



**ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

**ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ**

**ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

**Head vs Body**

Φίλιππος Γ. Βασιλείου

Τριμελής επιτροπή:

Αννέτα Καπόν, Μάριος Σπηλιόπουλος, Ευθύμης Λαζόγκας

Αθήνα

2022

ΚΕΦΑΛΙ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΣΩΜΑ

HEAD VS BODY

## **Περίληψη:**

Το παρόν κείμενο γράφτηκε με αφορμή το έργο “Head vs Body” (κεφάλι αντίπαλο με σώμα). Το “Head vs Body” είναι ένα έργο στο οποίο στρέφω το βλέμμα προς στον εαυτό μου. Δημιουργώ ένα αντίγραφο του κεφαλιού μου και μπαίνω μέσα σε αυτό, ανοίγοντας ένα κομμάτι του και προσκαλώντας το κοινό να μπει και αυτό μέσα του. Με αυτό τον τρόπο πλοηγώ το κοινό στον κόσμο μου, και έτσι ο κόσμος μου γίνεται και δικός τους, καθώς ανήκει πλέον στο κεφάλι τους. Επικεντρώνομαι στο κεφάλι μου, κατασκευάζοντας ένα αντίγραφο αυτού από λατέξ, αλλά και στο σώμα διότι κάνω τόσο θεωρητική όσο και κινητική έρευνα με στόχο να ενσωματωθώ στο κεφάλι-αντικείμενο και να δημιουργήσω μια ζωντανή δράση. Παρακάτω αναπτύσσω τόσο το έναυσμα της ιδέας όσο και τη διαδικασία δημιουργίας του έργου και τους παράγοντες που επηρέασαν το τελικό αποτέλεσμα. Επίσης, γίνεται αναφορά σε έργα που υλοποιήθηκαν στη διάρκεια του Μεταπτυχιακού Εικαστικών Τεχνών 2020-2022 τα οποία είναι καθοριστικής σημασίας για την έρευνά μου και οδήγησαν στη σύλληψη και την παραγωγή του έργου που εκθέτω και αναλύω στη παρούσα εργασία.

**Λέξεις Κλειδιά:** Κεφάλι, ζωντανή δράση, σωματικότητα, διαδικασία, πρόσωπο.

## **Summary:**

This text was written in the context of the work "Head vs Body." "Head vs Body" is a piece in which I turn my gaze inward. I create a replica of my head and enter it, opening a part of it and inviting the audience to enter it as well. In this way, I navigate the audience into my world, and thus my world becomes theirs as it now belongs to their head. I focus on my head, constructing a replica of it from latex, but also on the body, as I conduct both theoretical and kinetic research with the aim of integrating into the head-object and creating a live action. Below, I develop both the trigger of the idea and the process of creating the work and the factors that influenced the final result. Additionally, reference is made to works produced during the Master of Fine Arts program (2020-2022), which are crucial to my research and led to the conception and production of the piece that I exhibit and analyze in this paper.

**Keywords:** Head, live action, corporeality, process, face.

**Τριμελής επιτροπή:**

**Αννέτα Καπόν, Μάριος Σπηλιόπουλος, Ευθύμης Λαζόγκας**

«Δηλώνω ότι είμαι ο/η αποκλειστικός/η δημιουργός της παραπάνω 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 παρακάτω άδειες που έχω επιλέξει κατά την αυτό-απόθεση. Η εν λόγω παραχώρηση δεν συγκρούεται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων ή με παραχωρηθέντα ήδη από εμένα σε τρίτους σχετικά δικαιώματά μου. Η βιβλιοθήκη δεν ασκεί κανενός είδους επιμέλεια στο περιεχόμενο της εργασίας μου και αναλαμβάνω πλήρως την ευθύνη του περιεχομένου της.

Η έγκριση της παρούσας εργασίας δεν υποδηλώνει απαραίτητως την αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα/ως από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών (Ν. 5343/1932, άρθρο 202, παρ.2)»

## **Περιεχόμενα**

**σελ. 3: Περίληψη**

**σελ. 8: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Head vs Body**

**σελ. 10: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το πρόσωπο μέσα από το αντικείμενο**

**σελ. 11: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άτιτλο**

**σελ. 12: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Προηγούμενα έργα**

**σελ. 19: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Διαδικασία δημιουργίας κεφαλιού**

**σελ. 26: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Ποστάρω άρα υπάρχω.**

**σελ. 27: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Πρόσωπο**

**σελ. 28: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: Άλλοι Καλλιτέχνες.**

**σελ. 32: ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Το κεφάλι-αντικείμενο ως ζωντανό σώμα.**

**σελ. 33: Βιβλιογραφία**

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Head vs Body

### Έναυσμα ιδέας:

Ολοκληρώνοντας το Μεταπτυχιακό Εικαστικών Τεχνών επέλεξα να δημιουργήσω ένα ομοίωμα του κεφαλιού μου σε μεγέθυνση, το οποίο μπορεί να γίνει “κοστούμι”, επιτρέποντάς μου να μπω μέσα του και να κινηθώ με αυτό ή σε αυτό. Το μέγεθος του κεφαλιού είναι περίπου στο ύψος μου. Το τεράστιο κεφάλι που φοράω χάνει την ιδιότητα της μάσκας και παίρνει αυτή του κουστουμιού ή ακόμη και της εστίας, με την έννοια ότι μέσα σε αυτό χωράω ολόκληρος. Μπαίνω, δηλαδή, στο κεφάλι μου, ενσωματώνομαι σε αυτό και το κινώ με τρόπο ώστε να λειτουργεί ως σώμα.

Η ιδέα ήταν να κατασκευάσω το κεφάλι μου σε μέγεθος που να πλησιάζει το ύψος μου, να μπω μέσα σε αυτό και να παίζω μαζί του. Πρόκειται για ένα κεφάλι σε μνημειακή μορφή, σε κλίμακα παρόμοια με το σώμα του ανθρώπου. Αν υπήρχε το σώμα αυτού του κεφαλιού θα δημιουργούνταν ένας γίγαντας που δεν θα χωρούσε στο χώρο. Πριν την έναρξη της δημιουργίας του έργου σκεφτόμουν πολύ το αν και πως θα προχωρήσω και είχα κάποιες δευτερες σκέψεις, διότι γνώριζα ότι θα ήταν μια διαδικασία που θα απαιτούσε κόπο και χρόνο καθώς και αρκετό χώρο κατά την υλοποίηση αλλά και μετά. Σκεφτόμουν τι θα σκεφτόμουν αν ήμουν το μυαλό μου· πότε θα κολλούσα και πότε θα σκεφτόμουν παράλληλα κάτι άλλο. Πως θα ήταν να μπορούσα να μπω μέσα στο κεφάλι μου; Οι σκέψεις έρχονται από μένα; Νομίζω πως είναι ένας συνδυασμός του έσω και του έξω, του τώρα και του πριν. Ο τρόπος που σκέφτομαι καθώς και το περιεχόμενο των σκέψεών μου επηρεάζονται από το περιβάλλον στο οποίο ζω. Τα δεδομένα είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν τη σκέψη καθώς επίσης ο καιρός και το σώμα μου· για παράδειγμα, το αν πεινάω ή όχι επηρεάζει και τον τρόπο που σκέφτομαι.

Τι ορίζω ως σώμα μου; Που τελειώνει και που αρχίζει; Τι αγγίζει η άκρη του σώματός μου και με τι αλληλεπιδρά; Σε τι βαθμό επηρεάζεται το σώμα μου και η αντίληψή μου από το περιβάλλον και τους γύρω μου; Έχω την ενσυναίσθηση να ακούσω αυτό που προτείνεται την κάθε στιγμή;

### Στόχος:

Στην έρευνα μου επανεξετάζω την εργασία και τη χειρωναξία ως βασικά στοιχεία ενός έργου, τοποθετώντας το σώμα στο επίκεντρο του θέματος και τη ζωντανή δράση. Δεν εστιάζω σε ένα αντικείμενο που είναι αποστασιοποιημένο από το περιβάλλον του, αλλά στο αντικείμενο που σχετίζεται με το υποκείμενο, το σώμα ή το πρόσωπο που το δημιούργησε. Ψάχνω να βρώ το πρόσωπο μέσα στο έργο· το πρόσωπο ή το εγώ του καλλιτέχνη που ενυπάρχει στο έργο του. Πιο συγκεκριμένα, στρέφω το βλέμμα μου προς τον εαυτό μου. Μελετώ το κεφάλι μου και τα παράγωγά του και καλώ τον θεατή να μπει σε αυτό και κατά συνέπεια στον δικό μου κόσμο, κάνοντας τον κόσμο μου δικό του.

Επιπλέον, ασχολούμαι με την έννοια της performance art ως μια ζωντανή τέχνη, η οποία προκύπτει από την αναγκαιότητα επαναφοράς στη

σωματικότητα καθώς και στη χειρονομία που βρίσκεται μεταξύ μηχανικού και αμηχανίας ή μεταξύ σωστού και λάθους. Η αμηχανία βρίσκεται πιο κοντά σε αυτό που αντιλαμβάνομαι εγώ ως “ζωντανό”, το οποίο δεν έχει προγραμματιστεί, αλλά προκύπτει μηχανικά. Αντιλαμβάνομαι κάτι που έχω συνηθίσει. Η κοινή λογική, για παράδειγμα, είναι κάτι μηχανικό, ενώ κάτι που δεν συμπλέει με την κοινή λογική μας φέρνει σε αμηχανία με αποτέλεσμα άλλες φορές να γελάμε άλλες να σοκαριζόμαστε. Μέσα από το έργο μου προσπαθώ να δημιουργήσω καταστάσεις που αναγκάζουν τον περφόρμερ να δράσει ή να αντιδράσει σε κάτι ώστε οι δράσεις να φέρνουν σε αμηχανία τόσο τον ίδιο όσο και το κοινό.

