

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**  
**ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ**  
**POSTGRADUATE STUDIES PROGRAM**  
**DIGITAL ARTS**

**Μεταπτυχιακή Εργασία**

Postgraduate (Master) Thesis

**Τίτλος Εργασίας: Το Παράδοξο του Ζελέ.**

Title of Postgraduate (Master) Thesis: The Paradox of Jello.

**Όνομα Επώνυμο / Name Surname**

Δελήμπασης Ελευθέριος / Delimpasis Eleftherios

A.M. / R.N. : 1441/ΨΜΤ2022-245

**Επιβλέπων Καθηγητής / Thesis Supervisor**

Αλέξανδρος Δασκαλάκης / Alexandros Daskalakis

Αθήνα, Νοέμβριος, 2025 / Athens, November, 2

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

1. Δημήτρης Αγαθόπουλος
2. Βίκυ Μπέτσου
3. Αλέξανδρος Δασκαλάκης

## 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 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 συγγραφέα από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.

## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στους καθηγητές μου, Δημήτρη Αγαθόπουλο, Βίκυ Μπέτσου, Άγγελο Φλώρο και Αλέξανδρο Δασκαλάκη. Η ουσιαστική καθοδήγησή τους και οι εύστοχες παρατηρήσεις τους υπήρξαν καθοριστικές για την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας. Τους ευχαριστώ θερμά για τον χρόνο που αφιέρωσαν, καθώς και για την πολύτιμη στήριξή τους καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα.

## Περίληψη

Η θεωρητική βάση του έργου μου διερευνά τους τρόπους με τους οποίους, στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, η εικόνα έχει υπερβεί την εμπειρία και η κατανάλωση έχει αφομοιωθεί σε έναν τρόπο ύπαρξης. Μέσα σε αυτό το πλέγμα, η αντίληψη, η αλληλεπίδραση και ακόμη και η υποκειμενικότητα μεσολαβούνται μέσω στρωμάτων αναπαράστασης, προσομοίωσης και θεάματος, παράγοντας μια πραγματικότητα στην οποία τα σημάδια κυκλοφορούν με μεγαλύτερη δύναμη από ό,τι το απτά παρόν.

Μέσα από τους φακούς των Baudrillard, Debord, Han και Berlant, εντοπίζω τη δομική λογική με την οποία η υπερπραγματικότητα, το θέαμα, η επιτελεστικότητα και η σκληρή αισιοδοξία παγιδεύουν το άτομο σε έναν αναδρομικό κύκλο επιθυμίας, σύγκρισης και εξάντλησης. Σε αυτό το καθεστώς, η εμπειρία ποτέ δεν είναι άμεση· πάντα διαθλάται μέσω οθονών, μετρήσεων και των επιταγών της επιτελεστικότητας στη κοινωνική και ψηφιακή ζωή. Τα όρια μεταξύ πραγματικού και κατασκευασμένου διαλύονται, αφήνοντας το άτομο να αιωρείται μέσα σε μια συνέχεια *simulacra* που υπόσχονται πληρότητα αλλά στερούν ικανοποίηση.

Αυτό το θεωρητικό πλαίσιο αναδεικνύει τη μετάβαση από το πραγματικό στο κατασκευασμένο, από το βιωμένο στο *simulacrum*, φωτίζοντας τις ψυχικές και κοινωνικές συνέπειες του να ζούμε μέσα σε μια συνεχή ροή εικόνων που απαιτούν προσοχή, επηρεάζουν το συναίσθημα και καθορίζουν την επιθυμία. Σε αυτήν την κυκλοφορία, το εγώ μετριέται συνεχώς με αδύνατα ιδανικά, βαθμολογείται από την επιτελεστικότητα και υπόκειται σε συστημική εξάντληση. Η αλληλεπίδραση της υπερ-ορατότητας, της επιμελημένης επιθυμίας και του μεσολαβημένου συναισθήματος παράγει όχι μόνο αλλοτρίωση αλλά και ένα εγώ που ορίζεται αναδρομικά από τα ίδια τα συστήματα που πλοηγείται — μια υποκειμενικότητα που συγκροτείται εξίσου από εικόνες όσο και από σάρκα. Τελικά, το έργο μου χαρτογραφεί την κυκλωτική δομή της σύγχρονης ύπαρξης, αποκαλύπτοντας πώς η αδιάκοπη διάχυση εικόνων διαμορφώνει την επιθυμία.

## Abstract

The theoretical scaffolding of my project interrogates the ways in which, in the contemporary digital epoch, the image has subsumed lived experience, while consumption has ossified into a mode of being. Within this matrix, perception, interaction, and even subjectivity are mediated through layers of representation, simulation, and spectacle, producing a reality in which signs circulate with greater force than what is tangibly present.

Through the lenses of Baudrillard, Debord, Han, and Berlant, I trace the structural logic by which hyperreality, the spectacle, performativity, and cruel optimism ensnare the subject in a recursive loop of desire, comparison, and exhaustion. In this regime, experience is never immediate; it is always refracted through screens, metrics, and the performative imperatives of social and digital life. The boundaries between the real and the constructed dissolve, leaving the individual suspended within a continuum of simulacra that both promise plenitude and withhold satisfaction.

This theoretical framework foregrounds the transition from the real to the constructed, from lived experience to the simulacrum, illuminating the psychic and social ramifications of inhabiting a continuous flow of images that solicit attention, affect, and aspiration. In this circulation, the self is perpetually measured against impossible ideals, calibrated to performativity, and subjected to systemic exhaustion. The interplay of hypervisibility, curated desire, and mediated affect produces not only alienation but also a self that is recursively defined by the very systems it navigates—a subjecthood constituted as much by images as by flesh. Ultimately, my work maps the circuitry of contemporary existence, revealing how the relentless proliferation of images configures desire.



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2023–2025

17ος Κύκλος Σπουδών

Ελευθέριος Δελήμπασης

Επιβλέπων:

Αλέξανδρος Δασκαλάκης

**Το παράδοξο του Ζελέ**

ΑΘΗΝΑ 2025

*“Αν το χιούμορ το χιούμορ διαψευσμένο από την πραγματικότητα, μεγαλοπρεπή επιβεβαίωση της αρχής της ηδονής, είναι το προϊόν μιας απότομης μετατόπισης του ψυχικού τόνου, που σε αυτή την περίπτωση έχει αποσυρθεί από το εγώ για να μεταφερθεί στο υπερεγώ αν το υπερεγώ είναι απαραίτητο είναι το απαραίτητο διάμεσο το γιατί έκκληση της συμβολιστικής τάσης, μπορούμε να περιμένουμε από αυτήν να πάρει μια τροπή λειτουργική, να προσδώσει ένα λίγο πολύ σταθερό χαρακτήρα στις διανοητικές καταστάσεις που καθορίζονται από μια εξελικτική ανάσχεση της προσωπικότητας στο στάδιο του υπερεγώ.”*

-Salvador Dali

Το παρόν τεύχος αποτελεί συνοδευτικό του έργου με τίτλο “Το Ζελέ” που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο τις διπλωματικής εργασίας του γράφοντα, με κύριο επιβλέπων τον καθηγητή Δημήτρη Αγαθόπουλο και συνεπιβλέποντες τους καθηγητές Βασιλική Μπέτσου και Άγγελο Φλώρο.

© 2025 Δελήμασης Ελευθέριος - Α.Σ.Κ.Τ.

## Περιεχόμενα

Περίληψη.....	4
Abstract.....	5
Εισαγωγή.....	9
1. Η Ψηφιακή Εμπειρία και η Μεταμόρφωση της Πραγματικότητας.....	11
Andy Warhol.....	11
Duane Hanson.....	12
Chapman Brothers.....	14
Barbara Kruger.....	15
Amalia Ulman.....	16
Eva & Franco Mattes.....	17
Mauro C Martinez .....	18
2. Το Θέαμα της Κατανάλωσης και η Κατασκευή της Ψηφιακής Ταυτότητας.....	21
Jean Baudrillard Simulacra and Simulation.....	22
Guy Debord The Society of Spectacle.....	23
Byung Chul Han Burned out Society Guy.....	25
Lauren Berlant Cruel Optimism.....	27
3. Το 3D και η Μίμηση της Διαφήμισης.....	30
Κατακλείδα.....	38
Ελληνική βιβλιογραφία.....	39
Ξένη Βιβλιογραφία.....	39
Ιστογραφία.....	40
Πηγές Εικόνων.....	41

## Εισαγωγή

### Το παράδοξο του Ζελέ

Η πραγματικότητα και ο πλαστός ψηφιακός κόσμος συγκρούονται αδιάκοπα και μέσα από αυτή τη σύγκρουση γεννιέται το *Project Zele*. Στην ψηφιακή εποχή, η ύπαρξή μας εκτυλίσσεται ανάμεσα σε δύο αντιθετικούς κόσμους: αυτόν του παθητικού παρατηρητή και αυτόν της βιοματικής πραγματικότητας. Συχνά, οι ίδιες οι διαφημίσεις προβάλλουν αγαθά ή εμπειρίες (όπως οι διακοπές) που ο παρατηρητής δεν μπορεί να καταναλώσει, είτε λόγω έλλειψης χρημάτων είτε λόγω χρόνου. Το πρότζεκτ αυτό αποτυπώνει μια βιοματική κατάσταση: από τη μία πλευρά, μια πραγματικότητα γεμάτη απογοήτευση και πίεση· από την άλλη, ένας ψηφιακός κόσμος που υπόσχεται «απελευθερώσεις», όμως συχνά καταλήγει να λειτουργεί ως καταφύγιο φυγής, γεμάτος σουρεαλιστικές εικόνες που απομακρύνουν τον άνθρωπο από την απτή ζωή.

Κοινός τόπος και των δύο κόσμων είναι η αδιάκοπη προώθηση προϊόντων και ενός μοντέλου ζωής συχνά ψευδούς και απρόσιτου. Ο χρήστης-παρατηρητής οδηγείται έτσι, ακόμη και υποσυνείδητα, σε μια ακατάπαυστη ανάγκη κατανάλωσης· είτε αυτή εκφράζεται ως παρακολούθηση περιεχομένου στο διαδίκτυο είτε ως διαδοχικές αγορές πραγμάτων που δεν χρειάζεται πραγματικά. Έτσι, ακόμη και οι ίδιες οι θάλασσες της Ελλάδας καταλήγουν να προορίζονται περισσότερο για τον τουρίστα παρά για τον κάτοικο. Ο ελληνικός τουρισμός έχει μετατραπεί σε μια βιομηχανία που εξυπηρετεί κυρίως ξένους επισκέπτες, αφήνοντας τους ντόπιους να αναρωτιούνται πώς μπορούν να απολαύσουν τα καλοκαίρια στη χώρα τους.

Η σελίδα «For You»<sup>1</sup> αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της δυναμικής. Η σελίδα «For You» δεν αντανακλά απλώς τις προτιμήσεις μας, αλλά λειτουργεί ως ένας διαστρεβλωτικός καθρέφτης: παραμορφώνει τις επιθυμίες μας σε τέτοιο βαθμό ώστε η αυθεντική μας ανάγκη καθίσταται δυσδιάκριτη, αφήνοντάς μας να περισσότερο αυτό που οι αλγόριθμοι θέλουν να μας δείξουν παρά αυτό που πραγματικά επιθυμούμε. Μέσα από το διαδίκτυο βιώνουμε —αλλά κυρίως παρατηρούμε— μια ζωή σχεδιασμένη για άλλους, μια ζωή όπου εμείς περιοριζόμαστε στον ρόλο του θεατή. Μια αλυσίδα φίλτρων καθορίζει τι θα αποκαλυφθεί και τι θα παραμείνει κρυφό. Αυτή η διαδικασία διαμόρφωσης της πραγματικότητας μέσω των αλγορίθμων δημιουργεί μια αποξενωτική αίσθηση, όπου νιώθουμε ότι δεν ανήκουμε πραγματικά σε κανέναν από αυτούς τους κόσμους - ούτε σε αυτόν της οθόνης ούτε σε αυτόν της πραγματικότητας.

---

<sup>1</sup> Allie Willhouse, #Sponsored: Native Advertising and Surveillance Capitalism on TikTok, 6 Απριλίου 2023, [https://www.jstor.org/stable/community.35238567?searchText=for+you+page&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3Dfor%2Byou%2Bpage%26so%3Drel&ab\\_segments=0%2Fbasic\\_search\\_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A9053e49130b836917af9b1138ab1a2c5&seq=1](https://www.jstor.org/stable/community.35238567?searchText=for+you+page&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3Dfor%2Byou%2Bpage%26so%3Drel&ab_segments=0%2Fbasic_search_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A9053e49130b836917af9b1138ab1a2c5&seq=1)

Καθημερινά, βομβαρδιζόμαστε από εικόνες αντικειμένων και τρόπων ζωής που υπόσχονται απόλυτη ικανοποίηση· κανένα όμως από αυτά δεν προορίζεται πραγματικά για εμάς, αλλά για μια αλγοριθμικά κατασκευασμένη εκδοχή μας.

Οι αλγόριθμοι αποδομούν την προσοχή μας με χειρουργική ακρίβεια, εκμεταλλεύονται τις αδυναμίες μας και τις επαναπροβάλλουν ως «προσωποποιημένο» περιεχόμενο.



Εικ.1- 2: Δελήμπαση, τρισδιάστατες σκηνές, στην εφαρμογή Blender.

