές Τέχνες και Πολυμέσα

Διπλωματική εργασία

Η κούκλα ως ένα πολυδιάστατο καλλιτεχνικό μέσο:

Ένας πειραματισμός στο πεδίο ανάμεσα στο animation και τη
σύγχρονη τέχνη.

Πουλχερία -Φωτεινή Α. Παπαχρήστου

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Βερονίκη Κορακίδου

Πάτρα, Σεπτέμβριος 2026

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Πουλχερία-Φωτεινή Α. Παπαχρήστου που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Η κούκλα ως ένα πολυδιάστατο καλλιτεχνικό μέσο:
Ένας πειραματισμός στο πεδίο ανάμεσα στο animation και τη
σύγχρονη τέχνη.

Πουλχερία -Φωτεινή Α.Παπαχρήστου

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Βερονίκη Κορακίδου

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:

Σταυράκης Μόδεστος

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Πάτρα, Σεπτέμβριος 2026

Στη μνήμη του πατέρα μου

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζει την κούκλα ως πολυδιάστατο καλλιτεχνικό μέσο που λειτουργεί ως αντικείμενο, σώμα και φορέας αφήγησης. Στόχος της έρευνας είναι η διερεύνηση της κούκλας ως καλλιτεχνικού μέσου και υποκειμένου στο πεδίο του animation, της εικαστικής εγκατάστασης και της επιτελεστικής πρακτικής.

Η εργασία συνδυάζει ιστορική και θεωρητική έρευνα, ανάλυση σύγχρονων καλλιτεχνικών πρακτικών και εφαρμοσμένη δημιουργική διαδικασία.

Κεντρικό ερευνητικό ερώτημα της εργασίας είναι πώς η κούκλα μπορεί να λειτουργήσει ως φορέας αφήγησης και καλλιτεχνικής δράσης στο πεδίο του animation, της εικαστικής εγκατάστασης και της επιτελεστικής πρακτικής. Η έρευνα έδειξε ότι η κούκλα αποτελεί ενεργό φορέα αφήγησης που παράγει νόημα μέσα από την κίνηση, τον φωτισμό και τη χωρική της τοποθέτηση. Παράλληλα, αναδείχθηκε ότι η συνάντηση της χειροποίητης κατασκευής με πρακτικές stop-motion animation και ζωντανής παρουσίας δημιουργεί υβριδικές μορφές έκφρασης που διευρύνουν τα όρια τόσο της κουκλοθεατρικής όσο και της εικαστικής πρακτικής.

Στο πρακτικό μέρος αναπτύσσεται το έργο The Letters, μια εικαστική οπτικοακουστική εγκατάσταση που συνδυάζει χειροποίητες κούκλες, σκηνικές μικροκατασκευές και animation. Το έργο προσεγγίζεται ως υβριδική καλλιτεχνική πρακτική, στην οποία η κούκλα λειτουργεί ως ενεργός φορέας δράσης και αφήγησης.

Λέξεις-κλειδιά

Κούκλα, εμπνύχωση, υλικότητα, stop-motion animation, εικαστική εγκατάσταση, επιτέλεση.

The puppet as a multidimensional artistic medium: An exploration
in-between animation and contemporary art.

Poulcheria-Fotini Papachristou

Abstract

This thesis examines the puppet as a multidimensional artistic medium that functions simultaneously as an object, a body, and a narrative vehicle. The aim of the research is to investigate the puppet not only in relation to moving image practices, but more broadly as an artistic subject operating within the fields of animation, installation art, and performance.

The study combines historical and theoretical research, the analysis of contemporary artistic practices, and a practice-based creative process.

The central research question explores how the puppet can function as a narrative vehicle and artistic action within animation, installation art, and performance. The findings indicate that the puppet is not merely an object to be animated, but an active narrative agent capable of producing meaning through movement, lighting, and spatial positioning. Furthermore, the research demonstrates that the combination of handcrafted construction, stop-motion animation, and live presentation generates hybrid forms of expression that expand the boundaries of both puppetry and contemporary visual art practices.

The practical component of the research is developed through *The Letters*, an audiovisual art installation that combines handmade puppets, miniature scenic constructions, and animation. The project is approached as a hybrid artistic practice in which the puppet functions as an active vehicle for action and narration.

Keywords

Puppet, Animation, Materiality, Stop-motion Animation, Art Installation, Performance.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	v
Abstract.....	vii
Περιεχόμενα.....	viii
Κατάλογος Εικόνων.....	x
Εισαγωγή.....	1
1 Ιστορική αναδρομή στην καλλιτεχνική χρήση της κούκλας	2
1.1 Η εξέλιξη της κούκλας ως καλλιτεχνικού μέσου.....	2
1.1.1 Η κούκλα ως καλλιτεχνικό μέσο: Ορισμός και έννοια του animant.....	3
1.1.2 Ιστορική Διαδρομή: Από τις αρχαίες τελετουργίες έως την commedia dell'arte.....	6
1.1.3 Γεωγραφική Διαφοροποίηση.....	9
1.2 Η καλλιτεχνική χρήση της κούκλας στον 20ο αιώνα.....	12
1.2.1 Ιστορικές και Πρωτο-Μοντέρνες Ρίζες.....	12
1.2.2 Σουρεαλισμός & Γκροτέσκο.....	16
1.2.3 Υπαρξισμός, πολιτική αλληγορία & Avant-Garde Πρωτοπορίες.....	19
1.2.4 Μοντερνιστικό & Μεταμοντέρνο Κουκλοθέατρο.....	22
1.3 Η κούκλα στο animation και την κινούμενη εικόνα.....	23
1.3.1 Lotte Reiniger.....	23
1.3.2 Η κούκλα στον κινηματογράφο.....	25
1.3.3 Jan Švankmajer.....	26
1.3.3.1 Αισθητική.....	26
1.3.3.2 Τεχνικές puppet animation.....	27
1.3.3.3 Συμβολή στην εξέλιξη	28
2 Ο ρόλος της κούκλας στη σύγχρονη τέχνη.....	30
2.1 Σύγχρονη, Φεμινιστική & Queer Τέχνη με Κούκλες, Μανεκέν και Barbie.....	30
2.1.1 Laurie Simmons.....	31
2.2 Σχεδιαστικό animation και gallery context.....	35
2.2.1 William Kentridge	35
2.2.2 Nathalie Djurberg.....	38
2.3 Ιστορικές αφηγήσεις με μαριονέτες και πορσελάνη.....	40
2.3.1 Wael Shawky.....	41
2.4 Σύγχρονη κουκλοθεατρική πρακτική και υβριδική σωματικότητα.....	43
2.4.1 Natacha Belova.....	44
2.4.2 Ilka Schönbein.....	47
2.5 Η κούκλα ως αφήγηση, performance και εικόνα.....	49
2.5.1 Zhang Xu Zhan.....	49
2.5.2 Shary Boyle.....	51

3.Σχεδιασμός και υλοποίηση υβριδικής οπτικοακουστικής εγκατάστασης με κούκλες.....	53
3.1 Εννοιολογική σύλληψη και μεθοδολογία σχεδίασης.....	53
3.1.1 Εννοιολογική σύλληψη.....	53
3.1.2 Μεθοδολογία σχεδίασης.....	54
3.1.3 Κεντρική ιδέα και αισθητική ταυτότητα.....	55
3.2 Στάδια κατασκευής της κούκλας Άδη.....	56
3.2.1 Σύλληψη και μορφολογική έρευνα.....	56
3.2.2 Προσχέδια,αναζήτηση πρώτων κατευθύνσεων.....	58
3.2.3 Πρώτο στάδιο κατασκευής ,όγκοι και βασική δομή.....	59
3.2.4 Δεύτερο στάδιο κατασκευής,συναρμολόγηση και μηχανισμός κίνησης.....	60
3.2.5 Επένδυση της κεφαλής και κατασκευή των ματιών.....	62
3.2.6 Διαμόρφωση κεφαλής.....	65
3.2.7 Ένδυση και τελικές παρεμβάσεις.....	66
3.3 Στάδια σχεδιασμού και υλοποίησης υβριδικής οπτικοακουστικής εγκατάστασης.....	68
3.3.1 Πρώιμες δοκιμές και ερευνητικό υπόβαθρο.....	68
3.3.2 Κατασκευή μορφών και παρουσίαση χαρακτήρων.....	69
3.3.3 Εμπύχωση και κινησιολογικές δοκιμές.....	73
3.3.4 Δοκιμές φωτισμού και χωρικές διατάξεις.....	75
3.3.5 Storyboard και οπτικός σχεδιασμός.....	78
3.3.6 Σύνθεση και ηχητικός σχεδιασμός.....	80
3.3.7 Εξέλιξη του έργου	82
Συμπεράσματα.....	83
Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	85

Κατάλογος Εικόνων

- Εικ.1. Αρθρωτή κορινθιακή κούκλα από τερακότα (6ος αι. π.Χ.).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://www.metmuseum.org/essays/greek-terracotta-figurines-with-articulated-limbs>.....2
- Εικ. 2. Πήλινη αρθρωτή κούκλα (*plaggona*), 5ος-4ος αι. π.Χ., από τη νότια κλιτύ της Ακρόπολης. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://www.theacropolismuseum.gr/koykla-2>.....3
- Εικ.3. Μαριονέτα Pulcinella της commedia dell'arte. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
[https://wepa.unima.org/en/pulcinella/#prettyPhoto\[pp_gal\]/4/](https://wepa.unima.org/en/pulcinella/#prettyPhoto[pp_gal]/4/).....4
- Εικ.4. Σκηνή Bunraku με χειριστές. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://silverkris.singaporeair.com/experience/heritage/things-to-know-japanese-puppet-theatre-bunraku/>.....5
- Εικ. 5. Πήλινη αρθρωτή κούκλα (νευρόσπαστο) με κινητά άκρα συνδεδεμένα με σύρμα. Κορινθιακό εργαστήριο, 4ος-3ος αι. π.Χ. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
https://www.benaki.org/index.php?option=com_collectionitems&view=collectionitem&Itemid=555&id=119897&lang=en.....6
- Εικ. 6. Μπρούτζινη κινητή φιγούρα γονιμότητας (1ος αι. μ.Χ.), Lincolnshire, Αγγλία. Διπλή απεικόνιση: ανφάς και προφίλ. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από:
<https://www.livescience.com/hinged-phallus-of-2000-year-old-fertility-figurine-was-clearly-intended-to-dangle>.....7
- Εικ.7. Ρωμαϊκή ελεφαντοστέινη αρθρωτή κούκλα (2ος αι. μ.Χ.).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: <https://www.worldhistory.org/image/1187/roman-ivory-doll/>.....8
- Εικ. 8. Ράβανα, μυθικός χαρακτήρας από το ινδικό έπος *Ραμαγιάνα*.Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://wepa.unima.org/en/india/>.....9
- Εικ. 9. Ο Pulcinella και ο Pasquale Terremoto σε παράσταση παραδοσιακού ιταλικού κουκλοθεάτρου. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
https://pasadopresente.com/files/PDF-LIBROS/historiayartedelamirada_markcousins.pdf...10

- Εικ.10. Ο master puppeteer Yoshida Tamao (1919–2006) σε παράσταση του 2002 στο έργο *Manor Eviction* του Chikamatsu Monzaemon. Πηγή: στιγμιότυπο οθόνης από το ντοκιμαντέρ *Bunraku: Masters of Japanese Puppet Theater*. Ανακτήθηκε στις 8/3/2026 από:<https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/history-and-sustainability-of-bunraku-the-japanese-puppet-theater/>.....11
- Εικ.11. Χειροποίητες κούκλες του Paul Klee (1916-1925). Zentrum Paul Klee, Βέρνη. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://www.swissinfo.ch/eng/culture/puppets-will-continue-to-open-doors-to-the-imagination/8310309>.....13
- Εικ.12. Sophie Taeuber-Arp, *Sentry*, μαριονέτα από το *King Stag* (1918).Γεωμετρική μαριονέτα του Dada που απορρίπτει την ανθρώπινη ανατομία υπέρ μιας αφαιρετικής, ρυθμικής μορφής.Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://arpmuseum.org/en/exhibitions/temporary-exhibitions/current/cosmos-arp.html>.....14
- Εικ.13. Μαριονέτα σχεδιασμένη από τους Oskar Schlemmer και Josef Hartwig (1922).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://metropolismag.com/viewpoints/little-known-legends-bauhaus>.....15
- Εικ.14. Giorgio de Chirico, *Solitude* (1917). Μεταφυσική σύνθεση με mannequin-φигούρα. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://www.moma.org/collection/works/34076>.....16
- Εικ. 15. Σύνολο χειροποίητων μαριονετών του Paul Klee (1916-1925). Zentrum Paul Klee, Βέρνη. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://www.zpk.org/en/courses-adults/fantasy-figures>.....16
- Εικ.16. Jindřich Štyrský, *On the Needles of These Days* (1934–35).Ασπρόμαυρη φωτογραφία-κολάζ με τεχνητό πρόσωπο. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://www.artforum.com/columns/czech-surrealism-heisler-styrsky-book-1234725631/>.....17
- Εικ.17. Hans Bellmer, *Plate from La Poupée* (1936).Αρθρωτή, αποσυναρμολογημένη κούκλα από τη σειρά *La Poupée*.Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
https://www.moma.org/collection/works/92615?artist_id=452&page=1&sov_referrer=artist.....18
- Εικ.18. Oskar Schlemmer, *Triadisches Ballett* (1922).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:
<https://heinz-bosl-stiftung.de/backstage/article/abstrakte-sensibilitaet-100-jahre-triadisches-ballett-1922-2022>.....19

Εικ.19. Tadeusz Kantor, <i>Children at Their Desks</i> από <i>The Dead Class</i> (1975). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: https://influx.themissive.com/post/147557043665/tadeusz-kantor	20
Εικ.20. Bruce Nauman, <i>Andrew Head/Andrew Head, Stacked</i> (1990).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: https://www.christies.com/en/lot/lot-5684050	21
Εικ.21. Sophie Taeuber-Arp, μαριονέτα για το <i>King Stag</i> (1918). Εμβληματικό παράδειγμα μοντερνιστικής αφαίρεσης, όπου η κούκλα λειτουργεί ως αυτόνομο αισθητικό αντικείμενο.Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: https://www.moma.org/audio/playlist/318	22
Εικ.22. Lotte Reiniger στο τραπέζι animation μαζί με τον Carl Koch.Φωτογραφική τεκμηρίωση της διαδικασίας δημιουργίας silhouette animation.Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: https://archive.org/details/shadowpuppetsha0000rein	23
Εικ. 23. Σκηνή από την ταινία <i>The Stolen Heart (Das Gestohlene Herz</i> , 1934) της Lotte Reiniger. Παράδειγμα της τεχνικής silhouette animation που ανέπτυξε η δημιουργός. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: https://harvardfilmarchive.org/calendar/lotte-reiniger-short-films-2026-09	24
Εικ.24. Stop-motion κούκλα σε διαδικασία εμψύχωσης (Coraline, Laika Studios).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: https://www.laika.com/our-films/coraline	25
Εικ.25. Jan Švankmajer, <i>Dimensions of Dialogue</i> (1982). Στιγμιότυπο που αναδεικνύει την υλικότητα και την αμφισημία ανάμεσα στο ζωντανό και το άψυχο. Ανακτήθηκε στις 01/05/2026 από: https://czechfilmreview.com/2020/12/10/dimensions-of-dialogue-moznosti-dialogu-jan-svankmajer-1983/	27
Εικ. 26. Jan Švankmajer, <i>Alice</i> (1988). Στιγμιότυπο puppet animation που αναδεικνύει τη χειροποίητη υλικότητα και την αμφισημία του άψυχου σώματος. Ανακτήθηκε στις 01/05/2026 από: https://landolt-c.com/archives/3767	28
Εικ. 27. Jan Švankmajer, <i>Food</i> (1992). Στιγμιότυπο που αναδεικνύει τη γκροτέσκο χαρακτήρα και τη μεταμόρφωση της ύλης ως φορέα ψυχοσωματικής έντασης. Ανακτήθηκε στις 01/05/2026 από: https://indielisboa.com/en/film/the-food/	29

Εικ. 28. Laurie Simmons, <i>Blonde/Red Dress/Kitchen</i> , από τη σειρά <i>Interiors</i> , 1978. MoMA, The Museum of Modern Art, New York. Ανακτήθηκε 1/5/2026 από: https://www.moma.org/collection/works/55981	32
Εικ.29. Laurie Simmons, <i>The Music of Regret, Act I (Dummies)</i> , 2005–2006, Still από το πρώτο μέρος της ταινίας.Ανακτήθηκε 1/5/2026 από: https://quadcinema.com/film/the-music-of-regret/	34
Εικ.30. Laurie Simmons, <i>Yellow Hair / Red Coat / Umbrella / Snow</i> , από τη σειρά <i>Kigurumi, Dollers and How We See</i> , 2014. Ανακτήθηκε στις 1/5/2026 απο: https://www.lauriesimmons.net/artwork/kigurumi-dollers-and-how-we-see	35
Εικ. 31. William Kentridge & Handspring Puppet Company, <i>Woyzeck on the Highveld</i> (1992). φωτογραφία: Barney Simon.Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: https://archivum.trafo.hu/en/performances/woyzeck-a-highvelden	37
Εικ.32. William Kentridge, <i>Il Ritorno d’Ulisse</i> (1998).John Jay College Theater, Νέα Υόρκη, 2004.Φωτογραφία: Johan Jacobs–LaMonnaie. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: https://www.artforum.com/columns/jonathan-gilmore-on-william-kentridges-ritorno-dulisse-1688	38
Εικ.33. Nathalie Djurberg & Hans Berg, <i>It’s the Mother</i> (2008). Βίντεο, 6’. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: https://jsfoundation.art/videos/nathalie-djurberg-hans-berg-its-the-mother-2008/	39
Εικ. 34. Wael Shawky, <i>Cabaret Crusades III: The Secrets of Karbala</i> (2015). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://list.co.uk/news/wael-shawky-art-preview-though-provoking-multimedia-exhibition-46988	43
Εικ. 35. Wael Shawky, <i>Cabaret Crusades: The Path to Cairo</i> (2012).Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://www.kunsthau-bregenz.at/en/exhibitions/wael-shawky	44
Εικ.36. Natacha Belova & Tita Iacobelli, <i>LOCO</i> (2021). Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: https://tchaika.art/loco-en/	45
Εικ.37. Natacha Belova & Tita Iacobelli, <i>Tchaika</i> (2021). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://www.teszt.ro/teszt-ro/teszt-2023-9061867/spectacole-2022-8124469/tchaika-4375391	46

Εικ.38. Ilka Schönbein, πορτρέτο από το Theater Meschugge (2017). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://theatermeschugge.com/	48
Εικ.39. Ilka Schönbein, πορτρέτο από το Theater Meschugge (2017). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://theatermeschugge.com	49
Εικ.40. Zhang Xu Zhan, <i>Lakeview Square – Gamelan Band (detail)</i> (2021–22). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://collection.qagoma.qld.gov.au/page/zhang-xu-zhan	50
Εικ.41. Zhang Xu Zhan, <i>AT5 (still)</i> (2019–2020). Φωτογραφία: Zhang Xu Zhan & Project Fulfil. Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://www.thehighline.org/art/projects/zhang-xu-zhan	51
Εικ. 42. <i>Judy</i> (2021), Shary Boyle.. Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: https://www.cbc.ca/arts/inside-shary-boyle-s-new-exhibition-we-re-all-a-part-of-the-show-1.6381486	53
Εικ. 43. Ιερώνυμος Μπος, <i>Ο Πειρασμός του Αγίου Αντωνίου</i> (περ. 1500–1510).Ανακτήθηκε στις 23/03/2026 από: http://www.museudearteantiga.pt/collections/european-painting/temptations-of-st-anthony	58
Εικ. 44. Hieronymus Bosch, <i>The Temptations of St. Anthony</i> (περ. 1510, Museu Nacional de Arte Antiga, Λισαβόνα). Λεπτομέρεια από το κεντρικό πάνελ του τριπτύχου. Ανακτήθηκε στις 23/03/2026 από: http://www.museudearteantiga.pt/collections/european-painting/temptations-of-st-anthony ..	59
Εικ.45. Επιφάνεια εργασίας με σκίτσα, δοκιμές υλικών, μικρές φόρμες και κειμενικές σημειώσεις.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	60
Εικ.46. Διαμόρφωση της βασικής δομής από αφρολέξ .Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	61
Εικ.47. Επιμέρους τμήματα της κούκλας σε διαδικασία διαμόρφωσης. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	62
Εικ.48. Χειροποίητο δερμάτινο γάντι .Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	63
Εικ. 49. Επένδυση της κεφαλής με ελαστικό ύφασμα. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	64

Εικ.50. Διαμόρφωση και χρωματισμός των ματιών. Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	64
Εικ.51. Επένδυση σώματος και προετοιμασία του χεριού. Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	65
Εικ. 52. Στάδιο κατασκευής της κουκουβάγιας. Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	66
Εικ.53. Στάδιο επένδυσης και αρχικής διαμόρφωσης της κεφαλής. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	66
Εικ.54. Η κεφαλή μετά την ολοκλήρωση της επένδυσης με ύφασμα και την τοποθέτηση των ματιών.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	67
Εικ.55. Προχωρημένο στάδιο της μορφής με ολοκληρωμένη επένδυση και εφαρμογή μαλλιών από στουπί. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	68
Εικ.56. Ολοκληρωμένη κεφαλή με την κουκουβάγια μετά το χρωματικό ρετούς.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	68
Εικ. 57. Η τελική μορφή της κούκλας Άδη .Σύνθεση/Δημιουργία:ΠουλχερίαΠαπαχρήστου.....	69
Εικ.58. Κοντινό της κεφαλής της κούκλας Άδη. Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	69
Εικ. 59. Ζωγραφικός πίνακας <i>Το καλύβι</i> (δίπτυχο, 1,91 × 2,20 μ., ακρυλικό σε μουσαμά, 2011). Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	70
Εικ.60. Νιόνιο. Κούκλα από αφρολέξ,. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	71
Εικ.61. Ταχυδρόμος. Γκρι φιγούρα από αφρολέξ,. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	72
Εικ.62. Σκιές. Δύο μαύρες φιγούρες από αφρολέξ . Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	72
Εικ.63. Χαρμολύπης, πηλός σε ξύλο θαλάσσης. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	73

Εικ.64. Άδης. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	73
Εικ.65. Πουλί, κούκλα από αφρολέξ, Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	74
Εικ.66. δοκιμή μικρής σκηνής με τον Ταχυδρόμο και τον Νιόνιο. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	75
Εικ.67. δοκιμή κίνησης του Χαρμολύπη με τον Νιόνιο. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	76
Εικ.68. Δοκιμές φωτισμού. Από αριστερά προς τα δεξιά: μετωπικός διάχυτος φωτισμός, πλευρικός κατευθυντικός φωτισμός και φωτισμός από χαμηλή θέση.Φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	77
Εικ.69. Δοκιμές φωτισμού με μορφή και ζωγραφισμένο φόντο. Φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	78
Εικ.70. Δοκιμή χωρικής διάταξης με δύο χαρακτήρες. φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	79
Εικ. 71. Γενική άποψη του storyboard του <i>The Letters</i> . Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	80
Εικ.72. Απόσπασμα storyboard: Η εμφάνιση του Χαρμολύπη από το πρώτο γράμμα. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	80
Εικ.73. Απόσπασμα storyboard: Η εμφάνιση του Άδη από τον μεγάλο φάκελο. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.....	81
Εικ.74. Προχωρημένη φάση της σκηνής “Χαρμολύπη” στο περιβάλλον του stop-motion animation, φωτογραφία :Πουλχερία Παπαχρήστου.....	82
Εικ.75. Timeline του <i>The Letters</i> , με καταγραφή καρέ, χρονισμού, μουσικών επιλογών και ηχητικών εφέ.....	83
Εικ. 76. Μικρή σκηνή με κούκλα και αντικείμενα. Δοκιμή στάσης–κίνησης και ατμόσφαιρας ως μέρος της αισθητικής ταυτότητας του έργου.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου.....	84

Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζει την καλλιτεχνική χρήση της κούκλας σε σχέση με την κινούμενη εικόνα αλλά και ως ένα πολυδιάστατο μέσο που ενεργοποιείται σε ενδιαμέσες περιοχές ανάμεσα στο animation, την εικαστική εγκατάσταση, την περφόρμανς και το οπτικοακουστικό περιβάλλον. Στόχος της έρευνας είναι να διερευνηθεί η κούκλα ως καλλιτεχνικό υποκείμενο με σωματικό, αφηγηματικό και εικαστικό χαρακτήρα, με απώτερο σκοπό τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός πειραματικού έργου που συνδυάζει διαφορετικά μέσα και μορφές εμφύχωσης. Κεντρικό ερευνητικό ερώτημα της εργασίας είναι το εξής: Πώς μπορεί η κούκλα, ως σώμα και φορέας εμφύχωσης, να λειτουργήσει στο ενδιαμέσο πεδίο μεταξύ animation, εικαστικής εγκατάστασης και επιτελεστικής πρακτικής;

Για να απαντηθούν τα παραπάνω ζητήματα, η εργασία ξεκινά με βιβλιογραφική διερεύνηση της ιστορικής εξέλιξης της κούκλας και των διαφορετικών πολιτισμικών και καλλιτεχνικών πλαισίων μέσα στα οποία χρησιμοποιήθηκε. Ακολουθεί αναδρομή σε σημαντικούς δημιουργούς του animation, καθώς και σε εικαστικούς και πλαστικούς καλλιτέχνες που συμμετείχαν στα μοντέρνα και μεταμοντέρνα ευρωπαϊκά και διεθνή καλλιτεχνικά κινήματα του 20ού και των αρχών του 21ου αιώνα. Η έρευνα συνδυάζει ιστορική και θεωρητική διερεύνηση, συγκριτική ανάλυση επιλεγμένων καλλιτεχνικών πρακτικών και καλλιτεχνική έρευνα μέσω της πράξης (practice-based research). Η ανάλυση εστιάζει στον τρόπο με τον οποίο η κούκλα λειτούργησε ως φορέας αφήγησης, έκφρασης και καλλιτεχνικού πειραματισμού μέσα από διαφορετικές αισθητικές προσεγγίσεις.

Στο πρακτικό μέρος καταγράφονται τα στάδια σχεδιασμού και ανάπτυξης ενός σύγχρονου εικαστικού έργου με κούκλες, το οποίο συνδυάζει στοιχεία οπτικοακουστικής εγκατάστασης, πειραματικής κίνησης, περφόρμανς και stop-motion animation. Το έργο προσεγγίζεται ως μια υβριδική καλλιτεχνική πρακτική, όπου η κούκλα λειτουργεί ως ενεργός φορέας δράσης μέσα σε ένα δυναμικό περιβάλλον φωτισμού, χώρου και εικόνας.

1. Ιστορική αναδρομή στην καλλιτεχνική χρήση της κούκλας.

1.1 Η εξέλιξη της κούκλας ως καλλιτεχνικού μέσου

Η κούκλα αποτελεί ένα από τα αρχαιότερα και πολυδιάστατα δημιουργήματα του ανθρώπου, συνδυάζοντας υλικότητα, συμβολισμό και επιτέλεση. Από τελετουργικό αντικείμενο και φορέας μαγείας έως καλλιτεχνικό μέσο και θεατρική φιγούρα, η κούκλα διατρέχει την ανθρώπινη ιστορία ως εργαλείο αφήγησης, μίμησης και κοινωνικής έκφρασης. Η κατανόηση της κούκλας προϋποθέτει μια θεμελιώδη προσέγγιση του ίδιου του αντικειμένου, δηλαδή του τρόπου με τον οποίο ορίζεται, εμψυχώνεται και αποκτά νοηματική υπόσταση μέσα από την ανθρώπινη παρέμβαση.



