



Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
Σχολή Καλών Τεχνών
Τμήμα Εικαστικών Τεχνών & Επιστημών της Τέχνης
ΜΠΣ Εικαστικών Τεχνών

Tangram Deadly Sins

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Αλέξης Αναγνώστου

Ιωάννινα 2018

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ως την ελάχιστη δυνατή μνεία, με την παρούσα παράγραφο οφείλω να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλαν στην εκπόνησή της διπλωματικής μου εργασίας και ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, κα Αμαλία Φωκά, για την πολύτιμη υποστήριξή της, τις παραγωγικές υποδείξεις της και το πολύ καλό κλίμα συνεργασίας που διαμόρφωσε συμβάλλοντας τα μέγιστα για την κατάρτιση της εργασίας. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους συναδέλφους μου μεταπτυχιακούς φοιτητές για τις ανταλλαγές απόψεων, το ειλικρινές ενδιαφέρον τους και για τη σημαντική βοήθειά τους σε όλα τα στάδια της εργασίας.

Τέλος, ευχαριστώ τον πιανίστα και συνθέτη Μάριο Κωστάκη για την παραχώρηση των ηχητικών αποσπασμάτων δικών του εκτελέσεων, των κλασικών κομματιών που χρησιμοποίησα στα βίντεο.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ / ABSTRACT

Το έργο «Tangram Deadly Sins» είναι μια εγκατάσταση που δημιουργήθηκε το 2018 στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος που παρακολούθησα στη Σχολή Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Στο έργο αυτό, ο θεατής δημιουργεί το αμάρτημα που επιλέγει μέσα από προεπιλεγμένους γρίφους tangram, ενεργοποιώντας προβολή με ήχο που το συμπληρώνουν. Στόχος είναι η απενοχοποίηση του «αμαρτωλού» θεατή μέσω της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Στο πρώτο κεφάλαιο παρέχεται μια σύντομη εισαγωγή στο παιχνίδι tangram και στην ιστορία του. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται ανάλυση των επτά θανάσιμων αμαρτημάτων, δίνεται έμφαση στην ιστορία τους, στην παρουσία τους στις τέχνες και στη σχέση τους με το δημόσιο χώρο. Το κεφάλαιο τρία αναλύει λεπτομερώς την ίδια την εγκατάσταση.

The project "Tangram Deadly Sins" is an installation that was created in 2018 within the framework of the postgraduate program I attended at the School of Fine Arts of the University of Ioannina. In this project, the viewer creates the sin he chooses through preselected tangram puzzles, activating projection with sound that complements it. The aim is to exonerate the "sinful" viewer through the game's process.

The first chapter provides a brief introduction to the tangram game and its history. The second chapter analyzes the seven deadly sins, emphasizes their history, their presence in the arts and their relation to the public space. Chapter three analyzes the installation itself in detail.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΩΜΕΝΩΝ

| | |
|---|-----------|
| Κατάλογος Εικόνων | 4 |
| Εισαγωγή | 6 |
| Κεφάλαιο 1: Tangram | 7 |
| 1.1 Παζλ αναδιάταξης | 7 |
| 1.2 Οι ρίζες του Tangram στα κινέζικα μαθηματικά | 8 |
| 1.3 Το παιχνίδι | 10 |
| Κεφάλαιο 2: Τα Επτά Θανάσιμα Αμαρτήματα | 12 |
| 2.1 Ιστορικά στοιχεία | 12 |
| 2.2 Τα αμαρτήματα | 14 |
| 2.3 Τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα στην τέχνη | 18 |
| 2.4 Τα θανάσιμα αμαρτήματα και ο δημόσιος χώρος | 21 |
| Κεφάλαιο 3: Το έργο Tangram Deadly Sins | 23 |
| Επίλογος | 26 |
| Εικόνες | 27 |
| Εικόνες του έργου | 40 |
| Βιβλιογραφικές αναφορές | 48 |

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικ.1 Σχεδιαστική αναπαράσταση του «Οστομάχιον και η φιγούρα του ελέφαντα.
σελ.28

Εικ. 2 Το παζλ "Sei Shonagon's Wisdom Plates", 1742. σελ.28

Εικ.3 Απόδειξη του πυθαγόρειου θεωρήματος με τα κομμάτια του tangram. σελ.29

Εικ.4 Το tangram και μερικά παραδείγματα γρίφων με τις λύσεις τους. σελ.29

Εικ.5 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*,
c.1500, λάδι σε ξύλο σελ.30

Εικ.6 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*,
λεπτομέρεια: η Οργή σελ.31

Εικ.7 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*,
λεπτομέρεια: η Ζηλοφθονία σελ.31

Εικ.8 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*,
λεπτομέρεια: η Απληστία σελ.32

Εικ.9 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*,
λεπτομέρεια: η Λαιμαργία σελ.32

Εικ.10 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*,
λεπτομέρεια: η Οκνηρία σελ.33

Εικ.11 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Λαγνεία σελ.33

Εικ.12 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Αλαζονεία σελ.34

Εικ.13 Hieronymus Bosch, *The Haywain Triptych*, c.1516, λάδι σε ξύλο, λεπτομέρεια από το κεντρικό πάνελ σελ.34

Εικ.14 Pieter Bruegel The Elder, *The Seven Deadly Sins* c.1558, χαρακτηριστική σελ.35

Εικ.15 Vito Acconci, *Seedbed*, 1971, performance σελ.36

Εικ.16 Paul MacCarthy, *Hot Dog*, 1974, performance σελ.36

Εικ.17 Nancie Fried, *Exposed Anger*, 1988, πηλός σελ.37

Εικ.18 Marc Dion, *Flotsam & Jetsam (The End of the Game)*, 1994, εγκατάσταση σελ.38

Εικ.19 Jake & Dinos Chapman, *Hell*, 1998-2000, εγκατάσταση σελ.39

Εικ. 20-26 Αλέξης Αναγνώστου, *Tangram Deadly Sins*, 2018, εγκατάσταση σελ.40-47

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το εικαστικό έργο με τίτλο «Seven Deadly Sins» καθώς και η ερευνητική εργασία που το συνοδεύει, αναζητά τη σχέση του ατόμου με τα «ιστορικά» επτά θανάσιμα αμαρτήματα και προτείνει μια διαφορετική ανάγνωσή τους μέσω ενός παιχνιδιού απενοχοποίησης.

Τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα υπάρχουν στον καθένα μας και επηρεάζουν την ψυχή μας. Όλες οι αμαρτίες είναι προσπάθειες να αναπληρώσουν το κενό που νιώθουμε σε διάφορους τομείς της ζωής μας, όταν δεν καλύπτονται οι βασικές μας ανάγκες. Κάθε αμάρτημα επηρεάζει με διαφορετικό τρόπο τη σκέψη, το συναίσθημα και τη συμπεριφορά μας και διαστρεβλώνει τον τρόπο που αντιμετωπίζουμε την πραγματικότητα. Τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα επηρεάζουν την κοινωνία, εμάς και την ψυχή μας. Ωστόσο η ευτυχία ενός ανθρώπου δεν καθορίζεται από την απουσία παθών, αλλά από την κυριαρχία του πάνω σ' αυτά. Η ίδια ενέργεια που μας κατευθύνει στο καλό, έχει τη δύναμη να μας οδηγήσει και στην αμαρτία, γι' αυτό είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε πως μέσα μας υπάρχει μια διαρκής μάχη. Η «αμαρτία» και η «αρετή» είναι ελεύθερη επιλογή. Η «αμαρτία» υπάρχει για να τονίσει την ελευθερία μας να διαλέγουμε τον δρόμο που θα ακολουθήσουμε απέναντι σε κάθε δυσκολία.

Η εργασία ξεκινά με μια ιστορική αναδρομή των παζλ αναδιάταξης και την σχέση τους με τη μαθηματική σκέψη, καταλήγοντας στον τρόπο που παίζεται σήμερα το παιχνίδι tangram, το οποίο και χρησιμοποίησα σε αυτή την διαδραστική εγκατάσταση. Στη συνέχεια γίνεται εκτενέστατη ανάλυση των επτά θανάσιμων αμαρτημάτων μέσω της ιστορίας τους, όπως και ανάλυση του κάθε ενός ξεχωριστά. Ακολουθεί έρευνα πάνω σε έργα καλλιτεχνών που ασχολήθηκαν με το θέμα και τέλος γίνεται αναφορά στο δημόσιο χώρο ως χώρο πρακτικής των αμαρτημάτων μας. Τέλος, αναλύεται το εικαστικό μέρος της εργασίας και ο τρόπος που υλοποιήθηκε.

1. TANGRAM

1.1 Παζλ αναδιάταξης

Το πρώτο γνωστό παζλ αναδιάταξης χρονολογείται τον 3ο αιώνα π.Χ., ήταν ελληνικής καταγωγής και ονομαζόταν *Loculus Archimedis* ή *Όστομάχιον* (η λέξη *οστομάχιον* προέρχεται από τις λέξεις *οστόν* και *μάχη* και σημαίνει *η μάχη των οστών*). Το *Όστομάχιον* περιλαμβάνεται στο «παλίμψηστο του Αρχιμήδη», ένα παλίμψηστο χειρόγραφο κειμένων, που περιέχει εργασίες του Αρχιμήδη. Το έγγραφο με την ονομασία *Codex C* είναι η μόνη μέχρι σήμερα γνωστή πηγή που διασώζει την πραγματεία *Όστομάχιον*.

Οι πρώτες αναφορές για το *Όστομάχιον* γράφτηκαν περισσότερο από 2.000 χρόνια πριν, και κατά τον 4^ο έως τον 6^ο αιώνα αρκετοί Ρωμαίοι συγγραφείς αναφέρουν επίσης το παζλ. Όπως περιγράφεται κατά τον 4^ο αιώνα από τον ποιητή και δάσκαλο της ρητορικής Δέκιμο Μάγνο Αυσόνιο, αυτό το παζλ αποτελείται από δεκατέσσερα κομμάτια ελεφαντόδοντου που σχηματίζουν ένα τετράγωνο (εικ.1).

Ένας τρόπος παιχνιδιού, τον οποίο βεβαιώνουν τα κλασικά κείμενα, είναι η δημιουργία διαφορετικών αντικειμένων, ζώων, φυτών κλπ. με την αναδιάταξη των κομματιών. Ο Αυσόνιος αναφέρει τις εξής φιγούρες: μια περικεφαλαία, μια χήνα που πετάει, έναν πύργο, μια κολόνα, έναν ελέφαντα (εικ.1), ένα αγριογούρουνο, ένα σκύλο που γαβγίζει, έναν κυνηγό που παραμονεύει, έναν αρματωμένο πολεμιστή¹.

Η Ιαπωνία έχει επίσης μακρά ιστορία στα παζλ αναδιάταξης. Το 1742, οι εκδόσεις *Granreiken* κυκλοφορούν ένα παζλ αναδιάταξης που αποτελείται από επτά

¹ Βλ. H. G. Evelyn-White, *Ausonius Volume I: Books 1-17, Loeb Classical Library*, Heinemann, London 1919, σελ. 374-375

κομμάτια, το "Sei Shonagon's Wisdom Plates"(εικ.2), το οποίο πήρε το όνομά του από μια συγγραφέα και ποιήτρια που έζησε στην Ιαπωνία τον 10^ο αιώνα. Αυτός ο μικρός τόμος, το παλαιότερο βιβλίο μηχανικών παζλ που είναι γνωστό ότι υπάρχει, περιλαμβάνει 42 προβλήματα και τις λύσεις τους σε 32 διπλές σελίδες από ριζόχαρτο σε σχήμα ακορντεόν. Το παζλ φαίνεται να έχει μεγάλη απήχηση αφού το επόμενο έτος, το 1743, ένα σετ από το ίδιο παζλ κυκλοφορεί μαζί με ένα άλλο βιβλίο, με τίτλο "Newly Selected Sei Shonagon's Wisdom Plates". Το βιβλίο, το οποίο περιλαμβάνει 52 επιπλέον προβλήματα και λύσεις, πωλείται μέσα σε ένα ξύλινο κουτί μαζί με τα επτά ξύλινα κομμάτια τυλιγμένα σε διακοσμημένο χαρτί. Αυτό το ξύλινο παζλ που περιλαμβάνεται σε αυτό το σετ είναι το παλαιότερο παζλ αναδιάταξης που είναι γνωστό ότι υπάρχει.

Η προέλευση της λέξης tangram είναι ασαφής. Το «tan-» εικάζεται ότι είναι από την κινεζική λέξη *t'an* (εκτείνω) και το «-gram» προέρχεται μάλλον από το Ελληνική λέξη «γράμμα»². Φημολογείται ότι το tangram εφευρέθηκε στην Κίνα κατά τη διάρκεια της Δυναστείας Σονγκ (960–1279), και στη συνέχεια μεταφέρθηκε στην Ευρώπη μέσω εμπορικών πλοίων στις αρχές του 19^{ου} αιώνα. Έγινε πολύ δημοφιλές στην Ευρώπη για κάποιο χρονικό διάστημα, και αργότερα πάλι κατά τη διάρκεια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Ο Κινέζος ψυχολόγος Shi Jiannong έχει ονομάσει το tangram «το συντομότερο ψυχολογικό τεστ στον κόσμο», αν και όποιος ασχολείται με αυτό το κάνει για ψυχαγωγία και όχι για ψυχολογική ανάλυση³.

