



**ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Θ' ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ

Υπεύθυνος Καθηγητής Εργαστηρίου

Νίκος Ναυρίδης

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ι'M NOT A ROBOT : A MONSTERS GUIDE TO SURVIVE THE LAST MILLENIUM

Αναστάσιος Παναγής Χ. Μελέτης

Επιβλέπων Καθηγητής

Νίκος Ναυρίδης

Αθήνα 2021



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS

DEPARTMENT OF FINE ARTS

PAINT LAB 9

Responsible Professor of the Laboratory

Nikos Navrides

DEGREE THESIS

I'M NOT A ROBOT : A MONSTERS GUIDE TO SURVIVE THE LAST MILLENIUM

Anastasios Panagis Meletis

Supervising Professor

Nikos Navrides

Athens 2021

Περιγραφή Έργου [ελ.]

Το "I'm Not a Robot: A Monster's Guide to Survive the Last Millennium" είναι ένα έργο που αποτελείται από μια ομαδική performance (60 λεπτά) και μια πολυμεσική εγκατάσταση. Παρουσιάστηκε τον Οκτώβριο του 2021, κατά την διάρκεια της έκθεσης Πτυχιακών Εργασιών, στον υπόγειο χώρο του φουαγιέ της Α.Σ.Κ.Τ. Το έργο ερευνά το αρχέτυπο του "cyborg" και την ιδέα ενός μερικού και συνεχώς μεταβαλλόμενου εαυτού σε σχέση με τη μετα-ψηφιακή εποχή και τις νέες υβριδικές συνθήκες που αυτή επιβάλλει.

Η επιτελεστική δράση εξελίσσεται εντός ενός "επιστημονικού εργαστηρίου" που καταρρέει, όπου γεννιούνται και κατακρεουργούνται ξανά και ξανά τερατώδεις χαρακτήρες, που πασχίζουν να υπάρξουν και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους και να επιβιώσουν. Η δράση, μέσω αυτού του συνεχόμενου κύκλου γέννησης και καταστροφής, λειτουργεί σαν μια τελετή ενηλικίωσης που δεν τελειώνει ποτέ, μια περιπέτεια συνεχούς διαμόρφωσης και αφανισμού ταυτοτήτων σε ένα κόσμο που βρίσκεται σε αποσύνθεση.

Κατά την διάρκεια του έργου, ο δημιουργός είχε τον ρόλο του παρατηρητή και τη δυνατότητα να επεξεργάζεται ζωντανά την συνολική εμπειρία. Επιμελούνταν on-stage και off-stage την live οπτικοακουστική εγκατάσταση (ψηφιακή προβολή του προτζέκτορα και ηχητικό τοπίο) αλλά και τον σκηνικό χώρο και τα αντικείμενα. Οι performers χρησιμοποιούσαν τα σώματά τους παίζοντας, κάνοντας γυμναστική, παλεύοντας, χορεύοντας και συμμετέχοντας σε επαναλαμβανόμενες πράξεις και σε ασκήσεις με στόχο την σωματική διέγερση και τη καταστολή. Παράλληλα καλούνταν να χρησιμοποιούν, να ανταλλάσσουν, να μετατρέπουν και να επαναχρησιμοποιούν υλικά και σκηνικά αντικείμενα, μεταλλάσσοντας έτσι συνεχώς τον εικόνα τους και το χώρο γύρω τους, συνησφέροντας έτσι στην συνεχώς μεταβαλλόμενη φύση της performance.

Τα μέλη της ομάδας επιλέχθηκαν στοχευμένα βάση της ηλικίας και του διαφορετικού τους υποβάθρου (πχ.τέχνες, μουσική, ψυχική υγεία). Στην συνέχεια, κλήθηκαν σε ομαδικές συζητήσεις και ατομικές συνεντεύξεις. Στις ατομικές συνεντεύξεις μοιράστηκε από τον δημιουργό ένα ερωτηματολόγιο το οποίο εμπεριείχε θέματα σχετικά με την παιδική ηλικία, την εξερεύνηση του εαυτού στο διαδίκτυο, την διαδικασία ενηλικίωσης, τις προσωπικές μεταμορφώσεις και την κοινωνική προσαρμογή. Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν οδήγησαν στην δημιουργία 13 αρχετυπικών χαρακτήρων για το κάθε performer και στην σύνθεση ατομικών task list τα οποία περιγράφουν βήματα δημιουργίας, μεταμόρφωσης και αλληλεπίδρασης χαρακτήρων.

Η εγκατάσταση οικοδομεί ένα κατακερματισμένο περιβάλλον αλλά και μια διαδρομή. Την οποία ο θεατής καλείται να ανακαλύψει, ακολουθώντας γραμμικά στοιχεία και συντρίμια που έχει αφήσει πίσω της κάποια μαζική καταστροφή.

Τα επιμέρους εικαστικά έργα αποτελούν υβριδικά αντικείμενα - κράμματα ψηφιακών απεικονίσεων, εμπειριών και υλικών απορριμμάτων. Οι συνεχείς μεταθέσεις από το ψηφιακό στον υλικό χώρο και τα αντιφατικά στοιχεία, συνθέτουν θραυσματικά μυθολογικά συστήματα τα οποία θολώνουν τα όρια μεταξύ φυσικού και τεχνητού, γεγονότος και φαντασίας. Φτιαγμένα από αποδομημένα και αποσυνδεδεμένα υλικά (Ανακυκλώσιμα και βιομηχανικά υλικά, ευρεθέντα αντικείμενα συνθετικό μετάξι κ.α) τα έργα παραπέμπουν άλλοτε σε ψευδο-επιστημονικά ευρήματα και σχεδιαγράμματα, άλλοτε σε τελετουργικά εργαλεία και άλλοτε σε βιομηχανικά κατάλοιπα, ενός φανταστικού πολιτισμού. Στα απομεινάρια αυτά υπάρχουν αποτυπωμένες δυναμικές ιστορίες - στιγμές αλληλεπίδρασης μετάλλαξης, καταστροφής και αποκάλυψης που επιχειρούν να ισορροπήσουν μεταξύ ευαλωτότητας, μηδενισμού και ειρωνείας.