Αυτό που φτιάχνω δεν είναι το κεφάλι μου, είναι ένα ομοίωμα, μία αντιγραφή της αντιγραφής. Κάθε αντιγραφή φέρει και κάποια λάθη, αυτό ίσως είναι και ένα στοιχείο της εξέλιξης, όπως διατυπώθηκε από τον Δαρβίνο, λάθη ή αλλιώς οι διορθώσεις των αντιγράφων που βοηθούν στην εξέλιξη του εγωιστικού γονιδίου, εκείνου που σκοπός είναι η επιβίωση.

Παρόλο που αυτό που φτιάχνω δεν είναι το κεφάλι μου, κατά την διαδικασία δημιουργίας συνδέομαι με το πρόσωπό μου και κατ' επέκταση με τις σκέψεις μου, τις ιδέες μου και με εμένα. Προσπαθώ να το αναπαραστήσω ρεαλιστικά, όμως ασυνείδητα κάνω λάθη τα οποία ίσως να ήθελα να έχει το κεφάλι μου, ή υπάρχουν αλλά δεν τα αποδέχομαι. Πρόκειται για λεπτομέρειες που μπορεί να μην τις αντιλαμβάνομαι ο ίδιος κοιτάζοντάς με, αλλά αποτυπώνονται στο εκμαγείο μέσα από τη χειρονομία μου και λόγω του υλικού που χρησιμοποιώ για να το φτιάξω. Η εργασία που απαιτείται για τη δημιουργία του έργου καθώς και το περιβάλλον στο οποίο βρίσκομαι σε συνδυασμό με απρόβλεπτους παράγοντες είναι στοιχεία που το επηρεάζουν. Στο παρόν έργο το κεφάλι γίνεται οικία και ο ίδιος κατοικώ σε αυτό. Γίνεται, δηλαδή, κάτι σαν αυγό ή μήτρα που κυοφορεί εμένα σα να αποτελώ μια ιδέα του.

"Η πράξη της δημιουργίας δεν δημιουργεί κάτι εκ του μηδενός. Αντίθετα, ανακαλύπτει, επιλέγει, ανασχηματίζει, συνδυάζει και συνθέτει υπάρχοντα δεδομένα, ιδέες, ικανότητες και δεξιότητες".

Το υλικό που χρησιμοποίησα για το ομοίωμα του κεφαλιού μου είναι το Latex. Πρόκειται για ένα εύπλαστο υλικό το οποίο έχω χρησιμοποιήσει και σε παλαιότερα έργα με αφορμή τη δημιουργία γλυπτού που προορίζεται για ενσωμάτωση. Το λάτεξ, τόσο οπτικά όσο και απτικά δίνει εύκολα τη ψευδαίσθηση του δέρματος. Το επέλεξα διότι δημιουργεί παρόμοια αντιδραση στην αντίληψη και τα συναισθήματα με αυτά ενός kawaii. Δηλαδή, παρόλο που δεν είναι πραγματικό πρόσωπο αλλά φαίνεται σαν τέτοιο, η φαντασία μας το συσχετίζει με γνώριμες εκφράσεις και συναισθήματα με αποτέλεσμα να το συγχέουμε ή να το αντικαθιστούμε συχνά με την πραγματικότητα.

Το kawaii προέρχεται από την Ιαπωνία και σημαίνει χαριτωμένο αλλά παρόλα αυτά χρησιμοποιείται για τη περιγραφή συναισθημάτων όπως χαρά, λύπη ή όταν ένας ενήλικας κάνει σαν μωρό. Το kawaii είναι μια τάση, ένα κίνημα που σήμερα βρίσκεται στην κορύφωσή του. Το Kawaii είναι το έντονα χαριτωμένο, καλό, γλυκό και χνουδωτό, τα Anime, τα emoji, οι χαριτωμένοι ήρωες, τα φουσκωτά γράμματα, τα ποπ τραγούδια. Πολλές ιδιωτικές εταιρείες αλλά και δημόσιοι φορείς χρησιμοποιούν kawaii για να δημιουργήσουν συναισθήματα στο ευρύ κοινό.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το πρόσωπο μέσα από το αντικείμενο

Ο κλάδος της αρχαιολογίας τα τελευταία χρόνια έχει στραφεί προς τις βιογραφίες των πραγμάτων και αντί να επικεντρώνεται στα αντικείμενα, επιλέγει να μελετήσει τις διαδικασίες παραγωγής τους. Οι αρχαιολόγοι ξεκινούν από την εξόρυξη των υλικών και παρακολουθούν τα διάφορα στάδια κατεργασίας μέσα από τα οποία τα υλικά μεταμορφώνονται σε έργα τέχνης ή χρηστικά αντικείμενα. Αυτή η διαδικασία περιγράφεται με τον όρο «chaîne opératoire».

Παρατηρείται, λοιπόν, ότι τα αντικείμενα περιέχουν πληροφορίες που σχετίζονται με τον άνθρωπο που τα δημιούργησε και το περιβάλλον στο οποίο ο ίδιος βρισκόταν κατά τη διάρκεια δημιουργίας τους. Τα ίδια τα αντικείμενα φέρουν στοιχεία του συγκεκριμένου προσώπου. Ωστόσο, τα αντικείμενα δεν είναι μόνο παθητικοί δέκτες πληροφοριών, μέσα από τα οποία μπορούμε να ανακαλύψουμε πράγματα, αλλά αλληλεπιδρούν και ενεργούν με το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται κάθε στιγμή. Υπάρχουν πολλά πεδία ενασχόλησης για την άντληση πληροφοριών από κάποιο γλυπτό-αντικείμενο, όπως για παράδειγμα το μνημείο, το οποίο κατασκευάζεται με απώτερο σκοπό να διαιωνιστεί στο χρόνο. Το γλυπτό-αντικείμενο φέρει επίσης πληροφορίες για την ταυτότητα της κοινωνίας την χρονική στιγμή που δημιουργήθηκε αλλά και σημάδια μετέπειτα γενεών.

Σύμφωνα με τους κανόνες της φυσικής, η κάθε μας κίνηση απαιτεί παραγωγή ενέργειας, η οποία μεταφέρει πληροφορία που καταγράφεται σε κάποιο αντικείμενο ή στον ίδιο το χώρο, που συνειδητά ή όχι αποτελεί κίνητρο για την κινητοποίηση κάποιου άλλου.

Προσπαθώ να περιγράψω με λέξεις την ίδια τη γνώση και τη βιωματική εμπειρία που έχω από τη θέση του περφόρμερ και του γλύπτη. Η απόπειρα που κάνω στην παρούσα εργασία να μεταφέρω στον γραπτό λόγο την εμπειρία της δημιουργίας του έργου μου παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία. Όπως και να περιγραφεί, θεωρώ ότι απέχουν από το ίδιο το βίωμα. Μπορεί ο λόγος να δημιουργεί λιγότερες ή περισσότερες δυνατές εικόνες και συναισθήματα, αλλά όχι τα ίδια με αυτό που είναι, καθώς η ίδια η αποκωδικοποίηση των λέξεων διαφέρει από τον έναν άνθρωπο στον άλλο λόγω διαφορετικών αντιλήψεων και προσωπικών βιωμάτων.

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άτιτλο**

Το διάστημα 2020-2022 με το ξέσπασμα της πανδημίας Covid-19 υπήρξε καθοριστικό στην αλληλεπίδρασή μου με τον κόσμο. Ο τρόπος με τον οποίο αντέδρασε η κοινή λογική ήταν κατά τη γνώμη μου βίαιος και παράλογος. Τη κατάσταση αυτή θα μπορούσα να τη δω θετικά μόνο από μία οπτική γωνία: αυτήν της αναγκαίας συγκατοίκησης με τον εαυτό μου για τέτοιο χρονικό διάστημα που μέχρι στιγμής δεν ήταν για μένα κάτι οικείο. Το 'μένουμε μέσα' προσπάθησα να το μεταφράσω σε 'ψάξε μέσα', παραπέμποντας στη φράση του Ηράκλειτου:

"Εδιζησάμην Εμεωυτόν": Ψάξε τον εαυτό σου, να ψάξω εμένα για να βρω τον άλλο.

Θεωρώ σημαντικό να περιγράψω το θέμα που ερευνούσα πριν την είσοδό μου στο Μεταπτυχιακό Εικαστικών Τεχνών και το οποίο εξέλιξα κατά τα έτη της φοίτησής μου με τη δημιουργία έργων, τα οποία εκ των υστέρων παρατηρώ ότι δημιούργησαν μια συγκυρία πραγμάτων και ιδεών που οδήγησαν αναπόφευκτα στο τελικό έργο: το κεφάλι μου και την εξερεύνηση του εαυτού μου, του προσώπου και του Εγώ.

Με το υπόβαθρο των πολεμικών και εικαστικών τεχνών η πρακτική μου επικεντρώνεται στη γλυπτική, την επιτέλεση, τη φωτογραφία, το σχέδιο και το βίντεο. Στα έργα μου υπάρχει το στοιχείο του χειροκίνητου και χειρωνακτικού. Με ενδιαφέρει η έκθεση της διαδικασίας παραγωγής ενός έργου μέσω της εργασίας του ανθρώπινου σώματος. Πρώιμα έργα μου είναι γλυπτικά κοστούμια και εγκαταστάσεις σε συνδυασμό με την επιτέλεση, αντλώντας κινητικά στοιχεία από τις πολεμικές τέχνες. Ερευνώντας τα όρια μεταξύ εφαρμοσμένων και καλών τεχνών, δημιουργώ δυσκίνητες κατασκευές που απαιτούν το ανθρώπινο σώμα και νου για να λειτουργήσουν. Στοιχεία που υπάρχουν στα έργα μου και που ερευνώ είναι η παραγωγή ήχου (ηχητικές εγκαταστάσεις) καθώς και η χρήση της φωνής με τη μορφή μιας άλογης γλώσσας. Εστιάζω συχνά στο παιχνίδι μέσα από τη συμμετοχή και τη διάδραση τόσο του καλλιτέχνη όσο και του θεατή. Στο παρόν στάδιο της έρευνάς μου με απασχολεί η έννοια του «Πολέμου» ως αναπόφευκτου στοιχείου της ύπαρξής μας, της φύσης και της καθημερινής μας ζωής. Ο πόλεμος ως ο κύκλος της ζωής, η ροή. Παρατηρώ μια συνεχή πάλη μεταξύ των αντιθέτων και επικεντρώνομαι στον αντίκτυπο του πολέμου στο περιβάλλον μου, καθώς και στον εαυτό μου. Έτσι, διερευνώ τα όρια της επαφής, μέσω της πάλης είτε αυτή είναι μεταξύ ανθρώπινων σωμάτων, είτε μεταξύ ανθρώπου και υλικού, είτε μεταξύ αντικειμένων.