1.2 Οι ρίζες του Tangram στα κινέζικα μαθηματικά

Οι πρώτες αποδείξεις του Πυθαγόρειου θεωρήματος στην Κίνα χρησιμοποίησαν μια μέθοδο κοπής δύο ξύλινων τετραγώνων και την αναδιάταξη των κομματιών τους για να σχηματίσουν ένα μεγάλο τετράγωνο. Η ίδια προσέγγιση μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με το tangram. Σχηματίζεται ένα τετράγωνο με τα δύο μεγάλα

² Βλ. J. Slocum, *The Tangram book*, Sterling, N.Y. 2001, σελ.23

³ Βλ. S. Jiannong, *International Handbook of Intelligence*, Cambridge University Press, Cambridge 2004 σελ. 330–331

τρίγωνα και ένα δεύτερο ίσου μεγέθους με τα πέντε εναπομείναντα κομμάτια. Στη συνέχεια, χρησιμοποιούνται και τα επτά κομμάτια για να σχηματίσουν ένα μεγάλο τετράγωνο. Αυτή είναι μια απόδειξη του Πυθαγόρειου θεωρήματος για ένα ορθογώνιο τρίγωνο με δύο ίσες πλευρές, γνωστή σε όσους ασχολούνται με το tangram, καθώς η πιο κοινή συσκευασία tangram αποτελείται από ένα τετράγωνο κουτί αρκετά μεγάλο για να χωράει τα κομμάτια σε δύο στρώματα. Δύο μεγάλα τρίγωνα ταιριάζουν μαζί ώστε να σχηματίσουν ένα στρώμα στο κουτί και τα άλλα πέντε κομμάτια ταιριάζουν τέλεια ως το δεύτερο στρώμα. Το μήκος των πλευρών των δύο τετραγώνων είναι ίσο με τις βραχείες πλευρές ενός ισοσκελούς ορθογώνιου τριγώνου. Το μήκος της υποτεινούς ισούται με το μήκος της πλευράς του τετραγώνου που αποτελείται και από τα επτά κομμάτια (εικ.3).

Παρόλο που το Πυθαγόρειο θεώρημα εισήχθη στην Κίνα τον 1^ο αιώνα μ.Χ., ο Κινέζος μαθηματικός Liu Hui εξήγησε δύο αιώνες αργότερα το θεώρημα και περιέγραψε μια μέθοδο διαμελισμού και επανασυναρμολόγησης τετραγώνων για να το αποδείξει. Ο Donald B. Wagner, στο άρθρο "Μια απόδειξη του Πυθαγόρειου Θεωρήματος από τον Liu Hui" στο επιστημονικό περιοδικό *Historia Mathematica*, σχολιάζει "... η απόδειξη θυμίζει το κινέζικο παιχνίδι Tangram"⁴. Στο βιβλίο του "Ιστορία των κινεζικών μαθηματικών" ο Jean-Claude Martzloff αναφέρει ότι "Ορισμένα κείμενα του Liu Hui και άλλων μαθηματικών περιέχουν συλλογιστική η οποία, αν και δεν είναι Ευκλείδεια, δεν είναι λιγότερο καλά κατασκευασμένη και είναι απολύτως ακριβής. Επιπλέον, αν και δεν είναι αρκετά, αυτά τα επιχειρήματα εμφανίζονται όλο και πιο σημαντικά, διότι δε συναντώνται σε άλλες μη Ευκλείδειες μαθηματικές παραδόσεις. Στην πραγματικότητα το πιο εντυπωσιακό είναι ότι τα αποτελέσματα αυτής της κινεζικής προσέγγισης είναι προσπελάσιμα μέσω «συγκεκριμένων» μέσων. Μια συνηθισμένη κινεζική προσέγγιση αφορά τον χειρισμό υλικών αντικειμένων, όπως τα κομμάτια ενός παζλ, τα οποία αντιστοιχούν σε επίπεδες ή τρισδιάστατες μορφές. Αυτό βασίζεται στην διαισθητική παρατήρηση ότι εάν τα κομμάτια ενός παζλ τοποθετηθούν με δύο διαφορετικούς τρόπους, χωρίς να επικαλύπτονται, το εμβαδό ή ο όγκος του

⁴ Βλ. D. B. Wagner, *A Proof of the Pythagorean Theorem by Liu Hui*, *Historia Mathematica* τχ.12 (1985) Elsevier, σελ.71-73

συνόλου παραμένει αμετάβλητος". Στον πρόλογο αυτού του βιβλίου, ο Martzloff περιγράφει την "... συχνή προσφυγή σε γεωμετρικές αναδιαμορφώσεις" ως μέρος της "σπονδυλικής στήλης" των κινεζικών μαθηματικών⁵.

Αφού περιγράφει την απόδειξη του Liu Hui για το Πυθαγόρειο θεώρημα, ο κινέζος μαθηματικός Liu Dun σχολιάζει σε άρθρο του: "Μπορούμε να υποθέσουμε ότι ο εφευρέτης του tangram, αν δεν ήταν μαθηματικός, ήταν τουλάχιστον εμπνευσμένος από την απόδειξη αναδιάταξης του Liu Hui"⁶. Ο Liu Hui χρησιμοποίησε τέσσερις τύπους βασικών στερεών σχημάτων, με βάση έναν κύβο και τμήματα ενός τεμαχισμένου κύβου, για να υπολογίσει τον όγκο των στερεών. Σύμφωνα με τον Liu Hui, τα κομμάτια είχαν ως χαρακτηριστικό γνώρισμα το κόκκινο και το μαύρο χρώμα και η κινεζική λέξη tan που περιέγραφε τα κομμάτια αυτά, συνήθως αναφέρεται σε πόνια ή σε κομμάτια σε άλλα επιτραπέζια παιχνίδια. Οι Martzloff και Wagner εικάζουν ότι μπορεί ο Liu Hui να χρησιμοποιούσε όντως κομμάτια παιχνιδιού ή παζλ. Δεν υπάρχουν αποδείξεις ότι το tangram εφευρέθηκε ή ήταν γνωστό στους αρχαίους κινέζους μαθηματικούς, αλλά το κομμάτιασμα μιας μορφής και η αναδιάταξη των τεμαχίων για να σχηματίσουν μια νέα μορφή, ήταν αναπόσπαστο μέρος των κινεζικών μαθηματικών τον 3ο αιώνα μ.Χ. Αυτή είναι μια από τις ρίζες της κινεζικής κουλτούρας που μπορεί να συνέβαλε στην εφεύρεση του tangram πολλούς αιώνες αργότερα.

1.3 Το παιχνίδι

Το tangram είναι ένα παζλ που αποτελείται από επτά επίπεδα πλακίδια που ονομάζονται "tan", τα οποία συνδυάζονται για να δημιουργήσουν σχήματα. Στόχος του παιχνιδιού είναι να φτιαχτεί κάποιο συγκεκριμένο σχήμα (του οποίου δίνεται μόνο ένα περίγραμμα ή μια σιλουέτα) χρησιμοποιώντας και τα επτά κομμάτια, χωρίς να επικαλύπτει το ένα το άλλο (εικ.4).

⁵ Βλ. J. C. Martzloff, *A History of Chinese Mathematics*, Springer-Verlag, Berlin 1997, σελ. 275

⁶ Βλ. D. Liu, *Some Historical Materials of Mathematics in the Notes of Ming and Qing Dynasties*, Historical Materials of Science and Technology, τχ. 10 (1989) Taylor&Francis, σελ. 49-56

Επιλέγοντας μια μονάδα μέτρησης, έτσι ώστε τα επτά κομμάτια να μπορούν να συναρμολογηθούν και να σχηματίσουν ένα τετράγωνο πλευράς μίας μονάδας και το οποίο έχει εμβαδόν μίας τετραγωνικής μονάδας, τα επτά κομμάτια είναι:

| Πλήθος | Σχήμα | Υποτείνουσα | Πλευρές | Εμβαδόν |
|--------|--------------------------|--------------|----------------------|---------|
| 1 | μεσαίο ορθογώνιο τρίγωνο | $\sqrt{2}/2$ | 1/2 | 1/8 |
| 2 | μεγάλα ορθογώνια τρίγωνα | 1 | $\sqrt{2}/2$ | 1/4 |
| 2 | μικρά ορθογώνια τρίγωνα | 1/2 | $\sqrt{2}/4$ | 1/16 |
| 1 | τετράγωνο | | $\sqrt{2}/4$ | 1/8 |
| 1 | παραλληλόγραμμο | | 1/2 και $\sqrt{2}/4$ | 1/8 |

Από αυτά τα επτά κομμάτια, το παραλληλόγραμμο είναι το μοναδικό που δεν έχει συμμετρία ανάκλασης, αλλά μόνο συμμετρία περιστροφής, και έτσι το είδωλό του μπορεί να επιτευχθεί μόνο με την αναστροφή του. Συνεπώς, είναι το μόνο κομμάτι που ίσως χρειαστεί να αναστραφεί για να σχηματίσει συγκεκριμένα σχήματα⁷.

Σήμερα υπάρχουν πάνω από 6.500 γρίφοι tangram και κάθε χρόνο ο αριθμός αυξάνεται, αφού το παιχνίδι συνεχίζει ακόμη και σήμερα να κινεί το ενδιαφέρον, κυρίως λόγω της σχέσης του με τα μαθηματικά.

⁷Βλ. Τάνγκραμ, <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%AC%CE%BD%CE%B3%CE%BA%CF%81%CE%B1%CE%BC> (τελευταία επίσκεψη 12 Αυγούστου 2018)

2. ΤΑ ΕΠΤΑ ΘΑΝΑΣΙΜΑ ΑΜΑΡΤΗΜΑΤΑ

2.1 Ιστορικά στοιχεία

Τα θανάσιμα αμαρτήματα είναι μια λίστα με βαθιές, ηθικές και συμπεριφορικές κλίσεις της ανθρώπινης ψυχής. Τα αμαρτήματα αυτά καταστρέφουν την ανθρώπινη ψυχή, εναντιώνοντάς την στις αρετές, οι οποίες, αντίθετα, προάγουν την ανάπτυξή της. Θεωρούνται «θανάσιμα» επειδή είναι πιο σοβαρά, κύρια, όσον αφορά το βάθος της ανθρώπινης φύσης.

Μια πρώτη περιγραφή των θανάσιμων αμαρτημάτων εμφανίζεται στην πραγματεία “*Ηθικά Νικομάχεια*” του Αριστοτέλη, ο οποίος τα αποκαλεί “*συνήθειες του κακού*”. Όπως και οι αρετές, οι αμαρτίες προέρχονται από την επανάληψη ενεργειών, οι οποίες σχηματίζουν στο υποκείμενο που τις εκτελεί ένα είδος «*συνήθειας*» που το οδηγεί προς μια ορισμένη κατεύθυνση. Όμως, καθώς είναι αμαρτίες και όχι αρετές, τέτοιες συνήθειες δεν προάγουν την εσωτερική του ευγενή και πνευματική ανάπτυξη, αλλά αντίθετα την καταστρέφουν⁸.

Στα Ευαγγέλια ή στη Βίβλο υπάρχει μια γενική περιγραφή των αρνητικών συμπεριφορών όμως τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα δεν συμπεριλαμβάνονται. Ο Απόστολος Παύλος στην «*Επιστολή του προς Γαλάτες*» κατονομάζει αμαρτίες όπως η μοιχεία, η βρωμιά, η λαγνεία, η ειδωλολατρία, η μαγεία, η λιποταξία, οι αιρέσεις, η ζήλια και το μεθύσι, χωρίς όμως να τα χαρακτηρίζει ως «θανάσιμα αμαρτήματα».

Ο κατάλογος των θανάσιμων αμαρτημάτων αναλύεται αργότερα από τους πρώτους Χριστιανούς μελετητές για να ξεκαθαρίσουν στους πιστούς ποιοι ήταν οι ηθικοί κανόνες της θρησκείας. Ο μοναχός Ευάγριος ο Ποντικός αναπτύσσει κατά το 375 μ.Χ. στα ελληνικά έναν ολοκληρωμένο κατάλογο οκτώ κακών σκέψεων, από τις οποίες πηγάζει όλη η αμαρτωλή συμπεριφορά. Ο κατάλογος αυτός είχε ως

⁸ Βλ. Δ. Λυπουρλής, *Αρχαίοι συγγραφείς 85: Ηθικά Νικομάχεια*, Ζήτρος, Θεσσαλονίκη 2006, σελ. 352

στόχο να βοηθήσει τους αναγνώστες να προσδιορίσουν τη διαδικασία του πειρασμού, τα δικά τους δυνατά σημεία και τις αδυναμίες τους και τα διαθέσιμα διορθωτικά μέτρα για να ξεπεράσουν τον πειρασμό. Ο Ευάγριος γράφει: «Η πρώτη σκέψη όλων είναι αυτή της αγάπης του εαυτού, μετά από αυτό, σκέφτεται τις υπόλοιπες οκτώ»⁹. Τα οκτώ μοτίβα της κακής σκέψης είναι η απληστία, η ακηδία, η λύπη, η λαγνεία, ο θυμός, η κενοδοξία, η λαιμαργία και η υπερηφάνεια.