Εικ. 1. Αρθρωτή κορινθιακή κούκλα από τερακότα (6ος αι. π.Χ.). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: The Metropolitan Museum of Art

Παράλληλα, η ιστορική της διαδρομή αποκαλύπτει τη μετάβαση από τις αρχαίες τελετουργίες και τις θρησκευτικές πρακτικές σε λαϊκές και θεατρικές μορφές, ενώ η γεωγραφική της κατανομή αναδεικνύει ένα πλούσιο φάσμα παραδόσεων που διαμορφώθηκαν από τις ιδιαίτερες κοινωνικές, πολιτισμικές και αισθητικές συνθήκες κάθε περιοχής. Από τις μεσογειακές τελετουργίες και τη μεσαιωνική Ευρώπη έως την *commedia dell'arte*, το *bunraku* της Ιαπωνίας και τις κεντροευρωπαϊκές πολιτικές αλληγορίες, η κούκλα λειτουργεί ως καθρέφτης των κοινωνιών που τη δημιούργησαν.



Εικ. 2. Πήλινη αρθρωτή κούκλα (*plaggona*), 5ος-4ος αι. π.Χ. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από το Acropolis Museum.

Η ενότητα 1.1 εξετάζει την κούκλα μέσα από τρεις αλληλένδετες διαστάσεις —τον ορισμό, την ιστορική εξέλιξη και τη γεωγραφική διαφοροποίηση— προκειμένου να αναδειχθεί η πολυπλοκότητα και η δυναμική φύση της ως καλλιτεχνικής και πολιτισμικής οντότητας.

1.1.1 Η κούκλα ως καλλιτεχνικό μέσο: Ορισμός και έννοια του *animant*

Η κούκλα, από τα αρχαιότερα αντικείμενα της ανθρώπινης δημιουργίας, υπερβαίνει τον ρόλο του απλού παιχνιδιού ή διακοσμητικού αντικειμένου και καθιερώνεται ως ισχυρό καλλιτεχνικό μέσο, ικανό να μεταφέρει ιδέες, συναισθήματα και αφηγήσεις. Στο σύγχρονο κουκλοθέατρο και τις εικαστικές τέχνες, η κούκλα λειτουργεί ως *alter ego* του καλλιτέχνη, εκφράζοντας ασυνείδητα θέματα όπως η ταυτότητα, η απώλεια ή η κοινωνική κριτική. Σύμφωνα με τον θεωρητικό του κουκλοθεάτρου Bil Baird, «η κούκλα είναι μια εμψυχωμένη φιγούρα που κινείται από ένα χέρι μπροστά σε θεατή» – όχι μηχανικά, αλλά ζωντανά μέσω της τέχνης (Baird, 1965, σ.13–15). Ένας ευρύτερος ορισμός την περιγράφει ως «άψυχο αντικείμενο που κινείται δραματικά από ανθρώπινη παρέμβαση», περιλαμβάνοντας έτσι ένα μεγάλο φάσμα μορφών (Currell, 1974, σ. 3).

Πέρα από τον βασικό ορισμό, η κατανόηση της κούκλας ως καλλιτεχνικού μέσου απαιτεί εξέταση των γλωσσικών και πολιτισμικών διαφοροποιήσεων που τη συνοδεύουν. Στα αγγλικά, οι όροι *doll* και *puppet* διαχωρίζουν την άφωνη, ακίνητη κούκλα από τη θεατρική φιγούρα που διαθέτει λόγο και δράση. Στα γαλλικά, οι όροι *poupée* και *marionnette* επιτελούν αντίστοιχο διαχωρισμό. Ωστόσο, ο προσδιορισμός της θεατρικής κούκλας παραμένει σύνθετος, καθώς συνδυάζει στοιχεία γλυπτικής, ζωγραφικής, ζωντανής δράσης

και εικόνας. Μπορεί να μοιάζει με άνθρωπο, ζώο ή φανταστική οντότητα, ενώ μόνο η κούκλα – ως αντικείμενο – μπορεί να παριστάνει ταυτόχρονα το άψυχο και το έμψυχο στα μάτια του θεατή (Nicolescu, 2021, σ. 235).



Εικ. 3. Μαριονέτα Pulcinella της commedia dell'arte. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από:UNIMA

Η ουσία της κούκλας δεν βρίσκεται μόνο στη γλώσσα αλλά κυρίως στον τρόπο εμπύχωσής της, ο οποίος αποτελεί καλλιτεχνική πράξη που προκαλεί θαυμασμό (*thauma*), όπως το περιγράφει ο Αριστοτέλης (Aristotle, 4ος αι. π.Χ./1996, *Ποιητική* 1448b). Οι κούκλες και τα αντικείμενα διαθέτουν «ενέργεια και κατεύθυνση», δηλαδή μια μορφή ανεξάρτητης βούλησης, την οποία ο κουκλοπαίκτης καλείται να βιώσει και να μεταδώσει. Για να εισέλθουν στον φανταστικό κόσμο της παράστασης, τόσο ο κουκλοπαίκτης όσο και ο θεατής πρέπει να αναλογιστούν την κούκλα με βάση αρχές ανθρώπινης συμπεριφοράς και σωματικότητας (Kurotani, 2019, σ. 32–37).



Εικ. 4. Σκηνή Bunraku με χειριστές. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: SilverKris.

Η αναφορά στην εμψύχωση οδηγεί στη θεμελιώδη συμβολή του Heinrich von Kleist. Στο δοκίμιό του «Περί Θεάτρου Μαριονετών» (1810), ο συγγραφέας συγκρίνει την άψυχη χάρη των μαριονετών με την ανθρώπινη κίνηση, υποστηρίζοντας ότι οι μαριονέτες υπερτερούν λόγω της απουσίας συνείδησης, η οποία επιτρέπει την απόλυτη φυσικότητα της κίνησης. Μέσα από παραβολές – όπως ο έφηβος που χάνει τη φυσική του πόζα μιμούμενος άγαλμα ή ο αφηγητής που νικιέται από αρκούδα στην ξιφομαχία λόγω υπερβολικής σκέψης – ο Kleist υποστηρίζει ότι η χάρη επιστρέφει είτε στην απόλυτη άγνοια είτε στην άπειρη γνώση, προτείνοντας έναν κύκλο επιστροφής στην αθωότητα πέρα από τη συνείδηση (Kleist, 1810/1982).

Η σκέψη του Kleist άσκησε σημαντική επιρροή στις μεταγενέστερες θεωρίες για την κούκλα και τη σκηνική παρουσία της. Ωστόσο, οι μεταγενέστεροι δημιουργοί προσέγγισαν το ζήτημα από διαφορετικές αφετηρίες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο Jan Švankmajer, ο οποίος αντιμετώπισε την κούκλα ως μέσο διερεύνησης της ύλης, της αφής και του ανοίκειου (Chryssouli, 2019, σ. 5–7). Η μετάβαση από τη μαριονέτα ως αντικείμενο χάρης στη μαριονέτα ως μορφή που ενεργοποιείται μέσα από την πράξη της εμψύχωσης αποτυπώνεται στη θεωρία μέσω της έννοιας του *animant*, ενός όρου που αναφέρεται στη μορφή η οποία αποκτά φαινομενική ζωτικότητα μέσα στη θεατρική και επιτελεστική πράξη.

Σύμφωνα με τον Waszkiel (2019), αν υπάρχουν οι όροι *animation* (εμψύχωση) και *animator* (ο εμψυχωτής), τότε χρειάζεται και ο όρος *animant*, που ορίζει το αντικείμενο της κίνησης στη θεατρική γλώσσα. Στον πυρήνα της λειτουργίας του *animant* βρίσκεται η «μετάβαση από το άψυχο στο έμψυχο», όπου το αντικείμενο αποκτά την εντύπωση της ζωής μέσω της

δεξιότητας του κουκλοπαίκτη. Ο όρος προέρχεται από τη λατινική λέξη *anima* (ψυχή) και περιγράφει τη μορφή που ενεργοποιείται μέσα στη σχέση ανάμεσα στον εμπνευστή, το αντικείμενο και τον θεατή. Το *animant* αποκτά φαινομενική ζωτικότητα μέσω του χειρισμού, της κίνησης, της δραματουργίας και της πρόσληψης του θεατή (Waszkiel, 2016, σ. 80-81).

1.1.2 Ιστορική Διαδρομή: Από τις αρχαίες τελετουργίες έως την *commedia dell'arte*



Εικ. 5. Πήλινη αρθρωτή κούκλα (νευρόσπαστο) με κινητά άκρα συνδεδεμένα με σύρμα. Κορινθιακό εργαστήριο, 4ος-3ος αι. π.Χ. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Benaki Toy Museum.

Η κούκλα στην αρχαία Ελλάδα, γνωστή ως πλαγγόνα, δεν αποτελούσε απλώς παιχνίδι αλλά πολυδιάστατο αντικείμενο με θρησκευτική και μαγική σημασία. Κατασκευαζόταν από ενήλικες σε όλες τις εποχές για να αντιμετωπίσει φόβους, το άγνωστο και να ενισχύσει την πίστη στον κόσμο των θεών (Αργυριάδη, 1991, σ. 15–16). Στη νεολιθική εποχή και την εποχή του χαλκού εμφανίζονται τα ειδώλια, οι γυναικείες στεατοπυγικές θεότητες και τα βιολόσχημα κυκλαδικά ειδώλια. Κατά τον 6ο αι. π.Χ. συναντούμε αναπαραστάσεις της Δήμητρας και της Περσεφόνης ως θεοτήτων γονιμότητας, ενώ τον 4ο αι. π.Χ. οι τερακότες από νεκροπόλεις όπως η Τανάγρα απεικονίζουν καθημερινές σκηνές. Τα αντικείμενα αυτά λειτουργούσαν ως ομοιώματα λατρείας, κτερίσματα τάφων και μέσα πρακτικής μαγείας, διατηρώντας την ανθρώπινη πίστη μέσω πολλαπλών ρόλων σε θρησκευτική και ταφική λατρεία (Αργυριάδη, 1991, σ. 15–16).

Η μετάβαση από τα τελετουργικά ειδώλια προς τις πρώτες μορφές θεατρικής κίνησης δείχνει ότι η κούκλα δεν ήταν ποτέ απλώς αντικείμενο, αλλά φορέας δράσης και συμβολισμού. Η ιστορία του κουκλοθέατρου στον αρχαίο ελληνικό κόσμο συνδέεται στενά με θρησκευτικά φεστιβάλ και δημόσια θεάματα, τόσο με μεγάλες κούκλες πομπών όσο και με μικροσκοπικές κούκλες με νήματα (Skotheim, 2022, σ.3). Όπως και οι άλλες θεατρικές τέχνες, το κουκλοθέατρο συνδέθηκε με τον Διόνυσο. Η σύνδεση αυτή δεν περιορίζεται στο θέατρο αλλά επεκτείνεται σε τελετουργίες γονιμότητας, για τις οποίες ο Ηρόδοτος σημειώνει ομοιότητες με την Αίγυπτο.



Εικ. 6. Μπρούτζινη κινητή φιγούρα γονιμότητας (1ος αι. μ.Χ.), Lincolnshire, Αγγλία. Διπλή απεικόνιση:Πρόσθια και πλάγια όψη. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από:Live Science.

Ο Ηρόδοτος (5ος αι. π.Χ.) αναφέρει σιδερένιες φιγούρες που κινούνταν με νήματα, περιγράφοντας μια φιγούρα γονιμότητας που παρατήρησε σε πομπές της λατρείας της Όσιριδας· πρόκειται για την πρώτη κινητή φιγούρα για την οποία έχουμε μαρτυρίες, ύψους περίπου πενήντα εκατοστών, με φαλλό ίδιου μήκους που κινούνταν ελεύθερα (Nicolescu, 2021, σ. 235).

Ο Skotheim υποστηρίζει ότι το κουκλοθέατρο αποτελούσε σημαντικό μέρος του πολιτισμού της επιτέλεσης στον αρχαίο μεσογειακό κόσμο και ότι η παρουσία του σε θρησκευτικές γιορτές υποδηλώνει θετική σχέση με αυτή την τέχνη. Οι αντιδράσεις του κοινού — από γέλιο έως θαυμασμό — συνάδουν με τους στόχους των γιορτών που φιλοξενούσαν τέτοιες παραστάσεις (Skotheim, 2022, σ. 3).



Εικ.7. Ρωμαϊκή ελεφαντοστέινη αρθρωτή κούκλα (2ος αι. μ.Χ.).Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: World History Encyclopedia.

Με την εξάπλωση του χριστιανισμού, η χρήση της κούκλας μετατοπίζεται από τις παγανιστικές τελετουργίες προς νέες μορφές θρησκευτικής και λαϊκής επιτέλεσης. Στη Ρώμη και τον πρώιμο Μεσαίωνα, κούκλες χρησιμοποιήθηκαν σε λαϊκές γιορτές πριν ενταχθούν στις χριστιανικές λειτουργίες (1443, Γαλλία), όπου αξιοποιήθηκαν σε θρησκευτικά δράματα και προ-θεατρικές παραστάσεις. Παραδείγματα αποτελούν σκηνές της Γέννησης, βιβλικές αφηγήσεις και αγγελικές μορφές. Ο Grimpesulais λειτουργούσε ως κωμικός χαρακτήρας αυτών των σκηνικών, συμπυκνώνοντας την κωμική δράση (Marcu-Rementov, 2021, σ. 236).

Η κούκλα φαίνεται να πραγματοποιήσει την πρώτη της εμφάνιση στο πλαίσιο τελετουργικών πρακτικών, λειτουργώντας ως υλικό μέσο διαμεσολάβησης της ιερατικής εξουσίας. Συγκεκριμένα, στην ινδική παράδοση οι κούκλες νοούνται ως μικρές θεϊκές οντότητες απεσταλμένες στη Γη με εκπαιδευτική και ψυχαγωγική λειτουργία. Η αντίληψη αυτή αποτυπώνεται χαρακτηριστικά στον μύθο που αποδίδει στον Brahma τη δημιουργία του πρώτου κουκλοπαίκτη (*adi*) και της πρώτης κούκλας, πριν η τέχνη μεταβιβαστεί στους ανθρώπους μέσω της γενεαλογίας των nat bhatt (UNIMA, n.d; Nicolescu, 2021, σ. 236). Η αφήγηση αυτή θεμελιώνει την κούκλα ως θεϊκής προέλευσης αντικείμενο, ενταγμένο σε ένα ευρύτερο κοσμολογικό και τελετουργικό σύστημα.



Εικ. 8. Ράβανα, μυθικός χαρακτήρας από το ινδικό έπος *Ραμαγιάνα*. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: UNIMA

Στη συνέχεια, καθώς η Ευρώπη εισέρχεται στη νεότερη εποχή, η κούκλα απομακρύνεται από τον αυστηρά θρησκευτικό της ρόλο και ενσωματώνεται σε λαϊκές θεατρικές παραδόσεις. Η μετάβαση από τη χριστιανική–μεσαιωνική χρήση της κούκλας προς τη λαϊκή *commedia dell'arte* σηματοδοτεί μια εξέλιξη όπου οι θεϊκές επεμβάσεις και οι τρομακτικοί διάβολοι μετατρέπονται σε πονηρούς μάγους και ψεύτικα πνεύματα (Bian, 2022, σ. 1). Η μαγεία αποτελεί «αναπόσπαστο μέρος της σύγχρονης ευρωπαϊκής κοινωνίας», αντικαθιστώντας θεούς και ιερείς, ενώ «η *commedia dell'arte* προτιμούσε τη μαγική δύναμη αντί της επίκλησης θεϊκής βοήθειας», αποφεύγοντας θρησκευτικές διαμάχες μετά την Προτεσταντική Μεταρρύθμιση (Bian, 2022, σ. 12–14).

Έτσι, η ιστορική διαδρομή της κούκλας αποκαλύπτει μια συνεχή μεταμόρφωσή της από τελετουργικό αντικείμενο σε θεατρικό μέσο και από ιερή οντότητα σε φορέα λαϊκής και καλλιτεχνικής έκφρασης.

1.1.3 Γεωγραφική Διαφοροποίηση.

Η γεωγραφική εξέλιξη του κουκλοθέατρου αποκαλύπτει ένα σύνθετο δίκτυο παραδόσεων, τεχνικών και κοινωνικών λειτουργιών, οι οποίες διαμορφώθηκαν από τις ιδιαίτερες ιστορικές και πολιτισμικές συνθήκες κάθε περιοχής. Παρά τις διαφορές, οι λαϊκοί κουκλοήρωες μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, όπως θρασυδειλία, πείνα, καυχησιολογία, αντιεξουσιαστική διάθεση και συχνά άσχημη εμφάνιση (Puchner, 1984, σ. 49· Κακούρη, 1946, σ. 190–192). Αυτά τα μοτίβα, που καταγράφονται τόσο στην Ευρώπη όσο και στην

Ασία, συνδέονται με τη λειτουργία της κούκλας ως φορέα λαϊκής σάτιρας και κοινωνικής κριτικής (Μαγουλιώτης, 1999, σ. 76–77).



Εικ. 9. Ο Pulcinella και ο Pasquale Terremoto σε παράσταση παραδοσιακού ιταλικού κουκλοθέατρου. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: *Historia y arte de la mirada* (Mark Cousins).

Στην Ευρώπη, η μαριονέτα εξελίχθηκε σε ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα είδη κουκλοθέατρου. Η ιταλική *commedia dell'arte* αποτέλεσε το σημείο εκκίνησης για τον Pulcinella, ο οποίος από τον 17ο αιώνα διαδόθηκε σε όλη την ήπειρο, μετασχηματιζόμενος σε τοπικούς τύπους. Στη Γαλλία εμφανίζεται ο Polichinelle και αργότερα ο Guignol, που συνδέθηκε με τη λαϊκή κουλτούρα της Λυών (Μαγουλιώτης, 2015, σ. 90). Στην Αγγλία, ο Punch γίνεται κεντρικός ήρωας του *Punch and Judy*, ιδιαίτερα δημοφιλής από τον 18ο αιώνα (Currell, 1974, σ. 36). Στη Γερμανία, ο Hanswurst και ο Kasperle διαμορφώνουν μια παράδοση γκροτέσκου χιούμορ και αυτοσχεδιασμού (Μαγουλιώτης, 1999, σ. 91). Αντίστοιχες μορφές εμφανίζονται στην Ολλανδία (Pickelhering), στην Πολωνία (Korleniak) και στη Ρουμανία (Paiata), επιβεβαιώνοντας την ύπαρξη ενός κοινού ευρωπαϊκού λαϊκού τύπου (UNIMA, n.d).

Η σύγχρονη έρευνα επιβεβαιώνει ότι ο Pulcinella λειτουργεί ως διαπολιτισμικός πυρήνας, από τον οποίο προέκυψαν οι περισσότερες ευρωπαϊκές παραλλαγές. Η διάδοση αυτή δεν ήταν γραμμική αλλά αποτέλεσμα συνεχών μετακινήσεων θιάσων, κοινωνικών αλλαγών και λογοκρισίας, που συχνά ωθούσε το κουκλοθέατρο να λειτουργεί ως υπαινικτική πολιτική σάτιρα (Plassard, 2020, σ. 4).

Οι κεντροευρωπαϊκές σχολές, ιδιαίτερα της Τσεχίας, Σλοβακίας και Πολωνίας, ανέπτυξαν μια παράδοση που συνδυάζει λαϊκές μαριονέτες με πολιτική αλληγορία. Στην Πολωνία, το *szopka* αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα φορητού σκηνικού που αναπαριστά εκκλησία και χρησιμοποιείται για θρησκευτικά και κοσμικά έργα (UNIMA,n.d.). Στην Τσεχία, η μαριονέτα συνδέθηκε με την εθνική ταυτότητα και αργότερα επηρέασε το ευρωπαϊκό *puppet animation*, με δημιουργούς όπως ο Jiří Trnka και ο Jan Švankmajer. Η έρευνα δείχνει ότι οι κεντροευρωπαϊκές παραδόσεις συχνά λειτουργούσαν ως υποκατάστατο του θεάτρου ηθοποιών σε περιόδους λογοκρισίας, επιτρέποντας την έμμεση πολιτική κριτική (Plassard, 2014).



Εικ. 10. Ο master puppeteer Yoshida Tamao (1919–2006) σε παράσταση του 2002 στο έργο *Manor Eviction* του Chikamatsu Monzaemon. Πηγή: στιγμιότυπο οθόνης από το ντοκιμαντέρ *Bunraku: Masters of Japanese Puppet Theater*. Ανακτήθηκε στις 8/3/2026 από: Association for Asian Studies.

Σε αντίθεση με τη δυτική λαϊκή παράδοση, η Ιαπωνία ανέπτυξε μια υψηλής τεχνικής και τελετουργικής ακρίβειας μορφή κουκλοθέατρου, το Bunraku. Η κούκλα, ύψους περίπου μισού ανθρώπινου σώματος, διαθέτει περίτεχνους μηχανισμούς για μάτια, στόμα και φρύδια, κατασκευασμένους από ξύλο κυπαρισσιού ή παυλώνιας (Μαγουλιώτης, 1999, σ. 80–81). Η εμψύχωση γίνεται από τρεις κουκλοπαίχτες, γεγονός που επιτρέπει υψηλό βαθμό ρεαλισμού και εκφραστικότητας (Μαγουλιώτης, 1999, σ. 82). Η δραματουργία του bunraku συχνά πραγματεύεται θέματα τιμής, καθήκοντος και τραγικής μοίρας, όπως φαίνεται στα έργα του Chikamatsu και στη σύγκρουση ανάμεσα στην προσωπική πίστη και την κοινωνική υποχρέωση (Turner, 2018, σ.51). Η σύγχρονη έρευνα υπογραμμίζει ότι το bunraku αποτελεί

ζωντανή παράδοση με θεσμική υποστήριξη, ενεργή συμμετοχή πολιτών και συνεχή ανανέωση του ρεπερτορίου, με νέες παραγωγές και εκπαιδευτικές δράσεις που στοχεύουν σε νεότερο κοινό (Turner, 2018, σ. 53–54).

Η γεωγραφική διαφοροποίηση του κουκλοθέατρου αποδεικνύει ότι η κούκλα δεν αποτελεί ενιαίο φαινόμενο αλλά ένα πολυπολιτισμικό σύστημα τεχνικών και αφηγηματικών παραδόσεων. Από τον Pulcinella έως το bunraku και από τον Kasperle έως το *szopka*, η κούκλα λειτουργεί ως καθρέφτης των κοινωνιών που τη δημιούργησαν, άλλοτε λαϊκή και σατιρική, άλλοτε τελετουργική και υψηλής τέχνης.

1.2 Η καλλιτεχνική χρήση της κούκλας στον 20ο αιώνα

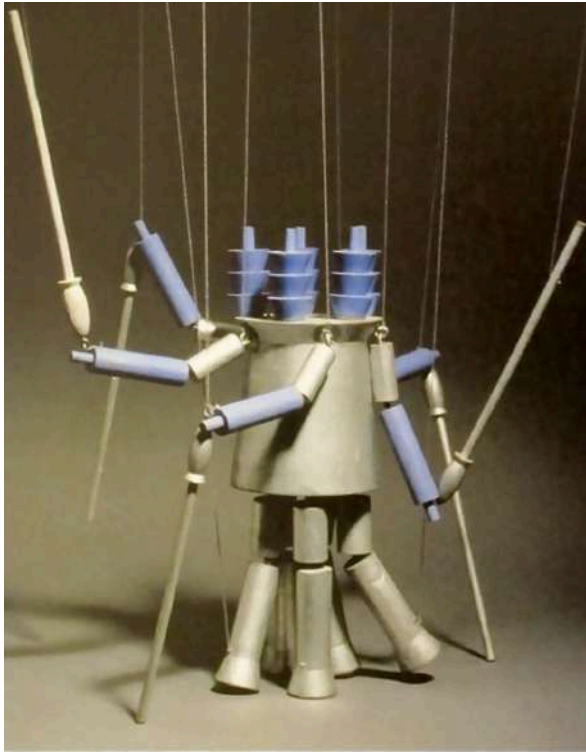
1.2.1 Ιστορικές και Πρωτο-Μοντέρνες Ρίζες

Οι ιστορικές ρίζες της κούκλας και του σύγχρονου puppet animation διαμορφώνονται μέσα από τα μεγάλα καλλιτεχνικά ρεύματα που προηγήθηκαν του μοντερνισμού. Στον Ρομαντισμό, η κούκλα λειτουργεί ως σύμβολο του διχασμένου ανθρώπου και της πάλης ανάμεσα στο πνεύμα και την ύλη, μια ιδέα που διατυπώνεται ήδη από τον Kleist στο δοκίμιο *On the Marionette Theatre* (1810/1982). Η μεταφυσική αυτή διάσταση ενισχύεται στον Συμβολισμό, όπου η κούκλα εκφράζει την αίσθηση ότι η ανθρώπινη δράση καθορίζεται από αόρατες, υπερφυσικές δυνάμεις. Όπως σημειώνει ο Segel, οι δραματουργικές μορφές που λειτουργούν ως μαριονέτες ενσαρκώνουν χαρακτήρες «οδηγούμενους από δυνάμεις που οι ίδιοι αγνοούν» (Segel, 1995, σ. 95), ενώ η Orenstein υπογραμμίζει ότι η κούκλα γίνεται φορέας του ασυνείδητου και της ψυχικής σκιάς (Orenstein, 2017, σ. 91–92).



Εικ. 11. Χειροποίητες κούκλες του Paul Klee (1916-1925). Zentrum Paul Klee, Βέρνη. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Swissinfo.

Στον Εξπρεσιονισμό, η παραμόρφωση και η ένταση μεταφέρονται σε μηχανικές ή γεωμετρικές μορφές, με την κούκλα να λειτουργεί ως εξωτερικευμένη εικόνα της ψυχικής διάλυσης και της ανθρώπινης αποξένωσης. Όπως επισημαίνει ο Segel, οι μοντερνιστές και εξπρεσιονιστές δημιουργοί αξιοποίησαν μαριονέτες, μηχανικά σώματα και παραμορφωμένες μορφές για να αποδώσουν την εσωτερική σύγκρουση και την αποδιοργάνωση του υποκειμένου, συχνά παρουσιάζοντας τον άνθρωπο ως μηχανικό ή αποξενωμένο ον (Segel, 1995, σ. 262–275).



Εικ. 12. Sophie Taeuber-Arp, *Sentry*, μαριονέτα από το *King Stag* (1918). Γεωμετρική μαριονέτα του Dada που απορρίπτει την ανθρώπινη ανατομία υπέρ μιας αφαιρετικής, ρυθμικής μορφής. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Arp Museum Bahnhof Rolandseck.

Το καλλιτεχνικό κίνημα του Dada εισάγει την κούκλα ως εργαλείο ανατροπής της αστικής αισθητικής. Η Goldberg δείχνει ότι οι Dada καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν αντικείμενα, μαριονέτες και μηχανικές μορφές για να αποδομήσουν την έννοια του θεάτρου και της υποκειμενικότητας, προτείνοντας μια αντι-νατουραλιστική σκηνική γλώσσα (Goldberg, 2011, σ. 30–34). Η Sophie Taeuber-Arp, για παράδειγμα, δημιουργεί γεωμετρικές μαριονέτες που απορρίπτουν την ανθρώπινη ανατομία υπέρ μιας αφαιρετικής, ρυθμικής μορφής, όπως φαίνεται στις μαριονέτες της για το *The King Stag* (1918) (Goldberg, 2011, σ. 35–36).



Εικ. 13. Μαριονέτα σχεδιασμένη από τους Oskar Schlemmer και Josef Hartwig (1922). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 απο: Metropolis Magazine.

Στο Bauhaus, η κούκλα και το ανθρώπινο σώμα αντιμετωπίζονται ως μηχανικά και γεωμετρικά συστήματα, ενταγμένα σε μια νέα αισθητική που συνδυάζει τεχνολογία, υλικότητα και κίνηση. Ο Moholy-Nagy και ο Oskar Schlemmer διαμορφώνουν ένα «Θέατρο των Μορφών», όπου το σώμα μετατρέπεται σε ρυθμική, αφαιρετική μηχανή, οργανωμένη μέσα από γεωμετρικούς όγκους, μάσκες και μηχανισμούς κίνησης. Οι κούκλες, οι μάσκες και τα μηχανικά εξαρτήματα λειτουργούν ως επεκτάσεις του σώματος, αποκαλύπτοντας την υβριδική σχέση ανθρώπου–τεχνολογίας που χαρακτηρίζει τη μοντερνιστική σκηνή. Όπως επισημαίνει και η Orenstein, αυτή η προσέγγιση επηρέασε άμεσα τις αρχές του σύγχρονου puppet animation, όπου το άψυχο σώμα ενεργοποιείται ως υβριδικό, μηχανικό και αισθητικό αντικείμενο.