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Προηγούμενα έργα**

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει αναφορά σε έργα και ερευνητικά εργαστήρια που παρήχθησαν κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών σπουδών 2020-2022 στην ΑΣΚΤ και τα οποία θα μπορούσαν, κατά μια έννοια, να είναι προσχέδια του τελικού έργου. Τα εν λόγω έργα και σεμινάρια αποτελούν μέρος της συνολικής μου έρευνας, οι θεματικές της οποίας ποικίλουν και συνδιαμορφώνουν το κεφάλι μου.

**- “Πλάθω των ήρώά μου” - “Δημιουργώ των δικό μου χαρακτήρα και ιστορία”**



Η δράσεις με τίτλο “Πλάθω των ήρώά μου” - “Δημιουργώ τον δικό μου χαρακτήρα και ιστορία” αφορούν μια σειρά εργαστηρίων γλυπτικής και ζωγραφικής που παρέδωσα σε παιδιά τα οποία είχαν σαν στόχο την ενεργοποίηση της φαντασίας και της διαμόρφωσης νέων προτύπων αναφορικά με τις ηρωικές φιγούρες. Στα εργαστήρια “Πλάθω των ήρώά μου” μελετήσαμε τεχνικές κατασκευής μικρών αγαλμάτων από πηλό δίνοντας τους ποικίλα σχήματα και χαρακτηριστικά. Διέκρινα στα παιδιά που συμμετείχαν στα εργαστήρια την ελευθερία που προσφέρει το να μπορείς να ορίσεις τον εαυτό σου όπως θέλεις, με χαρακτηριστικά της επιλογής σου προσδίδοντας ή αφαιρώντας ύψος, αλλάζοντας χρώμα δέρματος, αναδιαμορφώνοντας το σχήμα του σώματος, ακόμα και μετατρέποντας την φιγούρα σου σε κάποιο άλλο φανταστικό είδος.

Στη σειρά εργαστηρίων “Δημιουργώ τον δικό μου χαρακτήρα και ιστορία” δημιουργήσαμε ζωγραφίες που προέκυψαν από τη συνδιαμόρφωση μιας φανταστικής ιστορίας και τη κατασκευή μιας αφήγησης της οποίας η πλοκή συχνά παρέπεμπε προς κάτι παράλογο. Στη διάρκεια των εργαστηρίων παρατήρησα πως τα παιδιά έχουν την ανάγκη να δίνουν ανθρωποκεντρική μορφή στα πράγματα καθώς και να τοποθετούν τον εαυτό τους εντός του έργου τους. Στις ζωγραφίες τους είναι κυρίαρχη η αποτύπωση προσώπων και φαίνεται πως τείνουν να δίνουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά σε ζώα, δέντρα, καθώς και σε άψυχα αντικείμενα.

Μέσω των εργαστηρίων εξερεύνησα την έννοια του Kawaii που ανέφερα στο κεφάλαιο 1 αυτού του κειμένου, το οποίο αποτυπώνει κάτι το χαριτωμένο και γλυκό, διαπιστώνοντας ότι το μέγεθος της εξάπλωσής του στη σύγχρονη κοινωνία καθώς και ο βαθμός επιρροής αυτού του είδους τέχνης στην

επικοινωνία μεταξύ μας και στα συναισθήματα μας είναι μεγάλος. Για παράδειγμα: Ο Ρikachu είναι ένας ήρωας που είναι γνωστός σε όλο τον κόσμο και χρησιμοποιείται ως διακοσμητικό στολίδι των αεροπορικών εταιρειών Nippon Airways. Η Asahi Bank έχει μια εικόνα ενός χαρακτήρα που είναι η μασκότε για να προωθεί τις κάρτες της. Συχνά κατά την επικοινωνία μας μέσω γραπτών μηνυμάτων αντί να εξηγήσουμε τα συναισθήματα μας, τα αντικαθιστούμε με πολύ απλές φάτσες (emoji). Οι απλές αυτές φάτσες αντανakλούν το πως νιώθουμε και μεταφέρουν σκέψεις και συναισθήματα σε άλλους σύντομα και με ευκολία. Ένα emoji, ακόμη και ένα μήνυμα sms με άνω κάτω τελεία, μια παύλα και μια αγκύλη, δημιουργεί κάποιο συναίσθημα.

Αναρωτιέμαι αν αρκεί ένας κύκλος μέσα στον άλλο για να σχηματιστεί στο μυαλό μου η εικόνα ενός ματιού και επιπλέον, διερωτώμαι για τον βαθμό στον οποίο τα συναισθήματα που δημιουργούνται με την ανάγνωση ενός emoji σχετίζονται με την πραγματικότητα. Με απασχολεί η ευκολία με την οποία εκφράζονται συναισθήματα όπως για παράδειγμα η αγάπη, η οποία αποτυπώνεται με μια καρδούλα και προσφέρεται ως σύντομη αντίδραση σε εφαρμογές επικοινωνίας πραγματοποιώντας απλώς ένα διπλό πάτημα επάνω στο μήνυμα.

:-P, :-(-, 😊, ❤️ .

#### “Hard Disk”



Filippos vasileiou, *Hard Disk*, photo Vivi Kassara, 2021

Πρόκειται για ένα έργο το οποίο εξελίχθηκε τον Αύγουστο του 2021 στην Τήνο όπου εργάστηκα επάνω σε έναν όγκο μαρμάρου για 12 ημέρες, επί πέντε ώρες κάθε μέρα. Με το συγκεκριμένο έργο θέλησα να αναλύσω τη διαδικασία

αποδόμησης ενός όγκου μαρμάρου και την αλληλοσυσχέτιση του δικού μου σώματος με το σώμα της πέτρας.

Το μάρμαρο είναι από τα πρώτα υλικά που χρησιμοποιήθηκε για την αποθήκευση πληροφοριών με στόχο να μείνουν αναλλοίωτες στο χρόνο. Θα μπορούσε να οριστεί ίσως ως ένας αρχαίος σκληρός δίσκος. Πάνω σε αυτό, αποτυπώθηκαν μορφές και γραφές, σταθμοί για την εξέλιξη του ανθρώπου. Πλέον, η πληροφορία και η καταγραφή γίνεται με ψηφιακά κυρίως μέσα και οι ταχύτητες με τις οποίες επικοινωνούμε τις πληροφορίες είναι τρομακτικά γρήγορες. Σε εκείνο το σημείο της έρευνάς μου, έστρεψα την προσοχή μου προς τη φυσική παρουσία του γλύπτη. Στόχος μου ήταν να εκθέσω τη διαδικασία δημιουργίας ενός γλυπτού ως επιτελεστική πράξη (performance), επανεξετάζοντας την έννοια του έργου τέχνης.

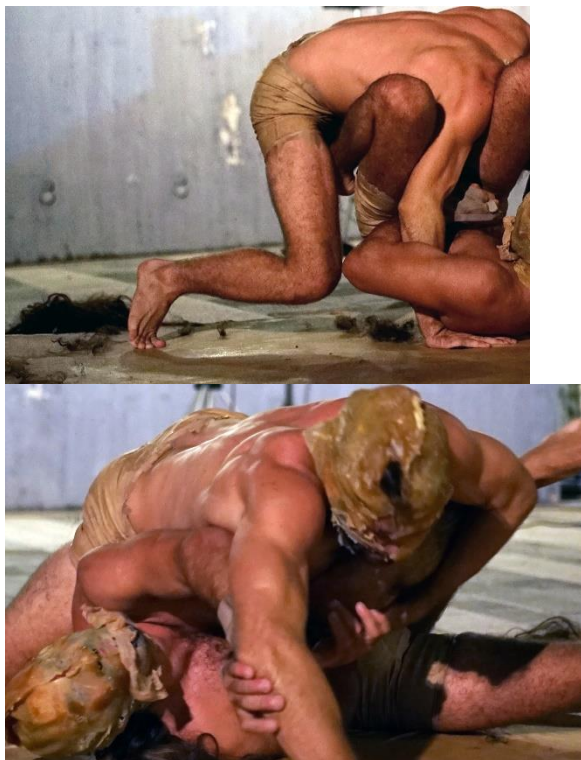
Ο ίδιος ο γλύπτης γίνεται performer και χορευτής δημιουργώντας μία τέλεση, μια παράσταση κατά την οποία παρίσταται ο ίδιος και γίνεται θέαμα αυτού που συμβαίνει. Ο θεατής έχει την οπτική εμπειρία να παρακολουθήσει τον ίδιο τον γλύπτη, τον τρόπο με τον οποίο το σώμα εργάζεται σε έναν όγκο μαρμάρου, τη στάση, τον ρυθμό, τη δύναμη και την κίνηση.

