

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 7, No 1 (2026)

main issue



“GIF-ITI”

ARISTOMENIS CHATZIPAPAS, Konstantinos Tiligadis

doi: [10.12681/afiinmec.42182](https://doi.org/10.12681/afiinmec.42182)

To cite this article:

CHATZIPAPAS, A., & Tiligadis, K. (2026). “GIF-ITI”. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 7(1). <https://doi.org/10.12681/afiinmec.42182>

“GIF-ITI”

Αριστομένης Χατζήπαπας

Υποψήφιος διδάκτωρ Ιονίου Πανεπιστημίου, Εκπαιδευτικός ΠΕ08
aris.river@yahoo.gr

Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Αναπληρωτής Πρόεδρος Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας
gustil@ionio.gr

Abstract

This study focuses on the innovative artistic practice of GIF-ITI, a hybrid form that combines graffiti with digital animated images in the style of GIF. It represents a mode of expression that expands the boundaries of art, fostering a creative dialogue between physical public space and the digital environment. The aim of the study is to explore the visual and aesthetic dimension of GIF-ITI and to assess its contribution to the development of both graffiti and animation, within the broader context of contemporary visual language.

Key-words: GIF-ITI, graffiti, animation, visual art language

Περίληψη

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται στην καινοτόμο καλλιτεχνική πρακτική του GIF-ITI, η οποία αποτελεί έναν υβριδικό συνδυασμό του graffiti με τις ψηφιακές κινούμενες εικόνες τύπου GIF. Πρόκειται για μια μορφή έκφρασης που επεκτείνει τα όρια της τέχνης, ενεργοποιώντας έναν δημιουργικό διάλογο μεταξύ του φυσικού δημόσιου χώρου και του ψηφιακού περιβάλλοντος. Στόχος της μελέτης είναι η διερεύνηση της εικαστικής διάστασης του GIF-ITI, καθώς και η αποτίμηση της συμβολής του τόσο στην εξέλιξη του graffiti όσο και του animation, στο πλαίσιο της ευρύτερης ανάπτυξης της σύγχρονης εικαστικής γλώσσας.

Λέξεις κλειδιά: GIF-ITI, graffiti, animation, εικαστική γλώσσα

1. Εισαγωγή

Η παρούσα μελέτη διερευνά τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες στο πεδίο των εικαστικών τεχνών, εστιάζοντας στους καινοτόμους τρόπους με τους οποίους αυτές επαναπροσδιορίζουν τα όρια της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Μέσα από τη σύνδεση και τον πειραματισμό με σύγχρονα μέσα, η παρούσα εργασία προτείνει μια ανανεωμένη οπτική για την έννοια των εικαστικών τεχνών, εισάγοντας καινοτόμες προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική έκφραση. Συγκεκριμένα, η εργασία αναφέρεται στην αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην τέχνη του graffiti και την επιρροή του στο animation.

Πεδίο έρευνας της παρούσας εργασίας αποτελεί η σχετικά νεοεμφανιζόμενη πρακτική του GIF-ITI¹ (GIF και graffiti), η οποία συνδυάζει την τέχνη του graffiti με την ψηφιακή τέχνη του GIF animation, αναδεικνύοντάς την ως αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου πολιτισμικού περιβάλλοντος που ασκεί ιδιαίτερη επιρροή στη νέα γενιά των

graffiti artists. Παρά τη ραγδαία ανάπτυξη και την αυξανόμενη παρουσία του GIF-ITI στη σύγχρονη τέχνη του graffiti, παρατηρείται αισθητή έλλειψη συστηματικής τεκμηρίωσης και ανάλυσης τόσο στην ελληνική όσο και στη διεθνή βιβλιογραφία στην εικαστική έρευνα.

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση της εικαστικής διάστασης του GIF-ITI, να προσφέρει μια σύγχρονη και διευρυμένη οπτική για τις εικαστικές τέχνες και το graffiti, εντάσσοντας αυτήν την πρακτική στις ευρύτερες καλλιτεχνικές και πολιτισμικές εξελίξεις. Παράλληλα, προωθείται ο διάλογος γύρω από τη σύζευξη της τέχνης με την τεχνολογία, όπως αυτή εκφράζεται σε δημόσιους και ψηφιακούς χώρους. Τελικά η εργασία αποσκοπεί στη διερεύνηση της επίδρασης και του αντίκτυπου της πρακτικής του GIF-ITI, μιας μορφής με ιδιαίτερη δυναμική και αξιοσημείωτη ανάπτυξη στη σύγχρονη εποχή, στην εξέλιξη της εικαστικής γλώσσας και της καλλιτεχνικής έκφρασης. Τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας μελέτης εστιάζουν στα εξής: *Ποια εικαστικά μορφολογικά χαρακτηριστικά αναδεικνύουν και ορίζουν την πρακτική του GIF-ITI; Ποιες βασικές έννοιες και θεματικές αναδύονται μέσα από αυτήν τη πρακτική; Ποιος είναι ο ρόλος και η θέση του καλλιτέχνη και του θεατή εντός του πλαισίου της; Ποιες ιστορικές αναφορές ενσωματώνει η συγκεκριμένη πρακτική; Τέλος, ποια είναι η επίδραση και η συμβολή του GIF-ITI στη διαμόρφωση της σύγχρονης εικαστικής γλώσσας και στην εξέλιξη της καλλιτεχνικής έκφρασης;*

Για την απάντηση των ερωτημάτων ακολουθήθηκε έρευνα σχετιζόμενη με την πρακτική (practice-related research). Ωστόσο, διακρίνονται δύο τύποι έρευνας που σχετίζονται με την πρακτική: η έρευνα βασισμένη στην πρακτική (practice-based) και η έρευνα καθοδηγούμενη από την πρακτική (practice-led) (Candy, 2006). Στην παρούσα εργασία ακολουθήθηκε η έρευνα καθοδηγούμενη από την πρακτική, η οποία επικεντρώνεται στη φύση της πρακτικής και αποσκοπεί στη δημιουργία νέας γνώσης με λειτουργική σημασία για την ίδια την πρακτική (Candy, 2006). Η ανάλυση και τελικά η ερμηνεία της πρακτικής αναπτύσσεται και στηρίζεται στη εικαστική γλώσσα. Παρά το γεγονός ότι η τέχνη ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας υπήρχε από την προϊστορική εποχή, η συστηματική μελέτη της ως "γλώσσα" αναπτύχθηκε σε μεγαλύτερο βαθμό κυρίως κατά την περίοδο της σύγχρονης τέχνης. Αρχικά, ο άνθρωπος δημιούργησε τέχνη και στη συνέχεια προχώρησε στην ανάλυσή της. Η ανάλυση αυτή συνιστά μια θεωρητική διερεύνηση, η οποία εξελίσσεται μέσω μιας σειράς λογικών συλλογισμών (Μπούνταλη, 2011). Στο πλαίσιο αυτό, η ανάλυση επικεντρώνεται στην πρακτική του GIF-ITI, μέσα από την εξέταση έργων τόσο του καλλιτέχνη που τη θεμελίωσε όσο και άλλων δημιουργών, των οποίων το έργο συμβάλλει ουσιαστικά στην εις βάθος κατανόηση και ερμηνεία της. Μέσα από μια συστηματική προσέγγιση, εντοπίζονται και αναλύονται σε βάθος τα βασικά εικαστικά μορφολογικά χαρακτηριστικά αυτής της πρακτικής, μέσα από το πρίσμα του καλλιτέχνη, του έργου τέχνης και του θεατή, με στόχο την αποσαφήνιση της πολυδιάστατης φύσης και των καινοτόμων στοιχείων που τη διακρίνουν. Τα ευρήματα της ανάλυσης αποτελούν τη βάση για τη διατύπωση εμπειριστατωμένων συμπερασμάτων σχετικά με τη σημασία, τη λειτουργία και τις δυνατότητες της πρακτικής του GIF-ITI, καθώς και τον αντίκτυπό της στην εξέλιξη και διεύρυνση της σύγχρονης εικαστικής γλώσσας.

2. GIF Art

Με την εμφάνιση νέων εφευρέσεων και την πρόοδο της τεχνολογίας, η εικόνα απέκτησε τη δυνατότητα να κινείται μέσω του animation, μετατρέποντας τη στατική, συμβατική μορφή της σε μια χρονικά εξελισσόμενη οπτική αφήγηση. Σ' αυτή την

εξέλιξη προστίθεται ένα θεμελιώδες μορφολογικό στοιχείο, χαρακτηριστικό της τέχνης του animation: η κίνηση. Η μορφή αρχείου GIF έχει τις ρίζες της στην ίδια τη γέννηση του animation. Μπορούν να θεωρηθούν σύγχρονοι απόηχοι της χρονοφωτογραφίας του Étienne-Jules Marey και των μελετών κίνησης του Eadweard Muybridge. Αυτές οι προσπάθειες αποσκοπούσαν στον κατακερματισμό και τον διαχωρισμό των κινητικών γεγονότων από ένα ευρύτερο χωρικό και χρονικό πλαίσιο, με την ανασύστασή τους σε μια τυποποιημένη και επαναλαμβανόμενη μορφή (Hayes, 2016). Ο Eadweard Muybridge με τις τεχνολογικές βελτιώσεις στη φωτογραφία, κατέγραψε τις διαδοχικές φάσεις κίνησης ανθρώπων και ζώων. Το 1887 εκδόθηκαν έντεκα τόμοι με 781 φωτογραφίες του με τίτλο «Η Κίνηση των Ζώων», που συνέβαλαν σημαντικά στην ακριβέστερη σχέση ανάμεσα στη ζωγραφική και την οπτικά αντιληπτή πραγματικότητα (Honor & Fleming, 1998). Το GIF λειτουργεί με τον ίδιο βασικό μηχανισμό: μια σειρά εικόνων επαναλαμβάνεται συνεχώς σε βρόχο (loop), δημιουργώντας έτσι την αίσθηση της κίνησης (Zuranic, 2013).

Δημιουργημένο το 1987 από τον μηχανικό της CompuServe, Steve Wilhite, το GIF είναι μια μορφή αρχείου εικόνας που χρησιμοποιεί συμπίεση δεδομένων χωρίς απώλειες. Αυτό που διαφοροποιούσε το GIF από άλλες στατικές μορφές εικόνας, όπως το Jpeg ή το Png, ήταν η πρόσθετη υποστήριξή του για ακολουθίες που επαναλαμβάνονται (looping). Το GIF μπορεί να εμφανίζει καρέ επαναλαμβανόμενα μέσα στο ίδιο αρχείο εικόνας, χωρίς να έχει το μέγεθος (ή την ανάλυση) ενός βίντεο (Ulanoff, 2016). Αυτού του είδους οι εικόνες μπορούν να επαναλαμβάνονται ασταμάτητα, δίνοντας την αίσθηση ότι η κίνηση συνεχίζεται χωρίς τέλος ή να εκτελούν μερικές επαναλήψεις πριν σταματήσουν. Το κινούμενο GIF είναι ένα αρχείο που στο Graphics Interchange Format χαρακτηρίζεται ως GIF89 και περιέχει ένα και μοναδικό αρχείο που περιλαμβάνει ένα σύνολο εικόνων που παρουσιάζονται με συγκεκριμένη τάξη (Τερζίδης, 2004).

