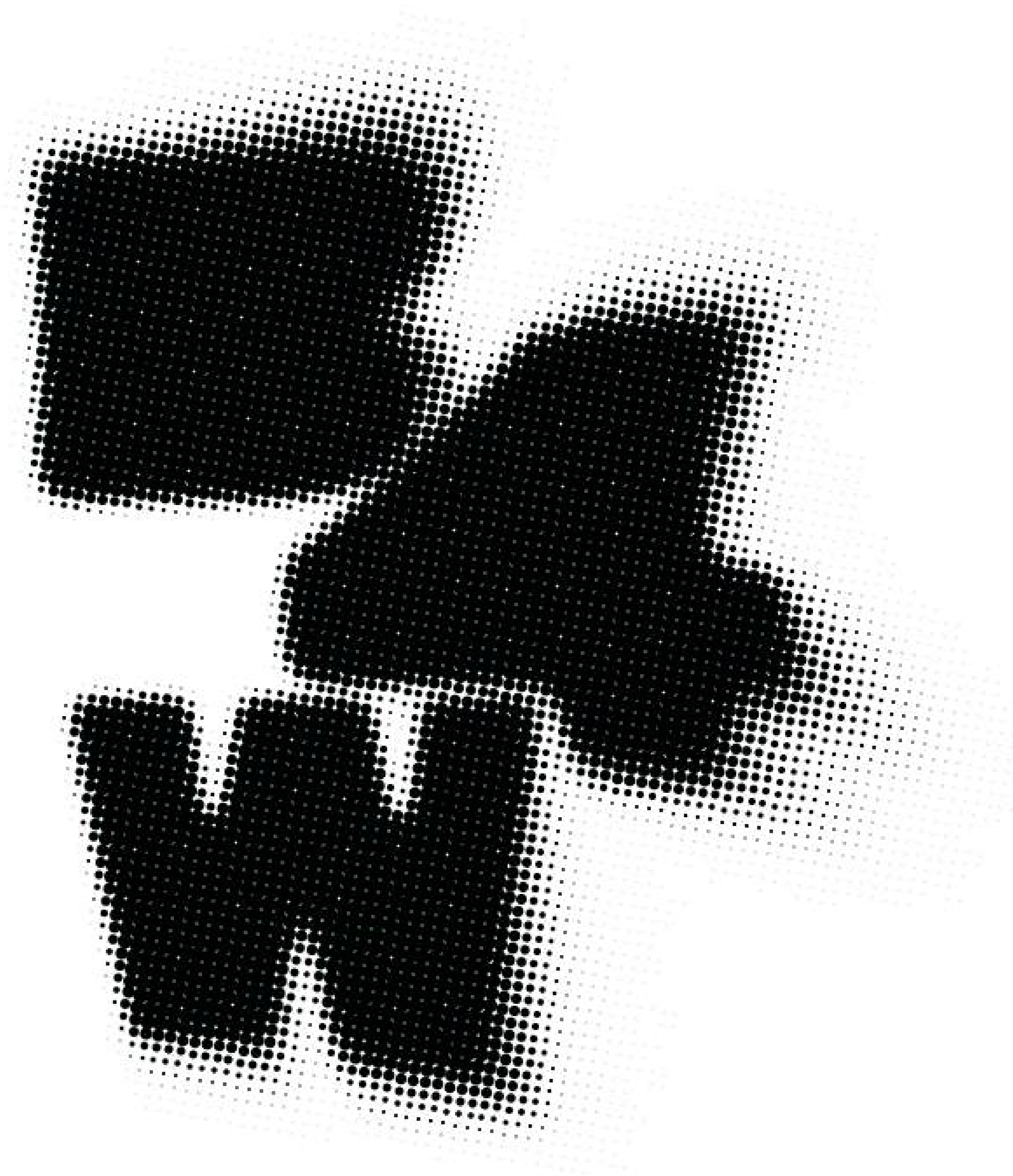


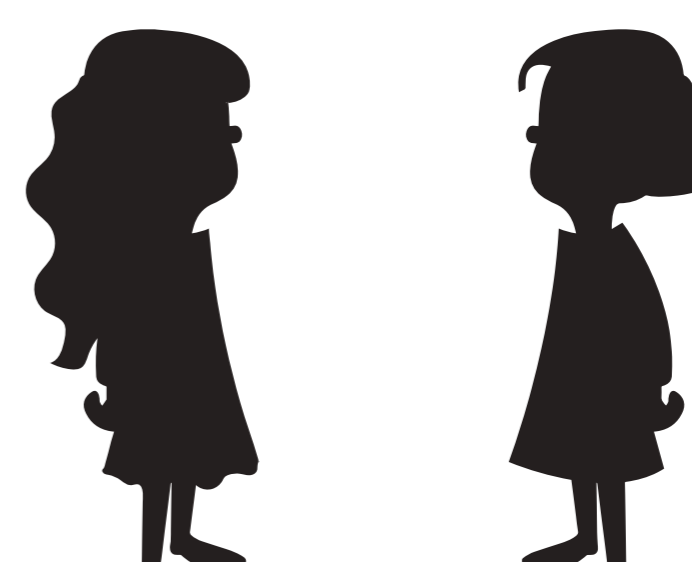
# BEYOND THE 4TH WALL

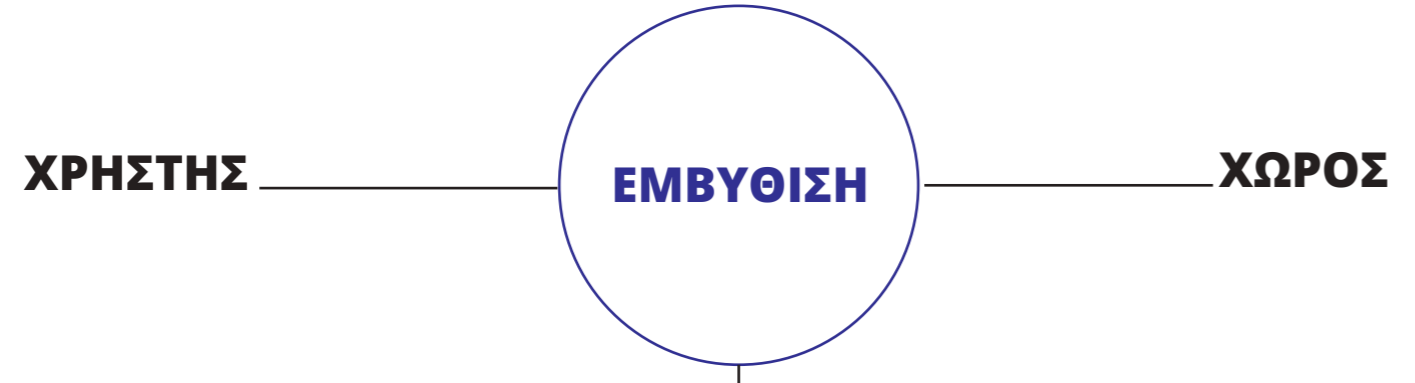
05/03/25

Σχεδιάζοντας μια εμπυθιστική  
θεατρική εμπειρία

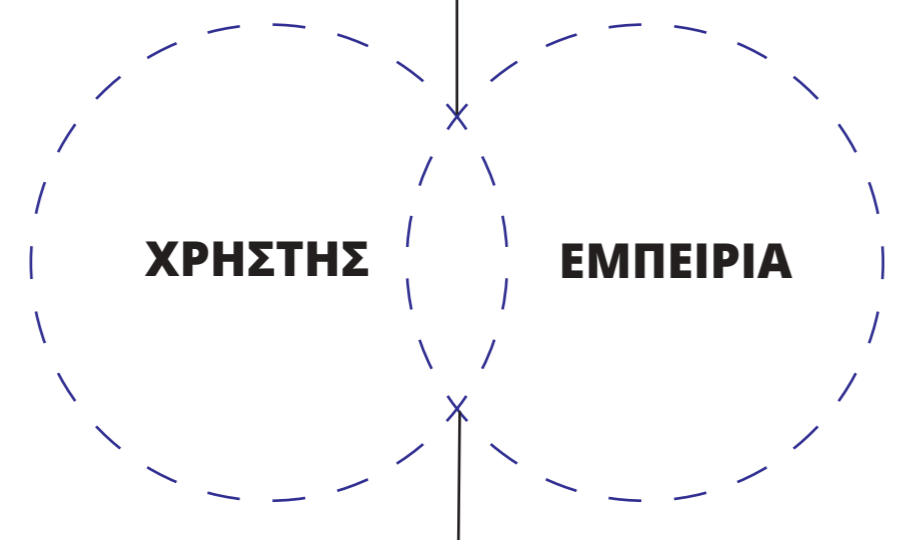


Παπίδη Άννα Παγώνα  
Τσιντζέλη Δάφνη Αναστασία  
Επιβλέπων: Ουγγρίνης Κωνσταντίνος Αλκέτας





ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ

01 / έννοια /

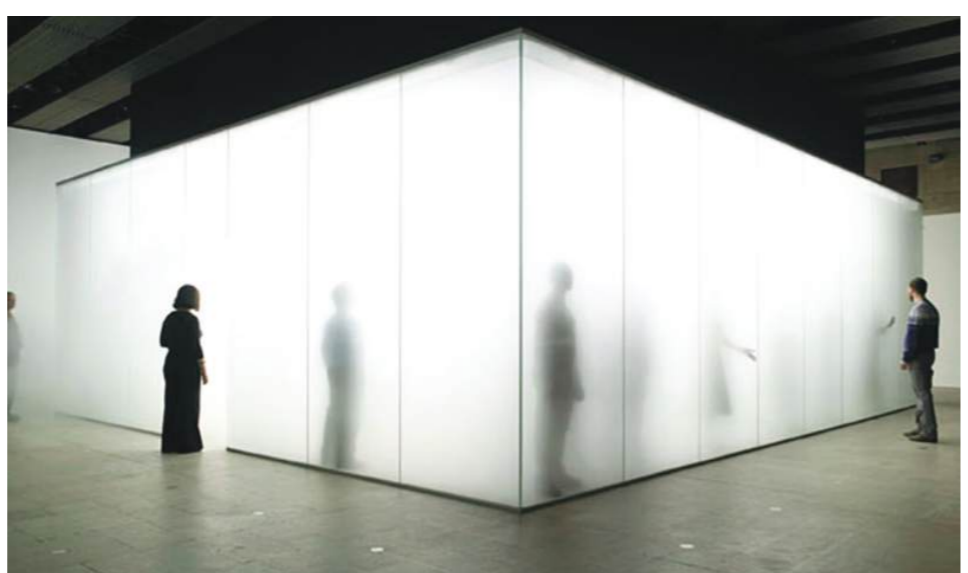
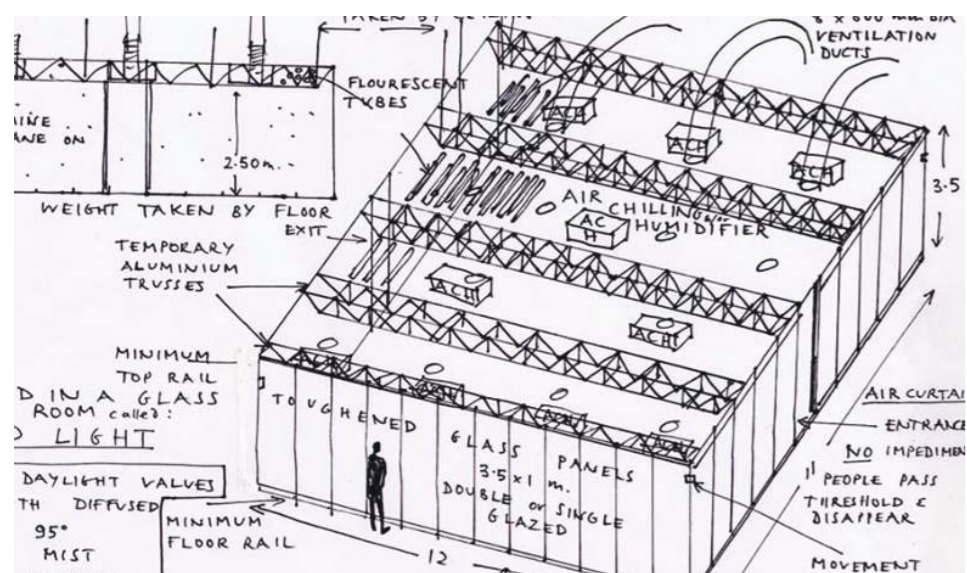
02 / διαδικασία /

03 / θέλουμε /

04 / στόχος /



05 / μας αρέσει /



**Ο στόχος**

Πρόθεση μας ήταν να δημιουργήσουμε μια βιωματική εμπειρία στην οποία ο χώρος, ο θεατής και η δράση να αλληλεπιδρούν.

**Το έργο**

Πρόκειται για ένα **δυστοπικό δράμα** που εξερευνά την τραγική ιστορία μιας νεαρής γυναίκας, η οποία γίνεται **θύμα βιασμού** σε μια **μελλοντική κοινωνία απόλυτου τεχνολογικού ελέγχου και αποξένωσης**. Η ηρωίδα αναζητά την λύτρωση της, μέσα σε έναν κόσμο που την καταδικάζει αντί να την υποστηρίζει.



Ο χώρος

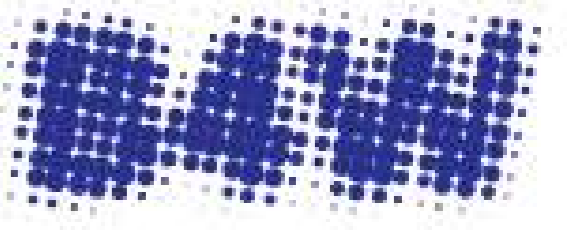
- YouCA
- Garry Borland
- LAZARUS 2.0

Architecture is supposed to be the location of security and certainty about where you are. It is supposed to protect you from the weather, from darkness, from uncertainty....

It is very important for me that inside it you find the outside. Also you become the immersed figure in an endless ground, literally the subject of the work.