## Μέρος 1ο:

### Η Ψηφιακή Εμπειρία και η Μεταμόρφωση της Πραγματικότητας

Για να κατανοήσουμε τη λογική της τέχνης μέσα στον καπιταλισμό, είναι απαραίτητο να εξετάσουμε πρώτα καλλιτέχνες που ανέλυσαν και σχολίασαν αυτή τη θεματική. Η συζήτηση γύρω από την τέχνη και την κατανάλωση συνδέεται αναπόφευκτα με το στοιχείο της συνεχούς διαδικτυακής παρακολούθησης: οι ίδιες οι πρακτικές της αγοράς, της προβολής και της αναπαραγωγής εικόνων συναντούν τη σύγχρονη συνθήκη των αλγοριθμικών μηχανισμών. Η τέχνη δεν είναι ποτέ αποκομμένη από τις κοινωνικές και οικονομικές δομές που τη γεννούν.

Ο Warhol υπήρξε ο καλλιτέχνης που κατέστησε αδύνατο να μιλήσουμε για κατανάλωση χωρίς να αναφερθούμε στην τέχνη. Στα έργα του, όπως οι Campbell's Soup Cans<sup>2</sup> (1962) ή οι Coca-Cola Bottles<sup>3</sup> (1962), το κοινότυπο αντικείμενο της καθημερινής ζωής μετατρέπεται σε εικόνα υψηλής τέχνης. Αυτό το πέρασμα από το ταπεινό στο «ιερό» λειτουργεί ως σχόλιο πάνω στη λατρεία του προϊόντος — το γνωστό φαινόμενο που ο Marx περιέγραψε ως «φετιχισμό του εμπορεύματος».



Εικ. 3: Αντι Γουόρχολ, Κονσέρβες σούπας Κάμπελ, 1962

<sup>2</sup> Andy Warhol, Campbell's Soup Cans, 1962, <https://www.masterworksfineart.com/artists/andy-warhol/campbells-soup>

<sup>3</sup> Andy Warhol, Green Coca-Cola, 1962, <https://whitney.org/collection/works/3253>

Η τέχνη του Warhol είναι εσκεμμένα επιφανειακή. Ο Fredric Jameson την περιγράφει ως χαρακτηριστικό παράδειγμα «έλλειψης βάθους» στη μεταμοντέρνα αισθητική, μιλώντας για το τέλος του ερμηνευτικού βάθους και την αποδυνάμωση του συναισθήματος.

« *The end of hermeneutic depth and the waning of affect* »<sup>4</sup>

Εκεί όπου η μοντέρνα τέχνη αναζητούσε το κρυφό νόημα, ο Warhol μας πετάει κατάμουτρα την εικόνα όπως είναι: λαμπερή, εμπορεύσιμη, καταναλώσιμη. Η τέχνη του Warhol, λοιπόν, μας ωθεί να αναρωτηθούμε: τι συμβαίνει όταν η κατανάλωση γίνεται τέχνη; Πώς αυτό μεταμορφώνει την αντίληψή μας για την αξία και το νόημα;

Εδώ έγκειται και η ειρωνεία: ο Warhol δεν στέκεται ούτε εντελώς κριτικά ούτε πλήρως εορταστικά απέναντι στον καπιταλισμό. Η στάση του είναι διπλή. Έτσι, ο Warhol εκφράζει την ίδια την αμφιθυμία της ύστερης καπιταλιστικής κοινωνίας: μισούμε αλλά και απολαμβάνουμε αυτό που μας καταναλώνει. Κοροϊδεύει τη μαζική κουλτούρα, αλλά ταυτόχρονα τη χαιρείται, την απολαμβάνει και την ενσωματώνει στην τέχνη του.

Παράλληλα, όπως το έργο του γλύπτη Duane Hanson έδειξε με πιο άμεσο τρόπο τα αποτελέσματα της υπερκατανάλωσης και τις επιπτώσεις που έχει στον καταναλωτή. **Duane Hanson** (1925–1996) ήταν Αμερικανός γλύπτης, γνωστός για τις υπερρεαλιστικές γλυπτικές του αναπαραστάσεις καθημερινών ανθρώπων.



Εικ.4 Duane Hanson, The Supermarket Lady, 1975

<sup>4</sup> Fredric Jameson, Van Gogh, Munch, Warhol and Renee, 1980 <https://ideologystop.info/jamesonrenee/>

Χρησιμοποιώντας υλικά όπως πολυεστερική ρητίνη και πολυεστέρα, δημιούργησε γλυπτά σε φυσικό μέγεθος που συχνά ξεγελούσαν το κοινό να πιστέψει ότι πρόκειται για πραγματικά άτομα. Τα έργα του σχολίαζαν κοινωνικά ζητήματα, όπως η κατανάλωση, η μοναξιά και η ανισότητα, αποτυπώνοντας την αμερικανική κοινωνία της δεκαετίας του '60 και '70 με τρόπο που συνδυάζει τέχνη και κοινωνική κριτική. Συγκεκριμένα το έργο που ονομάζεται *Supermarket Lady*<sup>5</sup> (1969) παρουσιάζει μια ρεαλιστική φιγούρα μιας μεσήλικης γυναίκας, να σπρώχνει ένα καροτσάκι γεμάτο τρόφιμα και προϊόντα. Όπως ο Warhol έτσι και ο Hanson δείχνει πώς η κατανάλωση καθορίζει την ανθρώπινη εμπειρία, αλλά το έργο του προσθέτει μια έντονη αίσθηση πραγματικότητας· η αναπαράσταση του σώματος ακροβατεί ανάμεσα στη γλυπτική και το ζωντανό ανθρώπινο σώμα, υπογραμμίζοντας τη βαρύτητα του συσσωρευμένου καταναλωτισμού.

Ο Damson Hanson δεν είναι ο μόνος καλλιτέχνης που αποτυπώνει τον τεράστιο βαθμό υπερκαταναλωτισμού στη σύγχρονη κοινωνία. Η αίσθηση του ανατριχιαστικού και του απωθητικού, που προκαλούν οι Charman, λειτουργεί ως ένα είδος καλλιτεχνικού σοκ, αναγκάζοντας τον θεατή να αντιμετωπίσει τις πιο σκοτεινές πτυχές της ανθρώπινης φύσης και της κοινωνίας. Ο μεγαλύτερος στόχος του υπερκαταναλωτισμού στρέφεται σε μεγάλο βαθμό προς τις μεσαίες και χαμηλότερες τάξεις, ακριβώς όπως απεικονίζει και ο Hanson. Αυτές οι κοινωνικές ομάδες είναι πιο ευάλωτες, καθώς διαθέτουν μεν την επιλογή της κατανάλωσης, αλλά ταυτόχρονα επιθυμούν να προσεγγίσουν το πρότυπο και το κύρος μιας ανώτερης τάξης. Μέσα από τα έργα του, ο Hanson δείχνει πώς η καθημερινή ζωή αυτών των τάξεων γίνεται σκηνικό υπερβολής, επιθυμίας και συχνά κενού.

Στην πιο σκοτεινή πλευρά της καλλιτεχνικής κριτικής, οι αδελφοί Jake και Dinos Chapman πηγαίνουν το σχόλιο ένα βήμα παραπέρα. Αντί να περιοριστούν στην καταγραφή της κοινωνικής πραγματικότητας, κατασκευάζουν ολόκληρους εφιαλτικούς μικρόκοσμους που σοκάρουν και αναστατώνουν τον θεατή. Το έργο *Hellscape*<sup>6</sup> (1999–2000), με τις χιλιάδες μικροσκοπικές φιγούρες που αναπαριστούν σκηνές βίας, πολέμου, βασανιστηρίων και γενοκτονίας, θυμίζει εκ πρώτης όψεως παιδικά παιχνίδια, όμως το περιεχόμενό της είναι σκόπιμα φρικιαστικό. Σε αντίθεση με αυτή την ωμή πρόκληση, άλλοι καλλιτέχνες επιλέγουν πιο διακριτικές, αλλά εξίσου διεισδυτικές, μεθόδους για να σχολιάσουν την πραγματικότητα. Η πρόθεσή τους είναι να προκαλέσουν μια βαθιά, ενστικτώδη αντίδραση, πιστεύοντας ότι μόνο μέσα από την απόλυτη αποστροφή μπορεί να έρθει μια ουσιαστική συνειδητοποίηση.

---

<sup>5</sup> Duane Hanson, *Supermarket Lady*, 1925, <https://www.vwart.com/post/duane-hanson-supermarket-lady>

<sup>6</sup> Jake and Dinos Chapman: *Hellscape*, 1999, <https://artlyst.com/reviews/jake-and-dinos-chapman-birth-death-sex-horror-and-mcdonalds/>

Αυτή η αντίφαση αποκαλύπτει πώς ο καπιταλισμός μετατρέπει ακόμα και την ίδια τη φρίκη σε προϊόν θεάματος.



Εικ.5 Chapman Brothers, Hellscape, 1999

Η αντίφαση αποκαλύπτει πώς ο καπιταλισμός μετατρέπει ακόμα και την ίδια τη φρίκη σε προϊόν θεάματος, συσκευάζοντας την αγριότητα του 20ού αιώνα σε μικρογραφία, σε «διασκέδαση», καθιστώντας τον θεατή άβουλα σύνενοχο. Όπως παρατηρεί ο Baudrillard, στην εποχή του υπερπραγματικού δεν βιώνουμε τα γεγονότα άμεσα αλλά μέσα από την αναπαράστασή τους.

Πάνω στα σχόλια των Chapman λίγο πιο άμεσα μιλάει η Barbara Kruger στρέφεται στον ίδιο τον καταναλωτή, αναδεικνύοντας την ψυχολογία και τις επιθυμίες που διαμορφώνονται μέσα από την κατανάλωση.

Η Barbara Kruger γεννήθηκε το 1945 δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στην εννοιολογία του καπιταλισμού, μετατρέποντας ακόμη και φιλοσοφικές φράσεις, όπως η διάσημη του Ρενέ Ντεκάρτ «Σκέφτομαι, άρα υπάρχω», σε ισχυρά μηνύματα για τον θεατή. Στα γνωστά της έργα, όπως το *I shop therefore I am*<sup>7</sup> (1987), συνδυάζει εικόνες από διαφημίσεις με έντονα συνθήματα, δημιουργώντας έναν οπτικό βομβαρδισμό που θυμίζει τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και την προπαγάνδα.



Εικ.6, Barbara Kruger, *I shop therefore I am*, 1987

Επιπλέον, η χαρακτηριστική αισθητική της, με τα κόκκινα, λευκά και μαύρα πλαίσια, επιβάλλει στον θεατή μια αίσθηση προπαγάνδας, υπογραμμίζοντας ότι τα διαφημιστικά μηνύματα δεν είναι απλώς εικόνες, αλλά ιδεολογικά εργαλεία που επηρεάζουν τον τρόπο που σκεφτόμαστε και επιθυμούμε. Σήμερα θεωρείται μία από τις πιο επιδραστικές προσωπικότητες της σύγχρονης τέχνης, με έργα που συνεχίζουν να εμπνέουν και να προκαλούν διάλογο γύρω από την ταυτότητα, τον καταναλωτισμό και την κοινωνική ανισότητα. Η παιχνιδιάρικη εμφάνιση των σκηνών αυτών, σε συνδυασμό με το φρικιαστικό περιεχόμενό τους, δημιουργεί μια στρεβλή αίσθηση οικειότητας, καθιστώντας την καταστροφή και τη βία ακόμα πιο τρομακτικές, σαν να έχουν γίνει αναπόσπαστο, σχεδόν φυσικό, μέρος του κόσμου μας. Στις μέρες μας τα περισσότερα πράγματα περιβάλλονται από την ταχύτητα· ταχύτητα προϊόντων σημαίνει ταχύτητα αγορών. Γι' αυτό υπάρχει πολύ συχνά μια ακόμη πιο έντονη τάση κατανάλωσης ρούχων και αντικειμένων από εταιρείες fast fashion, που προσφέρουν φτηνά προϊόντα έτσι ώστε ο καταναλωτής να νιώθει την ανάγκη να συνεχίζει να αγοράζει, να ανανεώνει την εικόνα του. Μια εικόνα που πλέον δεν περιορίζεται στο φυσικό σώμα, αλλά συνδέεται με την ανάγκη

<sup>7</sup> Barbara Kruger, *I shop Therefore I am*, 1987, <https://www.moma.org/collection/works/64897>

αναδιαμόρφωσης της ψηφιακής ταυτότητας. Ένα καλό παράδειγμα καλλιτέχνιδας που ασχολήθηκε με αυτή τη θεματική είναι η Amalia Ulman.

Η Amalia Ulman γεννηθηκε 1989, στην Αργεντινή είναι εικαστική καλλιτέχνις που ζει και εργάζεται στο Λονδίνο και το Λος Άντζελες.

Η δουλειά της επικεντρώνεται σε ζητήματα ταυτότητας, φύλου, κοινωνικής τάξης και καταναλωτισμού, με ιδιαίτερη έμφαση στον τρόπο που τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης διαμορφώνουν τις αντιλήψεις μας για την καθημερινή ζωή. Έγινε ιδιαίτερα γνωστή με το έργο *Excellences & Perfections*<sup>8</sup> (2014), μια performance που εκτυλίχθηκε εξ ολοκλήρου στο Instagram. Μέσα από ψεύτικες αναρτήσεις όπου παρουσίαζε τον εαυτό της ως «influencer», κατέδειξε πώς η ψηφιακή εικόνα μπορεί να λειτουργήσει ως καταναλωτικό προϊόν.



Εικ.7 Amalia Ulman, *Excellences & Perfections*, 2014

Η ίδια «πουλούσε» ένα lifestyle φτιαγμένο από στερεότυπα και προκατασκευασμένα μοντέλα θηλυκότητας, αποκαλύπτοντας στο τέλος ότι όλα ήταν επινοημένα. Πρόκειται για μια συνειδητή στρατηγική: να σοκάροντας τον θεατή, να τον βγάλουν από τη ζώνη άνεσής του και να τον αναγκάσουν να αναμετρηθεί με τα πιο σκοτεινά κατάλοιπα της σύγχρονης ζωής. Η Amalia Ulman εξερευνούν πώς η ίδια η καθημερινότητα, ειδικά η ψηφιακή, μετατρέπεται σε ένα είδος "παιχνιδιού" κατανάλωσης.