Το θεωρητικό υπόβαθρο και η έρευνα του περικλείουν θεματικές από τα πεδία της Ψυχολογίας των Νέων Μέσων και του Κυβερνοχώρου, της Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, της Βιολογίας, της

Τελετουργίας και της Μεταφυσικής. Ερευνητικά το έργο έχει ως αφετηρία το βιβλίο του Marshall McLuhan "The Medium is the Massage" (1967) στο οποίο παρουσιάζει τις αλλαγές που επιφέρουν τα νέα μέσα μετάδοσης της πληροφορίας στους τρόπους με τους οποίους, αντιλαμβανόμαστε την εγγύτητα, μετατρέποντας τον κόσμο σε ένα παγκόσμιο, "διασυνδεδεμένο και αλληλοεξαρτώμενο χωρίο". Σύμφωνα με το ερευνητικό σύγγραμμα "Κυβερνοψυχολογία" σε επιμέλεια Angel J. Gordo-Lopez και Ian Parker (2008), με την ίδρυση του World Wide Web, αλλάζει ακόμη πιο βαθιά ο τρόπος με τον οποίο οι χρήστες του αντιλαμβάνονται τον εαυτό και τον κόσμο γύρω τους, διαχωρίζοντας τα σε online και offline και οικοδομώντας έτσι το μετα-ψηφιακό τοπίο. Η Donna Haraway στο "Μανιφέστο των Σαιμποργκ" (1987) χαρακτηρίζει την υβριδική αυτή ανθρώπινη κατάσταση, ως cyborg. Θεωρεί πως αυτή η τερατώδης ταυτότητα είναι ικανή να αναιρέσει τους δυϊσμούς που επιβάλλει η κανονικότητα και να ενδυναμώσει τα άτομα που βρίσκονται στο περιθώριο. Το έργο αντλεί επίσης έμπνευση από τις προσεγγίσεις της Jane Ellen Harrison στις ιερές τελετές και την αρχαία τέχνη, επισημαίνοντας τον ρόλο των τελετών σε σχέση με την μίμηση, την προετοιμασία, τη μετάβαση και τη μεταμόρφωση και το ρολό τους στην οικειοποίηση του τραύματος και την εκτόνωση της αγωνίας και της σκέψης. Επιπλέον, η αλχημεία και η παραψυχολογία επηρεάζουν την καλλιτεχνική διαδικασία, παρέχοντας ένα πλαίσιο για την διαδικασίες σχηματισμού και ολοκλήρωσης του εαυτού, τη μεταμόρφωση και την αναγέννηση.

Μέσω της εξερεύνησης της ταυτότητας του cyborg και της ιδέας ενός κατακερματισμένου εαυτού εντός της μετα-ψηφιακής εποχής το "I'm Not a Robot: A Monster's Guide to Survive the Last Millennium" καλεί το κοινό του να αναλογιστεί τον συνεχώς μεταβαλλόμενο χαρακτήρα της προσωπικότητας και τις νέες συνθήκες που επιβάλλει ένα νέο υβριδικό περιβάλλον. Ερευνώντας και αξιοποιώντας διάφορους τομείς, όπως οι μελέτες των νέων μέσων, η ψυχολογία, η ανθρωπολογία, και η μυθολογία, το έργο εξετάζει τις μετασχηματικές επιδράσεις της τεχνολογίας, την ρευστή φύση των online και offline ταυτοτήτων, και την ενδυνάμωση που προκύπτει από την αποδοχή μιας υβριδικής κατάστασης, την ύπαρξή μας σε ένα μετα-ψηφιακό τοπίο και ίσως σε μια post-human εποχή.

Λέξεις-Κλειδιά Έργου [ελ.]

Μετα- ψηφιακή εποχή, νέα μέσα, οικολογία, μεταμόρφωση, μετα- ανθρώπινο, περφόρμανς, κυβόργια

Project Description [eng.]

"I'm Not a Robot: A Monster's Guide to Survive the Last Millennium" is a project that consists of a collective performance (60 minutes) and a multimedia installation. It was presented in October 2021 during the Undergraduate Thesis Exhibition, in the basement area of the ASKT foyer. The project explores the archetype of the "cyborg" and the concept of a fragmented and ever-changing self in relation to the post-digital era and the new hybrid conditions it imposes.

The performance unfolds within a collapsing "scientific laboratory" where monstrous characters are born and consumed repeatedly, striving to exist, interact, and survive. Through this continuous cycle of birth and destruction, the action functions as an ongoing rite of passage that never ends, an adventure of constant transformation and annihilation of identities in a world undergoing decomposition.

During the project, the creator took on the role of an observer and had the ability to dynamically manipulate the overall experience. They curated the live audio-visual installation (digital projection and soundscapes) both on-stage and off-stage, as well as the stage area and props. The performers utilized their bodies through play, exercise, combat, dance, and participation in repetitive actions aimed at physical stimulation and suppression. They also used, exchanged, transformed, and repurposed materials and scenic objects, constantly reshaping their image and the space around them, contributing to the ever-changing nature of the performance.

The project team members were intentionally selected based on their diverse backgrounds, such as arts, music, and mental health. They participated in group discussions and individual interviews. In the individual interviews, the creator shared a questionnaire covering topics related to childhood, self-exploration on the internet, the process of growing up, personal transformations, and social adaptation. The collected data informed the creation of 13 archetypal characters for each performer and guided the formulation of individual task lists that outlined the steps involved in character creation, transformation, and interaction.

The installation constructs a fragmented environment and a path that the audience is called to discover, following linear elements and debris left behind by a mass destruction. The individual visual artworks are hybrid objects, composed of digital representations, experiences, and discarded materials. The continuous shifts from the digital to the material space, along with contradictory elements, create fragmented mythological systems that blur the boundaries between the natural and the artificial, reality and imagination. The artworks, made from deconstructed and disconnected materials (recyclable and industrial materials, found objects, synthetic silk, etc.), at times allude to pseudo-scientific findings and diagrams, at times to ritualistic tools, and at other times to industrial remnants of a fictional culture. Within these remnants, potential stories and moments of interaction, mutation, destruction, and revelation are imprinted, aiming to balance vulnerability, negation, and irony.

The theoretical background and research of the project encompass fields such as New Media Psychology, Cyberspace, Social Anthropology, Biology, Ritual, and Metaphysics. The work is rooted in Marshall McLuhan's book "The Medium is the Massage" (1967), which presents the changes brought about by new media in the ways we perceive proximity, transforming the world into a global "interconnected and interdependent village." According to the research compilation "Cyberpsychology" edited by Angel J. Gordo-Lopez and Ian Parker (2008), with the establishment of the World Wide Web, the way users perceive themselves and the world around them changes even more profoundly, dividing them into online and offline spheres and constructing the post-digital landscape. Donna Haraway's "Cyborg Manifesto" (1987) characterizes this hybrid human condition as a cyborg and argues that this monstrous identity is

capable of subverting the dichotomies imposed by normality and empowering individuals who exist on the margins. The work also draws inspiration from Jane Ellen Harrison's exploration of sacred ceremonies and ancient art, emphasizing the role of rituals in relation to imitation, preparation, transition, and transformation, as well as their role in appropriating trauma and releasing tension built-up by anxiety and thought. Additionally, alchemy and parapsychology influence the artistic process by providing a framework for self-completion, transformation, and regeneration.

Through the exploration of the cyborg identity and the concept of a fragmented self within the post-digital era, "I'm Not a Robot: A Monster's Guide to Survive the Last Millennium" invites its audience to contemplate the ever-changing nature of personal identity and the new conditions imposed by a new hybrid environment. By investigating and incorporating various fields such as new media studies, psychology, anthropology, and mythology, the work examines the transformative effects of technology, the fluidity of online and offline identities, and the empowerment that arises from embracing a hybrid state, our existence in a post-digital landscape, and perhaps even in a post-human era."

Project Key-words [eng.]

