

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



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

ΤΟΜΕΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ/ PAINTING DIVISION

ΣΤ' Εργαστήριο / Painting Studio 6

Δ/ΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ/STUDIO DIRECTOR

Γεώργιος Καζάζης/George Kazazis

Πτυχιακή Εργασία

Graduate (Batchelor) Thesis

Τίτλος Εργασίας

ERROR#0#

(Person Not Found Error)

Μαρία Ορφανουδάκη/Maria Orfanoudaki

A.M. / R.N. : 3225

Επιβλέπων Καθηγητής/Supervisor Professor

Γεώργιος Καζάζης/ George Kazazis

Αθήνα, Οκτώβριος 2025

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

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

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

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

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

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

Ευχαριστίες - Αφιερώσεις

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Γιάννη Ψυχοπαίδη, καθηγητή μου το 1ο έτος στην σχολή, ο οποίος μετέφερε μια σοφία και με έκανε να αντιληφθώ το εύρος της Καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης αλλά και τον συσχετισμό της Τέχνης με την φιλοσοφία και την ευρύτερη γνώση σε διάφορους τομείς. Επίσης τον κ. Βασίλη Βλασταρά ο οποίος με τον τρόπο του με βοήθησε να αντιληφθώ κάποια όρια αλλά και να τολμήσω να πειραματιστώ με πιο σύγχρονα μέσα. Τέλος χρωστάω μεγάλη ευγνωμοσύνη στον κ. Γιώργο Καζάζη ο οποίος αρχικά με φιλοξένησε στον κόσμο του σχεδίου και της ζωγραφικής με το σχέδιο νυκτός και μετέπειτα ως μαθήτρια στο Θρυλικό 6^ο Εργαστήριο Ζωγραφικής που με επέβλεπε τα χρόνια όπου προετοίμαζα την πτυχιακή μου. Ιδιαίτερες ευχαριστίες επίσης στον κ. Παναγιώτη Σιάγκρη που υπήρξε συνδετικός κρίκος και χορηγός θετικής ενέργειας. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές μου Σοφία Παπαδοπούλου και την αδερφική μου φίλη Μαίρη Κολοβού που με την συνεχή ενθάρρυνση τους, την βοήθεια σε ότι χρειάστηκα και την αγάπη τους μπόρεσα να ολοκληρώσω αυτή την εργασία.

Ημερομηνία

10.11.2025

Ορφανουδάκη Μαρία

Κεντρική ιδέα/Θέμα του έργου

ERROR #0# — Person Not Found Error

Διαδραστική Εγκατάσταση

Το έργο μου προσκαλεί τον θεατή να εισέλθει σε έναν χώρο ανάμεσα στο πραγματικό και το εικονικό. Του ζητώ να χρησιμοποιήσει το κινητό του και να απενεργοποιήσει τα δεδομένα — να αποσυνδεθεί από τα social media.

Μέσα από ένα QR Code, τον οδηγώ σε ένα κλειστό δίκτυο χωρίς σύνδεση στο Internet, ένα συμβολικό σιλό — απομονωμένο, αυτόνομο, μακριά από τον ψηφιακό θόρυβο.

Ένα δεύτερο QR Code δίνει πρόσβαση σε μια εφαρμογή όπου υπάρχουν διαθέσιμα περισσότερα από 200 εικονικά σύμπαντα, γεννημένα από λέξεις, εντολές και αλγορίθμους.

Ο συμμετέχων καλείται στη συνέχεια να επιλέξει μια μάσκα, ένα avatar, και να πρωταγωνιστήσει — φωτογραφιζόμενος σε ένα βάζο, κάπου ανάμεσα στη φαντασία και την ταυτότητα.

Στο τέλος, εκτυπώνεται μια φωτογραφία — ένα ενθύμιο μιας σκόπιμα ασαφούς διαδικασίας.

Γιατί τίποτα από όσα συνέβησαν δεν υπάρχει στ' αλήθεια.