Με αυτόν τον τρόπο, η Ulman έδειξε πώς, στην εποχή της ψηφιακής κατανάλωσης, η ίδια η ζωή και η ταυτότητα μετατρέπονται σε εμπορεύματα, έτοιμα να καταναλωθούν μέσω του scrolling και των likes. Υπάρχει, λοιπόν, ένας τεράστιος όγκος παρατηρητών αυτών των ανθρώπων, οι οποίοι δέχονται συνεχώς βίντεο και πληροφορίες σε τεράστιο ρυθμό.

<sup>8</sup> Amalia Ulman, *Excellences & perfections*, 2014 <https://www.bbc.com/culture/article/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands>

Όπως οι Eva & Franco Mattes, έτσι και η Ulman δείχνει πώς η ψηφιακή κατανάλωση γίνεται μια εξελισσόμενη έννοια, όπου οι χρήστες είναι ταυτόχρονα καταναλωτές, προϊόντα και παρατηρητές σε ένα διαρκές παιχνίδι προσοχής και επιτήρησης.



Εικ.8 Eva και Franco Matte, Half Cat, 2020

Οι Eva & Franco Mattes είναι ένα καλλιτεχνικό δίδυμο από την Ιταλία, γνωστοί για το πρωτοποριακό τους έργο που κινείται ανάμεσα στην τέχνη, την τεχνολογία και την κριτική των μέσων.

Από τη δεκαετία του 1990, διερευνούν ζητήματα που αφορούν το διαδίκτυο, τα ψηφιακά δίκτυα και την κουλτούρα της επιτήρησης. Μέσα από performances, εγκαταστάσεις και βίντεο, αποκαλύπτουν τους αθέατους μηχανισμούς που διαμορφώνουν την καθημερινή μας εμπειρία στον ψηφιακό κόσμο, θέτοντας ερωτήματα γύρω από την ιδιωτικότητα, τη λογοκρισία και την ταυτότητα.

Στην εποχή των αλγορίθμων και των big data, η κατανάλωση δεν είναι πλέον μια προσωπική πράξη, αλλά ένα σύνολο διαδικασιών που καθορίζονται από εξωτερικούς παράγοντες, συχνά ανεξάρτητα από τις προθέσεις μας. Στα έργα των Mattes, όπως το Half Cat<sup>9</sup>, εξερευνούν τα όρια της διαδικτυακής εμπειρίας, τη λογοκρισία και τους αλγορίθμους που ελέγχουν τι γίνεται ορατό ή κρυφό. Δείχνουν πώς η ίδια η ψηφιακή υποδομή καθορίζει όχι μόνο την πρόσληψη και την κατανάλωση περιεχομένου, αλλά και την ίδια την παραγωγή του.

---

<sup>9</sup> Eva και Franco Mattes, Half Cat, 2020, <https://particolare.com/artwork/cantor-mattes-1/>

Μέσα από τη δουλειά τους γίνεται εμφανές ότι η κατανάλωση δεν είναι πλέον μόνο συνειδητή επιλογή· είναι καθοδηγούμενη, φιλτραρισμένη και συχνά χειραγωγούμενη από άορατους κανόνες και τεχνολογικά φίλτρα.

Οι παρατηρητές δημιουργούν μια αντανάκλαση του εαυτού τους, ζώντας βιωματικά τις ζωές των άλλων. Με αποτέλεσμα να ζούμε σε μια εποχή συνεχόμενης ψηφιακής παρατήρησης, γνωστή ως *chronically online*.

Το *chronically online*<sup>10</sup> περιγράφει μια κατάσταση όπου τα άτομα αφιερώνουν υπερβολικά πολύ χρόνο στο διαδίκτυο, παρακολουθώντας συνεχώς κοινωνικά δίκτυα, memes, trending topics και ψηφιακές κοινότητες. Η έντονη αυτή ψηφιακή παρουσία δεν αφορά μόνο την ενημέρωση, αλλά επηρεάζει την αντίληψη της πραγματικότητας, την κοινωνική συμπεριφορά και την ψυχολογική ευεξία. Οι χρήστες γίνονται μέρος ενός συνεχούς κύκλου αλληλεπίδρασης, όπου οι επιβεβαιώσεις μέσω likes, shares και σχολίων λειτουργούν ως μικρές «δόσεις ντοπαμίνης».

Η κατάσταση αυτή οδηγεί επίσης σε έντονη σύγκριση, ανασφάλεια και διαρκή ανάγκη για παρουσία και αναγνωρισιμότητα στο ψηφιακό πεδίο. Στην τέχνη, αυτό το φαινόμενο γίνεται εργαλείο για κριτική, αποκαλύπτοντας πώς η διαρκής σύνδεση επηρεάζει την ταυτότητα, την κατανάλωση και την κοινωνική ζωή μια θεματική την οποία αναλύει ο Mauro C. Martinez.



Εικ.9, Mauro. C. Martinez, Memes & Cursed Images,2020

---

<sup>10</sup> Lina Masana, *The Internet saven my life*, 2017, [https://www.jstor.org/stable/48761066?searchText=Chronically+online&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3DChronically%2Bonline%26so%3Drel&ab\\_segments=0%2Fbasic\\_search\\_gsv%2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A12fe2ce392834366ae4b1c2e42e8218f&seq=7](https://www.jstor.org/stable/48761066?searchText=Chronically+online&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3DChronically%2Bonline%26so%3Drel&ab_segments=0%2Fbasic_search_gsv%2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A12fe2ce392834366ae4b1c2e42e8218f&seq=7)

Ο Mauro C. Martinez<sup>11</sup> είναι σύγχρονος καλλιτέχνης και θεωρητικός της ψηφιακής κουλτούρας, γνωστός για την εστίασή του στη σύνδεση ανάμεσα στην ανθρώπινη ταυτότητα και την ψηφιακή εμπειρία. Μέσα από έργα που συνδυάζουν βίντεο, εγκαταστάσεις και ψηφιακά μέσα, διερευνά την έννοια του *chronically online*, αναδεικνύοντας πώς η συνεχής παρουσία στο διαδίκτυο επηρεάζει την κοινωνική ζωή, την κατανάλωση και την αυτοαντίληψη.

Από τον Warhol μέχρι τον Martínez, διαγράφεται μια πορεία που ξεκινά με την απεικόνιση της μαζικής κουλτούρας, περνά από την αποξένωση του καταναλωτή, αποκαλύπτει τη φρίκη του θάματος, αποδομεί τη γλώσσα της κατανάλωσης και, τέλος, καταλήγει στον ψηφιακό κόσμο της διαρκούς διαδικτυακής κατανάλωσης. Όλοι αυτοί οι καλλιτέχνες αποκαλύπτουν ότι η κατανάλωση δεν είναι μια απλή πράξη, αλλά μια υπαρξιακή συνθήκη που ορίζει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον εαυτό μας και τον κόσμο γύρω μας.

Η ιδέα της σημερινής ζωής είναι η συνεχόμενη ψηφιακή παρατήρηση. Στα έργα μου εμπνέονται έντονα από αυτήν την τωρινή κουλτούρα, η συνεχής ενασχόληση με το διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αναπαριστά τη σύγχρονη αποξένωση. Το διαδίκτυο φέρνει τα άτομα κοντά, αλλά ταυτόχρονα τα απομακρύνει. Δημιουργεί μια απομονώσει και δουλεύει σαν ένα καταφύγιο κατά της πραγματικότητας. Πλέον, έχει γίνει μια ατελείωτη μηχανή για την προώθηση προϊόντων τα οποία τείνουν σε μια ψευδαίσθησή αντικειμένων που υπόσχονται πράγματα τα οποία δεν είναι εφικτά, έτσι δημιουργώντας την ψηφιακή κατανάλωση. Ταυτόχρονα, αυτή η ψηφιακή κατανάλωση στοχεύει συχνά συγκεκριμένες κοινωνικές τάξεις, απεικονίζοντας τις ζωές των άλλων και δημιουργώντας έναν φαύλο κύκλο επιθυμίας.

Αυτό αποτέλεσε το βασικό στοιχείο που με ώθησε να δημιουργήσω το έργο *Zeλέ*. Η συνεχής έκθεση σε εικόνες και μηνύματα, που υποδαυλίζουν την επιθυμία για κατανάλωση, δημιουργεί μια αίσθηση ανικανοποίητου, οδηγώντας σε μια αέναη αναζήτηση του "περισσότερου". Μέσα από την προσωπική μου εμπειρία επέλεξα να μιμηθώ τη γλώσσα της διαφήμισης, δημιουργώντας μια σειρά βίντεο που αποτυπώνουν την ειρωνεία της καθημερινότητας. Τα έργα αυτά αγγίζουν ζητήματα που όλοι αντιμετωπίζουμε: ένα λεωφορείο που δεν φτάνει ποτέ, τον εθισμό σε προϊόντα όπως τα αναψυκτικά που επιβαρύνουν την υγεία, ή έναν χαρακτήρα που, ενώ έχει τη δυνατότητα να απολαύσει την παραλία, παραμένει εγκλωβισμένος στις υποχρεώσεις του.

Η ψηφιακή εποχή έχει διαμορφώσει έναν νέο τύπο κοινωνικής πραγματικότητας, με την κατανάλωση και την επιτήρηση ως βασικά της χαρακτηριστικά. Στο πλαίσιο των ψηφιακών πλατφορμών, η κατανάλωση δεν περιορίζεται πλέον στην απόκτηση υλικών προϊόντων, αλλά επεκτείνεται στην κατανάλωση εικόνων, πληροφοριών και εμπειριών. Έτσι, ακόμη και αγαθά που έχουν παραχθεί για να καλύψουν βασικές ανάγκες ή να υπηρετήσουν το «τοπικό» και το «καθημερινό» μετατρέπονται σε εμπορεύματα, τα οποία καταναλώνονται από κοινωνίες που συχνά δεν τα έχουν πραγματικά ανάγκη.

---

<sup>11</sup> Mauro. C. Martinez, *Memes & Cursed Images*, 2020 <https://www.coeval-magazine.com/coeval/mauro-c-martinez>

Η ταχύτητα της κατανάλωσης έχει φτάσει σε επίπεδα όπου όχι μόνο τα υλικά αγαθά αλλά και το ίδιο το περιεχόμενο που καταναλώνουμε γίνεται γρήγορα ξεπερασμένο, δημιουργώντας την ανάγκη για συνεχή αναζήτηση του νέου. Με αυτόν τον τρόπο, η ίδια η ταυτότητα και η καθημερινότητα διαμορφώνονται μέσα από διαδικασίες που συνδέονται άμεσα με την κυκλοφορία και την προβολή περιεχομένου. Ένα χαρακτηριστικό στοιχείο αυτής της νέας συνθήκης είναι η ανάγκη για συνεχή πρόσληψη media περιεχομένου. Αυτό δημιουργεί μια κατεύθυνση που οδηγεί στην συνεχή αναζήτηση νέων ερεθισμάτων, χωρίς να αφήνει χώρο για βαθύτερη ανάγνωση ή ανάλυση. Η πληθώρα των διαθέσιμων ερεθισμάτων δημιουργεί μια αίσθηση ότι πάντα χρειάζεται να είμαστε ενήμεροι, να ξέρουμε τα πάντα, να βιώνουμε όσο το δυνατόν περισσότερα, ωθώντας μας σε μια συνεχή αναζήτηση του "καινούριου". Η αδιάκοπη ροή εικόνων, βίντεο και αναρτήσεων δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου ο χρήστης καλείται να αφομοιώνει συνεχώς νέες πληροφορίες. Αυτό το περιεχόμενο δεν λειτουργεί απλά ως ψυχαγωγία, αλλά συχνά διαμορφώνει τάσεις, επιθυμίες και καταναλωτικές συνήθειες.

Η ταχύτητα με την οποία παράγονται και καταναλώνονται αυτά τα ερεθίσματα οδηγεί σε μια κουλτούρα «γρήγορης κατανάλωσης». Η ψευδαίσθηση της πληρότητας που προσφέρει η κατανάλωση αυτών των ψηφιακών αγαθών γίνεται ορίζοντας στοιχείο της ταυτότητας, καθώς οι άνθρωποι καταγράφουν και κοινοποιούν τις «εμπειρίες» τους, αναζητώντας μία μορφή επικύρωσης μέσα από τον αριθμό των «likes» και των «SHARES». Η αδιάκοπη ροή ψηφιακού περιεχομένου απορροφά ολοένα και περισσότερο χρόνο, συχνά χωρίς ουσιαστικό αποτέλεσμα, καθώς η κατανάλωση και η σπατάλη χρόνου γίνονται αλληλένδετες, ενισχύοντας τον κύκλο της ταχύτητας και της στιγμιαίας ικανοποίησης.

Σε αυτό το πλαίσιο, τα αντικείμενα παύουν να λειτουργούν αποκλειστικά ως υλικά αγαθά και μετατρέπονται σε ψηφιακές αναπαραστάσεις, σε εικόνες που διακινούνται, κοινοποιούνται και καταναλώνονται εξίσου γρήγορα όσο παράγονται. Η αξία τους δεν μετρείται πλέον στη διάρκεια ή στη χρηστικότητα, αλλά στη δυνατότητά τους να τραβήξουν το βλέμμα, να δημιουργήσουν για μια στιγμή την ψευδαίσθηση της πληρότητας.