Η κίνηση αποτελεί το κατεξοχήν μορφολογικό και εικαστικό γνώρισμα των GIF, διαφοροποιούμενη ωστόσο από άλλες μορφές κινούμενης εικόνας λόγω της ιδιότυπης σχέσης της με τον χρόνο. Τα GIF δεν είναι ακριβώς στατικές εικόνες όπως μια φωτογραφία, αλλά ούτε και κινούνται με την ένταση ενός βίντεο (Kordic, 2015). Σε αντίθεση με τα βίντεο, τα GIF παραμένουν σε συνεχή κίνηση, αναπαράγοντας σε έναν ατελείωτο βρόχο χωρίς να απαιτείται καμία ενέργεια από τον θεατή. Αυτή η χρονική διάκριση οδηγεί επίσης σε ένα άλλο μοναδικό χαρακτηριστικό προβολής: την παρακολούθηση ολόκληρου του περιεχομένου ενός GIF πολλές φορές (Hayes, 2016). Όπως αναφέρει η Hayes, (2016), τα θέματα που απεικονίζονται σε κινούμενα GIF μοιάζουν με παγιδευμένα φαντάσματα, καταδικασμένα να επαναλαμβάνουν αέναα το ίδιο κινητικό μοτίβο, τουλάχιστον όταν ερμηνεύονται σύμφωνα με την παραδοσιακή γραμμική αντίληψη του χρόνου. Αυτή η περιορισμένη, κυκλική μορφή κίνησης, προσδίδει στα GIF μια μοναδική μορφολογική ταυτότητα, η οποία ενσωματώνει τόσο το στοιχείο της χρονικότητας όσο και μια σχεδιασμένη επανάληψη που μπορεί να αποκτήσει εικαστική και αφηγηματική λειτουργία.

Ένα ακόμη σημαντικό μορφολογικό και εικαστικό χαρακτηριστικό των GIF είναι ο χωρικός τους προσδιορισμός, δηλαδή η παρουσία και η εμφάνισή τους στο ψηφιακό περιβάλλον του διαδικτύου. Ο ψηφιακός καμβάς, ως πλατφόρμα προβολής και διαμοιρασμού, αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της μορφής και της λειτουργίας των GIF, επηρεάζοντας τόσο την αισθητική τους απόδοση όσο και τον τρόπο με τον οποίο αυτά αλληλοεπιδρούν με το κοινό. Η ψηφιακή τους φύση καθορίζει τον χώρο στον οποίο τα GIF εξελίσσονται, επιτρέποντας την αέναη προβολή και κυκλοφορία τους σε

πολύαριθμα ψηφιακά περιβάλλοντα, γεγονός που διαφοροποιεί την εικαστική τους αξία σε σχέση με παραδοσιακά μέσα. Το GIF αποτελεί μια εξαιρετικά ευέλικτη, εύπλαστη και πολυδιάστατη μορφή αρχείου, που έχει καθιερωθεί ως βασικό στοιχείο των ψηφιακών κουλτούρων και της επικοινωνίας. Αυτή η ευελιξία και η πολλαπλή του λειτουργικότητα, αποτελούν τον πυρήνα της ικανότητάς του να προσφέρει ερμηνευτική ευρύτητα· η αποσύνδεση των GIF από τα αρχικά τους συμφραζόμενα προσδίδει σε αυτά πολλαπλά επίπεδα νοήματος, τα οποία δεν είναι πάντοτε άμεσα αντιληπτά σε κάθε κοινό (Miltner & Highfield, 2017). Η αύξηση της δημοφιλίας του οφείλεται σε αρκετούς παράγοντες. Το GIF είναι πιο ελκυστικό από μια στατική εικόνα και πιο άμεσο από το βίντεο στο Διαδίκτυο. Είναι επίσης πιο ευέλικτο από το βίντεο στο διαδίκτυο, καθώς μπορεί να ανεβαίνει σε ιστότοπους που δεν υποστηρίζουν μορφές βίντεο. Επιπλέον, λειτουργεί σε οποιοδήποτε πρόγραμμα περιήγησης και σε οποιαδήποτε συσκευή, δηλαδή είναι ένας πολύ δημοκρατικός μορφότυπος. Μπορεί να ειπωθεί ότι τα GIF γεφυρώνουν το χάσμα ανάμεσα σε μια στατική εικόνα και ένα βίντεο. Είναι πυκνοί σε πληροφορίες φορείς που απαλλάσσουν τον θεατή από το να παρακολουθήσει ολόκληρο ένα βίντεο όταν ενδιαφέρεται μόνο για μια σύντομη στιγμή. Με τη μορφή GIF, αυτή η στιγμή αναδεικνύεται και εντείνεται, παγώνει στον χρόνο (Zupanec, 2013).

Ωστόσο, τα GIF όχι μόνο έχουν επιφέρει θεαματικές αλλαγές στον χειρισμό οπτικών πληροφοριών και μοτίβων κίνησης που φτάνουν σε ένα ευρύ κοινό, αλλά εξακολουθούν να εγείρουν πολύπλοκα ερωτήματα σχετικά με τη δημιουργία και την πατρότητα των εικόνων, τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων, τη διαδικτυακή επιμέλεια και δημιουργία. Οι μηχανές αναζήτησης GIF και οι αντίστροφες μηχανές αναζήτησης GIF γνωρίζουν ήδη σημαντική αύξηση, όμως, τα περισσότερα κινούμενα GIF παραμένουν ανώνυμα, αναρτημένα χωρίς να αναφέρεται το όνομα του δημιουργού τους ή οποιαδήποτε πληροφορία για την πηγή τους (όπως τίτλος ταινίας, όνομα σκηνοθέτη κ.λ.π.) (Hayes, 2016).

Η ευρεία διάδοση των GIF ως άμεσου και συναισθηματικού μέσου επικοινωνίας ώθησε καλλιτέχνες και σχεδιαστές να τα αναγνωρίσουν ως νέο μέσο έκφρασης, το οποίο αναβαθμίστηκε μέσω καινοτόμων εφαρμογών και της ανάπτυξης ποικίλων ειδών και στιλιστικών προσεγγίσεων. Στο πλαίσιο των καλλιτεχνικών GIF, όπως και κάθε ψηφιακής μορφής τέχνης, καθοριστικό ρόλο διαδραματίζει η ιδέα, η έννοια και η αισθητική (Kordic, 2015). Στην προσπάθεια να προταθεί μια ταξινόμηση των GIF βάσει της λειτουργίας και της υλικής τους μορφής, παρατηρείται ανατροπή στον χωρικό τους προσδιορισμό. Συγκεκριμένα, ενώ παραδοσιακά η παρουσία και η εμφάνιση των GIF περιοριζόταν αποκλειστικά στο ψηφιακό περιβάλλον του διαδικτύου, πλέον αυτά υφίστανται και σε φυσικά, εκτός διαδικτύου (offline) πλαίσια. Αυτή η σημαντική μετατόπιση στον χωρικό προσδιορισμό των GIF αναδεικνύει τη δυναμική επέκτασή τους πέρα από τα όρια του ψηφιακού χώρου. Συγκεκριμένα, διακρίνονται σε online GIF, που υφίστανται αποκλειστικά στο διαδίκτυο και offline, που αναπτύσσονται εκτός διαδικτύου και διαχωρίζονται περαιτέρω σε αναλογικά και ψηφιακά.

Τα online περιλαμβάνουν διάφορους τύπους, όπως τα video-based GIF, ιστορικά τα πιο δημοφιλή, ιδανικά για σύντομα, συναισθηματικά κλιπ και memes (Giflytics, 2019). Τα animation-based GIF παρουσιάζουν μεγαλύτερη δημιουργική ευελιξία, απαιτώντας όμως περισσότερο χρόνο παραγωγής (Giflytics, 2019). Τα cinemagraphs, που συνδυάζουν στατικές φωτογραφίες με κινούμενες λεπτομέρειες, εισήχθησαν από τους Jamie Beck και Kevin Burg (Caldwell & Austin, 2025). Τα Wigglegrams ή

στερεογράμματα δημιουργούν τρισδιάστατο εφέ μέσω επαναλαμβανόμενων καρτέ από διαφορετικές οπτικές γωνίες (Brand & Austin, 2025). Τέλος, τα Sticker GIF διαφέρουν μορφολογικά από τα παραπάνω, καθώς μπορούν να έχουν ποικίλα σχήματα στο πλαίσιο-κάδρο και χρησιμοποιούνται κυρίως για επικάλυψη σε εικόνες ή βίντεο σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης (Giflytics, 2019).

Τα offline GIF περιλαμβάνουν φυσικά, απτά έργα, όπως οι φακοειδείς εκτυπώσεις, οι οποίες αξιοποιούνται από καλλιτέχνες ως μέσο διερεύνησης της κίνησης και της οπτικής αντίληψης (McCormick, 2013). Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελεί και το Giphoscope, μια χειροποίητη αναλογική συσκευή που αναπαράγει GIF, σύντομα βίντεο και Instagram Boomerangs, συνδυάζοντας τεχνολογίες του 19ου και του 21ου αιώνα με σκοπό την υβριδική προσέγγιση του κινούμενου έργου στο φυσικό χώρο. Τα GIF αποκτούν πλέον υλική υπόσταση και εμφανίζονται σε φυσικά, εκτός διαδικτύου (offline) περιβάλλοντα. Αυτή η διεύρυνση της παρουσίας τους ανατρέπει τα παραδοσιακά όρια μεταξύ ψηφιακού και αναλογικού χώρου, καθιστώντας τα υβριδικά εικαστικά αντικείμενα που διασταυρώνουν το ψηφιακό με το υλικό μέσο και διευρύνουν το πεδίο της αισθητικής και λειτουργικής τους έκφρασης.

Τα GIF έχουν εκτεθεί σε γκαλερί και φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο, ενώ έχουν χρησιμοποιηθεί από καλλιτέχνες και ακτιβιστές για να δημιουργήσουν πολιτικά σχόλια και οπτικές παρεμβάσεις μετατρέποντάς το σε ένα εργαλείο κοινωνικής δράσης (Chung, 2015). Η έντονη ενασχόληση των καλλιτεχνών με τη χρήση των GIF ως πλήρη καλλιτεχνικά μέσα έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον θεσμικών φορέων, όπως το Μουσείο Κινούμενης Εικόνας. Ως αποτέλεσμα, το μουσείο έχει φιλοξενήσει μερικές εκθέσεις γύρω από τα GIF, με την τελευταία από αυτές να έχει τίτλο "We Tripped El Hadji Diouf: The Story of a Photoshop Thread" κ.α. (Sorescu, 2016).

3. Από το GIF στο Graffiti

Σε αυτήν την ενότητα προστίθεται ένα ακόμη μορφολογικό εικαστικό στοιχείο: ο δημόσιος χώρος ως πεδίο καλλιτεχνικής παρέμβασης και διερευνάται η εικαστική αποτύπωση και η ενσωμάτωση της κίνησης ως εκφραστικού μέσου. Η σύζευξη αυτών των παραμέτρων συμβάλλει στη συγκρότηση ενός νέου πεδίου εικαστικής έκφρασης, το οποίο εγκαινιάζει μια δημιουργική σύνδεση ανάμεσα στο GIF animation και το graffiti. Μέσα από αυτή τη σύνθεση, η «παραδοσιακή στατική» τοιχογραφία μετασχηματίζεται σε μια δυναμική, χρονικά εξελισσόμενη αφήγηση, ενταγμένη στο πλαίσιο του δημόσιου χώρου.