Post-digital era, Post-human, cyborg, queer, multidisciplinary, eco-pessimism, performance,

Λίστα Έργων :
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ



So much 4 TRUE LOVE 2.0 (back when i was four years old),
2021/
ακρυλικοί μαρκαδόροι γραφίτης και σπινλό σε χαρτί / 3μ χ 3,5



Dissociation comes after Calcination, 2021/
 μικτά υλικά (συνθετικός τάπητας, ναυλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί, found objects) / διαστάσεις πικύλου



Dissociation comes after Calcination, 2021/
 μικτά υλικά (συνθετικός τάπητας, ναυλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί, found objects) / διαστάσεις πικύλου



I'm not a robot (?), 2021/
 μικτά υλικά (καλώδια ethernet, σίρμα, ασάλινες αλυσίδες, καθρέφτης, ακρυλικό spray) / διαστάσεις πικύλου



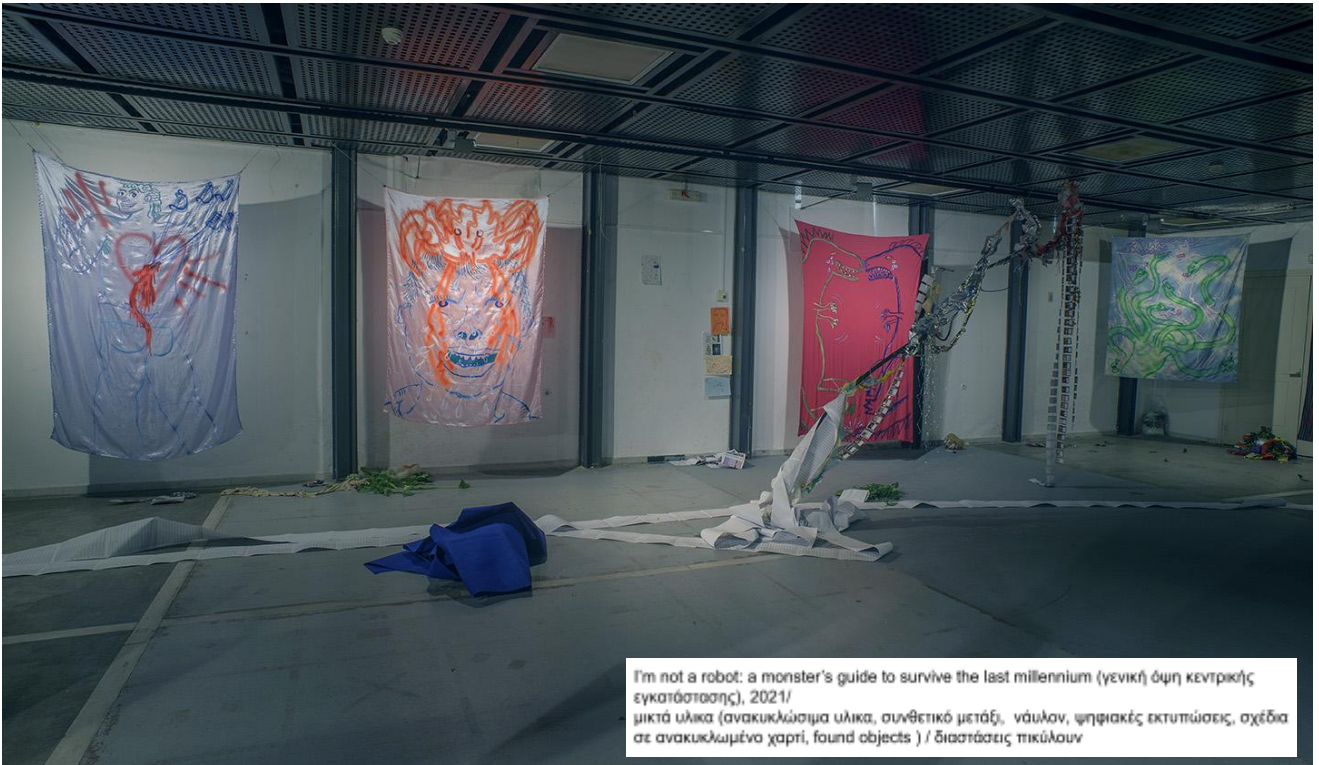
Dissociation comes after Calcination, 2021/
 μικτά υλικά (παιδικές ζωγραφιές, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί, found objects) / διαστάσεις πικύλου



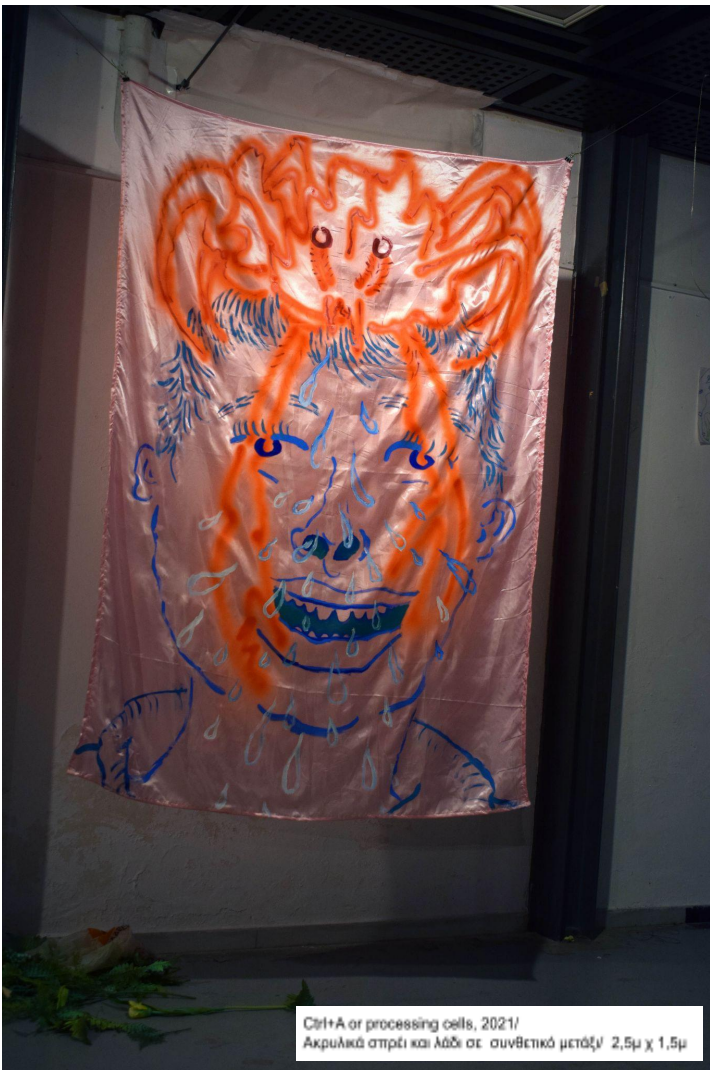
I'm not a robot: a monster's guide to survive the last millennium (γενική όψη κεντρικής εγκατάστασης), 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, συνθετικό μετάξι, νάυλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί, found objects) / διαστάσεις πικύλου