1.2.2 Σουρεαλισμός & Γκροτέσκο



Εικ. 14. Giorgio de Chirico, *Solitude* (1917). Μεταφυσική σύνθεση με mannequin-φιγούρα. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Museum of Modern Art (MoMA).

Η σχέση του Σουρεαλισμού με την κούκλα και το άψυχο σώμα διαμορφώνεται μέσα από μια σειρά καλλιτεχνικών πρακτικών που αναδεικνύουν το ανοίκειο, το γκροτέσκο και την ψυχική προβολή. Στο επίκεντρο βρίσκεται ο Giorgio de Chirico, του οποίου οι μεταφυσικές mannequin-φιγούρες εισάγουν ένα υβριδικό σώμα ανάμεσα στο ανθρώπινο και το μηχανικό. Οι συνθέσεις του με τα manichini χαρακτηρίζονται από ακινησία, θεατρικότητα και αποπροσωποποίηση, στοιχεία που αποτέλεσαν θεμελιώδες πρότυπο για τη σουρεαλιστική κούκλα (Baldacci, 1997, σ. 142–155). Η μεταφυσική ατμόσφαιρα και η αντικειμενοποίηση της μορφής επηρέασαν άμεσα την εικονογραφία του κινήματος και τη μετέπειτα χρήση του άψυχου σώματος ως φορέα ψυχικής έντασης.



Εικ. 15. Σύνολο χειροποίητων μαριονετών του Paul Klee (1916-1925). Zentrum Paul Klee, Βέρνη. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Zentrum Paul Klee

Παράλληλα, ο Paul Klee ανέπτυξε μια διαφορετική αλλά εξίσου καθοριστική προσέγγιση μέσα από τις μαριονέτες που κατασκεύασε μεταξύ 1916 και 1925. Φτιαγμένες από υφάσματα, κουτιά και found objects, οι μαριονέτες του συνδυάζουν παιγνιώδη αφαίρεση και αίσθηση υλικότητας. Η κούκλα, για τον Klee, δεν αποτελεί μίμηση του ανθρώπου αλλά μια τεχνητή μορφή που αποκαλύπτει τη διαδικασία της κατασκευής και της εμψύχωσης, προαναγγέλλοντας τη σουρεαλιστική λογική του γκροτέσκου (Zentrum Paul Klee, 2006, σ.40–85).



Εικ.16. Jindřich Štyrský, *On the Needles of These Days* (1934–35). Ασπρόμαυρο φωτογραφικό κολάζ με τεχνητό πρόσωπο. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Artforum.

Επίσης, ο Τσέχος σουρεαλιστής ζωγράφος και φωτογράφος Jindřich Štyrský (1899–1942) διαμόρφωσε μια ιδιαίτερα ψυχικά φορτισμένη εκδοχή του άψυχου σώματος, η οποία συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη του Artificialism και τη χρήση ανδρείκελων ως φορέων επιθυμίας και ανοίκειας ενέργειας. Όπως επισημαίνει η Mirfendereski, ο Štyrský αξιοποίησε τεχνητές μορφές και αντικείμενα για να δημιουργήσει εικόνες που λειτουργούν ως προβολές εσωτερικών ψυχικών καταστάσεων, μετατρέποντας το άψυχο σώμα σε πεδίο φαντασίωσης και υποσυνείδητης έντασης (Mirfendereski, 2014, σ. 18–22). Η προσέγγισή του δεν περιορίζεται στη μίμηση του ανθρώπινου σώματος, αλλά εστιάζει στη δημιουργία ενός υβριδικού, τεχνητού οργανισμού που φέρει τα ίχνη της κατασκευής του, ενισχύοντας την αίσθηση του ανοίκειου.

Η Stephens υπογραμμίζει ότι η χρήση ανδρείκελων και τεχνητών σωμάτων από τους Τσέχους σουρεαλιστές, με τον Štyrský ως κεντρική μορφή, συνέβαλε στη διαμόρφωση μιας ιδιαίτερης οπτικής γλώσσας όπου το αντικείμενο αποκτά ψυχική υπόσταση και λειτουργεί ως μεταφορά για την εσωτερική διάσπαση και την επιθυμία (Stephens, 2014, σ. 34–38). Η συμβολή του

Štyrský αποτελεί έτσι θεμελιώδες υπόβαθρο για την τεχνική σουρεαλιστική αισθητική που αργότερα κορυφώνεται στο έργο του Švankmajer.



Εικ. 17. Hans Bellmer, *Plate from La Poupée* (1936). Αρθρωτή, αποσυναρμολογημένη κούκλα από τη σειρά *La Poupée*. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Museum of Modern Art (MoMA).

Τέλος, ο Hans Bellmer (1902–1975), Γερμανός καλλιτέχνης και φωτογράφος στενά συνδεδεμένος με τον Σουρεαλισμό, προσφέρει την πιο ακραία και γκροτέσκα εκδοχή της σουρεαλιστικής κούκλας. Σύμφωνα με τη Rocco (n.d.), οι αρθρωτές και αποσυναρμολογούμενες *Dolls* του ανασυνθέτουν το σώμα σε πολλαπλές παραμορφωμένες μορφές, δημιουργώντας μια ανοίκεια και ψυχικά φορτισμένη παρουσία. Η ίδια επισημαίνει ότι η *Doll* λειτουργεί ως πράξη αντίστασης απέναντι στις κανονιστικές αντιλήψεις περί σώματος, καθώς η παραμόρφωση και η πολλαπλότητα των μελών της υπονομεύουν την ενιαία ταυτότητα και αποκαλύπτουν βαθύτερες ψυχικές εντάσεις (Rocco, n.d.). Η χειραγωγή της κούκλας ως πράξη εμψύχωσης καθιστά τον Bellmer θεμελιώδη πρόδρομο της σύγχρονης αισθητικής του puppet-body. Η τεχνική του βασίζεται στη δημιουργία αρθρωτών, αποσυναρμολογούμενων σωμάτων, τα οποία μπορούν να επανασυνδεθούν σε νέες, μη αναμενόμενες διατάξεις: οι σφαίρες, οι αρθρώσεις και τα διπλά άκρα επιτρέπουν στο σώμα να λειτουργεί ως «μηχανή επιθυμίας», όπου η κίνηση και η στάση δεν υπακούν σε ανατομικούς κανόνες αλλά σε ψυχικές εντάσεις. Όπως επισημαίνει η Plumer, η κούκλα του

Bellmer λειτουργεί ως γκροτέσκο, αποσυναρμολογημένο σώμα που ενσαρκώνει επιθυμία και ψυχική διάρρηξη (Plumer, 2014, σ. 66).

1.2.3 Υπαρξισμός, Πολιτική Αλληγορία & Avant-Garde Πρωτοπορίες

Η κούκλα στις avant-garde πρακτικές δεν αντιμετωπίζεται ως φορέας φανταστικής ζωής αλλά ως υλικό, κατασκευασμένο σώμα που επιτρέπει την αποστασιοποίηση, την αποδόμηση της ανθρώπινης μορφής και την ανάδειξη της αποξένωσης και της κρίσης του υποκειμένου. Όπως επισημαίνει ο Segel, η χρήση της κούκλας στο μοντερνιστικό και μεταπολεμικό θέατρο λειτουργεί ως μέσο αποπροσωποποίησης και κριτικής της ανθρώπινης παρουσίας (Segel, 1995, σ. 14–21), ενώ η μεταπολεμική εικαστική πρωτοπορία αξιοποιεί το άψυχο σώμα για να σχολιάσει τη βία, την ακινησία και την κοινωνική αποξένωση της εποχής (Fineberg, 2011, σ. 214–220).



Εικ.18. Oskar Schlemmer, *Triadisches Ballett* (1922). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Heinz Bosl Stiftung

Στο Bauhaus, ο Oskar Schlemmer διαμόρφωσε μια ριζική αντίληψη του σώματος ως μηχανικού και γεωμετρικού συστήματος, όπου η ανθρώπινη κίνηση οργανώνεται μέσα από αυστηρές χωρικές και μορφολογικές δομές. Στο *Triadisches Ballett* (1922), οι performers μετατρέπονται σε ζωντανές κούκλες, με τα κοστούμια να περιορίζουν και να ανακατευθύνουν την κίνηση, μεταμορφώνοντας το σώμα σε μια αφαιρετική, αρχιτεκτονική μορφή που λειτουργεί περισσότερο ως αντικείμενο παρά ως εκφραστικό υποκείμενο. Αυτή η μετατόπιση αποκαλύπτει την αποξένωση του μοντέρνου ανθρώπου, καθώς η ατομικότητα

υποχωρεί μπροστά σε ένα τεχνολογικό και αυστηρά δομημένο αισθητικό σύμπαν, όπου η κούκλα λειτουργεί ως υπαρξιακή μάσκα και ως σύμβολο της νέας μηχανικής εποχής.

Ο Samuel Beckett προσεγγίζει μια αισθητική συγγενική με το *puppet-body*, ιδιαίτερα στα *Act Without Words* και *Not I*, όπου το σώμα λειτουργεί ως μηχανισμός, αποπροσωποποιημένο και αποκομμένο από την ψυχική του υπόσταση. Η σκηνική παρουσία περιορίζεται σε υλικές, σχεδόν τεχνολογικές λειτουργίες, σαν να ενεργοποιείται από εξωτερικές δυνάμεις. Όπως υποστηρίζει η Maude, ο Beckett αντιμετωπίζει το σώμα ως πεδίο ακούσιων διεργασιών και μηχανικής λειτουργικότητας, αναδεικνύοντάς το ως μια ύπαρξη που προσεγγίζει τη μαριονέτα (Maude, 2009, σ.10-22).



Εικ.19. Tadeusz Kantor, *Children at Their Desks* από *The Dead Class* (1975). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Influx.

Ο Tadeusz Kantor (1915–1990), Πολωνός σκηνοθέτης, εικαστικός και θεωρητικός του πειραματικού θεάτρου, αξιοποιεί την κούκλα ως πολιτικό και μνημονικό σώμα. Στο *Dead Class* (1975), οι άψυχες φιγούρες λειτουργούν ως υλικά κατάλοιπα ενός κόσμου που έχει χαθεί, ενσαρκώνοντας το συλλογικό τραύμα της Ανατολικής Ευρώπης. Όπως επισημαίνει η Cricoteka (n.d.), τα αντικείμενα και οι σκηνικές φιγούρες του Kantor φέρουν ίχνη παρελθόντων παραστάσεων και λειτουργούν ως αυτόνομα έργα που αφηγούνται ιστορίες μνήμης, φθοράς και ανθρώπινης παρουσίας μέσα στον 20ό αιώνα. Η κούκλα γίνεται έτσι φορέας ιστορικής αλήθειας και αλληγορία της πολιτικής βίας και της μνημονικής απώλειας.



Εικ.20. Bruce Nauman, *Andrew Head/Andrew Head, Stacked* (1990). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026

από: Christie's.

Στην αμερικανική avant-garde, ο Bruce Nauman χρησιμοποιεί ανθρώπινα ομοιώματα και μηχανισμούς επανάληψης για να αποκαλύψει τη βία της επιτέλεσης και της εξουσίας πάνω στο σώμα. Τα έργα του παρουσιάζουν το σώμα ως αντικείμενο καταναγκασμού, εγκλωβισμένο σε επαναληπτικές, σχεδόν μηχανικές δράσεις (Tate, n.d.). Η κούκλα εδώ λειτουργεί ως αλληγορία της σύγχρονης υποκειμενικότητας που παγιδεύεται σε συστήματα επιτήρησης και πειθαρχίας.

Οι avant-garde καλλιτέχνες του 20ού αιώνα μετέτρεψαν την κούκλα σε εργαλείο υπαρξιακής και πολιτικής διερεύνησης. Από το μηχανικό σώμα του Schlemmer έως τις μνημονικές φιγούρες του Kantor και τα dummy-bodies του Nauman, η κούκλα λειτουργεί ως τεχνητό σώμα που επιτρέπει την ανάδειξη της αποξένωσης, της μνήμης και της επιβολής. Έτσι, το puppet-body αποκτά κεντρική θέση στις πρωτοπορίες που αναζητούν νέες μορφές αναπαράστασης της ανθρώπινης κατάστασης.

1.2.4 Μοντερνιστικό & Μεταμοντέρνο Κουκλοθέατρο



Εικ.21. Sophie Taeuber-Arp, μαριονέτα για το *King Stag* (1918). Εμβληματικό παράδειγμα μοντερνιστικής αφαίρεσης, όπου η κούκλα λειτουργεί ως αυτόνομο αισθητικό αντικείμενο. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Museum of Modern Art (MoMA).

Το μοντερνιστικό κουκλοθέατρο του 20ού αιώνα αντιμετώπισε την κούκλα ως αυτόνομο αισθητικό αντικείμενο, απομακρυσμένο από τον νατουραλισμό και την ανθρώπινη μίμηση. Ο Edward Gordon Craig εισήγαγε την έννοια της *Übermarionette*, ενός ιδανικού ηθοποιού απαλλαγμένου από ψυχολογικό ρεαλισμό και υποταγμένου στη μορφή και στον ρυθμό (Craig, 1911, σ. 54-57). Παράλληλα, η σκέψη του Kleist για την «υπερ-ανθρώπινη χάρη» της κούκλας προανήγγειλε τη μοντερνιστική έμφαση στην τεχνητότητα και στη μηχανικότητα της κίνησης (Kleist, 1810/1982). Στο πλαίσιο αυτό, η κούκλα λειτουργεί ως αφαιρετική κατασκευή, όπου η υλικότητα και η μηχανική κίνηση αποτελούν συνειδητό αισθητικό εργαλείο.

Στο μεταμοντέρνο κουκλοθέατρο, από τη δεκαετία του 1970 και μετά, η κούκλα μετατρέπεται σε υβριδικό σώμα που συνυπάρχει με τον χειριστή, τα αντικείμενα και τις τεχνολογίες εικόνας. Η διαδικασία του χειρισμού γίνεται ορατή και ενσωματώνεται στη σκηνική πράξη, ενώ η κούκλα λειτουργεί ως διαμεσολαβημένο σώμα που συνδέεται με

βίντεο, κάμερες και ψηφιακές προβολές (Bell, 2001. σ. 10-14). Η μεταμοντέρνα σκηνή αποδομεί τα όρια μεταξύ ανθρώπινου και μηχανικού, ζωντανού και τεχνητού, δημιουργώντας πολυεπίπεδες μορφές υλικότητας.

1.3 Η κούκλα στο animation και την κινούμενη εικόνα

1.3.1 Lotte Reiniger



Εικ.22. Lotte Reiniger στο τραπέζι animation μαζί με τον Carl Koch. Φωτογραφική τεκμηρίωση της διαδικασίας δημιουργίας silhouette animation. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Internet Archive.

Η Lotte Reiniger υπήρξε πρωτοπόρος και μία από τις πιο επιδραστικές μορφές στην ιστορία του animation. Τόσο η τεχνική αρτιότητα του έργου της όσο και ο τρόπος με τον οποίο το έργο της έχει προσληφθεί μέσα από έμφυλες, αισθητικές και πολιτισμικές κατηγοριοποιήσεις την καθιστούν επιδραστική καλλιτέχνίδα στο χώρο της κινούμενης φιγούρας. Η Reiniger βρίσκεται συχνά σε μια «ενδιάμεση» θέση μεταξύ τέχνης και χειροτεχνίας, γεγονός που επηρεάζει τη θέση της στον κινηματογραφικό κανόνα. Όπως επισημαίνουν οι Boeckenhoff και Ruddell, η δημιουργός περιγράφεται συστηματικά με όρους όπως «pretty», «delicate» ή «charming», χαρακτηρισμούς που συνδέονται με το «θηλυκό» και το «χειροποίητο» και λειτουργούν ως μηχανισμοί υποτίμησης της

καλλιτεχνικής της αξίας (Boeckenhoff & Ruddell, 2019, σ. 77–83). Η γλώσσα αυτή, όπως δείχνουν, εντάσσει τη Reiniger σε έναν «χώρο αποκλεισμού» (όπ.π. σ. 93), όπου η τεχνική της δεξιοτεχνία αναγνωρίζεται, αλλά η πολιτισμική της σημασία παραμένει υποβαθμισμένη.



Εικ. 23. Σκηνή από την ταινία *The Stolen Heart (Das Gestohlene Herz, 1934)* της Lotte Reiniger. Παράδειγμα της τεχνικής silhouette animation που ανέπτυξε η δημιουργός. Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Harvard Film Archive.

Παράλληλα, η Acadia (2021) προσεγγίζει το έργο της Reiniger μέσα από μια οπτική που αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η δημιουργός αξιοποιεί την αισθητική της σιλουέτας για να συγκροτήσει έναν ετεροτοπικό, εξωτικοποιημένο κόσμο. Στο έργο *Οι Περιπέτειες του Πρίγκιπα Αχμέντ (Die Abenteuer des Prinzen Achmed)*, η Reiniger συνθέτει στοιχεία από διαφορετικές πολιτισμικές παραδόσεις —αραβικά, κινέζικα, ινδικά και αφρικανικά μοτίβα— δημιουργώντας ένα ετερόκλητο αλλά συνεκτικό οπτικό περιβάλλον (Acadia, 2021, σ. 155). Η μελέτη επισημαίνει επίσης ότι η αφήγηση περιλαμβάνει μορφές που ανατρέπουν συμβατικές πατριαρχικές δομές, όπως η δυναμική παρουσία της Αφρικανής Μάγισσας, η οποία λειτουργεί ως ηθικά σταθερή και ισχυρή φιγούρα μέσα στην ιστορία (όπ.π., σ. 153–155). Συνολικά, η εξωτικοποίηση και η υβριδική πολιτισμική σύνθεση λειτουργούν ως αισθητικά εργαλεία που ενισχύουν τη φαντασιακή, μη ρεαλιστική και χειροποίητη φύση της τεχνικής της Reiniger.

Στο επίπεδο της τεχνικής και ιστορικής σημασίας, ο Sterritt (2020) υπογραμμίζει ότι η Reiniger υπήρξε πρωτοπόρος του animation, δημιουργώντας περίπου 250.000 εικόνες για το *Prince Achmed* και αναπτύσσοντας μια πρώιμη μορφή πολυεπίπεδης κάμερας, την οποία ονόμαζε *tricktisch* (Sterritt, 2020, σ. 399). Η δεξιοτεχνία της ήταν τέτοια ώστε, όπως σημειώνει ο Moritz, χειριζόταν το χαρτί «at lightning speed» (όπ. αναφ. στο Sterritt, 2020, σ.

399). Παρά την τεχνική της πρωτοπορία, η Reiniger συχνά παραγκωνίζεται σε σχέση με δημιουργούς όπως ο Disney, λόγω της χρήσης σιλουέτας —ενός μέσου που ορισμένοι θεωρούν «δευτερεύον» (όπ.π., σ. 398).

Συνολικά, η βιβλιογραφία παρουσιάζει τη Reiniger ως μια δημιουργό που συνδυάζει τεχνική πρωτοπορία και ιδιαίτερη αισθητική ταυτότητα, ενώ παράλληλα το έργο της έχει συχνά ερμηνευτεί μέσα από αντιφατικούς λόγους που άλλοτε αναγνωρίζουν την καινοτομία της και άλλοτε την περιορίζουν σε κατηγορίες «χειροτεχνίας» ή «γυναικείας» δημιουργίας. Η συμβολή της στην εξέλιξη του animation —ιδίως μέσα από την ανάπτυξη της τεχνικής της σιλουέτας και της πολυεπίπεδης κινηματογραφικής επιφάνειας— αναδεικνύεται ως καθοριστική για τη διαμόρφωση των πρώιμων μορφών του puppet animation και της μοντέρνας οπτικής αφήγησης.

1.3.2 Η χρήση της κούκλας στον κινηματογράφο



Εικ.24. Stop-motion κούκλα σε διαδικασία εμπύχωσης (Coraline, Laika Studios). Ανακτήθηκε στις 30/04/2026 από: Laika Studios.

Γενικά, το stop-motion animation, με την καρέ-καρέ χειροκίνητη κίνηση, παράγει αυτό που ο Wells περιγράφει ως «σκόπιμα ασυνεχή και εμφανώς κατασκευασμένη κίνηση» (Wells, 1998, σ. 34–35). Η τεχνική αυτή διατηρεί, πιο συγκεκριμένα, την κούκλα ως υλικό σώμα που εμπυχώνεται μέσω μικρομετρικών μετατοπίσεων, τονίζοντας την κατασκευασμένη φύση της κίνησης.

Σε αντίθεση με αυτό το χειροκίνητο μοντέλο, οι τεχνικές performance animation βασίζονται στη συνεργασία ανθρώπινου σώματος και τεχνολογικών συστημάτων. Τα animatronics, δηλαδή μηχανικές ή ηλεκτρονικά ελεγχόμενες φιγούρες με αρθρώσεις, κινητήρες και αυτοματισμούς, παράγουν κίνηση που μιμείται τη φυσική κινησιολογία. Εδώ, η κίνηση δεν προκύπτει από καρέ-καρέ χειρισμό, αλλά από μηχανικά συστήματα που ανταποκρίνονται σε εντολές, καλώδια ή τηλεχειρισμό.

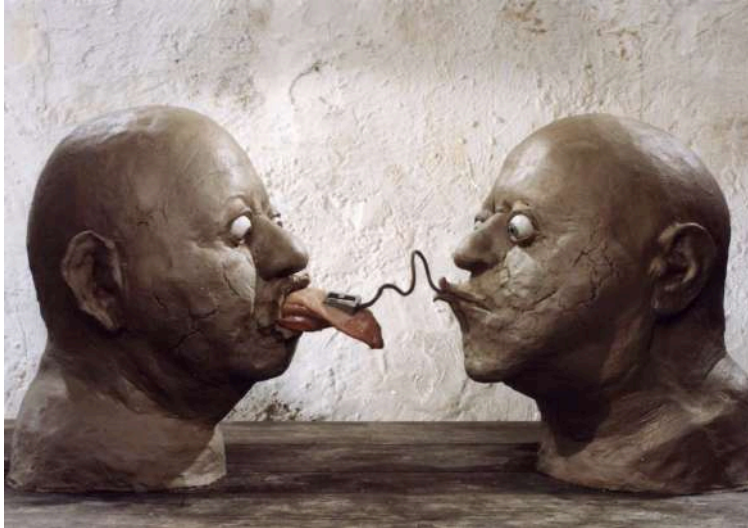
Το motion capture αποτελεί το επόμενο στάδιο αυτής της λογικής, καθώς δεν εμψυχώνει μια υλική φιγούρα, αλλά καταγράφει την κίνηση του ανθρώπινου σώματος μέσω αισθητήρων και τη μεταφέρει σε ένα τρισδιάστατο ψηφιακό μοντέλο. Τη μορφή που προκύπτει τη χειρίζεται ο άνθρωπος έμμεσα, μέσα από δεδομένα κίνησης, δημιουργώντας ένα σώμα που δεν είναι πια αντικείμενο στο χώρο, αλλά ψηφιακή οντότητα που αποκτά κίνηση μέσω υπολογιστικών διεργασιών.

Όπως επισημαίνει ο Manovich, στην ψηφιακή εικονοσύνθεση «πλάνα των ηθοποιών... και τρισδιάστατα στοιχεία υπολογιστή ενσωματώνονται προοπτικά και κινητικά στο ίδιο πλάνο» (Manovich, 2001/2015, σ. 208). Η παρατήρηση αυτή δείχνει ότι το animation λειτουργεί πλέον ως πεδίο συνδυασμού διαφορετικών μορφών κίνησης, της χειροκίνητης, της μηχανικής και της ψηφιακής.

Στο πλαίσιο αυτό, η κινηματογραφική κούκλα μπορεί να ιδωθεί ως τεχνολογικό ανάλογο της σκηνικής κούκλας. Και στις δύο περιπτώσεις, η μορφή αποκτά κίνηση μέσω άλλοτε άμεσου (χέρι, νήμα, μηχανισμός) και άλλοτε έμμεσου (δεδομένα κίνησης, ψηφιακή επεξεργασία) χειρισμού. Η έννοια του «χειρισμού» επεκτείνεται έτσι από τις παραδοσιακές μορφές εμψύχωσης σε μηχανικά και ψηφιακά περιβάλλοντα, όπου η κίνηση παράγεται από τη συνεργασία ανθρώπινων, μηχανικών και υπολογιστικών συστημάτων.

1.3.3 Jan Švankmajer

1.3.3.1 Αισθητική του Jan Švankmajer



Εικ.25. Jan Švankmajer, *Dimensions of Dialogue* (1982). Στιγμιότυπο που αναδεικνύει την υλικότητα και την αμφισημία ανάμεσα στο ζωντανό και το άψυχο. Ανακτήθηκε στις 01/05/2026 από: Czech Film Review.

Ο Τσέχος καλλιτέχνης Jan Švankmajer χρησιμοποίησε ως μέσο καλλιτεχνικής δημιουργίας τόσο την κούκλα όσο και το stop motion animation. Η αισθητική του συγκροτείται από την υλικότητα, την απτικότητα και τη διαρκή αμφισημία ανάμεσα στο ζωντανό και το άψυχο. Η εμπύχωση αντικειμένων και υλικών ενεργοποιεί μια εμπειρία που υπερβαίνει την οπτική πρόσληψη και μετατοπίζει τον θεατή σε μια σωματική, σχεδόν ενστικτώδη αντίδραση (Cardinal, 2006, σ. 18–25). Όπως σημειώνει ο Βασιλειάδης, ο Švankmajer κινείται στο πεδίο του γκροτέσκου, της αλλοτρίωσης και της αλληγορίας. Στο έργο του, το ορατό και το αόρατο, το γνώριμο και το άγνωστο συγκρούονται αδιάκοπα, παράγοντας μορφές και αντικείμενα μιας νέας τάξης πραγμάτων, όπου ο εικαστικός του πλούτος παραμένει εκθαμβωτικός (Βασιλειάδης, 2006, σ. 9).

Στο πλαίσιο αυτό το ανοίκειο, δηλαδή η εμπειρία κατά την οποία κάτι εμφανίζεται ταυτόχρονα οικείο και ξένο, λειτουργεί ως βασικός μηχανισμός πρόσληψης. Η Chryssouli επισημαίνει ότι η αισθητική του Švankmajer εντάσσεται σε μια παράδοση όπου το άψυχο αποκτά ζωή, δημιουργώντας αβεβαιότητα ως προς το καθεστώς ύπαρξης της μορφής (Chryssouli, 2019, σ. 11–13). Η θεωρία της απτικής φαντασίας στο βιβλίο του Švankmajer *Touching and Imagining* ενισχύει αυτή τη διάσταση, καθώς η αφή παρουσιάζεται ως πρωτογενής αισθητηριακή εμπειρία που προηγείται της όρασης και ενεργοποιεί μνήμες και

συνειρμούς (Švankmajer, 1983/2014). Έτσι, η αισθητική του Švankmajer συγκροτείται ως υλική και αισθητηριακά ποιητική, όπου η εικόνα λειτουργεί μέσα από την ένταση ανάμεσα στο πραγματικό και το φαντασιακό.

1.3.3.2 Τεχνικές puppet animation



Εικ. 26. Jan Švankmajer, *Alice* (1988). Στιγμιότυπο puppet animation που αναδεικνύει τη χειροποίητη υλικότητα και την αμφισημία του άψυχου σώματος. Ανακτήθηκε στις 01/05/2026 από: Landolt-C.