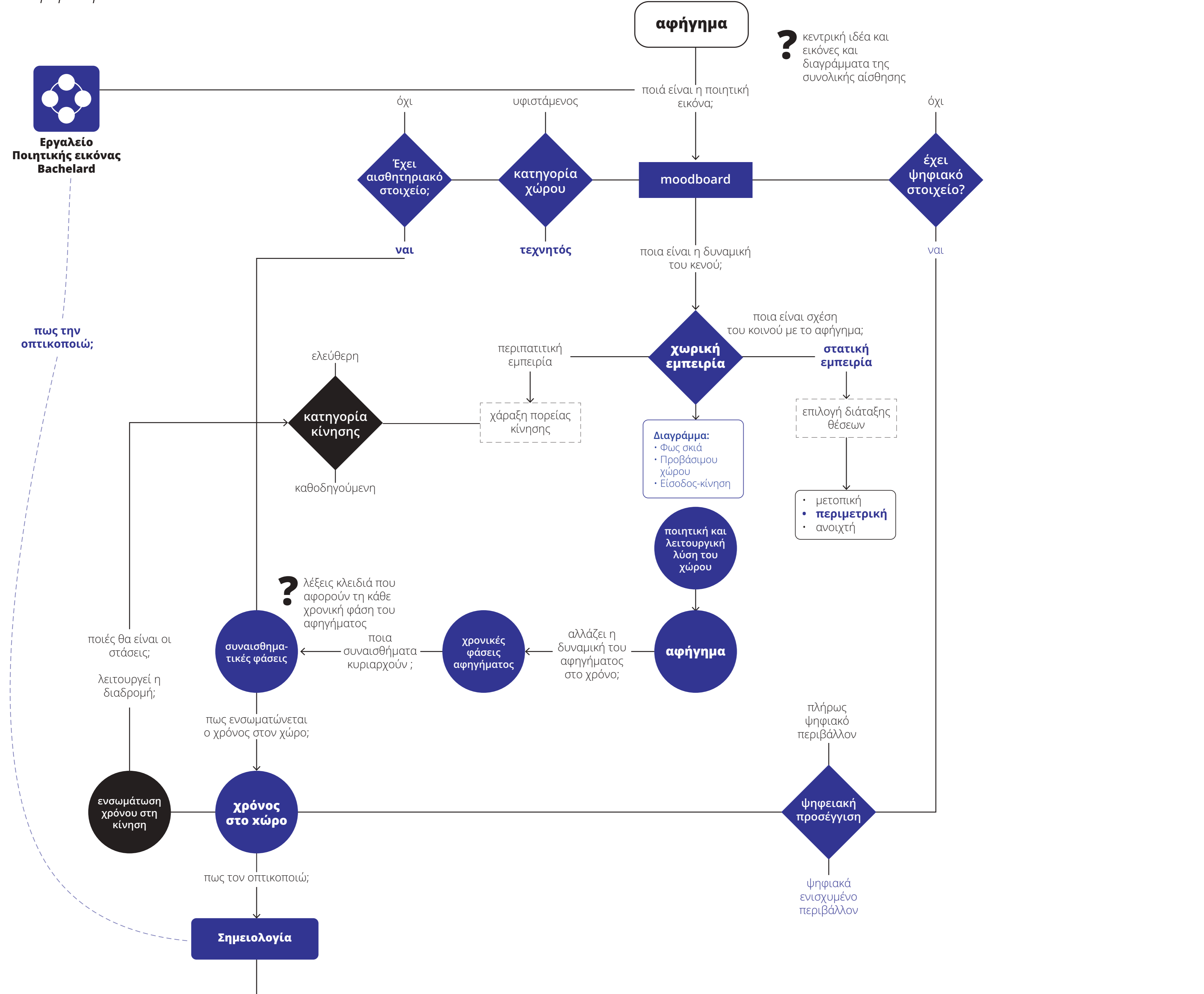
/Blind Light, Hayward Gallery, 2007/



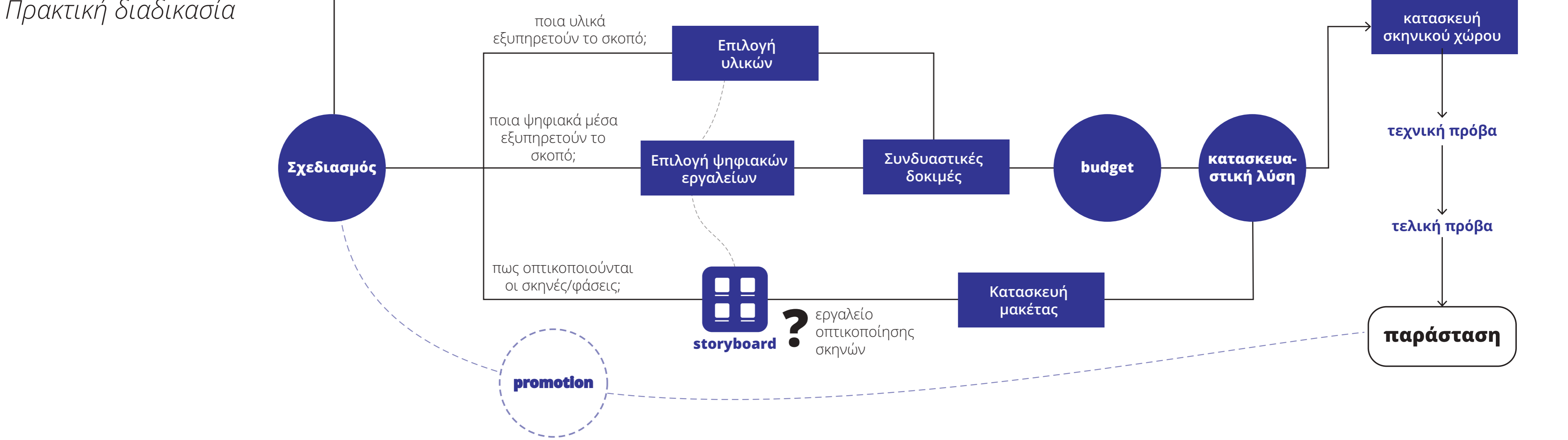


# Οδηγός σχεδίασης εμπυθιστικής παράστασης

## Θεωρητική διαδικασία

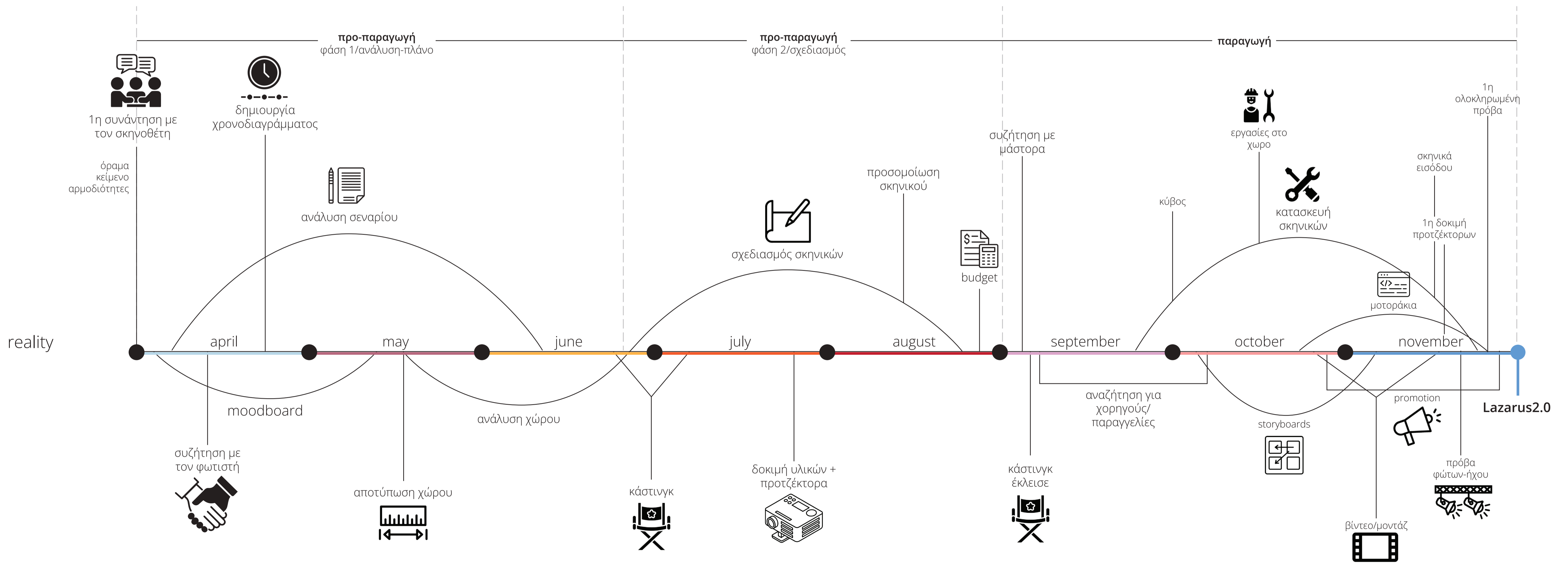
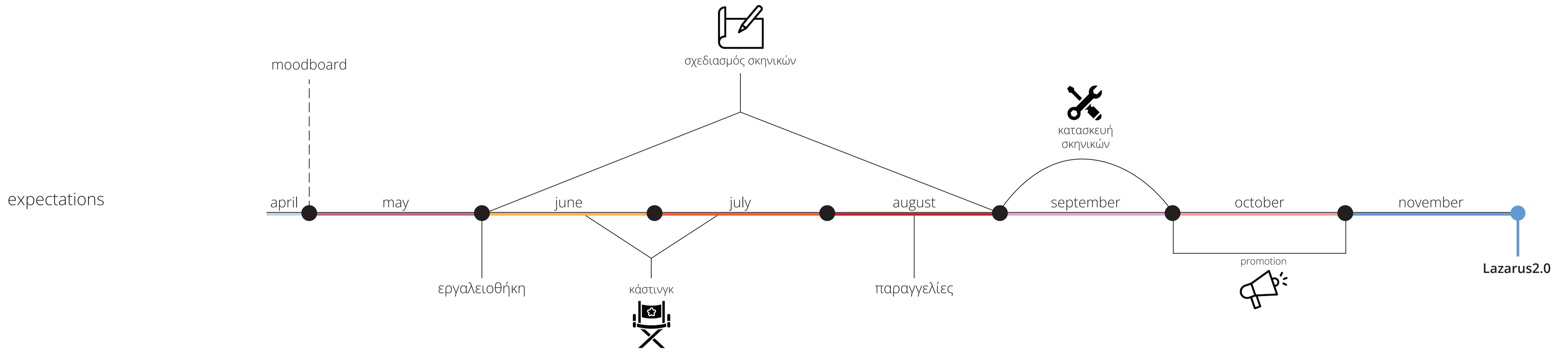


## Πρακτική διαδικασία



## Υπόμνημα





**Δομή :**

Η δράση περιστρέφεται γύρω από τη λεπτή, εύθραυστη ισορροπία μεταξύ δύο χαρακτήρων: της Αγγελικής και του Λάζαρου.

**Ο κόσμος** – Ο θεατής εισάγεται σε έναν χώρο αποξένωσης και ελέγχου. Όλα είναι ψυχρά, αυστηρά, λειτουργικά. Ο χώρος αντικατοπτρίζει το σύστημα: αποπνικτικό, άκαμπτο, χωρίς προσωπικές ελευθερίες.

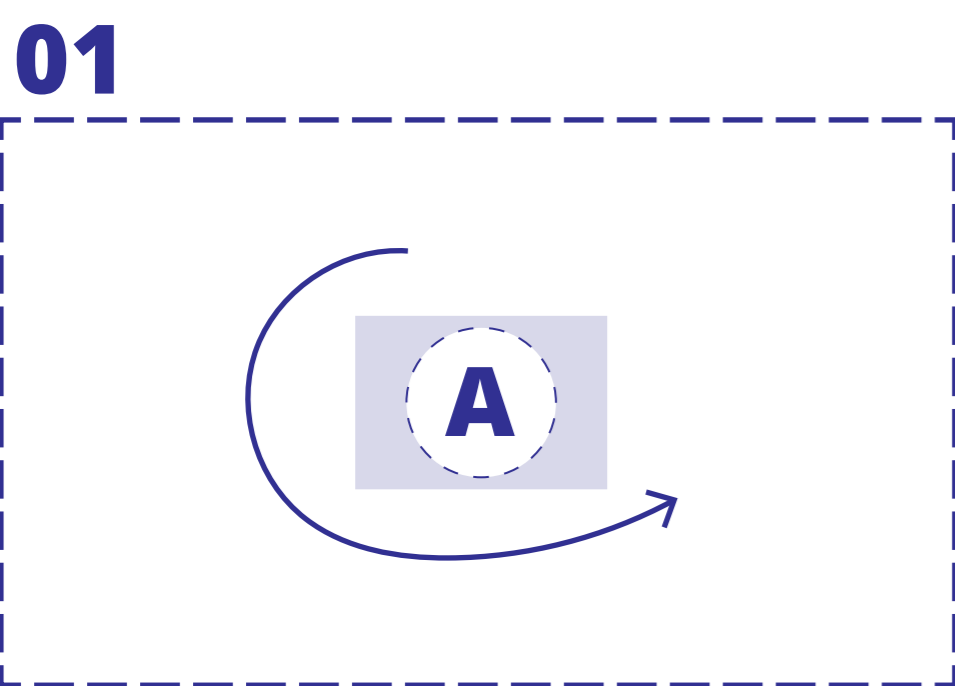
**Σχέσεις / Συγκρούσεις** – Οι χαρακτήρες του έργου αποκαλύπτονται μέσα από τις σχέσεις τους με την Αγγελική. Μέσα από τις συγκρούσεις τους, το σύστημα γίνεται αισθητό όχι μόνο ως χώρος αλλά και ως δομή εξουσίας που τους ελέγχει. Ο Λάζαρος και η Αγγελική δεν έχουν ουσιαστική σύνδεση, η επικοινωνία τους είναι σχεδόν μηχανική.

**Μετάβαση** – Η Αγγελική αρχίζει να επηρεάζει τον Λάζαρο. Εκείνος, σταδιακά, ανακαλύπτει μια άλλη πλευρά της ύπαρξής του, έξω από τα όρια του τεχνολογικού συστήματος. Η σχέση τους γίνεται πιο ουσιαστική, ο χώρος αντανάκλα αυτή την αλλαγή.

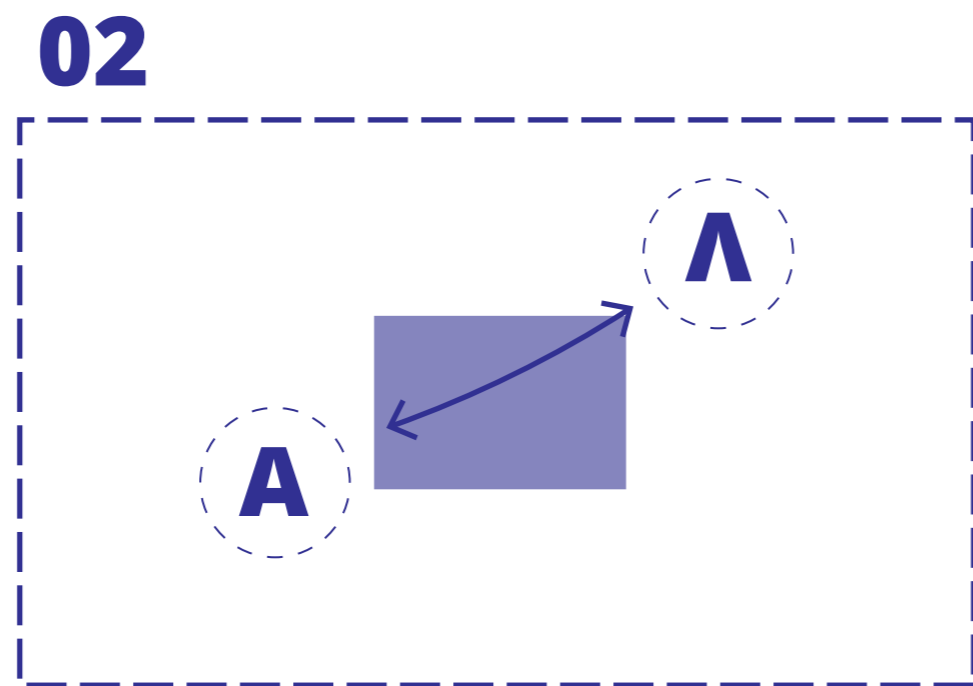
**Όνειρο / εφιάλτης** – Το περιβάλλον κλείνει και γίνεται επιθετικό.

**Χαρακτήρες**

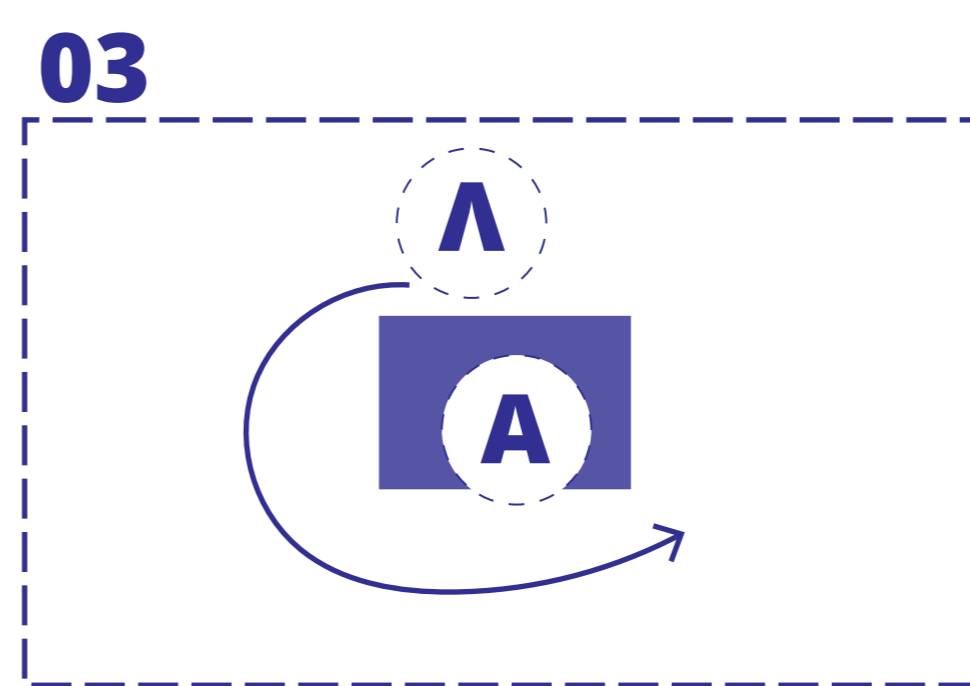
- / Αγγελική /
- / Λάζαρος /
- Ρόζα /
- / Μάνα /
- / Θυρωρός /
- / Boyfrined /
- / Φίλη /
- / Βιαστής /



