

13° ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL

VIDEO ART | ANIMATION | INSTALLATIONS | PERFORMANCES | WEB ART | DIGITAL IMAGE | WORKSHOPS | TALKS

POSTFUTURE



*/

ATHENS
DIGITAL
ARTS
FESTIVAL

POSFUTURE

13° ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL

VIDEO ART | ANIMATION | INSTALLATIONS | PERFORMANCES | WEB ART | DIGITAL IMAGE | WORKSHOPS | TALKS

Athens Digital Arts Festival Team 2017

Ilias Chatzichristodoulou – Ηλίας Χατζηχριστοδούλου | **Director & Corporate Management**
Spyros Manolatos – Σπύρος Μανωλάτος | **Production Coordinator**
Nikki Georgiou – Νίκη Γεωργίου | **Programme Coordinator**
Elli-Anna Peristeraki – Έλλη-Άννα Περιστεράκη | **Festival Curator**
Michaela Kollia – Μιχαέλα Κόλλια | **Communication Manager**
Eirini Olympiou – Ειρήνη Ολυμπίου | **Video art Curator**
Kostas Petrou – Κώστας Πέτρου | **Animation Curator**
Christiana Kazakou – Χριστιάνα Καζάκου | **Workshops & Talks Curator**
Nikos Chatzichristodoulou – Νίκος Χατζηχριστοδούλου | **ADAF Kids Coordinator**
Marc Delalonde – Μάρκ Ντελαλόντε | **International Relations**
Karine Cochetel – Καρίν Κοσετέλ | **Hospitality Manager**
Katerina Vardakastani – Κατερίνα Βαρδακαστάνη | **Communication Assistant**
Clelia Thermou – Κλέλια Θερμού | **Exhibition Architect**
Donatela Nika – Ντονατέλα Νίκα | **Administrator**
Vasileia Athanasiadou – Βασιλεία Αθανασιάδου | **Volunteers Manager**
Konstantina Katsikari – Κωνσταντίνα Κατσικάρη | **Website Content Editor**
Eleonore Fabert – Ελεονόρ Φαμπέρτ | **Website Content Editor**
Thanos Eleftherakos – Θάνος Ελευθεράκος | **Web Developer & Designer**
Panagiotis Tsitsimpis - Παναγώτης Τσιτσίμπης | **Translator**
Vasia Kordilla – Βάσια Κορδίλλα | **Translator**
Martha Tzebelikou – Μάρθα Τζεμπελίκου | **Translator**
Stefanos Kosmidis – Στέφανος Κοσμίδης | **Film Director**
Nikos Athanasopoulos – Νίκος Αθανασόπουλος | **Product Designer**
Themis Athanasopoulos – Θέμης Αθανασόπουλος | **ADAF Kids Designer**
Konstantinos Chatzichristodoulou – Κωνσταντίνος Χατζηχριστοδούλου | **Construction Manager**
Michalis Antonopoulos – Μιχάλης Αντωνόπουλος | **Technical Design**
Makis Faros – Μάκης Φάρος | **Audiovisual Design**
Spyros Kasimis – Σπύρος Κασίμης | **Sound Design**
Dimitris Kaipalexis – Δημήτρης Καιπαλέξης | **Network Architecture**

Σχεδιασμός Καταλόγου – Catalogue Design | **athanco design office**

2017 © Copyright Athens Digital Arts Festival

Content

MULTITRAB PRODUCTIONS —	6
ABOUT —	7
PREFACE —	8
#POSTFUTURE —	10
TRIBUTE —	12
INSTALLATIONS —	17
WEB ART —	73
VIDEO ART —	87
ANIMATION —	233
DIGITAL IMAGE —	345
AV PERFORMANCES —	365
WORKSHOPS —	385
TALKS —	405
FESTIVALS OF THE WORLD —	424
SPECIAL SCREENINGS —	480
SPECIAL EVENTS —	495
OUTDOOR EVENTS —	502
ADAF KIDS —	513
PROGRAMME ПРОГРАММА —	547
SUPPORTERS ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΕΣ —	559
MEDIA SPONSORS ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ —	560
FESTIVAL INFO —	561

MULTITRAB PRODUCTIONS

Multitrab Productions is a civil non-profit company based in Athens and aims to promote the work of Greek and international artists as well as to organize and implement events and activities related to digital arts and digital culture.

Promoting digital arts nationally and internationally, it contributes to the support of emerging artists and the creation of collaborative networks with renowned artists. Athens Digital Arts Festival is its main field of action, which is framed with a series of parallel actions accomplished every year.

The company realizes the production, organization, promotion and evaluation of diverse activities and events, while annually organizing Athens Digital Arts Festival with the aim to reinforce audience's relationship and familiarization with new media and digital culture.

Multitrab Productions is a certified company for the organization of events, seminars, talks, conferences, workshops & festivals.



multitrab
productions

MULTITRAB PRODUCTIONS

Η Multitrab Productions είναι αστική μη κερδοσκοπική εταιρεία με έδρα την Αθήνα. Η εταιρεία έχει ως στόχο την προώθηση του έργου Ελλήνων και διεθνών καλλιτεχνών, καθώς και τη διοργάνωση δράσεων σχετικά με τις ψηφιακές τέχνες και τον σύγχρονο πολιτισμό.

Η προώθηση των ψηφιακών τεχνών τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο συνεισφέρει στην υποστήριξη νέων καλλιτεχνών και στη δημιουργία δικτύων συνεργασίας. Το Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας, Athens Digital Arts Festival, είναι το κύριο πεδίο δράσης της, το οποίο πλαισιώνεται από μια σειρά παράλληλων δράσεων καθ' όλη τη διάρκεια του έτους με σκοπό να ενισχύσει την επαφή και την εξοικείωση του κοινού με τα νέα μέσα και την ψηφιακή κουλτούρα.

Η Multitrab Productions είναι μια πιστοποιημένη εταιρεία για την παραγωγή, οργάνωση, προώθηση και αξιολόγηση σεμιναρίων, ομιλιών, συνεδρίων, εργαστηρίων και φεστιβάλ.



ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL

ABOUT

Athens Digital Arts Festival (ADAF) is an International Festival which celebrates digital culture through an annual gathering bringing together a global community of artists and audiences. Athens Digital Arts Festival aims to encourage, stimulate and promote all aspects of digital creativity by hosting local as well as international artists and communities.

Through its multidisciplinary program Athens Digital Arts Festival offers a wide range of Exhibitions, Screenings, Live Performances, Workshops and International Tributes showcasing artworks that display distinctive characteristics of the digital medium and reflect on its language and aesthetics.

Athens Video Art Festival was founded in 2005 by Ilias Chatzichristodoulou, with the intention to offer a platform to video art, installations and live performances. Within the following 10 years, the Festival gradually evolved and included more art forms, such as web art, interactive installations, animation, digital image, performances, applications and workshops, exploring creative aspects of technology and digital culture. In 2012, the Festival introduced the subtitle "International Festival of Digital Arts & New Media" in order to communicate the wide spectrum of its activities and events. As of January 2015, the Festival changed its name into Athens Digital Arts Festival.

ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL

ABOUT

Το Athens Digital Arts Festival (ADAF) είναι ένα Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών και αποτελεί μια γιορτή του ψηφιακού πολιτισμού, μια ετήσια συνάντηση που φέρνει σε επαφή μια παγκόσμια κοινότητα καλλιτεχνών και κοινού. Στόχος του Athens Digital Arts Festival είναι να ενθαρρύνει, να ενεργοποιήσει και να πρωθήσει όλες τις όψεις της ψηφιακής δημιουργίας φιλοξενώντας καλλιτέχνες και κοινότητες της Ελλάδας και του εξωτερικού.

Με το πολυεπίπεδο πρόγραμμά του το Athens Digital Arts Festival παρουσιάζει μια ευρεία γκάμα Εκθέσεων, Προβολών, Live Performances, Workshops και Διεθνών Αφιερωμάτων που παρουσιάζουν έργα τέχνης τα οποία φέρουν τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού μέσου και στοχάζονται πάνω στη γλώσσα και την αισθητική του.

Το Athens Video Art Festival ιδρύθηκε το 2005 από τον Ηλία Χατζηχριστοδούλου, με την πρόθεση να προσφέρει μια πλατφόρμα για video art, installations και live performances. Μέσα στη δεκαετή της πορεία, η διοργάνωση σταδιακά έξελίχθηκε ενσωματώνοντας περισσότερες μορφές έκφρασης, όπως web art, interactive installations, animation, digital image, performances, applications και workshops, παρουσιάζοντας δημιουργικές πτυχές του σύγχρονου ψηφιακού πολιτισμού. Το 2012 προστέθηκε ο υπότιτλος «Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών και Νέων Μέσων» με στόχο να επικοινωνήσει το ευρύ φάσμα των δράσεών της. Τον Ιανουάριο 2015, το φεστιβάλ μετονομάστηκε σε Athens Digital Arts Festival.

PREFACE

Athens Digital Arts Festival counts 13 years of evolution.

In May 2017, despite the harsh conditions in Greece, the organisation continues to offer to the citizens and visitors the opportunity to experience a unique journey in the world of contemporary culture. Having received more than 1.830 art submissions and having #PostFuture as its focal point, the festival explores the new digital era, where the physical merges with the virtual and how this reality will be formed given to the ever elusive transition of digital culture and the necessity of excess the technological limits.

The festival «stood on its feet» and managed to give life to emblematic buildings in the Historical Center of the city in an effort to contribute to the revival of integral parts of Athens. So, choosing a venue with a very interesting architectural perspective at 23, Mitropoleos Street, ADAF managed to revive it and to create a futuristic reality in the center of Athens, marking an unforgettable festival with more than 250 participant artists. For another year, our philosophy has been the creative cooperation and communication with both local and international emerging and renowned artists. We support the artists throughout their works' installation by offering them the most innovative and technologically advanced equipment available, as also by creating a dynamic network where artists can forge diverse collaborations.

After having received the first compliments from both artists and audiences, I am very proud because we have managed to convince the strictest critics - ourselves. We are happy to have offered an absolutely impressive programme to the public that included exhibitions with interactive digital art installations, web art works, video art and animation screenings and audiovisual performances. We are also happy to have hosted big international festivals as well as innovative workshops and lectures for both children and adults.

I dedicate the 13th Athens Digital Arts Festival to the artists that have honoured the festival with their works and the people who have worked hard and passionately so that we can bring such a complete event in Greece to appraise contemporary digital culture and new technologies, thus impressing the most demanding viewer.

Being a point of reference on the international map of contemporary culture is not an easy task. Making Athens Digital Arts Festival is exciting.

Ilias Chatzichristodoulou

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

To Athens Digital Arts Festival μετράει 13 χρόνια πορείας.

Τον Μάιο του 2017 η διοργάνωση συνεχίζει παρά τις αντίξοες συνθήκες στην Ελλάδα να προσφέρει τόσο στους κατοίκους, όσο και στους επισκέπτες της χώρας μας τη δυνατότητα να ζήσουν ένα μοναδικό ταξίδι στον κόσμο του σύγχρονου πολιτισμού. Λαμβάνοντας περισσότερες από 1.830 καλλιτεχνικές προτάσεις και με κεντρικό θέμα #PostFuture, το Φεστιβάλ εξερευνά τη νέα ψηφιακή εποχή, όπου το φυσικό ενώνεται με το εικονικό και το πως αυτή θα σχηματιστεί λαμβάνοντας υπόψη τη συνεχή μετάβαση της ψηφιακής κουλτούρας αλλά και την ανάγκη για υπέρβαση των τεχνολογικών ορίων.

Η διοργάνωση πατώντας γερά στα πόδια της κατάφερε και έδωσε ζωή σε εμβληματικά κτήρια στο Ιστορικό κέντρο της πόλης, στο πλαίσιο της γενικότερης συνεισφοράς του Φεστιβάλ στην αναζωγόνηση ζωτικών περιοχών της Αθήνας. Ήτοι, επιλέγοντας για κεντρικό χώρο διεξαγωγής του ένα ακίνητο ιδιαίτερα ενδιαφέρουσας αρχιτεκτονικής, στην οδό Μητροπόλεως 23, το ADAF κατάφερε να το αναβιώσει και να δημιουργήσει μια φουτουριστική πραγματικότητα στο κέντρο της Αθήνας, χαρίζοντας μια αξιομνημόνευτη διοργάνωση παρουσιάζοντας περισσότερους από 250 καλλιτέχνες.

Για μια ακόμη χρονιά η φιλοσοφία μας είναι η δημιουργική συνεργασία και επικοινωνία με τους εγχώριους αλλά και διεθνείς αναγνωρισμένους και νέους καλλιτέχνες. Στηρίζουμε τους καλλιτέχνες σε όλη τη διάρκεια παραγωγής των έργων τους προσφέροντας και χρησιμοποιώντας ό,τι πιο καινοτόμο και πρωτοποριακό υπάρχει σε τεχνολογικό εξοπλισμό, καθώς και μέσω της δημιουργίας δυναμικών δικτύων όπου οι καλλιτέχνες μπορούν να δημιουργήσουν ποικίλες συνεργασίες.

Αφού δεχτήκαμε πρώτα τα συγχαρητήρια από καλλιτέχνες και κοινό, είμαι υπερήφανος γιατί καταφέραμε να πείσουμε τον πιο αυστηρό κριτή της διοργάνωσης που είναι οι ίδιοι οι εαυτοί μας. Μας είδαμε χαρούμενους που προσφέραμε στο κοινό ένα απόλυτα εντυπωσιακό πρόγραμμα που συμπεριέλαβε εκθέσεις ψηφιακής τέχνης με διαδραστικές εγκαταστάσεις, έργα web art, προβολές video art και animation, οπτικοακουστικές περφόρμανς, αλλά και μεγάλα διεθνή φεστιβάλ που φιλοξενήσαμε καθώς και καινοτόμα εργαστήρια και ομιλίες τόσο για ενήλικες όσο και για παιδιά.

Αφιερώνω το 13ο Athens Digital Arts Festival σε όσους καλλιτέχνες τίμησαν με την παρουσία των έργων τους το Φεστιβάλ και σε όσους ανθρώπους δούλεψαν σκληρά και με πάθος για να μπορούμε να έχουμε στην Ελλάδα ένα ολοκληρωμένο γεγονός που τιμά τον σύγχρονο ψηφιακό πολιτισμό και τις νέες τεχνολογίες κερδίζοντας και τον πιο αιπατητικό θεατή.

Το να είσαι σημείο αναφοράς στο διεθνή χάρτη του σύγχρονου πολιτισμού δεν είναι εύκολο. Το να κάνεις το Athens Digital Arts Festival είναι συναρπαστικό.

Ηλίας Χατζηχριστοδούλου

FESTIVAL 2017 / #POSTFUTURE

"The future as seen from the past and the past as seen from the future" Can you imagine the Future?

The elusive transition of digital culture is shaping a future 'beyond digital', where the physical and the digital are merging. In the late 90's Negroponte stated that "the digital revolution is over". Almost two decades later and having accepted that the digital culture has been stabilized into our everydayness, we are moving forward to a most abstract creation. The necessity of innovation and excess of limits has been a primary goal imposed by the ever evolving technological fetish.

This futuristic lifestyle is reflected from the coherence of the 'real - virtual' boundaries. The humanization of technology along with the social and economic crisis lead to a replica of the physical world where everything is countable in digits, therefore simplified and transparent. Yet is post digital the real progress?

Exploring this blurry future, we invite artists to 'transcend' digital culture and exchange opinions under the theme #PostFuture.

#PostDigital

Digital, synonym of progress for quite a while, is now common and accepted. Post digital is the new exciting phase, the entrance to an era where digital has fully integrated into society, art and media. Augmented reality maps the digital into the real world and people are born digitally native. What will then configure the future of art and how will artists state on that?

#PostEconomies

This fading capitalism along with the digital culture and activism, are shaping a world where digital currencies and their integral structures question and exceed the former 'atom-based' economic model.

#PostHumanities

Hybrids, cyborgs and artificial intelligence shake and redefine notions such as life, morality, ethics, beauty, relations. Ideologies are embodied in codes and the evolution of the human species is a convergence of the 'real' and 'digital' self.

#PostNature

Mapping humans' impact on nature over the past decades, we ended up creating a hybrid urban-rural landscape. The coexistence of nature and biotechnology is necessary for a sustainable ecosystem. Will these two get along or will we reach a limit where nature will be a nostalgic remembrance?

Nikki Georgiou

FESTIVAL 2017 / #POSTFUTURE

«Το μέλλον όπως φαίνεται από το παρελθόν και το παρελθόν όπως φαίνεται από το μέλλον»
Μπορείς να φανταστείς το μέλλον;

Αυτή η απροσδιόριστη μετάβαση της ψηφιακής κουλτούρας διαμορφώνει ένα μέλλον «πέραν του ψηφιακού», όπου φυσική και ψηφιακή υπόσταση συγχωνεύονται. Στα τέλη της δεκαετίας του '90 ο Negroponte δήλωσε ότι «η ψηφιακή επανάσταση έχει τελειώσει». Σχεδόν δύο δεκαετίες αργότερα και έχοντας δεχθεί την παγίωση της ψηφιακής κουλτούρας στην καθημερινότητά μας, προχωράμε σε πιο αφηρημένες δημιουργίες.

Η αναγκαιότητα της καινοτομίας και η υπέρβαση των ορίων, υπήρξε πρωταρχικός στόχος επιβαλλόμενος από το συνεχώς εξελισσόμενο τεχνολογικό φετίχ.

Αυτός ο φουτουριστικός τρόπος ζωής αντικατοπτρίζεται από τη σύγκλιση των ορίων μεταξύ «αληθινού» και «εικονικού».

Ο εξανθρωπισμός της τεχνολογίας σε συνδυασμό με την κοινωνική και οικονομική κρίση συνετέλεσαν στη δημιουργία ενός ακριβούς αντιγράφου του φυσικού κόσμου σε ψηφιακή διάσταση. Εκεί, όλα μετρώνται σε ψηφία και είναι επομένως απλουστευμένα και διαφανή. Είναι όμως αυτό η «πραγματική» εξέλιξη;

Διερευνώντας αυτό το θολό μέλλον, καλούμε τους καλλιτέχνες να υπερβούν την ψηφιακή κουλτούρα και να ανταλλάξουν απόψεις υπό το θέμα #PostFuture.

#PostDigital

Το ψηφιακό, συνώνυμο της εξέλιξης για αρκετό διάστημα, είναι πλέον συνηθισμένο και παρωχημένο. Το «μετα-ψηφιακό» αποτελεί τη νέα συναρπαστική πραγματικότητα, την είσοδο σε μια εποχή όπου η ψηφιακή πραγματικότητα έχει ενσωματωθεί ολοκληρωτικά με την κοινωνία, την τέχνη και τα κοινωνικά δίκτυα. Η επαυξημένη πραγματικότητα σκιαγραφεί το ψηφιακό μέσα στον πραγματικό κόσμο. Οι άνθρωποι γεννιούνται έχοντας έμφυτη τη ψηφιακή κουλτούρα. Τι θα διαμορφώσει όμως το μέλλον της τέχνης και πώς οι καλλιτέχνες θα τοποθετηθούν πάνω σε αυτό;

#PostEconomies

Ο φθίνων καπιταλισμός σε συνδυασμό με την ψηφιακή κουλτούρα και τον ακτιβισμό, διαμορφώνουν έναν κόσμο στον οποίο τα ψηφι-

ακά νομίσματα και οι αλγόριθμοι παραγωγής τους αμφισβητούν και ξεπερνούν το προηγουμένως ατομοκεντρικό οικονομικό μοντέλο.

#PostHumanities

Υβρίδια, ανδροειδή, και τεχνητή νοημοσύνη κλονίζουν και επαναπροσδιορίζουν έννοιες όπως αυτή της ζωής, της ηθικής, της ομορφιάς και των σχέσεων. Ιδεολογίες αποτυπώνονται πλέον σε ψηφιακούς κώδικες και η εξέλιξη του ανθρώπινου είδους θα χαρακτηρίστει από τη σύγκλιση του «φυσικού» και «ψηφιακού» εαυτού.

#PostNature

Η καταγραφή των επιπτώσεων που έχει ο άνθρωπος στο φυσικό περιβάλλον τις τελευταίες δεκαετίες, οδήγησε στη δημιουργία ενός υβριδικού urban-rural περιβάλλοντος. Η συνύπαρξη φύσης και βιοτεχνολογίας, κρίνεται πλέον απαραίτητη ώστε να υπάρξει ένα βιώσιμο οικοσύστημα. Θα καταφέρουν ωστόσο αυτά τα δύο να συνυπάρξουν αρμονικά ή θα φτάσουμε σε μια εποχή όπου η φύση θα αποτελεί νοσταλγική ανάμνηση;

Νίκη Γεωργίου

TRIBUTE

Theo-Mass Lexileictous (CY) POSTDIGITALISM

It was over a decade ago when Nicholas Negroponte, academic and computer scientist (founder and Chairman Emeritus of MIT Media Lab), declared that "the digital revolution is over" and when Kim Cascone, an American composer of electronic music, ushered in the word post-digital in his book *The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music* in 2000. The 21st century welcomed so many other academics, artists and theorists who elaborated on the post-digitalism issue, one of the most recent being Mel Alexenberg, artist and educator, who published his book in 2011 "The Future of Art in a Postdigital Age" offering insight into new art forms emerging from a postdigital age to address what he calls "the humanization of digital technologies". In 2012, artist Theo-Mass Lexileictous publicly revealed, for the very first time, his preoccupation with #postdigitalism in an interview with Dazed Digital before writing his #postdigitalismmanifesto, launched at the P3Studio Gallery in Las Vegas. The exhibition #POSTDIGITALISM in May 2012 at Morfi Gallery, Limassol, Cyprus represented the artist's official declaration of #postdigitalism concept and vision.

For Theo-Mass Lexileictous, #postdigitalism primarily refers to the exploration of new avenues dealing with the extraction of the digital into the physical, the result of which aims to create hybrid artworks. Coined in 2012, #postdigitalism is a term necessarily preceded by a hash mark (#) in order to be identified as part of this decade's language formation and highlight the emergence of a hybrid language evident in our everyday communication, present in all types of media.

A creative exploration into art and language, the #postdigitalism notion according to Theo-Mass Lexileictous consists of:

#POSTDIGITAL ARTWORKS: #hybridartworks and
#postdigitalistobjects
#POSTDIGITAL LANGUAGE: #postdigitalistautomaticwriting and
#hybridlanguage

The #postdigitalism chapter in Theo-Mass Lexileictous' work is not just another episode, but an autonomous, in-depth and mature investigation into the issues surrounding contemporary art and culture. Paradoxical as it may seem, Theo-Mass Lexileictous' latest

research assumes that #postdigitalism is related to Surrealism, the 1940's post-war European artistic movement. Observing the way we use language in social media networks, #postdigitalistautomaticwriting was coined by Theo-Mass Lexileictous to refer to the surrealist automatic writing. The way in which people communicate today - the use of hashtags, random words, fragmented phrases and sentences - is what initially prompted Theo-Mass Lexileictous to look at the Surrealists' practice of automatic writing. Their objective was to express themselves in writing without filtering their thoughts, but rather to achieve an automatic response to writing, which they thought could be associated with their unconscious. However, automatism in Theo-Mass's #postdigitalistautomaticwriting concept addresses the ways through which users can automatically enter themed image archives by following the word preceded by the hash mark (#). The concept of #postdigitalistautomaticwriting, according to the artist, is assumed solely in the form of printed text. The same principle applies to all #postdigitalist art and language practices since #postdigital is understood as whatever is extracted from the digital world into the physical.

The definition of #hybridlanguage involves all the aforementioned, only in this case the word or phrase preceded by the hash mark (#) is used within consistent sentences. An example would be the sentence, "The #postdigitalism issue will be released in early December." In #postdigitalistautomaticwriting, this would be "#postdigitalism @theomass #newspaper #theomasstimes #lexileictous #selfie #december #issue6."

#postdigitalistobjects are created following the same rationale in an attempt to explore the same concept and philosophy. Practically explained, #postdigitalistobjects are three dimensional artworks/sculptures. A good example would be a 3D object created on 3D software and consequently materialized with a 3D printer. Objects that bear #postdigitalistautomaticwrit

His 2D artworks aim to explore and question the outcome that results from the cross between the abstractness of the digital world and the substantiality of physical existence. What occurs in their intersection causes the artist's fixation on the notion of hybridity. Commonly defined as the composition of heterogeneous elements, the meaning of hybrid is put forward to denote exactly that: the merging of two distinct realities and the effect they provoke when juxtaposed. For example, TheoMass Lexileictous' latest painting displays a white-grey checkered pattern in order to represent what we perceive/understand as a transparent background in the digital language, on which a caption in black reads `#thisisnotatransparentbackground`. A pure hybrid as he describes it, the `#thisisnotatransparentbackground` painting is, according to Theo-Mass Lexileictous, the best example of his `#postdigitalist` 2D artworks' theory. Referencing Magritte's iconic painting "Ceci n'est pas une pipe", `#thisisnotatransparentbackground` is created to challenge the viewer's perception by posing the following question: how do we perceive the outcome that results from the intersection between these two worlds?

Within the discourse of Postdigitalism throughout the last decade, one notices the emergence of several linguistic variations of the same word. The Post-digital for Cascone became postdigital for Alexenberg and `#postdigitalism` for Theo-Mass Lexileictous. What ties them all together though, is the fact that the terms postdigital, postdigital, and `#postdigitalism` refer specifically to artistic practices and most importantly bear questions, thus fulfilling the primary purpose of art. What is Postdigitalism in art? Which artworks belong under the umbrella of Postdigitalism? When did the postdigitalism notion begin? Theo-Mass Lexileictous ventures on a journey of creative research in an attempt to explore his definition of `#postdigitalism` and the yet unknown potentials of uniting the digital world with physical existence with the objective that these outcomes will ultimately configure new avenues for the future of art.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Theo-Mass Lexileictous (CY) POSTDIGITALISM

Έχει περάσει ήδη πάνω από μια δεκαετία όταν ο Νικόλας Νεγρεπόντης, ακαδημαϊκός και επιαγόμαντος υπολογιστών (ιδρυτής και επίτιμος πρόεδρος του MIT Media Lab), δήλωσε ότι «η ψηφιακή επανάσταση έχει πλέον τελειώσει» και όταν o Kim Cascone, ένας Αμερικανός συνθέτης ηλεκτρονικής μουσικής, εισήγαγε τη λέξη μετα-ψηφιακό μέσα από το βιβλίο του «The Aesthetics of Failure: «Post-digital» Tendencies in Contemporary Computer Music in 2000». Ο 21ος αιώνας καλωσόρισε πολλούς ακόμα ακαδημαϊκούς, καλλιτέχνες και θεωρητικούς οι οποίοι ασχολήθηκαν με το θέμα του μετα-ψηφιακού, ένας από τους πιο πρόσφατους είναι ο Mel Alexenberg, καλλιτέχνης και εκπαιδευτικός, ο οποίος δημοσίευσε το 2011 το βιβλίο του με τίτλο «The Future of Art in a Postdigital Age», προσφέροντας πληροφορίες για τις νέες μορφές τέχνης που προκύπτουν από την μετα-ψηφιακή εποχή για να τοποθετήσει αυτό που ονομάζει «ξανθρωπισμός των ψηφιακών τεχνολογιών». Το 2012, ο καλλιτέχνης Theo-Mass Lexileictous δημοσίευσε, για πρώτη φορά, την ανησυχία του για το #postdigitalism σε μια συνέντευξή του στο Dazed Digital πριν γράψει το #postdigitalismmanifesto του, το οποίο εξέθεσε στην Πινακοθήκη P3Studio του Λας Βέγκας. Η έκθεση #POSTDIGITALISM τον Μάιο του 2012 στην γκαλερί Morfi, στη Λεμεσό της Κύπρου, αντιτροσώπευσε την επίσημη διακήρυξη του καλλιτέχνη σχετικά με την ιδέα και το όραμά του αναφορικά με το #postdigitalism.

Για τον Theo-Mass Lexileictous, το #postdigitalism αναφέρεται πρωτίστως στην εξερεύνηση νέων οδών που ασχολούνται με την εξαγωγή του ψηφιακού στο φυσικό, το αποτέλεσμα του οποίου έχει ως στόχο τη δημιουργία υβριδικών έργων τέχνης. Ήδη από το 2012, το #postdigitalism είναι ένας όρος που απαρτίζεται απαραίτητα από την τοποθέτηση του συμβόλου της δίεσις (#) μπροστά από τη λέξη, προκειμένου να αναγνωριστεί ως τμήμα της γλώσσας αυτής της δεκαετίας και να υπογραμμίσει την εμφάνιση μιας υβριδικής γλώσσας εμφανής πλέον στην καθημερινή μας επικοινωνία, παρούσα σε όλους τους τύπους μέσων επικοινωνίας.

Εξερευνώντας δημιουργικά την έννοια του #postdigitalism μέσα στην τέχνη και τη γλώσσα, σύμφωνα με τον Theo-Mass Lexileictous αποτελείται από:

#POSTDIGITAL ARTWORKS (ΕΡΓΑ ΤΕΧΝΗΣ): #hybridartworks and #postdigitalistobjects #POSTDIGITAL LANGUAGE (ΓΛΩΣΣΑ): #postdigitalistautomaticwriting and #hybridlanguage

Το κεφάλαιο του #postdigitalism στη δουλειά του Theo-Mass Lexileictous, δεν είναι απλά ακόμα ένα επεισόδειο, αλλά μια αυτόνομη, ώριμη και εις βάθος έρευνα σχετικά με τα θέματα που πλαισώνουν την σύγχρονη τέχνη και κοινωνία. Όσο παράδοξο και αν μπορεί να φανεί, η τελευταία έρευνα του Theo-Mass Lexileictous υποθέτει ότι η έννοια του #postdigitalism είναι σχετική με το σουρεαλισμό, το μεταπολεμικό ευρωπαϊκό καλλιτεχνικό κίνημα της δεκαετίας του '40. Παρατηρώντας τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούμε τη γλώσσα στα κοινωνικά δίκτυα, το #postdigitalistautomaticwriting δημιουργήθηκε από τον Theo-Mass Lexileictous ως μια αναφορά στη σουρεαλιστική αυτόματη γραφή. Ο τρόπος με τον οποίο επικοινωνούν οι άνθρωποι σήμερα -η χρήση των hashtags, οι τυχαίες λέξεις, κατακερματισμένων φράσεων και προτάσεων- είναι αυτό που αρχικά άθισε τον Theo-Mass Lexileictous στο να εξετάσει την σουρεαλιστική πρακτική της αυτόματης γραφής. Σκοπός τους ήταν η αυθόρυμη γραπτή προσωπική έκφραση χωρίς το φιλτράρισμα των σκέψεών τους, σε μια προσπάθεια να επιτύχουν μια αυτόματη απάντηση, η οποία θεωρούσαν ότι θα μπορούσε να συσχετιστεί με το ασυνείδητό τους. Παρόλα αυτά ο αυτόματισμός στην ιδέα του Theo-Mass #postdigitalistautomaticwriting εκφράζει τους τρόπους μέσα από τους οποίους οι χρήστες μπορούν αυτόματα να εισάγουν εικονικά θεματικά αρχέα απλά ακολουθώντας τη λέξη με τη δίεση (#). Σύμφωνα με τον καλλιτέχνη, η ιδέα του #postdigitalistautomaticwriting, είναι υποθετική μόνο σε μορφή τυπωμένου κειμένου. Η ίδια αρχή ισχύει για όλες τις #postdigitalist τέχνες και γλωσσικές πρακτικές, αφού #postdigital είναι κατανοητό για οτιδήποτε εξάγεται από τον ψηφιακό κόσμο στο φυσικό.

Η ερμηνεία του #hybridlanguage περιέχει όλα όσα αναφέρθηκαν προηγουμένως, με τη μόνη διαφορά ότι σε αυτήν την περίπτωση η λέξη ή η φράση που συνοδεύεται από τη διεση (#) χρησιμοποιείται μέσα στις προτάσεις. Ένα παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η ακόλουθη πρόταση, «The #postdigitalism issue will be released in early December (Το τεύχος #postdigitalism θα δημοσιευτεί στις αρχές του Δεκεμβρίου)». Αντιθέτως, στο #postdigitalistautomaticwriting, η αντίστοιχη πρόταση θα ήταν «#postdigitalism #theomassnewspaper #theomasstimes #lexileictous #selfie #december #issue6».

Τα #postdigitalistobjects δημιουργούνται ακολουθώντας την ίδια λογική σε μία προσπάθεια να εξερευνήσουν την ίδια ιδέα και φιλοσοφία. Για να εξηγηθεί πρακτικά, τα #postdigitalistobjects είναι τρισδιάστατα έργα τέχνης/γλυπτά. Ένα καλό παράδειγμα αποτελεί ένα τρισδιάστατο αντικείμενο δημιουργημένο από ένα τρισδιάστατο λογισμικό και εν συνεχεία ενσαρκωμένο μέσα από έναν 3D εκτυπωτή. Τα αντικείμενα που φέρουν την #postdigitalistautomaticwriting, την #hybridlanguage, ή όποιο άλλο τύπο ψηφιακών γλωσσικών συμβάσεων εμπεριέχονται στο εύρος των #postdigitalistobjects, μια και η πληροφορία που μεταφέρουν τα τρέπει #postdigital. Για παράδειγμα, ένα περιοδικό που φέρει την επιγραφή #thesexissue, μέσα στο πλαίσιο του #postdigitalism, δεν είναι πια ένα απλό περιοδικό αλλά ένα #postdigitalistobject.

Οι δισδιάστατες δημιουργίες του στοχεύουν στην εξερεύνηση και τη διερεύνηση των αποτελεσμάτων από την σύμπτωση μεταξύ του αφηρημένου του ψηφιακού κόσμου και του ουσιώδους της φυσικής υπόστασης. Αυτό που γεννάται κατά την σύμπτωση τους προκαλεί στον καλλιτέχνη την ενσωμάτωση της έννοιας της υβριδικότητας. Όπως ευρέως έχει καθορισθεί ως αποτελόμενο από ετερογενή στοιχεία, η έννοια του υβριδικού προτάσσεται για να δηλώσει ακριβώς αυτό: την συγχώνευση δύο διακριτών πραγματικοτήτων και των επιδράσεων που προκαλούνται όταν αντιταρατίθενται. Για παράδειγμα, ο τελευταίος πίνακας του Theo-Mass Lexileictous παραθέτει ένα λευκό-γκρι καρό μοτίβο με σκοπό να εκπροσωπήσει αυτό που αντιλαμβανόμαστε/κα-

τανοούμε ως διάφανο φόντο στην ψηφιακή γλώσσα, στο οποίο ένας υπότιτλος σε μαύρο χρώμα διαβάζει #thisisnotatransparentbackground. Ένα καθαρό υβρίδιο όπως το αποκαλεί, ο πίνακας #thisisnotatransparentbackground αποτελεί, κατά τον Theo-Mass Lexileictous, το καλύτερο παράδειγμα της θεωρίας του περί #postdigitalist δισδιάστατης δημιουργίας. Αναφερόμενο στον πίνακα σύμβολο του Magritte “Ceci n'est pas une pipe”, ο #thisisnotatransparentbackground έχει δημιουργηθεί για να προκαλέσει την αντίληψη του θεατή θέτοντας το εξής ερώτημα: πώς αντιλαμβανόμαστε την έκβαση που γεννάται από την τομή των δύο αυτών κόσμων;

Ακολουθώντας την πορεία του Postdigitalism μέσα στην τελευταία δεκαετία, μπορεί κανείς να διακρίνει την ανάδυση διαφόρων γλωσσολογικών διαφοροποιήσεων της ίδιας λέξεως. Το Μετα-Ψηφιακό για τον Cascone, μετατράπηκε σε μεταψηφιακό για τον Alexenberg και σε #postdigitalism για τον Theo-Mass Lexileictous. Ωστόσο, αυτό που τα ενώνει είναι το γεγονός ότι οι όροι μετα-ψηφιακό, μεταψηφιακό και #postdigitalism αναφέρονται συγκεκριμένα σε καλλιτεχνικές πρακτικές και το κυριότερο ότι εμπεριέχουν ερωτήματα, εκπληρώνοντας με τον τρόπο αυτόν τον πρωταρχικό σκοπό της τέχνης. Τι είναι Μεταψηφιακό στην Τέχνη; Ποια έργα τέχνης εμπίπτουν στο Μεταψηφιακό; Πότε ξεκίνησε το Μεταψηφιακό; Ο Theo-Mass Lexileictous αποτολμά ένα ταξίδι δημιουργικής έρευνας σε μία προσπάθεια να εξερευνήσει τον δικό του ορισμό για το #postdigitalism και τις αχαρτογράφητες ακόμα δυνατότητες της ενοποίησης του ψηφιακού κόσμου με την φυσική ύπαρξη υπό την προοπτική ότι αυτά τα αποτελέσματα θα διαμορφώσουν νέους τόπους για το μέλλον της τέχνης.



INSTALLATIONS

INSTALLATIONS

Refik Anadol (TR)
Infinity Room (2015)



An immersive installation by Turkish artist Refik Anadol, Infinity Room is an integral part of his research project «Temporary Immersive Environment Experiments». This project aims at deconstructing the framework of an illusory space and transgressing the normal boundaries of the viewing experience. The conventional flat cinema projection screen is transformed into a three dimensional kinetic and architectonic space of visualisation. Light and reflection effects are the major element in the experiment, used to blur and interconnect the boundaries between the two realms: actual/fictional and physical/virtual.

Co-produced by Seconde Nature, Maison des Arts de Créteil and Mapping festival.

Biography

Refik Anadol is a media artist and director born in Istanbul, Turkey in 1985. He currently lives and works in Los Angeles, California. He is a lecturer in UCLA's Department of Design Media Arts.

He is working in the fields of site-specific public art with parametric data sculpture approach and live audio/visual performance with immersive installation approach. Particularly, his works explore the space among digital and physical entities by creating a hybrid relationship between architecture and media arts. He holds a MA in Fine Arts from University of California, Los Angeles, in Media Arts, Master of Fine Arts from Istanbul Bilgi University in Visual Communication Design, as well as a Bachelor of Arts degree with summa cum laude in Photography and Video. He is the co-founder and Creative director at Antilop.

As a media artist, designer and spatial thinker, Refik Anadol is intrigued by the ways in which the transformation of the subject of contemporary culture requires rethinking of the new aesthetic, technique and dynamic perception of space. Anadol builds his works on the nomadic subject's reaction to and interactions with unconventional spatial orientations. Embedding media arts into architecture, he questions the possibility of a post digital architectural future in which there are no more non-digital realities. He invites the viewers to visualize alternative realities by presenting them the possibility of re-defining the functionalities of both interior and exterior architectural formations. Anadol's work suggests that all spaces and facades have potentials to be utilized as the media artists' canvases.

Το Infinity Room είναι μια καθηλωτική εγκατάσταση του Τούρκου Καλλιτέχνη Refik Anadol, και αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του ερευνητικού του project "Προσωρινά Καθηλωτικά Περιβαλλοντικά Πειράματα". Αυτό το πρότζεκτ στοχεύει στην αποδόμηση του πλαισίου ενός εικονικού χώρου και την παραβίαση των κανονικών ορίων της εμπειρίας θέασης. Η συμβατική επίπεδη οθόνη προβολής συνεμά μεταφορώνται σε μια τρισδιάστατη κινητική και αρχιτεκτονική οπτικοποίηση. Το φως και τα εφέ των αντανακλάσεων του αποτελούν πολύ βασικό στοιχείο αυτού του πειράματος, θολώνουν και δια συνδέουν τα ορία μεταξύ των δύο τομέων: πραγματικού/ φαντασιακού και φυσικού/ εικονικού.

Το έργο αποτελεί μια συμπαραγωγή του Seconde Nature, Maison des Arts de Créteil και του Mapping festival.

Βιογραφικό

Ο Refik Anadol είναι ένας media artist και σκηνοθέτης, γεννημένος το 1985 στην Κωνσταντινούπολη της Τουρκίας. Ζει και εργάζεται στο Λος Άντζελες σαν καθηγητής στο πανεπιστήμιο UCLA στο τμήμα Design Media Arts.

Δουλεύει στους τομείς της site-specific, ανοιχτής στο κοινό τέχνης, με γλυπτά από παραμετρικά δεδομένα, οπτικοακουστικές περφορμανς και καθηλωτικές εγκαταστάσεις. Οι δουλειές τους εξερευνούν την έννοια του χώρου μεταξύ των φωτισμών και φυσικών οντοτήτων δημιουργώντας μια υβριδική σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και ψηφιακής τέχνης. Σαν σχεδιαστής και στοχαστής του χώρου, ο Refik Anadol χτίζει το έργο του πάνω στην νομαδική αντίδραση και διάδραση με ασυνήθιστους χωρικούς προσανατολισμούς. Ενσωματώνοντας την ψηφιακή τέχνη στην αρχιτεκτονική, αμφισβήτει την πιθανότητα ενός μετα-ψηφιακού αρχιτεκτονικού μέλλοντος στο οποίο δεν υπάρχουν άλλες πραγματικότητες πέρα από τις μη ψηφιακές. Η δουλειά του Anadol προτείνει ότι όλοι οι χώροι και οι προσόψεις έχουν προοπτική να χρησιμοποιηθούν σαν καμβάδες για καλλιτέχνες της ψηφιακής τέχνης.

Με ποιόν τρόπο αλλάζει η εμπειρία μας, τώρα που τα ψηφιακά μέσα, τα οποία εκτείνονται από τα smartphones ως τις οθόνες μέσα στην πόλη, έχουν αποκίσει την καθημερινότητά μας; Με ποιο τρόπο έχουν οι εταιρίες των πολυμέσων αλλάξει την αντίληψή μας για τον χώρο και τον τρόπο που η αρχιτεκτονική έχει αγκαλιάσει αυτές τις εναλλασσόμενες συλλήψεις; Αυτές είναι οι δύο βασικές ερωτήσεις του Anadol καθώς αντιμετωπίζει την ενσωμάτωση των μέσων μαζικής ενημέρωσης σε δομημένες μορφές και μεταφράζει τη λογική των νέων τεχνολογιών, και των μέσων μαζικής ενημέρωσης μέσα σε έναν χωροταξικό σχεδιασμό.

INSTALLATIONS

XCEED (HK)
Collar AG (2016)



Under the giant wave of big data, every decision we made on the web is being drawn into bottomless whirlpool. Whether you drop a keyword in Google's search engine, or click a like on Facebook, the Internet will record it and customize the filter bubble for your behavior. Even if we are aware that our user's behavior, privacy and security are being monitored, we are still willing to sacrifice a certain level of freedom and to be surrenderers. In other words, we are surrendering our privacy as to get connected to the virtual world. To echo the theme «Surviving the Glass System» of the Cinema 2.0 Media Art Exhibition, we create a wearable device entitled «Collar AG» that gives a unique experience of spatial intervention to the visitors. The device pretends to be an audio guide to walk you through the exhibition site, giving you the information about the artwork automatically. Yet, the device will intervene in the visitors' behavior by giving irrelevant signals, bringing an extraordinary exhibition experience to the audience. Collar AG is a fashionable object that acts as a remediation of the ideological frames of the internet. The project attempts to experiment this seductive and contradictory situation.

Biography

XCEED is a new media art collective based in Hong Kong, focusing on digital art installation, spatial design and interactive performance. Their work has been selected to various international art festivals, screenings, exhibitions and performances, showcased in countries including Italy, Spain, Argentina, Brazil, US and Asian cities. Recent artworks have been selected and commissioned by Hong Kong Heritage Museum and Museum of Contemporary Art Taipei. Latest collaboration works with art organizations include Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet and more. XCEED is about transcending boundaries and, beyond, limitations.

Κάτω από το γιγάντιο κύμα των μεγάλων δεδομένων, κάθε απόφαση που πέρνουμε στο internet "τραβιέται" από μια ατελείωτη δίνη δεδομένων. Είτε ψάχουμε μια λέξη-κλειδί στο Google, είτε κλικάρουμε ένα like στο Facebook, το Διαδίκτυο θα το καταγράψει και θα προσαρμόσει το φίλτρο του στην συμπεριφορά μας. Ακόμα και γνωρίζοντας ότι σαν χρήστες: η συμπεριφορά μας, η ιδιωτικότητά μας, ακόμη και η ασφάλειά μας, παρακολουθείται, είμαστε ακόμα πρόθυμοι να θυσιάσουμε ένα επίπεδο της ελευθερίας μας και να παραδοθούμε σε αυτό με κανένα ή ελάχιστο δισταγμό. Με λίγα λόγια προδίδουμε την ιδιωτική μας ζωή ώστε να συνδεθούμε με τον εικονικό κόσμο. Σαν αναφορά στο θέμα "Surviving the Glass System" του Cinema 2.0 Media Art Exhibition, δημιουργήσαμε μια wearable φορητή συσκευή, με τίτλο "Collar AG", η οποία μπορεί να προσφέρει μια μοναδική εμπειρία-παρέμβαση στους επισκέπτες. Η συσκευή προσποιείται ότι είναι ένα ηχητικό σύστημα ξενάγησης και έτσι περιγγέται μαζί σας μέσα στην έκθεση, δίνοντας αυτοματοποιημένες πληροφορίες για τα έργα τέχνης. Ωστόσο η συσκευή θα παρέμβει στην εμπειρία των θεατών, δίνοντας τους και πληροφορία που δεν αρμόζει απόλυτα στην περίσταση, προσφέροντας έτσι μια εξαιρετική εκθεσιακή εμπειρία στο κοινό. Το Collar AG είναι ένα μοντέρνο αντικείμενο το οποίο δρά σαν αποκατάσταση του ιδεολογικού πλαισίου του Διαδικτύου. Το έργο επιχειρεί να πειραματιστεί με αυτή την σαγηνευτική και αντιφατική κατάσταση.

Βιογραφικό

Οι XCEED είναι μια new media art κολεκτίβα με βάση το Hong Kong η οποία επικεντρώνεται στις ψηφιακές εγκαταστάσεις, τον χωροταξικό σχεδιασμό και τις διαδραστικές περιφόρμανς. Έργα τους έχουν επιλεγεί από πολλά διεθνή φεστιβάλ σαν προβολές, εκθέσεις και περιφόρμανς και έχουν προβληθεί σε διάφορες χώρες του κόσμου όπως η Ιταλία, η Ισπανία, η Αργεντινή, η Βραζιλία, οι Η.Π.Α. και πολλές Ασιατικές πόλεις. Πρόσφατα έργα τους έχουν επιλεγεί ή πραγματοποιηθεί κατόπιν παραγγελίας από το Hong Kong Heritage Museum και το Museum of Contemporary Art Taipei. Οι τελευταίες τους συνεργασίες συμπεριλαμβάνουν οργανισμούς τέχνης όπως το Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet και πολλά άλλα. Η φιλοσοφία των XCEED είναι να ξεπερνούν τα όρια και τους περιορισμούς.

INSTALLATIONS

Alessandro Scali (IT)
Socialithic (2016-2017)



From Paleolithic Age to Socialithic Era: a collection of petroglyphs representing our contemporary age and our future world dominated by social networks. Inspired by Prehistoric Art, Socialithic is a series of artifacts inspired by the early human artists expressions from Prehistoric Age: a sort of sacred and symbolic representations of the impact of social networks on our culture; a mix of logos, icons, symbols, emoticons etc. depicting our faith in the social network religion. But is it real progress? Or is the Socialithic just a representation of a dystopian society, an ongoing process of illiteracy and barbarization?

Biography

Alessandro Scali is an artist and creative researcher from Turin, Italy, working on atypical and multi-disciplinary projects at the intersection of art, communication, technology and culture. He is one of the pioneers of Nanoart (nanometric artworks invisible to human eyes, created with nanotechnology), and he is also the creator of OKKULT Motion Pictures (Art, Education & Entertainment through Animated GIFs) and The Giphoscope (the world first Analog GIF Player).

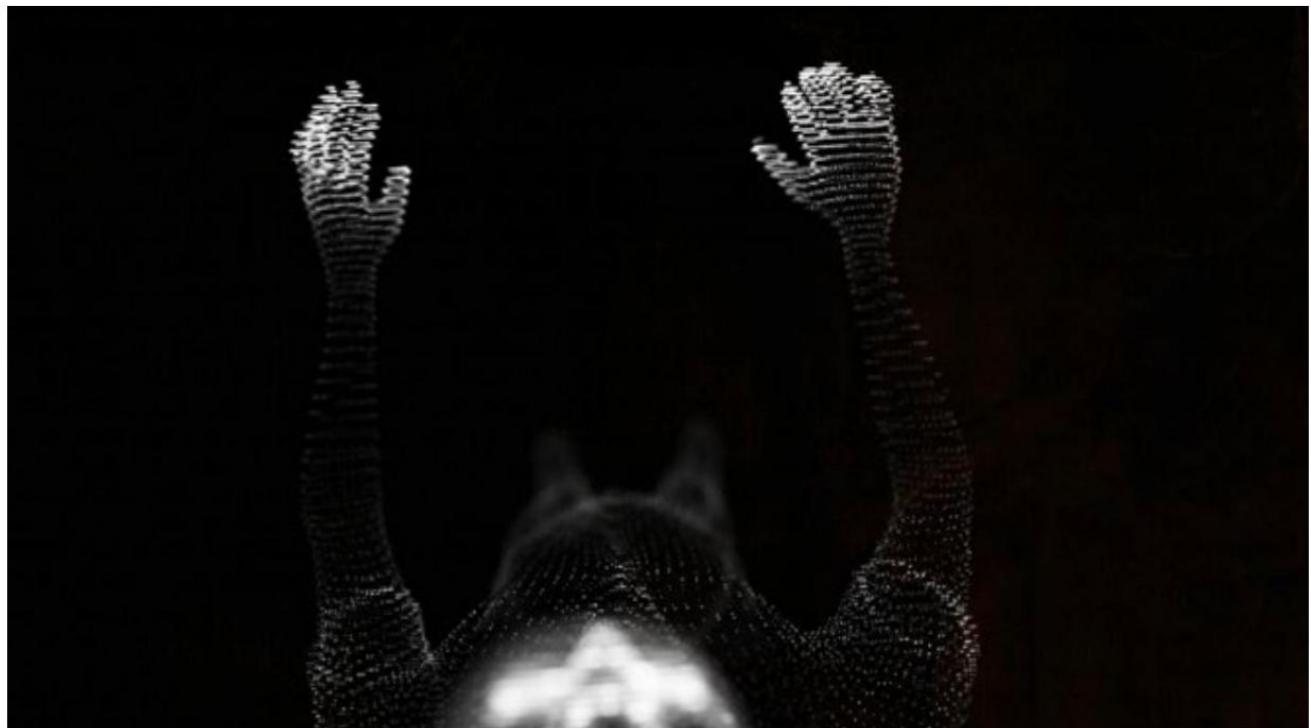
Από την Παλαιολιθική Εποχή στην Κοινωνικολιθική Περίοδο: μια συλλογή πετρόγλυφων που αντιπροσωπεύει τη σύγχρονη εποχή και έναν μελλοντικό κόσμο κυριαρχούμενο από κοινωνικά δίκτυα. Εμπνευσμένο από την προϊστορική τέχνη, το Socialithic είναι μια σειρά αντικειμένων εμπνευσμένα από τις προγενέστερες ανθρώπινες καλλιτεχνικές εκφράσεις της Προϊστορικής Εποχής: ένα είδος ιερών και συμβολικών παραστάσεων που δείχνει τον αντίκτυπο των κοινωνικών δικτύων στον πολιτισμό μας, ένα μείγμα από λογότυπα, εικόνες, σύμβολα, emoticon κλπ που απεικονίζουν την πίστη μας στη θρησκεία των κοινωνικών δικτύων. Αποτελούν όμως πραγματική εξέλιξη; ή το Socialithic είναι απλά μια αναπαράσταση μιας δυστοπικής κοινωνίας, μια συνεχούς εξελικτικής προόδου αναλφαβητισμού και βαρβαρότητας;

Βιογραφικό

Ο Alessandro Scali είναι καλλιτέχνης και δημιουργικός ερευνητής από το Τορίνο της Ιταλίας. Ασχολείται με άτυπα και πολύ πειθαρχικά έργα στην τομή της τέχνης, της επικοινωνίας, της τεχνολογίας και της κουλτούρας. Είναι ένας από τους πρωτοπόρους της Nanoart (νανομετρικά έργα αόρατα στο ανθρώπινο μάτι, δημιουργημένα με τη χρήση νανοτεχνολογίας). Οπως επίσης και ο δημιουργός της OKKULT Motion Pictures (Τέχνη, Εκπαίδευση και ψυχαγωγία μέσω animated gifs) και του Giphoscope (του πρώτου πλακόσμιου αναλογικού Gif Player).

INSTALLATIONS

Immersio Group (BE)
Immersio (2012)



Immersio is an interactive experience that immerses the participant inside a lucid dream, a world that drifts from reality to abstraction and questions the role of the body and its perception in the digital space. Wearing virtual reality goggles and headphones, the user «dives» into a virtual ambulatory space. This installation is the opportunity to question the language and grammar of virtual reality. Immersio offers an exploration of this medium, leaving text, narration and characters behind, for focusing on drama, movement, interactivity, generative and random processes. Immersio offers an individual, intimate experience. An attempt to redefine the relationship between the participant and the artist, through an experience that mixes live performance, visual arts and digital arts. Intended for a single viewer.

Biography

Immersio Group is a multidisciplinary group from Belgium and France which gathers motion-designers, musicians, computer engineers and graphic designers.

Although each member of the group has his own area of specialisation, they all effortlessly change role inside the Immersio team.

Το Immersio είναι μια διαδραστική εμπειρία που βυθίζει τον συμμετέχοντα μέσα σε ένα διαυγές όνειρο, έναν κόσμο που κυλάει από την πραγματικότητα στην αφαίρεση και αμφισβητεί τον ρόλο του σώματος και την αντίληψή του στον ψηφιακό χώρο. Φορώντας γυαλιά εικονικής πραγματικότητας και ακουστικά, ο χρήστης “καταδύεται” σε έναν εικονικό περιπατητικό χώρο. Αυτή η εγκατάσταση είναι η ευκαιρία να αμφισβητηθεί η γλώσσα και η γραμματική της εικονικής πραγματικότητας.

Το Immersio προσφέρει μια εξερεύνηση αυτού του μέσου, αφήνοντας πίσω το κείμενο, την αφήγηση και τους χαρακτήρες, εστιάζοντας στο δράμα, την κίνηση, τη διαδραστικότητα, τις γενετικές και τυχαίες διαδικασίες. Είναι μια ατομική, οικεία εμπειρία. Μια προσπάθεια να επαναπροσδιορίσουμε τη σχέση μεταξύ του συμμετέχοντα και του καλλιτέχνη, μέσα από μια εμπειρία που συνδυάζει τη ζωντανή απόδοση, τις εικαστικές τέχνες και τις ψηφιακές τέχνες. Προορίζεται για έναν μόνο θεατή.

Βιογραφικό

Η ομάδα Immersio είναι μια πολυεπιστημονική ομάδα από το Βέλγιο και τη Γαλλία που συγκεντρώνει σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων, μουσικούς, μηχανικούς υπολογιστών και γραφίστες.

Παρόλο που κάθε μέλος της ομάδας έχει τη δική του περιοχή εξειδίκευσης, όλοι αλλάζουν ρόλο αβίαστα μέσα στην ομάδα του Immersio.

INSTALLATIONS

M Wingren (US)
Petrichor (2017)



Petrichor is named for the scent after the rain. The piece is interested in the traces people leave. It aims to occupy a space between the physical/ephemeral, the digital/elemental, and the conscious/unconscious.

Water vapor is used as a projection surface, making images appear to float in space. The impetus to work with an ephemeral screen comes from a series of dreams where different dimensions and spirit realms were separated through non-corporeal perceptual fields. Petrichor distills the feeling of these esoteric inspirations using the relatable language of human forms, making the visitor integral to the piece. In its final form Petrichor is a simple, hypnotic visual statement, more of a question than an answer, and open to different levels of interaction/interpretation.

Biography

In thinking about throughlines in my work I realize that my focus is on something blurry - I'm interested in the line in-between as the thing. Though maybe it's not always a line but a gradient, or something even more spacious.

From a broad perspective, I am interested in how culture relates to that which it creates, and how this can be transformed and augmented. In terms of minutia, I end up watching a lot of computer fan reviews.

My background ranges from intermedia art to neuroscience (as well as things like writing to entertain Google's spiders, teaching art in jail, and singing in a goth Rihanna cover band). I am currently an interaction designer at Fabrica Research Centre.

M Wingren is an interaction designer at Fabrica Research Centre and a Master's Candidate at Aalto University in Sound in New Media and Human Neuroscience and Technology. Exhibitions and performances for M's works include: Currents International New Media Festival, Meow Wolf Art Complex, Radical Abacus, AHA Festival of Progressive Arts, CAM Raleigh, Mass Gallery, El Cosmico, AMOCA, Tamarind Institute, Thomas Robertello Gallery, and X Sound Festival.

Petrichor ονομάζεται η μυρωδιά που επικρατεί μετά τη βροχή. Το συγκεκριμένο έργο καταπιάνεται με τα ίχνη που αφήνουν οι άνθρωποι. Στόχος του, είναι να καταλάβει αυτόν τον χώρο μεταξύ του φυσικού και του μεταβατικού, του ψηφιακού και του παροδικού, του συνειδητού και του ασυνείδητου. Οι ατμοί από το νερό χρησιμοποιούνται σαν επιφάνεια προβολής κάνοντας τις εικόνες να εμφανίζονται αιωρούμενες στο χώρο. Η άθηση για την ασχολία με μια εφήμερη προβολή, προκύπτει από μια σειρά ονέρων στα οποία διαφορετικές διαστάσεις και πνευματικά βασίλεια διαχωρίζονται μέσω μη σωματικών αντιληπτικών πεδίων. Το συναίσθημα αυτών των εσωτερικών εμπνεύσεων φιλτράρεται μέσω του Petrichor χρησιμοποιώντας την προσωρινή γλώσσα της ανθρώπινης μορφής καθιστώντας τον επισκέπτη αναπόσπαστο μέρος του έργου. Στην τελική του μορφή είναι μια απλή, υπνωτική οπτική δήλωση που αποτελεί περισσότερο μια ερώτηση παρά απάντηση ανοιχτή σε διαφορετικά επίπεδα αλληλεπίδρασης και ερμηνείας.

Βιογραφικό

Σκεπτόμενη τις κατευθύνσεις στη δουλειά μου συνειδητοποίησα ότι το ενδιαφέρον μου εστιάζεται σε κάτι θολό. Ενδιαφέρομαι για το έργο ανάμεσα στις γραμμές. Παρόλο που δεν είναι πάντα μια γραμμή ακριβώς αλλά μια κλίση ή ακόμα και κάτι πιο αόριστο.

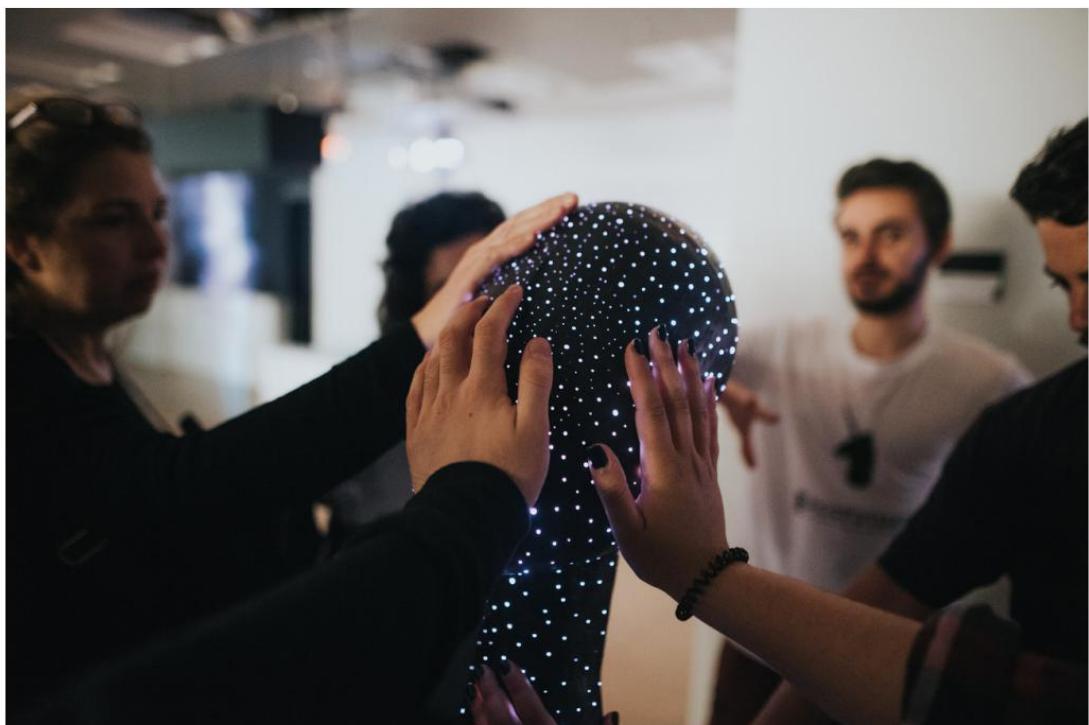
Από μία ευρεία προοπτική ενδιαφέρομαι για το πως η κουλτούρα σχετίζεται με αυτό που δημιουργεί και πως αυτό μπορεί να μεταμορφωθεί και να αυξηθεί. Όσον αφορά τη λεπτομέρεια καταλήγω να βλέπω πολλές κριτικές θαυμαστών στον υπολογιστή.

Το υπόβαθρο μου ποικίλλει από πολυμεσικές τέχνες μέχρι τις νευροεπιστήμες (όπως το να γράφω για τα Google's spiders, να διδάσκω τέχνη στις φυλακές και να τραγουδάω σε μία γκόθικ μπάντα που διασκευάζουμε Rihanna). Αυτή τη στιγμή εργάζομαι ως interaction designer στο Κέντρο Έρευνας Fabrica.

H M Wingren είναι interaction designer στο Ερευνητικό Κέντρο της Fabrica καθώς και υποψήφια για master στο "Sound in New Media and Human Neuroscience and Technology" στο Πανεπιστήμιο του Άλτο. Εκθέσεις και παραστάσεις της συμπεριλαμβάνονται στα ακόλουθα: Currents International New Media Festival, Meow Wolf Art Complex, Radical Abacus, AHA Festival of Progressive Arts, CAM Raleigh, Mass Gallery, El Cosmico, AMOCA, Tamarind Institute, Thomas Robertello Gallery και στο X Sound Festival.

INSTALLATIONS

Yiannis Kranidiotis / Γιάννης Κρανιδιώτης (GR)
Touch Me (2016)



Please, touch me. Unlike other artworks that we are advised to keep distance, this sculpture invites you to touch it. With reference to the ancient cycladic idols, this black head is standing dark, like an extraterrestrial visitor, waiting for an encounter. In response, it will emit cold blue and violet light through a hundred of optical fibers that are fitted in its surface. At the same time a soundscape will be generated based on the movements of the hands that are touching the sculpture. As the visitors interacts and get connected with the artwork, a special algorithm is calculating the amount of engagement and transforms the lights to warmer red and orange colors.

«Touch me» is a metaphor on human and technology relationship. It is trying to explore the difficulties of human-machine interaction. A simple interaction like touch is sometimes very difficult to achieve. People may hesitate to touch the sculpture (especially in a gallery-exhibition environment). When they finally do it, some may feel uncomfortable by the sculpture reaction and other may feel attracted and charmed. After so many interactive devices that surround us in everyday life, how used are we in a human-machine interaction?

Interactive Sculpture. Optical fibers, leds, raspberry pi, arduino & custom software.

Biography

Yiannis Kranidiotis is a new media artist and musician whose work explores the relationship between light and sound by creating spaces and experiences where both coexist and interact. He is also interested in investigating the inseparable relationship between science and art. This requires a cross-disciplinary work with sound, visual arts, coding, electronics and physics. His work has been presented in many festivals and exhibitions like SPECTRA 2017 (Aberdeen, UK), Made in NY Media Center (New York), B-Seite Festival (Germany), Rome Media Festival 2016 (Rome), ISEA 2016 (Hong Kong), ISEA 2015 (Vancouver), MADATAC 08-06 (Madrid), Lumen Prize Online Gallery, Aesthetica Art Prize 2015 Longlist, Onassis Cultural Center (Athens). Many websites and magazines have published articles about his work including «Google Cultural Institute», «The Creators Project», «Gizmodo», «Open Culture», «Hyperallergic», «Bighink» and «Konstvärlden». He has also composed music for short films and theatre. He has a BS in Physics from University of Partas and M.Sc. in Optics from Essex University. He lives and works in Athens.

Σε παρακαλώ, άγγιξέ με. Σε αντίθεση με άλλα έργα τέχνης που πρέπει να κρατήσεις σε απόσταση, αυτό το γλυπτό σε προσκαλεί να το αγγίξεις. Με αναφορά στα αρχαία κυκλαδικά ειδώλια, αυτό το μαύρο κεφάλι στέκεται στο σκοτάδι, σαν ένας εξωγήινος επισκέπτης, περιμένοντας για μια επαφή. Σε απάντηση, θα εκπέμψει ψυχρό μπλε και ιώδες φως, μέσω των εκατοντάδων οπτικών ίνων που υπάρχουν στην επιφάνειά του. Την ίδια στιγμή ένα ηχητικό τοπίο θα δημιουργηθεί με βάση τις κινήσεις των χεριών που αγγίζουν το γλυπτό. Καθώς ο επισκέπτης αλληλεπιδρά όλο και περισσότερο με το γλυπτό, ένας ειδικός αλγόριθμος υπολογίζει τον βαθμό της σύνδεσης του θεατή με το έργο και μετατρέπει το χρώμα του φωτός σε θερμότερο κόκκινο και πορτοκαλί.

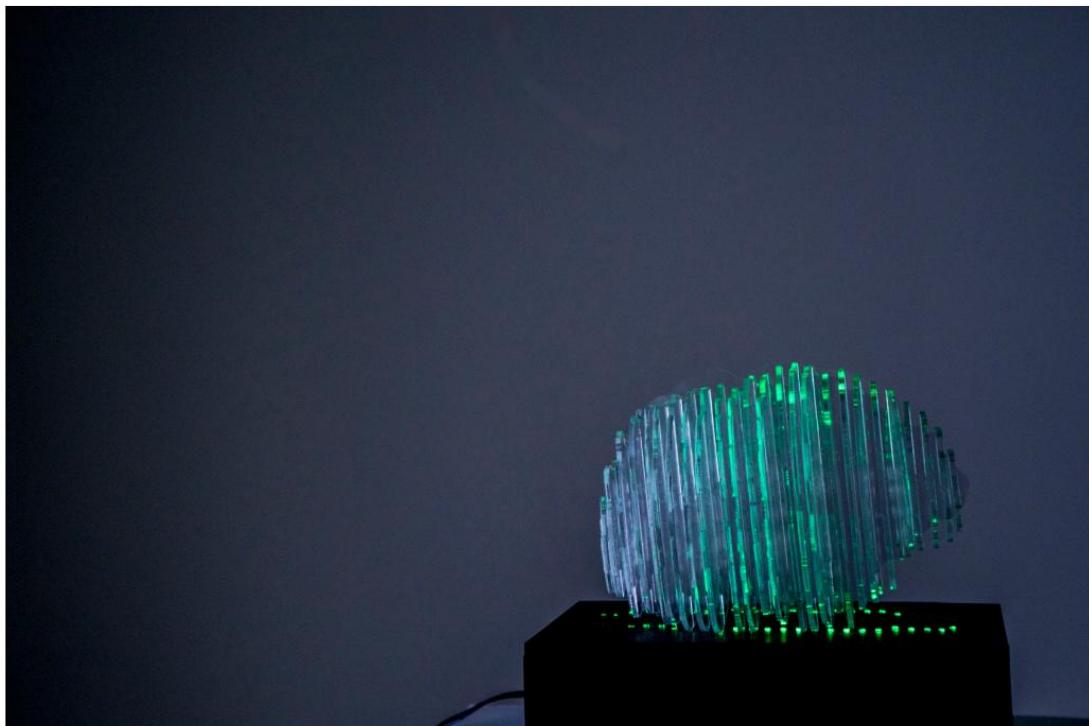
Το έργο «Touch Me» είναι μια αλληγορία για την σχέση μεταξύ ανθρώπου και την τεχνολογίας και προσπαθεί να διερευνήσει τις δυσκολίες της μεταξύ τους αλληλεπίδρασης. Μια απλή πράξη, όπως το αγγίγμα, είναι μερικές φορές πολύ δύσκολο να επιτευχθεί. Οι άνθρωποι μπορεί να διστάζουν να αγγίζουν το γλυπτό, ειδικά σε ένα περιβάλλον μιας έκθεσης. Όταν τελικά το κάνουν, κάποιοι μπορεί να αισθανθούν άβολα με την αντίδραση του γλυπτού, ενώ άλλοι μπορεί να νιώσουν έλξη και να γοητευθούν. Τελικά μετά από τόσες διαδραστικές συσκευές που μας περιβάλλουν στην καθημερινή μας ζωή, πόσο συνθισμένοι είμαστε στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής; Διαδραστικό Γλυπτό. Οπτικές ίνες, leds, Raspberry Pi, Arduino και ειδικό λογισμικό.

Βιογραφικό

Ο Γιάννης Κρανιδιώτης είναι καλλιτέχνης νέων μέσων και μουσικός. Η δουλειά του διερευνά τη σχέση ανάμεσα στο φως και τον ήχο, δημιουργώντας χώρους και εμπειρίες όπου και τα δύο συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν. Συγχρόνως, τμήμα της καλλιτεχνικής του πρακτικής εστιάζει στην αδιαχώριστη σχέση μεταξύ επιστήμης και της τέχνης. Αυτό απαιτεί τη χρήση διαφορετικών πεδίων όπως μουσική, sound art, εικαστικά, ηλεκτρονικά, φυσική και προγραμματισμό. Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε φεστιβάλ και εκθέσεις όπως SPECTRA 2017 (Aberdeen, UK), MNY Media Center (New York), B-Seite Festival (Germany), Rome Media Festival 2016 (Rome), ISEA 2016 (Hong Kong), ISEA 2015 (Vancouver), MADATAC 08-06 (Madrid), Lumen Prize Global Tour, Aesthetica Art Prize 2015 Longlist, Onassis Cultural Center (Athens). Αρκετά περιοδικά και ιστοσελίδες έχουν δημοσιεύσει άρθρα για την δουλειά του όπως το «Google Cultural Institute», «The Creators Project», «Gizmodo», «Open Culture», «Hyperallergic», «Bighink» και το «Konstvärlden». Έχει συνθέσει μουσική για τανύες μικρού μήκους και το θέατρο. Σπούδασε φυσική στο Πανεπιστήμιο της Πάτρας και οπτική στο Essex University.

INSTALLATIONS

Laura Jade (AU)
Brainlight (2015)



Brainlight is an experiential artwork that allows us to see one of the most puzzling aspects of ourselves- our minds. Integrating biology, illumination design and technology into an interactive sculpture cut from perspex and engraved with neural networks, the brain sculpture lights up in response to changing brain activity transmitted from an EEG (electroencephalography) wireless headset. Everybody has a unique «neural signature» and Brainlight's live vibrant visualisation is unique for every user. As the participant views the colours on the Brainlight, their own brain waves change in response to external stimulus. Some can even start to gain control over their mind, setting up a feedback loop of response, reaction, observation and response.

Biography

Laura Jade is an Australian illumination artist and interaction designer whose work fuses the multidisciplinary fields of art, biology, illumination design, neuroscience and BCI (brain-computer interface) technology to explore new ways to perceive and interact with our inner biological processes. She is an early career artist, but is gaining an international profile, having recently exhibited at the 2016 Ars Electronica Festival in Linz, Austria as well as presenting a keynote demonstration of her project Brainlight at the 'Hoy Es Diseno' (Design of the Future) conference at ICESI University, Cali Colombia in 2015. Laura's cross disciplinary background includes degrees in fine arts, biology, science communication, museum studies, curation, lighting and interaction design. Laura was recently an artist in residence at NES studio's in Iceland continuing her research connecting neuroscience and bio-rhythms and electromagnetic fields.

To Brainlight είναι ένα βιωματικό έργο που μας επιτρέπει να δούμε μια από τις περίπλοκες πτυχές του εαυτού μας - το μυαλό μας. Ενσωματώνοντας τη βιολογία, τον σχεδιασμό του φωτισμού και την τεχνολογία διαμορφώνεται ένα διαδραστικό γλυπτό το οποίο και χαράσσεται με νευρικά δίκτυα. Το γλυπτό εγκέφαλος φωτίζεται ανταποκρινόμενο στην αλλαγή της εγκεφαλικής δραστηριότητας που εκπέμπεται από ένα ασύρματο headset EEG (ηλεκτροεγκεφαλογράφημα). Ο καθένας έχει μια μοναδική νευρική υπογραφή και η ζωντανή οπτικοποίηση του Brainlight είναι μοναδική για κάθε χρήστη. Ενώ το άτομο που συμμετέχει βλέπει με χρώματα στο Brainlight, τα εγκεφαλικά του κύματα και πως αυτά αλλάζουν ανταποκρινόμενα στο εξωτερικό ερέθισμα. Κάποιοι ακόμα μπορούν να αρχίσουν να αποκτούν τον έλεγχο του μυαλού τους, ξεκινώντας μία διαδικασία ανταπόκρισης, αντίδρασης, παρατήρησης και απάντησης.

Βιογραφικό

Η Laura Jade είναι μια Αυστραλή καλλιτέχνης φωτισμού και διαδραστικού σχεδιασμού, της οποίας η δουλειά ενώνει τους πολυποίκιλους τομείς της τέχνης, της βιολογίας, του illumination design, της νευροεπιστήμης και της τεχνολογίας BCI (εγκεφαλικό υπολογιστικό περιβάλλον) για να εξερευνήσει νέους τρόπους αντίληψης και διάδρασης με τις εσωτερικές βιολογικές μας διαδικασίες. Βρίσκεται στο ξεκίνημα της καριέρας της αλλά γίνεται γνωστότερη διεθνώς, έχοντας πρόσφατα συμμετάσχει στο Ars Electronica Festival στο Λιντζ της Αυστρίας, καθώς και έχει παρουσιάσει το κεντρικό πρότζεκτ της Brainlight στο συνέδριο Hoy Es Diseno (Design of the Future) στο Πανεπιστήμιο ICESI του Cali της Κολομβίας το 2015. Το πολύ συνδυαστικό υπόβαθρο της Laura περιλαμβάνει πτυχία στις καλές τέχνες, τη βιολογία, τις επιστημονικές επικοινωνίες, τις μουσειακές σπουδές, το φωτισμό και στο interaction design. Ήταν πρόσφατα μόνιμη καλλιτέχνης στο NES studio στην Ισλανδία συνεχίζοντας την ερευνά της για τη σύνδεση των νευροεπιστημών, των βιο ρυθμών και των ηλεκτρομαγνητικών πεδίων.

INSTALLATIONS

Kamel Ghabte (FR)
Interactive Motion Capture (2016)



When the gesture becomes «musical» ...

This artwork explores the relationship between the body and New Technologies, live performance and music. The cross -participation of two disciplines: Movement/ Dance & technology. Discovery, appreciation and appropriation of an interactive sound space. The audience is prompted to discover the movement capture, its practice and its stakes. To initiate a computer input device for movement. To explore modes of auditory interactions in space. Technological and physical use and experimentation in order to meet an invisible digital, scenic and scenographic environment.

Biography

Kamel Ghabte is a versatile digital artist who develops through UNISPHÈRES & My DIGITAL FOOD different tools and programmes revolving around digital interactivity in real time. Besides that, he's a consultant as well as a composer of electronic music and an instructor in digital audio and digital interactivity. Since 2007, Kamel is certified pro by Apple. His work revolves around artistic language, computer science as well as audio and visual content.

His questioning focuses on the processes of artistic exchange, and the answers he gives are related to retranscription.

Όταν η χειρονομία γίνεται "μουσικότητα"...

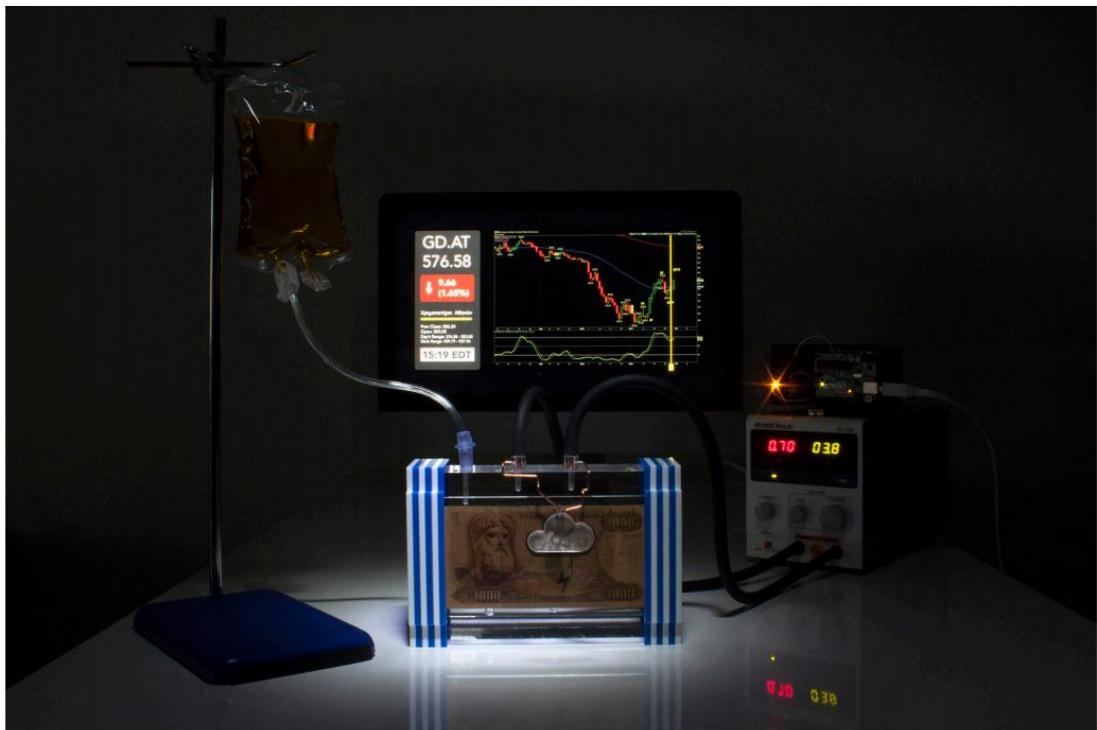
Αυτό το έργο εξερευνά την σχέση μεταξύ του σώματος και των Νέων Τεχνολογιών, της ζωντανής περφόρμανς και της μουσικής. Την συνδυαστική συμμετοχή των δύο αυτών τομέων: της κίνησης/χορού και της τεχνολογίας. Την ανακάλυψη, την εκτίμηση και την οικειοποίηση του διαδραστικού ηχητικού τοπίου. Το κοινό, προτρέπεται να ανακαλύψει την απαθανάτιση της κίνησης, τις πρακτικές, και τα στοργήματα της. Να προκαλέσει ένα ερεθίσμα σε έναν υπολογιστή που δέχεται ερεθίσματα από την κίνηση. Να εξερευνήσει τρόπους για ηχητικές διαδράσεις στον χώρο. Η χρήση της τεχνολογίας και της πραγματικότητας καθώς και ο πειραματισμός, με σκοπό να φτάσει ο θεατής σε ένα αόρατο ψηφιακό, θεαματικό και σκηνογραφικό περιβάλλον.

Βιογραφικό

Ο Kamel Ghabte είναι ένας πολύπλευρος ψηφιακός καλλιτέχνης που αναπτύσσει μέσα από τις εταιρίες UNISPHÈRES & My DIGITAL FOOD διάφορα εργαλεία και προγράμματα το οποία σχετίζονται με την ψηφιακή δραστηριότητα σε πραγματικό χρόνο. Πέραν αυτού, είναι σύμβουλος καθώς και συνθέτης ηλεκτρονικής μουσικής, εκπαιδευτής για θέματα που αφορούν τον ψηφιακό ήχο και την διαδραστικότητα. Από το 2007, ο Kamel είναι πιστοποιημένος ειδικός από την εταιρία Apple. Η δουλειά του περιστρέφεται γύρω από την καλλιτεχνική γλώσσα, την επιστήμη των υπολογιστών όπως επίσης το ηχητικό και οπτικό περιεχόμενο. Οι προβληματισμοί του, επικεντρώνονται στην διαδικασία της καλλιτεχνικής ανταλλαγής, και οι απαντήσεις που δίνει σχετίζονται με την αντιγραφή.

INSTALLATIONS

Raphael Kim (GB)
Reviving the Drachma (2017)



Reviving the Drachma is a fictional proposal to bring back the Drachma, one of the world's oldest yet obsolete, and effectively dead national currency of Greece. This time, rather than returning as a form of cash, the Drachma takes on a different role. Bacteria living on the surface of the old banknote is harvested and genetically-modified, to act as a living sensor of the Greek economy. It responds to the rise and the fall of the national stock market, the Athens General Index. At a brink of its crash, the bacteria glows brightly to warn of the impending crisis. And when the crash occurs, they release enzymes that are able to degrade the cotton fibres of the banknote, effectively destroying the currency. The result is an 'economy-friendly' bacteria: Originating from the banknote that have been touched by hands of members of Greek society, and now acting as beacons of Greek economic health, narrating its fortunes and tragedies through a cycle of growth and self destruction.

Biography_

A former professional biologist, Raphael Kim is a so-called 'biohacker-designer', who uses molecular biology as design material, process and narrative outcomes. A graduate and a former visiting lecturer from Design Interactions at the Royal College of Art, and currently undertaking PhD at Media and Arts Technology, Queen Mary, University of London. Interests lie in the social and cultural implications of biotechnology, narrated through speculation and hands-on experimentation. Recent projects focusing on future roles of microbes in finance were exhibited at several venues, including at the V&A museum (UK) and the Z33 (Belgium). They were also featured in William Myers' publication 'Bioart: Altered Realities (2015)', and formed the winning entry for 2015 Future of Money Design competition, sponsored by Consult Hyperion.

To Reviving the Drachma είναι μια πλασματική πρόταση για την επαναφορά της Δραχμής, ενός από τα παλαιότερα, ωστόσο πλέον απαρχαιωμένο - στην ουσία νεκρό, πρώην εθνικό νόμισμα της Ελλάδας. Αυτή τη φορά, αντέ να επιστρέψει με τη μορφή χρήματος, η Δραχμή αναλαμβάνει ένα νέο ρόλο. Τα βακτήρια που ζουν στην επιφάνεια ενός παλιού χαρτονομίσματος συλλέγονται και τροποποιούνται γενετικά, ώστε να λειτουργήσουν σαν ζωντανοί αισθητήρες της ελληνικής οικονομίας. Ανταποκρίνονται στην άνοδο και την πτώση του χρηματιστηρίου, δηλαδή του γενικού δείκτη του Χρηματιστηρίου Αθηνών. Όταν αυτός πλησιάζει σε πτώση, τα βακτήρια αποκτούν μια έντονη λάμψη για να προειδοποιήσουν την επερχόμενη κρίση. Κι όταν η πτώση πραγματοποιηθεί απελευθερώνουν ένζυμα που έχουν την ικανότητα να αλλοιώνουν τις ίνες του χαρτονομίσματος, καταστρέφοντας το τελειωτικά. Το αποτέλεσμα είναι ένα "φύλικό στην οικονομία" βακτήριο: προερχόμενο από ένα χαρτονόμισμα που έχει περάσει από τα χέρια πολλών μελών της ελληνικής κοινωνίας και λειτουργεί ως φάρος για την υγεία της ελληνικής οικονομίας, αφηγείται την τύχη αλλά και τις τραγωδίες μέσα από έναν κύκλο ανάπτυξης και αυτο-καταστροφής.

Βιογραφικό

O Raphael Kim είναι πρώην επαγγελματίας βιολόγος, αυτό που αποκαλούμε biohacker-designer και χρησιμοποιεί τη μοριακή βιολογία ως πρώτη ύλη για τον σχεδιασμό, την επεξεργασία και το αφηγηματικό αποτέλεσμα. Απόφοιτος και πρώην λέκτορας από το Design Interactions στο Royal College of Art και αυτό το διάστημα κάνει το διδακτορικό του στο Media and Arts Technology, Queen Mary, University of London. Το ενδιαφέρον του κυμαίνεται στις κοινωνικές και πολιτιστικές εμπλοκές της βιοτεχνολογίας και τον τρόπο που αυτές περιγράφονται μέσα από τις εικασίες και τον ενεργό ρόλο του πειραματισμού. Πρόσφατα projects του που εστάζουν στον μελλοντικό ρόλο των μικροβίων στα οικονομικά έχουν παρουσιαστεί σε διάφορους εκθεσιακούς χώρους, συμπεριλαμβανομένων των: Μουσείο V&A (UK) και το Z33 (Belgium). Συμπεριλήφθηκαν επίσης στην έκδοση 'Bioart: Altered Realities (2015)' του William Myers και αποτέλεσε την νικητήρια συμμετοχή στον διαγωνισμό 2015 Future of Money Design, με χορηγό την Consult Hyperion.

INSTALLATIONS

César Escudero Andaluz & Martin Nadal (ES)
BitterCoin (2016)



BittterCoin is an old calculator machine hacked to be used as a miner validating the pending bitcoins transactions in the Blockchain (Online distributed data base). BitterCoin combines the Internet of Things, media archaeology and economy. The operations are displayed on the calculator screen and printed afterwards.

The Bitcoin was originally conceived as an electronic decentralized system for capital transactions. Each node (user) has the same opportunities to get a reward when validating a transaction.

In the last years this system has triggered a competitive struggle in which computing power is the most important variable for earning Bitcoins. This involves the use of large equipment, computers farms, spending physical and environmental resources. A struggle that benefits only the owner of the most powerful and efficient technology. BitterCoin takes up this discourse in a rhetorical way. It works as the most basic computer, increasing the time needed to produce Bitcoins to almost an eternity.

Biography

César Escudero Andaluz (BA, MA, MA, MA) is an artist and researcher focused on Human-Computer Interaction, interface criticism, digital culture and its social and political effects. His work spans within the spectrum of image-making, sculpture, videogame, installation, networked culture, IoT, robotics, interfaces appropriations and media archaeology. Since 2011 he is a researcher at the Kunsthochschule Linz in Interface Culture LAB.

His artworks have been shown in international electronic-art events, museums, galleries and conferences including ARSELECTRONICA (at) / ISMAR2015 (jp) / WRO2015 (pl) / TRANSPERFORMATIQUES (fr) / ESPACIO ENTER (sp) / HANGAR.Center for Art Research and Production (sp) / SHAKE YOUR MON3Y, Digital & Net.Art (on-line) / THE WRONG, New Digital Art Biennale (on-line).

Martin Nadal (BSc) is an artist/developer based in Linz who studies in the Interface Cultures program at KunstUni. In the past years he has collaborated with a variety of projects and taught some workshops related to art and technology. He is also interested in illustration and cinematography. Lately, he is developing a few works about bitcoin and cryptocurrencies.

His works have been shown at Visualizar 11 (Medialab Prado), Ars Electronica, AMRO Festival and Settimana della scienza (Genova).

To BitterCoin είναι μια χακαρισμένη παλιά αριθμομηχανή που χρησιμεύει ως μηχανή επικύρωσης συναλλαγών με bitcoins που βρίσκονται σε εκκρεμότητα στο Blockchain (Online βάση δεδομένων διανομής). Το BitterCoin συνδυάζει το Internet of Things, την ψηφιακή αρχαιολογία και τα οικονομικά. Οι διαδικασίες προβάλλονται στην οθόνη της αριθμομηχανής και στη συνέχεια τυπώνονται. Το Bitcoin, αρχικά ξεκίνησε ως ένα ηλεκτρονικό αποκεντρωτικό σύστημα συναλλαγών κεφαλαίων. Κάθε κόμβος (χρήστης) έχει τις ίδιες δυνατότητες να πάρει επιβράβευση όταν επικυρώνει μια συναλλαγή.

Τα τελευταία χρόνια αυτό το σύστημα έχει προκαλέσει μια ανταγωνιστική διαμάχη στην οποία η υπολογιστική δύναμη είναι η πιο σημαντική μεταβλητή στην απόκτηση bitcoins. Αυτά συμπεριλαμβάνει και τη χρήση μεγάλου εξοπλισμού, computers farms που ξοδεύουν φυσικούς και περιβαλλοντικούς πόρους. Μια μάχη που θα ωφελήσει μόνο τον κάτοχο της πιο ισχυρής και αποδοτικής τεχνολογίας. Το BitterCoin καταπλάνεται με αυτή τη διαδικασία με έναν ρητορικό τρόπο, λειτουργεί σαν τον πιο βασικό υπολογιστή, αυξάνοντας όμως τον απαιτούμενο χρόνο παραγωγής bitcoins σε σχεδόν μια αιωνιότητα.

Βιογραφικό

O César Escudero Andaluz (BA, MA, MA, MA) é um artista e pesquisador focado em Human-Computer Interaction, interface criticism, digital culture and its social and political effects. Seu trabalho abrange o espectro de image-making, escultura, videogame, instalação, cultura rede, IoT, robótica, interfacesappropriations e media archaeology. Desde 2011 ele é pesquisador na Kunsthochschule Linz no Interface Culture LAB.

Suas obras foram exibidas em eventos internacionais de arte eletrônica, museus, galerias e conferências incluindo ARSELECTRONICA (at) / ISMAR2015 (jp) / WRO2015 (pl) / TRANSPERFORMATIQUES (fr) / ESPACIO ENTER (sp) / HANGAR.Center for Art Research and Production (sp) / SHAKE YOUR MON3Y, Digital & Net.Art (on-line) / THE WRONG, New Digital Art Biennale (on-line).

O Martin Nadal (BSc) é um artista/developer baseado em Linz que estuda no Interface Cultures program at KunstUni. Nos últimos anos ele colaborou com uma variedade de projetos e ensinou algumas oficinas relacionadas à arte e tecnologia. Ele também está interessado em ilustração e cinematografia. Atualmente, ele está desenvolvendo algumas obras sobre bitcoin e criptomoedas.

Suas obras foram exibidas no Visualizar 11 (Medialab Prado), Ars Electronica, AMRO Festival e Settimana della scienza (Genova).

INSTALLATIONS

Golnaz Behrouznia (IR) & François Donato (FR)
Lumina Fiction (2015)



Lumina Fiction is an immersive and interactive multimedia piece that takes viewers on a journey into an imaginary world that could be described as a biological fiction. In a spacious and obscure space, a spatial structure composed of layers of a translucent veil occupies the space like a floating organic architecture. Tiny luminous, chimerical, and imaginary creatures come to life on the veils of this giant body. They evolve and move, displaying and giving life to a biological fiction in perpetual change. Atmospheric sounds emerge discreetly and evolve according to the states of this universe. Being both autonomous and sensitive to external presence, this fictitious ecosystem triggers visual and sound reactions and evolves according to the behavior of the visitors. Lumina Fiction proposes a creation, a system, inspired by life principles and a real ecosystem, and uses new technologies to incarnate those behaviors inspired by biological reality.

Biography

At the origin of her work as a visual artist, Golnaz Behrouznia has always been interested in the natural sciences, in the observation of microscopic life and through that, life in all its dimensions. Today it is with her artistic vision that she reconnects with her passion for life. The mediums she chooses, sculpture, video installation, and drawing support this idea: to create a hybrid world, bringing the biological together with visual art. Born in 1982 in Shiraz, Iran, Golnaz Behrouznia turned towards the visual arts at a very young age. She graduated from the School of Fine Arts in Tehran and pursued her art career in Iran and since 2008, in France, studying digital creation in Toulouse. Since 2010, she is presenting her works in the form of interactive video installations, drawings and sculptures, in different places such as the museum "Les Abattoirs", the "Salle des Illustres" and "Ciam-La Fabrique" in Toulouse, the "Aubette" room in Strasbourg, and many more.

At first self-taught, François Donato deepens his musical knowledge to the University of Pau, to the Academy of Gennévilliers and to the Higher National Conservatory for Music of Lyon. Responsible for the musical production of the Groupe de Recherches Musicales (Paris) from 1991 till 2005, he is settled in Toulouse today where he manages the technical coordination for the collective of composers éOLE. From 2007 till 2012, he was a speaker at the University of Toulouse Mirail, department of Plastic arts, Decorative arts on sound and interactivity. His works are firstly dedicated to the acousmatic music and he received commissions by G.R.M., DAAD of Berlin and the Ministry of Culture. He collaborated repeatedly with dance and theater (Cie Pal Frenak, Cie Coda Norma, Cie Hypothèse Théâtre) and works since 2011 with the composer Hervé Birolini on live performance.

To Lumina Fiction είναι ένα καθηλωτικό διαδραστικό έργο πολυμέσων που ταξιδεύει τους θεατές σε έναν φανταστικό κόσμο που θα μπορούσε να περιγραφεί σαν μια βιολογική επινόηση. Σε έναν ευρύ και ασαφή χώρο, μια χωρική κατασκευή που συνίσταται από τα επίπεδα ενός διάφανου πέπλου καταλαμβάνει το χώρο σαν μια κυματούμενη οργανική αρχιτεκτονική. Μικροσκοπικά φωτεινά, χιμαρικά και φανταστικά πλάσματα ζωντανεύουν στα πέπλα αυτού του γιγάντιου άνθρωπου. Εξελίσσονται και κινούνται προβάλλοντας και εμπνέοντας ζωή σε μια βιολογική επινόηση η οποία βρίσκεται σε αδάκοπη διακύμανση. Ατμοσφαιρικοί ήχοι αναδύονται διακριτικά και εξελίσσονται σύμφωνα με τα στάδια του φανταστικού αυτού σύμπαντος. Με το να είναι ταυτόχρονα αυτόνομο και ευαίσθητο στην εξωτερική παρουσία, αυτό το πλασματικό οικοσύστημα πυροδοτεί οπτικές και ηχητικές αντιδράσεις και αναπτύσσεται ανάλογα με τη συμπεριφορά των επισκεπτών.

To Lumina Fiction προτείνει μια δημιουργία, ένα σύστημα, εμπνευσμένο από τις θεμελιώδεις αρχές της ζωής, και κι ένα πραγματικό οικοσύστημα και χρησιμοποιεί νέες τεχνολογίες για να ενσαρκώσει αυτές τις συμπεριφορές εμπνευσμένο από τη βιολογική πραγματικότητα.

Βιογραφικό

Από την αρχή της καριέρας της ως visual artist, η Golnaz Behrouznia έδειχνε πάντοτε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τις φυσικές επιστήμες, την παρατήρηση του μικρόκοσμου και δια μέσω αυτού για τη ζωή σε όλες τις πτυχές. Σήμερα μέσα από το καλλιτεχνικό της όραμα ξαναδύγει με το πάθος της για το ζήν. Τα μέσα που επιλέγει, γλυπτική, video installation και σχέδιο υποστηρίζουν την ιδέα της: να δημιουργήσει έναν υβριδικό κόσμο όπου σύνυπάρχουν, καθώς έρχονται κοντά το βιολογικό στοιχείο με την οπτική τέχνη. Γεννημένη το 1982 στο Σιράζ του Ιράν, η Golnaz Behrouznia στράφηκε στις οπτικές τέχνες σε πολύ νεαρή ηλικία. Αποφοίτησε από την Σχολή Καλών Τεχνών της Τεχεράνης και κυνήγησε την καλλιτεχνική της καριέρα στο Ιράν και έπειτα στη Γαλλία το 2008, σπουδάζοντας ψηφιακή δημιουργία στη Τουλούζ. Από το 2010 έχει παρουσιάσει τη δουλειά της με τη μορφή διαδραστικών βίντεο, ζωγραφικής και γλυπτικής, σε διαφορά μέρη όπως το μουσείο "Les Abattoirs", "Salle des Illustres" και "Ciam-La Fabrique" στην Τουλούζ, το Δωμάτιο "Aubette" στο Στρασβούργο, και σε πολλά ακόμη.

Ο αρχικά αυτοδίδακτος François Donato, εμβαθύνει τις μουσικές του γνώσεις στο Πανεπιστήμιο του Pau στην Ακαδημία των Gennévilliers και στο Higher National Conservatory for Music of Lyon. Υπεύθυνος για τη μουσική παραγωγή του Groupe de Recherches Musicales (Παρίσι) από το 1991 έως το 2005, διαμένει σήμερα στην Τουλούζη όπου διαχειρίζεται τον τεχνικό συντονισμό της κολεγιαίας συνθετών éOLE. Από το 2007 μέχρι το 2012 ήταν ομιλητής στο Πανεπιστήμιο Mirail της Τουλούζης, στο τμήμα Plastic arts Decorative arts, για τον ήχο και την αλληλεπίδραση. Η δουλειά του είναι πρωτίστως επικεντρωμένη στην ακουσματική μουσική και έχει λάβει αναθέσεις από τα G.R.M, DAAD του Βερολίνου και το Υπουργείο Πολιτισμού. Εργάστηκε τόσο στο χορό όσο και στο θέατρο (Cie Pal Frenak, Cie Coda Norma, Cie Hypothèse Théâtre) και δουλεύει από το 2011 με τον συνθέτη Hervé Birolini σε ζωντανές εμφανίσεις.

INSTALLATIONS

Stelios Nteksis / Στέλιος Ντεξής, Mirto Vounatsou / Μιρτώ Βουνάτσου,
Panagiotis Triantafyllidis / Παναγιώτης Τριανταφύλλιδης (GR)
Goodbye blue sky III (2016-2017)



Within a timeless universe, digital data travel without a destination, transferring traces of a culture that is slowly dying. Files that contain distorted images, sound fragments and video footages from cameras, record real and fictional events that intertwine in a network of information. A 'story' that rewrites itself through cut fragments of actions and recordings, within spread and, many times, fully disfigured images, that hold as reference point the end of a civilization technologically capable of communicating (and causing self-destruction). Metadata of a civilization that mutated and was violently lost in a time-loose era. Quoting T.S. Elliot, "Time present and time past, are both perhaps present in time future, and time future contained in time past. If all time is eternally present, all time is unredeemable. What might have been is an abstraction, remaining a perpetual possibility, only in a world of speculation. What might have been and what has been, point to one end, which is always present." The installation *Goodbye blue sky III* is a network of real and false information, seen through time and space, that was recorded in the past using a string that connects the past, the present and the future.

Biography

Stelios Deksis studied Illustration in the Fine Arts Academy, Visual and Applied Arts Department of Aristotle University of Thessaloniki (1984-1989). He holds an MFA in Digital Art Forms from the Athens School of Fine Arts (ASFA) and the National Technical University of Athens (1998-2000). Since 2011, he is Epicurus Professor in the Fine Arts Academy at ASFA, in the field of Visual and Applied Arts, specializing in teaching "Digital media and digital design".

Mirto Vounatsou holds an MFA in Digital Art Forms from the Athens School of Fine Arts (ASFA) and the National Technical University of Athens (1998-2000). She has graduated with honors from the Illustration department of ASFA (1992-1998), while she has also studied at the department of Visual Communication at the Fine Arts Academy of Berlin. Since 2003, she is working as a partner for Undergraduate and Postgraduate programmes, in the department of Photography and Audiovisual at the Technical University of Athens, with a specialisation in Digital video.

Panagiotis Triantafillidis is a creative technologist (BSc, MA). He studied Computer Science and completed his studies as he got a scholarship for the Master of Arts in Computer Animation, in the UK. He currently resides in Thessaloniki, doing research and creating works in the field of animation and interactive multimedia, collaborating with artists and companies, while he is teaching at secondary and higher education.

Μέσα σε ένα άχρονο σύμπαν ψηφιακά δεδομένα ταξιδεύουν χωρίς προορισμό, μεταφέροντας ίχνη ενός πολιτισμού που βρίσκεται στη δύση του. Αρχεία που περιέχουν διαστρεβλωμένες εικόνες, χημικά αποσπάσματα και βίντεο από κάμερες, που κατέγραψαν πραγματικά αλλά και μη πραγματικά γεγονότα τα οποία εμπλέκονται μεταξύ τους σε ένα δίκτυο πληροφοριών. Μια «ιστορία» που ανασυντίθεται μέσα από θραύσματα δράσεων και καταγραφών, μέσα από εικόνες διάσπαρτες και πολλές φορές πλήρως παραμορφωμένες, που έχουν ως σημείο αναφοράς το τέλος ενός πολιτισμού τεχνολογικά ικανού να επικοινωνήσει (και να αυτοκαταστραφεί). Metadata ενός πολιτισμού που μεταλλάχθηκε και χάθηκε βίασα σε μια μη χρονολογημένη εποχή. Σύμφωνα με τον Τ. Σ. Έλιοτ «Ο παρών χρόνος και ο παρελθόν χρόνος, είναι ίσως και οι δύο παρόντες στον μέλλοντα χρόνο. Αν όλος ο χρόνος είναι αιωνίως παρών, όλος ο χρόνος δεν μπορεί να πληρωθεί. Ότι θα μπορούσε να συμβεί είναι μια αφάίρεση που παραμένει μια διαρκής δυνατότητα μόνο σ' έναν κόσμο από εικασίες. Ότι θα μπορούσε να συμβεί και ότι συνέβη, δείχνουν σ' ένα τέλος που είναι πάντα παρόν». Η εγκατάσταση *Goodbye blue sky III* είναι ένα χωροχρονικό δικτύωμα αληθινών και φευδών πληροφοριών που καταγράφηκαν στο παρελθόν δημιουργώντας ένα νήμα που συνδέει το παρελθόν, και ταυτόχρονα το παρόν και το μέλλον.