Οι τεχνικές puppet animation του Jan Švankmajer βασίζονται στη χειροποίητη υλικότητα και στη μεταμόρφωση του άψυχου σε ενεργό κινηματογραφικό σώμα. Η stop-motion εμπύχωση, με τις μικρομετρικές μετατοπίσεις και την έμφαση στις υφές, δημιουργεί μια κίνηση που δεν επιδιώκει ρεαλισμό αλλά μια ιδιότυπη «ζωντάνια» που προκαλεί αμφισημία ως προς το καθεστώς ύπαρξης της μορφής (Cardinal, 2006, σ. 18–19). Αυτή η αμφισημία συνδέεται με το ανοίκειο, καθώς η κίνηση του άψυχου παράγει την αίσθηση ότι κάτι είναι ταυτόχρονα οικείο και ξένο, ενεργοποιώντας μια ψυχική αστάθεια που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό της ανοίκειας εμπειρίας (Freud, 1919/1955).

Η Chryssouli επισημαίνει ότι ο Švankmajer αξιοποιεί την παράδοση της μαριονέτας και του αυτομάτου, δηλαδή της μηχανικής φιγούρας που κινείται μέσω εσωτερικών μηχανισμών και λειτουργεί ως τεχνητή προσομοίωση ζωής, όπου η κούκλα λειτουργεί ως ενδιάμεσος χώρος ανάμεσα στο ανθρώπινο και το μη ανθρώπινο, επιτρέποντας την εμφάνιση μορφών που κινούνται στο όριο μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας (Chryssouli, 2019, σ. 14–16).

Όπως υποστηρίζει η ίδια, η επιρροή του Kleist και του Craig ενισχύει την επιλογή του Švankmajer να αντιμετωπίζει τους ηθοποιούς ως αντικείμενα και τα αντικείμενα ως ηθοποιούς, ανατρέποντας τις συμβάσεις της μίμησης (Chryssouli, 2019, σ. 11–12).

Έτσι, η κούκλα του Švankmajer λειτουργεί ως τελετουργία εμφύχωσης, όπου η ύλη αποκτά ενεργητικό ρόλο και η κίνηση γίνεται φορέας ψυχολογικής και αισθητηριακής έντασης.

1.3.3.3 Συμβολή και εξέλιξη



Εικ. 27. Jan Švankmajer, *Food* (1992). Στιγμιότυπο που αναδεικνύει τον γκροτέσκο χαρακτήρα και τη μεταμόρφωση της ύλης ως φορέα ψυχοσωματικής έντασης. Ανακτήθηκε στις 01/05/2026 από: Indielisboa.

Η συμβολή του Jan Švankmajer στην εξέλιξη του puppet animation υπήρξε καθοριστική, καθώς επαναπροσδιόρισε τη σχέση ανάμεσα στην ύλη, την κίνηση και την ψυχολογική εμπειρία του θεατή. Η εμφύχωση της κούκλας εντάσσεται στη θεωρητική παράδοση του ανοίκειου, όπου η αμφιβολία για το αν μια μορφή είναι ζωντανή ή μη λειτουργεί ως βασικός πυροδότης της ανοίκειας εμπειρίας, η «αβεβαιότητα ζωής» που περιγράφουν ο Jentsch (1906) και ο Freud (1955). Στο πλαίσιο αυτό, ο Švankmajer αντιμετωπίζει το animation ως διαδικασία αποκάλυψης της «λανθάνουσας ζωής» της ύλης, αναδεικνύοντας, όπως σημειώνει ο Cardinal, τις υφές, τις λεπτομερείς αλλαγές θέσης που παράγουν την ανοίχεια αίσθηση ζωής και την απτική ποιητική των αντικειμένων (Cardinal, 1995, σ. 22–25).

Η Chryssouli επισημαίνει ότι η συμβολή του Jan Švankmajer έγκειται στη διαμόρφωση μιας νέας υλικής ποιητικής, όπου η κίνηση του αντικειμένου λειτουργεί ως φορέας

ψυχοσωματικών εντάσεων και αισθητηριακής φόρτισης, υπερβαίνοντας την απλή μηχανική λειτουργία (Chryssouli, 2019, σ. 17–19). Όπως υποστηρίζει η ίδια, η προσέγγιση του Švankmajer άσκησε σημαντική επιρροή σε δημιουργούς όπως οι αδελφοί Quay, ενώ η Chryssouli συνδέει αυτή την αισθητική με τη σύγχρονη συζήτηση γύρω από το *Uncanny Valley* — το φαινόμενο κατά το οποίο ανθρωπόμορφες μορφές που μοιάζουν σχεδόν ανθρώπινες αλλά όχι πλήρως προκαλούν έντονη ανοικειότητα και ψυχική αστάθεια (Mori, 2012). Στο πλαίσιο αυτό, η κίνηση των ανθρωπόμορφων αντικειμένων τοποθετείται σε μια ζώνη αμφισημίας ανάμεσα στο οικείο και το ξένο, ενισχύοντας την ανοίκεια ατμόσφαιρα που χαρακτηρίζει τόσο το έργο του Švankmajer όσο και των Quay.

Επιπλέον, όπως δείχνει ο Jentsch, η αμφισημία ανάμεσα στο οικείο και το ξένο αποτελεί βασικό παράγοντα ανοικειότητας, καθώς η αβέβαιη κίνηση ανθρωπόμορφων μορφών ή αντικειμένων ενεργοποιεί μια αίσθηση ψυχικής αστάθειας και γνωστικής σύγχυσης (Jentsch, 1906). Στο ίδιο πλαίσιο, ο Freud υποστήριξε ότι η μετατόπιση ανάμεσα στο οικείο και το ανοίκειο παράγει μια ιδιαίτερη ψυχική εμπειρία, όπου το άψυχο φαίνεται να αποκτά ζωή (Freud, 1955/1919). Παράλληλα, στοιχεία όπως η παιδική σκληρότητα (η ωμή αλλά αθώα σχέση του παιδιού με το αντικείμενο) όπου η περιέργεια οδηγεί σε πράξεις διάλυσης ή βίαιης εξερεύνησης της ύλης και το γκροτέσκο, που αναγνωρίζει ο Βασιλειάδης (2006, σ. 12), επανέρχονται σε σύγχρονα έργα που διερευνούν τη σχέση σώματος–αντικειμένου, όπως οι ταινίες των αδελφών Quay (*Street of Crocodiles*, 1986), οι πρακτικές μνήμης του Boltanski (*Monument: The Children of Dijon*, 1986) ή οι γκροτέσκες πλαστικές μορφές της Djurberg (*The Parade*, 2011).

Εν κατακλείδι, στις σύγχρονες καλλιτεχνικές πρακτικές, η επίδραση του Švankmajer υπερβαίνει την αισθητική μίμηση και διαμορφώνει ένα ευρύτερο πλαίσιο, καθώς είναι εμφανής σε έργα που διερευνούν τη σχέση ανάμεσα στη κίνηση και την ψυχική εμπειρία του θεατή. Η εμψύχωση του άψυχου (the inanimate) επανεμφανίζεται σε σύγχρονες καλλιτεχνικές πρακτικές όπως σε εγκαταστάσεις και υβριδικές μορφές animation που αξιοποιούν αντικείμενα ως φορείς μνήμης και συναισθηματικών εντάσεων (Cardinal, 2006, σ. 18).

2. Ο ρόλος της κούκλας στη σύγχρονη τέχνη

2.1 Σύγχρονη, Φεμινιστική & Queer Τέχνη

Η σύγχρονη φεμινιστική και queer τέχνη που αξιοποιεί κούκλες, μετατρέπει το αντικείμενο σε ενεργό φορέα επιτελεστικότητας, αμφισβητώντας τις κανονιστικές αναπαραστάσεις φύλου, σώματος και επιθυμίας. Στη φεμινιστική performance, η θεωρητικός Amelia Jones αναδεικνύει ότι το σώμα, ακόμη και όταν αντικαθίσταται από ένα τεχνητό ή μη-ανθρώπινο υποκατάστατο, παραμένει τόπος διαπραγμάτευσης, ταυτότητας και εξουσίας (Jones, 1998, σ. 32–35, 84–90). Στο πλαίσιο αυτό, η κούκλα λειτουργεί ως performing subject, δηλαδή ως υποκατάστατο σώμα που αναλαμβάνει τον ρόλο του επιτελεστή και φέρει πάνω του τις κοινωνικές προβολές που συγκροτούν το φύλο, αποδομώντας την ψευδαίσθηση της παθητικότητας. Η χρήση μανεκέν ή ανθρωπόμορφων αντικειμένων σε φεμινιστικές πρακτικές υπογραμμίζει το κατασκευασμένο γυναικείο σώμα της αναπαράστασης, αναδεικνύοντας πώς το βλέμμα και οι κοινωνικές προσδοκίες διαμορφώνουν την εικόνα του σώματος και μετατρέπουν το αντικείμενο σε κριτικό εργαλείο. Σε αυτό το πλαίσιο, η κούκλα δεν αποτελεί απλώς αναπαράσταση του σώματος, αλλά ένα υλικό και συμβολικό πεδίο πάνω στο οποίο προβάλλονται, αμφισβητούνται και επαναδιαπραγματεύονται οι κοινωνικές κατασκευές του φύλου και της ταυτότητας.

Η queer θεωρία του Halberstam εισάγει μια αισθητική της «αποτυχίας», όπου τα μη κανονιστικά σώματα και αντικείμενα αποκτούν δημιουργική δύναμη (Halberstam, 2011). Η Barbie, ως εμβληματικό προϊόν μαζικής κουλτούρας, γίνεται queer μορφή όταν αποσυνδέεται από την ετεροκανονική αφήγηση που τη συνοδεύει. Η κούκλα λειτουργεί ως εργαλείο αντίστασης απέναντι σε στερεότυπα φύλου μέσα από την υπερβολή, όπως η έμφαση σε υπερμεγέθεις αναλογίες ή έντονα χρωματικά στοιχεία, μέσα από την παραμόρφωση, ή ακόμη, την αποσυναρμολόγηση και επανασύνθεση των μελών της σε μη κανονιστικές μορφές. Η ειρωνική, θεατρική και υπερ-θηλυκοποιημένη προσέγγιση που μετατρέπει τη θηλυκότητα σε σκόπιμη υπερβολή (Sontag, 1964) χαρακτηρίζεται ως camp αισθητική. Πρακτικές όπως η μετατροπή της Barbie σε drag-εικόνα ή η χρήση λαμπερών, υπερ-στυλιζαρισμένων κοστούμιών είναι στοιχεία που συναντά κανείς σε έργα καλλιτεχνών όπως η Leigh Bowery ενώ η Cindy Sherman διερευνά αντίστοιχα την κατασκευασμένη φύση της ταυτότητας μέσα από φωτογραφικές μεταμορφώσεις και σκηνοθετημένες περσόνες.

Αυτή η queer αποδόμηση του σώματος συνδέεται με τη θεωρητική συμβολή της Judith Butler, η οποία επαναδιαπραγματεύεται τα όρια του σώματος και της πολιτικής του φύλου μέσα από μια «νέα σωματική οντολογία» που θεμελιώνεται στην ευαλωτότητα και την αμοιβαία εξάρτηση (Wearing, 2023). Στη σύγχρονη αντικειμενοκεντρική performance, το Theatre-Rites τονίζει την αυτονομία του αντικειμένου και τον ενεργό του ρόλο στη διαμόρφωση της δραματουργίας (Theatre-Rites, 2019). Η κούκλα δεν λειτουργεί πλέον ως μίμηση του ανθρώπινου σώματος, αλλά ως αυτόνομο στοιχείο που παράγει νέες σχέσεις, νέες αφηγήσεις και μια ρευστή, queer χωρικότητα.

2.1.1 Laurie Simmons

Η Laurie Simmons, Αμερικανίδα φωτογράφος και κινηματογραφίστρια που γεννήθηκε το 1949 στη Νέα Υόρκη, αποτελεί μία από τις πλέον χαρακτηριστικές δημιουργούς που μεταφέρουν τις φεμινιστικές και queer αναγνώσεις της κούκλας στην εικαστική πράξη, αναπτύσσοντας ένα συνεκτικό corpus γύρω από το υβριδικό, επιτελεστικό και μη-ανθρώπινο σώμα. Από τα πρώιμα σκηνοθετημένα κουκλόσπιτα (dollhouse tableaux) της δεκαετίας του 1970 έως τις πρόσφατες σειρές με κούκλες φυσικού μεγέθους (life-size love dolls), γαστρίμυθα ανδρείκελα (ventriloquist dummies), περιπατητικά αντικείμενα (walking objects) και ερμηνευτές με κοστούμια κούκλας (kigurumi performers), η Simmons διερευνά συστηματικά την κούκλα ως φορέα ταυτότητας, επιθυμίας και ψυχολογικής προβολής. Η μετάβαση αυτή δεν αφορά απλώς την αλλαγή κλίμακας ή υλικού, αλλά τη μετατόπιση από το οικιακό μικρο-θέαμα στο επιτελεστικό, υβριδικό σώμα που ενεργοποιείται μέσα από πρακτικές εμπύχωσης και προσωποποίησης.



Εικ. 28. Laurie Simmons, *Blonde/Red Dress/Kitchen*, από τη σειρά *Interiors*, 1978. MoMA, The Museum of Modern Art, New York. Ανακτήθηκε 1/5/2026 από: Museum of Modern Art (MoMA).

Στις πρώτες της φωτογραφίες, η Simmons χρησιμοποιεί μινιατούρες και εσωτερικά κουκλόσπιτων για να αποδώσει την ψυχολογία του οικιακού χώρου. Η καλλιτέχνιδα συνειδητοποίησε τη δυναμική της κούκλας όταν, όπως σημειώνει ο Tomkins (2012, σ. 2), μετά από μήνες φωτογράφισης άδειων δωματίων «αποφάσισε να βάλει μέσα μια κούκλα». Η κούκλα λειτουργεί ως υποκατάστατο σώματος, επιτρέποντας την κατασκευή μιας σκηνοθετημένης πραγματικότητας που αποκαλύπτει τις εντάσεις ανάμεσα στο οικείο και το ανοίκειο. Η χρήση της μινιατούρας δεν περιορίζεται σε μια αισθητική επιλογή αποτελεί μέσο αποστασιοποίησης, αλλά και προβολής έμφυλων ρόλων, σε πλήρη συνάφεια με τις φεμινιστικές αναλύσεις της performance.

Η στροφή της Simmons προς το ανθρώπινου μεγέθους (life-size) αντικείμενο κορυφώνεται στη σειρά *The Love Doll* (2009–2010), όπου μια ιαπωνική κούκλα-σύντροφος (love doll) τοποθετείται σε πραγματικούς οικιακούς χώρους. Ο Kastner επισημαίνει ότι η κλίμακα και η προσωποποίηση της κούκλας δημιουργούν μια νέα συναισθηματική εγγύτητα, μετατοπίζοντας το έργο από την ειρωνική απόσταση της Ομάδας Pictures (Pictures Generation) σε μια πιο προσωπική, σχεδόν μητρική σχέση (Kastner, 2011, σ. 1). Η Ομάδα Pictures ήταν ένα καλλιτεχνικό ρεύμα της δεκαετίας του '70–'80 που αξιοποιούσε εικόνες από τη μαζική κουλτούρα με κριτική, συχνά ειρωνική διάθεση· η Simmons συνδέεται με αυτή την παράδοση μέσω της χρήσης κατασκευασμένων σκηνικών και αντικειμένων ως σχολίου πάνω στη θηλυκότητα. Στη *Love Doll*, όμως, απομακρύνεται από αυτή την αποστασιοποιημένη στάση και προσεγγίζει την κούκλα-σύντροφο ως φορέα συναισθηματικής και ψυχολογικής φόρτισης, υπονομεύοντας την ετεροκανονική αφήγηση που συνοδεύει τη θηλυκότητα των κούκλων-συντρόφων. Η κούκλα γίνεται έτσι ένα queer σώμα, ικανό να παράγει νέες μορφές οικειότητας και επιθυμίας.



Εικ.29. Laurie Simmons, *The Music of Regret, Act I (Dummies)*, 2005–2006, Still από το πρώτο μέρος της ταινίας. Ανακτήθηκε 1/5/2026 από: Quad Cinema.

Η διερεύνηση της επιτελεστικότητας επεκτείνεται στην ταινία της *The Music of Regret* (2005–2006), όπου η Simmons χρησιμοποιεί γαστρίμυθα ανδρείκελα, λαστιχένιες χειρόκουκλες και τα περίφημα περιπατητικά αντικείμενα. Η Yablonsky σημειώνει ότι στο τρίτο μέρος της ταινίας αντικείμενα όπως ένα άρωμα ή ένα βιβλίο γίνονται «walk on little doll legs» (Yablonsky, 2006, σ. 1), καθώς η κίνησή τους παράγεται από χορευτές που τα χειρίζονται και τους προσδίδουν μικρά πόδια-κούκλας. Η κίνηση αυτή μετατρέπει το αντικείμενο σε performer, αποκαλύπτοντας την ένταση ανάμεσα στη μη-ανθρώπινη μορφή και την ανθρώπινη επιθυμία. Η μουσική του Rohatyn προσδίδει στα αντικείμενα μια απροσδόκητη συναισθηματική βαρύτητα, δημιουργώντας μια αφήγηση όπου η σιωπή και η μη-ανθρώπινη επιτελεστικότητα αποκτούν δραματουργική δύναμη (Yablonsky, 2006, σ. 2).

Επιπλέον, η Simmons στη σειρά *Kigurumi, Dollers and How We See* (2014) επεκτείνει τη διερεύνηση της μάσκας και της μεταμόρφωσης. Η Binlot περιγράφει πώς οι συμμετέχοντες του έργου, φορώντας εφαρμοστές στολές που καλύπτουν ολόκληρο το σώμα (zentai bodysuits) και anime-μορφές μάσκες, δίνουν ένα νέο χαρακτήρα αμέσως μόλις μεταμφιεστούν (Binlot, 2014, p. 1). Η μάσκα λειτουργεί ως μέσο αποστασιοποίησης από την ανθρώπινη ταυτότητα, επιτρέποντας την ανάδυση ενός άλλου, κατασκευασμένου εαυτού. Η Simmons συνδέει αυτή τη διαδικασία με τις πρώιμες φωτογραφίες της, όπου οι πλαστικές

κούκλες υποκαθιστούν το ανθρώπινο σώμα, δημιουργώντας μια γραμμική σχέση ανάμεσα στο αντικείμενο και το performer.

Γενικότερα, το καλλιτεχνικό έργο της Laurie Simmons αποδεικνύει ότι η αισθητική της κούκλας έχει επιρροή στη σύγχρονη οπτική κουλτούρα. Η κούκλα λειτουργεί ως φορέας αναζήτησης ταυτότητας, επιθυμίας, ψυχολογικής προβολής και στυλιστικής επιτέλεσης, επιβεβαιώνοντας την ευελιξία και τη θεωρητική της πυκνότητα.



Εικ.30. Laurie Simmons, Yellow Hair / Red Coat / Umbrella / Snow, από τη σειρά Kigurumi, Dollers and How We See, 2014. Ανακτήθηκε στις 1/5/2026 από: Laurie Simmons Studio.

Για το *The Letters*, ιδιαίτερα σημαντική υπήρξε η χρήση της κούκλας ως υποκατάστατου σώματος μέσα σε ένα σκηνοθετημένο περιβάλλον. Η αξιοποίηση μικρής κλίμακας σκηνών, η οργάνωση εσωτερικών χώρων ως φορέων αφήγησης και η σύνδεση της κούκλας με τη φωτογραφική και κινηματογραφική καταγραφή λειτούργησαν ως βασικά σημεία αναφοράς για τον σχεδιασμό του έργου. Η επιρροή της Simmons εντοπίζεται κυρίως στη διαμόρφωση των χαρακτήρων και στη δημιουργία ενός υβριδικού αφηγηματικού περιβάλλοντος όπου οι κούκλες λειτουργούν ως φορείς μνήμης, προβολής και αφήγησης.

2.2 Η κούκλα στο animation και στο περιβάλλον gallery

Στη σύγχρονη εικαστική πρακτική, το animation έχει μετατοπιστεί από το κινηματογραφικό πλαίσιο προς το περιβάλλον της γκαλερί, όπου λειτουργεί ως εγκατάσταση και ως αντικείμενο. Όπως επισημαίνει ο Wells (1998), η χειροποίητη κίνηση και η υλικότητα των μορφών αποτελούν βασικά στοιχεία που διαφοροποιούν το animation από άλλες μορφές κινούμενης εικόνας, επιτρέποντας στην κούκλα να λειτουργήσει ως σωματική παρουσία και όχι απλώς ως αφηγηματικό εργαλείο. Στο έργο του William Kentridge και της Nathalie Djurberg, η υφή των υλικών, η κατασκευασμένη σωματικότητα και η χωρική παρουσίαση των μορφών διαμορφώνουν δύο διαφορετικές αλλά εξίσου έντονες προσεγγίσεις. Ο Kentridge αξιοποιεί τη φιγούρα ως πολιτικό και χειρονομακό ίχνος, ενώ η Djurberg δημιουργεί ψυχολογικά φορτισμένα σώματα που κινούνται μέσα σε υβριδικούς, πειραματικούς κόσμους. Οι δύο παραπάνω πρακτικές αναδεικνύουν το animation ως πεδίο όπου η κούκλα λειτουργεί όχι μόνο ως αντικείμενο αλλά και ως ενεργό σώμα που παράγει νόημα μέσα από την κίνηση και την υλικότητά του.

2.2.1 Η κούκλα στο έργο του William Kentridge

Ο William Kentridge (γ.1955) αποτελεί μία από τις σημαντικότερες μορφές της σύγχρονης διεθνούς τέχνης, με πολυδιάστατο έργο που συνδυάζει σχέδιο, κινούμενη εικόνα, θέατρο, όπερα και εγκαταστάσεις. Με αφετηρία το Γιοχάνεσμπουργκ, όπου ζει και εργάζεται, διαμόρφωσε την καλλιτεχνική του γλώσσα μέσα στο πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο του απαρτχάιντ και της μετα-απαρτχάιντ Νότιας Αφρικής, το οποίο, όπως επισημαίνει ο Huyssen, καθόρισε τη θεματική του γύρω από τη μνήμη, τη βία και την ιστορική ευθύνη (Huyssen, 2017, σ. 80).

Η τεχνική του στην κινούμενη εικόνα βασίζεται στη σταδιακή μεταμόρφωση του σχεδίου, με συνεχείς διαγραφές και επανασχεδιάσεις. Η Hagström-Ståhl αναλύει αυτή τη διαδικασία ως έναν τρόπο όπου το ίχνος του παρελθόντος παραμένει ορατό πάνω στο χαρτί, μετατρέποντας την ίδια την πράξη του σχεδίου σε μηχανισμό μνήμης και επεξεργασίας της απώλειας (Hagström-Ståhl, 2010, σ. 346). Η κινούμενη εικόνα του Kentridge δεν επιδιώκει την ψευδαίσθηση της καθαρής κίνησης, αλλά την ανάδειξη της ίδιας της διαδικασίας.



Εικ. 31. William Kentridge & Handspring Puppet Company, *Woyzeck on the Highveld* (1992).
Στιγμιότυπο από την παράσταση. Φωτογραφία: Baraniy Richárd. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από:
Trafó House of Contemporary Arts.

Η συνεργασία του με τη Handspring Puppet Company από τις αρχές της δεκαετίας του 1990 υπήρξε καθοριστική για τη διαμόρφωση της σκηνικής του γλώσσας. Ο Kentridge έχει αναφέρει ότι η αφετηρία της πρώτης τους συνεργασίας ήταν οι ξύλινες κούκλες και ο τρόπος κατασκευής τους, γεγονός που δείχνει ότι η κούκλα δεν εντάχθηκε συμπληρωματικά στο έργο του, αλλά αποτέλεσε το σημείο εκκίνησης της σκηνικής του πρακτικής (Kentridge & Kaplan, 2005, σ. 28). Στο πλαίσιο αυτό, η κούκλα λειτουργεί ως ενεργό σώμα, το οποίο συνδιαμορφώνει τη δράση και τη δραματουργία. Οι Kohler και Jones επισημαίνουν ότι η κούκλα στο έργο του Kentridge είναι «σημειωτικό σύστημα» που ενεργοποιείται μέσα από τη χειρονομία και τη συνεργασία των εμψυχωτών, δημιουργώντας ένα σύνθετο δίκτυο σχέσεων ανάμεσα στο ανθρώπινο και το μηχανικό (Kohler, Jones & Luther, 2009, σ. 345).

Στο θέατρο, η κινούμενη εικόνα δεν κυριαρχεί πάνω στην κούκλα ή στους ηθοποιούς. Ο Kentridge τονίζει ότι η προβολή αποτελεί μόνο ένα από τα στοιχεία του σκηνικού κόσμου, γεγονός που υπογραμμίζει την πρόθεσή του να δημιουργεί πολυεπίπεδες σκηνικές συνθέσεις όπου η κούκλα, η σκιά, η προβολή και το ανθρώπινο σώμα συνυπάρχουν ισότιμα (Kentridge & Kaplan, 2005, σ. 29). Η κούκλα δεν λειτουργεί ως εικονογραφική αναπαράσταση, αλλά ως αυτόνομος φορέας δράσης.



**Εικ.32. William Kentridge, *Il Ritorno d'Ulisse* (1998). John Jay College Theater, Νέα Υόρκη, 2004.
Φωτογραφία: Johan Jacobs–LaMonnaie. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: Artforum.**

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χρήση της κούκλας στην όπερα *“Η επιστροφή του Οδυσσέα”*, όπου ο Kentridge για να δημιουργήσει δύο εκδοχές του ίδιου χαρακτήρα, έναν ευάλωτο Οδυσσέα, ξαπλωμένο και ακινητοποιημένο, και έναν δεύτερο που κινείται ηρωικά προς την επανένωση με την Πηνελόπη, αξιοποιεί την κούκλα. Η διπλή αυτή παρουσία, που δεν θα ήταν εφικτή μόνο με ανθρώπινο ηθοποιό, αναδεικνύει την κούκλα ως μέσο πολλαπλότητας καισχάσης της ταυτότητας (Kentridge & Kaplan, 2005, σ. 31).

Η σκηνική σκέψη του Kentridge επηρεάζεται επίσης από την εκπαίδευσή του με τις «ουδέτερες μάσκες», οι οποίες τον οδήγησαν σε μια αντίληψη της ερμηνείας όπου η έκφραση δεν προκύπτει από το πρόσωπο αλλά από το σώμα. Η κούκλα, ως σώμα χωρίς πρόσωπο, ενσαρκώνει αυτή τη λογική, όπου η σημασία παράγεται μέσα από τη χειρονομία, την κίνηση και τη σχέση με τον χώρο (Kentridge & Kaplan, 2005, σ. 33).

Τέλος, ο Kentridge αναγνωρίζει ότι η κούκλα δεν είναι ένα απλό παθητικό μέσο αλλά παράγοντας που επηρεάζει τις σκηνικές αποφάσεις. Οι δυνατότητες και οι περιορισμοί της καθοδηγούν τη δραματουργία και τη μορφή της παράστασης, επιτρέποντας την ανάπτυξη μιας σκηνικής γλώσσας που βασίζεται στη συνεργασία ανθρώπινων και μη ανθρώπινων σωμάτων (Kentridge & Kaplan, 2005, σ. 34). Σε αυτό το πλαίσιο, ο Sanders επισημαίνει ότι η κινούμενη εικόνα του Kentridge μπορεί να ιδωθεί ως μια γενικευμένη μορφή κουκλοθεάτρου, όπου η κούκλα λειτουργεί ως θεωρητικό μοντέλο για την κατανόηση της κίνησης και της αναπαράστασης (Sanders, 2023, σ. 3).

Παρότι ο Kentridge δεν ανήκει στο πεδίο του puppet animation με τον ίδιο τρόπο που ανήκουν δημιουργοί όπως η Nathalie Djurberg ή ο Jan Švankmajer, η συμβολή του είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κατανόηση της σχέσης ανάμεσα στο θέατρο, την κινούμενη εικόνα και την κούκλα. Η έμφαση που δίνει στο ίχνος, στη μνήμη, στη διαδικασία της μεταμόρφωσης και στη συνύπαρξη διαφορετικών μέσων μέσα στο ίδιο σκηνικό περιβάλλον αποτέλεσε ουσιαστικό σημείο αναφοράς για το *The Letters*. Ειδικότερα, επηρέασε την αντίληψη του έργου ως υβριδικού συστήματος όπου η κούκλα, η κινούμενη εικόνα, η περφόρμανς και ο χώρος συνυπάρχουν ισότιμα, χωρίς σαφή διαχωρισμό ανάμεσα στα επιμέρους μέσα.