Ο καθένας τείνει όλο και περισσότερο να αποσύρεται στο προσωπικό του «καταφύγιο», έναν χώρο όπου η συνεχής ροή περιεχομένου γίνεται τρόπος διαφυγής αλλά και παγίδα, καθώς η πρόσκαιρη ικανοποίηση μετατρέπεται σε μόνιμη αναζήτηση. Έτσι, η ίδια η καθημερινότητα αρχίζει να διαμορφώνεται γύρω από αυτή την ατέρμονη δίψα για το εφήμερο, αποκαλύπτοντας μια πραγματικότητα όπου η κατανάλωση δεν περιορίζεται σε πράξεις, αλλά καθορίζει τον ίδιο τον τρόπο με τον οποίο βιώνουμε τον κόσμο.

## Μέρος 2ο:

### Το Θέαμα της Κατανάλωσης και η Κατασκευή της Ψηφιακής Ταυτότητας.

Μέσω του ψηφιακού δικτύου βιώνω και παρατηρώ μια ζωή που δεν μπορώ να αγγίξω· μια ζωή φτιαγμένη για άλλους. Σκεφτείτε πόσο συχνά βρισκόμαστε να συγκρίνουμε τις εμπειρίες μας με την προσεγμένη τελειότητα που βλέπουμε στο διαδίκτυο, αμφισβητώντας την αυθεντικότητα της δικής μας ζωής σε σύγκριση. Βρίσκομαι ανάμεσα σε δύο κόσμους: τον κόσμο του παρατηρητή και τον κόσμο της πραγματικότητας. Τα δεδομένα που δέχομαι μέσα από την καθημερινή μου ενασχόληση με τα social media και τις ψηφιακές πλατφόρμες δεν αποτελούν απλώς πληροφορίες· λειτουργούν ως παράθυρα σε ζωές άλλων ανθρώπων, προσφέροντάς μου μια εικόνα εμπειριών και προορισμών που ίσως ποτέ δεν θα ζήσω προσωπικά.

Αυτή η διαρκής παρατήρηση δημιουργεί μια αίσθηση αποξένωσης και επιβεβαιώνει την ύπαρξη μιας σύγχρονης κοινωνικής δομής όπου η εμπειρία της ζωής συχνά αντικαθίσταται από την πρόσληψη εικόνων και πληροφοριών. Είναι μια κατάσταση που έχει αναλυθεί σε βάθος από φιλοσόφους και θεωρητικούς, όπως ο Byung-Chul Han στο *Burned Out Society*, που εξετάζει την ψυχολογική και κοινωνική εξουθένωση της σύγχρονης κοινωνίας, τον Guy Debord στη *Society of the Spectacle*, που περιγράφει πώς η εικόνα αντικαθιστά την άμεση εμπειρία, τον Paul Virilio με την έννοια της *Information Bomb*, που αναδεικνύει την υπερπληροφόρηση και την ταχύτητα ως νέους παράγοντες ελέγχου και τον Jean Baudrillard, ο οποίος στο *Simulacra and Simulation* μας προσφέρει τα θεωρητικά εργαλεία για να κατανοήσουμε πώς Από αυτό το σημείο, το Κεφάλαιο 2 θα εξετάσει πώς οι θεωρητικοί αυτοί συνδέονται με τις σύγχρονες μορφές ψηφιακής παρατήρησης, κατανάλωσης και αλληλεπίδρασης.

Χτίζοντας πάνω σε αυτό το θεμέλιο, το Κεφάλαιο 2 θα εμβαθύνει στο πώς οι ιδέες αυτών των θεωρητικών συνδέονται με τις σύγχρονες μορφές ψηφιακής παρατήρησης, κατανάλωσης και αλληλεπίδρασης. Η συνεχής έκθεση σε στιγμές ευτυχίας, επιτυχίας και ολοκλήρωσης, ακόμα κι αν είναι προσομοιωμένες, μπορεί να οδηγήσει σε φόρτιση και κριτική στάση απέναντι στη δική μας, λιγότερο "φωτογενή" πραγματικότητα. Αυτή η συνεχής σύγκριση μπορεί να οδηγήσει σε μια αίσθηση ανεπάρκειας, ένα αίσθημα ότι οι πραγματικές μας ζωές υστερούν σε σχέση με την "αψεγάδιαστη" πραγματικότητα που καταναλώνουμε διαδικτυακά. Αυτή η υπερπραγματικότητα καθιστά δυσδιάκριτη τη γραμμή ανάμεσα στο πραγματικό και το προσομοιωμένο, κάτι που γίνεται εμφανές στην καθημερινή μας εμπειρία με τα social media, όπου η ζωή των άλλων παρουσιάζεται ως μια ολοκληρωμένη αφήγηση, συχνά πιο «αληθινή» από την ίδια μας την εμπειρία.

Σε αυτό το σημείο, θα εξετάσω πώς οι θεωρητικοί συνδέονται με τις σύγχρονες μορφές ψηφιακής παρατήρησης, κατανάλωσης και αλληλεπίδρασης. Θα ξεκινήσουμε με τον Baudrillard και τις έννοιες της προσομοίωσης και των simulacra, για να συνεχίσουμε με τις προεκτάσεις τους στη θεωρία του Han, Debord και Virilio, δημιουργώντας ένα πλέγμα ανάλυσης που μας

επιτρέπει να κατανοήσουμε την επίδραση των ψηφιακών περιβαλλόντων στην καθημερινή ζωή και στην αντίληψη της πραγματικότητας.

Στο *Simulacra and Simulation*, ο Jean Baudrillard υποστηρίζει ότι στον σύγχρονο κόσμο οι αναπαραστάσεις και τα σύμβολα έχουν αποσπαστεί από την πραγματικότητα που υποτίθεται ότι αντιπροσωπεύουν. Ο Baudrillard περιγράφει τέσσερα στάδια μέσα από τα οποία μπορεί να περάσει μια εικόνα: αρχικά αντανακλά την πραγματικότητα, έπειτα την αλλοιώνει, στη συνέχεια προσποιείται ότι την αναπαριστά ενώ στην ουσία δεν το κάνει, και τελικά γίνεται ένα καθαρό *simulacrum*, χωρίς καμία αναφορά σε πραγματικό γεγονός ή αντικείμενο. Δηλαδή, δεν αναπαριστούν πια τον κόσμο όπως είναι δημιουργούν μια νέα «πραγματικότητα», μια υπερπραγματικότητα (*hyperreality*), όπου τα όρια ανάμεσα στο πραγματικό και το κατασκευασμένο γίνονται δυσδιάκριτα. Στον ψηφιακό μας κόσμο, αυτό σημαίνει ότι η ζωή που παρατηρούμε στα *social media*, οι εικόνες των άλλων, οι *curated* προσωπικότητες και τα στιγμιότυπα εμπειριών συχνά φαίνονται πιο πραγματικά ή πιο ελκυστικά από την ίδια μας την εμπειρία όμως τελικά δεν είναι «πραγματικά». Στην εποχή των *social media* και της διαρκούς έκθεσης σε ψηφιακές εικόνες, το έργο του Baudrillard είναι πιο σχετικό από ποτέ, καθώς μας βοηθά να κατανοήσουμε τις επιπτώσεις της υπερπραγματικότητας στην καθημερινή μας ζωή. Στο στάδιο, το οποίο κυριαρχεί στην εποχή μας, οι εικόνες αποκτούν δική τους αυτόνομη ύπαρξη και δεν χρειάζονται πλέον το «πραγματικό» για να νομιμοποιηθούν.

Αυτό οδηγεί στη βασική διάκριση που κάνει ο Baudrillard ανάμεσα στην αναπαράσταση και την προσομοίωση. Η αναπαράσταση υποθέτει ότι υπάρχει μια αλήθεια την οποία επιχειρεί, έστω και στρεβλά, να παρουσιάσει. Η προσομοίωση, αντίθετα, δεν βασίζεται σε καμία αλήθεια: δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου οι έννοιες «αληθινό» και «ψεύτικο» χάνουν το νόημά τους. Η θεωρία του Baudrillard μας προσφέρει ένα πλαίσιο για να αναλύσουμε την επιρροή των ψηφιακών *simulacra* στην κατανάλωση, καθώς και στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον εαυτό μας και το περιβάλλον γύρω μας. Σε αυτό το πλαίσιο, οι εικόνες των *influencers*, οι διαφημίσεις και τα ψηφιακά αφηγήματα δεν αποτελούν απλώς μια διαστροφή της πραγματικότητας, αλλά παράγουν έναν ολόκληρο κόσμο που υφίσταται αποκλειστικά ως ψηφιακή πραγματικότητα, διαμορφώνοντας τις επιθυμίες, τις ανησυχίες και τις προτεραιότητές μας.

Αυτή η διαδικασία προσομοίωσης είναι εμφανής στην καθημερινή ψηφιακή κατανάλωση: οι πλατφόρμες δεν προβάλλουν απλώς περιεχόμενο· δημιουργούν αφήγηση, αναπαράσταση και τάση, οδηγώντας τον χρήστη να βιώνει μια «πραγματικότητα» που είναι κατασκευασμένη για να τον τραβήξει, να τον καθηλώσει και συχνά να τον χειραγωγήσει. Σε αυτό το περιβάλλον, οι διαχωρισμοί μεταξύ αλήθειας και μυθοπλασίας, πραγματικότητας και φαντασίας γίνονται ολοένα και πιο ασαφείς, καθώς οι ψηφιακές αναπαραστάσεις κατακλύζουν την καθημερινότητά μας. Το περιεχόμενο που καταναλώνουμε δεν υπάρχει μόνο για ενημέρωση ή ψυχαγωγία· διαμορφώνει επιθυμίες, δημιουργεί συγκρίσεις και ενισχύει την αίσθηση της έλλειψης ή της ανεπάρκειας.

Με αυτό το πλαίσιο, η ανάλυση των simulacra γίνεται εργαλείο για να κατανοήσουμε τη σχέση μας με την ψηφιακή εποχή. Οι εικόνες και οι αφηγήσεις που κατακλύζουν το διαδίκτυο δεν είναι αθώες· συνδέονται με αόρατους μηχανισμούς προσοχής, επιτήρησης και κατανάλωσης. Η θεωρία του Baudrillard μας βοηθά να δούμε πώς η ίδια η «πραγματικότητα» μετατρέπεται σε αντικείμενο παρατήρησης, όπου εμείς οι χρήστες γινόμαστε ταυτόχρονα παρατηρητές και αντικείμενα, εμπλεκόμενοι σε έναν κύκλο συνεχούς θέασης και αναπαραγωγής της εικόνας.

Σε αυτό το σημείο, θα εξετάσω πώς οι υπόλοιποι θεωρητικοί, όπως ο Byung-Chul Han, ο Guy Debord και ο Paul Virilio, συμπληρώνουν την κατανόηση της σύγχρονης ψηφιακής εμπειρίας. Ο Han εστιάζει στην ψυχολογική εξουθένωση και την αδυναμία της προσωπικής συγκέντρωσης στην εποχή της συνεχούς σύνδεσης, ο Debord στο πώς η εικόνα αντικαθιστά την εμπειρία και ο Virilio στις συνέπειες της ταχύτητας και της υπερπληροφόρησης. Μαζί, αυτές οι θεωρίες δημιουργούν ένα πλέγμα ανάλυσης που μας επιτρέπει να εξετάσουμε όχι μόνο την ψηφιακή κατανάλωση και παρατήρηση, αλλά και την αλληλεπίδραση της τεχνολογίας με την καθημερινή μας αντίληψη και εμπειρία.

Ο Guy Debord, στο έργο του *The Society of the Spectacle* (1967), προτείνει μια από τις πιο καθοριστικές αναλύσεις για τον σύγχρονο κόσμο της εικόνας. Η ανάλυση του Debord μας προσφέρει έναν καθρέφτη για την ψηφιακή εποχή, όπου η εικόνα κυριαρχεί, η εμπειρία χάνεται και η κοινωνική ζωή μετατρέπεται σε μια αδιάκοπη σκηνή θεάματος. Ο Debord διερευνά την εμπορευματοποίηση του θεάματος, όπου η ταυτότητά μας μετατρέπεται σε προϊόν για προβολή και κατανάλωση. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης λειτουργούν ως συστήματα θεάματος, μετατρέποντας στιγμές της ζωής σε παραστάσεις για κατανάλωση. Ο Guy Debord, με το έργο του "*The Society of the Spectacle*" (1967), προσφέρει μια βαθυστόχαστη ανάλυση για τον κόσμο της εικόνας και τις επιπτώσεις του στη ζωή μας. Για τον Debord, το θέαμα δεν είναι απλώς μια συλλογή εικόνων που κυκλοφορούν γύρω μας, αλλά μια ολιστική κοινωνική σχέση που μεσολαβεί από εικόνες. Πρόκειται για μια κατάσταση όπου η εικόνα παύει να είναι αντανάκλαση της πραγματικότητας και μετατρέπεται σε υποκατάστατό της. Η εικόνα δεν αποτελεί πλέον ένα μέσο αναπαράστασης της πραγματικότητας, αλλά τη συμπαράγει. Η καθημερινότητα χάνει την αυθεντικότητά της, καθώς οι οθόνες και τα σενάρια που κατασκευάζονται για κατανάλωση κατακλύζουν την ανθρώπινη εμπειρία.

*« The spectacle is capital accumulated to the point that it becomes images. »<sup>12</sup>*

Αυτό ακριβώς γίνεται εμφανές σήμερα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου η ίδια η κοινωνική σχέση – η επικοινωνία, η φιλία, ακόμα και η αίσθηση του ανήκειν – διαμεσολαβείται σχεδόν αποκλειστικά από εικόνες και βίντεο. Δεν παρατηρούμε απλώς εικόνες· οι ίδιοι γινόμαστε εικόνες προς παρατήρηση, εγκλωβισμένοι σε ένα θέαμα που αυτοτροφοδοτείται. Με άλλα λόγια, ζούμε στην ακριβή συνθήκη που περιγράφει ο Debord: το θέαμα δεν είναι απλώς μια συσσώρευση εικόνων, αλλά ένας νέος τρόπος οργάνωσης της κοινωνικής ζωής.

