

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
Γ' Εργαστήριο / Painting studio 3
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ / STUDIO DIRECTOR
Μάριος Σπηλιόπουλος / Marios Spiliopoulos

Πτυχιακή Εργασία
Graduate (Bachelor) Thesis

AGNES

Κωνσταντίνα Βεργίνη / Constantina Vergini
Α.Μ. / R.N.: 4281

Επιβλέπων Καθηγητής / Supervisor Professor
Μάριος Σπηλιόπουλος / Marios Spiliopoulos

Αθήνα, Ιούλιος 2025
Athens, July 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

Ευχαριστώ θερμά τους Γιάννη Δαλκίδη, Φώτη Φλώρο, Γιώργο Ξανθόπουλο, Νατάσσα Ιωαννίδη και Παρασκευά Μαυρωτά για την πολύτιμη βοήθεια τους.

Ιούλιος 2025

Κωνσταντίνα Βεργίνη

Κεντρική ιδέα/θέμα του έργου

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως βάση της το ταξίδι στον Κάτω Κόσμο. Το συγκεκριμένο αφήγημα έχει υπάρξει σε κάποια μορφή στις μυθολογίες όλων των πολιτισμών του κόσμου, με πιο σύνηθες σκοπό της «επίσκεψης» του εκάστοτε πρωταγωνιστή η διάσωση κάποιου αγαπημένου προσώπου από τον θάνατο. Κύρια έμπνευση μου για την εργασία αυτή αποτέλεσε ο μύθος του Ορφέα και της Ευρυδίκης. Μέσα από αυτό το αφηγηματικό πλαίσιο, επιθυμία μου ήταν να εξερευνήσω την αυτοθυσία και τα άκρα στα οποία μπορεί να φτάσει κάποιος άνθρωπος για χάρη κάποιου άλλου.

Το περιβάλλον στο οποίο ακολουθούμε την κεντρική χαρακτήρα, που οδηγεί την εξερεύνηση, είναι ξεχασμένα γοτθικά μνημεία. Η φύση έχει εδώ και καιρό αρχίσει την επαναπροσάρτηση τους, όμως η παρουσία και το μεγαλείο τους είναι κάτι που δύσκολα αγνοείται, όταν επιτέλους ανακαλυφθεί. Ο μυστικισμός που περιτριγυρίζει τον Μεσαίωνα είναι κάτι που πάντα με συνάρπαζε, όπως και πολλούς άλλους καλλιτέχνες ανά τα χρόνια, με τρανταχτό παράδειγμα το κίνημα του Βικτωριανού Μεσαιωνισμού και συγκεκριμένα τους προ-Ραφαηλίτες, από όπου έχω εμπνευστεί μεγάλο κομμάτι της αισθητικής που ακολουθώ. Η γοτθική αρχιτεκτονική παίζει πρωταρχικό ρόλο στην αισθητική αυτή, λόγω του ότι εκφράζει την περιπλοκή αλλά και το αίσθημα του μυστηρίου και του δέοντος που θέλω να ενσωματώσω στο έργο μου.

Η λήθη είναι επίσης ένα σημαντικό κομμάτι αυτού που θέλω να εξερευνήσω μέσω της πτυχιακής μου εργασίας. Τα ανθρώπινα κατασκευάσματα τα οποία φαντάζουν αέναα και άφθαρτα, με το πέρασμα του χρόνου καταλήγουν εξαιρετικά πολύ εύκολα διαλυμένα και εγκαταλελειμμένα, παρά τις πεποιθήσεις των ανθρώπων που τα χτίσανε.

Αποφάσισα να χρησιμοποιήσω ως μέσο απόδοσης το 2d animation σε συνδυασμό με την ψηφιακή εικονογράφηση. Τα τυπώματα και οι εικονογραφήσεις από τον 19ο και τις αρχές του 20ου αιώνα σε συνδυασμό με ιαπωνικά τυπώματα και μετέπειτα anime, ιδιαιτέρως της δεκαετίας του '90, αποτελούν το κύριο στυλ που επιθυμώ να επικαλεστώ, κάτι το οποίο μέσω των ψηφιακών μέσων μπορώ να κάνω χωρίς περιορισμούς. Η χρήση της γραμμής και των πλακάτων σκιών αποτελεί συνδυαστικό κρίκο των δύο τεχνοτροπιών.

Με την ολοκλήρωση, λοιπόν, αυτής της εργασίας, στόχος μου είναι η κινητοποίηση του θεατή προς τα συναισθήματα που περιέγραφα παραπάνω. Η επίκληση του μυστικισμού, της λήθης αλλά και η γέννηση του ερωτήματος «Μέχρι που θα έφτανες για κάποιον;».