2.2.2 Η κούκλα στο έργο της Nathalie Djurberg

Η Nathalie Djurberg, Σουηδή καλλιτέχνη, γεννήθηκε το 1978 και δραστηριοποιείται διεθνώς από τις αρχές της δεκαετίας του 2000, έχει καθιερωθεί ως μία από τις πιο ανατρεπτικές παρουσίες στο σύγχρονο stop-motion animation. Το έργο της Nathalie Djurberg αποτελεί ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα σύγχρονης εικαστικής πρακτικής όπου η παιδική αισθητική του stop-motion συναντά σκοτεινές, ενσώματες και συχνά τραυματικές αφηγήσεις. Η Djurberg αξιοποιεί τη λεγόμενη αισθητική της *low-tech crudity* (την αδέξια κίνηση και την ατελή μοντελοποίηση) ώστε να δημιουργήσει ένα σύμπαν όπου το σώμα παραμορφώνεται, διαλύεται και επανασυντίθεται σε μια συνεχή διαδικασία μετάβασης ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τερατώδες (Bedford, 2009). Η αντίφαση ανάμεσα στην παιδική υλικότητα της πλαστελίνης και στη βίαιη, συχνά σεξουαλικά φορτισμένη δράση, παράγει μια αισθητική που είναι ταυτόχρονα γοητευτική και αποκρουστική.



Εικ.33. Nathalie Djurberg & Hans Berg, It's the Mother (2008). Βίντεο, 6'.. Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: Julia Stoschek Foundation.

Στο *It's the Mother*, ίσως το πιο χαρακτηριστικό έργο της, η Djurberg παρουσιάζει μια μητέρα που απορροφά τα παιδιά της πίσω στο σώμα της, μέσα από μια διαδικασία που συνδυάζει πόνο, παραμόρφωση και μια σκοτεινή αλληγορία της μητρότητας. Η Kim Rosenfield περιγράφει πώς η θέαση του έργου οδηγεί τον θεατή σε μια κατάσταση «παγωμένης» αποσύνδεσης, καθώς η επαναληπτική είσοδος και έξοδος των παιδιών δημιουργεί ένα κλειστό σύστημα χωρίς δυνατότητα μετασχηματισμού ή παραγωγής νέου νοήματος (Rosenfield, 2012). Η μητέρα γίνεται ένα δοχείο που δεν μπορεί να περιέξει και ένα σώμα που καταρρέει υπό το βάρος της επιθυμίας των άλλων.

Η ψυχαναλυτική ανάγνωση του έργου έχει ιδιαίτερη σημασία. Η Amy Schwartz Cooney (2012) συνδέει το *It's the Mother* με τις έννοιες της περιορισμένης ικανότητας συγκράτησης (containment) και της μαζοχιστικής αυτοθυσίας, όπως αυτές αναπτύχθηκαν από τον Bion και τον Winnicott. Στην Djurberg η μητέρα δεν επιβιώνει ψυχικά από την επιθετικότητα των παιδιών· αντίθετα, η μη-ανταπόδοση της βίας οδηγεί σε μια καταστροφική συγχώνευση, όπου ούτε η μητέρα ούτε τα παιδιά αποκτούν εξωτερικότητα ή υποκειμενικότητα. Η σκηνή λειτουργεί ως αλληγορία για τις περιπτώσεις όπου η μητρική φιγούρα γίνεται «χρήσιμο αντικείμενο» μέχρι σημείου διάλυσης (Schwartz Cooney, 2012). Η Catherine Terblanche (2014) επεκτείνει αυτή την ανάγνωση συνδέοντας τη Djurberg με το Οιδιπόδειο σύμπλεγμα, την παθολογία της επιθυμίας και τον ακρωτηριασμό ως μοτίβο που επανέρχεται στα έργα της.

Στο *The Necessity of Loss* (2006), η Djurberg παρουσιάζει έναν άντρα που ακρωτηριάζεται μέχρι να μείνει μόνο το κεφάλι του, το οποίο χρησιμοποιείται ως φαλλικό αντικείμενο. Η Terblanche ερμηνεύει αυτή τη διαδικασία ως σχόλιο πάνω στην κοινωνική αμηχανία απέναντι στη διαφορετικότητα, αλλά και ως ανατροπή των φροϋδικών φόβων περί ευνουχισμού και απώλειας της εξουσίας. Η Terblanche (2014) ερμηνεύει το ακρωτηριασμένο σώμα ως μορφή «otherness», συνδέοντας το έργο με ζητήματα κοινωνικής ορατότητας, αποκλεισμού και αναπαράστασης της σωματικής διαφορετικότητας.

Επίσης, η Djurberg αξιοποιεί το παραμύθι ως εργαλείο για να μιλήσει για την ανθρώπινη βία, την επιθυμία και την απώλεια. Ο John Peter Nilsson (2008) επισημαίνει ότι τα έργα της ξεκινούν από μια παιδική, αθώα αισθητική, αλλά γρήγορα μετατρέπονται σε σκηνές όπου η φύση, τα ζώα και οι άνθρωποι εμπλέκονται σε πράξεις ωμής επιθετικότητας. Το παραμύθι λειτουργεί ως «όχημα» που επιτρέπει στη βία να γίνει ανεκτή, καθώς η αισθητική απόσταση μεταφέρει το τραύμα στη φαντασία του θεατή. Η Djurberg δημιουργεί έναν κόσμο όπου η επιθυμία για μεταμόρφωση, η αγριότητα της φύσης και η φαντασίωση της υπέρβασης του θανάτου συνυπάρχουν σε μια συνεχή, επαναληπτική κίνηση (Nilsson, 2008).

Τελικά, το έργο της Djurberg δεν αφορά μόνο τη βία ή τη σεξουαλικότητα, αλλά την υλικότητα του σώματος ως πεδίο φαντασιακής και ψυχικής διαπραγμάτευσης. Οι κούκλες από πλαστελίνη έχουν έναν εύπλαστο και ασταθή χαρακτήρα και γίνονται το ιδανικό μέσο για να αποδοθεί ένα σώμα που δεν είναι ποτέ σταθερό, ποτέ ολοκληρωμένο, αλλά πάντα σε διαδικασία γίνεσθαι. Η Djurberg δημιουργεί έναν κόσμο όπου το ανθρώπινο σώμα, η μητρότητα, η επιθυμία και ο τρόμος συνυπάρχουν σε μια αέναη, σκοτεινή χορογραφία.

Η επιρροή της Djurberg στο *The Letters* αφορά κυρίως την αντιμετώπιση της κούκλας ως σώματος σε διαρκή μεταμόρφωση και τη χρήση του stop-motion ως εργαλείου παραγωγής ατμόσφαιρας. Οι δοκιμές animation αξιοποίησαν αντίστοιχα την ασυνέχεια της κίνησης και τη χειροποίητη αισθητική, επιδιώκοντας να αναδείξουν την εύθραυστη και ασταθή φύση των χαρακτήρων. Η σύνδεση ανάμεσα στο παράδοξο, το σκοτεινό στοιχείο και την παιδική οπτική υπήρξε επίσης καθοριστική.

2.3 Ιστορικές και πολιτισμικές αφηγήσεις με μαριονέτες

Οι μαριονέτες στη σύγχρονη τέχνη λειτουργούν ως ιδιαίτερα αποτελεσματικό μέσο για την αναπαράσταση ιστορικών και πολιτισμικών αφηγήσεων, επειδή συνδυάζουν την υλικότητα του αντικειμένου με την κίνηση του εμψυχωτή, δημιουργώντας μια απόσταση από τον ρεαλισμό και επιτρέποντας την κριτική επεξεργασία του παρελθόντος. Η υβριδική τους φύση ,ταυτόχρονα αντικείμενο και «σώμα», τις καθιστά κατάλληλες για την ανάδειξη τραυματικών ή αμφιλεγόμενων ιστοριών, καθώς η τεχνητότητά τους υπενθυμίζει ότι κάθε ιστορική αφήγηση είναι κατασκευή. Όπως επισημαίνει η Seggerman, η υλικότητα της μαριονέτας ενεργοποιεί μια διαδικασία αναστοχασμού, μετατοπίζοντας την προσοχή από το ιστορικό γεγονός στη διαδικασία αναπαράστασής του (Seggerman, 2016). Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και η πρακτική του Wael Shawky, η οποία αναλύεται στην επόμενη υποενότητα.

2.3.1 Wael Shawky

Ο Wael Shawky (1971) αποτελεί μία από τις σημαντικότερες μορφές της σύγχρονης αραβικής καλλιτεχνικής σκηνης, με έργο που συνδυάζει κινηματογράφο, μουσική, σκηνική δράση, μαριονέτες και εγκαταστάσεις. Με αφετηρία την Αλεξάνδρεια, όπου ζει και εργάζεται, διαμόρφωσε την καλλιτεχνική του γλώσσα μέσα στο ιστορικό και πολιτικό πλαίσιο της μετααποικιακής Αιγύπτου, εστιάζοντας στη μνήμη, την ιστορική αφήγηση και την αποδόμηση των κυρίαρχων αποικιακών ερμηνειών. Όπως επισημαίνει η El Rashidi, το έργο του Shawky λειτουργεί ως μορφή «αναθεωρητικής ιστορίας», καθώς διερευνά τα κενά, τις σιωπές και τις αντιφάσεις των επίσημων αφηγήσεων (El Rashidi, 2025).

Στο έργο του Drama 1882 που αναφέρεται στα γεγονότα του 1882, ο Shawky επανεξετάζει την εξέγερση του Αχμέτ Ουράμπι και τη βρετανική επέμβαση, φωτίζοντας τις αβεβαιότητες γύρω από το ποιος προκάλεσε την κρίση που οδήγησε στον βομβαρδισμό της Αλεξάνδρειας. Η σκηνική γλώσσα του έργου χαρακτηρίζεται από αργή, τελετουργική κίνηση και απόλυτη απουσία συναισθηματικής έκφρασης, καθώς οι ερμηνευτές κινούνται με ρυθμική ταλάντωση, δημιουργώντας ένα περιβάλλον όπου η ιστορία παρουσιάζεται ως διαδικασία και όχι ως σταθερό γεγονός (El Rashidi, 2025). Τα σκηνικά, με έντονα χρώματα και γεωμετρικές φόρμες, λειτουργούν ως αυτόνομες εικαστικές επιφάνειες που δημιουργούν μια αφήγηση με πολλά στρώματα, όπου το παρελθόν και το παρόν εμφανίζονται ταυτόχρονα.

Η ανάλυση του Judah για το ίδιο έργο υπογραμμίζει ότι η σκηνική σύνθεση του Shawky λειτουργεί σαν «κινούμενη ζωγραφική», όπου η δράση μοιάζει να αιωρείται ανάμεσα στο θέατρο και την εικαστική εγκατάσταση. Η απουσία δραματικής έντασης και η έμφαση στη ρυθμική κίνηση δημιουργούν μια μορφή θεάτρου που δεν επιδιώκει την ψευδαίσθηση της αλήθειας, αλλά την ανάδειξη της τεχνητότητας της ιστορικής αναπαράστασης. Ο Judah επισημαίνει ότι η σκηνική πράξη του Shawky λειτουργεί ως μηχανισμός αναστοχασμού πάνω στην ίδια τη διαδικασία με την οποία γράφεται η ιστορία, αποκαλύπτοντας τις ασυνέχειες και τις πολλαπλές οπτικές που τη συγκροτούν (Judah, 2025).



Εικ.34. Wael Shawky, *Cabaret Crusades III: The Secrets of Karbala* (2015). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: [The List](#).

Καθοριστικό στοιχείο της πρακτικής του Shawky αποτελεί η χρήση της μαριονέτας, η οποία δεν λειτουργεί ως απλό αντικείμενο αλλά ως ενεργό σώμα που συνδιαμορφώνει τη δράση. Στην τριλογία που αναφέρεται στις Σταυροφορίες, οι μαριονέτες, κατασκευασμένες από κεραμικό ή γυαλί, φέρουν ταυτόχρονα την υλικότητα του αντικειμένου και το ίχνος της ανθρώπινης κίνησης. Η Seggerman επισημαίνει ότι ο θεατής, έχοντας δει τις μαριονέτες σε προθήκες πριν από την προβολή, εισέρχεται στην αφήγηση με αυξημένη επίγνωση της υλικότητάς τους, γεγονός που μετατοπίζει την προσοχή από το ιστορικό περιεχόμενο στη διαδικασία παραγωγής (Seggerman, 2016). Ο χαρακτηριστικός ήχος των γυάλινων βλεφάρων, που επαναλαμβάνεται επίμονα, λειτουργεί ως υπενθύμιση της τεχνητότητας της ιστορικής αναπαράστασης.

Η μουσική αποτελεί επίσης κεντρικό άξονα της δραματουργίας του Shawky. Στο έργο που μεταφράζει το μεσαιωνικό έπος του Ρολάνδου στα αραβικά, η χρήση της μουσικής των δυτών μαργαριταριών από τον Κόλπο δημιουργεί μια απροσδόκητη συνάντηση ανάμεσα σε δύο πολιτισμικά συστήματα αφήγησης. Η Arfara αναλύει αυτή την επιλογή ως μορφή αναχρονισμού, όπου διαφορετικές χρονικότητες συνυπάρχουν και αλληλοφωτίζονται, αποδομώντας την ιδέα μιας ενιαίας ιστορικής αλήθειας (Arfara, 2022). Η μουσική, ως ίχνος μιας προ-πετρελαϊκής κοινωνίας, λειτουργεί ως φορέας μνήμης και ως σχόλιο πάνω στις κοινωνικές μεταβολές που διαμόρφωσαν την περιοχή.



Εικ.35. Wael Shawky, *Cabaret Crusades: The Path to Cairo* (2012). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: Kunsthhaus Bregenz.

Η συμβολή του Shawky στη σύγχρονη τέχνη έγκειται ακριβώς σε αυτή τη δυνατότητα να μετατρέπει την ιστορία σε σκηνικό σώμα. Μέσα από τη σύμπραξη των εμψυχωτών με τις μαριονέτες, οι οποίες λειτουργούν ως μηχανικά σώματα στη σκηνική δράση, καθώς και μέσα από τη χρήση τελετουργικής κίνησης, μουσικής και υλικότητας, δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου η ιστορία δεν παρουσιάζεται ως σταθερή αφήγηση, αλλά ως διαδικασία συνεχούς μετασχηματισμού. Η μαριονέτα επιτρέπει στον καλλιτέχνη να διερευνήσει ζητήματα εξουσίας, ευθύνης και συλλογικής μνήμης, προσφέροντας μια νέα, κριτική πρόσβαση στο παρελθόν.

Για το *The Letters*, ιδιαίτερα σημαντική υπήρξε η αντίληψη της κούκλας ως φορέα αφήγησης. Η χρήση χειροποίητων μορφών μέσα σε ένα σκηνικά οργανωμένο περιβάλλον, καθώς και η έμφαση στην υλικότητα των μορφών, επηρέασαν τον τρόπο με τον οποίο οργανώθηκε ο αφηγηματικός κόσμος της εγκατάστασης. Παράλληλα, η σχέση αντικειμένου, χώρου και θεατή αποτέλεσε βασικό σημείο αναφοράς.

2.4 Σύγχρονη κουκλοθεατρική πρακτική και υβριδική σωματικότητα

Στο πλαίσιο της σύγχρονης τέχνης η κούκλα επεκτείνεται σε υβριδικές μορφές ζωντανής τέχνης όπου το ανθρώπινο σώμα και το τεχνητό σώμα συνδιαμορφώνουν μια ενιαία, ενσωματωμένη σκηνική οντότητα. Σε αυτό το πεδίο εντάσσονται δημιουργοί που προέρχονται από διαφορετικές καλλιτεχνικές παραδόσεις, αλλά συγκλίνουν στη διερεύνηση της σχέσης ανθρώπου και αντικειμένου μέσα από πρακτικές ενσωμάτωσης και υβριδικότητας. Η Natacha Belova προέρχεται από τον χώρο του θεάτρου και αναπτύσσει μια

σκηνική πρακτική όπου ο χειριστής και η κούκλα λειτουργούν ως ενιαίο σώμα. Η Ika Škobolina, με αφετηρία τον χορό και τη σωματική performance, προσεγγίζει την κούκλα ως προέκταση της κίνησης και ως μέσο μεταμόρφωσης του χορευτικού σώματος. Παρά τις διαφορετικές καλλιτεχνικές τους βάσεις, και οι δύο συμβάλλουν καθοριστικά στη σύγχρονη αντίληψη της κουκλοθεατρικής τέχνης (puppetry) ως διακαλλιτεχνικής μορφής τέχνης που διευρύνει τα όρια του ενσωματωμένου σώματος.

2.4.1 Natacha Belova

Η Natacha Belova, γεννημένη το 1969 στην Αγία Πετρούπολη και εγκατεστημένη στο Βέλγιο από το 1995, είναι σκηνογράφος και δημιουργός κούκλας με διεθνή παρουσία, γνωστή για τις παραστάσεις που διερευνούν τη σχέση ανάμεσα στο ανθρώπινο σώμα και την κούκλα. Με σπουδές στην ιστορία και πολυετή εμπειρία στο θέατρο, έχει αναπτύξει μια ιδιαίτερη πρακτική που εστιάζει στη σχέση ανάμεσα στο ανθρώπινο σώμα και την κούκλα, διερευνώντας πώς η χειρονομία, η κίνηση και η παρουσία του χειριστή μετασχηματίζουν την κούκλα σε ενεργό σκηνικό υποκείμενο.

Η Natacha Belova αποτελεί μία από τις σημαντικότερες δημιουργούς της σύγχρονης κουκλοθεατρικής τέχνης (puppetry), με έργο που εστιάζει συστηματικά στη σωματικότητα της κούκλας και στη σχέση της με το ανθρώπινο σώμα. Η καλλιτεχνική της πορεία ξεκινά το 2006, όταν εργάζεται για πρώτη φορά ως ενδυματολόγος και κατασκευάστρια κούκλών, ανακαλύπτοντας τη δυνατότητα της κούκλας να εξωτερικεύει αόρατες ψυχικές διεργασίες και να λειτουργεί ως φορέας εσωτερικότητας (Belova, 2025). Σύμφωνα με τη θεσμική τεκμηρίωση της Cie Tchaïka, η Belova αναπτύσσει από νωρίς μια πρακτική που συνδυάζει σκηνογραφία, κατασκευή και performance, εστιάζοντας στη δημιουργία υβριδικών σωμάτων και στη συνύπαρξη ανθρώπινου και τεχνητού στοιχείου (Cie Tchaïka, n.d.).



Εικ.36. Natacha Belova & Tita Iacobelli, LOCO (2021). Ανακτήθηκε στις 04/05/2026 από: Tchaïka.

Στα έργα της, όπως *The School of Ventriloquists* και *Loco*, η Belova πειραματίζεται με τη διάλυση των ορίων ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τεχνητό σώμα. Στο *Loco*, δύο ηθοποιοί «δανείζουν» τα άκρα τους στον κεντρικό χαρακτήρα, δημιουργώντας ένα υβριδικό σώμα που αποδίδει τη διάσπαση της προσωπικότητας και την αστάθεια της αντίληψης του εαυτού (Belova, 2025). Η La MaMa Experimental Theatre Club επισημαίνει ότι η Belova εργάζεται συστηματικά με τεχνικές «ενσωματωμένης κούκλας» (wearable puppet), όπου το σώμα του performer γίνεται μέρος της κούκλας και όχι εξωτερικός χειριστής (La MaMa, n.d.).



Εικ.37. Natacha Belova & Tita Iacobelli, *Tchaïka* (2021). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: TESZT – Euroregional Theatre Festival Timișoara.

Η διερεύνηση της ετερότητας κορυφώνεται στο έργο *Chayka*, σε συνεργασία με την Tita Iacobelli. Η κούκλα παρουσιάζεται ως «άλλο σώμα» της ηθοποιού, με την οποία μοιράζεται το χέρι και το κάτω μέρος του σώματος. Η Fenley (2024) επισημαίνει ότι αυτή η μορφή «ανθρωπο-βραχίονα» δημιουργεί μια σκηνική σχέση Εαυτού–Άλλου, όπου η κούκλα λειτουργεί ως προέκταση αλλά και ως αντανάκλαση της ηθοποιού. Η ταυτότητα της Chayka παραμένει ρευστή, καθώς μετακινείται ανάμεσα σε ρόλους, ηλικίες και μνήμες, ενώ η ορατή παρουσία της Iacobelli ενισχύει την αμφισημία της σκηνικής μορφής. Η Fenley υπογραμμίζει ότι η Belova δημιουργεί μια «διπλή παρουσία» που θολώνει τα όρια ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τεχνητό σώμα, παράγοντας μια μορφή σκηνικής ετερότητας που δεν μπορεί να αποδοθεί από ένα μόνο σώμα.

Σε αυτό το πλαίσιο, η Belova αξιοποιεί το «παιχνίδι σωμάτων» για να θέσει υπό αμφισβήτηση την ίδια την υποκειμενικότητα: τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον εαυτό μας, τους άλλους και τον κόσμο γύρω μας, αλλά και την εικόνα που οι άλλοι

αντανακλούν πίσω σε εμάς (Belona, 2025). Η σκηνική συνθήκη που δημιουργεί θολώνει συστηματικά τα όρια ανάμεσα στο πραγματικό και το φαντασιακό, το ζωντανό και το άψυχο, το ορατό και το αόρατο. Σε αυτό το είδος θεάτρου, το βλέμμα και η αντίληψη του θεατή ενεργοποιούνται διαρκώς και αποτελούν ουσιώδες μέρος της σκηνικής εμπειρίας, καθώς η παράσταση απαιτεί τη συνεχή συμμετοχή και συν-ερμηνεία του κοινού.

Η Belona αντιμετωπίζει την κούκλα ως αυτόνομο σκηνικό σώμα που συνδιαμορφώνει την υποκειμενικότητα του performer. Η σχέση ανθρώπινου–τεχνητού σώματος είναι ισότιμη, η κούκλα και ο χειριστής λειτουργούν ως δύο όψεις της ίδιας ύπαρξης, δημιουργώντας μια μορφή ενσωματωμένης διπλότητας (Cie Tchaïka, n.d.). Η πρακτική της Belona συνδέεται έτσι άμεσα με το θεωρητικό πλαίσιο του ενσωματωμένου σώματος, καθώς η κούκλα αποτελεί μέρος ενός υβριδικού, κοινόχρηστου σώματος που παράγει νέες μορφές παρουσίας και ετερότητας.

Με το έργο της, η Belona συμβάλλει καθοριστικά στη σύγχρονη puppetry, αναδεικνύοντας την κούκλα ως μέσο διερεύνησης της ταυτότητας, της μνήμης και της ψυχικής διάσπασης. Η πρακτική της φωτίζει τη λεπτή γραμμή ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τεχνητό, δημιουργώντας σκηνικές μορφές όπου ο Εαυτός και ο Άλλος συνυπάρχουν στο ίδιο σώμα.

Η πρακτική της Belona συνέβαλε καθοριστικά στη διαμόρφωση της φορετής κούκλας Άδης. Η ιδέα του υβριδικού σώματος, όπου ο χειριστής και η κούκλα συγκροτούν μια ενιαία σωματική οντότητα, επηρέασε άμεσα τον σχεδιασμό της μορφής και τον μηχανισμό κίνησής της. Η παρουσία του ανθρώπινου σώματος μέσα στην κούκλα αντιμετωπίστηκε ως δημιουργικό στοιχείο και όχι ως κάτι που έπρεπε να αποκρυφτεί.

2.4.2 Ika Schönbein

Η Ilka Schönbein, γεννημένη το 1958 στη Γερμανία και εγκατεστημένη στη Γαλλία, αποτελεί μία από τις πιο ιδιοσυγκρασιακές και ριζοσπαστικές μορφές του σύγχρονου θεάτρου κούκλας, αναπτύσσοντας μια σκηνική γλώσσα όπου το ανθρώπινο σώμα και το αντικείμενο συνυπάρχουν σε μια σχέση αλληλεξάρτησης και συνεχούς μεταμόρφωσης. Η καλλιτέχνιδα, μέσα από το προσωπικό της θέατρο Meschugge, διαμόρφωσε μια αισθητική που βασίζεται στη διάλυση της μορφής και στη δημιουργία υβριδικών σωμάτων που αμφισβητούν τα όρια ανάμεσα στο ζωντανό και το άψυχο (Méroutd-Avril, 2009).



Εικ.38. Ilka Schönbein, πορτρέτο από το Theater Meschugge (2017). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: Theater Meschugge.

Κεντρικό στοιχείο της πρακτικής της Schönbein είναι η χρήση εκμαγείων του δικού της σώματος, τα οποία επανενσωματώνει πάνω της, δημιουργώντας μορφές που μοιάζουν ταυτόχρονα οικείες και ανοίκειες. Η διαδικασία αυτή παράγει ένα «σώμα-πεδίο» όπου η κούκλα και η performer δεν διαχωρίζονται αλλά λειτουργούν ως ενιαίο οργανικό σύνολο. Η Younge (2019) επισημαίνει ότι η Schönbein «αναδιαμορφώνει την έννοια του είναι», δημιουργώντας σκηνικές εικόνες που υπερβαίνουν την ανθρώπινη μορφή και κινούνται σε μια περιοχή ανάμεσα στη ζωή και τον θάνατο.

Η σχέση performer–κούκλας στη Schönbein δεν είναι σχέση κυριαρχίας. Αντίθετα, η κούκλα φαίνεται να «καταλαμβάνει» το σώμα της performer, ανατρέποντας την παραδοσιακή ιεραρχία χειριστή–αντικειμένου. Η Girard-Laterre (2011) περιγράφει αυτή τη σχέση ως «κοινή σωματική μεμβράνη», όπου τα δύο σώματα μοιράζονται μια ενιαία υλικότητα και μια κοινή αναπνοή. Η ίδια η Schönbein έχει δηλώσει ότι αφήνει την κούκλα «να πάρει τα πόδια, τα χέρια και την ψυχή της», περιγράφοντας μια διαδικασία σωματικής διάχυσης και αλληλοδιείσδυσης (Jusselle, 2011).

Η αισθητική της Schönbein χαρακτηρίζεται από εικόνες που κινούνται ανάμεσα στη γέννηση, τον θάνατο, την αποσύνθεση και την παιδικότητα. Σκηνές όπως η γέννηση στο *Metamorphoses* ή η συγχώνευση μητέρας–κόρης στο *Chair de ma chair* λειτουργούν ως σωματικές αλληγορίες τραύματος, εξάρτησης και διάλυσης της ταυτότητας. Η D’Abronzio (2022) συνδέει τις εικόνες αυτές με τον ερωτισμό του Bataille και τις θεωρίες του Didi-Huberman, υποστηρίζοντας ότι η Schönbein δημιουργεί «εμφανίσεις του σώματος» που διαρρηγνύουν τις κανονιστικές μορφές της ανθρώπινης φιγούρας και αποκαλύπτουν τις ζωτικές και νεκρικές δυνάμεις που τη διαπερνούν.



Εικ.39. Ilka Schönbein, πορτρέτο από το Theater Meschugge (2017). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: Theater Meschugge.

Η κριτική του Perrier (2004) στο *Le Monde* περιγράφει τη Schönbein ως μια καλλιτέχνη που «σκίζει το ρομαντικό σώμα», δημιουργώντας μορφές που κινούνται ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τερατώδες. Οι μεταμορφώσεις της (σώματα με πολλαπλά άκρα, χωρίς κεφάλι ή με δύο κεφάλια) λειτουργούν ως οπτικές μεταφορές της αστάθειας της ταυτότητας και της εσωτερικής διάσπασης.