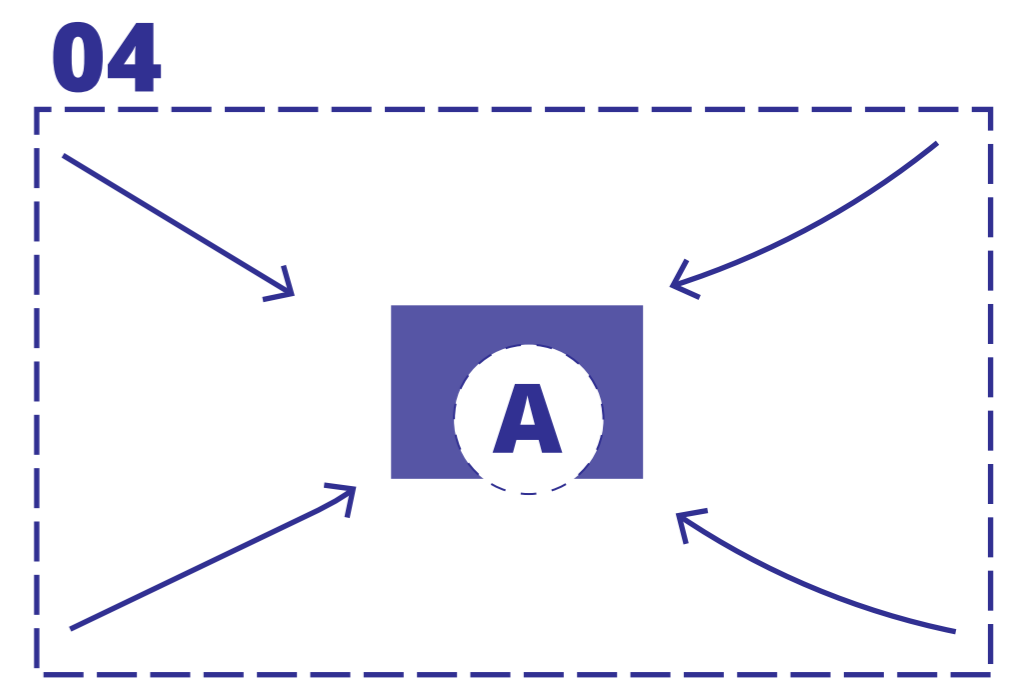
01 Ο κόσμος / Δυστοπικός έλεγχος



02 Σχέσεις / Συγκρούσεις



03 Μετάβαση



04 Όνειρο / εφιάλτης

**Ποητική εικόνα**



**Έξω**



όριο - περιβάλλον

άτοπο

**Έσω**



φώς ως χώρος

στάση σώματος



βουβός ήχος / μόνιμη αίσθηση / αόρατο



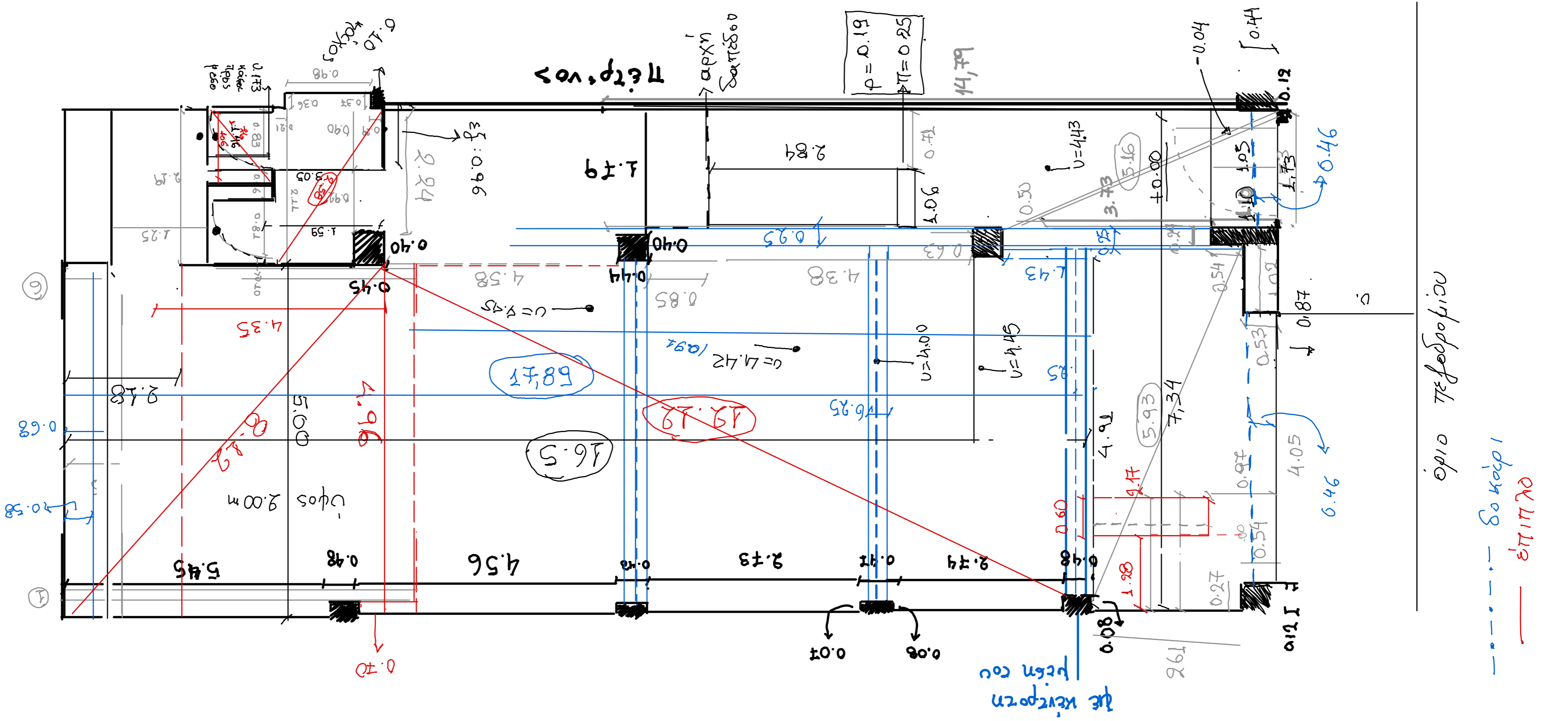
πίεση / οπτική



διαφάνεια / αντανάκλαση



βάθος και διαφάνεια / αιώρηση



Κατηγορία:  
Τεχνητός/επανασχεδιασμένος  
κόσμος

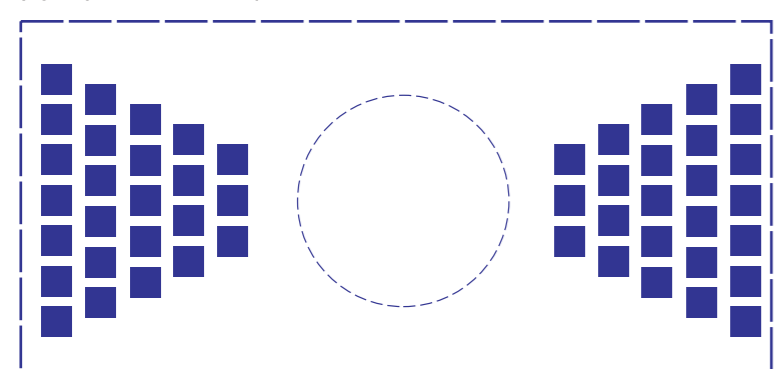
**ΚΑΤΟΨΗ YouSA**

- Δευτερεύοντες χώροι
- Κεντρικός σκηνικός χώρος

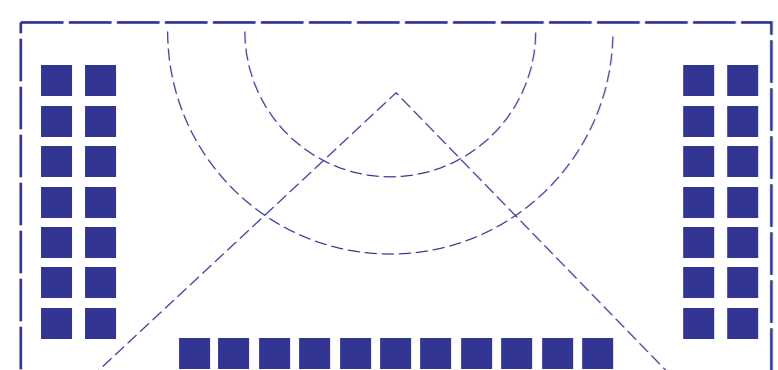
**Τοποθέτηση θεατή**

/κεντρικός σκηνικός χώρος 40.5τμ /μέγιστη χωρτικότητα 40

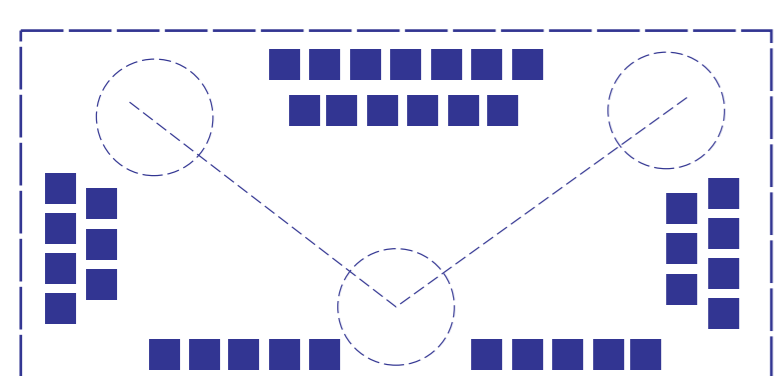
βαθμός εμπυθιστικότητας



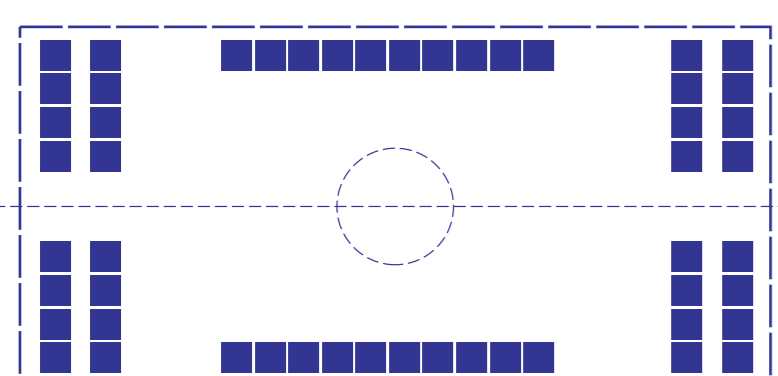
● ○ ○ ○



● ● ○ ○

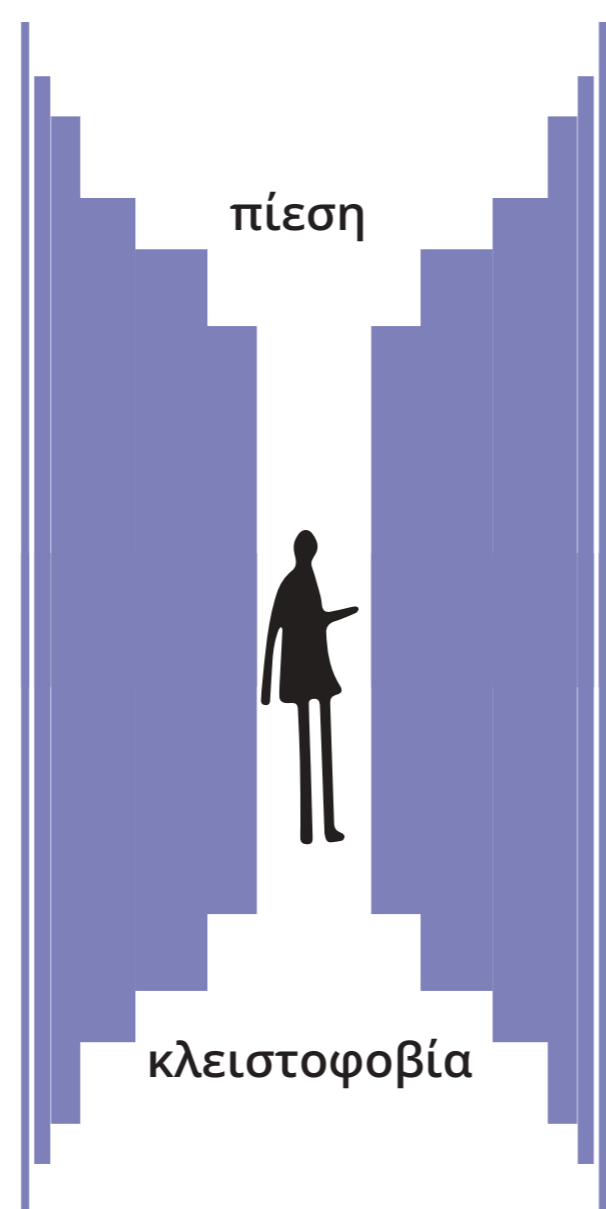


● ● ● ○

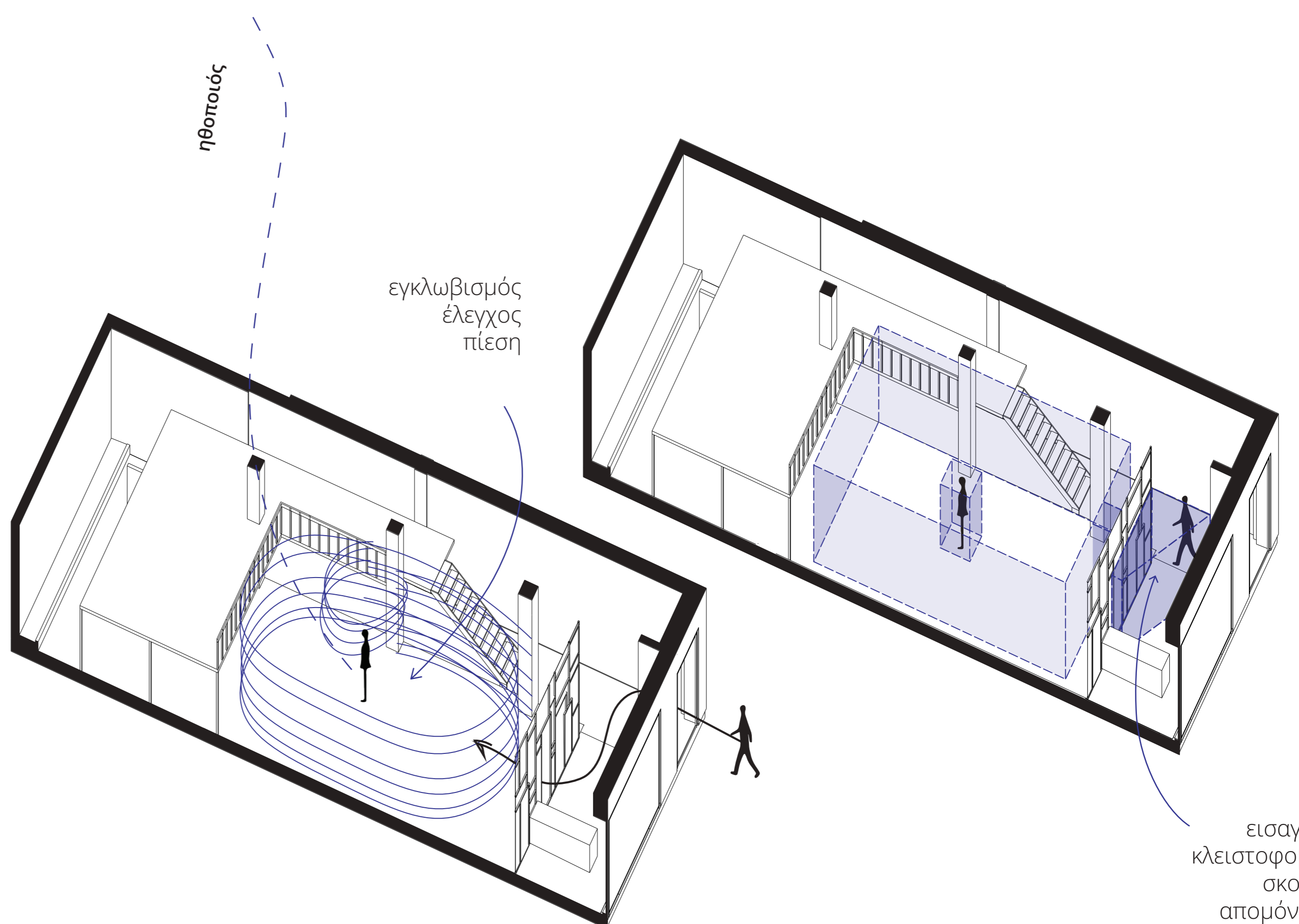


● ● ● ●

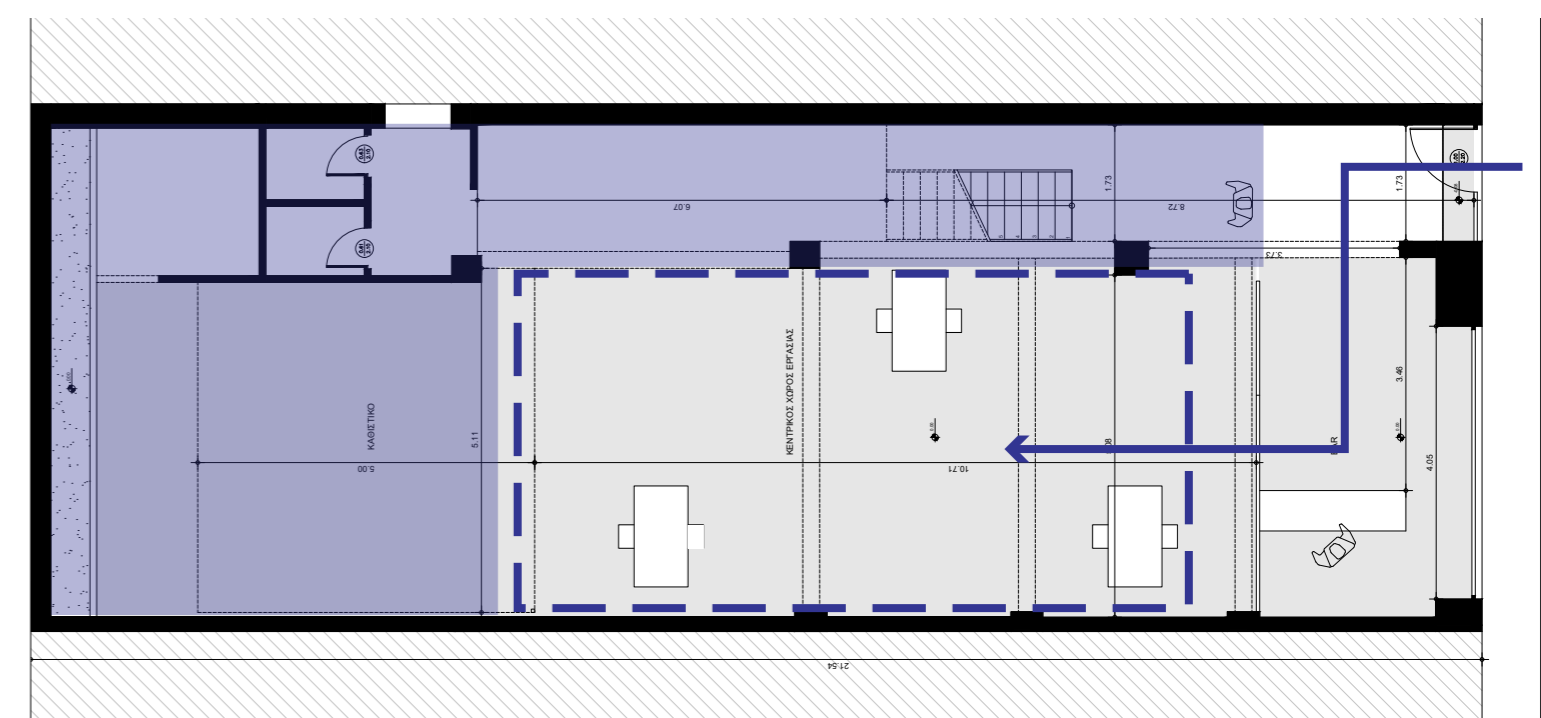
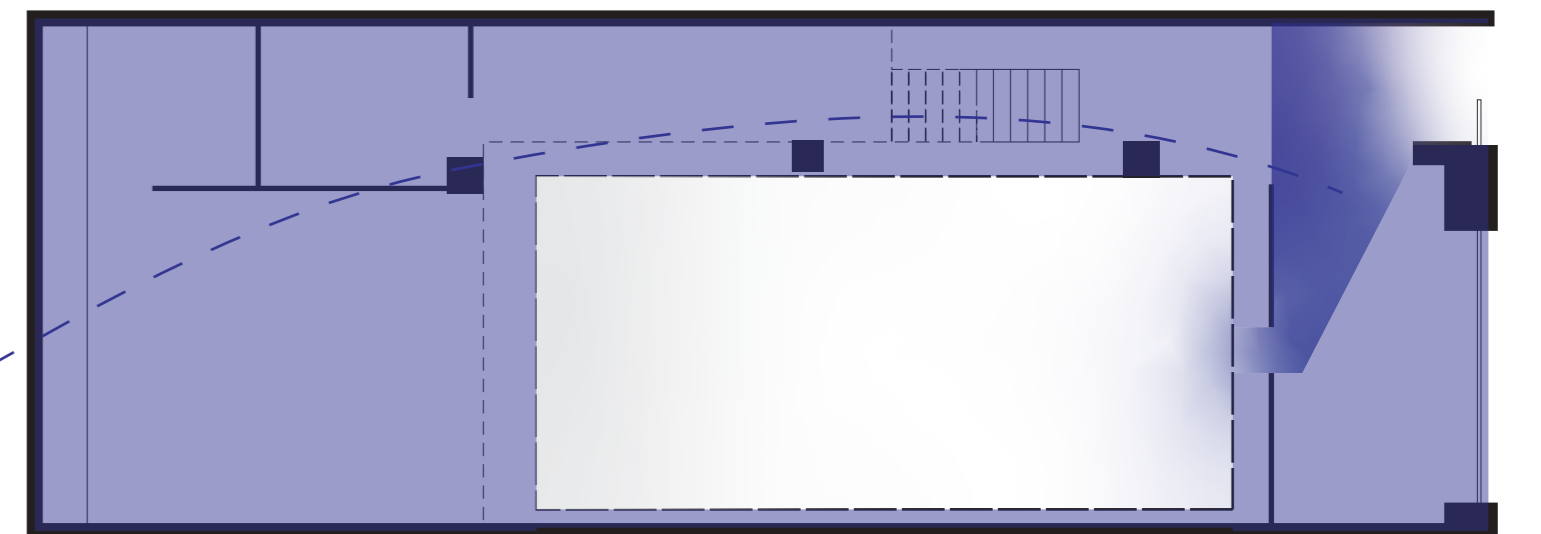
1	2	3	4	
			●	οπτική
	●	●	●	κίνηση
		●	●	θεατής-θεατής
		●	●	θεατής-χώρος
●	●			τεχνική δυσκολία



ηθοποιός



Κίνηση/ Σκηνή-Παρασκήνιο









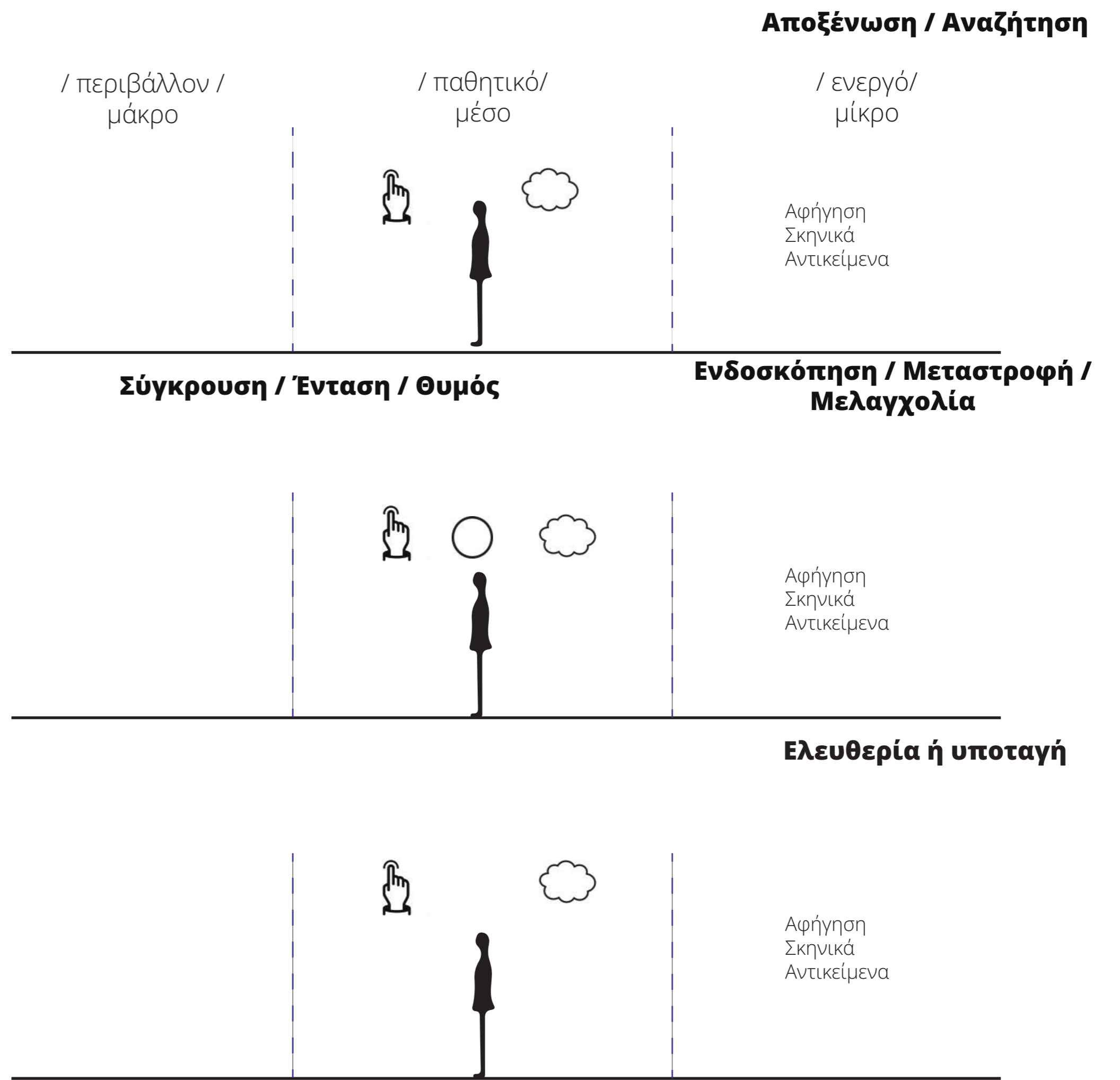
όριο περιφερειαίου




δοκός  
έπιπλο

Οπτικά , ακουστικά και κινητικά μέσα

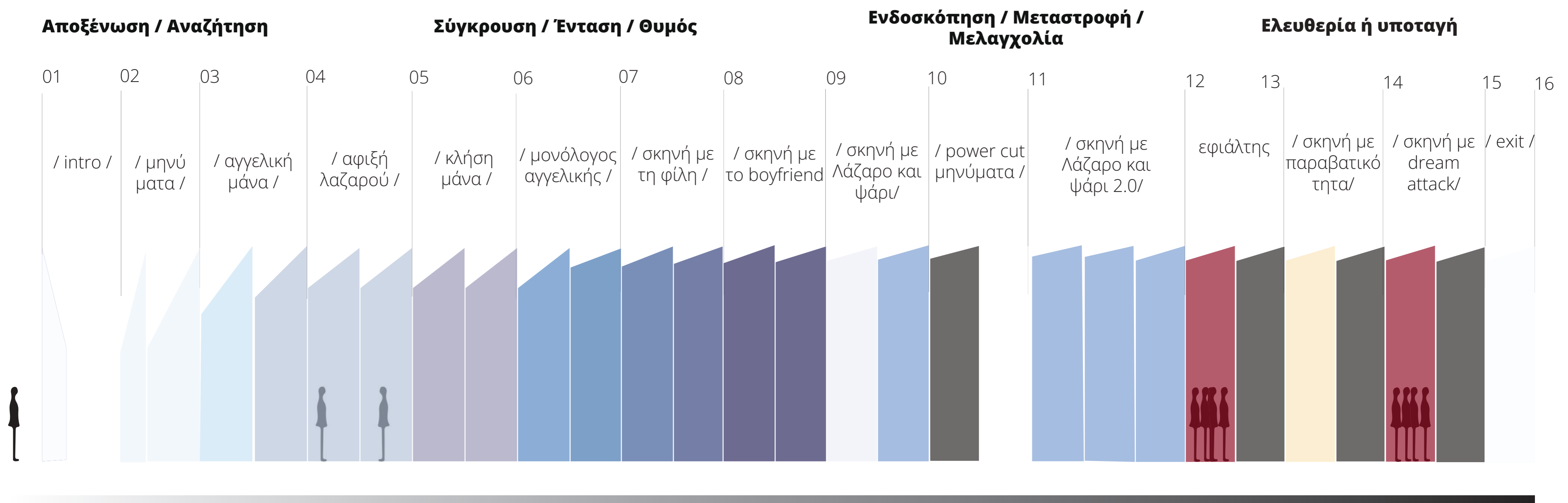
Τι είναι ενεργό ;

-  **οπτικά :** ψυχρό και περιμετρικός φωτισμός με projection
-  **ακουστικά :** μουσική με σταθερή ένταση και επαναληπτικότητα
-  **κινητικά :** χαμηλή κινητικότητα , σε αναζήτηση, το σώμα κοιτάει προς τα πάνω
  
-  **οπτικά :** το έξω και το μέσα περιβάλλον έρχονται σε αντιθέσεις δημιουργώντας σύγκρουση
-  **ακουστικά :** η ένταση αυξάνεται
-  **κινητικά :** αυξάνεται κινητικότητα , το σώμα κοιτάει προς τα κάτω
  
-  **οπτικά :** απότομες αλλαγές , όλα είναι αποπνικτικά
-  **ακουστικά :** εναλλάξ παύσεις και υψηλή ένταση
-  **κινητικά :** έντονες σκηνές βίας , απότομες αλλαγές της στάσης του σώματος, είσοδος υπόλοιπων χαρακτήρων