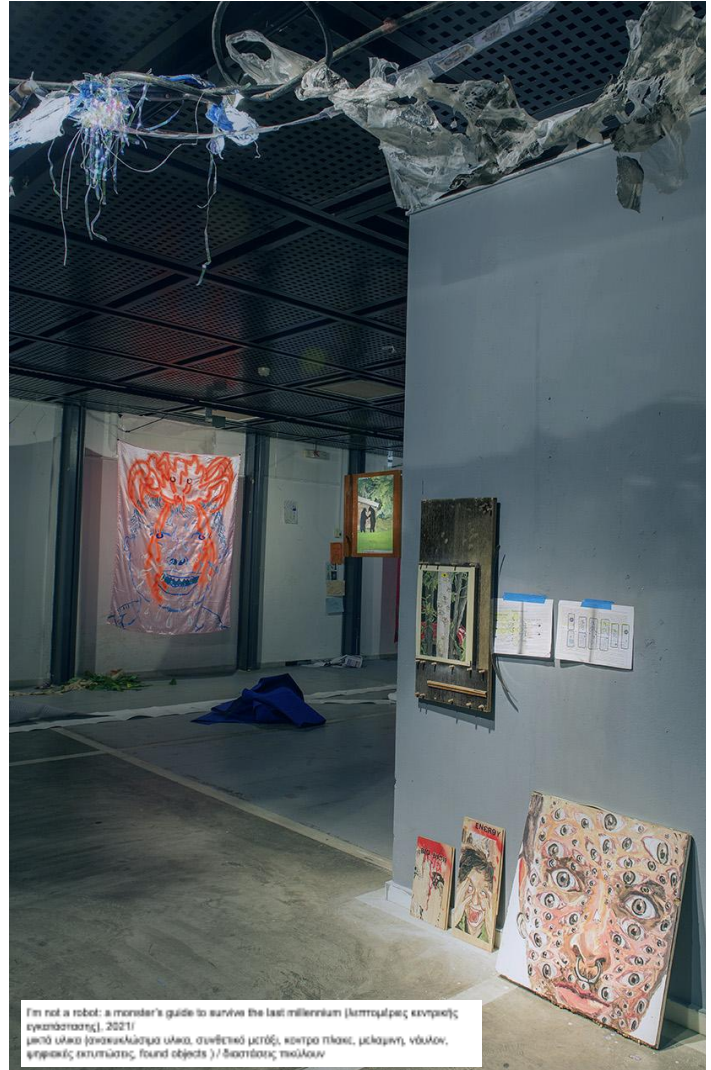
HYDRA 2 - asexual reproduction of information, 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νάυλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, found objects) / διαστάσεις πικύλου



I'm not a robot: a monster's guide to survive the last millennium (γενική όψη κεντρικής εγκατάστασης), 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, συνθετικό μετάξι, νύlon, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί, found objects) / διαστάσεις πικύλου



Crit+A or processing cells, 2021/
 Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι/ 2,5μ x 1,5μ

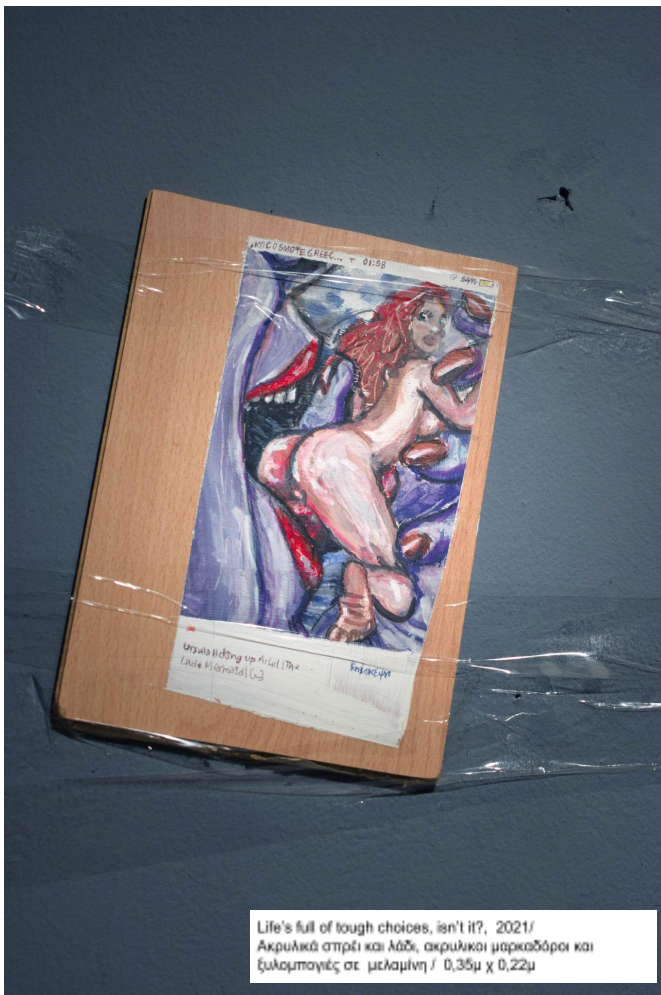
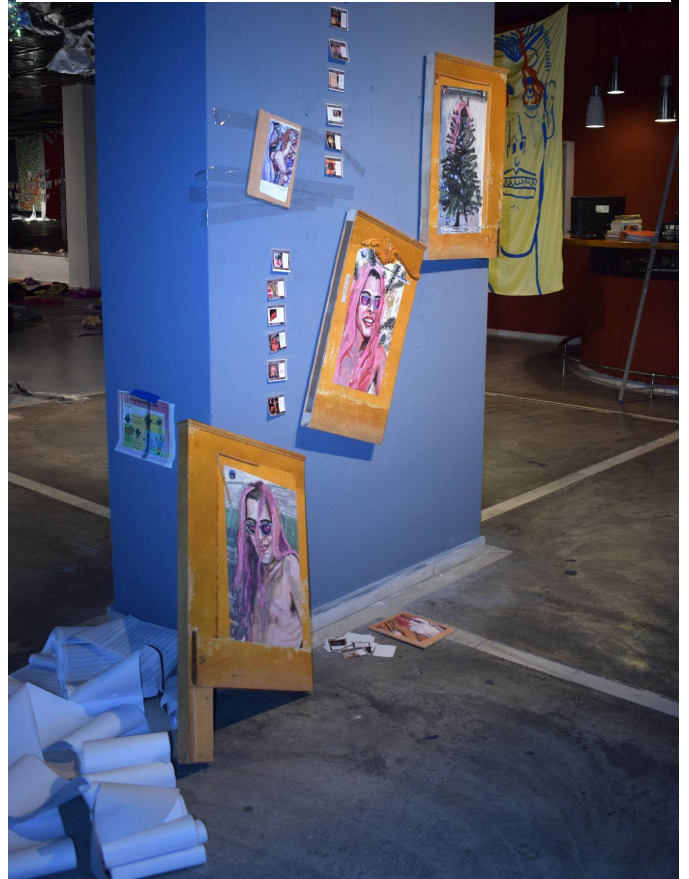