Ως δημόσια έργα τέχνης θεωρούνται εκείνα που τοποθετούνται σε χώρους χαρακτηρισμένους ως «δημόσιες ζώνες». Η υλοποίησή τους πραγματοποιείται κυρίως με κρατική ή ιδιωτική χρηματοδότηση και εκφράζει την πρόθεση κρατικών, τοπικών ή ιδιωτικών φορέων να προάγουν τον πολιτισμό σε συνάρτηση με το αστικό περιβάλλον, συμβάλλοντας στη βελτίωση των συνθηκών ζωής (Πολυχρονάτου, 2007). Τα έργα του graffiti και γενικότερα της τέχνης του δρόμου (street art), εντάσσονται αναπόσπαστα στον δημόσιο χώρο, διατηρώντας μια δυναμική σχέση με το περιβάλλον τους -τόσο σε υλικό όσο και σε συμβολικό επίπεδο. Επηρεάζονται από το πλαίσιο μέσα στο οποίο δημιουργούνται, αλλά ταυτόχρονα το επηρεάζουν και το μετασχηματίζουν. Εφόσον θεωρηθούν τέχνη, αποτελούν αναμφισβήτητα παραδείγματα site-specific δημιουργιών. Με άλλα λόγια, το περιεχόμενό τους αντλεί έμπνευση από το εκάστοτε περιβάλλον και τις κοινωνικές ή πολιτισμικές συνθήκες που βιώνει ο πολίτης στον χώρο αυτό (Καραθανάσης, 2013). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα που αναδεικνύει τη σύνδεση του έργου με το περιβάλλον είναι η θέση του street artist Blek le Rat, ο οποίος

επισημαίνει πως επιδιώκει να ενσωματώνει στη δουλειά του τόσο τις μορφές όσο και τα σημεία όπου αυτή τοποθετείται. «Αν ζωγραφίσω ένα πρόβατο, κάτω από την ταμπέλα που γράφει, «οδός ντε Σεντ Εξιπερί», πολλοί θα σκεφτούν συνειρμικά τον «Μικρό Πρίγκιπα». Αν όμως «αφήσω» την ίδια εικόνα, το πρόβατο δίπλα σε ένα εστιατόριο, το αντανακλαστικό μήνυμα της νέας «σύνθεσης» θα είναι εντελώς διαφορετικό. Κι αυτό το λατρεύω. Θα μπορούσα να το διατυπώσω και σαν ένα κανόνα που ισχύει σ' όλες τις «τέχνες του δρόμου. Το μήνυμα του ίδιου έργου είναι σε κάθε μέρος διαφορετικό» (Γαλίας, 2007).

Μια πόλη, ως υλική υπόσταση, δεν συγκροτείται αποκλειστικά από τους τοίχους της, αλλά περιλαμβάνει ένα πλήθος επιφανειών, οι οποίες συχνά μετατρέπονται σε πεδία δημιουργικής έκφρασης για τους graffiti artists. Το graffiti δεν περιορίζεται στις στατικές όψεις των κτηρίων, αλλά απαντάται και σε μέσα μαζικής μεταφοράς -όπως τρένα, λεωφορεία και φορτηγά- τα οποία λειτουργούν ως κινούμενοι καμβάδες, μεταφέροντας την εικαστική παρέμβαση στο ευρύτερο αστικό τοπίο. Ωστόσο στην παρούσα ενότητα θα μας απασχολήσει το στοιχείο του αστικού τοπίου που αποτελούν οι κενές, κάθετες επιφάνειες, οι οποίες λειτουργούν ως βασικά δομικά στοιχεία της αστικής μορφολογίας. Συχνά εκλαμβάνονται ως «προκλητικά άδειες», προκαλώντας το βλέμμα και τη φαντασία. Από τη μία πλευρά, ο κενός χώρος διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη σύνθεση της εικαστικής εμπειρίας· από την άλλη, η επιθυμία παρέμβασης και «γεμίσματος» αυτών των επιφανειών αναδύεται σχεδόν ως μια φυσική τάση έκφρασης και δημιουργικότητας (Παναγιωτοπούλου, 2022).

Σύμφωνα με τον Βαφειάδη (2010), η επιτοίχια ζωγραφική διακρίνεται σε τρεις βασικούς κλάδους: την τοιχογραφία, την εντοίχια ψηφοθέτηση και την ενθετική. Στο παρόν πλαίσιο, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην τοιχογραφία και όχι στο ψηφιδωτό. Ο συγγραφέας επισημαίνει επίσης ότι στη ζωγραφική τοίχου μπορούν να ενταχθούν και άλλες μορφές, όπως τα υαλογραφήματα, οι μεγάλης κλίμακας φορητοί πίνακες ζωγραφικής, καθώς και οι τοιχοτάπητες, οι οποίοι στο παρελθόν χρησιμοποιούνταν για τη διακόσμηση ναών και επίσημων αιθουσών. Στην έννοια της τοιχογραφίας, όπως την προσδιορίζει ο Βαφειάδης, εντάσσεται και η σύγχρονη εικαστική έκφραση του graffiti, το οποίο αποτελεί εξέλιξη και συνέχεια της μακραίωνης παράδοσης της ζωγραφικής σε δημόσιες επιφάνειες.

Τοιχογραφία είναι: «Ζωγραφική που προορίζεται να καλύψει την επιφάνεια ενός τοίχου. Μπορεί να είναι νωπογραφία (όπως συνήθως) ή μεγάλης έκτασης “πίνακας” που τοποθετείται σε μόνιμη βάση στο συγκεκριμένο τοίχο. Η τοιχογραφία μπορεί είτε να εκμεταλλεύεται τον επίπεδο χαρακτήρα του τοίχου είτε να δημιουργεί την αίσθηση ενός νέου χώρου» (Ρηντ, 1986, σ.342). Είναι εγγενώς διαφορετική από όλες τις άλλες μορφές εικαστικής τέχνης, γιατί συνδέεται οργανικά με την αρχιτεκτονική. Η χρήση του χρώματος, του σχεδιασμού και του θέματος μπορεί να αλλάξει ριζικά την αίσθηση των χωρικών αναλογιών του κτιρίου. Υπό αυτή την έννοια, η τοιχογραφία είναι η μόνη μορφή ζωγραφικής που είναι πραγματικά τρισδιάστατη, αφού τροποποιεί και συμμετέχει σε έναν δεδομένο χώρο (Young, 2024). Η τοιχογραφία, πέρα από τη στενή της σχέση με την αρχιτεκτονική, φέρει μια σειρά χαρακτηριστικών που καθορίζουν τη φυσιογνωμία και τη λειτουργία της: τον διακοσμητικό χαρακτήρα, τη μνημειακότητα, καθώς και τον δημόσιο χαρακτήρα της (Βαφειάδης, 2010).

Η τοιχογραφία, ως μια κατεξοχήν «στατική» μορφή τέχνης, χαρακτηρίζεται από την απουσία κίνησης. Παρ' όλα αυτά, η αναπαράσταση της κίνησης αποτέλεσε διαχρονικά πρόκληση για τους καλλιτέχνες - ήδη από την προϊστορική εποχή. Π.χ. στο σπήλαιο Chauvet (Γαλλία), η απόδοση της κίνησης αποτυπώνεται έντονα στην απεικόνιση ενός

βίσωνα με οκτώ πόδια, η οποία προκύπτει από τον συνδυασμό δύο εικόνων του ζώου σε διαφορετικές στάσεις του σώματος, δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση ότι κινείται. Το 1986 π.Χ. ανακαλύφθηκε μια αιγυπτιακή τοιχογραφία στον τάφο του Khnumhotep, που απεικονίζει με χρονολογική σειρά, στρατιώτες να εκπαιδεύονται στην τέχνη της πάλης κ.τ.λ. (Τσιάρα, 2022). Στην τοιχογραφία των ταυροκαθαψίων μέρος του ανακτόρου της Κνωσού υπάρχουν δύο βασικές ερμηνείες για το περιεχόμενο της σύνθεσης: Η πρώτη βλέπει τρία πρόσωπα που συμμετέχουν διαδοχικά σε άσκηση ταυροκαθαψίων. Η δεύτερη, και πιθανότερη, την ερμηνεύει ως «animation» της κίνησης ενός ατόμου σε τρεις φάσεις - από το άρπαγμα των κεράτων, στο άλμα, μέχρι την προσγείωση. Η παρουσία και ανδρικής και γυναικείας μορφής υποδηλώνει ότι στο αγώνισμα συμμετείχαν και τα δύο φύλα, κάτι που συνδέεται με τον σημαντικό ρόλο της γυναίκας στη μινωική κοινωνία (Μπαλούτογλου, 2010). Η απόπειρα λοιπόν αποτύπωσης της κίνησης σε στατικά μέσα, όπως η τοιχογραφία, αποτελεί διαχρονική επιδίωξη της τέχνης πολύ πριν από την εφεύρεση του φιλμ και των τεχνικών παραγωγής κινηματογραφικών εικόνων.

Ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα σύζευξης της εικαστικής μελέτης της καρτέ-καρέ κίνησης με την τέχνη της τοιχογραφίας συνιστά το έργο του street artist Bonom. Ο καλλιτέχνης έχει παρέμβει εικαστικά σε ορισμένα από τα πλέον εντυπωσιακά σημεία των Βρυξελλών και του Παρισιού, αποτυπώνοντας σκελετικές μορφές, ζώα και ανθρωπόμορφες φιγούρες. Η ιδιαιτερότητα του καλλιτεχνικού του σύμπαντος, σε συνδυασμό με το αναγνωρίσιμο προσωπικό του ύφος, την οξυμένη χωρική του αντίληψη και την πρόδηλη ροπή προς το ρίσκο, συντελούν στη διαμόρφωση ενός έργου μοναδικού χαρακτήρα και υψηλής αισθητικής ταυτότητας (Parcoursstreetart, n.d.). Η αποτύπωση της κίνησης αποτελεί έναν από τους βασικούς άξονες της καλλιτεχνικής του αναζήτησης. Εμπνευσμένος από το έργο των Edward Muybridge και Jules Marey, ο καλλιτέχνης δημιούργησε εικαστικές χρονοφωτογραφίες -τοιχογραφικές συνθέσεις που αποσυνθέτουν τις κινήσεις των ζώων σε διαδοχικά στάδια, εκτεινόμενες σε εκατοντάδες μέτρα τοίχου κατά μήκος σιδηροδρομικών γραμμών. Ενδεικτικά σημεία των παρεμβάσεων του αποτελούν ο σταθμός Gare du Luxembourg, ο σταθμός Etterbeek, καθώς και σταθμοί του μετρό (Google arts and culture, 2013). Μετά τη σύλληψή του από τις αστυνομικές αρχές το 2009, ο Bonom εγκατέλειψε το ψευδώνυμό του και ξεκίνησε να δρα καλλιτεχνικά υπό το πραγματικό του όνομα, Vincent Glowinski, υλοποιώντας πλέον έργα μεγάλης κλίμακας στο πλαίσιο θεσμικών συνεργασιών με την πόλη των Βρυξελλών (Google arts and culture, 2013).