Βλέποντας τον όγκο του μαρμάρου αρχικά ήρθαν στο μυαλό μου διάφορες εικόνες και πιθανές μορφές που θα μπορούσε αυτό σταδιακά να πάρει. Μου έκανε εντύπωση πως διαφορετικά άτομα, επισκέπτες του έργου “Hard disk”, ανέφεραν ότι ο όγκος μαρμάρου θα μπορούσε να διαμορφωθεί στην φιγούρα μιας γοργόνας καθώς από το σχήμα του φαίνεται πως μπορεί να πάρει τέτοια χαρακτηριστικά. Πώς εμφανίστηκε αυτή η μορφή στο συλλογικό ασυνείδητο (στη φαντασία πολλών ατόμων); Η φαντασίωση αυτή θα μπορούσε να προκύπτει από τη μία από το μακρόστενο με καμπύλες σχήμα του μαρμάρου, καθώς η καμπύλη δημιουργεί την αίσθηση του θηλυκού και το μακρόστενο αυτήν της ουράς και από την άλλη ίσως να οφείλεται στην τοποθεσία του νησιού, που αυτομάτως από τη σχέση στεριάς και θάλασσας είναι πιο εύκολη η σύνδεση της ανθρώπινης μορφής με αυτή του ψαριού. Από τη στιγμή, λοιπόν, που προέκυψε στις συζητήσεις η μορφή της γοργόνας μου κατέστη δυνατό να φανταστώ την εμφάνιση της. Έχοντας κατά νου τη φράση του Μιχαήλ Άγγελου, *“Είδα τον άγγελο μέσα στο μάρμαρο και το σμίλεψα μέχρι να απελευθερωθεί”*, αναρωτήθηκα εάν πράγματι το μάρμαρο εμπεριείχε τη μορφή μιας γοργόνας.

Η δομή η οποία είχα ορίσει δεν μου επέτρεπε να δημιουργήσω τη μορφή μιας γοργόνας. Ξεκίνησα να σκαλίζω προσπαθώντας να μείνω ανεπηρέαστος από την ιδέα της γοργόνας, μιας και δεν ήταν αυτή η αρχική μου ιδέα. Στόχος μου ήταν η αποδόμηση του μαρμαρινού όγκου αποφεύγοντας την περιγραφική μορφή. Ύστερα, όμως, από τις συζητήσεις άρχισα να βλέπω κατά το σκάλισμα ότι φτάνω στο σημείο που αν ήθελα να φτιάξω μια γοργόνα, εδώ θα ήταν για παράδειγμα, το δέρμα της. Ταυτόχρονα, όμως, αισθάνθηκα πως θα βανδάλιζα μια μορφή την οποία ούτε ήθελα να φτιάξω εξ αρχής, αλλά ούτε και είχε μορφοποιηθεί. Συσχετίζω αυτό το συναίσθημα που προκλήθηκε με τον μύθο του Πυγμαλίωνα, ο οποίος ερωτεύτηκε το άγαλμα που ο ίδιος δημιούργησε και κατά μία έννοια ερωτεύτηκε τον ίδιο του τον εαυτό. Πρόκειται για την Γαλάτεια, που όταν ζωντανεύει από γλυπτό, πρώτη της λέξη είναι “Εγώ”. Ίσως αυτό να είναι το “Εγώ” που δεν ήθελα να δείξω ή που προσπάθησα να μην εμφανιστεί. Μου φαινόταν αρκετά περίεργο το γεγονός ότι αυτή η ανύπαρκτη γοργόνα μου προκαλούσε αυτό το συναίσθημα. Συνέχισα, λοιπόν, το σκάλισμα σπάζοντας

το όριο στο οποίο θα μπορούσε να διαμορφωθεί η μορφή της γοργόνας. Σκάλιζα πλέον στο εσωτερικό της υποτιθέμενης γοργόνας με μια πορεία προς τον σκελετό της. Η μορφή της γοργόνας υπάρχει ακόμη στη μνήμη όσων είδαν τη διαδικασία αλλά και στη μνήμη της φωτογραφικής μηχανής, η γοργόνα ζει μέσα στο δικό μου σκληρό δίσκο.

## “HUG”



Filippos Vasileiou, *Hug*, IFPA festival, performers: Filippos Vasileiou, Thanos Karagiannis. photo Nasia Karatsiraki, 2021

Το έργο “HUG” είναι μία performance με δύο συμμετέχοντες το οποίο πραγματοποιήθηκε στο φεστιβάλ IFPA στη Δράμας το 2021. Στο “HUG” περνά από τα στάδια στα οποία η επαφή, καθώς αλλάζει ποιότητες, δημιουργεί διαφορετικά νοήματα. Δύο αρσενικά, γυμνά σώματα έχουν τα γεννητικά τους όργανα καλυμμένα με ένα εσώρουχο κατασκευασμένο από λάτεξ με τρίχες και έρχονται σε επαφή μέσω μιας πάλης ή μιας αγκαλιάς. Ο χώρος που διαδραματίζεται είναι περιορισμένος. Πρόκειται για ένα πάτωμα τεσσάρων τετραγωνικών το οποίο είναι και αυτό κατασκευασμένο από λάτεξ και τρίχες. Μία ενεργοπαθητική σχέση μεταξύ δύο σωμάτων, που συνεχώς μετασχηματίζεται, γίνεται ένα νέο σώμα. Στη θέαση δύο σωμάτων που παλεύουν είναι δύσκολο να κατανοήσεις τον πόνο του άλλου, τότε βρίσκεται σε κατάσταση πίεσης ή σε ευχάριστη θέση. Πώς μπορούμε να περιγράψουμε με λέξεις τα συναισθήματα, ιδίως όταν θέλουμε να περιγράψουμε το συναίσθημα του πόνου;

Στον Wittgenstein, ο πόνος μπορεί να εξεταστεί μέσω μιας ιδιωτικής γλώσσας (private language). Οι ιδιωτικές καταστάσεις όπως ο πόνος είναι προσωπικές, άρα μόνο αυτοί που της βιώνουν είναι σε θέση να γνωρίζουν τι σημαίνει. Είναι η κατανόηση του «πόνου του άλλου» εφικτή; Και αν ναι, τι μπορεί να μας αποκαλύψει;

Σχεδόν σε όλα τα προηγούμενα έργα πραγματεύομαι τη σχέση του performer με την κατασκευή και ταυτόχρονα ασχολούμαι με τη δημιουργία ενός νέου όντος που αποκτά χαρακτήρα,. Αναφέρω επιγραμματικά την περσόνα του chicken man ή του γουρουνόλυκου, του virus pet και διαπιστώνω πως πάλι στο έργο “HUG” επιδιώκω τη γέννηση ενός νέου σώματος, ενός νέου όντος στη φαντασία του θεατή. Στο παρόν έργο “Head vs Body” προσεγγίζω την περσόνα του εαυτού μου.

### **“To the Moon...to the Flow”**



Στο έργο To the Moon...to the Flow κατέγραψα το κούρεμα των μαλλιών μου, τα οποία συνέδεσα με ένα μετεωρολογικό μπαλόνι και τα άφησα να ταξιδέψουν μέχρι τη στρατόσφαιρα. Ένα αλεξίπτωτο με ένα φελιζόλ που περιείχε ένα GPS και μία κάμερα επέτρεψαν στα μαλλιά μου να επιστρέψουν στο έδαφος της Γης και κατέστησαν δυνατή την καταγραφή της πτήσης. Στο έργο συμμετείχε μία ομάδα φίλων και συναδέλφων οι οποίοι προσέφεραν μέρος των δικών τους μαλλιών και βοήθησαν στο νέο για μένα εγχείρημα της πτήσης. Το έργο έγινε με την υποστήριξη της αποκεντρωμένης και αυτόνομης ομάδας Trojan Dao που αποτελεί μέρος του δικτύου Blockchain. Με αυτόν τον τρόπο συνέδεσα μία ζωντανή δράση με τον ψηφιακό κόσμο του blockchain. Δημιούργησα Slices τα οποία αποτελούν ένα είδος μετοχής που μοιράστηκε στους συμμετέχοντες του έργου δίνοντάς τους δικαίωμα συνδιαχείρισης του έργου. Η επιλογή αυτή έγινε στο πλαίσιο μετατροπής ενός προσωπικού πρότζεκτ σε συλλογικό, καθώς όλοι οι συμμετέχοντες έχουν ποσοστό τόσο της οικονομικής όσο και της πνευματικής αξίας του έργου.

Παραθέτω εδώ το κείμενο του έργου:

Έχοντας μεγαλώσει τα μαλλιά μου για 7 χρόνια, τα αποχωρίστηκα στέλνοντάς τα με ένα μπαλόνι που περιέχει ήλιο, να ταξιδέψουν προς τον ουρανό.

Μαζί μου, μια ομάδα ανθρώπων προσέφεραν μια τούφα-κοτσίδα ή τρίχα από τα δικά τους μαλλιά.

Τα μαλλιά είναι ένα μέρος του κεφαλιού μου.

Μεγαλώνουν αναλογικά περισσότερο από οτιδήποτε άλλο βρίσκεται στο σώμα μου.

Κινούνται συνεχώς, περισσότερο από εμένα.

Σαν να είναι αναισθητα, μπορώ αν θέλω να τα κόψω χωρίς να πονέσω.

Σαν να είναι ένας κάδος το κεφάλι μου που πετά τρίχες.

Σαν να είναι κεραίες που βοηθούν στο συντονισμό.

Αν το σώμα μου είναι η πόλη, τα μαλλιά είναι το άκρο, η Ακρόπολη.

Είναι το τελευταίο σημείο που ενώνει το σώμα μου με τον ουρανό.

Αν τα μαλλιά μου είναι σώμα μου τότε μπορώ να το στείλω σε πολλά μέρη.

Μια κάθαρση, μια αναγέννηση ή απλώς ένα στοίχημα με τον εαυτό μου;

Θα κόψω ένα κομμάτι του κεφαλιού μου και θα το στείλω στον ουρανό.