Βιογραφικό

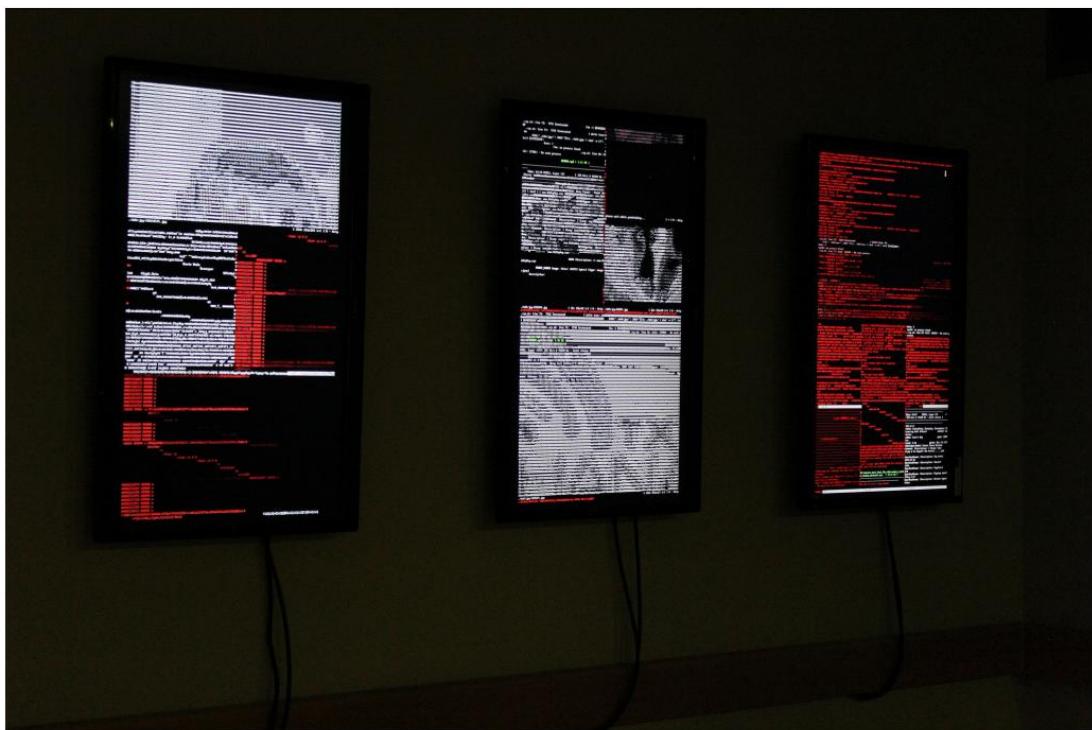
Ο Στέλιος Ντεξής σπούδασε Ζωγραφική στη Σχολή Καλών Τεχνών, Τμήμα Εικαστικών & Εφαρμοσμένων Τεχνών του Α.Π.Θ. (1984-1989). Έχει MFA στις Ψηφιακές Μορφές Τέχνης από το διατμηματικό εργαστήριο της Α.Σ.Κ.Τ και του Ε.Μ.Π. Αθηνών (1998-2000). Από το 2011 είναι Επίκουρος Καθηγητής στη Σχολή Καλών Τεχνών του Α.Π.Θ στο τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών, με γνωστικό αντικείμενο "Ψηφιακά μέσα και ψηφιακός σχεδιασμός".

Η Μυρτώ Βουνάτσου έχει MFA στις Ψηφιακές Μορφές Τέχνης από το διατμηματικό εργαστήριο της Α.Σ.Κ.Τ και του Ε.Μ.Π. Αθηνών (1998-2000). Είναι αριστούχος πτυχιούχος του τμήματος Ζωγραφικής της Α.Σ.Κ.Τ. Αθηνών (1992-1998), ενώ έχει φοιτήσει και στο τμήμα Οπτικής Επικοινωνίας της Σ.Κ.Τ. Βερολίνου. Από το 2003 εργάζεται ως Συνεργάτης στο Προπτυχιακό και Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών του ΤΕΙ Αθήνας με γνωστικό αντικείμενο το Ψηφιακό βίντεο.

Ο Παναγώτης Τριανταφυλλίδης - Creative Technologist (BSc, MA), σπούδασε Πληροφορική και κατόπιν ολοκλήρωσε με υποτροφία Master of Arts in Computer Animation στο Hv. BaSÍLEIO. Σήμερα ζει στη Θεσσαλονίκη, κάνει έρευνα και δημιουργεί έργα στον τομέα του Animation και των διαδραστικών πολυμέσων, συνεργάζεται με καλλιτέχνες και φορείς, ενώ διδάσκει στην ανώτατη και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

INSTALLATIONS

Martin Reiche (DE)
Shell Performance (2016)



Shell Performance is a partially sexually explicit software art installation from 2016 which is based on the content of three hard drives found on an electronic waste dump in Ghana by the KairUs art collective. The installation is sifting through the masses of personal files of the unidentified previous owners of the hard drives and transforms them into an ASCII art-inspired digital collage that focuses on audio files, documents, images and videos (mostly mainstream pornographic imagery) questioning consumerism, privacy, digital and electronic waste management and everybody's personal relationship to data and to the devices on which they are stored.

Biography

Martin Reiche is a media artist living and working in Berlin, Germany, and is regularly presenting on professional computer science, digital art and gaming conferences. His artistic work has been shown at numerous festivals and museums around the world, including Moscow Biennale of Young Art, Ars Electronica, ZKM Museum of Media Art and ZKM Museum of Contemporary Art.

To Shell Performance είναι μια μερικώς σεξουαλική καλλιτεχνική εγκατάσταση λογισμικού, που δημιουργήθηκε το 2016 και βασίζεται στο περιεχόμενο τριών σκληρών δίσκων που βρέθηκαν σε ένα ηλεκτρονικό σκουπιδότοπο στη Γκάνα από την καλλιτεχνική κολεκτίβα KairUs. Η εγκατάσταση κοσκινίζει τις μάζες των προσωπικών αρχείων των άγνωστων κατόχων των σκληρών δίσκων και τις μετατρέπει σε ένα ASCII καλλιτεχνικά εμπνευσμένο ψηφιακό κολάζ που εστιάζει σε ηχητικά αρχεία, έγγραφα, εικόνες και βίντεο (κυρίως πορνογραφικής φύσεως εικόνες). Αμφισβητεί τον καταναλωτισμό, την έννοια της ιδιωτικότητας στη σημερινή εποχή, τη διαχείριση των ψηφιακών και ηλεκτρονικών απόβλητων και τη διαπροσωπική σχέση του καθενός μας με τις πληροφορίες και και τις συσκευές στις οποίες αυτές αποθηκεύονται.

Βιογραφικό

Ο Martin Reiche είναι ένας καλλιτέχνης ψηφιακών μέσων, με έδρα το Βερολίνο της Γερμανίας. Συχνά συμμετέχει σε επαγγελματικά συνέδρια για computer science, ψηφιακές τέχνες και gaming. Η καλλιτεχνική του δουλειά έχει παρουσιαστεί σε πολλά φεστιβάλ και μουσέα παιγκοσμίως, συμπεριλαμβανομένου του Moscow Biennale of Young Art, της Ars Electronica, του ZKM Museum of Media Art και του ZKM Museum of Contemporary Art.

INSTALLATIONS

Emilio Vavarella (IT)
Do You Like Cyber? (2017)



Do You Like Cyber? is a sound installation that uses parametric speakers, a technology that makes difficult to detect the origin of a sound and that can create virtual sound sources in physical spaces. The speakers in *Do You Like Cyber?* broadcast a series of short audio messages that were used by bots on the dating website Ashley Madison, which I retrieved after the site was hacked. These bots were programmed to engage the website's users in online chats, getting them to subscribe to the website's services. Despite the fact that the bots were designed to only contact males, they didn't always function as they should have. This work focuses on a series of insubordinate bots that, in a post-anthropocentric fashion, displayed anarchic and unpredictable behaviors, such as chatting with each other for no apparent reason or contacting female users even if they weren't programmed to do so. *Do you like Cyber?* puts the autonomy and interaction between artificial entities at its center, while leaving humans only partially aware of their presence.

Biography

Emilio Vavarella is a media artist-scholar whose work merges interdisciplinary art practice and theoretical research and is centered around the study of the relationship between humans and technological power. Emilio is currently working toward a PhD in Film and Visual Studies and Critical Media Practice at Harvard University. His artworks have been exhibited at many of the most prestigious festivals of media arts: Stuttgarter Filmwinter – Festival for Expanded Media (2017, 2016); BAM - Media Art Biennale (2015); NYEAF - New York Electronic Arts Festival (2015); EMAF - European Media Art Festival (2014); JMAF - Japan Media Arts Festival (2014); esteemed venues such as Villa Manin (2016); Museo Nacional Bellas Artes in Santiago (2015); National Art Center of Tokyo (2014); Jarach Gallery (2014); Eyebeam Art and Technology Center (2013); and the Museum of Contemporary Art Vojvodina (2013). His work has been discussed in books such as *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital and Behind the Smart World: Saving, Deleting and Resurfacing Data*. Emilio's work has also appeared in *Leonardo*, *Digital Creativity*, *Visual Culture*, and *Visual Communication Quarterly*. Additionally, Vavarella's work has been frequently covered by global media outlets such as *Wired* (American, Italian, and Japanese editions), *Artforum* and *Neural*.

Το *Do You Like Cyber?* είναι μία ηχητική εγκατάσταση που χρησιμοποιεί περιφερειακά ηχεία, μια τεχνολογία με την οποία είναι δύσκολο να εντοπιστεί η πηγή του εκάστοτε ήχου, δημιουργώντας έτσι πιθανές εικονικές πηγές ήχου σε φυσικούς χώρους. Τα ηχεία του *Do You Like Cyber?* Εκπέμπουν μια σειρά από μικρά ηχητικά μηνύματα που παράχθηκαν από bot στα σάιτ γνωριμιών της Ashley Madison, τα οποία ανακτήθηκαν αφού το σάιτ είχε χαραριστεί. Τα bot ήταν προγραμματισμένα να πλησιάζουν τους χρήστες των live chat, βάζοντας τους να γράφονται στις υπηρεσίες του website. Παρόλο που τα bot ήταν σχεδιασμένα να πλησιάζουν μόνο άνδρες, δεν λειτουργούσαν πάντα όπως θα έπρεπε. Αυτό το έργο επικεντρώνεται σε μια σειρά ανυπάκουων bot τα οποία, με ένα μετά ανθρωποκεντρικό τρόπο, παρουσίασαν αναρχικές και απρόβλεπτες συμπεριφορές, όπως η συνομιλία μεταξύ τους για κανένα προφανή λόγο ή η επικοινωνία με θηλυκούς χρήστες ακόμα και αν δεν ήταν προγραμματισμένα να το κάνουν. Το *Do you like Cyber?* Τοποθετεί την αυτονομία και την αλληλεπίδραση τεχνητών οντοτήτων στο επίκεντρό του, ενώ αφήνει τους ανθρώπους μόνο μερικώς ενήμερους για την παρουσία τους.

Βιογραφικό

Ο Emilio Vavarella είναι ακαδημαϊκός media artist του οποίου η δουλειά συνδέει τη διεπιστημονική εφαρμογή τεχνών με τη θεωρητική έρευνα και επικεντρώνεται στη μελέτη της σχέσης ανάμεσα στους ανθρώπους και την τεχνολογική δύναμη. Ο Emilio αυτή τη στιγμή είναι υποψήφιος διδάκτορας (Film and Visual Studies and Critical Media Practice) στο πανεπιστήμιο του Harvard. Τα έργα του έχουν εκτεθεί σε πολλά από τα πιο σημαντικά φεστιβάλ ψηφιακών τεχνών στον κόσμο όπως το Stuttgarter Filmwinter – Festival for Expanded Media (2017, 2016); BAM - Media Art Biennale (2015), NYEAF - New York Electronic Arts Festival (2015); EMAF - European Media Art Festival (2014), JMAF - Japan Media Arts Festival (2014), από διακεκριμένους χώρους όπως οι Villa Manin (2016), Museo Nacional Bellas Artes in Santiago (2015), National Art Center of Tokyo (2014), Jarach Gallery (2014), Eyebeam Art and Technology Center (2013) και το Museum of Contemporary Art Vojvodina (2013). Έχει αναφερθεί σε βιβλία όπως το *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital and Behind the Smart World: Saving, Deleting and Resurfacing Data*. Επίσης, η δουλειά του έχει παρουσιαστεί στα *Leonardo*, *Digital Creativity*, *Visual Culture*, και *Visual Communication Quarterly* καθώς και έχει καλυφθεί από διεθνή μέσα όπως *Wired* (American, Italian, και Japanese editions), *Artforum* και *Neural*.

INSTALLATIONS

Vincent Masson (FR)
The Tide (2016)



As the character goes through, no matter the video game, the landscape is continuously created. The avatar seems to be "on the spot". And it is by remaining "on the spot", that it moves in different worlds, connected by bridges and coexist within the same game. The Tide lists the overviews of a single landscape, with its different scales, its different gravities, its different senses of reading. The notion of the unique landscape no longer exists: it can only be a plural entity in constant change. Our contemplation can no longer attach itself to an object and the overflow of information dispels our bearings.

Things, as they have been named, have already disappeared.

In this temporal vertigo, we can only, as a spectator, be subjected to this instability.

It is like a delay imposed on us that we can only repeat. We can never be in sync, at the right time, in the right place.

There are too many moments and too many places, the notion of the «right» one, no longer exists.

The absence of boundaries questions the conception of space: is it possible to conceive a space, physical or mental, if it has no limits?

Biography

Vincent Masson graduated from the Arts Décoratifs de Strasbourg (HEAR) in Art.

After working as a graphic designer at Prologue Films in Los Angeles (USA), the last three years, he is freelancing in Paris as a videomapping expert.

In addition, he continues his artistic expression by developing visual works that question the instability of contemporary bodies. In his short films, the fluctuation of identity corresponds to the transformation of the body. His protagonists become variables in perpetual state of evolution. He finds his sources of inspiration in the Japanese culture, the world of David Cronenberg, animation, video games, science fiction and posthuman theories.

Καθώς ένας χαρακτήρας προχωράει, ανεξαρτήτως σε ποιο video game ανήκει, το τοπίο γύρω του δημιουργείται συνεχώς. Το avatar φαίνεται να βρίσκεται "κάτω από τον προβολέα". Και παραμένοντας "κάτω από τον προβολέα" καταφέρνει να ταξιδεύει σε διαφορετικούς κόσμους οι οποίοι συνδέονται με γέφυρες και συνυπάρχουν μέσα στο ίδιο παχνίδι.

To The Tide απαριθμεί τις επισκοπήσεις ενός μεμονωμένου τοπίου, με τις διαφορετικές του κλίμακες, τις διαφορετικές του βαρύτητες, τις διαφορετικές του λογικές ανάγνωσης.

Η αίσθηση του μοναδικού τοπίου δεν υπάρχει πλέον: μπορεί μονάχα να είναι μια πολλαπλή οντότητα που βρίσκεται σε συνεχή αλλαγή. Ο στοχασμός μας πλέον αδυνατεί να συνδεθεί με ένα αντικείμενο και η υπερχείλιση πληροφοριών σκορπίζει τον προσανατολισμό μας. Τα πράγματα όπως τα ξέρουμε, έχουν ήδη εξαφανιστεί.

Σε αυτόν τον παροδικό ίλιγγο μπορούμε μονάχα, ως θεατές, να επωφεληθούμε από αυτήν την αστάθεια.

Είναι σαν μια καθυστέρηση που μας υποβάλλεται και δεν μπορούμε παρά να την επαναλάβουμε. Δεν μπορούμε ποτέ να είμαστε συγχρονισμένοι, στη σωστή στιγμή, στο σωστό μέρος.

Υπάρχουν πάρα πολλές στιγμές και πάρα πολλά μέρη, και η έννοια του "σωστού" έχει πάψει να υφίσταται.

Η έλλειψη ορίων αμφισβητεί την ιδέα του χώρου: είναι πιθανό να κατανοήσουμε ένα χώρο, φυσικό ή νοητό, εάν δεν έχει όρια;

Βιογραφικό

O Vincent Masson αποφοίτησε από την Arts Décoratifs de Strasbourg (HEAR) από τον κλάδο των τεχνών.

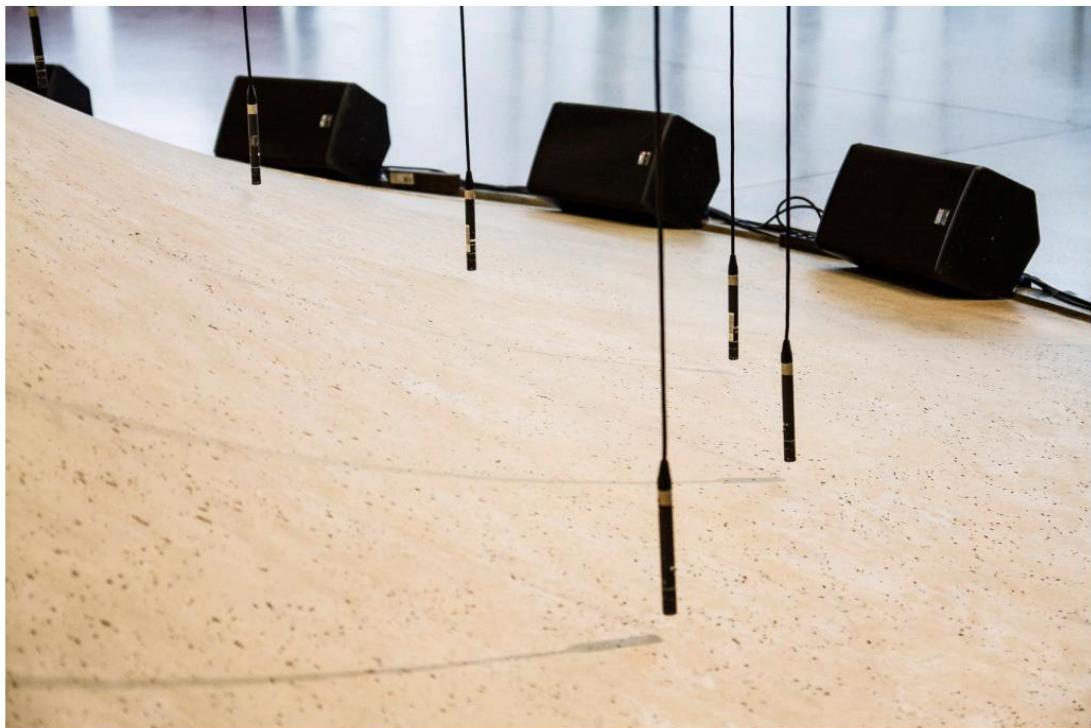
Αφού εργάστηκε ως graphic designer στην εταιρία Prologue Films στο Λος Αντζελες (USA), εδώ και τρία χρόνια, πλέον εργάζεται ως ελεύθερος επαγγελματίας που εξειδικεύεται σε videomapping στην περιοχή του Παρισιού.

Επιπροσθέτως, συνεχίζει την καλλιτεχνική του έκφραση με την ανάπτυξη εικονικών έργων που αμφισβητούν την αστάθεια των σύγχρονων σωμάτων. Στις ταινίες μικρού μήκους, η διακύμανση της ταυτότητας ανταποκρίνεται στην μεταμόρφωση του σώματος. Οι πρωταγωνιστές του γίνονται μεταβλητές σε μια συνεχή κατάσταση εξέλιξης.

Εμπνέεται από την Ιαπωνική κουλτούρα, τον κόσμο του David Cronenberg, το κινούμενο σχέδιο, τα video games, την επιστημονική φαντασία και τις μετα - ανθρώπινες θεωρίες.

INSTALLATIONS

Kosmas Giannoutakis / Κοσμάς Γιαννουτάκης (GR)
Sonic current (2016)



Sonic current is a site-specific sound installation which transforms architectural locations into "sonic conscious" organisms. The transformation of the site into a body, with its sense organs (microphones) and actuators (loudspeakers), enable the site to articulate and manifest itself in an open dialogue with its visitors. Sounds from visitors, environment or other exhibited installations, captured as external stimuli by the microphonic "ears", are distributed over a digital, audio rate artificial neural network. Inside the high-dimensionally dynamic, self-regulating network, sound circulates recursively in multiple recurrent layers, resulting in diversely fragile resonant frequencies. The network output is assigned to the loudspeakers, which radiate the neuronally processed resonances back to the site. Sound, as information, electric current or organic fluids, is the precious vital substance that sustains "artificial sonic life" on the site.

Biography

Kosmas Giannoutakis creates dynamic sound artworks by interconnecting human agents, sound bodies, acoustic sites and audiovisual computer systems through the medium of sound. Using feedback mechanisms in order to create complexity and to control non-linearity, he is researching the catalysis and communication of emergent sound phenomena.

Kosmas's works have been presented in various festivals, such as inSonic2015 and next_generation in ZKM Karlsruhe, Junge SIGNALE in Graz, Soundislands Festival/2nd International Symposium on Sound and Interactivity in Singapore, Toronto International Electroacoustic Symposium 2016, Gaudeamus Muziekweek in Utrecht, REAL/UNREAL BEAST FEaST 2016 in Birmingham, klingt gut! Symposium on Sound in Hamburg, "The Digital Body" International Exhibition in Bucharest.

The Institute of Electronic Music and Acoustics – IEM of the University of Music and Performing Arts Graz, is the inspiring environment for his interdisciplinary art experiments.

"Sonic Current" είναι μία site-specific ηχητική εγκατάσταση, η οποία μετατρέπει αρχιτεκτονικούς χώρους σε «ηχοσυνειδητούς» οργανισμούς. Η μετατροπή του χώρου σε σώμα, μέσω των αισθητήρων οργάνων (μικρόφωνα) και ενεργοποιητών (ηχεία), επιτρέπουν στον χώρο να αρθρωθεί και να εκδηλωθεί, διαμέσου του ανοιχτού διαλόγου με τους επισκέπτες της. Ήχοι από επισκέπτες, περιβάλλον ή άλλες εκτιθέμενες εγκαταστάσεις, συμβάλλουν ως εξωτερικά ερεθίσματα για τα μικροφωνικά «αυτιά», και διανέμονται σε ένα ψηφιακό, υψηλής δειγματοληπτικής συχνότητας, τεχνητό νευρωνικό δίκτυο. Μέσα στο πολυδιάστατα δυναμικό, αυτο-ρυθμιζόμενο δίκτυο, ο ήχος κυκλοφορεί αναδρομικά σε πολλά επαναλαμβανόμενα επίπεδα, καταλήγοντας σε ποικιλοτρόπια εύθραυστες αντηχητικές συχνότητες. Η έξοδος του δικτύου ανατίθεται στα ηχεία, τα οποία εκπέμπουν τις νευρωτικά επεξεργασμένες συχνότητες πίσω στον χώρο. Ο ήχος, ως πληροφορία, ηλεκτρικό ρεύμα ή οργανικά υγρά, είναι η πολύτιμη ζωτική ουσία, η οποία υποστηρίζει την ανάπτυξη τεχνητής «ηχητικής ζωής» στον χώρο.

Βιογραφικό

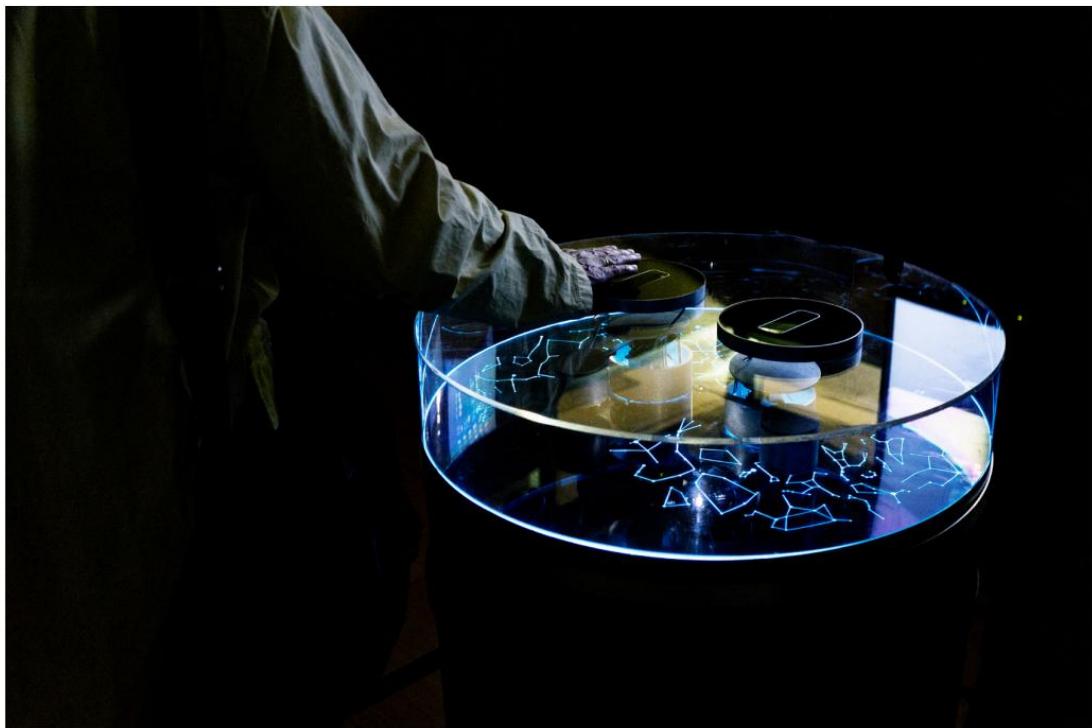
Ο Κοσμάς Γιαννουτάκης δημιουργεί ηχοδυναμικά έργα τέχνης αλληλοσυνδέοντας ανθρώπινους παράγοντες, ηχοσώματα, ακουστικούς χώρους και οπτικοακουστικά συστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών, δια το μέσο του ήχου. Χρησιμοποιώντας μηχανισμούς ανατροφοδότησης προκειμένου να συντεθεί μια πολυπλοκότητα και να ελεγχθεί η μη γραμμικότητα, ερευνά την κατάλυση και επικοινωνία αναδυόμενων ηχητικών φαινομένων.

Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε διάφορα διεθνή φεστιβάλ, όπως inSonic2015 και next_generation στο ZKM της Καρλσρούης, Junge SIGNALE στο Γκρατς, Soundislands Festival/2nd International Symposium on Sound and Interactivity στη Σιγκαπούρη, Toronto International Electroacoustic Symposium 2016, Gaudeamus Muziekweek στην Ουτρέχτη, REAL/UNREAL BEAST FEaST 2016 στο Μπέρμιγχαμ, klingt gut! Symposium on Sound στο Αμβούργο, "The Digital Body" International Exhibition στο Βουκουρέστι.

Το Ινστιτούτο Ηλεκτρονικής Μουσικής και Ακουστικής IEM του Πανεπιστημίου Μουσικής και Παραστατικών Τεχνών Γκρατς της Αυστρίας, είναι το δημιουργικό περιβάλλον διεξαγωγής των διεπιστημονικών πειραμάτων τέχνης του.

INSTALLATIONS

Francesco Fabris (IT)
Stellar (2015)



STELLAR aims to create a sonic representation of stars and constellations through a dedicated interface. Since there's no sound in space, the artist wanted to conceptualize a link between electromagnetism and sound waves. The goal was to create a minimalist, interactive device which would allow visitors to learn about specific stars through sound information. The audio contents are generated by three synthesis engines working with different sonification data. Details of triggered stars and constellations work as parameters that generate the sound experience, together with data analysed in real-time from the weather of the actual location. The visual content are real-time generated featuring the actual colors of the triggered stars.

Biography

Francesco Fabris is a Sound artist, producer, composer, multi-instrumentalist and sound engineer, working with live electronics, interactive installations, AV performances, video works and recording studio productions. In his personal works he combines concrete & organic elements with electronic & digital processing and generative or pre-edited visual contents. Being into astronomy and biological science, space and nature are recurrent themes in his projects. He owns a B.A. (with highest distinction) in Electronic Music and New Technologies from the Conservatory of Castelfranco Veneto (IT); he studied at the Academy of Music, Intermedia Art Department and SME Studio of Electroacoustic Music in Krakow (PL) and graduated in Contemporary Writing and Production at CPM Institute in Milan. He works as producer, arranger, sound engineer, mixer, musician and live programmer with various artists in his private studio and in other facilities around Italy and Europe. He has performed with various projects in clubs, festivals, events, galleries and theatres across Italy, Germany, France, The Netherlands, Russia, India, Poland, UK, Switzerland, Slovakia, Slovenia, Turkey, Lebanon and Czech Republic.

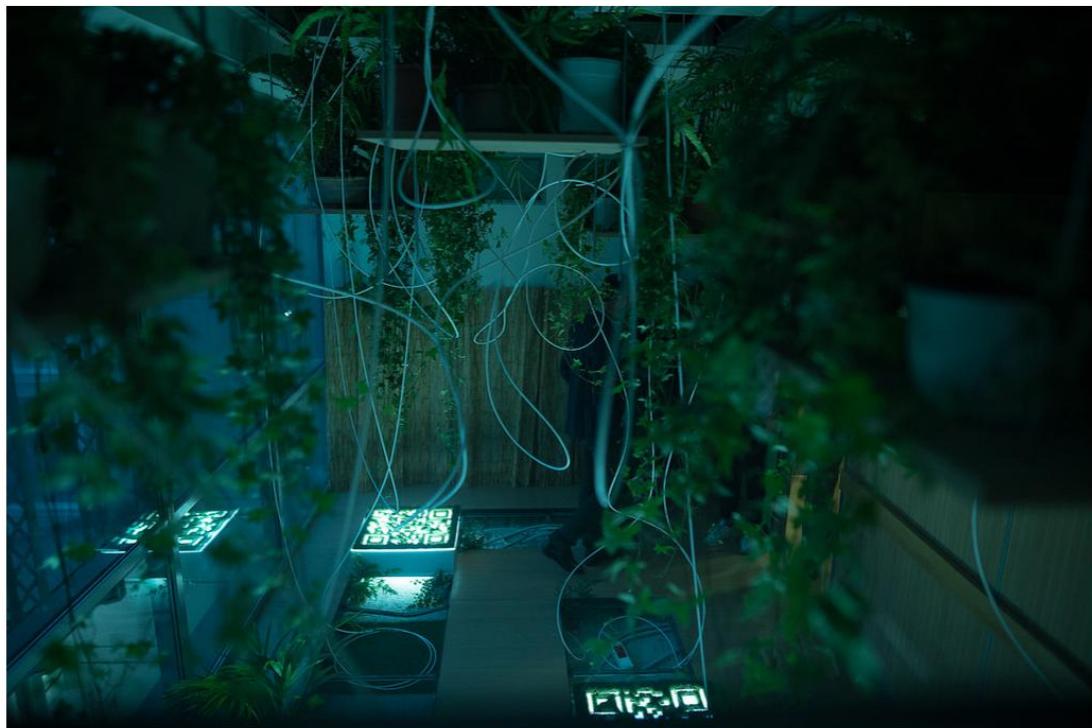
Το STELLAR στοχεύει να δημιουργήσει μια ηχητική αναπαράσταση των αστεριών και των αστερισμών μέσω ενός interface ειδικά αφιερωμένου σε αυτό. Δεδομένου ότι δεν υπάρχει ήχος στο διάστημα, ο καλλιτέχνης ήθελε να δημιουργήσει μια σύνδεση μεταξύ ηλεκτρομαγνητισμού και ηχητικών κυμάτων. Ο στόχος ήταν να δημιουργηθεί μια μινιμαλιστική, διαδραστική συσκευή που θα επιτρέπει στους επισκέπτες να μαθαίνουν για συγκεκριμένα αστέρια μέσω πληροφοριών ήχου. Τα ηχητικά περιεχόμενα δημιουργούνται από τρεις μηχανές σύνθεσης που λειτουργούν με διαφορετικά δεδομένα υπερήχων. Λεπτομέρειες για τα αστέρια που ενεργοποιούνται, και οι αστερισμοί λειτουργούν ως παράμετροι που δημιουργούν την εμπειρία του ήχου, μαζί με τα δεδομένα που αναλύονται σε πραγματικό χρόνο από τα καιρικά φαινόμενα της πραγματικής τοποθεσίας. Το οπτικό περιεχόμενο παράγεται σε πραγματικό χρόνο, παρουσιάζοντας τα πραγματικά χρώματα των ενεργοποιημένων αστεριών.

Βιογραφικό

Ο Francesco Fabris είναι ένας καλλιτέχνης ήχου, παραγωγός, συνθέτης, ερμηνευτής πολλών μουσικών οργάνων και ηχολήπτης. Συνήθως δουλεύει με live electronics, διαδραστικές εγκαταστάσεις, οπτικοακουστικές περφόρμανς, έργα βίντεο και παραγωγές στούντιο ηχογραφήσεων. Στην προσωπική του δουλειά συνδυάζει σαφή και οργανικά στοιχεία με ηλεκτρονική και ψηφιακή επεξεργασία και αυτοδημιουργόμενο ή προ-επεξεργασμένο οπτικό περιεχόμενο. Είναι απόφοιτος B.A. (με τον υψηλότερο βαθμό) στην Ηλεκτρονική μουσική και τις Νέες Τεχνολογίες από το Conservatory of Castelfranco Veneto (IT); έχει φοιτήσει στην Ακαδημία Μουσικής στο Intermedia Art Department και SME Studio Ηλεκτροακουστικής μουσικής στην Κρακοβία (PL) και είναι απόφοιτος του Contemporary Writing and Production από το CPM Institute του Μιλάνου. Έργάζεται σαν παραγωγός, υπεύθυνος προγράμματος, ηχολήπτης, ειδικός για την μίξη, μουσικός και live προγραμματιστής με πολλούς καλλιτέχνες στο προσωπικό του στούντιο αλλά και σε άλλες εγκαταστάσεις στην Ιταλία αλλά και την Ευρώπη. Έχει παρουσιαστεί με πολλά πρότζεκτ σε κλαμπ, φεστιβάλ, events, γκαλερί και θέατρα σε όλη την Ιταλία, Γερμανία, Γαλλία, Ολλανδία, Ρωσία, Ινδίες, Πολωνία, Αγγλία, Ελβετία, Σλοβακία, Σλοβενία, Τουρκία, Λίβανο και Τσεχία.

INSTALLATIONS

Lily Hassioti / Λίλη Χασιώτη (GR)
The Garden of Evolution (2016)



'The Garden of Evolution' is an interactive installation, originally shown outdoors in Dundee Botanic Gardens on May 2016 and recreated in this space in the form of an indoor garden. The QR codes work as connectors between the physical and the digital worlds, augmenting reality and bringing an additional layer to the life of the garden. The viewers are called to scan them in order to decrypt the sound pieces hidden inside them.

This hybrid ecosystem investigates the relationships we develop with our mobile devices as everyday users but also as spectators of art. It deals with the way digital technologies change our perception, enhance and displace our senses and re-shape our interactions and communications as we become increasingly more dependent on them to a level that they become our new nature.

Biography

Born in Athens, Greece, Lily Hassioti is a new media artist who works along a variety of materials and processes, creating interactive installations. Graduated from Duncan of Jordanstone College of Art and Design in May 2016 with BA (Hons) in Fine Art, she was awarded the John Kinross scholarship to Florence by the Royal Scottish Academy and has been a studio holder in the Edinburgh Sculpture Workshop. She has exhibited work in the "New Contemporaries 2017" show in the Royal Scottish Academy, Edinburgh, "Paradigm Electronic Arts" 2016 in Summerhall and "Ignite Festival" 2016 in Dundee. Alongside her independent practice, she has curated and co-organized various shows and workshops in Dundee and Edinburgh ("In Transit" 2015, "Projectile" 2016, "Cave, after Plato" 2017 etc).

Lily Hassioti looks at the social, cultural, and emotional impact that the rapid development of digital technologies has on our everyday life. As these advancements blend with our surroundings to create an unnoticeable Internet of Things, Lily discusses the artistic, aesthetic and ethical concerns that arise in these digitally infused environments. Lily's work is transitory or ephemeral, foregrounding human presence and inviting interaction in order for each piece to be complete.

"Ο Κήπος της Εξέλιξης" είναι μια διαδραστική εγκατάσταση, που παρουσιάστηκε αρχικά σε εξωτερικό χώρο στους Βοτανικούς Κήπους του Νταντί τον Μάιο του 2016 και αναδημοιουργήθηκε σε αυτό το χώρο υπό τη μορφή εσωτερικού κήπου. Οι κώδικες QR λειτουργούν ως σύνδεσμοι μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού κόσμου, ενισχύοντας την πραγματικότητα και προσθέτοντας ένα επιπλέον στρώμα στη ζωή και στον κήπο. Οι θεατές καλούνται να τις σαρώσουν για να αποκρυπτογραφήσουν τα κομμάτια ήχου που είναι κρυμμένα μέσα τους.

Αυτό το υβριδικό οικοσύστημα ερευνά τις σχέσεις που αναπτύσσουμε με τις κινητές συσκευές μας ως καθημερινοί χρήστες αλλά και ως θεατές της τέχνης. Ασχολείται με τον τρόπο με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες αλλάζουν την αντίληψή μας, ενισχύουν και εκτοπίζουν τις αισθήσεις μας και επαναπροσδιορίζουν τις αλληλεπιδράσεις και τις επικοινωνίες μας, καθώς όλο και περισσότερο εξαρτόμαστε από αυτές σε σημείο που γίνονται η νέα μας φύση.

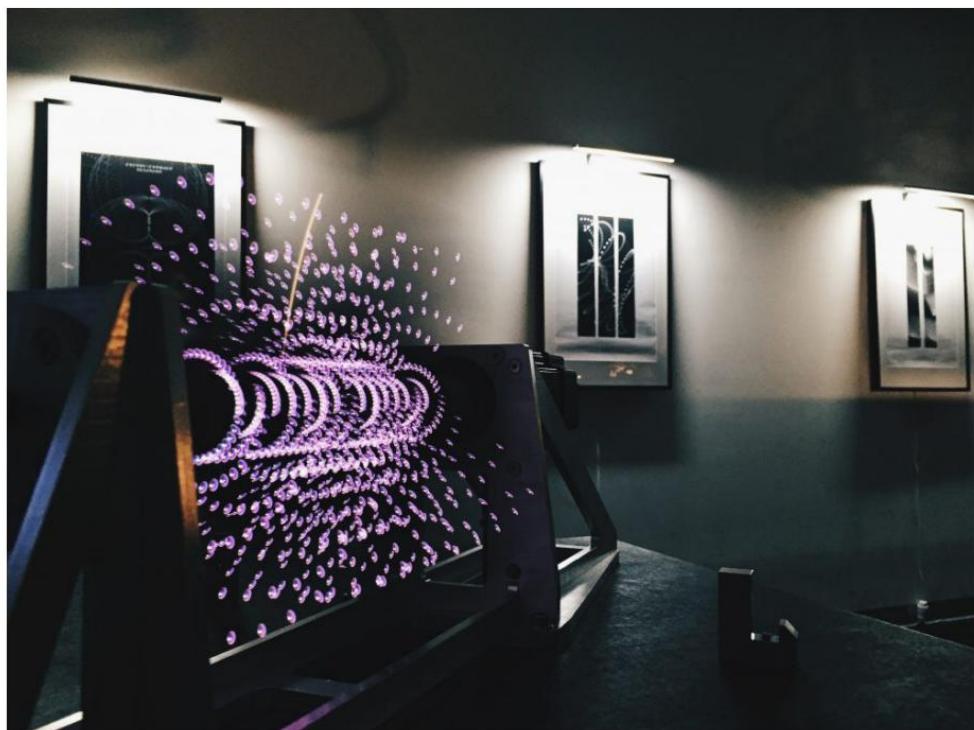
Βιογραφικό

Γεννημένη στην Αθήνα, η Λίλη Χασιώτη είναι μια νέα καλλιτέχνης μέσων που εργάζεται με διάφορα υλικά και διαδικασίες, δημιουργώντας διαδραστικές εγκαταστάσεις. Αποφοίτησε από το Κολέγιο Τέχνης και Σχεδιασμού Duncan of Jordanstone το Μάιο του 2016 με δίπλωμα στις Καλές Τέχνες, της απονεμήθηκε η υποτροφία John Kinross στη Φλωρεντία από την Royal Scottish Academy και ήταν κάτοχος στούντιο στο Εργαστήριο Γλυπτικής του Εδιμβούργου. Έχει παρουσιάσει έργα στο σόου «New Contemporaries 2017» στην Royal Scottish Academy, στο Εδιμβούργο, στο «Paradigm Electronic Arts» 2016 στο Summerhall και στο «Ignite Festival» 2016 στο Νταντί. Παράλληλα με την ανεξάρτητη πρακτική της, έχει επιμεληθεί και συνδιοργανώσει διάφορες εκθέσεις και εργαστήρια στο Νταντί και το Εδιμβούργο («In Transit» 2015, «Projectile» 2016, «Cave, after Plato» 2017 κλπ).

Η Λίλη Χασιώτη εξετάζει τις κοινωνικές, πολιτιστικές και συναίσθηματικές επιπτώσεις που έχει η ταχεία ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών στην καθημερινή μας ζωή. Καθώς αυτές οι εξελίξεις συνδυάζονται με το περιβάλλον μας για να δημιουργήσουμε ένα ανεξήγητο Διαδίκτυο των Πράξεων, η Λίλη επισημαίνει τις καλλιτεχνικές, αισθητικές και ηθικές ανησυχίες που προκύπτουν σε αυτά τα ψηφιακά εγχυμένα περιβάλλοντα. Η δουλειά της Λίλη είναι προσωρινή ή εφήμερη, βάζοντας στο προσκήνιο την ανθρώπινη παρουσία και ζητώντας αλληλεπίδραση προκειμένου να ολοκληρωθεί το κάθε κομμάτι.

INSTALLATIONS

XCEED (HK)
Resonance Aura (2016)



"If you want to find the secrets of the universe, think in terms of energy, frequency and vibration."
— Nikola Tesla

Thinking in terms of energy, frequency and vibration, XCEED presents Energy Chamber in this spatial dimension. This piece consists of a series of four kinetic installations, each entitled with a Resonance Aura; resonating in different speed and sound frequencies to create a specific energy model. It uses the technique of persistence of vision, sound and mechanical movement to present a new dimension of Mandala and to create a unique perspective of energy. Inspired by the mechanics of a watch the tourbillon system built with the Energy Chamber: Resonance Aura adds in the time axis and thus it transcends into a dynamic three-dimensional kinetic sculpture. In the sonic aspect, an ancient Solfeggio-Frequency is introduced in the soundtrack. By using the sound of singing bowls to create the basic tone and in combination with its relative Chakras frequency for sound healing purpose, those tones are transformed into its carrier waveform to compose an ambient atmosphere, helping the audience to reconcile the consciousness of their bodies. Energy Chamber: Resonance Aura is about a new point of view to focus on the body, mind, soul, energy and time.

Biography

XCEED is a new media art collective based in Hong Kong, focusing on digital art installation, spatial design and interactive performance. Their work has been selected to various international art festivals, screenings, exhibitions and performances, showcased in the countries including Italy, Spain, Argentina, Brazil, US and Asian cities. Recent artworks have been selected and commissioned by Hong Kong Heritage Museum and Museum of Contemporary Art Taipei. Latest collaboration works with art organizations include Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet and more. XCEED is about transcending boundaries and, beyond, limitations.

"Αμα θες να βρεις τα μυστικά του σύμπαντος, σκέψου ενέργεια, συχνότητα και δόνηση."
— Nikola Tesla

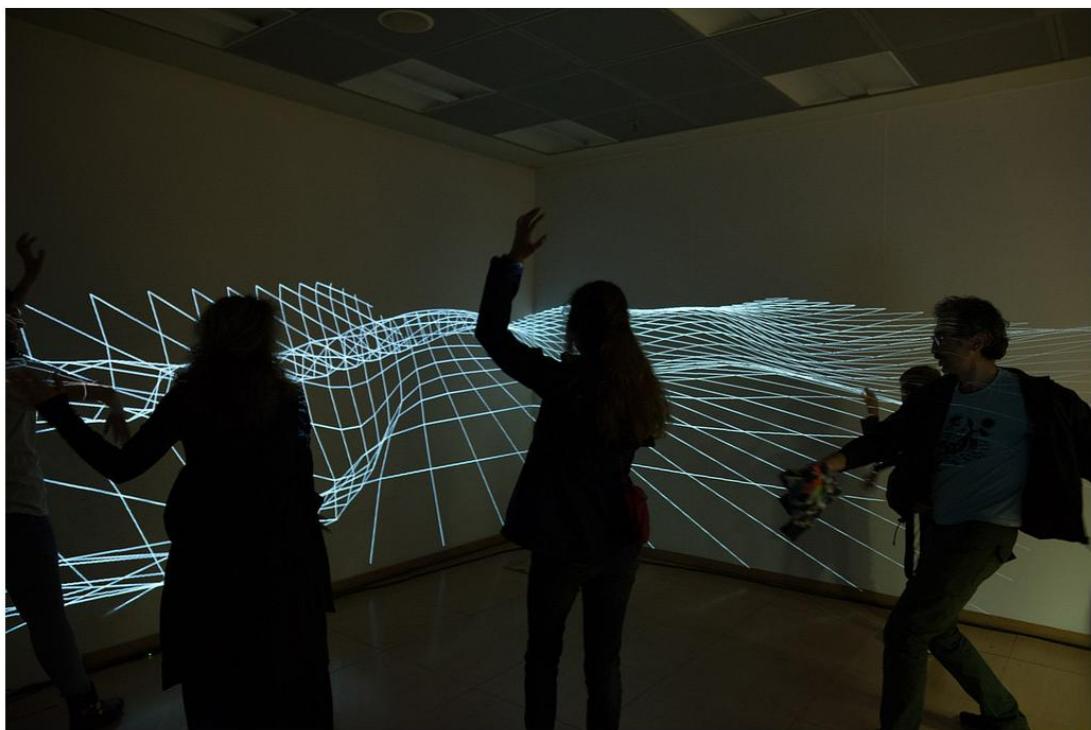
Σκέψου ενέργεια, συχνότητα και δόνηση. Οι XCEED παρουσιάζουν το Energy Chamber, στην χωρική του διάσταση. Το έργο αποτελείται από μια σειρά τεσσάρων κινητικών εγκαταστάσεων, με τίτλο Resonance Aura όπου η κάθε μία αντηχεί σε διαφορετικές ταχύτητες και ηχητικές συχνότητες, δημιουργώντας ένα συγκεκριμένο μοντέλο ενέργειας. Χρησιμοποιεί την τεχνική του επίμονου βλέμματος, ήχου αλλά και της μηχανικής κίνησης για να παρουσιάσει μία νέα διάσταση σχημάτων Μαντάλα και να εκφράσει μια νέα αντίληψη της ενέργειας. Εμπνευσμένο από τον μηχανισμό του ρολογιού, το σύστημα tourbillon με το οποίο έναι εξοπλισμένο το Energy Chamber του Resonance Aura προσθέτει στο έργο την έννοια του χρόνου και έτσι το μετατρέπει σε δυναμικό τρισδιάστατο κινητικό γλυπτό. Όσο αφορά τον ήχο, μία αρχαία Solfeggio-συχνότητα παρουσιάζεται στο soundtrack. Χρησιμοποιώντας τον ήχο των παραδοσιακών singing bowls σαν βασικό τόνο, και συνδυάζοντας τον με τις αντίστοιχες συχνότητες Chakras για θεραπευτικούς λόγους, οι ήχοι μετατρέπονται σε μια μορφή κύματος για την σύνθεση μιας ξεχωριστής ατμόσφαρας, η οποία βοηθά τον θεατή να επανασυνδεθεί με την συνείδηση του σώματός του. Το Energy Chamber: Resonance Aura έχει να κάνει με μια καινούργια αντίληψη και συγκέντρωση στο σώμα, τον νου, την ψυχή, την ενέργεια και τον χρόνο.

Βιογραφικό

Οι XCEED είναι μια new media art κολεκτίβα με βάση το Hong Kong η οποία επικεντρώνεται στις ψηφιακές εγκαταστάσεις, τον χωροταξικό σχεδιασμό και τις διαδραστικές περιφόρμωνς. Έργα τους έχουν επιλεγεί από πολλά διεθνή φεστιβάλ σαν προβολές, εκθέσεις και περφόρμανς και έχουν προβληθεί σε διάφορες χώρες του κόσμου όπως η Ιταλία, η Ισπανία, η Αργεντινή, η Βραζιλία, οι Η.Π.Α. και πολλές Ασιατικές πόλεις. Πρόσφατα έργα τους έχουν επιλεγεί ή πραγματοποιηθεί κατόπιν παραγγελίας από το Hong Kong Heritage Museum και το Museum of Contemporary Art Taipei. Οι τελευταίες τους συνεργασίες συμπεριλαμβάνουν οργανισμούς τέλης όπως το Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet και πολλά άλλα. Η φιλοσοφία των XCEED έναι να ξεπερνούν τα όρια και τους περιορισμούς.

INSTALLATIONS

Elektro Moon (PL,HU)
WAVES (2015)



WAVES is an interactive installation which invites the viewer to enter a spontaneous situation, experiencing it and becoming part of it at the same time. The title refers not only to the visible layer of the installation – the generative projection reminding not only the movement of sea waves, but primarily all oscillation that travels through space - but also to the elementary phenomena of occurrence and alteration. The audience can influence the shape, frequency and density of the waves, while each wave originates from the conducted motions of the participant. Every time the interaction is unique and individual due to the newly configured digital data processed by special algorithms. The installation WAVES is inspired by one of the most important happenings in Polish art, the "Panoramic Sea Happening" created by Tadeusz Kantor. The happening took place on the 23rd of August, 1967, on the beach of the Baltic Sea in Łazy, Poland. The installation was exhibited so far at the 5th International Pure Data Convention PdCon16~ at the New York University in NYC, Urban Lab P5, Brema, Germany, Tehran Annual Digital Art Exhibition TADAEX in Tehran, Iran and Platan Gallery | Budapest, Hungary.

Biography

Elwira Wojtunik and Popesz Csaba Láng are an internationally recognised Polish-Hungarian multimedia artists duet, known as Elektro Moon Vision, working at the intersection of creative computing, design and light-art, creating interactive multimedia installations, stage projections design, 3D video mappings and scenography projections for theatre and opera. In their works they use a variety of new media tools, often implementing their own codes, patches and mathematical algorithms. Their works were presented at significant international digital media art exhibitions and events around the world, including the MuseumsQuartier in Vienna, the New Media Art Biennale WRO 2011, 2015 in Wrocław, Akarenga Soko Gallery in Yokohama, Japan, TADAEX in Tehran, in Iran, PdCon in NYC. They are scholarship holders of the Artist-in-Residence program at MuseumsQuartier in Vienna (2010) and founders of Share:Krakow, a unit of global organization dedicated to supporting collaboration and knowledge exchange in new media communities. Since 2012 they are the curators of the International Digital Art Festival Patchlab in Krakow. They are also Members of AVnode network – an international network of artists and professionals organising festivals and/or working in the fields of audiovisual live performances.

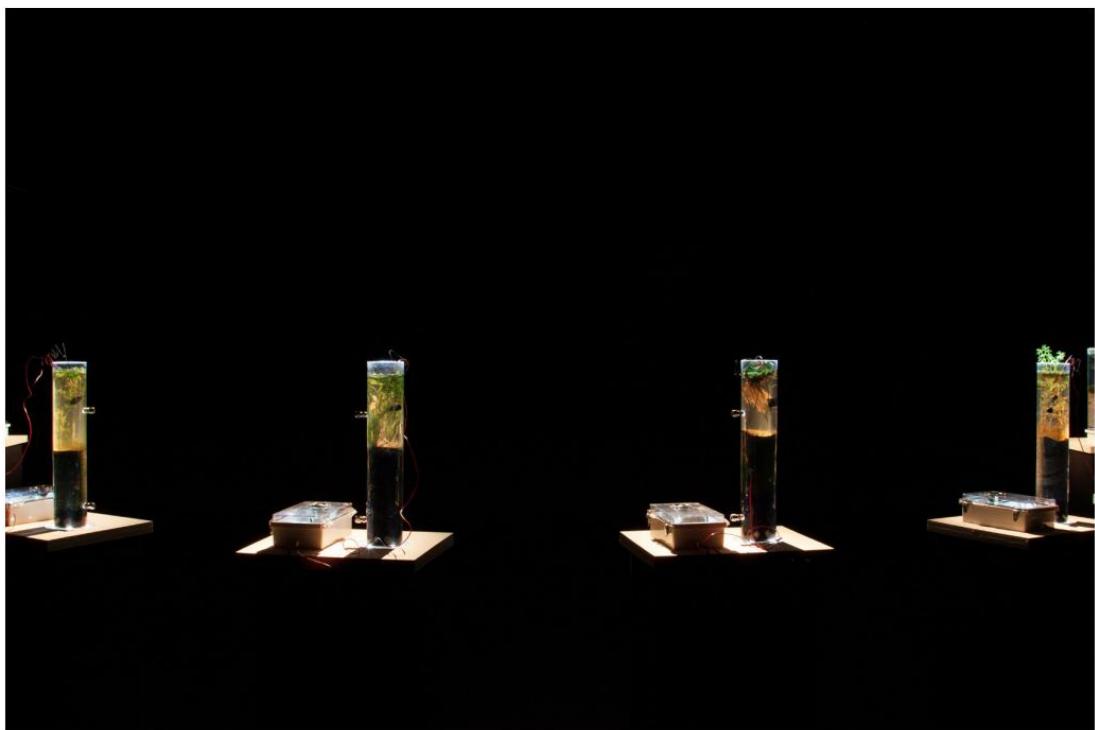
Το WAVES είναι μια διαδραστική εγκατάσταση που προσκαλεί τον θεατή να εισέλθει σε μια αυθόρμητη κατάσταση, καθώς βιώνει και ταυτόχρονα γίνεται μέρος της εγκατάστασης αυτής. Ο τίτλος δεν αναφέρεται μόνο στο ορατό στρώμα της εγκατάστασης - η παραγωγική προβολή του να θυμίζει την κίνηση των θαλάσσιων κυμάτων, αλλά κυρίως σε όλες τις ταλαντεύσεις που ταξιδεύουν μέσα στον χώρο - αλλά και στα στοιχειώδη φαινόμενα εμφάνισης και αλλοίωσης. Το κοινό μπορεί να επηρεάσει το σχήμα, τη συχνότητα και την πυκνότητα των κυμάτων, ενώ κάθε κύμα προέρχεται από τις κινήσεις του συμμετέχοντος. Κάθε φορά η αλληλεπίδραση είναι μοναδική και ιδιαίτερη καθώς τα ψηφιακά δεδομένα που έχουν ρυθμιστεί πρόσφατα, υποβάλλονται σε επεξεργασία με ειδικούς αλγόριθμους. Η εγκατάσταση WAVES εμπνέεται από μια από τις σημαντικότερες εκδηλώσεις της Πολωνικής τέχνης, το "Panoramic Sea Happening" που δημιουργήθηκε από τον Tadeusz Kantor. Το happening αυτό πραγματοποιήθηκε στις 23 Αυγούστου 1967 στα παράλια της Βαλτικής Θάλασσας στο Łazy της Πολωνίας. Η εγκατάσταση παρουσιάστηκε μέχρι στιγμής στην 5η Διεθνή Συνέλευση PdCon16 ~ στο Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης, στο Urban Lab P5, Βρέμη, Γερμανία, στην Ετήσια Έκθεση Ψηφιακής Τέχνης της Τεχεράνης TADAEX στην Τεχεράνη, στο Ιράν και στην Γκαλερί Πλατάν, Βουδαπέστη, Ουγγαρία.

Βιογραφικό

Η Elwira Wojtunik και ο Popesz Csaba Láng είναι ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πολωνικό-ουγγρικό ντουέτο καλλιτεχνών που ασχολούνται με πολυμέσα, γνωστοί ως Elektro Moon Vision. Διασταυρώνουν δημιουργική πληροφορική, σχεδιασμό και light-art, δημιουργούν διαδραστικές εγκαταστάσεις πολυμέσων, stage projections design, 3D video mappings και προβολές σκηνογραφίας για το θέατρο και την όπερα. Στα έργα τους χρησιμοποιούν μια ποικιλία από νέα εργαλεία πολυμέσων, εφαρμόζοντας συχνά τους δικούς τους κώδικες, επιδιορθώσεις και μαθηματικούς αλγόριθμους. Τα έργα τους παρουσιάστηκαν σε σημαντικές διεθνείς εκθέσεις και εκδηλώσεις digital media art σε όλο τον κόσμο, όπως το MuseumsQuartier στη Βιέννη, το New Media Art Biennale WRO 2011, 2015 στο Βρότολαβ, το Akarenga Soko Gallery στη Γιοκοχάμα της Ιαπωνίας, το TADAEX στην Τεχεράνη, στο Ιράν και το PdCon στη Νέα Υόρκη. Έχουν υπάρξει υπότροφοι του προγράμματος Artist-in-Residence στο MuseumsQuartier της Βιέννης (2010) και είναι ιδρυτές του Share: Krakow, μια μονάδα παγκόσμιας οργάνωσης που υποστηρίζει την συνεργασία και την ανταλλαγή γνώσεων σε νέες κοινότητες μέσων. Από το 2012 είναι οι επιψελητές του Διεθνούς Φεστιβάλ Ψηφιακής Τέχνης Patchlab στην Κρακοβία. Είναι επίσης μέλη του δικτύου AVnode - ενός διεθνούς δικτύου καλλιτεχνών και επαγγελματιών που διοργανώνουν φεστιβάλ και/ή εργάζονται στον τομέα των οπτικοακουστικών ζωντανών παραστάσεων.

INSTALLATIONS

Sabina Hyoju Ahn (KR)
Sonomatter (2017)



Sonomatter is a sound installation and performance that transforms the bioelectrical signal from microorganisms to sound. The work starts with building a Winogradsky Column, making a small ecosystem with mud and water — generating the electric signal with a Microbial Fuel Cell (MFC), and measuring voltage from microorganisms that are formed in mud. As time proceeds, the microbes will create electricity and eventually die when they lack nutrients; the designed bioelectricity-controlled-oscillator circuit consumes the (bioelectrical) energy to control the sound of the oscillator.

This process illustrates a circular relationship between life and death, as they share same material (mud). Interaction between organic matter and natural phenomena — such as soil, water, respiration and oxidation, symbiotic relationship in a microcosm — imply poetics in the microbial sphere. The project is thus not only a metaphorical exploration of the interaction between living matter and natural phenomena, but it also explores the domain of energy harvesting and generating clean energy. The audience is invited to experience the sound from real-time microbial data with handmade bioelectricity-controlled-oscillator circuits.

Biography

Sabina Hyoju Ahn is a sound, visual and coding artist. She has broadened her artistic spectrum in New York, Seoul, London and The Hague. Sabina is a graduate of MA in Computational Arts at Goldsmiths University in London, and she currently lives in the Hague, Netherlands in continuing her research in Art Science at Royal Conservatoire. Her recent research involves finding hidden rules and patterns in natural elements and translating it into different shapes of perceptual experiences. Her works have been showed in various places including Piksel festival (Bergen/NO), Mata festival (New York City/US), AMRO (Linz/AT), Lab30 (Augsburg/DE), Transmediale Vorspiel (Berlin/DE), Mediamatic (Amsterdam/NL), and Mullae Seoul Art Space (Seoul/KR).

Το Sonomatter είναι μια ηχητική εγκατάσταση και περφόρμανς που μεταμορφώνει τα βιοηλεκτρικά σήματα που παράγονται από μικρο-οργανισμούς σε ήχο. Το έργο ξεκινάει με το χτίσμα μιας κολόνας Winogradsky, φτιάχνοντας έτσι ένα μικρό οικοσύστημα με χώμα και νερό - παράγοντας το ηλεκτρικό σήμα με ένα Microbial Fuel Cell (MFC), και υπολογίζοντας την τάση από τους μικροοργανισμούς που σχηματίζονται στο χώμα. Καθώς ο χρόνος προχωράει, τα μικρόβια δημιουργούν ηλεκτρισμό και στη συνέχεια πεθαίνουν όταν τα θρεπτικά συστατικά αρχίζουν να εκλείπουν. Το σχεδιασμένο βιοηλεκτρικό - ελεγχόμενο κύκλωμα ταλάντωσης, καταναλώνει την (βιοηλεκτρική) ενέργεια και έτσι ελέγχει τον ήχο του ταλαντωτή.

Η διαδικασία απεικονίζει μια κυκλική σχέση μεταξύ ζωής και θανάτου, καθώς μιούραζονται το ίδιο υλικό (χώμα). Η διάδραση μεταξύ οργανικής ύλης και φυσικών φαινομένων - όπως το χώμα, το νερό, η αναπνοή και η οξείδωση, η συμβιωτική σχέση μέσα σε έναν μικρόκοσμο - υπαντίσσεται την ύπαρξη ποιητικής στην μικροβιακή σφαίρα. Το project είναι, επομένως, όχι μόνο μια μεταφορική αναζήτηση της αλληλεπίδρασης μεταξύ ζωντανής ύλης και φυσικών φαινομένων, αλλά και η εξερεύνηση του τομέα της ενέργειας διά μέσω της συλλογής και παραγωγής καθαρής ενέργειας. Το κοινό καλείται να βιώσει τον ήχο από μικροβιακά δεδομένα σε πραγματικό χρόνο με χειροποίητα βιοηλεκτρικά-ελεγχόμενα κυκλώματα ταλαντωτών.

Βιογραφικό

H Sabina Hyoju Ahn είναι οπτικοακουστική καλλιτέχνης. Έχει ανοίξει τους καλλιτεχνικούς ορίζοντες της και τα έργα της έχουν φτάσει σε Νέα Υόρκη, Σεούλ, Λονδίνο και Χάγη. H Sabina έχει αποφοιτήσει με MA στα Computational Arts από το Goldsmiths University στο Λονδίνο, ενώ προς το παρόν μένει στην Χάγη, της Ολλανδίας, συνεχίζοντας την έρευνα της πάνω στο Art Science, στο Royal Conservatoire. Η πρόσφατη έρευνα της συμπεριλαμβάνει την ανακάλυψη κρυμμένων μοτίβων και κανόνων που βρίσκονται σε φυσικά στοιχεία, μεταφράζοντάς τα σε διαφόρους σχηματισμούς εμπειρίας. Τα έργα της έχουν παρουσιαστεί σε διάφορες διοργανώσεις, μεταξύ άλλων τα Piksel festival (Bergen/NO), Mata festival (New York City/US), AMRO (Linz/AT), Lab30 (Augsburg/DE), Transmediale Vorspiel (Berlin/DE), Mediamatic (Amsterdam/NL), and Mullae Seoul Art Space (Seoul/KR).

INSTALLATIONS

mayer+empl (DE)
Architectural Space Intervention (2017)



The interactive audiovisual installation invites the audience to get in touch with the space. Architectural elements are highlighted by projecting a reconstruction of the real space consisting of white lines. Visitors entering the space get tracked by infrared depth cameras. The bodies are transformed into contours projected as white lines together with the architecture. Tracking data from the depth camera is used to generate midi values. Users can trigger sounds by merging their contours with the virtual architecture. The movement of the user and its relation to certain architectural features gets translated into sounds. The augmented environment itself reacts on audio input. Sounds captured by a microphone are added as noise to the architectural line structure. Human interaction creates a feedback loop between visuals and audio, bringing the virtual representation of the space to life. The installation can be extended to an augmented audiovisual dance performance. Dancers explore the possibilities of being part of the projection and interacting with the architecture.

Biography

Multimedia art duo Martin Mayer and Quirin Empl specialize in interior and exterior 3D video mapping - an art form that uses the architecture, shape and conditions of rooms to project moving images, light or graphics on abstract surfaces, and thus creating an entirely new atmospheric space.

Space is commonly not perceived, but defined by and reduced to its functions. This is true in daily life and the arts, where spaces serve as a container for the reception, display and storage of objects.

Media installations by mayer+empl aim to refocus common perception by tracking the architectural elements of a space and reconstructing them virtually. Resulting geometric structures are then mapped onto the real architecture via video projection. This interaction grants spaces new life, as they are further characterized by human interactions.

Sounds and noises generated by users are captured by a microphone, transforming virtual interpretations of rooms and highlighting their fragility. Real time sensor data ensures non-repetitive permutations of distortions to these reconstructions.

Space is thus simultaneously reconstructed and deconstructed by light and sound as a living organism sensitive to stimulus.

Αυτή η διαδραστική οπτικοακουστική εγκατάσταση, προσκαλεί το κοινό να έρθει σε επαφή με τον χώρο. Αρχιτεκτονικά στοιχεία, υπογραμμίζονται με ανακατασκευή του πραγματικού χώρου διαμέσω προβολής λευκών γραμμών.

Οι επισκέπτες που εισέρχονται στον χώρο, εντοπίζονται από κάμερες βάθους υπέρυθρων. Τα σώματα τους μεταμορφώνονται σε περιγράμματα και προβάλλονται και αυτά ως λευκές γραμμές μαζί με τα αρχιτεκτονικά στοιχεία.

Τα εντοπιζόμενα δεδομένα από την κάμερα βάθους χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν αξέας ήχου από midi. Οι επισκέπτες μπορούν να ενεργοποιήσουν ήχους ενωνόντας τα περιγράμματα τους τη περιγράμματα τους με αυτά του αρχιτεκτονικού τοπίου. Η κίνηση των επισκεπτών έτσι και η σχέση τους με τα αρχιτεκτονικά δεδομένα μεταφράζονται σε ήχο.

Αυτό το επαυξημένο περιβάλλον, αντιδρά στο ηχητικό ερεθίσμα αλλά και ανεξάρτητα από αυτό. Ήχοι αιχμαλωτίζονται από το μικρόφωνο συνεχώς και προστίθενται σαν θόρυβος στην αρχιτεκτονική γραμμή δόμησης του χώρου.

Η ανθρώπινη διάδραση δημιουργεί έναν κύκλο ανατροφοδότησης μεταξύ εικόνας και ήχου, φέρνοντας έτσι την οπτική αναπαράσταση του χώρου στην ζωή.

Η εγκατάσταση μπορεί και να επεκταθεί σε μια επαυξημένη χορευτική περφόρμανς. Σε αυτή την περίπτωση οι χορευτές εξερευνούν τις πιθανότητες του τρόπου με τον οποίο μπορούν να αποτελέσουν μέρος της προβολής και να διαδράσουν με την αρχιτεκτονική.

Βιογραφικό

Το πολυμεσικό καλλιτεχνικό ντουέτο Martin Mayer και Quirin Empl εξειδικεύεται σε εσωτερικό και εξωτερικό 3D video mapping, μια μορφή τέχνης η οποία χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική, την μορφή και τις συνθήκες των δωματίων ώστε να προβάλλει κινούμενες εικόνες, φως ή γραφικά σε αφαιρετικές επιφάνειες, και με αυτόν τον τρόπο να δημιουργήσει έναν εντελώς νέο και ατμοσφαιρικό χώρο. Πολύ συχνά δεν αντιλαμβανόμαστε τον χώρο, παρά μονάχα τον προσδιορίζουμε ότι τον περιορίζουμε στις λειτουργικές του ιδιότητες. Αυτό γίνεται ακόμη πιο αντιληπτό στην καθημερινότητα και τις τέχνες όπου οι χώροι εξυπηρετούν ως υποδοχείς για την έκθεση και αποθήκευση αντικειμένων.

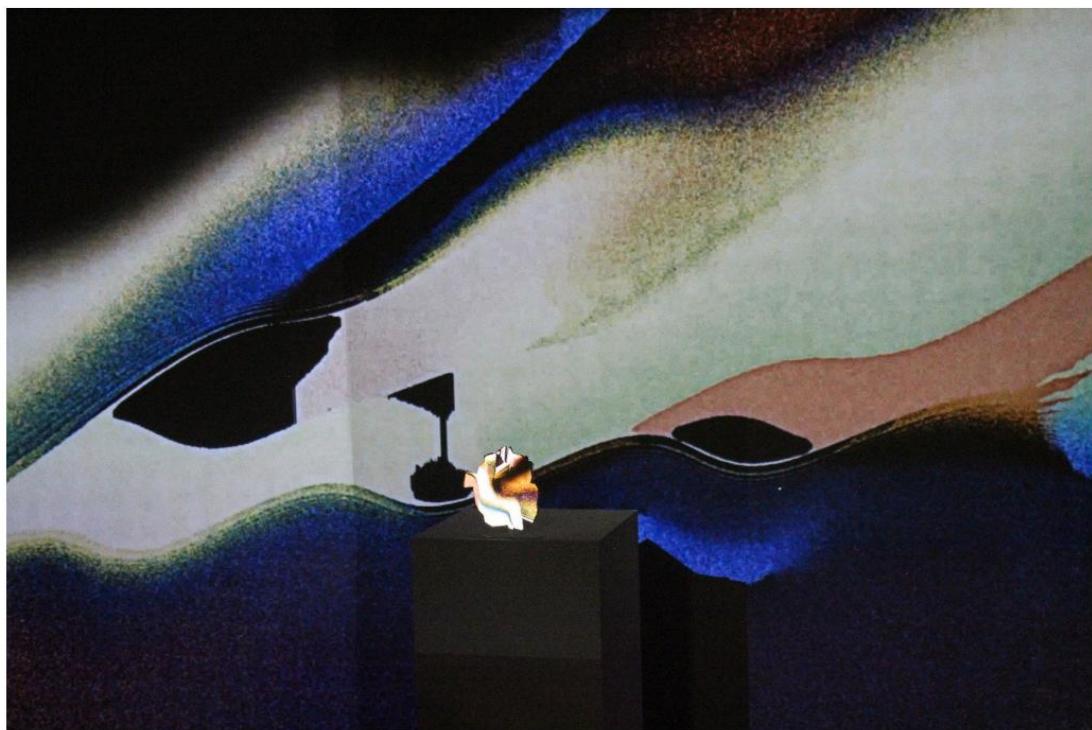
Οι Media εγκαταστάσεις των mayer+empl στοχεύουν στον επαναπροσδιορισμό της κοινής αντίληψης εντοπίζοντας τα αρχιτεκτονικά στοιχεία ενός χώρου και εποικοδομώντας τα εικονικά. Αυτή η προσπάθεια έχει σαν αποτέλεσμα την δημιουργία γεωμετρικών δομών οι οποίες, χαρτογραφούνται πάνω στην αληθινή αρχιτεκτονική με χρήση βίντεο προβολής. Αυτή η διάδραση εξασφαλίζει στους χώρους νέα ζωή καθώς εφεξής χαρακτηρίζονται και προσδιορίζονται από τις ανθρώπινες διαδράσεις.

Ήχοι και θόρυβοι που γεννιούνται από τους επισκέπτες αιχμαλωτίζονται από τα μικρόφωνα και μετατρέπουν ερμηνείες των χώρων και υπογράμμιση, της ευαισθησίας τους. Σένσορες πραγματικού χρόνου διασφαλίζουν την μη επανάληψη των παραλαγών των ηχητικών στρεβλώσεων από τους κατασκευαστές τους.

Ο χώρος έτσι ταυτοχρόνως ανακατασκευάζεται και αποδομείται από το φως και τον ήχο όπως κάθε ζωντανός οργανισμός που είναι ευαίσθητος στα εξωτερικά ερεθίσματα.

INSTALLATIONS

Arnaud Laffond & Jean-Emmanuel Rosnet (FR)
Hadar (2016)



Hadar or Agena, is the second brightest star in the constellation Centaurus. This installation adapts this idea of 'visionnaire'. First, by the video itself which is the result of a search for a new aesthetic, combining colors and forms with a focus on the digital element. It is the graphic reimagining of the formation of a star which, over millions of years, becomes a vast ball that gives off light from the radiation of trillions of nuclear reactions taking place at its core. The video will have a resolution of more than (4k), demanding a more advanced technology which modern video players like Youtube would not be able to support or effectively reproduce. The installation draws a parallel with the idea of the time taken for starlight to reach us, for example, the light from a Pole star takes 430 years to reach earth. Looking at the stars, we see our future and past. Binoculars will be placed in the room, allowing viewers to manually zoom in on the different parts and thus recreate the gesture of lifting the head to look at the night sky. The video will alternate on these two different supports, the back wall and the sculpture. To see the wealth of elements that can be contained within, the star highlights the connection between the infinitely big and the infinitely small.

Biography

Arnaud Laffond is a video artist, plastic digitalist based in Lyon. His work is characterized by the creation of virtual environments and materials generated by computer.

The color, as the raw material, is numerically sculpted, treated and altered to be reborn in vibrating and bright architecture. His works are situated on the verge of science fiction, halfway between abstraction and representationalism, utopia and dystopia, architecture and landscape. He works with diverse aspects of video, such as installation, animated gif and impression exhibition.

Jean-Emmanuel Rosnet is a Lyon based composer. With a broad dance music background, he explores experimental techno and modern ambient. Mixing sound design and lo-fi sampling, he creates some intriguing and distinctive soundscapes. His interest in digital and new media art leads him to collaborate with visual artists. He is also co-director and artistic director of Mirage Festival in Lyon.

Το Χαντάρ ή Αγένα είναι το δεύτερο πιο λαμπερό αστέρι στον αστερισμό του Κενταύρου. Αυτή η εγκατάσταση επιχειρεί να υιοθετήσει την ιδέα του «օραματιστή». Αρχικά με το ίδιο της το βίντεο το οποίο είναι αποτέλεσμα αναζήτησης μιας νέας αισθητικής, με συνδυασμό χρωμάτων και φόρμας αλλά και εστίαση στο ψηφιακό στοιχείο. Είναι μια γραφική φαντασιακή αναπαράσταση του σχηματισμού ενός αστέρα, που μέσα από μια πολύχρονη διαδικασία, απέγινε μια απέραντη μπάλα εκπομπής φωτός που προκύπτει από την ακτινοβολία των τρισεκατομμυρίων πυρηνικών αντιδράσεων που λαμβάνουν χώρα στον πύρηνα της. Το βίντεο αυτό, παρουσιάζεται σε μια ανάλυση καλύτερη του (4k), αποζητώντας έτσι μια πιο εξελιγμένη τεχνολογία όπου οι κοινοί video players όπως το YouTube δεν θα μπορούσαν ούτε να το υποστηρίξουν αλλά και ούτε να το αναπαράγουν αποτελεσματικά. Η εγκατάσταση αντλεί από μια παραλληλία με την ιδέα του χρόνου που είναι απαραίτητος για το φως ενός αστέρα να φτάσει στη γη. Για παράδειγμα, το φως του Πολικού Αστέρα κάνει 430 χρόνια. Κοιτώντας τα αστέρια βλέπουμε το μέλλον αλλά και το παρελθόν ταυτοχρόνως. Τα κυάλια που θα βρίσκονται τοποθετημένα στο δωμάτιο, θα επιτρέπουν στον θεατή να εστιάζει χειροκίνητα σε διαφορετικά σημεία του έργου και έτσι να αναπαράγει την αίσθηση και κινησιολογία της ατένισης του νυχτερινού ουρανού και των άστρων. Το βίντεο αλλάζει συνεχώς την όψη των βασικών δύο δομών της εγκατάστασης, του πίσω τοίχου αλλά και του γλυπτού, με σκοπό να τονίσει τον πλούτο των στοιχείων που μπορεί να βρίσκονται μέσα σε ένα αστέρι αλλά και την σύνδεση ανάμεσα στα απέραντα μεγάλο και απέραντα μικρό.

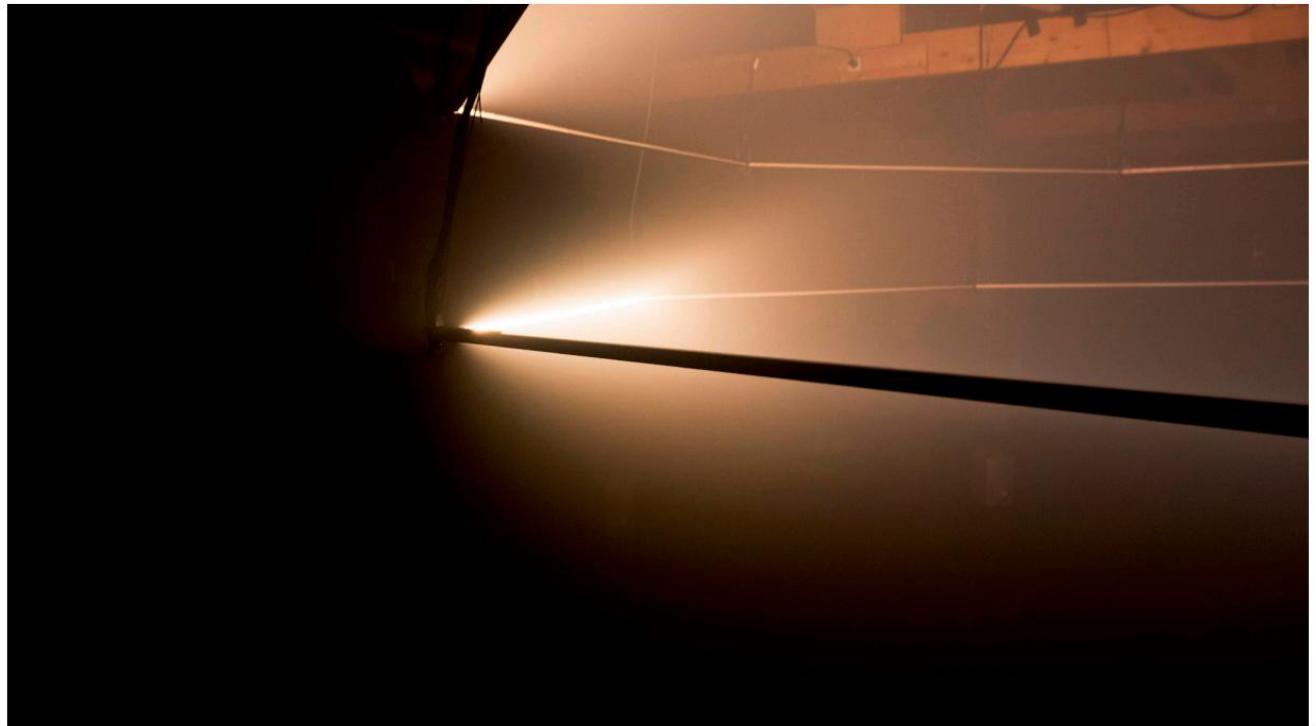
Βιογραφικό

O Arnaud Laffond είναι ένας video artist και ψηφιακός γλύπτης ο οποίος εργάζεται στην Λυών. Η δουλειά του χαρακτηρίζεται από την δημιουργία εικονικών περιβαλλόντων και υλικών που παράγονται από υπολογιστή. Το χρώμα σαν πρωτόλειο υλικό, για εκείνον, είναι αριθμητικά σκαλισμένο, επεξεργασμένο και μορφοποιημένο ώστε να ξαναγεννηθεί σαν ένα ολοζώντανο και λαμπρό αρχιτεκτόνημα. Οι δουλειές του στέκονται στο χείλος της επιστημονικής φαντασίας, και στο ενδιάμεσο στάδιο, μεταξύ αφαίρεσης και αναπαράστασης, ουτοπίας και δυστοπίας, αρχιτεκτονικής και τοπίου. Δουλεύει με διαφορετικές πτυχές του βίντεο, όπως η εγκατάσταση, το κινούμενο gif και οι εκθέσεις εντυπώσεων.

O Jean-Emmanuel Rosnet είναι ένας συνθέτης που εργάζεται στην Λυών. Με ένα πλατύ μουσικοχορευτικό υπόβαθρο, εξερευνά την πειραματική techno και το μοντέρνο ambient. Μιξάρει ηχητικά design και lo-fi sampling, δημιουργώντας έτσι μερικά ενδιαφέροντα και ξεχωριστά ηχοτοπία. Το ενδιαφέρον του στην ψηφιακή τέχνη και τέχνη των Νέων Μέσων τον οδήγησε σε συνεργασίες με visual καλλιτέχνες. Τελεί επίσης σαν υποδιευθυντής και καλλιτεχνικός διευθυντής στο Mirage Festival της Λυών.

INSTALLATIONS

Nick Verstand (NL) , Nikki Hock (NL) & Pandelis Diamantides / Παντελής Διαμαντίδης (CY)
POV (2017)



POV (Point Of View) is an audiovisual installation that reflects on our currently overstimulated environment by illustrating how technology is able to mediate our perception. By creating a completely dark environment, the installation allows the audience to recapture its sensory self by placing it in an initial state of sensory deprivation. The deliberate perceptual isolation allows subjective perception to be reset and is subsequently altered by the use of light and sound. The visual system is deprived essential information necessary to interpret the dynamics of the space and turn it into its mental representation.

After the subject's sensory palate has been cleaned, minuscule pulses of light and sound encapsulate the audience, which is able to manipulate its sensory experience. POV influences the audience's perception of the size, direction and their position in relation to the continuously changing dynamics of the space. The spatial audiovisual composition heightens and challenges the senses, so the audience tangibly experiences the flexibility of its own perception.

Perception itself acts as the artistic medium, becoming an integral part of the piece. Through its immersive experiential process, the installation reveals that what is seen depends on our subjective perception and temporal perspective of the experiencing subject.

Biography

Nick Verstand (1984) is a contemporary artist exploring how science and technology affect human perception and consciousness. His large-scale immersive art installations -spatial compositions of visuals, light and sound- transform human behavior into hypnotic environments. Co-creations of the artist, object, and audience, Nick's intuitive surroundings trigger exploration and interaction. They form sensory experiences that reach the audience's subconscious mind. His work has acquired recognition from renowned institutions like the Stedelijk Museum Amsterdam, Creators Project, Van Gogh Museum, V&A and many more.

Pandelis Diamantides | 1978| is a sound and visual artist based in Amsterdam. In his music productions and audiovisual performances, he uses custom digital technology to create complex binary landscapes, where detailed sound compositions and electronic rhythms are enhanced by multifaceted visuals providing a true immersive experience. He performs solo under the pseudonym Microseq. Through a series of collaborations with, among others, choreographer Lia Haraki and installation artists Matthias Oostrik and Nick Verstand he has composed and performed music for contemporary dance and interactive installations. His work is presented at international festivals and venues including FIBER Festival[NL], Mirage Festival[FR], Venice Biennale[IT], Loop Festival[CY], South By Southwest Festival [USA] and many more.

Το POV (Point Of View) είναι μια οπτικοακουστική εγκατάσταση που αντανακλά το σύγχρονο υπερφωτισμένο περιβάλλον μας, εικονογραφώντας το πώς η τεχνολογία είναι ικανή να παρεμβει στην αντίληψή μας. Δημιουργώντας ένα απολύτως σκοτεινό περιβάλλον, η συγκεκριμένη εγκατάσταση επιτρέπει στο κοινό να επαναπροσδιορίσει τον αισθησιακό εαυτό του, τοποθετώντας τον θεατή σε ένα αρχικό στάδιο αισθητικής στέρησης. Η σκόπιμη αυτή αντίληπτική απομόνωση επιτρέπει στην υποκειμενική αντίληπτικότητα να επανακαθορίστει και στη συνέχεια να μεταβληθεί με τη χρήση του φωτός και του ήχου. Το οπτικό σύστημα στερείται βασικών πληροφοριών απαραίτητων για την ερμηνεία της δυναμικής του χώρου και έτσι ο χώρος μεταβάλεται στην προσωπική διανοητική ανταπόσταση του θεατή.

Αφού ο αισθητήριος «ουρανίσκος» του θεατή έχει καθαριστεί, μικροσκοπικοί παλμοί φωτός και ήχου περιβάλλουν το κοινό, το οποίο είναι πλέον ικανό να χειρίστει τη δικιά του αισθητήρια εμπειρία. Το POV επηρεάζει την αντίληψή των θεατών ως προς το μέγεθος, την κατεύθυνση και τη θέση τους σε σχέση με την συνεχή αλλαγή της δυναμικής του χώρου. Η χωρική οπτικοακουστική σύνθεση επαυξάνει και προκαλεί τις αισθήσεις, έτσι το κοινό βιώνει απτά την προσαρμοστικότητα της αντίληψής του.

Η αντίληψη από μόνη της λειτουργεί σαν το καλλιτεχνικό μέσο, καθώς γίνεται ένα αναπόσπαστο κομμάτι του έργου. Μέσω της καθηλωτικής βιωματικής διαδικασίας, η εγκατάσταση αυτή αποκαλύπτει πιώς ότι βλέπουμε εξαρτάται από την υποκειμενική μας αντίληψη και την προσωρινή οπτική του υποκειμένου που βιώνει την εμπειρία.

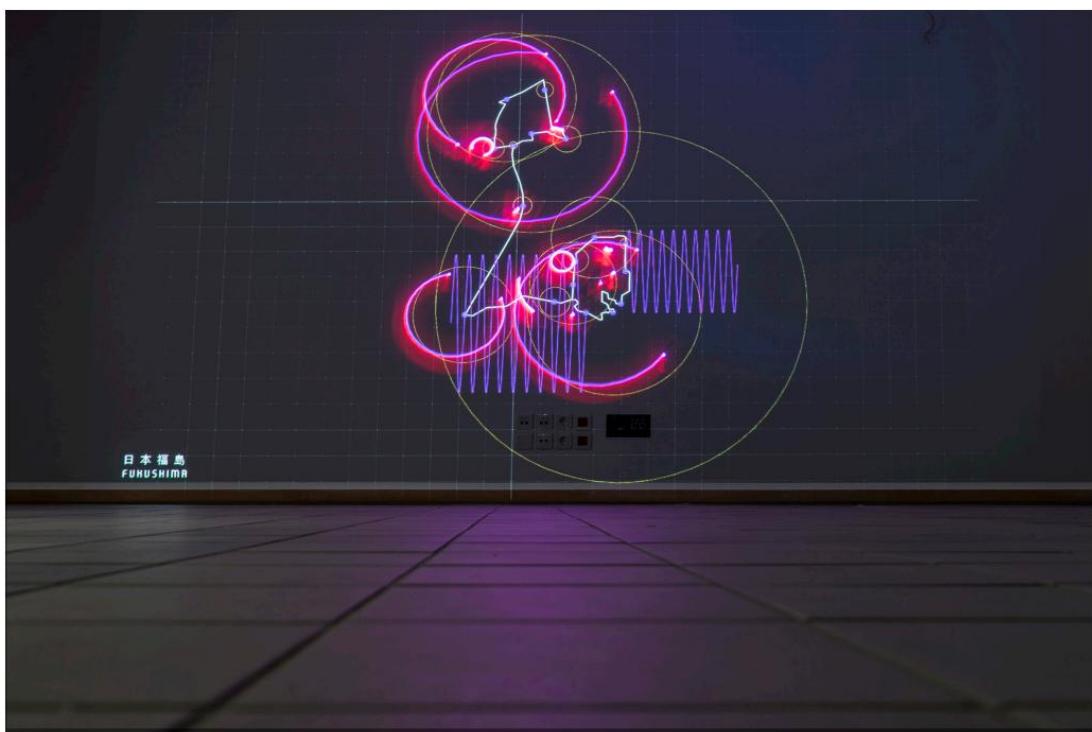
Βιογραφικό

Ο Nick Verstand (1984) είναι ένας σύγχρονος καλλιτέχνης που εξερευνά το πώς η επιστήμη και η τεχνολογία επηρεάζουν την ανθρώπινη αντίληψη και συνείδηση. Οι μεγάλης κλίμακας επιβλητικές καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις του -χωρικές συνθέσεις οπτικών, φωτός και ήχου- μετατρέπουν την ανθρώπινη συμπεριφορά μέσα σε υπνωτικά περιβάλλοντα. Συν-δημιουργοί του καλλιτέχνη, αποτελούν το αντικείμενο και το κοινό. Οι εύκολα κατανοητοί περιβάλλοντές χώροι του Nick προτρέπουν την εξερεύνηση και τη διαδραστικότητα και δημιουργούν αισθητήριες εμπειρίες που αγγίζουν το υποσυνεύδητο του κοινού. Η δουλειά του έχει κερδίσει αναγνώριση από φημισμένα ιδρύματα όπως το Stedelijk Museum Amsterdam, Creators Project, Van Gogh Museum, V&A και άλλα πολλά.

Ο Παντελής Διαμαντίδης (1978) είναι ένας sound και visual artist που ζει στο Amsterdam. Στις μουσικές του παραγωγές και οπτικοακουστικές περφόρμανς, χρησιμοποιεί custom ψηφιακή τεχνολογία για να δημιουργήσει πολύπλοκα δυαδικά τοπία, όπου οι αναλυτικές ηχητικές συνθέσεις και οι ηλεκτρονικοί ρυθμοί ενισχύονται από πολύπλευρα εφέ που προσφέρουν μια πραγματική εμπειρία εμβάθυνσης. Παρουσιάζεται σόλο υπό το ψευδώνυμο Microseq. Μέσα από μια σειρά συνεργασιών με μεταξύ άλλων, τον Emmanuel Flores Elias, τη χορογράφο Lia Haraki και τον Matthias Oostrik, έχει συνθέσει και εκτελέσει έργα για σύγχρονο χορό, θέατρο και διαδραστικές εγκαταστάσεις. Η δουλειά του έχει παρουσιαστεί σε διεθνή φεστιβάλ και σκηνές, μεταξύ των οποίων FIBER Festival (Ολλανδία), Mirage Festival (Γαλλία), Venice Biennale (Ιταλία), South By Southwest Festival (ΗΠΑ), Loop Festival (Κύπρος) και πολλά ακόμα.

INSTALLATIONS

XCEED (HK)
RadianceScape (2014)



Since 2011, the 311 Earthquake in Fukushima once again woke up the world attention on the nightmare of the nuclear disaster. Until now, there is no workable solution for Japan to fix the leaking problem. The highly radiating wastewater is released to the Pacific Ocean, keeps contaminating the marine life, and results in damaging the whole food chain. Meanwhile, the Japan government keeps hiding the news and real situation of the radiation problem.

RadianceScape is a data-visualizing sonic composition, which aims at visualising the radioactivity and raising out the awareness of the issue to the public. It based on the live radiation data from the Safecast.org, a global sensor network for collecting and sharing radiation measurements, to generate an audio-visual cityscape. It appears in a point-cloud mapping outlook in which the density of the radiation level is representing the visibility of the cityscape. The sequence of the images is grabbed from the Google Streetview API's hidden depth map data. The sonic composition is based on the locative data to generate different tonal of drone ambience and noise. The graphical score consists of 2 separated parts. First part is illustrating the route of Hong Kong, where visualising the radiation level from Mongkok to Tsim Sha Tsui area. The second part is illustrating the route of Fukushima, where visualizing the radiation level from the Fukushima Prefecture to the nuclear power plant.

Biography

XCEED is a new media art collective based in Hong Kong, focusing on digital art installation, spatial design and interactive performance. Their work has been selected to various international art festivals, screenings, exhibitions and performances, showcased in countries including Italy, Spain, Argentina, Brazil, US and Asian cities. Recent artworks have been selected and commissioned by Hong Kong Heritage Museum and Museum of Contemporary Art Taipei. Latest collaboration works with art organizations include Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet and more. XCEED is about transcending boundaries and, beyond, limitations.

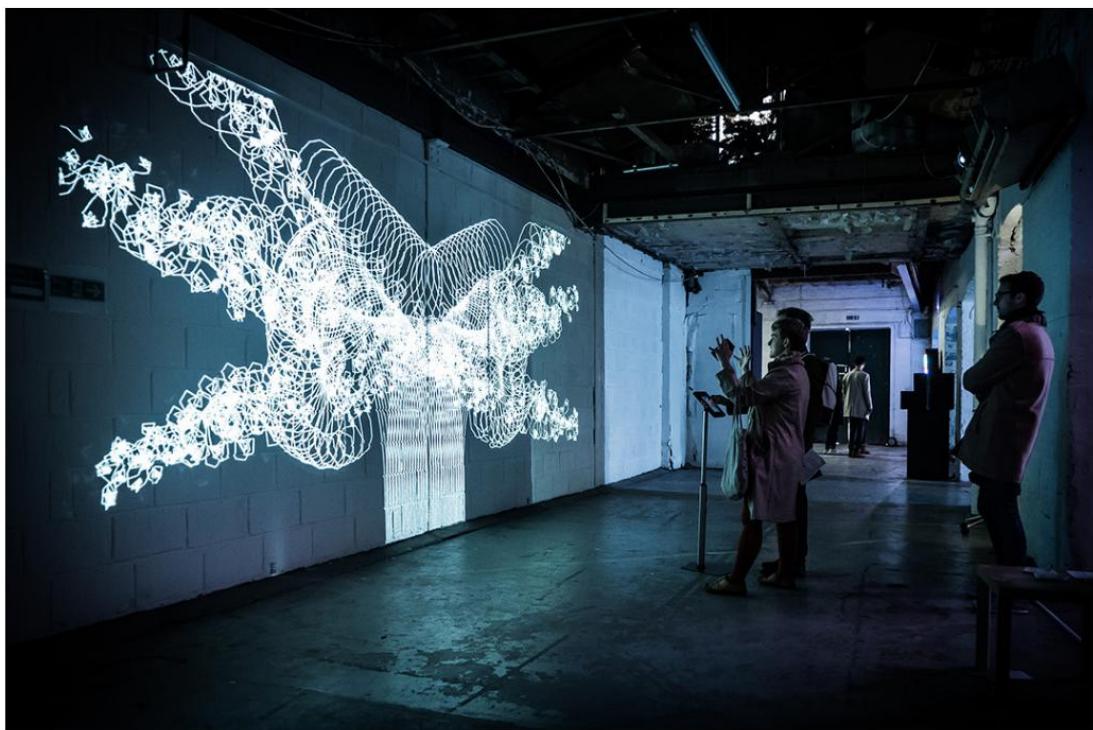
Από το 2011, ο 311 σεισμός στην Fukushima αφύπνισε για μια ακόμη φορά την προσοχή του κόσμου μπροστά στον εφιάλτη της πυρηνικής καταστροφής. Έως τώρα, δεν έχει υπάρξει κάποια αποτελεσματική λύση για την Ιαπωνία ώστε να διορθωθεί το πρόβλημα της διαρροής. Αυτό το πολύ μολυσμένο με ραδιενέργεια νερό, απελευθερώνεται στον Ειρηνικό Ωκεανό και συνεχίζει να μολύνει τον υδροφόρο ορίζοντα με αποτέλεσμα να βλάπτει όλη την τροφική αλυσίδα. Η κυβέρνηση της Ιαπωνίας προσπαθεί να κρύψει αυτά τα γεγονότα και να παραβλέψει το πραγματικό πρόβλημα. Το έργο RadianceScape είναι μια οπτικοποίηση δεδομένων μιας ηχητικής σύνθεσης στοχεύει στην οπτικοποίηση της ρádio-δραστηριότητας και επιχειρεί να ευαισθητοποιήσει το κοινό σε σχέση με το ζήτημα. Βασίζεται σε αληθινά δεδομένα σε σχέση με την ραδιενέργεια, παρέμενα από το Safecast.org, ένα παγκόσμιο δίκτυο από σένσορες που αυλλέγουν και μιλαζόνται μετρήσεις ραδιενέργειας κι έτσι δημιουργεί ένα οπτικοακουστικό τοπίο πόλεως. Το έργο εμφανίζεται ως ένα point-cloud mapping outlook στο οποίο η πυκνότητα των επιπέδων ραδιενέργειας εκπροσωπεί την ορατότητα του τοπίου της πόλης. Η σειρά των εικόνων που παρουσιάζονται έχει οριστεί από τα δεδομένα του Streetview API κρυφού χάρτη βάθους. Η ηχητική σύνθεση είναι βασισμένη σε τοπικά δεδομένα ώστε να δημιουργεί διαφορετική τονική και drone ατμόσφαιρα αλλά και θόρυβο. Η γραφική παρτιτούρα απαρτίζεται από δύο χωριστά μέρη. Το πρώτο μέρος εικονογραφεί τα δεδομένα από το Hong Kong από όπου και οπτικοποιείται η περιοχή από το Mongkok ώς το Tsim Sha Tsui. Το δεύτερο μέρος εικονογραφεί περιοχή της Fukushima και οπτικοποιεί τα επίπεδα ραδιενέργειας από το Fukushima Prefecture έως το εργοστάσιο πυρηνικής ενέργειας.

Βιογραφικό

Οι XCEED είναι μια new media art κολεκτίβα με έδρα το Hong Kong η οποία επικεντρώνεται στις ψηφιακές εγκαταστάσεις, τον χωροταξικό σχεδιασμό και τις διαδραστικές περιφόρμανς. Έργα τους έχουν επιλεγεί από πολλά διεθνή φεστιβάλ σαν προβολές, εκθέσεις και περφόρμανς και έχουν προβληθεί σε διάφορες χώρες του κόσμου όπως η Ιταλία, η Ισπανία, η Αργεντινή, η Βραζιλία, ο Η.Π.Α. και πολλές Ασιατικές πόλεις. Πρόσφατα έργα τους έχουν επιλεγεί ή πραγματοποιηθεί κατόπιν παραγγελίας από το Hong Kong Heritage Museum και το Museum of Contemporary Art Taipei. Οι τελευταίες τους συνεργασίες συμπεριλαμβάνουν οργανισμούς τέλης όπως το Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet και πολλά άλλα. Η φιλοσοφία των XCEED είναι να ξεπερνούν τα όρια και τους περιορισμούς.

INSTALLATIONS

Philipp Artus (DE)
FLORA (2016)



In the interactive installation FLORA, abstract lines create complex and delicate shapes, which resemble the appearance of plants. The viewer can interactively control the animation with a touchpad, and thus design the emerging patterns.

The animation in FLORA is generated by overlapping sine waves that travel through a string of lines. This wave principle often appears in nature when energy is transmitted through a medium like water, air or simply a rope. It can also be observed in the locomotion of animals and human-beings, in which kinetic energy is transmitted successively through joints.

The FLORA algorithm is based on the discovery that a simple system of rotating lines can create endless variations of abstract shapes - ranging from curved harmonious lines to edgy and chaotic patterns. The resulting aesthetics combine computational accuracy with an organic playfulness, and tend to trigger diverse associations in the mind of the viewer.

Biography

Philipp Artus is a multidisciplinary artist and filmmaker based in Berlin.

His experimental animations, light installations and drawings explore the manifestations of life through movement, sound and imagery. He composes audiovisual experiences that unite playful elements with minimalist structures, timeless themes with contemporary observations, and turbulent acceleration with contemplative silence. After graduating from the École des Beaux Arts in Nantes/France, he spent 2 years studying animation, physics and music theory autodidactically. He then finished his postgraduate studies at the Academy of Media Arts in Cologne/Germany. His projects have been shown in various museums, festivals and galleries around the world including the SIGGRAPH Art Gallery in Los Angeles, Prix Ars Electronica in Linz/Austria, Visual Music Awards in Frankfurt (Winner 1st prize), Setouchi Triennale Megijima Island/Japan; European Media Art Festival in Osnabrück/Germany; CURTAS in Vila do Conde, Portugal; LUMINALE in Frankfurt/Germany and the Vimeo Awards in New York City.

Στη διαδραστική εγκατάσταση FLORA αφηρημένες γραμμές δημιουργούν σύνθετα και αβρά σχήματα, που μοιάζουν στην εμφάνιση με φυτά. Ο θεατής μπορεί διαδραστικά να ελέγχει το animation με ένα touchpad, και έτσι λοιπόν να σχεδιάσει τα παραγόμενα μοτίβα. Το animation του FLORA δημιουργείται με επικαλυπτόμενα ημιτονοειδή κύματα που ταξιδεύουν μέσω μιας χορδής από γραμμές. Το κύμα αυτό εμφανίζεται πρωταρχικά στην φύση όταν η ενέργεια μεταφέρεται μέσω ενός μέσου όπως το νερό, ο αέρας ή απλά ένα σχοινί. Μπορεί επίσης να παρατηρηθεί στην μετακίνηση των ζώων και των ανθρώπων, όπου η κινητική ενέργεια μεταφέρεται επιτυχώς μέσω των αρθρώσεων.

Ο αλγόριθμος FLORA βασίζεται στην ανακάλυψη ότι ένα απλό σύστημα περιστροφικών γραμμών μπορεί να δημιουργήσει ατελείωτες παραλλαγές αφηρημένων σχημάτων - που κυμαίνονται από καμπύλες αρμονικές γραμμές σε κοφτερά και χαοτικά μοτίβα. Η αισθητική που προκύπτει συνδυάζει υπολογιστική ακρίβεια με ένα οργανικό παιχνιδιάρισμα, και τίνει να ενεργοποιήσει ποικίλες συσχετίσεις στο μυαλό του θεατή.

Βιογραφικό

Ο Philipp Artus είναι ένας πολύπλευρος καλλιτέχνης και δημιουργός ταινιών που ζει στο Βερολίνο. Τα πειραματικά animations, τα installations φωτός και τα σχέδια του, ανακαλύπτουν την φανέρωση της ζωής μέσα από την κίνηση, τον ήχο και την εικόνα. Συνθέτει οπτικοακουστικές εμπειρίες που ενώνουν παιχνιδιάρικα στοιχεία με μνιψαλιστικές δομές, διαχρονικά θέματα με σύγχρονες παρατηρήσεις, θυελλώδη αύξηση με στοχαστική οιωπή. Αφού αποφοίτησε από το École des Beaux Arts στη Nantes/France πέρασε 2 χρόνια σπουδάζοντας animation, φυσική και μουσική θεωρία αυτοδίδακτα. Έπειτα τελείωσε τις μεταπτυχιακές σπουδές του στην Academy of Media Arts στην Κολονία/Γερμανία. Τα πρότζεκτ του έχουν προβληθεί σε διάφορα μουσεία, φεστιβάλ και γκαλερί σε όλον τον κόσμο συμπεριλαμβανομένων των SIGGRAPH Art Gallery στο Los Angeles, Prix Ars Electronica στο Linz/Austria, Visual Music Awards στην Frankfurt (Winner 1st price), Setouchi Triennale Megijima Island/Japan; European Media Art Festival στο Osnabrück/Germany; CURTAS στο Vila do Conde, Portugal; LUMINALE στην Φρανκφούρτη, Γερμανία και τα Vimeo Awards στην Νέα Υόρκη.

INSTALLATIONS

Mária Júdová & Andrej Boleslavský (SK)
Dust (2017)



Dust is a Virtual Reality piece which invites the audience to experience a dance performance from the perspective of eternal particle travelling in the space and by doing so it attempts to transform the way people see and experience contemporary dance with the use of digital technologies. It immerses the audience in a virtual reality environment which has been created by volumetric capturing. The audience will use virtual reality (VR) headsets to place themselves in the immediate presence of the dancer and within a unique visual and aural scenario. The resulting effect is exhilarating, allowing the audience to experience the work from different perspectives and within the space where the dance is happening. It will be dance as no audience member has ever experienced before.

Biography

Mária Júdová and Andrej Boleslavský are Prague-based independent artists who have been investigating the creative potential of technology for over a decade. Our work combines the exploration of technologically informed dance practices with participatory performances, body movement, time and space. We are interested in applying the process of choreographic thinking to digital arts practice and vice versa, as we believe that it leads to the creation of richer and more meaningful experiences. We often find ourselves in close collaboration with performers, dancers and choreographers, trying to better understand the principles behind the creation of movement as well as sharing our own creative practices.»

