

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



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

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ  
POSTGRADUATE STUDIES PROGRAM  
VISUAL ARTS

**Μεταπτυχιακή Εργασία**  
Postgraduate (Master) Thesis

*Πίξελ & Οπτικές Σύλληψης: Ταυτότητα και η έννοια της συσχέτισης στην εποχή της  
Προσομοίωσης*

*Pixels and Perspectives: Unravelling Identity and Connection in the Digital Age*

**Όνομα Επώνυμο/ Name Surname**  
Εριφύλη Δουκέλη/Erifili Doukeli

AM/R.N. :1442MET2021065

**Επιβλέπων Καθηγητής/Supervisor Professor**

Κωστής Βελώνης/ Kostis Velonis

**Αθήνα, Νοέμβριος, 2024**  
Athens, November, 2024

## Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

1. Ονοματεπώνυμο Καθηγητή/-τριας  
Κωστής Βελώνης, Αναπληρωτής Καθηγητής της ΑΣΚΤ
2. Ονοματεπώνυμο Καθηγητή/-τριας  
Αντωνία Διάλλα: Καθηγήτρια της ΑΣΚΤ
3. Ονοματεπώνυμο Καθηγητή/-τριας  
Μαρία Παπανικολάου: Διδάσκουσα της ΑΣΚΤ

## 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 δε 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

Θέλω να ευχαριστήσω τα μέλη της τριμελούς επιτροπής, που ο καθένας με τον τρόπο του, συνέβαλε στη στοιχειοθέτηση αυτού του έργου, ιδιαίτερα τη Μαρία Παπανικολάου για την αμέριστη φροντίδα ως προς το κομμάτι άρθρωσης του θεωρητικού και εικαστικού έργου, όπως και τον Κωστή Βελώνη για την παρουσία του κατά τη σύλληψη και υλοποίηση του εικαστικού έργου.

Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω και να αναφέρω όσα άτομα συνέβαλλαν στην τεχνική υλοποίηση του έργου, ιδιαίτερα τον Σταύρο Θεοδωρόπουλο ως προς την τεχνογνωσία και υποστήριξη στην υλοποίηση του έργου, τον Θοδωρή Δημόπουλο για την τεχνική υποστήριξη, τον Παντελή Νικηφόρο για τη μουσική επιμέλεια και σύνθεση και την Ηλέκτρα Αυγούλη για τη γλωσσική επιμέλεια και διόρθωση των κειμένων.

Ημερομηνία: 25/11/2024

Εριφύλη Δουκελη

## Περίληψη

«Η κρίση της σημερινής εποχής δεν είναι η επιτάχυνση, αλλά η χρονική διασπορά και η χρονική εξάρθρωση... Έτσι ο χρόνος γίνεται αθροιστικός και κενώνεται από κάθε αφηγηματικότητα... Τα άτομα δεν αποπνέουν άρωμα...» (Han, 2015, σελ.67)

Αντικείμενο της εν λόγω εργασίας είναι η κοινωνική και ψυχαναλυτική προσέγγιση της ψυχοκοινωνικής διάρθρωσης που έχει προκύψει από την σχέση εξάρτησης ανθρώπου - τεχνολογίας, μέσω της εικαστικής διερεύνησης και πρακτικής.

Με αφορμή τον προβληματισμό του κατά πόσο οι νέες τεχνολογίες έχουν μετατοπίσει και επηρεάσει τις διαπροσωπικές σχέσεις, ως προς τους συναισθηματικούς δεσμούς αλλά και την έννοια της ταυτότητας, η παρούσα ανάλυση τοποθετεί ερωτήματα μέσω της δημιουργίας δυστοπικών ψηφιακών ηχοτοπίων, συνθέσεων και χαρακτήρων που αποτελούν παράγοντες των συνθέσεων του «Τρίπτυχου» έργου του Bosch, μετατοπίζοντας την ταυτότητά τους στην ψηφιοποιημένη εποχή. Στην ψηφιακή εποχή, τόπο της εξαφάνισης της διαλεκτικής των εικόνων, η φαντασμαγορία του εφήμερου, άμεσα επηρεασμένη από την εγγύτητα του ψηφιακού γοήτρου, έχει επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες προσλαμβάνουν τις εικόνες. Η μνήμη προσβάλλεται από την επαναλαμβανόμενη τροχιά του εφήμερου ιδιοσυμβάντος, παράγοντας κατακερματισμού της αφηγηματικότητας, με αποτέλεσμα το ανθρώπινο θυμικό να θυμίζει λογισμικό υπολογιστή προσλαμβάνοντας πληροφορία συσσωρευτικά. Με αυτή τη λογική, τα ίχνη της εικόνας μετατρέπονται σε θραυσματικές επαναλήψεις ενός αλγόριθμου και σαν πρωταγωνιστές του ακαριαίου συναισθήματος.

Η παρούσα εργασία περιέχει παραπομπές στην ομώνυμη «Αλληγορία του Σπηλαίου» του Πλάτωνα, το θεατρικό παιχνίδι, τον ρόλο των προσωπείων και των σχέσεων εξάρτησης του σύγχρονου ατόμου με το διαδίκτυο και τα social media. Μέσω των σχετικών παραπομπών υφάινεται μια αλληγορία που φέρει σύνδεση μεταξύ του έργου «Τρίπτυχο» του Bosch, το οποίο τελικά αποκαλύπτει μια πολυμορφία βαθιά διαλεκτική, που αφορά το σύγχρονο εαυτό και την ακεραιότητα της ταυτότητας. Επιπλέον, γίνεται αναλυτική αναφορά στο έργο “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age”, το πως αυτό συλλήφθηκε, καθώς και στα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίησή του.

**Λέξεις Κλειδιά:** Ανθρώπινη ταυτότητα, προσωπεία, Ψηφιακή εποχή, Πλατωνικό σπήλαιο, Διαδίκτυο, Τρίπτυχο, Ψηφιακή ταυτότητα

## Abstract

“The crisis of the present era is not acceleration, but temporal dispersion and temporal dislocation... Thus, time becomes cumulative and emptied of all narrative... Atoms do not exude perfume...” (Han, 2015, σελ.67)

The subject of this thesis is the social and psychoanalytical approach to the psychosocial structure that has resulted from the addictive relationship between man and technology, through visual exploration and practice.

Reflecting on how new technologies have shifted and influence interpersonal relationships, in terms of emotional ties and the concept of identity, this analysis poses questions through the creation of dystopian digital soundscapes, compositions and characters that constitute aspects of the compositions of Bosch's "Triptych" work, by shifting their identities into the digitalized era.

In the digital age, the place of the disappearance of the image dialectic, the phantasmagoria of the ephemeral, directly influenced by the proximity of the virtual prestige, affects the way users perceive images. Memory is assaulted by the repetitive trajectory of the ephemeral singularity, a factor in the fragmentation of narrativity, resulting in the human thymic to resemble a computer software by perceiving information cumulatively. Following this reasoning, the traces of the image turn into fragmentary iterations of an algorithm.

This paper contains references to Plato's homonymous theatrical play "Allegory of the Cave", as much as the role of masks and the addictive relationships of the "modern individual" in relation to the internet and social media. Through these allusions, a metaphor is interweaved to carry a connection between Bosch's "Triptych", which eventually reveals a profoundly dialectical polymorphism, concerning the modern self and the integrity of identity. It also discusses comprehensively how the project "Pixels and Perspectives: unraveling identity and connection in the Digital Age" was conceived, as well as the means employed for its conception and execution.

**Keywords:** Identity, Digital age, Bosch's "Triptych" Internet and social media, Identity integrity, Role of masks, "Pixels and Perspectives" project

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη\_\_\_\_\_ 6

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1.1 Η αλληγορία του Σπηλαίου\_\_\_\_\_ 9

1.2 Το θεατρικό παιχνίδι\_\_\_\_\_ 11

1.3 Τα Social Media\_\_\_\_\_ 14

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2.1 Το «Τρίπτυχο» έργο του Bosch\_\_\_\_\_ 15

2.1.2 Ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων»\_\_\_\_\_ 18

2.2 Το “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age”\_\_\_\_ 24

2.3 Η τεχνογνωσία του “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age” και η εικαστική συνεργασία\_\_\_\_\_ 26

2.4 Τα έργα “Paradise” και “Microcosmos”\_\_\_\_\_ 28

Επίλογος\_\_\_\_\_ 33

Βιβλιογραφία\_\_\_\_\_ 35

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

### 1.1 Η αλληγορία του Σπηλαίου

“...this discovery of yours will create forgetfulness in the learners souls, because they will not use their memories, they will trust the external written characters and not remember themselves...” (Perseus Digital Library, p. 275)

Στον αχανή κόσμο της πολυτροπικότητας της ψηφιακής τεχνολογίας και αντίστοιχα στην περίπτωση της οφθαλμαπάτης στην αλληγορία του σπηλαίου του Πλάτωνα, ζητούμενο δεν είναι να επιτευχθεί μια κατάσταση σύγχυσης είτε μερικής ταύτισης με το πραγματικό, αλλά να παραχθεί ένα ομοίωμα του πραγματικού, το οποίο θα έχει τη συνείδηση να ενσωματωθεί στα ανθρώπινα παιχνίδια και τεχνάσματα, με απώτερο σκοπό να οδηγήσει την ίδια την πραγματικότητα στην απόλυτη ισοπέδωσή της.

Η απώλεια της σκηνής του πραγματικού, αποτελεί βασικό σημείο αναφοράς που συναντάται στο Πλατωνικό Σπήλαιο. Εάν αναλογιστούμε με προσοχή τη σύνθεση της αλληγορίας, καταλήγουμε πως έχει μια εμφανώς θεατρική δομή. Στην πλατωνική αλληγορία, οι άνθρωποι του σπηλαίου, είναι φυλακισμένοι από την παιδική τους ηλικία. Οι δεσμώτες είναι αλυσοδοσμένοι έτσι ώστε τα πόδια και ο λαιμός τους να είναι σταθερά, κάτι που επηρεάζει άμεσα το πεδίο ορατότητας τους. Συγκεκριμένα, οι δεσμώτες έχουν την ευχέρεια να προσανατολίσουν το βλέμμα τους μονάχα στον τοίχο που βρίσκεται μπροστά τους. Πίσω από τους φυλακισμένους υπάρχει μια φωτιά, και μεταξύ των φυλακισμένων και της φωτιάς, βρίσκεται ένας υπερυψωμένος διάδρομος με χαμηλό τοίχο όπου περπατούν άνθρωποι που μεταφέρουν αντικείμενα, μαριονέτες ανθρώπων και ζώων (Eyer, 2016).

Οι άνθρωποι που χειρίζονται τις μαριονέτες, είναι τοποθετημένοι έτσι ώστε τα σώματά τους να μην εμποδίζουν το φως το οποίο εισέρχεται στη σπηλιά, επιτρέποντας με αυτό το τρόπο να διαγράφονται οι φιγούρες των ομοιωμάτων με απόλυτη ακρίβεια ως σκιές. Καθώς οι δεσμώτες δεν μπορούν να στρέψουν το βλέμμα τους προς τα πίσω αφού είναι καθηλωμένοι, νομίζουν πως οι σκιές είναι το πραγματικό ή αλλιώς το Ιδανικό (Eyer, 2016).

Το πλατωνικό σπήλαιο μπορεί να προσληφθεί ως θέατρο σκιών. Οι φιγούρες που προβάλλονται από τις ανακλάσεις των σκιών, δηλαδή τα απεικασματα, σε συνδυασμό με τον αντίλαλο - απόηχο των διαλόγων, δεν είναι αντικείμενα του πραγματικού κόσμου αλλά θεατρικές φιγούρες, δηλαδή ομοιώματα του Ιδανικού (Eyer, 2016). Οι σκιές και η ίδια η φλόγα αποτελούν μια θεατρική αναπαράσταση. Στην πραγματικότητα οι δεσμώτες είναι αλυσοδέσμοι με σκηνικές οφθαλμαπάτες- απεικασματα του Ιδανικού. Ακόμα και η φωτιά του σπηλαίου, σαν τεχνητό φως, είναι ένα τεχνούργημα, ένα παιχνίδι, η αλλιώς η μοναδική αφήγηση του κόσμου που ως απείκασμα, τους έχει παρουσιαστεί και ουσιαστικά για τους ίδιους αποτελεί την πραγματικότητα, ενώ είναι απλά ένα ομοίωμα, μια αλληγορία του πραγματικά υπαρκτού κόσμου (Eyer, 2016).