I'm not a robot: a monster's guide to survive the last millennium (λεπτομέρεια κεντρικής εγκατάστασης), 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, συνθετικό μετάξι, κεντρο πίνακ, μελομένη, νύlon, ψηφιακές εκτυπώσεις, found objects) / διαστάσεις πικύλου

Γ'ν not a robot: a monster's guide to survive the last millennium (Αεπτομέρειες κεντρικής εγκατάστασης), 2021/
 Λαδία, ακρυλικά σπρέι και ξυλομπογιές σε κόντρα πλάκέ, μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νύλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί.) / Διαστάσεις πικύλου



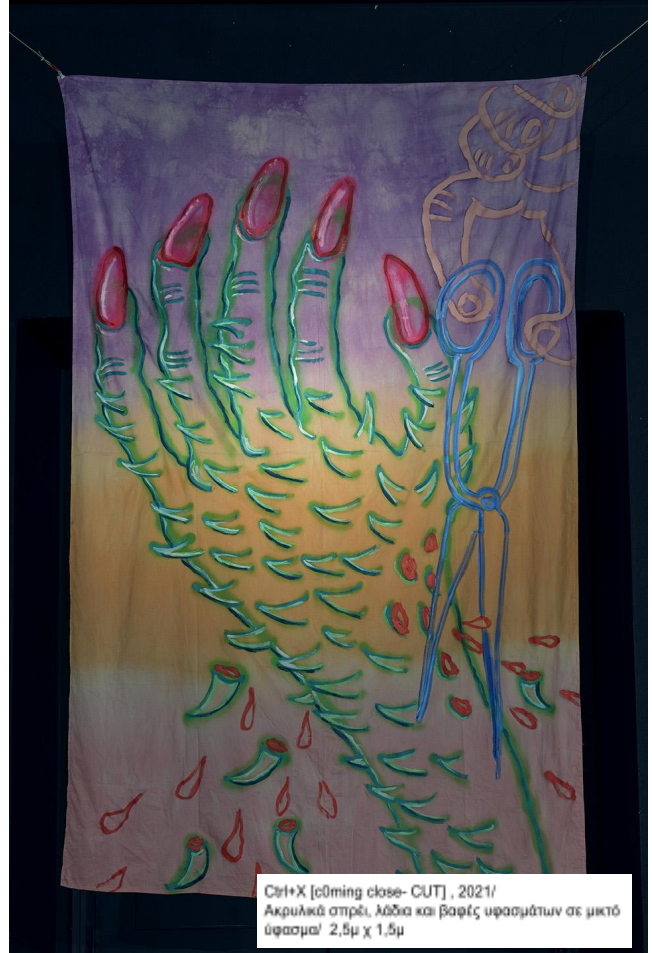
Γ'ν not a robot: a monster's guide to survive the last millennium (Αεπτομέρειες κεντρικής εγκατάστασης), 2021/
 Λαδία, ακρυλικά σπρέι και ξυλομπογιές σε κόντρα πλάκέ, μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νύλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί.) / Διαστάσεις πικύλου



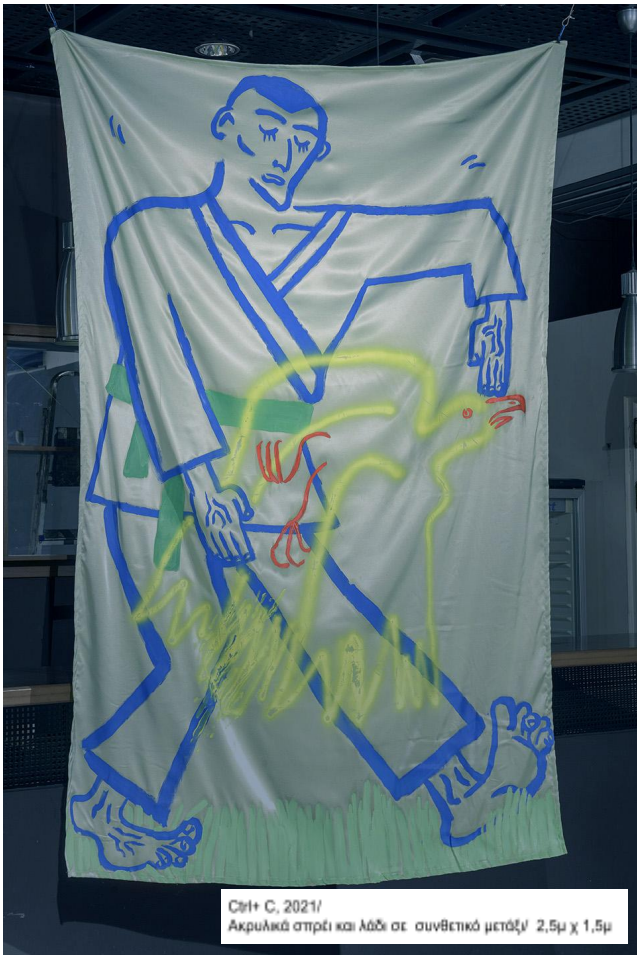
Life's full of tough choices, isn't it?, 2021/
 Ακρυλικά σπρέι και λάδι, ακρυλικοί μαρκασόροι και ξυλομπογιές σε μελαμίνη / 0,35μ x 0,22μ



Eos (Ανθρ3r3s), 2021/
Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι/ 2,5μ χ 1,5μ