To Dust είναι ένα έργο Εικονικής Πραγματικότητας που προσκαλεί το κοινό να βιώσει μια παράσταση χορού από την οπτική του αιώνιου σωματιδίου που ταξιδεύει στο διάστημα. Με αυτό τον τρόπο επιχειρεί να ταξιδέψει και να μεταμορφώσει τον τρόπο που άνθρωποι βλέπουν και βιώνουν τον σύγχρονο χορό, μέσω της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας. Βιθύζει το κοινό σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας που έχει δημιουργηθεί με ογκομετρική σύλληψη. Με την χρήση του headset εικονικής πραγματικότητας ο θεατής τοποθετεί τον εαυτό του στην άμεση παρουσία ενός χορευτή μέσα σε ένα μοναδικό οπτικό και ακουστικό σενάριο. Το αποτέλεσμα είναι απολαυστικό και επιτρέπει στο κοινό να βιώνει το έργο μέσα από διαφορετικές αντιληπτικές γωνίες και μέσα στον ίδιο τον χώρο του χορού. Πρόκειται για τον χορό όπως κανένας από τον κοινό δεν τον έχει βιώσει ξανά ποτέ.

Βιογραφικό

Οι Mária Júdová και Andrej Boleslavský είναι καλλιτέχνες που ζουν μόνιμα στην Πράγα και αρέσκονται στην εξερεύνηση των δυνατοτήτων της τεχνολογίας για περισσότερο από δέκα χρόνια τώρα. Το έργο τους συνδυάζει την εξερεύνηση των τεχνολογικά ενημερωμένων τεχνικών χορού, με συμμετοχικές performances, κινησιολογία, αλλά και την χρήση του χρόνου και χώρου. Το κύριο ενδιαφέρον τους βρίσκεται στην εφαρμογή του χορογραφικού τρόπου σκέψης, πάνω στις ψηφιακές τέχνες και αντίστροφα, καθώς πιστεύουν ότι αυτή η σχέση βοήθα στην δημιουργία πιο πλούσιων και σημαντικών εμπειριών. Πολύ συχνά κάνουν στενές συνεργασίες με performers, χορεύτες και χορογράφους στην προσπάθειά τους να καταλάβουν καλύτερα τις αρχές που διέπουν τη δημιουργία της κίνησης αλλά και για να μοιραστούν τις δικές τους δημιουργικές πρακτικές.

Andrej Boleslavský — digital artist

Mária Júdová — digital artist

Patricia Okenwa — choreographer

Sona Ferencíková — dancer

Roman Zotov — dancer

Demdike Stare — musician

Carmen Salas — creative producer

Dust has been produced by Carmen Salas with the support of the Arts Council of England.



WEB ART

WEB ART

Sutu (AU)
Nawlz (2008)



Nawlz is a cyberpunk adventure of 14 episodes that combines animation, interaction, music and text in order to create an original digital panoramic format for comics. Its story follows the character Harley Chambers and the way he survives in the futuristic city Nawlz, as he is getting involved with multiple virtual realities and techno-cultures. Nawlz is full of hidden dimensions that in order to unveil requires hits, tilts and swipes for their exploration.

In 2009 the first season of the work was awarded by FWA award and was glorified by thousands of viewers from all over the world. The long awaited Nawlz for Ipad was released in 2011.

Biography

Sutu aka Stuart Campbell is an artist with a lot of international distinctions as an illustrator, writer and interactive designer. He is passionate about technology, sci-fi, stories and the creation of immersive interactive experiences. His main target is to activate all human sensors and shake some heads. Besides Nawlz, Sutu has created many projects with BighArt, multimedia installations for the Australian National Museum and a pilot training systems for Australian Defence Force. Moreover, he has directed online creative programs for Honda and Coca Cola. Often he has been assigned to create illustrations for popular youth cultures such as skateboard and snowboard.

To NAWLZ είναι μία cyberpunk περιπέτεια 14 επεισοδίων η οποία συνδυάζει animation, διάδραση, μουσική και κείμενο για να δημιουργήσει μία πρωτότυπη ψηφιακή πανοραμική πλατφόρμα για comic. Η ιστορία ακολουθεί τον Harley Chambers όπως επιβιώνει μέσα στην φουτουριστική πόλη Nawlz, καθώς εμπλέκεται σε αλλεπάλληλες εικονικές πραγματικότητες, και techno-κουλτούρες. Το Nawlz είναι γεμάτο κρυφές διαστάσεις οι οποίες για να ξεδιπλωθούν απαιτούν χτυπήματα, tilt και swipe για να τις εξερευνήσεις.

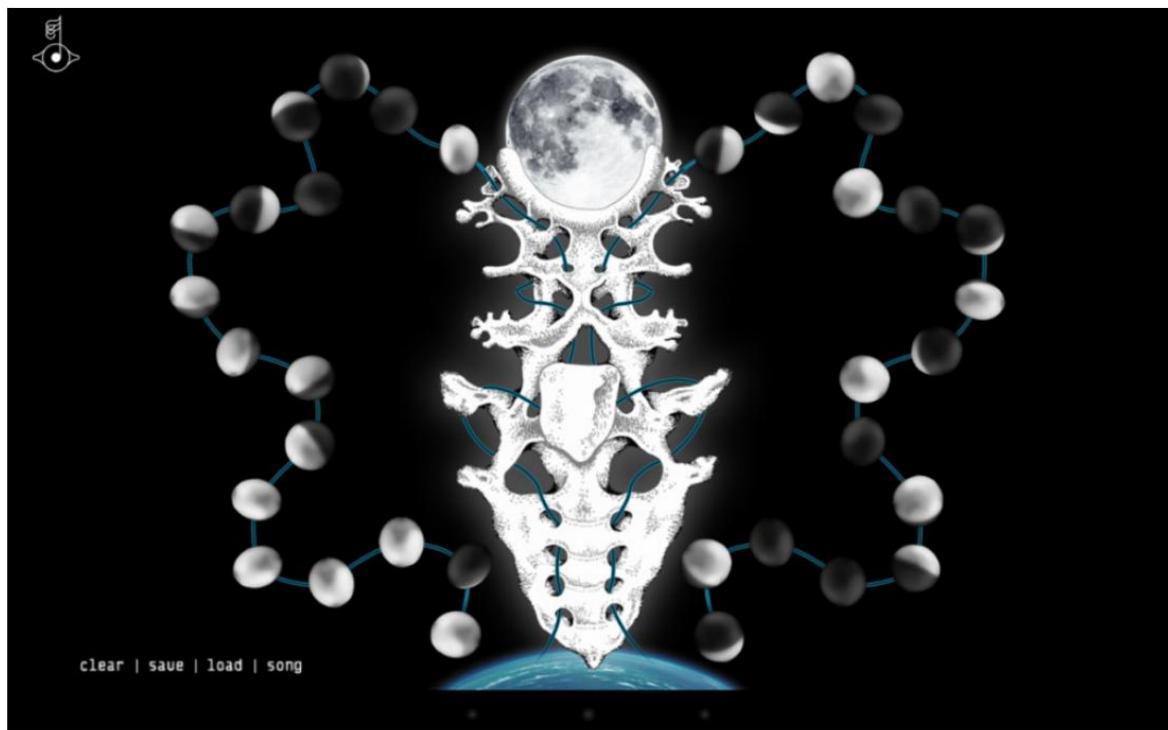
Το 2009 η πρωτη σεζόν του έργου βραβεύτηκε με το FWA award και αποθεώθηκε από χιλιάδες θεατές σε όλον τον κόσμο. Το πολυαναμενόμενο Nawlz για Ipad κυκλοφόρησε το 2011.

Βιογραφικό

Ο Sutu aka Stuart Campbell είναι ένας καλλιτέχνης με πολλές διεθνείς διακρίσεις ως illustrator, συγγραφέας και interactive designer. Έχει πάθος με την τεχνολογία, το sci-fi, τις ιστορίες και την δημιουργία καθηλωτικών διαδραστικών εμπειριών. Ο στόχος του είναι να ενεργοποιήσει όλους τους ανθρώπινους αισθητήρες και να ταρακουνήσει το μυαλό. Πέρα από το Nawlz, ο Sutu έχει πραγματοποιήσει πολυάριθμα πρότζεκτ με την BighArt, multimedia installations για το Australian National Museum, συστήματα εκπαίδευσης πιλότων για το Australian Defence Force, καθώς και έχει σκηνοθετήσει online δημιουργικά προγράμματα για την Honda και την Coca Cola. Συχνά του έχει ανατεθεί να δημιουργήσει illustrations για τις δημοφιλείς κουλτούρες νέων όπως το skateboard και snowboard.

WEB ART

Björk (IS)
Biophilia (2011)



Biophilia is an extraordinary and innovative multimedia exploration of music, nature and technology by the musician Björk. Comprising a suite of original music and interactive, educational artworks and musical artifacts, Biophilia is released as ten in-app experiences that are accessed as you fly through a three-dimensional galaxy that accompanies the album's theme song Cosmogony. All of the album's songs are available inside Biophilia as interactive experiences:

Björk has collaborated with artists, designers, scientists, instrument makers, writers and software developers to create an extraordinary multimedia exploration of the universe and its physical forces, processes and structures - of which music is a part. Each in-app experience is inspired by and explores the relationships between musical structures and natural phenomena, from the atomic to the cosmic. You can use Biophilia to make and learn about music, to find out about natural phenomena, or to just enjoy Björk's music.

Biography

Biophilia was developed by Björk in collaboration with interactive artist and app developer Scott Snibbe, and Björk's longtime design collaborators M/M Paris. The individual apps were created by Luc Barthelet, Drew Berry, Kodama Studios, Stephen Malinowski, Scott Snibbe Studio, John Simon Jr., Touch Press, and Max Weisel. Biophilia is the first application that was included in the permanent collection of MoMa.

Το Biophilia αποτελεί μία εξαιρετική και πρωτοπόρα εξερευνητική εφαρμογή για την μουσική, τη φύση και την τεχνολογία, φτιαγμένο από την μουσικό Bjork. Το Biophilia περιλαμβάνει μια σουίτα από πρωτότυπη μουσική και διαδραστικά επιμορφωτικά έργα και μουσικά αντικείμενα τέχνης. Το Biophilia κυκλοφόρησε σαν δέκα in-app εμπειρίες οι οποίες ξετυλίγονται καθώς ο θεατής πετάει μέσα σε έναν γαλαξία τριών διαστάσεων επενδυμένο με το κεντρικό κομμάτι του ομώνυμου δίσκου Cosmogony. Όλα τα κομμάτια του δίσκου είναι διαθέσιμα μέσα στην εφαρμογή σαν διαδραστικές εμπειρίες.

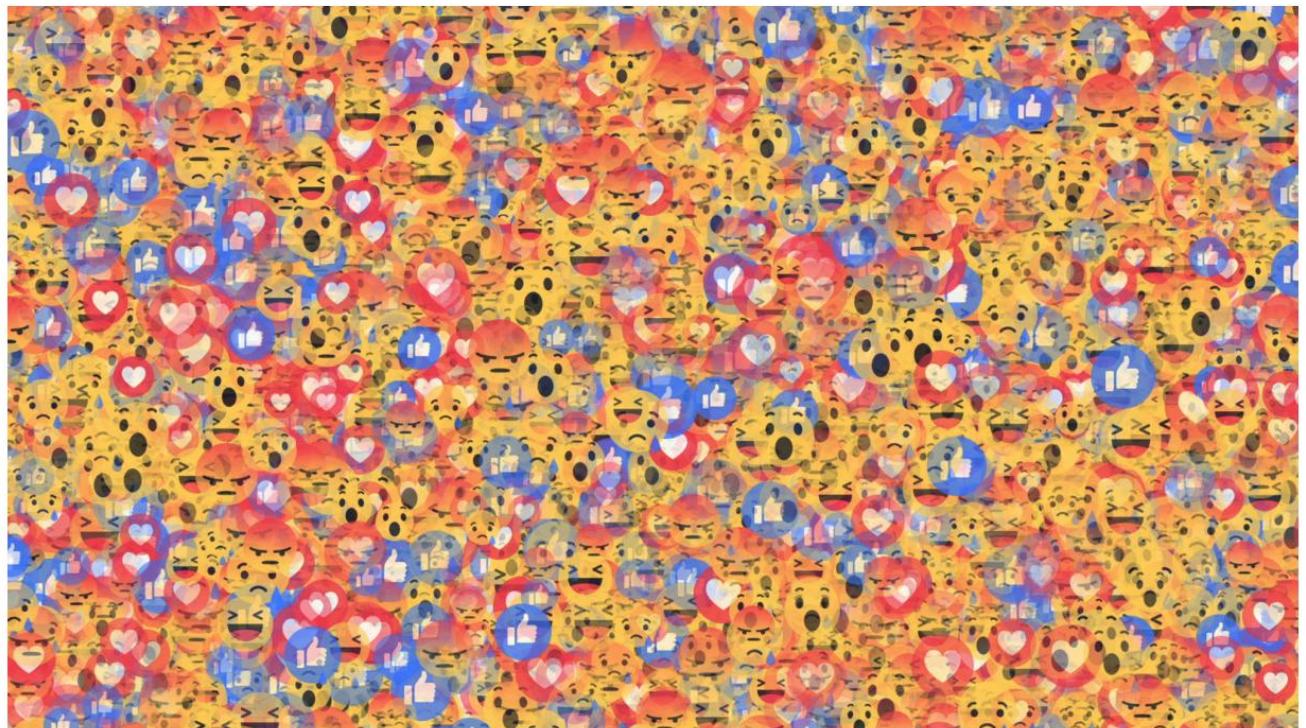
Η Bjork συνεργάστηκε με καλλιτέχνες, σχεδιαστές, επιστήμονες και κατασκευαστές μουσικών οργάνων, συγγραφείς και προγραμματιστές για να φτιάξει αυτή την εξαιρετική πολυμεσακή εξερεύνηση του σύμπαντος και των φυσικών δυνάμεων, διαδικασιών και δομών - μέρος των οποίων είναι και η μουσική. Κάθε in-app εμπειρία είναι εμπνευσμένη και εξερευνά την σχέση της δομής της μουσικής και των φυσικών φαινομένων από το ατομικό στο κοσμικό. Το Biophilia μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να φτιάξεις και να μάθεις για την μουσική και τα φυσικά φαινόμενα, ή απλά για να απολαύσεις την μουσική της Bjork.

Βιογραφικό

Το Biophilia δημιουργήθηκε από την Bjork σε συνεργασία με καλλιτέχνες εξειδικευμένους σε διαδραστικές εμπειρίες, τον προγραμματιστή Scott Snibbe, και την κατά πολλά χρόνια συνεργάτιδα της Bjork και σχεδιάστρια M/M Paris. Τα μερονωμένα apps δημιουργήθηκαν από τους Luc Barthelet, Drew Berry, Kodama Studios, Stephen Malinowski, Scott Snibbe Studio, John Simon Jr., Touch Press, και Max Weisel. Το Biophilia είναι η πρώτη εφαρμογή που αγοράστηκε και τελεί στην μόνιμη συλλογή του MoMa.

WEB ART

Benjamin Grosser (US)
Go Rando (2017)



Facebook's «reactions» let you express how you feel about a link, photo, or status. While such data might be helpful for your friends, these recorded feelings also enable increased surveillance, government profiling, more targeted advertising, and emotional manipulation. "Go Rando" is a web browser extension that obfuscates your feelings on Facebook. Every time you click «Like», Go Rando randomly chooses one of the six «reactions» for you. Over time, you appear to Facebook's algorithms as someone whose feelings are emotionally «balanced»—as someone who feels Angry as much as Haha or Sad as much as Love. You can still choose a specific reaction if you want to, but even that choice will be obscured by an emotion profile increasingly filled with noise. In other words, Facebook won't know if your reaction was genuine or not. Want to see what Facebook feels like when your emotions are obscured? Then Go Rando!

Biography

Benjamin Grosser creates interactive experiences, machines, and systems that examine the cultural, social, and political implications of software. Recent exhibition venues include Arebyte Gallery in London, Museu das Comunicações in Lisbon, Museum Ludwig in Cologne, and Galerie Charlot in Paris. His works have been featured in Wired, The Atlantic, The Guardian, The Washington Post, Hyperallergic, Neural, El País, Al Jazeera, and Der Spiegel. The Chicago Tribune called him the «unrivaled king of ominous gibberish.» Slate referred to his work as «creative civil disobedience in the digital age.» Grosser's recognitions include First Prize in VIDA 16, the Expanded Media Award for Network Culture from Stuttgarter Filmwinter, and a Rhizome net art grant. His writing about the cultural effects of technology has been published in journals such as Computational Culture, Media-N, and Big Data and Society. Grosser is an assistant professor of new media at the School of Art + Design, a Fellow at the Center for Advanced Study, and a faculty affiliate at the National Center for Supercomputing Applications, all at the University of Illinois at Urbana-Champaign, USA.

Τα Facebook «reactions» σε αφήνουν να εκφράσεις τον τρόπο που αισθάνεσαι για ένα link, μία φωτογραφία, ή ένα status. Ενώ αυτά τα δεδομένα μπορεί να είναι βοηθητικά ως προς τους φίλους σου, αυτή η καταγραφή συναισθημάτων διευκολύνει τα συστήματα παρακολούθησης, το κυβερνητικό profiling, την στοχευμένη διαφήμιση, αλλά και την συναισθηματική χειραγώηση. To Go Rando είναι μια επέκταση για τον web browser η οποία θολώνει τα στατιστικά των αντιδράσεων-συναισθημάτων σου στο Facebook. Κάθε φορά που πατάς ένα «Like», το Go Rando τυχαία επιλέγει μία από τις έξι «αντιδράσεις» αντί για εσένα. Έτσι, σταδιακά, εμφανίζεσαι στον αλγόριθμο του Facebook σαν κάποιος που τα συναισθήματα του είναι απόλυτα «ισορροπημένα» κάποιος που αισθάνεται αντίστοιχα «θυμωμένος» με «χαχαχά» ή εξίσου «λυπημένος» με «αγάπη» κ.ο.κ . Ο χρήστης, μπορεί παρά την εφαρμογή ακόμη να διαλέξει την συγκεκριμένη αντίδραση που θέλει, αλλά αυτή του η επιλογή θα επισκιαστεί από ένα προφίλ «συναισθημάτων» το οποίο σταδιακά θα γεμίζει με «θόρυβο» από άλλα reactions. Με άλλα λόγα, το Facebook δεν θα είναι ποτέ σε θέση να ξέρει αν η αντίδραση του χρήστη είναι αυθεντική ή όχι. Θέλεις να δεις τι αισθάνεται το Facebook όταν τα συναισθήματα σου είναι σκιασμένα? Τότε Go Rando!

Βιογραφικό

Ο Benjamin Grosser δημιουργεί διαδραστικές εμπειρίες, μηχανήματα και συστήματα τα οποία εξετάζουν την πολιτιστική, κοινωνική και πολιτική πρόεκταση των software. Πρόσφατες εκθέσεις και venue που τον φιλοξένησαν, περιλαμβάνουν τα Arebyte Gallery του Λονδίνου, Museu das Comunicações της Λισαβόνας, Museum Ludwig στην Κολονία και Galerie Charlot στο Παρίσι. Η δουλειά του έχει συμπεριληφθεί στα Wired, The Atlantic, The Guardian, The Washington Post, Hyperallergic, Neural, El País, Al Jazeera, και Der Spiegel. Η Chicago Tribune τον αποκάλεσε «Ασυναγώνιστο βασιλιά δυσοίωνων αλαμπουρνέζικων» ενώ το Slate αναφέρθηκε στην δουλειά του σαν «δημιουργική πολιτική ανυπακοή στην ψηφιακή εποχή». Οι αναγνωρίσεις του Grosser περιλαμβάνουν το πρώτο βραβείο στην VIDA 16, το Expanded Media Award του Network Culture από το Stuttgarter Filmwinter και το Rhizome net art grant. Τα κείμενά του για τα πολιτιστικά ειφέ της τεχνολογίας έχουν δημοσιευτεί σε περιοδικά όπως Computational Culture, Media-N και Big Data and Society. Ο Grosser είναι βοηθός καθηγητή στο τμήμα Νέων Μέσων στο School of Art + Design, και εξωτερικός καθηγητής στο Center for Advanced Study, επίσης, είναι συνεργάτης τμήματος στο National Center for Supercomputing Applications, όλα στο πανεπιστήμιο του Illinois στο Urbana-Champaign, USA.

WEB ART

Arash Akbari (IR)
A Piece Of Me (2017)



We're living in the age of data and information. It is supposed to help us having a quality life, reaching our goals faster and easier but it slowly makes us believe that the main reason of living is to reach a goal faster and before others and totally forget the joy of being in the road. We have birthday reminders, automated postal card senders, even ridiculous swiping apps to help us finding love! We are frightened of being lonely and there's no one to talk to about it. We are slowly fading among mass information.

We just talk in order to reach a reasonable result and we easily give up on people. We are just calculating, comparing and deciding! It's just like searching the web and changing the keywords one after another.

We are forgetting this simple fact that we need to share our feeling and emotions in order to survive the loneliness we feel deep inside.

'A Piece Of Me' celebrates the power of sharing our deepest emotions and thoughts with each other, without hiding behind our digital egos. At least, it lets us know we are not the only ones who are disappearing among these databases!

Biography

Arash Akbari (born in 1987) is a musician, new media artist and designer, living and working in Tehran, Iran. His music explores the styles of experimental, ambient, drone and noise. He has released four LP albums so far and two more are underway. He's also the co-founder and art director of BITROT, an independent experimental music and sound art record label based in Tehran, Iran.

His works range from experimental audio/visual performances to interactive installations and web based projects. He's interested in generative systems, human computer interaction, real-time graphics and intersection between physical and digital, and the ways in which technology shapes human life. His works has been exhibited in different festivals, exhibitions and galleries in Iran and around the world, such as 3D web Fest, SET Fest, Colomboscope and Graphical Web Conference.

Ζούμε στην εποχή των δεδομένων και της πληροφορίας. Υποτίθεται ότι αυτό μας βοηθάει να έχουμε μια ποιοτική ζωή, να φτάσουμε τους στόχους μας γρηγορότερα και ευκολότερα, αλλά σιγά σιγά μας κάνει να πιστεύουμε ότι ο κύριος λόγος ύπαρξης είναι να φτάσουμε έναν στόχο γρηγορότερα και πριν το καταφέρουν άλλοι, ξεχνώντας την ευχαρίστηση που προσφέρει η διαδικασία και το ταξίδι αυτό καθ'αυτό. Έχουμε υπενθυμίσεις γενεθλίων, αυτόματους αποστολέis ταχυδρομικής κάρτας, ακόμα και γελοίες εφαρμογές που υπόσχονται να μας βοηθήσουν να βρούμε την αγάπη!

Τρέμουμε τη μοναξία και δεν υπάρχει κανένας για να μιλήσουμε σχετικά με αυτό. Με χαμηλούς ρυθμούς αργοσβήνουμε ανάμεσα στην πληθώρα πληροφοριών. Μιλάμε μόνο και μόνο για να φτάσουμε σε ένα λογικό αποτέλεσμα και εύκολα εγκαταλείπουμε τους ανθρώπους. Μονάχα υπολογίζουμε, συγκρίνουμε και αποφασίζουμε! Είναι ακριβώς όπως όταν κάνουμε αναζήτηση στο διαδίκτυο και αλλάζουμε τις λέξεις-κλειδιά τη μία μετά την άλλη. Ξεχνάμε το απλό γεγονός ότι πρέπει να μοιραστούμε τα αισθήματα και τα συναισθήματα μας προκειμένου να υπερνικήσουμε τη βαθιά ριζωμένη μοναξία.

Το 'A Piece Of Me' (Ένα κομμάτι του εαυτού μου) τιμά την δύναμη του να μοιράζεσαι τα βαθύτερα συναισθήματα και σκέψεις με κάπιον αλλο, χωρίς να κρύβεσαι πίσω από ένα ψηφιακό εγώ. Τουλάχιστον μας αφήνει να καταλάβουμε ότι δεν είμαστε οι μόνοι που εξαφανίζονται μέσα σε αυτές τις βάσεις δεδομένων!

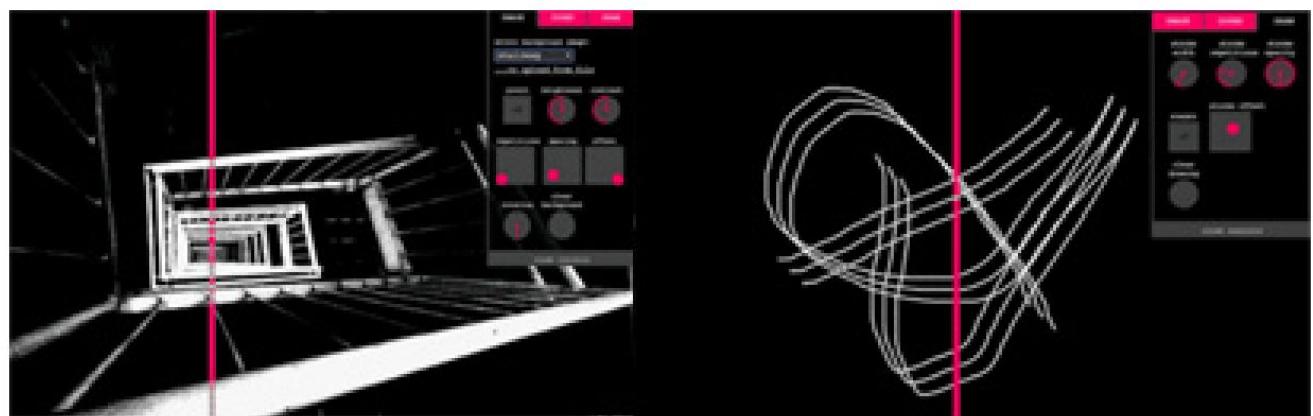
Βιογραφικό

O Arash Akbari (γεννημένος το 1987) είναι μουσικός, καλλιτέχνης και σχεδιαστής νέων μέσων, που ζει και εργάζεται στην Τεχεράνη του Ιράν. Η μουσική του εξερευνά τα στυλ experimental, ambient, drone και noise. Έχει κυκλοφορήσει ήδη τέσσερα άλμπουμ LP και άλλα δύο βρίσκονται σε εξέλιξη. Είναι επίσης συνιδρυτής και καλλιτεχνικός διευθυντής της BITROT, μιας ανεξάρτητης δισκογραφικής εταιρείας experimental music και sound art που εδρεύει στην Τεχεράνη του Ιράν.

Τα έργα του κυμαίνονται από πειραματικές οπτικοακουστικές παραστάσεις έως διαδραστικές εγκαταστάσεις και έργα βασισμένα στο διαδίκτυο. Ενδιαφέρεται για τα γενετικά συστήματα, την αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, τα γραφικά σε πραγματικό χρόνο και την τομή μεταξύ φυσικού και ψηφιακού, καθώς και τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία διαμορφώνει την ανθρώπινη ζωή. Τα έργα του έχουν εκτεθεί σε διάφορα φεστιβάλ, εκθέσεις και γκαλερί στο Ιράν και σε όλο τον κόσμο, όπως το 3D web Fest, SET Fest, Colomboscope και Graphical Web Conference.

WEB ART

Olivia Jack (US)
Pixelsynth (2016)



The work Pixelsynth is a synthesizer that uses images and paintings like a score to produce sound. Programmed by javascript and Web Audio, it is inspired by the ANS Synthesizer that was created by Evgeny Murzin in 1937.

Biography

Olivia Jack is a graduate from Stanford University B.S. in Engineering-Product Design, Computer Science Coursework in Human-Computer Interaction, Electronics, Urban Design, Manufacturing, Digital Art. She has worked as Programming Instructor, Software Developer, Media Exhibit Developer and Data Visualization Specialist.

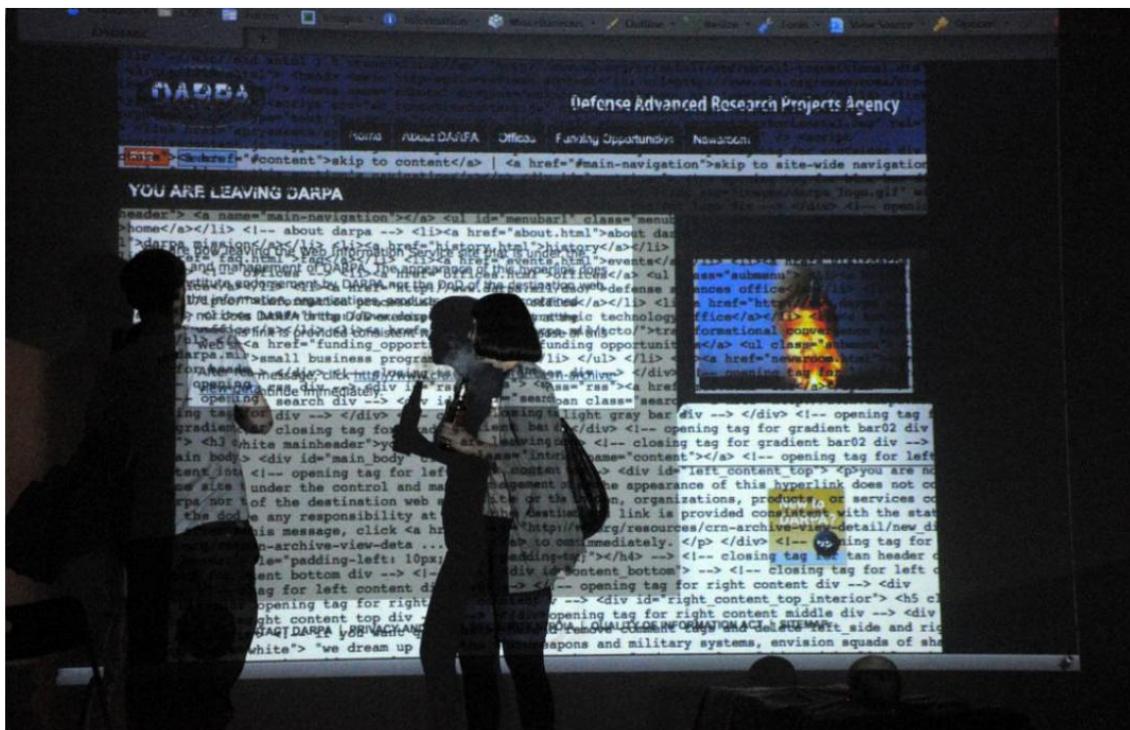
Το έργο Pixelsynth είναι ένα synthesizer το οποίο χρησιμοποιεί εικόνες και ζωγραφιές σαν παρτιτούρα για την δημιουργία ήχου, προγραμματισμένο με την χρήση javascript και Web Audio. Είναι εμπνευσμένο από το ANS Synthesizer που δημιουργήθηκε από την Evgeny Murzin το 1937.

Βιογραφικό

H Olivia Jack είναι απόφοιτος του Stanford University B.S. in Engineering-Product Design, Computer Science Coursework σε Human-Computer Interaction, Electronics, Urban Design, Manufacturing, Digital Art. Έχει εργαστεί σαν Programming Instructor, Software Developer, Media Exhibit Developer και Data Visualization Specialist.

WEB ART

Robert Lisek (PL)
VIRAL_CAPITAL (2015-2016)



The project is a prototypical new program, which combines the activity of a computer virus and biological viruses. A sequence of numbers (obtained from any biological or physical detector), introduced by the user, is subjected to transformation and destruction through the use of viruses. Sequences of viruses are introduced combinatorially: they gradually transform, destroy and substitute the initial sequence in order to create completely new configurations of signs and biological objects. The form of the program is open and serves for the creation of unpredictable and new sequences of objects. The project shows how logical structures and computer processes remain in relation with biological and chemical processes.

Transmutation of one elementary sequence into another, one chemical substance into another, is of great importance. The possibility of transforming sequences in real time gains great importance in times when human identity is increasingly coded by digital data. Through transformation and distribution of DNA data in real time, the physical structure of the user described in the form of a sequence develops and transforms, intersecting with the public space of the net. The test program shows how my DNA [collected from saliva] is combined with codes of the viruses [Lloviu, Polio and Marburg virus].

Biography

Robert B. LISEK is an artist, mathematician and composer who focuses on systems and processes (computational, biological, social). He is involved in a number of projects focused on radical art strategies, hacktivism and tactical media. Drawing upon conceptual art, software art and meta-media, his work intentionally defies categorization. Lisek is a pioneer of art based on AI and bioinformatics. Lisek is also a composer of contemporary music, author of many projects and scores on the intersection of spectral, stochastic, concrete music, musica futurista and noise.

Lisek is also a scientist who conducts a research in the area of foundations of mathematics and computer science. His research interests are theory of ordered sets, logic, algebra, category theory in relation with artificial intelligence and machine learning.

Lisek is a founder of the Institute for Research in Science and Art, Fundamental Research Lab and ACCESS Art Symposium.

To Viral C Είναι ένα πρωτότυπο νέο πρόγραμμα, το οποίο συνδυάζει την δραστηριότητα ενός ιού υπολογιστών με βιολογικούς ιούς. Μια ακολουθία αριθμών (που αποκτήθηκε από έναν βιολογικό ή φυσικό ανιχνευτή) παρουσιάζεται στον χρήστη, αποτελώντας υποκείμενο μετατροπής και καταστροφής διά μέσω της χρήσης ίων. Ακολουθίες ίων παρουσιάζονται συνδυαστικά, καθώς σταδιακά μετατρέπουν, καταστρέφουν και αντικαθιστούν την αρχική ακολουθία με σκοπό να δημιουργήσουν εκ νέου διατάξεις συμβόλων και βιολογικών αντικειμένων. Η μορφή του προγράμματος είναι ανοιχτή και αποσκοπεί στη χρήση απρόσμενων και νέων ακολουθιών αντικειμένων. Η μεταστοιχείωση μιας στοιχειώδους αλληλουχίας σε μια άλλη, μιας χημικής ουσίας σε μια άλλη, έχει πολύ μεγάλη σημασία. Η δυνατότητα μετασχηματισμού αλληλουχιών σε πραγματικό χρόνο αποκτά ακόμη μεγαλύτερη σημασία σε περιόδους σαν αυτή όπου η ανθρώπινη ταυτότητα κωδικοποιείται όλο και περισσότερο από τα ψηφιακά δεδομένα. Μέσω του μετασχηματισμού και της διανομής δεδομένων του DNA σε πραγματικό χρόνο, η φυσική δομή του χρήστη όπως περιγράφεται με τη μορφή της ακολουθίας, αναπτύσσεται και μετασχηματίζεται, διασχίζοντας έτσι τον δημόσιο χώρο του δικτύου. Το πρόγραμματικό τεστ δείχνει πως το DNA του καλλιτέχνη (συλλεγμένο από το σάλιο του) συνδυάζεται με κώδικες των ίων [Lloviu, Polio και Marburg].

Βιογραφικό

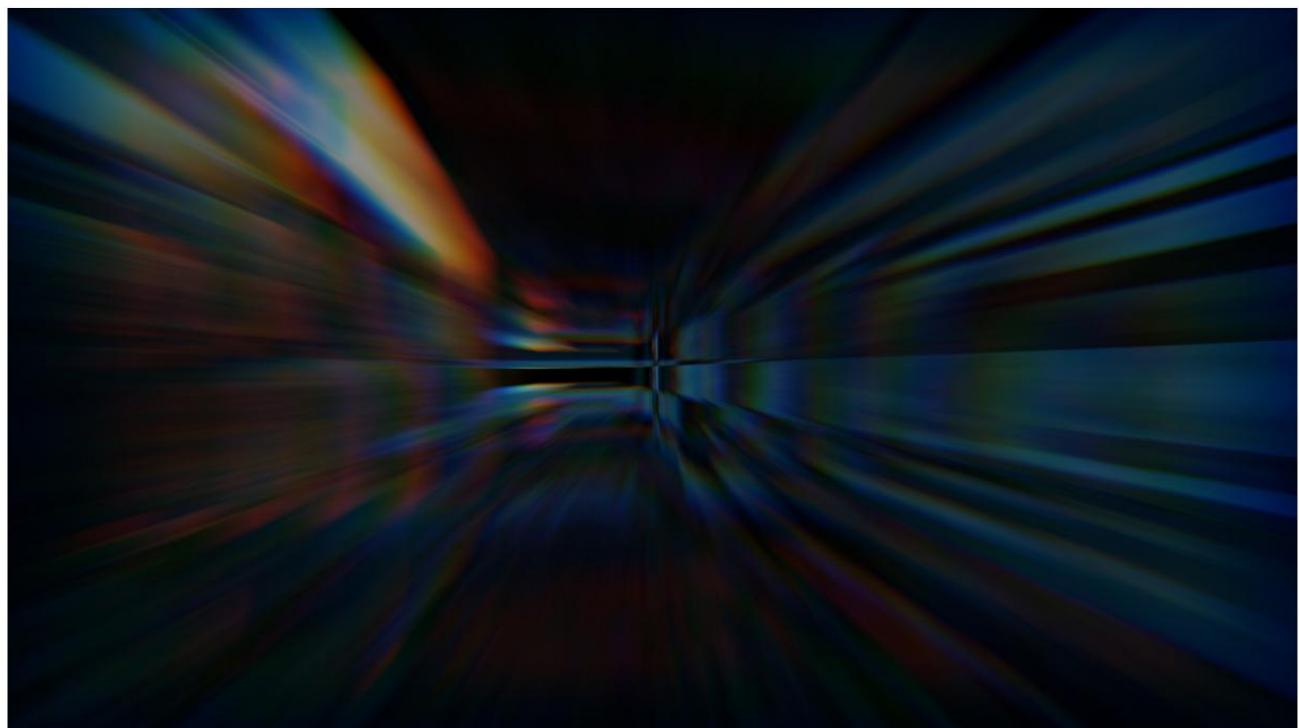
Ο Robert B. Lisek είναι καλλιτέχνης, μαθηματικός και συνθέτης που αφοισώνεται στα συστήματα και τις διαδικασίες (υπολογιστικές, βιολογικές, κοινωνικές). Ασχολείται με πολλά project εστιάζοντας σε ανατρεπτικές καλλιτεχνικές στρατηγικές, hacktivism και στρατηγικά media. Επηρεασμένος από την εννοιολογική τέχνη, την software art και την meta-media, το έργο του εσκεμμένα αψηφά την κατηγορία οποίηση. Ο Lisek είναι πρωτοπόρος της τέχνης που βασίζεται στην τεχνητή νοημοσύνη και τις bioinformatics. Είναι επίσης συνθέτης σύγχρονης μουσικής, δημιουργός πολλών projects και παρτιτούρων πάνω στην διασταύρωση φασματικής, στοχαστικής, ξεκάθαρης μουσικής, φουτουριστικής μουσικής και noise. Επιπροσθέτως διεξάγει έρευνα στον κλάδο των θεμελιωδών μαθηματικών και της computer science. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα είναι μια θεωρία ταξινομημένων σετ, λογικής, άλγεβρας, κατηγοριοποίησης της θεωρίας σε σχέση με την τεχνητή νοημοσύνη και την εκμάθηση μηχανών. Είναι ιδρυτής του Institute for Research in Science and Art, Fundamental Research Lab και ACCESS Art Symposium.



VIDEO ART

VIDEO ART

Boris Labbé & Daniele Ghisi (FR/IT)
Any Road (2016) | 10:04 min, colour, sound



«- so long as I get SOMEWHERE,» Alice added as an explanation.

(Lewis Carroll, Alice's Adventures in Wonderland)

Any Road derives from an audiovisual concert created by video artist Boris Labbé and composer Daniele Ghisi. The concert combined video, electronic music and analogue music produced by an orchestra.

Commissioned by GRAME/French Ministry of Culture, Any Road is an exploration into the cyclical manipulation of image and sound which ties together classical cinematic ordering with more contemporary algorithmic ordering.

Two loudspeakers, as gamers, are playing a ping-pong match with words and sounds. Their playing field continually shifts and scales in and out; the dynamic of the game itself is disrupted by the unfolding and unpredictable dynamics of the changing environment produced by the accompanying music and visuals. The synchronized video continually transcends its references, from video games to abstract animations and to historic cinematic works.

Biography

Boris Labbé (born 1987 in Lannemezan, France) is a graphic and video artist as well as a director who works mainly with animation and installation. He is interested in the way space and time are ordered in film and video production, and in exploring and disrupting the patterns that result. In 2012, his project Kyrielle was awarded the Special Jury's prize for Graduation Films at the Annecy International Animated Film Festival. He has collaborated with Sacrebleu Productions to direct two short films, Rhizome (2015) and La Chute (in progress). In 2016, Rhizome won the Golden Nica award at Ars Electronica in Computer Animation/Film/VFX. His works have been exhibited internationally including at OK Center for Contemporary Art, Linz; Aichi Triennale, Nagoya; National Art Center, Tokyo; Cinémathèque Québécoise, Montréal and Erarta Museum of contemporary art, Saint Petersburg. He has shown work in more than a hundred international film festivals including Hiroshima Festival, Trickfilm Festival and Animafest.

«-αρκεί να πάω κάπου», πρόσθεσε η Αλίκη σα διευκρίνιση.

(Λούις Κάρολ, Οι περιπέτειες της Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων)

To Any Road προέρχεται από την οπτικοακουστική συναυλία του video artist Boris Labbé και του συνθέτη Daniele Ghisi. Η συναυλία συνδύασε το βίντεο, την ηλεκτρονική μουσική και την αναλογική μουσική που παράγεται από μία ορχήστρα.

To Any Road είναι μια εξερεύνηση στον κυκλικό χειρισμό της εικόνας και του ήχου, που δένει την κλασική κινηματογραφική διάταξη με μία πιο σύγχρονη αλγορίθμική διάταξη.

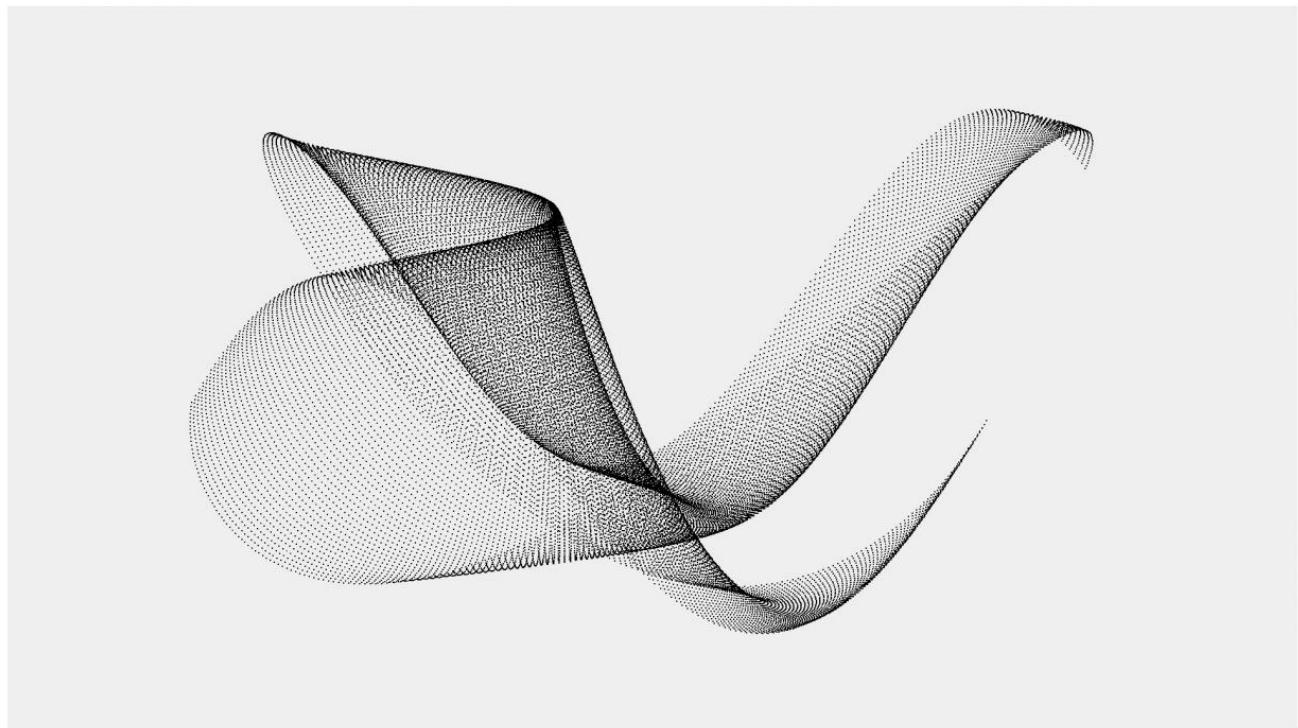
Δύο ηχεία, ως παίκτες, παίζουν ένα παιχνίδι πινγκ-πονγκ με λέξεις και ήχους. Το πεδίο παιχνιδιού τους συνεχώς μετατοπίζεται και κλιμακώνεται μέσα κι έξω. Η δυναμική του ίδιου του παιχνιδιού διαταράσσεται από την απροσδόκητη και απρόβλεπτη δυναμική του μεταβαλλόμενου περιβάλλοντος που παράγεται από τη συνοδευόμενη μουσική και τα visuals. Το συγχρονισμένο βίντεο ξεπερνά συνεχώς τις αναφορές του, από τα βιντεοπαιχνίδια στα αφηρημένα κινούμενα σχέδια και στα ιστορικά κινηματογραφικά έργα.

Βιογραφικό

O Boris Labbé (γεννημένος το 1987 στη Lannemezan της Γαλλίας) είναι graphic και video artist και σκηνοθέτης που δουλεύει κυρίως με το animation και τις εγκαταστάσεις. Ενδιαφέρεται για τον τρόπο με τον οποίο χωρίζεται ο χώρος και ο χρόνος στην παραγωγή ταινιών και βίντεο και στην εξέρευνηση και τη διακοπή των μοτίβων που προκύπτουν. Το 2012, το έργο του Kyrielle έλαβε το βραβείο Special Jury's prize for Graduation Films στο Annecy International Animated Film Festival. Έχει συνεργαστεί με την Sacrebleu Productions για τη σκηνοθεσία δύο ταινιών μικρού μήνους, Rhizome (2015) και La Chute (σε εξέλιξη). Το 2016 κέρδισε το βραβείο Golden Nica στο Ars Electronica in Computer Animation/Film/VFX. Τα έργα του έχουν εκτεθεί σε διεθνές επίπεδο στα εξής : OK Center for Contemporary Art, Linz; Aichi Triennale, Nagoya; National Art Center, Τόκιο; Cinémathèque Québécoise, Μόντρεαλ και Erarta Museum of contemporary art, Αγία Πετρούπολη. Έχει παρουσιάσει τα έργα του σε περισσότερα από εκατό διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου συμπεριλαμβανομένων των Hiroshima Festival, Trickfilm Festival και Animafest.

VIDEO ART

Andrea Leoni (IT)
Line (2017) | 03:35 min, black & white, sound



A line develops and marks its surrounding space in search of a composition strategy: it multiplies, enlarges, stretches, increasing its size up to create more and more complex shapes. It invades all the space around, striving to expand further, yet it will go all the way back, forced by a representation limit, to its simple and basic initial state.

Video details

Title: LINE Screening Format: HD 16:9 Total Length: 00:03:35 Production Year: 2017 - ITALY Video and Music: Andrea Leoni Sound Recording: Carlo Leoni Post-Production: Gatestudio Records.

Biography

Born in 1971, Andrea Leoni is a painter, musician and video maker. From the beginning of his research in the fields of painting, graphics and digital art, he has been strongly interested in representing microcosms such as dynamic and geometric core elements as well as in exploring the human world, in line with the surrealist lesson. For several years, he has been involved both in painting and video experimentation, creating visual and sound works dealing with his favorite subjects such as the incessant play of fullness and emptiness, dynamic expansion and calm, and the complex relationship between aspiration and limits, interconnection and individuality.

Μία γραμμή αναπτύσσεται και στιγματίζει τον περιβάλλοντα χώρο της, αναζητώντας μία στρατηγική σύνθεσης: πολλαπλασιάζεται, μεγεθύνεται, τεντώνεται στο χώρο για να δημιουργήσει όλο και πιο περίπλοκα σχήματα. Εισβάλλει σε όλο το χώρο γύρω από την προσπάθεια να επεκταθεί παραπάνω, αλλά θα επιστρέψει πίσω, αναγκασμένη από ένα αναπαραστατικό όριο, στο απλή της αρχικής της κατάστασης.

Βιογραφικό

Ο Andrea Leoni γεννήθηκε το 1971 και είναι ζωγράφος, μουσικός και video maker. Από την αρχή της έρευνας του στους τομείς της ζωγραφικής, της γραφιστικής και της ψηφιακής τέχνης, ενδιαφέρεται αρκετά για την αναπαράσταση μικρόκοσμων όπως τα δυναμικά και γεωμετρικά στοιχεία, καθώς και για την εξερεύνηση του ανθρώπινου κόσμου, σύμφωνα με το σουρεαλιστικό μάθημα. Για πολλά χρόνια ασχολείται με τον πειραματισμό με τη ζωγραφική και το βίντεο, δημιουργώντας οπτικά και ηχητικά έργα που ασχολούνται με τα αγαπημένα του θέματα, όπως το αδιάκοπο παιχνίδι της πληρότητας και της κενότητας, της δυναμικής διαστολής και της ηρεμίας και της περίπλοκης σχέσης μεταξύ φιλοδοξίας και ορίων, την διασύνδεση και την ατομικότητα.

VIDEO ART

Emilie Neyt (BE)
Mental preparation (2016) | 03:26 min, colour, sound



The video shows a pilot who practices aerobatics. He is preparing himself for an airshow in which he must convince the jury of his acrobatic figures and movements in the sky. We see the pilot demonstrating the precise gestures and movements, that him and his plane have to perform in reality, when flying. These gestural movements indicate repetition, continuation and transmission of acts that are being digitally translated during the show. This form of preparation is necessary for each pilot who practices aerobatics because the maneuvers are, in reality, very precise and calculated. It is important that they know their course blindly out. In this case we must rely on the human memory rather than the technological aspect.

Biography

The practice of the visual artist Emilie Neyt (1992, Bruges, Belgium) focuses mainly on the coherent interaction between speed, movement, time and repetition. Each work tends to have a certain tension between its static characteristics and its changeable or fast characteristics. In her work, the concept 'movement' deals with human movements or (inter-)actions, but also with motions that are mechanical, digital or automatic. Themes such as car races or airplanes often lie at the basis of her creations. Throughout her work, she offers different perspectives on the connection between human, or natural conditions, and technological conditions. Neyt approaches these issues in a multidisciplinary way by creating a combination of installation, video, sculpture and photography.

Το βίντεο δείχνει έναν πιλότο που εξασκεί την αεροβατική. Προετοιμάζεται για μία αεροπορική επίδειξη στην οποία πρέπει να δείξει στην κριτική επιτροπή ακροβατικά σχήματα και κινήσεις στον αέρα. Βλέπουμε τον πιλότο να επιδεικνύει με ακρίβεια τις κινήσεις που πρέπει να εκτελέσει στην πραγματικότητα όταν πετάει. Αυτές οι κινήσεις δείχνουν την επανάληψη, την συνέχεια και τη μετάδοση πράξεων που μεταφράζονται ψηφιακά κατά τη διάρκεια της επίδειξης. Αυτή η μορφή προετοιμασίας είναι απαραίτητη για κάθε πιλότο που εξασκεί την αεροβατική επειδή οι ελιγμοί είναι στην πραγματικότητα πολύ ακριβείς και υπολογισμένοι. Είναι σημαντικό να γνωρίζουν την πορεία τους στα τυφλά. Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να βασιστούμε στην ανθρώπινη μνήμη και όχι στην τεχνολογική πλευρά.

Βιογραφικό

Η πρακτική της εικαστικής καλλιτέχνιδας Emilie Neyt (1992, Μπριζ, Βέλγιο) επικεντρώνεται κυρίως στη συνεκτική αλληλεπίδραση μεταξύ ταχύτητας, κίνησης, χρόνου και επανάληψης. Κάθε έργο τείνει να έχει κάποια ένταση μεταξύ των στατικών χαρακτηριστικών του και των μεταβαλλόμενων ή γρήγορων χαρακτηριστικών του. Στο έργο της, η έννοια «κίνηση» ασχολείται με ανθρώπινες κινήσεις ή πράξεις, αλλά και με κινήσεις που είναι μηχανικές, ψηφιακές ή αυτόματες. Συχνά στη βάση των δημιουργιών της βρίσκονται αγώνες αυτοκινήτων ή αεροπλάνων. Σε όλο το έργο της προσφέρει διαφορετικές προσπτικές για τη σχέση μεταξύ ανθρώπων ή φυσικών και τεχνολογικών συνθηκών. Η καλλιτέχνις προσεγγίζει τα ζητήματα αυτά με ένα πολυεπιστημονικό τρόπο με τη δημιουργία ενός συνδυασμού εγκαταστάσεων, βίντεο, γλυπτικής και φωτογραφίας.

VIDEO ART

Franziska Lauber (CH)
A little Gesture (2016) | 05:08 min, colour, sound



In this work, Franziska Lauber examines, as an experiment, two possible spaces in which humans and non-human animals move. Here are the leading questions: Can we connect with other species through the digital world? Do we have to be physically in the same space to connect?

A found footage video in which a Great Tit flies on the hand of a girl, to take the offered seeds, inspired her to think about interspecies relations through the merging of physical and digital material. Here, both were in the same physical and digital space.

Franziska Lauber disconnected human and bird in layers of different digital physicalities. Set up as a loop, the Great Tit now, just seems to fly on her hand, which is, in this new setting, in front of the screen. The sunflower's seeds fall, with a loud sound, over the ground. The illusion of a common encounter in the same physical and digital space arises only at the moment when the bird seems to land on her finger. A single dialogue of her, flows slowly as a text through the picture. These are words and sentences that humans use often for projections and dominations towards non-human beings.

Biography

Franziska Lauber works with video and room-installations. In her work, she questions the relationship and power structures from humans towards non-human animals in different fields. Her leading questions are: How are particular ideas of nature and culture projected onto interspecies relationships? How do humans experience empathy towards animals?

Franziska has studied Fine Arts at the University of the Arts Berne and got her Master of Arts in Public Spheres at ECAV Sierre in Switzerland. Since 2004, she has participated in group exhibitions and experimental film festivals. Also, in 2004, she did a solo exhibition entitled art-room at Kunstkeller Bern in Switzerland. Moreover, Franziska has done video productions and received grants and prices. She currently lives and works near Berne in Switzerland.

Σε αυτό το έργο, η Franziska Lauber εξετάζει τους δύο πιθανούς χώρους μέσα στους οποίους άνθρωποι και μη- άνθρωποι κινούνται. Οι ερωτήσεις που κυριαρχούν είναι οι εξής: Μπορούμε να συνδέσουμε άλλα όντα στον ψηφιακό κόσμο; Είναι ανάγκη να είμαστε στον ίδιο χώρο για να συνδεθούμε;

Ένα βίντεο που βρήκε τυχαία απεικονίζει το πουλί Great Tit ενώ προσγειώνεται πάνω στο χέρι ενός κοριτσιού που του προσφέρει σπόρακια ενέπνευσε την καλλιτέχνιδα να σκεφτεί την σχέση μεταξύ των ειδών μέσα από φυσικό και ψυχικό περιεχόμενο.

Η Franziska Lauber χώρισε το πουλί από τον άνθρωπο δημιουργώντας διαφορετικές ψηφιακές φυσικότητες. Στημένο να πάζει σε loop, το πουλί μοιάζει να πετάει πάνω στο χέρι της, χάρη στην καινούργια ρύθμιση οθόνης. Οι ηλιόσποροι πέφτουν με δυνατό ήχο στο έδαφος. Η ψευδαίσθηση μιας απλής συνάντησης είναι εμφανής μόνο όταν το πουλί μοιάζει να κάθεται πάνω στα δάχτυλά της. Ένας απλός διάλογος εμφανίζεται σε μορφή κειμένου μέσα από την εικόνα. Αυτές είναι λέξεις και προτάσεις οι οποίες χρησιμοποιούνται συχνά όταν αντιμετωπίζουν μη-ανθρώπινα είδη.

Βιογραφικό

Η Franziska Lauber δουλεύει με βίντεο και εγκαταστάσεις χώρου. Στην δουλειά της, εξετάζει την σχέση και ιεραρχία των ανθρώπων και μη-ανθρώπων σε διάφορους τομείς. Οι βασικές ερωτήσεις της είναι: πώς απεικονίζονται ορισμένες ιδέες για την φύση και την κουλτούρα, εξετάζοντας το με τις σχέσεις μεταξύ ειδών; Πώς αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι την ενσυναίσθηση προς τα ζώα;

Η Franziska σπούδασε στην σχολή Καλών Τεχνών στο University of the Arts Berne και αποφοίτησε με μεταπτυχιακό στις Τέχνες σε Δημόσιους Χώρους από το ECAV Sierre στην Ελβετία. Από το 2004, έχει συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις και πειραματικά φεστιβάλ κινηματογράφου. Επίσης, το 2004, οργάνωσε την σόλο έκθεση της, art-room, στο Kunstkeller Bern της Ελβετίας. Η Franziska έχει ασχοληθεί με διάφορες βίντεο παραγωγές και έχει βραβευτεί για το έργο της. Επί του παρόντος, ζει και δουλεύει κοντά στην Βέρνη, Ελβετία.

VIDEO ART

Abdoul-Ganiou Dermani (TG/DE)
S-map-Phone (2016) | 03:15 min, colour, sound



The video «S-map-Phone» refers to the use of GPS and map on the smartphone.
The video tells a story of a man who seeks his way by using his smartphone.
In the era of new technology, the smartphone has become a tendency.
It makes our lives easier with its useful applications. However, the smartphone should not reduce
human physical communication.

Biography

Abdoul-Ganiou Dermani was born in Agou-Nyogbo, Togo and was trained at the College of Arts and Crafts in Kpalimé, Togo. He currently lives and works in Stuttgart, Germany. His artistic practice takes many forms, including Painting, Drawing, Mixed Media, Photography and Video. His work has been shown at CICA Museum in Gimpo, South Korea, 2017; ZKM Museum in Karlsruhe, Germany, 2017; AVI Festival in Jerusalem, Israel, 2016; Pera Museum in Istanbul, Turkey, 2016; Electrofringe Festival in Sydney, Australia, 2016; Galeria H2o in Barcelona, 2016; Facade Video Festival in Plovdiv, Bulgaria, 2016; Sobering Galerie in Paris, 2015; Würtembergischer Kunstverein Stuttgart, Germany, 2015; Hazard Gallery in Johannesburg, South Africa, 2015; Los Angeles Center for Digital Art in Los Angeles, 2014, among others. He has earned numerous prestigious awards for his work, including the Best Video Art Prize at the 17th Zoom Film Festival 2014 in Jelenia Gora, Poland.

Το βίντεο «S-map-Phone» αναφέρεται στη χρήση του GPS και του χάρτη στα smartphone. Το βίντεο περιγράφει την ιστορία ενός άντρα που αναζητά το δρόμο του με τη βοήθεια του smartphone. Στην εποχή των νέων τεχνολογιών, το smartphone έχει γίνει τάση. Διευκολύνει τις ζωές μας με τις χρήσιμες εφαρμογές του. Ωστόσο, δεν πρέπει να το αφήσουμε να αλλοιώσει την ανθρώπινη φυσική επικοινωνία.

Βιογραφικό

Ο Abdoul-Ganiou Dermani γεννήθηκε στο Agou-Nyogbo του Τόγκο και εκπαιδεύτηκε στο Κολέγιο Τεχνών και Χειροτεχνίας στο Kpalimé του Τόγκο.

Σήμερα ζει και εργάζεται στη Στουτγάρδη της Γερμανίας. Η καλλιτεχνική του πρακτική πάρνει πολλές μορφές και συμπεριλαμβάνει τη ζωγραφική, το σχέδιο, τα mixed media, τη φωτογραφία και το βίντεο. Το έργο του έχει παρουσιαστεί στα εξής: CICA Museum στο Gimpo, Νότια Κορέα, 2017; ZKM Museum στην Καρλσρούη, Γερμανία, 2017; AVI Festival στην Ιερουσαλήμ, Ισραήλ, 2016; Pera Museum στην Κωνσταντινούπολη, Τουρκία, 2016; Electrofringe Festival in στο Σίδνεϋ, Αυστραλία, 2016; Galeria H2o στη Βαρκελώνη, Ισπανία, 2016; Facade Video Festival στο Plovdiv, Βουλγαρία, 2016; Sobering Galerie στο Παρίσι, Γαλλία, 2015; Würtembergischer Kunstverein Στουτγάρδη, Γερμανία, 2015; Hazard Gallery στο Γιοχάνεαμπουργκ, Νότια Αφρική, 2015; Los Angeles Center for Digital Art στο Λος Άντζελες, 2014 και σε άλλα. Έχει κερδίσει πολλά αναγνωρισμένα βραβεία για το έργο του, συμπεριλαμβανομένου του βραβείου BestVideo Art Prize στο 170 Zoom Film Festival 2014, στην Jelenia Gora στην Πολωνία.

VIDEO ART

Alexis Bamme (FR)

ABIogenesis - Dream of Alchemy (2016) | 03:36 min, colour, sound



This contemplative video is about the utopia of creating life.

In the early 20th century, Stéphane Leduc, a French chemist and biologist, thought he succeeded in setting up the process of life. Even if he didn't, this video tries to materialize the possible achievement of his experience. During this short film, you'll be invited to explore how life could appear in South America waters.

Biography

Coming from the Northern France, Alexis Bamme (1991) is a graphic designer and video artist. Inspired by the mysteries of our world and the beauty of nature, he creates stories with a poetic dimension by working with musicians and sound designers. His works have been published in different digital magazines such as Creators (VICE).

Αυτό το στοχαστικό βίντεο αφορά την ουτοπία της ιδέας για την τεχνητή δημιουργία ζωής. Στην αρχή του 20ου αιώνα, ο Stéphane Leduc, ένας Γάλλος χημικός και βιολόγος, νόμιζε πως είχε πετύχει στο επί τούτου στήσιμο της διαδικασίας της ζωής. Ακόμα και άμα δεν τα κατάφερε, αυτό το βίντεο προσπαθεί να υλοποιήσει το πιθανό επίτευγμα της εμπειρίας του. Στην διάρκεια αυτού του σύντομου φιλμ, θα προσκληθείτε να εξερευνήσετε πως θα μπορούσε να εμφανίζεται η ζωή στα νερά της Νοτίου Αμερικής.

Βιογραφικό

Ερχόμενος από την Βόρεια Γαλλία, ο Alexis Bamme (1991) είναι γραφίστας και video artist. Εμπνευσμένος από τα μυστήρια του κόσμου μας και την ομορφιά της φύσης, δημιουργεί ιστορίες με μια ποιητική διάσταση δουλεύοντας στενά με μουσικούς και sound designers. Έργα του έχουν εκδοθεί σε διάφορα ψηφιακά περιοδικά όπως το Creators (VICE).

Music composed by Florian Desnos

VIDEO ART

Albert Bayona (ES)
Darrere la benzinera (2016) | 03:19 min, colour, sound



The gas station, next to disappear or transform, as we have known so far, with its associated components, gasoline as stimulus, the car as an extension of the body and travel, as pleasure flight, along with the scene element The birds over it, causing chaos. All of that, is seasoned with a dose of humor to complement the information.

Biography

His artworks involve many different disciplines like painting, drawing, photography, video, digital technology and music. He has benefited from the grants of the Catalan government «Generalitat de Catalunya». His works have been presented in Taipei Fine Arts, Art Center La Panera, Museum Abelló, la Caixa Fundation, Museum Jaume Morera, Center Lectura, Espai Guinovart, Museum Patio Herreriano, CentroCentro Cibeles, MACBA auditorium, MEIAC, PetitGaleria, Gallery Sebastià Petit, Gallery 44, Galerie Wedding or Hangar. Albert has participated in the following festivals: ARCO, Videoformes, New York International Independent Film and Video Festival, Split International Festival of New Film, Festival Signes de Nuit, Echofluxx Festival of New Media, LOOP Festival, Instantes de Paisaje CDAN, Athens Digital Arts Festival, Hamaca – Museo Reina Sofía 2015, Madatac 07, Muces 11 Shows European Film, FILE Video Art 2017. In 1985 Bayona received the second prize of the XXIV International drawing prize, Fundation Joan Miró for his work "Variacions per a una estètica racional" (1984). Later on, in his career, in 2008, his audiovisual "Monday to Friday" (2008) was the winner of the "Vasudha" Prize for the best environmental short film at the International Film Festival of India-Goa.

Ένα βενζινάδικο, όπως το γνωρίζουμε, έτοιμο να εξαφανιστεί και να μεταμορφωθεί, μαζί με τα σχετικά του στοιχεία, η βενζίνη σαν ερέθισμα, το αυτοκίνητο σαν προέκταση του σώματος και του ταξιδιού, σαν απολαυστική πτήση, παράλληλα με το σκηνικό στοιχείο. Τα πουλιά από πάνω του που δημιουργούν χάος. Και όλο αυτό ντυμένο με μια δόση χιούμορ ώστε να ομορφαίνει η πληροφορία.

Βιογραφικό

Έργα του περιλαμβάνουν διάφορα μέσα όπως ζωγραφική, σχεδιασμός, φωτογραφία, video, ψηφιακή τεχνολογία και μουσική. Έχει ευεργετηθεί από χρηματοδότησεις της καταλανικής κυβέρνησης «Generalitat de Catalunya». Η δουλειά του έχει παρουσιαστεί στην Taipei Fine Arts, Art Center La Panera, Museum Abelló, la Caixa Fundation, Museum Jaume Morera, Center Lectura, Espai Guinovart, Museum Patio Herreriano, CentroCentro Cibeles, MACBA auditorium, MEIAC, PetitGaleria, Gallery Sebastià Petit, Gallery 44, και Galerie Wedding or Hangar. Ο Albert έχει συμμετάσχει στα φεστιβάλ ARCO, Videoformes, New York International Independent Film and Video Festival, Split International Festival of New Film, Festival Signes de Nuit, Echofluxx Festival of New Media, LOOP Festival, Instantes de Paisaje CDAN, Athens Digital Arts Festival, Hamaca – Museo Reina Sofía 2015, Madatac 07, Muces 11 Shows European Film, FILE Video Art 2017. Το 1985 το έργο Bayona κέρδισε το δεύτερο βραβείο του XXIV διεθνούς βραβείου ζωγραφικής του Fundation Joan Miró για τα έργα του Variacions per a una estètica racional (1984). Αργότερα στην καριέρα του το 2008 το οπτικοακουστικό του Monday to Friday (2008) κέρδισε το Vasudha Prize για την καλύτερη οικολογική ταινία μικρού μήκους στο διεθνές φεστιβάλ φιλμ στην Γκόα των Ινδιών.

VIDEO ART

Alessio De Marchi (IT)

WHAT WEEE ARE – WEEEdroponics (2016) | 04:43 min, colour, sound



Planting the seeds, Growing the Future. Technology pervades every aspect of our lives: the way we move... the way we work... the way we meet and communicate... how we make love and what we eat... Yet, in pursuing his quest, man also generates huge amounts of increasingly technological waste... The linear system of technological products, from mine to dump, is one of the main drivers of CO2 emissions and therefore of climate change. Fostering and promoting responsible use of raw materials is a key factor in leading widespread behavioral change, which is fundamental for the development of new business models in the circular economy of the new millennium.

Biography

Alessio De Marchi grew up playing with materials. In 1999 he discovered his passion for e-waste and began producing some first experimental works. In 2016, he graduated in International Sciences for Cooperation and Development at Università di Torino. Hands-on experience, creativity and technical expertise make of him a 360° artist with a touch of social and political entrepreneurship. Since 2014, together with the psychologist Alessandra Turcato, they have started up the WHAT WEEE ARE project, which brings together all their different life experiences and studies. The project aims at raising awareness over the broader issues regarding our technological world focusing on resource wise education and responsible use of raw materials. Stop motion animation has therefore become the ideal mean to share both the artwork and the core concept of the WHAT WEEE ARE project. The project also includes the implementation of educational workshops with high school and university students, in which participants learn more about the artificial world they were born into. Through group activities, including the disassembly and artistic re-elaboration of e-waste, students learn how to combine technological and scientific knowledge together with creativity, thus acquiring problem-solving skills by using critical-thinking approaches.

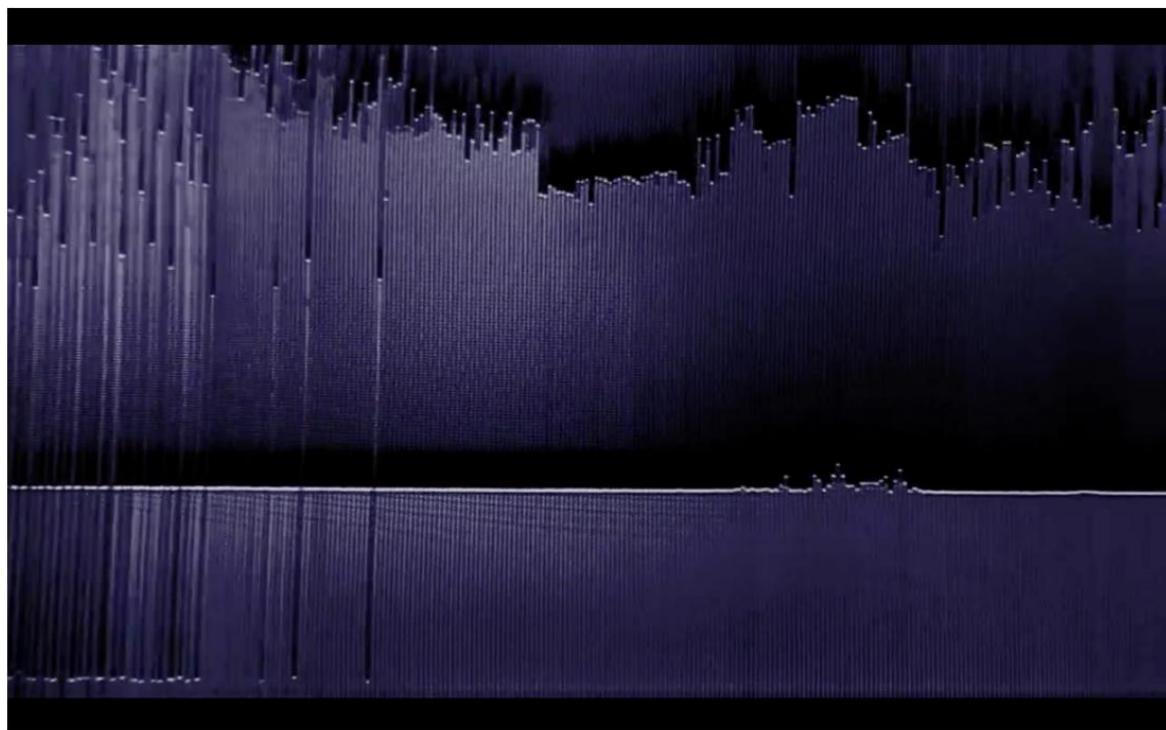
Φυτεύοντας τους σπόρους, μεγαλώνουμε το μέλλον. Η τεχνολογία διέπει κάθε πτυχή της ζωής μας: τον τρόπο με το οποίο κυνούμαστε... τον τρόπο που δουλεύουμε... τον τρόπο που επικοινωνούμε... τον τρόπο που κάνουμε έρωτα ακόμη και το τι τρώμε... Ωστόσο, κυνηγώντας αυτή την περιπέτεια ο άνθρωπος δημιουργεί τεράστιες ποσότητες από τεχνολογικά απόβλητα... Το γραμμικό σύστημα της τεχνολογικής παραγωγής, από αντικείμενο στην κατοχή μας σε αντικείμενο σε μια χωματερή, έναι ένας από τους βασικούς λόγους εκπομπής CO2 συνεπώς καλ παίτο των κλιματολογικών αλλαγών. Υπόθαλψη και προώθηση της υπεύθυνης χρήσης των πρώτων υλών αποτελεί στοιχείο κλειδί για το έναυσμα της ευρείας αλλαγής συμπεριφοράς, η οποία είναι βασική για την ανάπτυξή νέων μοντέλων επιχειρήσεων και κυκλικής οικονομίας για την νέα χιλιετία.

Βιογραφικό

Ο Alessio De Marchi μεγάλωσε παίζοντας με υλικά. Το 1999 ανακάλυψε το πάθος του για τα e-σκουπίδια και ξεκίνησε να παράγει κάποια πρώτα πειραματικά έργα. Το 2016, αποφοίτησε από το τμήμα Διεθνών Σχέσεων για Συνεργασίες και Ανάπτυξη από το πανεπιστήμιο Università di Torino. Η εμπειρία από πρώτο χέρι, η δημιουργικότητα και η τεχνογνωσία των καθιστούν έναν 360° καλλιτέχνη με μια δύση κοινωνικής και πολιτικής επιχειρηματικότητας. Από το 2014 μαζί με την φυχολόγο Alessandra Turcato, ξεκίνησαν το πρότζεκτ WHAT WEEE ARE, φέρνοντας κοντά όλες τις εμπειρίες της ζωής και των οπουδών τους. Το πρότζεκτ στοχεύει στο να ευαισθητοποιήσει για επίκαιρα θέματα τα οποία αφορούν τον κόσμο της τεχνολογίας και επικεντρώνονται στην γνώση γύρω από τις πρώτες ύλες και την ευθύνη κατά την χρήση αυτών των πρώτων υλών. Το Stop motion animation αποτελεί το τέλεο μέσο για να μοιραστούν την τέχνη τους αλλά και την κύρια ιδεολογία του WHAT WEEE ARE. Το πρότζεκτ επίσης περιλαμβάνει τοποθέτηση εκπαιδευτικών εργαστηρίων για παιδιά λυκείου και πανεπιστημίου, στα οποία οι συμμετέχοντες μαθαίνουν περισσότερα για τον φτιαχτό κόδιμο στον οποίο έχουν γεννηθεί. Μέσα από ομαδικές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένης της αποσυναρμολόγησης και αναδημιουργίας των e-σκουπίδιων, οι μαθητές μαθαίνουν πως να συνδυάζουν τεχνολογική και επιστημονική γνώση μαζί με δημιουργικότητα, συνεπώς την απόκτηση προσόντων για επίλυση προβλημάτων χρησιμοποιώντας προσεγγίσεις κριτικής σκέψης.

VIDEO ART

Gábor Szűcs (SK)
Almost 1.0 (2016) | 04:14 min, colour, sound



At first sight, the video seems to be a nonsense abstract screen. After watching for a while, the quick nervous vertical lines function as a kind of abstract landscape in motion. The preparation took a long time to get this kind of effect. The main goal was to produce a chaotic but not simple and clear kind of surrealistic space. I wanted to give infrequent softly fearful or provocative impression to the quest watchers. The music also fills a big part of the video, it is by a friend of mine, a very talented and great music composer Pokstaller.

Biography

Gábor Szűcs (b. 1990) has been studying at the Academy of Fine Arts and Design at painting department (4. studio prof. Ivan Csudai) since 2010. From 2005 to 2009 he has been associated with high school of scenic art, animated creation. He currently lives and works in Bratislava, Slovakia.

Με μία πρώτη ματιά το βίντεο μοιάζει μία ανούσια και ασαφής οθόνη. Αφού παρατηρήσουμε για λίγο τις γρήγορες νευρικές κάθετες γραμμές, το έργο αρχίζει και λειτουργεί ως ένα είδος αφηρημένου τοπίου σε κίνηση. Για να δημιουργηθεί αυτό το αποτέλεσμα, χρειάστηκε πολύς χρόνος. Κύριος στόχος ήταν η παραγωγή ενός χαοτικού αλλά όχι απλού και καθαρού σουρεαλιστικού χώρου. Ήθελα να δώσω στους παρατηρητές μία λίγο τρομακτική ή προκλητική εντύπωση στην εξερεύνηση. Η μουσική έχει γραφτεί από ένα φίλο και πολύ σπουδαίο συνθέτη, τον Pokstaller.

Βιογραφικό

Ο Gábor Szűcs (1990) σπουδάζει στην Ακαδημία Καλών Τεχνών και Σχεδίου στο τμήμα ζωγραφικής (4. studio prof. Ivan Csudai) από το 2010. Από το 2005 ως το 2008 σχετίζεται με το λύκειο scenic art, animated creation. Αυτή τη στιγμή ζει και εργάζεται στην Μπρατισλάβα της Σλοβακίας.

VIDEO ART

Athanasiос Alexopoulos / Αθανάσιος Αλεξόπουλος (GR)
Construct (2016) | 03:29 min, colour, sound



Memories, images, imagination of something that I saw, something that I bring over, something that I lived there.

I pass a «gate», a movement «gate», a new trip, Mattia e Elena helped me, they are my ears now.

I'm telling a story through a video improvisation, I think that I construct something, I laugh, what is it, that we can construct? Again, the memories appear with different form, but are the same. Where are the rules that can make us win...

Biography

Athanasiос Alexopoulos was born in Thessaloniki, Greece. After high school, he worked as an assistant photographer in Thessaloniki for two years. In 2009, he enrolled in the Academy of Fine Arts of Brera in Milan to study painting and, in 2015, he decided to extend his knowledge in sculpture by undertaking a Master's degree. During his years of studies, he worked as a photographer in Milan.

Some of the companies he has collaborated with are: CTRLZAK Studio, Studio Pro Design, Repubblica XL, Rizzoli, Sony, Clan Celentano, DJ MAG Italia, Round Magazine, Marni. Among others, he photographed for the album covers of Andriano Celentano, RON, Red Canzian and Tricarico. Also, in 2012, he started to photograph personal objects for the biographies of Eros Ramazzotti, Pino Daniele, Renzo Arbore, Walter Bonatti, Tiziano Terzani, Carlotta Ferlito and Marco Simoncelli. In 2014, he also conceived Taratsa International Film Festival, in Thessaloniki, Greece, and was the Art-Director for the first 2.5 years.

Athanasiос likes to experiment with various techniques. Important for his research is the interactive existence of the human, forms, time and space. He looks for the power of simplicity, creates feelings and hides secrets.

Αναμνήσεις, εικόνες, φαντασία που έχει προκληθεί από κάτι που έχω δει, κάτι που φέρω μαζί μου, κάτι που ζει εκεί.

Πέρασα από μια "πύλη", μια κινητήρια "πύλη", ένα νέο ταξίδι, οι Mattia και Elena με βοήθησαν, είναι τα αυτιά μου τώρα.

Λέω μια ιστορία μέσω ενός αυτοσχεδιαστικού video, νομίζω ότι έχω κατασκευάσει κάτι, γελάω, τι είναι αυτό, λοιπόν, το οποίο μπορούμε να κατασκευάσουμε; Πάλι επιστρέφουν οι αναμνήσεις με διαφορετική μορφή, αλλά παραμένουν οι ίδιες. Που είναι οι κανόνες που μπορούν να μας βοηθήσουν να νικήσουμε...

Βιογραφικό

Ο Αθανάσιος Αλεξόπουλος γεννήθηκε στην Θεσσαλονίκη, Ελλάδα. Μετά το λύκειο, δούλεψε σαν βοηθός φωτογράφος στην Θεσσαλονίκη για 2 χρόνια. Το 2009, γράφτηκε στην Academy of Fine Arts of Brera, στο Μιλάνο, για να σπουδάσει ζωγραφική και το 2015 αποφάσισε να επεκτείνει τις γνώσεις του στην γλυπτική αρχίζοντας ένα μεταπτυχιακό. Κατά την διάρκεια των σπουδών του, εργαζόταν σαν φωτογράφος στο Μιλάνο.

Μερικές από τις εταιρίες που έχει συνεργαστεί είναι οι: CTRLZAK Studio, Studio Pro Design, Repubblica XL, Rizzoli, Sony, Clan Celentano, DJ MAG Italia, Round Magazine, Marni. Μεταξύ άλλων, έκανε επιμέλεια φωτογραφίας για τα εξώφυλλα άλμπουμ των Andriano Celentano, RON, Red Canzian και Tricarico. Επίσης, το 2012, αρχίζει να φωτογραφεί προσωπικά αντικείμενα για τις βιογραφίες των Eros Ramazzotti, Pino Daniele, Renzo Arbore, Walter Bonatti, Tiziano Terzani, Carlotta Ferlito και Marco Simoncelli. Το 2014 δημιούργησε το Taratsa International Film Festival, στην Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, όπου ήταν ο καλλιτεχνικός διευθυντής τα πρώτα 2.5 χρόνια.

Του Αθανάσιου του αρέσει να πειραματίζεται με διάφορες τεχνικές. Σημαντικό στοιχείο στην δουλειά του είναι η διαδραστική ύπαρξη του ανθρώπου, των σχημάτων, του χρόνου και του χώρου. Αναζητεί την δύναμη της απλότητας, τη δημιουργία συναίσθημάτων και το κρύψιμο μυστικών.

VIDEO ART

Henning Marxen (DE)
Crossvision (2016) | 04:06 min, colour, sound



Modern philosophy deems it impossible for man to ever achieve an objective grasp of reality. So, in today's popular culture, TV and social media all focus on comparing the individual perceptions of shared experiences. Sometimes, however, a reminder is needed that even the impressions we can agree upon are deeply subjective and specific to the human race.
The video sequences of the Crossvision project are just as true or false as any conventional video would be. However, by rearranging the dimensional planes they no longer simulate the human sensory perception.

Biography

Henning Marxen is a product designer from Hamburg, Germany. After studying computer sciences in Lübeck he applied to the University of the Arts Bremen. There, he studied the interdisciplinary major Integrated Design. His works draw inspiration from all fields of design, mechanics, electronics and programming. Henning Marxen is currently operating from Bangkok, Thailand.

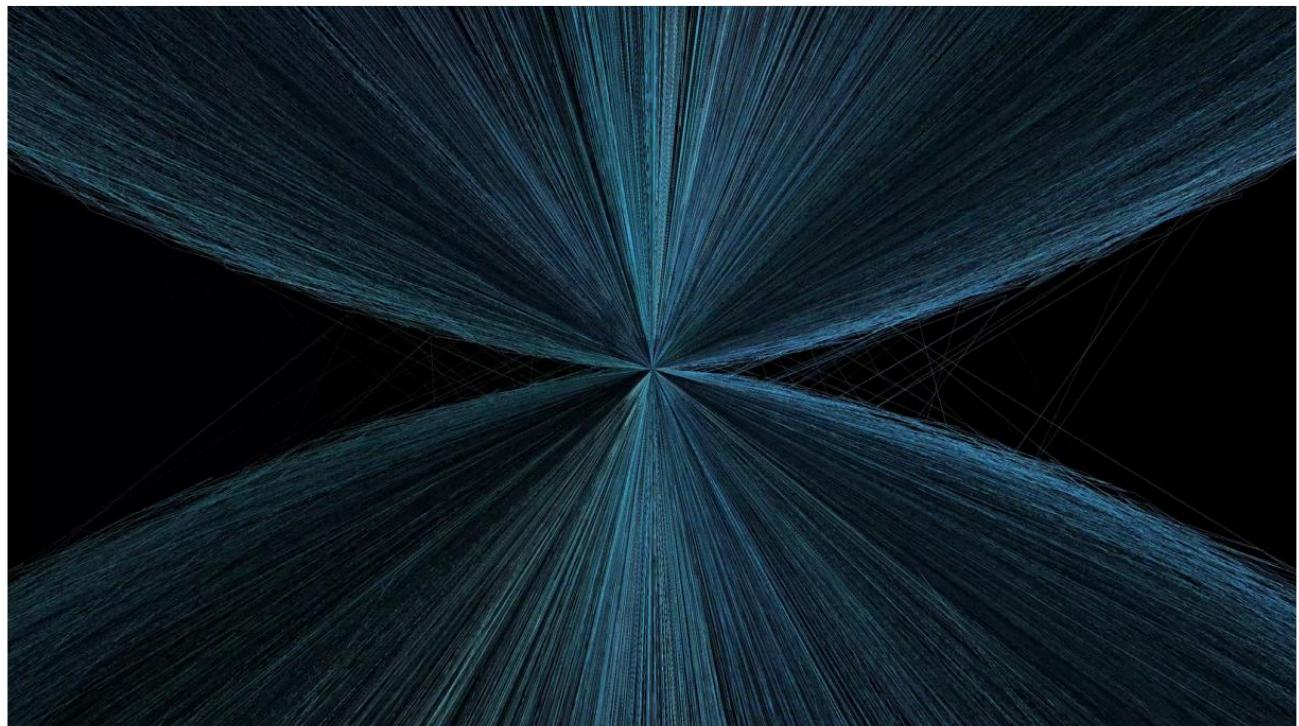
Η σύγχρονη φιλοσοφία θεωρεί αδύνατο ένας άνθρωπος να καταφέρει ποτέ να αδράξει αντικειμενικά την πραγματικότητα. Έτσι στην δημοφιλή κουλτούρα του σήμερα, η τηλεόραση και τα κοινωνικά μέσα, όλα επικεντρώνονται στη σύγκριση της προσωπικής αντίληψης των κοινών εμπειριών. Όμως κάποιες φορές, είναι απαραίτητο να υπενθυμίζεται ότι ακόμα και οι εντυπώσεις για τις οποίες μπορούμε να συμφωνήσουμε είναι βαθιά υποκειμενικές και ξεχωριστές για την ανθρώπινη φυλή.
Οι βίντεο συχνότητες του προτζέκτ Crossvision είναι τόσο αληθινές όσο είναι και κάθε συμβατικό βίντεο. Παρόλα αυτά αναδιατάσσοντας τα επίπεδα των διαστάσεων, δεν προσομοιώνουν πια την ανθρώπινη αισθητική αντίληψη.

Βιογραφικό

Ο Henning Marxen είναι σχεδιαστής προϊόντων από το Αμβούργο (Γερμανία). Αφού σπούδασε υπολογιστικές επιστήμες στο Λίμπεκ, έκανε αίτηση στο Πανεπιστήμιο Τέχνης της Βρέμης. Εκεί έκανε διεπιστημονική ειδίκευση στον Ολοκληρωμένο Σχεδιασμό. Αντλεί έμπειρη για τα έργα του από όλους τους τομείς του σχεδίου, της μηχανικής, των ηλεκτρονικών και του προγραμματισμού. Ο Henning Marxen δουλεύει αυτό το διάστημα στην Μπανγκόκ (Ταϊλάνδη).

VIDEO ART

Jinyao Lin (TW)
Derived signal (2017) | 11:00 min, colour, sound



"Derived signal" is an audiovisual work presenting the chaos and the hidden order behind it. It uses the organic arrangement of geometric patterns, coupled with each component of the instantaneous response to the sound signal, to form a vision of complicated noise. It performs an order of chaos and tries to imply that noise is not incomprehensible. After the revealing of the relationship, you will suddenly see the light.

Biography

Jinyao Lin, born in Kaohsiung, Taiwan, is a composer and artist based in Paris as a postdoc researcher of École nationale supérieure des beaux-arts, Paris. He has a Ph.D of computer science from National Taiwan University, a Master of Fine Art and a Bachelor of Music from Taipei National University of the Art. His works cover video arts, installation, theatre and music, and has won several important awards from Taiwan and Hong Kong, "Hong Kong Dance Award 2012, Best Stage Art", "Digital Art Festival Taipei Selected", "KT Art Award Taiwan" etc.

Το «Derived signal» είναι μια οπτικοακουστική δουλειά που παρουσιάζει το χάος και την κρυμμένη τάξη πίσω από αυτό. Χρησιμοποιεί την οργανική ρύθμιση των γεωμετρικών μοτίβων, που συνδέεται με κάθε συστατικό της στιγμιαίας απάντησης στο σήμα ήχου, για να διαμορφώσει ένα όραμα σαν περίπλοκο θόρυβο. Αυτό παρουσιάζει μια τάξη του χάους και προσπαθεί να υπονοηθεί ότι ο θόρυβος δεν είναι ακατανόητος. Αφού αποκαλυψθεί η σχέση, θα δείτε ξαφνικά φως.

Βιογραφικό

Ο Jinyao Lin, γεννημένος στο Kaohsiung, Taiwan, είναι ένας συνθέτης και καλλιτέχνης που ζει στο Παρίσι και εργάζεται σαν μεταδιδακτορικός ερευνητής στο École nationale supérieure des beaux-arts, Παρίσι. Κατέχει Ph.D στην επιστήμη υπολογιστών από το National Taiwan University, Master καλών τεχνών και Bachelor of Music από το Taipei National University of Art. Οι δουλειές του καλύπτουν video art, εγκαταστάσεις, θέατρο και μουσική ενώ έχει κερδίσει αρκετά σημαντικά βραβεία από την Taiwan και το Hong Kong, «Hong Kong Dance Award 2012, Best Stage Art», «Digital Art Festival Taipei Selected», «KT Art Award Taiwan» etc.

VIDEO ART

Felice Hapetzeder (SE)

Commonly Used Video Formats (2017) | 06:57 min, colour, sound



While video has become an increasingly transparent medium, Hapetzeder wishes to point at its distinctiveness. In contrast to older artistic techniques, Video art, connected to its tools for labour, is constantly changing with the techno economical shifts in society. «Commonly Used Video Formats» (6:57 min, 3840x2160 UHD video 2017) is an experimental work including several elements. Exercises for a future video art collective (1920x1080 HDV) are made in collaboration with children in a staging where they examine social, spatial and aesthetic circumstances through the encounter with video as practice, filmed through the children's point of view. The video work 4:3 Standard Definition (720x576 DV) builds on artist Marit Lindberg's unused footage, which was donated to Felice Hapetzeder. Through this, Hapetzeder sees similarities in his own filmed production until 2007, which is also included in the work. The focus of the selected material is on events in the public space. It is a retrospective view of an outdated video format and also of a time in the artist's life. Other materials in the work are home movies taken with current smartphones. All materials are shown pixel-to-pixel in relation to each other on the same UHD 4K screen.

Biography

Born in Stockholm, in 1973. Studied at Konstfack, University College of Arts Crafts and Design, art department, MFA in 2002. Postgraduate video project Royal Institute of Art 2002-03. Hapetzeder's work is based on the practices of video, still image and installation. He is interested in cultural heritage production and manipulation of collective memory and oblivion. He works both independently and in collaboration with other artists. Except for the collaboration Local A. since 2009 with Jenny Berntsson, Hapetzeder is also part of the collaborative video project Carousell. Exhibitions and screenings include: 2017: The solo show A Video Art History, Galleri 54 Gothenburg. 2016: (the question) Husby konsthall. Sculptural Pavilion Haninge konsthall. Sculptural Pavilion Community Arts Triennial Finland. 2015: (the question) Black Sesame Space, Institute for Provocation, Beijing. Carousell Skånes Konstförening, Malmö. Imago Mundi, Palazzo Cini, Venice. Athens Digital Arts Festival, On Public Space. Video Library in Les Rencontres Internationales, Haus der Kulturen der Welt, Berlin.

Αν και το βίντεο έχει μετατραπεί σε ένα μέσο αρκετά διαφανές, ο Hapetzeder θέλει να δείξει την διακριτικότητα του. Σε αντίθεση με άλλες καλλιτεχνικές τεχνικές, η τέχνη του Video art είναι σε μόνιμη αλλαγή αναλόγως τις τεχνολογικές και οικονομικές αλλαγές της κοινωνίας. Το «Commonly Used Video Formats» είναι ένα πειραματικό έργο που συμπεριλαμβάνει διάφορα στοιχεία. Ασκήσεις για μια μελλοντική βίντεο αρτ κολεκτίβα, γίνονται σε συνεργασία με παιδιά σε ένα σκηνικό στο οποίο εξετάζουν κοινωνικές, χωρικές και αισθητικές συνθήκες με το βίντεο σαν μέσο, σκηνοθετημένο μέσα από τα μάτια των παιδιών. Το έργο 4:3 Standard Definition (720x576 DV) είναι χτισμένο πάνω στο αχρησιμοποιητό αμοντάριστο υλικό του Marit Lindberg, που δωρήθηκε στον Felice Hapetzeder. Μέσα από αυτό, ο καλλιτέχνης βλέπει ομοιότητες με την δικιά του βίντεο-παραγωγή από το 2007, η οποία συμπεριλαμβάνεται επίσης στην δουλειά του. Ο κεντρικός άξονας αυτού του υλικού αφορά στις εκδηλώσεις δημόσιου χώρου. Είναι μία αναδρομική θέση, σε μια ξεπερασμένη μορφή βίντεο, που αφορά την ζωή του καλλιτέχνη. Άλλα στοιχεία από την δουλειά του έχουν να κάνουν με home movies τραβηγμένες από smartphones. Όλα του τα έργα δείχνονται ανά πίξελ στην ίδια UHD 4K οθόνη.

Βιογραφικό

Γεννημένος στη Στοκχόλμη, το 1973. Σπούδασε στο Konstfack, University College of Arts, Crafts και Design, Art department, MFA το 2002. Μεταπτυχιακό βίντεο πρότζεκτ στο Royal Institute of Art 2002-03. Η δουλειά του Hapetzeder βασίζεται στις τεχνικές του βίντεο, της στατικής εικόνας και των εγκαταστάσεων. Ενδιαφέρεται για την πολιτιστική κληρονομιά, και παραγωγή ενώ χειραγωγεί την ομαδική μνήμη και την λήθη. Δουλεύει ανεξάρτητα αλλά και σε συνεργασία με άλλους καλλιτέχνες. Με εξαίρεση την συνεργασία του Local A. το 2009 με την Jenny Berntsson, ο Hapetzeder είναι κομμάτι του ομαδικού πρότζεκτ Carousell. Εκθέσεις και προβολές του έργου του συμπεριλαμβάνουν: 2017: The solo show A Video Art History, Galleri 54 Gothenburg. 2016: (the question) Husby konsthall. Sculptural Pavilion Haninge konsthall. Sculptural Pavilion Community Arts Triennial Finland. 2015: (the question) Black Sesame Space, Institute for Provocation, Beijing. Carousell Skånes Konstförening, Malmö. Imago Mundi, Palazzo Cini, Venice. Athens Digital Arts Festival, On Public Space. Video Library in Les Rencontres Internationales, Haus der Kulturen der Welt, Berlin.

VIDEO ART

Alex Fragkiadakis / Αλέξης Φραγκιαδάκης & Katerina Zisimopoulou /
Κατερίνα Ζησιμοπούλου (GR)
Drifting Lives (2016) | 04:00 min, colour, sound

Drifting Lives



© Petros Karadjias/AP

© www.dah.edu.sa

From: Katerina Zisimopoulou, Ms.
Sent: Tuesday, October 13, 2015 10:09 PM
To: ...
Subject: FW: Conference of Art and Culture > English
Dear ...
I hope my email finds you well.
The days go by and, though I hoped I would be in Jeddah by now, the process for the visa has not really progressed in the past few weeks. However the courses are progressing and I am interested in submitting an abstract for the conference mentioned below. The proposal I have in mind regards theorizing the outcome of the foundation design studio we are teaching with Ms. ... (FDSA1301). When I studied for my Masters in California, I did part of my research thesis on the university campus and how it is related to urban conditions.
So the foundation studio project in design being situated in the DAH University campus is affiliated with this part and is I think of a broader academic interest.
I am not familiar with the procedure about conferences and attendance, so I would like to ask if the department's permission is required before I submit a proposal. I am also unsure how the department would feel about discussing the design studio process in a conference. I would welcome your opinion on the matter whenever you have time to consider it.
Best regards,
Katerina

created by Alex Fragkiadakis & Katerina Zisimopoulou | February 2016

'Drifting Lives' four-minute video-project consists of sequential fragments of images-videos-emails that form a narration. It tells the story of two architects, a couple from Greece working abroad, living apart, working long-distance, leading drifting lives according to their contracts at work. The storytelling video 'Drifting Lives' is itself OUR (the creators') lives' narration through the collection of arbitrary everyday iconic images, in a symbolic sequence.

According to Benjamin, 'The Storyteller' defines the art of storytelling, as a story which is not mere information or report. «lt [the story] sinks the thing into the life of the storyteller (...). Thus traces of the storyteller cling to the story the way the hand-prints of the potter cling to the clay vessel.» 'Drifting Lives' sinks into our everyday, real and virtual, to bring it out in three iconic sequences, for HIM: hometown in Greece (home), his transit stop in Athens and life in Lagos, Nigeria (work); for HER: the everyday (home), in-between life in Athens and a dream-scape of a women's school in Jeddah, KSA (work), for which she works long-distance. The two characters perceive the work-life separated duality differently: he works abroad and misses home; she lives at home while working abroad.

Biography

Alex Fragkiadakis is an architect (Greece, UK) who has received his Diploma in Architectural Engineering from the National Technical University of Athens, Greece and his Master of Architecture from the University of California. He has worked as a freelance architect at his practice, which emphasizes on projects that explore the environmental, structural and atmospheric potential of emerging design and digital manufacturing techniques. He has been working as a project manager in various projects in Africa and firmly believes that architecture can make a difference in the world.

Katerina Zisimopoulou is a practicing architect and researcher in Greece. She has received her Diploma in Architectural Engineering from the National Technical University of Athens, her Master of Architecture from the University of California; she is currently a doctorate candidate at the National Technical University of Athens, where she has also lectured. She has participated in groups that distinguished in architectural competitions and enjoys presenting her research at conferences, organizing architectural workshops and events that bring architects and theorists together. She currently writes about architecture in film and believes that participatory design can heal societies in crisis.

Οι 'Αποδημητικές Ζωές' είναι ένα τετράλεπτο βίντεο που αποτελείται από διαδοχές αποσπασμάτων εικόνων-βίντεο-κειμένων σχηματίζοντας μια αφήγηση. Αναπαριστά την ιστορία δύο Ελλήνων αρχιτεκτόνων που εργάζονται στο εξωτερικό, ζουν χωριστά, δουλεύουν από απόσταση, διάγουν αποδημητικές ζωές σύμφωνα με την εργασία τους. Το αφηγηματικό βίντεο είναι Η ΔΙΚΗ ΜΑΣ Ιστορία (η ιστορία των δημιουργών του) μέσα από τη συλλογή καθημερινών τυχαίων εικόνων σε μια συμβολική ακολουθία.

Σύμφωνα με τον Μπένγλαμιν, ο «Αφηγητής» καθορίζει την αφήγηση, καθώς καμία ιστορία δεν είναι απλή πληροφορία ή αναφορά. «[Η αφήγηση] Βυθίζει την ιστορία στη ζωή του αφηγητή (...). Ετοι ίχνη του αφηγητή προσκολλώνται στην ιστορία με τον τρόπο που τα δακτυλικά αποτυπώματα του αγγειοπλάστη προσκολλώνται στο πήλινο αγγείο.» Οι 'Αποδημητικές Ζωές' βυθίζονται στην καθημερινή ζωή μας, πραγματική και εικονική, για να την επαναφέρουν σε τρεις ακολουθίες, για AYTON: μια πόλη στην Ελλάδα (το σπίτι), ο ενδιάμεσος σταθμός στην Αθήνα και η ζωή στο Λάγος Νησηρίας (εργασία). Για ΑΥΤΗΝ: η καθημερινή ζωή στο σπίτι, ο ενδιάμεσος τόπος της Αθήνας και ένα σχολείο γυναικών στη Τζέντα Σαουδικής Αραβίας (εργασία), όπου εργάζεται από απόσταση. Οι δύο χαρακτήρες αντιλαμβάνονται διαφορετικά το διαχωρισμό εργασίας-κατοίκησης: αυτός ζει κι εργάζεται στο εξωτερικό και αποζητά το σπίτι. Αυτή ζει κι εργάζεται στο σπίτι.

Βιογραφικό

Ο Αλέξης Φραγκιαδάκης είναι αρχιτέκτονας (Ελλάδα, Ήνωμένο Βασίλειο), απόφοιτος του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου της Αθήνας και έχει κάνει μεταπτυχιακές σπουδές στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια. Έχει εργαστεί ως ελεύθερος επαγγελματίας σε έργα που διερευνούν την περιβαλλοντική εφαρμογή της τεχνολογίας στο σχεδιασμό και την κατασκευή. Τα τελευταία χρόνια εργάζεται σε αναπτυξιακά έργα στην Αφρική και πιστεύει ότι η αρχιτεκτονική μπορεί να κάνει τον κόσμο καλύτερο.

Η Κατερίνα Ζησιμοπούλου είναι αρχιτέκτων και ερευνήτρια στην Ελλάδα. Είναι απόφοιτος του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου της Αθήνας και έχει κάνει μεταπτυχιακές σπουδές στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια. Είναι υποψήφια διδάκτωρ στην Αρχιτεκτονική Σχολή του ΕΜΠ όπου έχει συμμετάσχει στη διδασκαλία της αρχιτεκτονικής σύνθεσης. Έχει διακριθεί σε αρχιτεκτονικούς διαγωνισμούς και συστηματικά παρουσιάζει την έρευνά της σε συνέδρια, ενώ παράλληλα οργανώνει αρχιτεκτονικά εργαστήρια που φέρνουν κοντά αρχιτέκτονες, θεωρητικούς και καλλιτέχνες. Γράφει για την αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο και πιστεύει ότι ο συμμετοχικός σχεδιασμός μπορεί να θεραπεύσει τις κοινωνίες σε κρίση.

VIDEO ART

Elena Knox (AU)
Pathetic Fallacy (2014) | 04:12 min, colour, sound



Pathetic Fallacy is an intergenerational dialogue about growing old. Youth doesn't believe it will age. Age believes it knows best. Humans believe in the pathos of humanity. And the cycle continues.

Pathetic Fallacy was the first dialogue drama created for screen involving an Actroid (Actroid-F by ATR Hiroshi Ishiguro Laboratories). A conventional mother-daughter, or Juliet-Nurse, figuration is applied to an unconventional scenario, revealing a new human-machine relationship. The term 'pathetic fallacy' means the ascription of human traits or feelings to inanimate things. Pathetic Fallacy's screenplay wraps the Japanese notion of *kokoro* (heart/soul/mind) around the subject of aging: of humans, of women, of technologies, of matter, of robotic or cyborg assemblages. The robot has the overconfidence of the (literal) digital native; the woman, the overconfidence of the rational anthropocentric. They are both wrong: they are both right. The gynoid will age, but not as the human elder thinks it will. Each character relies on what she perceives as empirical evidence to promote her own partial fallacy.

Pathetic Fallacy is part of Knox's 'Actroid Series I': six video artworks in which humanoid robots explore epochal anxieties such as obsession with appearances; ageing bodies; consumption; labour; sex; and 'cheating' death.

Biography

Elena Knox is a media and performance artist. Currently a research fellow in Intermedia Art and Science at Waseda University, Tokyo, she also works with the Creative Robotics Lab at Australia's National Institute for Experimental Arts, and co-directs production house Lull Studios. Her PhD won the 2015 Dean's Award at UNSW Australia Art & Design, investigating the ethics and aesthetics of the likely companionship work of gynoid robots. Knox's experimental electro-cabarets and music projects are nominated for multiple awards, most recently the Australian Art Music Awards. Her media artworks have been presented in premiere venues in New York, Cologne, Berlin, Hong Kong and many more.