Δεν είναι τόσο σημαντική αυτή καθαυτή η δράση ούτε οι τρίχες είναι κάτι σπουδαίο. Η προσήλωση και η σοβαρότητα με την οποία τις αντιμετωπίζω είναι αυτά τα οποία προσδίδουν ξεχωριστή αξία σε αυτές. Προσωπικά αντιλαμβάνομαι το γεγονός αυτό παρόμοια με τη σπουδαιότητα της εκτόξευσης ενός πυραύλου στο φεγγάρι, με την τελετή έναρξης ολυμπιακών αγώνων, με τα πυροτεχνήματα της πρωτοχρονιάς, με τη ρίψη του φελλού στη θάλασσα από το καλάμι ενός ψαρά. Η φράση “To the moon...” είναι φράση που χρησιμοποιείται από τους traders. Traders ονομάζονται αυτοί που επενδύουν χρήματα σε crypto, nft, μετοχές κ.α. και ευελπιστούν πως θα ανέβει ο οικονομικός δείκτης ώστε να κερδίσουν χρήματα, τις περισσότερες φορές χωρίς να τους ενδιαφέρει ο λόγος που μια τιμή ανεβαίνει ούτε η διαδικασία, η εργασία και ο σκοπός. Η φράση η οποία μου αρέσει είναι το “to the Flow...”, “με τη ροή...”, δηλαδή το να με ενδιαφέρει ό,τι συμβαίνει τώρα, όσο σημαντικό ή ασήμαντο μπορεί να φαίνεται και να ακολουθώ αυτό που αγαπώ, να πηγαίνω to the flow μέχρι να το συναντήσω ή να το χάσω. Άλλωστε, η διαδικασία είναι που έχει σημασία, το ταξίδι. Το ταξίδι σαν ταξιδιώτης. Να είσαι regen και όχι degen που λένε και στο “χωριό μου”, τον κόσμο του blockchain’.

Σε αυτό το σημείο θεωρώ σημαντικό να αναφερθώ στους λόγους για τους οποίους ασχολούμαι με τρίχες:

Η κορυφή του κεφαλιού φέρει τρίχες οι οποίες λειτουργούν ως ένα σύστημα θερμομόνωσης που έχουμε στη σκεπή. Πέρα από τη χρησιμότητα των μαλλιών η ίδια η κόμη του κεφαλιού έχει σαγηνευτικό χαρακτήρα ανάλογα το χρώμα και το σχήμα των μαλλιών, ενώ αλλάζει και το σχήμα του κεφαλιού, προσδίδοντάς του στοιχεία που επηρεάζουν την αισθητική και την αντίδραση κάποιου βλέμματος. Εκείνο που ξεχωρίζω στις τρίχες είναι ο τρόπος με τον οποίο τις μεταχειριζόμαστε αναλόγως τον χρόνο, τον τόπο, το μέρος, το φύλο, το χρώμα και τα χαρακτηριστικά του, αν είναι ίσιες ή κατσαρές. Η τρίχα είναι

ένα μέρος του σώματός μας και φέρει το DNA μας. Πρόκειται για τα μικρότερα σωματίδια που φέρουμε και επομένως σε μια χούφτα θα μπορούσα να φανταστώ να κρατάει κανείς το DNA μιας ολόκληρης πόλης. Συχνά η ψυχολογική μας κατάσταση εξωτερικεύεται στις τρίχες διαμορφώνοντας το χρώμα τους ή την υφή τους.

Το να ασχολείται κανείς με τρίχες μπορεί να ακούγεται ανούσιο και χωρίς καμία αξία. Όλοι όμως επηρεάζονται από τις τρίχες. Για παράδειγμα, δίνεται μεγάλη σημασία στο κατά πόσο μία γυναίκα ή ένας άντρας έχει τρίχες ή ξυρίζεται, καλλιεργώντας, έτσι, έμφυλα στερεότυπα. Δίνω ξεχωριστή αξία στις τρίχες και προβληματίζομαι σχετικά με το τι έχει αξία και τι όχι, σκεπτόμενος τη φράση του Σολομώντα που λέει, «Ματαιότης ματαιοτήτων τα πάντα ματαιότης» (Εκκλ. 1, 2).

Θα μπορούσα να τα βλέπω όλα μάταια, εφόσον είναι εφήμερα και παροδικά, ή θα μπορούσα να δίνω αξία σε μια τρίχα. Όταν αυτή γίνεται το επίκεντρο του βλέμματός μου γίνεται και το επίκεντρο του κόσμου μου.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Διαδικασία δημιουργίας κεφαλιού**

«Σχεδόν τίποτα δε βγαίνει σωστό την πρώτη φορά. Οι αποτυχίες και οι επανειλημμένες αποτυχίες είναι πινακίδες που μας οδηγούν στο δρόμο της επιτυχίας» - Charles F. Kettering, Αμερικανός μηχανικός και εφευρέτης.



Για να κατασκευάσω το κεφάλι από λάτεξ έπρεπε πρώτα να δημιουργήσω το εκμαγείο του. Για τον σκοπό αυτό προσκάλεσα μια ομάδα φοιτητών από την ΑΣΚΤ οι οποίοι εργάστηκαν ώστε να βγάλουν το καλούπι του κεφαλιού μου από γυψόγαζα, από το οποίο στη συνέχεια προέκυψε το εκμαγείο του κεφαλιού μου σε φυσικό μέγεθος.

Για να καταφέρω να δημιουργήσω ένα πιστό αντίγραφο του κεφαλιού μου έπρεπε να σκεφτώ τρόπους με τους οποίους θα μεταφέρω τις αναλογίες μου σε μεγάλη κλίμακα. Έτσι, κατασκεύασα έναν χειροκίνητο παντογράφο με τα απλά υλικά που είχα στο εργαστήριό μου. Πρόκειται για ένα μεγάλο εργαλείο που συνδέεται με ένα σταθερό σημείο στο ένα άκρο, που φέρει δύο περιστρεφόμενες βελόνες σε αυθαίρετα σημεία. Ρυθμίζοντας τις βελόνες μπορούν να επιτευχθούν διαφορετικές σχέσεις μεγέθυνσης ή μείωσης.

Κατασκεύασα τον χειροκίνητο παντογράφο με σκοπό να εξυπηρετήσει τη δημιουργία του έργου μου. Ωστόσο, βλέποντας το

αποτέλεσμα αυτής της κατασκευής είδα κάτι όμορφο. Μερικές φορές προσπαθώντας να κάνουμε κάτι όμορφο κάνουμε όμορφα πράγματα για να το πετύχουμε. Τι είναι όμορφο; Μήπως η ομορφιά σχετίζεται με τη χρησιμότητα των πραγμάτων; Ακολουθώντας αυτές τις σκέψεις είδα ότι το εργαλείο που κατασκεύασα έγινε βασικό στοιχείο του χώρου μου σε τέτοιο βαθμό που άρχισα να σκέφτομαι πως ίσως δεν χρειάζεται να κατασκευάσω το κεφάλι και ότι το έργο μπορεί να είναι ο ίδιος ο παντογράφος. Προσπαθώ να καταλάβω εάν είναι σωστότερο να ακολουθήσω αυτό που μου προτείνει το περιβάλλον και που προκύπτει από τη δημιουργική διαδικασία ή αν πρέπει να επιμείνω σε αυτό που έχω σχεδιάσει εξαρχής στο μυαλό μου. Τελικά υπερισχύει η πρωταρχική μου ιδέα έναντι της νέας. Σε αυτή τη σύγκυση που γεννήθηκε μέσα μου ήδη από την αρχή της υλοποίησης του έργου διέκρινα στοιχεία πάλης τα οποία επέλεξα στη συνέχεια να εντάξω στην τελική παρουσίαση του έργου.



Για να προχωρήσω στην κατασκευή του κεφαλιού δημιούργησα μία αρματούρα, δηλαδή ένα σιδερένιο σκελετό με σιδερένιο πλέγμα στην περιφέρεια, υπολογίζοντας να είναι ελάχιστα πιο μέσα από την επιδερμίδα του κεφαλιού που θα ήθελα να φτιάξω. Δεν με ενδιέφερε να εστιάσω τόσο στο πίσω μέρος του κρανίου που έχει μια σχετικά απλή φόρμα, αλλά περισσότερο στο πρόσωπο και τα χαρακτηριστικά του.

Αποφάσισα, λοιπόν, να καλύψω το μπροστινό μέρος της αρματούρας με πηλό, ώστε να μπορώ να επεξεργαστώ τις λεπτομέρειες και το πίσω μέρος με φελιζόλ και γύψο. Στόχος αυτής της επιλογής υλικών ήταν η δημιουργία μιας γενικής φόρμας που θα εξυπηρετούσε στην ταχύτερη κατασκευή του τελικού έργου.



Ωστόσο, λόγω της πρόχειρης βάσης που είχα κατασκευάσει καθώς και του υπερβολικού βάρους που έφερε το μπροστινό μέρος από τον πηλό, το κεφάλι έσπασε από τη βάση και έπεσε με την μπροστινή όψη στο πάτωμα και η πρώτη προσπάθεια απέτυχε.

Έτσι, ξεκίνησα από την αρχή, ενισχύοντας τη βάση με πιο γερά σίδερα και τοποθετώντας σε όλο τον όγκο του κεφαλιού φελιζόλ ώστε να αποκτήσει ενιαία σύσταση. Η γλυπτική στο φελιζόλ έγινε με στόχο τη δημιουργία ενός πλαισίου πάνω στο οποίο στη συνέχεια, με την προσθήκη πηλού θα προχωρούσα στην πλαστική, διαμορφώνοντας τις λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά του προσώπου.



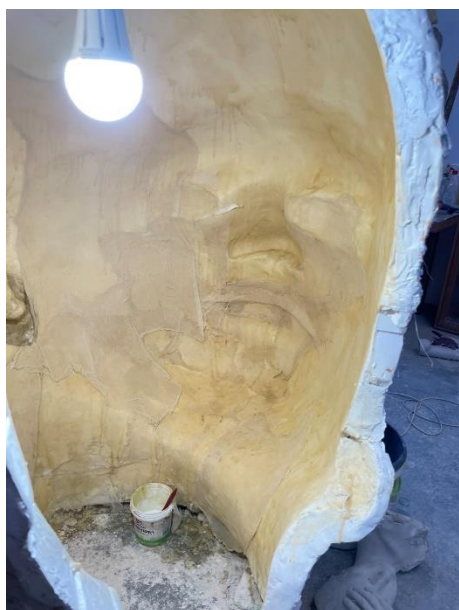
Η τοποθέτηση του πηλού έγινε με κατεύθυνση από κάτω προς τα πάνω και περιμετρικά. Θέλοντας να εξασφαλίσω τη σταθερότητα και να αποφύγω τυχόν επόμενη πτώση της κατασκευής συνειδητοποίησα πως πρέπει να χειριστώ όλα τα μέρη του κεφαλιού με τον ίδιο τρόπο, καθώς αφορούν σε έναν ενιαίο όγκο που εμπίπτει στους νόμους της φυσικής.

