

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

Δ' Εργαστήριο / Painting Studio D

Δ/ΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ/STUDIO DIRECTOR

Γιάννης Κονταράτος/Giannis Kontaratos

Πτυχιακή Εργασία

Graduate (Batchelor) Thesis

«Ονοματοποιία Συμπλοκής»

Βασίλειος Ντίαζ Σάντσεζ/ Vasilios Diaz Santchez

A.M. / R.N. : 15019

Επιβλέπων Καθηγητής /Supervisor Professor

Γιάννης Κονταράτος/ Giannis Kontaratos

Αθήνα, Οκτώβριος 2025

Athens, October 2025

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

«Δηλώνω ότι είμαι ο αποκλειστικός δημιουργός της πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος 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.

Κεντρική ιδέα/Θέμα του έργου

Το έργο αποτελεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι καρτών, το οποίο λειτουργεί ως εικαστικό και εννοιολογικό πεδίο διερεύνησης της διαδραστικότητας, της συμμετοχικότητας και της σχέσης ανάμεσα στον δημιουργό, το έργο και τον θεατή. Η σύλληψή του προήλθε από την ανάγκη να εξεταστεί το παιχνίδι όχι απλώς ως μορφή ψυχαγωγίας, αλλά ως καλλιτεχνικό και φιλοσοφικό εργαλείο που φέρει στοιχεία στρατηγικής, και ανταγωνισμού .

Η ένταξή του στο εκθεσιακό πλαίσιο μετατρέπει την πράξη του παιχνιδιού σε ζωντανό, τελετουργικό γεγονός, όπου η εμπειρία υποκαθιστά το αντικείμενο. Μέσα από τη συμμετοχή του κοινού, το έργο αποκτά τη μορφή μιας διαρκώς μεταβαλλόμενης περφόρμανς, μιας διαδικασίας που κάθε φορά επαναπροσεδιορίζεται από τις επιλογές και τις αντιδράσεις των παικτών.

Το παιχνίδι λειτουργεί ως μια έντιμη μορφή έκφρασης, επειδή η πράξη του προϋποθέτει ειλικρίνεια: ο παίκτης εκφράζεται μέσα από τις ενέργειές του, σε ένα εθελοντικό πλαίσιο χωρίς προκαθορισμένο νόημα ή σκοπό. Πρόκειται για μια συμβολική αναπαράσταση της ίδιας της ζωής, όπου η δράση έχει αξία καθαυτή. Υπάρχει πάντα ένας νικητής και ένας ηττημένος, το παιχνίδι δεν επιδιώκει να την εξωραΐσει ούτε να την δικαιολογήσει ηθικά. Με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύει την ατέλεια και την ασάφεια της ανθρώπινης εμπειρίας ως ουσιώδες συστατικό της ύπαρξης.

Λέξεις Κλειδιά: ανταγωνισμός, ειλικρίνεια, στρατηγική, διαδραστικό

Description of the project

The work is a tabletop card game that functions as an artistic and conceptual field for exploring interactivity, participation, and the relationship between creator, artwork, and viewer. Its conception arose from the need to examine the game not merely as a form of entertainment, but as an artistic and philosophical tool that carries elements of strategy and competition.

Its inclusion within the exhibition framework transforms the act of playing into a living, ritualistic event, where experience replaces the object. Through the participation of the audience, the work takes the form of a continuously shifting performance a process that is each time redefined by the players' choices and reactions.

The game operates as an honest form of expression, since its act presupposes sincerity: the player expresses themselves through their actions, within a voluntary framework without predetermined meaning or purpose. It constitutes a symbolic representation of life itself, where action holds value in and of itself. There is always a winner and a loser; the game neither seeks to beautify nor to morally justify this fact. In this way, it highlights the imperfection and ambiguity of human experience as an essential component of existence

Keywords: competition, strategy, honesty, interactive

ΕΡΓΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Τίτλος έργου: Ονοματοποιία Συμπλοκής

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2025
- Υλικά έργου ή τεχνική: Χαρτονια, καμβάς, επιπλα, βίντεο, χαρτι
- Διαστάσεις έργου: 7μέτρα x 7μέτρα