Knox has performed in 'Living Museum of Fetishized Identities' (*La Pocha Nostra*), 'Music for the Eyes' (CODA), and Jane Campion's 'Holy Smoke'. She is published in literary and academic journals internationally. Her electronic duo, Actual Russian Brides, is released on Brigade Music Berlin and Clan Analogue Recordings.

Το Pathetic Fallacy είναι ένας διάλογος μεταξύ γενεών που αφορά το γήρας. Η νιότη δεν πιστεύει πως θα γεράσει. Η μεγαλύτερη ηλικία πιστεύει πως ξέρει καλύτερα. Οι άνθρωποι πιστεύουν στο πάθος τους για την ανθρωπιά και ο κύκλος συνεχίζεται.

Το Pathetic Fallacy υπήρξε ο πρώτος διάλογος δράμα ο οποίος δημιουργήθηκε για σκήνη συμπεριλαμβάνοντας ένα Actroid (το Actroid-F από τα εργαστήρια ATR Hiroshi Ishiguro Laboratories). Μια συμβατική φιγούρα μητέρας-κόρης, ή Juliet-nοσοκόμα, εφαρμόζεται σε ένα αντισυμβατικό σενάριο αποκαλύπτοντας νέες σχέσεις ανάμεσα στον άνθρωπο και τη μηχανή. Ο όρος 'pathetic fallacy' (θλιβερή πλάνη) ορίζεται ως η αποτύπωση των ανθρώπινων χαρακτηριστικών ή συναίσθημάτων σε άψυχα αντικείμενα. Το σενάριο του έργου αναδεικνύει την Ιαπωνική αντληψή της έννοιας *kokoro* (καρδιά/ψυχή/μυαλό) γύρω από το θέμα του γειράσκειν: των ανθρώπων, των γυναικών, των τεχνολογιών, της ύλης, της ρομποτικής ή της δημιουργίας των cyborg. Το ρομπότ έχει την υπερβολική αυτοπεποίθηση του κυριολεκτικά ντόπιου ενός ψηφιακού κόσμου, η γυναίκα την υπερβολική αυτοπεποίθηση του λογικού ανθρωποκεντρισμού. Είναι και τα δύο λάθος, είναι και τα δύο σωστά. Το γυναικείδες θα γεράσει, αλλά όχι όπως ο άνθρωπος μεγαλύτερης ηλικίας νομίζει ότι θα γεράσει. Κάθε χαρακτήρας βασίζεται σε αυτό που αντιλαμβάνεται σαν εμπειρική απόδειξη για να προωθήσει τη δική του μερική πλάνη.

Το Pathetic Fallacy είναι κομμάτι της 'Actroid Series I' σειράς της Knox: έξι βίντεο στα οποία τα ανθρωποειδή ρομπότ εξερευνούν εποχικά άγχη όπως την εμμονή τους με την εμφάνιση, την γήρανση του σώματος, την κατανάλωση, την εργασία, το σεξ και την "εξαπάτηση" του θανάτου.

Βιογραφικό

Η Elena Knox είναι media και performance artist. Αυτή τη στιγμή είναι ερευνήτρια στο Intermedia Art and Science του Waseda University στο Τόκιο, συνεργάζεται επίσης με το Creative Robotics Lab στο Εθνικό Ινστιτούτο Πειραματικών Τεχνών της Αυστραλίας και συν-διευθύνει το χώρο παραγωγής Lull Studios. Η διδακτορική της διατριβή, στην οποία ερευνούσε την ηθική και την αισθητική της πιθανής συντροφικότητας των ρομπότ gynoid, κέρδισε το 2015 το Dean's Award στο UNSW Australia Art & Design. Τα πειραματικά ηλεκτρο-καμπαρέ και μουσικά πρότζεκτ της Knox είναι υποψήφια για πολλά βραβεία, πιο πρόσφατα για τα βραβεία Australian Art Music Awards. Η media art της έχει παρουσιαστεί σε χώρους στη Νέα Υόρκη, την Κολωνία, το Βερολίνο, το Χονγκ Κονγκ και πολλά άλλα.

Η Knox έχει δώσει παράσταση στα 'Living Museum of Fetishized Identities' (*La Pocha Nostra*), 'Music for the Eyes' (CODA) και 'Holy Smoke' της Jane Campion. Δουλειά της έχει δημοσιευτεί σε λογοτεχνικά και ακαδημαϊκά περιοδικά παγκοσμίως. Το ηλεκτρονικό της δίδυμο, Actual Russian Brides, κυκλοφορεί στις Brigade Music Berlin και Clan Analogue Recordings.

VIDEO ART

Rebecca Najdowski (US)
Give Them Distance (2017) | 03:04 min, colour, sound



"Give Them Distance" explores how we comprehend the cosmos and our place within it. Created from hundreds of slides discarded by a university Earth and Planetary Science department, the looped video animates a journey from Earth, through the solar system and space, returning to our planet via fallen meteorites. Juxtaposed with the cycling slide images, droning and degraded audio captured from Walt Disney's 1979 super-8 sci-fi film "The Black Hole" provides a hypnotic rhythm. "Give them Distance" considers the idea that we have come to know the collectively-imagined cosmos through photomedia and sci-fi films. In this piece, outmoded visual and audio representations of earth and space reveal a cultural and material patina. The video, through its coupling of an unavoidable wearing down with cosmic expanse, attempts to point to the paradoxical coexistence of entropy and the infinite.

Biography

Rebecca Najdowski is a visual artist and writer. She received her MFA from California College of the Arts in San Francisco and was awarded a Fulbright Fellowship to Brazil. From 2013-2015 she was the first Artist Fellow at the Center for Creative Photography in Tucson, Arizona, where her work is now part of the collection. Her practice is multifaceted and includes video, camera-less analogue photographs, sculptural light installations, and augmented reality (AR) interventions. These works have been exhibited and screened internationally throughout the United States, and in England, Italy, Greece, Brazil, Colombia, and Australia. Rebecca has been an artist-in-residence at the Institute for Electronic Art at Alfred University, New York, and at Kala Art Institute in Berkeley, California and her writing on art has appeared in ArtPractical.com, DailyServing.com, DaWire.com, and KQED.org. She currently lives in Melbourne where she is an Associate Lecturer in Photography at RMIT University and is undertaking a PhD in Visual Art where she investigates the materiality of photomedia and the complicated ways perception of nature and the notion of landscape are entangled with photomedia.

Το "Give them Distance" εξερευνά πώς κατανοούμε τον κόσμο και τη θέση μας μέσα σε αυτόν. Δημιουργημένο από εκατοντάδες φωτογραφικές διαφάνειες που απορρίπτονται από ένα πανεπιστημιακό τμήμα Planetary Science, το βίντεο ζωντανεύει ένα ταξίδι από τη γη, μέσω του ηλιακού συστήματος και του διαστήματος, επιστρέφοντας στον πλανήτη μας μέσω των περιενόντων μετεωρητών. Αντιταραβαλλόμενος με τις εικόνες φωτογραφικών διαφανειών ανακύκλωσης, ο κατεστραμμένος και υποβιβασμένος ήχος που συλλαμβάνεται από την ταινία super-8 sci-Fi «The Black Hole» του 1979 του Walt Disney παρέχει έναν υπνωτικό ρυθμό. Το «Give them Distance» εξετάζει την ιδέα ότι έχουμε φτάσει να γνωρίζουμε το συλλογικά-φαντασμένο κόσμο μέσω του photomedia και των ταινιών sci-Fi. Σε αυτό το κομμάτι, οι ξεπερασμένες οπτικές και ακουστικές αντιπροσωπεύσεις της γης και του διαστήματος αποκαλύπτουν μια πολιτιστική και υλική όρφωση. Το βίντεο, μέσω της σύζευξης μιας αναπόφευκτης φθοράς με την κοσμική έκταση, προσπαθεί να δείξει την παράδοξη συνύπαρξη της εντροπίας και του άπειρου.

Βιογραφικό

H Rebecca Najdowski είναι μια visual artist και συγγραφέας. Έλαβε το MFA της από το California College of the Arts στο San Francisco. H Rebecca έλαβε υποτροφία Fulbright στη Βραζιλία και ήταν η πρώτη υπότροφος καλλιτεχνών στο κέντρο για τη δημιουργική φωτογραφία στο Tucson, Αριζόνα όπου τώρα η δουλειά της είναι μέρος της συλλογής. Το έργο της είναι πολυδιάστατο και συμπεριλαμβάνει video, αναλογικές φωτογραφίες χωρίς κάμερα, sculptural light installations, και augmented reality (AR) παρεμβάσεις. H δουλειά της έχει εκτεθεί και προβληθεί σε όλες τις Ηνωμένες Πολιτείες, και στις Κάτω Χώρες, την Ιταλία, την Ελλάδα, τη Βραζιλία, και την Κολομβία. H Rebecca έχει βρεθεί στο artist-in-residence Institute for Electronic Art του Alfred University, στην New York, και στο Kala Art Institute στο Berkeley, στην Καλιφόρνια και έχει γράψει για την τέχνη στα ArtPractical.com, DailyServing.com, DaWire.com, and KQED.org. Ζει στην Μελβούρνη όπου είναι Associate Lecturer στη Φωτογραφία στο Πανεπιστήμιο RMIT ένων ετοιμάζεται για ένα PhD στις Οπτικές Τέχνες όπου διερευνά την ουσιαστικότητα της φωτομετρίας και τις πολύπλοκες αντιλήψεις της φύσης και την έννοια του τοπίου και το πώς εμπλέκονται με τη photomedia.

VIDEO ART

Maria Tsiroukidou / Μαρία Τσιρουκίδου (GR)
Minecrafted Waste Land (2017) | 05:34 min, colour, sound



Minecraft is a «first person» video game in which the player roams freely in a vast three-dimensional environment. The player «mines» the landscape for materials, to create structures. During this effort, the surroundings alter. For most part, the world of Minecraft is constructed from brick-units of different «materials» which can be used by the player. «Minecrafted Waste Land» is attempting a comparison and correlation of a game review, by youtuber «Tai», a radio speech of Michel Foucault on the concept of heterotopia and a typed page from Richard Wright's «Native Son» with handwritten corrections by the author.

Biography

Maria Tsiroukidou has studied painting at School of Visual and Applied Arts, Faculty of Fine Arts, Aristotle University of Thessaloniki, under professors K. Mortarakos, D. Zouroudis, S. Koupegkos.

Her work has been presented in group exhibitions and festivals in Greece since 2015, such as: 2017, Potentiality For Dialogues, G. Vogiatzoglou gallery, Athens, 2016, Re-culture Festival, Patra, 1st Photography & Video Festival, Preveza, 18 Young Artists, Artis Causa gallery, Thessaloniki, Art Brut - Outsider Art, Art Wall gallery, Athens, 12th Athens Digital Arts Festival, Building Complex Gate Ermou 117-121, Athens, former military camp Kodra, Thessaloniki, «Between Land & Sky», 2015, "Epos", Lab'attoir, Thessaloniki, 11th Athens Digital Arts Festival, Diplarios school, Athens, 38 views, one cause, Metamorphosis gallery, Thessaloniki.

To Minecraft είναι ένα videogame «πρώτου προσώπου» στο οποίο ο παίκτης περιπλανέται ελεύθερα σε ένα αχανές τρισδιάστατο περιβάλλον. Ο παίκτης «μεταλλεύει» το τοπίο σε αναζήτηση υλών για την οικοδόμηση κτισμάτων. Στην προσπάθεια αυτή ο περιβάλλων χώρος αλλάζει-αλλοιώνεται-διαμορφώνεται. Στο μεγαλύτερο του μέρος ο κόσμος του Minecraft δομείται από κυβικά τούβλα-μονάδες διαφορετικών «υλικών» τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης. Στο βίντεο γίνεται απόπειρα αντιπαραβολής και συσχετισμού μιας παρουσίασης του παιχνιδιού από τον youtuber «Tai», μιας ραδιοφωνικής ομιλίας του Michel Foucault σχετικά με την έννοια της επεροπτίας και μιας δακτυλογραφημένης σελίδας από το «Native Son» του Richard Wright με χειρόγραφες διορθώσεις από τον συγγραφέα.

Βιογραφικό

Η Μαρία Τσιρουκίδη έχει σπουδάσει στο Τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών του Α.Π.Θ. με καθηγητές τους Κ. Μορταράκη, Δ. Ζουρούδη και Σ. Κουπέγκο.

Έργα της έχουν παρουσιαστεί σε ομαδικές εκθέσεις και φεστιβάλ στην Ελλάδα από το 2015, όπως: 2017, «Δυνατότητα Διαλόγων», Πιλανοκιθήκη Γ. Βογιατζόγλου, Αθήνα, 2016, Φεστιβάλ "RE-culture 4", Πάτρα, 1ο Φεστιβάλ Φωτογραφίας & Βίντεο, Πρέβεζα, 18 νέοι καλλιτέχνες, gallery Artis Causa, Θεσσαλονίκη, Art Brut - Outsider Art: Η Ετερότητα ως καθρέφτης της Ταυτότητας, Art Wall gallery, Αθήνα, 12ο Athens Digital Arts Festival, Κτηριακό Συγκρότημα Πύλη Ερμού 117-121, Αθήνα, «Between Land & Sky», πρώην στρατόπεδο Κόδρα, Θεσσαλονίκη, 2015, "Epos", Lab'attoir, Θεσσαλονίκη, 11ο Athens Digital Arts Festival, Διπλάρειος σχολή, Αθήνα, "38 όψεις, μια αφορμή", gallery "Μεταμόρφωση", Θεσσαλονίκη.

VIDEO ART

Duygu Nazlı Akova (TR)
Gyes (2016) | 03:11 min, black & white, sound



In Greek mythology, during the chaotic times of the first godly beings before the cosmos was formed, Gyes was one of the three sons of Gaia and Uranus who had one hundred arms and fifty heads. The first of this video art trilogy which represents the three giant names of mythology - Gyes (terror) Kottos (anger), Brianos (strength) – is Gyes; presented in the world on a major scale, and represented in Turkey, especially in Istanbul as a futuristic image through the horrific point urban transformation, changing living spheres and unjust living conditions have reached. Today, Istanbul has become a giant construction site where the terrifying reflections of the applied urban politics can be seen through the disappearance of ethnic identities, and the gap in the living conditions of individuals. These terrifying images of the new living spaces are part of the utopian world aimed to be created through the process of modernization, turning into the fantastic dystopian hero Gyes, which has the scary potential to take over the world in the future.

Biography

Duygu Nazlı Akova is an artist and researcher based in Istanbul. She earned her master's degree from Marmara University, Institute of Fine Arts, with a thesis entitled "Reality of War Photography". She is currently working on her Ph.D. thesis at Yıldız Technical University, Department of Art and Design. She is working as a teaching assistant at İstanbul Kültür University, Department of Communication Design and still studying on her individual works as well.

As an artist, her work aims to create a dialogue rooted in critical discourse focused on political authority and social issues, through the use of photography, video and installation. By using the experimental language that puts viewer perception and the plurality of these media in the center, she examines issues such as human rights, freedom, social inequality, consumerism, urban life, immigration, urban renewal, media and justice. Her works had been selected for lots of important national and international exhibitions and festivals such as Young Fresh Different-V (Gallery Zilberman, 2014), Siemens Art / Borders and Orbits 15-16 (DEPO, 2014), 5th Odessa Biennale, VIVA (Malta, 2015), ISEA2016 (Hong Kong), ISEA2017 (Colombia), Les Rencontres Traverse Vidéo, Punto y Raya Festival in ZKM, MADATAC (Madrid, 2015-2016-2017) and IVAHM. She had also been granted several awards including success award given by the Republic of Turkey Ministry of Culture in 2016.

Στην ελληνική μυθολογία, κατά την διάρκεια των χαοτικών χρόνων των πρώτων θεών πριν να δημιουργηθεί ο κόσμος, ο Γύης ήταν ένας από τους 3 γιους της Γαίας και του Ουρανού που είχε εκατό χέρια και πενήντα κεφάλια. Το πρώτο video art από αυτήν την τριλογία, η οποία παρουσιάζεται με τα ονόματα των τριών γιγάντων από την μυθολογία- Γύης (τρόμος), Κόττος (θυμός), Βριάρεως (δύναμη) - είναι το Γύης. Αυτή η αναλογία κάνει αναφορά στο πώς φαίνεται ο κόσμος σε μεγάλη κλίμακα, και αναπαριστάται στην Τουρκία και πιο συγκεκριμένα στην Κωνσταντινούπολη σαν μια φουτουριστική εικόνα μέσα από την τρομακτική σκοπιά της μεταμόρφωσης της πόλης, των συνεχώς εναλλασσόμενων σφαιρών ζωής και των άδικων συνθηκών τις οποίες έχουμε θέσει. Σήμερα, η Κωνσταντινούπολη έχει γίνει ένα γιγάντιο εργοτάξιο όπου οι τρομακτικές εξελίξεις στην πολιτική φέρνουν την εξαφάνιση εθνικών ταυτοτήτων, και δημιουργούν ένα κενό στον τρόπο ζωής των ανθρώπων. Αυτές οι τρομακτικές εικόνες από τους καινούργιους χώρους καταφυγίου είναι κομμάτι του ουτοπικού κόσμου που μπορεί να δημιουργηθεί μέσω μιας διαδικασίας μοντερνισμού, μετατρέποντάς τον στον φανταστικό δυστοπικό χαρακτήρα Γυή, που έχει την δύναμη να καταλάβει όλο τον κόσμο στο μέλλον.

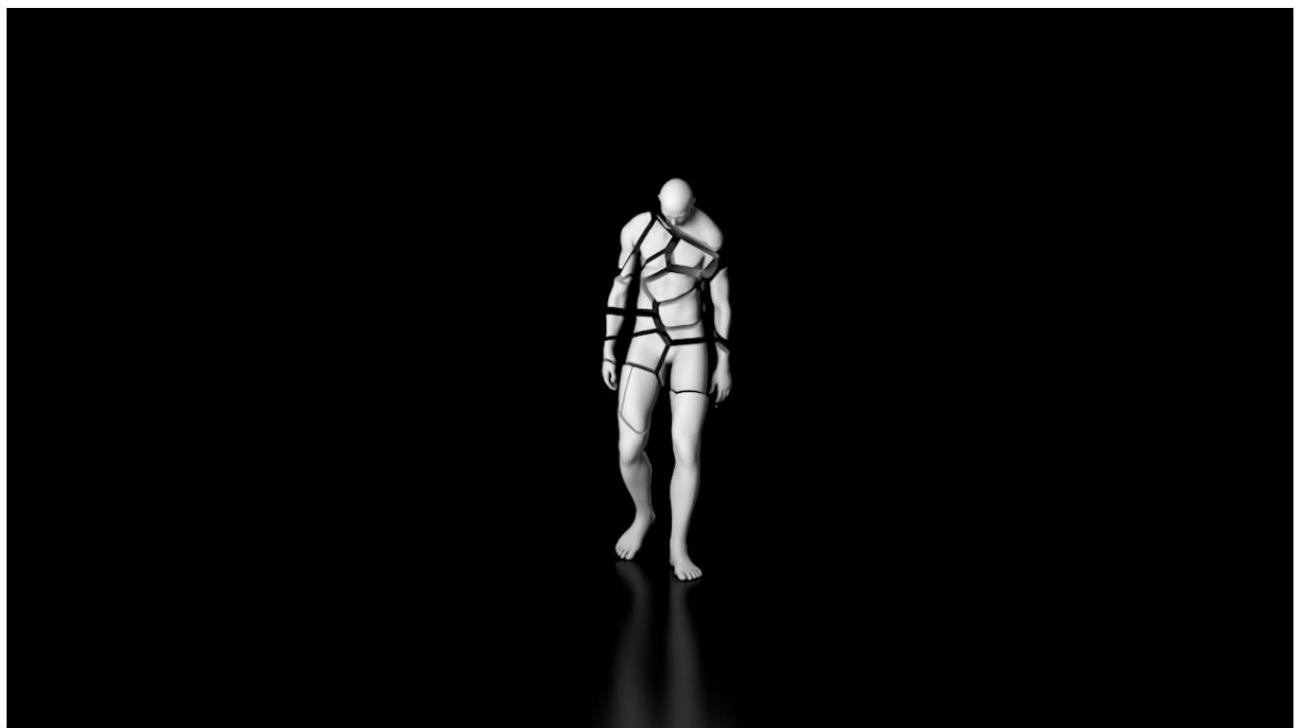
Βιογραφικό

H Duygu Nazlı Akova είναι καλλιτέχνης και ερευνήτρια από την Κωνσταντινούπολη. Πήρε το μάστερ της από το Marmara University, Ινστιτούτο Καλών Τεχνών, με την διατριβή "Reality of War Photography". Τώρα δουλεύει για το διδακτορικό της στο Yıldız Technical University, Τομέας Art and Design. Δουλεύει ως βοηθός καθηγήτρια στο İstanbul Kültür University, Τομέα του Επικοινωνιακού Σχεδίου ενώ ασχολείται επίσης και με τα προσωπικά της πρότζεκτ.

Ως καλλιτέχνης, η δουλειά της στοχεύει να δημιουργήσει έναν κριτικό διάλογο για την πολιτική εξουσία και τα κοινωνικά θέματα, μέσω της φωτογραφίας, του βίντεο και των εγκαταστάσεων. Χρησιμοποιώντας πειραματική γλώσσα που φέρνει την αντίληψη του θεατή στο επίκεντρο, ξετάζει θέματα όπως ανθρώπινα δικαιώματα, ελευθερία, κοινωνική ανισότητα, καταναλωτισμός, αστική ζωή, μετανάστευση, τα μέσα και την δικαιοσύνη. Τα έργα της έχουν επιλεχτεί για πολλά σημαντικά και επίκαιρα φεστιβάλ και εκθέσεις, μεταξύ άλλων τα Young Fresh Different-V (Gallery Zilberman, 2014), Siemens Art / Borders and Orbits 15-16 (DEPO, 2014), 5th Odessa Biennale, VIVA (Μάλτα, 2015), ISEA2016 (Χονγκ Κονγκ), ISEA2017 (Κολομβία), Les Rencontres Traverse Vidéo, Punto y Raya Festival in ZKM, MADATAC (Μαδρίτη, 2015-2016-2017) και IVAHM. Έχει επίσης λάβει διάφορα βραβεία, συμπεριλαμβάνοντας το βραβείο επιτυχίας από το Υπουργείο Πολιτισμού της Τουρκίας το 2016.

VIDEO ART

Lefteris Kastrinakis / Λευτέρης Καστρινάκης (GR)
States (2017) | 05:25 min, colour, sound



The film uses human 3D models [Base_01.obj, Base_02.obj] fed with a motion data sequence [sad_walk.fbx] in an attempt to explore the intimacy of computer generated humans and the way techniques for fragmenting, transforming, and enhancing the human body can help us understanding how materiality is defined. From abstract to photorealistic, these entities transcend the physical boundaries of real, carnal bodies in all directions, and thus, make their potential seem almost boundless. In the context of accelerated research, material or physical substance is perceived as an annoying obstacle, and indeed as an inert, flawed, pain-sensitive, and mortal mass that is no longer compatible with the intellectual and technological possibilities of the twenty-first century. The highly engineered information society has been increasingly marginalizing the body and, in doing so, leads to a hypertrophic dissonance between body cult and disembodiment. Although, such digital bodies are not human nor physical and there is nothing more non-representational than a white male and a white female walking, is it nevertheless possible to feel compassion for the absurd sad walk of the Base?

Biography

Lefteris Kastrinakis grew up in Greece where he graduated from the Department of Architecture, University of Thessaly with a Master in Architecture (2015). He has been experimenting with several forms and practices, from time-based media to printed material and installations that explore the cross section of digital space and physical world. He seeks to blur the boundaries between reality and fiction and transforms perceptions of space and time through computer generated spaces and humans that question and expand our everyday activity. His works have been exhibited in Berlin, Athens, Thessaloniki, Edinburgh and online. He is currently based in Berlin, working as a freelance animator.

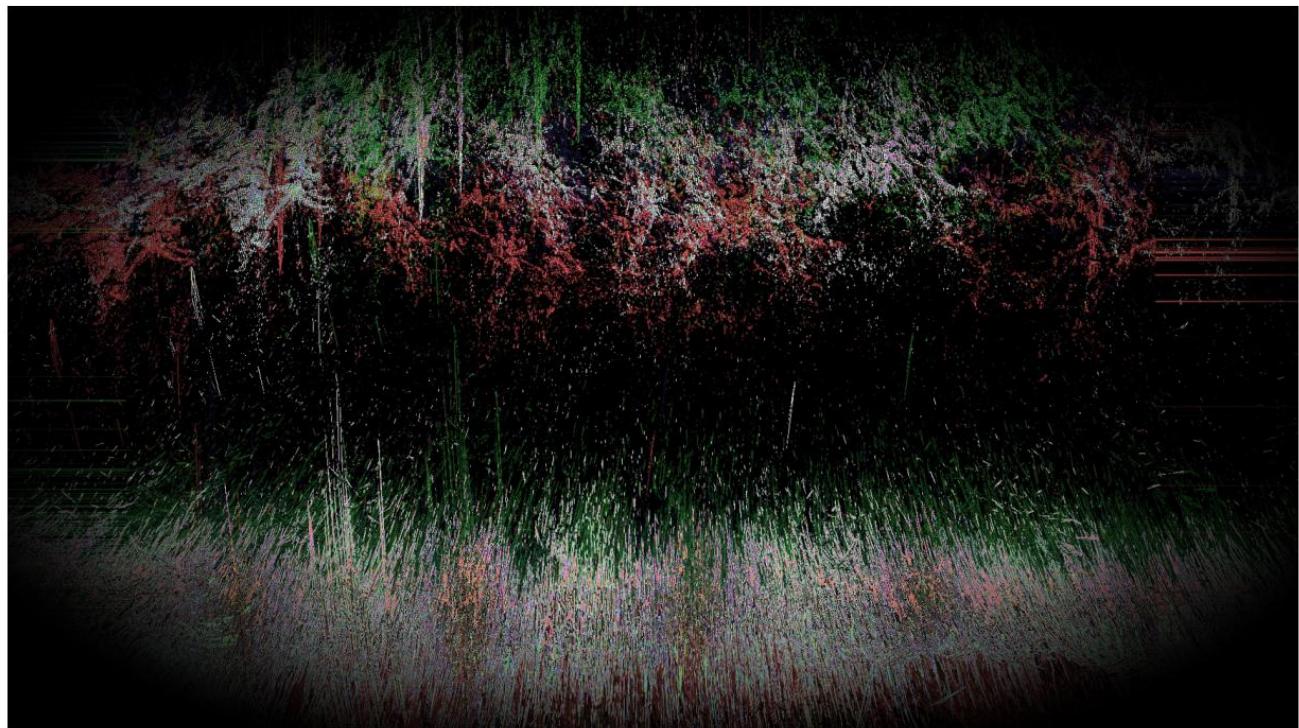
Η ταινία χρησιμοποιεί τρισδιάστατα μοντέλα ανθρώπων [Base_01.obj, Base_02.obj] τροφοδοτούμενα με μια αλληλουχία δεδομένων κίνησης [sad_walk.fbx] σε μια προσπάθεια να εξερευνήσει την οικειότητα των ψηφιακών σωμάτων αλλά και τον τρόπο με τον οποίο τεχνικές κατακερματισμού, μεταμόρφωσης και επαύξησης του ανθρώπινου σώματος μπορούν να μας βοηθήσουν να καταλάβουμε πως ορίζεται η υλικότητα. Από αφηρημένες έως φωτορεαλιστικές, οι οντότητες αυτές υπερβαίνουν τα όρια των φυσικών σαρκικών σωμάτων προς όλες τις κατευθύνσεις με αποτέλεσμα να διανοίγουν άπειρες δυνατότητες. Στο πλαίσιο της επιταχυνόμενης έρευνας, αντιλαμβανόμαστε την υλικότητα και τη φυσική υπόσταση ως εμπόδιο, αλήθεια αδρανή, ελαττωματική, ευαίσθητη στον πόνο και θυητή μάζα που δεν είναι πλέον συμβατή με τις διανοητικές και τεχνολογικές δυνατότητες του 21ου αιώνα. Η υψηλή τεχνολογικά κοινωνία της πληροφορίας διαρκώς περιθωριοποιεί το σώμα οδηγώντας σε μια υπερτροφική δυσαναλογία μεταξύ της λατρείας του σώματος και την εξαύλωση. Άν και τα ψηφιακά σώματα δεν είναι ούτε ανθρώπινα ούτε υλικά και δεν υπάρχει τίποτα λιγότερο αντιπροσωπευτικό από έναν λευκό άνδρα και μια λευκή γυναίκα να περπατάνε, μπορούμε εντούτοις να νιώσουμε συμπόνια για το παράλογο θλιψμένο βάδισμα του μοντέλου;

Βιογραφικό

Ο Λευτέρης Καστρινάκης γεννήθηκε στην Ελλάδα όπου αποφοίτησε από τη σχολή αρχιτεκτόνων μηχανικών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας (2015). Τα τελευταία χρόνια πειραματίζεται με διάφορες φόρμες και πρακτικές, από κινούμενες εικόνες μέχρι εκτυπώσεις και εγκαταστάσεις, εξερευνώντας την τομή ανάμεσα στον ψηφιακό και τον υλικό κόσμο. Επιδιώκει να θολώσει τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας και να μεταμορφώσει την αντίληψη του χώρου και του χρόνου μέσα από ψηφιακούς χώρους και ανθρώπους που αμφισβητούν και επεκτείνουν καθημερινές δραστηριότητες. Έργα του έχουν εκτεθεί σε Βερολίνο, Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Εδιμβούργο και στο Διαδίκτυο. Ζει στο Βερολίνο όπου εργάζεται ως animator.

VIDEO ART

Thomas Valianatos / Θωμάς Βαλλιανάτος (GR)
Fractus machine_Cosmos (2016) | 03:34 min, colour, sound



The core of «Fractus machine_Cosmos» is an interactive reconstruction of the image and production of real time video, on the basis of the audio information of the image or the visual representation of a sound.

Biography

Thomas Vallianatos is a lecturer in Digital- Graphic Arts in the Department of Audio & Visual Arts in Ionian University. He has also worked as a freelancer in animation and comic art fields in various Publishers and advertising films in Cinema & TV Companies.

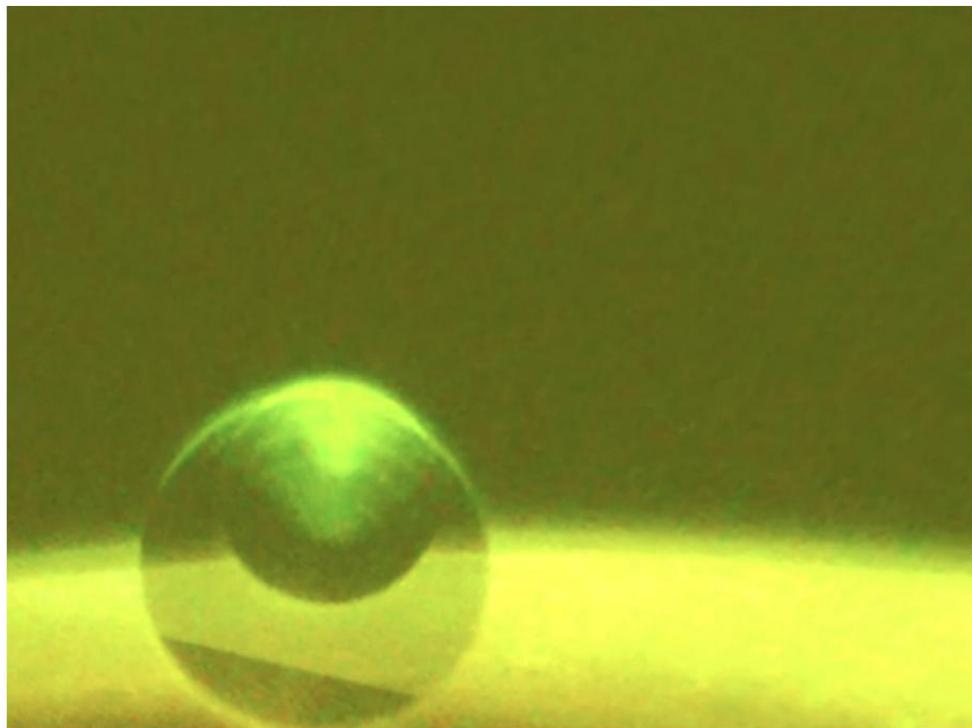
Ο πυρήνας του έργου είναι η ανακατασκευή της εικόνας και η παραγωγή βίντεο σε πραγματικό χρόνο με βάση τις ηχητικές πληροφορίες της εικόνας ή την εικόνα ενός ήχου.

Βιογραφικό

Ο Θωμάς Βαλλιανάτος είναι λέκτορας ψηφιακών και γραφικών τεχνών στο Τμήμα Οπτικοακουστικών Τεχνών του Ιονίου Πανεπιστημίου. Έχει επίσης εργαστεί ως ελεύθερος επαγγελματίας σε τομείς του animation και της τέχνης του comic σε διάφορους εκδότες και σε εταιρείες κινηματογράφου και τηλεόρασης.

VIDEO ART

Dana Dal Bo (CA)
Tomorrow I Will Be Thinking About the Future (2013) |
01:10 min, colour, sound



"Tomorrow I Will Be Thinking About the Future" is a one-minute video that combines broadcast footage of the Curiosity Rover landing on Mars, with smart-phone footage of earth's moon being passed by a cloud. These events are brought together to create a feeling of nostalgia for former imaginings of the future, the alien, and the yet-to-be-known. It is about the fantasy of being able to leave. The first chapter of the novel, Star Begotten by H.G. Wells is titled, The Mind of Mister Joseph Davis is Greatly Troubled. His mind is troubled by the hunch that there is an elsewhere: «There was an effect as though this sure and certain, established world was just in some elusive manner at this point or that point translucent, translucent and a little threadbare, as though something else quite different lay behind it. It was never transparent. It was commonly, nine days out of ten, a full, complete universe and then for a moment, for a phase, for a perplexing interval, it was as if it was a painted screen that hid, What did it hide?»

Biography

DANA DAL BO is a multi-disciplinary artist that works in and between photo, video, performance, textiles, and the net. She is unsettling how the construction of identity and self are influenced by popular culture, social media, and medicine. Her interests span surveillance practices, reality television, re-enactments, D.N.A. and the super-natural. Looking back at the history of science, medicine and psychology she disrupts the empire of the empirical as the only measure for determining the healthy from the aberrant. Her work follows voyeurism, exhibitionism, narcissism, and hysteria into contemporary phenomena like selfies and drones. She has an extensive exhibition history including a collaboration with Joe Davis at Ars Electronica: Radical Atoms and the Alchemists of Our Time in Linz, Austria (2016). She was an exhibiting artist and lecturer at the International Symposium for Electronic Art (ISEA) in Kowloon, Hong Kong (2016) and Vancouver, Canada (2015). She was in Onufri XXI- Artists Facing Glass at the National Gallery of Tirana, Albania (2015) and worked with the International Motion Festival of Cyprus to commemorate the 150th anniversary of Alice in Wonderland. Her project self-Less will be featured as a solo booth with DC3 Art Projects at VOLTA13 in Basel, Switzerland June 12-17 2017.

Το «Tomorrow I Will Be Thinking About the Future» είναι ένα μονόλεπτο βίντεο το οποίο συνδυάζει και εκπέμπει υλικό από το Curiosity Rover, το οποίο προσγειώθηκε στον Άρη, με υλικό από smart-phone που απεικονίζει το πέρασμα ενός σύννεφου από τη σελήνη. Αυτά τα υλικά έχουν συνδυαστεί για να δημιουργήσουν μια αίσθηση νοσταλγίας για προηγούμενες υποθέσεις για το μέλλον, τους εξωγήινους και το αχαρτογράφητο. Πρόκειται για τη φαντασία σε σχέση με την ικανότητα μας να φύγουμε.

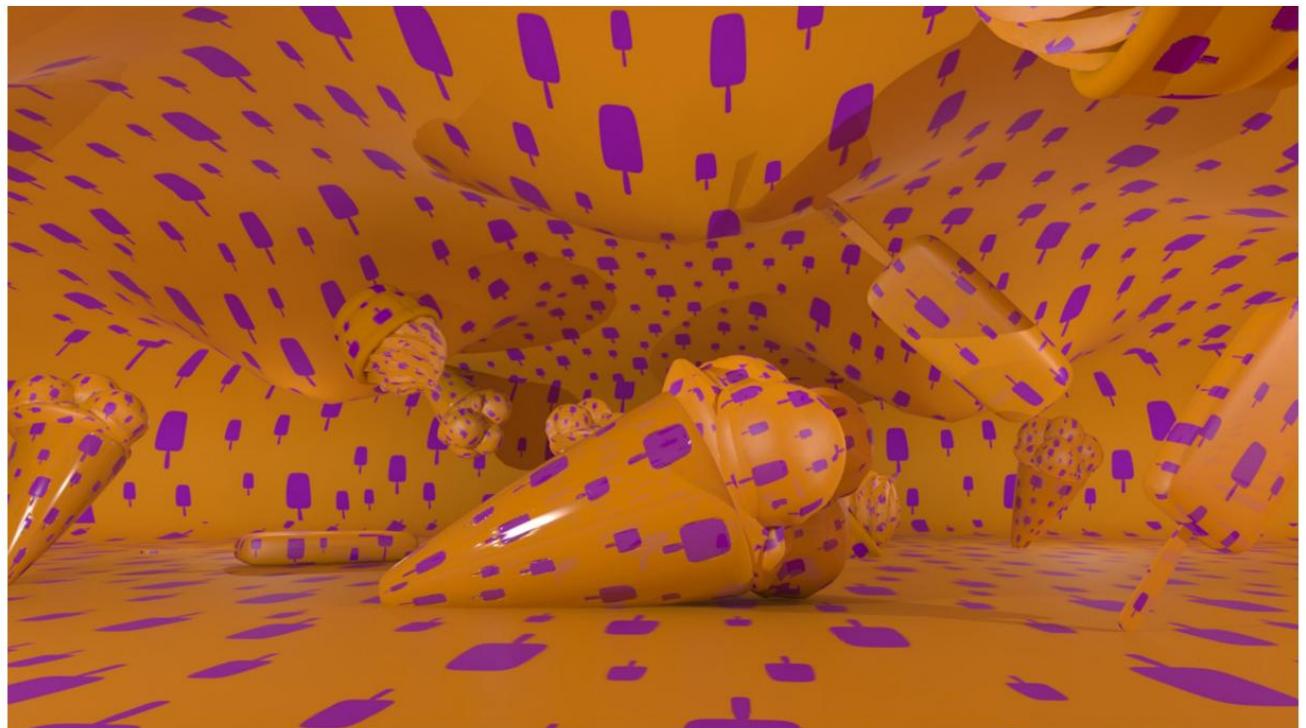
Το πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου Star Begotten του H.G. Wells ονομάζεται The Mind of Mister Joseph Davis is Greatly Troubled. Το μυαλό του είναι προβληματισμένο από την προαίσθηση ότι υπάρχει ένα κάπου αλλού: "Υπήρχε ένα εφέ λες και αυτός ο σύγουρος δεδομένος και εδραιωμένος κόσμος με κάποιο ασύλληπτο τρόπο σε τούτο το σημείο ή μάλλον σε εκείνο το ημιδιάφανο, ημιδιαφανές και ξεφτισμένο, λες και κάτι εντελώς διαφορετικό κρύβεται πίσω του. Δεν υπήρξε πότε διαφανές. Ήταν κοινός εννέα μέρες από τις δέκα ένα γεμάτο και πλήρες σύμπαν καὶ τότε για ένα λεπτό, για μια φάση, για μια σύνθετη συνάντηση, υπήρξε λες και ήταν μια ζωγραφισμένη θύρηνη η οποία έκρυψε, Τι έκρυψε;"

Βιογραφικό

Η DANA DAL BO είναι μια καλλιτέχνις που χρησιμοποιεί διάφορα μέσα και δουλεύει μεταξύ φωτογραφίας, βίντεο, περιφόρμανς, υφάσματος και ίντερνετ. Είναι ασυμβίβαστη με τον τρόπο κατασκευής της σύγχρονης ταυτότητας, του εαυτού και του τρόπου με τον οποίο αυτά επηρεάζονται από τη διαδεδομένη κουλτούρα, τα κοινωνικά δίκτυα, και την Ιατρική. Τα ενδιαφέροντά της κυμαίνονται από τεχνικές παρακολούθησης, τηλεόραση ριάλιτι, σε αναπαραστάσεις, D.N.A. και την έννοια του μεταφυσικού. Κοιτώντας πίσω στην ιστορία των επιστημών, της Ιατρικής και της ψυχολογίας, διαταράσσει την αυτοκρατορία του εμπειρισμού ως μόνο μέσο για να διαχωρίσει κανείς το υγιές από το παρεκκλίνων. Η δουλειά της, ακολουθεί την ηδονοβλεψία, την επιδειξιομανία, τον ναρκισσισμό και την υστερία μέσα στα σύγχρονα φαινόμενα σαν τις σέλφι και τα drones. Έχει μια εκτενή ιστορία εκθέσεων, η οποία περιλαμβάνει μια συνεργασία με τον Joe Davis στην Ars Electronica: Radical Atoms and the Alchemists of Our Time στο Λινζ της Αυστρίας (2016). Έχει εκθέσει ως καλλιτέχνις και εισηγήτρια στο διεθνές συνέδριο Ηλεκτρονικής τέχνης(ISEA) στην πόλη Kowloon, του Hong Kong (2016) και στο Vancouver του Καναδά το (2015). Συμμετείχε στο Onufri XXI- Artists Facing Glass στην National Gallery των Τυράννων της Αλβανίας (2015) και δούλεψε για το διεθνές Motion Festival της Κύπρου για την μνεία της επετείου των 150 ετών της Αλίκης στην Χώρα των Θαυμάτων. Το πρότζεκτ της self-Less θα συμπεριληφθεί σαν solo booth με DC3 Art Projects στο VOLTA13 στην Βασιλεία της Ελβετίας στις 12-17 Ιουνίου του 2017.

VIDEO ART

Pamela Stefanopoulou / Πάμελα Στεφανοπούλου (GR)
The Voices of Silence (2015) | 01:52 min, colour, sound



Pamela Stefanopoulou explores binge eating and its range of interpretations, often characterized by a loss of control. In «The Voices of Silence», the image of ice cream is repeated and becomes a representation of the direct relationship between the artist and the way she perceives the world.

Biography

Pamela Stefanopoulou has studied School of Accounting and Computerization (1996-1998) and Byzantine School of religious painting (2006-2008). Also, from 2011 to 2016, she has studied painting and graduated with honors at School of Fine Arts of Athens, under professors T. Patraskidi, V. Vlastara, M. Manousaki, and A. Antonopoulos, with additional studies in engraving, ceramics, drawing and multimedia. Moreover, in 2015 she did her postgraduate studies at Central Saint Martins -UAL- London with scholarship from State Scholarships Foundation Performance Design and Practice under Pete Brooks. Since 2016 she has been doing postgraduate studies at Audio and Visual Arts Department, Ionian University, Corfu.

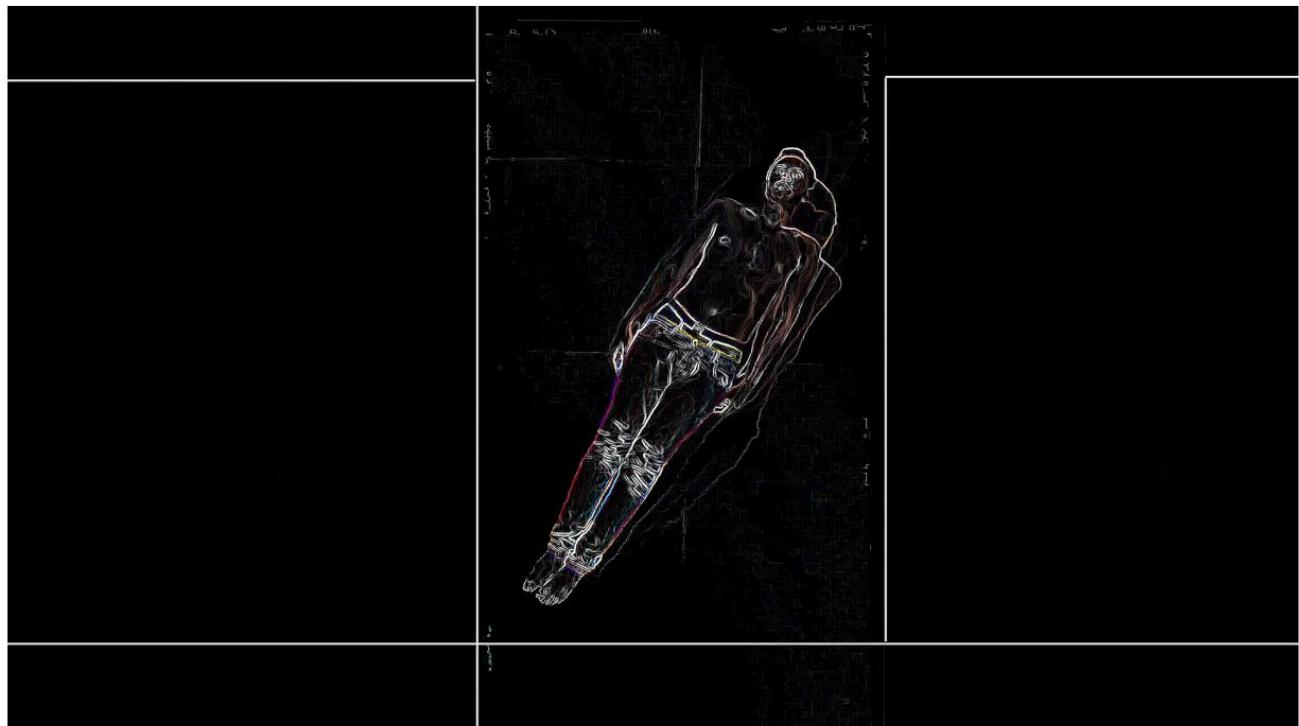
Η Πάμελα Στεφανοπούλου διερευνά τα υπερφαγικά επεισόδια και την γκάμα των ερμηνειών που συχνά χαρακτηρίζεται από την απώλεια του ελέγχου. Στο έργο The Voices of Silence, η εικόνα του παγωτού επαναλαμβάνεται και γίνεται μια αναπαράσταση της άμεσης σχέσης ανάμεσα στην καλλιτέχνη και τον τρόπο που αντιλαμβάνεται τον κόσμο.

Βιογραφικό

Η Πάμελα Στεφανοπούλου σπούδασε Μηχανογραφημένη Λογιστική (1996-1998) και Βυζαντινή Αγιογραφία (2006-2008). Επίσης, από το 2011 μέχρι το 2016, σπούδασε ζωγραφική όπου αποφοίτησε με άριστα από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών Αθήνας, με καθηγητές τους Τ. Πατρασκίδη, Β. Βλασταρά, Μ. Μανουσάκη, Α. Αντωνόπουλο και με πρόσθετα στη χαρακτική, στην κεραμική, στο σχέδιο και στα πολυμέσα. Επιπλέον, το 2015 έκανε μεταπτυχιακές σπουδές στο Central Saint Martins -UAL- στο Λονδίνο, με υποτροφία από το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών. Από το 2016 παρακολουθεί μεταπτυχιακό κύκλο σπουδών στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο πανεπιστήμιο, Κέρκυρα.

VIDEO ART

Orestis Charos / Ορέστης Χάρος (GR)
The wave behind us (2017) | 03:05 min, colour, sound



Humans, with their actions and choices can disrupt space and time. Humans, tiny and insignificant for the universe, yet huge and powerful for their own social universe. What happens when man ceases to exist? Does this mean that the effect of his actions ceases as well or is it converted into a wave that disrupts and shapes the future?

Biography

Undergraduate Degree from the Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts, Paris in «Sculpture and New Technologies» specializing in Video Art and Multimedia. Completion of the Graduate Program «Lighting Design- Multimedia Master of Arts» of the Hellenic Open University. Currently teaching the graduate course «Design of lighting in the structured area» in the Master's Degree program «Applied Policies and Techniques for the Protection of the Environment» of the Piraeus University of Applied Sciences, Department of Civil Engineering. He has taught the graduate course «The Teaching of Art through the use of New Technologies» in the Master's degree program of the Marasley Pedagogical Academy of the National and Kapodistrian University of Athens. He has extensive experience of teaching Art and Art Therapy as a means of treating juveniles and adults with substance abuse problems at the therapeutic communities «Exantas» and «Diavasi» of the «Center for the Treatment of Dependent Individuals» (KETHEA). He is employed, since 2005, as a teacher of Art, Multimedia and Art Theory in the I.M. Panagiotopoulos Private School. He has participated in many Art and Video Art Projects and installations in various contests and festivals organized in Greece and abroad, and has been distinguished repeatedly as well as awarded numerous awards.

Ο άνθρωπος με τις ενέργειες και τις επιλογές του μπορεί να διαταράσσει τον χώρο και τον χρόνο. Πολύ μικρός και ασήμαντος για το σύμπαν αλλά μεγάλος και ισχυρός για το δικό του κοινωνικό σύμπαν. Τι συμβαίνει όταν παύει να υπάρχει; Χάνεται και η επίδραση των ενεργειών του ή μετατρέπονται σε κύμα, όπου ο παλμός του συνεχίζει να διαταράσσει, σχηματοποιώντας το μέλλον;

Βιογραφικό

Σπουδές στη γλυπτική και στις νέες τεχνολογίες με εξειδίκευση στο Video Art και στις πολυμεσικές εγκαταστάσεις (Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts, Paris). Ολοκλήρωση του Μεταπτυχιακού προγράμματος «Σχεδιασμός Φωτισμού – Πολυμέσα ΜΑ» του ΕΑΠ. Διδάσκει στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα «Εφαρμοσμένες Πολιτικές και Τεχνικές Προστασίας Περιβάλλοντος» (ΑΕΙ Πειραιά Τ.Τ. – ΕΠΚ) σχεδιασμό φωτισμού στον δομημένο χώρο. Επίσης έχει διδάξει το μάθημα “Ιδακτική της Τέχνης με χρήση νέων τεχνολογιών” σε μεταπτυχιακό πρόγραμμα της Μαρασλέου Παιδαγωγικής Ακαδημίας (Πανεπιστημίου Αθηνών) καθώς και στις θεραπευτικές κοινότητες εφήβων “ΕΞΑΝΤΑΣ” και ενηλίκων “ΔΙΑΒΑΣΗ” του Κέντρου Θεραπείας Εξαρτημένων Ατόμων (ΚΕ.Θ.Ε.Α.). Εργάζεται ως καθηγητής δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από το 2005. Έχει συμμετάσχει, διακριθεί και βραβευθεί σε πολλά φεστιβάλ σε Ελλάδα και εξωτερικό.

VIDEO ART

Bill Psarras - Βασίλης Ψαρράς (GR)
Urban Halo (2013) | 05:59 min, colour, sound



The work is defined by the metaphorical and actual meanings of both human movement and city; initiating an inner peripatetic dialogue with the current reality. Based on his walking, the artist approaches in a poetic way the perpetual movement and psychic conflict of the human figure, and other times of the soul and nation towards 'the polis inside'. Balancing between metaphor and action, the asphalt becomes the surface of the soul, the city delineates an inner topography and the air becomes the primordial sound of the body. A peripatetic movement which is defined by periods of harmony, contrast, emotional outbursts and failures. A peripatetic movement which "weaves" all of them into a personal/collective 'halo'.

Biography

Bill Psarras (Dr., 1985) is an artist, adjunct lecturer at the Department of Audio & Visual Arts of Ionian University where he also works as a Postdoctoral Researcher on Arts and GeoHumanities (IKY Scholarship). He has a Ph.D in Arts & Computational Technology from Goldsmiths University of London (AHRC Scholarship) with further MA studies in digital arts (University of the Arts London) and BA studies in audiovisual arts (Ionian University). His art practice includes installations, walking performances, video art, poetry, music composition and it explores the poetics and politics of urban experience. He has exhibited in more than 60 international festivals (Europe, US, Australia), group exhibitions (Onassis Foundation, Benaki Museum, Fringe Arts Bath, Rooms2013, Something Human, Washington Experimental Media e.t.c.) and cultural institutions (Royal Academy of Arts Summer Exhibition 2010, Goethe Institut Art Up, Storefront for Art & Architecture). His research can be found at the intersections of contemporary art, urban studies and media arts; published in a series of academic conferences and journals (LEA The MIT Press). He is a musician and ambient music composer under the alias Ludmilla My Side. In 2017, he will publish his first poetry collection entitled 'Tundra' (iWrite Publications).

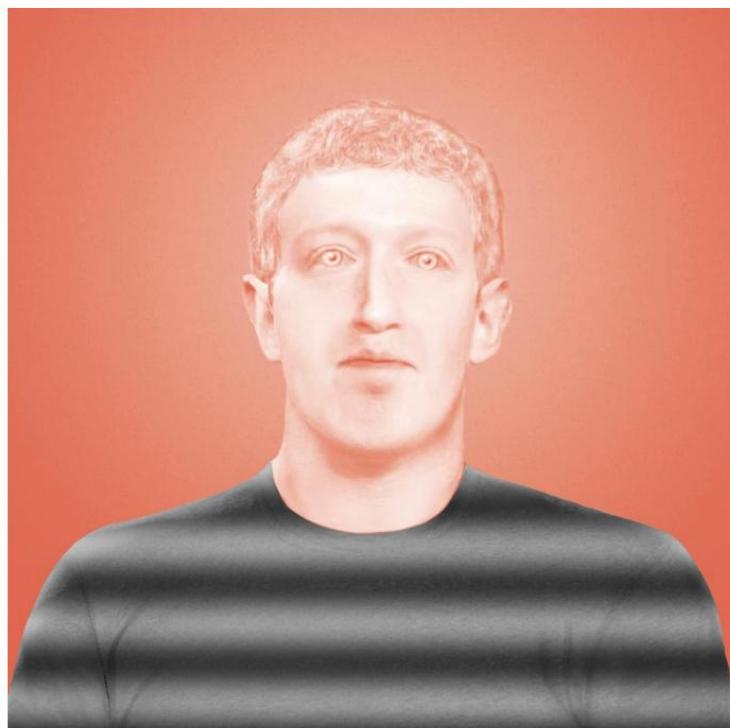
Το έργο καθορίζεται από την μεταφορική και κυριολεκτική σημασία των εννοιών της ανθρώπινης κίνησης και της πόλης, δημιουργώντας έναν εσωτερικό περιπατητικό διάλογο με την σημερινή πραγματικότητα. Ο καλλιτέχνης με βασικό εργαλείο το περπάτημά του προσεγγίζει ποιητικά και στοχαστικά την συνεχή κίνηση και 'ψυχική πάλη' της ανθρώπινης φιγούρας, και άλλοτε της ψυχής και του έθνους προς την εύρεση της 'εσωτερικής της πόλης'. Εξισορροπώντας μεταξύ μεταφοράς και πράξης, η άσφαλτος γίνεται η επιφάνεια της ψυχής, η πόλη μια εσωτερική τοπογραφία και ο αέρας ο αρχέγονος ήχος του σώματος. Μια περιπατητική κίνηση που καθορίζεται από περιόδους αρμονίας, αντιθέσεων, συναισθηματικών εξάρσεων και αποτυχιών. Μια περιπατητική κίνηση που 'υφαίνει' το σύνολο αυτών προς ένα προσωπικό/συλλογικό 'φωτοστέφανο'.

Βιογραφικό

Ο Βασίλης Ψαρράς (Δρ., 1985) είναι εικαστικός και διδάσκει στο Τμήμα Τεχνών Ήχου & Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Παράλληλα, εργάζεται στο ίδιο Τμήμα ως μεταδιδακτορικός ερευνητής (υπότροφος ΙΚΥ) στην σύνδεση Σύγχρονης Τέχνης & ΓεωΑνθρωπιστικών Σπουδών. Είναι διδάκτωρ του Goldsmiths University of London (υπότροφος της AHRC) με σπουδές στις οπτικοακουστικές τέχνες (Ιόνιο Πανεπιστήμιο) και μεταπτυχιακές σπουδές στις ψηφιακές τέχνες (University of the Arts London). Η καλλιτεχνική του πράξη προσεγγίζεται μέσα από εικαστικές εγκαταστάσεις, περιπατητικές performances, video art, μουσική και ποίηση και εμπνέεται από την ποιητική και πολιτική πτυχή της αστικής εμπειρίας. Έχει συμμετάσχει σε περισσότερες από 60 εκθέσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό (Ευρώπη, Αμερική, Αυστραλία), ομαδικές εκθέσεις (Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών Ιδρύματος Ωνάση, Fringe Arts Bath UK, Μουσείο Μπενάκη, ROOMS2013, Something Human, Washington Experimental Media) και πολιτιστικούς οργανισμούς (Royal Academy of Arts 2010, Goethe Institut, Storefront for Art & Architecture). Ήρευνά του συναντάται στην σύνδεση σύγχρονης τέχνης, αστικών σπουδών και media arts. Έχει παρουσιαστεί σε μια σειρά από διεθνή επιστημονικά περιοδικά (LEA The MIT Press) και συνέδρια. Είναι μουσικός και συνθέτης ambient μουσικής. Το 2017, θα κυκλοφορήσει την πρώτη του ποιητική συλλογή 'Τούνδρα' από τις Εκδόσεις iWrite.

VIDEO ART

Benna G. Maris (IT)
The blur (2016) | 02:00 min, colour, sound



A video deblurring Mark Zuckerberg's grey shirt, transfiguring him into a disquieting portrait from the paraphysical future.

Biography

Benna (aka Benna Gaean Maris)

Philosophy, Poetry and Interdisciplinary Arts

«Either eclecticism or boredom»

Benna G. Maris is an interdisciplinary artist with a strong interest in digital arts, video, animation, poetry, and performance among others. She has participated in several biennials, including VideoFest2K16 - Bienal Internacional de Video y Cine Contemporáneo, 2016 - Mexico, 7th Artist's Book Triennial Vilnius, 2015 - Italy / Lithuania, 03 Videoakt - International Videoart Biennial, 2014 - Spain, and 3ème Biennale Méditerranéenne d'Art Contemporain d'Oran, 2014 - Oran, Algeria.

Recently, she presented solo exhibitions such as "All roads lead to Rome", Rome, 2016, "Artists and the cavemen" Genoa, 2017, while she is preparing 'Arbitrary screen resolutions' for the 16:9 Gallery in Southfield, USA, for the year 2018.

She currently lives in the Italian peninsula.

Βίντεο, στο οποίο η καλλιτέχνις 'καθαρίζει' την εικόνα που εστιάζεται στο γκρι πόλο μπλουζάκι του Mark Zuckerberg, μετατρέποντας την εικόνα σε ένα ανησυχητικό πορτρέτο από το παραφυσικό μέλλον.

Βιογραφικό

Η Benna G. Maris είναι μια διεπιστημονική καλλιτέχνις με πάθος για τις ψηφιακές τέχνες, βίντεο, animation, ποίηση και περφόρμανς, μεταξύ άλλων.

Έχει συμμετάσχει σε διάφορες μπιενάλε, συμπεριλαμβάνοντας το VideoFest2K16 - Bienal Internacional de Video y Cine Contemporáneo, 2016 - Mexico, 7th Artist's Book Triennial Vilnius, 2015 - Italy / Lithuania, 03 Videoakt - International Videoart Biennial, 2014 - Spain, και το 3ème Biennale Méditerranéenne d'Art Contemporain d'Oran, 2014 - Oran, Algeria.

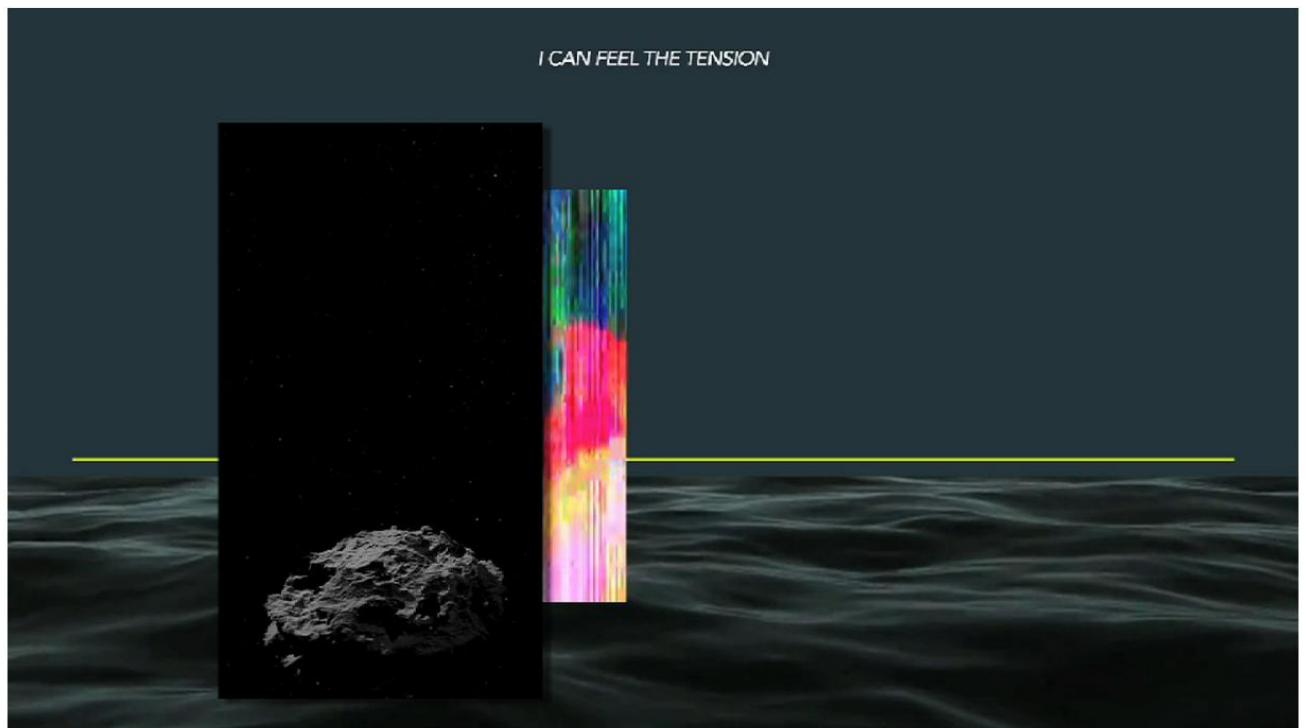
Πρόσφατα, παρουσίασε τις σόλο εκθέσεις "All roads lead to Rome", Rome, 2016, και "Artists and the cavemen" Genoa, 2017, ενώ για το έτος 2018, ετοιμάζει το 'Arbitrary screen resolutions' για την γκαλερί 16:9 στο Southfield, ΗΠΑ.

Ζει και εργάζεται στην Ιταλική χερσόνησο.

VIDEO ART

Dagmar Schürrer (AT)

I Want To Be Like You (2016) | 05:46 min, colour, sound



In her film "I Want to Be Like You", Schürrer confronts a self-authored script with a series of commercial images, floating above a dark, extra-terrestrial sea. The soundtrack completes the immersive experience, with aural elements ranging from waves crashing, to a glitchy 90s sound of dial-up internet connecting over a phone line. There is something reassuring about these sounds and visions, triggered by certain everyday sounds or feelings: soft whispering, hair brushing, a bottle satisfyingly popped open.

The process of Schürrer's practice often begins with a text, an almost lyrical ode to a series of terrifying platitudes, which she juxtaposes with similarly ominous placid images. In *I Want To Be Like You* she inverts the relationship of subject and object, questioning which one has dominance over which. In this way, she engages philosophically with the age-old subject-object divide. The title of the piece suggests a will to re-materialize ourselves, to feel ourselves more tangible in an increasingly automated world. Notions of efficiency and optimization are increasingly being applied to people and boundaries often become blurry. Through a repetition of visual commercial trends - crisp folded towels, 3D printers and sleek, penile tech gadgets lovingly orbiting themselves - Schürrer reinforces the inherent absurdity of current advertising tropes. Shiny, flowing shampoo-model hair and perfectly formed hen's eggs meet the words: "time is racing and our hysteria is globalised".

Text by Alison Hugill

Biography

Dagmar Schürrer is a Berlin-based artist from Austria, who studied Fine Art at Central St. Martins College of Art and Design in London. Since her graduation in 2011 her work was selected, amongst others, for New Contemporaries 2011 at the ICA, London, the 2013 Impakt Festival in Utrecht, NL, or the Fullframe Festival 2014 at the MUMOK Kino, Vienna. She was shortlisted for the Berlin Art Prize in 2013 and in 2016 she was accepted for the Goldrausch Künstlerinnen scholarship in Berlin. In both 2013 and 2016 she was shortlisted for the Tenderpixel Award in London, UK. 2016 she was selected to show her work at the 5th Moscow Biennale for Young Art.

Η διαδικασία της πρακτικής της Schürrer ξεκινάει συνήθως με ένα κείμενο, με μία σχεδόν λυρική ωδή σε μια σειρά από τρομακτικές φρενίτιδες, τις οποίες συγκρίνει με παρόμοιες δυσοίωνες εικόνες. Στην ταινία *I Want to Be Like You* αναστρέφει τη σχέση του υποκειμένου και του αντικειμένου, αμφισβητώντας το ποιο έχει την κυριαρχία πάνω στο άλλο. Με αυτόν τον τρόπο, εμπλέκεται φιλοσοφικά με το χάσμα υποκειμένου-αντικειμένου. Ο τίτλος του έργου, υποδηλώνει μια βούληση να ξανά-πραγματώσουμε τους εαυτούς μας, να αισθανθούμε πιο αππό το έναν άλλο και πιο αυτοματοποιημένο κόσμο. Οι έννοιες της αποτελεσματικότητας και της βελτιστοποίησης εφαρμόζονται ολοένα και περισσότερο στους ανθρώπους και τα όρια συχνά μπερδεύονται. Μέσα από μια επανάληψη των οπτικών εμπορικών τάσεων-διπλωμένες πετσέτες, 3D εκτυπωτές και tech gadgets που περιστρέφονται γύρω από τον εαυτό τους- η Schürrer ενισχύει τον εγγενή παραλογισμό των σημερινών διαφημιστικών τρόπων. Τα λαμπτερά μαλλιά των μοντέλων για σαμπουάν και τα αυγά όρνιθας με το τέλειο σχήμα συναντούν τη φράση: «ο χρόνος τρέχει και η υστερία μας είναι παγκοσμιοποιημένη».

Κείμενο από την Alison Hugill

Βιογραφικό

H Dagmar Schürrer είναι μία καλλιτέχνης από την Αυστρία με έδρα το Βερολίνο. Σπούδασε καλές τέχνες στο Central St. Martins College of Art and Design στο Λονδίνο. Από την αποφοίτηση της το 2011 το έργο της επιλέχτηκε, μεταξύ άλλων, από το New Contemporaries 2011 στο ICA, Λονδίνο, το 2013 Impakt Festival στην Ουτρέχτη, Ολλανδία, το Fullframe Festival 2014 στο MUMOK Kino στη Βιέννη. Ήταν υποψήφια για το Berlin Art Prize το 2013 και το 2016 έγινε δεκτή για την υποτροφία Goldrausch Künstlerinnen στο Βερολίνο. Το 2013 και το 2016 ήταν υποψήφια για το Tenderpixel Award στο Λονδίνο. Το 2016 επιλέχτηκε να παρουσιάσει τη δουλειά της στη 5th Moscow Biennale for Young Art.

VIDEO ART

Trine Riel (DK)
90210 Cyborg (2015-2016) | 06:20 min, colour, sound



"90210 Cyborg" is a short dramatization of Donna Haraway's seminal essay 'A Cyborg Manifesto' published in 1984. Mixing original footage filmed in the west of Ireland with fragments taken from the '90s teen tv-series 'Beverly Hills 90210,' the video translates Haraway's vision of our post- or non-human condition into a terrifying telephone call.

Biography

Trine Riel studied Fine Art at Goldsmiths College London and is currently a practice-based PhD student and Digital Arts scholar at the Huston Film School in Galway, Ireland. At the moment she is based at the Irish Institute of Hellenic Studies in Athens, working on a new video piece that brings together ancient Greek philosophy, sci-fi and modern tourism.

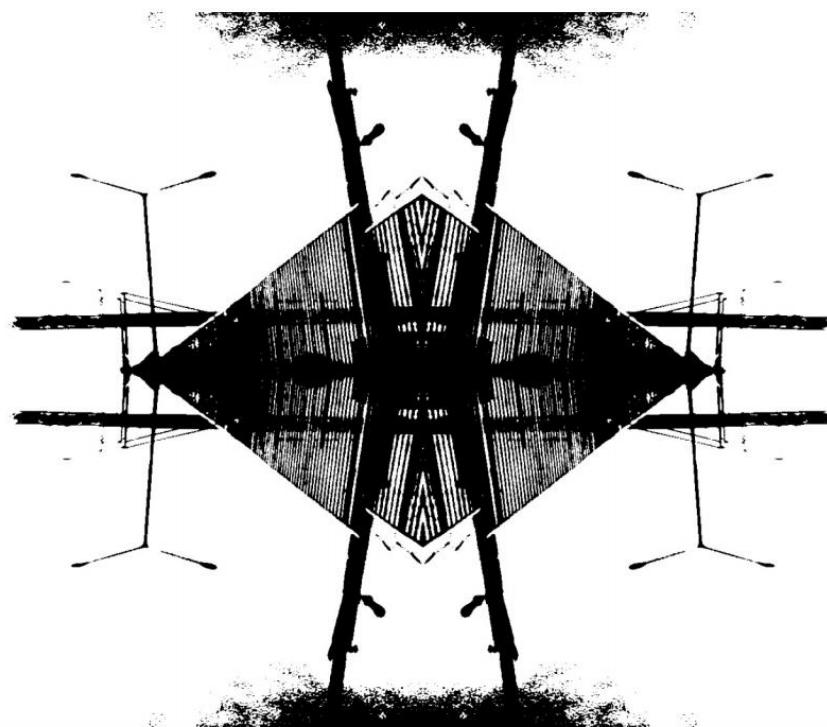
Το "90210 Cyborg" είναι μια σύντομη δραματοποίηση του δημιουργικού δοκυίου της Donna Haraway, «a Cyborg Manifesto» που δημοσιεύτηκε το 1984. Αναμιγγύοντας αυθεντικό υλικό που τραβήχτηκε στην δύση της Ιρλανδίας με αποσπάσματα από την εφηβική τηλεοπτική σειρά "Beverly Hills 90210" της δεκαετίας του '90, το βίντεο μεταφράζει το άραμα της Haraway της μετα- ή μη ανθρώπινης συνθήκης μας σε ένα τρομακτικό τηλεφώνημα.

Βιογραφικό

O Trine Riel σπούδασε Fine Art στο Goldsmiths College London και προς το παρόν κάνει την πρακτική της ως PhD student και Digital Arts scholar στο Huston Film School στο Galway, Ιρλανδία. Αυτήν την στιγμή βρίσκεται στο Irish Institute of Hellenic Studies στην Αθήνα, όπου δουλεύει σε ένα νέο βίντεο που φέρνει μαζί την αρχαία ελληνική φιλοσοφία, το sci-fi και τον μοντέρνο τουρισμό.

VIDEO ART

Evi Stamou / Εύη Στάμου (GR)
Memory Lane (2016) | 03:20 min, colour, sound



"Memory Lane" is a map of the contemporary urban landscape of Athens, a never ending strip of deserted industrial sites and empty office spaces. The film's styles and techniques are inspired by some of the late 20th century's most recognizable visual trends, such as arcade games graphics, silk screen printing and the menacing blots of the once so fashionable Rorschach test. I made this video to try and address the question: "Will the stuff that my memories are made of, stand the test of time?". I can imagine the future. Can the future imagine a new use for my past?

Biography

Evi Stamou was born in Patras (Greece), in 1985. She has studied music at Patra's Conservatory, political economy at Athens University of Economics and Business and filmmaking at Hellenic Cinema and Television School Stavrakos.

She currently lives and works in Athens, as a film director, sound recordist for film and TV productions and video artist.

Since 2010, she has been collaborating with artists from various fields, creating video projections for music concerts, theatrical shows and performances.

She is interested in studying a broader approach to the nature of the moving image, creating, to that effect, non-narrative films in an effort to examine the aesthetic boundaries between the more traditional cinematic forms and the evolving approaches of modern art, when, at the same time, she focuses on using the new types of media offered by the constantly emerging technologies in the field of video. Her work has been selected to participate in International Film Festivals, Video Art Festivals and Contemporary Art exhibitions in Greece and abroad.

Το "Memory Lane" χαρτογραφεί το σύγχρονο αστικό τοπίο της Αθήνας, την ατελείωτη σειρά βιομηχανικών κτιρίων και άδειων χώρων γραφείων στη λεωφόρο Αθηνών-Λαμίας.

Παίρνοντας ως κύριες αισθητικές αναφορές μερικά από τα χαρακτηριστικά οπτικά μοτίβα του τέλους του 20ου αιώνα, οι εικόνες της ταινίας εμπνέονται από τα γραφιστικά περιβάλλοντα των videogames, τις μεταξοτυπικές εκτυπώσεις και τις απειλητικές κηλίδες του Rorschach test.

Αυτό το βίντεο αναρωτιέται αν το υλικό των αναμνήσεων αντέχει στη δοκιμασία του χρόνου.

Μπορώ να φανταστώ το μέλλον.

Μπορεί το μέλλον να βρει μια νέα χρήση για το παρελθόν μου;

Βιογραφικό

Η Εύη Στάμου γεννήθηκε στην Πάτρα το 1985. Έχει σπουδάσει μουσική στο Δημοτικό Ωδείο Πατρών, Πολιτική Οικονομία στο Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών και Σκηνοθεσία στη Σχολή Κινηματογράφου και Τηλεόρασης Λυκούργου Σταυράκου.

Ζει και εργάζεται στην Αθήνα ως σκηνοθέτης, ηχολήπτρια σε κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές και video artist.

Από το 2010 συνεργάζεται με ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνών δημιουργώντας βίντεο για συναυλίες σύγχρονης μουσικής, θεατρικές παραστάσεις και performances.

Το έργο της επικεντρώνεται στη δημιουργία μη-αφηγηματικών οπτικοακουστικών έργων που επαναδιαπραγματεύονται την σχέση μεταξύ παραδοσιακότερων μορφών κινηματογράφου και σύγχρονης τέχνης, ενώ ταυτόχρονα εξερευνούν τα ολοένα διευρυνόμενα όρια των νέων μέσων καταγραφής και επεξεργασίας που οι ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις στον τομέα του βίντεο προσφέρουν.

Πολλά από τα έργα της έχουν επιλεγεί να συμμετέχουν σε διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου και εκθέσεις σύγχρονης τέχνης στην Ελλάδα και το εξωτερικό.

VIDEO ART

Myrto Amorgianou / Μυρτώ Αμοργιανού (GR)
Balance/Unbalance Part I (2016) | 02:32 min, colour, sound



The video was created to accompany the musical piece "Balance/Unbalance Part I" of Sodadosa & Mike BlackBeat. In order to generate the video, archival footage of the destruction of Hiroshima and Nagasaki in 1945 was used. The video depicts the post-disaster, and allows the viewing of a traumatism for the humanity historic event, through a prism of visual deformation and alteration.

Biography

Myrto Amorgianou has studied Applied Informatics in University of Macedonia (Greece) and she holds an MSc in Distributed Multimedia Systems (Leeds, UK).

Extremely compelled by graphics and visuals, she likes experimenting with digital errors (glitches), databending and creative coding. She works mainly on glitch-art, and generative-art projects. She's also into digital photography and some of her artworks are based on her photos.

Her projects involve: image glitch artworks, animated GIFs, interactive installations, video-art, generative design, digital photography.

She's a featured artist in GIPHY and ello, and a member of the Glitch Artists Collective.

She has participated in exhibitions such as: The Wrong - Digital Art Biennale, Fu:bar/expo, TheGifer.

Το βίντεο αποτελεί το οπτικό υλικό που συνοδεύει το μουσικό κομμάτι Balance/Unbalance Part I των Sodadosa & Mike BlackBeat. Για τη δημιουργία του χρησιμοποιήθηκε αρχειακό υλικό από την καταστροφή της Χροσίμα και του Ναγκασάκι το 1945. Το βίντεο απεικονίζει την μετα-καταστροφή, και δίνει τη δυνατότητα θέασις ενός τραυματικού για την ανθρωπότητα ιστορικού γεγονότος μέσα από ένα πρίσμα οπτικής παραμόρφωσης και αλλοίωσης.

Βιογραφικό

Η Μυρτώ Αμοργιανού σπούδασε Εφαρμοσμένη Πληροφορική στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας και έχει μεταπτυχιακό στα Κατανεμημένα Συστήματα Πολυμέσων από το πανεπιστήμιο του Leeds (UK).

Έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα γραφικά και την ψηφιακή τέχνη, και της αρέσει να πειραματίζεται με glitches, databending και δημιουργικό κώδικα.

Τα έργα της περιλαμβάνουν: επεξεργασία εικόνας με ψηφιακά σφάλματα (glitch artworks), animated GIFs, διαδραστικές εγκαταστάσεις, video-art, generative design, ψηφιακή φωτογραφία.

Είναι featured artist στις πλατφόρμες GIPHY και ello και μέλος του Glitch Artists Collective.

Έχει συμμετάσχει σε εκθέσεις όπως: The Wrong - Digital Art Biennale, Fu:bar/expo στο Ζάγκρεμπ, TheGifer στο Τορίνο.

Credits:

Visuals: Digital Ruins (Myrto Amorgianou) made in Processing and After Effects

Audio: Sodadosa & Mike BlackBeat - Balance/Unbalance Part I

VIDEO ART

Julia Weißenberg (DE)

To make you feel comfortable (2017) | 09:18 min, colour, sound



"To make you feel comfortable" develops, in the context of a smart city, a narrative about the resident A who lives in one of the smart homes.

The structure of the narrative follows the semantics of the word "smart", which means intelligent, clever or elegant as well as pain. The narration is interrupted by advertising blocks.

"To make you feel comfortable" focuses on the conditions of communication. The characteristic of a Smart City or a Smart Home is that all things are in constant exchange with each other through the Internet of Things. The main objective is to create the greatest possible degree of sustainability as well as safety. On the other hand, a permanent data collection means that the entire behavior of the city dwellers can be monitored.

The texts developed for the video are e.g. based on statements about data protection of the former Google CEO Eric Schmidt as well as on a presentation of Rem Koolhaas on the topic of the Smart City from the year 2014.

Biography

Julia Weissenberg, born in 1982, studied at the Academy of Media Arts Cologne, Germany, where she graduated with honors in 2012. Her work has regularly been included in exhibitions and screenings at museums, art spaces and video/short film festivals including Ludwig Forum Aachen, Bundeskunsthalle Bonn, Skulpture Museum Glaskasten Marl, Museo de la Ciudad Mexico, Screen Space Melbourne, Int'l short Film festival Oberhausen, B3 Biennale Frankfurt, Int'l Short Film Festival – Curta Cinema Brasil, Kasseler Dokumentarfilm und Videofest, European Short Film Festival at MIT Boston etc. In 2014, she had her first institutional solo exhibition at the artothek, Cologne. Weissenberg has received awards including the Chargesheimer Prize for Media Arts of the City of Cologne, a working grant at Schloss Ringenberg and she took part in Artist in Residence Programmes in Bergen, Seoul and Beijing.

To 'To make you feel comfortable' αναπτύσσει στο πλαίσιο μιας έξυπνης πόλης, μια αφήγηση για τον κάτοικο Α που ζει σε ένα από τα έξυπνα σπίτια.

Η δομή της αφήγησης ακολουθεί τη σημασιολογία της λέξης "smart", το οποίο σημαίνει ευφυής, έξυπνος ή κομψός καθώς επίσης και πόνο. Η αφήγηση διακόπτεται με τα διαφημιστικά μέρη.

Το 'To make you feel comfortable' εστιάζει στις συνθήκες της επικοινωνίας. Τα χαρακτηριστικά μιας έξυπνης πόλης ή ενός έξυπνου σπιτιού είναι ότι όλα τα πράγματα είναι σε σταθερή ανταλλαγή το ένα με το άλλο μέσω του Διαδικτύου των Πραγμάτων. Ο κύριος στόχος είναι να δημιουργηθεί ο μέγιστος πιθανός βαθμός ικανότητας υποστήριξης καθώς επίσης και ασφάλειας. Αφ' ενός μα μόνιμη συλλογή δεδομένων σημαίνει ότι ολόκληρη η συμπεριφορά των κατοίκων των πόλεων μπορεί να παρακολουθηθεί.

Τα κείμενα που αναπτύσσονται για το βίντεο είναι π.χ. με βάση τις δηλώσεις στην προστασία των δεδομένων του προηγούμενου CEO της Google Eric Schmidt καθώς επίσης και σε μια παρουσίαση Rem Koolhaas στο θέμα της έξυπνης πόλης από το έτος 2014.

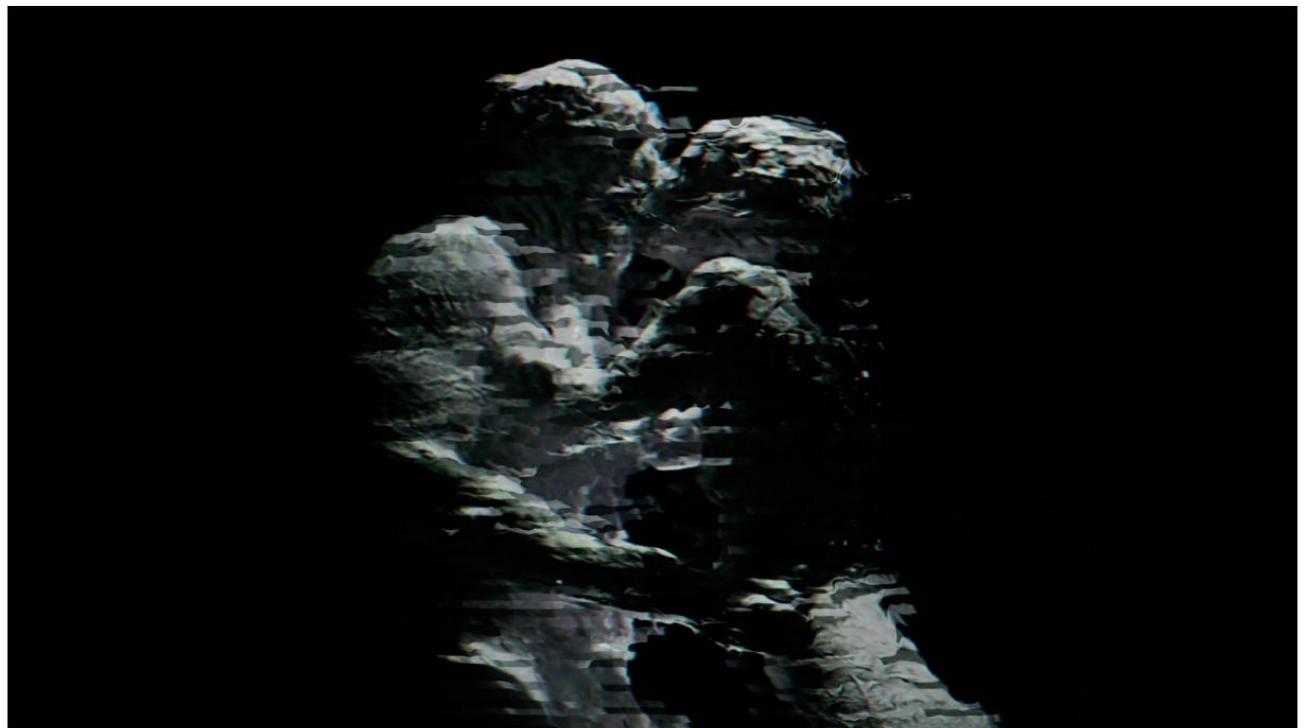
Βιογραφικό

Η Julia Weissenberg, γεννημένη το 1982, σπούδασε στην Academy of Media Arts Cologne, Γερμανία, από όπου αποφοίτησε με τιμητικό τίτλο το 2012. Η δουλειά της έχει συχνά συμπεριληφθεί σε εκθέσεις και προβολές σε μουσεία, χώρους τέχνης και video/short films festivals συμπεριλαμβανομένων των Ludwig Forum Aachen, Bundeskunsthalle Bonn, Skulpture Museum Glaskasten Marl, Museo de la Ciudad Mexico, Screen Space Melbourne, Int'l short Film festival Oberhausen, B3 Biennale Frankfurt, Int'l Short Film Festival – Curta Cinema Brasil, Kasseler Dokumentarfilm und Videofest, European Short Film Festival at MIT Boston etc. Το 2014 είχε την πρώτη της institutional solo έκθεση στην artothek, Κολωνία. Η Weissenberg έχει λάβει βραβεία συμπεριλαμβανομένων των Chargesheimer Prize για τα Media Arts of the City of Cologne, μια χορηγία εργασίας στο Schloss Ringenberg και έχει πάρει μέρος στα Artist in Residence Programmes στο Μπέργκεν, την Σεούλ και το Πεκίνο.

VIDEO ART

APOTROPIA (IT)

The Kiss (2016) | 01:20 min, colour, sound



A contact between two bodies. An intense sharing of information. A chemical cocktail in the brain.

Biography

"APOTROPIA" is a Rome-based artist duo formed by Antonella Mignone and Cristiano Panepuccia. Their work explores the intersections of dance, performing arts and live audiovisual production. Using light, sound, motion, bodies and time, "APOTROPIA" creates works that explore the philosophical, anthropological and scientific elements of human culture.

Mignone was trained at Teatro Nuovo Ballet Academy of Turin and in 2001, was admitted into Academy Isola Danza directed by Carolyn Carlson during the 49th Venice Biennale. She graduated from La Sapienza University of Rome with a degree in Art and Performing Arts in 2010.

Panepuccia is a self-taught artist and works as a painter, cartoonist, photographer, cinematographer and soundtrack composer. APOTROPIA's works have been exhibited internationally at Japan Media Arts Festival, The National Art Center, Tokyo, 2015; Digiark - National Taiwan Museum of Fine Arts, 2015; WRO Media Art Biennale, Poland, 2015; Ars Electronica, Linz, 2015; Microwave International New Media Arts Festival, Hong Kong, 2016; BLOOOM Award, Germany, 2014; FutureFest Art Prize, London, 2016; Directors Lounge at C.A.R. Media Art Fair, Germany, 2014 and 2016; Bienal Videofest, Mexico, 2014 and 2016; Folkestone Triennial, UK, 2014; Festival Internacional de la Imagen, Colombia, 2016; among others.

Μία επαφή μεταξύ δύο σωμάτων. Μία έντονη ανταλλαγή πληροφοριών. Ένα χημικό κοκτέιλ στον εγκέφαλο.

Βιογραφικό

Οι APOTROPIA είναι ένα καλλιτεχνικό δίδυμο με έδρα τη Ρώμη, το οποίο απαρτίζεται από την Antonella Mignone και τον Cristiano Panepuccia. Το έργο τους εξερευνά τις διασταυρώσεις του χώρου, της τέχνης και της ζωντανής οπτικοακουστικής παραγωγής. Χρησιμοποιώντας το φως, τον ήχο, την κίνηση, τα σώματα και το χρόνο, το δίδυμο δημιουργεί έργα που εξερευνούν τα φιλοσοφικά, ανθρωπολογικά και επιστημονικά στοιχεία του ανθρώπινου πολιτισμού.

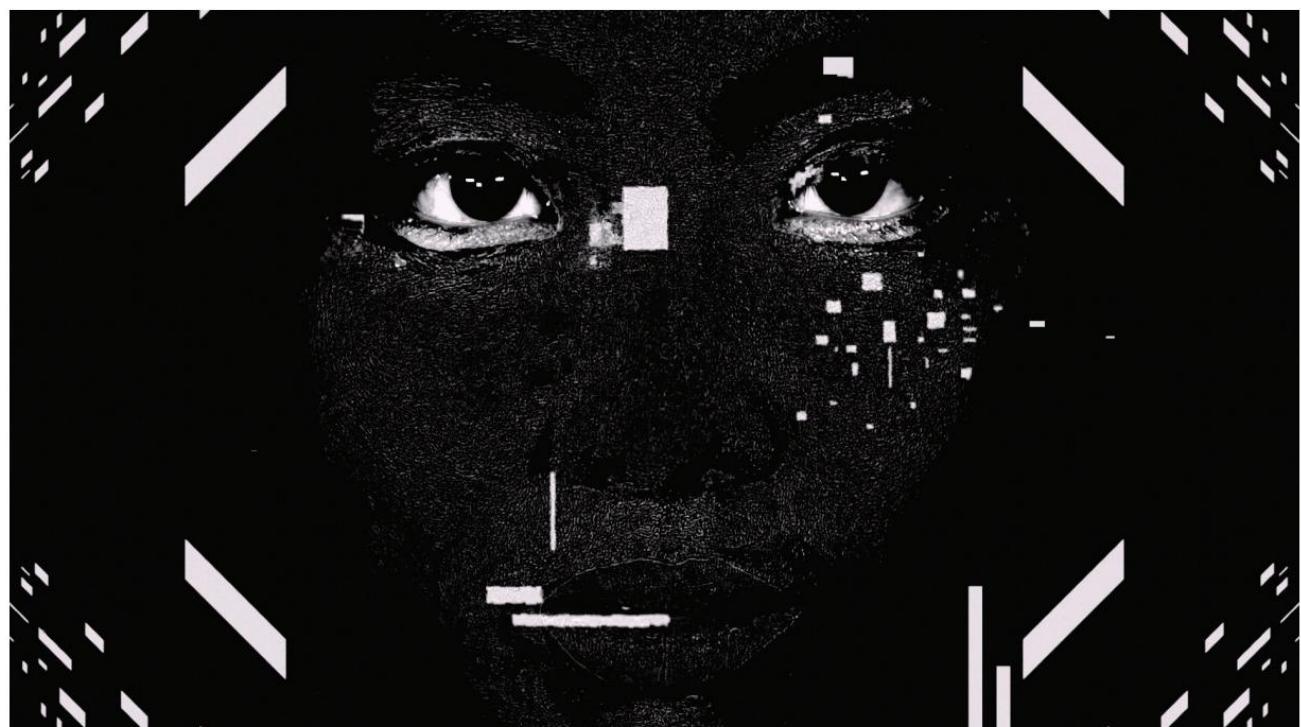
Η Mignone εκπαιδεύτηκε στην Ακαδημία Teatro Nuovo Ballet του Τορίνο και το 2011 έγινε δεκτή στην Ακαδημία Isola Danza υπό τη διεύθυνση της Carolyn Carlson κατά τη διάρκεια της 49ης Μπιενάλε της Βενετίας. Αποφοίτησε από το Πλανεπιστήμιο La Sapienza στη Ρώμη το 2010 με πτυχίο στις Τέχνες και τις Performing Arts.

Ο Panepuccia είναι αυτοδίδακτος καλλιτέχνης και εργάζεται ως ζωγράφος, σκιτσογράφος, φωτογράφος, κινηματογραφιστής και συνθέτης soundtrack.

Τα έργα τους έχουν εκτεθεί παγκοσμίως στα: Japan Media Arts Festival, The National Art Center, Τόκιο, 2015; Digiark – National Taiwan Museum of Fine Arts, 2015; WRO Media Art Biennale, Πολωνία, 2015; Ars Electronica, Linz, 2015; Microwave International New Media Arts Festival, Χονγκ Κονγκ, 2016; BLOOOM Award, Γερμανία, 2014; FutureFest Art Prize, Λονδίνο 2016; Directors Lounge at C.A.R. Media Art Fair, Γερμανία, 2014 και 2016; Bienal Videofest, Μεξικό, 2014 και 2016; Folkestone Triennial, Ηνωμένο Βασίλειο, 2014; Festival Internacional de la Imagen, Κολομβία, 2016 αλλά και άλλου.

VIDEO ART

Max Hattler (DE)
Shapeshifter (2015) | 00:30 min, colour, sound



"Shapeshifter" explores video glitches induced by digital signal processing compression artefacts, which have given rise to a whole genre of YouTube videos dedicated to expose shapeshifting reptilians, hiding behind the surface of the video screen.

Biography

German artist Max Hattler works primarily with abstract animation, video installation and audiovisual performance. His work explores relationships between abstraction and figuration, aesthetics and politics, sound and image and, precision and improvisation. Max holds a BA in Media and Communications from Goldsmiths, a MA in Animation from the Royal College of Art, and a Doctorate in Fine Art from the University of East London. His work has been presented at museums and galleries around the world, such as Animamix Biennale Hong Kong, MoCA Taipei, Museum of Contemporary Art Zagreb, Zhou B Art Center Chicago, and Tate Britain London. Awards include Third Culture Film Festival, Bradford Animation Festival, and several Visual Music Awards. He has performed live around the world, most recently at Seoul Museum of Art, EXPO Milano and Clockenflap Hong Kong. Max has been on the jury of over 25 festivals including Animafest Zagreb, CutOut Fest Mexico, Punto y Raya, Videoholica, Monstra Lisbon, Filmwinter Stuttgart and Tehran International Animation Festival. He is an Assistant Professor at the School of Creative Media at City University of Hong Kong.

To "Shapeshifter" ερευνά τις τηλεοπτικές δυσλειτουργίες (glitch) που προκαλούνται από τα ψηφιακά σήματα που επεξεργάζονται συμπιεσμένα αντικείμενα, τα οποία έχουν δώσει ζωή σε ένα ολόκληρο είδος YouTube βίντεο, τα οποία αφιερώνονται στην έκθεση ερπετοειδών που αλλάζουν μορφές, ενώ κρύβονται πίσω από την επιφάνεια της τηλεοπτικής οθόνης.

Βιογραφικό

Ο Γερμανός καλλιτέχνης Max Hattler εργάζεται πρώτιστα με το αφηρημένο animation, το βίντεο, τις εγκαταστάσεις και τις οπτικοακουστικές performance. Η δουλειά του ερευνά τις σχέσεις μεταξύ της αφάίρεσης και της παράστασης, την αισθητική και την πολιτική, τον όχο και την εικόνα, και την ακρίβεια και τον αυτοσχεδιασμό. Ο Max κατέχει BA στις Media και Communications από τα Goldsmiths, MA στο Animation από το Royal College of Art, και ένα Doctorate στις Καλές Τέχνες από το University of East London. Η δουλειά του έχει προβληθεί σε μουσεία και γκαλερί σε όλο τον κόσμο, όπως Animamix Biennale Hong Kong, MoCA Taipei, Museum of Contemporary Art Zagreb, Zhou B Art Center Chicago, και Tate Britain, Λονδίνο. Βραβεία που έχει λάβει περιλαμβάνουν το Third Culture Film Festival, Bradford Animation Festival, και πολλά Visual Music Awards. Έχει εμφανιστεί ζωντανά σε όλο τον κόσμο, πρόσφατα στο Seoul Museum of Art, EXPO Milano και Clockenflap Hong Kong. Ο Max έχει υπάρξει κριτικός σε πάνω από 25 φεστιβάλ συμπεριλαμβανομένων τα Animafest Zagreb, CutOut Fest Mexico, Punto y Raya, Videoholica, Monstra Lisbon, Filmwinter Stuttgart και Tehran International Animation Festival. Είναι Βοηθός καθηγητή στο School of Creative Media στο City University of Hong Kong.

VIDEO ART

Laura Pinta Cazzaniga (IT)
Z/Zει! (2015) | 05:00 min, colour, sound



The Z is a letter that has a very special meaning in Greece. Z refers to the Greek protest slogan "Ζει", which, in ancient Greek means "He lives / He is alive". It became a very popular graffiti that began to appear everywhere in the Greek cities during the 1960's, illustrating the growing protests against the Regime of the Colonels (1967-1974), following repeated political murders, the most renowned being the assassination of the peace-activist and left-deputy Gregory Lambrakis, in 1963. The military junta ended up banning it, but then it was taken up and renewed in the famous political novel "Z"(1967) of Vassillis Vassilikos and, later, in the award-winning film "Z" directed by Costa-Gavras. The Z is, therefore, in Greece, a symbol of dissension and resistance, a very sharp simulacrum of denunciation, that Laura Pinta Cazzaniga decided to take up, after many years, restoring its purpose in the current Greek's financial and social crisis. To do so, she attached hundreds of Z all over Athens, going to the seat of Parliament, in Syntagma Square, to the NTUA Polytechnic, a historical place of students' revolts, and to the anarchist neighborhood of Exarchia.

Biography

Site specific artist. She graduates in Painting, in the Accademia di Belle Arti of Milan-Italy, with Luciano Fabro. Thereafter, she attended Vito Acconci's studio, in New York. She carries out an investigation that is developed in the field of installation, realizing site specific interventions, urban actions and no-temporal interventions. Her projectual method evolves from a direct relation with the places and their poetic and political features. She has also developed and curated several projects related to activism, historical memory and human rights, often in collaboration with collective Escuela Moderna and Koinè group. She has exhibited in several Biennials and, national and international art exhibitions. However, her research is often conducted independently and outside art's institutions. She currently lives in Barcelona, Spain.

To Z είναι ένα γράμμα που έχει μια πολύ ιδιαίτερη έννοια στην Ελλάδα. Το Z που αναφέρεται στο ελληνικό σύνθημα «Ζει», που στα αρχαία ελληνικά σημαίνει «ζει/έναι ζωντανός». Έγινε ένα πολύ δημοφιλές γκράφιτι που άρχισε να εμφανίζεται παντού στις ελληνικές πόλεις κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '60, μαρτυρώντας τις αυξανόμενες διαμαρτυρίες ενάντια στο καθεστώς των συνταγματαρχών (1967-1974), που ακολουθήθηκε από πολιτικές δολοφονίες, η πιο διάσημη υπήρξε η δολοφονία του ειρηνιστή και αριστερού Γρηγορίου Λαμπράκη, το 1963. Η στρατιωτική χούντα κατέληξε να το απαγορεύει, αλλά έπειτα λήφθηκε και ανανεώθηκε στο διάσημο πολιτικό βιβλίο «Z» (1967) του Βασιλή Βασιλικού και, πιο πρόσφατα, στη βραβευμένη ταινία «Z» από τον Κώστα Γαβρά. Το Z είναι επομένως στην Ελλάδα, το σύμβολο της διαφωνίας και της αντίστασης, ένα πολύ αιχμηρό οροίωμα που καταγγέλλει, με το οποίο η Laura Pinta Cazzaniga αποφάσισε να καταπιαστεί, μετά από πολλά έτη, επαναφέροντας τον σκοπό του στην σύγχρονη Ελλάδα της οικονομικής και κοινωνικής κρίσης. Για να το πετύχει, συνέδεσε τα εκατοντάδες Z σε όλη την Αθήνα, πηγαίνοντας στην έδρα του Κοινοβουλίου, στο τετράγωνο συντάγματος, στο πολυτεχνείο, μια ιστορική θέση φοιτητικών επαναστάσεων, και στη γειτονιά αναρχικών στα Εξάρχεια.

Biography

Site specific καλλιτέχνης. Αποφοίτησε από τη Ζωγραφική, στην Accademia Di Belle Arti του Μιλάνο, Ιταλία, με τον Luciano Fabro. Έκτοτε, παρευρέθηκε στο στούντιο του Vito Acconci, στη Νέα Υόρκη. Διεξάγει μια έρευνα που αναπτύσσεται στον τομέα της εγκατάστασης, που πραγματοποιεί τις συγκεκριμένες επεμβάσεις περιοχών, τις αστικές ενέργειες και τις άχρονες επεμβάσεις. Η projectual μέθοδός της εξελίσσεται από μια άμεση σχέση με τις θέσεις και τα ποιητικά και πολιτικά χαρακτηριστικά γνωρίσματά τους. Έχει αναπτύξει επίσης και διάφορα προγράμματα σχετικά με τον ακτιβισμό, την ιστορική μνήμη και τα ανθρώπινα δικαιώματα, συχνά σε συνεργασία με τη συλλογική ομάδα Escuela Moderna και Koinè. Έχει εκθέσει σε διάφορες Biennials, εθνικές και διεθνείς εκθέσεις τέχνης. Εντούτοις, η έρευνά της πραγματοποιείται συχνά ανεξάρτητα και εκτός καλλιτεχνικών ιδρυμάτων. Αυτήν την περίοδο, ζει στη Βαρκελώνη της Ισπανίας.

Z / Ζει! [Athens, 2015] Urban action in collaboration with: Arthesis and P.I.G.S.

VIDEO ART

Charlotte Eifler & Thomas Mader (DE/NL)

Plant Estate (2016) | 07:13 min, colour, sound video, filmed in Georgia and New York City.



In the future of «Plant Estate», bio-engineering has created unlimited memory for all information. The cloud has been replaced by data storage in plant tissue. Plants have become an integral part of information exchange. The use of this new system has fundamentally changed the accessibility, transmission and securing of knowledge. Some voice over extracts:
«Today we decided on 'Hello World' as the sequence. 00>A 10>C 01>11>T»
«P. needs some datasets which can only be found in Japan's pagoda trees, but they don't grow where he lives.»
«Accessing ground plant information is considered suspicious.»

Biography

Charlotte Eifler is a video artist, based in Leipzig/Berlin.

She studied EXPANDED CINEMA with Clemens von Wedemeyer at the Academy of Fine Arts in Leipzig.

Her work deals with feminist and postcolonial critique of representation and often embeds Science Fiction elements.

Selected exhibitions and screenings at: Folkwang Museum Essen, DNA Galerie Berlin, Grassi Museum Leipzig, GfzK Leipzig, Dokfest Kassel, FFT Düsseldorf, Literaturmuseum Tbilisi, Etashi St. Petersburg, Siggraph Congress Los Angeles.

Thomas Mader is a multimedia artist and studied with Thomas Zipp at the University of the Arts in Berlin.

In his works, he deals with questions of nationhood and national identity.

Selected exhibitions have been held at: GFZK/Leipzig, Instituto Tomie Ohtake/São Paulo, SAVAC/Toronto, NGBK/Berlin, Bus Projects/Melbourne.

Thomas Mader lives and works in Berlin.

He employs different medias to research questions of national identity, communication and storytelling.

Selected group exhibitions and online contributions include: NGBK, Berlin/Germany; SAVAC, Toronto/Canada; Bus Projects, Melbourne/Australia; The Kitchen, NY/USA and Bomb Magazine, NY/USA.