Η αλληγορία του σπηλαίου δεν είναι παρά μια εντύπωση της προοπτικής του χώρου και ένα μοντέλο προσομοίωσης των απεικασμάτων, των οποίων οι πρόδηλες πράξεις είναι η υλοποιημένη εντύπωση του πραγματικού (Eyer, 2016). Ο κόσμος του πλατωνικού σπηλαίου φέρει μια αφηγηματικότητα δίχως να ακολουθεί κάποιες αιτιώδεις συνδέσεις με το πραγματικό και καθίσταται βαθιά δραματουργικός. Το φυσικό φως είναι αυτό που έρχεται να απομαγεύσει και να αποαφηγηματοποιήσει τον περιβάλλοντα κόσμο, αποκαλύπτοντας πως η πραγματικότητα δεν είναι τίποτα παραπάνω από μια σκηνοθετημένη αρχιτεκτονική του χώρου και του χρόνου (Eyer, 2016).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στην κοινωνία της διαφάνειας και της πληροφορίας, η αλλιώς στην αρχιτεκτονική των ψηφιακών ψευδαισθήσεων των social media, τα απεικασματα του πραγματικού μοιάζουν υπερβολικά με αυτό που φαίνεται να μιμούνται, αλλά μέσω μιας αλληγορικής ομοιότητας, μέσω του διαγώνιου φωτός, αυτό της ειρωνικά προσδοσμένης πραγματικότητας. Όπως αναφέρεται από τον Sfeka «Για μας, όπως και για τον φυλακισμένο που απελευθερώνεται από τα δεσμά του, το πρώτο βήμα είναι η αναγνώριση των παρόντων ψευδαισθήσεων γι'αυτό που είναι, οι τωρινές φευγαλέες σκιές στο τοίχωμα της σπηλιάς μας.» (2015, σελ.3)

Με αυτή την προοπτική, ο σύγχρονος χρήστης, ή ο πλατωνικός αλυσοδέσμιος, των social media εισέρχεται σε έναν κόσμο οφθαλμαπάτης και ακρωτηριασμού των αισθήσεων. Για παράδειγμα, ο όρος της “selfie” δεν υφίσταται πέρα από το πλαίσιο του smartphone και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Οι φωτογραφικές λήψεις τέτοιου είδους καταλύουν την ιεραρχική οργάνωση του χώρου με μοναδικό σκοπό το όφελος του ματιού ενώ τίποτα πλέον δε

μένει αποκάλυπτο. Όπως καταγράφει ο Lovinick (2017) «Στις ενυπάρχουσες «προοπτικές» λήψεις της κάμερας τα «key feature» υπερτονίζονται, ο φωτισμός και το φόντο ελέγχονται, το duckface φαίνεται ως είναι πλέον ξεπερασμένο, οι καθρέπτες είναι φίλοι μας, το θολό είναι μια χαρά, δουλέψτε τις γωνίες σας, ο σχεδόν πνιγηρός αισθησιασμός είναι μπόνους.» (Lovink, 2017, σελ.2).

Τέλος, η θύελλα των social media οδήγησε στην εγκατάλειψη του πραγματικού μέσω της προβολής των εντυπώσεων και των απεικασμάτων του Ιδανικού δημιουργώντας μια συνεχή οφθαλμαπάτη. Η ίδια η μυστηριακή σαγήνη της φωτογραφικής εικόνας έχει χαθεί και όλα μεταφράζονται μέσω μιας υπερρεαλιστικής οικειότητας. Το μοναδικό στοιχείο που έχει παραμείνει ακέραιο είναι η λογιστική (logistics) της εικόνας από το πως λειτουργεί η «οικονομία» των likes, η πολιτική (οικονομία) της άυλης ψηφιακής «χωρητικότητας», από τη «αποκωδικοποίηση» της φωτογραφικής εικόνας έως και τα φίλτρα και τις ψηφιακές «μεταποιήσεις» του εκάστοτε λογισμικού (software).

## 1.2 Το θεατρικό παιχνίδι

«Αυτό το συγκεκριμένο λειτούργημα του θεατρικού παιχνιδιού είναι που δημιουργεί αντιθέσεις ως προς το απτικό. Η επικοινωνία, η σύλληψη ιδεών όπως και η ανταλλαγή απόψεων επιτυγχάνεται μέσα από ιεροτελεστικούς τύπους και σημεία, και αυτό αλαφρώνει την ψυχή.» (Han, 2015, σελ.88)

Στη θεατρική δραματουργία κατέχει πρωταγωνιστικό ρόλο το παιχνίδι των ρόλων με τις μάσκες και τα προσωπεία. Συγκεκριμένα, στο θέατρο η ειλικρινής έκφραση δεν είναι πόζα αλλά θραυσματικές αντανάκλασεις ενός διαφανούς και ειλικρινούς αισθήματος. Για αυτό η δραματουργία απέχει από οποιοδήποτε προσποιητή οικειότητα και δεν επιχειρεί να αποπλανήσει ή να αποπροσανατολίσει, παρά μόνο να καθρεφτίσει τα θεμελιώδη στοιχεία της βιωμένης πραγματικότητας με σκοπό να την επικοινωνήσει, να την παραδειγματίσει, να τη σαρκάσει, να την απομυθοποιήσει και να την αντανάκλασει.

Ο Rousseau παραθέτει το εξής ως προς την καρδιά και την αλήθεια «το θέατρο είναι η τέχνη της παραχάραξης του εαυτού, να φοράς έναν άλλο χαρακτήρα από τον δικό σου, να φαίνεσαι διαφορετικός από αυτό που είσαι, να παθιάζεσαι ψυχραίμα, να λες κάτι άλλο από αυτό που σκέφτεσαι αλλά σαν να σκεφτόσουν αυτό ακριβώς, και τέλος να ξεχνάς την ίδια σου τη θέση προκειμένου να πάρεις τη θέση κάποιου άλλου.» (Baudrillard, 2009, σελ.90)

Έτσι, η θεατρική μάσκα δεν αποτελεί πλέον μάσκα, τα αντικείμενα δεν είναι πλέον αντικείμενα και η τυραννία της οικειότητας ψυχολογικοποιεί και προσωποποιεί τα δρόντα υποκείμενα και το περιβάλλον τους. Οι άνθρωποι δεν εκτιμώνται πλέον από τις πράξεις τους, αλλά από την εικονική τους ταυτοπροσωπία, μέσω του προσωπικού τους άβαταρ και το ρόλο τους. Συστήνεται λοιπόν ένας νέος κόσμος μιας «υπολογιστικής» ταυτότητας και μια νέα συνθήκη ενός δήθεν απελευθερωμένου εαυτού-ρόλου, μέσα σε μια νέα συμπεριφορική ουτοπία-δραματολογική συνθήκη, που διέπεται από νέους κανόνες και μια αλγοριθμική βεβαιότητα. Ακόμη, τη θέση της δημόσιας σφαίρας καταλαμβάνει εξ' ολοκλήρου το πρόσωπο-ρόλος, το οποίο εξωθείται σε υπερβολές και παραισθήσεις και κινείται στα πλαίσια που ορίζονται από το νέο του προσωπείο-ρόλο.

Συμπερασματικά, το θεατρικό παιχνίδι καθίσταται πιο συναρπαστικό από μια παραισθητική πρόσληψη της πραγματικότητας, μέσα στην οποία έχει παραχωρηθεί οικειοθελώς οποιαδήποτε έννοια ταυτότητας. Βέβαια, το θεατρικό παιχνίδι ενέχει έναν συναισθηματισμό που αποτελεί άλλο ένα τέχνασμα, μια δραματουργία που όμως δεν αφορά την αμοιβαία αυτοαποκάλυψη και ταύτιση του δρόντα με το ρόλο, αλλά απλά την ίδια την εμπειρία κατάκτησης του ίδιου του τεχνάσματος.

Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί να παρομοιαστεί και το προσωπείο των social media, όπως αντίστοιχα συμβαίνει και με το θεατρικό παιχνίδι και τον εκάστοτε ρόλο ή τη δραματολογική συνθήκη. Τα προσωπεία, εργαλεία της σκηνικής αποστασιοποίησης και διάυλος μιας σταδιακής αμοιβαίας αυτοαποκάλυψης, έχουν κατακερματιστεί από την αποκρυσταλλωμένη καθαρότητα της ψηφιακής «περσόνας - μορφής» των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Στην κοινωνία της «οικειότητας», οποιοσδήποτε έχει την ευχέρεια και τη δυνατότητα «να εκφραστεί» αλλά επιδερμικά, διαφυλάσσοντας έτσι και την παραμικρή πιθανότητα έκθεσης είτε απογύμνωσης της πραγματικής μορφής του και του πραγματικού εσώτερου εαυτού του.

Ο Richard Sennett (1999) ως προς τις τεχνολογίες παρατηρεί μια ολέθρια εξέλιξη που αποστερεί από τον άνθρωπο τη δυνατότητα «να παίζει με το αίσθημα και να το επενδύει σε εξωτερικές εικόνες του Εγώ» (Sennett, 1999). Είναι σημαντικό να σημειωθεί στη σύγχρονη εποχή, αυτή της εσπευσμένης ψηφιακής επικοινωνίας, ο άλλοτε υγιής τρόπος εξωτερίκευσης των συναισθημάτων μέσω της θεατρικής αναπαράστασης, που αποτελεί παράγοντα της κριτικής σκέψης, έχει αντικατασταθεί από μια «πορνογραφική έκθεση», υπαγορευμένη και καθορισμένη από τους κανόνες των social media και του ψηφιακού κόσμου (Sennett, 1999). Επακόλουθα, μορφοποιείται μια ψυχωσική ανάγκη για αυτοπροβολή και ο χρήστης εμμένει στην ακατάπαυση και παθολογική επαναληπτικότητα της εικόνας.

Συγκεκριμένα, ο Baudrillard (2009) αναφέρει «Απομαγεμένη προσομοίωση: το πορνό - πιο αληθινό και από αληθινό - αυτό είναι το άκρον άωτον του ομοιώματος.» (Baudrillard, 2009, σελ.84). Η πορνογραφική έκθεση λοιπόν, συνιστά μια σύνθεση στοιχείων που δεν περιλαμβάνουν ούτε μύθο, ούτε αφήγηση, ούτε δράση, ούτε σκηνή, ούτε θέατρο. Στην κοινωνία της ψηφιακής διαφάνειας τα αντικείμενα παύουν να είναι φευγαλέα, να μεταβάλλονται και να ρευστοποιούνται. Αντιθέτως, μετατρέπονται σε παγιωμένες, σταθερές και αμετάβλητες φόρμες. Η εφήμερη αυτή πορνογραφία προσδιορίζεται από θραυσματικές υπόνοιες, εκκρίσεις σκέψεων που έχουν και αυτές απομαγευτεί από τη συσσώρευση της επαναληπτικότητας. Όπως αναφέρει ο Μπιουνγκ Τσουλ Χαν στη «Κοινωνία της διαφάνειας» ως προς τον σύγχρονο ορισμό της οικειότητας, «η κοινωνία της οικειότητας, είναι μια ψυχολογικοποιημένη, αποτελεσματικοποιημένη κοινωνία, μιας κοινωνία της εξομολόγησης, της απογύμνωσης και της πορνογραφικής εγγύτητας» (Han, 2015, σελ.86).

Τέλος, ο Λεάνδρος Κυριακόπουλος καταγράφει ότι «για να μπορέσει πλέον να λειτουργήσει αυτή η «λυτρωτική» ταύτισή με τη συλλογικότητα, η τεχνολογική διαμεσολάβηση του υποκειμένου οφείλει να αποκρύπτει τη «κυριολεξία» της εικονικής του παρουσίας, και αυτό επειδή η συμμετοχή στις ψηφιακές πλατφόρμες επιτελείται «επιτυχημένα» όταν το υποκείμενο παρακινείται συναισθηματικά.» (Void Network, Κυριακόπουλος, 2020).

### 1.3 Τα Social Media

«Η «εμβύθισή» στις νέες τεχνολογίες όσο και εάν φαίνεται πως φλερτάρει με τη σταδιακή “ανύψωσή” του υποκειμένου σε ένα οικουμενικό sublime- αυτό της κοσμικής συνείδησης - τόσο υπονοεί σαν τροπικότητα την ταυτόχρονη ενδεχομενικότητα σοβαρών επιπτώσεων της οντολογικής και συναισθηματικής υπόστασης του ατόμου.» (Gray, 2017, σελ.247)

Είναι σημαντικό να αναφερθεί το πόσο δεδομένη έχει καταστεί η ποσοτική αντίληψη των πραγμάτων, που ακόμη και τέχνες όπως η ζωγραφική μετατράπηκαν σε μια ακατάπαυστη περιαιτολογία. Συγκεκριμένα, θα πρέπει να παρατεθεί το παράδειγμα του Instagram που επηρέασε βαθιά την αντίληψη, κάπου σε μια ενδιάμεση κατάσταση αφηρημάδας και παρατήρησης, μεταξύ ενός καμβά και του κινητού, όπου ο χρήστης απομαγνητίζεται και αποχωνώνεται από τη ροή δεδομένων της εφαρμογής και άλλες ζωγραφικές μορφολογικές ασάφειες, υποφέροντας από το hype της ινσταγκραμικής εποχής. Αυτή η ακατάπαυστη χίμαιρα δεδομένων έχει κατακλυστεί από ζωγράφους των οποίων το έργο απέκτησε εν τέλει μια διάτρητη φύση και μια εικόνα υπερκατανάλωσης που δημιουργεί μια υπεργραφική παρόρμηση. Αυτή η συνθήκη, της οποίας το αίτιο δεν έχει ακόμη ταυτοποιηθεί, εξωθεί τους χρήστες στην ακατάπαυστη αναπαραγωγή του οτιδήποτε είναι φαινομενολογικά αισθητικά θελκτικό.