Δύο αιώνες αργότερα το 590 μ.Χ., ο Πάπας Γρηγόριος Ι, στο έργο του *Magna Moralia* αναθεωρεί αυτόν τον κατάλογο για να σχηματίσει τα γνωστά σε εμάς θανάσιμα αμαρτήματα. Από οκτώ τα μειώνει σε επτά: συνδυάζει την ακηδία με την λύπη δημιουργώντας την αμαρτία της οκνηρίας, αντικαθιστά την κενοδοξία με την αλαζονεία και προσθέτει τη ζηλοφθονία, κατατάσσοντας τα αμαρτήματα ανάλογα με τη σημασία τους. Χειρότερο θεωρούσε την αλαζονεία, την οποία όριζε ως τη ρίζα όλων των κακών· ακολουθούσε η ζηλοφθονία, η οργή, η οκνηρία, η απληστία, η λαιμαργία και τέλος, η λαγνεία.

Το 1589 ο Γερμανός επίσκοπος και θεολόγος Petrus Binsfeldius δημοσιεύει λίστα με δαίμονες και τις αμαρτίες τους, αντιστοιχώντας κάθε θανάσιμο αμάρτημα με έναν δαίμονα που έβαζε τους ανθρώπους σε πειρασμό ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του αμαρτήματος: Lucifer-αλαζονεία, Leviathan-ζηλοφθονία, Satan-οργή, Belphegor-οκνηρία, Mammon-απληστία, Beelzebub-λαιμαργία και Asmodeus-λαγνεία.

Στην εποχή του Διαφωτισμού, η διαφορά μεταξύ αμαρτιών και αρετών χάνει τη σπουδαιότητά της, αφού ακόμη και τα κακά, όπως και οι αρετές, θα ανταγωνίζονταν την υλική ανάπτυξη (βιομηχανική, εμπορική και οικονομική) της κοινωνίας. Μετά την περίοδο του Διαφωτισμού, τα αμαρτήματα εξακολουθούν να εμφανίζονται σε μερικά έργα του Καντ, και κυρίως στην «Ανθρωπολογία από πραγματολογική άποψη» όπου ο Καντ βλέπει στην αμαρτία μια έκφραση του ανθρώπινου τύπου ή ενός μέρους του χαρακτήρα του. Επηρεασμένες από αυτό το

⁹ Βλ. W. Harmless, R. Fitzgerald, *"The Sapphire Light of the Mind: The Skemmata of Evagrius Ponticus"*. Theological Studies, 2001, 6: 498–529

έργο, τον δέκατο ένατο αιώνα γράφονται σημαντικές πραγματείες πάνω στα επτά θανάσιμα αμαρτήματα, και το θέμα γίνεται πολύ ενδιαφέρον και ευρύ μεταξύ ηθικής φιλοσοφίας, ψυχολογίας και θεολογίας.

2.2 Τα αμαρτήματα

Η λίστα των επτά θανάσιμων αμαρτημάτων έχει συνταχθεί με αυτό τον τρόπο, γιατί θεωρείται πως από αυτά τα αμαρτήματα προέρχονται όλα τα άλλα κακά. Για παράδειγμα η ματαιοδοξία πηγάζει από την αλαζονεία, η πλεονεξία από την λαίμαργία κτλ. Ταξινομημένα κατά φθίνουσα σοβαρότητα είναι:

Αλαζονεία

Η αλαζονεία εκδηλώνεται στην θέληση κάποιου να αναγνωριστεί απ' τους άλλους η απόλυτη υπεροχή του. Είτε προέρχεται από την αξία του είτε όχι, ο αλαζόνας επιθυμεί την αναγνώριση και την υποταγή του άλλου. Η αλαζονεία εκδηλώνεται με υπερβολική αυτοεκτίμηση και περιφρόνηση για τους άλλους. Θεωρείται η χειρότερη αμαρτία, αφού ο αλαζόνας θέλει στην πραγματικότητα να αντικαταστήσει το Θείο, κρίνει τους άλλους, καθιερώνει και εφαρμόζει ποινές εναντίον των άλλων. Για την αλαζονεία ο Michael Eric Dyson γράφει «...η υπερηφάνεια ή αλαζονεία είναι το μοναδικό από τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα που έχει μια ηθική πλευρά. Ασφαλώς είναι καλό να αισθάνεσαι υπερηφάνεια για την πατρίδα σου, την κοινότητά σου, τον εαυτό σου. Όταν όμως φτάνει κανείς σε σημείο υπερβολής, τότε αυτή η αρετή γίνεται θανάσιμο αμάρτημα.... Είτε ως ύβρις, είτε ως θράσος και αλαζονεία - η άκριτη παραδοχή ότι ο δικός μου τρόπος ζωής καθορίζει τον τρόπο που πρέπει να ζουν κι οι άλλοι - η υπερηφάνεια έχει πολλά ολέθρια πρόσωπα»¹⁰.

Ζηλοφθονία

Η ζηλοφθονία είναι η θλίψη που γεννιέται στον άνθρωπο όταν διαπιστώνει ότι άλλα άτομα έχουν ιδιότητες ή πράγματα που δεν έχει. Προέρχεται από την

¹⁰ Βλ. Μ. Dyson, *Αλαζονεία*, Νεφέλη, Αθήνα 2007, σελ.126

εσωτερική δυστυχία της σύγκρισης του εαυτού του με τους άλλους, κρίνοντάς τους αρνητικά για αυτό που είναι ή έχουν. Ο ζηλόφθονος είναι ευτυχισμένος όταν η ζωή των άλλων είναι κακή ή όταν χάνουν κάτι που στα μάτια των άλλων και του ζηλόφθονου τους καθιστά ιδιαίτερους. Δεν δουλεύει ποτέ τον εαυτό του για να διαλύσει το φθόνο που έχει μέσα του, ώστε να μπορεί να εκφραστεί και να αποκτήσει με τις δικές του ικανότητες αυτό που θέλει, παρά μένει καθηλωμένος, ελπίζοντας να δει άλλους στη δική του δυστυχία, ώστε να μην μπορούν να λειτουργήσουν ως καθρέφτης στον οποίο θα αντικατοπτρίζεται η πνευματική και υλική κατάσταση στην οποία ζει. Ο Joseph Epstein γράφει «...γιατί άλλο είναι η χαιρεκακία ως προς τους μακρόθεν διάσημους κι άλλο είναι η ίδια η απόλαυση για τις απογοητεύσεις των κοντινών μας ανθρώπων, δίχως να αποκλείονται κι αυτοί για τους οποίους υποτίθεται ότι νοιαζόμαστε, ακόμα κι αγαπάμε. Από τον φθόνο για την επιτυχία των φίλων μας ως τη γνήσια ικανοποίηση για την αποτυχία τους, το βήμα προς τον κατήφορο είναι αποφασιστικό. Ο φθόνος που κάνει την εμφάνισή του με τη μορφή της χαιρεκακίας, αρχίζει να μοιάζει με αμάρτημα και με τον Θεό, πρόκειται για ένα σοβαρά θανάσιμο αμάρτημα. ...η κακία που δεν μπορεί να εκδηλώσει την ύπαρξή της, η ψυχρή αλλά κρυφή έχθρα, η αδύναμη επιθυμία, η κρυμμένη εχθρότητα κι η μοχθηρία συνωστίζονται στον πυρήνα του φθόνου. Ο φθόνος θολώνει τη σκέψη, συντριβεί τη γενναιοδωρία, αποκλείει κάθε ελπίδα για γαλήνη και καταλήγει στο μαρασμό της ψυχής. Από τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα, μόνο ο φθόνος δεν είναι καθόλου διασκεδαστικός»¹¹.

Οργή

Η οργή είναι ένας αχαλίνωτος και ζώδεις θυμός που τυφλώνει το μυαλό, αδειάζει την καρδιά και καταστρέφει τα πάντα στο όνομα ενός λάθους που υπέστη. Τυφλώνει τη λογική και τροφοδοτείται όχι μόνο από τα ζώδη ένστικτα του ανθρώπου, αλλά και από τις σκέψεις και τα συναισθήματα. Τρελαίνει τον άνθρωπο τρέφοντας το μυαλό με συνεχείς σκέψεις και φέρνοντας μίσος στην καρδιά. Η οργή είναι απύθμενη, διότι ακόμη και αν επέρχεται δικαιοσύνη διαμέσου της εκδίκησης, αυτή δεν υποχωρεί. Το μόνο αντίδοτο του θυμού

¹¹ Βλ. J. Epstein, *Φθόνος*, Νεφέλη, Αθήνα 2005, σελ.97

παραμένει η συγχώρεση του εαυτού μας και των άλλων. Η οργή είναι η μητέρα του μίσους, που αυτοτροφοδοτούνται και αυτοπροστατεύονται τυφλώνοντας τη συγχώρεση που προέρχεται από την καρδιά. Ο Robert Thurman γράφει σχετικά «...το πιο σημαντικό έργο που θα μπορούσαν ν' αναλάβουν οι δικές μας γενιές για τον κόσμο, είναι να φτάσουν σ' ένα νέο επίπεδο ενδοσκόπησης κι αυτοκυριαρχίας προκειμένου να σπάσουν την αλυσίδα παρακμής της κληρονομημένης προσωπικής, οικογενειακής και πολιτισμικής βίας που κυριεύει το νου, το λόγο και το σώμα»¹².

Οκνηρία

Η οκνηρία είναι η άρνηση της ζωής και εκδηλώνεται ως μια βαρεμάρα και συνεχή αδράνεια στην άσκηση οποιασδήποτε εργασίας ή πράξης. Εκφράζεται και στο φυσικό μηχανισμό του να ζεις και στο άνοιγμα προς την εξέλιξη σε όλους τους τομείς, είτε υλικούς είτε πνευματικούς. Είναι μια κατάσταση που μπλοκάρει κάθε είδους δραστηριότητα, που μισεί τον δυναμισμό της ζωής και θέλει τα πάντα να υπάρχουν κοιμισμένα χωρίς χαρές και βάσανα.

Απληστία

Η απληστία συνίσταται στην αναγνώριση του εαυτού στα υλικά αγαθά, σε τέτοιο βαθμό που δεν θέλουμε να χωριστούμε. Σε σύντομο χρονικό διάστημα ο άπληστος πέφτει θύμα της δικής του χρυσής φυλακής, από την οποία δεν μπορεί να ξεφύγει, διώχνοντας οποιοδήποτε άτομο που μπορεί με κάποιο τρόπο να επηρεάσει τον θησαυρό του. Η απληστία διαφέρει από την λαιμαργία επειδή η πρώτη σχηματίζεται μέσω μιας νοσηρής προσκόλλησης στα υλικά αγαθά, αλλά και σε ανθρώπους ή ζώα, η δεύτερη προέρχεται από την ακόρεστη συσσώρευση οποιουδήποτε πράγματος. Ο άπληστος εξιδανικεύει τα αντικείμενα (την ύλη) στη θέση του Θεού (το πνεύμα). «Η απληστία, γράφει η Phyllis Tickle, είναι ένα αμάρτημα που εύκολα αναγνωρίζουμε στους άλλους, αλλά σπάνια στον εαυτό μας - και εκεί εντοπίζεται η μεγάλη του δύναμη»¹³.