Στο μέλλον του "Planet Estate" η βιο-μηχανική έχει δημιουργήσει απεριόριστη μνήμη για όλες τις πληροφορίες. Το σύννεφο/cloud έχει αντικατασταθεί από μονάδες αποθήκευσης δεδομένων στους ίστούς των φυτών. Τα φυτά έχουν γίνει αναπόσταστο μέρος της ανταλλαγής πληροφοριών. Η χρήση αυτού του νέου συστήματος έχει θεμελιωδώς αλλάξει την έννοια της προσβασιμότητας. Της μετάδοσης και διασφάλισης της γνώσης.

Κάποια φωνή αποφαίνεται:

"Σήμερα αποφασίσαμε το "Hello World" σαν μια συχνότητα. 00>A 10>C 01>11>T"

«Ο Π. χρειάζεται κάποιες βάσεις δεδομένων οι οποίες μπορούν μονό να βρεθούν στα δέντρα pagoda της Ιαπωνίας, αλλά δεν ευδοκιμούν στην περιοχή στην οποία ζει»

"Η πρόσβαση σε πληροφορίες φυτών του εδάφους θεωρείται ύποπτη."

Βιογραφικό

Η Charlotte Eifler είναι μια video artist, που ζει στη Λειψία και το Βερολίνο. Σπούδασε EXPANDED CINEMA με τον Clemens von Wedemeyer στην Ακαδημία καλών Τεχνών της Λειψίας.

Η δουλειά της ασχολείται με φεμινιστική και μεταποικιακή κριτική της αναπαράστασης και συχνά ενσωματώνει στοιχεία επιστημονικής φαντασίας. Επιλεγμένες εκθέσεις και προβολές στα: Folkwang Museum Essen, DNA Galerie Berlin, Grassi Museum Leipzig, GfzK Leipzig, Dokfest Kassel, FFT Düsseldorf, Literaturmuseum Tbilisi, Etashi St. Petersburg, Siggraph Congress Los Angeles.

Ο Thomas Mader είναι ένας καλλιτέχνης πολυμέσων που σπούδασε με τον Thomas Zipp στο Πανεπιστήμιο Τεχνών στο Βερολίνο. Στις δουλειές του ασχολείται με ερωτήματα όπως η εθνικότητα και η εθνική ταυτότητα. Επιλεγμένες εκθέσεις στα: GFZK/Leipzig, Instituto Tomie Ohtake/São Paulo, SAVAC/Toronto, NGBK/Berlin, Bus Projects/Melbourne. Ο Thomas Mader ζει και δουλεύει στο Βερολίνο. Χρησιμοποιεί διάφορα μέσα για να ερευνήσει ερωτήσεις που έχουν να κάνουν με την εθνική ταυτότητα, την επικοινωνία και αφήγηση ιστοριών.

Επιλεγμένες ομαδικές εκθέσεις και online συνεισφορές συμπεριλαμβάνουν: NGBK, Berlin/Germany; SAVAC, Toronto/Canada; Bus Projects, Melbourne/Australia; The Kitchen, NY/USA και Bomb Magazine, NY/USA.

VIDEO ART

Müge Yıldız (TR)
Either/Or (2016) | 03:53 min, colour, sound



An old elevator in the KVUC language school in Copenhagen is in endless repetition. This regress is similar to Nietzsche's vicious circle, which makes us think about Kierkegaard and his Concept of Anxiety.

The journey inside the elevator unites with both the indistinctive voice of a reader who reads passages from Kierkegaard and the words from Kierkegaard's Either/Or, which are parts of my existence at that moment:

"What is to come? What does the future hold? I don't know, I have no idea. When from a fixed point a spider plunges down, as is its nature, it always sees before it an empty space in which it cannot find a footing however much it flounders. That is how it is with me: always an empty space before me, what drives me on is the result that lies behind me. This life is back-to-front and terrible, unendurable."

Biography

Müge Yıldız lives and works in Istanbul, studied Cinema (BA), Faculty of Communication at Galatasaray University, Cinema (BA-Erasmus) in Paris III Sorbonne Nouvelle, and studies Philosophy (MA) Institute for Social Sciences of Galatasaray University. She is interested in experimental film and video making, super 8 and other medium. Her work currently focuses on image itself as the concept of Gilles Deleuze of image-movement and image-time. She also writes articles on cinema in several art magazines and has participated in group exhibitions at prestigious institutions including Istanbul Modern and Pera Museum.

Ένας παλαιός ανελκυστήρας στο KVUC σχολείο γλωσσών στην Κοπεγχάγη, βρίσκεται σε ατελείωτη επανάληψη. Αυτή η παλινδρόμηση θυμίζει τον φαύλο κύκλο του Nietzsche, ο οποίος με την σειρά του μας παραπέμπει στον Kierkegaard και το έργο του Concept of Anxiety. Το ταξίδι μέσα στον ανελκυστήρα ενώνεται με την ανεξίτηλη φωνή ενός αναγνώστη που διαβάζει αποσπάσματα από τον Kierkegaard αλλά και με λέξεις από το Either/Or του Kierkegaard, οι οποίες αποτελούν μέρος της ύπαρξής μου ως εκείνη την στιγμή:
«Τι πρόκειται να έρθει; Τι το μέλλον κρατά; Δεν γνωρίζω, δεν έχω καμία ιδέα. Όταν από ένα σταθερό σημείο μια αράχνη βυθίζει, καθότι αυτή είναι η φύση της, βλέπει πάντα μπροστά της ένα κενό διάστημα στο οποίο δεν μπορεί να βρει πάτημα όσο και αν σπαρταρά. Έτοιμη είναι και με εμένα: πάντα ένα κενό διάστημα ενώπιον μου, αυτό που με οδηγεί είναι αποτέλεσμα το τι αφήνω πίσω μου. Αυτή η ζωή κινείται από πίσω προς τα μπροστά και είναι φρικτή, αφόρητη.»

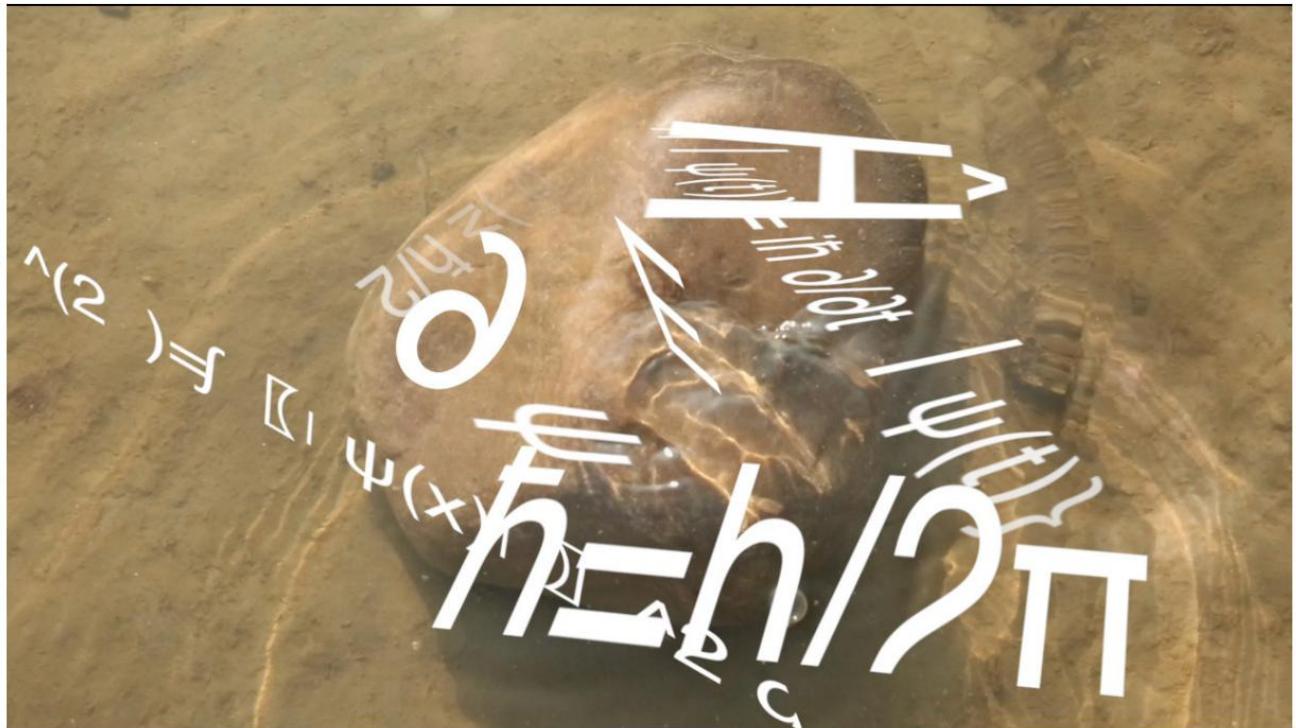
Βιογραφικό

Η Müge Yıldız ζει και εργάζεται στην Κωνσταντινούπολη, σπούδασε Cinema(BA), στο Faculty of Communication του Galatasaray University, Cinema (BA-Erasmus) στο Paris III Sorbonne Nouvelle και σπουδάζει Philosophy (MA) στο Institute for Social Sciences of Galatasaray University. Ενδιαφέρεται για πειραματικές ταινίες και δημιουργία video. Η δουλειά της εστιάζει αυτήν την περίοδο στην εικόνα καθευτή ως έννοια της εικόνας-μετακίνησης και της εικόνας-χρόνου του Gilles Deleuze. Γράφει επίσης άρθρα σχετικά με τον κινηματογράφο σε διάφορα περιοδικά τέχνης και έχει συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις σε αξιοσημείωτα ιδρύματα και φορείς συμπεριλαμβανομένου του Istanbul Modern και του Pera Museum.

VIDEO ART

Rajbir Kaur (IN)

Theory of No Thing (2016) | 04:36 min, colour, sound



This film visually explores the most basic concept in Quantum Physics; dual behavior of particles in the sub-atomic world. Neil Bohrs was one of the foremost scientists in the field of quantum physics who mentioned to go to Vedas and Upanishads (spiritual texts from India dated thousand years old) to get the answers as he delved deeper into the concepts of quantum mechanics.

This film is a play of observation and witnessing. It's a play of contemplation and reflection. Every perception is a limitation. It plays with the idea of looking at our perceptions and then going beyond them. If we drop all that we think we know, then what remains? So in this film we follow the journey of 'a' particle from this manifested world to the unmanifested world, led by the wisdom of ancient sages.

Biography

Rajbir is a graduate in Electronics and Telecom engineering, she then moved on to do her masters in filmmaking. After a stint in working for advertising films in Mumbai, she founded Wandering Feet, and started working as a solo filmmaker. Through her films, she explores the relationship between humans and nature. Her work also highlights social issues that need to be addressed. Primarily, her work is attuned to bring out the positives of nature and life. Her films have been screened at international film festivals in India, Pakistan, Bangladesh, Spain, Russia and Poland.

Αυτή η ταινία ερευνά οπτικά την πιο βασική έννοια στην κβαντική φυσική. Η διπλή συμπειφορά των μορίων στον υπό ατομικό κόσμο. Ο Neil Bohrs ήταν ένας από τους πρωτοπόρους επιστήμονες στον τομέα της κβαντικής φυσικής που μελέτησε τα Vedas και Upanishads (πνευματικά κείμενα από την Ινδία χιλιάδων ετών) για να πάρει τις απαντήσεις δεδομένου ότι ερεύνησε βαθύτερα τις έννοιες των κβαντικών μηχανικών.

Αυτή η ταινία αποτελεί ένα παιχνίδι παρατήρησης και μαρτυρίας. Είναι ένα παιχνίδι σχεδίου και στοχασμού. Κάθε αντίληψη είναι ένας περιορισμός. Παίζει με την ιδέα που ορίζει ότι κοιτώντας πρώτα τις αντιλήψεις μας δινόμαστε έπειτα να τις υπερβούμε. Εάν αρήσουμε πίσω όλα αυτά που σκεφτόμαστε, ό,τι ξέρουμε, έπειτα τι υπολείπεται; Έτσι, σε αυτήν την ταινία ακολουθούμε το ταξίδι του μορίου «α» από αυτόν τον φανερό κόσμο για έναν όχι τόσο εκ-δηλωμένο κόσμο, που οδηγείται από τη φρόνηση των αρχαίων σοφών.

Βιογραφικό

Η Rajbir είναι πτυχιούχος στην ηλεκτρονική και την εφαρμοσμένη μηχανική τηλεπικοινωνιών οπού έπειτα αποφάσισε να κάνει μάστερ στην κινηματογραφία. Μετά από ένα τέλμα στην εργασία για τη διαφήμιση των ταινιών στο Mumbai, ίδρυσε το Wandering Feet, και άρχισε ως σόλο παραγωγός ταινιών. Μέσω των ταινιών της, ερευνά τη σχέση μεταξύ των ανθρώπων και της φύσης. Η εργασία της δίνει έμφαση στα κοινωνικά ζητήματα που πρέπει να αντιμετωπισθούν. Πρώτιστα, η εργασία της είναι προσαρμοσμένη για να φέρει στην επιφάνεια τα θετικά της φύσης και της ζωής. Οι ταινίες της έχουν προβληθεί σε διεθνή φεστιβάλ ταινιών στην Ινδία, το Πακιστάν, το Μπαγκλαντές, την Ισπανία, τη Ρωσία και την Πολωνία.

VIDEO ART

Roberto Zanata (IT)
After Images (2017) | 06:30 min, black & white, sound



"After Images" is an audio/video work generated by a given pattern using various node data. An afterimage is a non-specific term that refers to an image continuing to appear in one's vision after the exposure to the original image has ceased. For example, after staring at a computer screen and looking away, a vague afterimage of the screen remains in the visual field.

The artwork has been realized with a patch in Max/Msp that allows to use jitters visual effects for high quality 2d images.

Biography

Roberto Zanata completed his studies in music composition and electroacoustic music at the Conservatorio in Cagliari and his studies in philosophy at the University of Cagliari (Italy).

He teaches electronic music, acoustic music, live electronics and multimedia classes in a music and new technology degree at the conservatory of Foggia in Italy.

Since the middle of the nineties, he has worked on chamber music composition with electronics, music for theatre, acousmatic music as well as multimedia works.

In International competitions his works have been awarded at: Grands Prix Internationaux de Musique Electroacoustique (Bourges), Interference Festival (Poland), Sonom Festival (Mexico) and others.

His publications focus on the studies of electroacoustic music, soundscapes, multimedia, contemporary music in a cross-arts context, access and the contemporary time-based arts, and devising practices in the performing arts.

His music is published by Audiomat, Taukay and Vacuamoenia.

To "After Images" είναι μια ακουστική/τηλεοπτική δουλειά που παράγεται από ένα δεδομένο μοτίβο το οποίο χρησιμοποιεί διάφορα δεδομένα κόμβων. Το Afterimage είναι ένας μη-συγκεκριμένος όρος ο οποίος αναφέρεται σε μια εικόνα, που συνεχίζει να εμφανίζεται σαν όραμα σε κάποιον αφότου έχει τελειώσει η έκθεσή του στην αυθεντική εικόνα. Παραδείγματος χάριν, μετά από επίμονο βλέμμα σε μια οθόνη υπολογιστή όταν κάποιος κοιτάζει μακριά, βλέπει ένα σαφές afterimage της οθόνης η οποία παραμένει για λίγο στο οπτικό του πεδίο.

Το έργο τέχνης έχει πραγματοποιηθεί με ένα patch σε Max/Msp που επιτρέπει την χρήση jitters και οπτικών εφέ για την δημιουργία υψηλής ποιότητας 2d εικόνων.

Βιογραφικό

O Roberto Zanata ολοκλήρωσε την μελέτη του στη σύνθεση μουσικής και την ηλεκτροακουστική μουσική στο Conservatorio of Cagliari και τις σπουδές του στη φιλοσοφία στο University of Cagliari (Ιταλία).

Διδάσκει ηλεκτρονική μουσική, ακουστική μουσική, live electronics και πολυμέσα σε τάξεις του τμήματος μουσικής και νέων τεχνολογιών στο conservatory of Foggia στην Ιταλία.

Από τα μέσα της δεκαετίας του '90 έχει εργαστεί στη σύνθεση μουσικής δωματίου με ηλεκτρονική μουσική, μουσική θεάτρου, ακουσματική μουσική καθώς επίσης και πολυμεσικά έργα.

Σε διεθνείς διαγωνισμούς οι δουλειές του έχουν βραβευτεί με Grands Prix Internationaux de Musique Electroacoustique (Bourges), Interference Festival (Poland), Sonom Festival (Mexico) και άλλα.

Οι δημοσιεύσεις του εστιάζουν στις μελέτες της ηλεκτροακουστικής μουσικής, soundscapes, τα πολυμέσα, τη σύγχρονη μουσική, σε ένα δια-καλλιτεχνικό πλαίσιο, πρόσβασης και σύγχρονων χρονικά προσδιορισμένων τεχνών, καθώς και την επινόηση των πρακτικών για performances.

Η μουσική έχει δημοσιευτεί από Audiomat, Taukay και Vacuamoenia.

VIDEO ART

Lauren Valley (US)
Picture This (2016) | 01:50 min, colour, sound



"Picture This" is a fictionalized «How To» music video created for millennials. Through the use of robotics and 3D worlds, the viewer is instructed to use a series of impractical robots to navigate the exaggerated struggles of a young person's life. Set in impossible worlds to up tempo music, "Picture This" exists in a space between internet memes, pop-up advertisements, and web sketch-comedy shows.

Biography

Lauren Valley is a robotics and new media artist based in Pittsburgh, PA. Through video and mechatronic installation, Lauren attempts to explore stereotypes and gender barriers present in tech industries.

Her work has been shown in the Tate Modern's "Future Late," Carnegie Museum of Art's "Two Minute Film Festival," and will be screened at the upcoming "Innovation Salon" hosted by the Pittsburgh Technology Council. Her work "Body Electric" was recently named a finalist in The Creative Industries Network "2017 Create Top Tens: The Best of the Creative Industries."

Lauren recently completed a residency at the Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA) in 2016.

To "Picture This" είναι ένα φανταστικό «How to» μουσικό βίντεο που δημιουργήθηκε για τους millennials. Μέσω της χρήσης της ρομποτικής και των τρισδιάστατων κόσμων, ο θεατής καθοδηγείται για να χρησιμοποιήσει μια σειρά μη πρακτικών ρομπότ για να πλοηγήσει τις υπερβολικές προσπάθειες της ζωής ενός νεαρού ατόμου. Τοποθετημένο σε αδύνατους κόσμους σε up tempo μουσική, το "Picture This" υφίσταται στο διάστημα ανάμεσα στα διαδικτυακά memes, τις pop-up διαφημίσεις, και τα web sketch-comedy show.

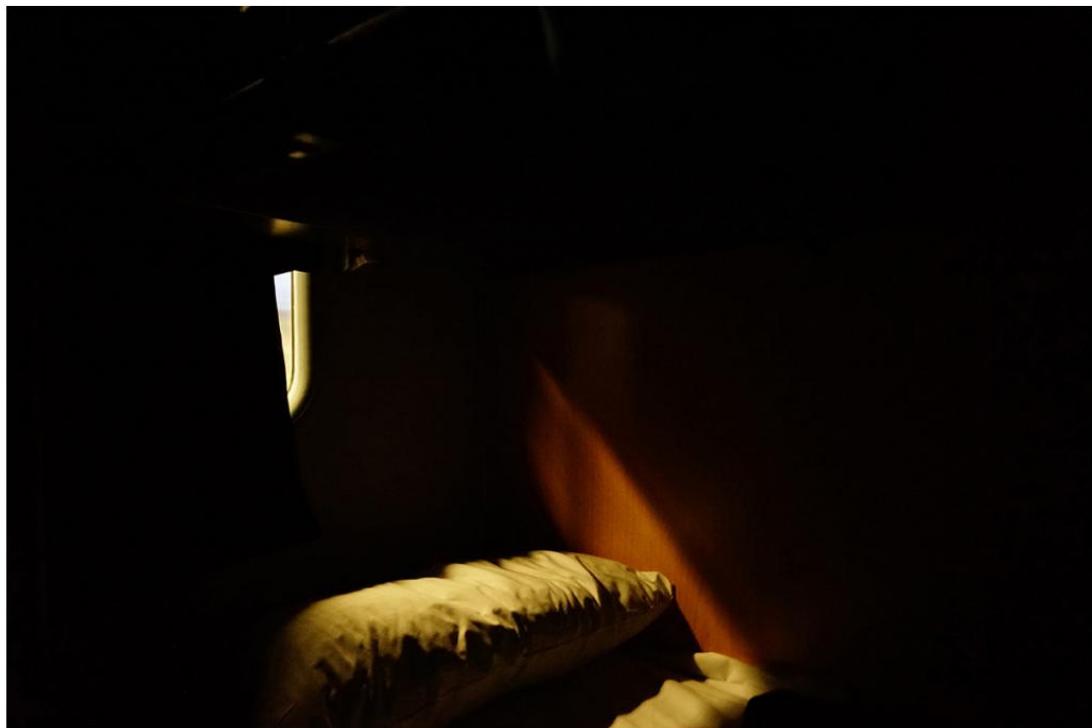
Βιογραφικό

H Lauren Valley είναι μια καλλιτέχνις που ασχολείται με την ρομποτική και τα new media, βρίσκεται στο Πίτσμπουργκ, PA. Μέσω του βίντεο και των μηχανοτρονικών εγκαταστάσεων, η Lauren προσπαθεί να ερευνήσει τα στερεότυπα και τα εμπόδια των φύλων τα οποία είναι παρόντα στην βιομηχανία τεχνολογίας.

H δουλειά της έχει παρουσιαστεί στην Tate Modern στην έκθεση "Future Late", καθώς και στα Carnegie Museum of Art's "Two Minute Film Festival," το επερχόμενο "Innovation Salon" θα φύλοξενηθεί από το Pittsburgh Technology Council. Το έργο της "Body Electric" ανακοινώθηκε πρόσφατα finalist στο The Creative Industries Network "2017 Create Top Tens: The Best of the Creative Industries." H Lauren ολοκλήρωσε πρόσφατα ένα residency στο μουσείο Σύγχρονης Τέχνης της Μασαχουσέτης (MAZA MoCA) το 2016.

VIDEO ART

Karen Lin Wan-Ru (TW)
UN-Titled From 2AM (2016) | 03:01 min, colour, sound



The video part of UN-Titled From 2AM (2016) is a visual non-story documentary film which uses the sounds, darkness and light of a journey. The journey took place on the DB CITY NIGHT LINE in both Germany and Austria. As a result, the whole journey was made in several train journeys from Berlin station, Cologne station, Munich station and Vienna station, to present the sleeping train's hallucinations and experiences by the moving lights in an extremely dark environment. Also, the whole film was shot after 2AM. 2AM in the film has an important meaning, because the real performance begins by then. The real performance is between the train's sound, light and darkness without the interruption of human sound. There is no dialogue in this non-narrative experimental film.

Biography

Karen, Lin Wan-Ru has worked in graphic design for several years and is experienced with multimedia installation projects. She utilizes contemporary narrative to address her ideas, which are related to photographic image, ambient sound and experimental video. Currently, she conducts a research program in Goldsmith University of London to interoperate specific events from the perspective of light to view on «Reality» and "Imagination», which combine with Digital coding, Cinema Photography and Moving Image.

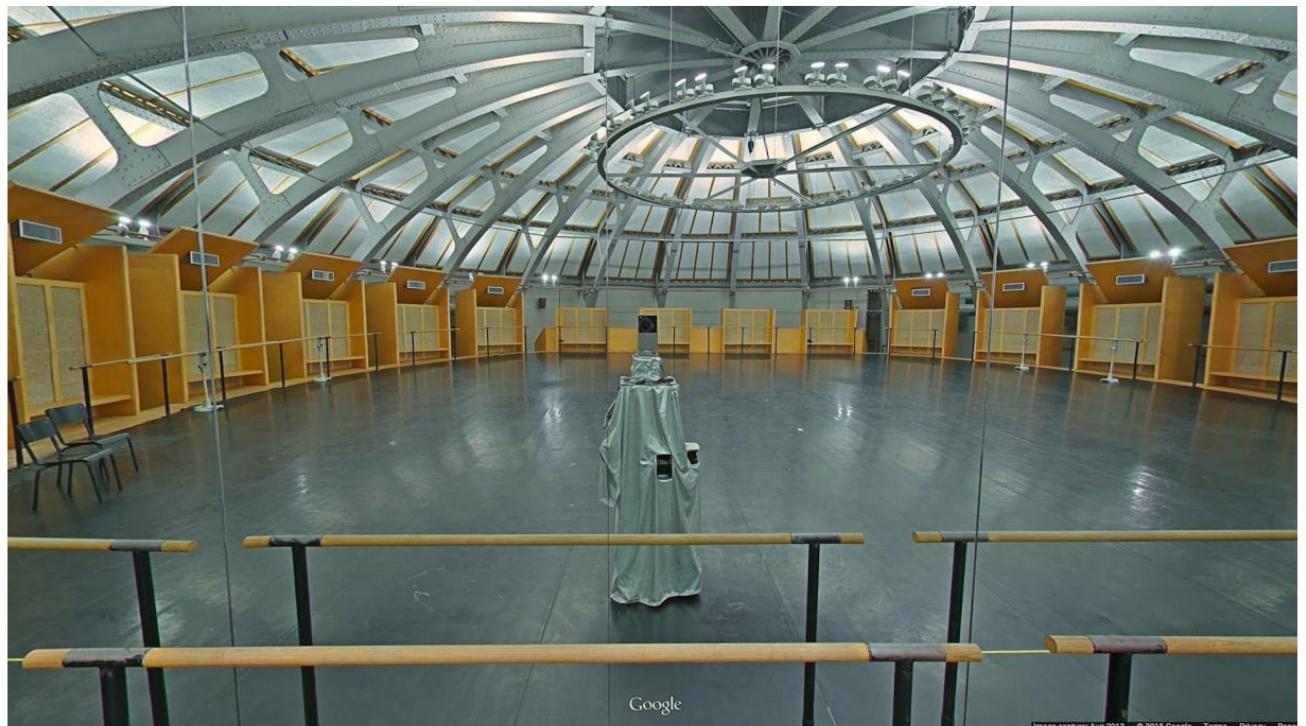
Το video μέρος του UN-Titled From 2AM (2016) είναι ένα οπτικό ντοκιμαντέρ χωρίς ιστορία, που χρησιμοποιεί τους ήχους, το σκοτάδι και το φως ενός ταξίδιού. Το ταξίδι πραγματοποιήθηκε στη DB CITY NIGHT LINE στη Γερμανία και στην Αυστρία. Κατά συνέπεια, ολόκληρο το ταξίδι λαμβάνει χώρα σε διάφορες διαδρομές τρένων από το σταθμό του Βερολίνου, το σταθμό της Κολωνίας, το σταθμό του Μονάχου και το σταθμό της Βιέννης, για να παρουσιάσει τις παραισθήσεις και εμπειρίες των παραισθήσεων και του ύπνου μέσα στο τρένο, που δημιουργούνται από τα κινούμενα φώτα στο εξαιρετικά σκοτεινό περιβάλλον. Επίσης, ολόκληρη η ταινία είναι γυρισμένη μετά τις 2 πμ. Το 2π.μ. στην ταινία έχει μια σημαντική σημασία, καθότι η πραγματική περφόρμανς αρχίζει τότε. Η πραγματική περφόρμανς συμβαίνει ανάμεσα στον ήχο του τρένου, το φως και το σκοτάδι χωρίς τη διακοπή του ανθρώπινου ήχου. Δεν υπάρχει καθόλου διάλογος σε αυτήν την μη-αφηγηματική πειραματική ταινία.

Βιογραφικό

Η Karen, Lin Wan-Ru έχει εργαστεί στο γραφικό σχέδιο για αρκετά έτη και έχει εμπειρία στης εγκαταστάσεις πολυμέσων. Χρησιμοποιεί τη σύγχρονη αφήγηση για να εξερευνήσει τις ιδέες της, οι οποίες συσχετίζονται με τη φωτογραφική εικόνα, τον ambient ήχο και πειραματικό βίντεο. Αυτήν την περίοδο, διευθύνει ένα ερευνητικό πρόγραμμα στο Goldsmith University of London για να ανα-λειτουργήσει συγκεκριμένα γεγονότα από την οπτική του φωτός σχετικά με «την πραγματικότητα» και «τη φαντασία», τις οποίες έτσι συνδυάζει με την ψηφιακή κωδικοποίηση, την κινηματογραφική φωτογραφία και την κινούμενη εικόνα.

VIDEO ART

Tim Ellrich (DE)
Sara the Dancer (2017) | 12:00 min, colour, sound



Google

Image capture: Aug 2013 © 2015 Google Terms Privacy Report

Sara is a Google Street View Camera and photographs the streets from the top of a Car. But when she listens to the music of driver Larry for the first time, something starts to shake in her. Deeply unsettled by this behavior, she searches for help at the common Google Search. Google, instead, just wants the best for its users and it strengthens her desire. Quickly, this leads to an existential conflict with her actual camera use.

Biography

Tim Ellrich is a young German filmmaker, who is currently studying Fiction Directing at the Filmakademie Baden-Württemberg. At an early age, he began working in a cinema of his hometown and finished traineeships at professional film productions. Ellrich then moved to Vienna, where he studied Theatre, Film and Media Studies. He graduated with distinction and applied afterwards at the Filmakademie Baden-Württemberg. In his films Ellrich tries to deal with the absurdities of the daily life. They were screened at more than 350 international film festivals and his live-action short Die Badewanne won the «Special Prize of the Jury» at the Clermont Ferrand Short Film Festival in 2016.

Η Sara είναι μια Google Street View Camera και φωτογραφίζει τις οδούς από την κορυφή ενός αυτοκινήτου. Άλλα όταν ακούει τη μουσική του οδηγού Larry για πρώτη φορά, κάτι αρχίζει να κινείται μέσα της. Βαθιά αναστατωμένη από αυτήν την συμπεριφορά, ψάχνει για τη βοήθεια στο κοινό Google Search. Το Google από την άλλη, θέλει το καλύτερο για τους χρήστες του και ενισχύει την επιθυμία της. Γρήγορα, αυτό οδηγεί σε μια υπαρξιακή σύγκρουση με την πραγματική της χρήση σαν κάμερα.

Βιογραφικό

Ο Tim Ellrich είναι νέος Γερμανός παραγωγός ταινιών, ο οποίος μελετά Fiction Directing στο Filmakademie Baden-Württemberg. Σε νεαρή ηλικία, άρχισε να δουλεύει σε έναν κινηματογράφο της πόλης που ζούσε και ολοκλήρωσε τις σπουδές του στις επαγγελματικές παραγωγές ταινιών. Αργότερα ο Ellrich μετακόμισε στην Βιέννη, όπου μελέτησε Θέατρο, Φιλμ και Media Studies. Αποφόιτησε με έπαινο και συνέχισε κατόπιν στο Filmakademie Baden Wuerttemberg. Στις ταινίες του ο Ellrich προσπαθεί να εξετάσει τις γελοιότητες της καθημερινής ζωής. Οι ταινίες του έχουν προβληθεί σε περισσότερα από 350 διεθνή φεστιβάλ ταινιών και η live-action μικρού μήκους ταινία του με τίτλο Die Badewanne κέρδισε το "Special Prize of the Jury" στο Clermont Ferrand Short Film Festival το 2016.

Cast: Sara - Spoken by computer-generated Google Translate Voice

Screenplay: Tim Ellrich, Dominik Huber, Lea Najjar

Producer, director: Tim Ellrich

Postproduction

Editor: Maximilian Merth, Andreas Ribarits

Sound Design: Volker Armbruster

Music: Andreas Pfeiffer

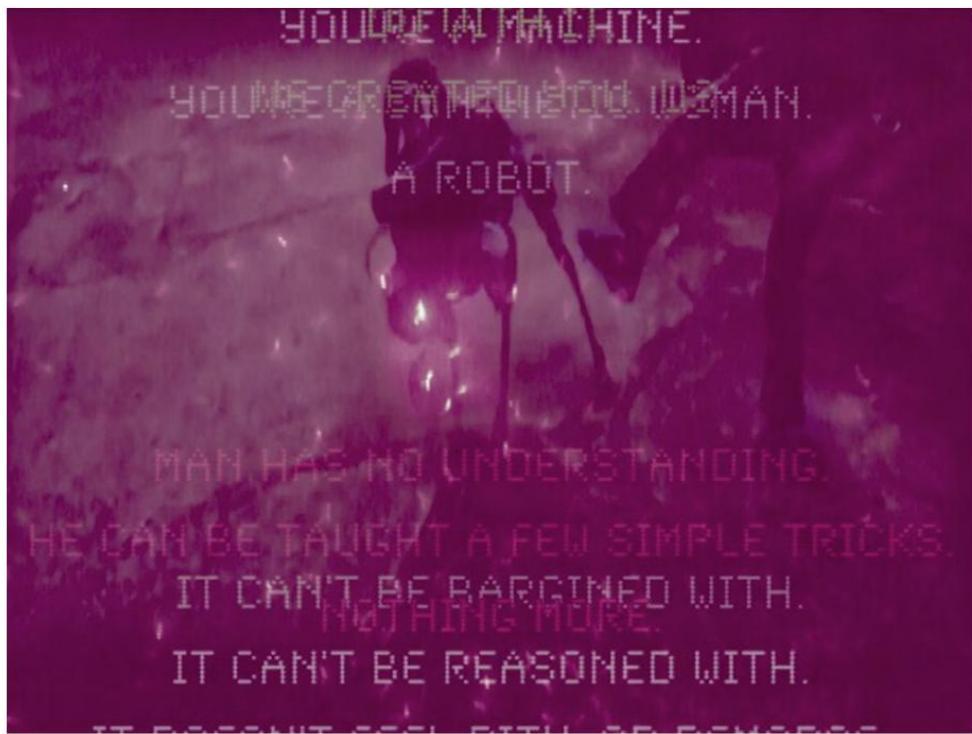
Shooting days: The whole process of the film took 2 years.

Location: (Mainly Images from) New York, USA

VIDEO ART

Nicole Rayburn (CA)

UsThemThemUs (2015) | 03:37 min, colour, sound



"UsThemThemUs" is a video comprised of statements extracted from sci-fi cinema in which characters attempt to articulate a boundary between humans and non-humans. These declarations of difference desperately seek to establish delineations between human and machine, and animal, yet often resort to nebulous-to-define traits such as emotion, belief, or soul. Rather than establishing clear definitions of what the human is or is not, these attempts reveal a slippery space of boundary determinations, as well as anxieties and pejorative associations entangled with notions of difference and otherness, particularly when 'the other' begins to become the same...

Biography

My artistic practice is a blundering convergence of text, video, and still imagery. Often via appropriation and obsessive repetition, my work addresses ideas around 'the other', human/non-human relations, and concepts of boundary and transgression through the lens of history, religion, and popular culture. My work rarely offers resolutions, but rather stage propositions, presents multifarious perspectives, and isolates small gestures to foster curiosity and contemplation.

Το «UsThemThemUs» είναι ένα βίντεο που αποτελείται από δηλώσεις που προέρχονται από τον κινηματογράφο sci-Fi στον οποίο οι χαρακτήρες προσπαθούν να διατυπώσουν ένα όριο μεταξύ του ανθρώπινου και του μη-ανθρώπινου. Αυτές οι διακηρύξεις για τις διαφορές επιδιώκουν απελπισμένα να καθιερώσουν και να σκιαγραφήσουν τα όρια μεταξύ του ανθρώπου της μηχανής και του ζώου, όμως συχνά προσφέργουν σε ομιχλώδη γνωρίσματα όπως το συναίσθημα, η πεποίθηση, ή η ψυχή. Αντί να δώσουν σαφείς ορισμούς για το τι είναι ή δεν είναι ο άνθρωπος, αποκαλύπτουν με τις προσπάθειές τους το ολισθηρό διάστημα του προσδιορισμού των ορίων, όπως επίσης τα άγχη και οι ταπεινωτικές συσχετίσεις που μπλέκονται με τις έννοιες της διαφοράς και της ετερότητας, και ιδιαίτερα όταν το «άλλο» μεταμορφώνεται στο ίδιο...

Βιογραφικό

Η καλλιτεχνική μου πρακτική είναι μια άτοπη σύγκλιση κειμένου, βίντεο, και τοπίου. Συχνά μέσω των μεθόδων του σφετερισμού και της μανιώδους επανάληψης, η δουλειά μου εξετάζει τις ιδέες γύρω από «την άλλη», ανθρώπινη/μη-ανθρώπη σχέση, καθώς και την έννοια της καταπάτησης του ορίου μέσα από την οπτική της ιστορίας, της θρησκείας και του διαδεδομένου πολιτισμού. Η εργασία μου σπάνια προσφέρει λύσεις, αλλά σκηνικές προτάσεις, ενώ παρουσιάζει πολυσχιδείς προοπτικές, και απομονώνει μικρές χειρονομίες ώστε να ενθαρρύνει την περιέργεια και τον στοχασμό.

VIDEO ART

Tom Clatworthy (UK)
Rank Feet in Sophocles (2016) | 04:53 min, colour, sound



"Rank Feet in Sophocles" is a study of the Sophocles play Philoctetes and its central theme of social banishment. The film exists between the realms of the digital, plastic modern world and the obtuse logic of Greek tragedy.

Biography

Tom Clatworthy is a London based visual artist and filmmaker. He graduated in 2014 from the Royal College of Art, where he studied MA Photography, and has recently screened / exhibited at East London Printmakers, The London Experimental Film Festival and The Philadelphia Association.

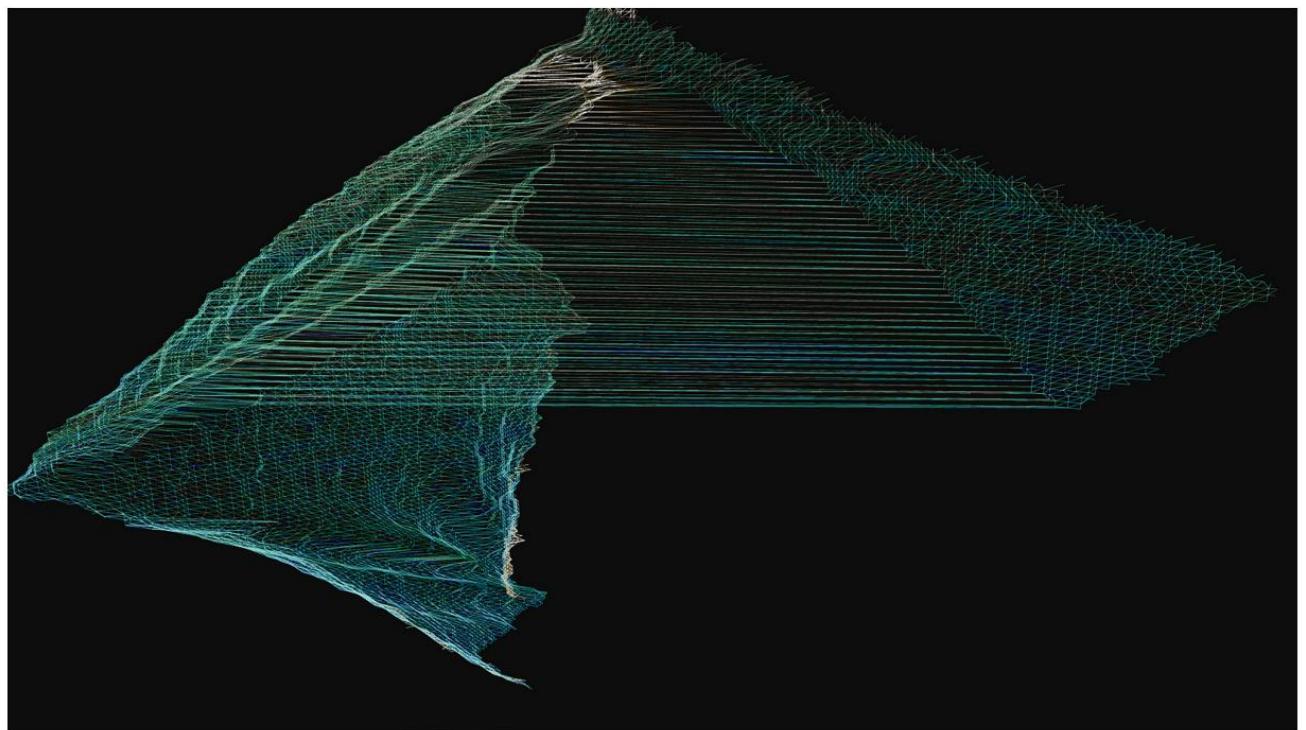
Το «Rank Feet in Sophocles» είναι μια μελέτη του έργου Φιλοκτήτης, του Σοφοκλή και του κεντρικού του θέματος που είναι η κοινωνική τιμωρία. Η ταινία βρίσκεται μεταξύ της σφαίρας του ψηφιακού, του πλαστικού μοντέρνου κόσμου αλλά και της αμβλείας λογικής της ελληνικής τραγωδίας.

Βιογραφικό

Ο Tom Clatworthy ζει στο Λονδίνο και είναι visual artist και δημιουργός ταινιών. Αποφοίτησε το 2014 από το Royal College of Art, όπου σπούδασε MA Photography, και πρόσφατα εξέθεσε στο East London Printmakers, στο The London Experimental Film Festival και το The Philadelphia Association.

VIDEO ART

Marta Di Francesco (IT)
Isthar (2014) | 02:40 min, colour, sound



"Isthar" is inspired by the Assyrian mythological journey of Ishtar into the Underworld, a short film about metamorphosis, a journey from abstraction to beauty, from the wrapping geometries of darkness to grace, pulsing between the violence of change and the ever radical beauty of morphing angles & lines. Isthar is experienced as a sculptural piece, whose story unfolds through the continuous weaving and morphing of 3D mesh geometries.

The Assyrian legend of Ishtar spans multiple cultures, present in similar ancient Greek, Sumerian, Roman and Egyptian myths. In the story, the goddess Ishtar passes through the seven gates of Hell, shedding her clothing at each gate, arriving undressed before the queen of the Underworld. Isthar, the goddess of fertility, sex, love and war, flits in and out of existence, collapsing and reshaping as she descends through the seven gates to finally fade into the abstract lines from which she originated.

Biography

Marta Di Francesco (1978) is a London based visual artist, exploring new aesthetics, merging poetics with code. She's interested in the implication of the digital process on identity and its fragmentation, exploring and questioning it through digital bleed, time displacement, and through the sculptural quality of time in 3D aesthetics. For over a decade, she has been writing and creating radical visual pieces, which inhabit and cross over the world of film, dance, fashion, and code. She works through multidisciplinary collaborations to explore new expressions and conversations.

Di Francesco's most recent screenings and exhibitions include the Third Culture Film Festival in Hong Kong 2017, the NEW AESTHETIC: FUTURE BODIES screening and talk at Film Festival Cologne and KFFK Cologne 2016, the Psych Space screening at the EEF Festival and talk at the Norman McLaren Retrospective at the Whitechapel Art Gallery London 2016, the screening and talk at RETUNE Digital Art Festival Berlin 2016, the DREAM:ON Digital Art screening at the Göethe Institut London, curated by Alpha-ville in 2014. Her work has been featured in Taschen, WIRED, The Creators Project, Prosthetic Knowledge and POSTmatter.

To «Isthar» εμπνέεται από το Ασσυριακό μυθολογικό ταξίδι της Ishtar στον Κάτω Κόσμο, μια τανία μικρού μήκους για τη μεταμόρφωση, ένα ταξίδι από την αφαίρεση στην ομορφιά, από τις αναδιπλούμενες γεωμετρίες του σκοταδιού στη χάρη, παλλόμενη μεταξύ της βίας, της αλλαγής και της ριζοσπαστικής ομορφιάς των μορφοποιημένων γονιών και γραμμών. Η Ishtar βιώνεται ως ένα γλυπτό κορμάτι, του οποίου η ιστορία ξεδιπλώνεται μέσα από τη συνεχή ύφανση και μορφοποίηση των γεωμετρικών 3D πλεγμάτων.

Ο Ασσυριακός θρύλος της Ishtar εκτείνεται σε πολλαπλούς πολιτισμούς, παρουσιάζεται σε παρόμοιους αρχαίους Ελληνικούς, Σουμέριους, Ρωμαϊκούς και Αιγυπτιακούς μύθους. Στην ιστορία, η θεά Ishtar περνά μέσα από τις επτά πύλες της κόλασης, ρίχνοντας τα ρούχα της σε κάθε πύλη, φτάνοντας γυμνή μπροστά στη βασιλίσσα του Κάτω Κόσμου. Η Ishtar, η θεά της γονιμότητας, του σεξ, της αγάπης και του πολέμου, πηγαίνει καταρρέει και ανασχηματίζεται καθώς κατεβαίνει στις επτά πύλες καταλήγοντας να ξεθωρίάζει στις αφηρημένες γραμμές από τις οποίες προήλθε.

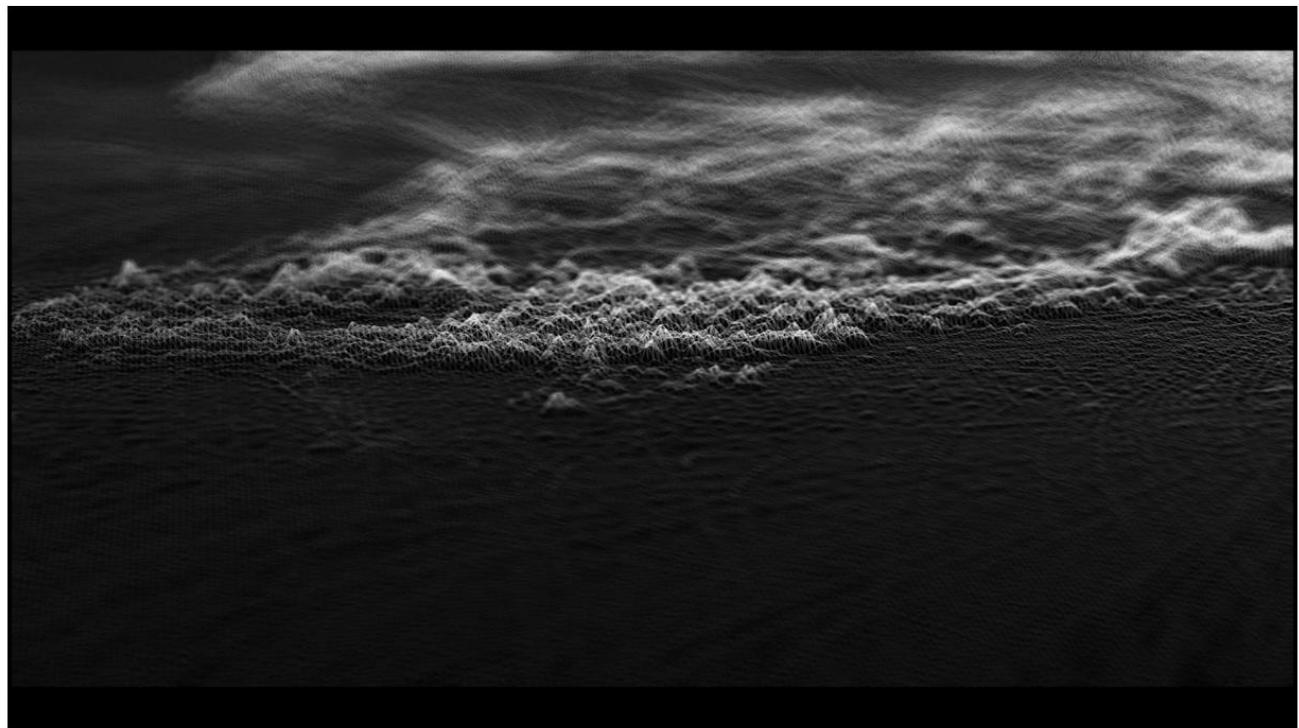
Βιογραφικό

Η Marta Di Francesco (1978) είναι μια visual artist γεννημένη στο Λονδίνο, που εξερευνά νέες αισθητικές, ενώνοντας την ποιητική με τον κώδικα. Ενδιαφέρεται για την εμπλοκή της ψηφιακής διαδικασίας στην ταυτότητα και τον κατακερματισμό της, διερευνώντας και θέτοντας ερωτήματα μέσω της ψηφιακής διαρροής, της εσφαλμένης τοποθέτησης χρόνου και της γλυπτικής ποιότητας του χρόνου, στην 3D αισθητική. Για πάνω από μια δεκαετία, γράφει και δημιουργεί ριζοσπαστικά εικονικά έργα, τα οποία κατοικούν και διαπερνούν τον κόσμο του φιλμ, του χορού, της μόδας και του κώδικα. Εργάζεται κάνοντας συνεργασίες σε όλους τους τομείς της καλλιτεχνικής έκφρασης ώστε να εξερευνήσει νέες μορφές έκφρασης και συνομιλίας μεταξύ τους.

Οι πιο πρόσφατες προβολές και εκθέσεις της Di Francesco συμπεριλαμβάνουν το Third Culture Film Festival του Hong Kong 2017, το NEW AESTHETIC: FUTURE BODIES screening και ομιλία στο Film Festival Cologne και KFFK Cologne 2016, το Psych Space screening και το EEF Festival και ομιλία στο Norman McLaren Retrospective στο Whitechapel Art Gallery London 2016, το screening και η ομιλία στο RETUNE Digital Art Festival Berlin 2016, το DREAM:ON Digital Art screening στο Göethe Institut London, σε επιμέλεια Alpha-ville το 2014. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί στα Taschen, WIRED, The Creators Project, Prosthetic Knowledge και POSTmatter.

VIDEO ART

Patxi Araujo (ES)
Terra Nullius (2016) | 09:58 min, black & white, sound



Nobody never gets to heaven and nobody gets no land. Terra nullius is the «geological» activity of a software entity, in the disembodied and abstract nature of a computer system. This activity creates the variables of its orography, whose movement can be well-read in turn as sound variables. This micro/macro universe is observed/listened from the intimacy of an alien eye/ear that attends (without any intervention) to its natural evolution. Inside an infinite scale, a minimal, uninhabitable, and impossible landscape gets created and destroyed, thanks to the fragile balance between opposite forces. Before, the Gods offered us the Promised Land; Now the promise is offered by machines, and their land is digital.

Biography

Patxi Araujo (Spain, 1967). Is an artist and researcher. Professor at the Faculty of Arts at the University of the Basque Country UPV/EHU. Experienced in the field of fine arts, he performs works as an exercise in aesthetic criticism and creation around the concept of the human through bodies, perceptions and metaphors from programming environments, robotics, artificial life and simulation. The works corresponding to this moment combine human narrative, nature and/or fiction with their digital peers, generating a scenario of a genuinely postdigital nature.

Currently, it focuses on the investigation of algorithms of particle systems and interaction with software entities, where the image and generated sounds are products of that activity. His works are marked by the mutual contagion of generative algorithms and external non-digital inputs.

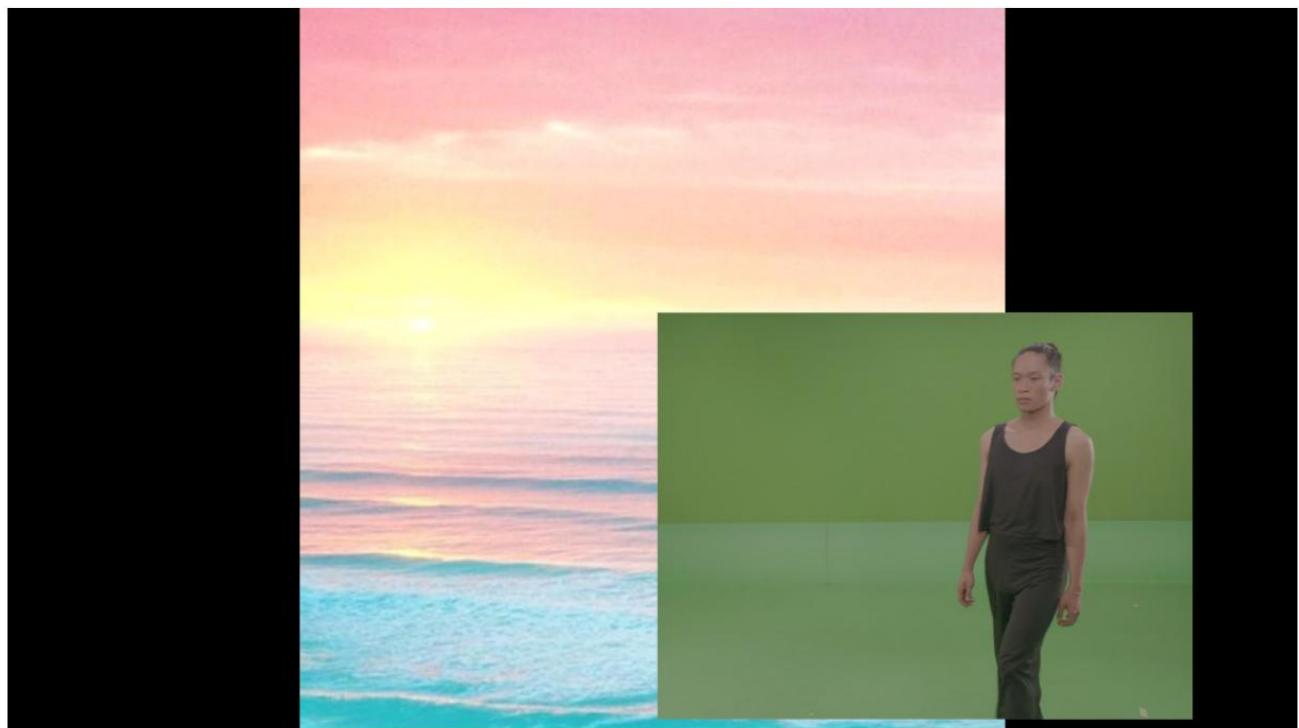
Κανένας δεν φτάνει ποτέ στον παράδεισο και κανένας δεν παίρνει καμία γη. Το Terra nullius είναι η «γεωλογική» δραστηριότητα μιας οντότητας λογισμικού, στην εξαϋλωμένη και αφηρημένη φύση ενός συγκροτήματος ηλεκτρονικών υπολογιστών. Αυτή η δραστηριότητα δημιουργεί τις μεταβλητές στην ωραιογραφία της, της οποίας η κυνηγικότητα μπορεί να αναγνωρθεί πολύ καθαρά με την σειρά της σαν ηχητικές, μεταβλητές. Αυτό το μίκρο/μάκρο σύμπαν, παρατηρείται από την οικειότητα ενός ξένου ματιού/αυτού που παρακολουθεί (χωρίς καμία παρέμβαση) στη φυσική του εξέλιξη. Μέσα σε μια άπειρη κλίμακα, ένα ελάχιστο, μη κατοικήσιμο, και αδύνατο τοπίο δημιουργείται και καταστρέφεται, χάρη στην εύθραυστη ισορροπία μεταξύ των αντίθετων δυνάμεων. Στο παρελθόν, οι Θεοί μας πρόσφεραν την Γη της Επαγγελίας. Τώρα η υπόσχεση προσφέρεται από τις μηχανές, και το έδαφός τους είναι ψηφιακό.

Βιογραφικό

Patxi Araujo (Ισπανία, 1967). Είναι καλλιτέχνης και ερευνητής. Καθηγητής στη Σχολή Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου της Χώρας των Βάσκων UPV/EHU. Με εμπειρία στον τομέα των καλών τεχνών, εκτελεί έργα ως άσκηση αισθητικής κριτικής και δημιουργίας γύρω από την έννοια του ανθρώπου μέσα από τα σώματα, τις αντιλήψεις και τις μεταφορές από τα περιβάλλοντα προγραμματισμού, τη ρομποτική, την τεχνητή ζωή και την προσομοίωση. Η καλλιτεχνική του παράγωγη σήμερα συνδυάζει την ανθρώπινη αφήγηση, τη φύση ή/και τη φαντασία με τους ψηφιακούς τους αντίστοιχους, δημιουργώντας ένα σενάριο μιας αυθεντικής μετά ψηφιακή φύσης. Το τελευταίο διάστημα, επικεντρώνεται στην έρευνα αλγορίθμων συστημάτων σωματιδίων και αλληλεπίδρασης με οντότητες λογισμικού, όπου η εικόνα και οι ήχοι αποτελούν προϊόντα αυτής της δραστηριότητας. Τα έργα του χαρακτηρίζονται από την αλληλοεπικάλυψη γενετικών αλγορίθμων και εξωτερικών μη ψηφιακών ερεθισμάτων.

VIDEO ART

Lene Vollhardt (DE)
Complicity (2016-2017) | 06:00 min, colour, sound



«Complicity» is an ongoing long term project in performative cinema. We understand «performative cinema» as an ongoing exchange of images, thoughts and other stuff, that sediments in differently updated forms of cinematic productions. In that way we try to performatively undermine the representative logic of cinematic production: the film IS the process. What you see is a practical endeavor in media philosophy: «Aboutness» is over.

Vollhardt and deLire do and think («in» and «through») media. This is our way to engage gender queerness and transgenderism performatively, rather than putting another genderqueer/transgendered body into a frame ready for consumption by an implicitly normative, distanced, unincorporated spectator who experiences herself in opposition/relation to the visual representation of gender given in so many «queer» films. The queerness, we believe, is in the machine, in the process, in the immersed spectator. «Representation» left and we don't expect her back any time soon. Consequently every presentation of the material is destined to rot away while new branches grow and work with and against each other - a film like a coral (ref: Judith Sieber).

Biography

Videophile Vollhardt and cluster lover deLire are a pipedream turned bomb. After a series of attempts to vomit and scream themselves to death, they decided to join forces in calling for TOTAL LOVE FOREVER at some point during the summer of 2016. Between Berlin, Baltimore and NYC, the prolific gemini-libra constellation is working on various projects in performative cinema, grappling with Trans-Futurism, dystopia and power.

Lene Vollhardt (USA/GER) creates works that question the boundaries between the real and the virtual. Working in a diverse range of media including film, sculpture, performance and sound, her works invite to evaluate the construction of memory, identity and the understanding of duration. Vollhardt has recently won the prize of emerging artists of the Art Council Baden Württemberg (GER) 2017 and the HongKong ArtHouse Filmprize (HK).

Luce DeLire (GER) is holding a PHD in Literature and Philosophy. She is working on and with the art of treason in Post-secular modernities, the metaphysics of self-destruction, the critical theory of theft in its relation to smart fascism and the political philosophy of post political knowledge seduction.

Το «Complicity» είναι ένα συνεχιζόμενο μακράς διάρκειας προτζέκτ του performative cinema. Αντιλαμβανόμαστε το «performative cinema» ως μία συνεχή ανταλλαγή εικόνων, σκέψεων και άλλων στοιχείων, που κατακερματίζονται σε διάφορες ενημερωμένες μορφές κινηματογραφικών παραγωγών. Με αυτόν τον τρόπο προσπαθούμε να υποτιμήσουμε με παραστατικό τρόπο τη λογική αναπαράστασης της κινηματογραφικής παραγωγής: η ταινία ΕΙΝΑΙ η διαδικασία. Αυτό που βλέπετε είναι μια πρακτική προσπάθεια απόδοσης της φιλοσοφίας των μέσων μαζικής ενημέρωσης: «Η ομαλότητα» έχει τελειώσει. Ο Vollhardt και ο DeLire κάνουν και σκέφτονται («μέσα σε» και «μέσα από») τα μέσα: Αυτός είναι ο τρόπος τους να αποδώσουν την έννοιά της αντισυμβατικότητάς στην ταυτότητα του φύλου (gender queerness) και του transgenderism μέσω της performance, αντί να βάλουν ένα ακόμα genderqueer/transgendered σώμα σε ένα πλαίσιο έτοιμο προς κατανάλωση από έναν αιωπηρά κανονιστικό, απομακρυσμένο και μη ενσωματωμένο θεατή, ο οποίος βιώνει τον εαυτό του σε αντίθεση με την οπτική αναπαράσταση της έννοιας του φύλου, όπως συμβαίνει στην πλειονότητα των «queer» ταινιών. Το queerness εδώ, πιστεύουμε εκφράζεται στο μηχάνημα, στη διαδικασία, στον βυθισμένο θεατή. Η «Αναπαράσταση» έφυγε και εμείς δεν την περιμένουμε να επιστρέψει σύντομα. Συνεπώς, κάθε παρουσίαση υλικού προορίζεται για να αλλοιωθεί και εκλείψει προσδευτικά, καθώς νέα παρακλάδια θα αναδύονται από μέσα του, μεγαλώνοντας και δουλεύοντας πότε εκ παραλλήλου αλλά και κάποτε ενάντια το ένα στο άλλο - μια ταινία που συμπεριφέρεται σαν κοράλλι.

Βιογραφικό

Η Videophile Vollhardt και η συμπλεγματική εραστής deLire είναι ένα ονειροπόλημα που μετατρέπηκε σε βόμβα. Μετά από πολλές προσπάθειες να κάνουν εμετό και να φωνάζουν μέχρι θανάτου, αποφάσισαν να ενώσουν τις δυνάμεις τους υπό την έννοια του TOTAL LOVE FOREVER, κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού του 2016. Μεταξύ του Βερολίνου, της Βαλτιμόρης και της Νέας Υόρκης η παραγωγική συναστρία του Δίδυμου-Ζυγού δουλεύει πάνω σε διάφορα έργα του ερμηνευτικού κινηματογράφου, και ασχολείται με το Trans-Futurism, τη δυστοπία και τη δύναμη.

Η Lene Vollhardt (USA/GER) δημιουργεί έργα που αμφισβητούν τα όρια μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού. Δουλεύοντας σε ένα ευρύ φάσμα μέσων όπως το φύλο, η γλυπτική, η performance και ο ύχος, τα έργα της προσκαλούν για αξιολόγηση και κατασκευή μνήμης, ταυτότητας και κατανόησης της έννοιας της διάρκειας. Η Vollhardt κέρδισε πρόσφατα το βραβείο ανερχόμενων καλλιτεχνών του Συμβουλίου Τέχνης Baden Württemberg (GER) 2017 και του Hong Kong ArtHouse Filmprize (HK).

Η Luce DeLire (GER) κατέχει διδακτορικό δίπλωμα στη Λογοτεχνία και τη Φιλοσοφία. Εργάζεται με τη τέχνη της προδοσίας στις Post-secular νεωτερικότητες, τη μεταφυσική της αυτοκαταστροφής, την κριτική θεωρία της κλοπής και τη σχέση της με τον έχυπο φασισμό και την πολιτική φιλοσοφία της μετά πολιτικής αποπλάνησης της γνώσης.

VIDEO ART

Marcantonio Lunardi (IT)
The Cage (2016) | 05:46 min, colour, sound



Food, water, book, language, beauty, earth, sea, love, warmth, man, woman, desire. What is our cage dividing us from? Is it blocking us? Or is it protecting us? The barbed wire is a simple structure, a cylinder-shaped object deformed by a light twisting, which stretches, in the room, from one point to another. Every 10 centimetres there is a small lock: its delicate shape breaks the linearity of the barbed wire like a lock gracefully curled. The barbed wire, thus, marks the border between existing and non-existing, between living and non-living, between being seen and being invisible. The cage envelopes us with its barbed wire from our innermost roots, dragging us in the shadow. This work introduces the solitude imposed on us by the cages we are living in. In the typical style of Lunardi, the work has been built around some tableau vivants which represent, through the body of the actors, some of the conditions which we experience on a daily basis in a society which is pervaded by egotism.

Music: Tania Giannouli

Biography

Marcantonio Lunardi was born in Lucca in 1968. Since 2001, he has been working in social and political documentation in the field of Media Art, creating installations, documentaries and video-art works. After a master's programs at the Festival dei Popoli in Florence with Michael Glawogger, Sergei Dvortsevoy, Thomas Heis and Andrés Di Tella, he began a path in the cinema of moving images, experimenting with languages at the border between the cinema of the real and the video-art. His works have been screened in some eminent international institutions such as: The International Art Center, Toko; Galeri Nasional Indonesia, Jakarta; Fondazione Centro Studi Ragghianti di Lucca; Video Tage Center - Hong Kong; Museum King St. Stephen Museum - Székesfehérvár - Hungary. He also appeared in many other festivals of experimental cinema and video-art, like: Cologne Off; Festival Internacional de Cine y Video Experimental - Bilbao; OCAT Shanghai; Cairo Video Festival - Egypt; Festival Invideo Milan - Italy; Video Art & Experimental Film Festival - Tribeca Cinemas in New York City. He currently lives and works in the mountain village of Bagni di Lucca, about 25 km far from Lucca, in Italy.

Τροφή, νερό, βιβλίο, γλώσσα, ομορφιά, γη, θάλασσα, αγάπη, ζεστασιά, άνδρας, γυναίκα, επιθυμία. Από τι μας διαχωρίζει το κλουβί μας; Μας εμποδίζει; Ή μας προστατεύει; Το συρματόπλεγμα είναι μια απλή δομή, ένα κυλινδρικό αντικείμενο που παραμορφώνεται από μια έλαφριά συστροφή, η οποία εκτείνεται, στο δωμάτιο, από το ένα σημείο στο άλλο. Κάθε 10 εκατοστά υπάρχει μια μικρή κλειδαριά: το λεπτό σχήμα της σπάει τη γραμμικότητα του συρματόπλεγματος σαν κομψά κυρτωμένη κλειδαριά. Το συρματόπλεγμα, επομένως, σηματοδοτεί το όριο μεταξύ υπάρχοντος και μη υπάρχοντος, μεταξύ ζωντανού και μη-ζωντανού, ανάμεσα στο να είναι ορατό και να είναι αόρατο. Το κλουβί μας περιβάλλει με το συρματόπλεγμα από τις εσώτερες ρίζες μας, σέρνοντας μας στη σκιά. Αυτό το έργο εισάγει τη έννοια τις μοναξιάς που μας επιβάλλουν τα κλουβιά που ζούμε. Στο τυπικό στιλ του Lunardi, το έργο έχει χτιστεί γύρω από μερικά tableau vivants που αντιπροσωπεύουν, μέσω του σώματος των θηθοποιών, μερικές από τις συνθήκες που βιώνουμε σε καθημερινή βάση σε μια κοινωνία που διαποτίζεται από τον εγωισμό.

Βιογραφικό

O Marcantonio Lunardi γεννήθηκε στη Lucca το 1968. Από το 2001 ασχολείται με την κοινωνική και πολιτική τεκμηρίωση στον τομέα της Media Art, δημιουργώντας εγκαταστάσεις, ντοκιμαντέρ και έργα video art. Μετά τα προγράμματα του Μάστερ στο Φεστιβάλ dei Popoli στη Φλωρεντία με τους Michael Glawogger, Sergei Dvortsevoy, Thomas Heis και Andrés Di Tella, ξεκίνησε ένα δρόμο στον κινηματογράφο και την κινούμενη εικόνα, πειραματιζόμενος με γλώσσες στα σύνορα μεταξύ του ρεαλιστικού κινηματογράφου και του video art. Τα έργα του έχουν προβληθεί σε διάφορους διεθνείς οργανισμούς όπως το Διεθνές Κέντρο Τέχνης Toko, Galeri Nasional In-Donησία, Τζακάρτα; Fondazione Centro Studi Ragghianti di Lucca; Κέντρο Βίντεο Tage - Χονγκ Κονγκ. Μουσείο King St. Stephen Museum - Székesfehérvár - Ουγγαρία. Εμφανίστηκε επίσης σε πολλά άλλα φεστιβάλ πειραματικού κινηματογράφου και video-art, like: Cologne Off; Festival Internacional de Cine y Video Experimental - Bilbao; OCAT Shanghai; Cairo Video Festival - Egypt; Festival Invideo Milan - Italy; Video Art & Experimental Film Festival - Tribeca Cinemas in New York City. Σήμερα ζει και εργάζεται στο ορεινό χωριό Bagni di Lucca, περίπου 25 χιλιόμετρα μακριά από την Lucca, στην Ιταλία.

VIDEO ART

Shubhangi Singh (IN)
Dawn to Dust (2016) | 05:03 min, colour, sound



Dawn to Dust examines the position of man in relation to his environment and contemplates the impact this cyclical plundering of resources have on the personal as well as the collective human existence.

Set in an ethos of geo-political displacement, mass exodus, mindless invasions and lost resistance, this piece is intended as an elegy to the present. Lamenting this cataclysmic involvement in mankind's indiscriminate obliteration, this piece calls upon the viewer into a moment of collective mourning- an act of rebellion cloaked in communal suffering.

Dawn to Dust is a mixed media video work that combines motion footage, found material and hand drawn images to weave a narrative.

Biography

Shubhangi Singh's practice as a visual artist and filmmaker investigates the entropic culture we currently exist in and observes the socio-political impact of the individual as a formidable influencing force.

Living between Mumbai and Sydney, Shubhangi often draws upon her personal experiences to question displacement and identity and, in the process, extend the discourse into public spheres. Singh attempts to consistently consolidate her formal training in films with her current practice to continually create and collaborate.

Her works include documentaries, video poetry, community projects, sound pieces, sketches and video installations. She is interested in archives, folktales and the vague blurring between fact and fiction.

Shubhangi Singh's works have been part of the 28th Festival Les Instants Video (Milan, Italy), BideoDromo, International Experimental Film and Video Festival (Bilbao, Spain), 8th Cairo Video Festival, Experimental Film, Audio and Performance Festival (Florianópolis, Brazil), IDSFFK (Kerala, India) and + Institute for Experimental Arts (Athens, Greece) amongst others.

Shubhangi is also the co-founder of New City Limits, an artist collective and space for arts practice and discourse in Navi Mumbai.

To Dawn to Dust εξετάζει την θέση του ανθρώπου σε σχέση με το περιβάλλον του και αναλογίζεται το αντίκτυπο της κυκλικής λειλασίας των πηγών και το αντίκτυπο αυτής τόσο σε προσωπικό όσο και στο συλλογικό επίπεδο της ανθρώπινης ύπαρξης.

Τοποθετημένο σε ένα ήθος γεωπολιτικής μετατόπισης, μαζικής εξόδου, ανυπόστατων εισβολών και χαμένων αντιστάσεων, το κομμάτι αυτό παρουσιάζεται ως ελεγεία για το παρόν. Θρηνώντας αυτή την κατακλυσμική εμπλοκή στην αδιάκριτη εξολόθρευση της ανθρωπότητας, αυτό το έργο καλεί τον θεατή σε μια στιγμή συλλογικού πένθους - μια πράξη εξέγερσης που καλύπτεται από τα κοινά βάσανα. Το Dawn to Dust είναι ένα mixed media βίντεο που συνδυάζει υλικό ταινιών, υλικό που βρέθηκε και εικόνες που έχουν σχεδιαστεί με το χέρι ώστε να υφάνει μια αφήγηση.

Βιογραφικό

Η πρακτική της Shubhangi Singh ως εικαστική καλλιτέχνις και σκηνοθέτις ερευνά την εντροπική κουλτούρα που υπάρχει σήμερα και παρατηρεί τις κοινωνικοπολιτικές επιπτώσεις του ατόμου ως μια τρομερή δύναμη επιφρονίας.

Ζώντας μεταξύ Βορμάζης και Σίδνεϊ, η Shubhangi συχνά αντλεί από τις προσωπικές της εμπειρίες για να αμφισβητήσει τον εκτοπισμό και την ταυτότητα ενώ κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, να επεκτείνει τον διάλογο στους δημόσιους χώρους. Η Singh επιχειρεί να εδραιώσει σε ταινίες την επίσημη εκπαίδευση της με την τρέχουσα πρακτική της για συνεχή δημιουργία και συνεργασία.

Τα έργα της περιλαμβάνουν ντοκιμαντέρ, βίντεο ποίηση, κοινοτικά έργα, κομμάτια ήχου, σκίτσα και εγκαταστάσεις βίντεο. Ενδιαφέρεται για τα αρχεία, τα παραμύθια και την αόριστη θολούρα μεταξύ γεγονότων και μυθοπλασίας.

Τα έργα της Shubhangi Singh αποτελούν μέρος του 28ου Φεστιβάλ Les Instants Video (Μιλάνο, Ιταλία), BideoDromo, Φεστιβάλ Διεθνούς Πειραματικού Κινηματογράφου και Βίντεο (Μπιλμπάο, Ισπανία), 8ου Φεστιβάλ Βίντεο, Φεστιβάλ Πειραματικών Κινηματογραφικών, , IDSFFK (Κεράλα, Ινδία) και + Ινστιτούτο Πειραματικών Τεχνών (Αθήνα, Ελλάδα), μεταξύ άλλων.

Η Shubhangi ένωνται επίσης συνιδρυτής των New City Limits, καλλιτεχνικού συλλόγου και χώρου για την καλλιτεχνική πρακτική και την ομιλία στο Navi Mumbai.

VIDEO ART

XCEED (HK)

RadianceScape (2014-2015) | 02:00 min, colour, sound



RadianceScape is a data-visualizing audiovisual piece. It is based on the live radiation data from the Safecast.org, a global sensor network for collecting and sharing radiation measurements, to generate a cityscape. It appears in a point-cloud depth-mapping visual in which the density of the radiation level is representing the visibility of the cityscape. The sequence of the images is grabbed from the Google Streetview API's hidden depth map data. In the sound composition, it is based on the relative radiation data to generate different tones of drone ambience and noise. The graphical scores are composed with the mapped data-log. It consists of 2 separated parts, first part is illustrating the route of Hong Kong, where visualizing the radiation level from Mongkok to Tsim Sha Tsui area. The second part is illustrating the route of Fukushima, where visualizing the radiation level from the Fukushima Prefecture to the nuclear power plant.

Biography

XCEED is a new media art collective based in Hong Kong, focusing on digital art installation, spatial design and interactive performance. The works have been selected in various international art festivals, including Ars Electronica in Linz, FILE in São Paulo, MADATAC in Madrid, CYNET in Dresden and Microwave International New Media Art Festival, etc... Recent artworks have been selected and commissioned by Museum of Contemporary Art Taipei and Hong Kong Heritage Museum. XCEED is about transcending boundaries and go beyond limitations.

To RadianceScape είναι ένα οπτικοακουστικό έργο οπτικοποίησης δεδομένων. Βασίζεται σε δεδομένα ζωντανής ακτινοβολίας από το Safecast.org, ένα παγκόσμιο δίκτυο αισθητήρων για τη συλλογή και τη διανομή μετρήσεων ακτινοβολίας, για τη δημιουργία ενός τοπίου πόλεως. Εμφανίζεται σαν ένα οπτικό διάγραμμα χαρτογράφησης του βάθους του νέφους σε σημείο όπου η πυκνότητα του επιπέδου ακτινοβολίας να αντιπροσωπεύει την ορατότητα σε ένα αστικό τοπίο. Η ακολουθία των εικόνων συλλαμβάνεται από τα κρυφά δεδομένα του χάρτη βάθους API της Google Streetview. Στη σύνθεση του ήχου, βασίζεται στα σχετικά δεδομένα ακτινοβολίας για τη δημιουργία διαφορετικού τόνου ατμόσφαιρας και θορύβου. Οι γραφικές βαθμολογίες συντίθενται με το χαρτογραφημένο αρχείο καταγραφής δεδομένων. Αποτελείται από 2 χωριστά τμήματα, το πρώτο μέρος απεικονίζει μια διαδρομή του Χονγκ Κονγκ, όπου απεικονίζεται το επίπεδο ακτινοβολίας από το Mongkok στην περιοχή Tsim Sha Tsui. Το δεύτερο μέρος απεικονίζει τη διαδρομή στη Φουκουσίμα, όπου απεικονίζεται το επίπεδο ακτινοβολίας από το νομό Φουκουσίμα ως τον πυρηνικό σταθμό.

Βιογραφικό

Οι XCEED είναι μια new media art κολεκτίβα με βάση το Χονγκ Κονγκ η οποία επικεντρώνεται στις ψηφιακές εγκαταστάσεις, τον χωροταξικό σχεδιασμό και τις διαδραστικές περιφόρμανς. Έργα τους έχουν επιλεχθεί από πολλά διεθνή φεστιβάλ ως προβολές, εκθέσεις και περφόρμανς και έχουν προβληθεί σε διάφορες χώρες του κόσμου όπως η Ιταλία, η Ισπανία, η Αργεντινή, η Βραζιλία, οι Η.Π.Α. και πολλές Ασιατικές πόλεις. Πρόσφατα έργα τους έχουν επιλεχθεί ή πραγματοποιηθεί κατόπιν παραγγελίας από το Hong Kong Heritage Museum και το Museum of Contemporary Art Taipei. Οι τελευταίες τους συνεργασίες συμπεριλαμβάνουν οργανισμούς τέχνης όπως το Creative Media Centre, Hong Kong Chinese Orchestra, ifva Festival, City Contemporary Dance Company, Hong Kong Ballet και πολλά άλλα. Η φιλοσοφία των XCEED είναι να ξεπερνούν τα όρια και τους περιορισμούς.

VIDEO ART

MSL & Jaakko Pallasvuo (FI)
Bridge Over Troubled Water (2016) | 28:00 min, colour, sound



It's 1967, 2015, 2515, 10000 AD. Simon and Garfunkel are travelling through time. Seeking an answer to their growing sadness and anxiety, brought on in part by the slowly overwhelming presence of climate change, they head to the coast, are incarcerated, visit the botanical garden in Turku, and watch Jake Gyllenhaal in Deep Impact in a darkened room. Above the tree line and into the Arctic Circle our protagonists find themselves in Kilpisjärvi, at the most northwestern point of Finland where they are - perhaps more than usual - alone together.

Seeking an alternative pastoral narrative, the duo take pause in 1969. Here is the Simon and Garfunkel we know and love, playing guitar and watching the drift in matching cream rollnecks. They are together, free from the kibble of the present day (Dr Oetker, Club Mate, sadness). Is this a scene that we will one day return to again? If they travel forward far enough, will they find our current state of rabid fossil fuel consumption was just a moment in time and in fact 10000 AD is much the same as 10000 BC?

Biography

MSL's (Antti Jussila b. 1979 and Jari Kallio b. 1978) performance-based practice, initiated in 2008, focuses on collaborations in various forms. Recurring themes in their work are behavioural compulsions, rituals, gender, sexuality and isolation.

Jaakko Pallasvuo (b. 1987) lives in Helsinki. His work deals with hierarchies, feelings and social arrangements. He makes videos, ceramics, texts and images. In recent years Pallasvuo's works have been exhibited at Kunsthalle St. Gallen, Rotterdam International Film Festival, CAC Vilnius, Museum Of Modern Art in Warsaw, November Film Festival and CCA Derry~Londonderry, among others. His first book, Scorched Earth, was published by Arcadia Missa in 2015.

Είναι τα έτη 1967, 2015, 2515 και 10000 μ.Χ. Ο Simon και ο Garfunkel ταξιδεύουν στο χρόνο. Αναζητώντας μια απάντηση στην αυξανόμενη θλίψη και ανησυχία τους, που προήλθε εν μέρει από την αργά συντριπτική παρουσία της κλιματικής αλλαγής, κατευθύνονται προς την ακτή, φυλακίζονται, επισκέπτονται τον βοτανικό κήπο στο Turku και παρακολουθούν τον Jake Gyllenhaal στο Deep Impact σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Πάνω από τη γραμμή των δέντρων και στον Αρκτικό Κύκλο οι πρωταγωνιστές μας βρίσκονται στο Kilpisjärvi, στο πιο βορειοδυτικό σημείο της Φινλανδίας, όπου είναι - ίσως περισσότερο από ότι συνήθως- μόνο μαζί.

Αναζητώντας μια εναλλακτική ποιμαντική αφήγηση, το δίδυμο παίρνει πάύση το 1969. Εδώ είναι οι Simon και Garfunkel που γνωρίζουμε και αγαπάμε, παίζοντας κιθάρα και βλέποντας την παρασυρόμενη κίνηση σε ταιριαστούς κρεμώδης ρόμβους. Είναι μαζί, απαλλαγμένοι από το τροχοπέδη της σημερινής ημέρας (Δρ. Oetker, Club Mate, Θλίψη). Είναι μια σκηνή, στην οποία θα επιστρέψουμε ξανά μια μέρα; Αν ταξιδεύουν προς τα εμπρός αρκετά μακριά, θα διαπιστώσουν ότι η τρέχουσα κατάσταση της φαινομενικής κατανάλωσης ορυκτών και σίμων ήταν μόνο μια χρονική στιγμή και στην πραγματικότητα το 10000 μ.Χ. είναι το ίδιο με το 10000 π.Χ.;

Βιογραφικό

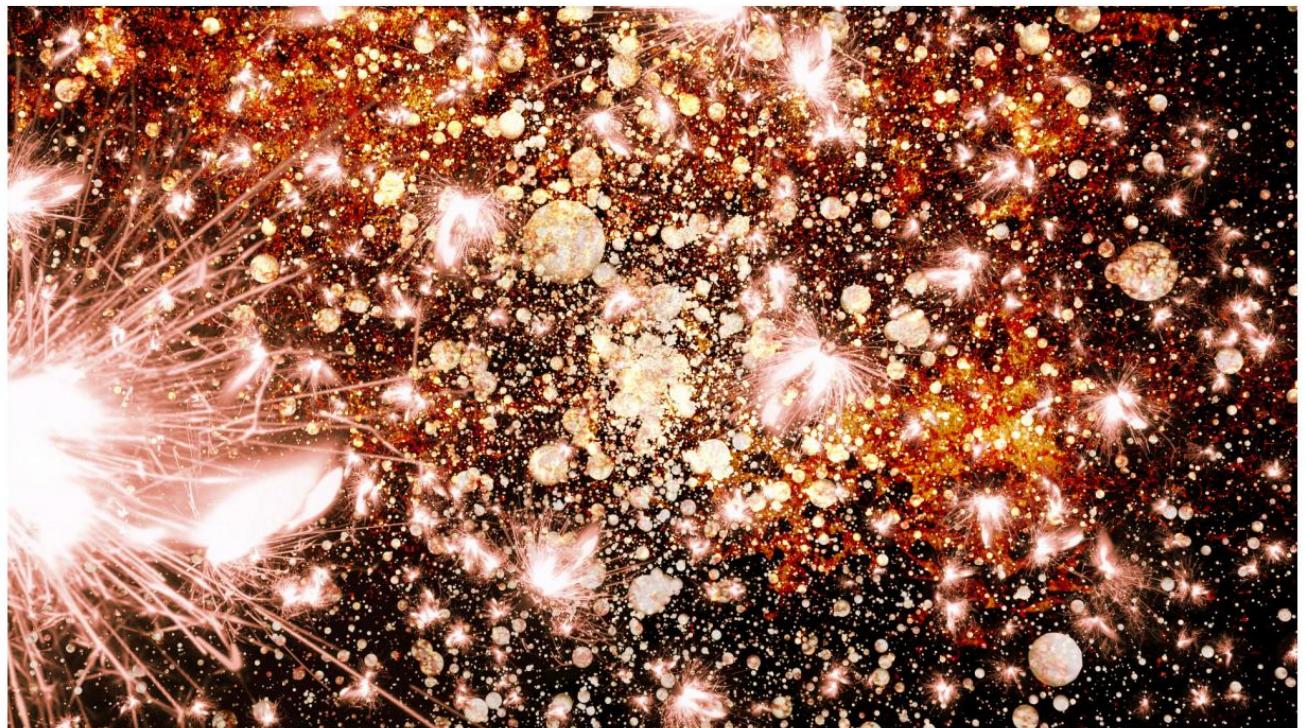
Η βασισμένη στη περφόρμανς πρακτική της MSL (Antti Jussila γεν. 1979 και Jari Kallio γεν. 1978), η οποία ξεκίνησε το 2008, επικεντρώνεται σε διάφορες μορφές συνεργασίας. Επαναλαμβανόμενα θέματα στα έργα τους είναι οι καταναγκαστικές συμπεριφορές, οι τελετουργίες, το φύλο, η σεξουαλικότητα και η απομόνωση.

Ο Jaakko Pallasvuo (γεν. 1987) ζει στο Ελσίνκι. Το έργο του ασχολείται με ιεραρχίες, συναισθήματα και κοινωνικές ρυθμίσεις. Κάνει βίντεο, κεραμικά, κείμενα και εικόνες. Τα έργα του Pallasvuo παρουσιάστηκαν πρόσφατα στο Kunsthalle St. Gallen, στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου του Ρότερνταμ, στο CAC Vilnius, στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στη Βαρσοβία, στο November Film Festival και στο CCA Derry ~ Londonderry, μεταξύ άλλων. Το πρώτο του βιβλίο, Scorched Earth, δημοσιεύθηκε από την Arcadia Missa το 2015.

VIDEO ART

Masahiro Tsutani (JP)

Movements Arising from Different Relationships (2015) | 12:48 min, colour, sound



This is the second movie in the series, following on from the previous work, 'Between Regularity and Irregularity'. As with the previous movie, this work continues to focus on the following phenomenon that occurs in the space between regularity and irregularity:

1. Fluctuation in the timing of sound
2. Change in tone quality (change which arises as a result of noise from resistive elements and other factors during noise generation)
3. Movement of particles and lines
4. Shape and form

This time round, with regard to point 3 above, this movie also utilizes the different movements caused by different relationships between minute units such as structures and cells in living organism, as well as particles and lines in non-living matter to explore further feelings of pleasantness through the expression of these differences in addition to combining different types of movement.

We have not reached the point to describe the distinctions or definitions of a biotic component and an abiotic element yet for the present; however, I sense that humans are slightly sensitive to the kind of movements that is characteristic of biotic components. Therefore, I not only used abiotic and biotic movements individually or combined, but also instantly switched from abiotic movements to biotic movements.

Biography

Born in Aichi, Japan in 1968. Graduated from Nagoya Institute of Technology. After having devoted himself to dub, funk, free jazz, noise, and ethnic music, he awakened to the pleasurable sensations created by fluctuations in the interspaces between sound and sound, which started his journey towards his current work making convulsive music and images. He began taking photos in 2003, and began creating image products in 2010. His work includes live performances using only sound, live performances with synchronized sound and images, and image products. His main interest is in distilling and expanding the principle of joy, and combining them with other types of pleasure, to create new types of enjoyment.

Αυτή είναι η δεύτερη από μια σειρά ταινιών, που συνεχίζεται από το προηγούμενο έργο, «Μεταξύ της κανονικότητας και της παρατυπίας». Όπως και με την προηγούμενη ταινία, αυτό το έργο επικεντρώνεται στο ακόλουθο φαινόμενο που λαμβάνει χώρα στο διάστημα μεταξύ κανονικότητας και παρατυπίας:

1. Διακύμανση του συγχρονισμού του ήχου
2. Αλλαγή της ποιότητας του ήχου (αλλαγή που προκύπτει ως αποτέλεσμα του θορύβου από τα στοιχεία αντίστασης και άλλους παράγοντες κατά την παραγωγή θορύβου)
3. Κίνηση σωματιδίων και γραμμών
4. Σχήμα και μορφή

Αυτή τη φορά, με έμφαση στο 3ο σημείο της παραπάνω αναφοράς, η ταινία προσπαθεί να χρησιμοποιήσει τις διαφορετικές κινήσεις που δημιουργούνται από τις διάφορες σχέσεις μεταξύ των παραμικρών μονάδων όπως δομές και κύτταρα από ζώντες οργανισμούς μαζί με σωματίδια και γραμμές από ανόργανη ύλη για να εξερευνήσει τα περαιτέρω συναισθήματα ευχαρίστησης μέσα από την έκφραση αυτών των διαφορών προσθετικά με τον συνδυασμό διαφορών τύπων κίνησης.

Δεν έχουμε φτάσει ακόμα το σημείο στο οποίο θα μπορούσαμε να εκφράσουμε τις διαφορές ή τους ορισμούς ενός έμβιου και ενός αβιοτικού στοιχείου, ωτόσο για το παρόν, διαισθάνομαί ότι οι άνθρωποι είναι ελαφρώς πιο ευαίσθητοι στα είδη κινήσεων τα οποία είναι χαρακτηριστικοί των έμβιων στοιχέων. Συνεπώς δεν χρησιμοποίησα μόνο αβιοτικές και έμβιες κινήσεις ξεχωριστά ή και σε συνδυασμούς, αλλά και αυτομάτων αλλαγών από αβιοτικές σε έμβιες κινήσεις.

Βιογραφικό

Γεννημένος στο Aichi της Ιαπωνίας το 1968. Απόφοιτος του Nagoya Institute of Technology. Αφού αφέρωσε τον εαυτό του στην dub, funk, free jazz, noise, και ethnic μουσική, ανέτειλε μέσα από τις ευχάριστες αισθήσεις που δημιουργούσαν οι διακυμάνσεις των μεσοδιαστημάτων από ήχο σε ήχο, γεγονός που ξεκίνησε το ταξίδι προς το πεδίο της τρέχουσας δουλειάς του, δημιουργώντας παροξυσμική μουσική και εικόνες. Ξεκίνησε φωτογραφία το 2003, και την δημιουργική παραγωγή εικόνας το 2010. Η δουλειά του περιλαμβάνει performances χρησιμοποιώντας μόνο ήχο, performances με συγχρονισμένο ήχο και εικόνα, καθώς και προϊόντων εικόνας. Το βασικό του ενδιαφέρον βρίσκεται στην απόσταξη και στην άμβλυνση του δικαιώματος της ευτυχίας, καθώς και ο συνδυασμός τους με άλλα είδη απόλαυσης, για να δημιουργήσει νέους τρόπους ευχαρίστησης.

VIDEO ART

Francesca Leoni & Davide Mastrangelo (IT)
Simulacro (2016) | 02:49 min, colour, sound



A simulacrum is a representation or imitation of a person or thing. In contemporary society we virtually build images of ourselves to relate to others and to the world. An image that doesn't really need to be truthful but only truth like. This work of the duo Leoni - Mastrangelo is about the virtual self that each one of us projects through mobile devices and social networks.

Biography

Con.Tatto is an artistic project formed by Francesca Leoni and Davide Mastrangelo. Their exploration focuses on the human condition in contemporary societies through various perspectives. Most relevant to their works is the topic of man-woman relationship in multiple social dimensions: romantic relationships, peoples' customs and traditions, ideological and religious manipulation. They offer symbolic example of these conditions through their performative «tableau». Con.Tatto is presently included in international festivals and events.

Ένα "simulacrum" (ομοίωμα) είναι η αναπαράσταση ή η μίμηση ενός προσώπου ή αντικεμένου. Στη σύγχρονη κοινωνία φτιάχνουμε εικονικές ταυτότητες για να συσχετιστούμε με τους άλλους, αλλά και με τον κόσμο. Μια ταυτότητα που δεν χρειάζεται απαραίτητα να είναι αληθινή αρκεί να μοιάζει. Αυτό το έργο του διδύμου Leoni - Mastrangelo αφορά τον εικονικό εαυτό, που ο καθένας μας προβάλει μέσω των κινητών συσκευών και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Βιογραφικό

To Con.Tatto είναι ένα καλλιτεχνικό project δημιουργημένο από την Francesca Leoni και τον Davide Mastrangelo. Η εξερεύνηση τους επικεντρώνεται στην ανθρώπινη κατάσταση στις σύγχρονες κοινωνίες μέσω διαφόρων προοπτικών. Πιο σχετικό με την δουλειά τους είναι το θέμα της σχέσης άνδρα - γυναίκα σε πολλαπλές κοινωνικές διαστάσεις: ρομαντικές σχέσεις, έθιμα και παραδόσεις, ιδεολογική και θρησκευτική χειριστικότητα. Προσφέρουν ένα συμβολικό παράδειγμα αυτών των συνθηκών μέσω του ερμηνευτικού τους «tableau». To Con.Tatto έχει παρουσιαστεί σε διεθνή φεστιβάλ και εκδηλώσεις.

Directed by: Francesca Leoni and Davide Mastrangelo

Performer: Francesca Leoni and Davide Mastrangelo

Camera and DOP: Emilio Costa

Sound design : Andrea Lepri

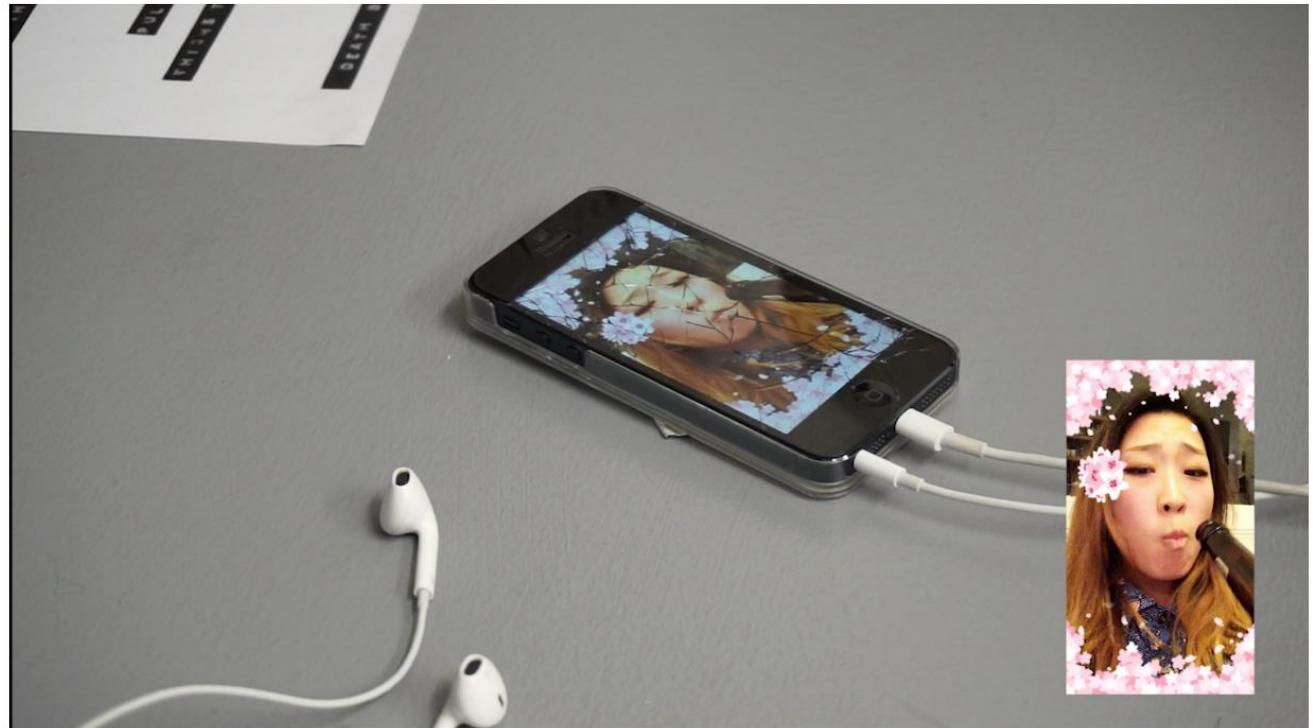
Make up artist: Massimiliano Bolcioni

Producion. Con.Tatto

VIDEO ART

Soohyun Choi (KR)

Here, There and Everywhere (2016) | 01:40 min, colour, sound



'Here, There and Everywhere' is a single channel video which shows the obsession often recognized as a women's characteristic through singing the famous song by The Beatles. The song's lyric and melody is romantic and sweet, but performed by the artist herself, the context of the song changes into infatuation. By self-filming on the iPhone, the obsession focuses more on the self than the hypothetical lover, which reflects the current reproduction of oneself through prodigal use of technological mobile platforms. In the video, the iPhone is installed as a part of the exhibition just as the phone getting charged in daily life, and keeps on singing the song endlessly. This reflects the contemporary technological life we live - like a phantom, here, there and everywhere.

Biography

Born Seoul, South Korea. 1989. Lives and works in London, UK. Education: 2014-2016 MFA Goldsmiths University, London 2008-2013 BA Fine Art, Korea University, Seoul. Selected Exhibitions: 2017 isthisit? Romanticism: The 2k17 Edition, Online, 2017 CACOTPIA, Anna Kultys Gallery, London, UK, 2016 SHAM Romance, Chalton Gallery, London, UK, 2016 Goldsmiths MFA Degree Show, Goldsmiths College, London, UK, 2016 SHAM, Chalton Gallery, London, UK, 2015 Goldsmiths MFA Interim Show, Studio B, Goldsmiths College, London, UK, 2013 ADDLIP Media Popup Exhibition, ADDLIP, Seoul, 2013 KUFC (Korea University Film Club Association) Film Festival, KU Cinema Trap, Seoul, 2013 < Shift Space > three persons Exhibition, Samgcheong Gallery, Seoul, 2012 Korea University Fine Art Bachelor Degree Show, Korea University Media hall, Seoul, 2012 ASYAAF (Asian Students and Young Artists Art Festival), Seoul, 2010 Hanasho Artist Night, 235 Boundary St, West End, Brisbane, Australia 4101.

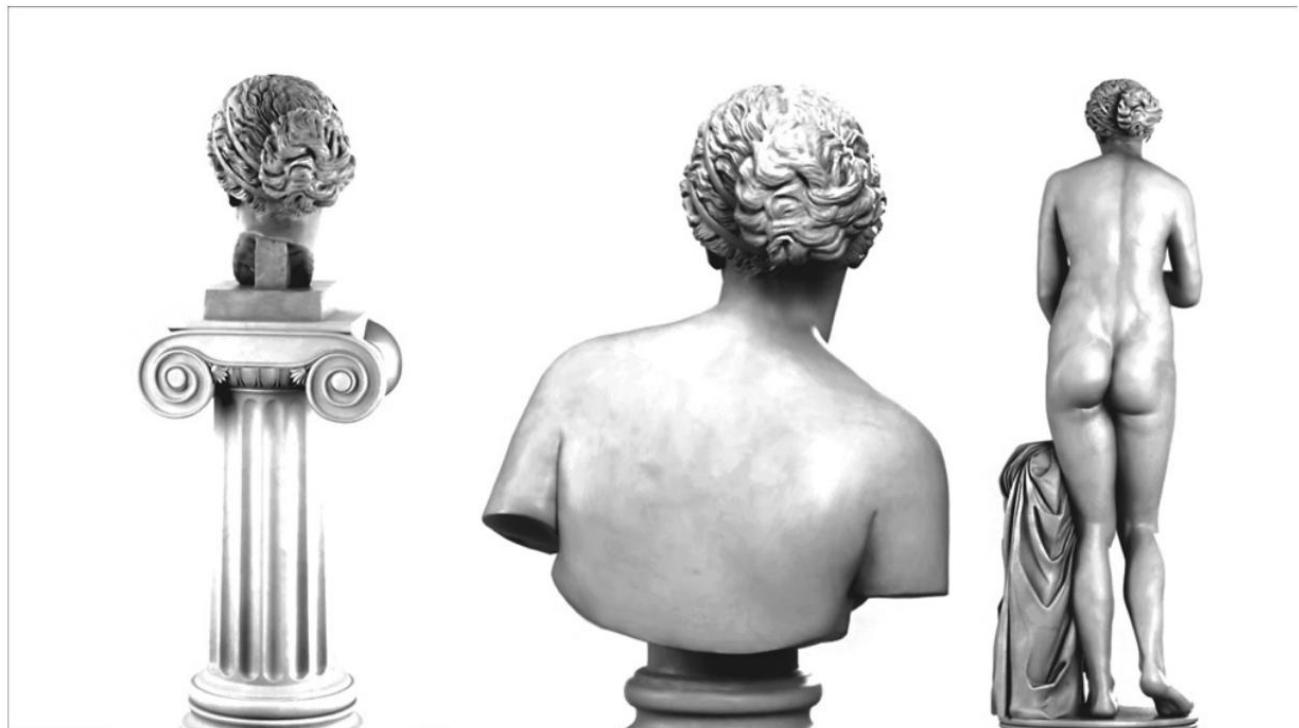
'Here, There and Everywhere' είναι ένα βίντεο που δείχνει την εμφονή που συχνά αναγνωρίζεται ως χαρακτηριστικό των γυναικών, τραγουδισμένη μέσα από το διάσημο τραγούδι των Beatles. Ενώ οι στίχοι και η μελωδία του τραγουδιού είναι ρομαντικοί και γλυκείς, εκτελεσμένο από την ίδια την καλλιτέχνιδα, το τραγούδι μετατρέπεται σε έκφραση ερωτικής τρέλας. Μέσω της αυτο-μαγνητοσκόπησης με το iPhone, η εμφονή στρέφεται περισσότερο στον εαυτό παρά σε κάποιον υποθετικό εραστή, γεγονός το οποίο αντικατοπτρίζει την τρέχουσα αναπαραγωγή του εαυτού μέσω της άσκοπης χρήσης τεχνολογικών κινητών πλατφορμών. Στο βίντεο, το iPhone είναι εγκατεστημένο ως μέρος της έκθεσης ακριβώς όπως το τηλέφωνο εγκαθίσταται στην καθημερινή μας ζωή, και συνεχίζει να τραγουδάει το τραγούδι ατέλειωτα. Αυτό αντανακλά τη σύγχρονη τεχνολογική ζωή που ζούμε - σαν ένα φάντασμα, εδώ, εκεί αλλά και παντού.

Βιογραφικό

Γεννήθηκε στη Σεούλ της Νότιας Κορέας το 1989. Ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Έκανε το μεταπτυχιακό της 2014-2016 στο Goldsmiths University στο Λονδίνο και το 2008-2013 πήρε πτυχίο στην Καλών Τεχνών από το Korea University, Σεούλ. Επιλεγμένες εκθέσεις: 2017 isthisit? Romanticism: The 2k17 Edition, Online, 2017 CACOTPIA, Anna Kultys Gallery, London, UK, 2016 SHAM Romance, Chalton Gallery, London, UK, 2016 Goldsmiths MFA Degree Show, Goldsmiths College, London, UK, 2016 SHAM, Chalton Gallery, London, UK, 2015 Goldsmiths MFA Interim Show, Studio B, Goldsmiths College, London, UK, 2013 ADDLIP Media Popup Exhibition, ADDLIP, Seoul, 2013 KUFC (Korea University Film Club Association) Film Festival, KU Cinema Trap, Seoul, 2013 < Shift Space > έκθεση τριών ατόμων, Samgcheong Gallery, Seoul, 2012 Korea University Fine Art Bachelor Degree Show, Korea University Media hall, Seoul, 2012 ASYAAF (Asian Students and Young Artists Art Festival), Seoul, 2010 Hanasho Artist Night, 235 Boundary St, West End, Brisbane, Australia 4101.

VIDEO ART

Duncan Poulton (UK)
Pygmalion (2016) | 07:13 min, black & white, sound



Pygmalion is a video-collage composed from pre-existing footage and 3D models found online by the artist. The work attempts to address how ancient ideas of perfection and beauty have been carried forward into the digital age, considering the difference between crafted original objects and their weightless, infinitely replicable computer-generated doubles. *Pygmalion* contemplates what it is to be a statue -the tragedy of being a still object in a constantly moving world – and explores the notion that perfection no longer resides in objects themselves, but in the very act of their faultless and permanent duplication.