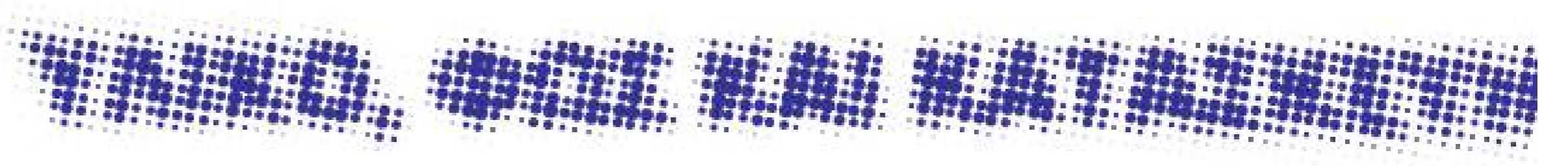
-  Νοητική / Φαντασική εμπλοκή και το φως
-  Χωρική εμπλοκή
-  Σωματική / Αισθητηριακή εμπλοκή

Σκηνές και συναισθηματικές ενότητες

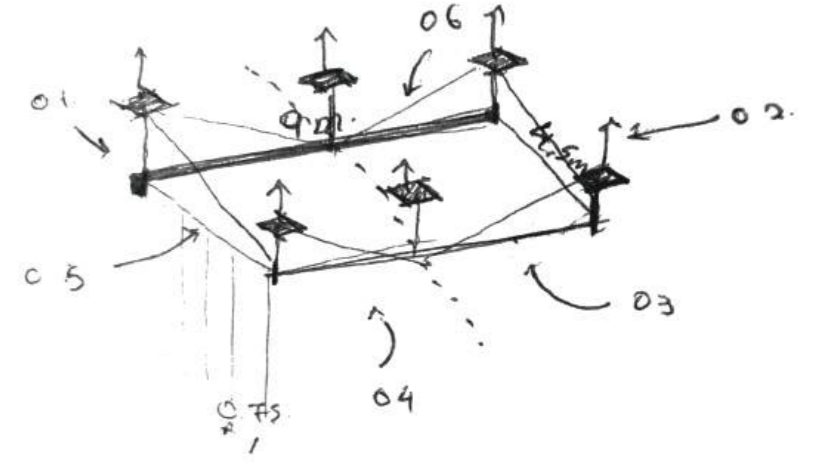
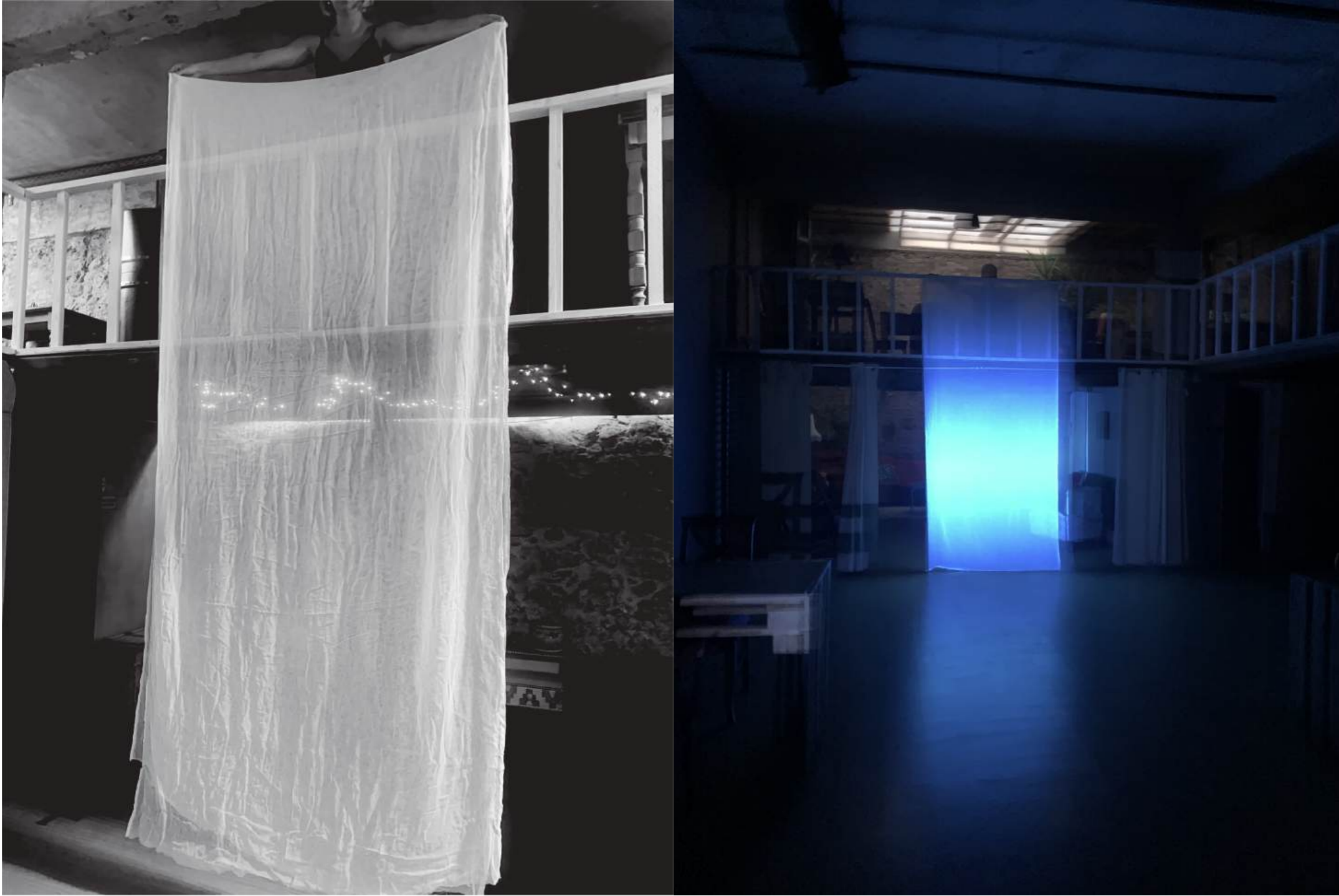


**Χώρος:** Βρισκόμαστε στο άτοπο περιβάλλον του σπιτιού ο κεντρικός ήρωας βρίσκεται σε ένα πεδίο συνεχών συγκρούσεων και το περιβάλλον εναλλάσσεται από το σπίτι στο σύστημα χωρίς να μπορεί να διαχωριστεί.

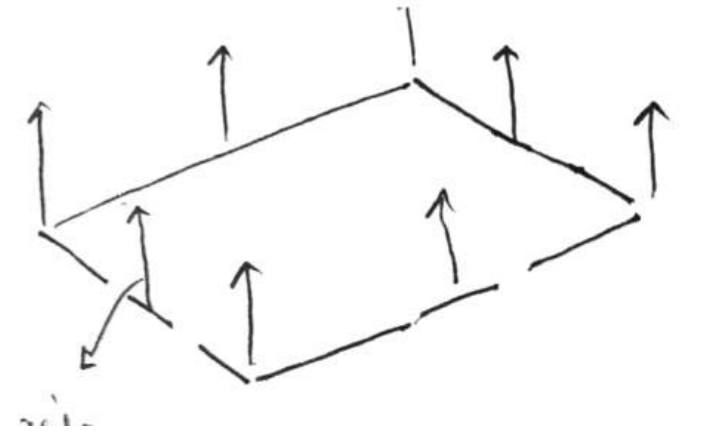
**Χώρος:** Ο χώρος μεταφέρεται στο πεδίο της μνήμης όπου η ροή χάνεται και ο χρόνος λειτουργεί αποσπασματικά.



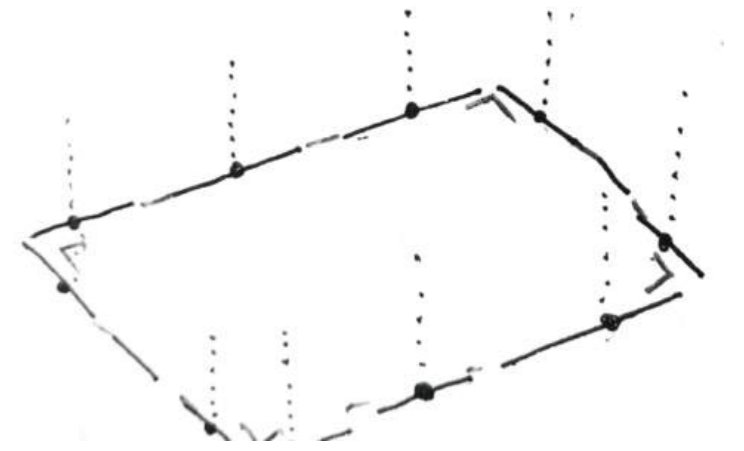
**Υλικό / Projection / Εξωτερικό σκηνικό**



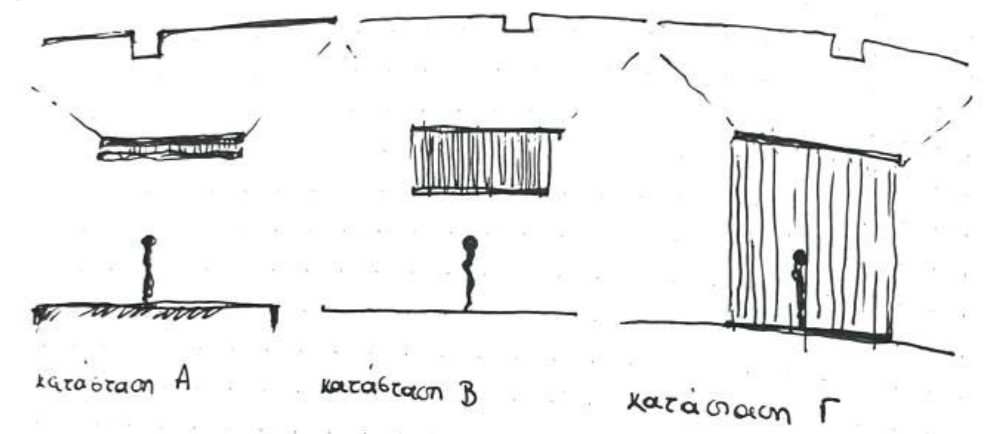
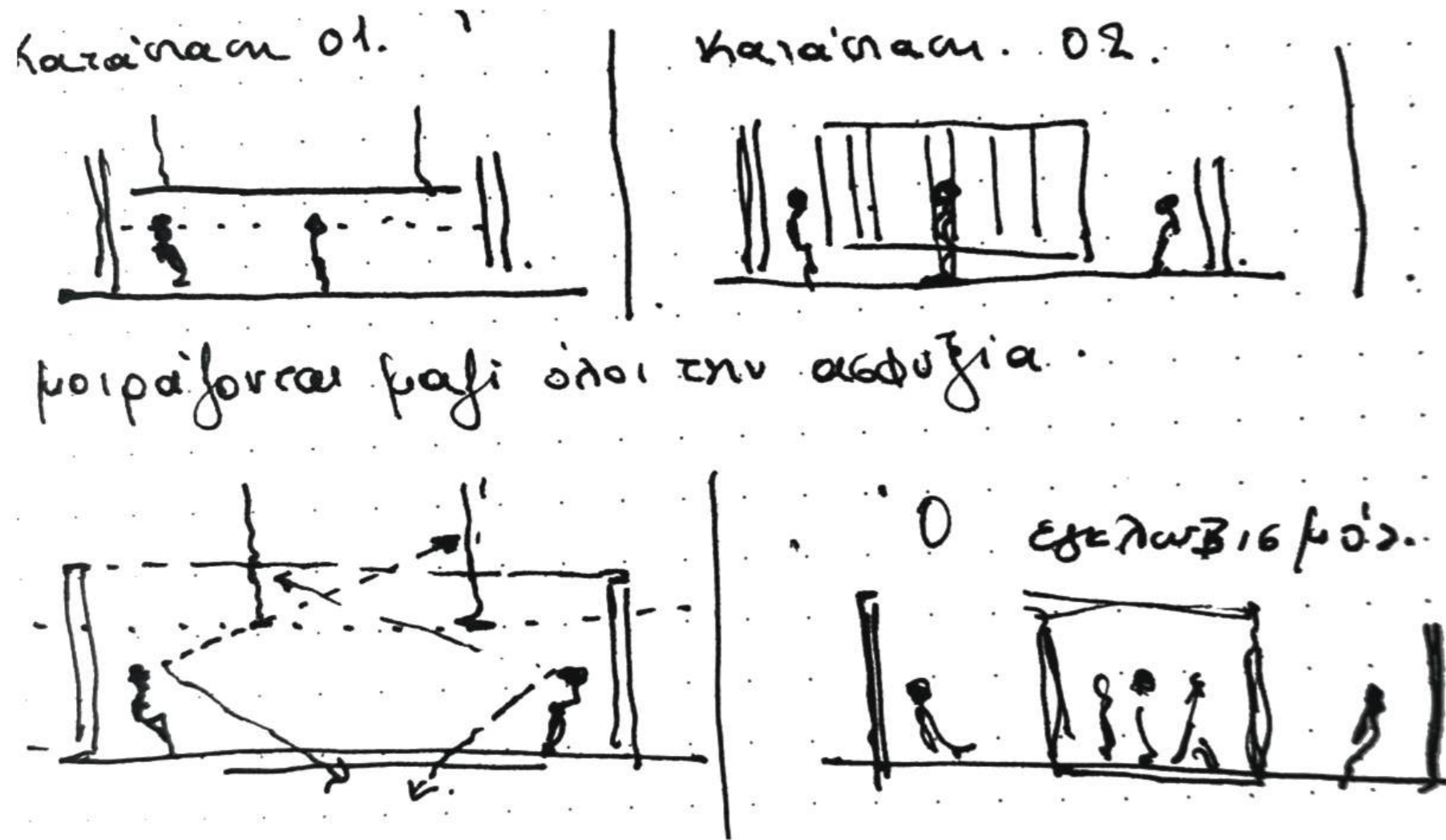
/ ανάρτηση πανιού /



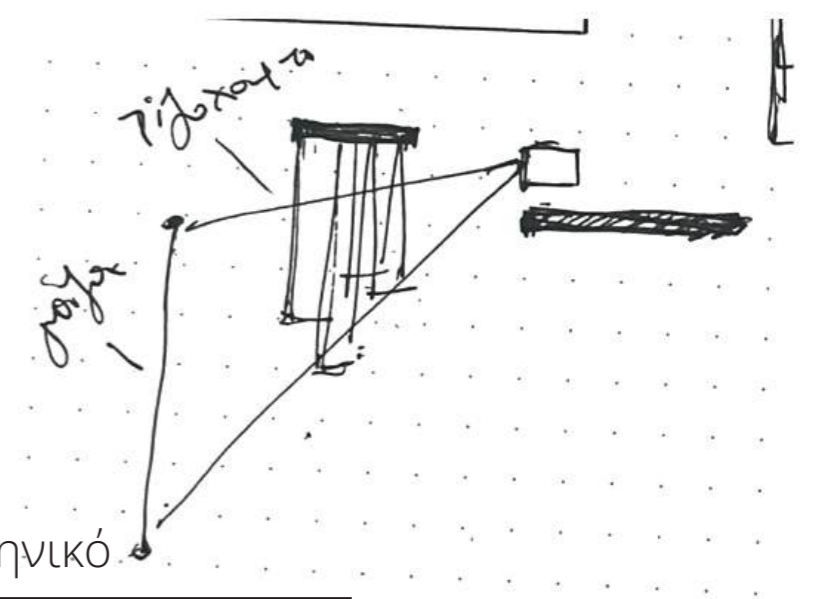
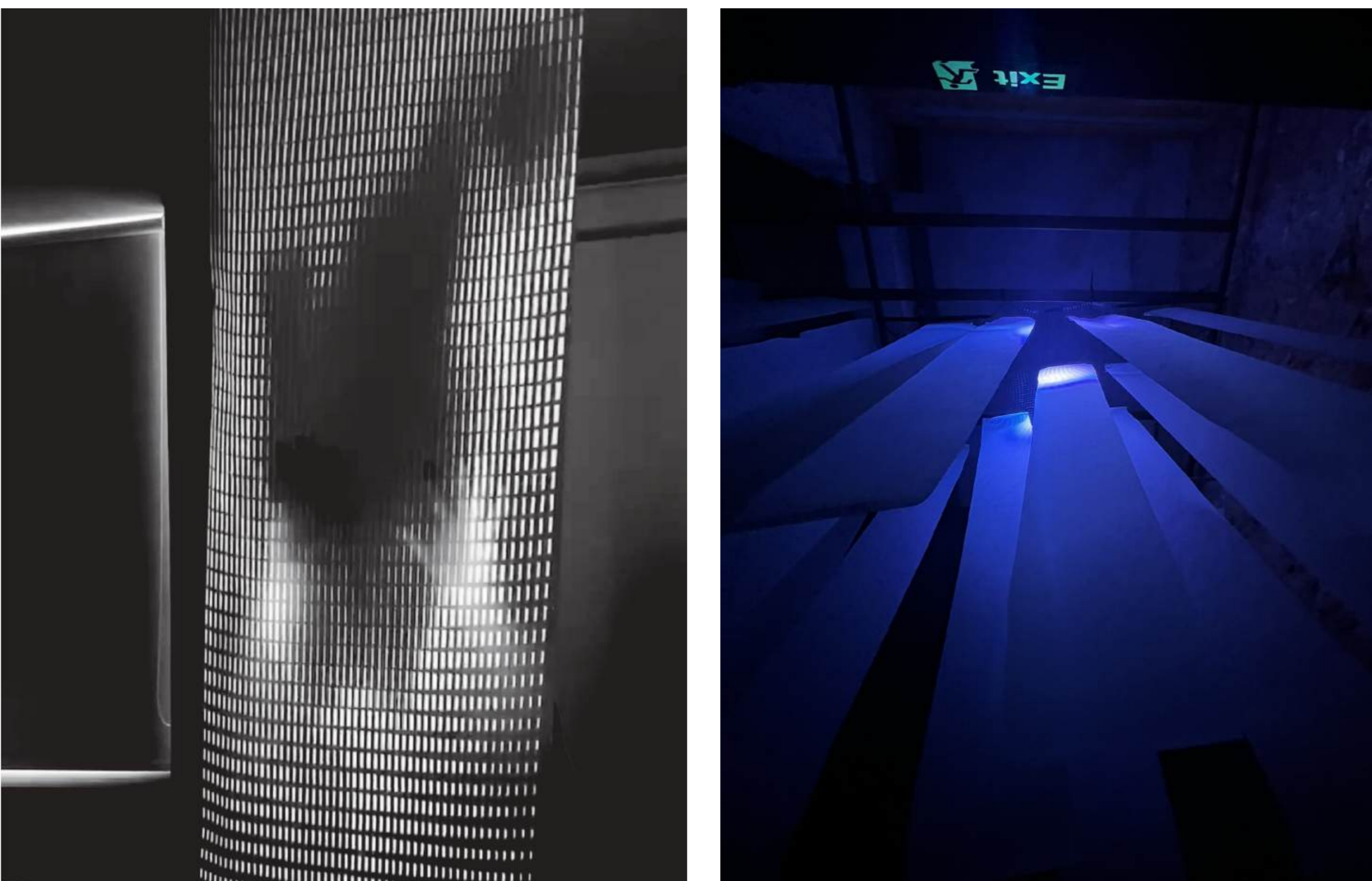
/ πανί και ντίζα /