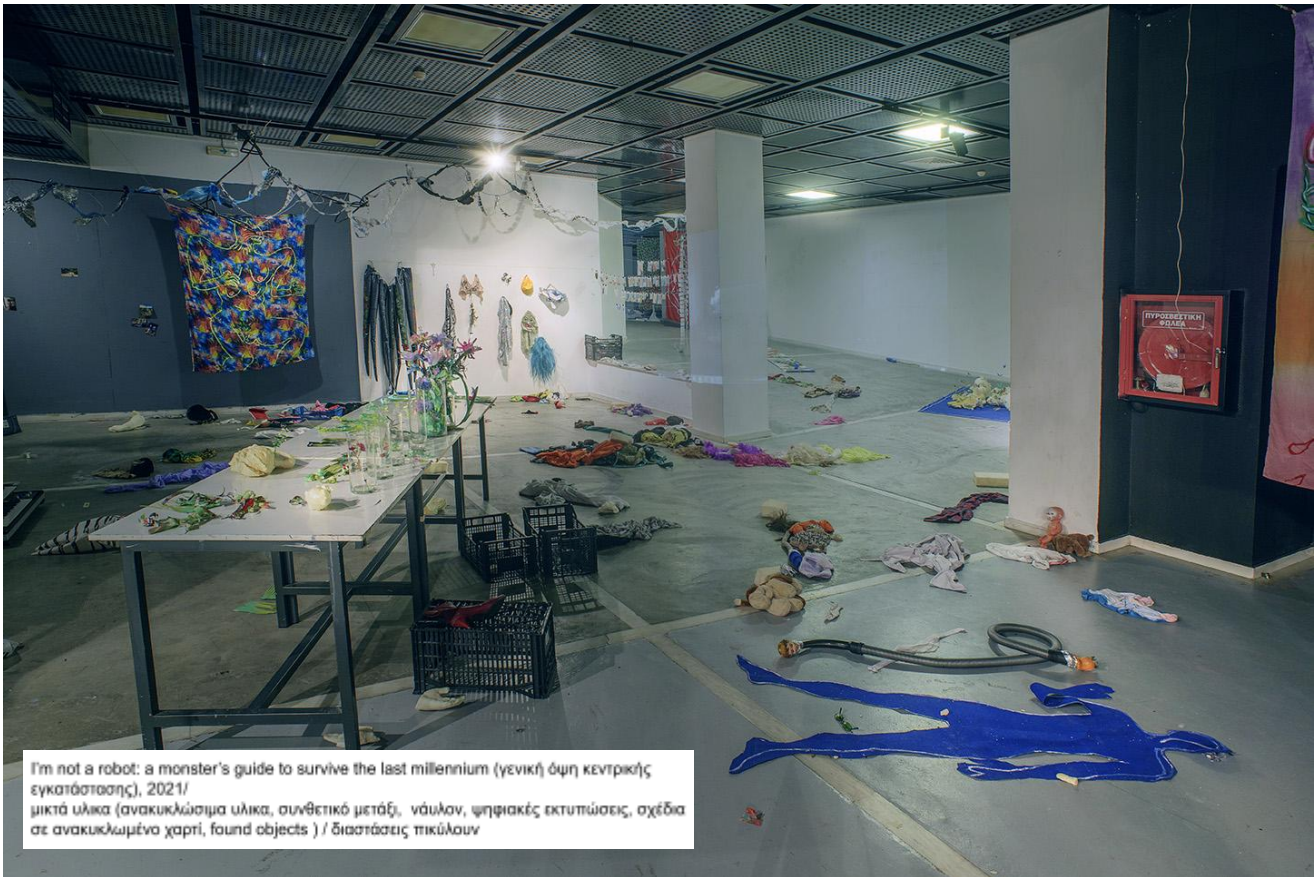
CUT (c0ming close- CUT), 2021/
Ακρυλικά σπρέι, λάδι και βαφές υφασμάτων σε μικτό ύφασμα/ 2,5μ χ 1,5μ



CUT C, 2021/
Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι/ 2,5μ χ 1,5μ



CUT V, 2021/
Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι/ 2,5μ χ 1,5μ



I'm not a robot: a monster's guide to survive the last millennium (γενική όψη κεντρικής εγκατάστασης), 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, συνθετικό μετάξι, νάυλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, σχέδια σε ανακυκλωμένο χαρτί, found objects) / διαστάσεις πικύλου



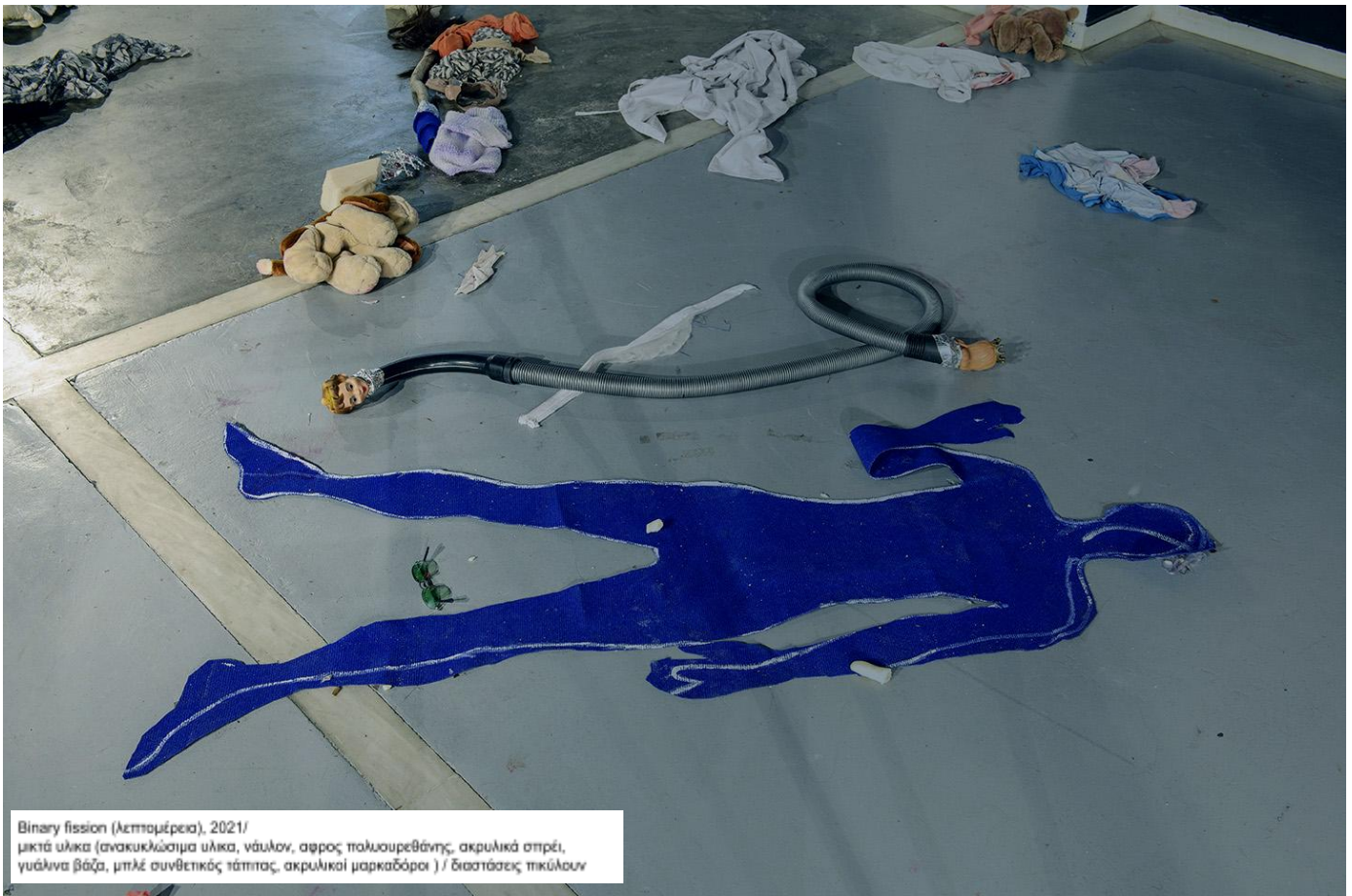
HYDRA 3 - asexual reproduction of information (Λεπτομέρεια), 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νάυλον, ψηφιακές εκτυπώσεις, found objects) / διαστάσεις πικύλου