Biography

Duncan Poulton is a British artist working with video appropriation, collage and digital media. His recent works investigate 3D modelling and computer-generated imagery, examining and appropriating specific sub-genres of online content in order to deconstruct and re-present their images within a new framework. His work is preoccupied with simulation, copying and the digital body, and is an ongoing re-mediation of an increasingly virtual world. His work has recently been shown at Transmediale, Berlin; Whitechapel Gallery, London; Tate Modern, London; Eastside Projects, Birmingham; Czong Institute of Contemporary Art, South Korea; Sluice_Art Fair, London; Phoenix Gallery, Brighton and Plymouth Arts Centre. He lives and works in Birmingham, UK.

To *Pygmalion* είναι ένα βίντεο-κολάζ που αποτελείται από προϋπάρχον οπτικό υλικό και τρισδιάστατα μοντέλα που βρέθηκαν online από τον καλλιτέχνη. Το έργο του προσπαθεί να εξερευνήσει το πώς οι αρχαίες ιδέες της τελειότητας και της ομορφιάς έχουν προχωρήσει στην ψηφιακή εποχή, λαμβάνοντας υπόψιν τη διαφορά μεταξύ των χειροποίητων πρωτότυπων αντικειμένων και των αβαρών, απείρων αναπαραγόμενων αντιγράφων τους στον υπολογιστή. Το *Pygmalion* περιεργάζεται το τι σημαίνει να είσαι άγαλμα, η τραγωδία του να είσαι ένα ακίνητο αντικείμενο σε έναν συνεχώς κινούμενο κόσμο, και διερευνά την αντίληψη ότι η τελειότητα δεν κατοικεί πλέον στα ίδια τα αντικείμενα, αλλά στην ίδια την πράξη της άψογης και συνεχούς αναπαραγωγής της.

Βιογραφικό

O Duncan Poulton είναι Βρετανός καλλιτέχνης που ασχολείται με την βίντεο ιδιωτικοποίηση, το κολάζ και τα ψηφιακά πολυμέσα. Τα πρόσφατα έργα του εξερευνούν την τρισδιάστατη μοντελοποίηση και τη δημιουργία εικόνων μέσω υπολογιστή, εξετάζοντας και υιοθετώντας συγκεκριμένα υποζύγια του διαδικτυακού περιεχομένου προκειμένου να αποδομήσει και να ξανα-παρουσιάσει τις εικόνες μέσα σε ένα νέο πλαίσιο. Το έργο του διλατάεται από την προσομοίωση, την αντιγραφή και το ψηφιακό σώμα, και αποτελεί μία en εξελίξει επανα-παρέμβαση ενός ολοένα και πιο εικονικού κόσμου. Το έργο του παρουσιάστηκε πρόσφατα στους εξής εκθεσιακούς χώρους και φεστιβάλ: Transmediale, Βερολίνο; Whitechapel Gallery, Λονδίνο; Tate Modern, Λονδίνο; Eastside Projects, Μπέρμιγχαμ; Czong Institute of Contemporary Art, Νότια Κορέα; Sluice_Art Fair, Λονδίνο; Phoenix Gallery, Μπράτον και Plymouth Arts Centre. Ζει και εργάζεται στο Μπέρμιγχαμ, Ηνωμένο Βασίλειο.

VIDEO ART

Caroline Neumann, Ivan Chiarelli & Victor Negri (BR)
Eu soup (2014) | 06:10 min, colour, sound



As humanity is a deep well, a maelstrom, human beings, some infinitely portable, some fixed points, what to do when many of us move together (or not so together)? To transport large quantities of human beings, underground or over ground, flying tubes are used, routes are traced, lines are drawn. At a certain speed, points are turned into lines. At a certain temperature, into soup.

Biography

Caroline Neumann is a video maker and researcher in visual culture. She holds a B.M. in Media Studies and is currently doing a post-graduation in Art and Media with a DAAD grant.

Ivan Chiarelli is a composer and performer, he holds a B.M. in music composition and a M.A. degree in music analysis. He is the co-founder of the sonic art collective *invisibili(cidades)* and acts as the Executive Director of the NME (Nova Música Eletroacústica).

Victor Negri (Brazil) holds a B.M. in Media Studies and works with experimental songs, collage and soundscape.

Καθώς η ανθρωπότητα είναι ένα βαθύ πηγάδι, μία δίνη, τα ανθρώπινα όντα, κάποια απείρως φορητά, κάποια σταθερά σημεία, τι κάνουμε όταν κάποιοι από μας κινούνται μαζί (ή και χωριστά); Για τη μεταφορά μεγάλων ποσοτήτων ανθρώπων, χρησιμοποιούνται υπόγειοι, στο έδαφος ή ιπτάμενοι σωλήνες, σχηματίζονται διαδρομές, χαράσσονται γραμμές. Σε μία συγκεκριμένη ταχύτητα, τα σημεία μετατρέπονται σε γραμμές. Σε μία ορισμένη θερμοκρασία, σε σούπα.

Βιογραφικό

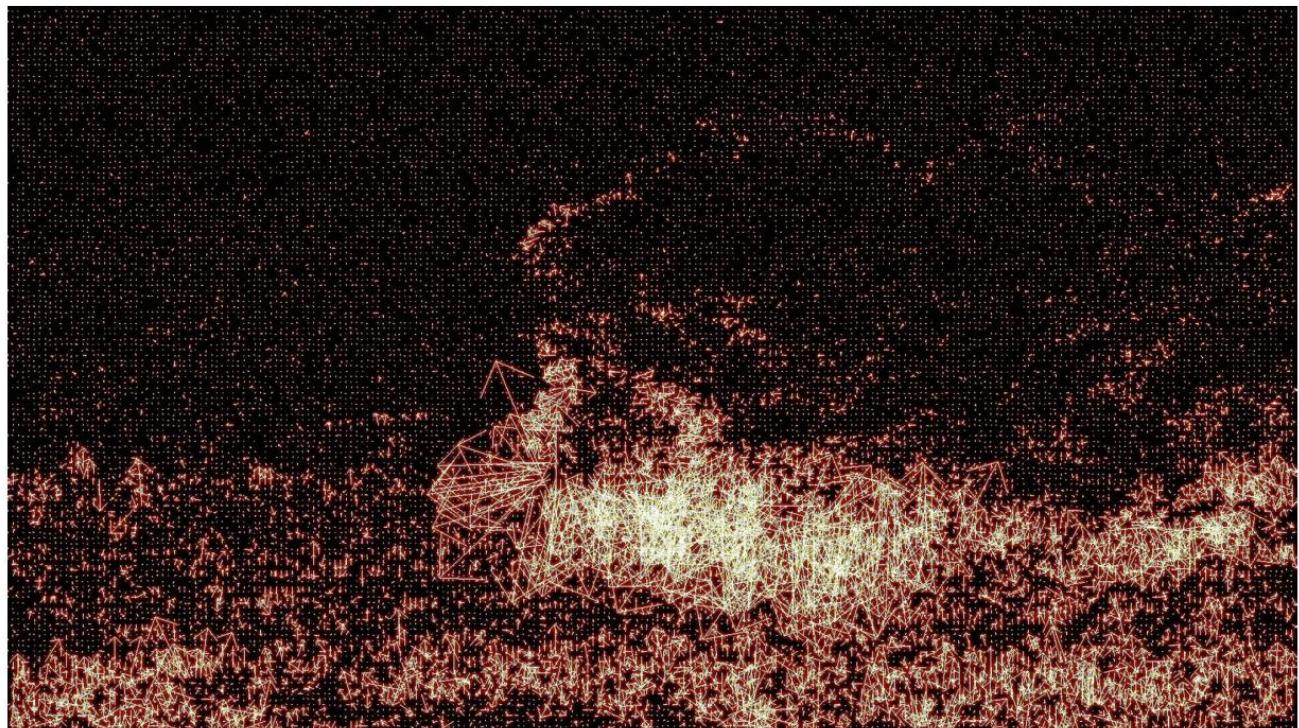
Η Caroline Neumann είναι δημιουργός βίντεο και ερευνήτρια σε θέματα που αφορούν τον εικονικό πολιτισμό. Είναι πτυχιούχος Media Studies και αυτή τη στιγμή κάνει μεταπτυχιακές σπουδές στην Τέχνη και τα πολυμέσα με υποτροφία από το DAAD.

Ο Ivan Chiarelli είναι συνθέτης και περφόρμερ, με σπουδές στη σύνθεση και μεταπτυχιακό στη μουσική ανάλυση. Είναι ο συνιδρυτής της συλλογικής καλλιτεχνικής κολεκτίβας *invisibili (cidades)* και ενεργεί ως Executive διευθυντής του NME (Nova Música Eletroacústica).

Ο Victor Negri (Βραζιλία) έχει σπουδάσει Media και ασχολείται με την πειραματική μουσική, το κολάζ και τα soundscape.

VIDEO ART

Daniel Wechsler (AT)
Exi(s)t (2016) | 02:01 min, colour, sound



"Exi(s)t" is an undesired transition, a wave in the ocean, a wave of existence.

Biography

Daniel Wechsler (1982) is a video artist and audio engineer, based in London, UK.

Focusing on the creation of new video techniques, he uses computer errors and malfunctions to create visual 'bugs'. These faults and errors are then assembled to become new methods of dealing with personal and collective trauma.

To 'Exi(s)t' είναι μια ανεπιθύμητη μετάβαση, έναν κύμα στον ωκεανό, ένα κύμα της ύπαρξης.

Βιογραφικό

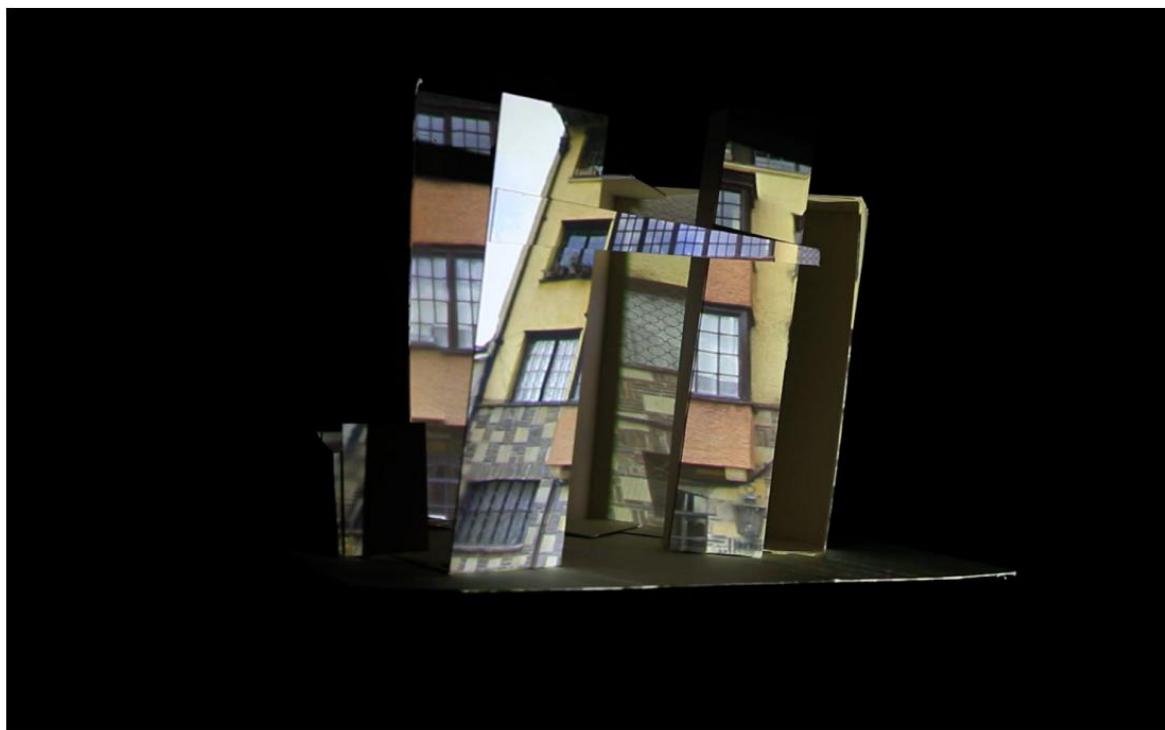
Ο Ντάνιελ Wechsler (1982) είναι ένας video artist & audio engineer, που βρίσκεται στο Λονδίνο, της Αγγλίας.

Εστιάζοντας στη δημιουργία των νέων τηλεοπτικών τεχνικών, χρησιμοποιεί τα λάθη και τις δυσλειτουργίες υπολογιστών για να δημιουργήσει τα οπτικά «λάθη».

Αυτά τα ελαττώματα και λάθη συνενώνονται έπειτα για να γίνουν νέες μέθοδοι αντιμετώπισης με το προσωπικό και συλλογικό τραύμα.

VIDEO ART

Juan Alonso & Nicolás Rico (CO)
FOCĀRIS (2014) | 02:56 min, colour, sound



«Focaris» is a reflection on memory and cities. Taking pictures in Google SV of places I have inhabited along my life course, I built a series of cardboard mockups and we projected our houses on them, the homes in which I have dwelled ("focaris" means "home" in Latin). Hence, this project is about the deformation of memory but it is also a consideration about the cities' memory created by Google and its idea of a "new world" built by means of technological device in which we can travel in our personal memory in a similar way than the way we travel in the Google's memory.

The Premiere of this video was at the INTERNATIONAL IMAGE FESTIVAL. XI MEDIA ART MONOGRAPHIC SHOW, at Los Fundadores Theatre, Manizales, Colombia, 2015.

Biography

Collective of visual arts made up by the musician NICOLÁS RICO and the visual artist JUAN ALONSO. It was created in 2013, to make video art pieces.

Juan Alonso (Bogotá, 1977) is a visual artist, photographer and video maker. His work has mainly developed along the areas of photography and video art. His works have been presented in exhibitions and festivals in Colombia, Venezuela, Brazil, Ecuador, Cuba, México, Uzbekistan, Canada, Spain, Portugal, France and United States. He has won several prizes, mentions and fellowships in Colombia and abroad. He has represented his country in festivals and biennials in Ecuador, France, Portugal, Mexico and Germany. He is a photography teacher at Los Andes University and Javeriana University.

Nicolás Rico Rojas (Bogotá, Colombia, 1980). Audio producer and musician. His work has been done in the fields of performance, composition, arranging, recording, mixing and sound design. He has worked in audiovisual projects such as: «Wednesday Afternoons (Short film. 2010, London), «Oneironaut» (Trailer, 2010, London), «Armando» (Short film, documentary. 2012, Bogotá), «Fable» (Short film. 2012, Bogotá), «The Last Craftsmen of Light» (Documentary. 2013, Bogotá) and «The Trip 4» (Fake Trailer. 2013, Bogotá).

To "Focaris" είναι ένας στοχασμός που αφορά τη μνήμη και τις πόλεις. Παίρνοντας φωτογραφίες με Google SV από τα μέρη που έχω κατοικήσει κατά τη διάρκεια ζωής μου, έχτισα μια σειρά από χαρτονένες μακέτες και σε αυτές έκανα προβολή τα σπίτια μας, τα σπίτια στα οποία έχω κατοικήσει («focaris» σημαίνει «σπίτι» στα λατινικά).

Ως εκ τούτου, αυτό το έργο αφορά την παραμόρφωση της μνήμης, αλλά αποτελεί επίσης μια σκέψη για την μνήμη των πόλεων που δημιουργούνται από την Google και την ιδέα ενός «νέου κόσμου» που χτίζεται με τη βοήθεια μιας τεχνολογικής συσκευής με την οποία μπορούμε να ταξιδέψουμε στην προσωπική μνήμη μας με έναν τρόπο παρόμοιο με εκείνον που ταξιδέύουμε στη μνήμη του Google.

Το βίντεο αυτό έκανε πρεμέρα στο INTERNATIONAL IMAGE FESTIVAL. XI MEDIA ART MONOGRAPHIC SHOW, στο Los Fundadores Theatre, Manizales, Κολομβία, το 2015.

Βιογραφικό

Συλλογική δουλειά οπτικών τεχνών από τον μουσικό NICOLAS RICO και τον καλλιτέχνη JUAN ALONSO. Δημιουργήθηκε το 2013 για να κάνει τα τηλεοπτικά κομμάτια τέχνης.

O Juan Alonso (Bogotá, 1977) είναι καλλιτέχνης, φωτογράφος και video maker. Το έργο του έχει αναπτυχθεί κυρίως γύρω από τον τομέα της φωτογραφίας και της τηλεοπτικής τέχνης. Εχει παρουσιάσει δουλειές του σε εκθέσεις, και φεστιβάλ στην Κολομβία, τη Βενεζουέλα, τη Βραζιλία, το Εκουαδόρ, την Κούβα, το Μεξικό, το Ουζμπεκιστάν, τον Καναδά, την Ισπανία, την Πορτογαλία, τη Γαλλία και τις Ηνωμένες Πολιτείες. Έχει κερδίσει διάφορα βραβεία, αναφορές και υποτροφίες στην Κολομβία και στο εξωτερικό. Έχει αντιτροσωπεύσει τη χώρα του σε φεστιβάλ και Μπιενάλε στο Εκουαδόρ, τη Γαλλία, την Πορτογαλία, το Μεξικό και τη Γερμανία. Είναι δάσκαλος φωτογραφίας στο Los Andes University και στο Javeriana University.

Nicolás Rico Rojas (Bogotá, Κολομβία, 1980). Ήχητικός παραγωγός και μουσικός. Η δουλειά του αφορά τους τομείς της περιφόρμανς, σύνθεσης, διαμόρφωσης, ηχογράφησης, μίξης και sound design. Έχει εργαστεί με οπτικοακουστικά προγράμματα όπως: «Wednesday Afternoons (Short film. 2010, London), «Oneironaut» (Trailer, 2010, London), «Armando» (Short film, documentary. 2012, Bogotá), «Fable» (Short film. 2012, Bogotá), «The Last Craftsmen of Light» (Documentary. 2013, Bogotá) και «The Trip 4» (Fake Trailer. 2013, Bogotá).

VIDEO ART

Gabin Cortez Chance (US)
Ut Fuga Salutem (2016) | 10:00 min, colour, sound



«The history of all hitherto existing society is the history of class struggles» Karl Marx. All this is true, but is it not also the history of Migration. And in fact the History of the Refugee. No matter if you believe in evolution, or some form of creationism. Or if you believe that aliens brought us here, or just messed with the monkeys (like my father once hypothesized to me as a child). Almost all of us are the byproduct of a migration in one form, or another. How many of us live in the same place as we were born, and/or where all our ancestors were born since the dawning of man. Very few I imagine. Growing up in a country created by immigrants, and refugees. How peculiar it is that this anti immigrant, and refugee rhetoric is now our political leaders mantra. This vicious circle of the once oppressed, turning into the oppressor of the now.

Every layer of this video is related in some way to Refugees, Immigration, Migration, and the clash of cultures that ensues. Thrown together like those first early immigrants on Ellis island.

Biography

Born in Fresno, California in 1976. Graduate of The School of the Museum of Fine Art, Boston. Currently living in Boston. Primarily working in Video over the past 10 years. My Videos are multi-layered constructs, digital artificial panoramas. Using a mixture of Hollywood classics, found footage, and video shot by myself to create what I call Super Narratives of the Hyper-Real. My videos generally have a Philosophical, and Sociological twist influenced by the current world political landscape. I am not objective, I most certainly have an agenda. Like many before me, I have Utopian dreams. Dreams that most people believe to be impossible, and unrealistic. And maybe these people are correct, but they are my dreams nevertheless. My videos are a poor attempt to visualize these dreams for others to appreciate, and possibly learn from. And all though I still have a long ways to go actualize these dreams, with each video, I feel I get a little bit closer to my goals of Simulacrum.

«Η ιστορία όλων των μέχρι σήμερα υφιστάμενων ιστοριών είναι η ιστορία των ταξικών αγώνων», Καρλ Μαρξ. Όλα αυτά είναι αλήθεια αλλά δεν είναι και η ιστορία της Μετανάστευσης. Και για την ακρίβεια η ιστορία της Προσφυγιάς. Δεν έχει σημασία αν πιστεύετε στην εξέλιξη ή σε κάποια μορφή δημιουργισμού. Ή αν πιστεύετε ότι οι εξωγήινοι μας έφεραν εδώ, ή ότι απλά μπερδευτήκατε με τους πιθήκους (όπως μου έλεγε ο πατέρας μου όταν ήμουν παιδί). Σχεδόν όλοι μας είμαστε το υποπροϊόν μιας μετανάστευσης υπό κάποια έννοια. Πόσοι από μας ζούμε στον ίδιο τόπο που γεννήθηκαμε, και/ή εκεί που γεννήθηκαν όλοι οι πρόγονοι μας από την απαρχή της ανθρώπινης ζωής; Πολλοί λίγοι φαντάζομα. Μεγαλώνοντας σε μία χώρα που δημιουργήθηκε από μετανάστες και πρόσφυγες, πόσο περίεργη είναι αυτή η αντι-μεταναστευτική ρητορική που πουλάνε οι πολιτικοί μας ηγέτες. Αυτός ο φαύλος κύκλος των κάποτε καταπιεσμένων, μετατρέπεται στον καταπιεστή του σήμερα.

Κάθε στρώμα αυτού του βίντεο σχετίζεται κατά κάποιο τρόπο με τους Πρόσφυγες, τη Μετανάστευση και τη σύγκρουση των πολιτισμών που έπειτα. Αυτών που συγκεντρώθηκαν γρήγορα όπως οι πρώτοι μετανάστες στον νησί Ellis.

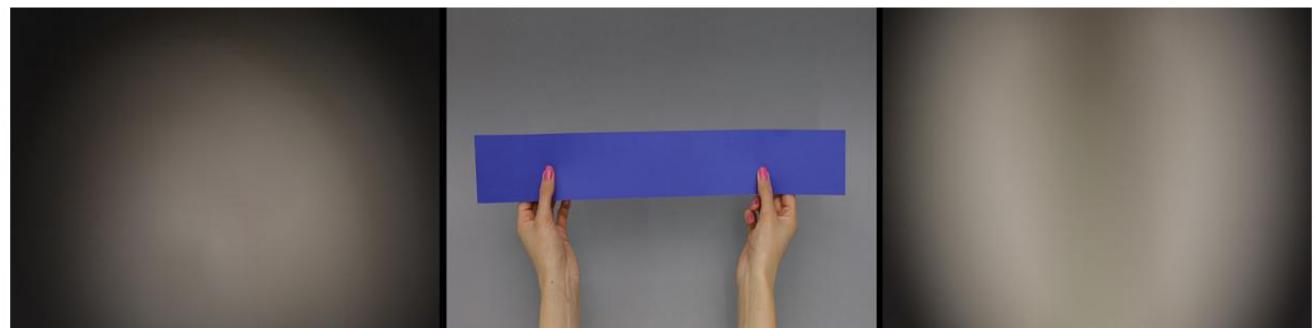
Βιογραφικό

Γεννήθηκα στο Φρέσνο της Καλιφόρνια το 1976 και είμαι απόφοιτος του The School of the Museum of Fine Art στη Βοστόνη, όπου και κατοικώ. Εργάζομαι πάνω από δέκα χρόνια στο βίντεο κατά κύριο λόγο. Τα βίντεο μου είναι κατασκευές πολλαπλών στρωμάτων, ψηφιακές τεχνητές πανοραμικές λήψεις. Χρησιμοποιώντας ένα μελύμα από κλασικές χολιγουντιανές ταινίες, footage και βίντεο που έχω τραβήξει για να δημιουργήσω αυτό που αποκαλώ Super Narratives of the Hyper-Real. Τα βίντεο μου έχουν μία φιλοσοφική και κοινωνιολογική στροφή, που επηρεάστηκε από το σημερινό παγκόσμιο πολιτικό τοπίο. Δεν είμαι αντιεμπενικός και ασφαλώς έχω μία ατζέντα. Όπως πολλοί πριν από μένα, έχω ουτοπικά όνειρα. Όνειρα που οι περισσότεροι πιστεύουν ότι είναι αδύνατα και μη ρεαλιστικά. Και ίσως αυτοί οι άνθρωποι να έχουν δίκιο, αλλά μιλάμε για τα όνειρα μου. Τα βίντεο μου είναι μια μικρή προσπάθεια να οπτικοποιηθούν αυτά τα όνειρα για να εκτιμηθούν και πιλθανώς να διδάξουν κάποιους. Και παρόλο που είμαι ακόμα μακριά από την πραγματοποίηση αυτών των ονείρων, αισθάνομαι πως με κάθε βίντεο έρχομαι και πιο κοντά στους στόχους του Simulacrum.

VIDEO ART

Hyeongsuk Kim (KR)

A fundamental Principle (2016) | 09:55 min, colour, sound



«Semperfivum» is an artistic research project with a scientific background, focused on the golden ratio in nature according to the Fibonacci number, that resulted in a series of five artworks in three chapters. The title "Semperfivum" is named after the plants, since the outset of the project was these specific plants. Writing the scientific name without italics helps to separate this work as art rather than science. This work consists of three chapters.

"A fundamental principle" is a three channel documentary video installation. This part of the work shows the body, following chapter from the first one to the second. The film starts with a girl, reading a book in a library as an introduction. She guides the viewer into the whole story as we peak over her shoulder to get an idea where the journey will take us. The scenes of the journey is as follows: Beginning with the desert, to the mountains, to the tropics, to the salt lake, then a seashell at the natural history department of Landes Museum Wiesbaden, just to name a few of the locations.. Each of the scenes gives a broad hint at all the guidelines which makes an indirect allusion to Fibonacci number in accordance with the golden ratio. The film made is shot on different locations in Germany, France, Italy and Iran.

Biography

Hyungsuk Kim was born in 1983 in Naju South Korea and now lives in Mainz, Germany. She holds a BFA in Painting (Chosen University | KOR), a Diploma in Media Art by Prof. Dieter Kiessling and a Master by Vert. Prof. John Skoog (School of Art Mainz | DE). Her works have won prizes and been selected in lots of festivals such as MMP's Quarterly Online Short Film Festival (BE), Barcelona Planet Film Festival (SP), Martinique International Film Festival etc.

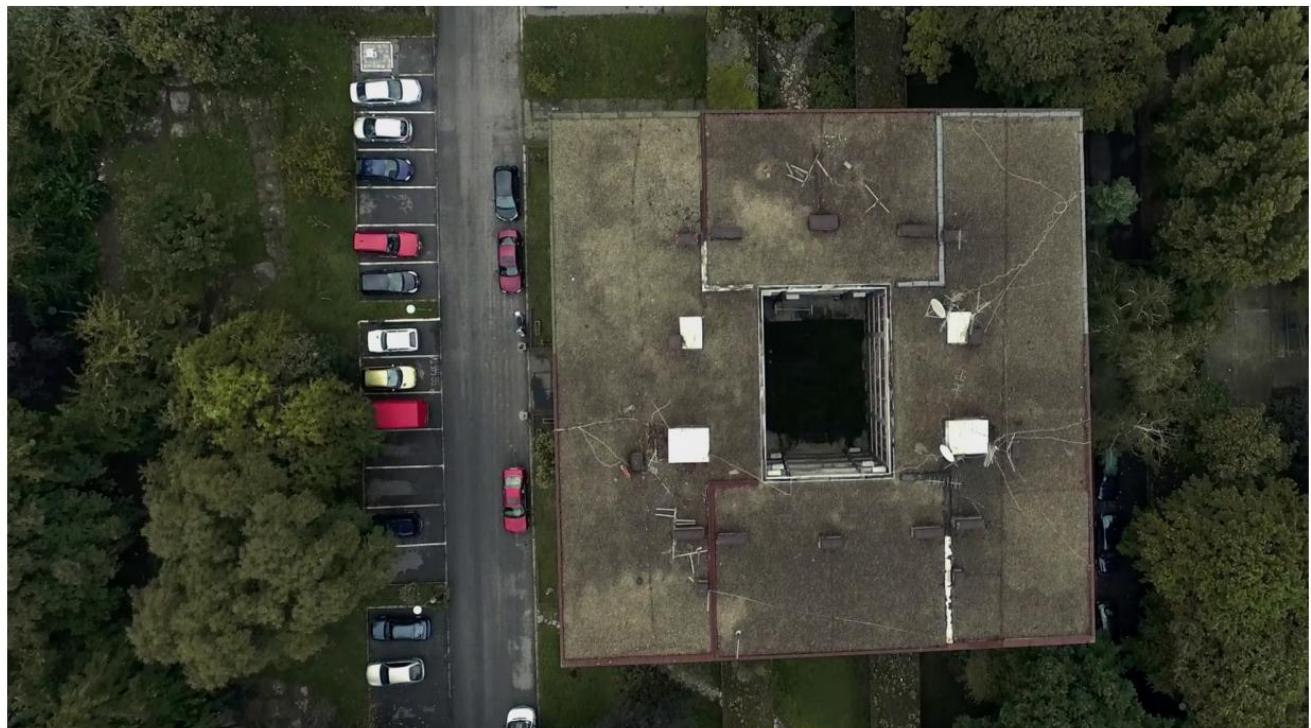
Το «Semperfivum» είναι ένα καλλιτεχνικό ερευνητικό πρότζεκτ με επιστημονικό υπόβαθρο, που εστιάζει στη χρυσή αναλογία στη φύση σύμφωνα με τον αριθμό Φιμπονάτσι και εξελίχθηκε σε μία σειρά πέντε δημιουργιών τριών κεφαλαίων. Το έργο ονομάστηκε "Semperfivum" όπως τα φυτά, αφού τα συγκεκριμένα φυτά αποτέλεσαν το ξεκίνημα του πρότζεκτ. Γράφοντας το επιστημονικό όνομα χωρίς πλάγια γράμματα βοηθάει στο να ξεχωρίσει η δουλειά αυτή ως τέχνη και όχι ως επιστήμη. Το έργο αποτελείται από τρία κεφάλαια. "Η Θεμελιώδης αρχή" ("A fundamental principle") είναι ένα ντοκιμαντέρ σε τρία κανάλια. Από το κεφάλαιο ένα ως το κεφάλαιο τρία δομείται ο κορμός της ιστορίας. Το έργο ξεκινάει με εισαγωγή ένα κορίτσι που διαβάζει ένα βιβλίο. Το κορίτσι οδηγεί τον θεατή μέσα στην ιστορία ενώ κρυψοκοιτάμε από πίσω της για να πάρουμε μια ιδέα για το που θα μας οδηγήσει το ταξίδι. Οι σκηνές του ταξιδιού εξελίσσονται ως εξής: Ξεκινούν με την έρημο, τα βουνά, την τροπική ζώνη, την αλμυρή λίμνη, έπειτα ένα κοχύλι στο μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Βίζιμπαντεν, αυτές είναι μόνο μερικές από τις τοποθεσίες. Η καθεμία από τις σκηνές δίνει ένα αδρό στοιχείο προς όλες τις κατευθυντήριες γραμμές, οι οποίες δημιουργούν μία έμμεση αναφορά στον αριθμό Φιμπονάτσι σύμφωνα με τη χρυσή αναλογία. Το έργο έχει γυριστεί σε διάφορες τοποθεσίες στη Γερμανία, στη Γαλλία, στην Ιταλία και στο Ιράν.

Βιογραφικό

H Hyungsuk Kim γεννήθηκε στο Naju της Νότιας Κορέας, το 1983, και μένει στο Mainz της Γερμανίας. Το πρώτο της πτυχίο είναι BFA in Painting (Chosen University | KOR), καθώς κατέχει επίσης Diploma in Media Art από τον Prof. Dieter Kiessling και Master by Vert. Prof. John Skoog (School of Art Mainz | DE). Πολλές δουλειές της έχουν βραβευτεί καθώς και έχουν επιλεχτεί σε διάφορα φεστιβάλ, όπως το MMP's Quarterly Online Short Film Festival (BE), το Barcelona Planet Film Festival (SP), το Martinique International Film Festival κ.α.

VIDEO ART

Igor Simic (RS)
Melancholic drone (2015) | 07:05 min, colour, sound



During his last morning in Belgrade, a military drone reflects on his wasted existence as a drone out of combat, while flying on autopilot to a couple having sex, a route his previous operator would take to spy on them. The drone is learning the importance of euphemisms in military language, and increasingly sees his human operator as machine-like.

Biography

Igor Simić (1988) is an artist and filmmaker. He graduated from Columbia University, New York, with a double-major in Film studies and Philosophy. His short films and videos were shown simultaneously in the art context (First Prize Discovery Award at LOOP Barcelona, First Prize Blooom Award at Art.Fair Cologne, Frankfurt Biennial, Benaki Museum, U10 Art Space) and in international film festivals (Encounters, Edinburgh, Aesthetica, Barcelona, Cologne, Vienna, Wiesbaden, Thessaloniki, Belgrade, Bucharest, Prague, Moscow). Most recently, Melancholic drone entered the MACBA collection. Igor designed two satirical award-winning video games that had over 30,000 downloads on Google Play, but were also presented in art and gaming events. Simić was selected for Berlinale Talents 2014. Since he was twenty Igor was a political columnist for the oldest Balkan newspaper Politika. He stopped writing for them in March 2017, prior to the presidential elections in Serbia, in response to censorship. Igor is also increasingly recognized for his engaging artist talks, where he makes connections between personal experiences to art, cinema, philosophy, popular culture, literature and politics.

Κατά τη διάρκεια του τελευταίου πρωινού του στο Βελιγράδι, ένα στρατιωτικό μη επανδρωμένο αεροσκάφος (drone) συλλογίζεται την μάταιη ύπαρξη του ως drone εκτός μάχης, ενώ πετάει στον αυτόματο πιλότο προς ένα ζευγάρι που κάνει σεξ, σε μία διαδρομή που ο προηγούμενος χειριστής του χρησιμοποιούσε για να τους κατασκοπεύει. Το drone μαθαίνει τη σημασία των ευφημισμών στη στρατιωτική γλώσσα και βλέπει όλο και περισσότερο τον άνθρωπο χειριστή του σαν μηχανή.

Βιογραφικό

Ο Igor Simić (1988) είναι καλλιτέχνης και σκηνοθέτης. Αποφοίτησε από το Παν/μιο Columbi (Νέα Υόρκη) με διπλή ειδικότητα, στις Σπουδές Κινηματογράφου και τη Φιλοσοφία. Οι τανίες μικρού μήκους και τα βίντεο του προβλήθηκαν ταυτόχρονα στο art context (?) (First Prize Discovery Award στο LOOP Barcelona, First Prize Blooom Award στο Art.Fair Cologne, Frankfurt Biennial, Benaki Museum, U10 Art Space) και σε διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου (Encounters, Edinburgh, Aesthetica, Barcelona, Cologne, Vienna, Wiesbaden, Thessaloniki, Belgrade, Bucharest, Prague, Moscow). Πρόσφατα το "Melancholic drone" μπήκε στη συλλογή the MACBA. Ο Igor σχεδίασε δύο σατυρικά βίντεοπαιχνίδια που βραβεύτηκαν και έχουν πάνω από 30.000 downloads στο Google Play, αλλά επίσης προβλήθηκαν σε καλλιτεχνικά και game δρώμενα. Ο Simić επιλέχθηκε για το Berlinale Talents 2014. Από τότε που ήταν 20 ο Igor ήταν πολιτικός συντάκτης για την παλαιότερη βαλκανική εφημερίδα, την Politika. Σταμάτησε να γράφει για την Politika πριν από τις προεδρικές εκλογές στη Σερβία στο Μάρτιο του 2017 σαν απάντηση στη λογοκρισία. Είναι επίσης ιδιαίτερα αναγνωρίσιμος για τις καθηλωτικές καλλιτεχνικές ομιλίες του, όπου συνδέει τις προσωπικές του εμπειρίες με την τέχνη, το σινεμά, τη φιλοσοφία, την εμπορική κουλτούρα, τη λογοτεχνία και την πολιτική.

VIDEO ART

Eleni Ampelakiotou / Ελένη Αμπελακιώτου (GR/DE)
Is it Tomorrow or Just the End of Time? (2016) | 07:48 min, colour, sound



Every incident is connected to a specific sound. Dissolving the compound opens new perspectives. Abstractions expose that the present view is merely a modifiable convention.

Dos Plus is the audio visual collaboration of filmmaker/visual artist Eleni Ampelakiotou and the experimental improvisation Electric-Guitar-Duo William Bravo Duo. Together they perform multisensorial interferences between narrative abstract fiction and instant improvised compositions to create a visual and sonic resonating experience.

The William Bravo Duo explore the sound map of their diverse musical origins, clashing their influences from the free jazz improvised music scene with the deconstructive energy of the avant-garde progressive popmovement performing as an electrified experimental post free noise jazz guitar duo based in Berlin.

In their musical dialog and radical improvisations, Spanish guitarist Antonio Bravo and German film composer and guitarist Wilhelm Stegmeier deconstruct complex wavering noises to hallucinating hypnotic feedbacks that explode into improvised action paintings of colourful contemporary soundscapes.

In their recent collaboration with filmmaker/visual artist Eleni Ampelakiotou, the musical energy resonates with visual experimental storytelling deconstructing narrative structures and clichés to a distinctive synaesthetic audiovisual experience.

Biography

Eleni Ampelakiotou is a filmmaker, visual artist and musician based in Berlin. She has completed her Master's degree in Film Directing at the Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (dffb) and, earlier, has studied German literature and philosophy at the Freie Universität Berlin (FU Berlin). She looks back to a career on writing and directing feature films and documentaries becoming deeply involved with experimental filmmaking and visual art. In her recent audiovisual collaboration -DOS PLUS, with the post free noise improvisation Electric -Guitar Duo - William Bravo Duo, the musical energy of avantgarde progressive noise free jazz resonates with her visual deconstructing narration to a distinctive synaesthetic audiovisual experience.

Films and Videos: The Breath of Stones, Teenage Response, Ich bin hier (I am here), Transition, Where Do You Come From?, Lights on/off, Birth of a Sphinx, An Afternoon with Vincent, Is it Tomorrow or just the End of Time?

Κάθε περιστατικό συνδέεται με έναν συγκεκριμένο ήχο. Διασπώντας την ένωση δημιουργούνται νέες προοπτικές. Η αφαίρεση φανερώνει ότι η παρούσα οπτική είναι απλώς μια τροποποιημένη σύμβαση.

Οι Dos Plus είναι μία audio visual σύμπραξη της σκηνοθέτιδας και εικαστικής καλλιτέχνιδας Ελένης Αμπελακιώτου και του πειραματικού αυτοσχέδιαστικού ντουέτου Ηλεκτρικής-Κιθάρας-Duo William Bravo Duo. Μαζί παρουσιάζουν πολυαισθητριακές παρεμβολές μεταξύ της αφηγηματικής αφηρημένης φαντασίας και των στηγματών αυτοσχέδιων συνθέσεων για να δημιουργήσουν μια οπτική και ηχητική εμπειρία αντήχησης.

Οι William Bravo Duo εξερευνούν τον ήχο των διαφορετικών μουσικών προελεύσεων, συγκρουόμενοι με τις επιρροές τους από την ελεύθερη αυτοσχέδια jazz μουσική σκηνή με την εποικοδομητική ενέργεια του πρωτοποριακού ποπ κινήματος που παρουσιάζεται ως ηλεκτρισμένο πειραματικό post free noise jazz ντουέτο κιθάρας βασισμένο στο Βερολίνο.

Στον μουσικό τους διάλογο και στους ριζοσπαστικούς αυτοσχέδιασμούς ο Ισπανός κιθαρίστας Antonio Bravo και ο Γερμανός σκηνοθέτης και κιθαρίστας Wilhelm Stegmeier αποδομούν σύνθετους δυνατούς θορύβους σε υπνωτικές ανατροφοδοτήσεις που θυμίζουν μια ψευδαίσθηση που εκρήγνυται σε αυτοσχέδιους ζωγραφικούς πίνακες με πολύχρωμα σύγχρονα ψυχεδελικά ηχητικά τοπία.

Στην πρόσφατη συνεργασία τους με την σκηνοθέτη και εικαστική καλλιτέχνιδα Ελένη Αμπελακιώτου, η μουσική ενέργεια αντηγεί με την οπτική πειραματική αφήγηση η οποία αποδομεί τις αφηγηματικές δομές και τα κλισέ σε μια ξεχωριστή οπτικοακουστική εμπειρία.

Βιογραφικό

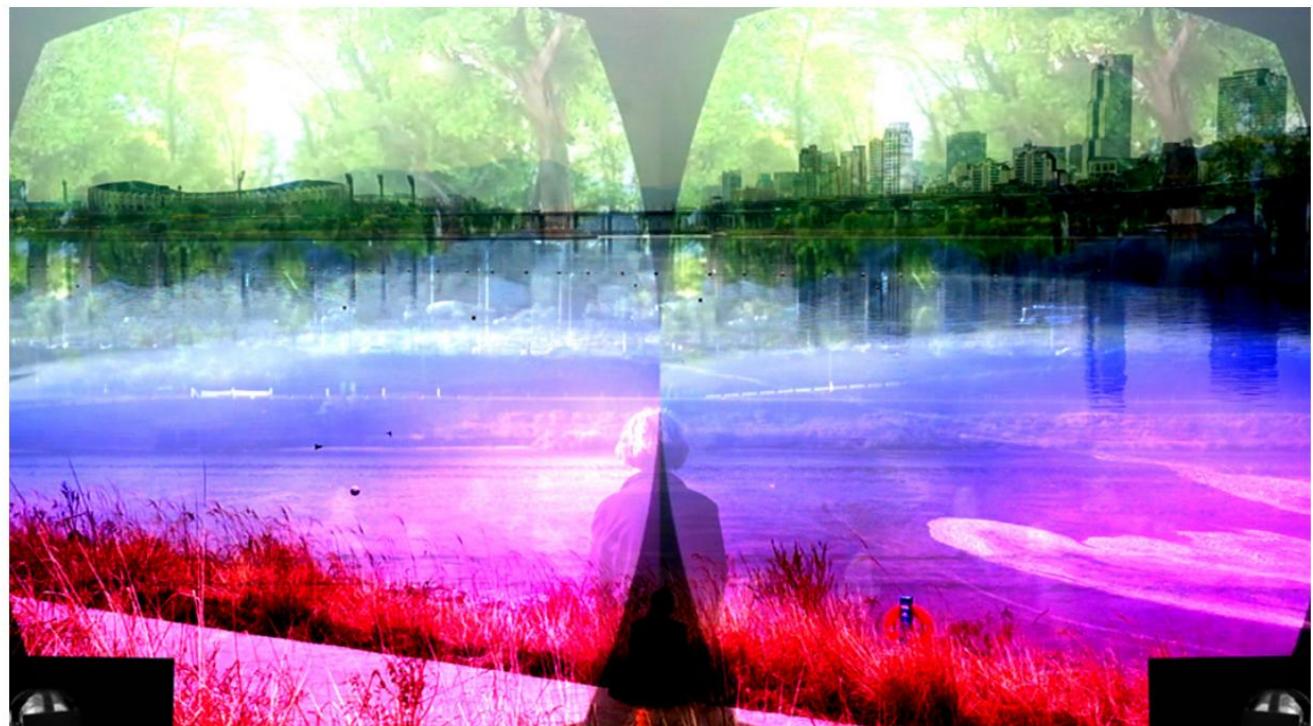
Η Ελένη Αμπελακιώτου είναι σκηνοθέτης, visual artist και μουσικός, με έδρα το Βερολίνο. Μετά τις σπουδές της στη γερμανική λογοτεχνία και φιλοσοφία στο Ελεύθερο Πανεπιστήμιο του Βερολίνου (Freie Universität Berlin), ολοκλήρωσε σπουδές σκηνοθεσίας στη Γερμανική Ακαδημία Κινηματογράφου και Τηλεόρασης του Βερολίνου (Deutsche Film - und Fernsehakademie Berlin - dffb). Κοιτάζει πίσω σε μια καριέρα ως σεναριογράφος και σκηνοθέτης ταινιών μεγάλου μήκους και ντοκιμαντέρ μέχρι να αφοισωθεί στη βίντεο τέχνη. Στην πρόσφατη audio visual συνεργασία - DOS PLUS, με το post free noise αυτοσχέδιαστο συγκρότημα ηλεκτρικής κιθάρας William Bravo Duo, η ενέργεια του avant-garde progressive noise free jazz κινήματος συνδέεται με την αποδομιστική έννοια της οπτικής αφήγησής της, σε μια συναισθητική οπτικοακουστική εμπειρία.

Taiνίες και βίντεο: The Breath of Stones, Teenage Response, Ich bin hier (I am here), Transition, Where Do You Come From?, Lights on/off, Birth of a Sphinx, An Afternoon with Vincent, Is it Tomorrow or just the End of Time?

VIDEO ART

Isabella Gresser (DE)

Re viewers (2016) | 05:00 min, colour, sound



Being today means "being-digitized". Will we only begin to exist when we have been replaced by a simulacrum of ourselves? The experimental video interweaves real footage and virtual reality elements. Documentary footage of people sitting at a river in Seoul mingle with the images and edited comments of two YouTube reviewers of a VR relaxation game that simulates a flight over an animated virtual River. In this work I'm interested in the relationship between imagination and immersion and the proximity of the salvation formulas of a VR industry to Far Eastern philosophy of emptiness.

Biography

Isabella Gresser studied fine art with Marina Abramovic and is living as an artist in Berlin. She works across media and forms, including drawing, photography, video art, film and installation. Her multilayered videos and installations combine video, found-footage, drawings and photographs with text passages from literature, philosophy or poetry. Her experimental work is characterized by an emphasis on research and critical theory, and the linking of culture-theoretical and philosophical aspects of the West and the Far East. Her videos have screened at many international art and film festivals e.g. CCCB Barcelona, NeMaf Seoul, EMAF European Media Art Festival, 65. Berlinale, Interference Festival, Korean Film Archive, Wexner Art Center USA, Signes de Nuit Festival, Filmmuseum München, Video Art Festival Miden, Vafa Macau China, Oslo Screen Festival, Miden Video Art Festival, Facade Video Art Festival, Cairo Video Art Festival, Vafa Macau, Klex Kuala Lumpur, Les instant Video Marseille.. among others.

Η σημερινή ύπαρξη σημαίνει "έσω ψηφιοποιημένος"; Θα υπάρχουμε μόνο όταν θα έχουμε αντικατασταθεί από απεικονίσεις του εαυτού μας;

Το πειραματικό βίντεο συνδυάζει αληθινό υλικό και στοιχεία εικονικής πραγματικότητας. Άνθρωποι, στο ντοκιμαντέρ, που κάθονται δίπλα σε ένα ποτάμι στη Σεούλ, ανακατεύονται με εικόνες και επεξεργασμένα σχόλια δύο γούτυτε βριτικών ενός VR παιχνιδιού χαλάρωσης που προσομοιώνει πτήση πάνω από ένα εικονικό ποταμό. Σε αυτή τη δουλειά ασχολούμαστε με τη σχέση της φαντασίας με την εμβάπτιση και την εγγύτητα των φόρμουλων σωτηρίας μιας βιομηχανίας VR έως την άπω ανατολική φιλοσοφία του κενού.

Βιογραφικό

Η Isabella Gresser σπούδασε καλές τέχνες με τη Marina Abramovic και ζει ως καλλιτέχνης στο Βερολίνο. Δουλεύει στα media και με φόρμες, που συμπεριλαμβάνουν ζωγραφική, φωτογραφία, video art, ταινίες και εγκαταστάσεις. Τα πολυσυνδυαστικά βίντεο και οι εγκαταστάσεις της συνδυάζουν το βίντεο, με έτοιμο υλικό, ζωγραφιές και φωτογραφίες με κείμενα από τη λογοτεχνία, τη φιλοσοφία ή την ποίηση. Η πειραματική δουλειά της χαρακτηρίζεται από την έμφαση που δίνει στην έρευνα και την κριτική θεωρία και τη σύνδεση της θεωρίας της κουλτούρας και των φιλοσοφικών πλευρών της Δύσης και της Απω Ανατολής.

Τα βίντεο της έχουν προβληθεί σε πολλά διεθνή καλλιτεχνικά και κινηματογραφικά φεστιβάλ π.χ. CCCB Barcelona, NeMaf Seoul, EMAF European Media Art Festival, 65. Berlinale, Interference Festival, Korean Film Archive, Wexner Art Center USA, Signes de Nuit Festival, Filmmuseum München, Video Art Festival Miden, Vafa Macau China, Oslo Screen Festival, Miden Video Art Festival, Facade Video Art Festival, Cairo Video Art Festival, Vafa Macau, Klex Kuala Lumpur, Les instant Video Marseille.

VIDEO ART

Johanna Reich (DE)

A Drone Painting / Black Square on White Ground (2016) | 03:00 min,
colour, sound



In 1858 the French photographer Nadar took the first photography from above, flying in a tethered balloon. For the first time the central perspective of the 15th century is questioned; the new perspective transforms the earth into an ornamental surface, all familiar reference points are barely identifiable. Johanna Reich's video «A Drone Painting | Black Square on White Ground» shows a green landscape from above. A drone camera records the black-clothed artist while painting a «black square on a white background». The view from above creates a distance – the viewer can oversee everything. His eyes can scan the surfaces of the image taking a panoptic position. By the anachronistic act of painting, however, the artist disappears in front of the drone camera. In post digital times, art can be the most powerful way of questioning our way of living and thinking.

Biography

Johanna Reich is a video artist working also in the fields of performance and photography. Johanna Reich received national and international awards and scholarships like the Nam June Paik Award, the Excellence Prize of the Japan Media Arts Festival, Tokyo, the Media Art Award NRW and the Konrad-von-Soest Prize. She took part of several artist residencies Romania, the USA, Luxembourg and Spain. Exhibitions (selection): Ornament and Obsession, Goethe Institut Paris, France (2017) Till it's gone, Istanbul Modern, Istanbul, Turkey, (2016) Miami New Media Festival, Miami, USA (2015), Behind The Screen, Galerie Anita Beckers, Frankfurt am Main (2014), Per Speculum Me Video, Frankfurter Kunstverein (2013), Young Artists Project 2012, Daegu EXCO, Corea (2012), ARTE Video Night, FIAC Paris (2011), ¡Patria o Libertad!, Museum of Contemporary Canada Art, Toronto (2011), Culture Shock: Video Interventions at the Olympic and Paralympic Winter Games, Vancouver, Canada, (2010), Moscow International Biennale for Young Art, Russia (2010).

Το 1858 ο Γάλλος φωτογράφος Nadar τράβηξε την πρώτη φωτογραφία από ψηλά πετώντας σε ένα αερόστατο. Για πρώτη φορά αμφισβητείται η κεντρική προοπτική. Η νέα προοπτική μεταμορφώνει τη γη σε διακοσμημένη επιφάνεια, όλα τα γνωστά σημεία αναφοράς είναι μετά βίας αναγνωρίσιμα. Το βίντεο της Johanna Reich "A Drone Painting | Black Square on White Ground" δείχνει ένα πράσινο τοπίο από ψηλά. Μια ρομποτική κάμερα καταγράφει την μαυροτυμένη καλλιτέχνη ενώ ζωγραφίζει "ένα μαύρο τετράγωνο σε λευκό φόντο". Η θέα από ψηλά δημιουργεί μία απόσταση, ο θεατής μπορεί να βλέπει τα πάντα. Τα μάτια του μπορούν να σαρώνουν τις επιφάνειες της εικόνας από πανοραμική θέση. Μέσω της αναχρονιστικής τέχνης της ζωγραφικής ωστόσο ο καλλιτέχνης εξαφανίζεται μπροστά από την κάμερα. Στους μετά ψηφιοποιημένους καιρούς η τέχνη μπορεί να είναι ο πιο δυνατός τρόπος αμφισβήτησης του τρόπου ζωής μας και σκέψη μας.

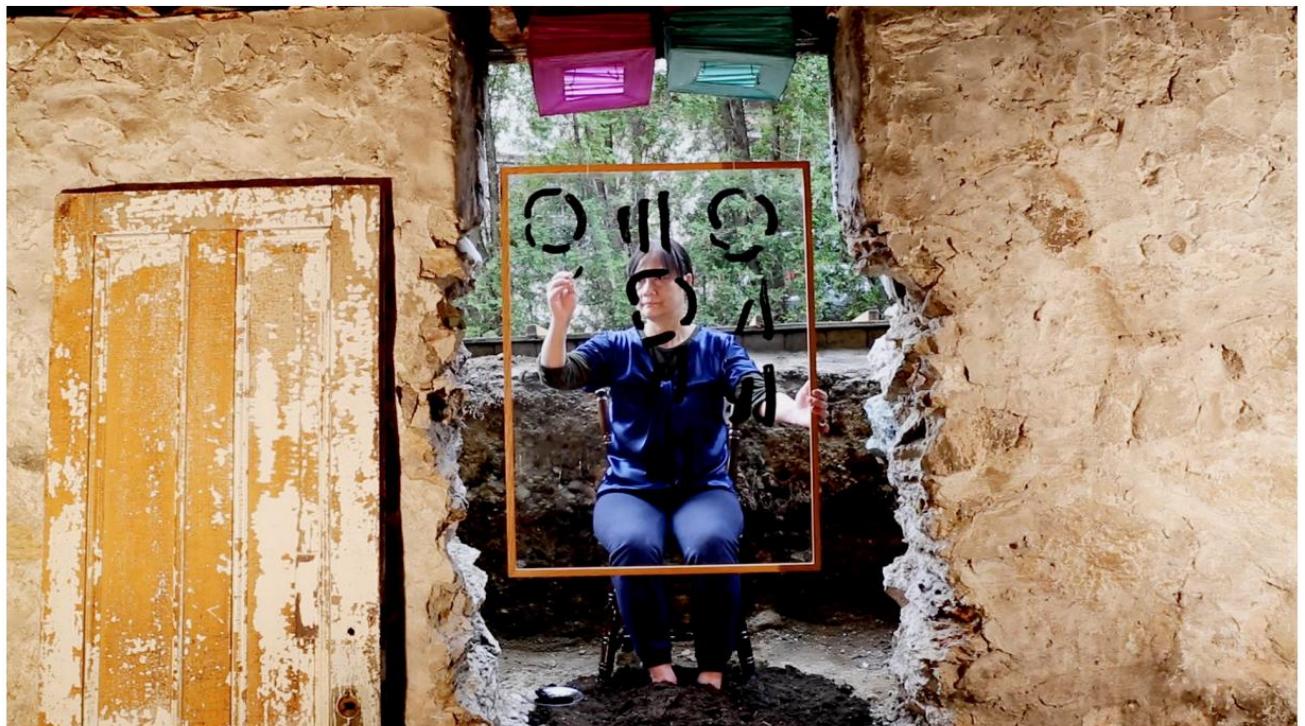
Βιογραφικό

Η Johanna Reich είναι video artist και δουλεύει στους τομείς της performance και της φωτογραφίας. Η Johanna Reich έλαβε διεθνή και εθνικά βραβεία και υποτροφίες (Nam June Paik Award, the Excellence Prize of the Japan Media Arts Festival, Tokyo, the Media Art Award NRW and the Konrad-von-Soest Prize). Απασχολήθηκε ως καλλιτέχνης στη Ρουμανία, τις Ηνωμένες Πολιτείες, το Λουξεμβούργο και την Ισπανία.

Επιλεγμένες Εκθέσεις: Ornament and Obsession, Goethe Institut Paris, France (2017) Till it's gone, Istanbul Modern, Istanbul, Turkey, (2016) Miami New Media Festival, Miami, USA (2015), Behind The Screen, Galerie Anita Beckers, Frankfurt am Main (2014), Per Speculum Me Video, Frankfurter Kunstverein (2013), Young Artists Project 2012, Daegu EXCO, Corea (2012), ARTE Video Night, FIAC Paris (2011), ¡Patria o Libertad!, Museum of Contemporary Canada Art, Toronto (2011), Culture Shock: Video Interventions at the Olympic and Paralympic Winter Games, Vancouver, Canada, (2010), Moscow International Biennale for Young Art, Russia (2010).

VIDEO ART

Furen Dai (CN)
Language Product (2016) | 09:12 min, colour, sound



Furen Dai's video work begins with her research on a Secret Women Language called NüShu, which was originated and developed as a secret code among women in the Hunan Province, China. Through research she discovered that though the language has lost its functionality, women who know the language have been pressured into performing their cultural activities as entertainment for tourists for menial wages. She has presented a language factory in her video and the act of producing secret women language as art object to sell to people who don't have access to the meaning of the language.

Biography

Furen Dai is a multimedia artist based in Boston, MA, working mostly in video, performance, sculptural installation as well as painting. Dai has presented exhibitions nationally and to a wide range of audience internationally in Italy, Argentina, Russia, China, Vietnam, Spain and more. She holds a Masters in Fine Art from The Museum of Fine Arts at Tufts University (Boston, MA) and Post-Bac Certificate in Studio Art, a Graduate Diploma in Entrepreneurial Management from Boston University School of Management (Boston, MA), and a Bachelor of Russian from Beijing Foreign Studies University (Beijing, China). Forthcoming, Dai will be part of the Listhús residency program in Iceland, Art Omi in New York, MASS MoCA in North Adams, along with presenting her work in numerous group exhibitions.

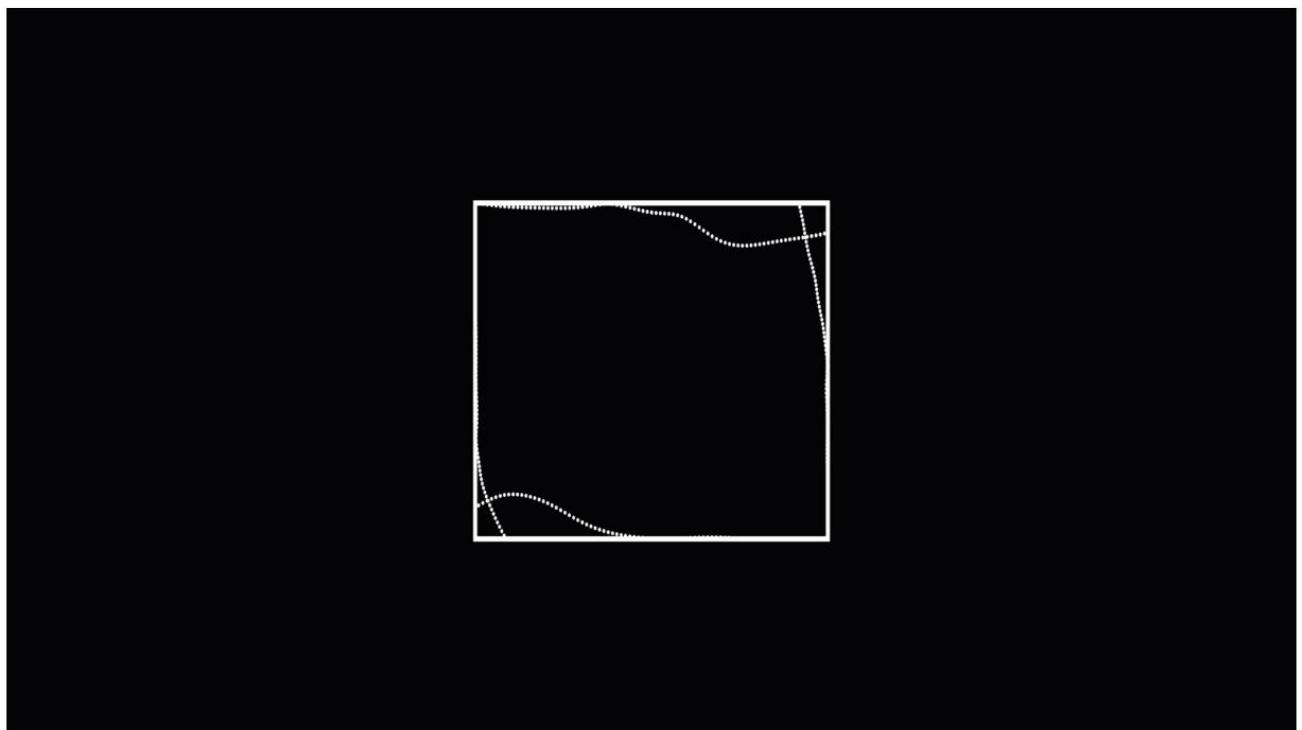
To video work της Furen Dai ξεκινά με την έρευνα της για τη μουσική γλώσσα των γυναικών, που ονομάζεται NüShu, η οποία δημιουργήθηκε και αναπτύχθηκε ως κώδικας μεταξύ γυναικών στην επαρχία Χουνάν της Κίνας. Μέσω της έρευνας αυτής, ανακάλυψε ότι παρόλο που η γλώσσα έχει χάσει τη λειτουργικότητα της, οι γυναίκες που την γνωρίζουν πιέζονται να την ομιλούν ως πολιτιστική δραστηριότητα για να ψυχαγωγούν τους τουρίστες με αντάλλαγμα ταπεινωτικούς μισθούς. Στο βίντεο της παρουσιάζει ένα εργοστάσιο γλώσσας και την παραγωγής αυτής της μουσικής γυναικείας γλώσσας ως αντικείμενο τέχνης με σκοπό να πουληθεί σε ανθρώπους που δεν έχουν πρόσβαση στην ερμηνεία της.

Βιογραφικό

H Furen Dai είναι πολυμεσική καλλιτέχνης με έδρα τη Βοστόνη. Ασχολείται κυρίως με το βίντεο, την περφόρμανς, τις γλυπτικές εγκαταστάσεις και τη ζωγραφική. Η καλλιτέχνης έχει παρουσιάσει το έργο της σε εθνικές και διεθνείς εκθέσεις στην Ιταλία, την Αργεντινή, τη Ρωσία, την Κίνα, το Βιετνάμ, την Ισπανία και άλλού. Έχει μεταπτυχιακό στις καλές τέχνες από το The Museum of Fine Arts at Tufts University, Post-Bac Certificate στην Studio Art, δίπλωμα στη διοίκηση επιχειρήσεων από το Boston University School of Management (Βοστόνη) και πτυχίο στη ρώσικη γλώσσα από το Beijing Foreign Studies University (Πεκίνο, Κίνα). Θα συμμετάσχει στο πρόγραμμα Listhús artist-in-residency στην Ιρλανδία, στο Art Omi στη Νέα Υόρκη, στο Mass MoCa στο North Adams, ενώ παρουσιάζει το έργο της σε πολλές ομαδικές εκθέσεις.

VIDEO ART

Giorgos Skoufos (GR)
Need me (2017) | 12:23 min, black & white, sound



An analogue signal is any continuous signal for which the time varying feature of the signal is a representation of some other time varying quantity. A digital signal is a signal that represents a sequence of discrete values. The human voice is an analogue signal as the frequency of the sound varies.

Music synthesis, speech recognition and even emotions detection through voice analysis is a small part of what Artificial Intelligence is capable of doing today. The possibilities are endless but, can Artificial Intelligence really listen?

Asking this question leads to the realization that what we usually perceive as sound, has nothing to do with the sound itself but with the complex patterns that emerge from the context of it.

Now consider a box, or to be precise, consider a deterministic box. For now, every Artificial Intelligence algorithm, even the most sophisticated ones, are executed inside a box. We may be living in boxes, buying boxes, thinking in boxes but our feelings are natural and thus, non-deterministic. We express ourselves through ever-changing stochastic processes, and thus the assimilation of concepts such as fear, love and existence cannot be achieved from the inside of a box.

Can you really listen?

Biography

My name is Giorgos Skoufos, I am a PhD candidate at University of Thessaly, Department of Electrical and Computer Engineering in the fields of Metagenomics, Metatranscriptomics and Clinical-Microbiomics. I have earned my Bachelor of Science degree in Computer Science from the Technological Educational Institute of Athens, Department of Informatics and my Master of Science degree in Computational Biology and Bioinformatics from the National and Kapodistrian University of Athens, Department of Informatics and Telecommunications. Besides my PhD, I'm a student of a Japanese Martial Art called Aikido, I do rock climbing and finally, I create digital art projects using algorithms and computer programming techniques as my main tools.

I am 27 years old and I live in Athens, Greece.

Αναλογικό σήμα είναι κάθε συνεχές σήμα το οποίο μεταβάλλεται και λαμβάνει συνεχείς τιμές κατά τη διάρκεια εξέλιξης του χρόνου. Ψηφιακό σήμα είναι ένα σήμα το οποίο αναπαρίσταται από μια ακολουθία διακριτών τιμών. Η ανθρώπινη φωνή είναι ένα αναλογικό σήμα καθώς η συχνότητα του ήχου ποικίλει.

Σύνθεση μουσικής, αναγνώριση ομιλίας και ανίχνευση συναισθημάτων μέσω αναλύσεως της φωνής είναι ένα μικρό δείγμα αυτών που μπορεί σήμερα να κάνει η Τεχνητή Νοημοσύνη. Οι δυνατότητες είναι απελείωτες αλλά, μπορεί η Τεχνητή Νοημοσύνη ν' ακούσει σ' αλήθεια;

Το συγκεκριμένο ερώτημα οδηγεί στη συνειδητοποίηση ότι αυτό που συνήθως αντιλαμβανόμαστε ως ήχο δεν έχει καμία σχέση με τον ήχο αυτόν καθεαυτόν, αλλά με τα πρότυπα που προκύπτουν από το πλαίσιο του.

Τώρα φαντάσου ένα κουτί, ή καλύτερα φαντάσου ένα ντετερμινιστικό κουτί. Για την ώρα, κάθε αλγόριθμος Τεχνητής Νοημοσύνης, ακόμα και οι πιο εξελιγμένοι, εκτελούνται σε ένα κουτί. Μπορεί να ζούμε σε κουτάκια, να αγοράζουμε κουτάκια, να σκεφτόμαστε σε κουτάκια, αλλά τα συναισθήματα μας είναι φυσικά και συνεπώς, μη ντετερμινιστικά. Εκφραζόμαστε μέσα από συνεχώς μεταβαλλόμενες στοχαστικές διαδικασίες κι έτσι, η αφομοιώση εννοιών όπως ο φόβος, η αγάπη και η ύπαρξη δεν μπορεί να επιτευχθεί από το εσωτερικό ενός κουτιού.

Μπορείς σ' αλήθεια ν' ακούσεις;

Βιογραφικό

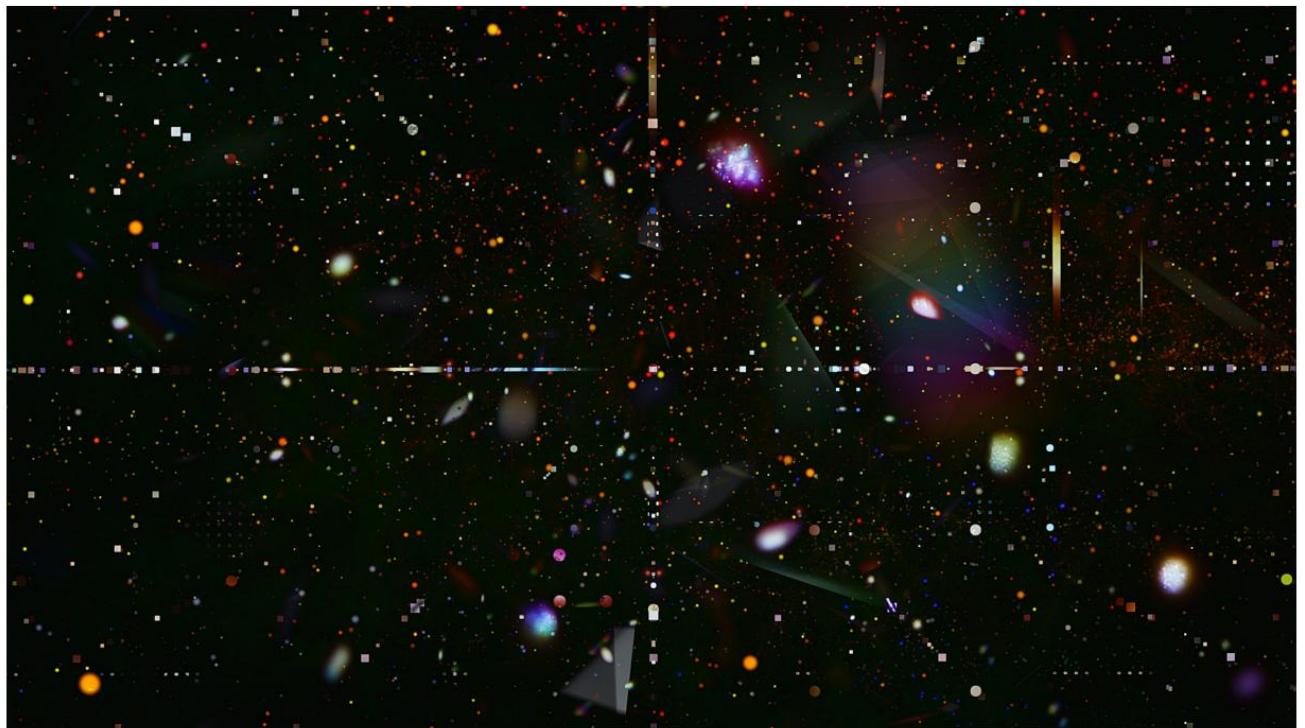
Το όνομα μου είναι Γιώργος Σκουόφος, είμαι υποψήφιος διδάκτωρ στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών στους τομείς της Μεταγονιδιωματικής, (Μετα)μεταγραφώματος και Μικροβιώματος. Έχω πτυχίο στην Επιστήμη Υπολογιστών από το Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Αθήνας, Τμήμα Πληροφορικής και Μεταπτυχιακό δίπλωμα στην Υπολογιστική Βιολογία και Βιοπληροφορική από το Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών.

Εκτός του διδακτορικού μου, είμαι μαθητής μιας Ιαπωνικής πολεμικής τέχνης που λέγεται Αϊκίντο, κάνω αναρρίχηση και τέλος, δημιουργώ όργα ψηφιακής τέχνης χρησιμοποιώντας αλγόριθμους και προγραμματιστικές τεχνικές.

Είμαι 27 χρονών και ζω στην Αθήνα.

VIDEO ART

Giada Ghiringhelli (CH/UK)
Rhythm of Being (2017) | 06:26 min, colour, sound



For an instant, I am.
The light touches me gently and I live, burst and shine.
This constant, irreversible, rhythmic drift from being to not.
Only the memories left.
Escaping desires.
The love and the pain.
I only have an instant of life.
So please.
This film is an ode to the rhythm of being.

"Rhythm of Being" is an experimental and contemplative film inspired by Henri Bergson's concept of vital force and the fact that all existence is a flux of becoming and never at rest, a perpetual generative process that we can't escape. Through body movements, light and sound, a surreal and artificial world is constructed and deconstructed.

Biography

Giada Ghiringhelli is a Swiss Italian filmmaker and video editor who graduated with a MFA in Computer Art at the School of Visual Arts in New York and is currently living and working in London. Her creative and professional experience spans across experimental films, commercial videos and new media projects which have been exhibited internationally in both gallery and festival circuits. Her latest film 'Rhythm of Being' has recently been awarded Best European Independent Experimental Film at the ÉCU European Independent Film Festival.

Για μια στιγμή, είμαι.

Το φως με αγγίζει απαλά και ζω, εκρήγνυμαι και λάμπω.

Αυτή η σταθερή, μη αναστρέψιμη, ρυθμική μετατόπιση από το είμαι στο δεν είμαι.

Μόνο οι αναμνήσεις έμειναν.

Επιθυμίες που αποδρούν.

Η αγάπη και ο πόνος.

Έχω μόνο μια στιγμή.

Γι αυτό σε παρακαλώ

Αυτή η ταινία είναι μία ωδή στο ρυθμό της ύπαρξης.

Η ταινία «Rhythm of Being» είναι μία πειραματική και στοχαστική ταινία εμπνευσμένη από την έννοια της ζωτικής δύναμης του Ανρί Μπεργκούν και από το γεγονός ότι όλη η ύπαρξη είναι μία ροή του γίγνεσθαι και της συνεχούς κίνησης, μιας διαρκούς γενετικής διαδικασίας από την οποία δεν μπορούμε να ξεφύγουμε. Μέσω των κινήσεων του σώματος, του φωτός και του ήχου, δομείται και αποδομείται ένας σουρεαλιστικός και τεχνητός κόσμος.

Βιογραφικό

Η Giada Ghiringhelli είναι Ιταλο-Ελβετή σκηνοθέτρια και video editor που αποφοίτησε από το School of Visual Arts στη Νέα Υόρκη με MFA στο Computer Art και αυτή τη στιγμή ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Η δημιουργική και επαγγελματική της εμπειρία εκτείνεται σε πειραματικές ταινίες, διαρμημένες και new media projects, που έχουν εκτεθεί παγκοσμίως τόσο σε γκαλερί όσο και σε φεστιβάλ. Η τελευταία της ταινία «Rhythm of Being» βραβεύτηκε πρόσφατα με το βραβείο για την καλύτερη ανεξάρτητη πειραματική ταινία στο Ευρωπαϊκό Φεστιβάλ Ανεξάρτητου Κινηματογράφου ECU.

VIDEO ART

Alex Karantanas / Αλέξης Καραντάνας (GR)
Singularity (2016-2017) | 07:13 min, colour, sound



The video follows the hypothesis of an inevitable emergence of artificial superintelligence. A new species of digital entities is being born, letting us observe the way they experience their cyber bodies, the social construction of time and the concept of absolute void.

Biography

Alex Karantanas is a video artist and an architecture student. His videos explore the relation between physical and digital, the power of informational technologies and the social construction of reality. His work has been featured in self-organised exhibitions and events, as well as in the previous version of ADAF (2016). He currently lives and works in Athens.

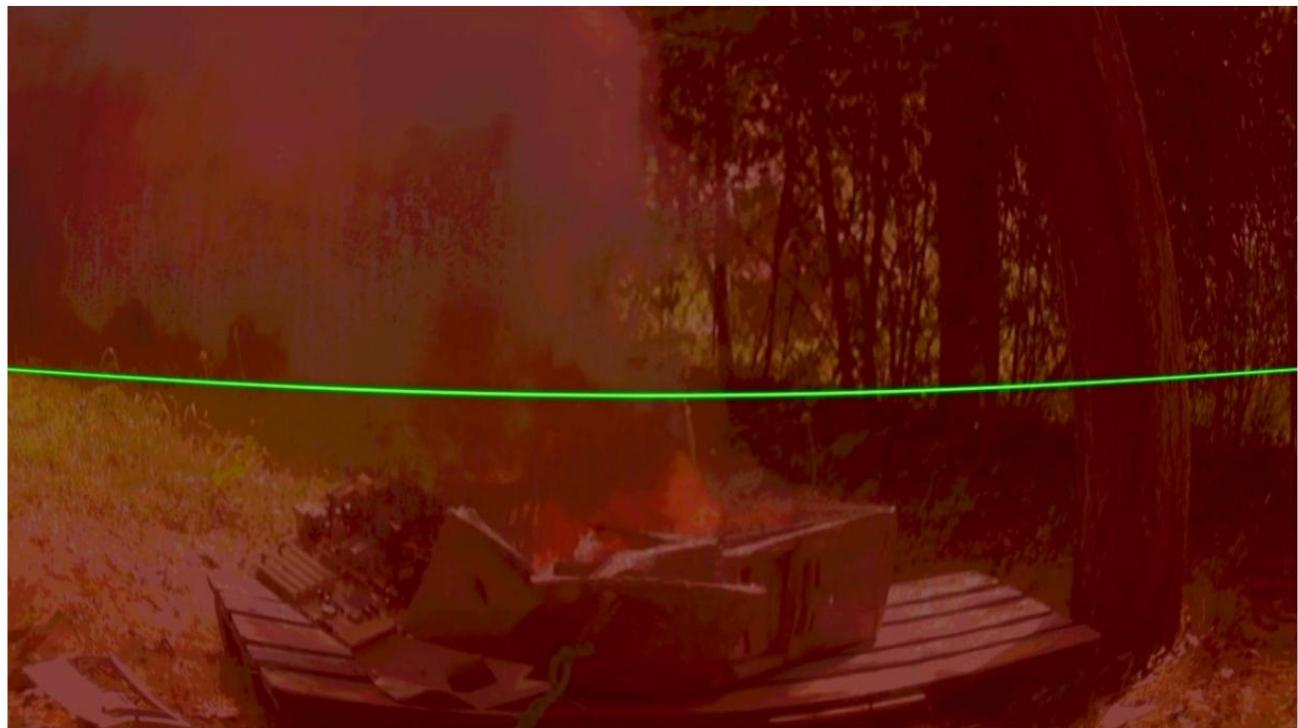
Το έργο ακολουθεί την υπόθεση μίας αναπόφευκτης ανάδυσης της τεχνητής υπερευφύΐας. Ένα νέο είδος ψηφιακών οντοτήτων γεννιέται, το οποίο μας επιτρέπει να παρατηρήσουμε τον τρόπο που βιώνεται η ψηφιακή σωματικότητα, η κοινωνική κατασκευή του χρόνου και η έννοια του απόλυτου κενού.

Βιογραφικό

Ο Αλέξης Καραντάνας είναι video artist και φοιτητής αρχιτεκτονικής. Τα video του διερευνούν τη σχέση ανάμεσα στο φυσικό και το ψηφιακό, τις δυνατότητες των πληροφοριακών τεχνολογιών και την κοινωνική κατασκευή της πραγματικότητας. Τα έργα του έχουν προβληθεί σε αυτοοργανωμένες εκθέσεις και συμβάντα, καθώς και σε προγενέστερη διοργάνωση του Διεθνούς Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών (2016). Αυτή την περίοδο ζει και εργάζεται στην Αθήνα.

VIDEO ART

Jean-Michel Rolland (FR)
The Partisan (2017) | 02:00 min, colour, sound



Sci-Fi video art where Leonard Cohen's «The Partisan» lyrics are spoken by a machine. The words «Germans» are changed to «Humans» and «France» to «Internet», turning this war song into an unlikely computer resistance complaint where trouble and humour come together for the best or for the worst.

Biography

Jean-Michel Rolland is a French artist born in 1972.

A musician and a painter for a long time, he's been melting his two passions - sound and image - in digital arts since 2010. At the origin of each of his creations, musicality plays a role as important as image does and each one influences the other in a co-presence relationship. The result is a series of experimental videos, audiovisual performances, generative art, interactive installations and VJ sets where sound and image are so inseparable that the one without the other would lose its meaning.

This formal research is guided by the desire of revealing the intrinsic nature of our perceptual environment and to twist it better, giving new realities to the world around us.

His works, always very experimental, are a reflection of the sometimes unexpected inner world of their author and are nevertheless the object of an importantly international diffusion. Several of them have been rewarded for their originality, by Digital Graffiti in Miami (USA), Multimatograf (Russia), dokumentART (Germany and Poland), North Carolina University (USA), Artaq (France) and The International Video Art Review (Poland).

Sci-Fi video art όπου οι στίχοι του τραγουδιού «The Partisan» του Leonard Cohen ακούγονται από μία μηχανή. Οι λέξεις «Germans» και «France» έχουν αλλαχτεί σε «Humans» και «Internet» αντίστοιχα, μετατρέποντας αυτό το πολεμικό τραγούδι σε μία απίθανη διαμαρτυρία υπολογιστών όπου τα προβλήματα και το χιούμορ καλώς ή κακώς πάνε χέρι χέρι.

Βιογραφικό

Ο Jean-Michel Rolland είναι Γάλλος καλλιτέχνης γεννημένος το 1972. Ασχολείται πολλά χρόνια με τη ζωγραφική και τη μουσική, ενώνοντας τα δύο πάθη του, την εικόνα και τον ήχο, μέσα από τις ψηφιακές τέχνες από το 2010.

Στο πυρήνα της κάθε δημιουργίας του η μουσικότητα παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο με την εικόνα και το ένα επιπρεάζει το άλλο στα πλαίσια μίας συνυπάρχουσας σχέσης. Το αποτέλεσμα είναι μια σειρά από πειραματικά βίντεο, οπτικοακουστικές παραστάσεις, διαδραστικές εγκαταστάσεις και VJ set όπου ο ήχος και η εικόνα είναι είναι τόσο αδιαχώριστα μεταξύ τους έτσι ώστε το ένα χωρίς το άλλο θα έχανε το νόημα του.

Αυτή η επίσημη έρευνα οδηγείται από την επιθυμία της αποκάλυψης της εγγενούς φύσης του αντιληπτικού περιβάλλοντος και της διαστρέβλωσης του ώστε να δοθούν καινούργιες πραγματικότητες στο κόσμο γύρω μας.

Οι δουλειές του, πάντα πολύ πειραματικές, είναι μία αντανάκλαση του συχνά απρόβλεπτου εσωτερικού κόσμου του δημιουργού τους και είναι παρόλα αυτά το αντικείμενο μίας πολύ σημαντικής διεθνούς εξάπλωσης. Πολλές από τις δουλειές του έχουν βραβευτεί για την πρωτοτυπία τους (Digital Graffiti in Miami (USA), Multimatograf (Russia), dokumentART (Germany and Poland), North Carolina University (USA), Artaq (France) και The International Video Art Review (Poland)).

VIDEO ART

Yao Cong (CN)

The Soliloquy in the Air (2016) | 10:27 min, colour, sound



A repeated rhythm gradually becomes stronger—a kind of repetition that infiltrates the perception of time. In this theatrical space, there is a process of a man washing a machine. The act of labor is simple and thorough, yet the movements reveal an underlying meaning of desire. This behavior becomes a game where man and machine both negotiate for rights. Masculinity, sexualization, decontamination, and suspended body intertwine with each other. It is a hunger and longing for the so-called freedom, but also the representation of weakness, a hidden anxiety, and truth.

Biography

Yao Cong (b. 1992 China)

Sensitive emotions have always been the driving force behind his inspiration. He intends to explore the existing modes of gender, sexuality and identity politics, which replace struggles with tranquility. Through reconfiguring the language of desire, anxiety and authority into a new fluid, hybrid structure, he creates immersive works with hazy, poetic and sharp aesthetics by diverse media such as moving image, physical theatre, installation and photography in constant attempts and explorations.

Yao Cong received his BA in Intermedia Art from China Academy of Art in 2014, and his MA in Fine Art from Royal College of Art, London, in 2017.

Yao Cong's works are exhibited extensively, such as VIDEONALE.16, Kunstmuseum Bonn, DE, 2017; Video Vortex XI, Collateral - Kochi-Muziris Biennale, Mill Hall, Kochi, IN, 2017; (solo) Espronceda Centre for Art and Culture, Barcelona, ES, 2016; Microwave International New Media Arts Festival, Hong Kong, 2016; European Academic Image and Art Festival, Porto, PT, 2016; Helsinki Festival, Helsinki, FI, 2015; Shanghai Himalayas Museum, CN, 2015; Luo Zhongli Scholarship Exhibition, Chongqing Art Museum, CN, 2014; Today Art Museum, Beijing, China, 2014; West Bank-Architecture and Contemporary Art Biennial Exhibition, Shanghai, CN, 2013; the 14th OPEN International Performance Art Festival, Beijing, CN, 2013.

Ένας επαναλαμβανόμενος ρυθμός γίνεται σταδιακά πιο δυνατός, ένα είδος επανάληψης που διεισδύει στην αντίληψη του χρόνου. Σ' αυτόν τον θεατρικό χώρο, υπάρχει μία διαδικασία ενός ανθρώπου που πλένει μία μηχανή. Η πράξη της εργασίας είναι απλή και διεξοδική, όμως οι κινήσεις αποκαλύπτουν μία υποβόσκουσα επιθυμία. Αυτή η συμπεριφορά γίνεται ένα παιχνίδι στο οποίο τόσο ο άνθρωπος όσο και η μηχανή διαπραγματεύονται για τα δικαιώματα. Η αρρενωπότητα, η σεξουαλικότητα, η απολύμανση και το ανεσταλμένο σώμα μπλέκονται μεταξύ τους. Πρόκειται για μία πείνα και μια λαχτάρα για την λεγόμενη ελευθερία, αλλά και για την εκπροσώπηση της αδυναμίας, του κρυμμένου άγχους και της αλήθειας.

Βιογραφικό

Yao Cong (γεν. 1992 Κίνα)

Τα ευαίσθητα συναισθήματα ήταν πάντα η κινητήρια δύναμη πίσω από την έμπνευση του. Σκοπεύει να εξερευνήσει τις υπάρχουσες μορφές του φύλου, της σεξουαλικότητας και της πολιτικής ταυτότητας, οι οποίες αντικαθίστανται από την ηρεμία. Μέσω της ανασύνταξης της γλώσσας της επιθυμίας, του άγχους και της εξουσίας σε μια νέα υβριδική δομή, δημιουργεί καθηλωτικά έργα με θολή, ποιητική και κοφτερή αισθητική μέσα από διάφορα μέσα όπως η κινούμενη εικόνα, το σωματικό θέατρο, οι εγκαταστάσεις και η φωτογραφία σε συνεχείς προσπάθειες και εξερευνήσεις.

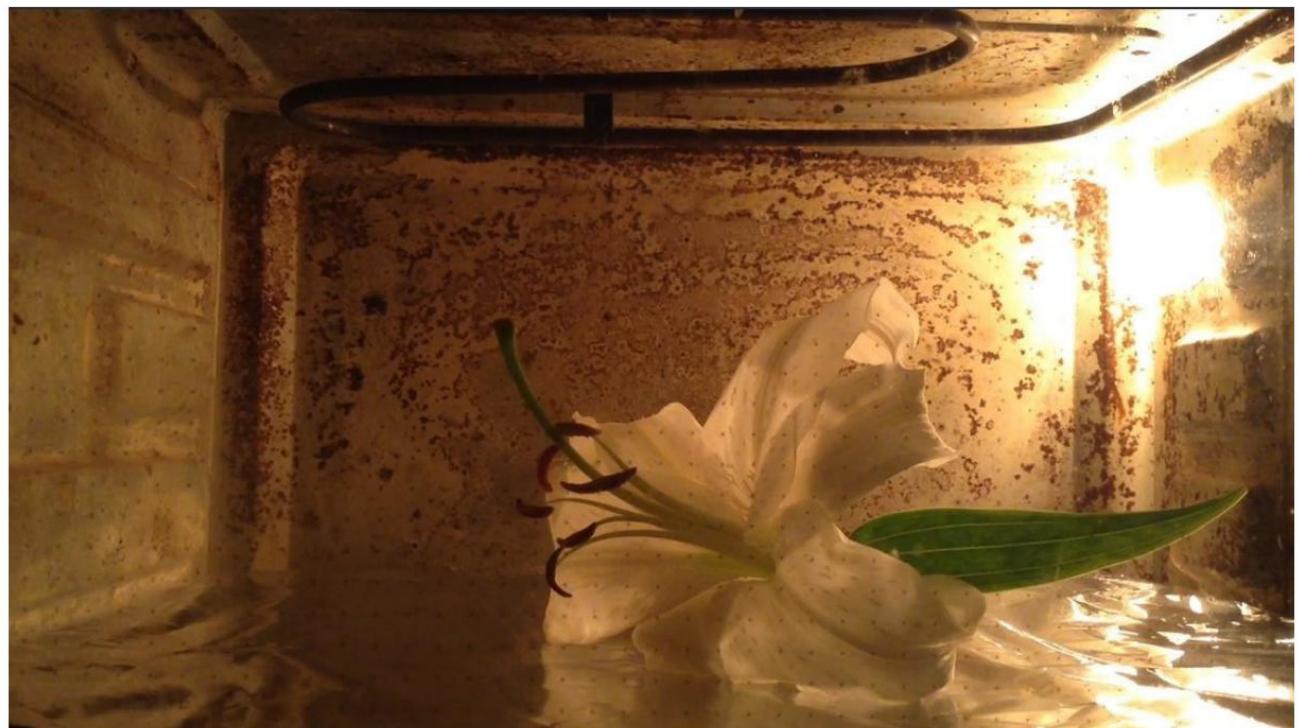
Ο Yao Cong πήρε το πτυχίο του στην Intermedia Art από την Ακαδημία Καλών Τεχνών Κίνας το 2014, και το μεταπτυχιακό τους στις καλές τέχνες από το Royal College of Art του Λονδίνου το 2017.

Τα έργα του εκτίθενται σε μέρη όπως: VIDEONALE.16, Kunstmuseum Bonn, Γερμανία, 2017; Video Vortex XI, Collateral – Kochi-Muziris Biennale, Mill Hall, Κότα, Ινδία, 2017; (solo) Espronceda Centre for Art and Culture, Βαρκελώνη, Ισπανία, 2016; Microwave International New Media Arts Festival, Χονγκ Κονγκ, 2016; European Academic Image and Art Festival, Πόρτο, Πορτογαλία, 2016; Helsinki Festival, Ελσίνκι, Φιλανδία, 2015; Shanghai Himalayas Museum, Κίνα, 2015; Luo Zhongli Scholarship Exhibition, Chongqing Art Museum, Κίνα, 2014; Today Art Museum, Πεκίνο, Κίνα, 2014; West Bank-Architecture and Contemporary Art Biennial Exhibition, Σανγκάη, Κίνα, 2013; the 14th OPEN International Performance Art Festival, Πεκίνο, Κίνα, 2013.

VIDEO ART

Magenta (GR)

Unstill Life-Exquisite Corpse (2016) | 02:13 min, colour, sound



"Unstill Life-Exquisite Corpse" explores the relationship between life, beauty, death and revolt. How still really is the "still life"? When does disintegration start and stop? The video attempts to reveal life as an artistic phenomenon, death as a continuing process and questions the in-between space between the two by means of the accelerated «murder» of a flower, as an emblem of beauty and stillness in Visual Arts worldwide.

The flower is put in a space alien to its nature, an oven. However, the ambiguity of the space depicted on the video gives rise to metaphorical spaces, such as an industrial warehouse interior and simultaneously a theatre stage. Suddenly, we witness the flower becoming a protagonist in the drama of disintegration and death in a post-industrial era. Its witnessed disintegration resembles theatrical action, but, at the same time, causes connotations about the failure of civilization to foster sustainability and threaten nature as we know it, with global warming. The symbolic violence hidden behind the accelerated disintegration process triggers thoughts also on war and genocide. The future is already past, and past is already future, as time collides but triumphs over matter and form.

Biography

Magenta artistic collaboration was born from the need to explore the crossroads between visual arts, theatre-performance and media. Magenta's founding members are Katerina Sotiriou, visual artist/set and costume designer, and Elena Timplalexi, theatre director, playwright and post-doc researcher in Theatre Studies. Other artists and performers may be invited to join in the creative process depending on each project. Theatre, a background for both of us involved in Magenta, becomes both a source of inspiration as well as reaction. Magenta's works include video art projects, installations and performances, that have been presented in Greece (Miden festival, metamatic:taf, Sphinx festival, Beton 7, Kinitiras studio) and abroad (Madatac_Madrid, Artzond festival_St Petersburg).

To érgo Unstill Life-Exquisite Corpse διερευνά μέσα από τον εικαστικό κώδικα του video art τους συσχετισμούς μεταξύ ζωής, ομορφιάς, θανάτου και εξέγερσης. Πόσο "νεκρά" είναι τελικά η "νεκρά φύση"; Πότε αρχίζει και πότε σταματά η αποσύνθεση; Το λουλούδι, έμβλημα της ομορφιάς και της ακινησίας στις εικαστικές τέχνες παγκοσμίως, επιλέγεται να "πεθάνει" βεβιασμένα. Το project αποπειράται να ρίξει φως στη ζωή ως γεγονός με αισθητική αξία, τον θάνατο ως μια συνεχή διαδικασία και να αμφισβητήσει τα όρια ανάμεσα στα δύο. Το λουλούδι τοποθετείται σε έναν χώρο ξένο ως προς τη φύση του, έναν φούρνο. Η αμφισμάτια του χώρου αναδεικνύει δυνητικές χωρικές μεταφορές, όπως το εσωτερικό μιας βιομηχανικής αποθήκης ή μιας θεατρικής σκηνής. Ξαφνικά, γινόμαστε μάρτυρες στο δράμα της αποσύνθεσης ενός λουλουδιού και του θανάτου του στη μετα-βιομηχανική εποχή, που φέρει ομοιότητες με θεατρική πράξη. Παράλληλα, δημιουργεί συνεργμούς για την αποτυχία του πολιτισμού να επιτύχει την αειφορία και την απελή της φύσης με την υπερθέρμανση του πλανήτη. Η συμβολική βία πίσω από την αυθαίρετη και προξενεμένη αποσύνθεση του άνθους ενδεχομένως να πυροδοτεί σκέψεις γύρω από τον πόλεμο και τη γενοκτονία. Το μέλλον είναι ήδη παρελθόν, το παρελθόν μέλλον, καθώς ο χρόνος συνθίζεται αλλά θριαμβεύει έναντι της ύλης και της μορφής.

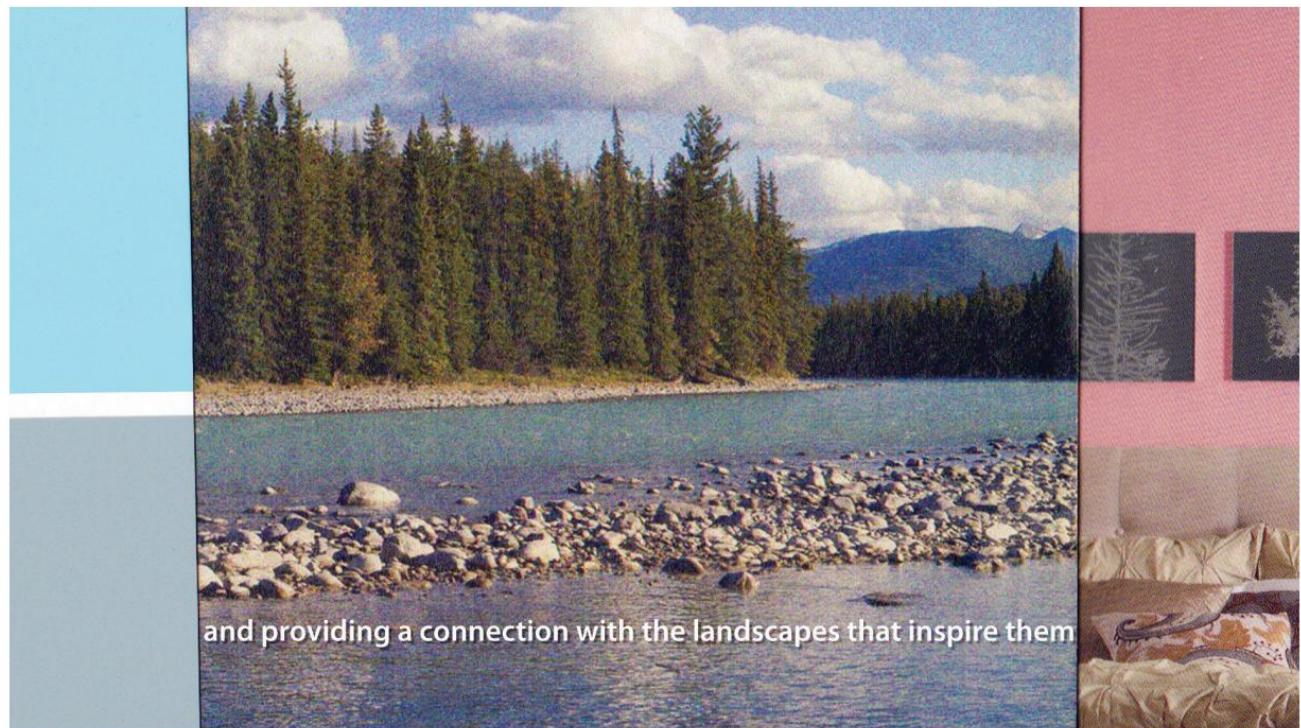
Βιογραφικό

Η καλλιτεχνική σύμπραξη Magenta δημιουργήθηκε από την ανάγκη διερεύνησης των κοινών τόπων εικαστικών, θεάτρου-περφόρμανς και media. Ιδρυτικά της μέλη η εικαστικός, σκηνογράφος και ενδυματολόγος Κατερίνα Σωτηρίου και η σκηνοθέτις-συγγραφέας και μεταδιδακτορική ερευνήτρια στις Θεατρικές Σπουδές Έλενα Τιμπλαλέξη. Το θέατρο, με το οποίο έχουν ασχοληθεί τα μέλη της Magenta, γίνεται πηγή έμπνευσης αλλά και αντίδρασης.

To érgo της Magenta περιλαμβάνει video art projects, installations και περφόρμανς, που έχουν παρουσιαστεί στην Ελλάδα (Φεστιβάλ Μηδέν, metamatic:taf, Sphinx festival, Beton 7, Κινητήρας studio) και το εξωτερικό (Madatac_Madrid, Artzond festival_St Petersburg).

VIDEO ART

Elizabeth Gerdeman (US)
Wend One's Way: Domestic Journeys Series (2016) |
03:56 min, colour, sound



and providing a connection with the landscapes that inspire them

"Wend One's Way: Domestic Journeys Series" documents a 2-D journey traversing a mixed-media collage of pristine landscapes and home interiors. The video takes us through a composition of collected scraps consisting of paper paint-chip samples and cutout photographic images from interior house paint brochures, home improvement and tourism magazines. The soothing ambient audio, titles of the paint samples, and scrolling text affirmations culls the language of advertisements employing nature as design element, in conjunction with the rewriting of painting in the post-medium condition. As Nicole Porter describes such imagery in *Landscape and Branding: The Promotion and Production of Place*, "these framed and re-framed images epitomize the mediated character of landscape in a world dominated by mass media."

Biography

Elizabeth Gerdeman is an American artist based in Leipzig, Germany. Using painting, collage, video and installation, she often explores and synthesizes themes from social geography, art history, interior design, and contemporary advertising related to landscape imagery. Gerdeman is interested in the utilization of landscape as a medium of culture. Her recent projects consider human relationships to the natural world while focusing on the aesthetic form of landscape and its substantive content. Working with a wide range of materials and images, she creates mixed-media collages, room-scale paintings, interior-decor inspired objects, and experimental videos often taking visual cues from tourism and home improvement advertisements using images of nature as design element and branding tool. Her work has been shown in exhibitions throughout the USA and Europe and she currently teaches as a Lecturer at the Academy of Fine Arts Leipzig.

Το *Wend One's Way: Domestic Journeys Series* προβάλλει ένα δισδιάστατο ταξίδι, διασχίζοντας ένα κολάζ mixed-media με παρθένα τοπία και εσωτερικούς χώρους του σπιτιού. Το βίντεο μας μεταφέρει μέσα από μια σύνθεση αποκομμένων απορριμμάτων που αποτελούνται από δείγμα χρωματισμένου χαρτιού και αποκομμένες φωτογραφικές εικόνες από φυλλάδια εσωτερικών χώρων του σπιτιού, περιοδικά οικιακής βελτίωσης και τουρισμού. Ο καταπραύντικός ήχος, οι τίτλοι του χρωματολογίου και τα κείμενα σαρώνουν τη γλώσσα των διαφημίσεων που χρησιμοποιούν τη φύση ως στοιχείο σχεδίασης, σε συνδυασμό με την επανεγγραφή της ζωγραφικής στη μετα-μεσαία κατάσταση. Όπως η Nicole Porter περιγράφει τέτοιες εικόνες στο *Landscape and Branding: The Promotion and Production of Place*, «αυτές οι εικόνες συνθέτουν το μεσολαβητικό χαρακτήρα του τοπίου σε έναν κόσμο που κυριαρχείται από τα MME».

Βιογραφικό

Η Elisabeth Gerdeman είναι μία καλλιτέχνις από την Αμερική με έδρα τη Λειψία. Χρησιμοποιώντας τη ζωγραφική, το κολάζ, το βίντεο και τις εγκαταστάσεις, συχνά εξερευνά και συνθέτει από την κοινωνική γεωγραφία, την ιστορία της τέχνης, τον εσωτερικό σχεδιασμό και τη σύγχρονη διαφήμιση που σχετίζονται με τις εικόνες τοπίου. Η Gerdeman ενδιαφέρεται για την αξιοποίηση του τοπίου ως μέσου του πολιτισμού. Τα πρόσφατα έργα της εξετάζουν τις ανθρώπινες σχέσεις με τον φυσικό κόσμο, εστιάζοντας παράλληλα στην αισθητική μορφή του τοπίου και το ουσιαστικό του περιεχόμενο. Εργάζεται με ένα ευρύ φάσμα υλικών και εικόνων και με αυτά δημιουργεί κολάζ mixed-media, πίνακες ζωγραφικές room-scale, αντικείμενα εμπνευσμένα από την εσωτερική διακόσμηση και πειραματικά βίντεο που συχνά παίρνουν οπτικές ενδείξεις από τις διαφημίσεις τουρισμού και οικιακής βελτίωσης, χρησιμοποιώντας εικόνες από τη φύση ως στοιχείο σχεδιασμού και εργαλέου branding. Το έργο της έχει παρουσιαστεί σε εκθέσεις στην Αμερική και την Ευρώπη, ενώ είναι λέκτορας στην Ακαδημία Καλών Τεχνών της Λειψίας.

VIDEO ART

Daz Disley & Fenia Kotsopoulou (GB/GR)
Becoming Baphomet [The Dawning Era] (2017) |
06:00 min, colour, sound



You've been taught to be afraid of the devil, right?
but what if I told you: the devil is YOU?

Then what?

We have been told to be scared of the Pentagram and the horned, bearded, Chimera representing Evil - Satan, Beelzebub: the Demon. However, the Pentagram was originally a different symbol altogether: one of fertility, vitality, nourishment and life. We've been herded by «THEM» to the position we now occupy - crisis: of austerity, of identity, of agency, as the near-future fills-up with conflict.

In the post-future, beyond the ever-degrading now, it's down to «US» to become what we've been conditioned to fear: that which gives us the tools to manifest the futures-present we desire.

This is not some invocation to manifest the devil: it is not formed of the rhetoric of the present.

This is an invitation to unleash the fertile, enriched, powerful, self-actualised «US» we've been hiding all along. There's a change on the horizon - and it starts with «YOU» (because that is what «THEY» are afraid of), so pick up your horns and step through the frame - it won't always be easy, but we'll do it together.

Biography

Daz (GB) Artist, Mostly Digital: Sound, Video, Programming, Photography.

Fenia (GR) Cross-disciplinary Artist: Performance, Dance, Video, Photography.

Working together since 2013, our collaborative visual projects seek a pan-dimensional common language between our overlapping disciplines. We're lucky enough to have had our work shown regularly at festivals and screenings all over the world, and we love to keep things fresh by working with as many interesting people as we can find time for, like Speira and KK - Athens-based musicians with their fingers on the pulse and a gritty realism to their work. To some, our third appearance at ADAF is a music video - to others it is video art - to us, it's where we feel most at home: collaborating and extending our creative partnerships into the wider community: either at a local-level or an international-level.