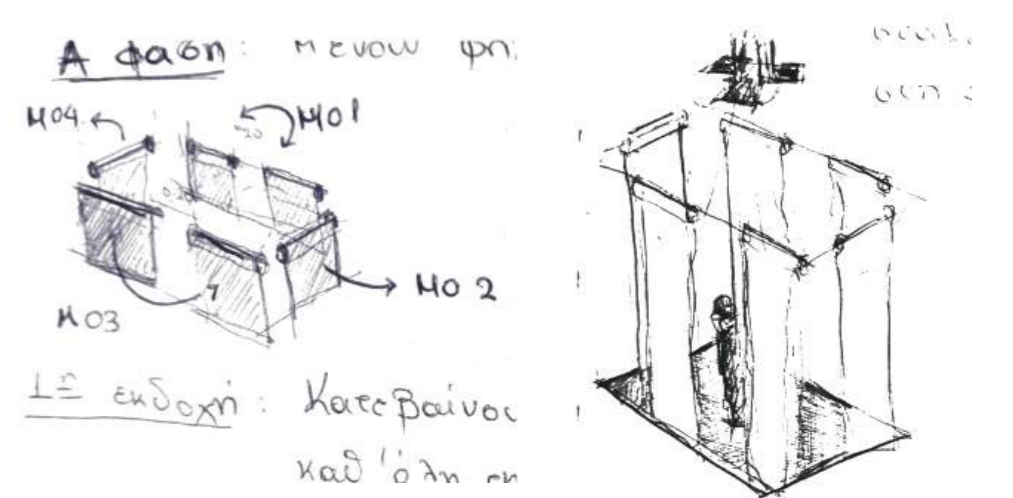
/ αλλαγή θέσης ντίζας /



/ μεταβολή χώρου / εγκλωβισμός



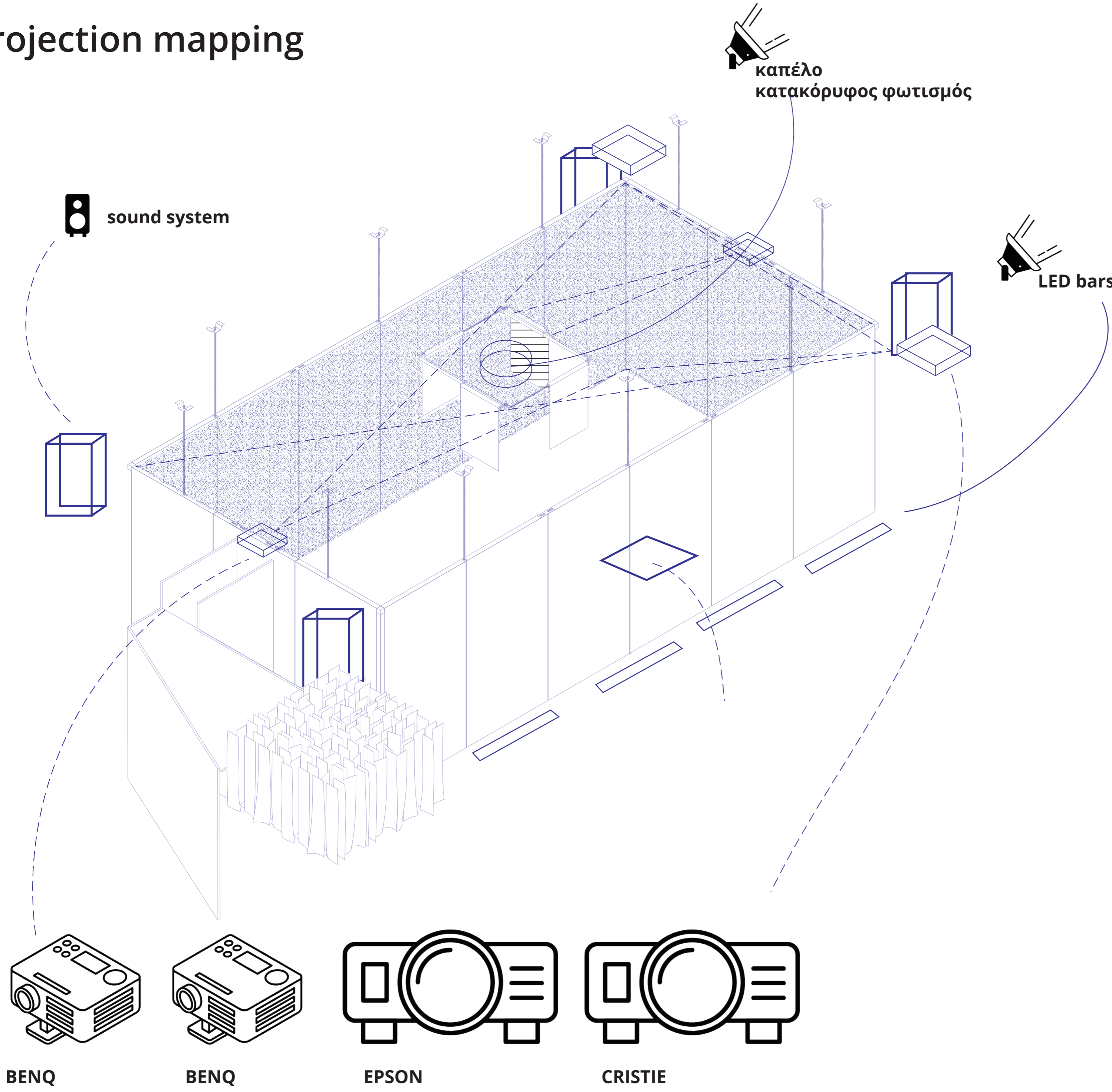
/ projection / έσω / έξω / σκηνικό



/ τελική εικόνα /

**Υλικό / Projection / Εσωτερικό σκηνικό**

Projection mapping

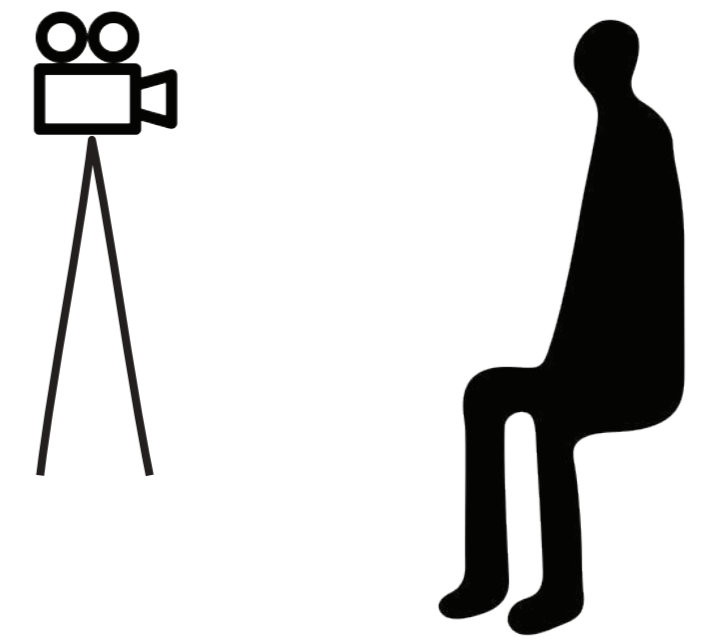


**LED bars**  
 περιμετρικά της κατασκευής τοποθετούνται 10 LED μπάρες που φωτίζουν τα υφάσματα κατακόρυφα για τη δημιουργία ambient φωτισμού

**sound system**  
 4 ηχεία τοποθετούνται σε κάθε γωνία για να μοιράσουν τον ήχο περιμετρικά

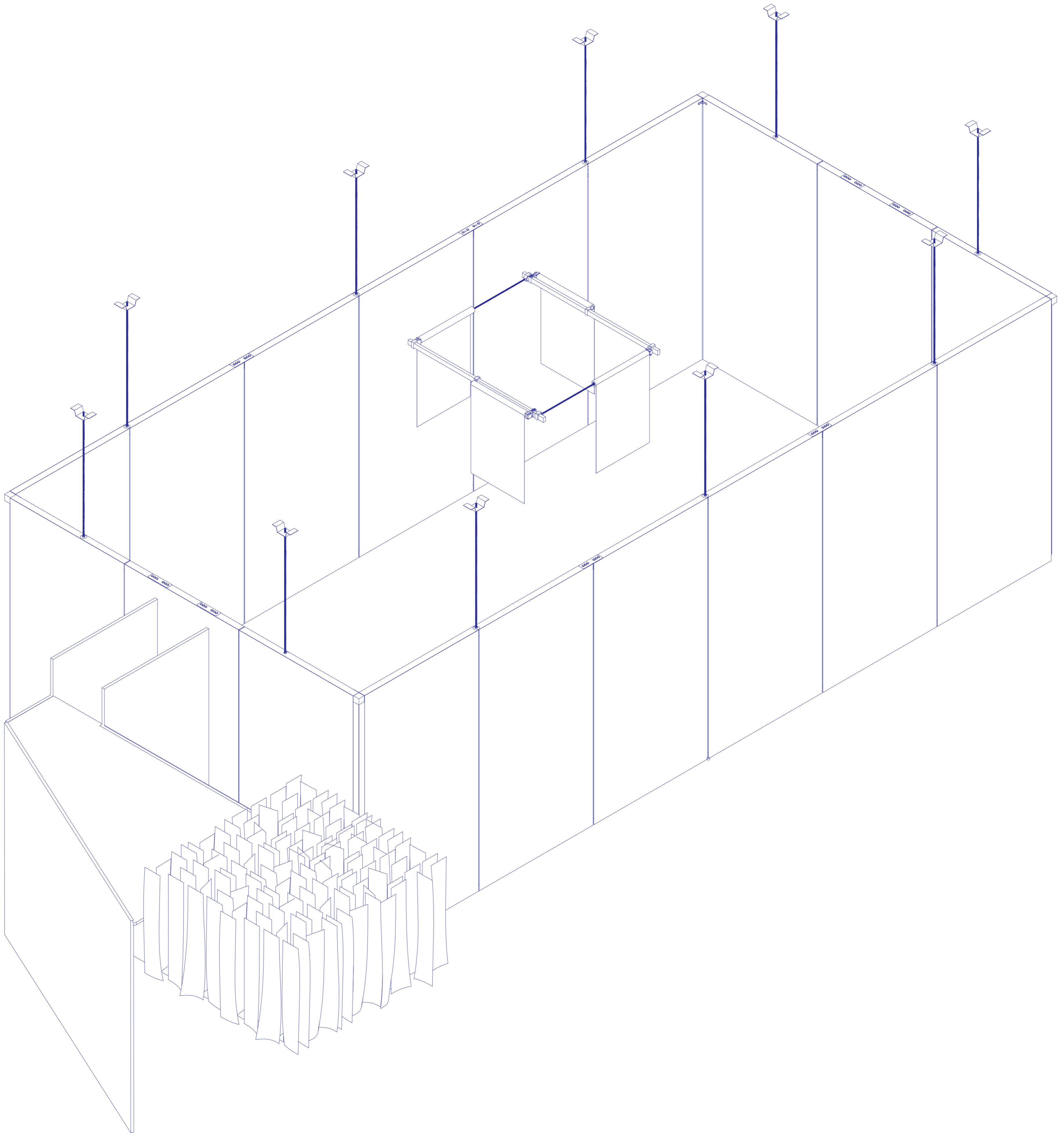
**arduino**  
 Σύστημα ελέγχου μοτέρ

**live camera**  
 στα παρασκήνια υπάρχει η κάμερα, μικρόφωνο και μικρό ηχείο που καταγράφει ζωντανά τον ηθοποιό που προβάλεται στο σκηνικό



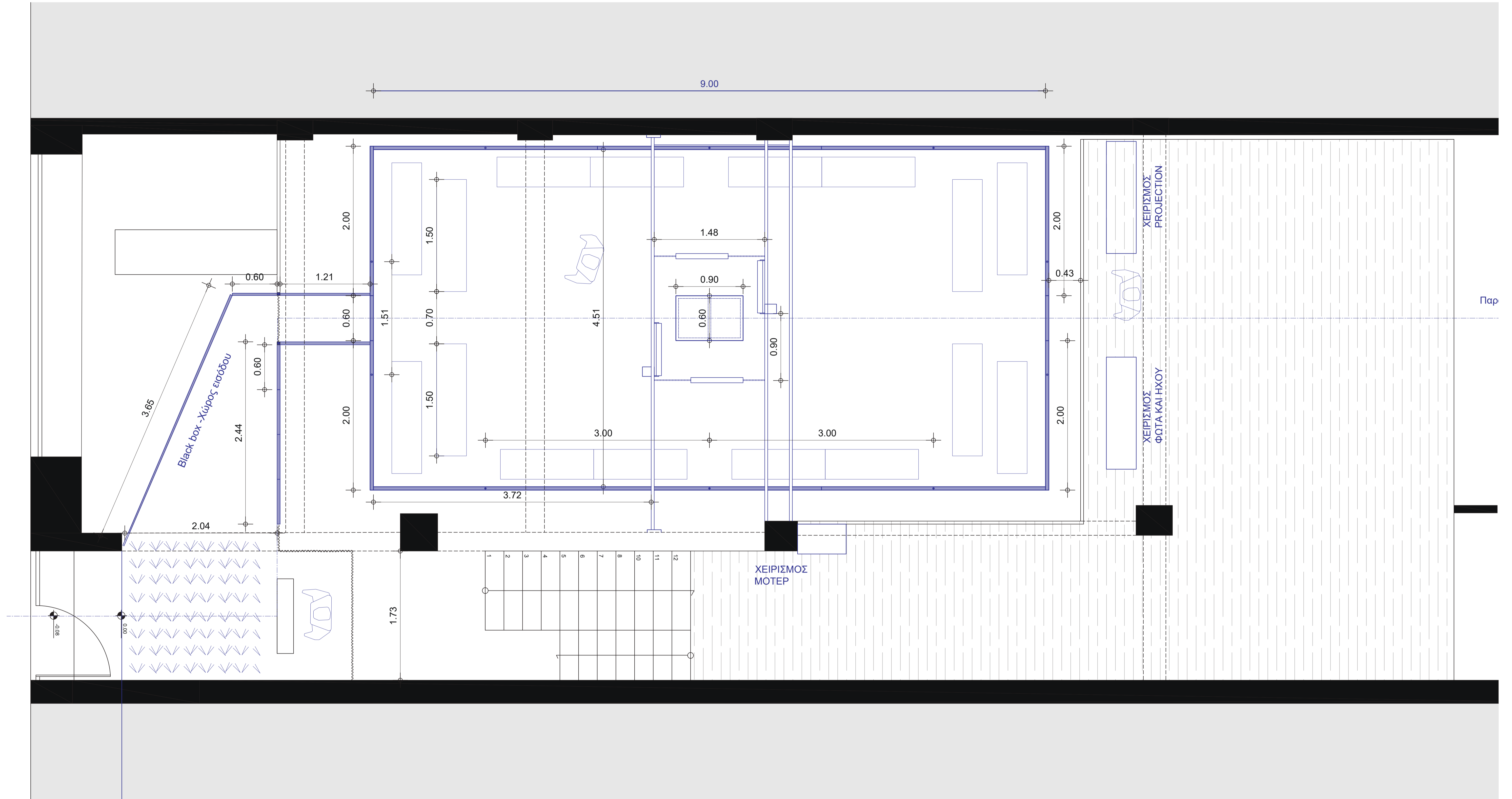
Προβολές





Αξονομετρικό

κλίμακα 1:25

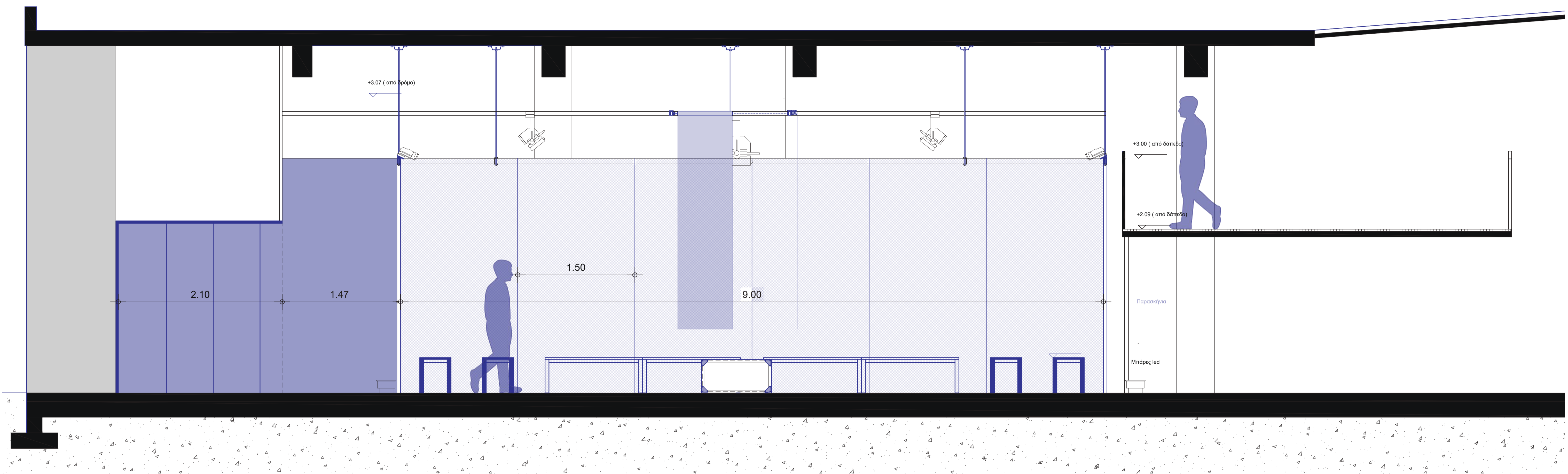


Black Box / Κίνηση

Μετάβαση / προσωπικός χώρος

/ Μεταβλητή αναρτημένη κατασκευή /

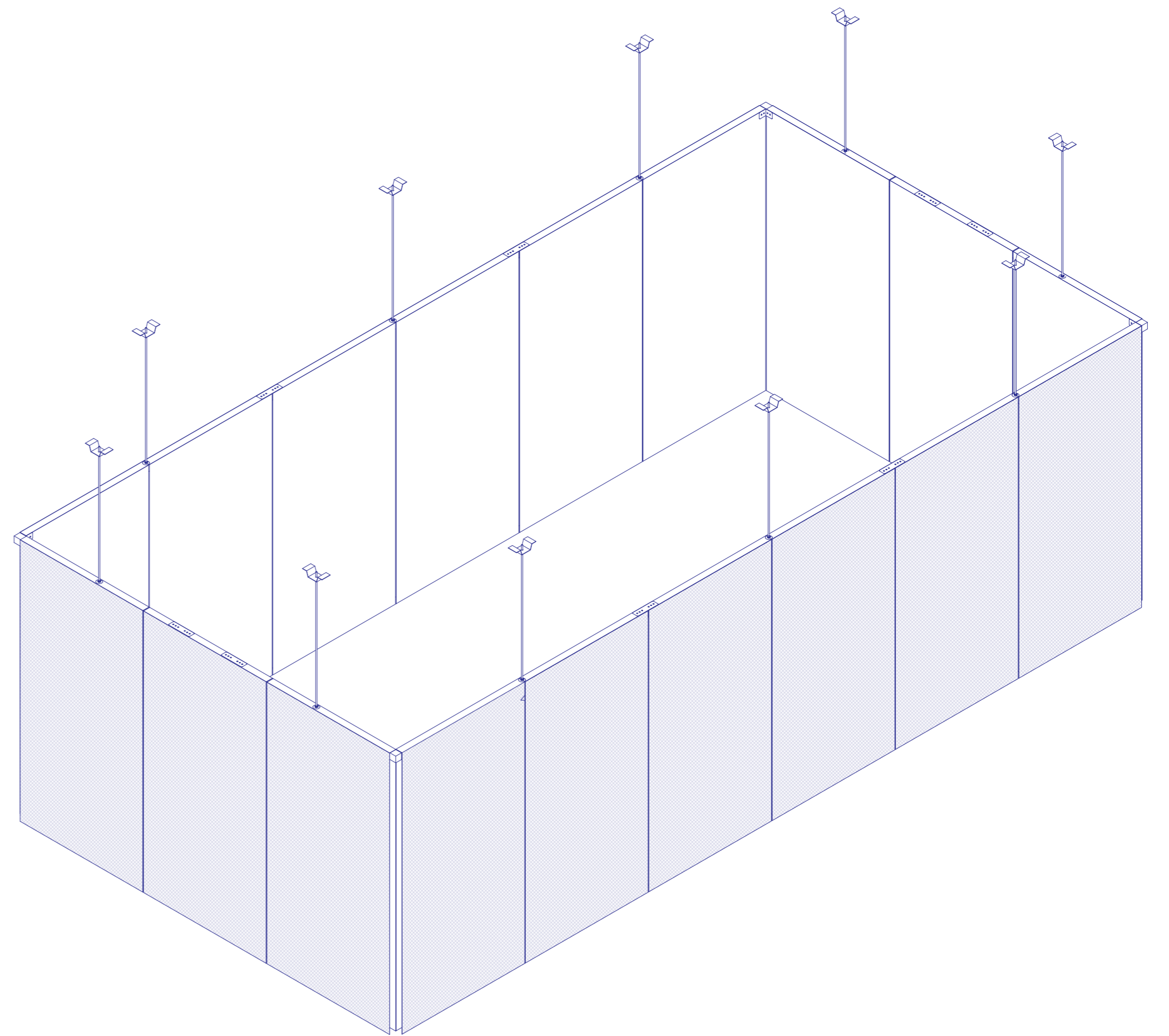
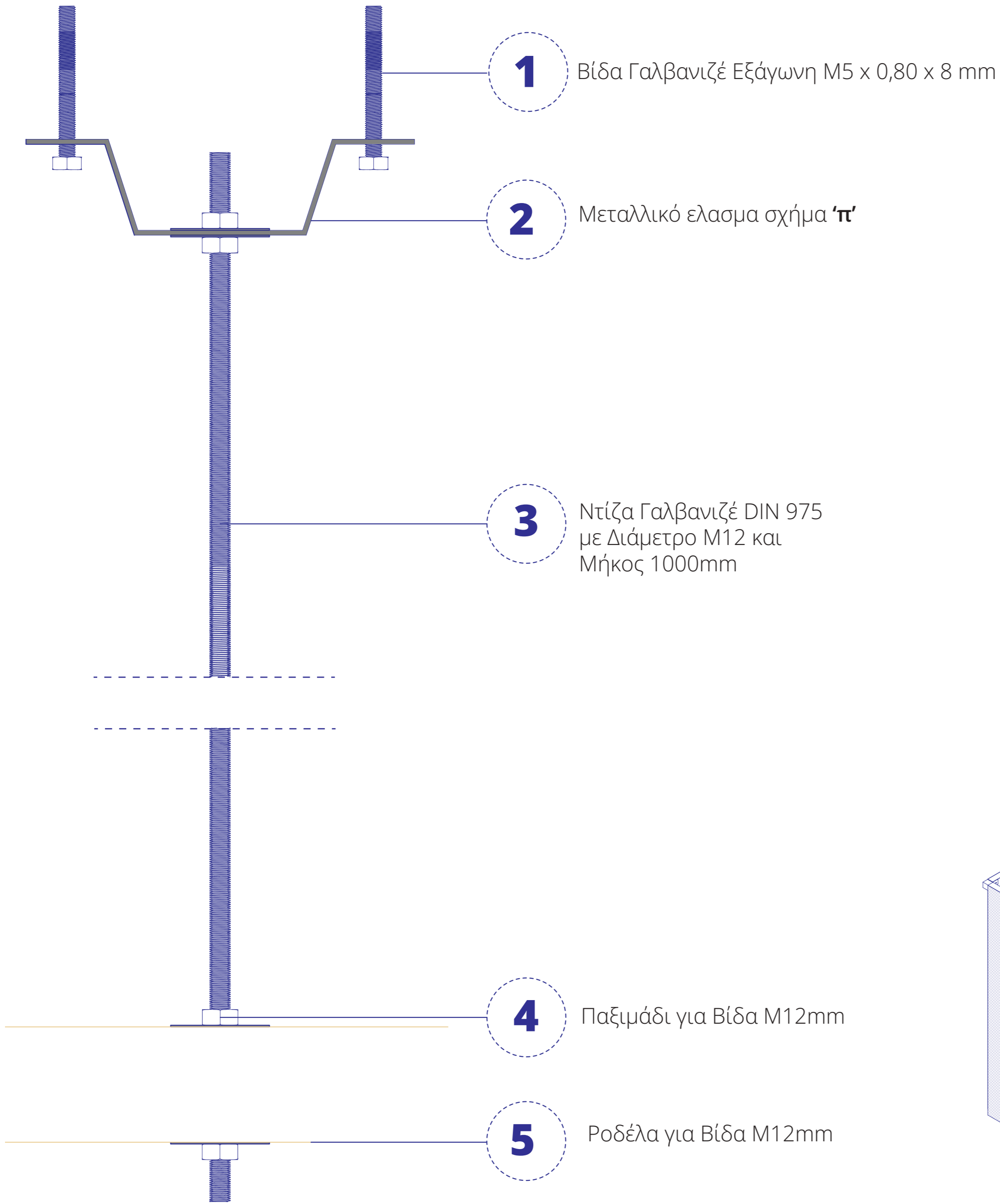
/ Σκηνοθέτης / Projection /