Η τοιχογραφία που δημιούργησε το 2005 ο Bonom σε συνεργασία με τον Lork στους τοίχους που συνορεύουν με τις σιδηροδρομικές γραμμές μεταξύ του σταθμού Etterbeek και του Bruxelles-Schuman αποτελεί μια συνεχή αλληλουχία εικόνων και ένα σημαντικό έργο δημόσιας τέχνης, το οποίο εμφανίστηκε αιφνιδιαστικά και χωρίς προηγούμενη ανακοίνωση ένα πρωινό². Το έργο απεικονίζει τον σκελετό ενός είδους δεινοσαύρου, ο οποίος αποτυπώνεται σε πέντε έως έξι διαδοχικές στάσεις ή καρτέ δημιουργώντας την εντύπωση δυναμικής κίνησης. Η σύνθεση αυτή υποδηλώνει ότι ο σκελετός τρέχει και πηδά, πιθανότατα σε μια αγωνιώδη αναζήτηση τροφής μέσα σε ένα τοπίο που μοιάζει κατεστραμμένο και ερειπωμένο, ενδεχομένως αναφερόμενο σε έναν μετα-ατομικό ή μετα-καταστροφικό κόσμο (Hauet, 2023). Φαίνεται πως μέσω αυτής της διαδοχικής απεικόνισης, η τοιχογραφία διερευνά θεματικές όπως η επιβίωση, η κίνηση και η αέναη πάλη για ζωή μέσα σε ένα δυστοπικό περιβάλλον².

Με το έργο αυτό ωστόσο επιτεύχθηκε η δημιουργία ενός GIF animation εντός του αστικού περιβάλλοντος - ένα «offline αρχείο» το οποίο εμφανίζεται τώρα στον δημόσιο

χώρο και αναπτύσσει αλληλεπίδραση με την πόλη και τις δομές της δημόσιας σφαίρας το οποίο επιτυγχάνεται μέσω τριών κυρίως αισθητικών λύσεων: α) Το πλαίσιο - πρωταρχικό επίπεδο, β) τον οπτικό ρυθμό και γ) τη συγκεκριμένη τοποθεσία (site-specific).

α) Το πλαίσιο όπως επισημαίνει ο Kandinsky (1996), το πρώτο επίπεδο που θεωρούμε είναι η υλική επιφάνεια πάνω στην οποία περιορίζεται το έργο. Το σχηματικό πρωταρχικό επίπεδο περιορίζεται από δύο οριζόντιες και δύο κάθετες γραμμές, προσδιορίζοντας έτσι ένα αυτόνομο ον στο χώρο του περιβάλλοντός. Στην συγκεκριμένη περίπτωση οι καλλιτέχνες όσον αφορά το πλαίσιο κάνουν επιλογή της ζωφόρου³. «Σε μία ζωφόρο που ξετυλίγεται πάνω στον τοίχο όπως μια ταινία η εντελώς παράλληλες και οριζόντιες πλευρές της ασκούν πίεση στο περιεχόμενο αφήνοντάς το συγχρόνως να διαφεύγει από δεξιά και από αριστερά. Έτσι η ζωφόρος είναι ήδη ένα πλαίσιο, το οποίο είναι όμως ανοιχτό στις δυο κατακόρυφες πλευρές του, που συγκρατεί τις μορφές από πάνω και από κάτω, ενώ η ελευθερία που τους παρέχει στις πλαϊνές πλευρές μοιάζει με προτροπή για κίνηση» (Μπουλώ, 2002. σ.33). β) Οι καλλιτέχνες συνθέτουν το έργο χρησιμοποιώντας την αρχή του οπτικού ρυθμού. Στις εικαστικές τέχνες, η χρονική διάσταση του ρυθμού μεταφέρεται και αποτυπώνεται στις δύο και τρεις διαστάσεις. Ο ρυθμός εκφράζεται ως μια οργάνωση διαδοχικών οπτικών γεγονότων που λαμβάνουν χώρα σε σταθερά ή μεταβλητά χρονικά διαστήματα. Η οπτική ανάγνωση του ρυθμού επηρεάζει καθοριστικά την ανθρώπινη αντίληψη του χώρου. Η διαδοχή και η επανεμφάνιση αυτών των οπτικών γεγονότων αποτελούν παράγοντες που αναπροσδιορίζουν τις προσδοκίες του θεατή σχετικά με την χωρική εμπειρία (Βακαλό, 1988). Οι καλλιτέχνες οργανώνουν την αλληλουχία και διαδοχή των εικόνων (ασπρόμαυρη φιγούρα δεινοσαύρου), σε συνεκτικά διαδοχικά οπτικά γεγονότα, υποδιαιρώντας τον χώρο (πλαίσιο) σε συγκεκριμένες, προκαθορισμένες περιοχές. Επίσης, όπως αναφέρει ο Μουζάκης, (1995), στον ρυθμό επαναλαμβάνονται μονάδες ή σύνολα (μοτίβα), ενώ οι μεταβάσεις μεταξύ αυτών μπορεί να είναι σύντομες ή παρατεταμένες. Στο συγκεκριμένο έργο, οι καλλιτέχνες επαναλαμβάνουν σύνολα με σύντομες μεταβάσεις, τα οποία συνιστούν τις αλληλουχίες εικόνων που συγκροτούν μια ολοκληρωμένη κίνηση (μοτίβο). Το μοτίβο που αποτυπώνεται σε πέντε έως έξι διαδοχικές στάσεις ή καρέ επαναλαμβάνεται κυκλικά (σε βρόχο), δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για την αίσθηση της κίνησης.

γ) Τέλος, όσον αφορά τη συγκεκριμένη τοποθεσία τα τρένα και οι σταθμοί του μετρό, όπως έχει ήδη επισημανθεί, αποτέλεσαν βασικό πεδίο δράσης για τους graffiti artists, αποτελώντας ταυτόχρονα μερικές από τις πρώτες επιφάνειες που επιλέχθηκαν για καλλιτεχνικές παρεμβάσεις. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των τρένων είναι η κινητικότητά τους, η οποία επιτρέπει τη μεταφορά του εικαστικού μηνύματος πέρα από τα γεωγραφικά όρια της αρχικής του περιοχής. Με αυτόν τον τρόπο, το έργο αποκτά ευρύτερη απήχηση κι απευθύνεται σε κοινό διαφορετικών πολιτισμικών καταβολών, ενώ παράλληλα το δημιουργικό έργο «ταξιδεύει» σε τόπους που ενδεχομένως ο ίδιος ο καλλιτέχνης δεν θα είχε ποτέ την ευκαιρία να επισκεφθεί. Σε αυτό ακριβώς εντοπίζεται και η γοητεία του φαινομένου: ο ένας κόσμος εισβάλλει στον άλλον και οι ζωγραφιές των νέων από τις περιθωριοποιημένες συνοικίες εμφανίζονται αιφνίδια στην «καρδιά» της Νέας Υόρκης (Παναγιωτοπούλου, 2022). Ο Bonom και Lork, με την παρέμβασή τους, επιστρέφουν στα τρένα, υιοθετώντας ωστόσο μια νέα προσέγγιση στην απόδοση της κίνησης. Αντί να δημιουργήσουν το έργο τους στις εξωτερικές επιφάνειες των συρμών, επιλέγουν να το αποτυπώσουν στους εσωτερικούς τοίχους των σιδηροδρομικών σταθμών. Μέσα από μια διαδοχή εικόνων, η κίνηση του παρατηρητή -

δηλαδή του επιβάτη εντός του κινούμενου τρένου - ενεργοποιεί την οπτική δυναμική του έργου, προσδίδοντάς του διάσταση κινουμένου σχεδίου. Επομένως, η κίνηση δεν αποτυπώνεται μόνο στο έργο καθαυτό μέσω της αλληλουχίας των εικόνων, αλλά ενεργοποιείται μέσα από τη θέαση σε κίνηση, δημιουργώντας μια ενδιαφέρουσα μετατόπιση: η δυναμική της κίνησης μεταφέρεται από το εικαστικό αντικείμενο (το έργο στον συρμό) στον παρατηρητή - επιβάτη, ο οποίος καθίσταται μέρος της καλλιτεχνικής εμπειρίας.

4. Από το Graffiti στο GIF (Η πρακτική του GIF - ITI)

Στην παρούσα ενότητα αναλύεται περαιτέρω, ως μορφολογικό εικαστικό στοιχείο, το διαδίκτυο και κατ' επέκτασιν ο δημόσιος ψηφιακός χώρος, ως πεδίο καλλιτεχνικής παρέμβασης και δημιουργικής έκφρασης. Διερευνάται η εικαστική αποτύπωση και η ενσωμάτωση του έργου τέχνης στο ψηφιακό περιβάλλον, με έμφαση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (ΜΚΔ), καθώς και η δυναμική σχέση και αλληλεπίδρασή του με τον φυσικό δημόσιο χώρο. Η ενότητα εστιάζει στον πειραματισμό με υβριδικές πρακτικές που γεφυρώνουν το φυσικό (offline) και το ψηφιακό (online) πεδίο, επιδιώκοντας την ανάδειξη νέων μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης και επικοινωνίας.

Περισσότερο ίσως από ποτέ άλλοτε, πρέπει να αναγνωρίσουμε τον κεντρικό ρόλο που παίζει η τεχνολογία σήμερα στην διαμόρφωση του κοινωνικού σκηνικού και να αναζητήσουμε τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία έχει καταφέρει να μετασηματίσει όλους τους τομείς της ζωής (οικονομία, κοινωνία, πολιτική, επικοινωνία), τους τρόπους με τους οποίους πετυχαίνει να αλλάζει ακόμα και την εικόνα που έχουμε για τον κόσμο, την αίσθησή μας για τον χώρο και τον χρόνο, την εγγύτητα και την απόσταση. Αλλά και πώς αλλάζει την αίσθηση του χώρου της κοινωνικής εγγύτητας: την διαπραγματέυση πια του ενιαίου, πλανητικού χώρου της παγκοσμιοποίησης, με την διευκόλυνση των επικοινωνιών. Αποκτά έτσι νέο ενδιαφέρον να αναζητήσουμε το τι ονομάζουμε σήμερα δημόσια ζωή, δημόσιο χώρο και ποιο μπορεί να είναι το μέλλον τους (Κεφαλογιάννης & Παπαστεργίου, 2003).