Η κατασκευή του κεφαλιού απαιτούσε ταυτόχρονα χρόνο, υπομονή και παρατήρηση καθώς και γρήγορες αποφάσεις και εργασία σε γρήγορους ρυθμούς διότι ο πηλός είναι ένα υλικό που ξεραίνεται εύκολα από τον αέρα καθιστώντας, έτσι, το πλάσιμο αδύνατο. Για να αποφευχθεί αυτό θα έπρεπε κάθε μέρα στο τέλος να σκεπάζω το γλυπτό με νάιλον κάλυμμα ώστε να μην ξεραίνεται. Δυστυχώς, μια μέρα που ήμουν σε μεγάλη βιασύνη το τύλιξα πρόχειρα με αποτέλεσμα το νάιλον να φύγει και το γλυπτό να ξεραθεί και να προκύψουν παντού ρωγμές. Το συμβάν αυτό έγινε κατά το τελικό στάδιο της δημιουργίας και το συναίσθημα της απογοήτευσης προς στιγμήν ήταν μεγάλο.

Αντιμετώπισα και άλλα παρόμοια λάθη αποσυντονισμού στην πορεία υλοποίησης του έργου που προκαλούσαν μικρές καθυστερήσεις.



Επόμενο στάδιο προς το τελικό έργο ήταν η δημιουργία του καλουπιού αυτή τη φορά του μεγάλου κεφαλιού ώστε να μπορέσω έπειτα να χυτεύσω σε αυτό το επιθυμητό υλικό. Χώρισα το πήλινο κεφάλι σε κομμάτια με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν έπειτα να ξεκολλήσουν εύκολα, χωρίς το ένα να εμποδίζει το άλλο. Στη συνέχεια χρησιμοποίησα γύψο για τον σχηματισμό του καλουπιού σε κάθε ένα από τα κομμάτια του κεφαλιού ξεχωριστά.



Αφού ολοκληρώθηκε το καλούπι αφαίρεσα τα κομμάτια ένα ένα και τα επανένωσα σε νέα τοποθεσία μέσα στο εργαστήριο δίπλα στο προηγούμενο κεφάλι του πηλού, χρησιμοποιώντας σιδερένια πιασίματα (τζινέτια). Το καλούπι αυτό ήταν σαν ένα κέλυφος που δημιουργούσε έναν κενό χώρο στο εσωτερικό του και η εργασία που απαιτούνταν για την συνέχεια του έργου έπρεπε να γίνει μέσα σε αυτό. Ο κενός χώρος που δημιουργεί το καλούπι είναι κάτι το οποίο τραβάει την προσοχή μου και ερχομαι ακόμη μια φορά αντιμέτωπη με την ιδέα του να το κρατησω η όχι ως τελικό έργο, τελικά αυτή τη φορά η νέα ιδέα υπερίσχησε.

Ύστερα ψέκασα με λατέξ το εσωτερικό του καλουπιού. Χρειάστηκε να γίνει αυτή η διαδικασία αρκετές φορές καθώς το λάτεξ σαν υλικό έχει το χαρακτηριστικό να εφαρμόζει κάθε φορά ελάχιστο πάχος. Αφού τελείωσαν όλα τα στάδια προσθήκης του λάτεξ, έβαλα στο εσωτερικό επένδυση αφρολέξ με σκοπό το κεφάλι που θα προκύψει να είναι μεν εύπλαστο αλλά να διατηρεί ταυτόχρονα και την αρχική του φόρμα. Για να μπορώ να εργάζομαι στο εσωτερικό του κεφαλιού μου είχα τοποθετήσει εκεί μια λάμπα. Στη συνέχεια αφαίρεσα το λάτεξ που ήταν ενωμένο με το αφρολέξ ξεκολλώντας το προσεκτικά από τον γύψο και με αυτόν τον τρόπο προέκυψε η τελική μορφή του κεφαλιού. Κράτησα την λάμπα στο εσωτερικό αυτής της μορφής η οποία ανέδειξε τη διαφάνεια του υλικού. Η λάμψη από το εσωτερικό του κεφαλιού με παρέπεμψε στην ταύτιση των γνώσεων και των ιδεών με το φως, που συχνά, ειδικά στα κινούμενα σχέδια, συμβολίζεται με το σχήμα μιας λάμπας. Επέλεξα να εντάξω την λάμπα στο τελικό έργο καθώς και το καλώδιο το οποίο ενώνει το κεφάλι με το ρεύμα.



Κατά το πλάσιμο ήρθα αντιμέτωπος με το κεφάλι μου όπως θα ερχόμουν σε επαφή με ένα υπερμεγέθες σώμα. Οι κινήσεις που χρειαζόταν να κάνω για να δουλέψω τα σχήματα του προσώπου ήταν τεράστιες. Η παλάμη μου δεν έφτανε ώστε να καλύψει την άκρη της μύτης, ενώ έπρεπε να χρησιμοποιήσω και τα δύο μου χέρια για να πλάσω το αυτί.



Εργαζόμενος με τη δημιουργία αυτού του έργου για τουλάχιστον τρεις εβδομάδες έκανα αρκετές σκέψεις αναφορικά με το κεφάλι μου, εμένα τον ίδιο, τις σκέψεις μου, την αντίληψή μου σε σχέση με τα πράγματα και τη σχέση μου

με τον ίδιο τον όγκο. Φανταζόμουν το τελικό αντικείμενο και προσπαθούσα να σκεφτώ τι παιχνίδι θα μπορούσα να παίξω μαζί του ή να παίξουμε παρέα.



Κοιτώντας από μακριά την κατασκευή καθώς επίσης και μέσω φωτογραφικών εικόνων θέλησα να παρατηρήσω τις ατέλειές του και προσπάθησα να εντοπίσω τυχόν λάθη. Κάποια λάθη επέλεξα να τα διορθώσω και κάποια άλλα να τα διατηρήσω καθώς σε αυτά εντοπίζω την ομορφιά του έργου μου. Με τον ίδιο τρόπο προσεγγίζω και τα σκίτσα, επιδιώκοντας συχνά να μην χρησιμοποιώ γόμα αλλά να κάνω διορθώσεις με μια πιο έντονη γραμμή ή με μια μουτζούρα από πάνω. Έτσι, κρατάω αποθηκευμένο στο σχέδιό μου και το σημείο που έκανα λάθος.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Ποστάρω άρα υπάρχω.**

Κατασκευάζοντας την προτομή μου οδηγήθηκα στον συσχετισμό αυτής της διαδικασίας με την κατασκευή ψηφιακών προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου εκθέτοντας τόσο πολύ το πρόσωπό μας στον δημόσιο χώρο του διαδικτύου πραγματοποιείται μια μορφή εξομολόγησης στον ψηφιακό κόσμο.

Παράλληλα, ως καλλιτέχνης συχνά καλούμαι να γράψω το βιογραφικό μου σε τρίτο ενικό πρόσωπο. Αναρωτιέμαι αν το γ' πρόσωπο είναι αυτό κατά το οποίο κοιτώ τον εαυτό μου απ' έξω διατηρώντας μια απόσταση από εμένα, παρόμοια με αυτή που κρατάει κάποιος χτίζοντας έναν χαρακτήρα σε ένα βίντεο παιχνίδι όπου το ψηφιακό προφίλ δεν ταυτίζεται με το φυσικό πρόσωπο αλλά αποτελεί μια περσόνα, μια μάσκα ή ένα κεφάλι υπό τον έλεγχο του χειριστή του.

Αισθάνομαι ότι ζω σε μια εποχή στην οποία πρέπει να χτίζω το προφίλ μου καθημερινά μέσα από ψηφιακές εφαρμογές στο διαδίκτυο, κατασκευάζοντας ένα avatar το οποίο ζει στον εικονικό κόσμο και πρέπει να το τροφοδοτώ με δεδομένα και χρόνο ώστε να αποδεικνύεται ότι είμαι ενεργός, ότι βρίσκομαι εδώ και τώρα ζωντανά.

Ο Tristan Harris με τη φράση “if you're not paying for the product, you are the product”, εννοεί πως χωρίς να το κατανοούμε γινόμαστε υποχείρια μιας

βιομηχανίας που αυτοματοποιείται με το πρόσχημα μιας όλο και πιο άνετης ζωής.

Η προσωπική μας ιστορία γίνεται το προϊόν της εποχής μας. Πληροφορίες του εαυτού μας προβάλλονται σε ένα ψηφιακό κόσμο που σε προσκαλεί να εκτεθείς, προσδίδοντας σου και την ανάλογη αξία, η οποία είναι μετρήσιμη μέσω των likes, ή των ακόλουθων (followers). Αυτή η ανάγκη ακολούθων σήμερα μου θυμίζει το έργο του Vito Accorci με τίτλο “Following Piece” (1969), στο οποίο ο καλλιτέχνης ακολουθεί αγνώστους στο δρόμο και καταγράφει τη διαδρομή τους. Σήμερα, η παρακολούθηση της προσωπικής μας ζωής είναι κάτι θεμιτό από ένα μεγάλο ποσοστό ανθρώπων και προτείνεται ως επικοινωνία και επιβίωση σε τέτοιο βαθμό η επιλογή της λήθης για κάποιον φαντάζει αδύνατη.

Θα μπορούσε άραγε η ιστορία κάποιου ανθρώπου να μην καταγραφεί σήμερα;

Φτιάχνοντας το ομοίωμα του εαυτού μου στο παρόν έργο διερωτώμαι τι σημαίνει να χτίζω το προφίλ μου και να παρουσιάζω τον εαυτό μου, να πρέπει, δηλαδή, εγώ να προβάλλω εμένα.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Πρόσωπο**

Στη διάρκεια της εργασίας μου εστίασα στην έννοια του προσώπου και θεώρησα σημαντικό να ερευνήσω τη σημασία του.