Δυστυχώς, η αισθητική δίχως αφήγηση έχει πρακτική εφαρμογή μονάχα στη διαφήμιση. Έτσι, μέσω της εγκαθίδρυσης των ψηφιακών μέσων η αισθητική άρχισε να εμπίπτει σε έναν σταδιακό κατακερματισμό της αυθεντικότητας, με σκοπό την επικαιροποίηση της από ένα αόρατο κοινό, αυτό της ψηφιακής ινσταγκραμικής πλατφόρμας. Σύμφωνα με τον Tolentino «Πολύ αργότερα ήταν που συνειδητοποίησα πως αυτή η καπιταλιστική αδηφαγία της εικόνας ήταν που με οδήγησε στη σταδιακή μου απόσχιση από το μέσο. Το Facebook έγινε πληκτικό, τετριμμένο σχεδόν εξαντλητικό. Το Instagram ήταν φαινομενικά καλύτερο, έως ότου αποκαλύφθηκε πως η υποκείμενη ουσία του είχε να κάνει με το τρίπτυχο “ευτυχίας, δημοτικότητας και επιτυχίας.» (Tolentino, 2019, σελ.12)

Η καθιέρωση της σύγχρονης ψηφιακής ζωής εγκαθίδρυσε πλατφόρμες οι οποίες υποθετικά δημιουργήθηκαν με σκοπό την εξάλειψη της κοινωνικής απόστασης,

αποκαλύπτοντας εν τέλει ότι προκάλεσαν μια βαθιά μαζική αποξένωση. Όπως αναφέρει και ο McLuhan «Η αρχιτεκτονική των κοινωνικών μέσων προϋποθέτει και, κατά ένα μεγάλο μέρος, προΐδεάζει και προδιαθέτει την καθημερινή ενασχόληση του ατόμου με την εικονική του προβολή. Αυτή η ενασχόληση σημαίνει τη σωματική επένδυση στις γραμμές εντολών και τους μηχανισμούς κοινωνικής επαφής της κάθε πλατφόρμας ώστε το υποκείμενο να συμμετέχει με επαγγελματικές ή άλλες βιογραφίες, προσωπικά νέα, βιωματικές δημοσιεύσεις, συγκινητικά συμβάντα, καθημερινές ειδήσεις ή/και πολιτικές παρεμβάσεις. Σε περιπτώσεις που τα κοινωνικά μέσα διαμεσολαβούν την προώθηση ενός συγκεκριμένου οικονομικού ή αισθηματικού στόχου (όπως, π.χ., τα Academia, Uber και Tinder), το άτομο έρχεται ακόμη πιο έντονα αντιμέτωπο με τη διασύνδεση της αίσθησης του εαυτού του με τη «επιτυχημένη» εκδραμάτιση της εικονικής του παρουσίας. Σε αυτήν ακριβώς τη «απόσταση» μεταξύ του προσώπου και του άβαταρ (avatar) του έγκειται ο προβληματισμός για την αυτονομία του συναισθήματος.» (Void Network, Κυριακόπουλος, 2020, σελ.9-15)

Τέλος, ο Baudrillard καταγράφει «Το δυστυχέστερο (είτε απλώς αξιοπρόσεκτο) όλων βέβαια είναι η συνειδητή επιλογή της άγνοιας. Ενώ πλέον τα social media έχουν αδιαμφισβήτητα υποταχθεί στον βωμό του καπιταλισμού, εμείς - ευθαρσώς - συνεχίζουμε να επικροτούμε τις “ασπόνδυλες” εντροπίες της αρχιτεκτονικής των κοινωνικών μέσων. Απαστράπτουσα προβάλλει η ανάγκη μιας “αυτο-αναγόρευσης” που επικαλείται ακούραστα τη διατήρηση της ψευδαισθητικής φύσης της ψηφιακής μας ταυτότητας. Δεν υπάρχει ούτε φύση ούτε τοπίο ούτε ουρανός ούτε γραμμή φυγής ούτε φυσικό φως μέσα στην οφθαλμαπάτη. Ούτε όμως και πρόσωπο, ψυχολογία, ιστορικότητα. Τα πάντα εντός της ψηφιακής κοσμογονίας είναι *τεχνουργήματα*, το κάθετο φόντο ανυψώνει σε καθαρά σημεία αντικείμενα αποκομμένα από το περιβάλλον αναφοράς τους.» (Baudrillard, 2009, σελ.85)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### 2.1 Το «Τρίπτυχο» του Bosch (Bosch, 1490-1510)

«Τι είναι αυτά τα πράγματά που κοιτάζετε με τα έκπληκτα μάτια σας και το κάτωχρο πρόσωπο σας; Μοιάζουν με φαντάσματα των νεκρών, οπτασίες του ερέβους που πετούν μπροστά σας.» (Syrelli, 2006, σελ.52)

Bosch, 1490-151, Βλέπε εικόνα 1. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “έργα τέχνης”.

Η τέχνη του Hieronymus Bosch χαρακτηρίζεται από έναν δυισμό. Τα έργα του έχουν την ικανότητα να αντιπαραθέτουν μέσα σε μια μοναδική σύνθεση ένα πλήθος συμβολισμών. Η σύλληψη τους αποδίδεται στη μοναδικότητα της τεχνοτροπίας του, μέσω της οποίας αποδίδει με ευχέρεια μια ισορροπία μεταξύ βάθους πεδίου και επιπεδότητας, καθώς και τον επιτυχημένο συγκερασμό λεπτομερών στοιχείων με πιο πρόχειρες μορφοπλαστικές αποδόσεις. Ίσως, μια από τις πιο ενδιαφέρουσες πτυχές δυαδικότητας του Bosch να είναι ο συνδυασμός αναδρομής και νεωτερικότητας, όπου συνδέει τα έργα του με την πρώιμη «εϊκονιανική» τέχνη. Είναι αξιοσημείωτη η αναφορά στους καλλιτέχνες Jan Van Eyck και Bruegel από τους οποίους ο Bosch εμπνεύστηκε πολλά από τα έργα του (Lynn, 2000).

Επιπλέον, ολόκληρη η καλλιτεχνική παράγωγή του Bosch, που αποτελείται από περίπου 70 πίνακες, επικεντρώνεται σε ποικίλα βασικά θέματά (Syrelli, 2006). Ο κύριος πρωταγωνιστής είναι η ανθρωπότητα η οποία απεικονίζεται γλαφυρά, καθώς ταξιδεύει θλιβερά μέσα από τον πειρασμό, τη διαφθορά και την αμαρτία. Μέσα από τις πολυάριθμες απεικονίσεις της δευτέρας παρουσίας και της κόλασης δίνεται ιδιαίτερη έμφασή στην αναπόφευκτη μοίρα των αμέτρητων ψυχών, που είναι καταδικασμένες σε αιωνία βασανιστήρια. Παρόλα αυτά, η σταθερή διάθεσή απαισιοδοξίας του καλλιτέχνη αναιρείται περιστασιακά, επιτρέποντας να εμφανιστεί μια σπίθα σωτήριας. Σε αυτό το σημείο καθίσταται σημαντικό να αναφερθούν μερικά έργα του καλλιτέχνη, όπως οι πίνακες «Το Τρίπτυχο των Εριμητών» (Bosch, 1495-1505), τα επεισόδιά που σχετίζονται με τα πάθη και τη θυσία του Χριστού στο έργο «Πορεία προς τον Γολγοθά» (Bosch, 1490-1510), καθώς και τα έργα που απαθανατίζουν τους

βίους διάφορων Αγίων (Bosch, 1490-1500), τα οποία συνολικά παρουσιάζονται από τον Bosch ως μοναδικοί τρόποι διαφυγής από το κακό που εμποτίζει κάθε πτυχή της ζωής. Μονό αν το κοσμοβριθές και φαντασμαγορικό σύμπαν του Bosch, με τις άπειρες αινιγματικές φόρμες, παρατηρηθεί υπό αυτό το πρίσμα μπορεί να προσληφθεί εννοιολογικά και ουσιαστικά.

Ο τρόπος με τον οποίο ο Bosch αντλεί από παλαιότερες παραδόσεις, ενώ αναπτύσσει ριζικά νέες είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακός όσον αφορά τον χειρισμό των έργων του, που ακολουθούν τη μορφή του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510). Κατά τα τέλη του δέκατου τέταρτου και αρχές δέκατου πέμπτου αιώνα, όπου το «Τρίπτυχο» (Bosch, 1490-1510) ήταν από τα πιο διαδεδομένα είδη της Ολλανδικής ζωγραφικής, το έργο είχε προσδώσει τη λειτουργικότητα του, σε τρία βασικά χαρακτηριστικά. Αρχικά, ήταν επικεντρωμένο σε θρησκευτικά θέματα και ως εκ τούτου έφερε μια ιερότητα που άρμοζε λειτουργικά στα πλαίσια της εκκλησίας (Lynn, 2000). Δεύτερον, ήταν ιεραρχικά δομημένο με τέτοιο τρόπο ώστε το εξωτερικό περιεχόμενο να είναι μικρότερης σημασίας από το εσωτερικό (Lynn, 2000). Επίσης, ο κεντρικός άξονας του έργου τοποθετείται κεντρικά και οι δευτερεύοντες σημασίας σκηνές, στις πτέρυγες της σύνθεσης (Lynn, 2000). Τέλος, η κατασκευαστική συνοχή του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510), έφερε έναν συμπληρωματικό χαρακτήρα, που αποτελούταν από τρεις μονάδες, το κεντρικό πάνελ και τις δύο πτέρυγες, που ενώνονται με σκοπό να σχηματίσουν το γενικό σύνολο (Lynn, 2000).

Στις αρχές του δέκατου έκτου αιώνα, ο Hieronymus Bosch δημιούργησε ένα από τα πιο αινιγματικά έργα της μεταβατικής περιόδου που προηγήθηκε της νεωτερικότητας. Συγκεκριμένα, το δεύτερο μέρος του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510, «Ο Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) είναι ως επί το πλείστον από τα πιο δημοφιλή έργα του λόγω της μορφολογικής απροσδιοριστίας του, σε σχέση με το εκάστοτε εικαστικό πρότυπο της εποχής. Άξιο αναφοράς είναι το γεγονός πως κανένα ιστορικό, είτε κοινωνικό πλαίσιο δεν έχει καταφέρει να καλύψει πλήρως τον λόγο δημιουργίας του έργου, καθώς οι αναφορές είναι ελλιπείς και ανύπαρκτες (Koldeweij, Vermet, 2001). Τα μοναδικά έγγραφα αναφοράς σε πλαίσια ιστορικής τεκμηρίωσης όσον αφορά τον Bosch, αφορούν χρηματικές συναλλαγές εκ των οποίων λίγα στοιχεία μπορούν να ειπωθούν για τον ίδιο (Koldeweij, Vermet, 2001). Καθώς ελάχιστες αποκαλύψεις μπόρεσαν να εξαχθούν, η ενδελεχής ανάλυση του έργου του καθίσταται εξαιρετικά δύσκολη (Koldeweij, Vermet, 2001).

**Bosch, 1490-1500** Βλέπε εικόνα 2. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “έργα τέχνης”

Οι κριτικοί του εικοστού αιώνα προσπάθησαν να ερμηνεύσουν τον αινιγματικό κόσμο του Bosch με όρους των ψυχαναλυτικών θεωριών του Freud (Syrelli, 2006) ο οποίος αναφέρει ότι «έτσι, μονό μέσω της απελευθέρωσης των δυνάμεων του ασυνείδητου θα ήταν δυνατό να αναπαραχθούν αυτά τα εφιαλτικά οράματα που απεικονίστηκαν πριν 5 αιώνες. Το φανταστικό, φασματικό σύμπαν της δημιουργικής ικανότητας του Bosch μπορεί να συγκριθεί αποτελεσματικά με τις συνέπειες του αυτοματισμού που περιέγραψε ο André Breton στο πρώτο σουρεαλιστικό μανιφέστο (1924).» (Syrelli, 2006, σελ.51). Ο ίδιος ο Breton (Syrelli, 2006), περιέγραψε τον Bosch ως «ολοκληρωμένο οραματιστή» και του απέδωσε τον ρόλο ενός ιστορικού προτύπου. Συγκεκριμένα, γράφεται ότι «Η απεριόριστη ποίηση της φαντασίας του έγινε πρόδρομος «των ζωγράφων του ασυνείδητου», επιπλέον η ιδιαίτερη αδυναμία του Bosch στην αλχημεία, αποτέλεσε αντίστοιχα τη γέφυρα που τον συνέδεσε με τους αντιπροσώπους της τελευταίας περιόδου της avant-garde.» (Syrelli, 2006, σελ.52).