---

<sup>12</sup> GuyDebord, *The Society of the Spectacle*, 1995, σελίδα 11

Αυτό που προτείνει ο Debord είναι ότι το θέαμα έχει τη δύναμη να αναδιοργανώνει ολόκληρη την κοινωνική ζωή: οι εμπειρίες, οι σχέσεις, ακόμα και οι ίδιες μας οι επιθυμίες διαμορφώνονται μέσα από τις εικόνες που κυκλοφορούν. Η πραγματικότητα παρουσιάζεται πλέον ως ένα σύνολο σκηνοθετημένων στιγμών, όπου ο άνθρωπος δεν είναι τόσο ενεργός συμμετέχων, αλλά περισσότερο παθητικός θεατής. Ο Debord υπογραμμίζει ότι το θέαμα αναδιαμορφώνεται κοινωνικές δομές, τις σχέσεις και ακόμη και τις επιθυμίες μας. Αυτή η μετάβαση οδηγεί σε μια νέα μορφή αποξένωσης: δεν αποξενωνόμαστε μόνο από την εργασία ή τα προϊόντα που παράγουμε, όπως έγραφε ο Μαρξ, αλλά από την ίδια την εμπειρία της ζωής, την οποία βιώνουμε κυρίως μέσα από την απόσταση της εικόνας. Η πραγματικότητα μετατρέπεται σε μια σειρά από σκηνοθετημένες στιγμές, όπου ο άνθρωπος καθίσταται παθητικός θεατής του δράματος της ζωής.

Η σύνδεση με τον σημερινό ψηφιακό κόσμο είναι προφανής. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης λειτουργούν ακριβώς ως τέτοια συστήματα θεάματος, όπου οι χρήστες μοιράζονται στιγμές που είναι λιγότερο «ζωή» και περισσότερο παράσταση ζωής. Η αποξένωση που περιγράφει ο Μαρξ βρίσκει νέα έκφραση στον ψηφιακό κόσμο, όπου η εμπειρία υποβαθμίζεται σε εικόνες. Η εμπειρία υποτάσσεται στη λογική της εικόνας: το ταξίδι δεν γίνεται μόνο για να βιωθεί, αλλά για να φωτογραφηθεί· το γεύμα δεν καταναλώνεται απλώς, αλλά παρουσιάζεται ως περιεχόμενο. Το «να ζούμε» και το «να δείχνουμε ότι ζούμε» γίνονται σχεδόν αδιαχώριστα.

Ένα ακόμα κομβικό σημείο στον Debord είναι η εμπορευματοποίηση του θεάματος. Η ζωή και η αναπαράστασή της γίνονται ένα, καθώς η εικόνα καθορίζει την αξία της εμπειρίας. Η κοινωνία του θεάματος είναι η προέκταση της καπιταλιστικής κοινωνίας, όπου όχι μόνο τα προϊόντα αλλά και οι εμπειρίες, οι σχέσεις, ακόμη και οι ίδιες μας οι ταυτότητες μετατρέπονται σε εμπορεύματα. Αυτό είναι εμφανές σήμερα στον τρόπο με τον οποίο τα άτομα «χτίζουν» την εικόνα τους διαδικτυακά σαν brands, επενδύοντας χρόνο και ενέργεια στο να προβάλουν ένα συγκεκριμένο αφήγημα του εαυτού τους. Η ζωή μετατρέπεται σε ένα "παζάρι εικόνων", με την αξία να μετριέται πλέον όχι από την ποιότητα της εμπειρίας αλλά από την ορατότητα και την αποδοχή που αυτή συγκεντρώνει. Αυτό το στοιχείο τον φέρνει σε άμεσο διάλογο με τον Baudrillard: εκεί που ο Baudrillard μιλά για την υπερπραγματικότητα και την προσομοίωση, ο Debord τονίζει τον τρόπο με τον οποίο το θέαμα κυριαρχεί στις κοινωνικές σχέσεις, οδηγώντας σε μια ζωή που εμφανίζεται, αλλά δεν βιώνεται ουσιαστικά. Και στις δύο περιπτώσεις, το αποτέλεσμα είναι το ίδιο: μια συνθήκη όπου η αλήθεια της ζωής αντικαθίσταται από μια ατελείωτη συσσώρευση αναπαραστάσεων.

Γι' αυτό, η θεωρία του Debord δεν είναι απλώς ιστορική ανάλυση μιας άλλης εποχής. Αντίθετα, λειτουργεί σαν ένα καθρέφτισμα της σημερινής ψηφιακής κουλτούρας, όπου η εικόνα κυριαρχεί, η εμπειρία χάνεται και η κοινωνική ζωή μετατρέπεται σε μια αδιάκοπη σκηνή θεάματος. Η συνθήκη αυτή οδηγεί σε μια νέα μορφή ύπαρξης, όπου οι άνθρωποι βρίσκονται διαρκώς συνδεδεμένοι, αλλά ταυτόχρονα αποξενωμένοι από τον εαυτό τους και τους άλλους.

Η κοινωνία του θεάματος, όπως την περιγράφει ο Debord, συγκροτεί έναν κόσμο όπου η εικόνα αντικαθιστά την εμπειρία και η ζωή μετατρέπεται σε μια αδιάκοπη ακολουθία αναπαραστάσεων. Η συνεχής διαθεσιμότητα και η ανάγκη για άμεση ανταπόκριση, στοιχεία που τροφοδοτούνται από την ψηφιακή τεχνολογία, εντείνουν αυτή την αίσθηση της αέναης πίεσης για παραγωγή και αυτο-βελτίωση. Ο άνθρωπος παύει να βιώνει άμεσα, εγκλωβισμένος σε έναν φαύλο κύκλο παρατήρησης και κατανάλωσης εικόνων. Ωστόσο, οι συνέπειες δεν περιορίζονται στη συλλογική αποξένωση· επεκτείνονται και στον ψυχικό κόσμο του ατόμου. Εδώ παρεμβαίνει ο Byung-Chul Han, ο οποίος στο *The Burnout Society* περιγράφει το επόμενο στάδιο: την κοινωνία της επίδοσης, όπου η συνεχής απαίτηση για παραγωγή, κατανάλωση και αυτοπροβολή οδηγεί σε εξάντληση. Σε αντίθεση με το πειθαρχικό μοντέλο που στηλίτευσε ο Debord, ο Han δείχνει πώς η καταπίεση γίνεται πλέον εσωτερική — δεν μας επιβάλλεται από κάποιον εξωτερικό μηχανισμό, αλλά αναπαράγεται από εμάς τους ίδιους μέσα από την αέναη ανάγκη να «προβάλλουμε» και να «επιτυγχάνουμε». Η υπερ-προσήλωση στα ψηφιακά ερεθίσματα, η απώλεια στοχαστικότητας και η διάχυτη ψυχολογική εξάντληση γίνονται έτσι τα νέα χαρακτηριστικά του ψηφιακού ανθρώπου, συμπληρώνοντας και βαθαινοντας την κριτική που άσκησαν ο Debord, ο Baudrillard και ο Virilio στην κουλτούρα της σύγχρονης κατανάλωσης και θέασης.

Ο Byung-Chul Han, στο *The Burnout Society* (2015), περιγράφει τη μετάβαση από την «κοινωνία της πειθαρχίας» στην «κοινωνία της επίδοσης». Σε αντίθεση με την παλαιότερη μορφή κοινωνικής οργάνωσης, όπου η εξουσία επιβαλλόταν μέσω απαγορεύσεων και κανόνων, στη σημερινή εποχή η πίεση εσωτερικεύεται. Δεν είναι πλέον ο εξωτερικός καταναγκασμός που μας καθορίζει, αλλά η εσωτερικευμένη ανάγκη για συνεχή παραγωγικότητα, αυτοβελτίωση και επιτυχία. Το άτομο γίνεται ταυτόχρονα αφεντικό και δούλος του εαυτού του, φτάνοντας συχνά σε σημείο ψυχολογικής κατάρρευσης.

*« Excess of positivity increases efficiency. But it leads to collapse. Depression, burnout, and exhaustion are the pathological signs of a deeply injurious society of achievement. »*<sup>13</sup>

Η κοινωνία της επίδοσης, όπως την περιγράφει, γεννά μια κουλτούρα ψυχολογικής εξάντλησης, όπου η υπερβολή μετατρέπεται σε παθολογία.

Η ψηφιακή εποχή εντείνει περαιτέρω αυτή τη συνθήκη. Η αδιάκοπη ροή εικόνων, βίντεο και πληροφοριών, η ανάγκη για συνεχή παρουσία στα social media, η προσμονή για likes και επιβεβαίωση, συνθέτουν ένα περιβάλλον όπου η αυτοεπιτήρηση και η αυτοαξιολόγηση δεν σταματούν ποτέ. Το scrolling μετατρέπεται σε μια μικρο-πρακτική που, ενώ υπόσχεται χαλάρωση ή απόδραση, στην πραγματικότητα επιβεβαιώνει την αέναη λογική της επίδοσης: να είσαι πάντα εκεί, πάντα «ενήμερος», πάντα διαθέσιμος να καταναλώσεις και να παραχθείς εκ νέου ως εικόνα. Σε αυτό το πλαίσιο, η ανάλυση του Han συναντά την έννοια της υπερπραγματικότητας του Baudrillard, όπου η εικόνα μοιάζει πιο αληθινή και πιο ελκυστική από την ίδια την εμπειρία. Ο χρήστης παύει να ζει την πραγματικότητα άμεσα και μετατρέπεται σε παρατηρητή ενός κόσμου που είναι κατασκευασμένος για κατανάλωση.

---

<sup>13</sup> Byung-Chul Han, *The Burnout Society*, 2015, σελίδα 46

Στην καλλιτεχνική μου πρακτική, η ανάλυση του Han προσφέρει ένα θεωρητικό υπόβαθρο για να αποδώσω το αίσθημα εξάντλησης που συνοδεύει τη σύγχρονη καθημερινότητα. Μέσα από τις σκηνές που δημιουργώ, προσπαθώ να αναπαραστήσω αυτό το διττό συναίσθημα: την ψευδαίσθηση ότι το scrolling ή τα μικρά βίντεο μας δίνουν στιγμιαία χαρά, και ταυτόχρονα τη βαθύτερη αίσθηση κενού που αυτά αφήνουν πίσω. Με αυτό τον τρόπο, η θεωρία του Han δεν παραμένει σε αφηρημένο επίπεδο· γίνεται εργαλείο για την ερμηνεία και τη συγκρότηση των έργων μου, όπου η κούραση, η επανάληψη και η ακινησία αποκτούν οπτική μορφή.

Σε ένα περιβάλλον όπου όλα συμβαίνουν ταχύτατα και η πληθώρα πληροφοριών είναι συνεχής, η ικανότητα για στοχασμό και εις βάθος κατανόηση περιορίζεται. Αυτό αντικατοπτρίζει πλήρως την ψηφιακή κουλτούρα που αποτυπώνεις στο έργο σου Ζελέ, όπου η ταχύτητα και η επιφανειακή κατανάλωση περιεχομένου δημιουργούν την ημιδιαφανή, στιγμιαία ικανοποίηση — παρατηρούμε, αφομοιώνουμε, αλλά δεν βιώνουμε ουσιαστικά.

Η κοινωνία της επίδοσης, όπως την αναλύει ο Han, γεννά την «παθολογία της ευφορίας»: η αναζήτηση συνεχών θετικών ερεθισμάτων – όπως curated εικόνες και ψηφιακά «like» – δεν οδηγεί σε ουσιαστική πληρότητα, αλλά αντίθετα, εντείνει την αίσθηση της έλλειψης και της ανεπάρκειας. Όπως λέει χαρακτηριστικά ο Han, "η ευφορία της εικόνας δεν γεμίζει, αλλά αδειάζει". Αυτό συνδέεται με την έννοια του hyperreality του Baudrillard, όπου η ψηφιακή «πραγματικότητα» φαίνεται πιο ελκυστική και πιο πραγματική από την ίδια μας την εμπειρία. Η ψηφιακή εμπειρία γίνεται κατασκευή, αφήγηση και σύμβολο, και εμείς οι χρήστες γινόμαστε ταυτόχρονα παρατηρητές και αντικείμενα, συμμετέχοντας σε έναν κύκλο συνεχούς παρατήρησης, σύγκρισης και αναπαραγωγής της εικόνας.

Στην ψηφιακή κοινωνία της επίδοσης, όπως εξηγεί ο Han, η συνεχής αυτοπαρατήρηση, η αέναη σύγκριση και η διαρκής ψηφιακή παρουσία ενισχύουν την εξάντληση, τόσο σε ατομικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο. Όπως συζητήσαμε στο πρώτο κεφάλαιο, αγαθά και περιεχόμενο που προορίζονται για συγκεκριμένες ανάγκες ή τοπικές κοινότητες συχνά καταναλώνονται από άλλους, δημιουργώντας έναν φαύλο κύκλο επιθυμίας και παρατήρησης. Ο Han μας βοηθά να κατανοήσουμε πώς η συνεχής αυτοπαρατήρηση, η αέναη σύγκριση και η διαρκής ψηφιακή επίδοση ενισχύουν την εξάντληση, τόσο ατομική όσο και συλλογική, και πώς η τεχνολογία μεταμορφώνει την ίδια μας την αντίληψη της πραγματικότητας και των δυνατοτήτων μας

Σε αυτό το σημείο, η έννοια του cruel optimism της Lauren Berlant (2011) προσφέρει μια κρίσιμη επέκταση: δείχνει πώς η ίδια η προσκόλληση σε υποσχέσεις και αντικείμενα επιθυμίας —όπως η αδιάκοπη ψηφιακή παρουσία ή η προσδοκία μιας καλύτερης ζωής μέσα από την κατανάλωση— μπορεί να εμποδίζει την ευημερία μας. Η Berlant ονομάζει αυτό το φαινόμενο «σκληρή αισιοδοξία» (cruel optimism), καθώς η προσκόλληση σε αντικείμενα και υποσχέσεις που υποτίθεται ότι θα μας κάνουν ευτυχισμένους, στην πραγματικότητα ενδέχεται να υπονομεύουν την ευημερία μας. Αντί να μας οδηγεί σε αληθινή ικανοποίηση, η αισιοδοξία μας παγιδεύει σε έναν κύκλο αναζήτησης που δεν ολοκληρώνεται ποτέ.