Σας έχουν μάθει να φοβάστε τον διάβολο σωστά;

Αλλά αν σας πω ότι ο διάβολος είστε ΕΣΕΙΣ;

Τότε τι;

Μας έχουν πει να φοβόμαστε την πεντάλφα και το κέρατο, το γενειοφόρο, ότι η Χίμαιρα αντιπροσωπεύει το κακό - τον Σατανά, τον Βελζεβούλ: τον δάιμονα.

Ωστόσο, η πεντάλφα αρχικά ήταν ένα διαφορετικό σύμβολο: ένα σύμβολο για την γονιμότητα, για την ζωτικότητα, για την θρέψη και την ζωή.

Έχουμε απομονώθει από «ΑΥΤΟΥΣ» και έχουμε βρεθεί στη θέση που είμαστε τώρα - κρίση: της λιτότητας, της ταυτότητας, της υπηρεσίας, καθώς το κοντινό μέλλον έρχεται αντιμέτωπο με συγκρούσεις.

Στο μετά-μέλλον, που τα πάντα είναι υποβαθμισμένα τώρα, υπόκειται σε «ΜΑΣ» να γίνουμε αυτό που έχουμε προγραμματιστεί να φοβόμαστε, αυτό που μας δίνει τα εργαλεία για να φανερώσει το μέλλον- το παρόν που επιθυμούμε.

Αυτό δεν είναι κάποια επίκληση για να φανερώσουμε τον διάβολο: δεν σχηματίζεται από την ρητορική του παρόντος. Αυτή είναι μία πρόσκληση για να ελευθερώσουμε τους γόνιμους, εμπλουτισμένους, ισχυρούς, αυτοεκσυγχρονισμένους «ΕΑΥΤΟΥΣ ΜΑΣ» που κρύβαμε τόσο καρό. Υπάρχει μία ευκαιρία στον ορίζοντα- και ξεκινάει με «ΣΕΝΑ» (γιατί αυτό είναι που «ΑΥΤΟΙ» φοβούνται), για αυτό σηκώστε τα κέρατα σας και κάντε ένα βήμα μέσα στο πλαίσιο- Δεν θα val πάντα εύκολο, αλλά θα το κάνουμε μαζί.

Βιογραφικό

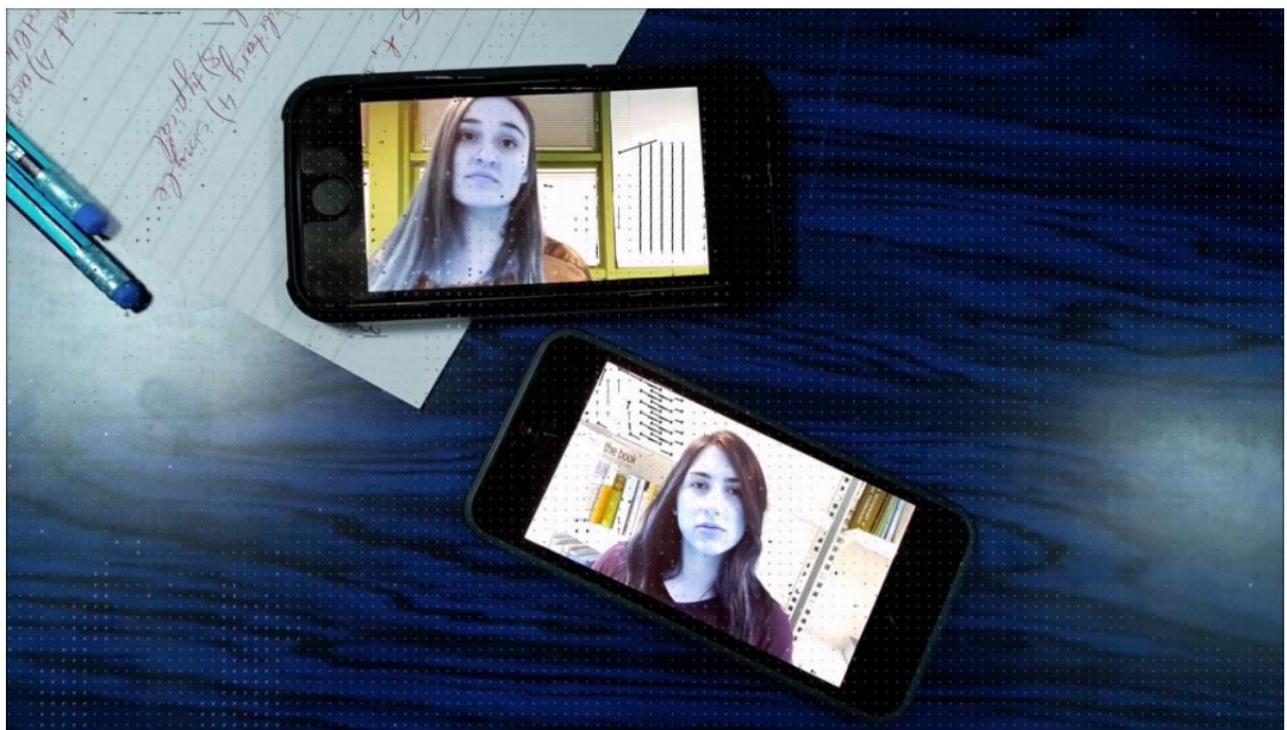
Daz, (GB), καλλιτέχνης, κυρίως Digital: Sound, Video, Programming, Photography.

Fenia, (GR), Cross-disciplinary καλλιτέχνης: Performance, Dance, Video, Photography.

Δουλεύοντας μαζί από το 2013, τα συνεργαζόμενα visual projects μας επιδιώκουν μια πανδιάστατη κοινή γλώσσα μεταξύ των επικαλυπτόμενων επιστημονικών μας κλάδων. Είμαστε αρκετά τυχεροί που έχουμε παρουσιάσει τακτικά την δουλειά μας σε φεστιβάλ και προβολές σε όλο τον κόσμο, και μας αρέσει πολύ που διατηρούμε τα πράγματα φρέσκα δουλεύοντας με τόσο ενδιαφέροντα άτομα όταν βρίσκουμε χρόνο όπως οι Speira και KK, μουσικοί από την Αθήνα με έντονο ρυθμό και έναν λιτό ρεαλισμό στη δουλειά τους. Για μερικούς, η τρίτη μας εμφάνιση στο ADAF είναι ένα μουσικό βίντεο - για άλλους είναι video art - για μας είναι ότι νιώθουμε πιο πολύ σαν σπίτι: επεκτείνουμε τις δημιουργικές συνεργασίες μας σε μία ευρύτερη κοινότητα: είτε σε τοπικό επίπεδο είτε σε διεθνές.

VIDEO ART

Andreou Lefkothea-Vasiliki/Ανδρέου Λευκοθέα-Βασιλική (GR)
Ellipsis (2017) | 03:17 min



CREDITS

Production: Lefkothea-Vasiliki Andreou
Montage / Editing / Sound: Alexandros Moutzouris
Starring: Georgia Athanasopoulou, Vasileia Aletra
Music: This video features the song "O Sole Mio" by Enrico Caruso, available under a Public Domain/ Sound Recording Common Law Protection license.

Interruption, pause, expectation. Ellipsis is in essence an operator of thought, it signifies the omitted verbal cues, the elusiveness of characters. It provides a halt in order for juxtaposition to work, for the relationship between parts to be reflected upon by the viewer. "Ellipsis" aims to touch upon the subject of a hybrid (neural plus digital) form of memory and recollection in the post future imaginary. More importantly, in a technologically enriched era, human-human interaction is rendered fragmented and somewhat objectified. However, interaction may be in fact artificially augmented in a digital environment.

Subjects assume their avatar-like personalities effortlessly and appear at ease while exploring the confines of the digital medium. By mirroring reactions and maintaining eye contact, a primitive form of connection is achieved. Along these lines, the video motion detection effects are highly suggestive of algorithm training patterns of AI neurons. Notably, presence is broken by mundane tasks. An -already retro- memory of bold playfulness is stored.

Biography

Dr. Lefkothea-Vasiliki Andreou is a neuroscientist, currently working as a teaching fellow in EAP/ESP & Biology at the University of Ioannina, Greece. Her PhD is in Auditory Neuroscience (UCL, UK) and involved psychophysics and brain imaging (MEG). She holds a BSc in Biochemistry and an MSc in Biotechnology. She also has a BA in English Language and Literature. Her publications are in peer-reviewed journals and book chapters and include an array of subjects such as neuroscience, molecular biology, human-computer interaction, history and education.

She has worked as a leading technical domain expert and editor at Elsevier, one of the world's major providers of digital information solutions in science, technology and medicine. In Elsevier, her work mainly involved ontology building and text-mining. She has co-organized a COMENIUS linguistic and intercultural European project in secondary education and the FLC Dutch project in the University of Ioannina. Right now, her research focuses on foreign language acquisition in distance learning, visual literacy and biomedical humanities. Besides publishing poetry, she has a profound interest in digital media as an art form. Her ambition is to involve students with a science background in the coding process of interactive, digital installations and has recently given a TEDx talk on the topic.

Διακοπή, παύση, αναμονή. Το Ellipsis είναι στην ουσία ένας φορέας σκέψης, υποδηλώνει τα παραλειπόμενα λόγια, την απροσδιοριστία των χαρακτήρων. Παρέχει μια διακοπή για να λειτουργήσει η αντιπαράθεση, για να αντανακλάται η σχέση μεταξύ των τμημάτων από τον θεατή.

Το "Ellipsis" σκοπεύει να εξετάσει το θέμα μιας υβρίδιας μορφής μνήμης και ανάμνησης στο φανταστικό μετά-μέλλον. Σε μια τεχνολογικά εμπλουτισμένη εποχή, η επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων γίνεται κατακερματισμένη και κάπως αντικειμενική. Ωστόσο, η επικοινωνία μπορεί να γίνει τεχνητά επαυξημένη σε ένα ψηφιακό περιβάλλον.

Τα υποκείμενα πάιρουν τις αvatar-like προσωπικότητές τους αβίαστα και φαίνονται άνετα ενώ εξερευνούν τα στοιχεία του ψηφιακού μέσου. Καθρεφτίζοντας αντιδράσεις και κρατώντας σταθερή την οπτική επαφή, μια πρωτογενής μορφή επικοινωνίας δημιουργείται. Σε αυτά τα πλαίσια, τα video motion ανιχνευτικά εφέ είναι αποδεικτικά στοιχεία για τα πρότυπα των νευρών AI. Η παρουσία διακόπτεται από ασήμαντες ασχολίες. Μια ήδη υπάρχουσα ρέτρο ανάμνηση τολμηρής παιχνιδιάρικης διάθεσης αποθηκεύεται.

Βιογραφικό

Η Δρ. Λευκοθέα-Βασιλική Ανδρέου είναι νευροεπιστήμονας, δουλεύει σαν βοηθός καθηγήτριας στο τμήμα EAP/ESP & Βιολογίας στο Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ελλάδα. Το διδακτορικό της είναι πάνω σε Auditory Neuroscience (UCL, UK) και συμπεριλαμβάνει ψυχοφυσική και brain imaging (MEG). Έχει BSc στην Βιοχημεία και MSc στη Βιοτεχνολογία. Έχει επίσης ένα BA στην Αγγλική Γλώσσα και Λογοτεχνία. Οι δημοσιεύσεις της είναι σε peer-reviewed journals και κεφάλαια βιβλίων και συμπεριλαμβάνουν διάφορα υποκείμενα όπως Νευροεπιστήμη, μοριακή βιολογία, επικοινωνία ανθρώπου-μηχανής, ιστορία και εκπαίδευση.

Έχει δουλέψει ως επικεφαλής τεχνικός, ειδικός του τομέα και επιμελήτρια στο Elsevier, μία από τις πιο μεγάλες εταιρείες που δίνουν πρόσβαση σε ψηφιακές πληροφορίες που προσφέρουν λύσεις για θέματα που έχουν να κάνουν με την επιστήμη, την τεχνολογία και την ιατρική. Στο Elsevier, η δουλειά της συμπεριλάμβανε την οντολογική οικοδόμηση και text-mining. Έχει συνδιοργανώσει το COMENIUS διαπολιτισμικό Ευρωπαϊκό πρότζεκτ στο γυμνάσιο και το FLC Dutch project στο Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων. Αυτή τη στιγμή, η έρευνα της επικεντρώνεται στην μάθηση ξένης γλώσσας σε, οπτική ανάγνωση και βιοϊατρικές κλασικές μελέτες.

Εκτός από τηνδημοσίευση ποιημάτων της, έχει ένα έντονο ενδιαφέρον για τις ψηφιακές τέχνες σαν μορφή τέχνης. Η φιλοδοξία της είναι να συμπεριλάβει μαθητές με ένα background στις επιστήμες στην διαδικασία κωδικοποίησης διαδραστικών ψηφιακών εγκαταστάσεων και πρόσφατα έδωσε μια ομιλία στο TEDx για το συγκεκριμένο θέμα.



ANIMATION

ANIMATION

Jon Boutin (FR)
(A) vous regardez un film (2015) | 03:00 min, colour, sound



Mr Pichoïs only lives one life despite all the lives that are offered to him each day.

Biography

Born in Bayonne, basque country, south of France in 1994. He is crazy about drawing and playing music (percussion class at the conservatory for 10 years). Soon, he realizes that animation allies both music and drawings. That makes him quit the basque country to study art in Paris before entering the EMCA, animation school of Angoulême, France. There, he made «(A) Vous regardez un film.» and «Des résidus analytiques.», his graduation film.

He has directed in 2017 an animated adaptation of the poem «Liberté» by Paul Eluard for the french public television.

Ο κύριος Pichoïs ζει μονάχα μια ζωή παρόλο που του προσφέρονται τόσες άλλες ζωές κάθε μέρα.

Βιογραφικό

Γεννημένος στην Bayonne, μια βασκική εξοχή στη νότια Γαλλία το 1994. Λατρεύει το σχέδιο και να παίζει μουσική (μαθήματα κρουστών στο ωδείο για 10 χρόνια). Σύντομα συνειδητοποιεί ότι το κινούμενο σχέδιο ενώνει τη μουσική με τη ζωγραφική. Αυτό τον οδήγησε να εγκαταλείψει την βασκική εξοχή για να σπουδάσει τέχνη στο Παρίσι πριν μπει στην EMCA, animation school of Angoulême, Γαλλία. Εκεί δημιούργησε το «(A) Vous regardez un film.» και το «Des résidus analytiques» που ήταν και η πτυχιακή του εργασία.

Σκηνοθέτησε το 2017 μια διασκευή σε κινούμενο σχέδιο, του ποιήματος «Liberté» του Paul Eluard για την δημόσια γαλλική τηλεόραση.

ANIMATION

Andy & Carolyn London (US)
149th and Grand Concourse (2016) | 03:00 min, colour, sound



From the team that brought you «The Lost Tribes of New York City» comes a new animated documentary. «149th and Grand Concourse» captures the diverse voices of the South Bronx against a backdrop of rapidly changing streets. An animated portrait of New York city life in flux.

Biography

Andy and Carolyn are writers, directors, animators and co founders of London Squared Productions. Since 1999, they've been creating films, music videos and animated content. Their award-winning films include "Subway Salvation", "The Backbrace" and "A Letter to Colleen" and have screened in hundreds of festivals including the Tribeca Film Festival, Annecy and the Ottawa International Animation Festival. In 2011, The London's film, "The Lost Tribes of New York City" was featured in the MoMA show "Talk to Me"; an exhibition on the communication between people, technology and objects. Their newest films on the festival circuit include «Highway of Hell», «Our Crappy Town» and the animated documentary «149th and Grand Concourse». The Londons reside in Long Island City, New York.

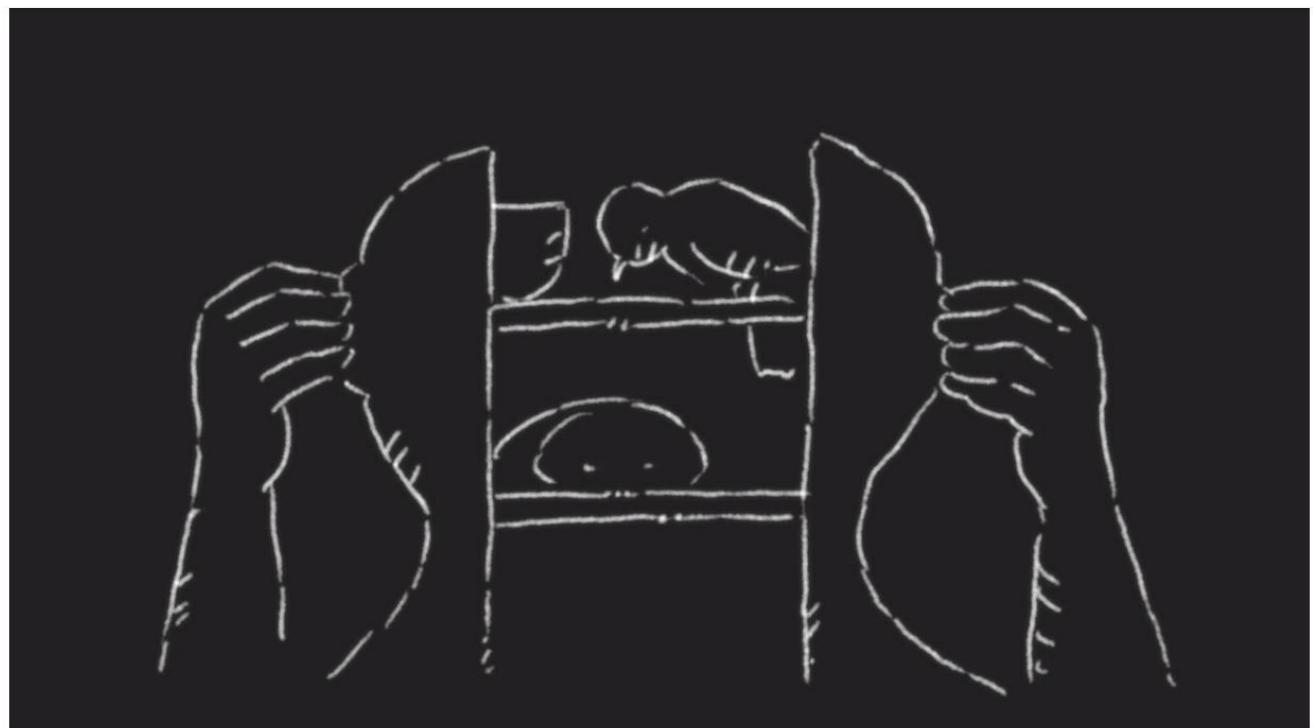
Από την ομάδα που σας έφερε το «The Lost Tribes of New York City» έρχεται ένα νέο ντοκιμαντέρ κινουμένων σχεδίων. Το «149th and Grand Concourse» συλλαμβάνει τις διαφορετικές φωνές του Νότιου Μπρονξ ενάντια στο υπόβαθρο των ραγδαίων εξελίξεων στους δρόμους. Ένα animated πορτραίτο της αστικής ζωής της Νέας Υόρκης με ρευστότητα.

Βιογραφικό

Ο Andy και η Carolyn είναι συγγραφείς, animators και συνιδρυτές του London Squared Productions. Από το 1999 δημιουργούν νέες ταινίες, μουσικά βίντεο και animated περιεχόμενο. Στις βραβευμένες τους ταινίες συμπεριλαμβάνονται οι "Subway Salvation", "The Backbrace" και "A Letter to Colleen" οι οποίες και έχουν προβληθεί σε εκατοντάδες φεστιβάλ συμπεριλαμβανομένων των Tribeca Film Festival, Annecy και Ottawa International Animation Festival. Το 2011, η ταινία των London "The Lost Tribes of New York City" παρουσιάστηκε στο MoMA show "Talk to Me", μια έκθεση πάνω στην επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων, την τεχνολογία και τα αντικείμενα. Οι πιο πρόσφατες ταινίες τους στο κύκλωμα των φεστιβάλ συμπεριλαμβάνουν τις «Highway of Hell», «Our Crappy Town» και το ντοκιμαντέρ κινουμένων σχεδίων «149th and Grand Concourse». Οι Londons ζουν στο Λονγκ Άιλαντ της Νέας Υόρκης.

ANIMATION

Dimitar Dimitrov (BG)
20 KICKS (2016) | 06:20 min, black & white, sound



I asked my teeth if they'll withstand a drink, says the main character in "20 KICKS". He lives in a world in which the exchange system is slaps and fists. In this way the film is raising the question of the price we pay for the small pleasures, and the sacrifices we make, to attain true happiness.

Biography

Dimitar Dimitrov was born on 30/03/1975 in Sofia, Bulgaria. In 2003 he graduated with a Masters degree in animation at the National Academy for Theatre and Film Art. He works in the field of classical cartoon, animation performances and theater productions, as well as television productions. Currently he works as a 3D animator, a Special effects artist at Gameloft Sofia and a 3D animator in Nova Broadcasting Group. His film debut «ABC» was selected in the student program of the festival ANNECY 2000. His next animated film «The Day of bleeding gums» 2014, drawn on a smartphone, participated in 120 film festivals, collecting over 20 awards, including iPhone FF, HOLLYWOOD WEEKLY FF, WFAF VARNA and others.

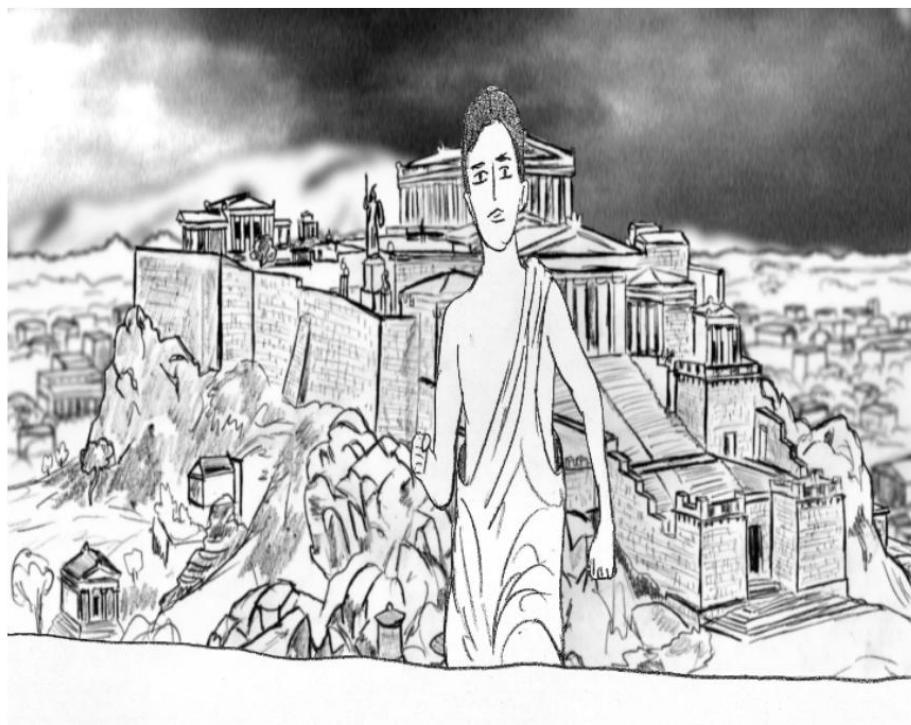
Ρώτησα τα δόντια μου αν θα αντέξουν ένα ποτό, λέει ο κεντρικός χαρακτήρας στο "20 KICKS". Ζει σε έναν κόσμο στον οποίο το σύστημα συναλλαγών είναι τα χαστούκια και οι γροθιές. Με αυτόν τον τρόπο η ταινία προτάσσει το ερώτημα της τιμής που πληρώνουμε για τις μικρές απολαύσεις και τις θυσίες που κάνουμε για να κατακτήσουμε την αληθινή ευτυχία.

Βιογραφικό

O Dimitar Dimitrov γεννήθηκε στις 30/03/1975 στη Σόφια, Βουλγαρία. Το 2003 αποφοίτησε με μεταπτυχιακό στο κινούμενο σχέδιο από το National Academy for Theatre and Film Art. Εργάστηκε στον κλάδο του κλασικού καρτούν, τις animation performances και των θεατρικών παραγωγών καθώς επίσης και στις τηλεοπτικές παραγωγές. Αυτό το διάστημα εργάζεται ως 3D animator και ως Special effects artist στο Gameloft Sofia και 3D animator στο Nova Broadcasting Group. Το ντεμπούτο του «ABC» επιλέχθηκε από το μαθητικό πρόγραμμα του ANNECY 2000. Η επόμενη ταινία του ταινία «The Day of bleeding gums» 2014, η οποία ήταν ζωγραφισμένη σε smartphone, συμμετείχε σε 120 φεστιβάλ ταινιών, αποσπώντας 20 βραβεία, συμπεριλαμβάνοντας τα iPhone FF, HOLLYWOOD WEEKLY FF, WFAF VARNA και άλλα.

ANIMATION

Zachos Samoladas / Ζάχος Σαμολαδάς (GR)
NENIKHKAMEN (2016) | 06:10 min, black & white, sound



The movie is based on Herodotus's tale in which long distance runner Philippides (also known as Pheidippides or Eukles according to other ancient writers) who, following orders from the Athenian generals, run from Athens to Sparta, a distance of 250 km to ask the Spartans for help. Since it was full moon and a period of celebration, they refused to help, so long distance runner Philippides took off for Athens. On the way, he met the god Pan who asked him why Athenians didn't request his help while he was always keen on helping. Then, Pan promised to help during the battle and Philippides informed the generals and so they honored the goat god. In his last moments, Philippides, breathless and in agony over the most important information, sees his life before his eyes. And Pan shows up again.

Biography

Zachos Samoladas was born in Thessaloniki in 1967 where he lives until this day. He studied film direction at the Hatzikou school and Experimental Animation at the CALIFORNIA INSTITUTE OF THE ARTS in Los Angeles with the very important creator Jules Engel as his mentor. His first appearance as a director happened through the show of Nikos Pilavios in ERT in 1984 with animated movies which he designed and directed. After his studies and his return from the US he went back to Thessaloniki. From 1988 he's been working at the Public Television of Thessaloniki. His film entitled "GENESIS", which was finished in 1997, is the first animation film in Greece with a duration longer than 20 minutes and was included in the events for the 70 years of Greek animation which took place in 2015. He's a member of the Greek Directors Guild.

Η ταινία βασίζεται στην αφήγηση του Ηρόδοτου σύμφωνα με την οποία ο ημεροδρόμος Φιλυππίδης (Φειδιππίδης ή Εύκλης σύμφωνα με άλλους αρχαίους συγγραφείς) ακολουθώντας τις εντολές των Αθηναίων στρατηγών έτρεξε από την Αθήνα στην Σπάρτη, μια διαδρομή 250 χιλιομέτρων για να ζητήσει βοήθεια από τους Σπαρτιάτες. Εκείνοι, καθώς ήταν παναέληνος και περίσσος εορτών αρνήθηκαν τη βοήθεια κι έταν ο ημεροδρόμος Φιλυππίδης ξεκίνησε για την Αθήνα. Στο δρόμο του συνάντησε το θέό Πάνα, που τον ρώτησε γιατί οι Αθηναίοι δεν του ζητούν βοήθεια ενώ εκείνος είναι πάντα πρόθυμος να βοηθήσει. Ο Πάνας υποσχέθηκε βοήθεια στη μάχη κι ο Φιλυππίδης ενημέρωσε τους στρατηγούς οι οποίοι και τίμησαν τον τραγόμορφο θεό.

Στις τελευταίες του στιγμές ο Φιλυππίδης, χωρίς ανάσα, με την αγωνία της πιο σημαντικής είδησης βλέπει τη ζωή του να κυλά μπροστά του. Και ο Πάνας είναι και πάλι εκεί.

Βιογραφικό

Ο Ζάχος Σαμολαδάς γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη το 1967 όπου και ζει μέχρι σήμερα. Σπούδασε σκηνοθεσία στη Σχολή Χατζίκου και Experimental Animation στο CALIFORNIA INSTITUTE OF THE ARTS στο Los Angeles με μέντορα τον πολύ σημαντικό δημιουργό Jules Engel. Η πρώτη εμφάνιση του ως σκηνοθέτης έγινε μέσα από τις εκπομπές του Νίκου Πιλάβιου στην EPT το 1984, με ταινίες κινουμένων σχεδίων τις οποίες σχεδίαζε και σκηνοθετούσε. Με το τέλος των σπουδών και την επιστροφή του από την Αμερική επέστρεψε στην Θεσσαλονίκη. Από το 1988 εργάζεται στη Δημοτική Τηλεόραση Θεσσαλονίκης. Η ταινία του με τίτλο "ΓΕΝΕΣΙΣ" που ολοκλήρωσε το 1997 είναι η πρώτη ταινία animation στην Ελλάδα με διάρκεια μεγαλύτερη από 20' και συμπεριλήφθηκε στις εκδηλώσεις για τα 70 χρόνια Ελληνικού animation που έγιναν το 2015. Είναι μέλος της Εταιρείας Ελλήνων Σκηνοθετών.

ANIMATION

Anushka Naanayakkara (GB)
A love story (2016) | 07:04 min, colour, sound



A powerful story about love faced with darkness.

Biography

Anushka's work is emotive and fuses together narrative and experimental elements. It is tactile and uses materials such as wool, paper and paint to explore human emotion. With a background also in graphic design, her work has a strong emphasis on aesthetics and design. She has an eye for detail and is very playful but critical with her approach to animation.

Μια δυναμική ιστορία αγάπης αντιμέτωπη με το σκοτάδι.

Βιογραφικό

Η δουλειά της Anushka είναι προκλητική και ενώνει αφηγητικά και πειραματικά στοιχεία. Είναι αισθητή και χρησιμοποιεί υλικά όπως μαλλί, χαρτί και μπογιά για να κατανοήσει το ανθρώπινο συναίσθημα. Με βάση το γραφικό σχέδιο, η δουλειά της δίνει δυνατή έμφαση στην αισθητική και το σχέδιο. Η δουλειά της είναι πολύ λεπτομερής, και είναι παιχνιδιάρικη αλλά αυστηρά ακριβής προς το animation.

ANIMATION

Dimitris Armenakis / Δημήτρης Αρμενάκης (GR)
Absorbed (2017) | 08:27 min, colour, sound



«Absorbed» is a story about an old man trying to set up a trap. The hero of the movie is falling into it slowly, as the story develops. Everything is unfolded little by little, starting in a dark city, outside of a bar. The main arc of the plot begins in the hero's very own home: In the end, this is the place where he returns to finish his journey.

A surrealistic dream sequence is emerging from the abandoned buildings of an Orwellian and dystopian atmosphere. Our hero is haunted, failing to find peace, only if he follows the dream signs given by the old man. As the signs are given one by one, the hero's mind starts to merge the boundaries between his so called «known» real and the imaginary that is unveiled before him.

The whole conflict between these two powers ends with the hero being trapped in the old man's studio: inside the painting where he confronted his inner fears and thoughts. A key leading to his painted cage.

Biography

Animator and filmmaker, Armenakis graduated with a BA (Hons) in Audio Visual Arts from the Ionian University, Corfu, Greece (2017), after attending Tomas Bata University of Zlin – Faculty of Multimedia, Zlin, Czech Republic (2013).

His work experience consists of working in the Digitrick Animation studio in Germany (2015), and the Correct Creative Productions in Athens (2015).

His most renowned filmography includes Parthdo (2014), Time Frames (2015), Fly Without Wings (2015) and Absorbed (2017).

To «Absorbed» είναι η ιστορία ενός ηλικιωμένου άντρα που προσπαθεί να στήσει μια παγίδα. Ο ήρωας της ταινίας, πέφτει σιγά σιγά σε αυτήν καθώς η ιστορία εξελίσσεται. Όλα ξεδιπλώνονται σιγά σιγά, ξεκινώντας σε μια σκοτεινή πόλη, έξω από ένα μπαρ. Η βασική πλοκή του έργου ξεκινάει στο σπίτι του ήρωα μας: και στο τέλος αυτό είναι το μέρος όπου επιστρέφει για να ολοκληρώσει το ταξίδι του.

Μια σουρεαλιστική ονειρική σεκάνς αναδύεται από τα εγκαταλελειμένα κτήρια μιας Οργουελικής και δυστοπικής ατμόσφαιρας. Ο ήρωας μας είναι στοιχειωμένος, ανήμπορος να βρει ηρεμία, παρά μόνο αν ακολουθήσει τα σημάδια στα όνειρα από τον ηλικιωμένο άντρα. Καθώς τα σημάδια δίνονται το ένα μετά το άλλο, το μυαλό του πρωταγωνιστή μας αρχίζει να συγχέει τα όρια μεταξύ της αποκαλούμενης "γνωστής" πραγματικότητας και του φανταστικού που αποκαλύπτεται μπροστά του.

Η όλη διαμάχη ανάμεσα στις δύο αυτές δυνάμεις τελειώνει με τον πρωταγωνιστή μας να είναι παγιδευμένος στο στούντιο του ηλικιωμένου άντρα: μέσα στον πίνακα όπου αντιμετώπισε τους εσωτερικούς φόβους και τις σκέψεις του. Ένα κλειδί οδηγεί στο ζωγραφισμένο κελί.

Βιογραφικό

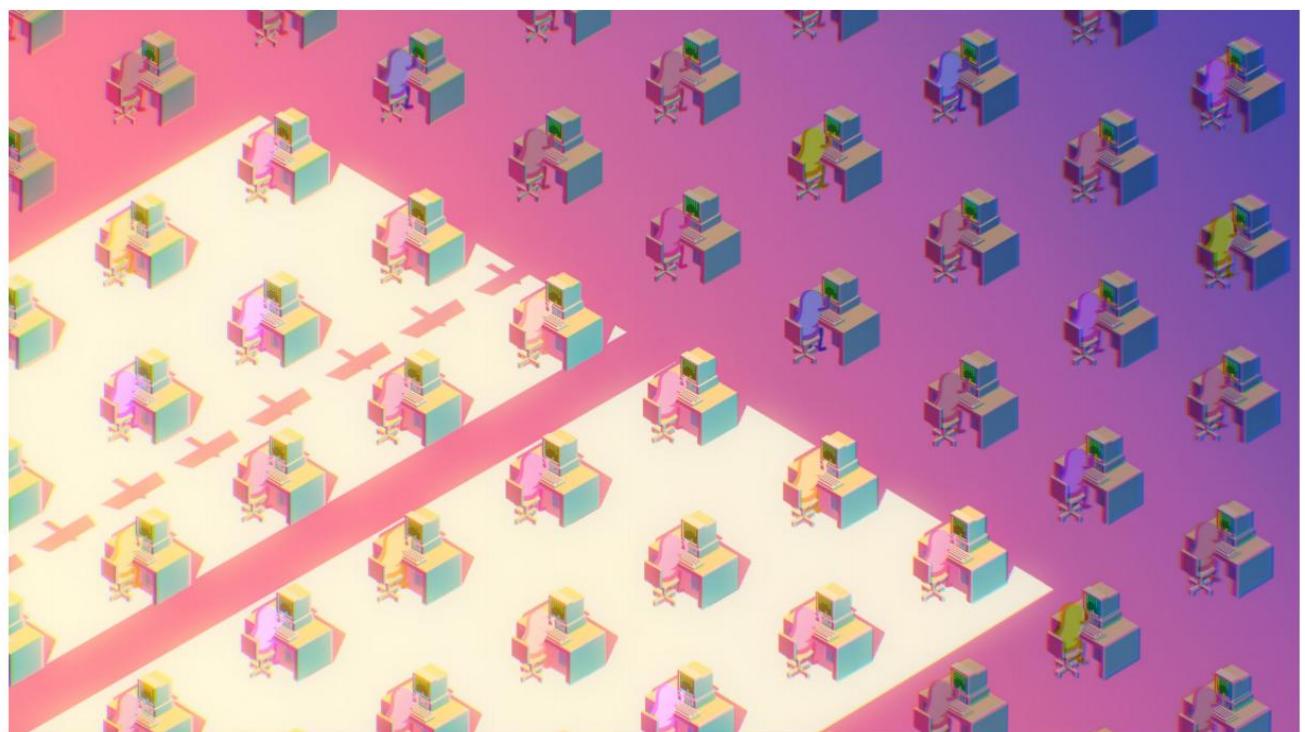
Ο animator και σκηνοθέτης Δημήτρης Αρμενάκης αποφοίτησε από το Τμήμα Οοτικοακουστικών Τεχνών του Ιόνιου Πανεπιστημίου Κεφαλλονιάς, Ελλάδα (2017) αφού παρακολούθησε το Tomas Bata University of Zlin – Faculty of Multimedia, Zlin, Τσεχία (2013).

Η εργασιακή του εμπειρία αποτελείται από την εργασία στο Digitrick Animation studio στη Γερμανία (2015), και στο Correct Creative Productions στην Αθήνα (2015).

Στα πολο γνωστά του έργα συγκαταλέγονται τα Parthdo (2014), Time Frames (2015), Fly Without Wings (2015) και Absorbed (2017).

ANIMATION

Nico Chang Gao (CN)
AGAIN (2016) | 05:16 min, colour, sound



«AGAIN» is a 2D short animation that explores the idea that life is a series of meaningless routines. The protagonist attempts to escape from this endlessly repeating world by committing countless suicides, but he never succeeds. Even the suffering is still part of the cycle of repetition. Finally he realizes that inner happiness is the best way to achieve the freedom he seeks.

Biography

Nico Gao got her Graphic Design Bachelor's Degree from Dalian University of Technology and an Interaction Design Master's Degree from Tongji University in China. She received another MFA degree from the School of Visual Arts (NYC). As a UI/UX designer, she tells stories that creatively interface human emotion, behavior and visual perception. She's been working at Swarm as a UI/UX designer, producing interactive design, front-end development and branding.

Το «AGAIN» είναι ένα 2D κινούμενο σχέδιο μικρού μήκους που εξερευνά την ιδέα ότι η ζωή είναι μια σειρά ρουτινών δίχως νόημα. Ο πρωταγωνιστής επιχειρεί να δραπετεύσει από αυτόν τον συνεχώς επαναλαμβανόμενο κόσμο με το να διαπράξει αμέτρητες αυτοκτονίες, αλλά ποτέ δεν τα καταφέρνει. Ακόμη και η ταλαιπωρία είναι μέρος του κύκλου των επαναλήψεων. Τελικά αντιλαμβάνεται ότι η εσωτερική ευτυχία είναι ο καλύτερος τρόπος να προσεγγίσει την ελευθερία που τόσο επιθυμεί.

Βιογραφικό

H Nico Gao σπούδασε Graphic Design στο Dalian University of Technology και έκανε μεταπτυχιακό στο Interaction Design στο Tongji University της Κίνας. Έλαβε άλλο ένα μεταπτυχιακό από την School of Visual Arts (NYC). Ως UI/UX designer, εξιστορεί ιστορίες που αναδεικνύουν με δημιουργικότητα τα ανθρώπινα συναίσθήματα, τη συμπεριφορά και την οπτική αντίληψη. Εργάζεται στην Swarm ως UI/UX designer, όπου και παράγει interactive design, front-end development και branding.

ANIMATION

Raquel Felgueiras (PT)
A Galope (2015) | 01:00 min, colour, sound



This is a galloping history of the moving image.

Biography

Raquel Felgueiras was born in 17th November, 1982, in Porto, Portugal. She has a degree in painting from FBAUP and a postgraduate degree in Design from FBAUL. In 2012, she finished her Masters in Animation Cinema at UWE, Bristol, which results in her first short film «White». The film was selected for several international film festivals and received the award «Young Portuguese Filmmaker» in 2012 at CINANIMA Festival. She currently works in animation and illustration and, at the same time, exposes her artwork, which includes design and video, between Portugal and England.

Πρόκειται για μία καλπάζουσα ιστορία της κινούμενης εικόνας.

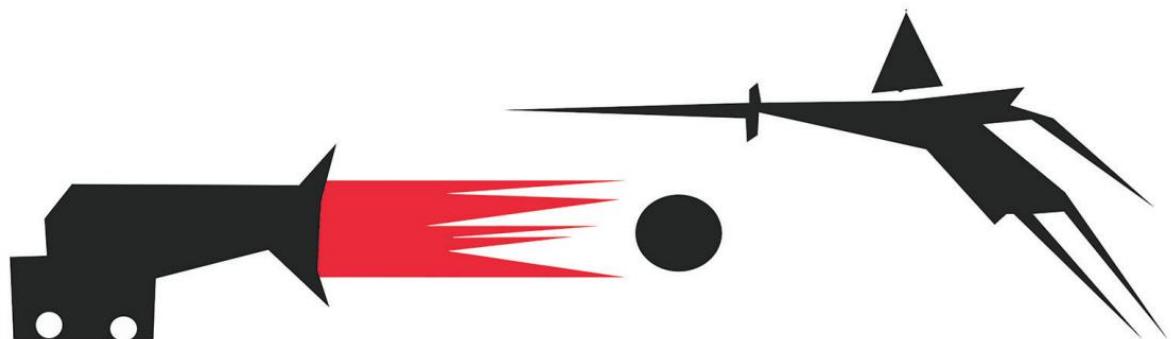
Βιογραφικό

Η Raquel Felgueiras γεννήθηκε στις 17 Νοεμβρίου 1982, στο Πόρτο της Πορτογαλίας. Έχει δίπλωμα ζωγραφικής από το FBAUP και μεταπτυχιακό δίπλωμα στο Σχέδιο από το FBAUL. Το 2012, έκανε το δεύτερο μεταπτυχιακό της στην κινηματογράφηση κινούμενων σχεδίων στο πανεπιστήμιο UWE του Μπρίστολ, το οποίο την οδήγησε στην πρώτη ταινία της μικρού μήκους με τίτλο "WHITE". Η ταινία της επιλέχτηκε από διάφορα διεθνή Φεστιβάλ κινηματογράφου και έλαβε το βραβείο της «Νέας Κινηματογραφίστριας από την Πορτογαλία» το 2012 στο CINANIMA Φεστιβάλ. Τώρα εργάζεται πάνω στα κινούμενα σχέδια και στην εικονογράφηση και ταυτόχρονα εκθέτει τα έργα της, τα οποία περιλαμβάνουν σχέδιο και βίντεο σε Πορτογαλία και Αγγλία.

ANIMATION

Hannes Rall (DE)

All the world is a stage (2016) | 01:00 min, colour, sound



An animated adaptation of the famous Shakespeare poem «All The World's A Stage» narrated by the renowned Shakespeare actor and director Samuel West (Royal Shakespeare Company). Directed by Hannes Rall.

Biography

Hannes Rall (aka Hans-Martin Rall), Associate Professor (tenured) at the School of Art, Design and Media (ADM) at Nanyang Technological University in Singapore. Hannes is also an illustrator and an independent animation director. Hannes Rall has shown his work in exhibitions and screenings and has been an invited speaker for workshops and conferences in more than 20 countries and over 250 film-festivals worldwide. His research and artistic work is focused on adapting classic literature for animation and the transformation of traditional Asian art forms for animation. He is currently working on the script for the animated feature film «Die Nibelungen» (funded by MFG Baden-Wuerttemberg) and two new animated short films: «As You Like It» (adapted from Shakespeare) and «The Story of the Ghost Ship» (co-directed with Kathrin Albers, adapted from Wilhelm Hauff).

Μια animated διασκευή του διάσημου ποιήματος του Shakespeare «All The World's A Stage» με αφηγητή τον καταξιωμένο σαιξιηρικό ηθοποιό και σκηνοθέτη Samuel West (Royal Shakespeare Company). Σκηνοθεσία από τον Hannes Rall.

Βιογραφικό

Ο Hannes Rall (ευρέως γνωστός και ως Hans-Martin Rall) είναι Associate Professor (μόνιμος) στην School of Art, Design and Media (ADM) στο Nanyang Technological University της Σιγκαπούρης. Ο Hannes είναι επίσης illustrator και ανεξάρτητος animation director. Έχει προβάλει έργα του σε εκθέσεις και screenings και έχει υπάρξει προσκεκλημένος ομιλητής σε workshops και συνέδρια σε πάνω από 20 χώρες και σε περισσότερα από 250 φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο. Η έρευνα και το καλλιτεχνικό του έργο επικεντρώνεται στη διασκευή της κλασικής λογοτεχνίας σε κινούμενο σχέδιο και η μετατροπή των παραδοσιακών ασιατικών τεχνικών για το κινούμενο σχέδιο. Σήμερα εργάζεται πάνω στο σενάριο για την ταινία κινουμένων σχεδίων «Die Nibelungen» (που χρηματοδοτείται από την MFG Baden-Wuerttemberg) και δύο ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους: «As You Like It» (διασκευασμένο από έργο του Shakespeare) καθώς και «The Story of the Ghost Ship» (σκηνοθεσία μαζί με την Kathrin Albers, διασκευασμένο από έργο του Wilhelm Hauff).

ANIMATION

Gonzalo San Vicente (UY)
AMI (2017) | 08:00 min, colour, sound



Little Ami finds out her mother must leave on a business trip. Her mom tells her a white lie to appease her mind while she is away. Find out what happens when the innocent lie turns true in a way neither of them expected.

Biography

Gonzalo San Vicente is an independent film producer and director born in Uruguay in 1981. He studied Communications in Uruguay and used to work as a freelancer [films, short films, television, commercials, in almost every field (directing, editing, photographer, cameraman)]. Afterwards, he grounded a small film production named "Chido Films" and developed many projects together with NGOs, artists, schools. Some years after he moved to Berlin in 2008, he created a startup called Floruit Films GmbH. Again, he worked together with artists and on a commercial basis. On 2013, he finally could start making his dreams true: Create animated films that focus on empathy and resilience. So was born AMI, his opera prima. At the same time, he directed some works for different NGO's: Amnesty International, The International day against Racism, Corporación Crearte (Chile), Fundación Ecuménica del Barrio Borro (in Uruguay; work in progress). Right now he is on the pre-production stage of "Horneritos: Un hogar que canta", his second short film.

Η μικρή Ami ανακαλύπτει ότι η μητέρα της πρέπει να φύγει σε επαγγελματικό ταξίδι. Η μαμά της λέει ένα μικρό ψέμα για να καθησυχάσει το μισαλό της ενώ θα είναι μακριά. Ανακαλύψτε τι συμβαίνει όταν το μικρό αυτό ψέμα παίρνει μια τροπή που καμία από τις δύο τους δεν περίμενε.

Βιογραφικό

O Gonzalo San Vicente είναι ένας ανεξάρτητος παραγωγός ταινιών και σκηνοθέτης γεννημένος στην Ουρουγουάη το 1981. Σπούδασε Επικοινωνία στην Ουρουγουάη και εργάστηκε ως freelancer [ταινίες, ταινίες μικρού μήκους, τηλεόραση, διαφημιστικά, σε κάθε σχεδόν κλάδο (σκηνοθεσία, επεξεργασία, φωτογραφία, εικονοληψία)]. Στη συνέχεια, ανέλαβε μια μικρή εταιρεία παραγωγής με όνομα "Chido Films" και ανέπτυξε πολλά πρότζεκτ σε συνεργασία με ΜΚΟ, καλλιτέχνες, σχολεία. Ύστερα από κάποια χρόνια μετακόμισε στο Βερολίνο το 2008, δημιούργησε την startup Floruit Films GmbH. Άλλη μια φορά, συνεργάστηκε με καλλιτέχνες και μάλιστα σε εμπορική βάση. Το 2013, μπορούσε πλέον να αρχίσει να κάνει τα όνειρά του πραγματικότητα. Να δημιουργήσει, δηλαδή, ταινίες κινουμένων σχεδίων που επικεντρώνονται στην εμπάθεια και την ανθεκτικότητα. Έτσι γεννήθηκε το AMI, το παρθενικό του έργο. Παράλληλα, σκηνοθέτησε κάποια έργα για ΜΚΟ όπως η Amnesty International, The International day against Racism, Corporación Crearte (Χιλή), Fundación Ecuménica del Barrio Borro (στην Ουρουγουάη, δουλειά σε εξέλιξη).

Αυτή τη στιγμή ασχολείται με το προπαρασκευαστικό στάδιο του "Horneritos: Un hogar que canta", την δεύτερη ταινία του.

ANIMATION

Idra Sprege (DE)

Awesome Beetle's Colors (2016) | 03:13 min, colour, sound



Awesome Beetle's Colors is a 3.13 minutes long, fun and educative Plasticine animation. The story goes: Awesome Beetles Color Dirty Elephant. Five Gorgeous Hippopotamuses Inspire the Jaguar. Kangaroos Like Marmalade. Naughty Octopuses Photograph the Queen. The Royal Spider Teaches an Unhappy Vampire. Warriors X-ray a Yellow Zebra. A nearly impossible story, supported by a catchy melody, guides us through the ABCs. There are many letters in the Alphabet and in the process of learning they are usually linked to nouns. We have created a link between all the letters of the Alphabet using nouns, adjectives and verbs. But most importantly -we also offer visual, audio and kinesthetic associations that help children in the process of learning.

Biography

Education : 2003 - 2005 Latvian Academy of Culture, Culture Management, 1999 mag. Arts, 1989-1999 Latvian Academy of Arts, Graphic Design, 1980-1984 College of Applied Art.

To Awesome Beetle's Colors είναι είναι ένα διασκεδαστικό και επιμορφωτικό κινούμενο σχέδιο διάρκειας 3.13 λεπτών φτιαγμένο με πλαστελίνη. Η ιστορία έχει ως εξής : τα τρομερά σκαθάρια βάφουν έναν βράχιονο ελέφαντα. Πέντε υπέροχοι υπποπόταμοι εμπνέουν το τζάγκουαρ. Στα καγκουρό αρέσει η μαρμελάδα. Πονηρά χταπόδια φωτογραφίζουν τη βασίλισσα. Η βασιλική αράχνη διδάσκει ένα δυσχισμένο βαμπίρ. Πολεμιστές περνάνε από ακτίνες Χ μια κίτρινη ζέβρα. Μια απίστευτη ιστορία συνοδευόμενη από μια πιασάρικη μελωδία μας καθοδηγεί στο αλφάριθμο. Υπάρχουν πολλά γράμματα στο αλφάριθμο τα οποία στη διαδικασία εκμάθησης είναι ,συνήθως, συνυφασμένα με ουσιαστικά. Δημιουργήσαμε ένα σύνδεσμο ανάμεσα σε όλα τα γράμματα του αλφαριθμού με τη χρήση ουσιαστικών, επιθέτων και ρημάτων. Το πιο σημαντικό όμως - προσφέρουμε οπτικές, ακουστικές και κινητο-αισθητικές συσχετίσεις που βοηθούν τα παιδιά στην διαδικασία της εκμάθησης.

Βιογραφικό

Μόρφωση: 2003 - 2005 Latvian Academy of Culture, Culture Management, 1999 κατεύθυνση Εικαστικά, 1989-1999 Latvian Academy of Arts, Graphic Design, 1980-1984 College of Applied Art

ANIMATION

Ahmad Saleh (DE)
Ayny - My second eye (2016) | 10:00 min, colour, sound



A cruel war has taken two brothers' home. Their mother protects them under her arms and fosters the seed of their new life. Anxious her sons could come in danger if they leave the house. But the boys chase their dream to play a music instrument they've fallen in love with. A beautiful Oud. They collect scrap metal to earn the money and must find out that their mother's fear was for a good reason. But as strong birds will always fly, the two boys become one to overcome their trauma.

Biography

Ahmad Saleh is a writer/director based in Germany. His first work was a stories collection titled Zowwada. This collection was awarded the A M Qattan's Young Writers Award in 2004 in Palestine. His first short film HOUSE, which he made in his Master's in Digital Media at the University of Arts Bremen in Germany, had a successful tour since it was released in 2012. The film earned several important awards in Europe, USA, Iran and Jordan. Recently, he finished another Master's study in film at the Academy of Media Arts Cologne. In this study, Ahmad wrote and directed another two short films and started writing his first feature. His graduation project "Ayny" won a golden Oscar at the Student Academy Awards 2016 in the foreign animation category.

Ένας σκληρός πόλεμος έχει στερήσει το σπίτι σε δύο αδέρφια. Η μητέρα τους, τους προστατεύει μέσα στην αγκαλιά της και φιλοξενεί τον καρπό της νέας τους ζωής. Αγχωμένη πώς οι γιοί της μπορεί να κινδυνεύσουν αν φύγουν από το σπίτι. Τα αγόρια όμως κυνηγούν το όνειρό τους να παίζουν ένα μουσικό όργανο με το οποίο έχουν ερωτευτεί. Ένα όμορφο ούτι. Συλλέγουν παλιοσίδερα για να μαζέψουν τα χρήματα και πρέπει να ανακαλύψουν ότι ο φόβος της μητέρας τους ήταν δικαιολογημένος. Άλλα όπως τα αγέρωχα πουλιά πάντα θα πετούν, τα αγόρια ενώνονται για να ξεπεράσουν το τραύμα τους.

Βιογραφικό

O Ahmad είναι συγγραφέας/σκηνοθέτης που ζει στη Γερμανία. Η πρώτη του δουλειά ήταν μια συλλογή ιστοριών με όνομα Zowwada. Αυτή η συλλογή βραβεύτηκε με το A M Qattan's Young Writers Award το 2004 στην Παλαιστίνη. Η ταινία μικρού μήκους του HOUSE, την οποία δημιούργησε κατά τη διάρκεια του Μεταπτυχιακού του στα Digital Media στην University of Arts της Βρέμης στην Γερμανία, είχε επιτυχή πορεία από την κυκλοφορία της το 2012. Η ταινία απέσπασε βραβεία στην Ευρώπη, τις Ηνωμένες Πολιτείες, το Ιράν και την Ιορδανία. Πρόσφατα, πήρε άλλο ένα μεταπτυχιακό στην Academy of Media Arts της Κολονίας. Σε αυτή την έρευνα, ο Ahmad έγραψε και δημόθισε άλλες δύο ταινίες μικρού μήκους και ξεκίνησε τη συγγραφή της πρώτης του ταινίας μεγάλου μήκους. Η διπλωματική ταινία του "Ayny" κέρδισε ένα Όσκαρ στην Student Academy Awards το 2016 στην κατηγορία του διεθνούς Animation.

ANIMATION

Artist collective coordinated by Bego Vicario (ES)
Beti Bezperako Koplak (2016) | 05:53, colour, sound



St. Agatha's Eve is a deep-rooted Basque tradition in which people walk from house to house, accompanied by improvised verse-makers (bertsolaris), singing verses to the beating of long sticks. Building on this celebration, bertsolari Maialen Lujanbio composes a stark denunciation of gender violence. Verse after verse, she condemns the different manifestations of sexist violence and our inability to combat it. Based on these couplets, twenty young artists direct a collectively-created piece, using different animation techniques.

Biography

The short film is a collectively-created work directed by twenty young Basque artists, coordinated by Bego Vicario. The stanzas and the transitions between them were distributed among the different artists, with the result that the film combines works made with a great variety of techniques. Thanks to the music and the rhythm of the songs, however, they create a highly suggestive formal and narrative unity, which brings new force and depth to the verses.

Η πρωτοχρονιά της St. Agatha's είναι μια βαθιά ριζωμένη βασκική παράδοση στην οποία ο κόσμος περπατάει από σπίτι σε σπίτι συνοδευόμενος από στιχουργούς αυτοσχέδιων στροφών, (bertsolaris) καθώς τραγουδούν στροφές υπό τον ήχο του χτυπήματος ξύλινων ράβδων. Καθώς ο εορτασμός κορυφώνεται, η bertsolari Maialen Lujanbio συνθέτει μια σκληρή καταγγελία εναντίον της φυλετικής βίας. Από στροφή σε στροφή, καταδικάζει τις διάφορες εκδηλώσεις σεξιστικής βίας και την αδυναμία μας να τις αντιμετωπίσουμε. Βασισμένοι σε αυτά τα κουπλέ, είκοσι νέοι καλλιτέχνες σκηνοθετούν ένα συλλογικά δημιουργημένο κομμάτι, χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές animation.

Βιογραφικό

Αυτή η ταινία μικρού μήκους είναι ένα συλλογικά δημιουργημένο έργο από είκοσι διαφορετικούς Βάσκους καλλιτέχνες, με συντονιστή τον Bego Vicario. Οι στροφές και οι μεταβάσεις διανεμήθηκαν σε διάφορους καλλιτέχνες, με αποτέλεσμα η ταινία να συνδυάζει ευρέα γκάμα τεχνικών. Χάριν, όμως, της μουσικής και του ρυθμού των τραγουδιών δημιουργούν μια άκρως υπανικτική επίσημη αφήγηση με ενότητα, που φέρνει μια νέα δυναμική και βάθος στις στροφές.

ANIMATION

Yusuf Emre Kucur (TR)
BioInspire (2015) | 05:00 min, colour, sound



BioInspire is an A/V dome performance which has screened in the Institute of American Indian Arts (New Mexico, USA) and Fiske Planetarium - University of Colorado Boulder (Colorado, USA). Artificial neural networks (ANNs), a largely used method in machine learning and cognitive science, are inspired by the biological neural networks, namely the neural system of the animals. The ANNs are composed of several nodes, layers and connections which stimulate, to some extent, the message exchange and processing through a biological neural network. In fact, ANNs try to find approximate functions that evaluate all the inputs in order to give a meaningful output concerning the data. Each function is specific to the learned data according to which the form of the ANN is shaped. So, ANNs adapt themselves to learn from the data, to 'mime' it; it then turns into a generic processing model that evaluates, classifies, and categorizes the inputs, much like our brain, neurons and synapses. As the quantity of layers, nodes and connections in an artificial neural network increase, the structure gets more complex. Getting the inspiration from the structure of an ANN, our aim is to redefine the complexity of a neural network using abstract objects and sound referring to its natural form.

Biography

VOID is an Istanbul-based independent creative group which mainly focuses on animation and digital arts and provides support to its customers in different media platforms. We've been involved in several national & international digital art activities, and made distinguished demonstrations in different cities of Europe, Russia, America and Turkey. Our audiovisual works were showcased in several international festivals, received many awards and got published in significant artistic websites and magazines.

My A/V performances were exhibited in substantial platforms around the globe such as CERN Particle Physics Laboratory, MOMA NY, Burning Man Festival (USA), IX Immersion Experience Symposium (CAN), Signal Light Festival (CZ).

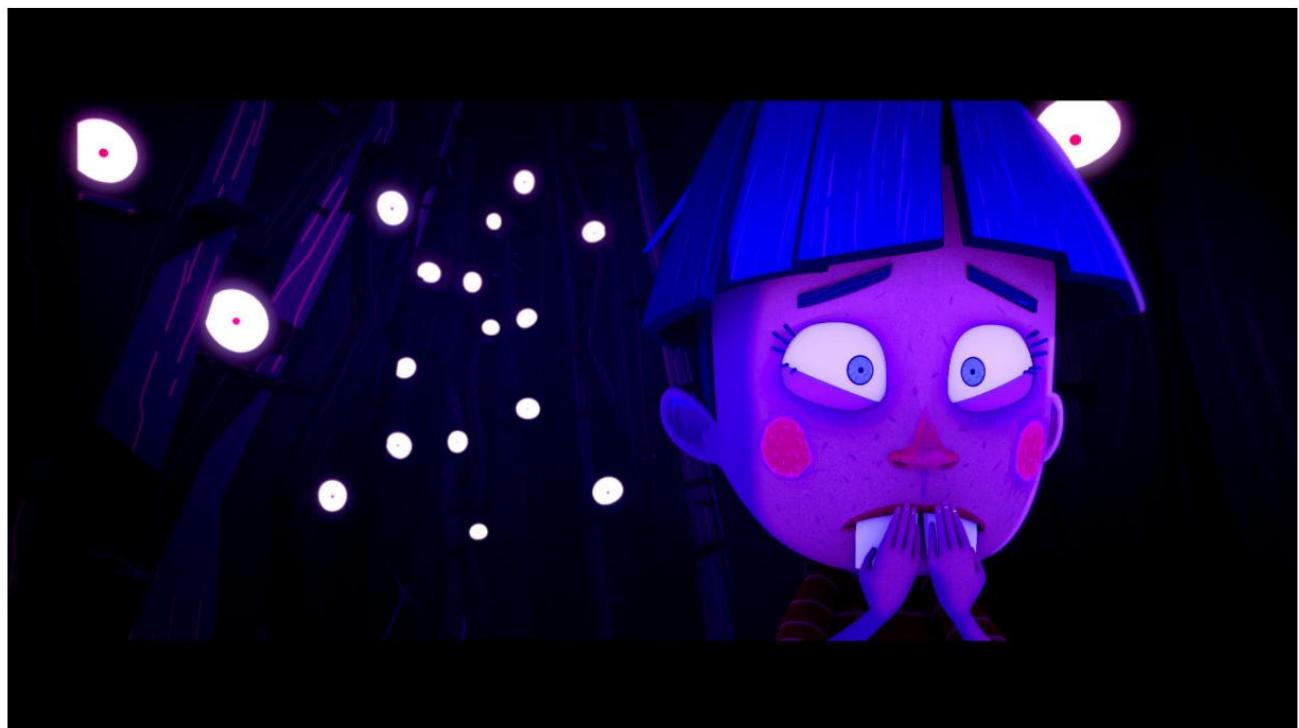
BioInspire είναι ένα A/V εσωτερικό performance το οποίο έχει προβληθεί στο Ινστιτούτο American Indian Arts (Νέο Μεξικό, ΗΠΑ) και στο Fiske Πλανητάριο- Πανεπιστήμιο του Κολοράντο, Boulder (Κολοράντο, ΗΠΑ). Τα τεχνητά νευρικά δίκτυα (ANN) είναι μια μέθοδος που χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό στη μηχανική εκμάθηση και τη γνωστική επιστήμη, η οποία εμπνέεται από τα βιολογικά νευρικά δίκτυα, δηλαδή το νευρικό σύστημα των ζώων. Τα ANNs αποτελούνται από διάφορους κόμβους, στρώματα και συνδέσεις που ενθαρρύνουν, σε κάποιο βαθμό, την ανταλλαγή και επεξεργασία μηνυμάτων μέσω ενός βιολογικού νευρικού δικτύου. Στην πραγματικότητα τα ANNs προσπαθούν να βρουν κατά προσέγγιση λειτουργίες που αξιολογούν όλες τις καταχωρήσεις προκειμένου να αποδώσουν ουσιαστικά αποτελέσματα σε σχέση με τα δεδομένα. Κάθε λειτουργία είναι συγκεκριμένη για τα δεδομένα, με βάση την οποία σχηματίζεται η μορφή των ANNs. Έτσι τα ANNs προσαρμόζονται για να μάθουν από τα δεδομένα, δηλαδή να τα μημηθούν. Τότε μετατρέπονται σε ένα γενικό μοντέλο επεξεργασίας, το οποίο αξιολογεί, ταξινομεί και κατηγοριοποιεί τις καταχωρήσεις όπως κάνει ο εγκέφαλος μας, οι νευρώνες και οι συνάψεις μας. Καθώς αυξάνεται η ποσότητα των στρωμάτων, των κόμβων και των συνδέσεων σε ένα τεχνητό νευρικό δίκτυο, η δομή γίνεται πιο περίπλοκη. Εμπνεόμενοι από την δομή ενός ANN, στόχος μας είναι να επαναπροσδιορίσουμε την πολυπλοκότητα ενός νευρικού δικτύου, χρησιμοποιώντας αφηρημένα αντικείμενα και ήχο που αναφέρονται στη φυσική του μορφή.

Βιογραφικό

Το VOID είναι ένα ανεξάρτητο δημιουργικό γκρουπ με έδρα την Κωνσταντινούπολη, το οποίο εστιάζει σε κινούμενα σχέδια και ψηφιακές τέχνες και παρέχει υποστήριξη στους πελάτες του σε διάφορες πλατφόρμες πολυμέσων. Έχουν εμπλακεί σε διάφορες εθνικές και διεθνείς δραστηριότητες ψηφιακών τεχνών και έχουν πραγματοποιήσει διακερμένες επιδείξεις σε διάφορες χώρες της Ευρώπης, Ρωσίας, Αμερικής και Τουρκίας. Τα οπτικοακουστικά τους έργα έχουν παρουσιαστεί σε πολλά διεθνή φεστιβάλ, έχουν πάρει πολλά βραβεία και έχουν δημοσιευθεί σε σημαντικές καλλιτεχνικές ιστοσελίδες και περιοδικά. Οι A/V παραστάσεις τους έχουν παρουσιαστεί σε σημαντικές πλατφόρμες σε όλο τον κόσμο όπως CERN Particle Physics Laboratory, MOMA NY, Burning Man Festival (USA), IX Immersion Experience Symposium (CAN), Signal Light Festival (CZ).

ANIMATION

Esther Lalanne (FR), Xing Yao (CN), Valentin Sabin (FR), Camille Verninas (FR) & Chao-Hao Yang (CN)
Charlie et ses grandes dents (2016) | 06:13 min, colour, sound



Charlie, a little boy with ridiculous big teeth, always hides behind his scarf to avoid the teasing from his classmates. But one day, his scarf flies away into the forest, it forces him to look for it... and also pushes him to start on a magical journey!

Biography

Esther Lalanne, Xing Yao, Valentin Sabin, Camille Verninas and Chao-Hao Yang have graduated from the Supinfocom Rubika school (Valenciennes, France) with a Master in Digital Direction. In 2016, they co-directed the short film «Charlie et ses grandes dents».

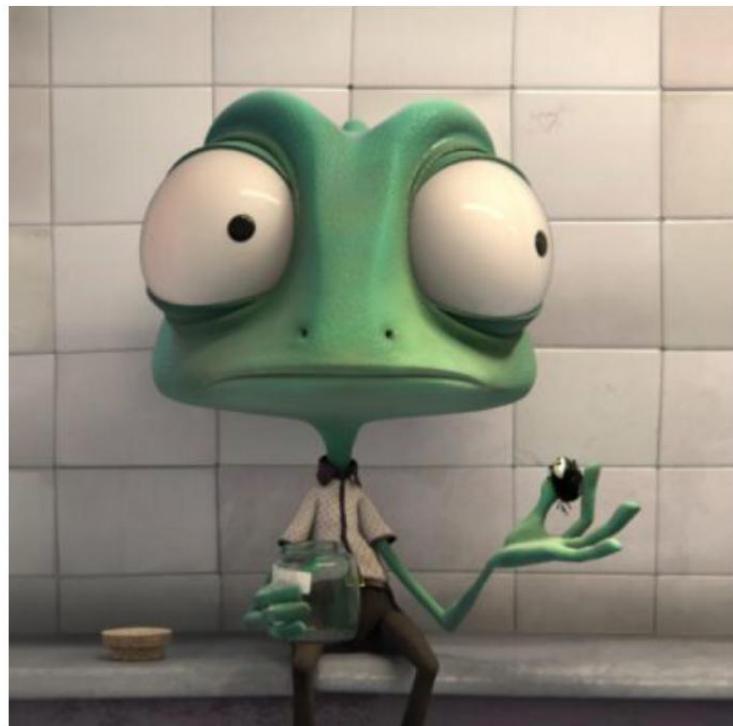
Ο Charlie, ένα μικρό αγόρι με απίστευτα μεγάλα δόντια, έχει τη συνήθεια να κρύβεται πάντα πίσω από το φουλάρι του για να αποφύγει τις κοροϊδίες των συμμαθητών του. Μια μέρα όμως το φουλάρι του το παίρνει ο αέρας ψηλά στο δάσος και έτσι αναγκάζεται να το ψάξει... και τον παρακνεί, επίσης, να ξεκινήσει ένα μαγικό ταξίδι!

Βιογραφικό

Οι Esther Lalanne, Xing Yao, Valentin Sabin, Camille Verninas και Chao-Hao Yang είναι απόφοιτοι της Supinfocom Rubika school (Βαλανσιέν, Γαλλία) με μεταπτυχιακό στο Digital Direction. To 2016 σκηνοθέτησαν από κοινού την ταινία μικρού μήκους «Charlie et ses grandes dents».

ANIMATION

Marc Briones Piulachs & Alan Carabantes Person (ES)
Darrel (2016) | 03:00 min, colour, sound



Exchange of glances in the metro. How many opportunities have you let slip by? Darrel will do everything possible to not let escape this one.

Biography

Marc Briones Piulachs (Barcelona, SPAIN, 1983) studied Multimedia at the Polytechnic University of Catalonia (CITM-UPC). He created his own studio dedicated to web programming, multimedia design and 3D generalist, forming and undertaking in different creative projects. Later, he completed his training in PepeSchoolLand (2013), specializing on 3D animation. Recently, he has joined Ilion Animation Studios as Junior character animator.

Alan Carabantes Person (Figueres, SPAIN, 1990) studied a masters on videogaming at FX-Animation in Barcelona and decided to focus on animation. For that, he entered the PepeSchoolLand (2013). The following year, he worked on Daniel Martínez and Rafa Cano's short film «Alike» as animator. Meanwhile, he started the «Darrel» project with Marc Briones in PepeSchool's coworking lab, where he continues working until today. Recently he has joined Ilion Animation Studios as Junior character animator.

Ανταλλαγή ματιών στο μετρό. Πόσες ευκαιρίες έχετε αφήσει να φύγουν; Ο Darrel θα κάνει ό,τι είναι δυνατόν να μην αφήσει και αυτή να φύγει.

Βιογραφικό

Ο Marc Briones Piulachs (Βαρκελώνη, Ισπανία, 1983) σπούδασε πολυμέσα στο πανεπιστήμιο Polytechnic της Καταλονίας (CITM-UPC). Δημιούργησε το δικό του στούντιο αφιερωμένο στον προγραμματισμό ιστοσελίδων, το σχεδιασμό πολυμέσων και γενικότερα το 3D, διαμορφώνοντας και αναλαμβάνοντας διάφορα δημιουργικά έργα. Αργότερα ολοκλήρωσε την εκπαίδευση του στην PepeSchoolLand (2013), με ειδίκευση στο 3D κινούμενων σχεδίων. Πρόσφατα εντάχθηκε στο Ilion Animation Studios ως Junior character animator.

Ο Alan Carabantes Person (Figueres, Ισπανία, 1990) έκανε ένα μεταπτυχιακό πάνω στο videogaming στο FX-Animation στην Βαρκελώνη και αποφάσισε να εστιάσει στα κινούμενα σχέδια. Για αυτό τον λόγο πήγε στην σχολή PepeSchoolLand (2013). Την επόμενη χρονιά δούλεψε ως animator στην ταινία μικρού μήκους «Alike» των Daniel Martínez και Rafa Cano. Παράλληλα ξεκίνησε το «Darrel» project μαζί με τον Marc Briones στο συνεργαζόμενο εργαστήριο του PepeSchool όπου εξακολουθεί να εργάζεται μέχρι σήμερα. Πρόσφατα εντάχθηκε στο Ilion Animation Studios ως Junior character animator.

ANIMATION

Hsiang Yeh (TW)
Drop City (2016) | 04:24 min, colour, sound



Drop City (2016) by Hsiang Yeh is a four-minute animation, which depicts a pangolin, who tries to escape the rigid dictates of society by taking a unique path. However, her attempts are thwarted when the weight of her responsibilities force her to abandon the free-spirited path in favor of a prescribed route. Rendered in a richly layered and textured visual style, the story reminds viewers of the choices life demands.

Biography

Hsiang Yeh is a Taiwanese artist and designer, who received her MFA degree in Computer Art with a focus in motion graphics in 2016 from the School of Visual Arts in New York. From 2012 – 2013, Hsiang worked as an animator and VFX artist for the Taiwanese music video company JP Huang Studio. Her distinctive metaphorical designs and animations convey strong emotions.

To Drop City (2016) του Hsiang Yeh είναι ένα τετράλεπτο κινούμενο σχέδιο που απεικονίζει μια μανίδα που προσπαθεί να ξεφύγει από τις αυστηρές προσταγές της κοινωνίας παίρνοντας ένα νέο μονοπάτι. Παρόλα αυτά, οι απόπειρές της ανατρέπονται όταν το βάρος των υποχρεώσεών της την αναγκάζει να εγκαταλείψει το ανέμελο μονοπάτι της για να ακολουθήσει την περπατημένη. Αποδιδόμενο με ένα πλούσιο layered στυλ και visual υφές, η ιστορία υπενθυμίζει στους θεατές τις επιλογές που καμιά φορά η ζωή μας επιβάλλει.

Βιογραφικό

Η Hsiang Yeh είναι μια Ταϊβανή καλλιτέχνις και designer, που τελείωσε το μεταπτυχιακό της στην Computer Art με κατεύθυνση τα motion graphics το 2016 από την School of Visual Arts της Νέας Υόρκης. Από το 2012 – 2013, η Hsiang εργάστηκε ως animator και VFX artist στην ταϊβανέζικη εταιρεία παραγωγής μουσικών βίντεο JP Huang Studio. Τα χαρακτηριστικά μεταφορικά design και κινούμενα σχέδια της προκαλούν έντονα συναισθήματα.

ANIMATION

Paul Kusmaul (KZ)

E is for Evolution (2016) | 05:00 min, colour, sound



E is for Evolution is an animated short. It consists out of 26 short episodes about evolution. Each Episode has its own point of view and interpretation due to evolution.

The film deals with several topics and questions. For example, the development from reptiles to mammals and the instinct of procreation. Was all life on earth created by god or was it just randomly developed by nature with a method we call evolution? And what about the future? Will humans and machines merge together in one new lifeform?

All these questions and topics are merged into everyday stories and stereotypes.

The alphabet builds a chronological base of the film. To each letter there is an episode. In the end the film results in an collaged overall picture. A small ABC of evolution.

Biography

Paul Kusmaul was born in 1984 in Karaganda (Kazakhstan). In the age of five he went to Germany. In 2007 he started studying Digital Media at Hochschule Darmstadt. In 2010 Paul got his BA with the short movie "Hannes der Hausmeister". From 2010 to 2013 he worked as a Motion Designer in Berlin and in 2013 he moved to Ludwigsburg to study Motion Design at Filmakademie Ludwigsburg. In April 2016 he graduated with the animated short "E is for Evolution".

Since 2016 Paul he's been working as a freelance motion designer and filmmaker.

To "E is for Evolution" είναι ένα κινούμενο σχέδιο μικρού μήκους. Αποτελείται από 26 μικρά επεισόδια για την εξέλιξη. Κάθε επεισόδιο έχει τη δική του οπτική και ερμηνεία λόγω της εξέλιξης.

Η ταινία ασχολείται με διάφορα θέματα και ερωτήματα. Για παράδειγμα την εξέλιξη των ερπετών σε θηλαστικά και το ένστικτο της τεκνοποίησης. Ο Θεός δημιούργησε όλη την πλάση ή ήταν απλώς μια τυχαία μέθοδος ανάπτυξης από τη φύση που ονομάζουμε εξέλιξη; Και τι γίνεται με το μέλλον; Θα συγχωνευτούν ο άνθρωπος και η μηχανή σε μια νέα μορφή ζωής;

Όλα αυτά τα ερωτήματα και θέματα συγχωνεύονται σε καθημερινές ιστορίες και στερεότυπα.

Το αλφάριθμο χτίζει τη χρονολογική βάση της ταινίας. Σε κάθε γράμμα αντιστοιχεί ένα επεισόδιο. Εν κατακλείδι η ταινία καταλήγει σε μια γενική εικόνα από κολάζ. Το μικρό αλφάριθμο της εξέλιξης.

Βιογραφικό

Ο Paul Kusmaul γεννήθηκε το 1984 στην Καραγκάντα στο Καζακστάν. Σε ηλικία πέντε χρονών πήγε στη Γερμανία. Το 2007 ξεκίνησε τις σπουδές του πάνω στα Digital Media στο Hochschule Darmstadt. Το 2010 ο Paul πήρε το πτυχίο του με την ταινία μικρού μήκους "Hannes der Hausmeister". Από το 2010 έως το 2013 εργάστηκε ως Motion Designer στο Βερολίνο και το 2013 μετακόμισε στο Λούντβιγκορμπούργκ για να σπουδάσει Motion Design στην Filmakademie. Τον Απρίλιο του 2016 αποφοίτησε με το κινούμενο σχέδιο μικρού μήκους "E is for Evolution".

Από το 2016 ο Paul εργάζεται ως freelance motion designer και σκηνοθέτης.

ANIMATION

Stefvyr (GR)
Earth Show (2016) | 01:35 min, colour, sound



The video "Earth Show" shows a satellite that orbits at low earth orbit when it gets too close to an asteroid debris field. Before it can transmit an emergency signal back to earth and correct its course, the worst possible thing happens.
The video was inspired by Stefyr's deep interest for the space and our universe.
The animation was made with 3ds Max and rendered with Vray.

Biography

Stefyr (Stefanos Vyrinis) is currently studying 3D animation at IEK Intergraphics in Athens. Since the very young age of 3 years old he was interested in storytelling concept art and comics, where he gained a very unique style of characters. He attended drawing and comics classes for several years in the "Ergastiri Technis" of Chalkida, where the art director was the renowned artist Dimitris Mytaras. On the «9th International Environmental Children's Drawing Contest» competition in Japan, one of his drawings won the first prize. However entering in his teenage life period, his interest turned to 3D Art. With drawing experience of the past years, gifted with strong and productive imagination, as well as a keen eye for details, Stefyr is using his talent mainly in expressing himself through an abstract, multicolored universe of his own. Presently as a student, he is experimenting with 3D and photo/video editing toolset as: 3DS Max, Zbrush, Substance Painter, Maya, Photoshop, After Effects, Vray. His art is pushing the limits of forms and dimensions in order to always tell a story or create a visual experience.

Το βίντεο "Earth Show" δείχνει έναν δορυφόρο που ακολουθεί τροχιά όμοια με τη χαμηλή τροχιά της γης για να πλησιάσει ένα πεδίο χαλασμάτων ενός αστεροειδή. Πριν προλάβει να μεταδώσει σήμα πίσω στη γη και να διορθώσει την πορεία του, συμβαίνει το χειρότερο δυνατό.

Το βίντεο είναι εμπνευσμένο από το έντονο ενδιαφέρον του Stefyr για το δάστημα και το σύμπαν.
Το κινούμενο σχέδιο δημιουργήθηκε με 3ds Max και μεταφορτώθηκε στο Vray.

Βιογραφικό

Ο Stefyr (Στέφανος Βυρίνης) σπουδάζει 3D animation στο IEK Intergraphics της Αθήνας. Από ηλικία τριών ετών έδειξε ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην αφήγηση, στην concept art και στα κόμιξ, από όπου απέκτησε ένα πολύ ιδιαίτερο στιλ. Παρακολούθησε μαθήματα σχεδίου και σχεδιασμού κόμιξ για αρκετά χρόνια στο Εργαστήρι Τέχνης στη Χαλκίδα, όπου καλλιτεχνικός διευθυντής ήταν ο διακεκριμένος Δημήτρης Μυταράς. Στον «9th International Environmental Children's Drawing Contest» διαγωνισμό στην Ιαπωνία, ένα από τα έργα του απέσπασε το πρώτο βραβείο. Παρόλα αυτά, μπαίνοντας στην εφηβεία το ενδιαφέρον του μετατοπίστηκε στην 3D Art. Δεδομένης της εμπειρίας του στο σχέδιο τα προηγούμενα χρόνια, προκιμένος με μια ισχυρή και παραγωγική φαντασία και ένα καλό μάτι για τις λεπτομέρειες, ο Stefyr χρησιμοποιεί το ταλέντο του κυρίως για να εκφράσει τον εαυτό του διαμέσου ενός δικού του αφαιρετικού, πολύχρωμου σύμπαντος. Τώρα, ως φοιτητής πειραματίζεται με το 3D και τα σετ εργαλείων επεξεργασίας φωτογραφιών και βίντεο: 3DS Max, Zbrush, Substance Painter, Maya, Photoshop, After Effects, Vray. Η τέχνη του σπρώχνει τα όρια σχημάτων και διαστάσεων με σκοπό να αφηγηθεί μια ιστορία ή να δημιουργήσει μια οπτική εμπειρία.

ANIMATION

Jan Koester (DE)
Eine Villa mit Pinien (2016) | 12:00 min, colour, sound



Lion and Bird break into an abandoned villa to find out about the reason why it is not aging. Immediately they feel the power that keeps the villa alive.

Biography

Jan Koester was born in Berlin in 1978. He studied animation at the Filmuniversität Babelsberg and graduated in 2006 with his diploma film "Our Man In Nirvana", that won many awards, including a Silver Bear at the Berlinale and a Golden Horseman in Dresden. In 2009 he co-founded the Talking Animals Animation Studio in Berlin Lichtenberg together with 14 friends. He is focusing his animation work on mixing painting with 3D, compositing and he also works on music videos, advertising and short films.

Το λιοντάρι και το πουλί κάνουν διάρρηξη σε μια εγκαταλελειμμένη βίλα για να ανακαλύψουν τον λόγο για τον οποίο ο χρόνος δεν φαίνεται να επηρεάζει τη βίλα. Αμέσως αισθάνονται τη δύναμη που κρατά τη βίλα ζωντανή.

Βιογραφικό

Ο Jan Koester γεννήθηκε στο Βερολίνο το 1978. Σπούδασε κινούμενο σχέδιο στο Filmuniversität Babelsberg και αποφοίτησε το 2006 με πτυχιακή εργασία την ταινία «Our Man In Nirvana», η οποία απέσπασε πολλά βραβεία, συμπεριλαμβανομένων των Silver Bear στη Berlinale και Golden Horseman στη Δρέσδη. Το 2009 συνίδρυσε το Talking Animals Animation Studio στο Βερολίνο στην Λίχτενμπεργκ μαζί με άλλους 14 φίλους. Επικεντρώνει το έργο του στο κινούμενο σχέδιο, στον συνδυασμό της ζωγραφικής με το 3D και τη σύνθεση και εργάζεται επίσης σε μουσικά βίντεο, στη διαφήμιση και σε ταινίες μικρού μήκους.

ANIMATION

Ornella Macchia (FR) & Simon Medard (BE)
EI TOTO CAFE (2016) | 02:59 min, colour, sound



Sparkling and sensual choreography of the ingredients of an aphrodisiac beer.

Biography

French young director of Italian and Armenian origin, Ornella Macchia obtains her Diploma of Art profession in the ESAAT in Animation Film in 2010. At 21 years old, she continues her studies at ENSAV La Cambre where she directed several short films of various techniques. After a humanitarian project in Armenia, she decided to direct her graduation film «Armenian Papers» about a fruit merchant who offers his fruits and his story...

Simon Medard is a multidisciplinary artist who was at first interested in graffiti, drawing and painting. He has discovered video and animation during a training course at Camera-etc (formerly known as Caméra Enfants Admis). There, he directed his first animated short film, Nudisme Nocturne. Then he worked on various shootings with La Film Fabrique, Bubble Duchesse and the Collective Drag Attack. Fascinated by music, he combined sound and images by Vjing. Since 2010, he works as an animator at Camera-etc where he coordinates animation workshops with children, teenagers and adults. He is also a co-founder and member of the collective Digital Bal Musette.

Εκθαμβωτική και αισθησιακή χορογραφία των συστατικών μιας αφροδισιακής μπύρας.

Βιογραφικό

Γαλλίδα σκηνοθέτις Ιταλικής και Αρμένικης καταγωγής, η Ornella Macchia πήρε πτυχίο στις τέχνες με εξειδίκευση στο Animation Film το 2010, από το ESAAT. Στα 21 της χρόνια, συνεχίζει τις σπουδές της στο ENSAV La Cambre, όπου έχει σκηνοθετήσει αρκετές ταινίες μικρού μήκους χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές. Μετά από ένα φιλανθρωπικό πρότζεκτ στην Αρμενία, αποφάσισε να σκηνοθετήσει την ταινία «Armenian Papers», με την οποία και αποφοίτησε. Η ταινία αφηγείται την ιστορία ενός εμπόρου φρούτων που προσφέρει φρούτα και διηγείται τη ζωή του...

Ο Simon Medard είναι ένας διεπιστημονικός καλλιτέχνης που αρχικά ενδιαφέρθηκε για γκράφιτι, σκίτσο και ζωγραφική. Ανακάλυψε στη συνέχεια την τέχνη του βίντεο και animation κατά την διάρκεια ενός εκπαιδευτικού σεμιναρίου στο Camera-etc (άλλοτε γνωστό και ως Caméra Enfants Admis). Εκεί, σκηνοθέτησε την πρώτη του μικρού-μήκους animation ταινία, Nudisme Nocturne. Έπειτα, δούλεψε σε διάφορα γυρίσματα με τις ομάδες των La Film Fabrique, Bubble Duchesse και the Collective Drag Attack. Καθηλωμένος με την μουσική, συνδύασε ήχο με εικόνα μέσω Vjing. Από το 2010, δουλεύει στην Camera-etc ως animator, οργανώνοντας εργαστήρια για παιδιά, εφήβους, και ενήλικες. Είναι επίσης συνιδρυτής και μέλος της κολεκτίβας Digital Bal Musette.

ANIMATION

Joan Zhonga (GR)
Ethnophobia (2016) | 14:20 min, colour, sound



Survival, clash and symbiosis go side by side; all accompanied by bursts of joy and pain as a result of man's internal need to find and exaggerate differences when similarities are obviously greater.

Biography

Joan Zhonga is a graduate of the Academy of Fine Arts. He's worked in the film and TV industry as a director, art director and animator for numerous production companies and commercials. He currently works as a director for the national Greek broadcaster, ERT. Throughout his career he's written and directed many short films, some of which have been screened and awarded in the international film festivals of Annecy, Giffoni, Hiroshima, Gutenberg, New York, Prague, China, Drama and more.

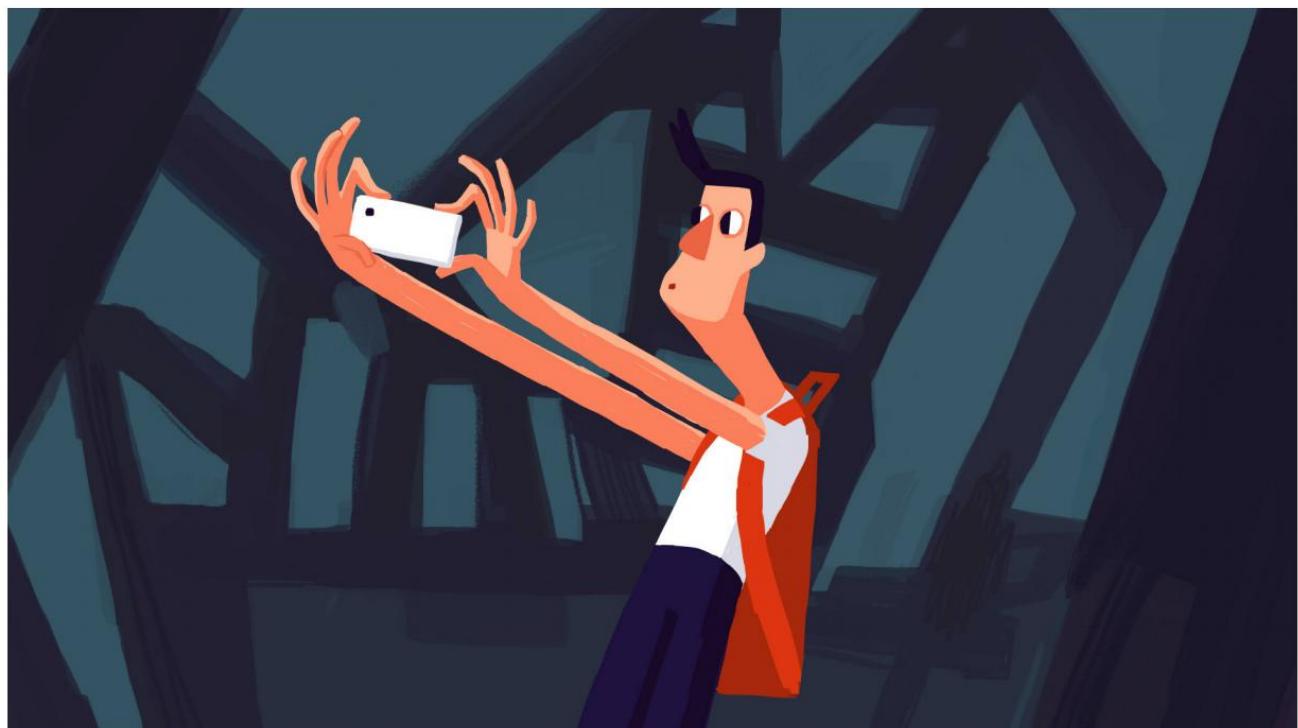
Επιβίωση, σύγκρουση και συμβίωση συμβαδίζουν, συνοδευόμενες από εκρήξεις χαράς και πόνου σαν αποτέλεσμα της ψυχολογικής ανάγκης του ανθρώπου να βρει και να μεγαλοποιήσει τις διαφορές όταν οι ομοιότητες είναι προφανώς περισσότερες.

Βιογραφικό

Ο Γιάννης Ζιόνγκας είναι απόφοιτος της Ακαδημίας Καλών Τεχνών. Έχει εργαστεί στο χώρο της τηλεόρασης και του κινηματογράφου ως σκηνοθέτης, καλλιτεχνικός διευθυντής και animator για αμέτρητες εταιρείες παραγωγής και διαφημιστικές. Σήμερα εργάζεται ως σκηνοθέτης για το εθνικό ελληνικό τηλεοπτικό δίκτυο, EPT. Καθ' όλη τη διάρκεια της καριέρας του έχει γράψει και σκηνοθετήσει πολλές ταινίες μικρού μήκους κάποιες εκ των οποίων έχουν προβληθεί και βραβευτεί σε διεθνή φεστιβάλ ταινιών όπως τα Annecy, Giffoni, Hiroshima, Gutenberg, New York, Prague, China, Δράμα και άλλα.

ANIMATION

Nata Metlukh (UA)
Fears (2015) | 02:00 min, colour, sound



Fears are visible as constant companions of their owners. The creatures can make people's lives more difficult, but they can also be very useful.

Biography

Nata Metlukh is an award-winning animation filmmaker based in San Francisco. She graduated from Vancouver Film School in 2015 and is currently studying at Estonian Academy of Arts at Priit Pärn's animation program.

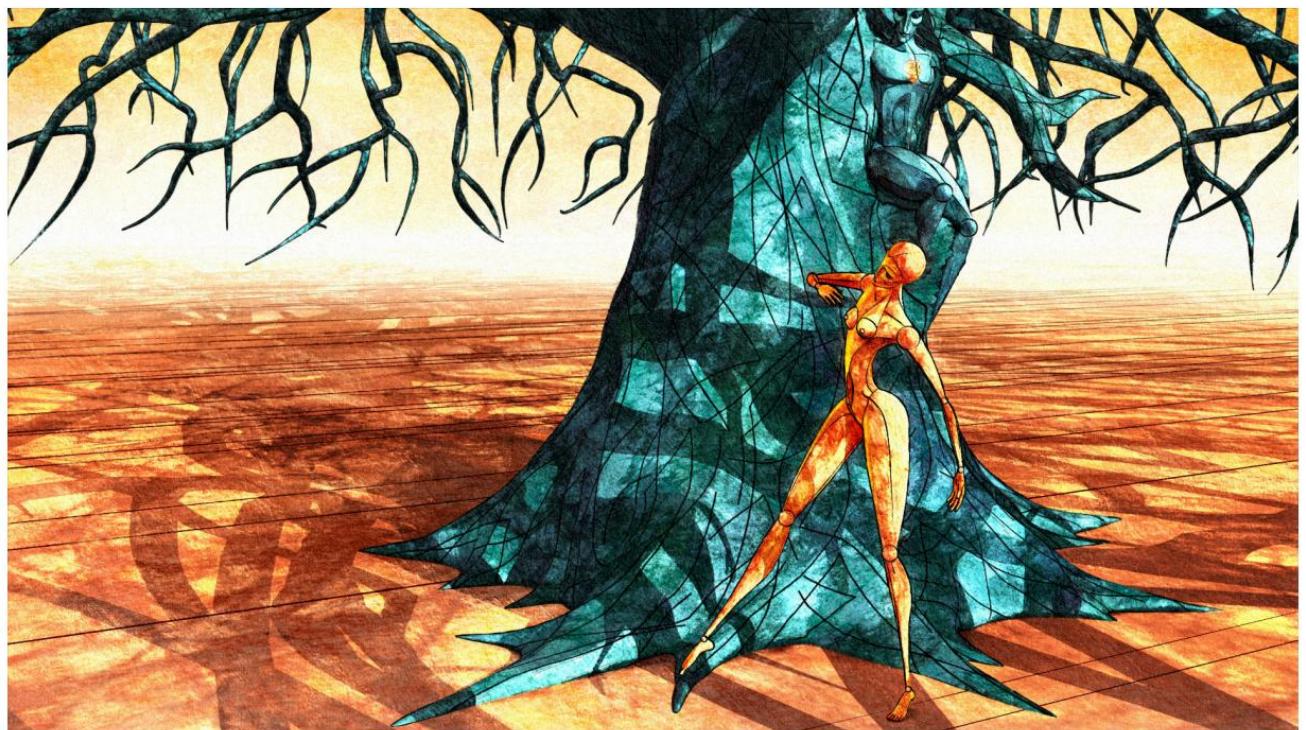
Οι φόβοι είναι ορατοί ως μόνιμοι σύντροφοι των ιδιοκτητών τους. Τα πλάσματα μπορούν να κάνουν τις ζωές των ανθρώπων πιο δύσκολες, μπορούν όμως να φανούν και πολύ χρήσιμα.

Βιογραφικό

H Nata Metlukh είναι μια βραβευμένη σκηνοθέτης κινουμένων σχεδίων με έδρα το Σαν Φρανσίσκο. Αποφοίτησε από τη Vancouver Film School το 2015 και σήμερα σπουδάζει στην Estonian Academy of Arts στο πρόγραμμα κινουμένου σχεδίου του Priit Pärn.

ANIMATION

Velislava Gospodinova (BG)
FIREBIRD (2016) | 07:07 min, colour, sound



An artistic impression, driven by the rhythm of music and the freedom of dance, creates a magical world, where Love is the leading metaphysical force that overpowers life and death.

The inspiration came from the Bulgarian folklore traditional music, where there are stories of burning, devastating and tragic love, filled with tenderness and self-renunciation. Then I decided to reveal those strong emotions through the characters of a girl, born from the sun, transforming into the Firebird, symbolizing freedom, fiery passion and beauty, and a man, embedded into a tree – symbol of the ground, the static and restricting power ... but still deeply sensitive and fragile.

My goal is to take the viewer on a journey driven by the music and the dance, of such a dramatic, but beautiful and magical kind of fairytale where love rules the whole universe and stays eternal even in death.

Biography

Velislava Gospodinova, born 1986 in Sofia, Bulgaria, is a radiant, cheerful person with dark imaginative mind and crazy twisted dreams. She graduated with a Masters degree in Animation Directing at New Bulgarian University in Sofia. Her graduation film from 2009 – "The Lighthouse ("Farat")" has been screened to more than 100 international film festivals, has been certified with numerous awards and has succeeded to win the attention and the recognition of renowned film professionals and critics nationally and internationally. "The Blood ("Kravta")" – 2012, is her debut film. It is supported by the Bulgarian National Film Center and it had recently ended its successful festival run, very well received, with couple of awards and already more than 30 screenings. For over 10 years now, Velislava also works commercially in the field of VFX and 2D compositing. She is a freelance art director, composer and animator. In 2010 she was selected and participated in the prestigious Berlinale Talent Campus. In 2014 she founded her own production company in Sofia – "Red Stroke Ltd." and just finished the production of her new short animation film - «Firebird («Zhar Ptitsa»)" – 2016, supported again by the Bulgarian National Film Center.

Μια εικαστική εντύπωση, παρακινούμενη από το ρυθμό της μουσικής και την ελευθερία του χορού δημιουργεί έναν μαγικό κόσμο όπου η Αγάπη είναι η κύρια μεταφυσική δύναμη που ξεπερνά τη ζωή και το θάνατο.

Η έμπνευση προήλθε από ένα βουλγαρικό παραδοσιακό μουσικό κομμάτι, όπου υπάρχουν ιστορίες διακαούς, ολέθριας και τραγικής αγάπης, γεμάτες τρυφερότητα και αυταπάρνηση. Τότε αποφάσισα να αποκαλύψω αυτά τα έντονα συναισθήματα μέσα από τους χαρακτήρες : ενός κοριτσιού που γεννήθηκε από τον ήλιο και μεταμορφώνεται σε πουλί της φωτιάς συμβολίζοντας την ελευθερία, το φλεγόμενο πάθος και την ομορφιά, και ενός αγοριού, ενσωματωμένου σε ένα δέντρο - σύμβολο της γης, της στατικής και περιοριστικής δύναμης... αλλά και πάλι βαθιά ευαίσθητης και εύθραυστης.

Στόχος μου είναι να οδηγήσω τον θεατή σε ένα ταξίδι κατευθυνόμενο από τη μουσική και το χορό, ενός δραματικού αλλά και όμορφου, μαγικού παραμυθιού όπου η αγάπη κυριαρχεί σε όλο το σύμπαν και παραμένει αιώνια ακόμα και μετά το θάνατο.

Βιογραφικό

Η Velislava Gospodinova γεννήθηκε το 1986 στη Σόφια, Βουλγαρία, είναι ένα λαμπερό, ενθουσιώδες άτομο με σκοτεινή φαντασία και τρελά διεστραμμένα όνειρα. Πήρε μεταπτυχιακό στο Animation Directing από το New Bulgarian University στη Σόφια. Η τανία αποφοίτησή της το 2009 - "The Lighthouse ("Farat")" έχει προβληθεί σε πάνω από 100 διεθνή φεστιβάλ, έχει πολυάριθμες βραβεύσεις και έχει επιτύχει στο να αποσπάσει την προσοχή και την αναγνώριση διεθνώς καταξιωμένων επαγγελματιών και κριτικών τόσο σε εγχώρια όσο και σε παγκόσμια κλίμακα. Το "The Blood ("Kravta")" – 2012, είναι το ντεμπούτο της. Έχει την υποστήριξη του Bulgarian National Film Center και πρόσφατα ολοκλήρωσε την επιτυχή του πορεία σε φεστιβάλ, όπου είχε θετική ανταπόκριση, απέσπασε βραβεία και ήδη έχει πάνω από 30 προβολές. Εδώ και πάνω από 10 χρόνια, η Velislava εργάζεται επίσης και στον εμπορικό τομέα στον κλάδο των VFX και 2D compositing. Είναι freelance art director, συνθέτης και animator. Το 2010 επιλέχθηκε και συμμετείχε στο υψηλού κύρους Berlinale Talent Campus. Το 2014 ίδρυσε τη δική της εταιρεία παραγωγής στη Σόφια - "Red Stroke Ltd." και μόλις τελείωσε την παραγωγή της νέας της τανίας μικρού μήκους - «Firebird («Zhar Ptitsa»)" – 2016, με τη υποστήριξη του Bulgarian National Film Center.

ANIMATION

Meltem Sahin (TR)
Flow (2016) | 02:30 min, colour, sound



This animation is inspired by Friedrich Wilhelm Nietzsche's book "the Birth of Tragedy" and specifically his ideas on Apollo and Dionysus; Apollo is the God of reason and rationality of the intellect and thought, while Dionysus is the god of the irrational and chaos of emotions and instincts. Nietzsche establishes his aesthetics theories from the archetypes of Apollo and Dionysus and specifically states that art is based on polarities and tension rather than delight and imitation. His polarities are those of order 'Apollo' and passion 'Dionysus'. The main character in this animation is a sculptress who travels through Apollonian and Dionysian states. In this journey, her art evolves along with her personality.

Biography

Meltem Şahin is an illustrator/ animator and recipient of Fulbright Scholarship from Marmaris, a small sea town in Turkey. She studied Graphic Design in Ankara, Turkey and graduated with an MFA in Illustration Practice from Maryland Institute College of Art (MICA). In 2013, her work has been chosen for one of the most important international events dedicated to the children's publishing, the Bologna Children's Book Fair's annual book. In 2015, she has been awarded with MICA Graduate Research Development Grant to go further on her projects that incorporate electronics and Arduino. The book that she illustrated lastly, P is for Pussy, got successful media appearances including Huffington Post, Bitch Media, DesignTAXI and BuzzFeed. Recently her animation "Flow" has received an "Excellence in 2D Animation" award at MICA Animation Festival and screened at several different festivals.

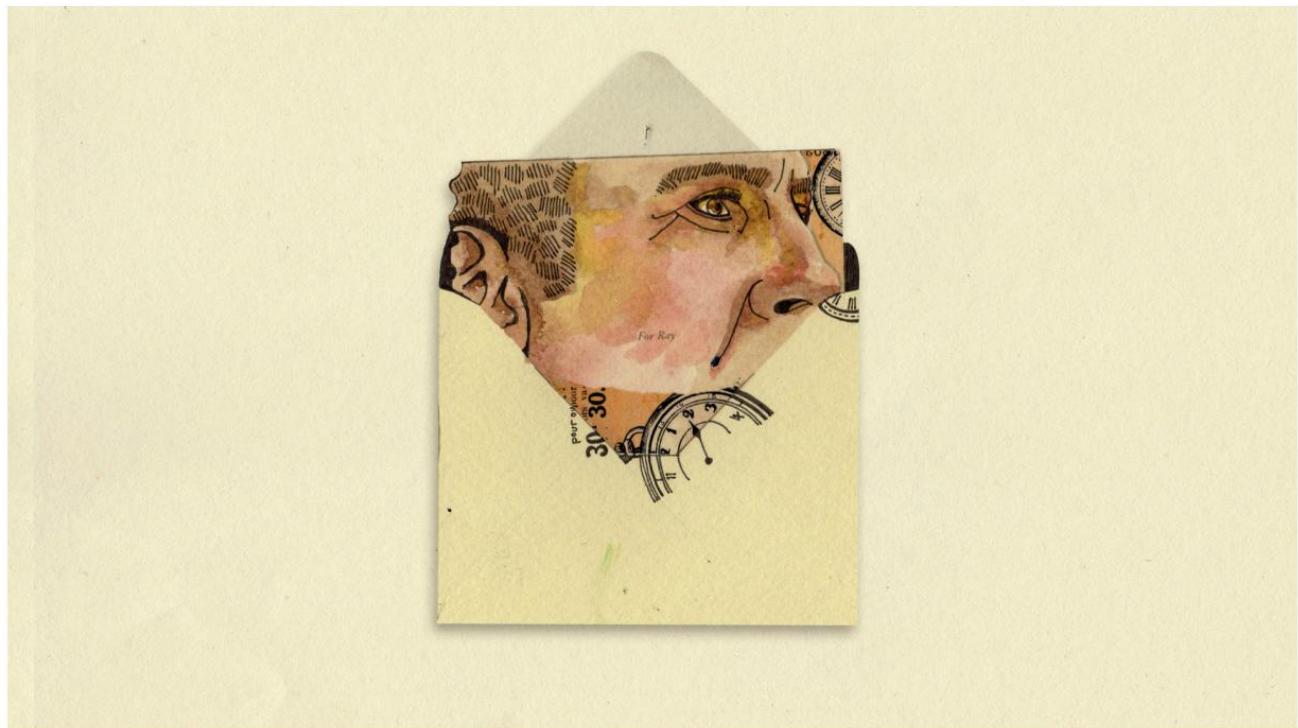
Το animation αυτό είναι εμπνευσμένο από το βιβλίο του Friedrich Wilhelm Nietzsche, "the Birth of Tragedy", και συγκεκριμένα τις ιδέες που εκφράζει για τον Απόλλωνα και τον Διόνυσο: ο Απόλλωνας είναι ο Θεός του λόγου και της λογικής, ενώ ο Διόνυσος είναι ο Θεός του χάους, των συναισθημάτων και των ενστίκτων. Ο Nietzsche επιβάλλει τις αισθητικές του θεωρίες από τους αρχέτυπους του Απόλλωνα και του Διονύσου, και εκφράζει την σκέψη ότι η τέχνη είναι βασισμένη στην αντίθεση και την ένταση αντί για την απόλαυση και απομίμηση. Αυτές οι αντιθέσεις είναι της τάξης 'Απόλλωνα' και πάθους 'Διονύσος'. Ο βασικός χαρακτήρας του animation είναι μια γλύπτρια που ταξιδεύει στα εδάφη του Απόλλωνα και του Διονύσου. Στο ταξίδι της, η τέχνη της εξελίσσεται παράλληλα με την προσωπικότητα της.