Άτοπο / Ψηφιοποιημένο περιβάλλον

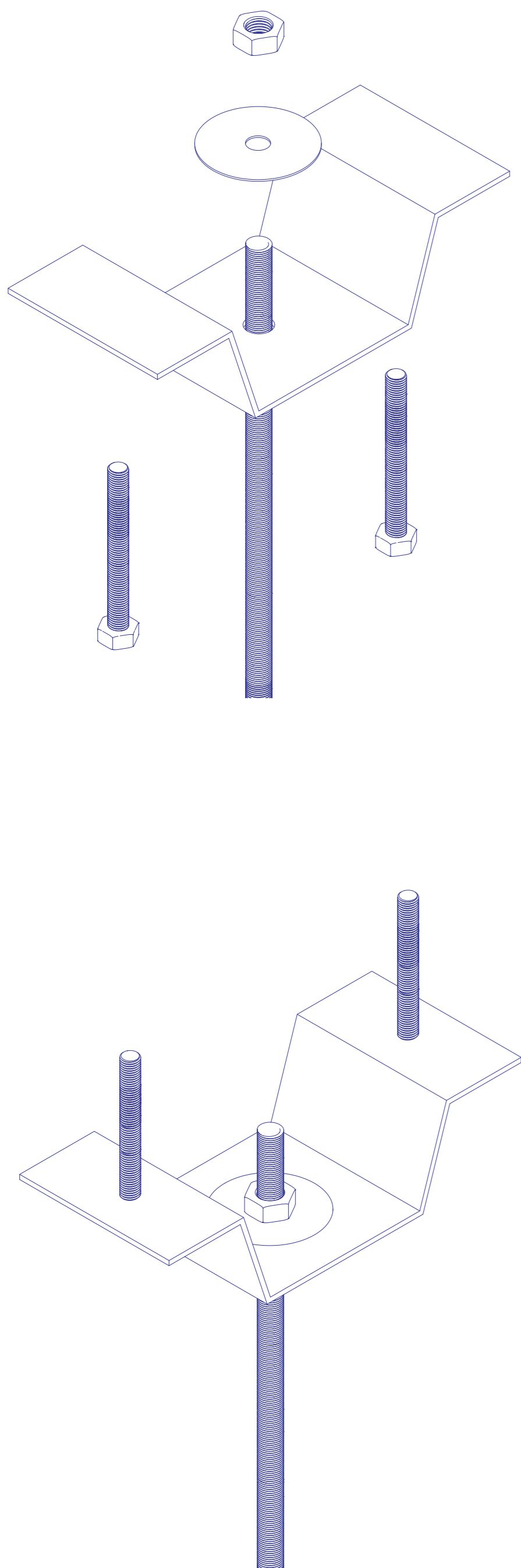
Άτοπο / Ψηφιοποιημένο περιβάλλον

/ Βοηθητικοί χώροι και παρασκήνια /



### Λεπτομέρεια ανάρτησης ξύλινου τελάρου

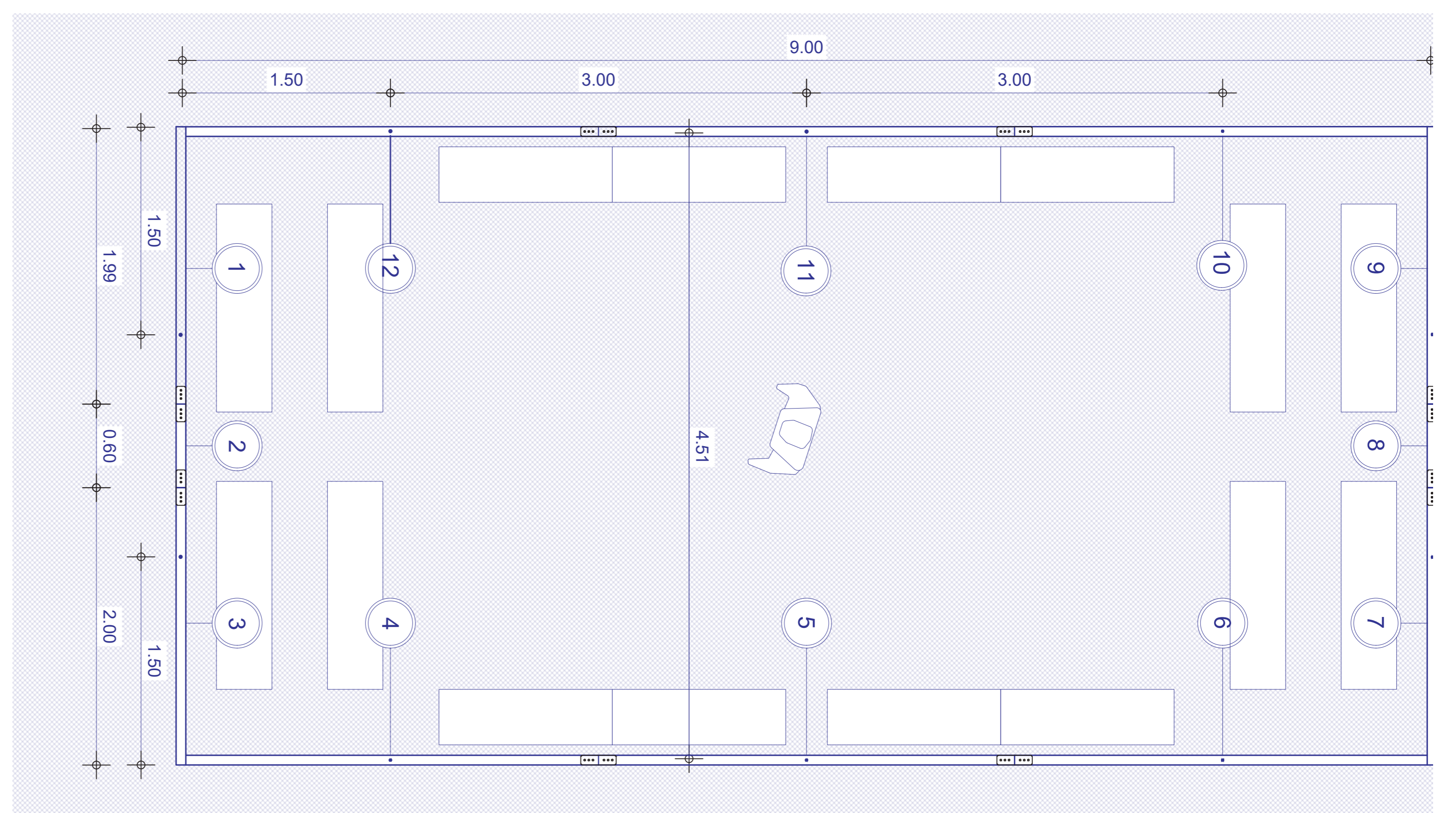
κλίμακα 1 / 20



### Αξονομετρικό περιβάλλοντα σκηνικού χώρου

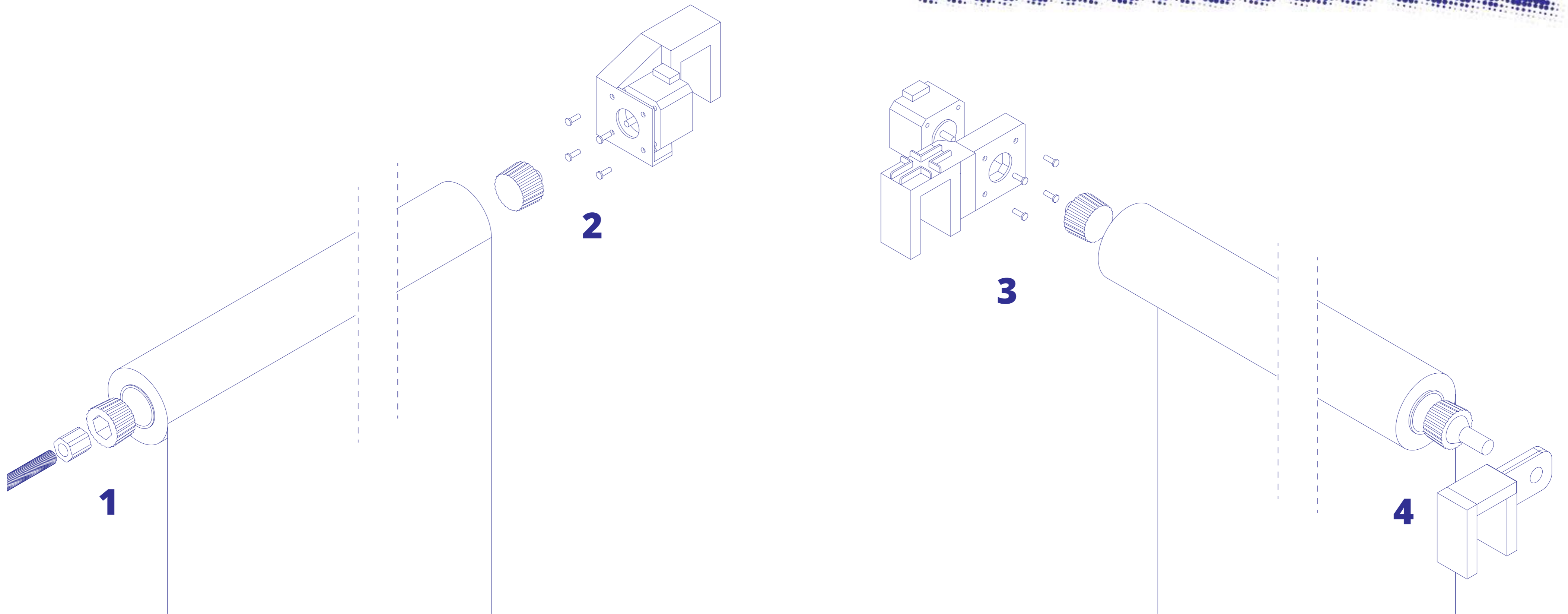
Ξύλινο πλαίσιο & Μεταλλική ανάρτηση

Περιμετρικό ξύλινο πλαίσιο (4,5 x 9 m) αναρτάται σε μεταλλική κατασκευή, πλαισιώνοντας τη δράση και τον θεατή. Η γάζα επιλέγεται για τη σχέση της με το projection mapping, το φως και τα υλικά της εσωτερικής δομής.



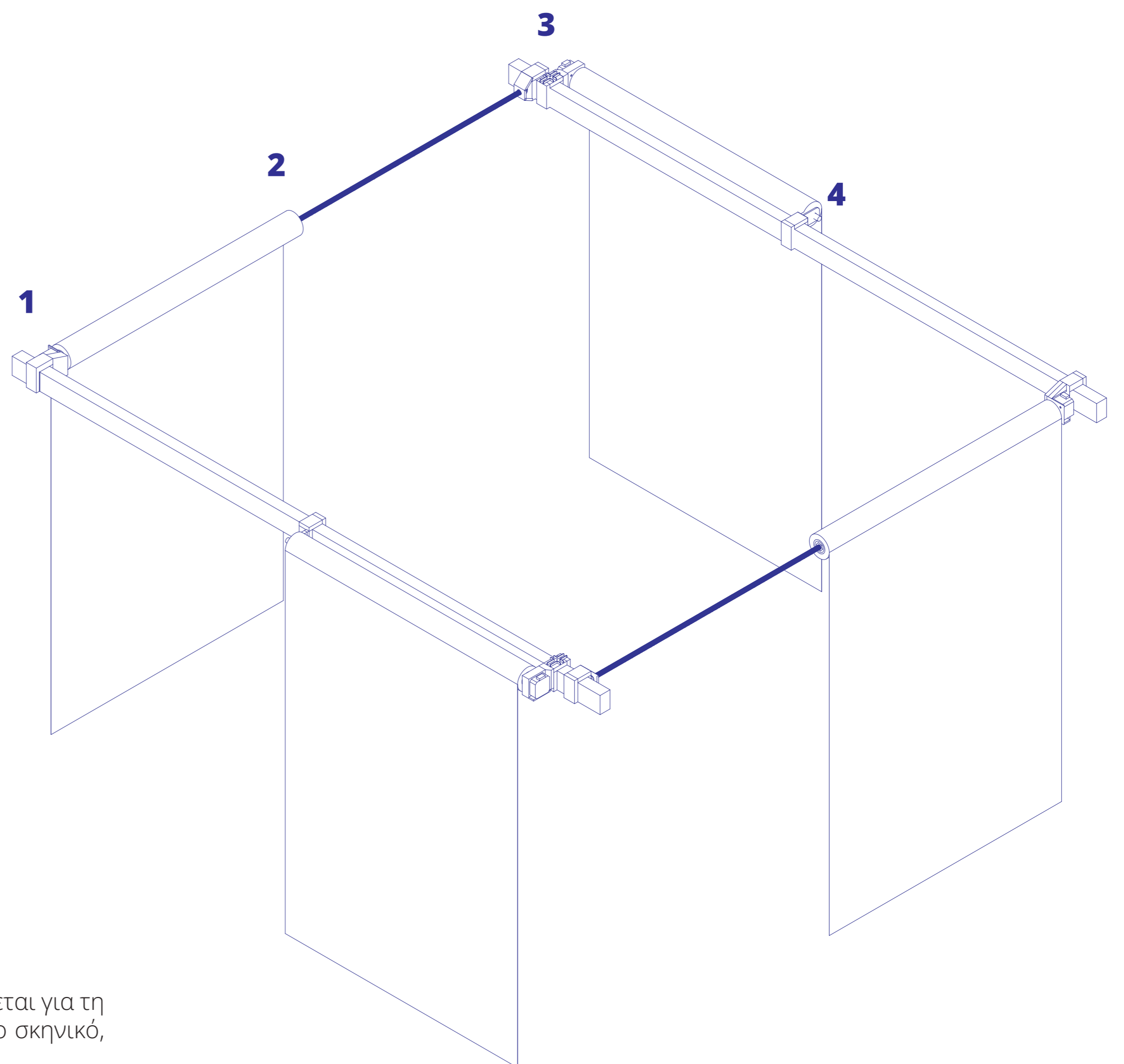
### Κάτοψη κατασκευής

κλίμακα 1 : 25



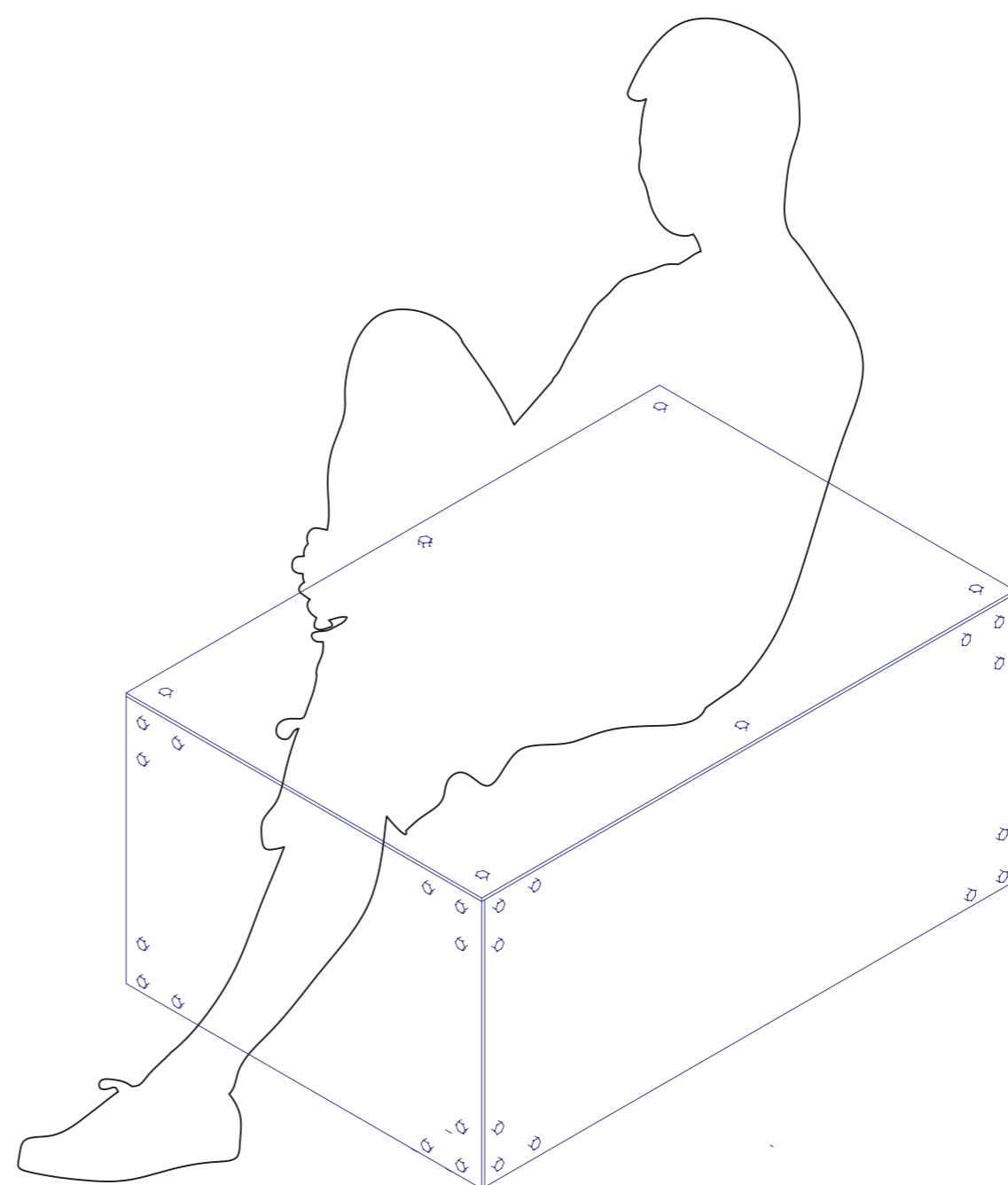
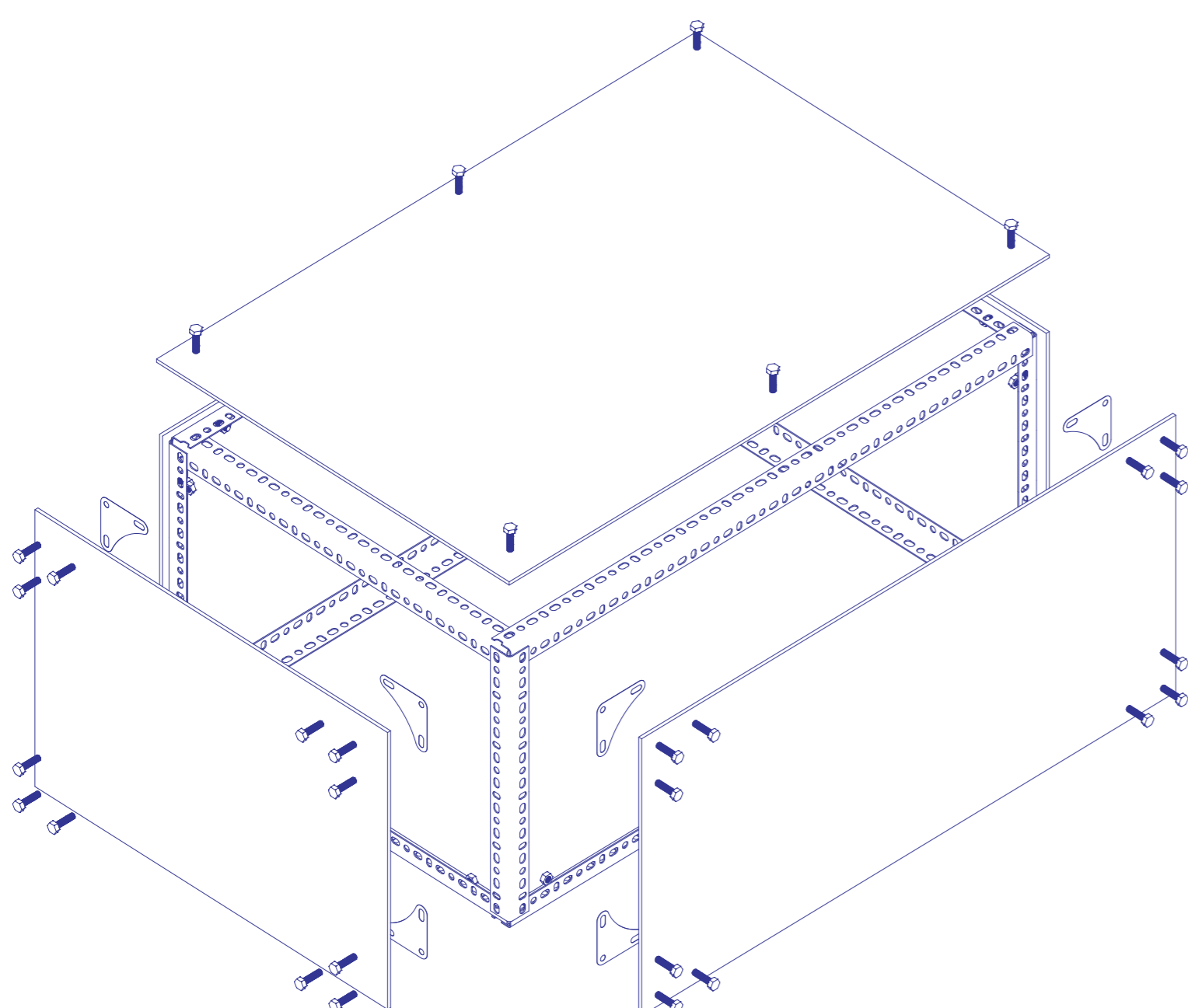
### PLA κατασκευή & Περιστροφικό σύστημα

