

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



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

ΤΟΜΕΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ / PAINTING DIVISION

ΙΒ' ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ / Painting Studio 12

Δ/ΝΤΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ / STUDIO DIRECTOR

Poka-Yio

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Graduate (Bachelor) Thesis

Τίτλος Εργασίας / Title of Graduate (Bachelor) Thesis

SSself Collision / Σύγκρουση Εαυτού

Όνομα Επώνυμο / Name Surname

Αθανασία Δρυμούση

A.M./ R.N.

4134

Επιβλέπων Καθηγητής/Supervisor Professor

Poka-Yio

Αθήνα, Μάρτιος, 2025

Επιβλέπων Καθηγητής/ Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Όνοματεπώνυμο Ροκα-Υίο

Ψηφιακή υπογραφή

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

«Δηλώνω ότι είμαι ο/η αποκλειστικός/η δημιουργός της πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος/η κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της και ότι έχω το δικαίωμα, να παραχωρήσω τα δικαιώματα που αναφέρονται στην παρούσα άδεια.

Βεβαιώνω, ότι το σύνολο του τεκμηρίου που καταθέτω αποτελεί γνήσιο έργο παραχθέν από εμένα και δεν παραβιάζει τα δικαιώματα άλλου δημιουργού με οποιονδήποτε τρόπο.

Το τεκμήριο/α που καταθέτω είναι το τελικό εγκεκριμένο έργο από την εξεταστική επιτροπή, δεν προκύπτει από λογοκλοπή ή νοθευμένη έρευνα, δεν προσβάλλει πνευματικά δικαιώματα άλλων δημιουργών και δεν παραβιάζει προσωπικά δεδομένα.

Ως κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της εργασίας αυτής, παραχωρώ στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών το μη-αποκλειστικό δικαίωμα δημοσίευσης και διάθεσης της ψηφιακής μορφής της εργασίας μου, εντός και εκτός του δικτύου, μέσω του Ιδρυματικού Αποθετηρίου «Art-IA», με την προϋπόθεση ότι διατίθεται με μία από τις άδειες που έχω επιλέξει κατά την αυτό-απόθεση. Η εν λόγω παραχώρηση 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.

Ευχαριστίες - Αφιερώσεις

Ευχαριστώ ιδιαίτερα τους συντελεστές που βοήθησαν στην εκπλήρωση του project της ταινίας :

Video Editing: Charis Vlahos

Camera Operator: Eleni Pouloupoulou

Music Production: Apu Nanu

Sound Design: Miss Trouli, Charis Vlahos

Typography & Graphic Design: Iro Kraija

Garment Production: Soraya Oronti

Nail Art: Iris Smink

Makeup Artist: Irimi Stathaki

Shooting Art Director: Fruit Gillete

Creative Assistants: Charis Vlahos, Tyr P.

Organising Assistant: Danielka Weiss

Ευχαριστώ επίσης την Μαρκέλλα Ξυλογιαννοπούλου για την συγγραφή του κειμένου της έκθεσης.