Συνολικά, η Schönbein ανατρέπει τις παραδοσιακές αντιλήψεις περί ενιαίας ταυτότητας και σταθερής μορφής. Το σώμα της γίνεται ένα ενσωματωμένο πεδίο εικόνων, όπου η κούκλα, το αντικείμενο και η σάρκα συνυπάρχουν σε μια ποιητική αλλά και ανησυχητική σκηνική γλώσσα. Η πρακτική της αποτελεί μια από τις πιο ολοκληρωμένες εκφράσεις του σύγχρονου θεάτρου κούκλας ως τέχνης της μεταμόρφωσης και της ανθρώπινης ευθραυστότητας.

Η επιρροή της Schönbein στο *The Letters* αφορά κυρίως την κατασκευή υβριδικών μορφών και τη σύνδεση της κούκλας με το ανθρώπινο σώμα. Οι παραμορφώσεις, η έντονη χειροποίητη παρουσία των υλικών και η έμφαση στη μεταμόρφωση λειτούργησαν ως αναφορά κατά τον σχεδιασμό του Άδη και των υπόλοιπων χαρακτήρων. Ιδιαίτερα σημαντική υπήρξε η αντίληψη της κούκλας ως φορέα σωματικής και συμβολικής μεταμόρφωσης.

2.5 Η κούκλα ως αφήγηση, performance και εικόνα

Η χρήση της κούκλας στη σύγχρονη τέχνη υπερβαίνει την παραδοσιακή της λειτουργία ως αντικειμένου και μετατρέπεται σε ένα δυναμικό μέσο αφήγησης, επιτέλεσης και οπτικής κατασκευής. Η κούκλα λειτουργεί ως ενδιάμεσο σώμα: ένα υλικό μόρφωμα που μπορεί να ενεργοποιηθεί, να εμψυχωθεί και να ενταχθεί σε πολυμεσικά περιβάλλοντα, δημιουργώντας νέες μορφές εικόνας και δράσης. Στο πλαίσιο αυτό, οι πρακτικές των Zhang Xu Zhan και Shary Boyle αναδεικνύουν δύο διαφορετικές αλλά συμπληρωματικές κατευθύνσεις, όπου η κούκλα αποκτά ρόλο αφηγηματικό, τελετουργικό ή ψυχολογικό, μετασχηματίζοντας το αντικείμενο σε φορέα νοήματος

2.5.1 Zhang Xu Zhan

Ο Zhang Xu Zhan, γεννημένος το 1988 στην Ταϊπέι, πρωτεύουσα της Ταϊβάν. Αποτελεί μία από τις πιο ιδιαίτερες φωνές της σύγχρονης ασιατικής τέχνης, συνδυάζοντας την παραδοσιακή τεχνική του papier-mâché με πολυμεσικές πρακτικές όπως το stop-motion animation, το βίντεο και τις πολυκάναλες εγκαταστάσεις. Η καλλιτεχνική του ταυτότητα είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την οικογενειακή του κληρονομιά, καθώς προέρχεται από γενιές τεχνιτών του joss paper, μιας τελετουργικής πρακτικής που αφορά την κατασκευή χάρτινων ομοιωμάτων για θρησκευτικές τελετές (Blindspot Gallery, 2024). Η υλικότητα αυτή δεν λειτουργεί απλώς ως αισθητικό μέσο, αλλά ως φορέας πολιτισμικής μνήμης και τελετουργικής σημασίας.



Εικ.40. Zhang Xu Zhan, *Lakeview Square – Gamelan Band (detail)* (2021–22). Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: Gallery of Modern Art (QAGOMA).

Στο έργο του, ο Zhang μετασχηματίζει το τελετουργικό χαρτί σε ζωντανές μορφές, δημιουργώντας φιγούρες που κινούνται ανάμεσα στο ανθρώπινο, το ζωικό και το μυθικό. Οι

ταινίες του, όπως *Si So Mi* (2017–2018), *AT5* (2019–2020) και *Compound Eyes of Tropical* (2020–2022), συνθέτουν ένα σύμπαν όπου το γκροτέσκο, το χιουμοριστικό και το τελετουργικό συνυπάρχουν (High Line Art, 2025). Η αισθητική του αντλεί από παραδόσεις όπως οι παραδοσιακοί χοροί λιονταριού και δράκου, αλλά και από το *yì zhen*, μια ταϊβανέζικη τελετουργία με ζώομορφες στολές, που ενσωματώνεται στις αφηγήσεις του ως στοιχείο πολιτισμικής συνέχειας. Στο έργο *Lakeview Square – Gamelan Band* (2021–22), ο Zhang επεκτείνει αυτή τη χειροποίητη υλικότητα, δημιουργώντας ζώομορφες φιγούρες από σύρμα, εφημερίδα και glazed paper, οι οποίες οργανώνονται σε σκηνές τελετουργικής μουσικής. Η εγκατάσταση αυτή λειτουργεί ως χαρακτηριστικό παράδειγμα της υβριδικής και τελετουργικής αισθητικής του, όπου οι φιγούρες αποκτούν σκηνική παρουσία και ενεργοποιούν ένα περιβάλλον μυθοπλασίας και συλλογικής μνήμης



Εικ.41. Zhang Xu Zhan, *AT5* (still) (2019–2020). Φωτογραφία: Zhang Xu Zhan & Project Fulfil. Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: The High Line.

Κεντρική θέση στο έργο του καλλιτέχνη κατέχει η διαπολιτισμική αφήγηση. Ο Zhang αξιοποιεί το Aarne–Thompson–Uther Index (ATU Index), το βασικό διεθνές σύστημα ταξινόμησης των λαϊκών παραμυθιών, το οποίο οργανώνει ιστορίες από όλο τον κόσμο σε «τύπους» με βάση κοινές πλοκές, μοτίβα και αφηγηματικές δομές. Το ATU Index αποκαλύπτει ότι πολλές αφηγήσεις μοιράζονται παγκόσμιες ρίζες, όπως ο τύπος του «μικρού, έξυπνου ζώου που ξεγελά έναν ισχυρό θηρευτή». Στο *AT5*, ο Zhang συνδυάζει παραλλαγές αυτού του τύπου από την Ινδονησία, την Κίνα και την ευρύτερη Ασία, παρουσιάζοντας διαφορετικά ζώα να υποδύονται τον ίδιο ρόλο μέσα από ευρηματικό μοντάζ (High Line Art, 2025). Η προσέγγιση αυτή αναδεικνύει τη ρευστότητα των πολιτισμών και την ικανότητα των ιστοριών να μεταμορφώνονται καθώς ταξιδεύουν.

Η πρακτική του Zhang χαρακτηρίζεται από μια σκοτεινή ποιητικότητα, όπου το παραμύθι μετατρέπεται σε χώρο υπαρξιακής αναζήτησης. Όπως σημειώνει ο Keehan (2024), οι φιγούρες του λειτουργούν ως ζωικές φιγούρες περιθωρίου, κινούμενες σε κόσμους γεμάτους χιούμορ, φιλοσοφική διάθεση και πολιτισμικές αναφορές. Η διεθνής αναγνώριση του καλλιτέχνη, με σημαντικές εκθέσεις και βραβεία, επιβεβαιώνει τη συμβολή του στη σύγχρονη τέχνη, όπου η παράδοση και η καινοτομία συνυφαίνονται σε ένα ενιαίο, πολυεπίπεδο αφήγημα.

Στο *The Letters*, το έργο του Zhang Xu Zhan λειτούργησε ως αναφορά για τη σύνδεση χειροποίητης κατασκευής, αφήγησης και animation. Η συνύπαρξη τελετουργικών στοιχείων, ζωόμορφων μορφών και stop-motion πρακτικών ενίσχυσε την κατανόηση του animation ως επέκτασης της κατασκευής και όχι ως ανεξάρτητου σταδίου παραγωγής. Η προσέγγιση αυτή επηρέασε άμεσα τη σχέση ανάμεσα στις κούκλες, το storyboard και τα πειραματικά animation tests του έργου.

2.5.2 Shary Boyle

Η Shary Boyle, Καναδή εικαστικός γεννημένη το 1972 στο Τορόντο και γνωστή για την πολυμεσική της πρακτική που συνδυάζει γλυπτική, σχέδιο, performance και χειροποίητες κούκλες, αναπτύσσει μια εικαστική γλώσσα που βασίζεται στις κούκλες, τα performing objects και τις μορφές που κινούνται ανάμεσα στο ζωντανό και το άψυχο. Οι πορσελάνινες και κεραμικές φιγούρες της λειτουργούν ως ενδιάμεσοι οργανισμοί, φορείς ψυχολογικών και κοινωνικών εντάσεων. Όπως επισημαίνει ο Enright (2007), οι μορφές της Boyle κατοικούν «ενδιάμεσους χώρους», όπου το ανθρώπινο, το ζωικό και το μυθολογικό συνυπάρχουν, δημιουργώντας σύνθετες αφηγήσεις γύρω από την ευαλωτότητα και την ταυτότητα.

Η Boyle χρησιμοποιεί την κούκλα ως σώμα-μεταφορά, ικανό να εκφράσει εμπειρίες που το ανθρώπινο σώμα δυσκολεύεται να αποδώσει άμεσα. Η υλικότητα —πορσελάνη, κεραμικό, ύφασμα— ενισχύει αυτή τη διάσταση, καθώς κάθε υλικό φέρει ίχνη χειροποίητης εργασίας και ψυχολογικού βάθους. Η καλλιτέχνηδα έχει επίσης συνδεθεί με τη διεθνή σκηνή μέσω της συμμετοχής της στη Biennale της Βενετίας, όπου, όπως σημειώνει η King (2013), εκπροσώπησε τον Καναδά με έργα που διερευνούν τη σιωπή, την ευαλωτότητα και την πολιτική διάσταση της φωνής.



Εικ. 42. *Judy* (2021), Shary Boyle. Ανακτήθηκε στις 02/05/2026 από: [CBC Arts](#).

Στην έκθεση *Outside the Palace of Me*, η Boyle επεκτείνει τη γλώσσα της κούκλας μέσα από τη μορφή της Judy, μιας υβριδικής φιγούρας που συνδυάζει στοιχεία μαριονέτας, κέρινου ομοιώματος και θεατρικής περφόρμανς. Η Judy ενσαρκώνει διαφορετικά γυναικεία αρχέτυπα, την Ακτιβίστρια, τη Γριά Σύζυγο, τη Μάγισσα και τη Φοβισμένη, αποκαλύπτοντας πώς το φύλο και η κοινωνική ταυτότητα κατασκευάζονται και επιτελούνται (Collins, 2022). Η κούκλα γίνεται έτσι πολλαπλό σώμα, ένας μηχανισμός που φωτίζει τις κοινωνικές προσδοκίες και τις αντιφάσεις που τις συνοδεύουν.

Η χρήση του προβολέα διαφανειών συνδέει την πρακτική της Boyle με το θέατρο σκιών, καθώς οι χειροκίνητες προβολές της δημιουργούν κινούμενες εικόνες όπου η κούκλα, η σκιά και το σώμα της καλλιτέχνιδας συνυπάρχουν. Με αυτόν τον τρόπο, η Boyle ανανεώνει παραδοσιακές μορφές εμπψύχωσης, μεταφέροντάς τις σε σύγχρονα οπτικοακουστικά περιβάλλοντα.

Συνολικά, η Shary Boyle χρησιμοποιεί την κούκλα ως κριτικό εργαλείο, ως ψυχολογικό δίπολο και ως πολιτικό σώμα. Οι μορφές της κατοικούν ενδιάμεσους χώρους όπου το άψυχο αποκτά φωνή και το ανθρώπινο αποκαλύπτεται μέσα από την ευθραυστότητα του αντικειμένου.

Η Boyle αποτέλεσε σημαντικό σημείο αναφοράς ως προς τη χρήση της κούκλας ως αφηγηματικού και συμβολικού σώματος. Στο *The Letters*, η επίδρασή της εντοπίζεται κυρίως

στη δημιουργία μορφών που λειτουργούν ταυτόχρονα ως χαρακτήρες και ως φορείς πολλαπλών νοημάτων, καθώς και στη σύνδεση της χειροποίητης κατασκευής με ένα ευρύτερο οπτικοακουστικό περιβάλλον. Η σχέση αντικειμένου, φωτισμού και αφήγησης υπήρξε ιδιαίτερα σημαντική για τη διαμόρφωση της τελικής εγκατάστασης.

3. Σχεδιασμός και υλοποίηση υβριδικής οπτικοακουστικής εγκατάστασης με κούκλες

3.1 Εννοιολογική σύλληψη και μεθοδολογία σχεδίασης

3.1.1 Εννοιολογική σύλληψη

Η παρούσα καλλιτεχνική πρόταση, με τίτλο *The Letters*, αποτελεί μια υβριδική οπτικοακουστική εγκατάσταση που συνδυάζει στοιχεία κουκλοθεάτρου, επιτελεστικής πρακτικής και κινούμενης εικόνας. Το έργο αναπτύσσεται ως ένα σύστημα που περιλαμβάνει χειροποίητες κούκλες, σκηνικές μικροκατασκευές, βιντεοσκοπημένο και καρέ-καρέ επεξεργασμένο υλικό.

Η εγκατάσταση βασίζεται σε μια σειρά από σύντομα επεισόδια (“letters”), τα οποία οργανώνονται είτε ως μικρές σκηνές ζωντανής δράσης με κούκλες είτε ως επεξεργασμένες μορφές animation.

Το έργο λειτουργεί υβριδικά, καθώς η κίνηση των μορφών παράγεται τόσο μέσω άμεσης χειροκίνητης εμπύχωσης όσο και μέσω κινηματογραφικής καταγραφής και μετασχηματισμού της.

Η εννοιολογική σύλληψη του έργου στηρίζεται στην έννοια της κούκλας ως ενδιάμεσου σώματος, ενός υβριδικού μορφώματος που βρίσκεται ανάμεσα στον άνθρωπο και το αντικείμενο, το έμψυχο και το άψυχο. Οι κούκλες δεν λειτουργούν μόνο ως χαρακτήρες αλλά ως φορείς δράσης και νοήματος μέσα σε ένα σύστημα που ενεργοποιείται μέσω της κίνησης, του φωτός και της χωρικής διάταξης.

Το έργο *The Letters* προτείνεται ως ένα υβριδικό καλλιτεχνικό μοντέλο που συνδυάζει:

- κουκλοθεατρική εμπύχωση (puppet manipulation)
- βιντεοσκόπηση ζωντανής δράσης
- πειραματικά στοιχεία stop-motion animation
- και χωρική εγκατάσταση

3.1.2. Μεθοδολογία σχεδίασης

Η καλλιτεχνική έρευνα βασίστηκε στη μεθοδολογία της έρευνας μέσω της πράξης (practice-based research), όπου η παραγωγή του έργου αποτέλεσε ταυτόχρονα μέσο δημιουργίας και ερευνητικό εργαλείο. Το ερευνητικό υλικό περιλάμβανε χειροποίητες κούκλες, σκηνικά αντικείμενα, δοκιμές κίνησης, φωτογραφική και βιντεοσκοπική καταγραφή, καθώς και πειραματισμούς με τον φωτισμό και τον χώρο. Η διαδικασία αναπτύχθηκε μέσα από διαδοχικά στάδια σχεδίασης, κατασκευής, εμψύχωσης και καταγραφής. Κάθε στάδιο συνοδευόταν από δοκιμές και αναστοχαστική αξιολόγηση των αποτελεσμάτων, οι οποίες οδήγησαν στις τελικές αισθητικές και τεχνικές αποφάσεις του έργου The Letters. Η μεθοδολογία διαρθρώνεται στα παρακάτω επιμέρους στάδια:

Κατασκευή μορφών (puppet fabrication)

Η διαδικασία ξεκινά από την κατασκευή των μορφών, μέσα από τη μελέτη υλικών και τεχνικών κατασκευής κουκλών, με στόχο την κατανόηση των δυνατοτήτων και των περιορισμών κάθε υλικού ως προς την κίνηση, την υφή και τη δραματουργική του λειτουργία.

Εμψύχωση και κινησιολογικές δοκιμές

Ακολουθεί η εμψύχωση και οι κινησιολογικές δοκιμές, οι οποίες πραγματοποιούνται είτε μέσω ζωντανής χειριστικής δράσης, ως υβριδική περφόρμανς που συνδυάζει ανθρώπινο και μη-ανθρώπινο σώμα, είτε μέσω καρέ-καρέ animation. Οι μικρές σκηνές και οι δοκιμές κίνησης λειτουργούν ως εργαλεία διερεύνησης της σχέσης της μορφής, του σώματος και του χρόνου, όπου η κίνηση αντιμετωπίζεται ως μέσο αφήγησης και όχι ως τεχνική εκτέλεση.

Καταγραφή (video capture)

Στο επόμενο στάδιο πραγματοποιείται η καταγραφή, η οποία περιλαμβάνει τη βιντεοσκόπηση των σκηνών όπως και τη λήψη καρέ για animation ανάλογα με τις ανάγκες της κάθε σκηνής. Η καταγραφή λειτουργεί ως εργαλείο παρατήρησης, επιτρέποντας την ανάλυση της κίνησης, την αναγνώριση μοτίβων και την αξιολόγηση της σχέσης των μορφών με τον χώρο και το κάδρο. Επίσης, η καταγραφή αποτελεί ντοκουμέντο της περφορμανς, αλλά και δυνητικά αυτόνομο έργο τέχνης.

Οπτικός σχεδιασμός (storyboard / sequencing)

Από το υλικό αυτό προκύπτει ο οπτικός σχεδιασμός (storyboard / sequencing). Το storyboard δεν λειτουργεί ως προπαρασκευαστικό εργαλείο για κλασικό animation, αλλά ως

μεταγενέστερη οπτική οργάνωση των κινησιολογικών δοκιμών και των βιντεοσκοπημένων σκηνών. Χαρτογραφεί τη διαδικασία και επιτρέπει την ανάπτυξη ιδεών που μπορεί να μετασχηματιστούν ή να εγκαταλειφθούν ανάλογα με τα ευρήματα.

Φωτισμός και χωρικός σχεδιασμός

Παράλληλα, πραγματοποιούνται δοκιμές φωτισμού και χωρικού σχεδιασμού, οι οποίες συμβάλλουν στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας και της συνολικής εμπειρίας του έργου. Χρησιμοποιήθηκε μονοπηγικός πλευρικός φωτισμός, με στόχο την έντονη δημιουργία σκιών και την έμφαση στη γλυπτική διάσταση των μορφών. Ο φωτισμός λειτουργεί ως δραματουργικό εργαλείο που καθορίζει την παρουσία των χαρακτήρων.

Σύνθεση (editing + sound)

Τέλος, στο στάδιο της σύνθεσης (editing + sound), πραγματοποιείται η ενσωμάτωση εικόνας και ήχου, όπου το υλικό οργανώνεται σε μια συνεκτική μορφή. Η σύνθεση δεν επιδιώκει ένα σταθερό τελικό αποτέλεσμα, αλλά διατηρεί τον χαρακτήρα της ανοιχτής διαδικασίας (work in progress) που εξελίσσεται μέσα από την πράξη, τον πειραματισμό και την αναστοχαστική παρατήρηση. Το έργο παραμένει ζωντανό, επιτρέποντας την επαναδιατύπωση της ιδέας και την ενσωμάτωση νέων στοιχείων σε κάθε στάδιο.

3.1.3 Κεντρική ιδέα και αισθητική ταυτότητα

Η υβριδική οπτικοακουστική εγκατάσταση *The Letters* αναπτύσσεται γύρω από την ιστορία ενός νεαρού, του *Νιόνιο*, που ζει σε κατάσταση μοναχικότητας μέχρι τη στιγμή που λαμβάνει μια σειρά από γράμματα με αλλόκοτο και απρόβλεπτο περιεχόμενο. Η εισβολή του παράδοξου εκδηλώνεται μέσα από τις ξαφνικές επισκέψεις της αινιγματικής φιγούρας του ταχυδρόμου, ο οποίος φέρνει γράμματα που ξετυλίγουν ιστορίες χαρμολύπης, επιθυμίας και σκοτεινών μορφών. Κάθε αφήγηση λειτουργεί ως ανατροπή, διαταράσσοντας τη φαινομενική ηρεμία του *Νιόνιου* και ενεργοποιώντας μια διαδικασία εσωτερικής αλλαγής. Η πορεία αυτή κορυφώνεται με τη φυγή του πάνω στο *Πουλί*, όπου η μεταμόρφωση ολοκληρώνεται ως απελευθέρωση και αλλαγή κατάστασης.

Η αισθητική ταυτότητα του έργου διαμορφώνεται από την παράθεση της χειροτεχνίας και της τεχνολογίας με την επιλογή υλικών που διατηρούν ορατά τα ίχνη της χειρονομίας σε συνδυασμό με το βίντεο και το stop motion animation. Οι κούκλες, ως υβριδικές μορφές,

ενσωματώνουν αυτές τις υλικότητες και αποκτούν μια εκφραστικότητα που προκύπτει από την ίδια τη διαδικασία της κατασκευής. Το έργο αναπτύσσεται ως υβριδική εγκατάσταση με στοιχεία περφόρμανς και animation, όπου οι κούκλες ενεργοποιούνται είτε μέσω ζωντανής χειριστικής δράσης είτε μέσω καρέ-καρέ πειραματισμών. Η stop-motion λογική χρησιμοποιείται ως εργαλείο έρευνας της κίνησης, με τις ασυνέχειες, τις μικροκινήσεις και τον χειροποίητο ρυθμό να επηρεάζουν τη συνολική οπτική γλώσσα του έργου. Οι δοκιμές περιλάμβαναν τόσο ζωντανή δράση με πολλαπλές κούκλες όσο και μικρής κλίμακας animation tests, τα οποία λειτουργούν ως ερευνητικό υπόβαθρο που επαναπροσδιορίζεται και εξελίσσεται στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας.

3.2 Στάδια κατασκευής της κούκλας Άδης

3.2.1 Σύλληψη και μορφολογική έρευνα



Εικ. 43. Ιερώνυμος Μπος, Ο Πειρασμός του Αγίου Αντωνίου (περ. 1500–1510). Ανακτήθηκε στις 23/03/2026 από: Museu Nacional de Arte Antiga.

Ο Άδης είναι μια φορετή κούκλα μεγάλων διαστάσεων, σχεδιασμένη ώστε να προσαρμόζεται πάνω στο ανθρώπινο σώμα και να ενεργοποιείται μέσω της κίνησης του χειριστή. Η μορφή λειτουργεί ως υβριδικό σώμα μέσα στην εγκατάσταση *The Letters*, εισάγοντας μια πιο σκοτεινή, παραμορφωμένη και συμβολική παρουσία που διαφοροποιείται από τις μικρές κούκλες του έργου. Η κατασκευή του απαιτεί συνδυασμό γλυπτικής φόρμας και μηχανισμού

κίνησης, καθώς η κούκλα πρέπει να παραμένει ελαφριά, ισορροπημένη και λειτουργική όταν φοριέται.

Η ανάπτυξη της μορφής *Άδη* ξεκίνησε από μια ερευνητική διαδικασία που βασίστηκε στις υβριδικές φιγούρες του Ιερώνυμου Μπος και ειδικότερα στο τρίπτυχο *Ο Πειρασμός του Αγίου Αντωνίου*. Οι παραμορφωμένες, σύνθετες παρουσίες του έργου λειτούργησαν ως αφετηρία για τη διαμόρφωση ενός σώματος που συνδυάζει ανθρώπινα και μη-ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Η αναφορά στον Μπος δεν χρησιμοποιήθηκε ως πρότυπο προς αντιγραφή, αλλά ως αισθητικό και μορφολογικό υπόβαθρο που καθόρισε τις πρώτες αποφάσεις σχετικά με τη δομή και την υλικότητα.



Εικ. 44. Hieronymus Bosch, *The Temptations of St. Anthony* (περ. 1510, Museu Nacional de Arte Antiga, Λισαβόνα). Λεπτομέρεια από το κεντρικό πάνελ του τριπτύχου. Ανακτήθηκε στις 23/03/2026 από: Museu Nacional de Arte Antiga.

Η σύλληψη της μορφής δεν ήταν προκαθορισμένη· διαμορφώθηκε σταδιακά μέσα από τη μελέτη των αναλογιών, των παραμορφώσεων και των υβριδικών στοιχείων που εμφανίζονται στο έργο του Μπος. Η έρευνα επικεντρώθηκε κυρίως στον τρόπο με τον οποίο τα σώματα του ζωγράφου συντίθενται από ετερόκλητα μέρη, δημιουργώντας μια αίσθηση αστάθειας και μεταμόρφωσης. Αυτή η λογική αποτέλεσε τη βάση για τις πρώτες δοκιμές σχεδίου και υλικών.

3.2.2 Προσχέδια, αναζήτηση πρώτων κατευθύνσεων



**Εικ. 45. Επιφάνεια εργασίας με σκίτσα, δοκιμές υλικών, μικρές φόρμες και κειμενικές σημειώσεις.
Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου**

Στο αρχικό στάδιο οργανώθηκε μια επιφάνεια εργασίας που λειτούργησε ως moodboard και χώρος πειραματισμού. Πάνω της συγκεντρώθηκαν σχέδια, μικρές δοκιμαστικές φόρμες, αποσπάσματα εικόνων και υλικά διαφορετικής υφής, ώστε να διερευνηθούν οι πρώτες κατευθύνσεις για τη μορφή του Άδη. Η διαδικασία παραμένει ανοιχτή, επιτρέποντας τη συνεχή μετατόπιση των ιδεών και την παράλληλη ανάπτυξη πολλών πιθανών εκδοχών της μορφής.

Ανάμεσα στα οπτικά στοιχεία υπήρχαν και μικρά κειμενικά αποσπάσματα, σημειώσεις και λέξεις-κλειδιά που λειτουργούσαν ως εσωτερικές κατευθύνσεις κατά τη διάρκεια της έρευνας. Τοποθετημένα ανάμεσα στα σκίτσα και τις δοκιμές, συνέβαλαν στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας και της πρώτης αίσθησης της μορφής.

Το mood board αποτέλεσε έτσι έναν ζωντανό χώρο όπου εικόνες, υλικά και λέξεις συνυπήρχαν, επιτρέποντας στη μορφή να αρχίσει να αποκτά κατεύθυνση πριν ξεκινήσει η κατασκευή σε μεγαλύτερη κλίμακα.

3.2.3 Πρώτο στάδιο κατασκευής, όγκοι και βασική δομή



Εικ.46. Διαμόρφωση της βασικής δομής από αφρολέξ . Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Η μετάβαση από το προσχέδιο στην κατασκευή ξεκίνησε με τη διαμόρφωση των βασικών όγκων σε αφρολέξ. Το υλικό επέτρεψε γρήγορες παρεμβάσεις, αφαίρεση και προσθήκη στοιχείων, ώστε να δοκιμαστούν οι αναλογίες και η συνολική σωματικότητα της μορφής. Σε αυτό το στάδιο δόθηκε έμφαση στη σχέση κεφαλιού–σώματος, στη θέση του λαιμού και στη γενική κατεύθυνση της στάσης.

Επειδή η μορφή προορίζεται να λειτουργήσει ως κούκλα που προσαρμόζεται πάνω στο ανθρώπινο σώμα, η διαμόρφωση των όγκων έγινε με γνώμονα τη συμβατότητα με τον χειριστή: το βάρος, η ισορροπία και τα σημεία στήριξης έπρεπε να επιτρέπουν άνετη κίνηση και σταθερότητα κατά την ενεργοποίηση της κούκλας.

3.2.4 Δεύτερο στάδιο κατασκευής, συναρμολόγηση και μηχανισμός κίνησης



Εικ.47. Επιμέρους τμήματα της κούκλας σε διαδικασία διαμόρφωσης. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Στο δεύτερο στάδιο της κατασκευής αναπτύχθηκαν τα επιμέρους τμήματα της κούκλας, τα οποία στη συνέχεια θα συνδεθούν μεταξύ τους ώστε να δημιουργήσουν μια λειτουργική, φορετή δομή. Τα κομμάτια διαμορφώθηκαν σε αφρολέξ, με στόχο να επιτευχθεί η σωστή εφαρμογή, η ισορροπία και η λειτουργικότητα της μορφής όταν φορεθεί από τον χειριστή. Η διαδικασία περιλάμβανε κοπή, σμίλευση και προσαρμογή των όγκων, ώστε κάθε τμήμα να συνεργάζεται με τα υπόλοιπα και να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της κίνησης.