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια αυξανόμενη εξάρτηση των καλλιτεχνών του δρόμου και των graffiti writers από το διαδίκτυο. Αν και τα συγκεκριμένα καλλιτεχνικά κινήματα ξεκίνησαν και αναπτύχθηκαν στον φυσικό δημόσιο χώρο, η δράση τους τείνει σταδιακά να μετατοπίζεται και στον ψηφιακό χώρο, προσδίδοντάς τους μια νέα διάσταση και ευρύτερη απήχηση (Rushmore, 2013). Τα έργα της τέχνης του δρόμου διαθέτουν στο διαδίκτυο πολύ περισσότερες αναφορές και φωτογραφίες σε σύγκριση με ορισμένα άλλα παγκοσμίου φήμης καλλιτεχνικά έργα. Υπάρχουν ιστοσελίδες αφιερωμένες αποκλειστικά στην τέχνη του δρόμου, είτε για συγκεκριμένες χώρες είτε για πολλές χώρες ταυτόχρονα. Μία από τις πιο γνωστές είναι η Wooster Collective η οποία από την ίδρυσή της το 1999 μέχρι σήμερα, έχει συγκεντρώσει εκατοντάδες έργα δρόμου από όλο τον κόσμο. Το διαδίκτυο έχει παίξει καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη και τη διάδοση της τέχνης του δρόμου, πολύ περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη μορφή δημιουργικής έκφρασης ή τέχνης (Λουφαδάκη, 2012). Η τέχνη του δρόμου είναι κατά κύριο λόγο ακόμα μια μορφή εφήμερης τέχνης λόγω του ότι αναπτύσσεται στον δημόσιο αστικό χώρο απ' όπου μπορεί να δεχθεί διάφορες καταστροφές (καιρικές συνθήκες, βανδαλισμοί κ.τ.λ). Η επιθυμία όμως να διατηρηθούν τα έργα της δημιουργήσε διάφορες πρωτοβουλίες που ως σκοπό έχουν την διαφύλαξη και την προώθησή της (Χαραλαμπίδου, 2017). Μια τέτοια χαρακτηριστική κίνηση προβολής της τέχνης του δρόμου μέσω διαδικτύου αφορά το «Street Art Project» της Google. Αποτελεί μια διαδραστική συλλογή στο διαδίκτυο περισσότερων από 10.000 εικόνων

τέχνης δρόμου από όλον τον κόσμο. Το Project προβάλλει απλές φωτογραφίες αλλά εκμεταλλεύεται και την τεχνολογία Street View της Google ώστε ο κάθε ενδιαφερόμενος να μπορεί να εξερευνήσει, σε τρεις διαστάσεις, χώρους και εγκαταστάσεις κ.α. (Χαραλαμπίδου, 2017). Η νέα γενιά έχει μεγαλώσει μέσα στην τεχνολογική πραγματικότητα - το διαδίκτυο αποτελεί σχεδόν δεύτερο σπίτι της. Οι πρακτικές online και offline πλέον συγκλίνουν, αλληλοεπιδρούν και αλληλοσυμπληρώνονται, καθώς το Ίντερνετ παύει να περιορίζεται στην οθόνη και μετακινείται στο cloud, ενώ η ίδια η πόλη μετατρέπεται σε διεπαφή. Η τέχνη του δόμου μοιράζεται πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τις διαδικτυακές αντικουλτούρες: την επαναδιεκδίκηση του δημόσιου χώρου, την κριτική απέναντι στην ιδιωτικοποίησή του, την πρακτική που κινείται στα όρια της νομιμότητας, την απόρριψη της έννοιας της πνευματικής ιδιοκτησίας, την έννοια της δωρεάν πρόσβασης, την ανωνυμία, καθώς και την ευκολία δημιουργίας και διάδοσης. Έχει δημιουργηθεί ένας γόνιμος διάλογος ανάμεσα σε αυτές της δύο μορφές τεχνών οι οποίες μοιράζονται την ίδια αξίωση για την διεκδίκηση του δημόσιου χώρου (Lechner, 2013).

Οι καλλιτέχνες του graffiti και του δρόμου έχουν αγκαλιάσει με ενθουσιασμό το Instagram, ενσωματώνοντάς το στην καθημερινή τους πρακτική τόσο για την αισθητική του γοητεία όσο και ως μέσο τεκμηρίωσης, κοινής χρήσης και διανομής των έργων τους. Ωστόσο, το Instagram δεν αποτελεί απλώς μια πλατφόρμα προβολής, αλλά αναδιαμορφώνει ριζικά τις πρακτικές, την αισθητική και τον τρόπο κατανάλωσης του graffiti και της τέχνης του δρόμου. Παρά το γεγονός ότι το graffiti και η τέχνη του δρόμου εξακολουθούν να βασίζονται κυρίως στο αστικό, βιομηχανικό περιβάλλον, στην υλικότητα της πράξης της ζωγραφικής και στη μοναδικότητα του τοπικού χώρου, παράγονται όλο και περισσότερο ως ψηφιακά αντικείμενα για ένα ψηφιακό κοινό. Λόγω του εφήμερου χαρακτήρα ή της τοποθεσίας τους, πολλά έργα γκράφιτι και street art αποκτούν μεγαλύτερη διάρκεια ζωής και φτάνουν σε ευρύτερο κοινό μέσα από την ψηφιακή τους παρουσία. Δεν πρόκειται απλώς για έναν δευτερεύοντα χώρο προβολής, αλλά για το γεγονός ότι η ίδια η ζωή ενός έργου τέχνης του δρόμου σχεδιάζεται πλέον ώστε να προσελκύει ψηφιακό κοινό και να βιώνεται μέσω ψηφιακών μέσων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της εξέλιξης είναι το GIF-ITI, ένα υβρίδιο τέχνης δρόμου και διαδικτυακής τέχνης, που πρωτοστάτησε ο διεθνής καλλιτέχνης Insa (MacDowall & De Souza, 2018). Η διαδικασία αυτή είναι εξαιρετικά σχολαστική και χρονοβόρα, καθώς απαιτεί από τον καλλιτέχνη να επαναλαμβάνει τη ζωγραφική ολόκληρων τοίχων χειρωνακτικά, πολλές φορές, καταγράφοντας και φωτογραφίζοντας κάθε καρέ. Η εφήμερη φύση των τοιχογραφιών GIF-ITI είναι σκόπιμη, καθώς οι ψηφιακές τους εκδοχές παραμένουν «αθάνατες» στο διαδίκτυο (GIF-ITI, n.d.).

Ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα αποτελεί η συνεργασία μεταξύ του Insa και του Stanley Donwood, δημιουργού του εξώφυλλου του άλμπουμ του μουσικού συγκροτήματος Atoms for Peace. Το εξώφυλλο⁴ αυτό μεταφέρθηκε σε τοιχογραφία που κάλυψε το κτίριο της δισκογραφικής εταιρείας στο Λος Άντζελες και στη συνέχεια μετατράπηκε σε GIF animation. Η εικόνα προέρχεται από το εξώφυλλο του άλμπουμ με τίτλο *Atomk*, το οποίο απεικονίζει μια «σκηνή Αρμαγεδδών στο σύγχρονο Λος Άντζελες». Με αφορμή την κυκλοφορία του άλμπουμ, ανακοινώθηκε η συνεργασία μεταξύ του Donwood και του Insa (Pelly, 2012; Κοκονίδης, 2012). Ο Insa εργάστηκε επί μία εβδομάδα υπό τον έντονο ήλιο του Λος Άντζελες, επαναλαμβάνοντας συνεχώς τη διαδικασία του επιζωγραφίσματος ολόκληρου του κτιρίου, γεγονός που απαιτούσε πολλαπλές επαναλήψεις της ίδιας εργασίας. Το τελικό αποτέλεσμα αυτής της επίπονης και χρονοβόρας διαδικασίας αποτυπώνεται σε μορφή GIF animation⁵. Οι μεγάλων

διαστάσεων τοιχογραφίες «ζωντανεύουν» μόνο όταν αναρτώνται στο διαδίκτυο, καθιστώντας το έργο προσβάσιμο σε εκατοντάδες χιλιάδες χρήστες παγκοσμίως, αντί να περιορίζεται στην παροδική θέαση από τους περαστικούς, οι οποίοι το παρατηρούν έως ότου επιζωγραφιστεί ξανά ο τοίχος (Lechner, 2013).

Οι ασπρόμαυρες σκηνές που απεικονίζουν την καταστροφή του Χόλιγουντ από μετεωρίτες αποτελούν μια ενιαία σύνθεση που καλύπτει σχεδόν το σύνολο του κτιρίου της δισκογραφικής εταιρείας, δημιουργώντας μια υπερμεγέθη γραφική εγκατάσταση η οποία υπερβαίνει τα όρια ενός μεμονωμένου τοίχου και παραπέμπει στα λεγόμενα *supergraphics*. Ο όρος «*supergraphics*» έχει πλέον διευρυνθεί και περιλαμβάνει ευρύτερα αρχιτεκτονικά στοιχεία, όπως συστήματα πορείας (*wayfinding*), σήματα αναγνώρισης, εικονογραφημένες τοιχογραφίες και χαρακτηριστικά επωνυμίας. Τα *supergraphics* ωστόσο, διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με τον τύπο τους (Sean, 2018). Το έργο του Insa εντάσσεται στην κατηγορία των “Graphic” *supergraphics*, που βασίζονται σε καθαρά γραφικά ή εικόνες σχηματοποιημένων μορφών. Τέτοιες φόρμες μπορούν να παράγουν νόημα και να εμπλουτίσουν το περιβάλλον. Τα πλέον επιτυχημένα παραδείγματα ενοποιούνται αρμονικά με την αρχιτεκτονική και προκαλούν τον θεατή να αντιληφθεί την κατασκευή από μια διαφορετική οπτική γωνία. Οι φόρμες αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν μοτίβα, γεωμετρικά σχήματα, εικονογραφήσεις ή και φωτογραφικές εικόνες (Sean, 2018). Το έργο του Insa αποτελεί μια ασπρόμαυρη εικονογραφημένη τοιχογραφία, με στυλιζαρισμένες φόρμες, η οποία υλοποιήθηκε ως ειδική ανάθεση με αφορμή τον εορτασμό της κυκλοφορίας του νέου άλμπουμ του συγκροτήματος *Atoms for Peace*, στο κτίριο της δισκογραφικής εταιρείας, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση και ανάδειξη της ταυτότητας τόσο του κτηρίου όσο και του ευρύτερου χώρου.

Μία ακόμη καθοριστική παράμετρος στο έργο του καλλιτέχνη είναι η πολυστρωματικότητα που το χαρακτηρίζει, η οποία προσδίδει βάθος και σύνθετη ερμηνευτική διάσταση στην εικαστική του προσέγγιση. Το φαινόμενο αυτό μπορεί να παραλληλιστεί με την έννοια του παλίμψηστου - ενός χειρογράφου σε πάπυρο ή περγαμηνή, όπου το αρχικό κείμενο έχει αποξεσθεί για να γραφτεί νέο (Μπαμπινιώτης, 2008). Στην παρούσα περίπτωση, η ιστορία του έργου αποτυπώνεται μέσα από επαναλαμβανόμενες στρώσεις επί του ίδιου υποβάθρου (κτιρίου), όπου κάθε νέα στρώση επικαλύπτει την προηγούμενη. Όλες οι φάσεις και τα υποστρώματα τεκμηριώνονται φωτογραφικά, διατηρώντας τη μνήμη του έργου και επιτρέποντας την ανάγνωση των προγενέστερων εικόνων. Η συνολική αυτή πληροφόρηση συμπυκνώνεται στο αρχείο GIF, όπου μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας και της κίνησης αναδεικνύονται οι πολλαπλές στρώσεις, φέρνοντας στο φως την κρυμμένη αστική μνήμη. Μία επιπλέον ερμηνευτική προσέγγιση του έργου του Insa σχετίζεται με την πρακτική του *graffiti*, και συγκεκριμένα με το *tagging*. Το *tagging* συνδέεται άμεσα με φαινόμενα «βανδαλισμού», τα οποία προκύπτουν όταν διαφορετικές υπογραφές ανταγωνίζονται για χώρο στην επιφάνεια ενός τοίχου καλύπτοντας η μία την άλλη (Θεοδόσης & Μενέγος, 2007). Ανάλογη διαδικασία παρατηρείται και στην πρακτική του GIF-ITI, όπου ο καλλιτέχνης ζωγραφίζει επάνω στην προϋπάρχουσα στρώση, καλύπτοντας (οπότε αφαιρώντας), το προηγούμενο έργο, επαναλαμβάνοντας αυτή τη διαδικασία μέχρι την ολοκλήρωση του τελικού αποτελέσματος. Η φωτογραφική τεκμηρίωση του συνόλου των στρώσεων σε συγκεκριμένα χρονικά σημεία καταγράφει τις μεταβολές που προκύπτουν σε επόμενα στάδια, καθώς με την πάροδο του χρόνου προστίθενται συνεχώς νέα στρώματα. Η «καταστροφή» του προηγούμενου έργου προκειμένου να δημιουργηθεί το νέο λειτουργεί ως μέσο κίνησης και εξέλιξης του