Όλα — ο χώρος, η εικόνα, η μάσκα, ακόμη και ο ίδιος ο εαυτός με τη μάσκα — είναι μια προσομοίωση.

Μια αντανάκλαση του πόσο εύκολα χανόμαστε μέσα στα ίδια τα συστήματα που δημιουργούμε.

Η κεντρική ιδέα του έργου προήλθε από το **Error 404 (Page Not Found)** το συνηθέστερο μήνυμα λάθους στο Internet.

Ξεκίνησε μια μέρα στη δουλειά όταν μια απλή τεχνική αποτυχία μετατράπηκε σε φιλοσοφική αφορμή.

Διαβάζοντας τον ορισμό του *Error 404* στη Wikipedia, συνειδητοποίησα πως με ελάχιστες αλλαγές σε κάποιες λέξεις, το νόημα μπορούσε να μεταμορφωθεί ολοκληρωτικά.

Έτσι γεννήθηκε το **ERROR#0# — (Person Not Found Error)**.

Σε ένα περιβάλλον που μεταβάλλεται αδιάκοπα, με την τεχνολογία να έχει εισβάλει σε κάθε πτυχή της ζωής μας, με τα **bots** και τις τεχνολογίες AI να δημιουργούν κατά παραγγελία νέες πραγματικότητες, ο ανθρώπινος εγκέφαλος καλείται να επεξεργαστεί έναν κατακλυσμό πληροφοριών από αμέτρητες πηγές, να τις ταξινομήσει να τις κατηγοριοποιήσει και να λάβει αποφάσεις σχετικά με το ποια είναι η αλήθεια.

Η ιδέα πως ζούμε σε ένα **MATRIX**, πως ο κόσμος μας και η πραγματικότητα που βιώνουμε έχει φυλακιστεί σε μια εικονική πραγματικότητα, είναι πιο έντονη από ποτέ.

Ο **ανθρώπινος εγκέφαλος**, αυτό το υπέρ-εργαλείο ενέργειας, που ζει ήδη μέσα σε έναν δικό του μικρόκοσμο — συχνά με τρόπους ασυνείδητους και αδιόρατους, παρότι εργάζεται ακατάπαυστα, δέχεται ως αλήθεια ό,τι του προσφέρεται με τρόπο αληθοφανή και ελκυστικό.

Κι όμως, η πραγματικότητα παραμένει:

ο άνθρωπος βρίσκεται αιώνες τώρα **φυλακισμένος στη σπηλιά του Πλάτωνα**, περικυκλωμένος από φόβους, ενοχές, ανασφάλειες, και αμέτρητους κανόνες προσαρμογής σε έναν κόσμο που μοιάζει όλο και πιο **δυστοπικός, σκληρός και απάνθρωπος**.

Έναν κόσμο που διχάζει - που γεννά καθημερινά συγκρούσεις και αντιπαραθέσεις, βασισμένες σε στερεότυπα και τεχνητά δίπολα: άνδρας / γυναίκα, gay / straight, πλούσιος / φτωχός, έξυπνος / ανόητος, δεξιός / αριστερός, εθνικιστής / παγκοσμιοποιητής, πιστός / άπιστος...μια ατελείωτη λίστα από διαχωρισμούς.

Το **ERROR #0#** είναι ένα **έργο σε εξέλιξη**, είναι μια **υπενθύμιση του νοήματος της ύπαρξης**.

Μια διαρκής αναζήτηση, η αέναη προσπάθεια του νου να συνδεθεί με ανώτερες συχνότητες, να βρει συντονισμό, αλήθεια και σκοπό μέσα στον θόρυβο ενός τεχνητού κόσμου.

Το **ERROR #0#** είναι — και θα παραμείνει — ένα **έργο σε εξέλιξη**.

Λέξεις Κλειδιά: ERROR #0#, Μάσκες, Ύπαρξη, Διαφυγή, Εικονική Πραγματικότητα, φαντασία, Ταυτότητα, Προσαρμογή, Προσωπεία, Avatar, MATRIX.