Το πρόσωπο είναι ο πρωταγωνιστής της εικόνας του κεφαλιού και ίσως είναι το κοντέρ του σώματος πάνω το οποίο καταγράφονται τα βιώματά μας.

*Το πρόσωπο είναι σχέση.*

*Είναι το μαζί.*

*Χωρίς πρόσωπο, τι;*

*Άτομα, αριθμοί, μονάδες.*

*Εγωκεντρικό. Εγώ.*

*Κάθε τι που κάνουμε φέρει και το εγώ μας.*

*Κάθε τι που σκέφτομαι και θεωρώ λογικό έχει λόγο φιλτραρισμένο μέσα από το δικό μου κεφάλι. Ο εγωκεντρισμός του καλλιτέχνη, το εγώ του μέσα στο έργο του.*

*Το πρόσωπο του καλλιτέχνη μέσα στο έργο του.*

*Το πρόσωπο του φούρναρη μέσα στο ψωμί του, το πρόσωπο του χτίστη μέσα στο τούβλο.*

*Αν ήμουν φούρναρης θα ήθελα να εκπροσωπώ το ψωμί που φτιάχνω.*

Με τη λέξη πρόσωπο προσδιορίζουμε μία αναφορά και σχέση ( προς - ώψ = ωπός, δηλ. όμμα, οφθαλμός, όψη. Έχω την όψη στραμμένη προς κάποιον ή σε κάτι). Η λέξη πρόσωπο δηλώνει την ύπαρξη ως σχέση. Το πρόσωπο δείχνει την επιφάνεια των πραγμάτων και αυτό που παρουσιάζεται σε εμάς. Οι εκφράσεις του προσώπου στον άνθρωπο είναι σημάδια των σωματικών και ψυχικών του καταστάσεων. Το πρόσωπο είναι ένα σταυροδρόμι μεταξύ των δύο, του σώματος και της ψυχής, για αυτό ανήκει εξίσου και στα δύο. Τόσο στο ορατό, την επιφάνεια, όσο και στο αόρατο, την έννοια.

Οι αρχαίοι Έλληνες αντιμετώπιζαν το πρόσωπο σαν μέρος του σώματος. Αυτό φανερώνουν τα γλυπτά τα οποία θέλουν να προβάλουν την ομορφιά ενός συνόλου που απαρτίζεται από το σώμα και το κεφάλι μαζί. Από την άλλη, οι Ρωμαίοι συσχέτιζαν το πρόσωπο με την έννοια της μάσκας. Η λέξη persona, άλλωστε, στα λατινικά σημαίνει τη μάσκα του ηθοποιού. Οι ηθοποιοί χρησιμοποιούν διαφορετικές μάσκες για να παίξουν διαφορετικούς ρόλους, αλλάζοντας έτσι τους μορφασμούς και το αίσθημα που θέλουν να προκαλέσουν.

Οι Καππαδόκες δίνουν μια πιο βαθιά έννοια στο πρόσωπο. Ο όρος «υπόσταση» ταυτιζόταν με τον όρο: “ουσία”, δύο έννοιες τις οποίες οι Καππαδόκες ξεχωρίζουν, υπογραμμίζοντας ότι ο όρος “ουσία” δεν είναι ταυτόσημος με τον όρο “φύση”. Ο λατινικός όρος “substantia” που πριν μεταφραζόταν ως “υπόσταση”, μεταφράζεται πλέον στα Ελληνικά ως “ουσία” ή “φύση”. Ο όρος “υπόσταση” ταυτίζεται με τον όρο “πρόσωπο” και ο όρος “πρόσωπο” παίρνει, κατ’ αυτόν τον τρόπο, την έννοια της οντότητας. Διότι τρία πρόσωπα δε σημαίνουν πλέον τρεις μάσκες αλλά τρία όντα.

Με ενδιαφέρει περισσότερο η τελευταία προσέγγιση της έννοιας και διερωτώμαι εάν σήμερα, με την καθιέρωση του όρου cyborg στη τέχνη, από την Donna Haraway, όπου ένα όν αποκτά υπόσταση από τη συνύπαρξη οργανικού υλικού και τεχνολογικού μηχανισμού, θα μπορούσε ένα avatar, δηλαδή ένα ψηφιακό πρόσωπο το οποίο το χειρίζεται ένας υπολογιστής, να έχει πρόσωπο ή υπόσταση ως ον.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: Άλλοι Καλλιτέχνες.

Στη διάρκεια δημιουργίας του έργου μου αναζήτησα άλλους καλλιτέχνες που έχουν ασχοληθεί με το κεφάλι, το πρόσωπο και τις προεκτάσεις αυτού.

### Bruce Nauman



Bruce Nauman, *feed me and Anthro/Socio* : *Rinde spinning*

Ο Bruce Nauman είναι καλλιτέχνης ο οποίος γεννήθηκε στην Αμερική το 1941. Δημιούργησε ο έργο *anthro socio* το 1992. Πρόκειται για μία εγκατάσταση με τρεις προβολείς και έξι οθόνες, στην οποία φαίνεται το κεφάλι ενός άντρα, το οποίο εμφανίζεται από διαφορετικές μεριές και συνεχώς περιστρέφεται. Από ηχεία ακούγονται οι φράσεις “Feed me, eat me anthropology. Help me, hurt me

sociology. Feed me, help me, eat me, hurt me”. Με το έργο αυτό ο καλλιτέχνης επικεντρώνεται στο κεφάλι ως κεντρικό μέλος του ανθρώπινου σώματος και εξετάζει το τι είναι το ανθρώπινο σώμα· αν είναι μία φυσική μορφή η οποία μέσα από την ιστορία δεν έχει αλλάξει καθόλου ή αν είναι ένα αντικείμενο το οποίο φέρει γλωσσικές έννοιες, οι οποίες μορφοποιούν αυτό το κεφάλι, όπως η φυλή, η ταυτότητα κ.α. Στο έργο αυτό ο Bruce Nauman αμφισβητεί την ιδέα της ανθρωπολογίας απευθυνόμενος στον θεατή, λέγοντας ότι η ανθρωπολογία άλλοτε βοηθάει και άλλοτε πονάει τον άνθρωπο. Αυτός ο προβληματισμός σχετικά με την ανθρωπολογία και την κοινωνιολογία είναι κάτι που με απασχολεί ακόμη και μέσα από την ενασχόλησή μου με την τρίχα.

## Mark Manders

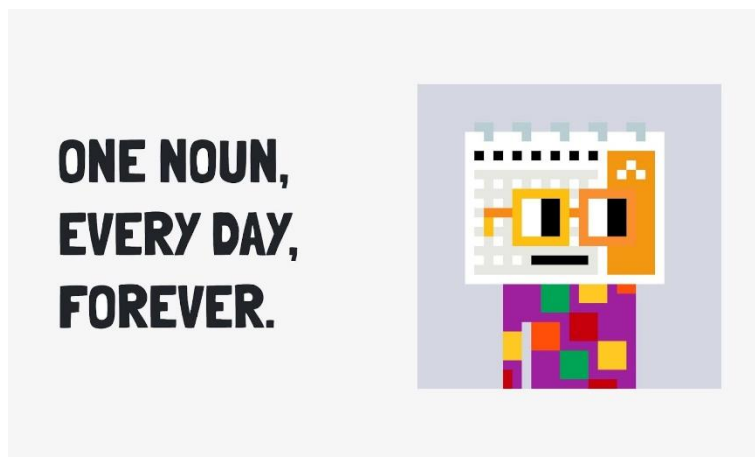


Mark Manders, *Head*

Ο Mark Manders έχει δημιουργήσει ένα δικό του κεφάλι που το ονομάζει «Self portrait as a building». Για τον ίδιο, πρόκειται για ένα φανταστικό κεφάλι, για ένα αρχιτεκτονικό οικοδόμημα όπου όλα του τα έργα είναι μέρη αυτού του τεράστιου δικού του κεφαλιού και μπορούν να λειτουργήσουν αυτόνομα. Φαντάζεται αυτό ως μια κάτοψη που αλλάζει με κάθε νέο έργο. Σε πολλά έργα του αναπαριστά τεράστια αποδομημένα κεφάλια που συχνά θυμίζουν ένα μισοτελειωμένο ξεχασμένο έργο στο εργαστήριο του. Δύο παραδείγματα που θα ήθελα να παραθέσω εδώ είναι το έργο με τίτλο “Head” και το “σιντριβάνι του Ροκιν”. Σε σχέση με το δικό μου έργο με ενδιαφέρει το πως το προσωπικό κεφάλι αποκτά συλλογικό ενδιαφέρον, δημιουργώντας έναν ιστό στον οποίο διακλαδώνονται τόσο τα έργα όσο και ο κόσμος του ενός κεφαλιού με τον κόσμο

του άλλου. Ένα ακόμη στοιχείο που με αφορά και που διακρίνω στη δουλειά του Μαρκ Μάντερς είναι τα έργα που μένουν σε μια κατάσταση και δημιουργούν την αίσθηση της παρουσίας του ίδιου του καλλιτέχνη.