Binary fission (λεπτομέρεια), 2021/
 μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νάυλον, αφρός πολυουρεθάνης, ακρυλικά στρέι, γυάλινα βάζα, μπλέ συνθετικός τάππας, ακρυλικοί μαρκαδόροι) / διαστάσεις πικύλου



Σχημικά αντικείμενα Performance, 2021/
μικτά υλικά / διαστάσεις πικύλου



Binary fission (λεπτομέρεια), 2021/
μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νάυλον, αφρός πολυουρεθάνης, ακρυλικά σπρέι,
γυάλινα βάζα, μπλέ συνθετικός τάππας, ακρυλικοί μαρκαδόροι) / διαστάσεις πικύλου



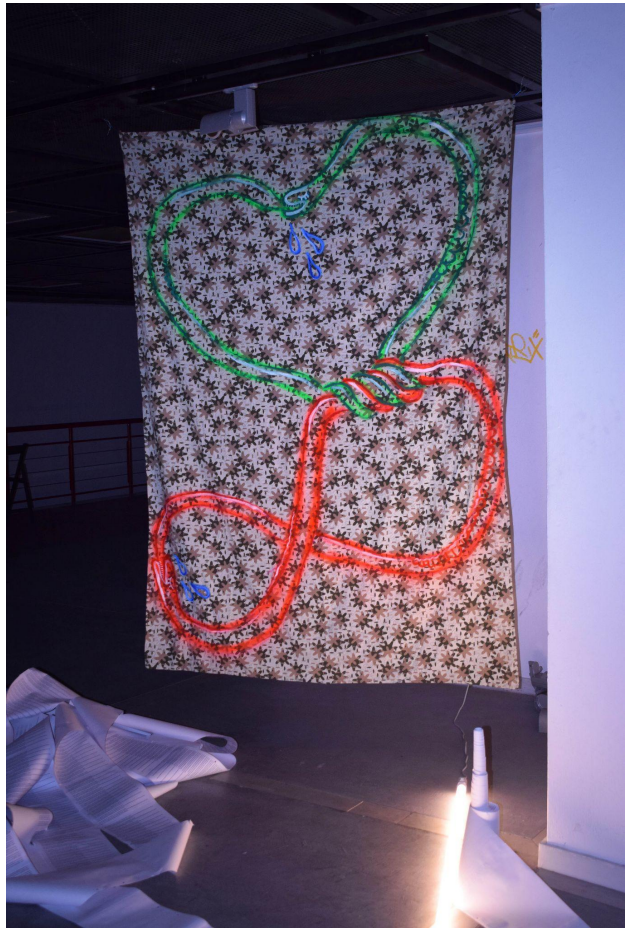
Binary fission (Αετομέρεια), 2021/
μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νάυλον, σφρος πολυουρεθάνης, ακρυλικά σπρέι,
γυάλινα βάζα, μπλέ συνθετικός τάππας, ακρυλικοί μαρκαδόροι) / διαστάσεις πικύλου



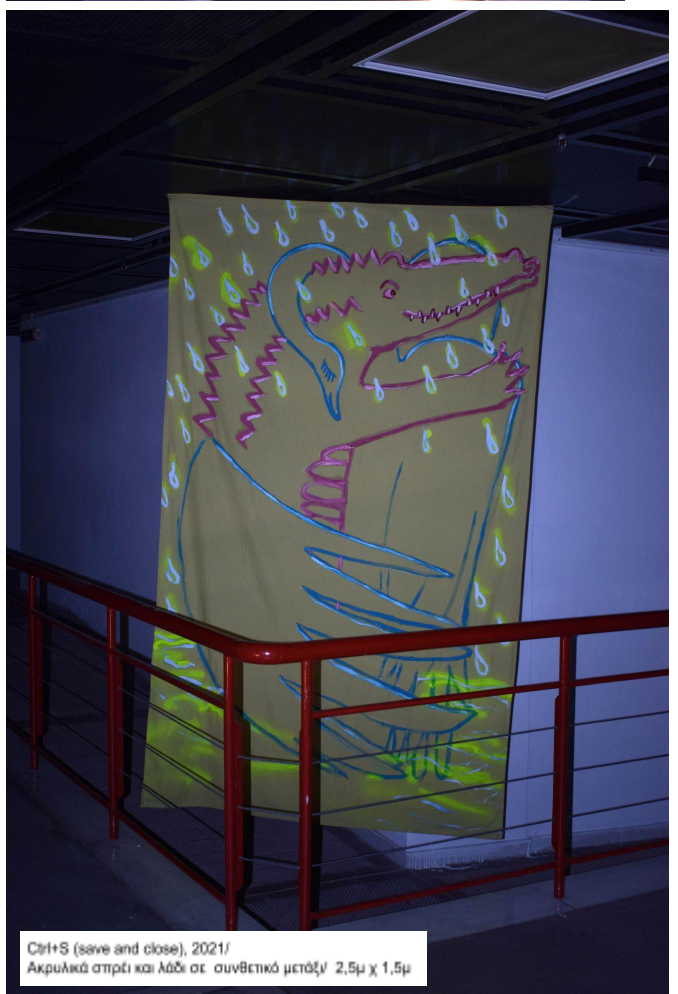
Binary fission (Αετομέρεια), 2021/
μικτά υλικά (ανακυκλώσιμα υλικά, νάυλον, σφρος πολυουρεθάνης, ακρυλικά σπρέι,
γυάλινα βάζα, μπλέ συνθετικός τάππας, ακρυλικοί μαρκαδόροι) / διαστάσεις πικύλου



Cst+A (building n0n organiC Conn3ctionS), 2021/
Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι 2,5μ x 1,5μ



Cst+Y, 2021/
Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι 2,5μ x 1,5μ



Cst+S (save and close), 2021/
Ακρυλικά σπρέι και λάδι σε συνθετικό μετάξι 2,5μ x 1,5μ

Εικόνες από performance

Performers: Ασπασία Γιαννουλάκη, Χάρης Βλάχος, Πάνος Ντάλλας, Χρήστος Τσιαμπακάρης, Φλώρα Βάβουλα, Ραφαέλα Πολυκανδριώτη