Description of the project

ERROR #0# — *Person Not Found Error*

Interactive Installation

My work invites the viewer to enter a space suspended between the real and the virtual. I ask them to use their mobile phone and turn off their data — to disconnect, even for a moment, from the constant stream of social media.

Through a **QR Code**, I guide them into a **closed network with no Internet access**, a symbolic **silo** — isolated, autonomous, and detached from digital noise.

A second **QR Code** opens access to an **AI-generated environment**: more than **200 virtual worlds**, born from words, prompts, and algorithms.

The participant chooses a **mask**, an **avatar**, and becomes the **protagonist** — photographed on a **pedestal**, caught somewhere between imagination and identity.

At the end, a **photograph is printed** — a souvenir of a process that is deliberately **uncertain**. Because nothing that has just happened truly exists.

Everything — the space, the image, the mask, even the self — is a **simulation**, a reflection of how easily we vanish within the systems we create.

The central idea of the project emerged from **Error 404 (Page Not Found)** — the most familiar error message on the Internet. It began one day at work, when a simple technical failure turned into a philosophical spark.

While reading the definition of *Error 404* on Wikipedia, I realized that by changing just a few words, the meaning could shift completely.

That's how **ERROR#0# — (Person Not Found Error)** was born.

We live in a world of constant transformation, where technology has penetrated every aspect of life.

AI and **bots** now generate realities on demand, while the human brain struggles to process an overwhelming flood of information — to classify, categorize, and decide what is true.

The idea that we might be living inside a **MATRIX**, that our world and the reality we perceive are trapped within a digital illusion, feels more present than ever.

The **human brain**, this extraordinary tool of energy, already lives within its own microcosm — often unconsciously and imperceptibly.

Though it works endlessly, it accepts as truth whatever is offered in a convincing or pleasing form.

And yet, the truth remains: humanity has long been **imprisoned in Plato's cave**, surrounded by fear, guilt, insecurity, and countless rules of adaptation to a world that feels increasingly dystopian, harsh, and inhuman.

A world that divides — creating daily conflicts born of stereotypes and artificial dualities: male/female, gay/straight, rich/poor, intelligent/foolish, right/left, nationalist/globalist, believer/unbeliever... an endless list of separations.

ERROR #0# is a **work in progress** — a reminder of the meaning of existence.

A continuous search, an eternal effort of the mind to connect with higher frequencies,

to find resonance, truth, and purpose within the noise of an artificial world.

ERROR #0# is — and will remain — a project in progress.

Keywords: Masks, Existence, Escape, Virtual Reality, Identity, Adaptation, Personae, Avatar, MATRIX.

Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα

Γεννήθηκα στην Αθήνα όπου ζω και εργάζομαι. Η καταγωγή μου είναι από τα Χανιά της Κρήτης, όπου πέρασα τα παιδικά μου χρόνια. Λατρεύω να ταξιδεύω και να γνωρίζω διαφορετικές κουλτούρες και πολιτισμούς.

Έχω τελειώσει τη Σχολή Vacalo και έχω εργαστεί ως Graphic Designer σε διάφορες εταιρείες στον ευρύτερο χώρο της Διαφήμισης και του Marketing, ενώ τα τελευταία 20 χρόνια εργάζομαι ως System Administrator στη μηχανογράφηση ενός μεγάλου Οργανισμού.

Το 2000-2001, σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο Αθηνών, παρακολούθησα το μεταπτυχιακό πρόγραμμα **EMMABA – European Master in Multimedia and Audiovisual Business Administration**, στο πλαίσιο του προγράμματος της Ευρωπαϊκής Ένωσης **LEONARDO DA VINCI**, στην Ελλάδα και τη Φινλανδία.

Το 2010 έδωσα εξετάσεις και κατάφερα να εισαχθώ 12η στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας. Σήμερα είμαι τελειόφοιτη στον εικαστικό τομέα με κατεύθυνση **Ζωγραφική και Γλυπτική**.