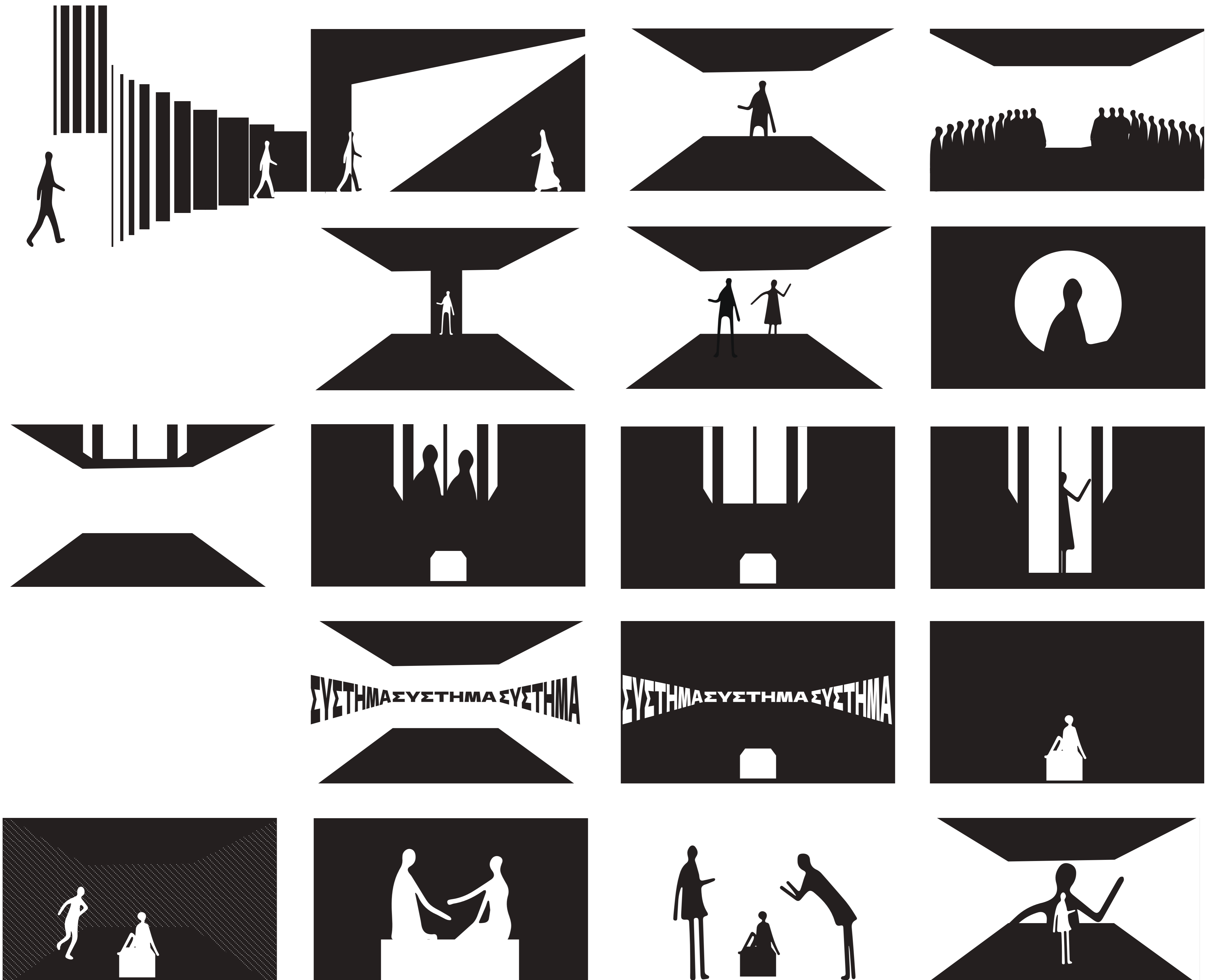
Κατασκευή από PLA που εφαρμόζει στα ριζόχαρτα και επιτρέπει την περιστροφή τους. Τέσσερα stepper motors τα κινούν στη διάρκεια της παράστασης, ενώ μεταλλικές ντίζες (10mm) και δοκοί (5mm × 3mm) διασφαλίζουν τη στήριξη.



### Dexion & plexiglass έπιπλο

Σκελετός από dexion (36 × 36 mm) και επιφάνεια από plexiglass (5 mm), που επιλέγεται για τη φωτοδιαπερατότητά του. Ο φωτισμός του εσωτερικού επίπλου αλληλεπιδρά με το σκηνικό, δημιουργώντας εναλλασσόμενες συνθήκες εναρμόνισης και αντίθεσης.





είσαγωγή στη νέα πραγματικότητα | κλειστοφωβία | κοινό | μετάβαση | αποξένωση

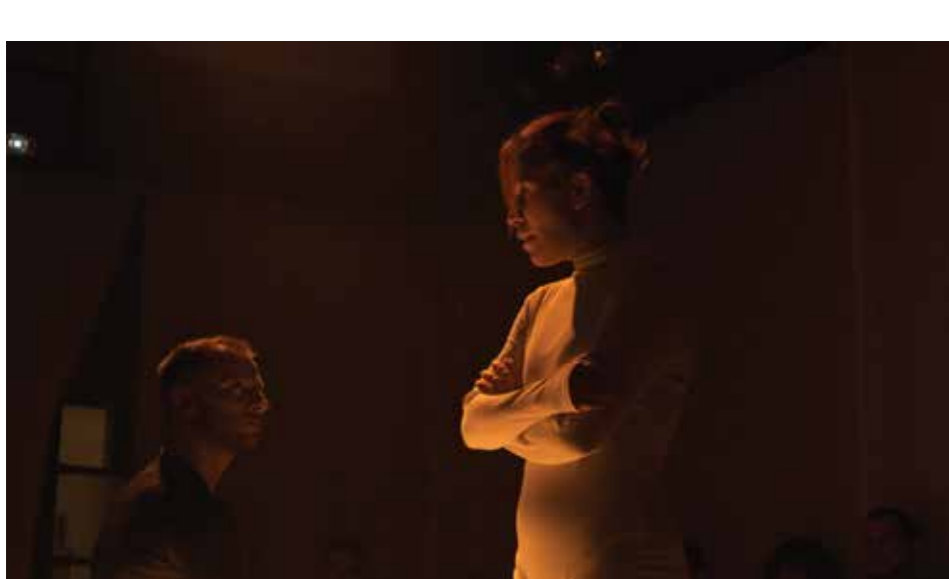
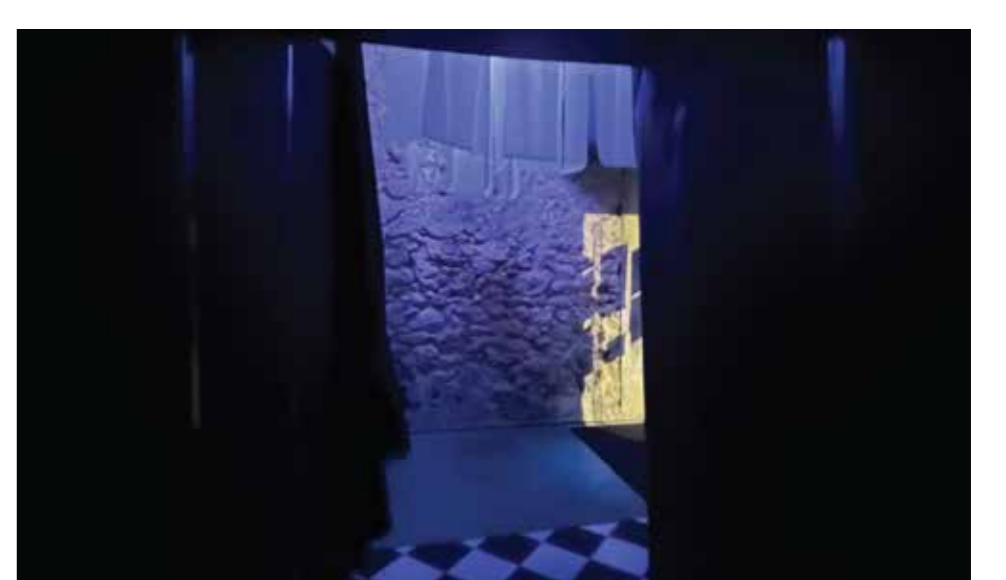
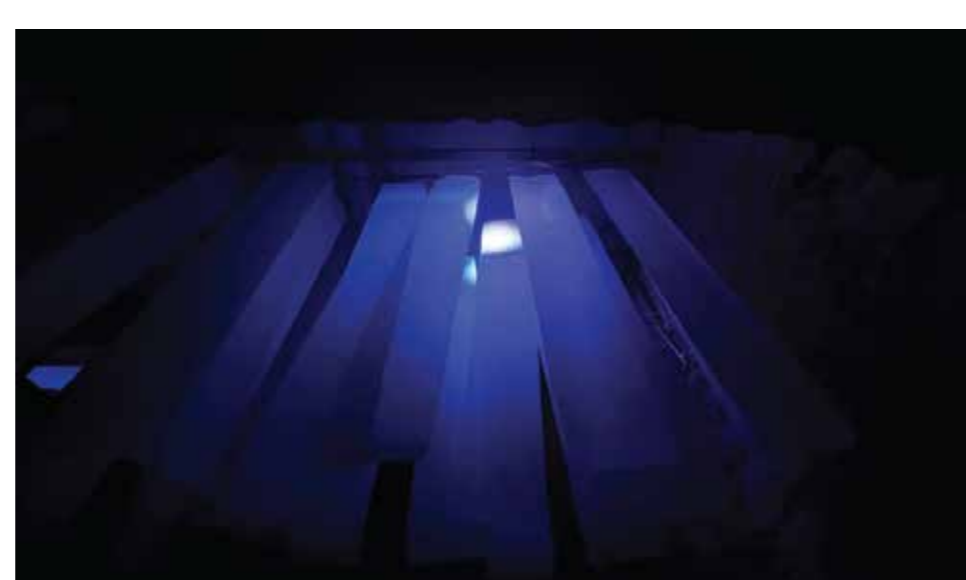
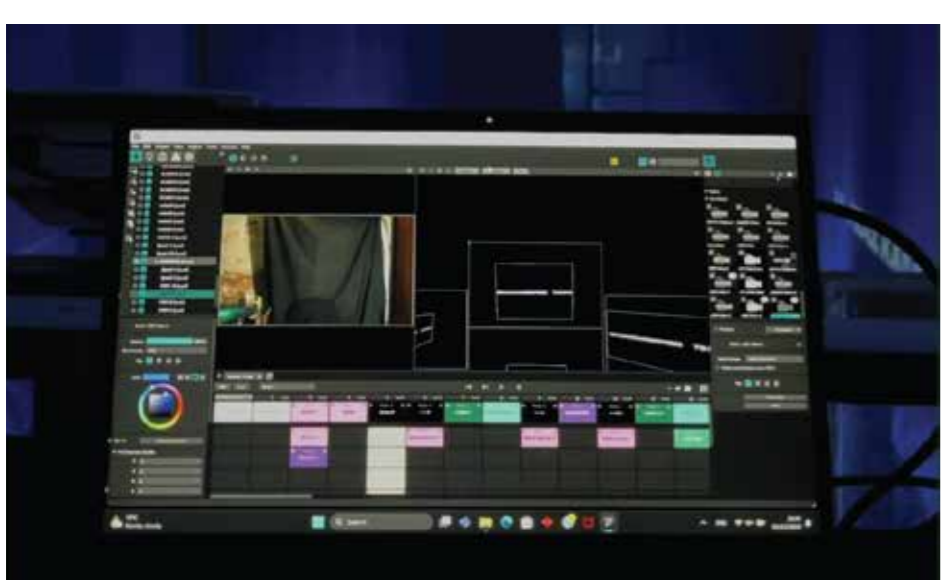
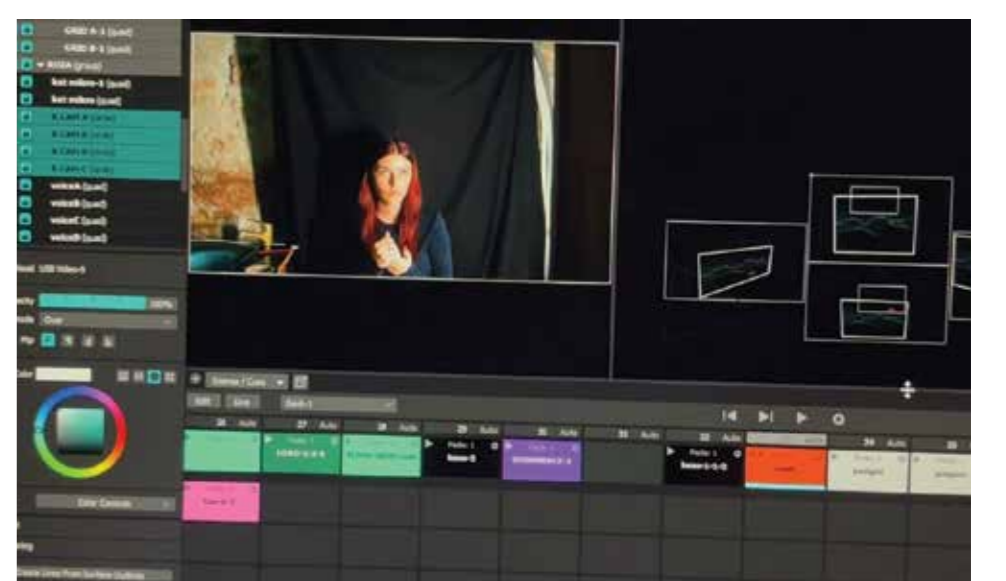
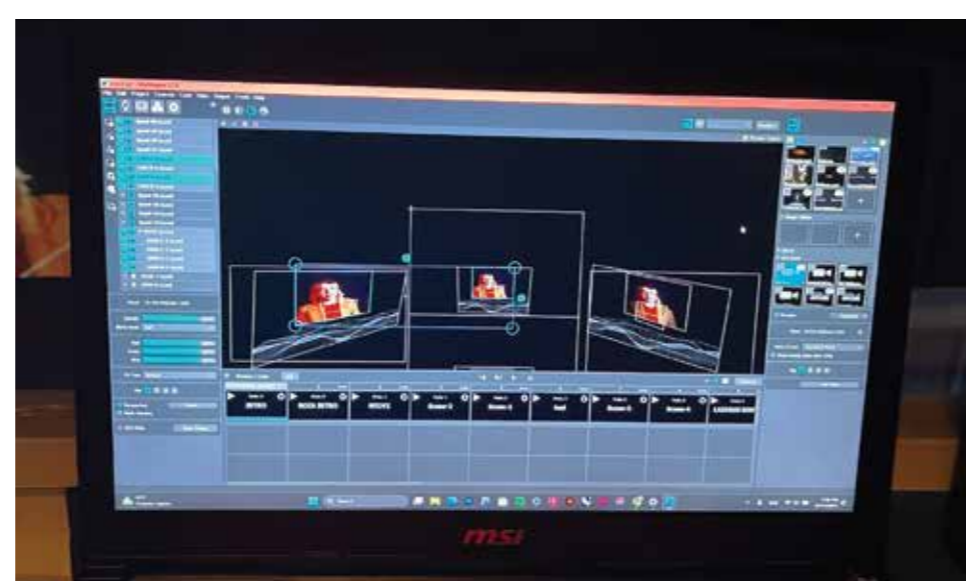
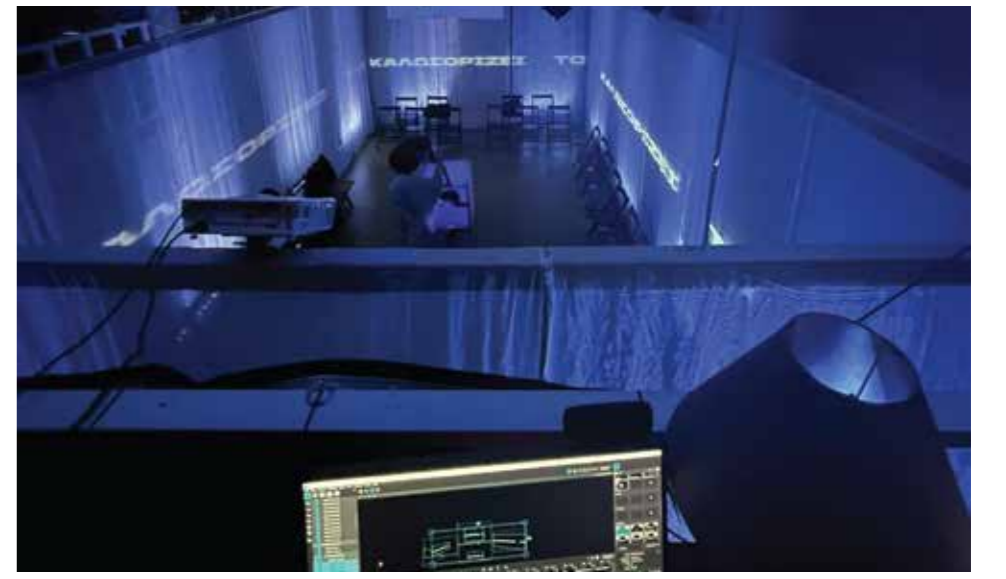
σώμα περιβάλλον | *ambience* | σώμα κλίμακα