### 2.1.2 Ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022)

«Ο κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022), έχει δομηθεί ως τρίπτυχο κατά τη χριστιανική παράδοση και περιλαμβάνει τρία πάνελ, εκ των οποίων τα δύο εξωτερικά αναδιπλώνονται προς τα μέσα με σκοπό να εμφανίσουν μια σχεδόν μονοκεντρική απεικόνισή της βιβλικής Δημιουργίας.

Στον «Κήπο των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022), εντοπίζεται μια καμπυλωτή προσέγγιση ως προς την κλίση του εδάφους, η οποία αγκαλιάζει κατά το ήμισυ την ατμόσφαιρα του εδάφους. Η βλάστηση είναι αραιή και ο «ατελής» κόσμος κατοικείται από απροσδιόριστα πλασμένες οργανικές μορφές, λόφους και αρχιτεκτονικά προπλάσματα. Μεγάλο μέρος του αριστερού και μεσαίου πάνελ, απεικονίζει μια πληθωρική κατάφυτη βλάστηση. Το αριστερό σκέλος του τρίπτυχου, αυτό που αναπαριστά το «Παράδεισο» ή τον «Κήπο της Εδέμ» (Bosing, 2022), επικεντρώνεται συμβολικά γύρω από την έννοια της ζωής, με τον Αδάμ και την Εύα να ενώνονται με τον Ιησού σε πρώτο πλάνο. Τα πλάσματα τα οποία περιβάλλουν τη συγκεκριμένη σκηνή, έχουν μια ιδιαίτερη μορφολογία και συνάμα εκφέρουν μια συνολική «αθωότητα».

Ο δεύτερος πίνακας απεικονίζει, έναν εξαιρετικά πολύπλοκο, λεπτομερή και πυκνοκατοικημένο «Κήπο της Εδέμ» (Bosing, 2022), στον οποίο κυριαρχεί έντονα το στοιχείο της ερωτοτροπίας, όπου η φύση- ενέργεια συνδιαλέγεται με σουρεαλιστικές, χιμαιρικές μεταμορφώσεις. Τέλος, το δεξιότερο πάνελ απεικονίζει τη «Κόλαση» (Bosing, 2022), η οποία χαρακτηρίζεται από έναν υπερκορεσμό μεταφυσικών συνεπειών σε μια γη χωρίς φυλλώματα και με μια φλεγόμενη πόλη που καταγράφεται στον ορίζοντα. Αυτό το τελευταίο πάνελ της αναπαράστασης της «Κόλασης» (Bosing, 2022) απειλεί να ξεπεράσει τον σουρεαλισμό των προηγούμενων.

Ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) δεν κάνει μόνο νέα βήματα στην εκκοσμίκευση του κόσμου του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510), αλλά φέρει μια ιδιαίτερη καινοτομία με το να αναπροσαρμόσει τη μορφολογική ιεραρχία του έργου, με την επαύξηση της βαρύτητας του εξωτερικού χώρου του. Η τεχνική με την οποία έχει επιλέξει να διακοσμήσει τον «κόσμο» στα grisaille <sup>1</sup>, εξωτερικά ταμπλό, είναι η πιο μνημειώδης και επιβλητική από όλες τις όψεις του Bosch. Στην προκείμενη, το εξώτερο ταμπλό επεκτείνεται σε ένα στρόγγυλο ή ματ, το οποίο εκτείνεται σε μια ενιαία σύνθεση και στους δύο πίνακες. Ο Bosch εκμεταλλευόμενος την πολυμορφικότητα του στρόγγυλου σχήματος δημιουργεί ένα εξαιρετικά διαφορούμενο παιχνίδι ως προς τη σύνθεση, μεταξύ ενότητας και διαίρεσης.

Με την ενοποίησή του στοιχείου της σφαίρας στον «Κήπο της Εδέμ» (Bosing, 2022) και στον «Κήπο των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022), ο Bosch καταφέρνει να δημιουργήσει μια αντίθεση μεταξύ των δύο πλευρών, ρίχνοντας την τονικότητα των χρωμάτων, με σκοπό να απλουστεύσει τη σύνθεση του «Κήπου της Εδέμ» (Bosing, 2022) μετατοπίζοντας έτσι το κέντρο βάρους και δίνοντας έμφαση στις κεντρικές μορφές του Αδάμ και της Εύας, ενώ ουσιαστικά ο «Κήπος της Εδέμ» (Bosing, 2022) και ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) παραμένει πρακτικά ο ίδιος πίνακας. Ακόμη, ο «Κήπος της Εδέμ» (Bosing, 2022) έχει δέντρα και καρπούς που βρίσκονται σε περίοδο καρποφορίας, με αυτό τον τρόπο ο Bosch σκιαγραφεί την αλληλουχία της εξέλιξης και συνάμα μια πρόοδο στα στάδια της εξέλιξης και της δημιουργίας, από τη «Κόλαση» (Bosing, 2022) προς τα εξωτερικά grisaille. Επιπλέον, παρατηρείται μια συσχέτιση με την εξέλιξη του χρόνου που υποδηλώνεται

---

<sup>1</sup> This aspect of grisaille was used particularly by the 15th-century Flemish painters (as in the outer wings of the van Eycks' Ghent Altarpiece) and in the late 18th century to imitate classical sculpture in wall and ceiling decoration. (grisaille [painting], 2016)

στο άλλο έργο του Bosch, «Anthony Triptych» (Syrelli, 2006) με τις σκηνές των Παθών του εξωτερικού χώρου του έργου.

Στον «Κήπο των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022), όπως και στα άλλα τρίπτυχα του, ο Bosch εργάστηκε ταυτόχρονα πάνω σε στοιχεία πλουραλισμού αλλά και μινιμαλισμού με σκοπό την εμβάθυνση των οπτικών και θεματικών δυνατοτήτων του τριπτύχου. Ο Κήπος (Bosing, 2022) επιτυγχάνει να δημιουργήσει συνδέσεις μεταξύ του εξωτερικού και του εσωτερικού σκελετού του έργου, που είναι συνάμα ελκυστικές τόσο φορμαλιστικά όσο και εικονογραφικά. Μια ακόμη σύνδεση που σφυρηλατείται σε αυτό το έργο είναι η αλληλουχία μεταξύ της «συσκότισης» στη «Κόλαση» (Bosing, 2022) και της εξωτερικής σύνθεσης με τη «Κόλαση» (Bosing, 2022) στο εσωτερικό. Ακόμη, παρόμοιες αλληλουχίες που παρατηρούνται είναι αυτές μεταξύ του πάνελ της «Κόλασης» (Bosing, 2022) με αυτό του «Κήπου της Εδέμ» (Bosing, 2022) των οποίων η ποιοτική αντίθεση καταλήγει να διαμορφώνει έναν λογικό συνυφασμό. Με την επαναλαμβανόμενη τοποθέτηση χωρικών και ορισμένων μορφοπλαστικών μοτίβων, τα δυο πλαϊνά πάνελ, η «Κόλαση» (Bosing, 2022) και ο «Κήπος της Εδέμ» (Bosing, 2022), τα οποία φωτίζονται αντιθετικά, έρχονται να ισορροπήσουν το τρίπτυχο αλληλοσυμπληρωματικά, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο τη συνθετική του σύλληψη.

Καταληκτικά, ο Bosch στον «Κήπο των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) κατάφερε να επαναπροσδιορίσει τις δυνατότητες του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510). Διεύρυνε το θεματικό του πεδίο με σκοπό να συμπεριλάβει θεματικές απεικονίσεις όπως αυτές της ανθρώπινης σεξουαλικότητας που προηγουμένως είχαν αποκλειστεί. Καθιέρωσε μέσα στο «Τρίπτυχο» (Bosch, 1490-1510), διαφορετικές «ζώνες» με την κάθε μια να ενέχει τη δική της σπουδαιότητα και συνάμα εκμεταλλεύτηκε τις δυνατότητες κάθε ενότητας και διαίρεσης του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510) για να επιτύχει νέα επίπεδα θεματικής πολυπλοκότητας. Τέλος, συνδύασε τους εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους του κάθε μέρους του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510) με έναν πρωτοφανή τρόπο σε σχέση με την έως τότε καθιερωμένη παραγωγή της εκκλησιαστικής ζωγραφικής του δέκατου πέμπτου και δέκατου έκτου αιώνα.

Ως εκ τούτου, ο Bosch κατάφερε να μετατρέψει ένα παραδοσιακό «μορφότυπο», του οποίου η τυπολογία ήταν στα πρόθυρα της εξαφάνισης, σε μια νέα δομή η οποία μέσω του συγκερασμού μορφολογικών και εικονογραφικών στοιχείων, ύφαινε έναν πολύπλοκο ιστό νοημάτων, που όμοιος του δεν είχε επιτευχθεί σε μορφή πίνακα. Η προσέγγιση του Bosch στο «Τρίπτυχο» (Bosch, 1490-1510), είναι εξίσου μοναδική με την προσέγγισή του στην ίδια την

εικονογραφία. Ορισμένοι μελετητές έχουν υποστηρίξει ότι η ξεχωριστή εικονογραφία του Bosch ήταν αποτέλεσμα της μετακίνησης στοιχείων και μοτίβων που προηγουμένως είχαν παραπεμφθεί και «παραγκωνιστεί» από τον χειρόγραφου διακόσμου (Camille, 1992). Ο Camille (1992) αναφέρει ότι μέσω του σημειολογικού εμπλουτισμού, αλλά και της πρωτότυπης κατασκευής των πάνελ ο Bosch καθορίζεται ως καλλιτέχνης που κατάφερε να μετατοπίσει τις πολιτιστικές ιεραρχίες.

## 2.2 To “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age”

Η κρίση της σημερινής εποχής δεν είναι η επιτάχυνση, αλλά η χρονική διασπορά και η χρονική εξάρθρωση... Έτσι ο χρόνος γίνεται αθροιστικός και κενώνεται από κάθε αφηγηματικότητα... Τα άτομα δεν αποπνέουν άρωμα...

Το έργο “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age” είναι μια τρισδιάστατη αναδιατύπωση του «Τρίπτυχου» του Bosch (1490-1510), ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022). Μέσω του χωρικού και μορφολογικού επαναπροσδιορισμού των αναγεννησιακών εικόνων του εν λόγω πίνακα, προσδίδω ερωτήματα και σχολιάζω τη σχέση τεχνολογίας και υποκειμένου. Συγκεκριμένα, το έργο μου απασχολεί θέματα από την ψυχαναλυτική σκοπιά, ως προς τη μεταβολή της ανθρώπινης εμπάθειας, των διαπροσωπικών σχέσεων και την έννοια της ταυτότητας με εμβάθυνση στη λειτουργία της εικόνας σε σχέση με την πολυμορφικότητα της ψηφιακής συνθήκης. Σε μια προσπάθεια ανάδειξης του «μωσαϊκού» της ανθρώπινης συνδεσιμότητας στην εποχή του αλγορίθμου, το “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age” στοχεύει σε μια ανασύνθεση μεταξύ της ήδη υπάρχουσας οργανικής φύσης και τον συμβολισμό του αρχικού «Τρίπτυχου» του Bosch (1490-1510) σε σχέση με την εφήμερη φύση των pixel του κυβερνοχώρου. Σε μια προσπάθεια αναδιατύπωσης και διερώτησης, ως προς το ποιος είναι ο πιο εγγύς τρόπος αποτύπωσης της συναισθηματικής ακαμψίας της ψηφιακής εποχής και ποία είναι τα στοιχεία εκείνα που οφείλει να προσεγγίσει μια εικόνα, με σκοπό να αναδείξει κάτι παραπάνω από μια απλή

αντανάκλαση της πραγματικότητας, αποφάσισα να επανεξετάσω και να επανασχεδιάσω το τρίπτυχο του Bosch.

Στο παρόν έργο, ο τίτλος “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age” υποδεικνύει μια πρόδηλη ανάγκη εξερεύνησης του συγκερασμού της ψηφιακής και της καλλιτεχνικής σφαίρας. Ο όρος “Pixels” υπονοεί την ψηφιακή αναπαράσταση των εικόνων, υπονοώντας το ρόλο της τεχνολογίας στη διαμόρφωση της σύγχρονης ταυτότητας και περαιτέρω προοικονομεί τον τρόπο με τον οποίο τα pixels, ως δομικά στοιχεία των ψηφιακών εικόνων, συμβάλλουν στην κατασκευή και την αντίληψη των προσωπικών και συλλογικών ταυτοτήτων στον σύγχρονο, ψηφιοποιημένο κόσμο.

Η συμπερίληψη των “Perspectives”, δηλαδή προοπτικών, υποδηλώνει μια πολύπλευρη εξέταση του επιλεγμένου θέματος. Η σύνδεση αυτής της εξερεύνησης με την τρισδιάστατη αναπαράσταση του «Κήπου των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) του Bosch εκφράζει μια ψηφιακή επανερμηνεία του εν λόγω έργου τέχνης, προσπαθώντας να επανεξετάσει τις οπτικές προσλήψεις του έργου υπό ένα νέο πρίσμα. Συνάμα, η ορολογία του “Perspective” περιλαμβάνει την επανασχεδίαση του κήπου και των πλασμάτων του σε ψηφιακό πλαίσιο, αξιοποιώντας τις τρισδιάστατες δυνατότητες του μέσου.