Κατά τη διάρκεια των σπουδών μου, είχα την τύχη να διδαχθώ ζωγραφική στα εργαστήρια των Γιάννη Ψυχοπαίδη, Τριαντάφυλλου Πατρασκίδη, Βασίλη Βλασταρά και Γιώργου Καζάζη, και γλυπτική στο εργαστήριο του Νίκου Τρανού.

Απολαμβάνω το διάβασμα και τρέφω ιδιαίτερη αγάπη για την ποίηση και τη φιλοσοφία. Από το 2014 είμαι μέλος του **Ρητορικού Κύκλου** με τον κ. Γιάννη Ανδριανάτο, όπου ασκούμε στη «διαλεκτική» — την ικανότητα να προσεγγίζω ένα θέμα με νέα, ανοιχτή οπτική, μέσω μιας μεθόδου σταδιακής ανακάλυψης όσων δεν είναι αμέσως φανερά, κάτι που αναζητώ και στο έργο μου.

ΕΡΓΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Τίτλος Έργου «Θηλυκό- Person Not Found Error – ERROR#0#»

Πληροφορίες έργου:

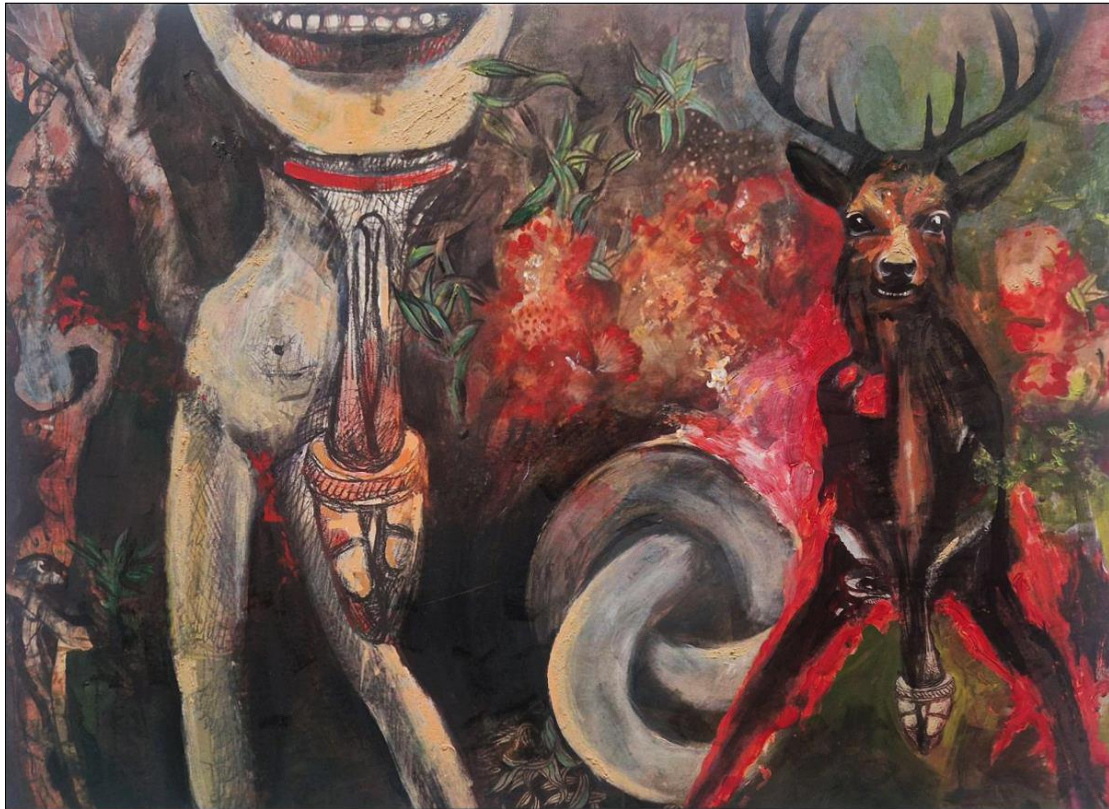
- Έτος δημιουργίας: 2024
- Υλικά έργου ή τεχνική: Μικτή τεχνική, ακρυλικά, κολάζ
- Διαστάσεις έργου: 150 X 110