Για τη σύνδεση των τμημάτων χρησιμοποιήθηκαν ορθογώνια κομμάτια δέρματος, τα οποία λειτουργούν ως εύκαμπτα συνδετικά στοιχεία. Τα κομμάτια αυτά κολλήθηκαν με βενζινόκολλα πάνω στο αφρολέξ και στη συνέχεια τυλίχθηκαν με ταινία για ασφαλές κράτημα και ενίσχυση της αντοχής τους. Η επιλογή του δέρματος προσφέρει ελεγχόμενη ευελιξία και σταθερότητα, επιτρέποντας στα μέλη να κινούνται ομαλά χωρίς να χάνουν τη συνοχή τους. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας πραγματοποιήθηκαν δοκιμές εφαρμογής και μικρές προσαρμογές στα σημεία σύνδεσης, ώστε η κούκλα να ανταποκρίνεται σωστά στις κινήσεις του χειριστή και να διατηρεί τη σταθερότητά της.



Εικ.48. Χειροποίητο δερμάτινο γάντι . Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Στο ίδιο στάδιο κατασκευάστηκε και ο μηχανισμός που επιτρέπει το άνοιγμα και το κλείσιμο του στόματος. Η άνω γνάθος παραμένει σταθερή ως μέρος της βασικής δομής της κεφαλής, ενώ η κάτω γνάθος σχεδιάστηκε ώστε να κινείται ανεξάρτητα. Για την ενεργοποίηση της κίνησης χρησιμοποιήθηκε ένα χειροποίητο δερμάτινο γάντι, το οποίο προσαρμόστηκε εσωτερικά στην κάτω γνάθο. Με την κίνηση του χεριού του χειριστή μέσα στο γάντι, η κάτω γνάθος ανυψώνεται και χαμηλώνει, επιτρέποντας στο στόμα να ανοίγει και να κλείνει με άμεση και φυσική ανταπόκριση. Η επιλογή του δέρματος προσφέρει ευκαμψία και σταθερότητα, ενώ η χειροποίητη κατασκευή εξασφαλίζει ακριβή εφαρμογή και έλεγχο της κίνησης.

3.2.5 Επένδυση της κεφαλής και κατασκευή των ματιών



Εικ. 49. Επένδυση της κεφαλής με ελαστικό ύφασμα. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Η επένδυση της κεφαλής πραγματοποιήθηκε με ελαστικό ύφασμα, το οποίο επιλέχθηκε για την ικανότητά του να ακολουθεί τις καμπύλες του αφρολέξ και να δημιουργεί μια ενιαία, ομαλή επιφάνεια. Το ύφασμα τεντώθηκε πάνω στη δομή, ράφτηκε προσεκτικά στα σημεία ένωσης και στη συνέχεια κολλήθηκε στις εσωτερικές επιφάνειες, ώστε να εξασφαλιστεί σταθερότητα και ομοιόμορφη εφαρμογή γύρω από τις καμπύλες της κεφαλής. Η διαδικασία αυτή επέτρεψε την οπτική ενοποίηση της φόρμας και δημιούργησε μια ουδέτερη βάση για τα επόμενα στάδια χρωματισμού και λεπτομέρειας.



Εικ.50. Διαμόρφωση και χρωματισμός των ματιών. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Παράλληλα κατασκευάστηκαν τα μάτια της κούκλας, τα οποία αποτελούν βασικό στοιχείο της εκφραστικότητας της μορφής. Οι σφαιρικές βάσεις διαμορφώθηκαν και στη συνέχεια χρωματίστηκαν με διαφορετικούς συνδυασμούς για την απόδοση της ίριδας και της κόρης. Η

διαδικασία περιλάμβανε δοκιμές υλικών και χρωμάτων, με στόχο να επιτευχθεί μια ζωντανή, οργανική όψη που ενισχύει την παρουσία της κούκλας.



Εικ. 51. Επένδυση σώματος και προετοιμασία του χεριού.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Η βασική μορφή του σώματος η οποία διαμορφώθηκε με αφρώδες υλικό και καλύφθηκε με καλσόν, ώστε να δημιουργηθεί μια ομοιόμορφη και συνεκτική επιφάνεια. Το χέρι επενδύθηκε με ελαστικό ύφασμα, το οποίο συγκρατήθηκε προσωρινά με καρφίτσες πριν εφαρμοστεί η βενζινόκολλα για την τελική στερέωση. Η διαδικασία αυτή εξασφάλισε καθαρή εφαρμογή και συνοχή με το υπόλοιπο σώμα.



Εικ. 52. Στάδιο κατασκευής της κουκουβάγιας. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Ταυτόχρονα με την επένδυση του σώματος, διαμορφώθηκε σε αφρολέξ και η μορφή της κουκουβάγιας, η οποία αποτελεί συμπληρωματικό στοιχείο της συνολικής σύνθεσης. Το αφρολέξ παρέμεινε ως τελικό υλικό της επιφάνειας, διατηρώντας τον αρχικό του όγκο και τη χαρακτηριστική υφή του, ενώ τα πόδια της κατασκευάστηκαν από θερμοπλαστικό υλικό για μεγαλύτερη σταθερότητα και ακρίβεια στη λεπτομέρεια. Η κουκουβάγια κατασκευάστηκε με τις ίδιες τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν και για τα υπόλοιπα μέρη της μορφής του Άδη, διατηρώντας συνοχή στη διαδικασία και στο υλικό αποτέλεσμα.



Εικ.53. Στάδιο επένδυσης και αρχικής διαμόρφωσης της κεφαλής. Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

3.2.6 Διαμόρφωση κεφαλής



Εικ.54. Η κεφαλή μετά την ολοκλήρωση της επένδυσης με ύφασμα και την τοποθέτηση των ματιών.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Η επένδυση της κεφαλής ολοκληρώθηκε με την εφαρμογή ελαστικού υφάσματος, το οποίο δημιούργησε μια ομοιόμορφη και σταθερή επιφάνεια, κατάλληλη για την ανάδειξη των χαρακτηριστικών της μορφής. Η τοποθέτηση των ματιών συνέβαλε καθοριστικά στη διαμόρφωση της έκφρασης, προσδίδοντας στη φιγούρα μια πρώτη αίσθηση παρουσίας και κατεύθυνσης του βλέμματος.



Εικ.55. Προχωρημένο στάδιο της μορφής με ολοκληρωμένη επένδυση και εφαρμογή μαλλιών από στουπί.Σύνθεση/Δημιουργία:Πουλχερία Παπαχρήστου

Στο επόμενο στάδιο προστέθηκαν τα μαλλιά από στουπί, τα οποία ενίσχυσαν τον όγκο και την υλικότητα της κεφαλής, λειτουργώντας ως οργανικό στοιχείο που συνδέεται με τον χαρακτήρα της μορφής. Η υφή και η διάταξή τους συνέβαλαν στη συνολική διαμόρφωση της εικόνας, διαμορφώνοντας την τελική αισθητική της κεφαλής.

3.2.7 Ένδυση και τελικές παρεμβάσεις



Εικ.56. Ολοκληρωμένη κεφαλή με την κουκουβάγια μετά το χρωματικό ρετούς.Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου

Στο τελικό στάδιο της διαδικασίας πραγματοποιήθηκε χρωματικό ρετούς στην επιφάνεια της κεφαλής, με επιλεκτικές παρεμβάσεις που ανέδειξαν τους όγκους και τις μορφολογικές μεταβάσεις. Η κουκουβάγια βάφτηκε με σπρέι και προσαρμόστηκε σταθερά στο πάνω μέρος

της κεφαλής, ολοκληρώνοντας τη σύνθεση και ενισχύοντας τη δραματουργική ταυτότητα της μορφής.



Εικ. 57. Η τελική μορφή της κούκλας Άδη. Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου

Στη συνέχεια ολοκληρώθηκε η ένδυση της μορφής, με τη χρήση μαύρης ζιβάγκο ως βάσης, η οποία κάλυψε τις τεχνικές ενώσεις στον λαιμό και εξασφάλισε καθαρή μετάβαση ανάμεσα στο σώμα και το κεφάλι. Η επιλογή της χακί καμπαρντίνας πρόσθεσε όγκο, κίνηση και συνέπεια με τον χαρακτήρα, ενισχύοντας τη δραματουργική παρουσία της φιγούρας. Οι τελικές διορθώσεις σταθεροποιούν την αισθητική και λειτουργική συνοχή της μορφής.



Εικ.58. Κοντινό της κεφαλής της κούκλας Άδη. Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου

3.3 Στάδια σχεδιασμού και υλοποίησης υβριδικής οπτικοακουστικής εγκατάστασης

3.3.1 Πρώιμες δοκιμές και ερευνητικό υπόβαθρο

Στο αρχικό στάδιο της ανάπτυξης του *The Letters* χρησιμοποιήθηκε υλικό που είχε ήδη κατασκευαστεί σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, δηλαδή οι κούκλες και οι μορφές αποτελούν μέρος προσωπικής δημιουργίας. Οι μορφές αυτές δεν δημιουργήθηκαν ειδικά για το project, αλλά επανενεργοποιήθηκαν ως βάση για μια σειρά από πρώιμες δοκιμές.

Οι δοκιμές επικεντρώθηκαν στη στάση, την κλίμακα, την παρουσία και τη σχέση των μορφών τόσο μεταξύ τους όσο και με τον χώρο και την κάμερα. Πρόκειται για απλές τοποθετήσεις και μικρές μετατοπίσεις, χωρίς σκηνικό ή αφήγηση, που στόχο έχουν να καταγράψουν πώς «γράφουν» οι υπάρχουσες μορφές σε ένα ουδέτερο περιβάλλον και ποια στοιχεία της σιλουέτας ή του όγκου τους ενεργοποιούνται οπτικά.



Εικ. 59. Ζωγραφικός πίνακας Το καλύβι (δίπτυχο, 1,91 × 2,20 μ., ακρυλικό σε μουσαμά, 2011).
Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Στο ίδιο στάδιο χρησιμοποιείται και ο ζωγραφικός πίνακας *Το καλύβι*, ο οποίος λειτουργεί ως σταθερό φόντο στο έργο *The Letters*. Η παρουσία του πίνακα στις δοκιμές επέτρεψε να εξεταστεί πώς οι μορφές αλληλεπιδρούν με ένα συγκεκριμένο ζωγραφικό περιβάλλον και πώς αυτό επηρεάζει την οπτική συνοχή του project. Η χρήση του φόντου βοήθησε να διαμορφωθούν οι πρώτες κατευθύνσεις για την οπτική γλώσσα της εγκατάστασης.

Το υλικό αυτού του σταδίου δεν αποτελεί ολοκληρωμένες σκηνές. Αποτυπώνει την αρχική φάση της διαδικασίας, όπου οι ήδη υπάρχουσες κούκλες χρησιμοποιούνται ως εργαλεία έρευνας και ως αφετηρία για τη διαμόρφωση της οπτικής γλώσσας της εγκατάστασης. Συμπληρωματικά, οι κούκλες αποτέλεσαν το εφαλτήριο για τη δημιουργία της φανταστικής αφηγηματικής ιστορίας *The Letters*.

3.3.2 Κατασκευή μορφών και παρουσίαση χαρακτήρων

Οι χαρακτήρες που συγκροτούν το σύμπαν του *The Letters* έχουν κατασκευαστεί σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, με κύριο υλικό το αφρολέξ και με ποικιλία τεχνικών. Κάθε μορφή φέρει τα δικά της χαρακτηριστικά, κλίμακα και λειτουργία, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας και της αφηγηματικής λογικής του έργου.

Νιόνιος



Εικ.60. *Νιόνιος*. Κούκλα από αφρολέξ,. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Ο *Νιόνιος* αποτελεί τον κεντρικό ήρωα του έργου. Πρόκειται για μια υβριδική φιγούρα παιδιού–ενήλικα, μοναχική, εσωστρεφή και ονειροπόλα, που ενσαρκώνει μια ευαίσθητη και εύθραυστη παρουσία. Με ύψος 95 εκ., λειτουργεί ως βασικός φορέας της αφήγησης και ως

σημείο αναφοράς για τις υπόλοιπες μορφές, καθορίζοντας την κλίμακα και τη χωρική διάταξη των σκηνών.

Ταχυδρόμος



Εικ.61. Ταχυδρόμος. Γκρι φιγούρα από αφρολέξ,. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχήστου

Ο Ταχυδρόμος είναι μια μικρή γκρι φιγούρα ύψους 28 εκ., γυμνή, που κρατά σταθερά την τσάντα του ταχυδρόμου. Εμφανίζεται επανειλημμένα, επισκεπτόμενος τον Νιόνιο και παραδίδοντάς του γράμματα αγνώστου αποστολέα. Η επίμονη παρουσία του δημιουργεί έναν ρυθμό επανάληψης και προσμονής μέσα στο έργο, λειτουργώντας ως μηχανισμός εισαγωγής του απρόβλεπτου στην αφήγηση.

Σκιές



Εικ.62. Σκιές. Δύο μαύρες φιγούρες από αφρολέξ, Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχήστου.

Το ζευγάρι των Σκιών αποτελείται από δύο μαύρες φιγούρες από αφρολέξ με συρμάτινη αρματούρα. Ο άντρας έχει ύψος 44 εκ. και η γυναίκα 36 εκ. Η δυαδική τους συγκρότηση λειτουργεί ως κεντρικό χαρακτηριστικό της μορφής τους: οι δύο φιγούρες εμφανίζονται πάντοτε ως ενότητα, με κινήσεις που αλληλοσυμπληρώνονται και δημιουργούν ένα συνεκτικό σωματικό σύστημα.

Χαρμολύπης



Εικ.63. Χαρμολύπης, πηλός σε ξύλο θαλάσσης. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχήστου.

Η μικρή φιγούρα του Χαρμολύπη, ύψους 12 εκ., διαθέτει δύο πρόσωπα, γελαστό και λυπημένο. Είναι κατασκευασμένη από πηλό πάνω σε ξύλο θαλάσσης που λειτουργεί ως λαβή. Η διττή της έκφραση ενσωματώνει την ταυτόχρονη συνύπαρξη αντιφατικών συναισθημάτων, στοιχείο που διατρέχει το έργο και συμβάλλει στη δραματουργική του ένταση.

Άδης



Εικ.64. Άδης. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχήστου.

Ο Άδης είναι μια υβριδική κούκλα μεταβλητών διαστάσεων, σχεδιασμένη ώστε να προσαρμόζεται στο ανθρώπινο σώμα. Η μορφή του εισάγει μια σκοτεινή, παραμορφωμένη και συμβολική διάσταση στο σύνολο των χαρακτήρων, λειτουργώντας ως κορύφωση της δραματουργικής έντασης.

Πουλί



Εικ.65. Πουλί, κούκλα από αφρολέξ, Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Το Πουλί αναπαριστά μια κουρούνα και είναι κατασκευασμένο εξ ολοκλήρου από αφρολέξ. Με μήκος 70 εκ. και φτερά που ανοιγοκλείνουν, λειτουργεί ως δυναμική μορφή που συνδέεται με την κίνηση και την ένταση, εισάγοντας μια δραματουργική κορύφωση στις σκηνές όπου εμφανίζεται.

3.3.3 Εμπύχωση και κινησιολογικές δοκιμές



Εικ.66. Δοκιμή μικρής σκηνής με τον Ταχυδρόμο και τον Νιόνιο. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Οι δοκιμές κίνησης αποτέλεσαν ένα από τα πιο ουσιαστικά στάδια της διαδικασίας ανάπτυξης του *The Letters*, καθώς επέτρεψαν την κατανόηση της κινησιολογικής συμπεριφοράς των κουκλών και της σχέσης τους με τον χώρο. Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιήθηκαν μικρές σκηνικές ασκήσεις όπου διερευνήθηκαν η άρθρωση, η εκφραστικότητα και ο ρυθμός της κίνησης του κάθε χαρακτήρα. Η κίνηση αντιμετωπίστηκε όχι μόνο ως τεχνική εκτέλεση, αλλά και ως μέσο αφήγησης, ικανό να αποδώσει ψυχολογικές μεταπτώσεις και να δημιουργήσει ατμόσφαιρα. Η διαδικασία τεκμηριώθηκε μέσω βιντεοσκόπησης και φωτογραφικής καταγραφής των δοκιμών, ώστε να αποτυπωθούν με ακρίβεια οι μικροκινήσεις, οι ρυθμικές μεταβολές και οι σωματικές εντάσεις των χαρακτήρων.



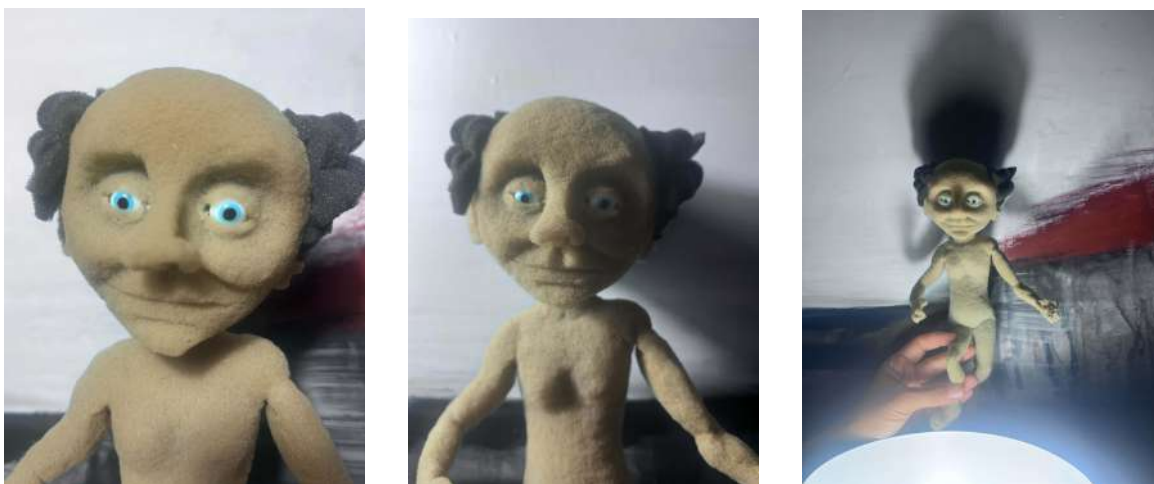
Εικ.67. Δοκιμή κίνησης του Χαρμολύπη με τον Νιόνιο. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Οι κούκλες ενεργοποιήθηκαν σε σύντομες αυτοτελείς σκηνές, με στόχο να εξεταστεί η μετάβαση από τη στατικότητα στη μικροκίνηση, καθώς και η δυνατότητα παραγωγής λεπτών χειρονομιών. Οι δοκιμές αυτές λειτούργησαν ως μικρά «πειράματα» αφήγησης, όπου η κίνηση, ο φωτισμός και η κλίμακα δοκιμάστηκαν σε συνδυασμό. Παράλληλα, διερευνήθηκε η αλληλεπίδραση των χαρακτήρων με αντικείμενα και με το σκηνικό περιβάλλον, ώστε να διαμορφωθούν τα πρώτα κινησιολογικά μοτίβα που θα χρησιμοποιηθούν στο τελικό animation.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία προέκυψαν οι πρώτες ενδείξεις για τη ροή της αφήγησης και για τον τρόπο με τον οποίο οι χαρακτήρες μπορούν να συνυπάρξουν στο ίδιο σκηνικό πλαίσιο. Οι δοκιμές κίνησης αποτέλεσαν τη βάση για τη μετάβαση στο επόμενο στάδιο, δηλαδή τη δημιουργία του storyboard και την οπτική οργάνωση του έργου.

3.3.4 Δοκιμές φωτισμού και χωρικές διατάξεις

Οι δοκιμές φωτισμού αποτέλεσαν κρίσιμο στάδιο για τη διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας του *The Letters*, καθώς διερευνήθηκαν διαφορετικές ποιότητες, κατευθύνσεις και εντάσεις φωτός με στόχο την ανάδειξη των υφών των κουκλών, των εκφράσεων και της δραματουργίας κάθε σκηνής. Ταυτόχρονα, πραγματοποιήθηκαν δοκιμές χωρικών διατάξεων, όπου η τοποθέτηση των μορφών, η απόσταση από την κάμερα και η κλίμακα των αντικειμένων στο κάδρο εξετάστηκαν σε μικρές σκηνικές συνθέσεις, επιτρέποντας την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το φως αλληλεπιδρά με τον χώρο και διαμορφώνει σκιάς, βάθος και κατευθυντικότητα.



Εικ.68. Δοκιμές φωτισμού. Από αριστερά προς τα δεξιά: μετωπικός διάχυτος φωτισμός, πλευρικός κατευθυντικός φωτισμός και φωτισμός από χαμηλή θέση. Φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Οι παραπάνω δοκιμές φωτισμού παρουσιάζουν τρεις βασικές συνθήκες που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάλυση της σχέσης μορφής, σκιάς και χώρου, επιτρέποντας τη συγκριτική αξιολόγηση των διαφορετικών οπτικών και δραματουργικών αποτελεσμάτων που παράγει κάθε τύπος φωτισμού. Οι τρεις φωτογραφίες λειτουργούν ως συγκριτικό υλικό. Ο μετωπικός διάχυτος φωτισμός προσφέρει ουδέτερη καταγραφή της μορφής και των υφών της, ο πλευρικός κατευθυντικός φωτισμός αναδεικνύει τον όγκο και τη γλυπτική διάσταση της κούκλας, ενώ ο φωτισμός από χαμηλή θέση δημιουργεί έντονη σκιά και δραματουργική ένταση, μεταβάλλοντας την κλίμακα της μορφής μέσα στον χώρο.



Εικ.69. Δοκιμές φωτισμού με μορφή και ζωγραφισμένο φόντο. Φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Σε συνδυασμό με τις προηγούμενες δοκιμές οι δύο ακόλουθες εξετάζουν τη σχέση της μορφής με το ζωγραφισμένο φόντο και τον τρόπο με τον οποίο η σκιά λειτουργεί ως δεύτερη παρουσία στο κάδρο. Η μεταβολή της γωνίας φωτισμού και της απόστασης από το υπόβαθρο δημιουργεί διαφορετικές εντάσεις, κλίμακες και αφηγηματικές αναγνώσεις, προσφέροντας πρόσθετο υλικό για τη συνολική οπτική γλώσσα του *The Letters*. Κατά τις δοκιμές φωτισμού με το ζωγραφισμένο φόντο προέκυψαν δύο βασικά ζητήματα: η σκιά μεταβαλλόταν ανάλογα με τη θέση του χεριού και έπεφτε σε διαφορετικά σημεία του φόντου, ενώ η κλίμακα της μεγάλωνε υπερβολικά όταν η μορφή πλησίαζε την επιφάνεια. Για να σταθεροποιηθεί το αποτέλεσμα, έγιναν μικρές μετακινήσεις της κούκλας και δοκιμάστηκαν διαφορετικές γωνίες ως προς την πηγή φωτός.



Εικ.70. Δοκιμή χωρικής διάταξης με δύο χαρακτήρες. φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχήστου.

Σε συνέχεια των προηγούμενων δοκιμών φωτισμού πραγματοποιήθηκαν επιπλέον δοκιμές με άλλες κούκλες , ώστε να παρατηρηθεί πιο καθαρά πώς γράφει το φως πάνω στις επιφάνειές τους μιας και είναι διαφορετικής κατασκευής και γεωμετρίας . Στη διάταξη της παραπάνω εικόνας χρησιμοποιήθηκε κατευθυντικό spot από πλάγια θέση, τοποθετημένο σε μικρή απόσταση από τις κούκλες , με σκοπό να καταγραφεί πώς η άμεση δέσμη φωτός τονίζει τις καμπύλες, συνδιαλέγεται και μεταβάλλει την ένταση, το περίγραμμα και την κλίμακα της σκιάς μέσα στον χώρο.

Οι δοκιμές φωτισμού και χώρου συνέβαλαν καθοριστικά στη διαμόρφωση της τελικής οπτικής γλώσσας του έργου. Μέσα από αυτές προέκυψαν οι βασικές αρχές που ακολουθήθηκαν στο storyboard και αργότερα στο animation.

3.3.5 Storyboard και οπτικός σχεδιασμός



Εικ. 71. Γενική άποψη του storyboard του *The Letters*. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Το storyboard αποτέλεσε το βασικό εργαλείο οργάνωσης της αφήγησης και του οπτικού ρυθμού στο *The Letters*. Σε αυτό το στάδιο συγκεντρώθηκαν οι δοκιμές κίνησης, οι μικρές σκηνές και οι πρώτες σκηνοθετικές αποφάσεις, μέσω φωτογραφικών λήψεων, ώστε να μετατραπούν σε μια συνεκτική οπτική δομή. Το storyboard αποτελεί μέθοδο χαρτογράφησης της δράσης, της κίνησης και της ατμόσφαιρας της πολυμεσικής δραματοουργίας του έργου.



Εικ.72. Απόσπασμα storyboard: Η εμφάνιση του *Χαρμολύπη* από το πρώτο γράμμα. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Η διαδικασία περιλαμβάνει την επιλογή των βασικών στιγμών της αφήγησης και τη διάταξή τους σε διαδοχικά πλάνα από τις λήψεις των φωτογραφιών, όπου καθορίστηκαν η κλίμακα, οι γωνίες λήψης και οι μεταβάσεις. Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στη ροή μεταξύ των πράξεων, στη σχέση των χαρακτήρων με το σκηνικό περιβάλλον και στη διαχείριση του φωτός ως αφηγηματικού στοιχείου. Μέσα από αυτή τη διαδικασία διαμορφώθηκε μια σταθερή οπτική γλώσσα που καθοδηγεί το τελικό animation.



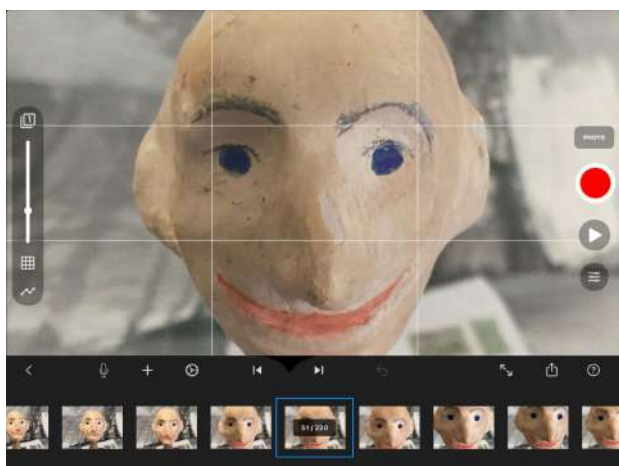
Εικ.73. Απόσπασμα storyboard: Η εμφάνιση του Άδη από τον μεγάλο φάκελο. Κατασκευή / φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Το storyboard λειτούργησε επίσης ως εργαλείο προ-οπτικοποίησης της κίνησης: η εμφάνιση του Χαρμολύπη, η είσοδος των Σκιών και η δραματική παρουσία του Άδη αποτυπώθηκαν σε καρέ που καθόρισαν τον ρυθμό και την ένταση των σκηνών. Η οργάνωση των πλάνων επέτρεψε την ακριβή καταγραφή των αναγκών κάθε σκηνής και την προετοιμασία της παραγωγής, από τη θέση των κουκλών μέχρι τις απαιτήσεις φωτισμού και κάμερας.

Το storyboard, επομένως, αποτέλεσε τη γέφυρα ανάμεσα στις δοκιμές κίνησης και στην τελική μορφή του έργου, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη εικόνα της αφήγησης πριν από την υλοποίηση του animation.