Λέξεις Κλειδιά: Εικονογράφηση, Μεσαιωνικό, Μυθολογία, Παραμύθι, Κινούμενο Σχέδιο

Description of the project

The present graduation thesis relies on the concept of the trip to the Underworld. This type of narrative has existed, in some form, in every civilisation's mythology, usually, with the abject purpose of rescuing the hero's beloved from death. My main inspiration for this thesis was the myth of Orpheus and Eurydice. Through this narrative device, it was my intention to explore the concept of self-sacrifice as well as the extremes that one could go to for another person.

The environment in which we follow the main character, leading the exploration, is forgotten gothic ruins. Nature has long ago begun to reclaim them as its own, though their presence and magnificence are impossible to ignore, once revealed. The mysticism surrounding the Middle-Ages has always fascinated me, as it has had many artists throughout the years, especially the artistic movement of Victorian Medievalism and specifically the pre-Raffaelites, from whom an enormous part of my own aesthetic is inspired. Gothic architecture plays a key role in this aesthetic, because of the complexity and the feeling of mystery it inspires, something which I wish to include in my work.

Oblivion is also an important aspect that I want to explore through this thesis. Human monuments which may seem eternal and indestructible, through the passage of time can end up incredibly easily destroyed and abandoned, despite the beliefs of the people that built them.

I decided to use 2d animation combined with digital illustration as my medium. 19th and early 20th century prints and illustrations, as well as Japanese prints and later on anime, especially from the 80s and 90s, are the combination of the main style I want to invoke, something that is permitted through digital media. The use of ink-like lineart and flat shadows is the key to combining the various styles listed.

In conclusion, my goal through this thesis is to move the spectator towards the feelings described above. The invocation of mysticism, oblivion and the question "What would you do for someone else?"

Keywords: Illustration, Medieval, Mythology, Folk-lore, Animation

Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα

Η Κωνσταντίνα Βεργίνη γεννήθηκε στην Αθήνα το έτος 2000. Ξεκίνησε τη φοίτησή της στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας το 2019, όπου και φοιτεί ακόμη. Για τα πρώτα δύο έτη της σχολής είχε επιλέξει τον τομέα της Χαρακτικής στο εργαστήριο του καθηγητή Μιχάλη Αρφαρά και μετά την σύνταξη του, μεταφέρθηκε στο τμήμα Ζωγραφικής και συγκεκριμένα στο εργαστήριο του καθηγητή Μάριου Σπηλιόπουλου.

Από το 2020 ξεκίνησε να ασχολείται επαγγελματικά με την εικονογράφηση, κυρίως χαρακτήρων, μέσω παραγγελιών στο διαδίκτυο. Ακόμη, έχει λάβει μέρος σε αρκετά συνέδρια με θέμα το κόμικ στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη. Τα τελευταία 2 χρόνια εργάζεται ως βοηθός καθηγητή σε εργαστήριο ζωγραφικής.

Το 2023, μέσω του προγράμματος Erasmus, ταξίδεψε στο Παρίσι, όπου και έμεινε για 5 μήνες. Η συγκεκριμένη εμπειρία μετέτρεψε το ήδη υπάρχον ενδιαφέρον προς τη γοτθική αισθητική και τον Μεσαίωνα σε μια πιο έντονη έλξη, καθώς για πρώτη φορά ήρθε σε επαφή από κοντά με κτίρια, όπως γοτθικοί καθεδρικοί, μια κύρια πηγή έμπνευσης στο έργο της, καθώς και πίνακες του κινήματος των προ-Ραφαηλιτών, το οποίο αντιστοιχεί στην δική της θεματολογία σε μεγάλο βαθμό. Την ίδια χρονιά ταξίδεψε στην Ιαπωνία, ορμώμενη από την αγάπη της για την ιαπωνική σχολή του κόμικ και κινούμενου σχεδίου, καθώς και το επόμενο ενδιαφέρον προς την κουλτούρα που τα δημιούργησε. Η διαμονή της στην ιαπωνική επαρχία ήταν πιο διαφωτιστική από το μέσο τουριστικό ταξίδι γύρω από το ερώτημα του τι είδους άνθρωπος παράγει αυτή την τέχνη. Ακόμη επισκέψεις σε μουσεία εδραίωσαν πιο έντονα το ενδιαφέρον προς την ιαπωνική τυπογραφία ως το μέσο το οποίο έδωσε την έναρξη για το σημερινό είδος κινούμενου σχεδίου και κόμικ.

ΕΡΓΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τίτλος: **AGNES**

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2025
- Γλικά έργου ή τεχνική: Βίντεο
- Διάρκεια: 8 λεπτά και 57 λεπτά