2. Τίτλος Έργου «Person Not Found Error – ERROR#0#»»

Πληροφορίες έργου:

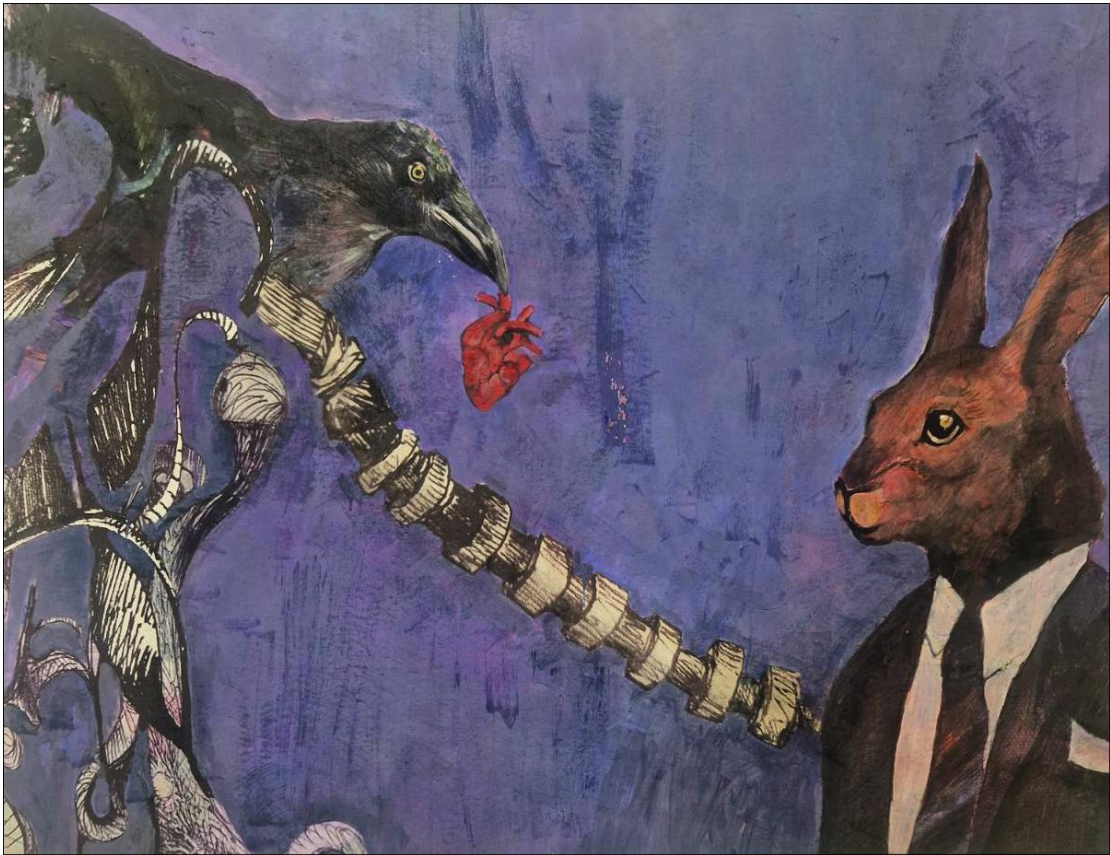
- Έτος δημιουργίας: 2025
- Υλικά έργου ή τεχνική: Μικτή τεχνική, ακρυλικά, κολάζ
- Διαστάσεις έργου: 150 X 110



3. Τίτλος Έργου «Αρσενικό- ERROR#0# - Person Not Found Error»

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2025
- Υλικά έργου ή τεχνική: Μικτή τεχνική, ακρυλικά, κολάζ
- Διαστάσεις έργου: 150 X 110