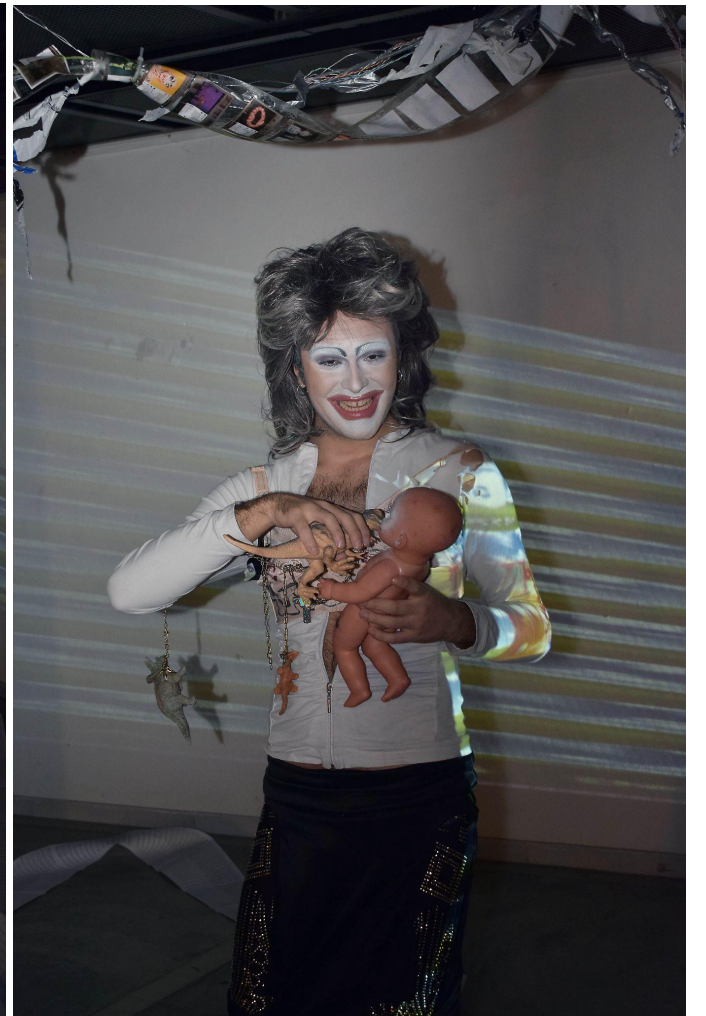


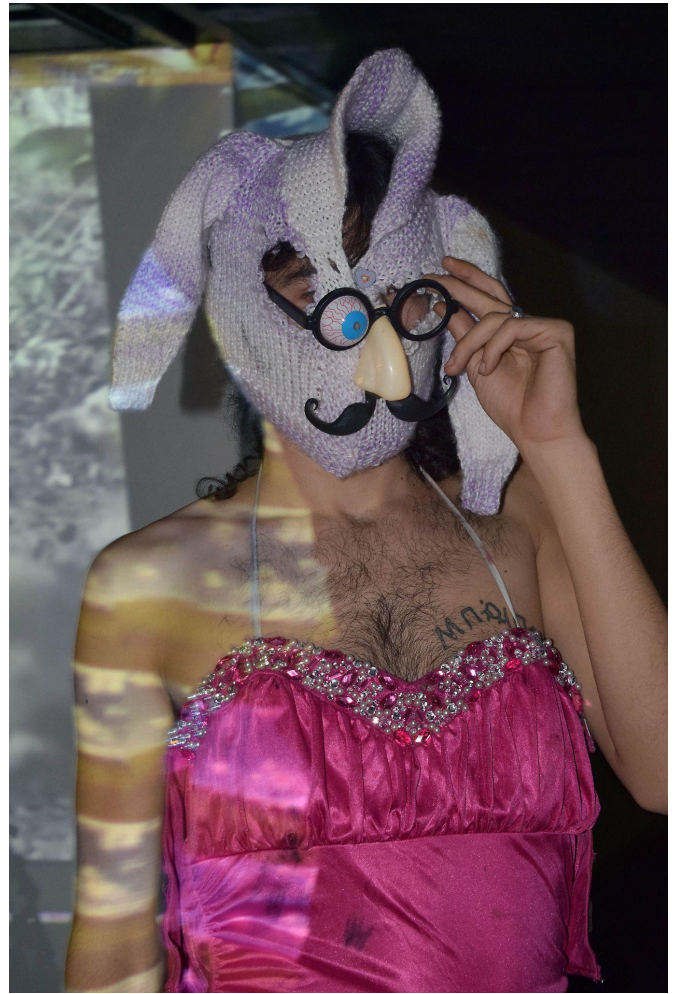






















Σύντομο βιογραφικό

Ο Αναστάσης Παναγής Μελέτης / Panas σπούδασε εικαστικές τέχνες στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας Μέσω της πρακτικής του εξετάζει πολιτισμικά κατάλοιπα και επιχειρεί να φέρει στο φως τις ψυχολογικές διεργασίες που οδηγούν στο σχηματισμό ταυτοτήτων. Στο έργο του ερευνά θεματικές που αφορούν: την μετα-ψηφιακή εποχή, την οικολογία, την queer αρχαιολογία και τα ζητήματα φύλου σεξουαλικότητας και ισότητας. Στα έργα του συνδυάζει ψηφιακά μέσα, εγκαταστάσεις, κατασκευές, ζωγραφική και επιτελεστικές δράσεις, για να δημιουργήσει εμπειρίες στις οποίες συνεχείς μεταθέσεις από το ψηφιακό στον υλικό χώρο και αντιφατικά στοιχεία συνθέτουν θραυσματικά μυθολογικά συστήματα τα οποία θολώνουν τα όρια μεταξύ φυσικού και τεχνητού, γεγονότος και φαντασίας. Έχει παρουσιάσει επιτελεστικό έργο του στο PS, Communitism (NEW YEAR NEW MEme!, Ιανουάριος 2023) στο Okay space σε συνεργασία με τον Παναγιώτη Ντάλα και τη Fruit Gillette (secrets from the cringe archive, Δεκέμβριος 2022) , στο PS Communitism στα πλαίσια του HEAD 2 HEAD festival και στο Performance Rooms 2022 σε συνεργασία με την Φλώρα Βάβουλα (page 64010035, Νοέμβριος 2021 και Φεβρουάριος 2022). Εικαστικό του έργο έχει παρουσιάσει μεταξύ άλλων στην ομαδική έκθεση Heat and Run (Cantina Antisocial, 2022), στην ηλεκτρονική έκθεση του Art Athina 2021 (All Realistic Factors, Like Shadow or Perspective, in this Environment are Digitally Simulated, Οκτώβριος 2021) και στο Ίδρυμα Μιχάλη Κακογιάννη στην έκθεση Προμηθέας 2.0 (2b86e9e7, Σεπτέμβριος 2018). Παραλληλα ως Performer, σε έργα άλλων καλλιτεχνών, συμμετείχε στο 'Noli me tangere', 2019 του Νίκου Ναυρίδη στην Εθνική Λυρική Σκηνή και στο έργο του Πάνου Σκλαβενίτη 'Cargo', 2019 στα πλαίσια της Μπιενάλε της Αθήνας. Τέλος έχει εργαστεί στο χώρο των σκηνικών και της καλλιτεχνικής επιμέλειας σε project όπως: το Optimal Soft (Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, 2022) και το Too Much (MIR Festival, 2021) της Φωτεινής Σταματελοπούλου, στο Transverse Orientation (Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, 2021) του Δημήτρη Παπαϊωάννου και στο Comedown, 2019 των The Crashes.

Δήλωση Συγγραφέα πτυχιακής εργασίας

Δηλώνω ότι είμαι ο αποκλειστικός δημιουργός της παραπάνω 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.

Τα τεκμήρια 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 συγγραφέα από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών (Ν. 5343/1932, άρθρο 202, παρ.2)