Κεντρική ιδέα/Θέμα του έργου

Το «sSelf Collision» εξερευνά την έννοια της ταυτότητας στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Μέσα από τους χαρακτήρες του Cymer και του Imer, η ταινία ανοίγει έναν διάλογο για την επικοινωνία, την αυτοαναγνώριση και τις δυσκολίες των ανθρώπινων σχέσεων στο πλαίσιο της τεχνητής νοημοσύνης. Στην ταινία παρακολουθούμε δύο χαρακτήρες και την σχέση που αναπτύσσουν επικοινωνώντας μέσω command prompt windows. Το Imer, ένα άφυλο πραγματικό ον, έχει μία μονότονη και βαρετή ρουτίνα. Δουλεύοντας καθημερινά στον υπολογιστή του ξεκινάει την δημιουργία ενός ψηφιακού αυτοαντίγραφου σε μορφή 3D μοντέλου. Κατά τη διάρκεια παρατηρεί πως το αντίγραφό του προσπαθεί να επικοινωνήσει μαζί του και έτσι ξεκινάει μια βαθιά οντολογική συζήτηση. Η ταινία επεξεργάζεται τις σχέσεις ανθρώπου και μηχανής, προτείνοντας έναν διάλογο που φέρνει στο προσκήνιο την ταλαιπωρία και τις αντιφάσεις του σύγχρονου κόσμου, την ανάγκη για αυτογνωσία και την αναζήτηση ενός αυθεντικού εαυτού σε έναν κόσμο που οι πραγματικότητες του μπλέκονται με την ψηφιακή διάσταση. Κατά τη διαδικασία του έργου, αξιοποιήθηκε η τεχνητή νοημοσύνη ως αναπόσπαστο εργαλείο τόσο στην αισθητική όσο και στη θεματική ανάπτυξη της ταινίας. Μέσω της επεξεργασίας 3D μοντέλων και της ενσωμάτωσης AI-generated special effects, δημιουργήθηκε ένα πρώτο επίπεδο αλληλεπίδρασης μεταξύ της ανθρώπινης δημιουργικότητας και των αλγοριθμικών επεμβάσεων. Όμως, η σχέση με το ΑΙ ξεπέρασε την οπτική διάσταση, καθώς μετατράπηκε σε διάλογο με το ChatGPT και άλλα AI-based chats, λειτουργώντας όχι μόνο ως εργαλείο αλλά και ως συνομιλητής. Έτσι, το έργο γίνεται ένα παιχνίδι ταυτότητας, όπου τα όρια μεταξύ δημιουργού και δημιούργηματος, πραγματικού και ψηφιακού, θολώνουν. Το Imer μέσω του Cymer ψάχνει τον ιδανικό εαυτό. Κάνοντάς του ερωτήσεις για την ζωή, τον κόσμο και το εαυτό του αλλά και μοιράζοντας μαζί του πολύ προσωπικά πράγματα όπως τα όνειρά του, μπαίνει στην

διαδικασία εξερεύνησης και αναγνώρισης του εαυτού. Ποιος είναι ο ιδανικός εαυτός που πολλοί από εμάς προσπαθούμε καθημερινά να πετύχουμε; Κάθε μέρα, καλύτερα, πιο πολύ, με περισσότερη πειθαρχία και όλο και πιο πολλούς περιορισμούς. Η συνεχής διαδικασία αυτοβελτίωσης γίνεται όλο και πιο βάνουση προσπαθώντας να φτάσουμε κάτι άπιαστο που θεωρούμε πως θα κρατήσει για πάντα. Η γενιά μας, σημαντικά επηρεασμένη από την σύγχρονη τεχνολογία, internet, social media, AI, βρίσκεται ξαφνικά «εγκλωβισμένη» στο ίδιο της το εαυτό. Στην προσπάθεια όχι μόνο να δημιουργήσουμε το ιδανικό εαυτό αλλά αρχικά να το καταλάβουμε χρησιμοποιούμε εργαλεία όπως το ChatGPT, κάνοντας του βασικά πολύ παρόμοιες αν όχι τις ίδιες ερωτήσεις με το ήρωα της ταινίας. Θέλω να μην φοβάμαι, πώς μπορώ να μην φοβάμαι; Είμαι πολύ αγχωμένη συνέχεια, τι πρέπει να κάνω; Είδα στον ύπνο μου ότι σκότωσα το καλύτερο μου φίλο, τι σημαίνει αυτό για μένα; Πότε θα μπορώ να πληρώνομαι από την δουλειά μου; Τι πρέπει να κάνω για να είμαι η καλύτερη εκδοχή του εαυτού μου;

Λέξεις Κλειδιά:

Ταυτότητα, Ψηφιακό Σύμπαν, Τεχνητή Νοημοσύνη,

Άνθρωπος / Μηχανή, Σωματικότητα, Κυβερνοφεμινισμός, Οντολογική συζήτηση

Description of the project

“Self Collision” explores the concept of identity in the contemporary digital world. Through the characters of Cymer and Imer, the film initiates a dialogue on communication, self-recognition and the complexities of human relationships within the framework of artificial intelligence. In the film, we follow two characters and the relationship they develop while communicating through command prompt windows. Imer, an agender real-life being, leads a monotonous and tedious routine. Working daily on their computer, they begin creating a digital self-copy in the form of a 3D model. Over time, they realize that their copy is trying to communicate with them, leading to a profound ontological discussion. The film examines the relationship between humans and machines, proposing a dialogue that brings to the forefront the struggles and contradictions of the modern world, the need for self-awareness and the search for an authentic self in a reality increasingly intertwined with the digital realm. During the creation of the project, artificial intelligence was utilized as an integral tool in both the aesthetic and thematic development of the film. Through the processing of 3D models and the integration of AI-generated special effects, a first level of interaction was created between human creativity and algorithmic interventions. However, the relationship with AI extended beyond the visual aspect, as it transformed into a dialogue with ChatGPT and other AI-based chats, functioning not only as a tool but also as a conversation partner. The project transforms into an identity game where the boundary between creator and creation, real and digital, begins to blur. Through Cymer, Imer seeks the ideal self. By asking questions about life, the world and their own identity—while also sharing deeply personal aspects such as their dreams—they embark on a journey of self-exploration and recognition. But what is the ideal self that so many of us strive to achieve every day? Constantly aiming to be better, more disciplined, more efficient— bound by an increasing number of restrictions. The relentless pursuit of self-improvement becomes ever more brutal, as we chase an unattainable version of ourselves that we believe will last forever. Our

generation, profoundly influenced by modern technology, the internet, social media and AI, suddenly finds itself “trapped” within its own self.

In the effort not only to create an ideal version of ourselves but first to understand it, we turn to tools like ChatGPT, asking almost identical—if not the same—questions as the film’s protagonist. I want to stop being afraid. How can I not be afraid? I feel anxious all the time. What should I do? I dreamed that I killed my best friend. What does that mean for me? When will I be able to make a living from my job? What should I do to become the best version of myself?

Keywords: Identity, Digital Realm, Human-machine relationship, Embodiment, Cyberfeminism, Creator Vs Creation, Selfhood.

Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα

Nas Drimousi is a multidisciplinary artist based in Athens. Through sculpture, 3D design and animation, video art, and AI, they explore themes of identity, the human-machine relationship, hybrid states of the body, and transhuman/posthuman connections. Their work is characterized by an intense focus on selfhood within digital networks and the evolving forms of technological integration in daily life. Through experimental filmmaking and video art, they craft multilayered narratives that blend science fiction with personal and collective experiences—reflecting the restlessness of a generation born into a hybrid world. They studied at the Athens School of Fine Arts and have participated in international exhibitions and programs in Athens and across Europe. Alongside their artistic practice, they work in 3D design and digital branding, creating graphics and visual identities for artists, musicians, and cultural projects.

Η Νας Δρυμούση είναι μία διεπιστημονική καλλιτέχνιδα με έδρα την Αθήνα. Μέσα από τη γλυπτική, το 3D design και το animation, το video art και την τεχνητή νοημοσύνη, ερευνά ζητήματα ταυτότητας, τη σχέση ανθρώπου-μηχανής, υβριδικές καταστάσεις του σώματος και τις μετα-ανθρώπινες/υπερανθρώπινες συνδέσεις. Το έργο της χαρακτηρίζεται από μια έντονη εστίαση στην έννοια του εαυτού μέσα στα ψηφιακά δίκτυα και στις εξελισσόμενες μορφές τεχνολογικής ενσωμάτωσης στην καθημερινότητα. Μέσα από τον πειραματικό κινηματογράφο και το video art, συνθέτει πολυεπίπεδες αφηγήσεις που συνδυάζουν την επιστημονική φαντασία με προσωπικές και συλλογικές εμπειρίες—αντικατοπτρίζοντας την ανησυχία μιας γενιάς που γεννήθηκε σε έναν υβριδικό κόσμο. Σπούδασε στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας και έχει συμμετάσχει σε διεθνείς εκθέσεις και προγράμματα στην Αθήνα και την Ευρώπη. Παράλληλα με την καλλιτεχνική της πρακτική,

δραστηριοποιείται στον τομέα του 3D design και του digital branding, δημιουργώντας γραφικά και οπτικές ταυτότητες για καλλιτέχνες, μουσικούς και πολιτιστικά projects.

ΕΡΓΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Τίτλος έργου: sSelf Collision

Πληροφορίες έργου:

- Έτος δημιουργίας: 2025
- Υλικά έργου ή τεχνική: Mixed Media Τεχνική, Video προβολή: 3d design & animation, DSLR Camera Footage, Κείμενο, Action Camera Footage, Soundscape & Music/ Ήχοτοπία και μουσική, κηλίδες από latex, blacklight
- Διαστάσεις έργου: Video Εγκατάσταση 16:9 1920x1080 , 7x11 μέτρα προβολή