Η Lauren Berlant, στο *Cruel Optimism* (2011), περιγράφει πώς οι άνθρωποι παραμένουν δεμένοι με αυτό που ονομάζει «αντικείμενα ελπίδας» (objects of desire/hope): στόχους ή φαντασιώσεις που υπόσχονται μια πληρέστερη ζωή, αλλά στην πραγματικότητα διαβρώνουν τη δυνατότητα αυτής της πληρότητας. Μπορεί να είναι μια καλύτερη δουλειά, ένα πιο «ιδανικό» σώμα, η προσδοκία μιας τέλει σχέσης ή, στη σημερινή εποχή, η φαντασίωση μιας «ιδανικής» online ζωής. Το παράδοξο είναι ότι αυτά τα αντικείμενα δεν μας απελευθερώνουν· μας κρατούν παγιδευμένους σε κυκλικούς μηχανισμούς απογοήτευσης και εξάντλησης. Όπως γράφει η Berlant:

*« A relation of cruel optimism exists when something you desire is actually an obstacle to your flourishing. »*<sup>14</sup>

Στο πλαίσιο της ψηφιακής κουλτούρας, αυτή η έννοια αποτυπώνεται καθαρά στο scrolling. Η αέναη κίνηση του δακτύλου πάνω στην οθόνη είναι μια καθημερινή μικρο-πρακτική που μοιάζει να υπόσχεται διασκέδαση, χαλάρωση ή ακόμα και νόημα. Κάθε νέο βίντεο ή εικόνα εμφανίζεται σαν «υπόσχεση» μικρής χαράς ή ταύτισης, όμως η εμπειρία δεν ολοκληρώνεται ποτέ: μόλις ικανοποιηθεί προσωρινά η περιέργεια, ακολουθεί το επόμενο, και το επόμενο. Έτσι, το scroll γίνεται μια μορφή cruel optimism: μια αδιάκοπη αναζήτηση που υπόσχεται πληρότητα αλλά αφήνει πίσω κενό.

Η λογική αυτή συνδέεται άμεσα με τη δική μου καλλιτεχνική πρακτική. Στα βίντεο και τις σκηνές που δημιουργώ, αξιοποιώ την αισθητική της διαφήμισης και του ψηφιακού περιβάλλοντος για να αναδείξω ακριβώς αυτή την ειρωνεία: τη διαρκή υπόσχεση που δεν εκπληρώνεται ποτέ. Όπως και στο scrolling, οι εικόνες που παράγω είναι σύντομες, ελκυστικές, σχεδόν εθιστικές· αλλά πίσω τους δεν υπάρχει κάποιο «προϊόν» να αποκτηθεί. Το μόνο που μένει είναι η επίγνωση του κενού και η ερώτηση: πώς μπορούμε να βρούμε αυθεντικότητα μέσα σε μια κουλτούρα που τρέφεται από την αδιάκοπη αναβολή της πληρότητας;

Έτσι, η κοινωνία της επίδοσης που περιγράφει ο Han συναντά τη «σκληρή αισιοδοξία» της Berlant, φωτίζοντας πώς η ίδια η επιθυμία, αντί να οδηγεί στην πληρότητα, λειτουργεί τελικά ως μηχανισμός εγκλωβισμού. Η προσδοκία της ευτυχίας γίνεται ένα ακόμη εργαλείο εξουθένωσης, και το ψηφιακό περιβάλλον που φαινομενικά υπόσχεται ελευθερία και αυτοπραγμάτωση, στην πράξη μας κρατά αλυσοδεμένους σε έναν φαύλο κύκλο προσδοκιών, σύγκρισης και ματαιώσης.

Με αυτό το πλαίσιο, η θεωρία του Han συνδέεται άμεσα με τα έργα των Eva & Franco Mattes, όπου οι χρήστες γίνονται ταυτόχρονα καταναλωτές, προϊόντα και παρατηρητές, αλλά και με την ανάλυση του Baudrillard, όπου η εικόνα υπερβαίνει την ίδια την εμπειρία και η ψηφιακή πραγματικότητα διαμορφώνεται από αφηγήσεις, ερεθίσματα και αλγοριθμική επιτήρηση.

---

<sup>14</sup> Lauren Berlant, *Cruel Optimism*, 2011, σελίδα 1

Έτσι, η σκέψη των θεωρητικών που εξετάσαμε —από τον Baudrillard και τον Debord μέχρι τον Han, την Berlant και τον Virilio— συγκλίνει στο ότι η σύγχρονη εμπειρία χαρακτηρίζεται από μια θεμελιώδη μετατόπιση: η εικόνα υπερβαίνει την εμπειρία, η κατανάλωση γίνεται τρόπος ύπαρξης και η συνεχής ψηφιακή παρουσία οδηγεί σε εξάντληση. Στον πυρήνα όλων αυτών βρίσκεται το γεγονός ότι το άτομο δεν ζει πλέον μόνο τον δικό του κόσμο, αλλά συμμετέχει σε έναν αέναο κύκλο παρατήρησης, αναπαράστασης και σύγκρισης, όπου η πραγματικότητα και η προσομοίωση διαπλέκονται αζεδιάλυτα.

Αν εξετάσουμε πιο αναλυτικά τις θεωρίες τους, μπορούμε να δούμε πώς κάθε προσέγγιση φωτίζει μια διαφορετική όψη αυτής της συνθήκης. Το φαινόμενο της υπερπραγματικότητας του Baudrillard, το θέαμα που αντικαθιστά την εμπειρία στον Debord, η εσωτερικευμένη πίεση της επίδοσης στον Han και η «σκληρή αισιοδοξία» της Berlant, αποτελούν διαφορετικές όψεις της ίδιας πραγματικότητας: μιας κοινωνίας όπου οι άνθρωποι παραμένουν εγκλωβισμένοι σε υποσχέσεις που δεν εκπληρώνονται ποτέ. Η ίδια η προσδοκία της ευτυχίας γίνεται μηχανισμός απογοήτευσης: η αναζήτηση μιας «καλύτερης ζωής» μέσα από το scrolling, την κατανάλωση εικόνων ή την αδιάκοπη αυτοβελτίωση, οδηγεί τελικά σε εξάντληση και αίσθηση ανεπάρκειας.

Αν δούμε αυτά τα θεωρητικά εργαλεία σε συνδυασμό, γίνεται φανερό πως η τεχνολογία και τα μέσα δεν είναι πλέον απλά εργαλεία, αλλά το περιβάλλον μέσα στο οποίο διαμορφώνονται οι ταυτότητες, οι επιθυμίες και η ίδια η καθημερινότητα. Η υπερπραγματικότητα, το θέαμα, η επίδοση και η σκληρή αισιοδοξία δεν περιγράφουν διαφορετικούς κόσμους, αλλά το ίδιο πλέγμα εμπειρίας που ορίζει τη σύγχρονη ζωή.

Από αυτό το σημείο, η ανάλυση περνά από το θεωρητικό στο προσωπικό. Αν το θέαμα, η προσομοίωση, η εξάντληση και η σκληρή αισιοδοξία αποτελούν τους όρους της εποχής μας, τότε το ερώτημα γίνεται πώς αυτά εκφράζονται μέσα από τη δική μου εμπειρία και δημιουργία.

Επιπλέον, μέσα από την ανάλυση των παραπάνω θεωρητικών, γίνεται φανερό ότι η καθημερινή μας εμπειρία δεν είναι πλέον ουδέτερη ή αυθόρμητη· αντιθέτως, καθοδηγείται και διαμορφώνεται από τις εικόνες, τα μέσα και τις κοινωνικές επιταγές. Το scrolling, η υπερκατανάλωση εικόνων και η συνεχής παρατήρηση της ζωής των άλλων στα social media αποτελούν σύγχρονες εκφράσεις των μηχανισμών που περιγράφουν ο Debord, ο Han και η Berlant. Κάθε στιγμή αλληλεπίδρασης με αυτά τα μέσα ενισχύει την αίσθηση ότι η πραγματική εμπειρία υποκαθίσταται από ένα θεαματικό και υπολογισμένο σύνολο εικόνων, όπου η ευχαρίστηση και η ολοκλήρωση υπόσχονται, αλλά ποτέ δεν εκπληρώνονται πλήρως.

Από αυτό το σημείο και μετά, η ανάλυση στρέφεται στην προσωπική μου πρακτική. Το κεφάλαιο 3 θα επικεντρωθεί στο πώς αυτά τα θεωρητικά συμφράζονται με τη δημιουργία μου: γιατί επέλεξα να δουλέψω με το μέσο του 3D, πώς χρησιμοποίησα τη μίμηση της διαφήμισης για να αποτυπώσω την ειρωνεία της σύγχρονης ζωής, και με ποιον τρόπο αυτά τα έργα λειτουργούν ως σχόλιο απέναντι στην κουλτούρα της κατανάλωσης, της εξάντλησης και της συνεχούς ψηφιακής παρατήρησης. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, η θεωρία και η πρακτική συνδέονται, δείχνοντας πώς οι κοινωνικές, πολιτισμικές και τεχνολογικές συνθήκες που περιγράφουν οι Debord, Han, Berlant και Baudrillard βρίσκουν απήχηση στο προσωπικό και ψηφιακό σύμπαν που δημιουργώ.

Σε αυτό το πλαίσιο, η κατανάλωση, η εικόνα και η επιθυμία παύουν να λειτουργούν ως ξεχωριστές έννοιες· συγχωνεύονται σε ένα ενιαίο βίωμα, όπου η ύπαρξη εκφράζεται μέσα από τη συνεχή παραγωγή και κατανάλωση σημείων, εμπειριών και ταυτοτήτων. Η πράξη του να βλέπουμε, να μιμούμαστε και να ποθούμε μέσα από τις οθόνες μετατρέπεται σε κεντρικό τρόπο σχέσης με τον εαυτό και τον κόσμο.

Σήμερα, η κατανάλωση δεν είναι απλώς πράξη είναι τρόπος ύπαρξης.

### Μέρος 3ο:

#### Το 3D και η Μίμηση της Διαφήμισης

Αυτό το έργο γεννήθηκε από μια απλή αλλά ενοχλητική διαπίστωση: η διαδικτυακή κουλτούρα έχει εξελιχθεί στην πιο ισχυρή διαφημιστική μηχανή. Εκεί όπου οι παραδοσιακές διαφημίσεις πουλούσαν προϊόντα, οι ψηφιακές πλατφόρμες προσφέρουν τώρα ολόκληρες ταυτότητες: έτοιμες, συσκευασμένες εκδοχές του εαυτού, σχεδιασμένες για κατανάλωση.

Η ειρωνεία είναι εμφανής: καθώς σκρολάρω μέσα σε αμέτρητες ζωές που υπόσχονται ευτυχία, η δική μου πραγματικότητα παραμένει αμετάβλητη.

Η καθημερινή εμπειρία της κατανάλωσης σύντομων, χιουμοριστικών ή σουρεαλιστικών βίντεο λειτουργεί σαν ψηφιακό αναισθητικό. Για λίγο προσφέρει απόδραση και στιγμιαία ικανοποίηση, όμως στο τέλος αφήνει πίσω της το ίδιο αίσθημα ανικανοποίητου. Ζω ανάμεσα σε δύο κόσμους: τον κόσμο του παρατηρητή, που βλέπει χωρίς να συμμετέχει, και εκείνον της πραγματικότητας, που δεν ανταποκρίνεται στις ψηφιακές υποσχέσεις. Είναι ένα παράδοξο που όλοι έχουμε βιώσει σε κάποιο βαθμό, αλλά το έργο Ζελέ το αναδεικνύει με έναν ξεχωριστό τρόπο. Αυτό το παράδοξο αποτελεί και τη βάση του έργου Ζελέ: όπως το ίδιο το υλικό, είναι ημιδιάφανο· μας αφήνει να βλέπουμε μέσα του, αλλά ποτέ δεν μπορούμε να το διαπεράσουμε πλήρως.

Γι' αυτό και επέλεξα να δουλέψω με τα εργαλεία της διαφήμισης, το 3D και το βίντεο. Αυτά τα μέσα μας προσφέρουν μια μοναδική οπτική γωνία, επιτρέποντάς μας να εξετάσουμε την ζωή μας και τον κόσμο που μας περιβάλλει με έναν νέο τρόπο.

Αξιοποιώντας αυτά τα εργαλεία, μπορούμε να διερευνήσουμε τις επιθυμίες και τις ανάγκες μας ως άτομα, καθώς και το πώς αυτά διαμορφώνονται από την κοινωνία και τον πολιτισμό. Πρόκειται για μέσα συνδεδεμένα με την υπόσχεση της κατανάλωσης, τα οποία εδώ αναστρέφονται για να μιλήσουν για το αντίθετο — όχι για όσα μας λείπουν ως προϊόντα, αλλά για όσα μας λείπουν ως εμπειρίες.