Επιπλέον, το “Unraveling Connection” προσκαλεί σε μια διερεύνηση της διασύνδεσης των ατόμων και των κοινοτήτων στην ψηφιακή εποχή, διερευνώντας πώς το ψηφιακό μέσο επηρεάζει την αντίληψή μας για τις συνδέσεις και τις σχέσεις. Λαμβάνοντας υπόψη τον πλούσιο συμβολισμό του Bosch, η ανάλυση μπορεί να εμβαθύνει στον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακή παρουσίαση του συμβολισμού σε ένα τρισδιάστατο έργο, συμβάλλει στην αφήγηση της ταυτότητας και της σύνδεσης στο σύγχρονο πλαίσιο.

Τέλος, η ψηφιακή εστίαση εγείρει ερωτήματα σχετικά με την αλληλεπίδραση του χρήστη με το τρισδιάστατο έργο, τονίζοντας τη δυνατότητα για μια δυναμική και συμμετοχική εμπειρία που αντανάκλα τη «δια-συνδεδεμένη»<sup>2</sup> φύση του σύγχρονου κόσμου. Συνδυάζοντας στοιχεία της ψηφιακής εποχής με κλασικά θέματα, η παρούσα εργασία στοχεύει στο να προσφέρει μια διερεύνηση που προκαλεί σκέψεις για την αλληλεπίδραση μεταξύ της παραδοσιακής τέχνης και της σύγχρονης τεχνολογίας.

<sup>2</sup> δια (< διαδίκτυο) συνδεδεμένη, γλωσσοπαίγνιο.

Βλέπε εικόνα 1. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “clip art”, Legion, 2017, still from Chapter 1, A dream/flashback of our hero David.

«Ο κόσμος για τον οποίο γινόμαστε συχνά νοσταλγικοί μοιάζει συχνά να είναι “οριστικά ανέφικτος”. Η νοσταλγία είναι οριστική σε αντιδιαστολή με τη διαρκώς επεκτεινόμενη απροσδιοριστία του σύμπαντος, ως τον απόλυτο μετα - χώρο.» (Seymour, 2023)

Μέσα σε μια εποχή, της οποίας το «είναι» υφάινεται μέσω της αδιάλειπτης επαναληπτικότητας της τεχνολογίας, λογικό είναι οι ταυτότητές των ατόμων να ακροβατούν σε λεπτά νήματα, σε σημεία στίξης του αχανές κυβερνοχώρου, τα πάνελ των ειδήσεων ακατάπαυστα, παραπλανητικά, πομπώδη. Οι εικόνες εκστατικές, άναρχες, επεξεργασμένες, άοσμες. Οι λέξεις επαναλαμβανόμενες, οι αφηγήσεις κοινότυπες, τα επίθετα απροσδιόριστα, τα νοήματα αινιγματικά. Οι εικόνες των κοινωνικών μέσων, ομοιώματα χωρίς προοπτική, σχηματικές οφθαλμαπάτες που αυτοπροβάλλονται και αναπαράγονται ως «καθαρές εντυπώσεις», μιας ειρωνικής διατύπωσης της πραγματικότητας.

Όπως και στον αχανή κόσμο της ψηφιακής τεχνολογίας, έτσι και στην περίπτωση της οφθαλμαπάτης ζητούμενο είναι να επιτευχθεί μια κατάσταση σύγχυσης είτε μερικής ταύτισης με το πραγματικό, να παραχθεί ένα ομοίωμα του πραγματικά αληθινού, το οποίο θα έχει τη συνείδηση να εγκλωβωθεί στα ανθρωπινά παιχνίδια και τεχνάσματα, με απώτερο σκοπό να οδηγήσει την ίδια την πραγματικότητα στην ιλιγγιώδη καταβαράθρωση της. Σε αυτήν την απροσδόκητη διαδρομή, τα σύνορα του πιθανού διαστέλλονται, και η πραγματικότητα μετατρέπεται σε ένα παιχνίδι απρόσμενων εναλλαγών.

Στην κοινωνία της διαφάνειας και της πληροφορίας ή αλλιώς στην αρχιτεκτονική των ψηφιακών ψευδαισθήσεων, τα αντικείμενα μοιάζουν υπερβολικά σε με αυτό που είναι, αλλά μέσω μιας αλληγορικής ομοιότητας, μέσω του διαγώνιου φωτός, αυτό της ειρωνικά προσδοσμένης πραγματικότητας (Baudrillard, 2009). Σε αυτήν την ψηφιακή σκηνή, η πληροφορία προβάλλεται με τρόπο που δημιουργεί υπερβολικές εντυπώσεις και τα αντικείμενα φαίνεται πως υπερβαίνουν την πραγματική τους φύση. Ωστόσο, μέσα από το πρίσμα μιας συμβολικής αναπαράστασης, μέσω του διαγώνιου φωτός, αυτή η υπερβολή αποκτά μια ειρωνική διάσταση, αποκαλύπτοντας την αντιφατική φύση της ψηφιακής επικοινωνίας και της εικονικής πραγματικότητας (Baudrillard, 2009).

Στην προκείμενη χρειάζεται να αποτυπωθούν οι λόγοι για τους οποίους επέλεξα την εικαστική αναδιατύπωση του «Τρίπτυχου» του Bosch (1490-1510), τον «Κήπο των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022). Πριν από δύο χρόνια, υπήρξαμε παρόντες σε ένα πρωτοφανές επιδημιολογικό συμβάν. Πέραν της υπερρεαλιστικής φύσης της πανδημίας και της αναμενόμενης φθοράς που επήλθε, βρεθήκαμε πρωτίστως αντιμέτωποι με εμάς. Είτε συνειδητά είτε ασυνείδητα, η ίδια η τροπικότητα του εν λόγω συμβάντος μας υπενθύμισε την έννοια της σχετικότητας του χωροχρόνου και την ανάγκη ενός επαναπροσδιορισμού. Η δημιουργία αυτής της γενικής αίσθησης ρευστότητας, ως προς την αντίληψη της καθημερινότητάς, μας έφερε αντιμέτωπους με ένα πρωτοφανές συμβάν, αυτό της κοινωνικής απόστασης.

Κατά τη διάρκεια του “social distancing”, όπου η ανάγκη διαφυγής από την πραγματικότητα ήταν αναλλοίωτη, όντας πιστή οπαδός του κινήματος του τηλεοπτικού “escapism”, ανέλυσα τον κόσμο του χαρακτήρα του “David Haller” (Legion, 2017). Πιο συγκεκριμένα, τον δημιουργό της τηλεοπτικής σειράς “Legion” (2017) της Marvel, του Noah Hawley (2017). Ο Hawley (2017) επιτυγχάνει, να υπερβεί τους τετριμμένους τρόπους σύλληψης του «μονοπόλιου ψυχαγωγίας», των υπερηρώων της Marvel, πλάθοντας τον Haller (Legion, 2017) ως αντήρωα, του οποίου η ψυχολογική διαταραχή DID, διασχιστική διαταραχή ταυτότητας ή διαταραχή πολλαπλής προσωπικότητας (‘dissociative identity disorder’, 2024), ένα είδος τηλεπαθητικής υπερδύναμης, δημιουργεί μια sekans<sup>3</sup> «ατέρμονης οπτικής οφθαλμαπάτης». Ο Haller (Legion, 2017) ακροβατεί μεταξύ πραγματικού και αυταπάτης και παίρνει ατελέσφορες αποφάσεις, ερωτεύεται.

Η πρώτη σκηνή εκτυλίσσεται με εκείνον εγκλωβισμένο σε ένα δωμάτιο, μέσα σε ένα άλλο δωμάτιο με μια πισίνα, μέσα σε ένα άσυλο. Το μέσα με το έξω προτάσσεται ως κύριο διακύβευμα του Hawley (2017), που μας βυθίζει επιτυχώς σε ένα καλειδοσκόπιο σουρεαλισμού και ψυχεδέλειας. Διάλογοι όπως “-Why is it blue, -Why is it blue? -It’s always blue.-It’s not even real” (Legion, 2017, s01, e02, 00:11:00), συχνής επαναληπτικότητας, δένουν αρμονικά με τραγούδια όπως το “She is a Rainbow” (Rolling Stones, 1967) και εκεί που θαρούσες είχες βρει σημείο ταύτισης με τον πρωταγωνιστή, αυτός διασπάται θραυσματικά σε 10 διαφορετικούς “Halley’s” (Legion, 2017) και προσπαθεί ευθαρσώς να πείσει τον εαυτό

---

<sup>3</sup> Μια σκηνή ή συνήθως μια σειρά από σκηνές σε κινηματογραφικό ή τηλεοπτικό έργο που εισάγουν μια θεματική ενότητα (σεκάνς, 2023)

του και τον θεατή πως δεν είναι “delusional”. Και τι τραγική η φύση του υπερήρωα, που προσπαθεί να απεμπλακεί από τη σκιά του “Shadow King (Amahl Farouk)” (Legion, 2017) και αποδεικνύεται δέσμιος της εικόνας του, ανίκανος να αγαπήσει.

Μέσω αυτής της αφηγηματικής δομής του Noah Hawley (2017), όπου ακολουθεί μια μη γραμμική αφήγηση, ένα σημείο το οποίο με καθήλωσε και κατάφερε να με απασχολήσει και επηρεάσει ως προς το δημιουργικά είναι αυτό της οπτικής αναδιατύπωσης, της αλληγορίας του Πλατωνικού σπηλαίου (Eyer, 2016). Ο Hawley (2017), σε μια προσπάθεια εμβάθυνσης της κατακερματισμένης πραγματικότητας του πρωταγωνιστή David Haller (Legion, 2017), δημιούργησε ορισμένες μινιμαλιστικά δοσμένες παραθέσεις, των οποίων η εικονοποιία αντισταθμίζει τα στρώματα πολυπλοκότητας που έφερε το υπόλοιπο έργο.

Η χρωματική, όσο και σκηνογραφική επίστρωσή της σειράς ήταν δυνητικά το σχόλιο που αναζητούσα ώστε να μπορώ να αρθρώσω την ευμετάβλητη φύση της καθημερινότητας που βιώθηκε παγκοσμίως την τελευταία διετία, καθώς οι καθαρές παραβολές μύθων που είχε προσεκτικά επιλέξει αλληλεπιδρούσαν κριτικά με τον γεμάτο συναισθηματικές υπεκφυγές εαυτό μου. Το πλατωνικό σπήλαιο του Hawley (2017), στεκούμενο αφοριστικά ως προς την τετριμμένη ψηφιοποίηση του σήμερα, αποτέλεσε ένα βασικό παραδειγματισμό, του πως η αφήγηση σε συνδυασμό με την οπτική παράθεση μπορούν και έχουν την ικανότητα να ξεπεράσουν τα «παραδοσιακά όρια».

Ο τρόπος με τον οποίο αξιοποιήθηκε το οπτικό μέσο στο “Legion” (Hawley, 2017) κατάφερε να «απηγήσει» επιτυχώς τον τρόπο με τον οποίο καταναλώνουμε και ερμηνεύουμε το περιεχόμενο σε μια εποχή κορεσμένη από εικόνες. Σαν επιτυχής αντικατοπτρισμός του ίδιου του βιώματος έμελλε να με οδηγήσει στην αναζήτηση της φόρμας, ικανή να εξερευνήσει την κατακερματισμένη φύση και τον αποπροσανατολισμένο χαρακτήρα της ψηφιακής ζωής, όπου τα πλαίσια μεταξύ αντίληψης και πραγματικότητας έχουν θολώσει.

**Βλέπε εικόνα 1. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “clip art”**

**Legion, 2017, Still from Chapter 7 of Season 1, David tries to find a way out of his predicament**

Όπως και στη σειρά “Legion” (Hawley, 2017), όπου τα όρια της πραγματικότητας είναι συγκεχυμένα και η έννοια της πραγματικότητας μετατρέπεται σε έναν καμβά χάους και

δημιουργικότητας, έτσι και το τρίπτυχο του Bosch ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) προσφέρει ένα εικαστικό- ιστορικό ισοδύναμο, παρουσιάζοντας παραλληληματικούς κόσμους που βρίθουν συμβολικών μοτίβων και αινιγματικών χαρακτήρων. Αυτή η αντιπαράθεση λειτουργεί σαν ένα παραλληλιστικό κάτοπτρο εννοιών, μέσω των οποίων έρχομαι να εμβαθύνω στα πεδία της συνείδησης, της αντίληψης και της σουρεαλιστικής αφήγησης, καθώς και να αναδιατυπώσω, υπό το πρίσμα της ψηφιακότητας, ένα μωσαϊκό συγκερασμό αναλλοίωτων ιστορικών εννοιών που αντικατοπτρίζουν επιτυχώς και το σήμερα.