¹² Βλ. R. Thurman, *Οργή*, Νεφέλη, Αθήνα 2006, σελ.120

¹³ Βλ. P. Tickle, *Απληστία*, Νεφέλη, Αθήνα 2005, σελ.37

Λαιμαργία

Η λαιμαργία είναι η ολική αδηφαγία, όχι μόνο της τροφής όπως υποδεικνύει ο όρος, αλλά οποιουδήποτε πράγματος. Εκφράζει την αδηφαγία σε σκέψεις, σε απολαύσεις, σε συναισθήματα και στη συσσώρευση χρημάτων με οποιονδήποτε τρόπο. Η λαιμαργία είναι η αμαρτία της ανικανοποίησης σε όλα τα υλικά και πνευματικά επίπεδα. Ένα μυαλό πάντα γεμάτο σκέψεις που δεν σταματά ποτέ και στο οποίο ο άνθρωπος καταφεύγει για να μην δουλέψει τον εαυτό του είναι μέρος των αμαρτιών της λαιμαργίας. Η λαιμαργία πηγαίνει χέρι-χέρι με τη λαγνεία όταν συνδέεται με τη σεξουαλική αδηφαγία. Εκδηλώνεται επίσης στη σπατάλη ως περιφρόνηση για την αφθονία. Η Francine Prose γράφει «Από τις αρχές του Μεσαίωνα και μέχρι την πρώτη αναγεννησιακή περίοδο, αιώνες στους οποίους κυριαρχούσαν και διαμόρφωναν τη συλλογική συνείδηση οι αρχές του Χριστιανισμού, επικρατούσε η άποψη ότι η μεγάλη απειλή της λαιμαργίας εντοπιζόταν στην ίδια της τη φύση, μια μορφή ειδωλολατρίας, κοιλιοδοουλία κατά κυριολεξία, που αναπόφευκτα θα παραπλανούσε κι εντέλει θα αποσπούσε τους πιστούς από την αληθινή κι αυθεντική θρησκεία. Καθώς η Αναγέννηση κι αργότερα η Βιομηχανική επανάσταση με τον ορθολογισμό του 18^{ου} αιώνα επανεστίασαν την κοινή φαντασία από τον ουρανό στη Γη ώστε να εμπεριέχουν την ανταμοιβή όχι μόνο στον άλλον αλλά και σε τούτον εδώ τον κόσμο, η λαιμαργία από στίγμα έγινε καύχημα. Η ύλη, το βάρος και η δυνατότητα ενός τραπέζιου με πλουσιοπάροχες απολαύσεις, αποτέλεσαν τα ορατά σημάδια της ζωτικότητας, της ευημερίας και της επίγεια ευτυχίας, στην οποία μπορούσαν να προσβλέπουν και οι ιθύνοντες αλλά κι οι ταπεινοί στρατιώτες της βιομηχανίας»¹⁴.

Λαγνεία

Η λαγνεία είναι το χάσιμο του εαυτού στη σεξουαλική ευχαρίστηση. Εκφράζεται σε μια σεξουαλική ευχαρίστηση από μόνη της, στην οποία όχι μόνο αδειάζει εντελώς το πνεύμα εκείνου που την εξασκεί αλλά αδειάζει εντελώς και τα θύματά του. Ο λάγνος δεν αισθάνεται αγάπη για τον εαυτό του ή για τον άλλο, τροφοδοτείται μόνο από την ευχαρίστηση της σεξουαλικής πράξης. Περνά από

¹⁴ Βλ. F. Prose, *Λαιμαργία*, Νεφέλη, Αθήνα 2006, σελ.83

άτομο σε άτομο για να συνεχίσει να βιώνει την ακόρεστη ευχαρίστηση που πραγματοποιείται σε κάθε οργασμό. Το σεξ για τον λάγνο λειτουργεί ως διαχωρισμός μεταξύ του εαυτού του και του άλλου, ο οποίος μετατρέπεται ως αντικείμενο της προσωπικής του ευχαρίστησης.

2.3 Τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα στην τέχνη

Τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα είναι προσφιλές θέμα της λογοτεχνίας. Το 1320, ο Ιταλός ποιητής Dante Alighieri ολοκληρώνει το έργο του «Θεία Κωμωδία», μέσα στο οποίο περιγράφει το Καθαρτήριο, όπου οι αμαρτωλοί αγωνίζονται να εξαγνιστούν αφού υπόκεινται σε μία ορισμένη τιμωρία βάση του αμαρτήματος που διέπραξαν εν ζωή. Στα τέλη του 14^{ου} αιώνα ο Geoffrey Chaucer γράφει τις «Ιστορίες του Καντέρμπουρι», όπου οι χαρακτήρες που δημιουργεί συμβολίζουν και ένα διαφορετικό αμάρτημα. Τα αμαρτήματα εμφανίζονται και στο θεατρικό έργο του Christopher Marlowe «Η τραγική ιστορία του δόκτορα Φάουστους» τον 16^ο αιώνα, όπου ο κεντρικός χαρακτήρας κάνει συμφωνία με τον διάβολο.

Κατά τον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση οι εικαστικές τέχνες παίζουν σημαντικό ρόλο στην διάδοση των αμαρτημάτων, κάνοντάς τα γνωστά στο ευρύ κοινό, ενσωματώνοντάς τα με τον τρόπο αυτό στην καθολική χριστιανική κουλτούρα.

Στο έργο του Hieronymus Bosch «Τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα» (εικ.5) στον κεντρικό κύκλο οι επτά σκηνές αντιστοιχούν η κάθε μια σε ένα αμάρτημα. Η οργή αντιπροσωπεύεται από μια μάχη μεταξύ δύο μεθυσμένων χωρικών, ενώ μια γυναίκα προσπαθεί να τους ηρεμήσει (εικ.6). Ο φθόνος απεικονίζεται μέσω της φλαμανδικής παροιμίας που λέει ότι «δύο σκυλιά με ένα κόκαλο δύσκολα καταλήγουν σε συμφωνία». Στην πραγματικότητα, η εικόνα δείχνει δύο σκυλιά που δεν ενδιαφέρονται για τα κόκαλα μπροστά τους, αλλά θέλουν το κόκαλο που βρίσκεται ψηλά. Το ζευγάρι από πάνω συγκρίνεται με τους ίδιους τους σκύλους, καθώς κοιτάζει με ζήλια έναν κομπό ευγενή με ένα γεράκι στο χέρι του, που κάνει τους άλλους να δουλεύουν γι 'αυτόν (ο άνθρωπος που μεταφέρει τη βαριά τσάντα

στην πλάτη του). Επιδιώκουν αυτό που δεν μπορούν να έχουν, ενώ η κόρη τους σκύβει από το παράθυρο σε έναν υποψήφιο, του οποίου ξεχωρίζει το μεγάλο πορτοφόλι (εικ.7). Η απληστία παρουσιάζει έναν ανέντιμο δικαστή, ο οποίος δέχεται κρυφά χρήματα και από τις δύο πλευρές (εικ.8). Στη λαιμαργία, δύο αγρότες τρώνε και πίνουν υπερβολικά, μπροστά σε ένα παχύσαρκο παιδί που παίρνει το κακό παράδειγμα (εικ.9). Η οκνηρία συμβολίζεται από έναν άνθρωπο που κοιμάται στο σπίτι του, μπροστά από ένα τζάκι, ενώ η πίστη, με τη μορφή καλόγριας, εμφανίζεται στον ύπνο του για να του θυμίσει πως πρέπει να προσεύχεται (εικ.10). Στη λαγνεία δύο ζευγάρια ερωτευμένων γιορτάζουν κάτω από μια ροζ σκηνή, ψυχαγωγούμενοι από γελωτοποιούς (εικ.11). Τέλος, στην αλαζονεία βλέπουμε μια γυναίκα με ώμους να προσπαθεί να κάνει ένα χτένισμα, ενώ ένας διάβολος κρατάει τον καθρέφτη (εικ.12).

Σε άλλο έργο του, «Το κάρο με το άχυρο» (εικ.13), ο Hieronymus Bosch στο μεσαίο τμήμα του τρίπτυχου έχει ως θέμα τον θρίαμβο της απληστίας. Καθώς το κάρο μεταφέρει το φορτίο του, αλέθει κάτω από τους τροχούς του άντρες και γυναίκες, που οι περισσότεροί τους κοιτάζουν πάνω άπληστα, προσπαθώντας να πιαστούν από το άχυρο για να πάρουν μια θέση στην κορυφή του κάρου.

Ο Pieter Bruegel ο πρεσβύτερος δημιουργεί μια σειρά χαρακτηριστικών γεμάτα αλληγορικές σκηνές με θέμα τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα που εκδίδονται σε βιβλίο από τον Hieronymus Wellens de Cock το 1558 (εικ.14).

Τα θανάσιμα αμαρτήματα συνεχίζουν να αποτελούν έμπνευση στους καλλιτέχνες και στη σύγχρονη εποχή, με μια αντιμετώπιση όμως περισσότερο ως κινητήριες δυνάμεις της ζωής και της τέχνης και λιγότερο σαν αθεράπευτες πληγές, αφού έχουν σχεδόν εκτοπιστεί ως υπολείμματα απαρχαιωμένων φιλοσοφικών και θεολογικών παραδόσεων.

Τον Ιανουάριο του 1971, ο Vito Acconci πραγματοποιεί την performance «Seedbed» στη γκαλερί Sonnabend της Νέας Υόρκης. Οι επισκέπτες έμπαιναν σε

ένα κενό χώρο, με μια χαμηλή ξύλινη ράμπα στο κέντρο. Κάτω από τη ράμπα, χωρίς να φαίνεται, ο Accorci αυνανιζόταν, βασιζόμενος στις σεξουαλικές του φαντασιώσεις που προκαλούνταν από την κίνηση των επισκεπτών που περνούσαν από πάνω του και τις αφηγούνταν φωναχτά, μέσω ηχείων που βρίσκονταν στην αίθουσα (εικ.15). Η λαγνεία, συνδεδεμένη με τα βαθύτερα ένστικτα και τις κρυφές επιθυμίες, εσκεμμένα λαμβάνει το χαρακτήρα δημόσιας «εμπορικής» συναλλαγής.

Ο Paul McCarthy κάνει κριτική στην Αμερικάνικη υπερκατανάλωση με την performance «Hot Dog» (1974), που πραγματοποιήθηκε στο υπόγειο του εργαστηρίου του παρουσία λίγων θεατών (εικ.16). Ο καλλιτέχνης ξεγυμνώνεται μπροστά στο κοινό, σπρώχνει το πέος του σε ένα ψωμάκι hot dog και αφού το σταθεροποιεί αλείφει τα οπίσθιά του με μουστάρδα. Έπειτα, πίνει ένα μπουκάλι κέτσαπ και γεμίζει το στόμα του με hot dog μέχρι σκασμού. Έχοντας πλέον τάση για εμετό δένει το στόμα του με επιδέσμους, κρατώντας τα τρόφιμα στη θέση τους, πριν γεμίσει το παντελόνι του με παρόμοιο μείγμα. Η αναφορά στη λαιμαργία είναι έκδηλη.

Έχοντας υποστεί η ίδια ολική μαστεκτομή, η Nancie Fried, δημιουργεί μια σειρά γλυπτών από τερακότα, που καταγράφουν το γυναικείο θυμό. Στο «Exposed Anger» (1988), μέσα από το στέρνο ενός γυναικείου κορμού, πετάγεται το αγριεμένο πρόσωπο μιας μορφής, που ουρλιάζει γεμάτη οργή για ό, τι συνέβη (εικ.17).

Ο Marc Dion στο έργο «Flotsam and Jetsam» (1994) μεταφέρει στο χώρο της γκαλερί το περιβάλλον μια παραλίας, στην οποία μια χαλασμένη βάρκα και ένας σωρός από απορρίμματα συνθέτουν την εικόνα ενός βιασμένου θαλάσσιου οικοσυστήματος (εικ.18). Πρόθεση του καλλιτέχνη είναι να σχολιάσει την απροθυμία του ανθρώπου να σκεφτεί και να δράσει ουσιαστικά απέναντι στα προβλήματα που απειλούν την ίδια του τους την επιβίωση, συνεχίζοντας να θυσιάζει τα πάντα στη δομή της απληστίας ως ακόρεστης επιθυμίας και ατέρμονης αναζήτησης εδραιώνοντας τη λεγόμενη κοινωνία της κατανάλωσης.

Τα αδέρφια Jake και Dinos Chapman στο έργο τους «Hell» (1998-2000) αποτυπώνουν το φαινόμενο του συλλογικού φθόνου. Το έργο αποτελείται από εννιά βιτρίνες μέσα στις οποίες 60.000 στρατιωτάκια ύψους 2.5 εκατοστών επιδίδονται σε βιαιότητες (εικ.19). Το έργο, ασκώντας ωμή κριτική στον παραλογισμό του πολέμου, εκφράζει παράλληλα την προσπάθεια να δαμάσει, αν όχι να ξεπεράσει, την πραγματικότητα που αναπαριστά.

Το θέμα αποτελεί έμπνευση και σε άλλες τέχνες και έτσι για παράδειγμα το 1933 έχουμε την όπερα-μπαλέτο «Die sieben Todsünden» (Τα Επτά Θανάσιμα Αμαρτήματα) του συνθέτη Kurt Weill σε συνεργασία με τον Berthold Brecht, και το 1995, το αστυνομικό θρίλερ «Seven» του Andrew Kevin Walker σκηνοθετημένο από τον David Fincher.

2.4 Τα θανάσιμα αμαρτήματα και ο δημόσιος χώρος

Δημόσιος χώρος είναι ο χώρος εκείνος, που είναι ανοικτός σε όλους τους ανθρώπους. Δημόσιοι είναι ανοικτοί χώροι όπως οι δρόμοι, οι πλατείες, τα πάρκα, αλλά και κάποιοι κλειστοί ή ημίκλειστοι χώροι, όπως οι βιβλιοθήκες, τα πολιτιστικά κέντρα κλπ.