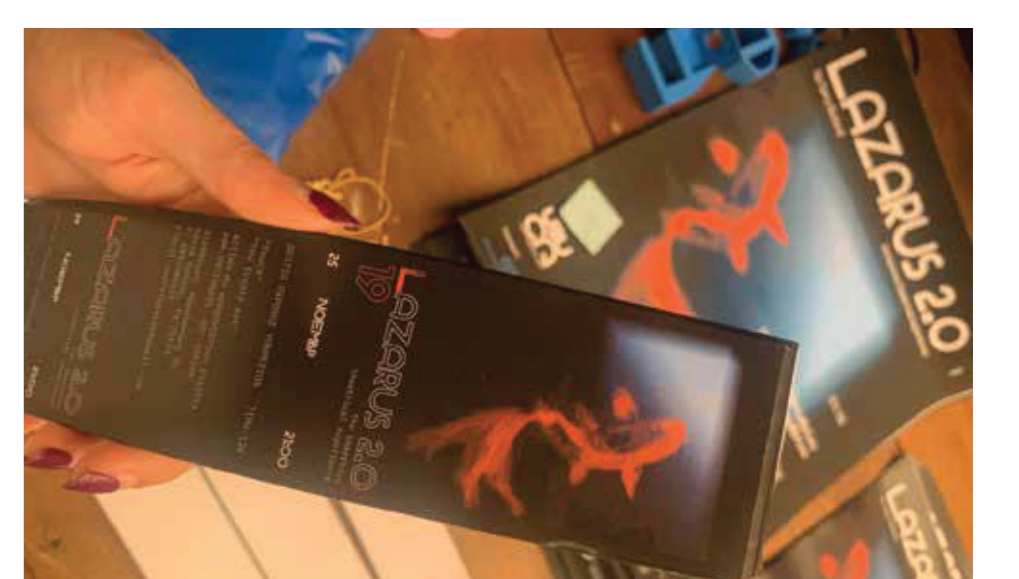
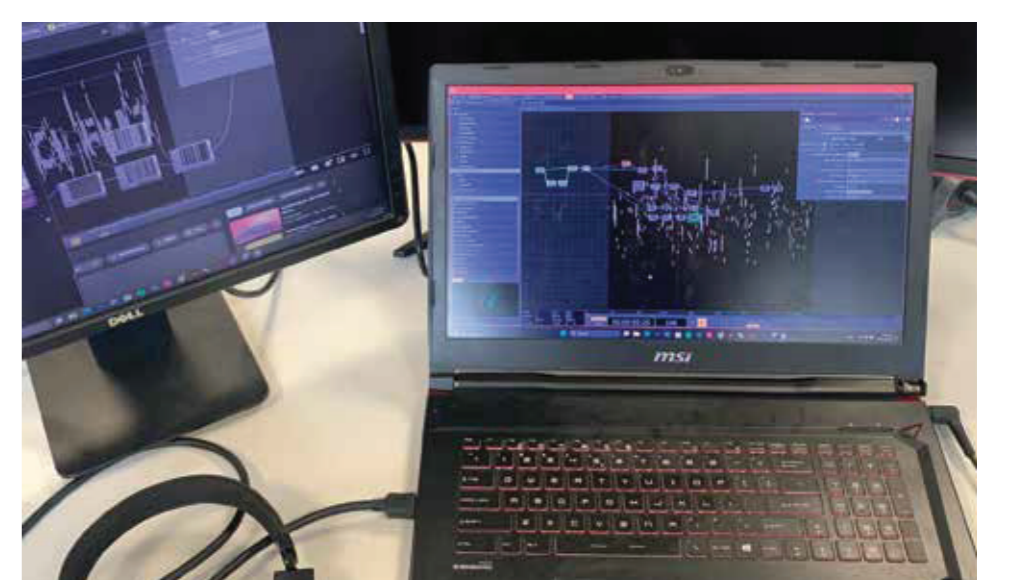
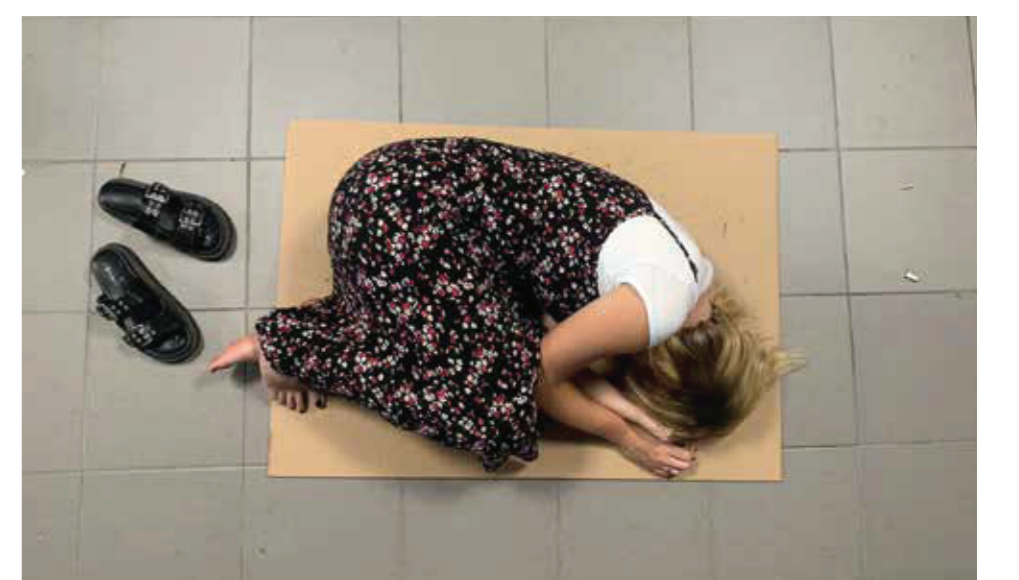
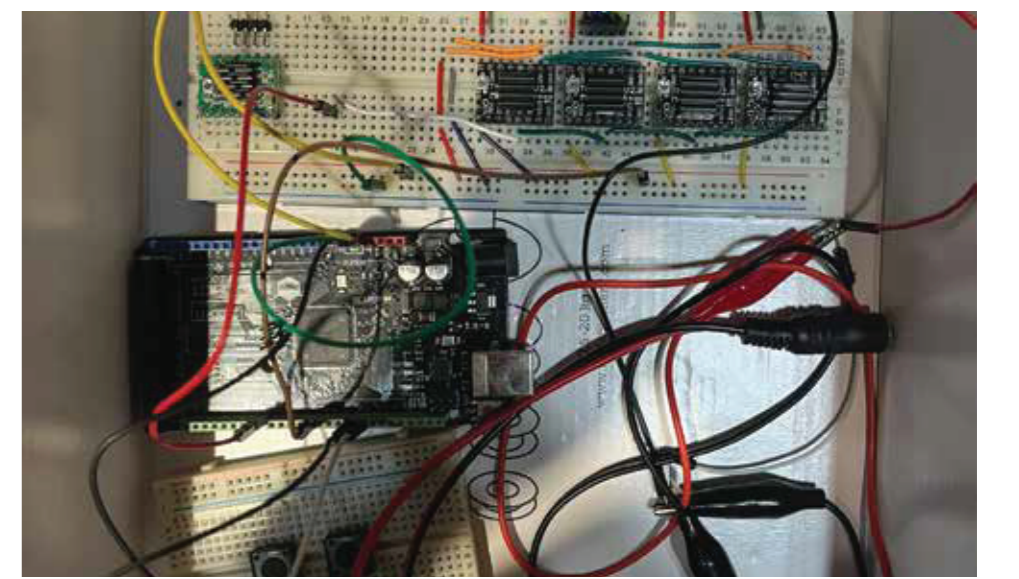
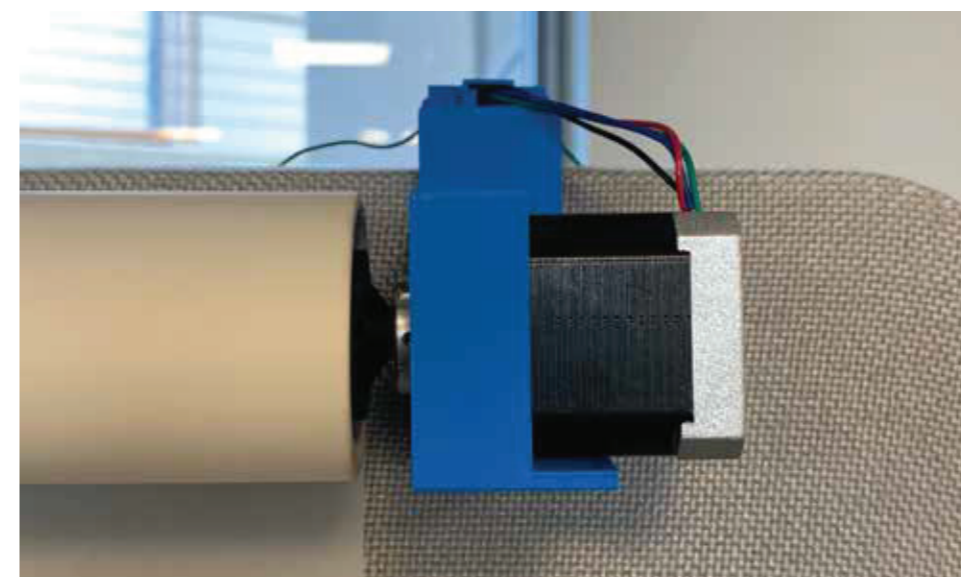
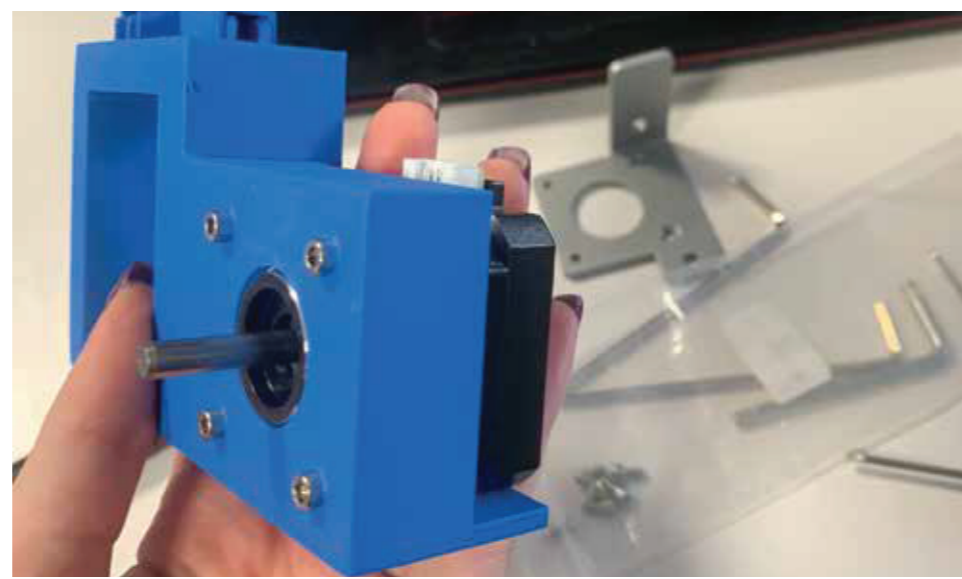
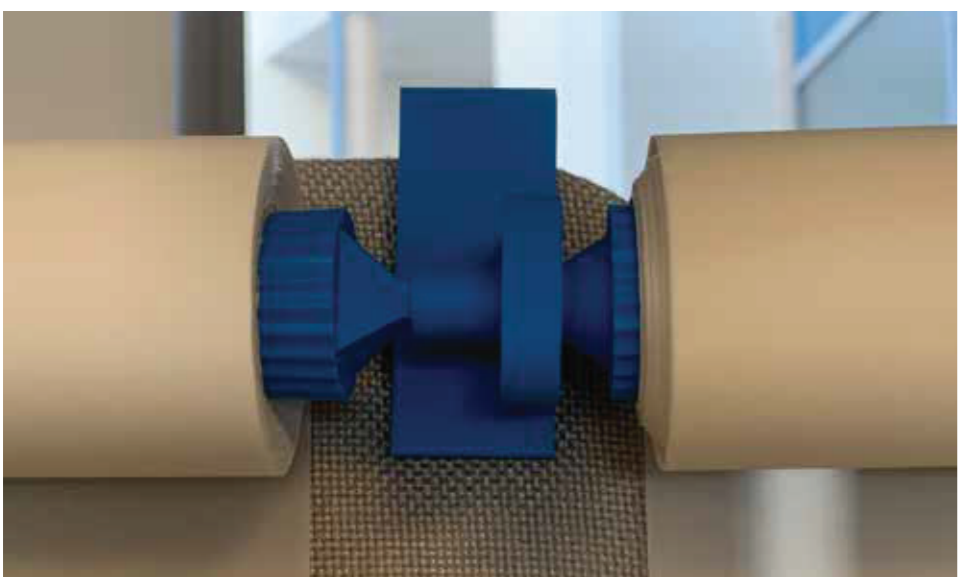
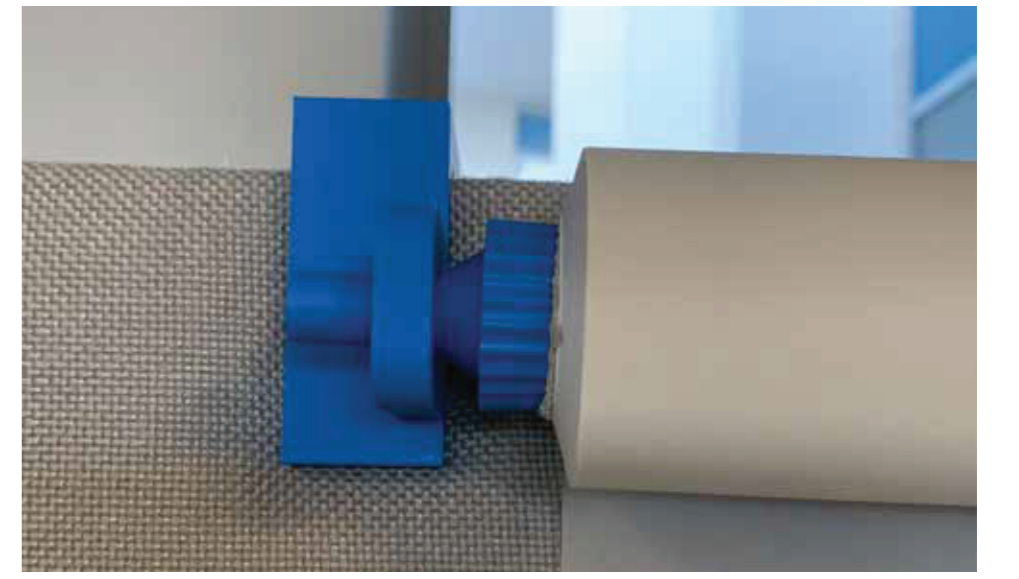
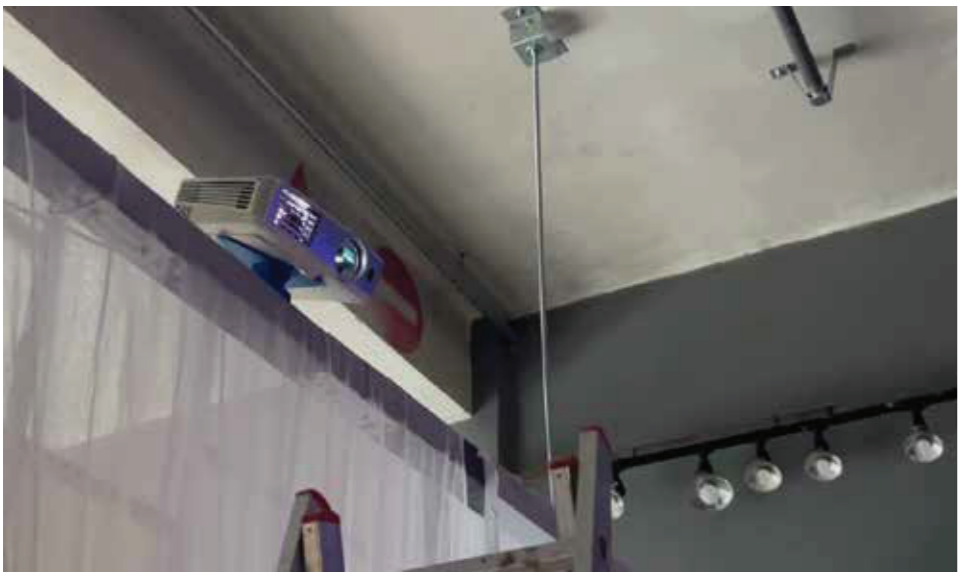
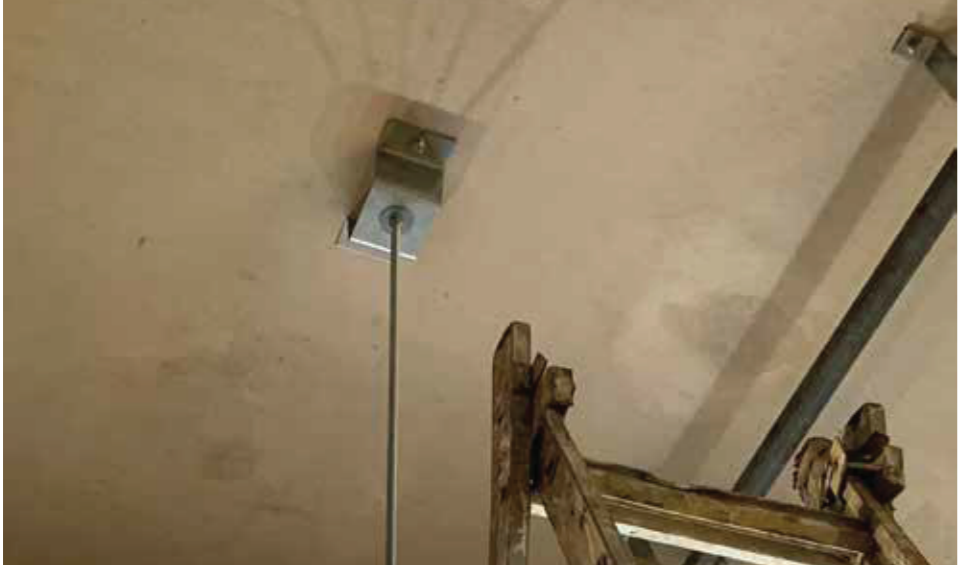
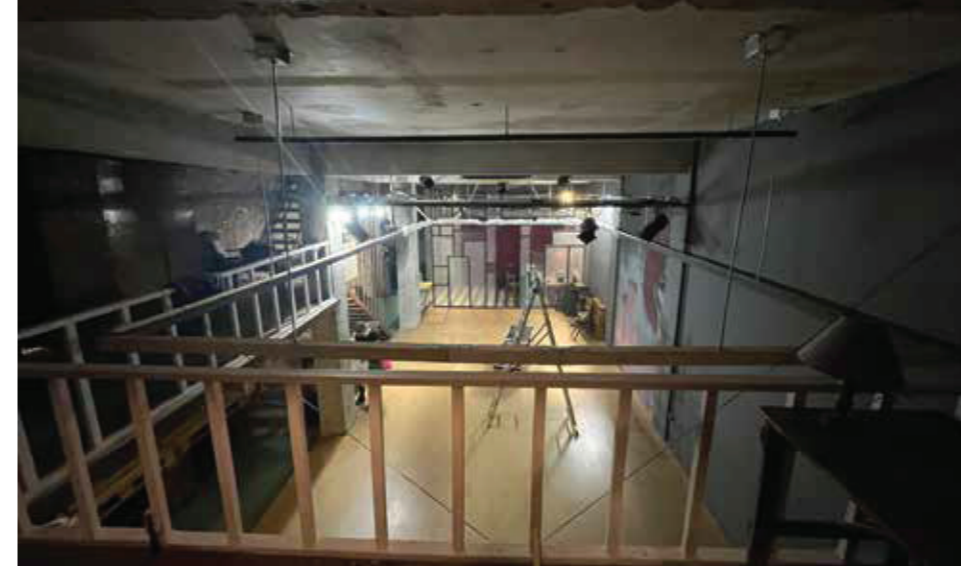
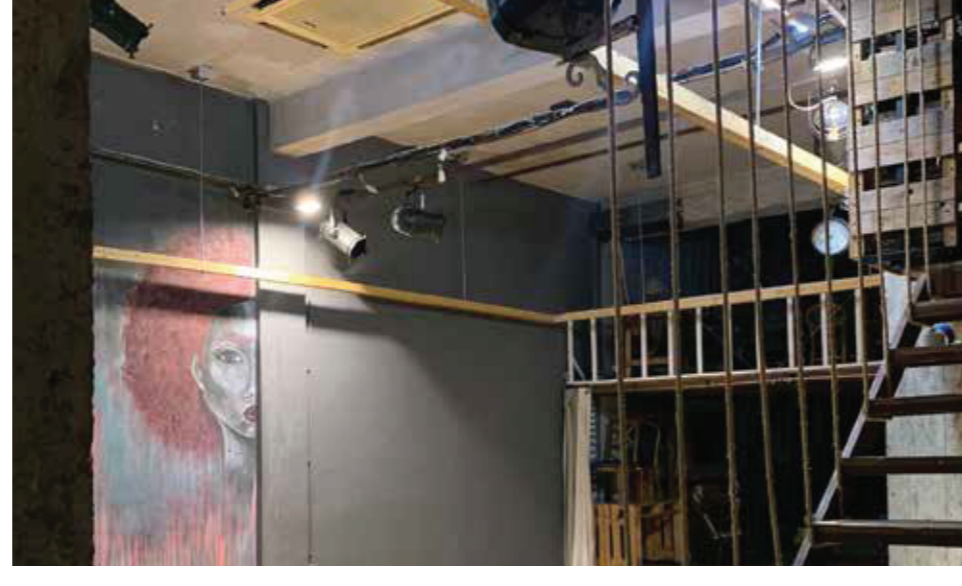
εγκλωβισμός | πίεση | τεχνολογία | αντίθεση | χρόνος

σύστημα | έλεγχος | απομόνωση

όνειρο | εφιάλτης | παιδικότητα | επιθετικότητα











πτερικό σκληρό

Τελική εικόνα!