Όπως επισημαίνει ο Jean Baudrillard στο *Simulacra and Simulation*, στις σύγχρονες κοινωνίες η εικόνα υπερβαίνει την πραγματικότητα, δημιουργώντας

*« namely, it is now impossible to isolate the process of the real, or to prove the real. »*<sup>15</sup>

Το 3D, σε αυτή τη λογική, δεν αναπαριστά απλώς τον κόσμο· ανασυνθέτει την εμπειρία του, δημιουργώντας μια μορφή υπερπραγματικότητας που μας επιτρέπει να εξετάσουμε τις επιθυμίες, τις απουσίες και τις ψευδαισθήσεις της καθημερινότητάς μας.

Σε αυτό το τελευταίο κεφάλαιο θα επιχειρήσω να απαντήσω στο γιατί με αφορά προσωπικά αυτή η θεματική, γιατί επέλεξα αυτόν τον τρόπο για να την προσεγγίσω και τι θέλω να δει —ή

---

<sup>15</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, 1981, σελίδα 21

να νιώσει— ο θεατής μέσα από το έργο. Μέσα από την αναπαράσταση της καθημερινής ζωής σε τρισδιάστατο, ψηφιακό περιβάλλον, οι εικόνες γίνονται καθρέφτες των δικών μας αναγκών, επιθυμιών και περιορισμών, προσφέροντας ταυτόχρονα μια αίσθηση οικειότητας αλλά και αποξένωσης.

Το σημείο εκκίνησης για μένα ήταν ένα έργο που είχα δημιουργήσει, στο οποίο ένας χαρακτήρας κάνει μια προσπάθεια να βουτήξει σε μια πισίνα, αλλά τελικά δεν τα καταφέρνει. Στην απλότητα αυτής της σκηνής κρύβεται μια αλήθεια που αναγνωρίζω, η αδυναμία μου να απολαύσω ακόμη και τις πιο βασικές ευχαριστήριες στιγμές, καθώς οι υποχρεώσεις της καθημερινότητας με κρατάνε πίσω.



Εικ.10, Ελευθέριος Δελήμασης, Pool Moment, 2025

Πλέον το scrolling μετατρέπεται σε μια μορφή ψευδούς αποδοχής, μια ατέρμονη αναζήτηση για ικανοποίηση που ποτέ δεν φτάνει πραγματικά. Το scrolling μετατρέπεται σε μια εθιστική διαδικασία, όπου η αναζήτηση της επόμενης εικόνας γίνεται πιο σημαντική από την ίδια την ζωή. Γίνεται μια αλληγορία της υπερκατανάλωσης, όπου η επιθυμία για περισσότερα ποτέ δεν ικανοποιείται πραγματικά. Αποτελεί μια αλληγορία για την εποχή της υπερκατανάλωσης και της διαρκούς επιθυμίας για περισσότερα.

Μέσα από τη δημιουργία μιας σειράς ψευδοδιαφημιστικών βίντεο, επιχειρώ να αναδείξω την ειρωνεία που κρύβεται πίσω από την κατανάλωση εικόνων που παρουσιάζουν ζώες πιο όμορφες, πιο εύκολες και πιο εφικτές από τη δική μας, ενώ εμείς παραμένουμε παγιδευμένοι στην πραγματικότητα της καθημερινής μας κατάστασης.

Σε πολλά από τα έργα μου εντάσσω το στοιχείο του νερού, καθώς αυτό υπήρξε πάντα το προσωπικό μου καταφύγιο. Ως παιδί, όταν επισκεπτόμουν το χωριό, είχα δίπλα μου τόσο την πισίνα όσο και τη θάλασσα. Μεγαλώνοντας σε νησί, η θάλασσα έγινε για μένα μια δεύτερη φύση, ένας χώρος ελευθερίας, ανεμελιάς και χαλάρωσης που εδώ και καιρό νιώθω πως έχω χάσει. Τα τελευταία δύο καλοκαίρια, ζώντας μακριά από αυτό το περιβάλλον, συνειδητοποίησα πόσο δύσκολο είναι να ξαναβρώ εκείνη την αίσθηση αυθεντικότητας και απελευθέρωσης που είχα ως παιδί. Η απόσταση από τη θάλασσα και τη φύση με έκανε να νιώθω αποκομμένος, σαν η ίδια η καθημερινότητα να με κρατά εγκλωβισμένο σε έναν τεχνητό ρυθμό ζωής. Αυτό το βίωμα βρίσκει θέση στην καλλιτεχνική μου πρακτική, καθώς μετατρέπεται σε εικόνα που δεν αποτυπώνει μόνο ένα φυσικό τοπίο, αλλά και την απώλεια του δεσμού μας με τη φύση.



Εικ.11, Ελευθέριος Δελημπασης, Plastic Sea, 2025

Στο παραπάνω έργο έχω αποτυπώσει μια παραλία όπου τον πρωταγωνιστικό ρόλο δεν έχουν πλέον οι άνθρωποι, αλλά το πλαστικό σωσίβιο και το μπουκάλι, καθώς αυτά τα αντικείμενα έχουν αρχίσει να εντάσσονται όλο και περισσότερο στο τοπίο. Τα μπουκάλια βρίσκεται στην παραλία επιπλέοντας στον νερό, αντικαθιστώντας σχεδόν τις ανθρώπινες φιγούρες, σαν να αποτελούν τους νέους «κατοίκους» του χώρου. Με αυτόν τον τρόπο, μοιάζουν να αντικαθιστούν την ανθρώπινη παρουσία, να παίρνουν τη θέση μας σε ένα περιβάλλον που θα έπρεπε να συμβολίζει την καθαρότητα και την ελευθερία.

Το φαινόμενο αυτό αντανακλά την αυξανόμενη ανάγκη για κατανάλωση, η οποία οδηγεί στον υπερκαταναλωτισμό και αφήνει τα αποτυπώματά της όχι μόνο στις ζωές μας, αλλά και στο ίδιο το περιβάλλον. Η παραλία μετατρέπεται από τόπο χαλάρωσης και απόδρασης σε σκηικό του θεάματος, όπως θα έλεγε ο Debord, όπου αυτό που προβάλλεται δεν είναι η εμπειρία της φύσης, αλλά τα ίχνη της κατανάλωσης. Μέσα από αυτήν την αναστροφή, το έργο αποτυπώνει την τραγική ειρωνεία μιας κοινωνίας που καταστρέφει τις ίδιες τις πηγές της χαράς της.



Εικ.12, Ελευθέριος Δελημπασης, Work Office, 2025

Σε άλλο έργο αποτυπώνω μια σκληρή πραγματικότητα: ένα φέρετρο τοποθετημένο μέσα σε έναν χώρο εργασίας. Η εικόνα είναι επίτηδες σοκαριστική, ακριβώς επειδή συνδέει δύο φαινομενικά ασύμβατα στοιχεία — τον χώρο της παραγωγής και τον χώρο του θανάτου. Το κεντρικό ζήτημα που τίγεται είναι η ιδέα πως θα συνεχίσουμε να εργαζόμαστε μέχρι μια ηλικία που κανονικά δεν θα έπρεπε — μέχρι εξάντλησης, μέχρι θανάτου. Το έργο λειτουργεί ως σχόλιο πάνω στη σύγχρονη συνθήκη, όπου η εργασία δεν είναι απλώς μέσο επιβίωσης, αλλά καταλήγει να καταλαμβάνει ολόκληρη τη ζωή μας. Εδώ η ανάλυση του Han για την «κοινωνία της επίδοσης» γίνεται άμεσα ορατή: το υποκείμενο δεν πιέζεται πια από εξωτερικούς περιορισμούς, αλλά αυτοεξαναγκάζεται να εργάζεται συνεχώς, μέχρι το σώμα να καταρρεύσει. Το φέρετρο στο γραφείο είναι το ακραίο, αλλά ταυτόχρονα ειλικρινές, σχόλιο για το πού μπορεί να οδηγήσει αυτή η λογική.



Εικ.13, Ελευθέριος Δελήμπασης, Car Ride, 2025

Σε ένα τρίτο έργο αποτυπώνω μια σκηνή με αυτοκίνητα σε ακινησία, μια κυκλοφοριακή ροή που έχει σταματήσει. Η εικόνα αυτή, οικεία σε όλους, συμβολίζει για μένα το πώς δεν ζούμε πραγματικά, αλλά απλώς υπάρχουμε μέσα σε μια επαναλαμβανόμενη ρουτίνα. Τα αυτοκίνητα, στοιβαγμένα το ένα πίσω από το άλλο, παραπέμπουν σε έναν κόσμο όπου η κίνηση είναι μόνο φαινομενική· μια κοινωνία που παράγει συνεχώς δραστηριότητα χωρίς ουσία. Το «μποτιλιάρισμα» εδώ λειτουργεί σαν μεταφορά της καθημερινής μας εμπειρίας: είμαστε συνεχώς σε κίνηση, πάντα απασχολημένοι, αλλά στην πραγματικότητα δεν φτάνουμε ποτέ σε κάποιον προορισμό. Το έργο αντανακλά την αίσθηση του εγκλωβισμού σε έναν τρόπο ζωής που μας αφαιρεί την αίσθηση του «ζειν» και μας αφήνει με το «υπάρχειν». Αν το θέαμα του Debord είναι η υποκατάσταση της ζωής από την αναπαράστασή της, τότε αυτό το έργο αποτυπώνει ακριβώς αυτήν τη μετάβαση: η εμπειρία δεν είναι πια μια πορεία προς κάπου, αλλά μια ακινησία που απλώς μοιάζει με κίνηση.

Όλο και περισσότερο καθόμαστε πάνω από το κινητό μας, κλεινόμαστε στον εαυτό μας και σκρολάρουμε ασταμάτητα. Το scrolling λειτουργεί σαν μια μορφή προσωρινής παρηγοριάς· μια προσπάθεια να καλύψω την ανάγκη για απελευθέρωση, μόνο που αυτή τη φορά περιορίζεται στον ψηφιακό κόσμο. Μέσα από αυτή τη διαδικασία αποτυπώνεται η τραγική ειρωνεία της

σύγχρονης συνθήκης: παρατηρώ τον κόσμο τόσο μέσα από την οθόνη του κινητού μου όσο και μέσα από την ίδια την καθημερινότητα, παραμένοντας ωστόσο παγιδευμένος σε ένα ολοένα και πιο καταπιεστικό περιβάλλον.

Στην προσπάθειά μου να ξαναβρώ παλιές αναμνήσεις ελευθερίας μέσα από την οθόνη, καταλήγω να βυθίζομαι σε έναν λαβύρινθο εικόνων και βίντεο που δεν προσφέρουν τίποτα παραπάνω από ψευδαισθήσεις. Ο κόσμος γύρω μου βαραίνει από την πίεση και συχνά ξεσπά, την ίδια στιγμή που οι άνθρωποι κλείνονται όλο και περισσότερο στον εαυτό τους. Το κινητό γίνεται έτσι το νέο καταφύγιο· ένας χώρος όπου ο καθένας, μέσω του προσωπικού του αλγορίθμου, διαμορφώνει μια αντανάκλαση του εαυτού του — ένα ψηφιακό είδωλο που υπόσχεται ελευθερία, αλλά στην πραγματικότητα αντανακλά μόνο τα όριά μας και τις ελλείψεις μας.

Ακριβώς αυτή η έντονη καθημερινή επίδραση του ψηφιακού κόσμου αποτέλεσε την έμπνευση για τη δική μου αποτύπωση του αλγορίθμου. Το αποτέλεσμα είναι μια σειρά από σκηνές με άκυρο χιούμορ και απρόβλεπτες ανατροπές, που παρόλο που διαρκούν ελάχιστα, έχουν συχνά αρχή, μέση και τέλος — και σε μεγάλο βαθμό είναι είτε χιουμοριστικές είτε ταυτιστικές. Μέσα από αυτή τη διαδικασία προσπαθώ να μετατρέψω την καθημερινή, συχνά αποπροσανατολιστική, εμπειρία της ψηφιακής παρατήρησης σε κάτι που μπορεί να προκαλέσει αναγνώριση, γέλιο ή ακόμη και στοχασμό. Στόχος μου είναι να αιχμαλωτίσω αυτή την παράδοξη πραγματικότητα, δημιουργώντας μικρά ψηφιακά κομμάτια που λειτουργούν σαν καθρέφτες, αντανακλώντας την αίσθηση του παράλογου και του οικείου στην ψηφιακή μας ζωή.

Ακριβώς επειδή η καθημερινή εμπειρία του ψηφιακού κόσμου με επηρεάζει τόσο έντονα, η επιλογή των θεμάτων μου προέρχεται συχνά από προσωπικές εμπειρίες και άμεσες παρατηρήσεις. Αυτό μπορεί να είναι κάτι τόσο μικρό όσο μια στιγμή που παρατηρώ γύρω μου, ένα στοιχείο της φύσης που μου λείπει, ή η αίσθηση εγκλωβισμού που προκαλεί το scrolling στο feed μου στο TikTok. Άλλες φορές, η έμπνευση προέρχεται από κοινωνικά ή πολιτιστικά ερεθίσματα, από ειδήσεις, από διαφημίσεις ή από τις ψηφιακές συμπεριφορές των ανθρώπων γύρω μου. Το feed γίνεται έτσι μια καθημερινή πηγή ερεθισμάτων — ένα συνεχές ρεύμα εικόνων, ήχων και ιστοριών που με προκαλεί να σκεφτώ, να αντιπαραβάλλω και να αναδημιουργήσω με τον δικό μου τρόπο μέσα στο έργο.