Η παραδοξότητα της επιλογή του εν λόγω πίνακα θεματολογικά, έγκειται σε μια συνθήκη αναπόλησης πρώιμων βιωμάτων, λόγω μιας εσώτερης ανάγκης επαναπροσδιορισμού της εικαστικής μου ταυτότητας και συγκερασμού παρελθοντικών ζωγραφικών αναφορών σε σχέση με την παρούσα ενασχόληση μου με το ψηφιακό μέσο. Ο «Κήπος των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) που είχα συναρμολογήσει προ δεκαπενταετίας, υπό μορφή παζλ, ο οποίος κοσμεί το σπίτι των γονιών μου, μου έφερε μια αίσθηση νοσταλγίας και αναστοχασμού. Οικείες εικόνες, ξύπνησαν μνήμες μιας άλλης ηλικίας και συντέλεσαν σε μια γενική ανάγκη επανεκτίμησης της εικαστικής, αλλά και προσωπικής μου πορείας. Ανατρέχοντας στο «Τρίπτυχο» του Bosch (1490-1510) και κατά τη διάρκεια σύνταξης της πτυχιακής μου υπήρξαν αρκετές διασταυρώσεις μεταξύ της παρούσας ψηφιακής πρακτικής μου, των προσωπικών μου αναμνήσεων και της αγάπης που καλλιέργησα για τη σειρά “Legion” (Hawley, 2017).

### **2.3 Η τεχνογνωσία του έργου “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age” και η εικαστική συνεργασία**

Βλέπε εικόνα εξωφύλλου, σελίδα. 9, “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age”,2024, image stills from a 3 dimensional video loop, Doukeli Erifili

Στο έργο "Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age" παρατηρείται ένα σχηματικό σύνολο του οποίου τα στοιχεία αλληλεπιδρούν μεταξύ τους αυθύπαρκτα αλλά και σε ομάδες, με μοναδικό χαρακτηριστικό να καθιστούν το σύστημα ως μεταβαλλόμενο, λόγω των συνεχών κινήσεων των επιμέρους μορφών, αφού παρατηρείται έντονο το στοιχείο της ρευστότητας.

Αν αναλογιστεί κανείς τον τρόπο που λειτουργεί το διαδίκτυο, πρόκειται για ένα σύστημα ρευστό, χωρίς αρχή και τέλος. Είναι ένα σύστημα που βασίζεται στην αλληλεπίδραση των επιμέρους στοιχείων που το αποτελούν, ενώ ταυτόχρονα η κάθε μορφή σηματοδοτείται και ανεξάρτητα. Αυτά τα στοιχεία επιδεικνύουν την τάση να οργανώνονται και να λειτουργούν είτε αυθαίρετα, είτε σε ομάδες, όπως τα social media, μεταβάλλοντας συνεχώς το σύστημα μορφολογικά και λειτουργικά.

Με τον ίδιο μηχανισμό, το έργο "Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age" αποτελείται από έναν αριθμό αυθύπαρκτων στοιχείων τα οποία είτε αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, είτε όχι, μεταλλάσσουν και μορφοποιούν αντίστοιχα το ίδιο το σύστημα. Έτσι, δημιουργείται ένα σύνολο μορφών που είναι τόσο αυταπόδεικτες ως μονάδες, εκφέροντας ταυτόχρονα ένα ολοκληρωμένο συμπαγές σύνολο όπως ακριβώς συμβαίνει και με το έργο του Bosch.

Αξίζει να αναφερθεί πως ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες υλοποίησης του έργου βασίζεται στην αλληλεπίδραση με άλλους 3d καλλιτέχνες. Μέσω της πρόσβαση σε πλατφόρμες επικοινωνίας με διάφορους 3d εικαστικούς επικοινωνήσα και συνεργάστηκα με εννέα καλλιτέχνες, παρέχοντας μου πρόσβαση σε παλαιότερα και νεοσύστατα έργα τους, τα οποία συνομιλούσαν με το έργο μου. Τα τελευταία χρόνια με την άνοδο της ψηφιακότητας η κοινότητα του 3d έχει καταφέρει να διανθιστεί και να επεκταθεί σε βαθμό όπου έχει μετατραπεί σε ένα open source διαρκούς αναμετάδοσης, το οποίο καλλιεργεί έναν χώρο συμπαράστασης και ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ καλλιτεχνών. Η άμεση πρόσβαση σε διαθέσιμους πόρους, από διαδικτυακά φόρουμ και σεμινάρια, μέχρι την ανάπτυξη λογισμικού ανοικτού κώδικα, ήταν καθοριστικός για την τελειοποίηση animation μου.

Οι συνεργατικές πλατφόρμες, όπως το Blender Artists Forum, και οι διάφορες ομάδες κοινωνικών μέσων, όπως το Instagram, λειτούργησαν καθοριστικά ως προς τις τεχνικές γνώσεις που προσέλαβα, αλλά και εποικοδομητικά αφού η ανατροφοδότηση ιδεών ήταν

σημαντική ως προς την υλοποίηση του έργου μου. Μια τέτοια κοινότητα φέρει μια αίσθηση διαφάνειας, καθώς δομείται από ένα άυλο λειτουργικό οικοσύστημα ανατροφοδότησης, μέσα στο οποίο υπάρχει διαρκώς χώρος ανταλλαγής ιδεών αλλά και επίλυσης τεχνικών προβλημάτων.

Η ιδέα της συνεργασίας με άλλους καλλιτέχνες, προέκυψε εν μέρει από την ίδια τη φύση του αρχικού έργου του Bosch, αλλά και την ανάγκη μου να συνεργαστώ και να ανταλλάξω ιδέες με άλλους εικαστικούς. Κατά τη διάρκεια της ανάλυσης, της αποδόμησης και της αντιστοιχίας του «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510) με πιο σύγχρονα εικαστικά έργα, παρατήρησα πως αρκετά συνθετικά του μέρη, όπως και κομμάτια της αισθητικής αναπαράστασής του, θα μπορούσαν να δημιουργήσουν έναν σύγχρονο διάλογο με την εικαστική γραφή των 3d καλλιτεχνών, τη δουλειά των οποίων εκτιμούσα και μέσω της διαδικτυακής επικοινωνίας μας και τη συγκατάθεσή τους τα χρησιμοποίησα στο έργο μου.

**Βλέπε example. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “Collaboration Agreement”, σελ.41-43**

Το έργο του Bosch όντας ρευστό και ευμετάυλητο έφερε χώρο για διάλογο και ανατροφοδότηση, δημιουργώντας έτσι μια συνεχή επικοινωνία με άλλους 3d καλλιτέχνες, συλλέγοντας διάφορες γλυπτικές και αφαιρετικές φόρμες, κυρίως ψηφιακές, με αποτέλεσμα να δομήσω ένα πολυφασματικό έργο. Γενικά, η διαδικασία ανταλλαγής αρχείων αποτέλεσε μια ευχάριστη πρόκληση αφού κατάφερα να συνδιαλλαχθώ με ταλαντούχους animation καλλιτέχνες και μέσω της ανταλλαγής ιδεών και τεχνογνωσίας ανέπτυξα τον προσωπικό κώδικα γραφής μου και δημιούργησα ένα περίπλοκο μορφολογικό σύνολο, το οποίο είναι αυθύπαρκτα νοηματοδοτούμενο και υφαίνει τις μορφικές παραπομπές του Bosch, τις 3d τεχνικές που ανέπτυξα, τις μνήμες από τα κολάζ του σπιτιού μου και την αγάπη μου για το σύγχρονο κινηματογράφο.

Είναι σημαντικό να αναφερθεί η μουσική σύνθεση του Νικηφόρου Παντελή και του Plankton Studio, η οποία αποτελεί κεντρικής σημασίας κομμάτι της εργασίας, αφού χρησιμοποιείται για το βίντεο του έργου. Η σύνθεση, η ηχογράφιση, η μίξη και το mastering παράχθηκαν ιδικά για το έργο “Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age”. Η σύνθεση αναπαράγεται σε λούπα καθόλη τη διάρκεια του βίντεο.

## 2.4 Τα έργα “Paradise” και “Microcosmos”

Βλέπε εικόνα 4. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “έργα τέχνης”, Studio Smack, 2016

Κύριος άξονας αναφοράς της διπλωματικής μου, υπήρξε το έργο "Paradise" (Studio Smack, 2016) της ολλανδικής εταιρείας Studio Smack, όπου αντίστοιχα δημιούργησε μια σύγχρονη επανερμηνεία του εμβληματικού πίνακα του «Κήπου των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022). Το βίντεο, το οποίο αποτελείται από έναν ατελείωτο «βρόχο» ενεργειών και ρυθμίσεων, είναι εξίσου βασισμένο στον κεντρικό πίνακα του διάσημου «Τρίπτυχου» (Bosch, 1490-1510). Οι Smack είναι ένα τρίο ψηφιακών καλλιτεχνών που αποτελείται από τους Ton Meijdam, Thom Snels και Béla Zsigmond που εργάζονται με computer animation και έχουν ως υπόβαθρο τις Καλές Τέχνες και το Design (Digital Art, Herrera, 2022).

Για τον εορτασμό της πεντακοσιοστής επετείου του Bosch, ανατέθηκε στους Smack να εργαστούν πάνω σε μια επανερμηνεία του «Κήπου των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) όπου και δημιούργησαν το Paradise (2016). Το αποτέλεσμα ήταν τόσο εντυπωσιακό που τους ανατέθηκε από τη Colección SOLO να φτιάξουν τη «Κόλαση» και τον «Κήπο της Εδέμ» (Bosing, 2022) σε ένα τριπτυχο έργο εικοσι ενος μετρων (Coleccion Solo, 2018). Το τρίπτυχο ονομάστηκε “Speculum” (Coleccion Solo, 2018), μια ψηφιακή διατύπωση - προβολή, που προσκαλεί τον θεατή σε έναν άμεσο διάλογο «ενδοσκόπησης» για το κοινωνικό πλαίσιο που χαρακτηρίζει τον εικοστό πρώτο αιώνα. Τέλος, το έργο περιείχε μουσική σύνθεση και παραγωγή από τον μουσικό Stassyns Gerrit (Digital Art, Herrera, 2022).

Στο πιο πρόσφατο τους έργο, οι Studio Smack αναδεικνύουν ένα τμήμα του αρχικού πίνακα «Κήπου των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022) του Bosch και το ανασυνθέτουν ψηφιακά υπό τη μορφή 4K animation (Directors Notes, 2016). Οι φιγούρες που κοσμούν την προκειμένη σύνθεση, όντας «εγκλωβισμένες» σε ένα τοπίο - κήπο, έρχονται να ενσαρκώσουν τις υπερβολές και τις επιθυμίες του δυτικού πολιτισμού του εικοστού πρώτου αιώνα. Ο καταναλωτισμός, ο εγωισμός, η απόδραση, το δέλεαρ του ερωτισμού, η ματαιοδοξία και η παρακμή δεσπόζουν θεματολογικά (Directors Notes, 2016).

Όλοι οι χαρακτήρες είναι μεταφορές της σύγχρονης κοινωνίας, όπου οι μοναχικοί άνθρωποι κατακλύζουν τον ψηφιακό κόσμο των ονείρων τους. Στεκούμενοι ως συμβολικές αντανάκλασεις του σύγχρονου «εγώ», ως μια δυνητική φαντασίωση εξιδανίκευσης της εικόνας που προτάσσεται στο σήμερα, οι χαρακτήρες των Smack (2018) έρχονται σε αντίθεση με την αρχική εκδοχή του Bosch, όπου όλα τα άτομα φέρουν την ίδια φόρμα σύλληψης (Directors Notes, 2016). Το έργο άμεσα συνυφασμένο με τα σύγχρονα μοντέλα που προτάσσει η κουλτούρα του καταναλωτισμού, και έχοντας εστιάσει στους ίδιους τους χαρακτήρες, δημιουργεί ένα δυνητικό διάλογο με τον εκάστοτε θεατή ως προς τις προβληματικές σύλληψης της πραγματικότητας, στην κοινωνία της διαφάνειας. Τέλος, κάθε χαρακτήρας φέρει το δικό του custom animation, του οποίου η τελική σύνθεση παίζει σε επανάληψη (Directors Notes, 2016). Εδώ μπορούμε να προσθέσουμε πως οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές εν αγνοία τους, έχουν παγιδευτεί σε μια αέναη «υπαρξιακή» λούπα.

Οι Studio Smack στην προκειμένη, αντικατέστησαν τη διάταξη του αρχικού πίνακα τοποθετώντας ακανθώδη και σάρκινες υφές σε πύργινες γλυπτικές δομές, υπό τη λογική απόδοσης μια υπερσεξουαλικοποιημένης κοινωνίας, στην οποία το σέξ, η κατανάλωση και η ψυχαγωγία φέρουν τις βασικές προτεραιότητες του εικοστού πρώτου αιώνα (Directors Notes, 2016). Ο πύργος της «εξουσίας», μια μαύρη ογκώδη μάζα, στην επάνω αριστερή γωνία του animation, έχει αναφορές σύμφωνα με τη Schwab Katharine (Fast Company, 2017), στον Πύργο του «Sauron» από τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών», τη «Σμαραγδένια Πόλη» του «Μάγου του Όζ», τον «Πύργο της Βαβέλ», τα αστυνομικά τμήματα από το «Blade Runner» όπως και τα κτίρια από το «Game of Thrones». Ο κεντρικός πύργος του σεξ μοιάζει με φαλλό, ο πύργος της ψυχαγωγίας μοιάζει με το κάστρο της Disneyland και ο πύργος του φαγητού μοιάζει με ένα μεγάλο κομμάτι καραμέλας. Αντίστοιχα, οι πρωταγωνιστές του animation, πάλι κινούμενοι στα ίδια πλαίσια παρακμής, πολλές φορές συγκλίνουν έμμεσα ή άμεσα με πρότυπα της σύγχρονης πόπ λαϊκής κουλτούρας (π.χ. Kanye West, Donald Trump)(Fast Company, Schwab, 2017).