Ο ανοικτός δημόσιος χώρος, καθώς περιέχει όλες τις καθημερινές μας κινήσεις και δραστηριότητες, έχει έντονο κοινωνικό χαρακτήρα, και όχι προβλέψιμο. Δηλαδή μπορεί να διαδραματιστούν μέσα σε αυτόν απρόβλεπτα γεγονότα, ανάλογα με τις συνθήκες και την ανθρώπινη ιδιοσυγκρασία – μια συνάντηση ή συζήτηση είναι σε θέση να μεταμορφώσει θετικά ή αρνητικά την μετέπειτα πορεία της ψυχολογίας των εμπλεκόμενων ατόμων, άρα να παίζει σημαντικό ρόλο στα επόμενα συμβάντα. Τα συναισθήματα, τα απρόβλεπτα κοινωνικά συμβάντα, η κοινωνική συναναστροφή, το παιχνίδι και τέλος η τέχνη, είναι όλα στοιχεία που συνιστούν την σχέση του ανθρώπου με τον δημόσιο χώρο.

Μέσω της τέχνης, τα αμαρτήματα συχνά εξιδανικεύονται στο λόγο του ποιητή, του καλλιτέχνη, του ανθρώπου που αγωνιά να ξεπεράσει τα όρια κυριευμένος από το φόβο του θανάτου, σε μια απόπειρα να τον ξορκίσει. Από τη μία, ο «επαναστάτης» τα χρησιμοποιεί ως μέσο για να ξεφύγει από τη μετριότητα, να βιώσει τη ζωή στο έπακρο, να ορίσει μια κοινωνία όπου το πάθος δε θα αποτελεί αμαρτία αλλά ελεύθερη επιλογή και δικαίωμα. Ταυτόχρονα είναι το κεκτημένο μιας άρχουσας τάξης που κεκλεισμένων των θυρών απολαμβάνει τα προνόμιά της μεθώντας με το κρασί της ακολασίας της. Τα αμαρτήματα επωάζονται και γιγαντώνονται στη φαντασία των ανθρώπων ανεξαρτήτως φύλου, κοινωνικής τάξης και έθνους πίσω από «κλειστές πόρτες» στο μυστικό, ιδιωτικό και πολλές φορές ασυνείδητο χώρο.

Ο στόχος λοιπόν είναι να κοινωνήσουμε τις επιθυμίες-αμαρτίες μας στο δημόσιο χώρο. Να έχουμε τη δυνατότητα η επιθυμία να υλοποιηθεί, να πάρει σάρκα και οστά στο δημόσιο χώρο εκεί που συναντιόμαστε με τον άλλον. Η ανάγκη για να μπορεί να επικοινωνήσει δημιουργικά χρειάζεται να μετουσιωθεί σε τέχνη, σε παιχνίδι, αλλιώς κινδυνεύει να πάρει τη μορφή μιας βίαιης εκτόνωσης στερούμενης τελικά απόλαυσης και δημιουργίας. Να πάρει τα χαρακτηριστικά μιας αυτιστικής, κενής χειρονομίας. Συνεπώς όσοι ασχολούνται, διαμορφώνουν και ζουν στο δημόσιο χώρο έχουν χρέος απέναντι στην ύπαρξη, όχι να αφορίζουν τα θανάσιμα αμαρτήματα αλλά να βρουν τον τρόπο να τα ενσωματώσουν δημιουργικά αφού αποτελούν ζωντανά κύτταρα που θα τροφοδοτήσουν με νέο αίμα τις προσωπικές, κοινωνικές και ιστορικές μεταλλάξεις. Και η τέχνη αποτελεί σημαντική γέφυρα ανάμεσα στο ιδιωτικό και στο δημόσιο, την επιθυμία και την πράξη.

3. Το έργο Seven Deadly Sins

Το έργο Seven Deadly Sins είναι μια διαδραστική εγκατάσταση που αποτελείται από έναν ξύλινο κύβο και έναν προτζέκτορα βιδωμένο στην οροφή ακριβώς από πάνω του. Στον τοίχο πίσω από το έργο με ευδιάκριτα γράμματα είναι γραμμένη η παρότρυνση “choose your sin”. Οι διαστάσεις του κύβου είναι 80X80X80 και λειτουργεί ως επιφάνεια παιχνιδιού σχηματισμού tangram. Πάνω του βρίσκονται τα επτά κομμάτια του παιχνιδιού σε τυχαία διάταξη. Στο πλάι της επιφάνειας είναι γραμμένα στην αγγλική γλώσσα τα ονόματα των επτά θανάσιμων αμαρτημάτων και ο θεατής καλείται να επιλέξει ένα από αυτά αγγίζοντας την αντίστοιχη λέξη. Οι λέξεις είναι βαμμένες με ειδικό αγώγιμο χρώμα, ώστε με την αφή να δίνεται εντολή σε υπολογιστή να ξεκινά βίντεο. Το κάθε βίντεο έχει διάρκεια περίπου δύο λεπτά. Στο πρώτο λεπτό ο θεατής πρέπει να σχηματίσει τη φιγούρα που του δίνεται με τα κομμάτια tangram που βρίσκονται πάνω στον κύβο. Στο πρώτο αυτό λεπτό προβάλλονται τα διάφορα κομμάτια σε τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε να τον βοηθήσουν να τα βάλει στη σωστή θέση. Στο δεύτερο λεπτό παρουσιάζεται το αμάρτημα με την τεχνική του projection mapping πάνω στο μορφή που έχει σχηματιστεί.

Για κάθε αμάρτημα ο θεατής πρέπει να σχηματίσει με τα κομμάτια του tangram το περίγραμμα ενός ζώου: άλογο για την αλαζονεία, σκύλο για τη ζηλοφθονία, αρκούδα για την οργή, κατσίκα για την οκνηρία, βάτραχο για την απληστία, γουρούνι για τη λαιμαργία και αγελάδα για τη λαγνεία. Η επιλογή δεν ήταν τυχαία: με βάση την ιστορική εικονογραφία αυτά είναι τα ζώα που κυρίως αντιπροσώπευαν το κάθε αμάρτημα. Αντίστοιχα κάθε αμάρτημα συνδεόταν και με ένα χρώμα, κάτι που επίσης έλαβα υπόψη μου στο σχεδιασμό των βίντεο, αφού τα άλογο παρουσιάζεται με αποχρώσεις του μωβ, ο σκύλος του πράσινου, η αρκούδα του κόκκινου, η κατσίκα του γαλάζιου, ο βάτραχος του κίτρινου, το γουρούνι του πορτοκαλί και η αγελάδα του μπλε.

Η εικαστική παρουσίαση του αμαρτήματος στο τέλος κάθε βίντεο βασίζεται στην ιστορία της τιμωρίας των «αμαρτωλών». Με βάση τις λογοτεχνικές πηγές που ήδη αναφέρθηκαν, η τιμωρία για κάθε αμάρτημα έχει ως εξής: για την αλαζονεία ήταν η τύφλωση (παρουσιάζεται στο έργο με θολή εικόνα από φώτα αυτοκινήτων), για την ζηλοφθονία ήταν η βύθιση σε παγωμένο νερό (παρουσιάζεται ως υγρό μέσα στο οποίο στροβιλίζονται σωματίδια), για την οργή ήταν ο διαμελισμός (παρουσιάζεται με εικόνες από ανθρώπινο ιστό σε μικροσκόπιο), για την οκνηρία ήταν ο πνιγμός με καπνό (παρουσιάζεται ως σύννεφο καπνού που απλώνεται), για την απληστία ήταν το βράσιμο σε καυτό λάδι (παρουσιάζεται ως υγρό που βράζει), για την λαιμαργία ήταν το υποχρεωτικό τάισμα με ποντίκια, βατράχια και φίδια (παρουσιάζεται με χωνί που περιστρέφεται) και για τη λαγνεία ήταν το κάψιμο στην πυρά (παρουσιάζεται με εικόνες από φλόγες).

Το κάθε αμάρτημα συνοδεύεται επίσης και από ένα μουσικό κομμάτι ως εξής: η αλαζονεία με το Πρελούδιο σε Σι ελάσσονα (BWV 923) του Johann S. Bach, η ζηλοφθονία με τη Σονάτα (K1) του Domenico Scarlatti, η οργή με το Vertigo του Pancrace Royer, η οκνηρία με το Chaconne (Partita No.2 BWV 1004) του Brahms, η απληστία με το Fandango του Domenico Scarlatti, η λαιμαργία με τη Folia του Arcangelo Corelli και η λαγνεία με τη Fantasia σε Ρε ελάσσονα (KV 397) του W. A. Mozart. Η επιλογή των κομματιών σε τσέμπαλο έγινε διότι ο ήχος του συγκεκριμένου οργάνου θυμίζει παλαιά ηλεκτρονικά παιχνίδια.

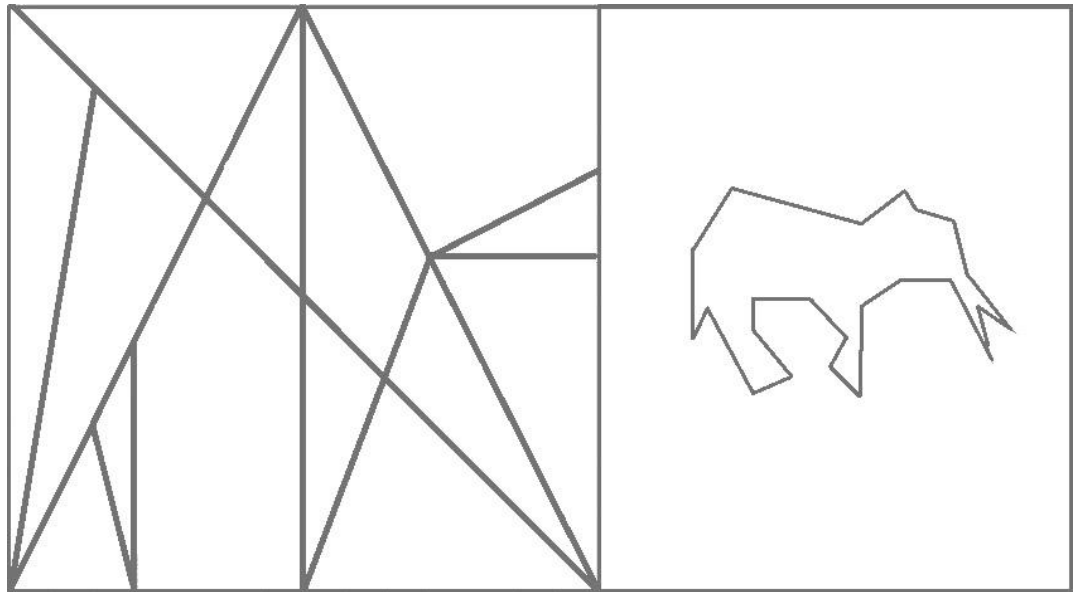
Η επιλογή της χρήσης του tangram ως παιχνιδιού για τη δημιουργία του αμαρτήματος έγινε λόγω της γεωμετρικής του δομής, στοιχείο που εμπεριέχεται σε ολόκληρη την εικαστική μου μέχρι σήμερα αναζήτηση. Πέραν αυτού, το παιχνίδι λειτουργεί σαν διαμεσολαβητής του θεατή με το αμάρτημά του. Καλώντας τον θεατή να επιλέξει, θέλω να τον βάλω στη θέση να σκεφτεί ποιο από τα προτεινόμενα αμαρτήματα τον αντιπροσωπεύει περισσότερο και μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού να το συν-δημιουργήσει ως εικαστικό έργο πια, μαζί μου (ο θεατής ως δημιουργός της επιφάνειας προβολής του αμαρτήματος και εγώ ως δημιουργός της ίδιας της προβολής), ξορκίζοντάς το.

Με τη διάδραση αυτή προωθείται η κατάρρευση της διάκρισης μεταξύ εκτελεστή και θεατή, μεταξύ επαγγελματία και ερασιτέχνη, μεταξύ παραγωγής και κατανάλωσης ή υποδοχής του κοινού. Αυτό που με ενδιαφέρει περισσότερο είναι η συμμετοχή του θεατή στη διαμόρφωση και παραγωγή του έργου αλλά και η λειτουργία του ως αναπόσπαστο μέρος της δομής του. Η παρουσία του θεατή γίνεται γενεσιουργό μέρος του έργου, καθώς θεωρείται απαραίτητη η προσωπική του εμπειρία και για την ύπαρξη αλλά και για την αναγνώριση του έργου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο δημόσιος χώρος είναι ένα πεδίο ανοικτό και προσβάσιμο, μια σύγχρονη αρένα κοινωνικής αλληλεπίδρασης, ένα θέατρο συμπεριφορών, εκφράσεων, κινήσεων, επιθυμιών. Και οι τελευταίες είναι αυτές που φέρνουν στο προσκήνιο του δημόσιου χώρου-λόγου την σχέση του με τα θανάσιμα αμαρτήματα. Επιθυμίες που όταν περάσουν από το φανταστικό στο λεκτικό, όταν δηλαδή από την άυλη γύμνια της ονειροπόλησης ενδυθούν τις λέξεις, όχι μόνο δεν αποτελούν αμάρτημα αλλά εισάγουν τον άνθρωπο στο βίωμα του πολιτισμού. Γιατί είναι πολιτισμός η έκφραση και όχι η εκτόνωση με βίαιες ή ακραίες πράξεις, αυτού που μπορεί να κρύβεται μέσα μας σε ένα ασυνείδητο επίπεδο. Τα πιο σκοτεινά δηλαδή και μύχια πάθη, επιθυμίες, αμαρτήματα. Πόσο λυτρωτικό είναι στα αλήθεια αυτό για τον καθένα μας. Με αυτή την έννοια λοιπόν, ο χρόνος που περνούμε στο δημόσιο χώρο είναι ο χρόνος της ενηλικίωσης μας. Ο χώρος όπου μέσα από το “παιχνίδι” έχουμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε και να μεταβάλουμε τα όριά μας. Ας τον κάνουμε λοιπόν όσο το δυνατό πιο γοητευτικό μπορούμε, κρατώντας την κινητήρια δύναμη και την σαγήνη των επτά θανάσιμων αμαρτημάτων.