έργου. Μέσω της χρήσης ψηφιακών αρχείων, η απόσταση μεταξύ μνήμης και παρόντος μηδενίζεται, δεδομένου ότι όλα τα υπάρχοντα δεδομένα αποτυπώνονται και διατηρούνται σε μορφή ψηφιακών αρχείων, όπως τα GIF animations. Στην παρούσα θεώρηση, αξίζει να αναφερθεί η ρήση του Πάμπλο Πικάσο, ο οποίος υποστήριζε πως «η επιτυχία είναι αποτέλεσμα της απόρριψης των ευρημάτων. Ο δικός μου ζωγραφικός πίνακας είναι ένα άθροισμα καταστροφών» (Πετρίδου & Ζιρώ, 2015), επισημαίνοντας τη δημιουργική αξία της καταστροφής ως στοιχείο αναγέννησης και προόδου στο έργο του καλλιτέχνη. Το GIF-ITI αποτελεί μια πολυδιάστατη καλλιτεχνική πρακτική, η οποία συνενώνει στοιχεία του graffiti, της φωτογραφίας και της τεχνικής της stop-motion βιντεοσκόπησης, ενοποιώντας έτσι την τέχνη του δρόμου και του graffiti με τις δυνατότητες που παρέχει η σύγχρονη ψηφιακή εποχή. Μέσω αυτής της σύνθεσης, η τέχνη του δρόμου αποκτά νέα μορφή και δυνατότητες έκφρασης.

Στην εποχή μας, μια εικαστική παρέμβαση και το αποτέλεσμά της, που εκτελείται σε μια συγκεκριμένη γεωγραφική θέση μπορεί μέσω του διαδικτύου να ιδωθεί από οποιοδήποτε σημείο του δικτυωμένου κόσμου, να τεκμηριωθεί, να συγκριθεί, να αρχειοθετηθεί κ.τ.λ (Λουφαρδάκη, 2012). Αφενός, το διαδίκτυο καθιστά την τέχνη ευκολότερα προσβάσιμη σε ευρύτερο κοινό, προσφέροντας δυνατότητες άμεσης θέασης και διάχυσης ανεξαρτήτως γεωγραφικών περιορισμών. Αφετέρου, ωστόσο, περιορίζει σημαντικά τις δυνατότητες πλήρους πρόσληψης του έργου, καθώς η ψηφιακή αναπαράσταση δεν μπορεί να αποδώσει πλήρως την κλίμακα, την υλικότητα και την εμπειρία του φυσικού χώρου, που συνιστούν ουσιαστικά στοιχεία της αυθεντικής εικαστικής εμπειρίας. Πόσο λοιπόν η ψηφιακή προσβασιμότητα ενός έργου τέχνης μπορεί να αναπαράγει και να μεταφέρει με επάρκεια την αυθεντική εμπειρία της τέχνης στον πραγματικό χώρο; (Rosen, 2013 & Σαρηγιαννίδης, 2013). Αντιδρώντας σε αυτή τη διαπίστωση, ο Λονδρέζος graffiti καλλιτέχνης Insa ριζοσπαστικοποίησε την τάση, εφευρίσκοντας ένα graffiti σχεδιασμένο αποκλειστικά για να προβληθεί στο διαδίκτυο, υπό τη μορφή ενός κινούμενου GIF (Lechner, 2013). Το έργο του καλλιτέχνη Insa αποτελεί μια απάντηση στον τρόπο με τον οποίο το διαδίκτυο αφενός μεν καθιστά την τέχνη ευκολότερα προσβάσιμη, αφετέρου δε περιορίζει τις δυνατότητες πρόσληψής της. Ξεκινώντας από αυτή την αφετηρία, ο Insa σκέφτηκε να ανατρέψει τελείως την σχέση μεταξύ online και offline: «Ήθελα να το αντιστρέψω», έγραψε, «και να δημιουργήσω έργα που να μπορούν να προβληθούν ουσιαστικά μόνο διαδικτυακά, μερικές φορές τεράστια, άλλες φορές που χρειάζονται πολλές ημέρες, αλλά που στο τέλος πάντα καταλήγουν σε εικόνες GIF των 600 pixel» (Rosen, 2013 & Σαρηγιαννίδης, 2013).

Εφόσον η φήμη αποτελεί έναν από τους βασικούς στόχους του graffiti -αν και διαφορετικοί graffiti writers την ιεραρχούν με ποικίλους τρόπους - κάθε μέσο εκ του οποίου ένας writer επιτυγχάνει την απόκτησή της πρέπει να θεωρείται απολύτως αποδεκτό και θεμιτό (Rushmore, 2013). Στο πλαίσιο αυτό, ο Insa προσπάθησε να υπερβεί τα παραδοσιακά μεγέθη των έργων του, εκδηλώνοντας έντονο ενδιαφέρον για τη δημιουργία έργων τέχνης ορατών ακόμη και από το διάστημα. Τα έργα του διατηρούν το «εγωκεντρικό» αποτύπωμα της κουλτούρας του graffiti, προσφέροντας τη δυνατότητα παραγωγής έργων μεγάλης κλίμακας και ευρείας ορατότητας (Beal, 2015). Παρά το γεγονός ότι ορισμένοι street artists και graffiti writers απορρίπτουν τη φήμη που αποκτάται μέσω των ψηφιακών μέσων θεωρώντας την υποδεέστερη σε σχέση με αυτήν που προκύπτει από την παραδοσιακή διάδοση στον «φυσικό κόσμο», εκείνοι που υπερβαίνουν αυτή την αντίληψη έχουν την ευκαιρία να αξιοποιήσουν το διαδίκτυο με τον ίδιο τρόπο που παλαιότερα χρησιμοποιούσαν τα βαγόνια του μετρό και τους

δημόσιους τοίχους. Ο Insa αναγνωρίζει σαφώς την αξία της φήμης που προκύπτει από τα likes στο Tumblr και αποδεχόμενος ανοιχτά αυτήν την πραγματικότητα, κατάφερε να προωθήσει το graffiti του με τρόπο απόλυτα εναρμονισμένο στο διαδικτυακό περιβάλλον (Rushmore, 2013). Ενώ η πρακτική του GIF-ITI χαρακτηρίζεται από εκτεταμένη κλίμακα, αυτή παραμένει σχετικά περιορισμένη σε σύγκριση με το γιγαντιαίο έργο που δημιούργησε σε συνεργασία με μια ομάδα 20 ατόμων στο Ρίο ντε Τζανέιρο. Το έργο εκτελέστηκε σε τέσσερα στάδια μέσα σε τέσσερις ημέρες και κάλυψε έκταση 57.515 τ.μ. Το σχέδιο αντλεί την έμπνευσή του από το εμβληματικό του μοτίβο, την καρδιά με τίτλο «Looking For Love»⁶. Τα τεράστια επιδαπέδια γραφικά, με κάθε καρδιά να έχει διάμετρο 24 μέτρα (Mathias, 2015), εντάσσονται στην κατηγορία των μνημειακών έργων, καθώς μνημειακό χαρακτηρίζεται κάθε έργο που υπερβαίνει το ανθρώπινο μέγεθος και εντυπωσιάζει με τις διαστάσεις ή τη μεγαλοπρέπειά του (Λεξικό της κοινής νεοελληνικής, 1998). Όπως επισημαίνει ο Μπουλώ (2002), ένα μνημειακό έργο απαιτεί διαφορετική προσέγγιση σε σχέση με μικρότερης κλίμακας έργα, καθώς η αντίληψή του συνδέεται άμεσα με τον περιβάλλοντα χώρο και προϋποθέτει όχι μόνο την όραση, αλλά και την κίνηση του θεατή. Συγκεκριμένα, ο θεατής οφείλει να απομακρυνθεί προκειμένου να αντιληφθεί το σύνολο του έργου εντός του περιβάλλοντός του και να εκτιμήσει την αρμονική ενσωμάτωσή του. Δεδομένης της επιδαπέδιας φύσης του έργου του Insa (εδαφογραφία), τα υπερμεγέθη γραφικά (υπερκλίμακα) καθίστανται ορατά αποκλειστικά από ψηλά, γεγονός που επιβάλλει μια κινητική και οπτική πρόσληψη από πάνω προς τα κάτω. Ωστόσο, η συγκεκριμένη οπτική γωνία παραμένει απρόσιτη στον ανθρώπινο παρατηρητή, με αποτέλεσμα να περιορίζεται η ικανότητά του να προσλάβει και να αντιληφθεί το έργο στο σύνολό του. Παρά το γεγονός ότι μπορεί να βρίσκεται εντός του έργου, δεν έχει τη δυνατότητα να το δει ολιστικά. Η πρόσβαση σε αυτήν την οπτική εμπειρία καθίσταται δυνατή μόνο με τη βοήθεια ψηφιακών τεχνολογιών. Ειδικότερα, η καταγραφή δεν πραγματοποιήθηκε μέσω κοντινών ψηλών κτιρίων ή drone, αλλά κάθε μεμονωμένο καρέ συλλέχθηκε από δορυφόρο που βρισκόταν σε τροχιά 431 μιλίων πάνω από τη Γη (Sal, 2015; Mathias, 2015). Το έργο κυρίως σχετίζεται με την απεικόνιση του χρόνου που διατρέχει η Γη. Κάθε στρώση απαιτούσε 24 ώρες για την ολοκλήρωσή της, ενώ το τελικό animation αποτελείται από μόλις τέσσερα ζωγραφισμένα καρέ⁶. Ο χρόνος που μεσολάβησε ήταν ισοδύναμος με την περιστροφή της Γης, έως ότου η κάμερα βρεθεί εκ νέου πάνω από το ίδιο σημείο. Η ακριβής στιγμή λήψης της φωτογραφίας κάθε πρωί καταγράφηκε με ακρίβεια χιλιοστού του δευτερολέπτου, καθιστώντας κάθε καρέ μια «αιώνια» καταγραφή αυτής της συγκεκριμένης στιγμής (Beal, 2015).