3.3.6 Σύνθεση και ηχητικός σχεδιασμός

Στο στάδιο της σύνθεσης, πραγματοποιείται η ενσωμάτωση εικόνας και ήχου, όπου το υλικό οργανώνεται σε μια συνεκτική μορφή. Η σύνθεση δεν επιδιώκει ένα σταθερό τελικό αποτέλεσμα, αλλά διατηρεί τον χαρακτήρα της ανοιχτής διαδικασίας (work in progress) που εξελίσσεται μέσα από την πράξη, τον πειραματισμό και την αναστοχαστική παρατήρηση. Το έργο παραμένει ζωντανό, επιτρέποντας την επαναδιατύπωση της ιδέας και την ενσωμάτωση νέων στοιχείων σε κάθε στάδιο.

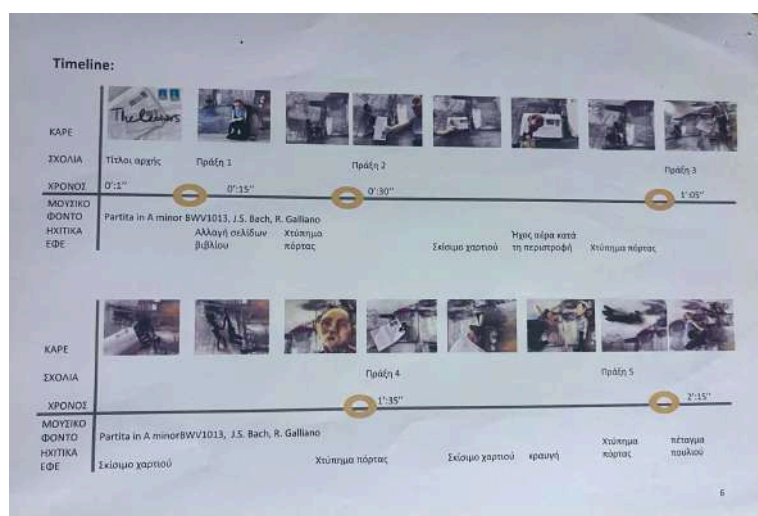


Εικ.74. Προχωρημένη φάση της σκηνής “Χαρμολύπη” στο περιβάλλον του stop-motion animation, φωτογραφία: Πουλχερία Παπαχρήστου

Στο πρώτο πρακτικό μοντάζ της σύνθεσης έχει επεξεργαστεί μόνο μία σκηνή από το timeline, ως δείγμα της τελικής οπτικοακουστικής ροής. Η σκηνή επεξεργάστηκε μέσα από το πρόγραμμα stop-motion animation, όπου δοκιμάστηκε ο χρονισμός των καρτέ, η ένταξη των ηχητικών εφέ και η πρώτη σύνδεση εικόνας και ήχου. Ολοκληρώθηκε το πρώτο demo με τη σκηνή του Χαρμολύπη.

Στο demo περιλαμβάνεται η σκηνή όπου ο Χαρμολύπη εμφανίζεται μέσα από τον φάκελο, πραγματοποιώντας μια σειρά περιστροφικών κινήσεων πριν από μια σύντομη παύση που προετοιμάζει το χτύπημα της πόρτας. Η συγκεκριμένη σκηνή επιλέχθηκε ως αντιπροσωπευτική, καθώς συνδυάζει στοιχεία κίνησης, ρυθμού και δραματουργικής έντασης. Το δείγμα αυτό λειτουργεί ως πιλοτική εφαρμογή της σύνθεσης, επιτρέποντας την αξιολόγηση του ρυθμού και της δραματουργικής συνέχειας πριν προχωρήσει η επεξεργασία των υπόλοιπων πράξεων. Το demo είναι διαθέσιμο στον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://www.youtube.com/watch?v=5wQO0YDDXpU>



Εικ.75. Timeline του *The Letters*, με καταγραφή καρέ, χρονισμού, μουσικών επιλογών και ηχητικών εφέ

Συμπληρωματικά, για την οργάνωση της συνολικής οπτικοακουστικής δομής του έργου έχει δημιουργηθεί ένα αναλυτικό timeline το οποίο λειτουργεί ως βασικό εργαλείο σύνθεσης. Το timeline οργανώνει σε ενιαία δομή τις πράξεις του *The Letters*, συνδυάζοντας τα καρέ, τον ακριβή χρονισμό και τα ηχητικά στοιχεία κάθε σκηνής. Για κάθε πράξη καταγράφονται οι μουσικές επιλογές, τα ηχητικά εφέ (σκίσιμο χαρτιού, χτύπημα πόρτας, ήχος αέρα, καμπανάκι) και οι αντίστοιχες διάρκειες, ώστε να διαμορφωθεί μια καθαρή οπτικοακουστική ροή. Η διάταξη αυτή λειτουργεί ως εργαλείο σύνθεσης, επιτρέποντας τον έλεγχο του ρυθμού, των μεταβάσεων και της οπτικοακουστικής ροής του έργου.

3.3.7 Εξέλιξη του έργου



Εικ. 76. Μικρή σκηνή με κούκλα και αντικείμενα. Δοκιμή στάσης-κίνησης και ατμόσφαιρας ως μέρος της αισθητικής ταυτότητας του έργου.Σύνθεση/Δημιουργία: Πουλχερία Παπαχρήστου.

Στο επόμενο στάδιο θα ολοκληρωθεί η ανάπτυξη των υπόλοιπων σκηνών, με στόχο τη σύνδεση των δοκιμών σε μια συνεκτική οπτικοακουστική ροή. Θα εξελιχθεί η κινησιολογία της κούκλας, η σχέση της με τον χώρο και τα αντικείμενα, καθώς και η ηχητική επεξεργασία, ώστε να διαμορφωθεί η πλήρης αφήγηση του έργου. Η διαδικασία παραμένει δυναμική, επιτρέποντας προσαρμογές και νέες κατευθύνσεις στα επόμενα στάδια της παραγωγής.

Συμπεράσματα

Η παρούσα διπλωματική εργασία ανέδειξε την κούκλα ως ένα πολυδιάστατο καλλιτεχνικό μέσο που υπερβαίνει τα όρια του παραδοσιακού κουκλοθέατρου και ενεργοποιείται σε ένα ευρύ φάσμα πρακτικών από την ιστορική τελετουργία και τη λαϊκή παράδοση έως το σύγχρονο animation, την εικαστική εγκατάσταση και την επιτελεστική δράση. Μέσα από τη θεωρητική και πρακτική διερεύνηση διαπιστώθηκε ότι η κούκλα μπορεί να λειτουργήσει ως ενδιάμεσο σώμα ανάμεσα σε αυτά τα πεδία, συνδέοντας την κινούμενη εικόνα, τον χώρο και τη ζωντανή δράση. Η έρευνα έδειξε ότι η κούκλα δεν αποτελεί απλώς αντικείμενο προς εμψύχωση, αλλά φορέα νοήματος, αφήγησης και ψυχολογικής ή πολιτισμικής προβολής.

Η ιστορική αναδρομή κατέδειξε ότι η κούκλα υπήρξε διαχρονικά μέσο τελετουργίας, μαγείας, λαϊκής σάτιρας και θεατρικής έκφρασης, ενώ η γεωγραφική διαφοροποίηση ανέδειξε ένα πλούσιο δίκτυο παραδόσεων που διαμορφώθηκαν από τις κοινωνικές και αισθητικές συνθήκες κάθε περιοχής. Από τις αρχαίες τελετουργικές πλαγγόνες έως το bunraku και τις ευρωπαϊκές λαϊκές μορφές, η κούκλα λειτουργεί ως καθρέφτης των κοινωνιών που τη δημιούργησαν.

Στον 20ό αιώνα, η κούκλα εντάχθηκε στις πρωτοπορίες ως εργαλείο αποδόμησης της ανθρώπινης μορφής, ως φορέας ψυχικής έντασης και ως μηχανικό σώμα που επιτρέπει την αποστασιοποίηση και την κριτική της υποκειμενικότητας. Δημιουργοί όπως ο Schlemmer, ο Bellmer και ο Kantor ανέδειξαν την κούκλα ως κατασκευασμένο σώμα που φέρει μνήμη, τραύμα και πολιτική αλληγορία. Παράλληλα, η συμβολή του Jan Švankmajer υπήρξε καθοριστική για την εξέλιξη του puppet animation, καθώς επαναπροσδιόρισε τη σχέση ανάμεσα στην ύλη, την κίνηση και την ανοίκεια εμπειρία του θεατή.

Στη σύγχρονη τέχνη, η κούκλα λειτουργεί ως εργαλείο φεμινιστικής και queer κριτικής, ως υβριδικό σώμα που αμφισβητεί τις κανονιστικές αναπαραστάσεις φύλου και ως μέσο διερεύνησης της ταυτότητας, της επιθυμίας και της ετερότητας. Δημιουργοί όπως η Laurie Simmons, η Nathalie Djurberg, ο Wael Shawky, η Natacha Belova και η Ilka Schönbein αξιοποιούν την κούκλα ως ενεργό υποκείμενο που συνδιαμορφώνει τη δράση, τη μνήμη και την ψυχολογική ένταση, μετατρέποντας το αντικείμενο σε φορέα πολιτισμικής και σωματικής εμπειρίας.

Το πρακτικό μέρος της εργασίας, η υβριδική οπτικοακουστική εγκατάσταση *The Letters*, επιβεβαίωσε στην πράξη ότι η κούκλα μπορεί να λειτουργήσει ως ενδιάμεσο σώμα που

ενεργοποιείται μέσα από τη χειροποίητη κατασκευή, την κίνηση, τον φωτισμό και τη χωρική διάταξη. Η διαδικασία κατασκευής των μορφών, οι κινησιολογικές δοκιμές, ο οπτικός σχεδιασμός και η σύνθεση εικόνας και ήχου ανέδειξαν τη δυναμική της κούκλας ως φορέα δράσης και ως μέσο πειραματισμού ανάμεσα στο animation και την επιτελεστική πρακτική. Το έργο λειτούργησε ως εργαστήριο υβριδικών μορφών, όπου η χειροποίητη υφή, η ασυνέχεια της stop-motion κίνησης και η ζωντανή χειριστική δράση συνυπάρχουν σε ένα ενιαίο αισθητικό και αφηγηματικό σύστημα.

Συνολικά, η εργασία απέδειξε ότι η κούκλα αποτελεί ένα σύγχρονο, ευέλικτο και θεωρητικά πυκνό καλλιτεχνικό μέσο, ικανό να συνδέει την ιστορία με τη σύγχρονη πρακτική, το ανθρώπινο με το τεχνητό σώμα και την χειροποίητη μορφή με την κινούμενη εικόνα. Η κούκλα, ως animant, ενεργοποιείται μέσα από τη συνεργασία ανθρώπου και αντικειμένου, δημιουργώντας νέες μορφές αφήγησης, νέες χωρικές σχέσεις και νέες εκδοχές του σώματος στη σύγχρονη τέχνη.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Acadia, L. (2021). “Lover of shadows”: Lotte Reiniger’s innovation, orientalism, and progressivism. *Oxford German Studies*, 50(2), 150–168.
<https://doi.org/10.1080/00787191.2021.1927377>
- Argiriadi, M. (1991). Η κούκλα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Εκδόσεις Λούση Μπρατζιώτη.
- Arfara, K. (2022). Critical anachronisms: Wael Shawky’s *The Song of Roland: The Arabic Version*. *Contemporary Theatre Review*, 32(1), 46–60.
<https://doi.org/10.1080/10486801.2021.2007896>
- Aristotle. (1996). *Poetics* (S. H. Butcher, Trans.). The Internet Classics Archive. (Original work published ca. 350 B.C.). <http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.html>
- Baird, B. (1965). *The art of the puppet*. Charles E. Tuttle Company.
<https://archive.org/details/artofpuppet0000bair/page/75/mode/1up>
- Baldacci, P. (1997). *De Chirico: The Metaphysical Period, 1888–1919*. Little, Brown.
https://archive.org/details/047_20240605/023.png
- Barnes, C., Jacobs, D. E., Sanders, J., Goldman, D. B., Rusinkiewicz, S., & Finkelstein, A. (2008). Video puppetry: A performative interface for cutout animation. *ACM SIGGRAPH / Eurographics Symposium on Computer Animation*.
- Basiliadis, G. (2006). Jan Švankmajer, δημιουργός του γκροτέσκου. Στο Μ. Αποστόλου (Επιμ.), *Jan Švankmajer* (σσ. 9–13), Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης. Σύγχρονοι Ορίζοντες.
- Bedford, C. (2009). Nathalie Djurberg. *Artforum International*, 47(6), 200.
- Belova, N. (2025). Embodying the human soul. *UNIMAgazine*, (1), 52–53.
https://www.unima.org/wp-content/uploads/2025/08/UNIMAgazine2025_english_digital_singlepage-2.pdf
- Bell, J. (2001). *Puppets, masks, and performing objects*. MIT Press.
- Binlot, A. (2014, March 10). A doll’s life: Laurie Simmons explores Kigurumi. *The Daily Beast*. <https://www.thedailybeast.com>
- Bian, Y. (2022). “Subverting” the neoclassic constraints: The presence of magic in early commedia dell’arte (Undergraduate thesis, Binghamton University). The Open Repository @ Binghamton. https://orb.binghamton.edu/theatre_student/1

Blindspot Gallery. (2024). Zhang Xu Zhan. Blindspot Gallery.
<https://blindspotgallery.com/artist/zhang-xu-zhan/>

Boeckenhoff, K., & Ruddell, C. (2019). Lotte Reiniger: The crafty animator and cultural value. In C. Ruddell & P. Ward (Eds.), *The crafty animator: Handmade, craft-based animation and cultural value* (pp. 75–94). Palgrave Macmillan.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-13943-8_4

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Cardinal, R. (1995). Να σκέφτεσαι μέσα από τα πράγματα: Η παρουσία των αντικειμένων στις πρώτες ταινίες του Jan Švankmajer. Jan Švankmajer. Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης. Σύγχρονοι ορίζοντες.

Chen, I.-M., Tay, R., Xing, S., & Yeo, S. H. (2005). Marionette: From traditional manipulation to robotic manipulation. *International Journal of Advanced Robotic Systems*.
<https://dl.icdst.org/pdfs/files/1ac83e2db56fcda074efbd084a37dec.pdf>

Childs, L. (2022). *The quest for life and intelligence in digital puppets* (PhD thesis). Bournemouth University.

Chrysouli, G. (2019). *The alchemist of the surreal and the uncanny valley: Jan Švankmajer, the puppet and eerie animation* (PhD thesis). University of Essex.

Collins, L. (2022). Inside Shary Boyle's new exhibition: We're all a part of the show. CBC Arts.
<https://www.cbc.ca/arts/inside-shary-boyle-s-new-exhibition-we-re-all-a-part-of-the-show-1.6381486>

Craig, E. G. (1911). *On the art of the theatre*. Heinemann.

Cricoteka. (n.d.). Costume / Sculpture / Body: Kantor's theatrical objects.
https://cricoteka.pl/en_us/costume-sculpture-body-kantors-theatrical-objects-brukenthal-museum-sibiu-national-museum-of-contemporary-art-bucharest/

Currell, D. (1974). *The complete book of puppetry*. Sir Isaac Pitman and Sons Ltd.

Currell, D. (1999). *Puppets and puppet theatre*. Crowood Press.

Currell, D. (2004). *Making and Manipulating Marionettes*. Crowood Press.

D'Abronzio, T. H. (2022). Images as apparitions of the body: Ilka Schönbein's loving game. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 12(3), e 118932.
<https://doi.org/10.1590/2237-2660118932vs02>

El Rashidi, Y. (2025). Wael Shawky's revisionist histories. *Nka: Journal of Contemporary African Art*, 56, 50–57. <https://doi.org/10.1215/10757163-11810611>

Enright, R. (2007). *Flesh and Blood: Shary Boyle's uneasy imagination*. *Border Crossings*, 26(1), 24–35.

- Fenley, M. (2024). Chayka by Natacha Belova and Tita Iacobelli (review). *Theatre Journal*, 76(4), 566–570.
- Fettig, R. (1997). *Rod Puppets & Table-Top Puppets: A Handbook of Design & Construction*. UNIMA Germany.
- Fineberg, J. (2011). *Art since 1940: Strategies of being* (3rd ed.). Laurence King Publishing. https://archive.org/details/artsince1940stra0000fine_i9a4
- Freud, S. (1955). The uncanny. In J. Strachey (Ed.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (Vol. 17). Hogarth Press.
- Giesen, R. (2019). *Puppetry, Puppet Animation and the Digital Age*. CRC Press / Taylor & Francis.
- Girard-Laterre, M. (2011). L’objet et l’acteur au corps à corps : une enveloppe corporelle commune dans la pratique d’Ilka Schönbein. *Agôn*, (4).
- Gökçearsan, A. (2018). Cut-out animation as a technique and development inside the history process. *Journal of Spatial and Organizational Dynamics*, 6(2), 217–223.
- Goldberg, R. (2011). *Performance Art: From Futurism to the Present* (3rd ed.). Thames & Hudson.
- Halberstam, J. (2011). *The Queer Art of Failure*. Duke University Press.
- Hagström-Ståhl, K. (2010). Mourning as method: William Kentridge’s Black Box/Chambre Noire. *Arcadia*, 45(2), 339–356. <https://doi.org/10.1515/ARCA.2010.020>
- High Line Art. (2025). Zhang Xu Zhan: Animism [Exhibition text]. The High Line. <https://www.thehighline.org/art/projects/zhang-xu-zhan/>
- Huyssen, A. (2017). The shadow plays as a medium of memory in William Kentridge. In R. E. Krauss (Ed.), *William Kentridge* (pp. 80–96). MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jentsch, E. (1906). Zur Psychologie des Unheimlichen. *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift*, 8, 195–198. (English translation: “On the Psychology of the Uncanny”, trans. R. Sellars, 1996).
- Jones, A. (1998). *Body Art/Performing the Subject*. University of Minnesota Press. <https://archive.org/details/bodyartperformin0000jone>
- Judah, H. (2025). The grand performances of Wael Shawky. *Apollo Magazine*, September 2025, 27–28. <https://www.proquest.com/docview/3249957916/fulltextPDF/8B232CAA9AD24E96PQ/2>
- Jurkowski, H. (1998). *Aspects of Puppet Theatre*. Macmillan. <https://archive.org/details/henryk-jurkovski-aspects-of-puppet-theatre>

- Jusselle, J. (2011). Bonne Feuille. Manip: Le Journal de la Marionnette.
- Kakouri, K. I. (1946). Προαισθητικές μορφές θεάτρου. Οι Φίλοι του Βιβλίου.
- Kastner, J. (2011, 05). Laurie Simmons. Artforum International, 49, 281.
<https://proxy.eap.gr/login?url=https://www.proquest.com/magazines/laurie-simmons/docview/867435720/se-2>
- Keehan, R. (2024). Zhang Xu Zhan. Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art (QAGOMA). <https://collection.qagoma.qld.gov.au/page/zhang-xu-zhan>
- Kentridge, W., & Kaplan, C. (2005). The time-image. PAJ: A Journal of Performance and Art, 27(2), 28–44. <https://www.jstor.org/stable/4140039>
- King, C. (2013, May 31). Canada sends Shary Boyle to the Venice arts-world “Olympics”. Dow Jones Institutional News.
- Kleist, H. von. (1810/1982). On the marionette theatre (K. J. M. Keane, Trans.). Berliner Abendblätter. (Ελλ. έκδ.: Άγρα)
- Kohler, A., Jones, B., & Luther, T. (2009). Handspring Puppet Company. The Journal of Modern Craft, 2(3), 345–354. <https://doi.org/10.2752/174967809X12556950209069>
- Kunstenfestivaldesarts. (2025). Faustus in Africa! Retrieved April 24, 2026, <https://kfda.be/en/festivals/2025-edition/programme-2025/faustus-in-africa/>
- Kurotani, M. (2019). Searching for traces of life in lifeless things. In M. Wiśniewska & K. Suszczyński (Eds.), Puppetry in the 21st century: Reflections and challenges.
- Lau, V. (2009). The doll squad: Women's wear daily. Wwd, 198(62), 20.
<https://proxy.eap.gr/login?url=https://www.proquest.com/trade-journals/doll-squad/docview/231191920/se-2>
- Magouliotis, A. (1999). Ιστορία κουκλοθεάτρου (του χθες). Εκτυπωτική Καρδίτσα.
- Magouliotis, A. N. (2015). Κούκλες στην κοινωνία, στις τέχνες, στην εκπαίδευση. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας.
- Manovich, L. (2001/2015). Η γλώσσα των νέων μέσων (Μτφρ. Α. Σχινάς). Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών.
- Marcu-Rementov, I. (2021). The puppet, a ritual artefact or a magic object? Învăţământ, Cercetare, Creaţie, 7(1), 233–239.
- Mazalek, A., Nitsche, M., Rébola, C., Clifton, P., Wu, A., Poirier, N., & Peer, F. (2012). Pictures at an exhibition: Design of a hybrid puppetry performance piece. In ICEC 2012: Entertainment Computing (pp. 130–143). Springer.
- Maude, U. (2009). Beckett, technology and the body. Cambridge University Press.
- Mérourd-Avril, K. (2009). Ilka Schönbein – Theatre Meschugge. K Samka.

- Mirfendereski, S. (2014). Puppetry elements in the works of European Surrealists. In A. Kopania (Ed.), *Dolls and Puppets as Artistic and Cultural Phenomena* (pp. 18–33). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dolls_and_Puppets_as_Artistic_and_Cultural_Phenomena.pdf
- Mirfendereski, S. (2014). Puppetry elements in the works of European surrealists. University of Tehran. https://www.academia.edu/30660543/Puppetry_Elements_in_the_Works_of_European_Surrealists
- Moholy-Nagy, L. (1925/1985). Theatre, circus, variety. In K. Passuth, Moholy-Nagy. Thames & Hudson. https://monoskop.org/images/1/14/Moholy-Nagy_1985.pdf
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100.
- Nilsson, J. P. (2008). Nathalie Djurberg. Moderna Museet. <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/eclipse-art-in-a-dark-age/artists-biographies/nathalie-djurberg/>
- Nicolescu, M. (2021). The puppet, a ritual artefact or a magic object? *ICC Online Journal*. https://icc-online.arte-ct.ro/vol_07/27.pdf
- Ninomiya, D., Miyazaki, K., & Nakatsu, R. (2009). Networked virtual marionette theater. In *ICEC 2009: Entertainment Computing* (pp. 49–58). Springer.
- Orenstein, C. (2017). Our Puppets, Our Selves: Puppetry's Changing Paradigms. *Mime Journal*, 26, 91–110. <https://doi.org/10.5642/mimejournal.20172601.12>
- Perrier, J.-L. (2004, June 1). Ilka Schönbein, corps romantique. *Le Monde*, p. 28.
- Plassard, D. (2014). Puppet theatre and political allegory in Central Europe. In J. McCormick & B. Pratasik (Eds.), *Popular puppet theatre in Europe: New studies* (pp. 145–162). Routledge.
- Plassard, D. (2020). Pulcinella, Punch, Polichinell. Continuity and discontinuity in glove-puppet repertoires (17th–19th centuries). *Séminaires PuppetPlays*. <https://nakala.fr/10.34847/nkl.c661590g>
- Plumer, E. (2014). The living doll: A look at Hans Bellmer's later work from the puppet's standpoint. In A. Kopania (Ed.), *Dolls and Puppets as Artistic and Cultural Phenomena* (pp. 66–79). https://www.academia.edu/40841193/The_Living_Doll_A_look_at_Hans_Bellmer_s_later_work_from_the_puppet_s_standpoint
- Prost, B., & Casting, E. (2015). *Le Corps Habité des Marionnettes*. Manip, (42).
- Puchner, W. (1984). Το λαϊκό παραδοσιακό κουκλοθέατρο στα Βαλκάνια. *Δρώμενα*, 3–4, 49.

Recoules Quang, S. (2024). *Storytelling and Material Interferences: Practice-Led Research between Puppetry and Textiles* (Doctoral thesis). Royal College of Art.
<https://researchonline.rca.ac.uk/6422/1/Thesis-Clear%20Copy-FEV25.pdf>

Rixford, E. S. (2015). *Figures in the fourth dimension: Mechanical movement for puppets and automata*. Ellen S. Rixford

Rocco, V. (n.d.). Hans Bellmer, The Doll/La Poupée. Smarthistory.
<https://smarthistory.org/hans-bellmer-the-doll/>

Rojas Ramírez, O. (2016). Comparación entre la técnica del cut out y el frame by frame. *Polemikós*, 13, 80–87.

Rosenfield, K. (2012). Frozen within, frozen without: The experience of viewing Nathalie Djurberg's *It's the Mother*. *Studies in Gender and Sexuality*, 13(1), 62–64.
<https://doi.org/10.1080/15240657.2012.640240>

Sanders, M. (2023). Anamorphosis: Puppetry, animation, and automation in William Kentridge. *Public Intellectuals in Review*, 1–13.
<https://pirjournal.commonsc.gc.cuny.edu/2024/07/10/anamorphosis-puppetry-animation-and-automation-in-william-kentridge/>

Schönbein, I. (2017). *Rumpelstiltskin*. K Samka.

Schwartz Cooney, A. (2012). A psychoanalytic encounter with Nathalie Djurberg's *It's the Mother*: On sadism and the limits of containment. *Studies in Gender and Sexuality*, 13(1), 65–67.

Segel, H. B. (1995). *Pinocchio's progeny: Puppets, marionettes, automatons, and robots*. Johns Hopkins University Press.

Seggerman, A. D. (2016). *Wael Shawky: Cabaret Crusades* [Review of the exhibition catalogue *Wael Shawky: Cabaret Crusades*, by Kerber Verlag]. CAA Reviews.
<https://www.proquest.com/other-sources/wael-shawky-cabaret-crusades/docview/179281950>

Skotheim, M. A. (2022). *The puppet and the puppet-master in ancient Greece: Fragments of an art form*. *Open Library of Humanities*, 8(1), Article 6568.
<https://doi.org/10.16995/olh.6568>

Stephens, D., Hardy, J., & Gentry, N. (2024). *The fundamentals of claymation films*. Kennesaw State University.

Sterritt, D. (2020). *The animated adventures of Lotte Reiniger*. *Quarterly Review of Film and Video*, 37(4), 398–401. <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1732144>

Sontag, S. (1964). Notes on “Camp”. *Partisan Review*, 31(4), 515–530.

Tate. (n.d.). *Jindřich Štyrský*. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artists/jindrich-styrsky-2041>

Terblanche, C. (2014). Dismemberment and dispossession in the work of Quentin Tarantino and Nathalie Djurberg (Master's thesis). University of South Africa.

Theatre-Rites. (2019). *The Object as Performer* <https://www.theatre-rites.co.uk>

Tomkins, C. (2012, Dec 10). A DOLL'S HOUSE: ONWARD AND UPWARD WITH THE ARTS. *The New Yorker*, 88, 34-n/a.
<https://proxy.eap.gr/login?url=https://www.proquest.com/magazines/dolls-house/docview/1233893541/se-2>

Turner, J. W. (2018). *History and sustainability of Bunraku, the Japanese puppet theater*. Association for Asian Studies.

Waszkiel, M. (2019). *Puppeteer: Craftsman, actor or creator?* In M. Wiśniewska & K. Suszczyński (Eds.), *Puppetry in the 21st century: Reflections and challenges* (pp. 12–24). Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art.

Wearing, J. (2023). *Ontology as a guide to politics? Judith Butler on interdependency, vulnerability, and nonviolence*. *Ergo*, 9(35). <https://doi.org/10.3998/ergo.2624>

UNIMA. (n.d.). *Kathputli*. World Encyclopedia of Puppetry Arts.
<https://wepa.unima.org/en/kathputli/>

UNIMA. (n.d.). *World Encyclopedia of Puppetry Arts*.
<https://wepa.unima.org/en/category/encyclopedia/geographical-area/>

Zentrum Paul Klee. (2006). *Paul Klee: Hand puppets*. Hatje Cantz.

Yablonsky, L. (2006, 05). The sound of silence. *Artforum International*, 44, 75-75,308.
<https://proxy.eap.gr/login?url=https://www.proquest.com/magazines/sound-silence/docview/214351219/se-2>

Younge, J. (2019). *Reconfiguring being: The work of Ilka Schönbein*. *Critical Stages/Scènes Critiques*, (19).

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.