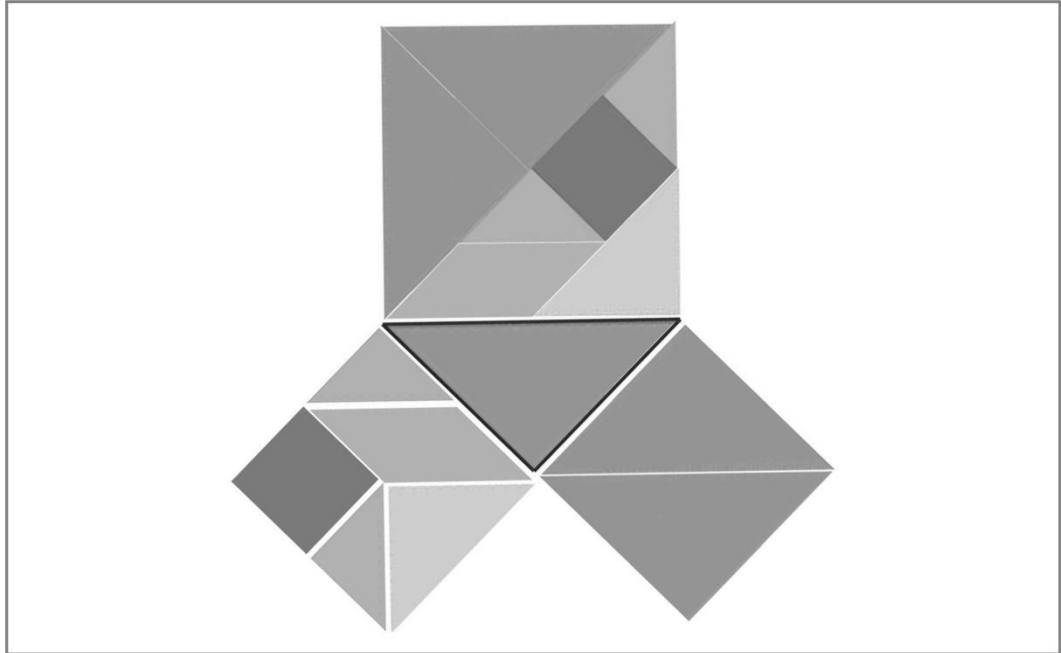
EIKONEΣ



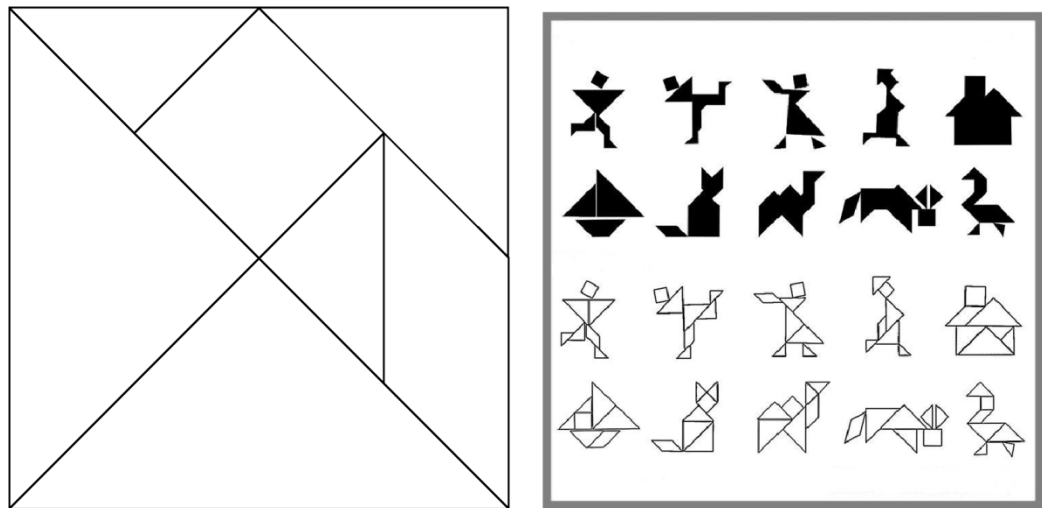
Εικ.1 Σχεδιαστική αναπαράσταση του «Οστομάχιον και η φιγούρα του ελέφαντα.



Εικ. 2 Το παζλ "Sei Shonagon's Wisdom Plates", 1742.



Εικ.3 Απόδειξη του πυθαγόρειου θεωρήματος με τα κομμάτια του tangram.



Εικ.4 Το tangram και μερικά παραδείγματα γρίφων με τις λύσεις τους.



Εικ.5 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, c.1500, λάδι σε ξύλο



Εικ.6 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Οργή



Εικ.7 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Ζηλοφθονία



Εικ.8 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Απληστία



Εικ.9 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Λαιμαργία



Εικ.10 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Οκνηρία



Εικ.11 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Λαγνεία



Εικ.12 Hieronymus Bosch, *The Seven Deadly Sins and the Four Last Things*, λεπτομέρεια: η Αλαζονεία



Εικ.13 Hieronymus Bosch, *The Haywain Triptych*, c.1516, λάδι σε ξύλο, λεπτομέρεια από το κεντρικό πάνελ



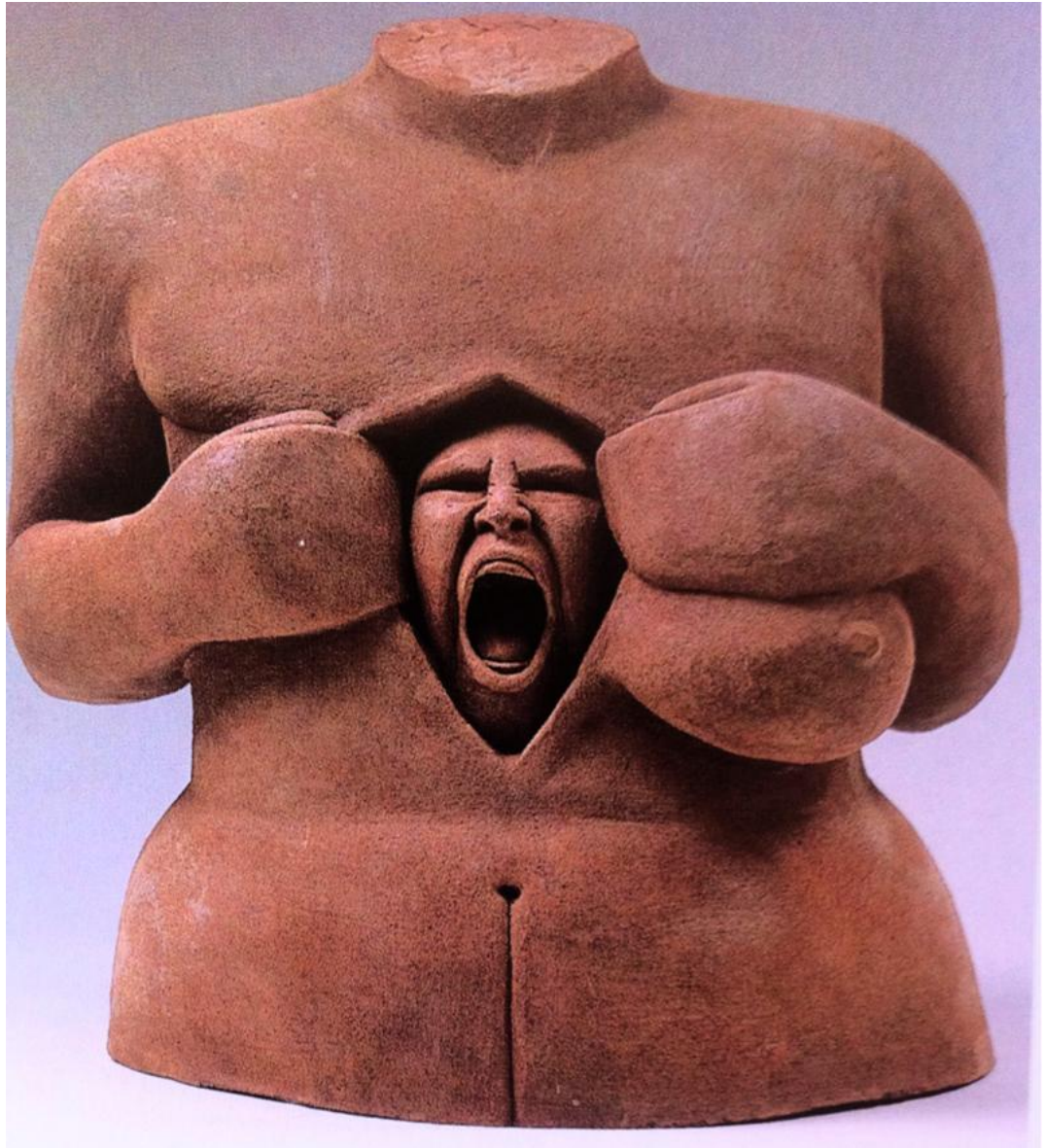
Εικ.14 Pieter Bruegel The Elder, *The Seven Deadly Sins* c.1558, χαρακτηριστικά