Ως προς την παραγωγή του εν λόγω ψηφιακού ηχοτοπίου, το τελικό αποτέλεσμα παράχθηκε από τον συνδυασμό διάφορων λογισμικών. Για τη μοντελοποίηση των χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκε το Daz3D και το Cinema 4D (Directors Notes, 2016). Για το rigging, χρησιμοποιήθηκε το Mixamo, μια διαδικτυακή υπηρεσία αυτόματου rigging. Το τελικό compositing/editing έγινε μέσω του Cinema 4D και μετέπειτα η τελική σύνθεση των μοντέλων έγινε στο After Effects (Directors Notes, 2016). Όπως αναφέρεται σε συνέντευξή τους στο

“Directors Note” (2016), οι Studio Smack αναφέρουν πως έπρεπε να κάνουν modeling, rigging και animation σε περισσότερους από διακόσιους διαφορετικούς χαρακτήρες και περίπου χίλια πεντακόσια renders μέσα σε 3 μήνες. Οι ίδιοι συμπληρώνουν πως «Παρόλο που οι τρεις μας είχαμε μια πολύ στενή προθεσμία, θέλαμε να έχουμε τη δυνατότητα να πειραματιστούμε και να δοκιμάσουμε νέα πράγματα κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του έργου. Ο συνολικός χρόνος παραγωγής του έργου ήταν περίπου 5 μήνες. Οι δύο πρώτοι μήνες περιλαμβάνουν πολλή έρευνα, σκίτσα, τεχνικά πειράματα και παρουσιάσεις» (Directors Notes, 2016).

“To see death from birth, and birth from death;  
To see hell from heaven, and heaven from hell;  
To see the end from the beginning, and the beginning from the end.” (Yanjing, 2009, p.1)

**Βλέπε εικόνα 3. Πίνακας περιεχομένων, στο παράρτημα “έργα τέχνης” , Xiaochun, 2008**

Ο Μίαιο Xiaochun θεωρείται ένας από τους πιο σημαντικούς καλλιτέχνες στην κινεζική σκηνή της τέχνης των μέσων και επικεντρώνει το έργο του σε υποκειμενικές επανερμηνείες των μεγάλων δασκάλων της ιστορίας της δυτικής τέχνης, χρησιμοποιώντας τις τελευταίες τεχνολογίες, τα ψηφιακά μέσα και το πιο προηγμένο λογισμικό για infographic animation με σκοπό να αναδημιουργήσει εικονικές πραγματικότητες (Photography of China, 2012). Υπήρξε μαθητής της CAFA, της Κεντρικής Ακαδημίας Καλών Τεχνών στο Πεκίνο και αργότερα της Kunsthochschule στο Κάσελ (Photography of China, 2012). Το έργο του έχει εκτεθεί στο Le Grand Palais στο Παρίσι (2008) και στη Saatchi Gallery, Λονδίνο το 2008 (Photography of China, 2012). Στην τελευταία Μπιενάλε της Βενετίας το 2023 ήταν ένας από τους καλλιτέχνες που εκπροσώπησαν την Κίνα στο περίπτερο της χώρας του (Photography of China, 2012). Στην Ισπανία το έργο του έχει παρουσιαστεί στο Matadero Madrid και στο Tabacalera, Madrid (The Garden of Earthly Delights, 2008).

Ο «Μικρόκοσμος» (Xiaochun, 2008), αποτελεί μέρος της τριλογίας “Renaissance Trilogy” (Xiaochun, 2007-2008), τριών μεγάλων έργων που συνάπτουν έναν διάλογο μεταξύ έργων - ορόσημων της ιστορίας της τέχνης σε σχέση με την ψηφιακή τεχνολογία. Η «Τελευταία Κρίση στον Κυβερνοχώρο» (Xiaochun, 2007-2008), βασισμένη στην τοιχογραφία του Μιχαήλ Άγγελου στην Καπέλα Σιζτίνα και τον τοίχο του βωμού αποτέλεσε το πρώτο έργο

αυτής της ομάδας, ακολουθούμενο από το “H<sub>2</sub>O” μετά τη «Πηγή της Ζωής του Κράναχ» και τον «Μικρόκοσμο» (Hung, 2007). Για τον «Μικρόκοσμο» (Xiaochun, 2008), ο Miao δημιουργεί έναν εικονικό κόσμο στον οποίο οι εικόνες του Bosch αντικαθίστανται από αναφορές στη σύγχρονη ζωή (Hung, 2007).

Μηχανοκίνητα οχήματα, πλαστικά παιχνίδια και ένας ρομποτικός Αδάμ εμφανίζονται σε αυτή τη σύγχρονη αλληγορία. Όντας έντονα προβληματισμένος για την ανθρώπινη ύπαρξη, ο «Μικρόκοσμος» (Xiaochun, 2008) φέρει ως βασικό σημείο αναφοράς, το ίδιο το σώμα του καλλιτέχνη, το οποίο και δόμησε υπολογιστικά και τοποθετείται με μεταφορικά προσδοσμένη σημασία, ως άμεση αναφορά στην πραγματικής μας σωματικής διάστασης. Η εγκατάσταση των εννέα πινάκων προσφέρει πολλαπλές προοπτικές θέασης, επιτρέποντας φζστον θεατή να κοιτάξει απευθείας στον παράδεισο από την κόλαση και αντίστροφα, ενώ το βίντεο χτίζει ένα περιρρέον αφήγημα της σύγχρονης πραγματικότητας (Hung, 2007).

Ο «Μικρόκοσμος» (Xiaochun, 2008), το έργο που παρουσιάζει ο καλλιτέχνης στον χώρο Aljub, αναπαράγει ένα θεαματικό οπτικοακουστικό σενάριο και συγχωνεύει εικόνα και ήχο, παρασύροντας τους θεατές σε ένα ανησυχητικά αισθητηριακό ταξίδι που ανακαλεί την παράδοση της κίνησης που υπάρχει στη ζωγραφική του Μπαρόκ (Hung, 2007). Στην προσπάθειά του για τη συγχώνευση εικόνας και ήχου, ο καλλιτέχνης καταφεύγει στην εισαγωγή Tannhäuser, του Richard Wagner, συσχετίζοντας πολιτισμούς και περιόδους της ιστορίας της τέχνης, δημιουργώντας έτσι συνδέσεις μεταξύ παραδόσεων και τόπων (Hung, 2007).

Σε γενικές γραμμές, ο Miao Xiaochun χρησιμοποιεί την ανδρόγυνη φιγούρα για να αναπαραστήσει τον άνθρωπο. Το οπτικό θέαμα αυτού του βίντεο ανακτά τον συμβολισμό του «Κήπου των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022), τον οποίο και επανερμηνεύει με βάση τον εικοστό πρώτο αιώνα, επικαιροποιώντας έτσι ένα αντιπροσωπευτικό έργο της ιστορίας της δυτικής ζωγραφικής. Ο καλλιτέχνης «καταφεύγει στην Αναγεννησιακή εικονογραφία του Bosch, προσθέτοντας ωστόσο στοιχεία του ανατολίτικου πολιτισμού σε έναν παγκοσμιοποιημένο κόσμο όπου η επαφή μεταξύ των πολιτισμών επισπεύδει την υβριδοποίηση, μολύνοντας την υποτιθέμενη ατομικότητα των κοσμικών παραδόσεων που τις διαμόρφωσαν.» (Yanjing, 2009,σελ.2)

Καταληκτικά, η σύγκλιση τέτοιου είδους καινοτόμων επανερμηνειών, όπως αυτή του Studio Smack και του Miao Xiaochun ως προς το «Τρίπτυχο» (Bosch,1490-1510), ο «Κήπος

των επίγειων απολαύσεων» (Bosing, 2022), βρίσκει άμεση ανταπόκριση ως προς το πώς δομήθηκε το έργο "Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age". Αντλώντας έμπνευση από τις μετασχηματιστικές προσεγγίσεις των εν λόγω καλλιτεχνών, η τρισδιάστατη επανερμηνεία μου επιδιώκει να εμβαθύνει στη σύνθετη σχέση μεταξύ της τεχνολογίας και της ανθρώπινης εμπειρίας. Όπως η συνεργασία του Studio Smack και η σύγχρονη επανερμηνεία του Miao Xiaochun, το έργο μου στοχεύει να επαναπροσδιορίσει χωρικά και μορφολογικά τις αναγεννησιακές εικόνες του Bosch.

Από ψυχαναλυτικής σκοπιάς, εξετάζει το εξελισσόμενο τοπίο της ανθρώπινης ενσυναίσθησης, των διαπροσωπικών σχέσεων και της ταυτότητας μπροστά στις τεχνολογικές εξελίξεις. Ο τρόπος με τον οποίο «κατασκευάστηκε» το κεντρικό πάνελ της σύνθεσης του "Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age", είναι άμεσα επηρεασμένο από τη συλλογιστική του έργου "Speculum" (Coleccion Solo, 2018). Η λογική της συνεργασίας των Studio Smack σε πλαίσια δόμησης του εν λόγω 3D project, ήταν καθοριστική ως προς την αναπροσαρμογή του τρόπου σύλληψης της αρχικής μου ιδέας και συνέβαλε σημαντικά ως προς την τεχνική κατάρτιση και την επιλογή των μέσων διαχείρισης και σύλληψης της τελικής ιδέας. Επιπλέον, η προσέγγιση του Miao Xiaochun εκφράζεται η επιθυμία να χρησιμοποιήσει τη σύγχρονη γλώσσα με σκοπό τη δημιουργία ενός νέου σύνολου μυστηρίων που εκφράζουν μεταφορικά απόψεις για τον κόσμο, την ύπαρξη και τον θάνατο και συνέκλιναν κατά ένα μεγάλο μέρος με τα πρόσφατα αναγνώσματα και τις αναζητήσεις μου. Τέτοιου είδους εμβαθύνσεις σε διάφορα «μυστήρια» και οπτικές πρόσληψης άλλων εποχών, όπως τόνισε ο Xiaochun (Yanjing, 2009) έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην επανεξέταση της προσωπικής μου μεθοδολογίας όπως και στην τελική μορφοποίηση του εικαστικού μου έργου.

## Επίλογος

Το έργο "Pixels and Perspectives: Unraveling Identity and Connection in the Digital Age" προέκυψε ως ανάγκη αναδιαμόρφωσης και ενδεχόμενα προσωπικής τοποθέτησης, του να βρεθεί ένας τρόπος άρθρωσης ως προς το πώς αντιλαμβάνομαι ως εικαστικός αλλά και ως 3d

artist τις αλληπάλληλες διακυμάνσεις που φέρει η εξέλιξη της ψηφιακότητας στο σήμερα. Όντας έντονα εμπλεκόμενη με τα νέα μέσα, με αρχικό σκοπό την άμεση λήψη αποφάσεων και πρακτικής πλήρωσης ενός project, ως 3d artist αναγκάστηκα να έρθω σε επαφή με νέα software και προγράμματα AI <sup>4</sup> των οποίων η πρακτικότητα έχει να κάνει με τη χρονική αμεσότητα. Ύστερα από ένα διάστημα ετών παρατήρησα πως το lifestyle του 3d artist είναι άμεσα συνυφασμένο με τη σχεδόν «βουλημική» σχέση του με την οθόνη και την αλληπάλληλη πληροφόρηση.

Έτσι, γεννήθηκαν ορισμένοι προβληματισμοί ως προς το άτομο μου, και δευτερεύοντος ως προς το κατά πόσο αυτή η ασυδοσία πληροφόρησης θα είναι ελεγχόμενη από εδώ και στο εξής. Σε μια πλατωνική αντιστοιχία όπου, το Σπήλαιο του Πλάτωνα όντας το καθημερινό μοτίβο προστριβής μας με τις οθόνες του υπολογιστή και του κινητού μας, η πορεία προς την έξοδο του Σπηλαίου για να ακαλύψουμε το Πραγματικό «φως» φαντάζει ουτοπική. Ένωσα την ανάγκη να βρω έναν τρόπο να αναπαραστήσω εικονοπλαστικά την ασυδοσία πληροφορίας και την κοινωνική αναισθησία, που της οποίας ήμουν και είμαι μέρος. Εναρκτήριο της έμπνευσής μου αποτέλεσε η σειρά “Legion”, όπου μέσω της ύφανσης φανταστικών και μη χαρακτήρων, κατάφερε μέσω της δραματουργίας, να πλάσει μια πιο διακριτή επεξήγηση της πολυπρόσωπης κοινωνίας του σύγχρονου γίνεσθαι.