Με αυτόν τον τρόπο, η διαδικασία της δημιουργίας δεν είναι αποκομμένη από τη ζωή μου· είναι μια αντανάκλαση της ίδιας της καθημερινότητας, των επιθυμιών, των απογοητεύσεων και των μικρών παραξενιών που συνθέτουν τον ψηφιακό μας κόσμο. Κάθε έργο ξεκινάει από αυτά τα

καθημερινά ερεθίσματα και αναπτύσσεται μέσα από το 3D, τα βίντεο και τη μίμηση της διαφήμισης, με στόχο να μετατρέψει το προσωπικό και το καθημερινό σε καθολικό σχόλιο για την εποχή μας.

Ακριβώς επειδή η καθημερινότητα και οι ψηφιακές εμπειρίες είναι τόσο καθοριστικές για τη θεματολογία μου, η επιλογή του 3D ως βασικού μέσου στα έργα μου είναι φυσική. Από τη μία, συνδέεται με την προσωπική μου σχέση με τον ψηφιακό κόσμο, που ξεκίνησε από μικρή ηλικία. Από την άλλη, μου επιτρέπει να δημιουργώ αντικείμενα και σκηνές που δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα, αλλά αποκτούν ζωή μέσα από την οθόνη. Σήμερα, η ικανοποίηση συχνά προέρχεται από σύντομα βίντεο που μιμούνται τη ζωή· με το 3D μπορώ να αναπαράγω αυτή την ψευδαίσθηση και να τη μετασχηματίσω σε ένα σουρεαλιστικό, ψηφιακό σύμπαν που εκφράζει τις δικές μου σκέψεις και συναισθήματα.

Επιπλέον, το 3D είναι ένα μέσο που έχει ενσωματωθεί δυναμικά στη σύγχρονη κουλτούρα, ιδιαίτερα στη διαφήμιση, επειδή προσφέρει καθαρότητα, ταχύτητα και έντονα χρώματα. Χρησιμοποιώντας το με παρόμοιο τρόπο, αλλά για αντίθετο σκοπό, μπορώ να μιμηθώ την αισθητική της διαφήμισης και ταυτόχρονα να την ανατρέψω: να δημιουργήσω εικόνες που φαίνονται οικείες, αλλά στην ουσία αποκαλύπτουν την ειρωνεία και την αποξένωση που κρύβεται πίσω από την κουλτούρα της κατανάλωσης

Αυτή η ανατροπή δεν προκύπτει αφηρημένα, αλλά συνδέεται άμεσα με τη δική μου εμπειρία της καθημερινότητας. Η πρακτική μου δεν γεννήθηκε σε ένα απομονωμένο καλλιτεχνικό περιβάλλον, αλλά μέσα από το scrolling, την υπερκατανάλωση εικόνων, την αίσθηση εγκλωβισμού στη ρουτίνα και την απομάκρυνση από τη φύση — όλα στοιχεία που βιώνω προσωπικά. Κάθε φορά που ανοίγω το κινητό και χάνω τον εαυτό μου σε μια ατελείωτη ροή βίντεο, αναγνωρίζω αυτή τη «συνεχή υπόσχεση χωρίς ποτέ να έρχεται η εκπλήρωση» που περιγράφει η Berlant με τον όρο *cruel optimism*. Είναι η καθημερινή εμπειρία μιας προσδοκίας που υπόσχεται χαρά, πληρότητα ή ελευθερία, αλλά τελικά μας αφήνει ακόμη πιο εξαντλημένους.

Το ίδιο ισχύει και με την εργασία. Οι απαιτήσεις της καθημερινότητας τείνουν να καταλαμβάνουν όλο τον χρόνο, αφήνοντας όλο και λιγότερο χώρο για ξεκούραση, παιχνίδι ή ελευθερία. Το έργο με το φέρετρο στο γραφείο δεν είναι υπερβολή· είναι η αλήθεια που ζούμε, απλώς ειπωμένη με εικόνα. Όταν βλέπω ανθρώπους γύρω μου να δουλεύουν αδιάκοπα, μέχρι το σώμα τους να «σπάσει», συνειδητοποιώ πως αυτή η εικόνα δεν είναι μελλοντολογία, αλλά παρόν. Το ίδιο και το έργο με τα σταματημένα αυτοκίνητα· είναι η καθημερινή μου εμπειρία στις πόλεις, όπου η κίνηση υπάρχει χωρίς ποτέ να φέρνει πρόοδο.

Ακόμα και η σχέση μου με τη θάλασσα, που άλλοτε αποτελούσε πηγή ελευθερίας, σήμερα αντικαθίσταται από πλαστικά μπουκάλια στην άμμο και από ψηφιακά παράθυρα που υπόσχονται τη θέα μιας ζωής που δεν ζω. Η προσωπική μου νοσταλγία για τη θάλασσα συναντά την οικολογική κρίση, αποδεικνύοντας ότι η κατανάλωση δεν αφήνει μόνο κοινωνικά, αλλά και περιβαλλοντικά αποτυπώματα.

Στην καθημερινότητά μας, τα όρια ανάμεσα στην πραγματική εμπειρία και στην ψηφιακή αναπαράστασή της γίνονται όλο και πιο δυσδιάκριτα. Όταν μοιραζόμαστε στιγμές σε story ή σε βίντεο, δεν ξέρουμε αν το ζούμε για εμάς ή για την αντανάκλασή μας στην οθόνη. Αυτή η «διπλή ζωή» —ζωή και ταυτόχρονα θέαμα— είναι που προσπαθώ να αποτυπώσω στα έργα μου. Γιατί το scrolling, οι ψευδο-διαφημίσεις και τα τρισδιάστατα τοπία δεν είναι απλά αισθητικές επιλογές· είναι καθρέφτες μιας καθημερινότητας που έχει γίνει παράδοξα υπερπραγματική.

Έτσι, η καλλιτεχνική μου πρακτική δεν λειτουργεί μόνο ως σχόλιο, αλλά και ως προσωπικό ημερολόγιο· μια προσπάθεια να δώσω μορφή σε όσα ζούμε όλοι καθημερινά, από την εξάρτηση από το κινητό μέχρι την αίσθηση ακινησίας στη ζωή μας. Μέσα από αυτό το πρίσμα, η τέχνη γίνεται όχι μόνο εργαλείο κριτικής, αλλά και μέσο κατανόησης της ίδιας μας της ύπαρξης στην εποχή της υπερκατανάλωσης και της ψηφιακής επιτήρησης. Και ίσως, τελικά, αυτό που μένει ανοιχτό δεν είναι μόνο το ερώτημα για το πώς αναπαριστούμε την πραγματικότητα, αλλά για το αν μπορούμε ακόμη να τη βιώσουμε με αυθεντικότητα, πέρα από τις εικόνες που μας κατακλύζουν.

## Κατακλείδα

Η σημερινή εμπειρία δεν περιορίζεται στα υλικά αγαθά. Καταναλώνουμε εικόνες, ταυτότητες και στιγμιαίες εντυπώσεις, εγκλωβισμένοι σε έναν κόσμο σχεδιασμένο για τον «ιδανικό καταναλωτή». Η τέχνη, ωστόσο, μπορεί να λειτουργήσει ως καθρέφτης αλλά και ως εργαλείο απογύμνωσης αυτής της ψευδαίσθησης. Από τον ρεαλισμό του Duane Hanson μέχρι τη σάτιρα των Eva & Franco Mattes και την κριτική του Mauro C. Martinez, βλέπουμε πως η σύγχρονη τέχνη συχνά φωτίζει όσα η καθημερινότητα προσπαθεί να αποκρύψει.

Στο έργο μου επέλεξα να μιμηθώ τη γλώσσα της διαφήμισης, όχι για να πουλήσω κάτι, αλλά για να αναδείξω την ειρωνεία της εποχής μας. Δημιούργησα σύντομα βίντεο που τραβούν την προσοχή όπως τα διαφημιστικά, μόνο που εδώ ο σκοπός τους δεν είναι η κατανάλωση· είναι η αποκάλυψη μιας πραγματικότητας που μιμείται τον εαυτό της και καταλήγει να χάνει την ουσία της. Στο δικό μου έργο, η μίμηση της διαφήμισης γίνεται σχόλιο: μια υπενθύμιση ότι η κουλτούρα που υπόσχεται αδιάκοπα ευτυχία καταλήγει να μας αφήνει πιο άδειους.

Το «Παράδοξο του Ζελέ» συμπυκνώνει αυτή την εμπειρία. Όπως το ίδιο το υλικό, όλα φαίνονται ορατά και προσβάσιμα, αλλά στην πραγματικότητα παραμένουν αδιαπέραστα. Ζούμε σε έναν κόσμο όπου μπορούμε να δούμε τα πάντα, αλλά δυσκολευόμαστε να τα βιώσουμε. Σε αυτό το κενό ανάμεσα στην εικόνα και την εμπειρία γεννιέται το κρίσιμο ερώτημα: έχουμε ακόμη τη δυνατότητα να αναγνωρίσουμε την αυθεντικότητα όταν τη συναντήσουμε; Ή μήπως η ίδια μας η εμπειρία έχει πια μετατραπεί στο πιο εύθραυστο προϊόν της ψηφιακής εποχής — μια υπόσχεση πληρότητας που, όπως το ζελέ, αφήνει τελικά μόνο το αποτύπωμα της απουσίας;

### **Ελληνική Βιβλιογραφία:**

Baudrillard, Jean. *Ομοιώματα και Προσομοίωση*. Μετάφραση: Ρέγκας Στέφανος. Εκδόσεις Πλέθρον 2019.

Debord, Guy. *Η Κοινωνία του Θεάματος*. Μετάφραση: Μπαμπασάκης Γιώργος-Ίκαρος. Εκδόσεις: Μεταίχμιο, 2016.

### **Ξένη Βιβλιογραφία:**

Byung-Chul Han. *The Burnout Society*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2015.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press, 1991.

Berlant, Lauren. *Cruel Optimism*. Durham, NC: Duke University Press, 2011.

## Ιστογραφία:

#Sponsored: Native Advertising and Surveillance Capitalism on TikTok. JSTOR.

Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025

[https://www.jstor.org/stable/community.35238567?searchText=for+you+page&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3Dfor%2Byou%2Bpage%26so%3Drel&ab\\_segments=0%2Fbasic\\_search\\_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3Ae6ea13f1a01ba3ebbab654bfecde34be](https://www.jstor.org/stable/community.35238567?searchText=for+you+page&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3Dfor%2Byou%2Bpage%26so%3Drel&ab_segments=0%2Fbasic_search_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3Ae6ea13f1a01ba3ebbab654bfecde34be)

Wachs, Faye Linda. «Trapped in a Chronically Online World: MillenigenZ, and Social Media.» *Journal Committed to Social Change on Race and Ethnicity (JCSCORE)* 9, no. 2 (2023).

Ανακτήθηκε 22 Οκτωβρίου 2025.

[https://www.jstor.org/stable/48761066?searchText=Chronically+online&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3DChronically%2Bonline%26so%3Drel&ab\\_segments=0%2Fbasic\\_search\\_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A12fe2ce392834366ae4b1c2e42e8218f&seq=7](https://www.jstor.org/stable/48761066?searchText=Chronically+online&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3DChronically%2Bonline%26so%3Drel&ab_segments=0%2Fbasic_search_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A12fe2ce392834366ae4b1c2e42e8218f&seq=7)

Van Weyenbergh, Gerard. «Duane Hanson, *Supermarket Lady*.» *VWART*. Δημοσιεύτηκε στις 16 Φεβρουαρίου 2024. Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.vwart.com/post/duane-hanson-supermarket-lady>

Green Coca-Cola Bottles, Andy Warhol. *Whitney Museum of American Art*.

<https://whitney.org/collection/works/3253>

**Jameson on Van Gogh, Munch, Warhol and Renee.** *Ideologystop*. Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://ideologystop.info/jamesonrenee/>

**Masterworks Fine Art.** «*Andy Warhol Campbell's Soup, 1968*.» Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.masterworksfineart.com/artists/andy-warhol/campbells-soup>

**Particolare.** «*Cantor Mattes I*.» Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://particolare.com/artwork/cantor-mattes-1/>

## Πηγές Εικονών:

**MoMA – Museum of Modern Art.** «*Marilyn Diptych, Andy Warhol, 1962.* Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.moma.org/collection/works/64897>

**Artlyst.** «*Jake and Dinos Chapman: Birth, Death, Sex, Horror and McDonald's.*» Δημοσιεύτηκε στις 9 Ιανουαρίου 2014. Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://artlyst.com/reviews/jake-and-dinos-chapman-birth-death-sex-horror-and-mcdonalds/>

**MoMA – Museum of Modern Art.** «*Campbell's Soup Cans, Andy Warhol, 1962.*» Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.moma.org/collection/works/79809>

**Van Weyenbergh, Gerard.** «*Duane Hanson, Supermarket Lady.*»

Δημοσιεύτηκε στις 16 Φεβρουαρίου 2024. Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

**Designboom.** «*Jake & Dinos Chapman: In Our Dreams We Have Seen Another World.*» Δημοσιεύτηκε στις 8 Ιανουαρίου 2014. Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.designboom.com/art/jake-dinos-chapman-in-our-dreams-we-have-seen-another-world-01-08-2014/>

**Artsy.** «*Barbara Kruger | Untitled (I shop therefore I am), 1987.*»

Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.artsy.net/artwork/barbara-kruger-untitled-i-shop-therefore-i-am>

**Designboom.** «*Jake & Dinos Chapman: In Our Dreams We Have Seen Another World.*» Δημοσιεύτηκε στις 8 Ιανουαρίου 2014. Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.bbc.com/culture/article/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands>

**Mattes, Eva & Franco.** «*Half Cat.*» Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://0100101110101101.org/half-cat/>

**Martinez, Mauro C.** «*Memes & Cursed Images.*» Ανακτήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2025.

<https://www.maurocmartinez.com/memescursed-images>