Εικ.15 Vito Acconci, *Seedbed*, 1971, performance



Εικ.16 Paul MacCarthy, *Hot Dog*, 1974, performance



Εικ.17 Nancie Fried, *Exposed Anger*, 1988, πηλός

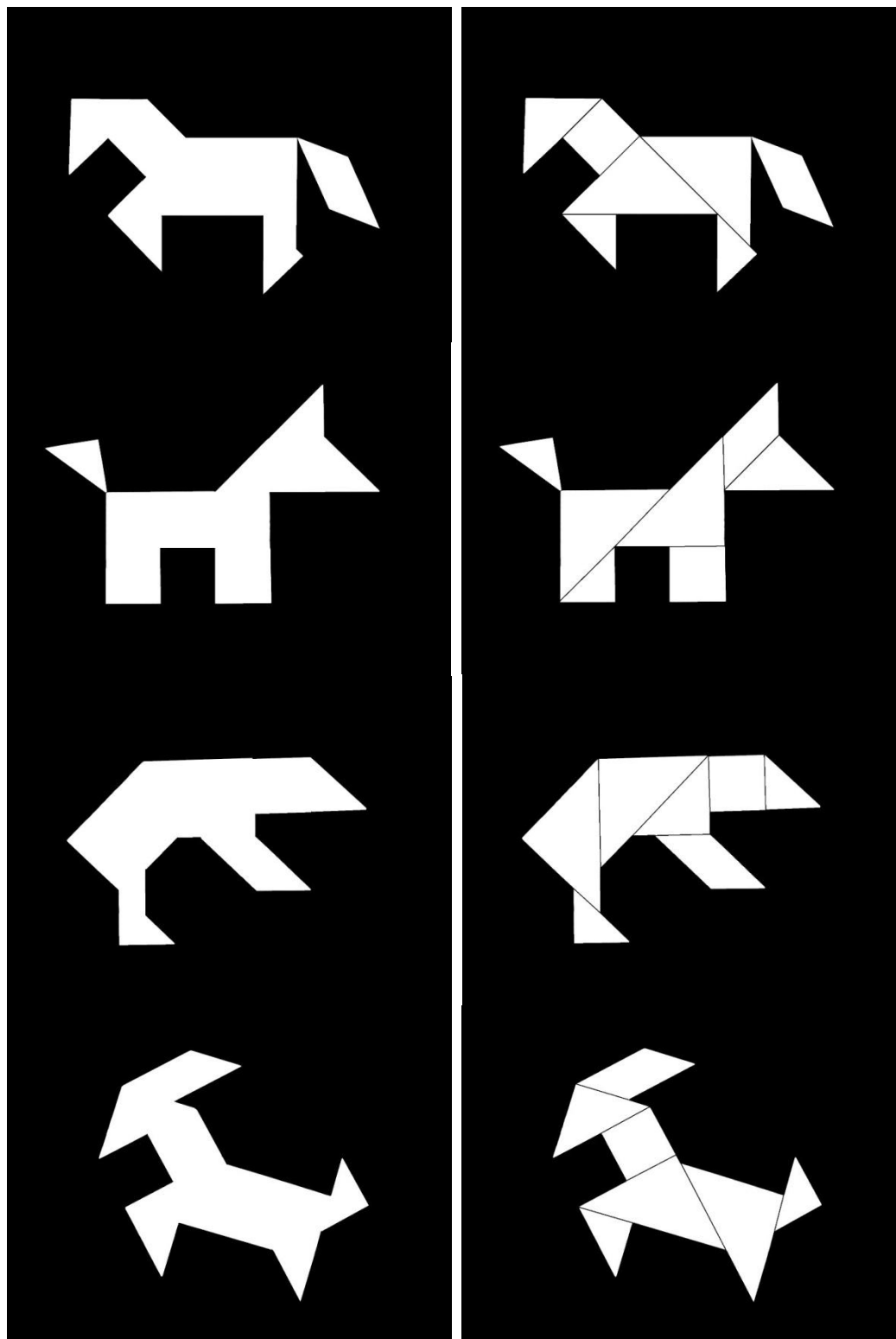


Εικ.18 Marc Dion, *Flotsam & Jetsam (The End of the Game)*, 1994, εγκατάσταση

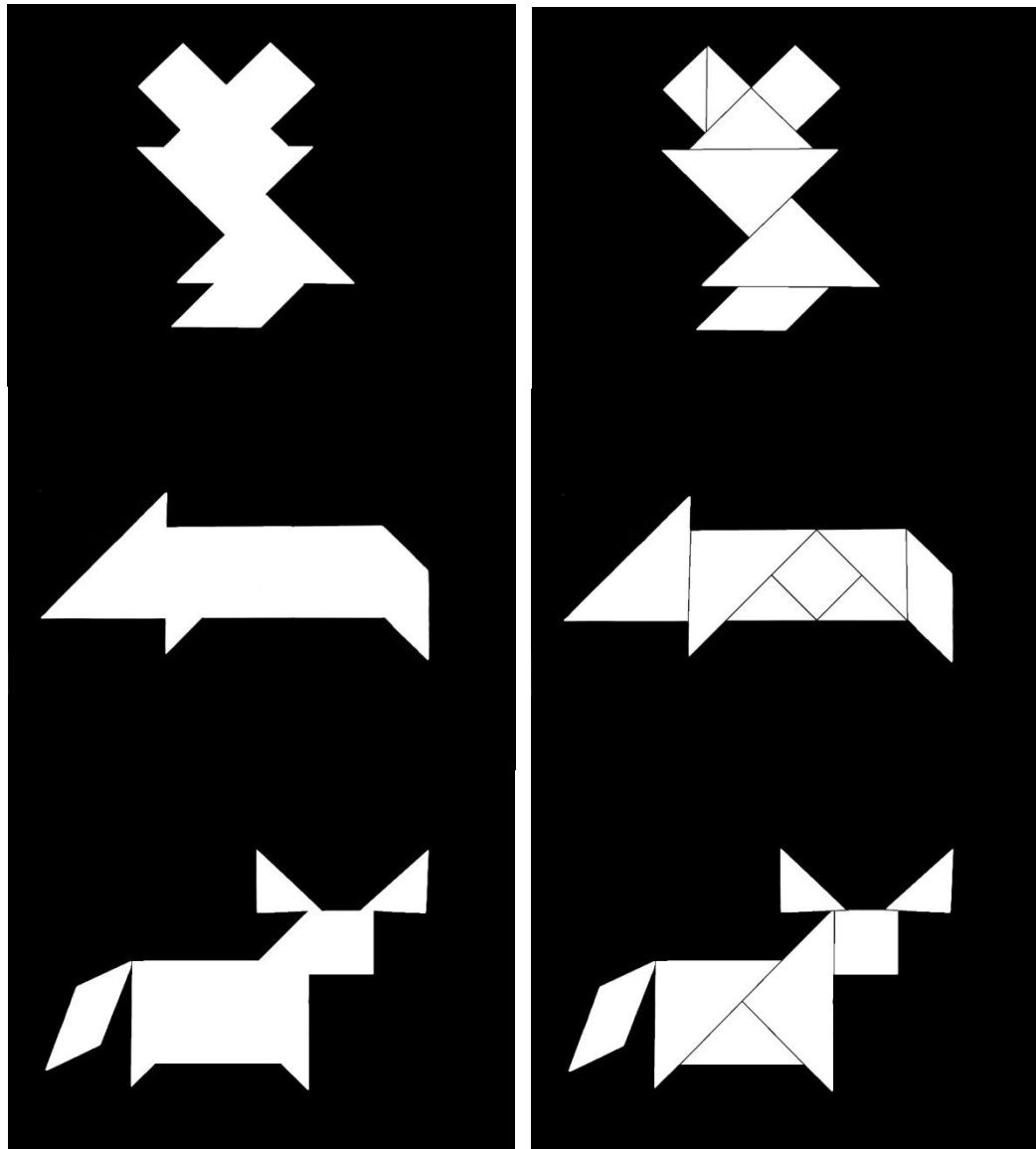


Εικ.19 Jake & Dinos Charman, *Hell*, 1998-2000, εγκατάσταση

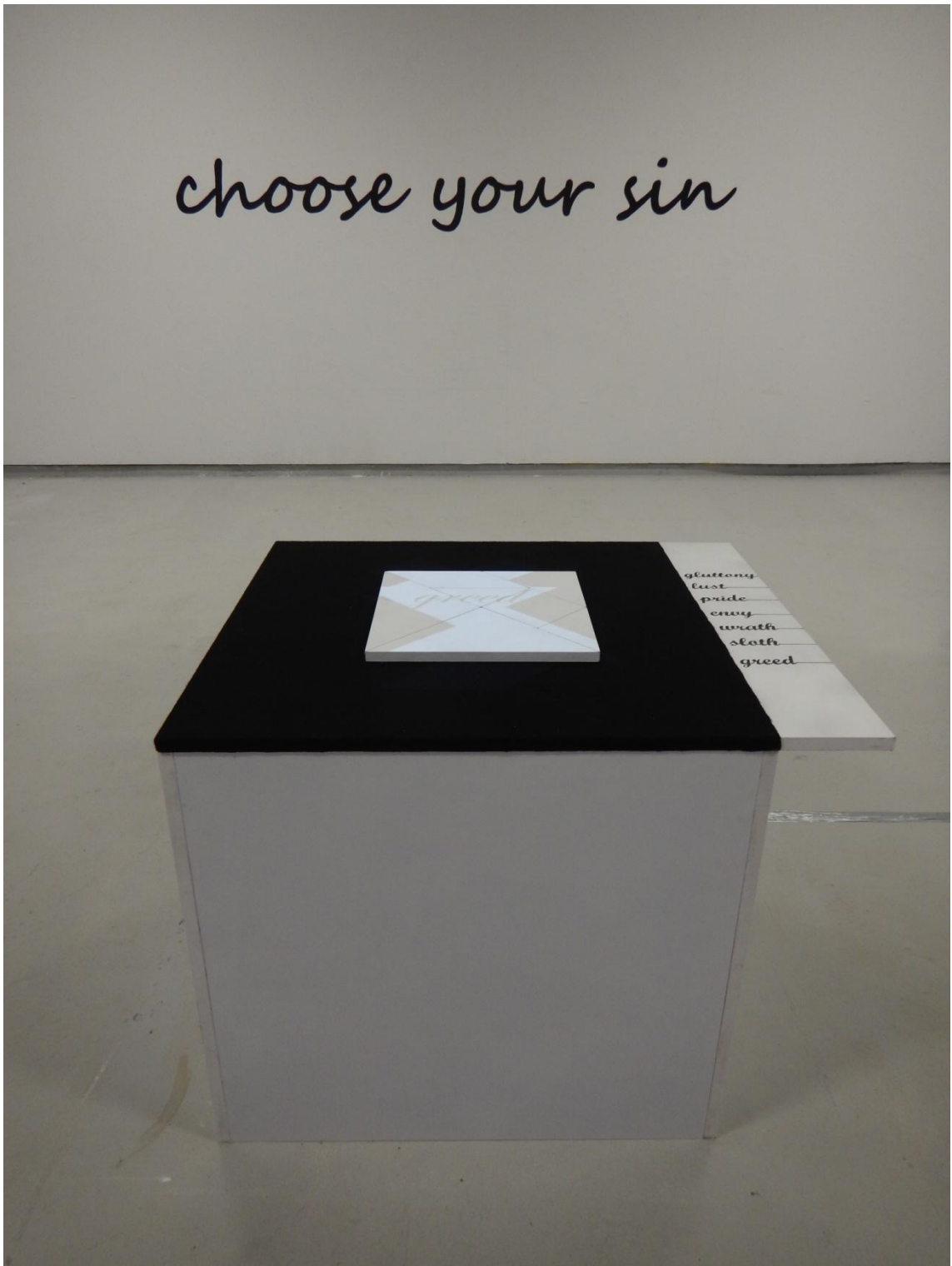
ΕΙΚΟΝΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



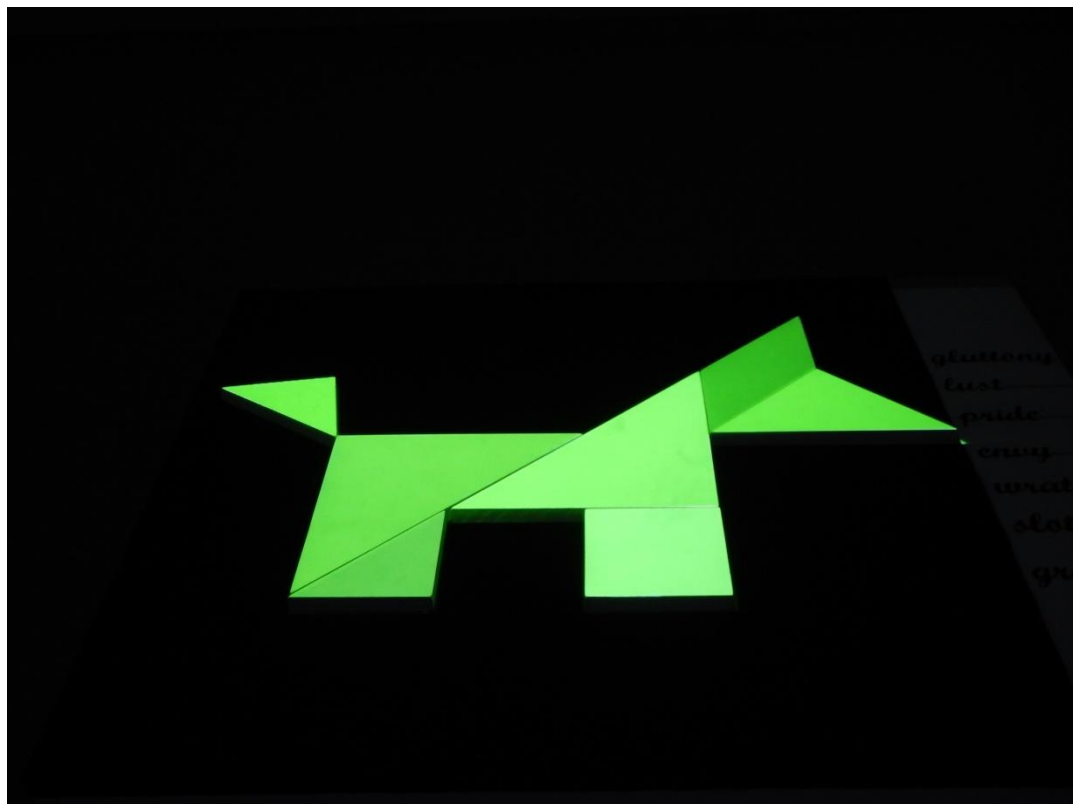
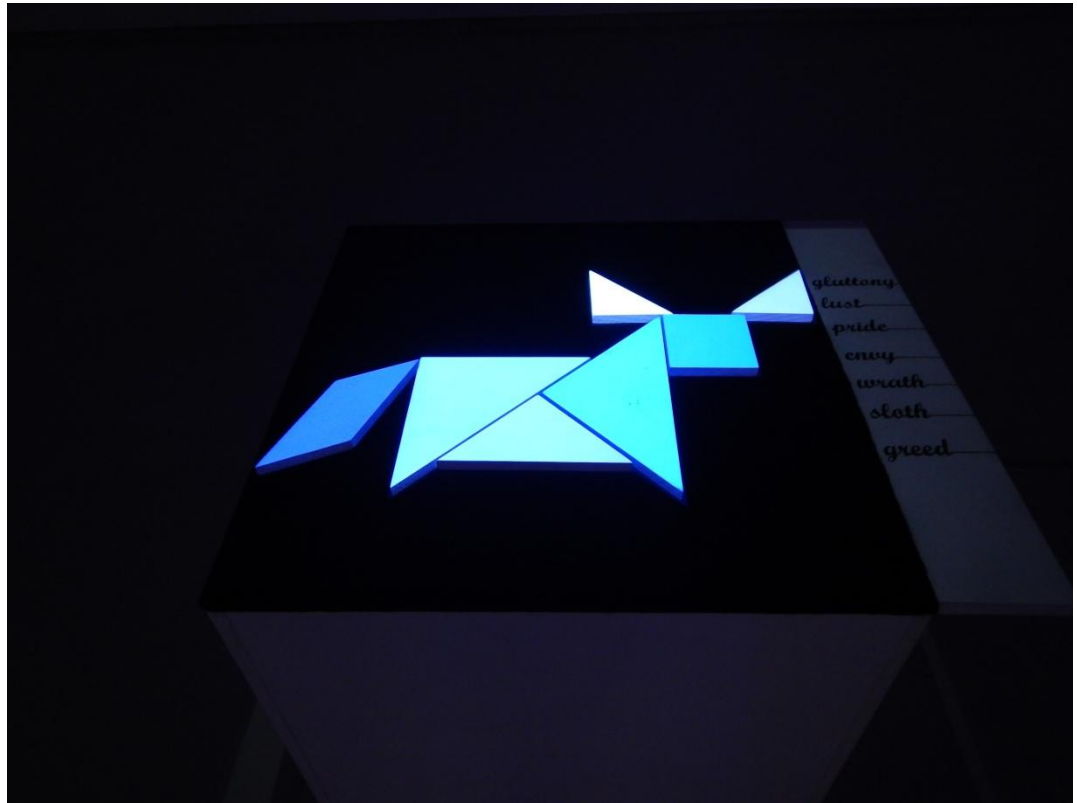
Εικ.20 Τα tangram και οι λύσεις τους (άλογο-αλαζονεία, σκύλος-ζηλοφθονία, αρκούδα-οργή, κατσίκια-οκνηρία)