Βέβαια, μη έχοντας την όποια σκηνοθετική κατάρτιση, η προσοχή μου στράφηκε ως προς την αναζήτηση μιας πιο μορφοποιημένης επεξήγησης. Η απάντηση δόθηκε μέσω της θύμησης ενός παζλ με θεματική τον «Κήπο των επίγειων απολαύσεων» του Bosch, όπου και είχα συναρμολογήσει σε παιδική ηλικία. Πέραν του ότι το ίδιο το «Τρίπτυχο» του Bosch είναι θεματολογικά διαχρονικό και εμπίπτει με την προβληματική μου, η ίδια η φύση του παζλ, που εφαρμόζει τη διαδικασία της συναρμολόγησης, έφερε σε πλήρη ισορροπία την ανάγκη εύρεσης ενός τρόπου εκλογίκευσης της πολυσχιδούς φύσης της ψηφιακής πληροφορίας και της ανάγκης διακωμώδησής της.

Ενώ το παρόν έργο έχει ως σημείο αναφοράς ένα τόσο διαχρονικό έργο τέχνης, θα ήταν λάθος να παραλείψω πως μετά από το διάστημα της υλοποίησής του, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μια προσωπογραφική σύλληψη, εμπλουτισμένη από στοιχεία της ψηφιακής και μη σύγχρονης κουλτούρας. Σίγουρα, αυτό που κατάφερε να διαρθρώσει σε μεγάλο βαθμό είναι μια εικόνα εσωτερικευμένης πληροφορίας δίχως αιτιότητα που στο σύνολο της χρωματίζει μια έννοια και προσφέρει πολλαπλότητα ερμηνειών, μιμούμενη την ίδια τη ροή των δεδομένων της τεχνολογίας.

---

<sup>4</sup> Artificial Intelligence

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Baudrillard, Jean. (2009). “Περί σαγήνης”. Αθήνα: Εκδόσεις Εξάντας

Bosing, Walter. (2000). “Hieronymus Bosch, c. 1450–1516 : Between Heaven and Hell.”, Los Angeles: Taschen.

Camille, Michael. (1992). Images on the Edge: The Margins Of Medieval Art. Cambridge: Harvard University Press.

Hables, Chris. (1995). “Cyborg Handbook”. New York and London: Routledge.

Han, Byung- Chul, 2015, Η κοινωνία της Διαφάνειας, Αθήνα: Εκδόσεις Opera.

Tolentino, Jia, 2019, “Trick mirror: reflections on self-delusion”, Published in the United States by Random House

Sennett, Richard. (1999). “Η τυραννία της οικιότητας”. Αθήνα: Νεφέλη.

Syrelli, Mariza, 2006, Bosch Artbook, Αθήνα: Εκδόσεις Όραμα-Νάκα.

## **AΠΘΠΑ**

Eyer, S. (2016) “Allegory of the Cave”, *Academia.edu*, Plumbstone Books

[https://www.academia.edu/34985777/Translation\\_from\\_Plato\\_s\\_Republic\\_514b\\_518d\\_Allegory\\_of\\_the\\_Cave](https://www.academia.edu/34985777/Translation_from_Plato_s_Republic_514b_518d_Allegory_of_the_Cave)

Koldeweij, J., Vermet, B. (2001) “Introduction; Hieronymus Bosch and His City.” Hieronymus Bosch, *The Complete Paintings and Drawings*, *Academia. Edu*, New York, p. 10-19, 20-83.

[https://www.academia.edu/35978230/Introduction\\_Hieronymus\\_Bosch\\_and\\_his\\_city](https://www.academia.edu/35978230/Introduction_Hieronymus_Bosch_and_his_city)

Lovink, G.W. (2017) “Narcissus confirmed, technologies of the minimal selfie. In K. Motyl (Ed.)”, *The Failed Individual, amid exclusion, resistance, and the pleasure of non-conformity*, p.347-356. Campus Verlag.

Lynn, F. J. (2000) “The Triptychs of Hieronymus Bosch”, *Sixteenth Century Journal*, 31(4), p. 1009-1041.

Sfekas, S. (2015). “Η Πλατωνική Αλληγορία του Σπηλαίου: Μια Μεταμοντέρνα Οπτική.”, *Presented to Phoenix Rising Academy Conference, University of Indianapolis Athens Campus*, p.1-4.

## ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΙ ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Agora Digital Art, 20 July 2022, Digital era for The Garden of Earthly Delights, Available at:  
<https://agoradigital.art/blog-digital-era-for-the-garden-of-earthly-delights/>

Colección SOLO, 2018, SMACK Breda, The Netherlands, Available at:  
<https://coleccionsolo.com/artists/studio-smack/>

Director's Notes, 2016, Paradise, Available at:  
<https://directorsnotes.com/2016/12/19/studio-smack-paradise/>

Europeanceo, 28 Mar 2014, Hieronymus Bosch: the mysterious master of the surreal, Available at:  
<https://www.europeanceo.com/lifestyle/hieronymus-bosch-the-mysterious-master-of-the-surreal/>

Eyer Shawn (translation), 2016 Plumbstone Books, PLATO “The Allegory of the Cave”, Available at:  
[https://scholar.harvard.edu/files/seyer/files/plato\\_republic\\_514b-518d\\_allegory-of-the-cave.pdf](https://scholar.harvard.edu/files/seyer/files/plato_republic_514b-518d_allegory-of-the-cave.pdf)

Fast Company, 2017, What Would Hieronymus Bosch Paint Today?, Available at:  
<https://thegardenofearthlydelights.art/Miao-Xiaochun>  
<https://www.fastcompany.com/3068865/what-would-hieronymous-bosch-paint-today>

Grisaille, Britannica, The Editors of Encyclopaedia. *Encyclopedia Britannica*, 29 Feb. 2016, Available at: <https://www.britannica.com/art/grisaille>. Accessed 15 January 2024.

IDD, Dissociative identity disorder, Wikipedia Available at:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Dissociative\\_identity\\_disorder](https://en.wikipedia.org/wiki/Dissociative_identity_disorder)

Plat. Phaedrus 274c-275b/ From Plato's dialogue Phaedrus 14, Available at:  
<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0174%3Atext%3DPhaedrus%3Apage%3D275>

Photography of China, 2012, Interview: Miao Xiaochun, Available at:

<https://photographyofchina.com/interview/interview-miao-xiaochun>

**Microcosm By Miao Xiaochun Translated by Hao Yanjing/ Interview by Huang Du with Miao Xiaochun, Beijing, February 8, 2009, Available at:**

<https://www.miaoxiaochun.com/Texts.asp?language=en&id=21>

Miao Xiaochun. Microcosmos, 2008, Es Baluard Museu d' Art Modern, Available at:

<https://www.esbaluard.org/en/exposicion/miao-xiaochun-microcosmos-2/>

Thegardenofearthlydelights.art, 2008, Artists, Miao Xiaochun, Available

at:<https://thegardenofearthlydelights.art/>

Seymour, Richard, Aug 1, 2024 “On forgetting yourself”

<https://www.patreon.com/posts/on-forgetting-86485514>

Wu Hung, Miao Xiaochun: H<sub>2</sub>O-A Study of Art History, Walsh Gallery, Chicago, 2007

Σεκάνας, Wikipedia, Available at: <https://el.wiktionary.org/wiki>

(Accessed 9 Απριλίου 2023, στις 09:50)

“Ψηφιακότητα – Αισθητικοποίηση- Αυτονομία Συναισθήματος”, Λέανδρος Κυριακόπουλος, December 26, 2020, Voidnetwork, Available network at:

<https://voidnetwork.gr/2020/12/26/psifiakotita-aisthitikopoiisi-autonomia-sunaisthimatos-leandros-kuriakopoulos-outopia-periodiko/>

## ΕΡΓΑ ΤΕΧΝΗΣ



1.

Bosch, 1490-1510, A detail of the "Tree Man." Fine Art/Corbis via Getty Images, Available at: <https://www.sothebys.com/en/videos/hieronymus-bosch-the-garden-of-earthly-delights>

2. Central panel of Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights, 1490-1500. Image via Wikimedia Commons, Available at: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-decoding-boschs-wild-whimsical-garden-earthly-delights>

3. Miao Xiaochun 繆晓春, Microcosm, 2008, Image part of 9-Panel digital C-print installation. 61 4/5 × 257 1/2 in | 157 × 654 cm, Available at: <https://highlike.org/miao-xiaochun-3/>

4. Studio Smack, 2016, Still from SMACK Paradise, Available at:  
<https://thegardenofearthlydelights.art/SMACK>

## CINEMATOGRAPHY

Legion (2017) Directed by Hawley [Series] *Legion* aired on FX in the United States, and on Fox channels in over 125 other countries. Available at: <https://www.imdb.com/title/tt5114356/>

## CLIP ART

1



2



1.Clip Image σελ. 28, Legion, 2017, still from Chapter 1 is a dream/flashback of our hero, David, Available at:<https://whatculture.com/tv/legion-25-wtf-moments-from-season-1>

2.Clip Image σελ. 31, Legion, 2017, Still from Chapter 7 of Season 1, David tries to find a way out of his predicament, image Available at:

<https://www.gq.com/story/legion-season-1-episode-7-recap>

## ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Rolling Stones, November 1967 “She is a Rainbow”, Their Satanic Majesties Request Album, Decca Records in the UK

Tannhäuser (Wagner, 1842–1845) Sep 20, 2019 :Dangerous Decadence: Wagner’s Overture and Venusberg Music from Tannhäuser / <https://houstonsymphony.org/wagner-tannhauser/>

## **COLLABORATION AGREEMENT**

Παρακάτω παρατίθεται μία από τις εννιά *Συμβάσεις Συνεργασίας*, που έγιναν στα πλαίσια υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας

**Example :**

## COLLABORATION AGREEMENT

This Agreement is entered into as of 05/12/2023, by and between:

*3D & Visual Artist:*

Erifili Doukeli

[REDACTED]

*ZIP:14121, Attica, Athens, Greece*

*National Identity Number:* [REDACTED]

&

*3D artist:*

*Nadia Pliamko, Ukraine,*

[REDACTED]

































*National Identity Number:* [REDACTED]

### 1. Collaboration Overview

This Agreement outlines the terms and conditions under which the 3D models created by the artist(s) will be consigned for use in *"Pixels and Perspectives: "Unraveling Identity and Connection in the Digital Age"* MFA in Athens School of Fine Arts Thesis Project by Erifili Doukeli.

### 2. Consignment of 3D Models:

The artist(s) hereby consigns the following 3D models to *Erifili Doukeli* for the sole purpose of inclusion in the Thesis Project: *"Pixels and Perspectives: "Unraveling Identity and Connection in the Digital Age"*.

 ship_of_fools.fbx 
 narval.fbx 
 narciss_01.fbx 
 medusa.fbx 
 koloniarj_monsters_01.fbx 
 horse.fbx 
 eye_flowers.fbx 
 eye_eggs_cords.fbx 
 eye_berries.fbx 
 ey_bat_wings.fbx 
 Bird.fbx 
 anima.fbx 
 anima_Fibers78_TXTR.tga 
 anima_Fibers47_TXTR.tga 
 36_mantikor_01.fbx 
 26_monument_01.fbx 

**2. Use of 3D Models:**

Erifili Doukeli, is granted the right to use the consigned 3D models for the Thesis Project and any related exhibitions, presentations, and academic displays. The [Nadiia Pliamko](#) agrees that, in the event that the Thesis Project or associated materials are purchased by a third party, they will not seek compensation from Erifili Doukeli, for the use of the 3D models.

**3. Promotion and Reproduction:**

[Nadiia Pliamko](#) retain the right to promote and reproduce the Final 3D image of the specific Thesis on their personal or professional social media accounts, portfolio, and other online platforms, with due credit given to Erifili Doukeli. [Nadiia Pliamko](#) may also include their participation in the Thesis Project on their CV as artistic collaboration.

**4. Credits and Attribution**

Both parties agree to credit each other appropriately whenever the collaborative work is exhibited or published. The credit should specify the contributions of the Artists.

**5. Non-Reproduction by Erifili Doukeli:**

Erifili Doukeli agrees not to reproduce or use the 3D models for any other project beyond the Thesis Project without prior written consent from the artist(s).

**6. Rights Granted:**

[Nadiia Pliamko](#) grants Erifili Doukeli, exclusive rights to use the 3D models for the Thesis Project and related academic purposes. This includes, but is not limited to, presentations, exhibitions, and documentation.

**7. Governing Law:**

This Agreement shall be governed by and construed in accordance with the laws of Greece, without regard to its conflict of laws principles.

**8. Entire Agreement**

This Agreement constitutes the entire understanding between the parties and supersedes all prior negotiations, understandings, or agreements, whether oral or written, relating to the subject herein.

[Nadiia Pliamko](#)



11.01.24