Το έργο του Insa πιο πολύ παραπέμπει στους αρχαίους καλλιτέχνες της κουλτούρας των Nasca στο Περού, οι οποίοι δημιούργησαν στο ξηρό, ερημικό τοπίο της νότιας ακτής επιβλητικά επιδαπέδια έργα τέχνης, γνωστά σήμερα ως γραμμές Nasca. Αυτές οι εδαφογραφίες περιλαμβάνουν ευθείες γραμμές, γεωμετρικά σχήματα και ιδιαίτερα αναγνωρίσιμες αναπαραστάσεις ζώων (Robertson et.al, 2024). Παρόλο που υπάρχει η ευρέως διαδεδομένη αντίληψη ότι το σύνολο των γραμμών είναι ορατό μόνο από ψηλά, η σημασία τους υπερβαίνει την οπτική πρόσληψη από τον ανθρώπινο παρατηρητή, καθώς θεωρείται ότι απευθύνονται σε ιπτάμενα όντα, αποδίδοντας έτσι έναν υπερβατικό και τελετουργικό χαρακτήρα στο έργο (Daniken, 1998). Όπως οι γραμμές Nasca απαιτούν μια κινητική και υπερβατική οπτική εμπειρία για να γίνουν πλήρως κατανοητές, έτσι και τα έργα του Insa επαναπροσδιορίζουν το αστικό τοπίο, συνδυάζοντας την παραδοσιακή τεχνική με την ψηφιακή τεχνολογία, δημιουργώντας μια νέα μορφή εικαστικής γλώσσας που εστιάζει στην αλληλεπίδραση του θεατή με το

χώρο και την τεχνολογία. Η δυνατότητα δημιουργίας έργων ορατών από το διάστημα υπογραμμίζει τη διάθεση για υπέρβαση των ορίων του φυσικού χώρου και της αντίληψης, ενσωματώνοντας το εγώ του καλλιτέχνη σε μια κλίμακα κοσμική, σχεδόν μεταφυσική. Με αυτό τον τρόπο, το έργο λειτουργεί ως μια “ανθρώπινη μηχανή χρόνου” που συνδέει το φυσικό φαινόμενο με την εικαστική αντίληψη, επιδιώκοντας την υπέρβαση της στιγμής και τη διαρκή παρουσία της.

Ο Insa, πειραματιζόμενος περαιτέρω με την αισθητική του GIF-ITI και ενώ απομακρύνθηκε από τη συνηθισμένη μέθοδο της επικάλυψης εικόνων, τοποθετεί πλέον τις εικόνες παράλληλα, δίπλα-δίπλα. Με αυτόν τον τρόπο δίνει τη δυνατότητα στους θεατές να παρακολουθήσουν αναλυτικά κάθε στάδιο της δημιουργικής διαδικασίας. Όπως ο ίδιος εξηγεί, αυτή η προσέγγιση λειτουργεί ως μέσο παρουσίασης του έργου, παραπέμποντας στο παραδοσιακό ζωοτρόπιο (zoetrope), μια συσκευή κινούμενων σχεδίων. Παρά την τεχνολογική πρόοδο, ο Insa τονίζει τη σημασία της διατήρησης της σύνδεσης με την ιστορική κληρονομιά της τέχνης (Slane, 2017). Αξίζει επιπλέον να αναφερθεί η αρμονική ενσωμάτωση της επαυξημένης πραγματικότητας (AR) στο έργο του δημιουργώντας την εφαρμογή GIF-ITI Viewer. Η εφαρμογή αυτή επιτρέπει στους χρήστες να βλέπουν τους κινούμενους πίνακές του να ζωντανεύουν στον δημόσιο χώρο⁷, μέσα από τις έξυπνες κινητές συσκευές (Chung, 2014).

Ο Insa ως καλλιτέχνης, προτίμησε διαχρονικά να διατηρεί την ανωνυμία του. Μεγαλώνοντας εντός της κουλτούρας του graffiti, αντιλήφθηκε ότι πρόκειται για ένα πολιτισμικό πλαίσιο που δεν εστιάζει στην ατομική προσωπικότητα, αλλά στην έκφραση που προσφέρεται δημόσια. Η ουσία της κουλτούρας αυτής δεν αφορά το πρόσωπο πίσω από το έργο, αλλά την ταυτότητα που διαμορφώνεται μέσα από το καλλιτεχνικό αποτόπωμα και το μήνυμα που προβάλλεται στον δημόσιο χώρο (Beal, 2015).

6. Συμπεράσματα

Η παρούσα μελέτη εστιάζει στις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες στις εικαστικές τέχνες, ειδικότερα μέσω της καινοτόμου πρακτικής του GIF-ITI, η οποία συνδυάζει το graffiti με το animation τύπου GIF. Αναλύεται τόσο η τεχνολογική διάσταση, όσο και η εικαστική υπόσταση του GIF animation, με ιδιαίτερη αναφορά σε δύο βασικούς τύπους: το offline και το online GIF animation.

Η τέχνη του δρόμου, μέσω της τοιχογραφίας - όπως συμβαίνει χαρακτηριστικά στα έργα του Bonom - αξιοποίησε τη μορφή του offline GIF, διευρύνοντας τα όρια του μέσου πέρα από την οθόνη και τον ψηφιακό χώρο, εντάσσοντάς το στον φυσικό, αστικό ιστό. Αντί να παραμένει ένα εφήμερο ψηφιακό αρχείο, το GIF μεταφράζεται σε διαδοχικές απεικονίσεις (frame by frame) στον φυσικό χώρο, είτε μέσω της τοποθέτησης των καρτέ σε ακολουθία, είτε μέσω εικαστικών παρεμβάσεων που δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης κατά τη μετακίνηση του θεατή στον χώρο. Στο πλαίσιο αυτό, η παρούσα εργασία προτείνει την προσθήκη ενός ακόμη τύπου GIF animation στην κατηγορία των offline μορφών: το Graffiti GIF Animation.

Επιπρόσθετα, η παρούσα μελέτη αναδεικνύει τον καθοριστικό ρόλο του διαδικτύου και του δημόσιου ψηφιακού χώρου ως νέων πεδίων καλλιτεχνικής παρέμβασης και δημιουργικής έκφρασης, υπογραμμίζοντας τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ ψηφιακού και φυσικού χώρου στο graffiti και κατ' επέκταση στην τέχνη του δρόμου. Η τέχνη του δρόμου σε σύμπραξη με τις νέες τεχνολογίες φέρει, συνδέει κι εμφανίζει ένα πλούτο μορφολογικών εικαστικών στοιχείων συνδυάζοντας αναλογικές μορφές (graffiti, τοιχογραφία) με ψηφιακές μορφές τέχνης

(animation), όπως: Ο δημόσιος και ο ψηφιακός δημόσιος χώρος, η κίνηση και ακολούθως ο χρόνος, οι μνημειακές κλίμακες, οι υπερ-κλίμακες κ.τ.λ.

Κεντρικές έννοιες και θεματικές που αναδύονται από την πρακτική του GIF-ITI είναι η υβριδικότητα, η διαρκής μεταμόρφωση και η διαλεκτική σχέση μεταξύ εφήμερου και διαρκούς, που αντανακλούν σύγχρονες αντιλήψεις για τον χρόνο και τον χώρο. Η έρευνα επισημαίνει τη σημασία των ψηφιακών μέσων και των κοινωνικών δικτύων ως πλατφορμών που διευρύνουν τον χώρο και τον χρόνο της τέχνης του δρόμου. Αυτές αντανακλούν σύγχρονες αντιλήψεις για τον χρόνο και τον χώρο, όπου η τέχνη μεταβαίνει από μια στιγμιαία έκφραση σε μια συνεχή διαδικασία που συνδυάζει φυσική και ψηφιακή πραγματικότητα. Επιπλέον, σημαντικό στοιχείο στο έργο του Insa είναι το υπερφυσικό: μέσω της κλίμακας και της οπτικής εμπειρίας, αναδεικνύεται μια διάσταση που υπερβαίνει τη συμβατική αντίληψη και τη φυσική πραγματικότητα. Η ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας και οι αναφορές σε «κοσμικές» κλίμακες προσδίδουν στο έργο έναν μεταφυσικό χαρακτήρα, λειτουργώντας ως γέφυρα μεταξύ του ανθρώπινου εγώ και του απέραντου σύμπαντος. Αυτή η υπερβατική διάσταση δεν περιορίζεται μόνο στην όραση, αλλά εμπλέκει τον θεατή σε μια βαθύτερη διαδικασία αντίληψης και συνειδητοποίησης, μετατρέποντας το έργο σε «ανθρώπινη μηχανή χρόνου» που προσεγγίζει την αιωνιότητα μέσα από την καταγραφή του χρόνου και την κοσμική κλίμακα.

Στην κουλτούρα του graffiti, η ταυτότητα του καλλιτέχνη συχνά υπερβαίνει το ατομικό πρόσωπο, εστιάζοντας περισσότερο στην πράξη της έκφρασης και στο μήνυμα του έργου, παρά στην προσωπική προβολή. Η ανωνυμία και το χαρακτηριστικό καλλιτεχνικό ύφος λειτουργούν ως στοιχεία που ενισχύουν τη συλλογική διάσταση της τέχνης στον δημόσιο χώρο. Μέσα από συνεχή πειραματισμό με παραδοσιακά και σύγχρονα μέσα, ο καλλιτέχνης διευρύνει τα όρια του φυσικού χώρου και της αισθητικής αντίληψης, διαμορφώνοντας μια πολυεπίπεδη ταυτότητα που γεφυρώνει τον υλικό με τον ψηφιακό κόσμο. Σε αυτό το πλαίσιο αναλαμβάνει τον ρόλο διαμεσολαβητή ανάμεσα στο φυσικό και το ψηφιακό, στο γήινο και το υπερβατικό, προσδίδοντας στα έργα του μια προσωπική σφραγίδα που αντικατοπτρίζει τις πολιτισμικές και τεχνολογικές συνθήκες της εποχής μας. Η τέχνη του graffiti μετατρέπεται έτσι σε ζωντανό πεδίο διαλόγου μεταξύ χώρων, μέσων και εμπειριών. Ο θεατής εμπλέκεται σε μια πολυεπίπεδη εμπειρία, αλληλεπιδρώντας με τα έργα τόσο στον πραγματικό χώρο όσο και μέσα από ψηφιακές πλατφόρμες, ανατρέποντας έτσι την παραδοσιακή πρόσληψη της τέχνης. Αυτή η σχέση κινητοποιεί τον θεατή να περιηγηθεί ανάμεσα στην πραγματικότητα και το υπερφυσικό, εντός του αστικού περιβάλλοντος και του ψηφιακού κόσμου, διευρύνοντας την εμπειρία της σύγχρονης τέχνης του δρόμου.

Ακόμα, γίνεται αναφορά σε ευρύτερα πολιτισμικά φαινόμενα, όπως η μετατόπιση από το παραδοσιακό graffiti προς τα ψηφιακά μέσα, καθώς και η σύνδεση με ιστορικές μορφές τέχνης που ενσωματώνουν στοιχεία χρόνου και κίνησης.

Το GIF-ITI συνιστά μια καινοτόμο συμβολή στη σύγχρονη εικαστική γλώσσα, καθώς επαναπροσδιορίζει τη δημόσια τέχνη μέσα από τη σύνθεση του graffiti με τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, διευρύνοντας τα όρια της εικαστικής έκφρασης στον δημόσιο χώρο. Μέσα από την υβριδική σύνθεση στατικού και κινητικού στοιχείου, αναλογικού και ψηφιακού μέσου, η τέχνη μετασχηματίζεται σε ένα πολυεπίπεδο σύστημα επικοινωνίας, το οποίο διαμορφώνει νέους τρόπους πρόσληψης και εμπλοκής του θεατή. Το διαδίκτυο λειτουργεί όχι μόνο ως μέσο διάχυσης αλλά και ως καθοριστικός παράγοντας παραγωγής και διαμόρφωσης της καλλιτεχνικής

εμπειρίας, προσδίδοντας διάρκεια, προσβασιμότητα και πολιτισμική βαρύτητα σε μια παραδοσιακά εφήμερη πρακτική. Το GIF-ITI καθιστά τον δημόσιο χώρο εικαστικά ενεργό, επαναπροσδιορίζοντας τα όρια της τέχνης και προσφέροντας εμπειρίες που υπερβαίνουν το υλικό, αγγίζοντας ακόμα διαστάσεις μεταφυσικές και πνευματικές. Στη σύγχρονη εποχή, όλο και περισσότεροι καλλιτέχνες διεθνώς πειραματίζονται με αυτή την πρακτική στο πλαίσιο της δημιουργικής τους παραγωγής, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγονται ο street artist Kitt Bennett, ο Sunday Nobody, ο Jussi TwoSeven, ο Dr. Cream κ.α.