Εικ.21 Τα tangram και οι λύσεις τους (βάτραχος-απλησία, γουρούνι-λαιμαργία, αγελάδα-λαγνεία)



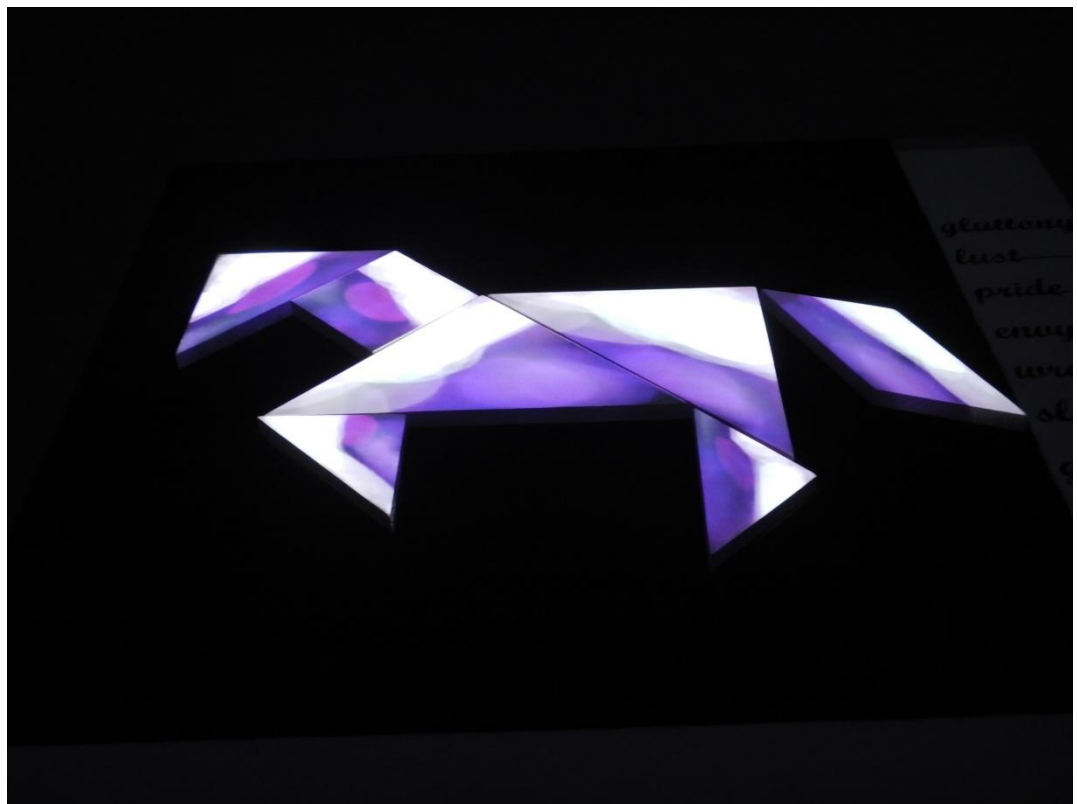
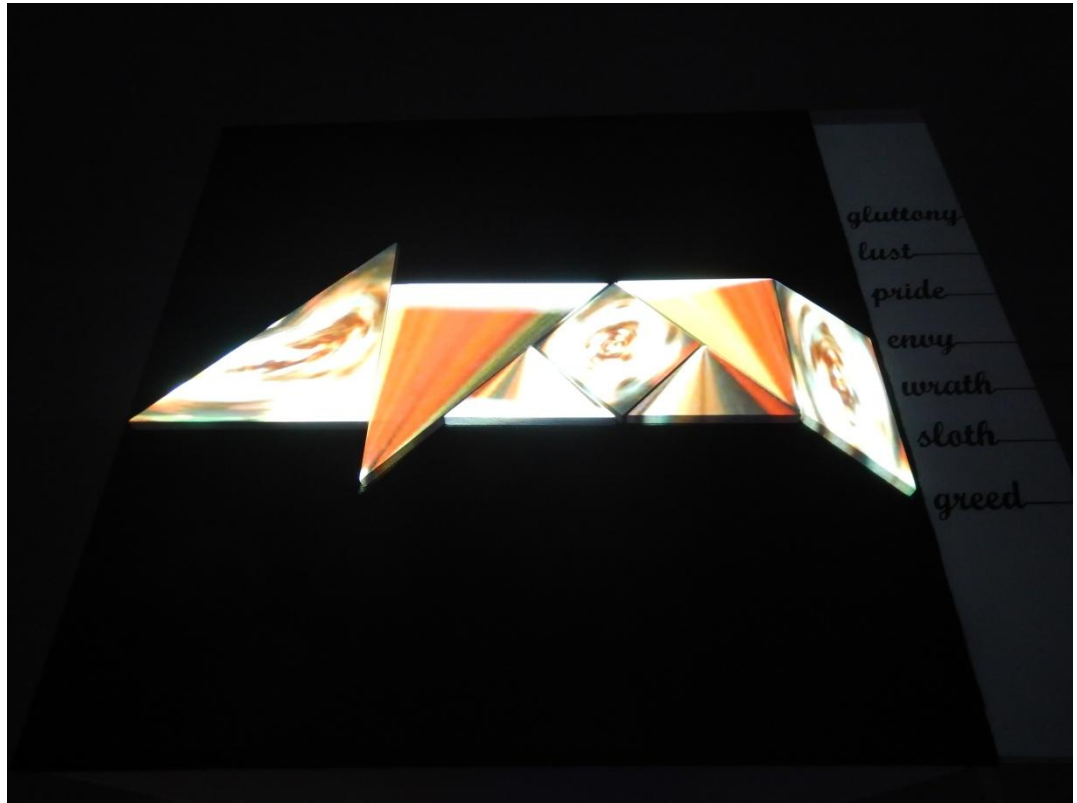
Εικ.22 Η εγκατάσταση



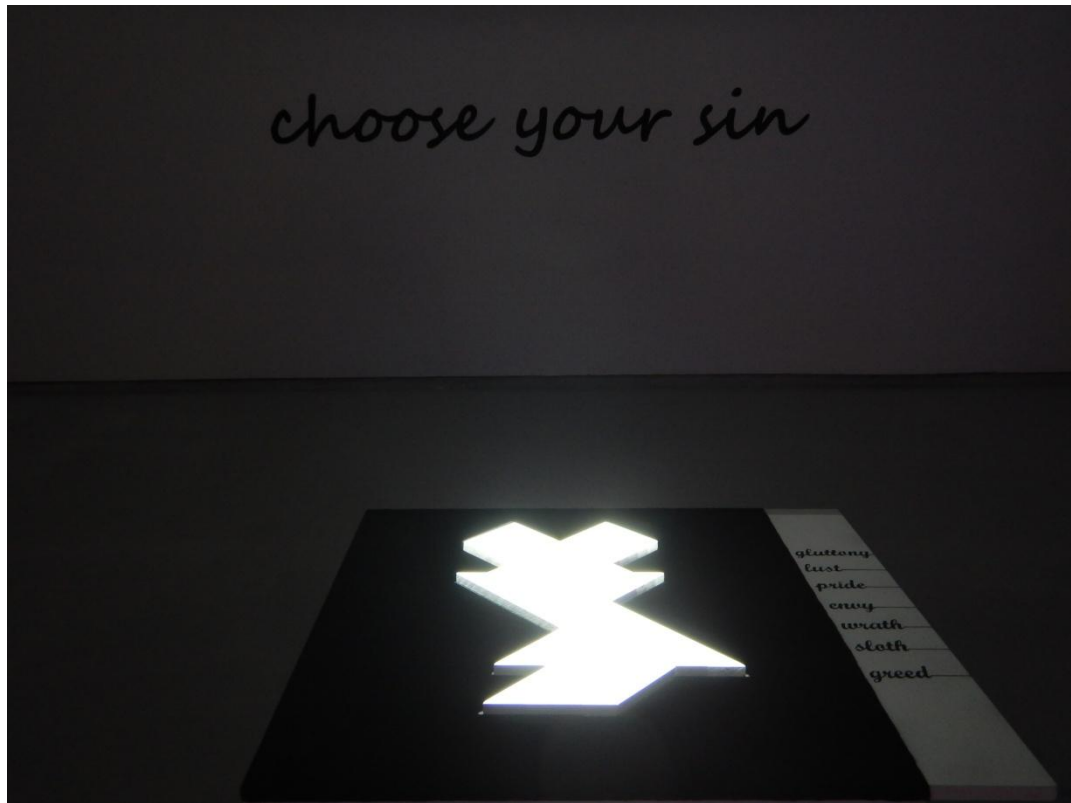
Εικ.23 Στιγμιότυπα από τα βίντεο της λαγνείας και τη ζηλοφθονίας



Εικ.24 Στιγμιότυπο από το βίντεο της οργής



Εικ.25 Στιγμιότυπα από τα βίντεο της λαιμαργίας και τη αλαζονείας



Εικ.26 Στιγμιότυπα από τα βίντεο της απληστίας και τη σκηηρίας

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Dyson, Michael Eric, *Αλαζονεία*, Νεφέλη, Αθήνα 2007, σελ.126

Epstein, Joseph, *Φθόνος*, Νεφέλη, Αθήνα 2005, σελ.97

Evelyn-White, Hugh G, *Ausonius Volume I: Books 1-17*, Loeb Classical Library, Heinemann, London 1919, σελ. 374-375

Fitzgerald, R. & Harmless, W., *The Sapphire Light of the Mind: The Skemmata of Evagrius Ponticus*. Theological Studies, 2001, 6: 498–529

Jiannong, Shi, *International Handbook of Intelligence*, Cambridge University Press, Cambridge 2004 σελ. 330–331

Liu, Dui, *Some Historical Materials of Mathematics in the Notes of Ming and Qing Dynasties*, Historical Materials of Science and Technology, τχ. 10 (1989) Taylor&Francis, σελ. 49-56

Λυπουρλής, Δημήτριος, *Αρχαίοι συγγραφείς 85: Ηθικά Νικομάχεια*, Ζήτρος, Θεσσαλονίκη 2006, σελ. 352

Martzloff, Jean-Claude, *A History of Chinese Mathematics*, Springer-Verlag, Berlin 1997, σελ. 275

Prose, Francine, *Λαιμαργία*, Νεφέλη, Αθήνα 2006, σελ.83

Slocum, Jerry, *The Tangram book*, Sterling, N.Y. 2001, σελ.23

Τάνγκραμ, <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%AC%CE%BD%CE%B3%CE%BA%CF%81%CE%B1%CE%BC> (τελευταία επίσκεψη 12 Αυγούστου 2018)

Thurman, Robert, *Οργή*, Νεφέλη, Αθήνα 2006, σελ.120

Tickle, Phyllis, *Απληστία*, Νεφέλη, Αθήνα 2005, σελ.37

Wagner, Donald B., *A Proof of the Pythagorean Theorem by Liu Hui*, Historia Mathematica τχ.12 (1985) Elsevier, σελ.71-73