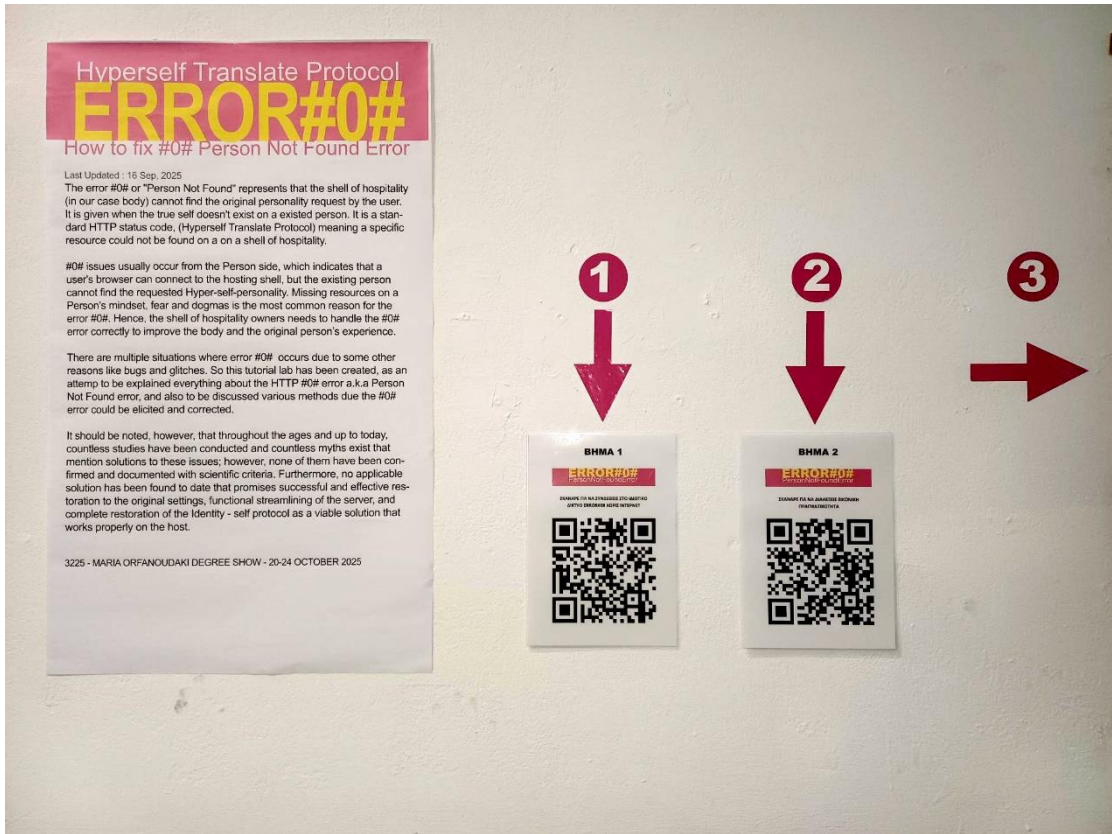
4. Τίτλος Έργου «ERROR#0# - Person Not Found Error»

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2025
- Υλικά έργου ή τεχνική: Διαδραστική Εγκατάσταση,
 1. QR code για πρόσβαση σε Τοπικό Δίκτυο χωρίς Internet,
 2. QR code για πρόσβαση σε εφαρμογή που δίνει την δυνατότητα επιλογής στον θεατή ανάμεσα σε 200 περιβάλλοντα που έχουν δημιουργηθεί σε AI Tools με Prompts,
 3. projector, slide show 200 περιβάλλοντα
 4. Πλήθος από μάσκες για επιλογή,
 5. Εκτυπωτής φωτογραφιών.
- Διαστάσεις έργου: 10 X 4 μέτρα περίπου (μεταβαλλόμενες)







Οι παρακάτω φωτογραφίες αποτελούν ένα μέρος των φωτογραφιών που έχουν τραβηχτεί κατά τη διάρκεια της έκθεσης και έχουν δοθεί ως ενθύμιο συμμετοχής στους συμμετέχοντες.