## Noun Dao



Το Noun Dao είναι ένα πρότζεκτ το οποίο μια ομάδα χρηστών δημιούργησε στο χώρο του blockchain. Πρόκειται για ένα κωδικοποιημένο σύστημα από το οποίο, μέσω μιας ψηφιακής διαδικασίας, δημιουργείται καθημερινά ένα avatar, που είναι μοναδικό και αμετάβλητο. Στη συνέχεια, αυτό μπαίνει σε διαδικασία δημοπρασίας και πωλείται στην ανοιχτή αγορά. Τα χρήματα της αγοράς του προστίθενται σε ένα κεντρικό ταμείο. Οι κάτοχοι του καθε nft (non funding token) είναι συνδιαχειριστές του κοινού ταμείου κατέχοντας από μία ψήφο. Σκοπός του προτζεκτ είναι να δημιουργηθεί ένα δίκτυο συνδιαχείρισης που πλέον ο έλεγχος γίνεται από μια κοινότητα και όχι από ένα άτομο. Το πρότζεκτ

δεν ανήκει σε κάποιον συγκεκριμένο καλλιτέχνη, εφόσον ο ίδιος ο υπολογιστής δημιουργεί τα “πρόσωπα”, αλλά ανήκει στην κοινότητα η οποία πλέον διαχειρίζεται και το μέλλον αυτού. Πρόκειται για μια πειραματική προσπάθεια βελτίωσης του σχηματισμού κοινοτήτων avatar. Τα Noun Dao προσπαθούν να εκκινήσουν την ταυτότητα, την κοινότητα, τη διακυβέρνηση και ένα θησαυροφυλάκιο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την κοινότητα. Πρώιμα προτζεκτ αυτής της ιδέας που δημιουργεί ένα αυτόνομο ψηφιακό avatar είναι το πρότζεκτ “Cryptorunks” και το “Bored Apes”, που πρωτοεμφανίστηκε τον Απρίλιο του 2021 και πλέον θεωρείται ξεπερασμένο, λαμβάνοντας υπόψη το ρυθμό κίνησης του ψηφιακού χώρου του blockchain.

Το Noun Dao το συνδέω με τη δράση “To the moon ...to the flow”, ενώνοντας τον χώρο του blockchain με μια ζωντανή δράση κατά την οποία, όπως αναφέρω και στο αντίστοιχο κεφάλαιο, φτιάχτηκαν slices, ένα είδος μετοχών και μοιράστηκαν στους συμμετέχοντες του έργου, δίνοντας σε όλους το δικαίωμα της συνδιαχείρισης του τελικού προϊόντος, σε μια προσπάθεια μετατροπής του πρότζεκτ από προσωπικό σε συλλογικό.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Το κεφάλι-αντικείμενο ως ζωντανό σώμα.**

Το σώμα μου δεν είναι μόνο ό,τι φέρει το DNA μου αλλά και ό,τι φέρω εγώ την εκάστοτε στιγμή. Εφόσον ο γλύπτης χρησιμοποιεί το σφυρί και το καλέμι θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε ότι το σώμα του δεν είναι μόνο η σάρκα του, αλλά ότι περιλαμβάνει και το σφυρί και το καλέμι; Με παρόμοιο τρόπο αντιλαμβάνομαι τη σχέση του σώματός μου με τις τρίχες μου. Τη στιγμή, δηλαδή, που κουρεύομαι οι τρίχες είναι μέρη του σώματός μου που σκορπίζονται και τα αποχωρίζομαι. Όταν είμαι θεατής ενός συμβάντος το σώμα μου δεν υπάρχει για μένα, δεν προσέχω το σώμα μου, έχω ενσωματωθεί στην εικόνα που βλέπω. Για παράδειγμα, όταν βλέπω μια παράσταση δεν σκέφτομαι το μάτι μου, ενώ αν με ενοχλούσε το μάτι μου και δεν με άφηνε να παρακολουθήσω και να αφεθώ στην εικόνα, τότε θα έμπαινα σε διαδικασία να το παρατηρήσω και να εστιάσω στο τι συμβαίνει στο σώμα μου. Εκείνες ακριβώς τις στιγμές είναι ίσως που το σώμα υπάρχει πραγματικά, τότε που δεν το παρατηρώ, που απλώς υπάρχει. Πού είναι τα όρια του σώματός μου; Θα μπορούσα να πω ότι τα όρια του σώματός μου είναι ανάλογα της προσοχής που δίνω στο περιβάλλον. Το σώμα μου φτάνει μέχρι εκεί που φτάνει το ενδιαφέρον μου, ενσωματώνοντας ό,τι καταγράφεται στις αισθήσεις μου. Το φυσικό σώμα και το ζωντανό σώμα του γλυπτού θα μπορούσα να πω ότι είναι ένα ντουέτο το οποίο μετασχηματίζεται. Ο άνθρωπος και το υλικό παλεύουν, ενώ υπάρχει μία δράση και μία αντίδραση. Αντιλαμβάνομαι κάθε υλικό γύρω μου ως ένα ζωντανό σώμα.

Παρεμβαίνω στο υλικό ώστε να παραχθούν πτυχώσεις και να δημιουργηθούν μορφές που σχετίζονται με τα δικά μου πρότυπα. Κάθε τι που σχεδιάζω, από την πιο απλή μουτζούρα έως το πιο ρεαλιστικό πορτρέτο φέρει την πληροφορία

του σώματος μου καθώς και των εμπειριών μου και ως εκ τούτου καμία γραφή δεν μπορεί να είναι τυχαία, αλλά προκύπτει από εμένα. Η μνήμη που φέρει το σώμα τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή έχει δημιουργηθεί μέσα από μια διαδικασία αλληλεπιδράσεων με άλλα σώματα, άρα ό,τι και να κάνει είναι σύμφωνα με τα βιώματα αυτού του σώματος. Κατά το Merleau-Ponty, η τέχνη είναι ένας μορφικός στοχασμός. Η ίδια η σκέψη είναι αυτή η οποία δημιουργεί μορφές και σώματα. Ένα εύστοχο παράδειγμα αποτελούν τα ξόανα, τα οποία ήταν ξύλα επεξεργασμένα από την ίδια τη φύση. Ο άνθρωπος απεικόνιζε σε αυτά μια θεϊκή μορφή την οποία δημιουργεί στο φαντασιακό του. Έτσι, περιγράφοντας τη μορφή μέσω κάποιας γλώσσας, κάποιου κώδικα μπορούσε να πλάσει στη φαντασία κάποιου άλλου μια παρόμοια μορφή. *Ένα δέντρο στέκεται και πανω κάθεται ένα καντινέλι*. Τώρα αν είσαι σε επαφή με το γραπτό μπορεί να το φανταστείς. Η ιστορία της πραγματικότητάς μας σχετίζεται με τις επαφές ή με τα χιάσματα που έχουν τα δικά μας σώματα με όλα τα άλλα σώματα, όπως αναφέρει ο Merleau-Ponty. Σμιλεύοντας το σώμα του μαρμάρου το ίδιο σμιλεύει το σώμα του δημιουργού. Το σώμα κάνει την πληροφορία γλώσσα και κατά συνέπεια βρίσκει την ελάχιστη δυνατή δράση ώστε να συνομιλήσει με το περιβάλλον.

## Βιβλιογραφία

### Βιβλία:

#### Ελληνική βιβλιογραφία:

- Γεωργακόπουλος Γιάννης, *Ηράκλειτος ο Εφέσιος*, ΔΙΟΝ, Αθήνα 2000.
- Γιανναράς Χρήστος, *Οντολογία του προσώπου*, Ίκαρος, Αθήνα 2016.
- Ίσαρης Αλέξανδρος (μτφρ. Σολομώντας), *Εκκλησιαστής*, Ολκός, Αθήνα 2055.
- Μήτρου, Ιωάννης, *Performance Art Ασυνείδητο, Σώμα, Παραστασιακή Πράξη*, Μπαρμπουνάκη, Αθήνα 2020.

## Ξένη βιβλιογραφία:

- Dawkins, Richard, *Το εγωιστικό γονίδιο*, Κάτοπτρο, Αθήνα 2017.
- Kettering, Charles, *A biography Paperback*, Beard Books, US 2002.
- Koestler, Arthur, *Η πράξη της δημιουργίας*, Χατζηνικολή, Αθήνα 1994.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Η αμφιβολία του Σεζάν. Το μάτι και το πνεύμα*, Νεφέλη, Αθήνα 1991.
- Miller Paul, *Continuity and Change in Etruscan Domestic Architecture (Access Archaeology)*, Archaeopress, Οξφόρδη 2017.
- Tugenhdat, Ernst, *Εγωκεντρικότητα και Μυστικισμός*, ΠΕΚ (Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης), Ηράκλειο 2022.

## Ιστοσελίδες:

Acconci, Vito, *Following Piece*, MoMA Art and Artists, 1969. Διαθέσιμος σύνδεσμος: <https://www.moma.org/collection/works/146947>

Ashcraft, Brian, *The Meaning of Kawaii*, Kotaku, 09.09.2021. Διαθέσιμος σύνδεσμος: <https://kotaku.com/the-meaning-of-kawaii-1847641571>

Ελένη Λαγουδάκη, *Το επιχείρημα της ιδιωτικής γλώσσας*, Internet Archive, 05.12.2016. Διαθέσιμος σύνδεσμος: <https://archive.org/details/laoudaki-2016-offprint/page/n1/mode/2up>

Manders, Mark, Public Collections, Διαθέσιμος σύνδεσμος: <http://www.markmanders.org/public-collections/>

McCormick, Abigail, *Reviewing the mind-opening documentary, The Social Dilemma*, The Social Dilemma, 08.08.2021. Διαθέσιμος σύνδεσμος: <https://sauconpanther.org/2535/arts-and-entertainment/if-youre-not-paying-for-the-product-then-you-are-the-product/>

Nauman, Bruce, *Anthro-Socio*, 1992. Διαθέσιμος σύνδεσμος:  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/anthro-socio/>

Owocki, Kevin, How DeFi 'Degens' Are Funding the Next Wave of Open-Source Development, CoinDesk, 30.12.2020. Διαθέσιμος σύνδεσμος:  
<https://www.coindesk.com/markets/2020/12/30/how-defi-degens-are-funding-the-next-wave-of-open-source-development/>

Παπαϊωάννου, Νικόλαος, Η οντολογία του προσώπου στην εποχή των Πατέρων της Εκκλησίας, 04.04.2022. Διαθέσιμος σύνδεσμος:  
<https://www.pemptousia.gr/2022/04/i-ontologia-tou-prosopou-stin-epochi-ton-pateron-tis-ekklisias/>

Trojan Dao, To the Moon...To the Flow, Trojan. Διαθέσιμος σύνδεσμος:  
<https://www.trojandao.com/proposals/35>