Τελικά, εγείρεται το ερώτημα κατά πόσο η πρακτική του GIF-ITI εντάσσεται στην τέχνη του graffiti ή στο animation, δεδομένου ότι η υβριδική του φύση αμφισβητεί τα παραδοσιακά όρια της τέχνης του δρόμου και δημιουργεί μια νέα μορφή που υπερβαίνει τις συμβατικές κατηγοριοποιήσεις. Παρά το γεγονός ότι η εφήμερη φύση του graffiti οδηγεί στην απώλεια της υλικής του υπόστασης, το τελικό έργο διατηρείται ως αρχείο GIF animation. Κατά συνέπεια, το GIF-ITI μπορεί να θεωρηθεί ως μια ξεχωριστή υποκατηγορία εντός του ευρύτερου πεδίου του GIF animation, η οποία συγχωνεύει τις αρχές του animation με τις πρακτικές του graffiti - δικαιώνοντας έτσι την ονομασία του ως ένα κράμα των δύο: GIF Animation και Graffiti.

Βιβλιογραφία

- Beal, T. (2015, March 9). *The most painstaking art in the world?* <https://www.bbc.com/news/av/magazine-31650432>
- Brand & Austin, L. (2025, January 30). *Wigglegrams*. <https://knowyourmeme.com/memes/wigglegrams>
- Caldwell, D, & Austin, L. (2025, January 30). *Cinemagraphs*. <https://knowyourmeme.com/memes/cinemagraphs>
- Candy, L. (2006). Practice based research: A guide. *CCS report, 1(2)*, 1-19.
- Chung, B. (2014, October 9). *Augmented Reality GIF-ITI App Brings INSA's Moving Murals To Your Smartphone*. <https://short-link.me/13DPE>
- Daniken E. V. (1998). *Το μυστήριο της Νάσκα*. (μτφ.Φ. Κυριαζόπουλος). Αθήνα: Νότος.
- Gif-iti, (n.d.). *About*. <https://www.gif-iti.com/about>
- Giflytics. (2019, Aug 15). *Which Type of GIF is Best For Your Brand?* <https://www.giflytics.com/blog/type-of-gifs>
- Google arts and culture. (2013). *Bonom*. <https://shorturl.at/rFLAE>
- Hauet, A. D. (2023). L. *Correspondances des Amis du Musée L. L'art pour réinventer la prière*. N° 5 – Mars2023. https://www.amisdumuseel.be/sites/default/files/content/publications/l_correspondances_5.pdf
- Hayes, M. C. (2016, April 8). *Brief Thoughts on the Art of the Animated GIF*. <https://screendancestudies.wordpress.com/2016/04/08/brief-thoughts-on-the-art-of-the-animated-gif/>
- Honour, H., & Fleming, J. (1998). *Ιστορία της τέχνης*. (μτφ.Α.Παππάς). Αθήνα: Υποδομή.
- Kandinsky, W. (1996). *Σημείο γραμμή επίπεδο* (μτφ. Ε. Μαλάκη-Σταθάκη). Αθήνα: Δωδώνη
- Kordic, A. (2015, September 14), *The Art of Gifs- Micro-Animation or Something Else?*, <https://www.widewalls.ch/magazine/art-gifs>
- Lechner, M. (2013, Σεπτέμβριος 6). *Enquête: Street art et Web en étroite connexion*. <https://shorturl.at/hsH59>
- MacDowall, L. J., & De Souza, P. (2018). 'I'd double tap that!': street art, graffiti, and Instagram research. *Media, culture & society*, 40(1), 3-22.
- Mathias. (2015, January 29). *NSA: 'GIF-ITI' from Space*. <https://shorturl.at/k3ERX>
- Miltner, K. M., & Highfield, T. (2017). *Never gonna GIF you up: Analyzing the cultural significance of the animated GIF*. *Social Media+ Society*, 3(3), 2056305117725223
- MsCormick, R. (2013, October 24). *Gifpop! uses lenticular card to print moving GIFs in the real world*. <https://www.theverge.com/2013/10/24/5022484/print-gifs-with-lenticular-card-gifpop>
- Parcoursstreetart. (n.d.). *Vincent Glowinski*. <https://shorturl.at/PSVPV>
- Pelly, J. (2012). *Thom Yorke's Atoms for Peace Album's Art Becomes Building-Covering Mural, Animated GIF*. <https://short-link.me/-zFl>
- Robertson, J., Hutton, D., Harmansah, O., & Koontz, R. (2024). *Η ιστορία της τέχνης, μια πλανητική οπτική*. (μτφ. Α. Αδρασκέλα). Αθήνα: Utopia

- Rosen, R.J. (2013, Ιανουάριος 8). *The Paradox of GIF-iti: Street Art You Can See Only Online*. <https://shorturl.at/wyRY1>
- Rushmore, R., J. (2013). *Viral Art*. <https://viralart.vandalog.com/read/>
- Sal. (2015, January 23). *Streets: Insa (Brazil)*. <https://shorturl.at/NUEGz>
- Sean, A. (2018). *The Field Guide to Supergraphics: Graphics in the Urban Environment*. London: Thames & Hudson.
- Slane, K. (2017, October 13). *What do you call graffiti in motion? GIF-iti..* <https://www.boston.com/culture/arts/2017/10/13/what-do-you-call-graffiti-in-motion-gif-iti/>
- Ulanoff, L. (2016, August 10). *The secret history of the GIF*. <http://mashable.com/2016/08/10/history-of-the-gif/#UgkIE3E17sqa>
- Young, G (2024). *Mural. Painting*. Encyclopaedia Britannica. <rb.gy/1gef0a>
- Zupanec, S. (2013). *An Animated GIF IR*. (Doctoral dissertation, Thesis, Konstfack University College of Arts, Crafts and Design] Konstfack Degree Exhibition).
- Βακαλό, Ε, Γ. (1988). *Οπτική σύνταξη*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Βαφειάδης, Κ.Μ. (2010). *Περί τοιχογραφίας*. Θεσσαλονίκη: Μυθδονία.
- Γαγγιάς Α. 2007. *Blek le Rat: Ο «μπαμπάς» του στένσιλ*. Monkie 00. <http://www.box.net/shared/zmu029kcg>.
- Θεοδόσης, Δ.& Μενέγος, Π. (2007). *Τοιχοδομίες*. Αθήνα: Οξύ.
- Καραθανάσης Π., (2018). *Εξευγενισμός (gentrification), Γκραφίτι και Τέχνη του δρόμου: Σχέσεις και αντιθέσεις στη δημόσια σφαίρα του αστικού φαντασιακού*, στο Ελεάνα Γιαλούρη, Απόστολος Λαμπρόπουλος, Ελπίδα Ρίκου (επιμ.) 2018, Αζία. Αθήνα: Νήσος
- Κοκονίδης, Γ. (2012). *Η μουσική έκπληξη των Atoms for Peace*. <https://short-link.me/-zFR>
- Λεξικό της κοινής νεοελληνικής. (1998). *Μνημειακός*. <https://shorturl.at/HfWsU>
- Λουφαρδάκη, Β. (2012). *Η τέχνη του δρόμου και η πολιτιστική της επικοινωνία*. (Διπλωματική εργασία, Πάντειο Πανεπιστήμιο). Πάνδημος.
- Μαμπινιώτης, Γ. (2008). *Λεξικό νέας ελληνικής γλώσσας*. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας
- Μουζάκης, Τ. (1995). *Παιδαγωγικές σημειώσεις εικαστικής ενημέρωσης*. Αθήνα: Τάσος Μουζάκης.
- Μπαλούτογλου, Ν. (2010). *Ταυροκαθάγια: Αθλοπαιδιά και Πολιτισμό*. <https://shorturl.at/LriI0>
- Μπουλώ, Σ. (2002). *Η κρυφή γεωμετρία των ζωγράφων*. (μτφ. Σ. Δήμου). Αθήνα: ΕΚΚΜ.
- Μπούνταλη, Ε.,Ν. (2011). *Ζωγραφική: Τέχνη και Επιστήμη*. Αθήνα: Κοντύλι.
- Παναγιωτοπούλου, Ε., Μ. (2022). *Art & the City*. Διπλωματική Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών Γραφικές Τέχνες Πολυμέσα. ΕΑΠ
- Πετρίδου, Β. & Ζιρά, Ο. (2015). *Τέχνες και αρχιτεκτονική*. Κάλλιππος.
- Πολυχρονάτου, Ε. (2007). *Έργα τέχνης μεγάλης κλίμακας στον αστικό χώρο*. (Διδακτορική διατριβή, Α.Σ.Κ.Τ.) Διαθέσιμο από τη βάση δεδομένων του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης (Κωδ. 15338).
- Ρηντ, Χ. (1986). *Λεξικό εικαστικών τεχνών*. (μτφ. Α. Παπάς). Αθήνα: Υποδομή.
- Σαρηγιαννίδης, Γ. (2013, Ιανουάριος 10). *Το παράδοξο του GIF-iti: γκράφιτι που μπορείς να δεις μόνο online*. <https://freeweird.com/gif-iti/>
- Τερζίδης, Κ. (2004). *Πληροφορική - Πολυμέσα: Οδηγός Προγραμμάτων*. Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Τσιάρα, Ο. Κ. (2006). *Εισαγωγή στη εικαστική γλώσσα*. Αθήνα: Gutenberg.
- Χαραλαμπίδου, Τ. (2017, Ιανουάριος 27). *«Street Art Project» - Η τέχνη του δρόμου στο διαδίκτυο*. <https://shorturl.at/hiYRL>

Σημειώσεις

1. Ο όρος GIF αποτελεί ακρωνύμιο των λέξεων Graphics Interchange Format και αποδίδεται με κεφαλαία γράμματα. Για λόγους τυπογραφικής και εννοιολογικής συνέπειας, ο όρος GIF-ITI γράφεται επίσης με κεφαλαία.
2. Μακέτα της τοιχογραφίας: <https://www.invaluable.com/auction-lot/bonom-lork-254-c-63d4ee3a78>
3. Βίντεο του έργου στον σταθμό του Etterbeek: <https://www.youtube.com/watch?v=nsW7f30oT34>
4. Εξώφυλλο του δίσκου: <https://www.alamy.com/stock-photo-atoms-for-peace-amok-2013-album-on-x1-recordings-59064999.html>
5. Το έργο σε Gif animation: <https://lataco.com/insa-x-stanley-donwood-x-atoms-for-peace-los-angeles>
6. Φωτογραφίες από το εμβληματικό μοτίβο και το τελικό Gif animation: <https://intoshallowdepths.com/2015/01/29/insa-gif-iti/>
7. Το έργο σε μορφή Gif: <https://www.tumblr.com/gif-iti>