Βιογραφικό

Η Meltem Şahin είναι εικονογράφος/ animator και έχει λάβει την υποτροφία Fulbright στο Μαρμαρίς, μια μικρή πόλη στην Τουρκία. Σπούδασε Graphic Design στην Άγκυρα, Τουρκία, και αποφοίτησε με Μάστερ στην εικονογράφηση από το Maryland Institute College of Art (MICA). Το 2013, η δουλειά της επιλέχτηκε για μια από τις πιο σημαντικές διεθνείς εκδηλώσεις αφιερωμένη στις παιδικές εκδόσεις, το ετήσιο βιβλίο για το Bologna Children's Book Fair. Το 2015, της δόθηκε μία επιδότηση από το MICA για να συνεχίσει την έρευνα για πρότζεκτ που περιλάμβανε ηλεκτρονικά και Arduino. Το βιβλίο που εικονογράφησε πρόσφατα, το P is for Pussy, είχε καλή απήχηση, ενώ κοινοποιήθηκε από τα Huffington Post, Bitch Media, DesignTAXI και BuzzFeed. Πρόσφατα το animation "Flow" βραβεύτηκε με το "Excellence in 2D Animation" στο φεστιβάλ animation MICA και προβλήθηκε σε διάφορα φεστιβάλ παγκοσμίως.

ANIMATION

Heidi Stokes (GB)
For Ray (2016) | 04:00 min, colour, sound



For 'Ray' is a celebration of Human kindness, and pays homage to how small acts of kindness can make a profound difference in a person's life. In a world that is increasingly becoming more and more politically volatile, these reminders become ever more potent and important. This animation is credited to Ian Monroe who provided the story for this animation based on a true story.

Biography

Since completing an MA in Fine Art at Central St Martins in 2001, Heidi Stokes has screened and exhibited her work nationally and internationally. Heidi has been selected for numerous film festivals and events, beginning with her very first move to creating animation films in 2011, which was shown in the festival "Anima Call" in Greece in the Contemporary Art Centre of Thessaloniki. In 2011, «A picture of tomorrows world» was screened at the Rich mix cinema Bethnal Green in collaboration with the cabinet of living cinema, a meeting of artists dedicated to creating «living cinema» experiences through live performance. She was then Selected for The 1st International Women's Animation film festival in Vienna titled «Tricky women», that has since been recognised as one of the leading animation festivals to apply for. And more recently, she was selected for the BAFTA recognised London Short film festival (LSFF) which screened at the ICA, London, and Melbourne International Animation Festival.

Heidi Stokes makes animations, which specifically question or re-evaluate our psychological needs, by reinventing the meanings of objects, spaces or people.

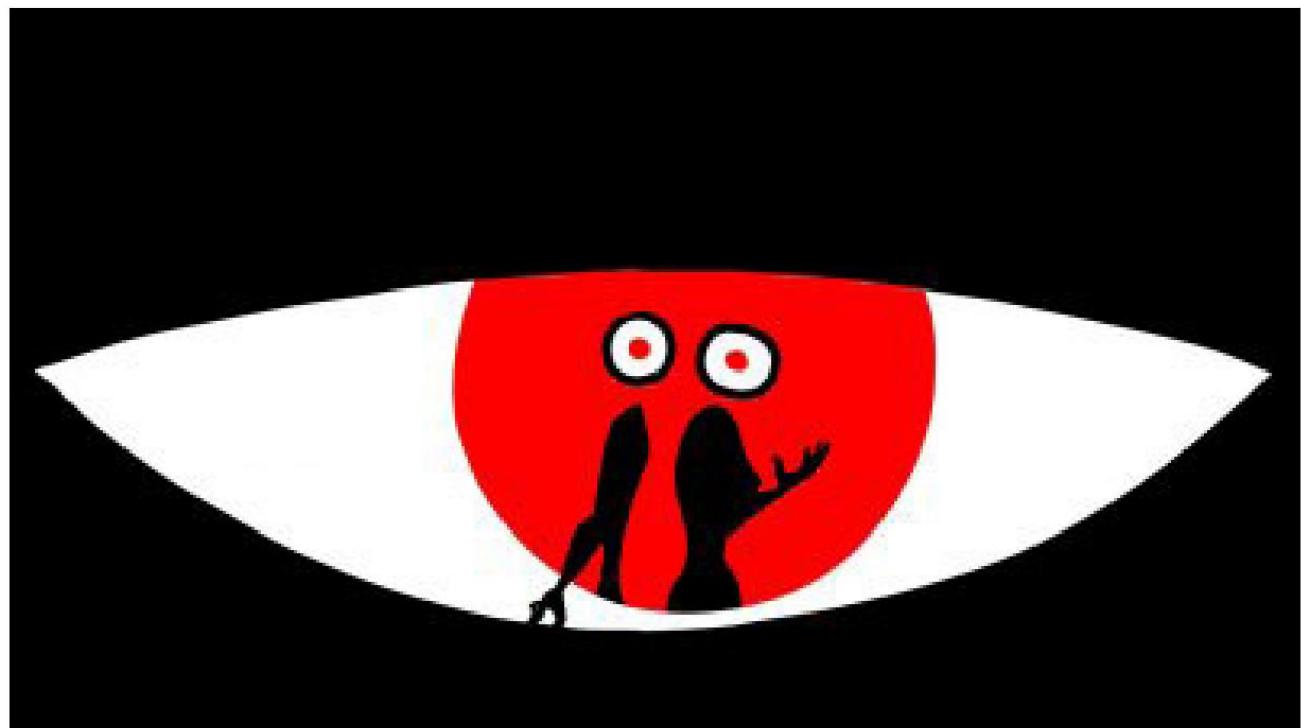
To 'For Ray' είναι ο εορτασμός της ανθρώπινης καλοσύνης και αποτελεί φόρο τιμής στο πως μικρές πράξεις καλοσύνης μπορούν να κάνουν την ουσιαστική διαφορά στη ζωή ενός ατόμου. Σε έναν κόσμο που γίνεται όλο και πιο πολιτικά ασταθής αυτές οι υπενθυμίσεις γίνονται όλο και πιο σημαντικές. Αυτό το κινούμενο σχέδιο αποδίδεται στον Ian Monroe που μου παραχώρησε την ιστορία για το κινούμενο σχέδιο το οποίο είναι βασισμένο σε μια αληθινή ιστορία.

Βιογραφικό

Μετά την ολοκλήρωση του μεταπτυχιακού της στις Fine Arts στο Central St Martins το 2001, η Heidi Stokes έχει προβάλλει και εκθέσει έργα της σε όλο τον κόσμο. Η Heidi έχει επιλεχθεί σε αναρίθμητα φεστιβάλ, ξεκινώντας με την πρώτη της ταινία κινουμένων σχεδίων το 2011, η οποία προβλήθηκε στο "Anima Call" στην Ελλάδα στο Κέντρο Σύγχρονης Τέχνης στη Θεσσαλονίκη. Το 2011 το «A picture of tomorrows world» προβλήθηκε στο Rich mix στον κινηματογράφο Bethnal Green σε συνεργασία με τα υψηλόβαθμα στελέχη του ζωντανού κινηματογράφου, μια συνάντηση καλλιτεχνών με απότερο σκοπό τη δημιουργία "ζωντανού" κινηματογράφου μέσω performance. Στη συνέχεια επιλέχθηκε για το 1st International Women's Animation film festival στη Βένηνη υπό την ονομασία «Tricky women» το οποίο έκτοτε έχει αναγνωριστεί ως ένα από τα κορυφαία φεστιβάλ κινουμένων σχεδίων. Πιο πρόσφατα, επιλέχθηκε για BAFTA στο διεθνώς αναγνωρισμένο London Short film festival (LSFF) που προβλήθηκε στο ICA, Λονδίνο και στο Melbourne International Animation Festival. Η Heidi φτιάχνει κινούμενα σχέδια τα οποία διερωτούν συγκεκριμένα ή επαναξιολογούν τις ψυχολογικές μας ανάγκες μέσω της αναδημιουργίας των νοημάτων των αντικειμένων, των χώρων και των ατόμων.

ANIMATION

Gerhard Funk (RU)
Fruit (2016) | 06:00 min, colour, sound



Rise into being, mature, perish – Fruit tells a creation story. As the animated short film unfolds, it brings forth a play of shapes illustrating the dialog between two mythological forces – the West and the East. In it the vibrating entities of black and white are constantly being split apart and reconciled by red, in a playful and dramatic choreography of forms and figures.

The journey is narrated in three parts which function like three rooms that are being crossed. In the first room of this triptych the viewer dives into a cosmos of inorganic, dead matter with astronomic dimensions and simple shapes that oscillate. The second room produces living creatures that exist in cycles of eating and mating. In the third room dwells the human being, incessantly striving, searching, erring. A plant bearing leaves, flowers and a ripening fruit is the recurring motif that runs throughout the entire short film. The polar opposites, black and white, are complemented by the omnipresence of red. As the events progress, they begin to form cyclic patterns. Yet the structure of the story as a whole remains linear. A world awakens, unfurls into a pulsating multiform variety of creatures, and dies once it has completed its course. Fruit reveals itself to be the answer to its own question, an answer that seeks meaning – the Fruit, that nourishes human existence.

Biography

Born in 1981 in Russia and moved to Germany at the age of 13.

He did an apprenticeship as a designer of print media, then studied at the Academy of Fine Arts Saar in the subject of "Media Arts & Design". He graduated in 2010. From 2011 to 2015, he did different jobs in the field of 3D and 2D animation. Simultaneously he started independent film making. Now he's a freelance animator and independent filmmaker.

Η πορεία προς την ύπαρξη, την ωρίμανση, τη φθορά - το Fruit μιλάει για μια ιστορία δημιουργίας. Καθώς το κινούμενο σχέδιο μικρού μήκους εκτυλίσσεται, φέρνει στο προσκήνιο ένα παιχνίδι σχημάτων που οπτικοποιεί το διάλογο μεταξύ δύο μυθολογικών δυνάμεων - της Δύσης και της Ανατολής. Μέσα σε αυτό οι δονούμενες οντότητες του άσπρου και του μαύρου διαχωρίζονται διαρκώς και συμφιλιώνονται από το κόκκινο, σε μια παιγνιώδη και δραματική χορογραφία μορφών και σχημάτων.

Το ταξίδι εξιστορείται σε τρία τμήματα τα οποία λειτουργούν όπως τρία δωμάτια που διασταυρώνονται. Στο πρώτο δωμάτιο αυτού του τρίπτυχου ο θεατής βυθίζεται σε έναν κόσμο ανόργανης, νεκρής ύλης με αστρονομικές διαστάσεις και απλά σχήματα που αμφιταλαντεύονται. Το δεύτερο δωμάτιο παράγει ζωντανά πλάσματα που υπάρχουν σε επαναλαμβανόμενους κύκλους ζωής στους οποίους τρώνε και αναπαράγονται. Στο τρίτο δωμάτιο κατοικεί το ανθρώπινο που μοχθεί ακατάπαυστα, αναζητά, λανθάνει.

Ένα φυλλοφόρο φυτό με λουλούδια και ένα ώριμο φρούτο είναι το επαναλαμβανόμενο μοτίβο που συναντάμε καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας μικρού μήκους. Τα πολωτικά αντίθετα, μαύρο και άσπρο, εξισορροπούνται από την διαρκή παρουσία του κόκκινου. Καθώς τα γεγονότα εξελίσσονται, αρχίζουν να σχηματίζονται επαναλαμβανόμενα μοτίβα. Παρόλα αυτά η συνολική δομή της ιστορίας παραμένει γραμμική. Ένας κόσμος αφυπνίζεται, ξετυλίγεται μέσα σε μια δονούμενη πολύμορφη ποικιλία πλασμάτων και πεθαίνει μόλις ολοκληρώσει την πορεία του. Το Fruit υποδεικνύει τον εαυτό του ως απάντηση στην ίδια του την ερώτηση, μια απάντηση που αναζητά νόημα – το Fruit, που συντηρεί την ανθρώπινη ύπαρξη.

Βιογραφικό

Γεννημένος στη Ρωσία, μετακόμισε στη Γερμανία σε ηλικία 13 ετών.

Έκανε πρακτική ως σχεδιαστής έντυπου και στη συνέχεια φοίτησε στην Academy of Fine Arts, Saar με κατεύθυνση "Media Arts & Design". Αποφοίτησε το 2010. Από το 2011-2015 ασχολήθηκε με διάφορες δουλειές στους κλάδους των 3D και 2D κινουμένων σχεδίων. Ταυτόχρονα ασχολήθηκε και με την ανεξάρτητη παραγωγή ταινιών. Πλέον είναι freelance animator και ανεξάρτητος καλλιτεχνικός παραγωγός.

ANIMATION

Beatriz Dominguez (ES)
Fur Away (2015) | 03:00 min, colour, sound



A tale about a young boy who is unhappy in his home. One night he receives a peculiar visit that transforms his world.

Biography

Beatriz Dominguez (Madrid, Spain, 06/13/1988). After studying media and film production, she decided to move to London. Her passion about stop motion led her to study animation. She produced Fur Away as a graduation film in 2015, which has been screened at several international festivals.

Μία ιστορία για ένα νέο αγόρι το οποίο είναι δυστυχισμένο στο σπίτι του. Μία νύχτα δέχεται μία περίεργη επίσκεψη που μεταμορφώνει τον κόσμο του.

Βιογραφικό

H Beatriz Dominguez (Μαδρίτη, Ισπανία, 06/13/1988). Μόλις τελείωσε τις σπουδές της στα πολυμέσα και παραγωγή ταινιών, αποφάσισε να μετακομίσει στο Λονδίνο. Το πάθος της για την τεχνική stop motion την οδήγησε να σπουδάσει κινούμενα σχέδια. Έκανε την παραγωγή του Fur Away ως ταινία αποφοίτησης το 2015, το οποίο προβλήθηκε σε διάφορα διεθνή φεστιβάλ.

ANIMATION

Susanne Wiegner (DE)

Future in the past (2015) | 07:07 min, colour, sound



«Future in the Past» is a virtual journey through the realm of personal imagination, through surreal spaces and unexpected places. The film consists of only one continuous camera drive without any cuts. The style of the different interiors is a reminiscent of Edward Hopper's paintings.

Biography

Susanne Wiegner studied architecture at the Academy of Fine Arts in Munich and at Pratt Institute in New York City as a DAAD scholar. She works as a 3D-artist in Munich, Germany. For several years she has been creating 3D computer animations dealing with literature and with virtual space. Venues where her work has been shown include group exhibitions at the Pinakothek der Moderne in Munich, the ZKM in Karlsruhe, the Art + Technology Center EYEBeam in New York City, FACT in Liverpool, Torrance Art Museum in Los Angeles, WRO Biennale in Wroclaw, National Gallery of Art in Vilnius, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Les Rencontres Internationales in Paris, EMAF in Osnabrück, Videonale in Bonn, Schusev State Museum of Architecture, Moscow and festivals all over the world.

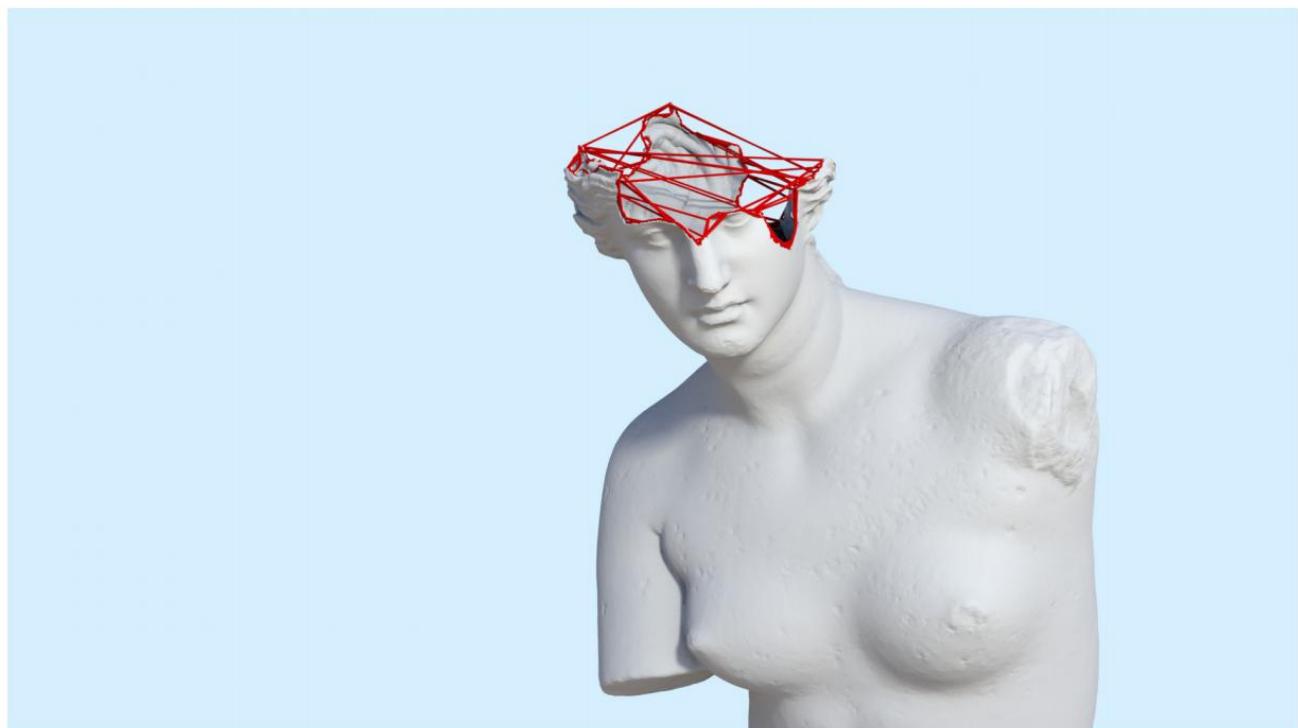
To «Future in the Past» είναι ένα οπτικό ταξίδι στο βασίλειο της φαντασίας του κάθε ατόμου, διαμέσου σουρεαλιστικών χώρων και μη αναμενόμενων τοποθεσιών. Η ταινία αποτελείται από ένα συνεχές μονόπλανο. Το στήλ των διαφορετικών εσωτερικών χώρων θυμίζει πίνακες του Edward Hopper.

Βιογραφικό

Η Susanne Wiegner σπούδασε αρχιτεκτονική στην Academy of Fine Arts του Μόναχο καθώς και στο Pratt Institute στην Νέα Υόρκη ως DAAD υπότροφος. Εργάζεται ως 3D-artist στο Μόναχο, Γερμανία. Για πολλά χρόνια δημιουργούσε 3D computer animations ασχολούμενη με τη λογοτεχνία και τον εικονικό χώρο. Κάποιες από τις εκθέσεις που έχει λάβει μέρος συμπεριλαμβάνουν ομαδικές εκθέσεις στην Pinakothek der Moderne στο Μόναχο, το ZKM στο Karlsruhe, το Art + Technology Center EYEBeam στην Νέα Υόρκη, το FACT στο Liverpool, το Torrance Art Museum στο Los Angeles, τη WRO Biennale στο Βρότολαβ της Πολωνίας, την National Gallery of Art στο Vilnius, το National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Les Rencontres Internationales στο Παρίσι, το EMAF στην Osnabrück, τη Videonale στην Bonn, το Schusev State Museum of Architecture στη Μόσχα καθώς και σε φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο.

ANIMATION

Georgios Cherouvim - Γεώργιος Χερουβίμ (GR)
Geophone (2014) | 05:34 min, colour, sound



What does a digital object sound like?

Geometric objects are stored as a series of points, which are connected to form a continuous surface. Each point is associated with a set of 3D coordinates.

In this experiment, the coordinates of a given object are plotted along the point index to form three individual graphs. The graphs are then normalized and combined into two channels, transforming the topological information into audible tracks.

These soundscapes are generated solely by the data representing each object. In the same way a gramophone reads the grooves of a record and outputs sound, the geophone iterates, through the points and turns, the traveled path into audio waves.

Biography

Georgios Cherouvim was born ('81) and raised in Athens.

At an early age he started experimenting with computer graphics and animation. After high school he moved to UK to join the Computer Animation BA course of NCCA in Bournemouth University, which he graduated with a first class degree. Since then he has worked for several years in London and Vancouver as an FX Technical Director in feature films and commercials. He currently lives and works in NY.

Πως ακούγεται ένα ψηφιακό αντικείμενο:

Κάθε γεωμετρικό αντικείμενο αποθηκεύεται στον υπολογιστή σαν μια σειρά σημείων, τα οποία συνδέονται μεταξύ τους για να δημιουργήσουν μια συνεχόμενη επιφάνεια. Κάθε σημείο σχετίζεται με μια συντεταγμένη στις 3 διαστάσεις του χώρου.

Σε αυτό το πείραμα, οι συντεταγμένες των σημείων ενός αντικειμένου κατατάσσονται με βάση την αρίθμηση τους, δημιουργώντας ένα γράφημα για κάθε διάσταση. Τα τρία γραφήματα αναπροσαρμόζονται σε δύο και μεταφράζονται σε δεδομένα ήχου,

Η μορφή του τελικού ήχου πέρα από το σχήμα του αντικειμένου, σχετίζεται άμεσα με την σειρά στην οποία είναι ψηφιακά αποθηκευμένα τα σημεία του, η συχνότητα με την οποία διαβάζονται και με τον τρόπο με τον οποίο μετατρέπονται τα τρία κανάλια σε δύο. Ο ήχος δεν έχει δεχτεί κάποια περαιτέρω επεξεργασία.

Βιογραφικό

Ο Γεώργιος Χερουβέμ γεννήθηκε στην Αθήνα το 1981.

Σε μικρή ηλικία άρχισε να πειραματίζεται με γραφικά σε υπολογιστές και animation. Μετά τον στρατό μετακόμισε στην Αγγλία και σπούδασε computer animation στο NCCA του Bournemouth University, από όπου και αποφοίτησε πρώτος. Από το 2005 έχει εργαστεί στο Λονδίνο και στο Βανκούβερ σαν FX Technical Director σε ταινίες και διαφήμιση. Αυτό τον καιρό ζει και εργάζεται στην Νέα Υόρκη.

ANIMATION

Wenyu Li (CN)
Go to City ELE (2015) | 09:00 min, colour, sound



A little pig from rural 'P town' goes off to live in the Metropolis. But he finds that a small-town pig isn't always welcome among the elephants who live in 'City ELE'.

Biography

Wenyu Li (Chengdu, China, 02/12/1982), graduate from Beijing University, major in Animation. Lecturer at SiChuan University. Now he is an independent animation filmmaker.

'Ένα μικρό γουρουνάκι από την πόλη Π αποφασίζει να φύγει για να πάει να ζήσει στην Μητρόπολη. Σύντομα ανακαλύπτει ότι ένα γουρουνάκι από μια μικρή πόλη δεν είναι πάντα ευπρόσδεκτο ανάμεσα στους ελέφαντες που μένουν στην 'Πόλη ΕΛΕ'.

Βιογραφικό

Ο Wenyu Li (γεννημένος στην Chengdu, Κίνα, 2/12/1982), αποφοίτησε από το Beijing University, με μεταπτυχιακό στο Animation. Είναι ομιλητής στο SiChuan University. Επί του παρόντος, είναι αυτόνομος κινηματογραφιστής animation.

ANIMATION

Natalia Kokkinou / Ναταλία Κοκκίνου (GR)
I Am Not A Number | 04:37 min, black & white, sound



"I Am Not A Number" is a 2D animation that focuses on the social structures and norms of the modern society. It consists of an abstract approach on the way of living while using symbolisms to portray the conformity of human behavior. The viewer dives in a surreal world of the human mind full with images of the subconscious .

Biography

My name is Natalia Kokkinou and I am a visual artist from Greece. I graduated from the department of "Audio Visual Arts" of the Ionian University (Corfu). I'm specialized on visual arts such as directing, photography, video editing and animation. Most of my work focuses on abstract, surreal elements and minimal aesthetics. Projects of mine have been shown in multiple Festivals in Greece and in London (UK).

To "I Am Not A Number" είναι ένα 2D κινούμενο σχέδιο που επικεντρώνεται στις κοινωνικές δομές και νόρμες της σύγχρονης κοινωνίας. Αποτελείται από μια αφαιρετική προσέγγιση του τρόπου ζωής ενώ χρησιμοποιεί συμβολισμούς για να απεικονίσει τον κομφορμισμό της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Ο θεατής βυθίζεται σε έναν σουρεαλιστικό κόσμο του ανθρώπινου μυαλού γεμάτο από εικόνες του υποσυνείδητου.

Βιογραφικό

Ονομάζομαι Ναταλία Κοκκίνου και είμαι visual artist από την Ελλάδα. Αποφοίτησα από το τμήμα Οπτικοακουστικών Τεχνών του Ιόνιου Πανεπιστημίου (Κέρκυρα). Ειδικεύομαι στις visual arts όπως η σκηνοθεσία, η φωτογραφία, η επεξεργασία βίντεο και το κινούμενο σχέδιο. Τα περισσότερα από τα έργα μου επικεντρώνονται σε αφηρημένα, σουρεαλιστικά στοιχεία και μινιμαλιστικές αισθητικές. Έργα μου έχουν προβληθεί σε διάφορα φεστιβάλ στην Ελλάδα και στο Λονδίνο (Αγγλία).

ANIMATION

Alexander Kurilov (RU)
In Exile (2016) | 11:00 min, colour, sound



"In Exile" is the story of a boy who lives with his grandmother in an Eastern European village. His parents are both working abroad, so the boy is left to his own devices. He fills his time by playing in an abandoned shed on the river bank. Inside the shed he toils away at a mysterious project - a powerful 'flying machine' that would take him to his parents. This project keeps him going, until one day he makes an unexpected friend who needs his care and protection. So the boy has to choose between his all consuming dream of re-uniting with his parents or taking care of another living soul.

Biography

Born in 1985, in the Soviet Union, Alexander's first encounter with film was through an improvised cable service set up by the neighbors. Growing up in a country with no cinemas and no film industry, every film he experienced had a huge impact. Over time, a heightened interest towards storytelling had developed and he started practicing his screenwriting skills by reading the scripts of the famous films of the time. Through learning programming he became interested in the technical side of the visual experience. This would be the inception of his interest towards computer animation. After spending an exchange year at the St. Mark's School of Texas, where he finally had a chance to make his first films and have a hands-on experience of the production process, Alexander founded his own production company. The company makes advertising films for clients from all over the world. The highlight of the company's experience is a Grand Prize Trophy at a MOFILM festival, awarded to Alexander personally by none other than Terry Gilliam himself. In the meantime, Alexander is developing several film projects. 'In Exile' is the very first one to get made and hopefully it will be a firm first step into the world of international film production.

To "In Exile" είναι η ιστορία ενός αγοριού που ζει με τη γλαγά του σε ένα χωριό στην ανατολική Ευρώπη. Οι γονείς του εργάζονται και οι δύο στο εξωτερικό οπότε ο μικρός είναι κύριος του εαυτού του. Περνάει το χρόνο του παιζόντας σε έναν εγκαταλελευμένο στάβλο στην όχθη του ποταμού. Μέσα στο στάβλο δουλεύει ακατάπαυστα πάνω σε ένα μυστηριώδες πρότζεκτ - μια παντοδύναμη "ιπτάμενη μηχανή" που θα τον οδηγήσει στους γονείς του. Αυτό το πρότζεκτ του δίνει ελπίδα, μέχρι που μια μέρα αποκτά ένα απρόσμενο φίλο που χρειάζεται την φροντίδα και την προστασία του. Έτσι, το αγόρι πρέπει να επιλέξει ανάμεσα στο όνειρο που τον έχει κυριεύσει, την επανένωση δηλαδή με τους γονείς του ή την περίθαλψη άλλης μιας ψυχής.

Βιογραφικό

Γεννημένος το 1985 στη Σοβιετική Ένωση, η πρώτη επαφή του Alexander με τις ταινίες ήταν διαμέσου μια αυτοσχέδιας καλωδιακής υπηρεσίας συναρμολογημένης από τους γείτονες. Μεγαλώνοντας σε μια χώρα χωρίς κινηματογράφους και βιομηχανία κινηματογράφου, η κάθε ταινία που παρακολούθησε είχε τεράστιο αντίκευτο. Με τον καιρό ανέπτυξε ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην αφήγηση και έκανε εξάσκηση διαβάζοντας τα σενάρια διάσημων ταινιών της εποχής εκείνης. Δια μέσου της εκμάθησης προγραμματισμού ενδιαφέρθηκε για την τεχνική πλευρά της οπτικής εμπειρίας. Αυτό σηματοδότησε την αρχή της σχέσης του με το computer animation. Αφού πέρασε ένα εξάμηνο στο πρόγραμμα ανταλλαγής μαθητών στο St. Mark's School του Τέξας, όπου είχε την ευκαιρία να δημιουργήσει τις πρώτες του ταινίες και ανέλαβε ενεργό ρόλο στην παραγωγή διαδικασία, ο Alexander ίδρυσε τη δική του εταιρεία παραγωγής. Η εταιρεία φτιάχνει διαφημιστικές ταινίες για πελάτες σε όλο τον κόσμο. Το αποκορύφωμα στην έως τώρα πορεία της εταιρείας είναι το Grand Prize Trophy στο MOFILM φεστιβάλ, που απονεμήθηκε στον Alexander από τον ίδιο τον Terry Gilliam. Παράλληλα, ο Alexander αναπτύσσει διάφορα πρότζεκτ. Το 'In Exile' αποτελεί το πρώτο που ολοκληρώθηκε και καλώς εχόντων των πραγμάτων θα είναι ένα σταθερό πρώτο βήμα στον κόσμο της διεθνούς παραγωγής ταινιών.

ANIMATION

Mélissa Idri, Benoit Lecailtel, Ivana Ngamou & Côme Balguerie (FR)
Les Courgettes de la Résistance (2016) | 06:17 min, colour, sound



Hiding in the mountains, a man feeds the resistance during the Algerian war.

Biography

Mélissa Idri, Benoit Lecailtel, Ivana Ngamou and Côme Balguerie have graduated from the Supinfocom Rubika school (Valenciennes, France) with a Master in Digital Direction. In 2016, they co-directed the short film «Les Courgettes De La Résistance».

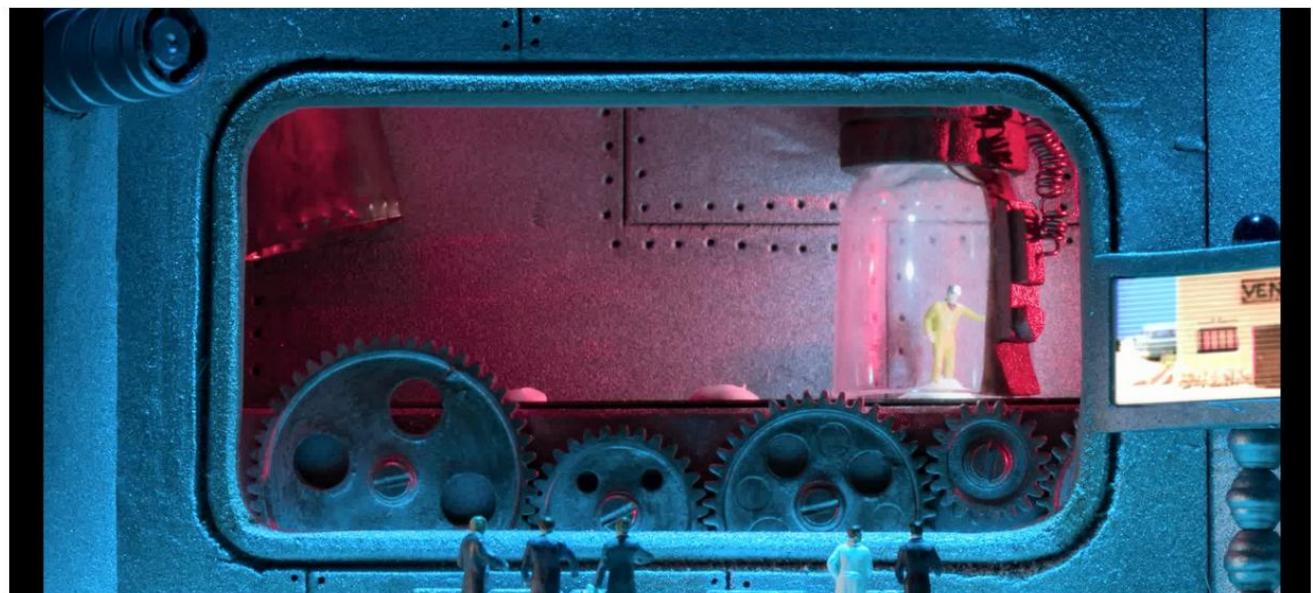
Κρυμμένος στα βουνά, ένας άντρας παρέχει σίτιση στην αντίσταση κατά τη διάρκεια του πολέμου στην Αλγερία.

Βιογραφικό

Οι Mélissa Idri, Benoit Lecailtel, Ivana Ngamou και Côme Balguerie είναι απόφοιτοι από της Supinfocom Rubika (Βαλανσιέν, Γαλλία) με μεταπτυχιακό στο Digital Direction. Το 2016 σκηνοθέτησαν από κοινού την τανύλι μικρού μήκους «Les Courgettes De La Résistance».

ANIMATION

Coke Riobóo (ES)
Made in Spain (2016) | 11:00 min, colour, sound



A miniature surrealist portrait of epic dimensions takes place on a sunny Spanish beach. Stop motion short, made with scale H0 miniature figures.

Biography

Musician, composer and animator. He has directed and animated three short films and a web series, composed the soundtrack of several short films and three feature films, and has taught animation workshops around the world. Winner of a Goya Award for his 2006 short film "Said's Journey" (2006).

Ένα μικροσκοπικό σουρεαλιστικό πορτραίτο επικών διαστάσεων λαμβάνει χώρα σε μια ηλιόλουστη Ισπανική παραλία. Είναι ένα stop motion μικρού μήκους φτιαγμένο με μινιατούρες σε κλίμακα H0.

Βιογραφικό

Μουσικός, συνθέτης και animator. Έχει σκηνοθετήσει και κινηματογραφήσει τρεις ταινίες μικρού μήκους και μια web series, έχει συνθέσει το soundtrack σε διάφορες ταινίες μικρού μήκους και σε τρεις ταινίες μεγάλου μήκους, και έχει διδάξει εργαστήρια animation σε όλο τον κόσμο. Απέσπασε ένα Goya Award το 2006 για την ταινία μικρού μήκους "Said's Journey" (2006).

ANIMATION

Morgane Marinos, Claire Brodelle, Cindy Kinadjian & Clarisse Valeix (FR)
Malgrin Debotté (2016) | 06:08 min, colour, sound



Under the neon lights of an electric city, a marginal young man is about to make an unusual encounter with a captivating musician woman. It's by the beats and vibrations of the body and the heart that those two characters will discover the strange law of attraction...

Biography

Morgane Marinos, Claire Brodelle, Cindy Kinadjian and Clarisse Valeix have graduated from the Supinfocom Rubika school (Valenciennes, France) with a Master in digital director. In 2016, they co-directed the short film «Malgrin Debotté».

Κάτω από το νεον φως μιας ηλεκτρικής πόλης ένας περιθωριακός νεαρός ετοιμάζεται για μια ασυνήθιστη συνάντηση με μια σαγηνευτική γυναίκα μουσικό. Είναι μέσω των ρυθμών και των δονήσεων του σώματος και της καρδιάς που αυτοί οι δύο χαρακτήρες ανακαλύπτουν τον νόμο της έλξης...

Βιογραφικό

Οι Morgane Marinos, Claire Brodelle, Cindy Kinadjian και Clarisse Valeix είναι απόφοιτοι της Supinfocom (Βαλανσέν, Γαλλία) με μεταπτυχιακό στο Digital Direction. Το 2016 σκηνοθέτησαν από κοινού την ταινία μικρού μήκους «Malgrin Debotté».

ANIMATION

Frédéric Hainaut (FR)

MANU LOUIS "Tchouang Tseu (was at the kermesse of M. Ha)"

04:08 min, colour, sound



A strange electro-pop parade starring a gorilla, a robot and a female character...

Biography

Frédéric Hainaut was born on the 27th of March, 1972, in Montegnée. After studying at the Ecole Nationale supérieure des Arts Visuels de La Cambre in Brussels, he successively and sporadically began working as an illustrator, computer graphics designer, painter, decorator, scenographer assistant, staging assistant, and as a fine arts and animation workshops animator in Belgium, France, Netherlands, and in the island of Réunion. He exhibited and made his first animation short at the beginning of the nineties. In 2013, he joins the animation team of Camera etc. and in parallel teaches animation at the l'École Supérieure des Arts St-Luc à Liège.

Μια παράξενη ελέκτρο-ποπ παρέλαση, με πρωταγωνιστές ένα γορίλα, ένα ρομπότ και έναν θηλυκό χαρακτήρα...

Βιογραφικό

O Frédéric Hainaut είναι γεννημένος 27 Μαρτίου, 1972, στο Montegnée. Μετά από τις σπουδές του στην École Nationale supérieure des Arts Visuels de La Cambre στις Βρυξέλλες, άρχισε να εργάζεται σαν γραφίστας, ζωγράφος, βοηθός σχεδίου σκηνής και σαν animator για εργαστήρια animation και καλών τεχνών σε Βέλγιο, Γαλλία, Ολλανδία, και στο νησί Réunion. Εξέθεσε και έφτιαξε την πρώτη του μικρού μήκους ταινία στις αρχές του 90. Το 2013, έγινε μέλος της ομάδας animation του Camera etc. και παράλληλα διδάσκει animation στην École Supérieure des Arts St-Luc à Liège.

ANIMATION

Dimitar Dimitrov (BG)

Me inspiring death (2016) | 00:50 min, black & white, sound



For a lost soul on his way.

Biography

Dimitar Dimitrov was born on 30/03/1975 in Sofia, Bulgaria. In 2003 he graduated with a Masters degree in animation at the National Academy for Theatre and Film Art. He works in the field of classical cartoon, animation performances and theater productions, as well as television productions. Currently he works as 3D animator, and Special effects artist at Gameloft Sofia and 3D animator in Nova Broadcasting Group. His film debut «ABC» was selected in the student program of the festival ANNECY 2000. His next animated film «The Day of bleeding gums» 2014, drawn on a smartphone, participated in 120 film festivals, collecting over 20 awards, including iPhone FF, HOLLYWOOD WEEKLY FF, WFAF VARNA and others.

Για μια χαμένη ψυχή στο δρόμο του.

Βιογραφικό

O Dimitar Dimitrov γεννήθηκε στις 30/03/1975 στη Σόφια, Βουλγαρία. Το 2003 αποφοίτησε με μεταπτυχιακό στο κινούμενο σχέδιο από το National Academy for Theatre and Film Art. Εργάστηκε στον κλάδο του κλασικού καρτούν, τις animation performances και των θεατρικών παραγωγών καθώς επίσης και στις τηλεοπτικές παραγωγές. Αυτό το διάστημα εργάζεται ως 3D animator και ως Special effects artist στο Gameloft Sofia και 3D animator στο Nova Broadcasting Group. Το ντεμπούτο του «ABC» επιλέχθηκε από το μαθητικό πρόγραμμα του ANNECY 2000. Η επόμενη ταινία του ταινία «The Day of bleeding gums» 2014, η οποία ήταν ζωγραφισμένη σε smartphone, συμμετείχε σε 120 φεστιβάλ ταινιών, αποσπώντας 20 βραβεία, συμπεριλαμβάνοντας τα iPhone FF, HOLLYWOOD WEEKLY FF, WFAF VARNA και άλλα.

ANIMATION

Eszter Jánka (HU)
Mishka (2016) | 04:00 min, colour, sound



The story of an encounter, the fulfillment and the fail of wishes and fantasies. Mishka and Fox – a white dot, a red line and the infinite darkness of the universe.

Biography

Born in Győr, Hungary, in 1995, Eszter Jánka is currently studying at the Academy of Media Arts Cologne with a major in animation.

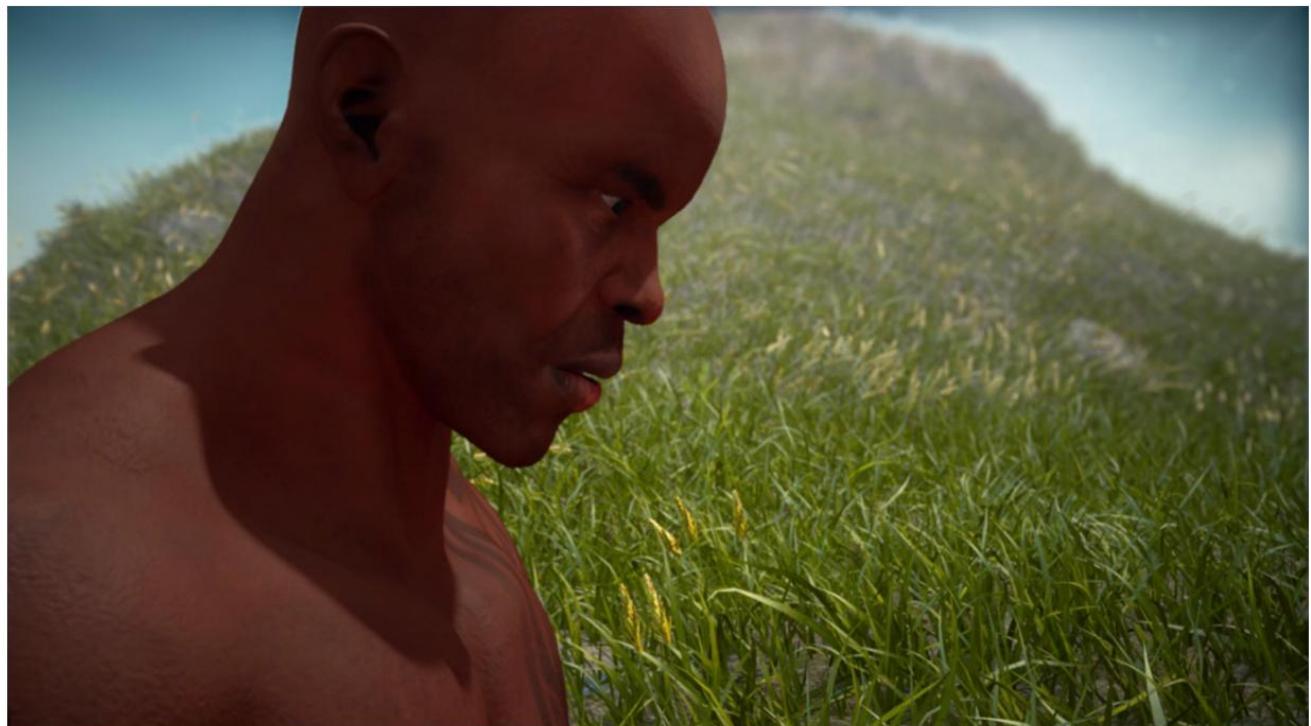
Η ιστορία μιας αναμέτρησης, της εκπλήρωσης και της αποτυχίας ευχών και φαντασιών. Ο Mishka και ο Fox - μια λευκή κηλίδα, μια κόκκινη γραμμή και το απύθμενο σκοτάδι του σύμπαντος.

Βιογραφικό

Γεννημένος στην Γυőr της Ουγγαρίας το 1995, η Eszter Jánka σπουδάζει στην Academy of Media Arts της Κολωνίας με κατεύθυνση το κινούμενο σχέδιο.

ANIMATION

Paschalis Mourikas / Πασχάλης Μουρίκας (GR)
Orans transition (2017) | 02:27 min, colour, sound



Orans transition is a CGI animated short student film regarding mental and physical transition. Pursued by a hunter, the main character is forced to make an escape across a narrow ravine splitting two valleys. By speeding up, he attempts to cross the cliff face and survive. At that moment he is mortally wounded by an arrow, his spirit experiences death through its own terms. Enki takes a last breath while he travels back in time bearing in mind the temple with the relics of his ancestors. Consciousness returns to his body at the last minute.

Biography

Paschalis Mourikas is a new 3D artist in the industry of computer graphics, always working with passion and enthusiasm. This animation is his graduation short film from the Audio and Visual Art Department, Ionian University, Corfu. Through his thesis, he has had the chance to develop his technical expertise and creative skills in several factors, experimenting with motion capture and 3D visualisation.

Η Orans transition είναι μια CGI ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους που αφορά τη νοητική και την φυσική μετάβαση. Καταδι- ωκόμενος από έναν κυνηγό ο βασικός μας ήρωας αναγκάζεται να διαφύγει μέσα από ένα στενό φαράγγι που χωρίζει δυο κοιλάδες. Επιταχύνοντας, επιχειρεί να διασχίσει τον γκρεμό και να επιβιώσει. Εκείνη τη στιγμή τραυματίζεται θανάσιμα από ένα βέλος, το πνεύμα του βιώνει το θάνατο με τους δικούς του όρους. Ο Enki παίρνει μια τελευταία ανάσα καθώς ταξιδεύει πίσω στο χρόνο αναπολώντας τον ναό με τα κειμήλια των προγόνων του. Ξαναβρίσκει τις αισθήσεις του την τελευταία στιγμή.

Βιογραφικό

Ο Πασχάλης Μουρίκας είναι ένας 3D artist στην βιομηχανία των computer graphics που εργάζεται πάντα με πάθος και ενθουσιασμό. Αυτό το έργο είναι η ταινία αποφοίτησης από το τμήμα Οπτικοακουστικών Τεχνών στο Ιόνιο πανεπιστήμιο της Κέρκυρας. Μέσα από τη διπλωματική του είχε την ευκαιρία να αναπτύξει την τεχνική του εξειδίκευση και τις καλλιτεχνικές του ικανότητες σε διάφορους τομείς, με πειραματισμούς πάνω στη σύλληψη της κίνησης και την 3D visualisation.

ANIMATION

Job, Joris & Marieke (NL)
Otto (2015) | 10:00 min, colour, sound



A woman who can't have children steals the imaginary friend of a little girl and keeps this a secret from her husband. While the woman enjoys life with her imaginary child the gap between her and her husband grows bigger. When the little girl comes to claim back her imaginary friend, it's the power of imagination that brings everyone together.

Biography

Job, Joris & Marieke is a Dutch studio for animation, illustration, character design and music. Their work can be described as cute, funny, poetic and sometimes disturbing. The studio was founded in 2007 in Utrecht by Job Roggerveen, Joris Oprins en Marieke Blaauw. They work on commercials, educational projects, music videos and shortfilms. The music for all their work is composed by Happy Camper, an award winning music project by Job. And obviously in their turn, the studio creates all the music videos for Happy Camper. In 2015 their short film "A Single Life" was nominated for an Academy Award for best animated short. Their short film MUTE won several international awards, amongst which the Grand Prix and Audience award on the Holland Animation Film Festival. Their most known work is the music clip "I'll Take You Along" for rapper Gers Pardoel. With 17 million views, it was the most viewed Dutch music video ever on Youtube. In 2012, the children's series "The Tumblies" was released. Job, Joris & Marieke worked on the concept and character design. It's being broadcasted in Holland, Italy, Turkey and Indonesia.

Μια γυναίκα που δεν μπορεί να κάνει παιδιά κλέβει τον φανταστικό φίλο ενός μικρού κοριτσιού και το κρατάει μυστικό από τον άντρα της. Ενώ η γυναίκα απολαμβάνει την ζωή με τον φανταστικό φίλο της, το κενό μεταξύ εκείνης και του άντρα της γίνεται μεγαλύτερο. Όταν το μικρό κοριτσάκι έρχεται να διεκδικήσει τον φανταστικό της φίλο, η δύναμη της φαντασίας τους φέρνει όλους κοντά.

Βιογραφικό

Οι Job, Joris & Marieke είναι ένα ολλανδικό στούντιο για animation, εικονογράφηση, σχέδιο χαρακτήρων και μουσική. Η δουλειά τους μπορεί να περιγραφεί ως γλυκιά, αστεία, ποιητική και μερικές φορές αποκρουστική. Το στούντιο ιδρύθηκε το 2007 στην Ουτρέχτη, από τους Job Roggerveen, Joris Oprins και Marieke Blaauw. Δουλεύουν πάνω σε διαφημιστικά, εκπαιδευτικά πρότζεκτ, μουσικά βίντεο και ταινίες μικρού μήκους. Η μουσική της δουλειάς τους είναι βγαλμένη από το Happy Camper, ένα βραβευμένο μουσικό πρότζεκτ του Job. Και για αντάλλαγμα, το στούντιο δημιουργεί βίντεο για το Happy Camper. Το 2015, η μικρού μήκους ταινία τους "A Single Life" ήταν υποψήφια για Academy Award ως καλύτερο animation. Η μικρού μήκους ταινία MUTE έλαβε διάφορα διεθνή βράβεια, ανάμεσα τους το Grand Prix και το Audience award στο Holland Animation Film Festival. Το πιο διάσημο έργο τους είναι το μουσικό κλιπ "I'll Take You Along", με τον rapper Gers Pardoel. Με 17 χιλιάδες views, ήταν το πιο δημοφιλές σε views Ολλανδικό βίντεο στο Youtube. Το 2012, κυκλοφόρησε η παιδική σειρά "The Tumblies". Οι Job, Joris & Marieke δημιούργησαν το concept και τους χαρακτήρες. Παρουσιάστηκε σε Ολλανδία, Ιταλία, Τουρκία και Ινδονησία.

ANIMATION

Tomer Eshed (IL)

Our Wonderful Nature - The Common Chameleon (2016)

03:00 min, colour, sound



The feeding habits of the common chameleon as never seen before.

Biography

Born in Tel-Aviv, 23 November 1977.

1995 Graduation "School of Arts High School" - plastic arts department, Jerusalem, Israel.

2004-2009 Student at the "Academy for Film and Television Konrad Wolf"- Animation department, Potsdam, Germany.

2010-2013 Director, Animator, Co founder- "Talking Animals" Animation Studio – Berlin, Germany.

2013-2016 Director, Animator, Co founder – Lumatic GmbH & Co KG – Berlin, Germany / Director- Constantin Film GmbH – Munich, Germany.

Οι διατροφικές συνήθειες του κοινού χαμαλέοντα όπως δεν τις έχετε ξαναδεί ποτέ.

Βιογραφικό

Γεννημένος στο Τελ Αβίβ, 23 Νοεμβρίου 1977.

1995 απόφοιτος της "School of Arts High School" - τμήμα πλαστικών τεχνών, Ιερουσαλήμ, Ισραήλ.

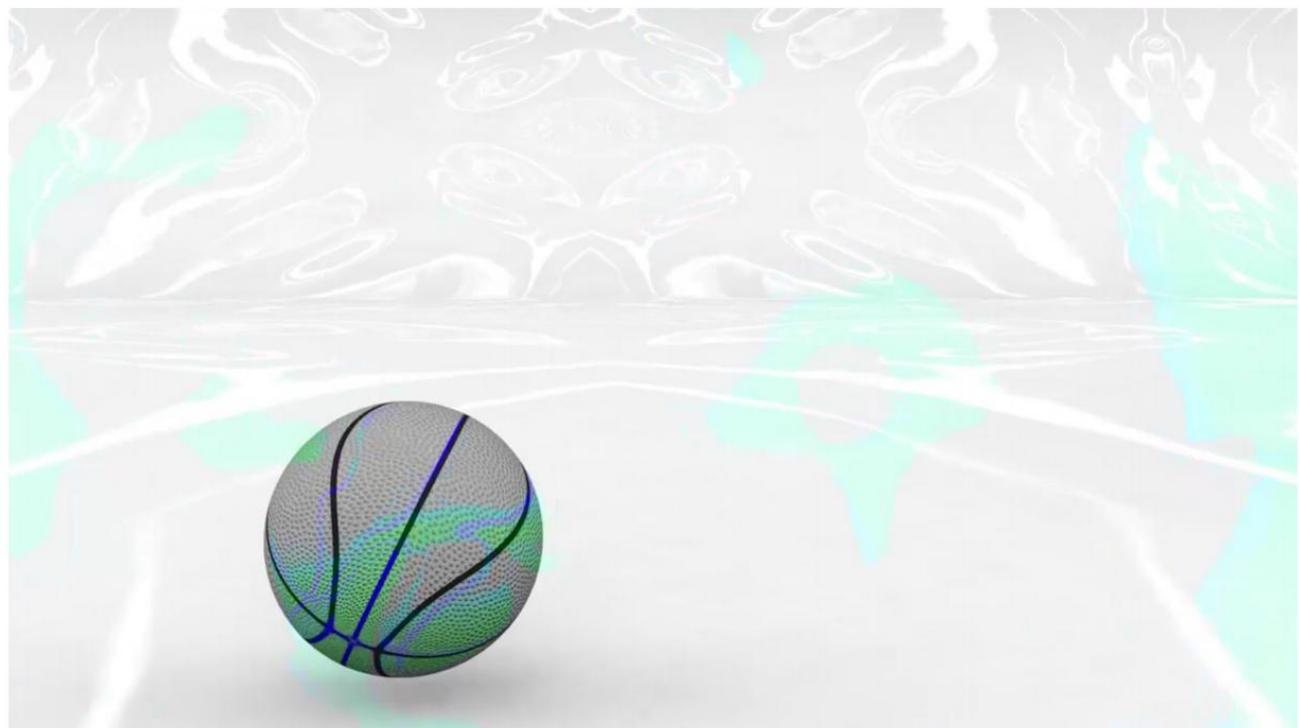
2004-2009 φοιτητής στην "Academy for Film and Television Konrad Wolf"- τμήμα Animation, Πότσνταμ, Γερμανία.

2010-2013 Σκηνοθέτης, Animator, συνιδρυτής - Lumatic GmbH & Co KG – , Βερολίνο, Γερμανία / Σκηνοθέτης - Constantin Film GmbH – Μόναχο, Γερμανία.

2013-2016 Director, Animator, συνιδρυτής – Lumatic GmbH & Co KG – Βερολίνο, Γερμανία / Director- Constantin Film GmbH – Μόναχο, Γερμανία.

ANIMATION

Adéla Sobotková & Katerina Blahutová (CZ)
(2016) | 02:58 min, colour, sound



"Man's greatest fear is the inevitable coming of a global catastrophe in the shape of a humane apocalypse - the end of history of mankind. And indeed - the biggest punishment for man and his conscious separation from nature is when the ecosystem itself crosses him out as a harmful parasite. The video suggests one of possible scenarios that can follow the ecological catastrophe caused by man. Spontaneity and naturalness are conserved and kept under the cover of sterility to the point of destruction. The same destruction that, together with newly gained freedom of the objectivized nature and technology, gives birth to a new order. An order of connection and interconnection, a rhizomatic biotechnological chaotic structure that is freed from anthropocentrism and lives, splits, binds and mutates completely freely and without any intervention by the "Great Cultivator". If there is any space left for him at all, it is only in the shape of some sort of post human entity, consciousness that lives together with the planet and IS one of the many rhizomes in the New nature."

Biography

Adéla Sobotková / NEW MAGIC MEDIA / LOLLAB

New Magic Media is an artsy-musical blog and mainly a "project" alias of artist and music lover/ journalist Adela Sobotkova. She studied Intermedia studio at Faculty of Fine Arts and she is a multimedia artist who works mainly with time-based media but still is interested in principles of drawing, layering and contingency. She works frequently with found footage and combines the animation with still or slow imagery, both 2D and 3D. She is kind of a theory oriented person but still keeps a great space for imaginative and emotional interpretations of reality. She VJs and DJs and from 2017 she hosts a radioshow called ECHO Adély Sobotkové on Czech Radio Wave.

Kateřina Blahutová / DVDJ NNS / LOLLAB / KSK / LUNCHMEAT FESTIVAL

DVDJ NNS is a multidisciplinary designer and performer. Graduated as an architect and is currently researching sustainable urbanism issues at Czech Technical University in Prague. A co-founder of post-aesthetic multimedia platform LOLLAB, a vital cog in the clockwork of Prague's KSK party crew and visual curator at Lunchmeat festival. Her aim is to create multisensory holistic environments. As a broad-minded DJ, she uncovers diffuse passageways between street-smart urbanites, self-aware dance floor channellers and virtual entities. In terms of visuals, she is slipping between physical and virtual realities.

«Ο μεγαλύτερος φόβος του ανθρώπου είναι ο αναπόφευκτος ερχομός μιας παγκόσμιας καταστροφής σε μορφή ανθρωπιστικής αποκάλυψης - το τέλος του ανθρώπινου γένους. Και όντως - η μεγαλύτερη τιμωρία για τον άνθρωπο και τον συνεχή του διαχωρισμό από τη φύση είναι όταν το οικοσύστημα από μόνο του τον αποκλείει σαν να ήταν επιβλαβές παράσιτο. Το βίντεο προτείνει ένα από τα πιθανά σενάρια που ακολουθεί την οικολογική καταστροφή που προκλήθηκε από τον άνθρωπο. Ο αυθορμητισμός και η φυσικότητα συντηρούνται και φυλάσσονται υπό το κάλυμμα της στειρότητας σε σημείο καταστροφής. Η ίδια καταστροφή που μαζί με την ελευθερία που πρόσφατα απέκτησε, της αντικεμενοποίησης της φύσης και της τεχνολογίας δίνει ζωή στη νέα τάξη των πραγμάτων. Μια τάξη σύνδεσης και διασύνδεσης, μιας ριζωματικής βιοτεχνολογικής χαώδους κατασκευής που είναι απελευθερωμένη από τον ανθρωποκεντρισμό και ζει, διχοτομείται, ενώνει και μεταλλάσσει με απόλυτη ελευθερία και δίχως παρέμβαση από τον "Μέγα Καλλιεργητή". Εάν υπάρχει κενός χώρος για αυτόν έστω και λίγο, είναι μόνο με τη μορφή κάποιας μετα-ανθρώπινης οντότητας, συνείδησης που συνυπάρχει με τον πλανήτη και είναι ένα από τα πολλά ριζώματα στη Νέα φύση.»

Βιογραφικό

Adéla Sobotková / NEW MAGIC MEDIA / LOLLAB

To New Magic Media είναι καλλιτεχνικό-μουσικό blog και κυρίως ένα πρότζεκτ ψευδώνυμο της καλλιτέχνιδας και λάτρη της μουσικής/δημοσιογράφου Adela Sobotkova. Σπούδασε Intermedia studio στο Faculty of Fine Arts και είναι μια multimedia artist που εργάζεται κυρίως με μέσα που βασίζονται στο χρόνο αλλά εξακολουθεί να ενδιαφέρεται για τις αρχές της ζωγραφικής, των στρωμάτων και της συσχέτισης. Δουλεύει αρκετά συχνά με έτοιμο υλικό και συνδυάζει το κινούμενο σχέδιο με ακίνητη ή αργής κίνησης απεικόνιση, 2D και 3D. Είναι κυρίως ένα άτομο θεωρητικά προσανατολισμένο αλλά αφήνει χώρο για φανταστικές και συναισθηματικές ερμηνείες της πραγματικότητας. Παράλληλα είναι VJ και DJ και από το 2017 έχει μια ραδιοφωνική εκπομπή που λέγεται ECHO Adély Sobotkové στο Czech Radio Wave.

Kateřina Blahutová / DVDJ NNS / LOLLAB / KSK / LUNCHMEAT FESTIVAL

H DVDJ NNS είναι μια διεπιστημονική designer και περφόρμερ. Αποφοίτησε ως αρχιτέκτονας και προς το παρόν ερευνά θέματα βιώσιμης νέας αστικοποίησης στο Czech Technical University στην Πράγα. Επιπλέον, είναι συνιδρύτρια της μετα- αισθητικής πλατφόρμας πολυμέσων LOLLAB, ένα ζωτικής σημασίας γρανάζι του KSK της Πράγας καθώς και visual curator στο Lunchmeat festival. Στόχος της είναι η δημιουργία πολυαισθητηριακών ολιστικών περιβάλλοντων. Ως μια ανοιχτόμυσαλ DJ αποκαλύπτει διάχυτα μονοπάτια μεταξύ περπατημένων αστών, πλατφόρμες διάλους με αυτεπίγνωση και virtual οντότητες. Όσον αφορά τα εικαστικά κυμαίνεται μεταξύ φυσικών και οπτικών αντιλήψεων της πραγματικότητας.

ANIMATION

Shunsaku Hayashi (JP)
Railment (2017) | 09:00 min, colour, sound



In a continuous scenery, his physical movement stays in the same position. The speed of the continuity and his movement have accelerated and gradually cause a distortion.

Biography

Shunsaku Hayashi (b.1992) is a Japanese artist mainly working on painting, animation and experimental film. He studied at Goldsmiths, University of London and as a trainee under the Japan Cultural Ministry Abroad Research Fellowship for up-and-coming artists from 2012 to 2015. His recent animation REMEMBER won the Golden Horseman for Animated Film at the 28th FILMFEST DRESDEN, and it was shortlisted for several international competitions.

Σε ένα συνεχές σκηνικό, η φυσική του κίνηση παραμένει στην ίδια θέση. Η ταχύτητα της συνέχειας και η κίνησή του έχουν επιταχύνει και σταδιακά, προκαλέσει μια παραμόρφωση.

Βιογραφικό

O Shunsaku Hayashi (γεννημένος το 1992) είναι Ιάπωνας καλλιτέχνης, γνωστός κυρίως για το έργο του στη ζωγραφική, το κινούμενο σχέδιο και τις πειραματικές ταινίες. Σπούδασε στο Goldsmiths, University of London και έκανε πρακτική στην Japan Cultural Ministry Abroad Research Fellowship για ανερχόμενους καλλιτέχνες από το 2012 έως το 2015. Το νέο του κινούμενο σχέδιο REMEMBER απέσπασε το βραβείο Golden Horseman for Animated Film στο 28o FILMFEST DRESDEN και βρισκόταν στη λίστα των επικρατέστερων σε πολλούς διεθνείς διαγωνισμούς.

ANIMATION

Nikoletta Lafka / Νικολέττα Λάφκα (GR)
Room of Artificial Organisms (2017) | 00:12 min, colour, sound



The increasing development of technology has spurred the interest mainly in how we can keep up with the existing natural environment and which are, after all, the boundaries between artificial and natural. Today, technological objects are becoming more and more part of our everyday life mainly in the form of gadgets, from smartphones to smart homes. One of the main purposes of gadgets production is their consumption, ie their functions depend on how to attract more consumers. Robots and technological accessories possess a powerful position in the pyramid of consumption since they are considered as something new and although gradually becoming more and more part of everyday life, yet have not become integral part of it.

This project seeks to examine the relationship between natural and artificial, using as starting point the consumption trend in technological products, in an inverted perspective of the current situation. Having already gone from the borderline of the new digital era, technological gadgets are considered as granted and almost everything have robotic features. The natural environment is a rarity and, now, it is that which draws the most interest and becomes the center of consumption. In this hypothetical time, on one hand the natural has acquired a kind of museum character and on the other hand the artificial imitates the natural substance in order to continue exciting the consumers.

Biography

Born in Athens, she is studying Architecture in Volos at the University of Thessaly. Through her studies in Architecture she had the opportunity to experiment with the digital media and had the proper impulses to get involved with the visual art and digital representations even on a personal level, regardless of the university environment. She has participated in exhibitions and competitions in Greece and abroad on both digital arts and architecture.

Η συνεχής ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει κινήσει το ενδιαφέρον κυρίως στον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να συμβαδίσουμε με το προϋπάρχον φυσικό περιβάλλον και ποια είναι, τελικά, τα όρια μεταξύ τεχνητού και φυσικού. Σήμερα, τα τεχνολογικά αντικείμενα γίνονται όλο και περισσότερο αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής μας κυρίως με τη μορφή παραγωγής gadget και την κατανάλωσή τους, από τα smartphones στα smart homes. Ένας από τους βασικούς στόχους των gadget είναι η κατανάλωσή τους, δηλαδή οι λειτουργίες τους βασίζονται στο πώς να προσελκύσουν περισσότερους καταναλωτές. Τα ρομπότ και τα τεχνολογικά αξεσουάρ κατέχουν μια ισχυρή θέση στην καταναλωτική πυραμίδα διότι θεωρούνται κάτι το πρωτοπόρο και παρόλο που σταδιακά γίνονται όλο και περισσότερο κομμάτι της ζωής μας, δεν έχουν καταφέρει ακόμα να γίνουν αναπόσπαστο κομμάτι της.

Αυτό το πρότζεκτ επιχειρεί να εξετάσει τη σχέση ανάμεσα στη φύση και το τεχνητό, χρησιμοποιώντας σαν ένασμα την καταναλωτική τάση στα τεχνολογικά προϊόντα, με μια ανεστραμμένη προοπτική της τρέχουσας κατάστασης. Έχοντας ήδη περάσει το κατώφλι της νέας ψηφιακής εποχής, τα τεχνολογικά gadget να θεωρούνται δεδομένα και σχεδόν τα πάντα διαθέτουν ρομποτικά χαρακτηριστικά. Το φυσικό περιβάλλον είναι ένα σπάνιο φαινόμενο και πλέον είναι αυτό που προσελκύει το περισσότερο ενδιαφέρον και γίνεται το επίκεντρο του καταναλωτισμού. Σε αυτόν τον υποθετικό χρόνο, από τη μια το φυσικό έχει αποκτήσει μουσειακό χαρακτήρα και από την άλλη το τεχνητό μιμείται τη φυσική σύσταση για να εξακολουθήσει να εξιτάρει τους καταναλωτές.

Βιογραφικό

Γεννημένη στην Αθήνα, σπουδάζει Αρχιτεκτονική στο Βόλο, στο Πανεπιστήμιο της Θεσσαλίας. Μέσα από τις σπουδές της στην Αρχιτεκτονική είχε την ευκαιρία να πειραματιστεί με τα ψηφιακά μέσα και είχε τις αρμόζουσες παρορμήσεις να ασχοληθεί με την visual art και τις digital representations ακόμα και σε προσωπικό επίπεδο, ανεξαρτήτως πανεπιστημιακού περιβάλλοντος. Έχει συμμετάσχει σε εκθέσεις και διαγωνισμούς στην Ελλάδα και το εξωτερικό και στις ψηφιακές τέχνες και την αρχιτεκτονική.

ANIMATION

Raquel Felgueiras (PT)
Sendas (2016) | 05:00 min, colour, sound



How to escape and survive traumatic experiences? One woman and two brothers give us two parallel narratives of their emotional healing journeys.

Biography

Raquel Felgueiras was born in 17th November, 1982, in Porto, Portugal. She has a degree in painting from FBAUP and has a postgraduate degree in Design from FBAUL. In 2012, she finished her Masters in Animation Cinema at UWE, Bristol, which resulted in her first short film «White». The film was selected for several international film festivals and received the award «Young Portuguese Filmmaker» in 2012 at CINANIMA Festival. She currently works in animation and illustration and at the same time exposes her artworks, which includes design and video, between Portugal and England.

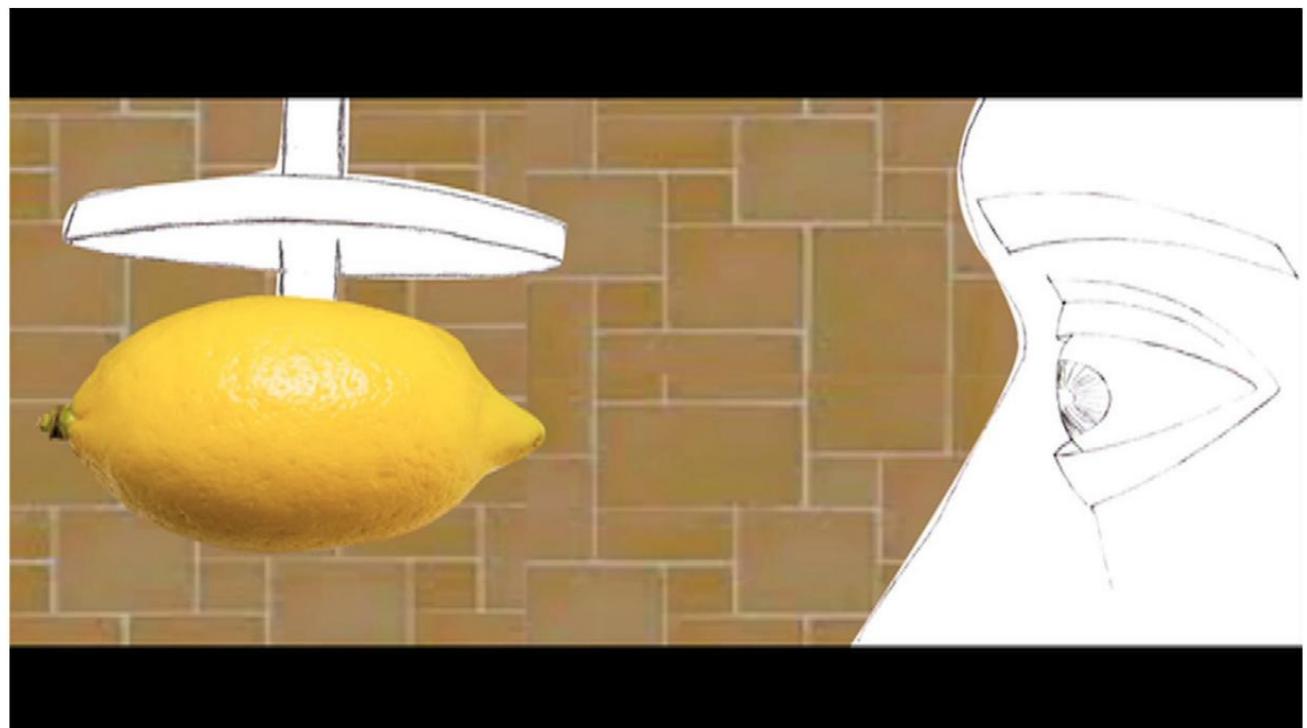
Πως να αποδράσεις και να επιβιώσεις από τραυματικές εμπειρίες? Μια γυναίκα και δύο αδέρφια μας δίνουν δυο παράλληλες αφηγήσεις των συναισθηματικών δρόμων τους προς την ανάρρωση.

Βιογραφικό

H Raquel Felgueiras γεννήθηκε στις 17 Νοεμβρίου, 1982, στο Πόρτο της Πορτογαλίας. Έχει πτυχίο στην ζωγραφική από το FBAUP και μεταπτυχιακό στο Σχέδιο από το FBAUL. Το 2012, τελείωσε ένα Μάστερ στο Animation Cinema στο UWE, Bristol, που έφερε ως αποτέλεσμα την πρώτη ταινία της, μικρού μήκους «White». Η ταινία επιλέχθηκε από διάφορα διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου, ενώ η καλλιτέχνις βραβεύτηκε με το «Young Portuguese Filmmaker» το 2012, στο φεστιβάλ CINANIMA. Αυτό τον καιρό ασχολείται με animation και εικονογράφηση, ενώ ταυτοχρόνα εκθέτει τα έργα της, που συμπεριλαμβάνουν σχέδιο και βίντεο, μεταξύ Πορτογαλίας και Αγγλίας.

ANIMATION

Seungjo Jeong (SK)
Submarine (2015) | 01:50 min, colour, no sound



A rabbit goes on an exploration on a submarine, which accidentally enters the drainpipe of a shower booth in a house. In search of bright light, it peers through a periscope above the surface of the water, to be confronted by a pair of human legs taking a shower. This film portrays an allegorical figure on an ego trip. It is not about any specific public persona but about a human in his/her private life. The intention of this dreamlike narrative was to, gradually yet powerfully, induce in the audience a silent message to be outside of themselves, to de-familiarise and reach self-awareness.

Biography

Seungjo Jeong worked as a software engineer in his home country, South Korea, before he decided to embark on a new journey in 2010. He received a BFA from the School of the Art Institute of Chicago, USA in 2015. He currently lives and works in London, UK, where he is now attending an MA in Painting programme at the Royal College of Art. After his first solo presentation at the Hockney Gallery, London, Jeong has further exhibited in a number of international exhibitions including at Historic Centre of Athens (Athens Digital Arts Festival), Athens; Research House of Asian Art, Chicago; Sejong Museum of Art, Seoul and the Houses of Parliament of the United Kingdom. In 2016, he has also been selected for Bloomberg New Contemporaries.

Ένας λαγός πηγαίνει για μία εξερεύνηση με ένα υποβρύχιο που κατά λάθος οδηγείται σε ένα σωλήνα από την ντουσιέρα ενός σπιτιού. Στην αναζήτηση για το φως, ανεβαίνει με το περισκόπιο πάνω από την επιφάνεια του νερού, όπου ξαφνικά βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα ζευγάρι ανθρώπινα πόδια ενώ κάνουν ντους.

Αυτή η ταινία παρουσιάζει την αλληγορική φιγούρα ενός εγωιστικού ταξιδιού. Δεν έχει να κάνει με ένα συγκεκριμένο άτομο αλλά με έναν άνθρωπο στην ιδιωτική του ζωή. Στόχος αυτής της ονειρικής αφήγησης ήταν να περάσω ένα ισχυρό μήνυμα στο κοινό, να είναι ‘έξω από τον εαυτό τους’ και να καταφέρουν να φτάσουν στην αυτεπίγνωση.

Βιογραφικό

O Seungjo Jeong ήταν μηχανικός software στην χώρα καταγωγής του, Νότια Κορέα, πριν αποφασίσει να αλλάξει πορεία το 2010. Πήρε BFA από την School of the Art Institute του Chicago, ΗΠΑ, το 2015. Επί του παρόντος, ζει και δουλεύει στο Λονδίνο, Αγγλία, όπου κάνει ένα Μάστερ στη Ζωγραφική στο Royal College of Art. Μετά από την σόλο παρουσίαση του στο Hockney Gallery, Λονδίνο, ο Jeong έχει εκθέσει την δουλειά του σε διάφορες διεθνείς εκθέσεις, μεταξύ άλλων στο ιστορικό κέντρο της Αθήνας (Athens Digital Arts Festival), Αθήνα, Research House of Asian Art, Σικάγο, Sejong Museum of Art, Σεούλ, και the Houses of Parliament of the United Kingdom, Αγγλία. Το 2016, επιλέχθηκε για να γίνει μέλος του Bloomberg New Contemporaries.

ANIMATION

Hannes Rall (DE)
The Beach Boy (2015) | 07:00 min, colour, sound



A story of two star-crossed lovers in ancient Vietnam. Based on a traditional folktale and adapted for animation in a style inspired by local Asian art styles.

Biography

Hannes Rall (aka Hans-Martin Rall): Associate Professor (tenured) at the School of Art, Design and Media (ADM) at Nanyang Technological University in Singapore. Hannes is also an illustrator and an independent animation director. He has shown his work in exhibitions and screenings and has been an invited speaker for workshops and conferences in more than 20 countries and over 250 film-festivals worldwide. His research and artistic work is focused on adapting classic literature for animation and the transformation of traditional Asian art forms for animation. He is currently working on the script for the animated feature film «Die Nibelungen» (funded by MFG Baden-Wuerttemberg) and two new animated short films: «As You Like It» (adapted from Shakespeare) and «The Story of the Ghost Ship» (co-directed with Kathrin Albers, adapted from Wilhelm Hauff).

Η ιστορία ενός σαιξιπιρικού έρωτα στο αρχαίο Βιετνάμ. Βασισμένο σε ένα παραδοσιακό παραμύθι και διασκευασμένο για κινούμενο σχέδιο σε στιλ εμπνευσμένο από τοπικά ασιατικά καλλιτεχνικά στιλ.

Βιογραφικό

Ο Hannes Rall (ευρέως γνωστός και ως Hans-Martin Rall) είναι Associate Professor (μόνιμος) στην School of Art, Design and Media (ADM) στο Nanyang Technological University της Σιγκαπούρης. Ο Hannes είναι επίσης illustrator και ανεξάρτητος animation director. Έχει προβάλλει έργα του σε εκθέσεις και screenings και έχει υπάρξει προσκεκλημένος ομιλητής σε workshops και συνέδρια σε πάνω από 20 χώρες και σε περισσότερα από 250 φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο. Η έρευνα και το καλλιτεχνικό του έργο επικεντρώνεται στη διασκευή της κλασικής λογοτεχνίας σε κινούμενο σχέδιο και τη μετατροπή των παραδοσιακών ασιατικών τεχνικών για το κινούμενο σχέδιο. Σήμερα εργάζεται πάνω στο σενάριο για την ταινία κινουμένων σχεδίων «Die Nibelungen» (που χρηματοδοτείται από την MFG Baden-Wuerttemberg) και δύο ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους : «As You Like It» (διασκευασμένο από έργο του Shakespeare) καθώς και «The Story of the Ghost Ship» (σκηνοθεσία μαζί με την Kathrin Albers, διασκευασμένο από έργο του Wilhelm Hauff).

ANIMATION

Hannah Roman (US)

The Moon Is Essentially Gray (2016) | 04:00 min, colour, sound



"The Moon Is Essentially Gray" is a 3-minute CG animated short about a young child, her makeshift rocket, and her fantastic flight to the moon. The film explores the role escapism plays in the lives of children who suffer some form of neglect or abandonment by their caregivers, and is ultimately about the struggle to gain (or regain) personal power, joy, and freedom. "The Moon Is Essentially Gray" was produced by Hannah Roman as part of her thesis work in the MFA Computer Art program at New York's School of Visual Arts.

Biography

Hannah Roman is an American filmmaker and visual artist living and working in New York. She received her BA in English, Film/Media Studies and Studio Art at Bucknell University and earned her MFA in Computer Art with a concentration in 3D Animation at School of Visual Art. She works in a variety of media, including 3D animation, oil painting, print and video, and is currently a lighting artist at Blue Sky Studios.

To "The Moon Is Essentially Gray" είναι ένα τρίλεπτο CG κινούμενο σχέδιο που αφορά ένα μικρό παιδί, τον αυτοσχέδιο πύραυλό της και τη φανταστική πορεία της στο φεγγάρι. Η ταινία εξερευνά το ρόλο που η φαντασία (τάση προς φυγή) παίζει στις ζωές των παιδιών που υποφέρουν από κάποια μορφή αμέλειας ή εγκατάλειψης από τους τροφούς τους και εν τέλει αφορά τη δυσκολία να αποκτήσουν (ή επανακτήσουν) την προσωπική τους χαρά, ευτυχία και ελευθερία. Το "The Moon Is Essentially Gray" αποτελεί διπλωματική έργασία της Hannah Roman στο MFA Computer Art program της New York's School of Visual Arts.

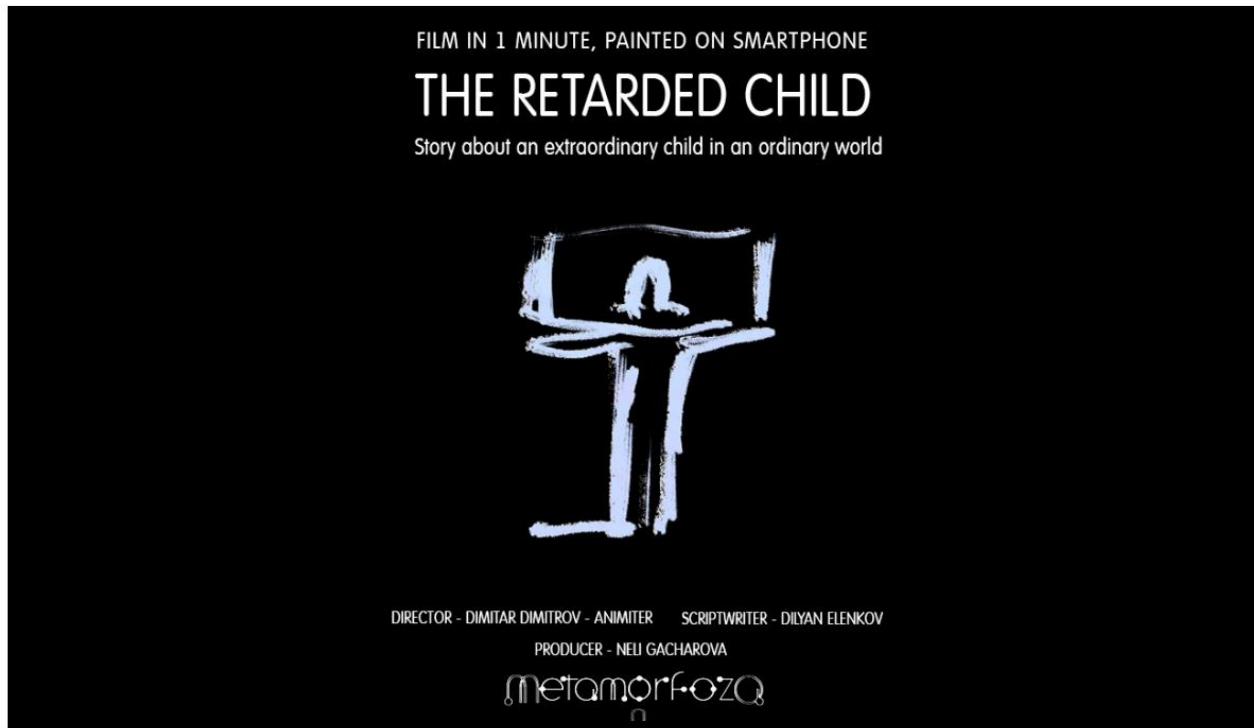
Βιογραφικό

H Hannah Roman είναι αμερικανίδα σκηνοθέτις και visual artist που ζει και εργάζεται στη Νέα Υόρκη. Σπούδασε Αγγλικά, Film/Media Studies και Studio Art στο Bucknell University και ολοκλήρωσε τις σπουδές της με μεταπτυχιακό στην Computer Art με ειδίκευση στο 3D animation, την ελαιογραφία, τη χαρακτική και το βίντεο και αυτή τη στιγμή εργάζεται ως lighting artist στην Blue Sky Studios.

ANIMATION

Dimitar Dimitrov (BG)

The Retarded Child (2016) | 01:00 min, black & white, sound



Story about an extraordinary child in an ordinary world.

Biography

Dimitar Dimitrov was born on 30/03/1975 in Sofia, Bulgaria. In 2003 he graduated with a Masters degree in animation at the National Academy for Theatre and Film Art. Working in the field of classical cartoon, animation performances and theater productions, as well as television productions. Currently he works as a 3D animator, a Special effects artist at Gameloft Sofia and a 3D animator in Nova Broadcasting Group. His film debut «ABC» was selected in the student program of the festival ANNECY 2000. His next animated film «The Day of bleeding gums» 2014, drawn on a smartphone, participated in 120 film festivals, collecting over 20 awards, including iPhone FF, HOLLYWOOD WEEKLY FF, WFAF VARNA and others.

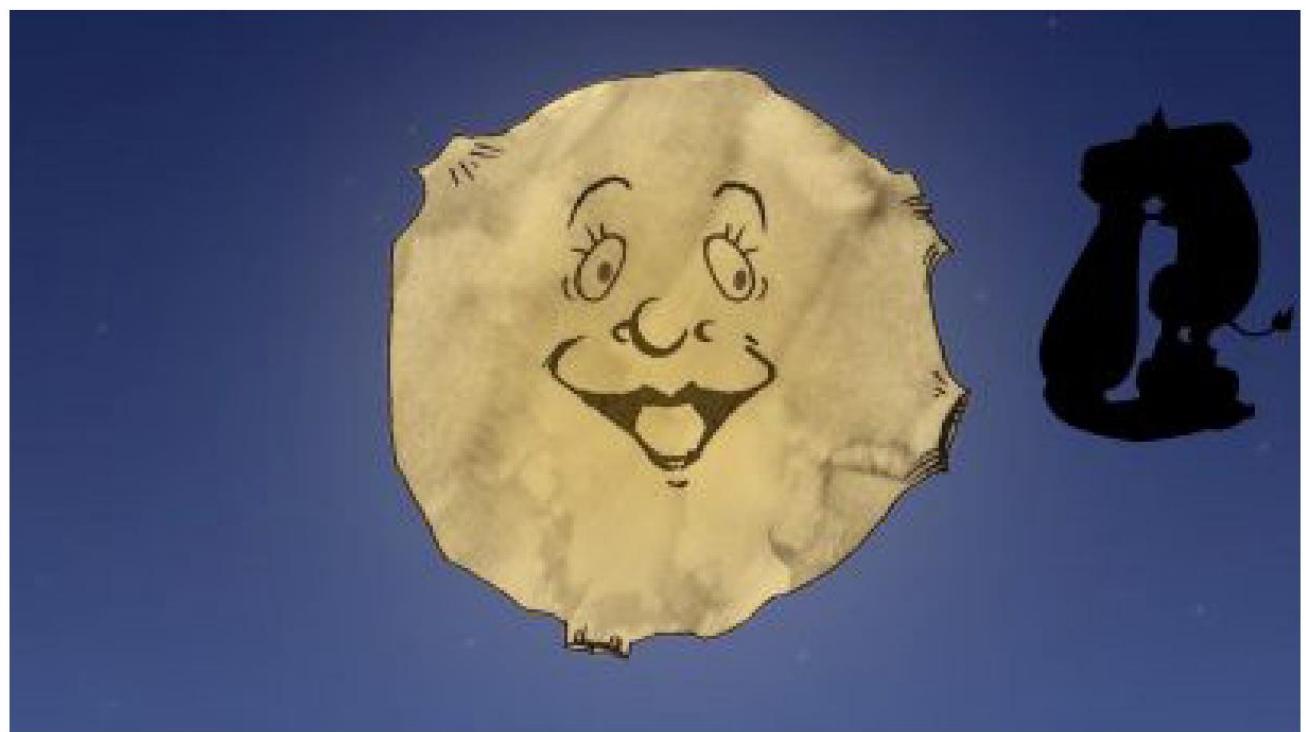
Η ιστορία ενός ξεχωριστού παιδιού σε έναν συνηθισμένο κόσμο.

Βιογραφικό

O Dimitar Dimitrov γεννήθηκε στις 30/03/1975 στη Σόφια, Βουλγαρία. Το 2003 αποφοίτησε με μεταπτυχιακό στο κινούμενο σχέδιο στο National Academy for Theatre and Film Art. Εργάστηκε στον κλάδο του κλασικού καρτούν, τις animation performances και των θεατρικών παραγωγών καθώς επίσης και στις τηλεοπτικές παραγωγές. Αυτό το διάστημα εργάζεται ως 3D animator και ως Special effects artist στο Gameloft Sofia και 3D animator στο Nova Broadcasting Group. Το ντεμπούτο του «ABC» επιλέχθηκε από το μαθητικό πρόγραμμα του ANNECY 2000. Η επόμενη ταινία του ταινία «The Day of bleeding gums» 2014, η οποία ήταν ζωγραφισμένη σε smartphone, συμμετείχε σε 120 φεστιβάλ ταινιών, αποσπώντας 20 βραβεία, συμπεριλαμβάνοντας τα iPhone FF, HOLLYWOOD WEEKLY FF, WFAF VARNA και άλλα.

ANIMATION

Rafael Beco (PT)
Vaca Espacial (2016) | 01:07 min, colour, sound



History of a cow that leaves the planet "Mu" and travels through the universe to assist the film festival at Avanca.

Biography

Rafael Beco was born in September 20, 1994, in Portugal. Studied Multimedia and Design at ESAN - Escola Superior Aveiro Norte, in Portugal.

Η ιστορία μίας αγελάδας που φεύγει από τον πλανήτη "Μυ" και διασχίζει το σύμπαν για να παρευρεθεί στο φεστιβάλ κινηματογράφου στην Avanca.

Βιογραφικό

Ο Rafael Beco γεννήθηκε 20 Σεπτεμβρίου, 1994, στην Πορτογαλία. Σπούδασε Πολυμέσα και Σχέδιο στο ESAN - Escola Superior Aveiro Norte, στην Πορτογαλία.

ANIMATION

Danna Grace Windsor (US/IL)
Vicarious (2016) | 06:03 min, colour, sound



Two grieving friends pass a long subway ride to the outer stretches of Brooklyn by exchanging haunting visions of an impending dystopia -- a world in which everything you touch is jacked into the state-sponsored cloud.

Biography

Danna Grace Windsor is an experimental independent animator originally from Israel, living in NYC. Her work deals with gender, futurism, surrealism and sexuality.

Δύο φίλοι που πενθούν περνάνε τον χρόνο τους στην μακριά διαδρομή του μετρό προς τα προάστια του Brooklyn ανταλλάσσοντας τρομακτικά οράματα για μια επερχόμενη δυστοπία-- έναν κόσμο στον οποίο ότι ακουμπάς αυτομάτως περνάει στα δεδομένα του κυβερνητικά ελεγχόμενου cloud.

Βιογραφικό

H Danna Grace Windsor είναι μια πειραματική, αυτόνομη animator με καταγωγή από Ισραήλ και με έδρα της τη Νέα Υόρκη. Τα έργα της κάνουν αναφορά στο φύλο, στον φουτουρισμό, τον σουρεαλισμό και την σεξουαλικότητα.

ANIMATION

Mercedes Marro (ES)

Camino de agua para un pez (2016) | 07:00 min, colour, sound



It's a starry night when Oscar sees from his window... a little goldfish jumping on a dirty puddle! Two cats are watching from the shadows. Oscar will help the goldfish through a rampant adventure in a nighly Latin America, with the lack of water as a backdrop.

Biography

Mercedes Marro has more than 25 years of experience in the animation industry. After offering animation services for years to the main spanish studios, in 1997 she joined PIRULI MOVIES, as creative director. In 2001, she founded TOMAVISTAS, focusing in the creation and production of series aimed for kids. Some of her latest productions are: "Water path for a fish" (2D animation short film, 7', 2015), "Pikkuli" (2D animation TV series, 26x5', 2015), and the EMMY Kids Awards 2012 nominee "Ask Lara" (2D animation TV series, 26 x11', 2012).

Είναι μία νύχτα γεμάτη αστέρια όταν ο Όσκαρ βλέπει από το παράθυρο του...ένα μικρό χρυσόψαρο να πηδάει σε μια βρώμικη λακκούβα! Δύο γάτες παρακολουθούν από τις σκιές. Ο Όσκαρ θα βοηθήσει το χρυσόψαρο μέσα από μία αχαλίνωτη περιπέτεια μία νύχτα στην Λατινική Αμερική, με την έλλειψη νερού σαν φόντο.

Βιογραφικό

H Mercedes Marro έχει πάνω από 25 χρόνια εμπειρίας στην βιομηχανία των κινούμενων σχεδίων. Έχοντας προσφέρει τις υπηρεσίες της για χρόνια στα κυριότερα ισπανικά στούντιο, το 1997 εντάχθηκε στις PIRULI MOVIES ως καλλιτεχνική διευθύντρια. Το 2001, ίδρυσε το TOMAVISTAS, εστιάζοντας στην δημιουργία και παραγωγή παιδικών σειρών. Κάποιες από τις τελευταίες της παραγωγές είναι : "Water path for a fish" (2D animation ταινία μικρού μήκους, 7', 2015), "Pikkuli" (2D animation TV σειρές, 26x5', 2015), και στα EMMY Kids Awards 2012 υποψήφια "Ask Lara" (2D animation TV series, 26 x11', 2012).

ANIMATION

Marcelo Branco (BR)
Whatsap (2015) | 01:00 min, colour, sound



All Whatsap wanted was her father's attention, though he only had eyes for his smartphone.

Biography

Ongoing master's degree in Technology, Education and Communication from the Federal University of Uberlândia/MG, Brazil (UFU/MG) (2017-2018). Holds a bachelor's degree in visual arts from UFU/MG (2005). Animation filmmaker, cultural producer and screenwriter. Founder of F7 Films and Animare Association. He has been performing animation F7 workshops for kids since 2002. Local Coordinator of International Animation Day/ABCA in Uberlândia/MG since 2007.

Το μόνο που ήθελε ο WHATSAP ήταν η προσοχή του πατέρα του, ο οποίος όμως είχε μάτια μόνο για το smartphone του.

Βιογραφικό

Το μεταπτυχιακό του στην Τεχνολογία, Εκπαίδευση και Επικοινωνία από το University of Uberlândia/MG, Brazil (UFU/MG) (2017-2018) βρίσκεται σε εξέλιξη. Διαθέτει πτυχίο στις visual arts από το προαναφερθέν UFU/MG (2005). Είναι παραγωγός κινουμένων σχεδίων, πολιτιστικός παραγωγός και σεναριογράφος. Ιδρυτής της F7 Films and Animare Association. Διοργανώνει με την F7 εργαστήρια κινουμένου σχεδίου για παιδιά από το 2002. Επιπλέον, είναι ο Local Coordinator της International Animation Day/ABCA στο Uberlândia/MG από το 2007.

ANIMATION

Sin-hong Chan (CN)

Where have the flowers gone (2017) | 02:00 min, colour, sound



A piggy pursuing his dream in the big factory, but in reality, all efforts seem useless and he even kills himself. The concept is inspired by the classic movies of the silent era, Metropolis and Modern Times. The title is coming from the song "Where have all the flowers gone?". The original song uses the disappearing flowers as a metaphor for the disappearing people in the war. Here is a symbol of piggy losing his mind in the city.

Biography

Sin-hong Chan is an animator and motion graphics designer based in Hong Kong. He is a BA Fine Art graduate of The Chinese University of Hong Kong. Afterwards, he has done different kinds of jobs like reporter, programmer, video editor, designer, animator. In 2016, with the help of animation support program of HKDEA, he has produced his short animation "WHERE HAVE THE FLOWERS GONE" and gets the jury recommendation.

Ένα γουρουνάκι κυνηγάει το όνειρο στη μεγάλη βιομηχανία, αλλά στην πραγματικότητα όλες οι προσπάθειες φαίνονται μάταιες και στο τέλος δίνει τέλος στη ζωή του. Η ιδέα είναι εμπνευσμένη από τις κλασικές ταινίες του βουβού κινηματογράφου : Metropolis και Modern Times. Ο τίτλος προέρχεται από το τραγούδι "Where have all the flowers gone?". Το πρωτότυπο τραγούδι χρησιμοποιεί την εξαφάνιση των λουλουδιών σαν μεταφορά για την εξαφάνιση των ανθρώπων κατά τη διάρκεια του πολέμου. Εδώ απεικονίζεται μέσω του ήρωα που χάνει το μυαλό του στην πόλη.

Βιογραφικό

O Sin-hong Chan είναι ένας animator και motion graphics designer με έδρα το Χονγκ Κονγκ. Είναι τελειόφοιτος της Σχολής Καλών Τεχνών του The Chinese University of Hong Kong. Μετά τις σπουδές του πέρασε από διάφορα επαγγέλματα όπως δημοσιογράφος, προγραμματιστής, video editor, designer, animator. Το 2016 με τη βοήθεια του προγράμματος υποστήριξης animation HKDEA παρήγαγε το animation μικρού μήκους 'WHERE HAVE MY FLOWERS GONE' και αποτελεί επιλογή της επιτροπής.



DIGITAL IMAGE

DIGITAL IMAGE

EyeJack
Prosthetic Reality book (2016)



Prosthetic Reality is an Augmented Reality Art book. The book is paired with the EyeJack iOS and Android app to allow each artwork to come to life with animation and sound.

The project has been created in collaboration between artist Sutu, Code on Canvas and 45 artists and sound designers from around the world, with additional support from The Department of Culture of Arts in Western Australia.

Biography

EyeJack is an Augmented Reality App and platform that specializes in the curation and distribution of augmented art.

EyeJack is currently representing 45 AR artists from around the world and is dedicated to building a community around augmented art.

To Prosthetic Reality book είναι ένα έργο επαυξημένης πραγματικότητας, ένα βιβλίο ζωγραφικής το οποίο επιτρέπει στα έργα να ζωντανέψουν με animation και ήχο.

Το έργο έχει δημιουργηθεί μέσω της συνεργασίας του καλλιτέχνη Sutu με το γραφείο δημιουργικού κώδικα Code on Canvas και άλλων 45 καλλιτεχνών και sound designers από όλο τον κόσμο. Για την πραγματοποίησή του συνέβαλαν, με την υποστήριξή τους, το Department of Culture of Arts in Western Australia και η ψηφιακή εφαρμογή EyeJack.

Βιογραφικό

Το EyeJack είναι ένα application για επαυξημένη πραγματικότητα, μια πλατφόρμα που εξειδικεύεται στην επιμέλεια και διανομή της επαυξημένης τέχνης.

Το EyeJack εκπροσωπεί προς το παρόν 45 AR καλλιτέχνες από όλο τον κόσμο και είναι αφιερωμένο στο να χτίσει μια κοινότητα γύρω από την επαυξημένη πραγματικότητα

DIGITAL IMAGE

George Redhawk (US) & Adam Martinakis (PL/GR) &
Adam Pizurny & David Ho
The Redhawk Effect



Biography

Legally blind Photo Animation Artist George Redhawk (born in California and now residing in France) has been turning heads with his inspirational and unique collaborations.

George's work attempts to recreate the vivid hallucinations that he experiences as a result of Charles Bonnet Syndrome (CBS), a condition that is common among patients with partial or severe blindness, and to express the emotional impact of his struggles with his loss of sight. Using visual aids and software to aid the visually impaired, George developed a technique to apply fluid-like, vacillations onto pre-existing images to create something that is truly awe-inspiring. Now coined the «Redhawk Effect» by the artistic community, George's signature style has led to his meteoric (and celebrated) rise within the art world.

He was born in Lubań, Poland in 1972 and is of Polish and Greek descent. He moved to Athens, Greece in 1982. He studied Interior Architecture, Decorative Arts and Industrial Design in Athens. Since the year 2000, he has been working and experimenting on Computer-generated visual media (3d digital image/rendering - animation, digital sculpture, digital video, new media). He had been teaching digital arts & design, graphics, interior design and ceramic design in many art institutes. In cooperation with Wanda Print for selected commercial projects. He is a Member of the Greek Chamber of Fine Arts. He lives and works in Poland, Greece and the UK.

Βιογραφικό

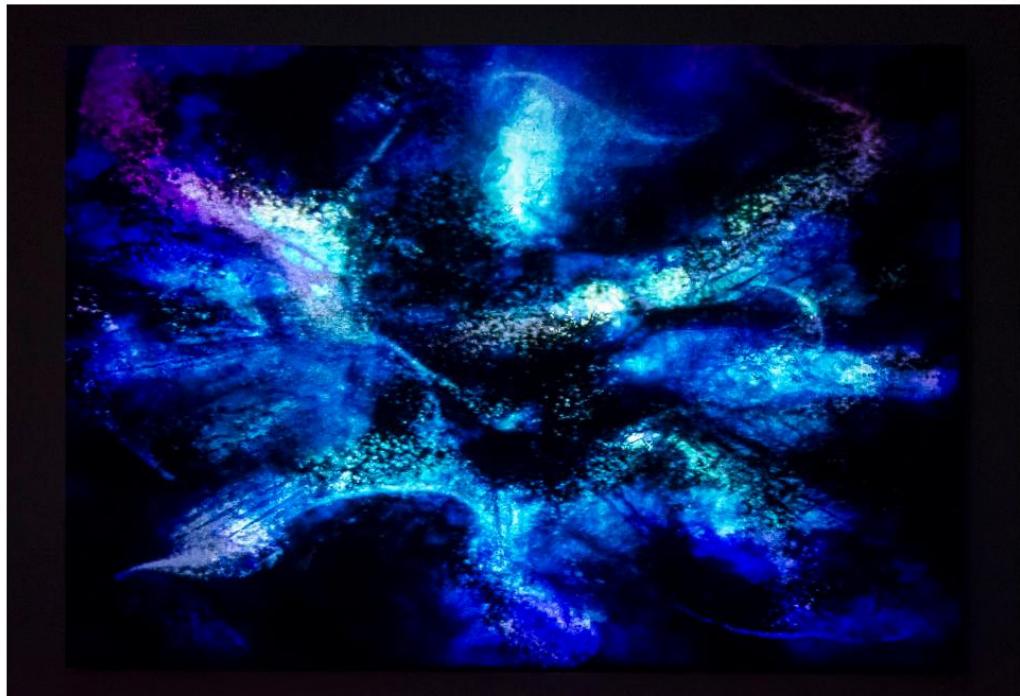
Ο τυπικά τυφλός καλλιτέχνης Photo animation, George Redhawk (γεννημένος στην Καλιφόρνια, κάτοικος Γαλλίας) τραβάει τα βλέμματα με τις εμπνευσμένες και μοναδικές συνεργασίες του.

Με το έργο του, ο καλλιτέχνης προσπαθεί να αναπαράγει τις ζωντανές παραισθήσεις που βιώνει ως αποτέλεσμα του συνδρόμου Charles Bonnet (CBS) από το οποίο πάσχει, μια πάθηση συνηθολένη ανάμεσα στους ασθενείς με μερική ή ολική τύφλωση, και να εκφράσει τον συναισθηματικό αντίκτυπο του αγώνα που δίνει λόγω της απώλειας της όρασης του. Χρησιμοποιώντας οπτικά βιοηθήματα και προγράμματα για ανθρώπους με προβλήματα όρασης, ανέπτυξε μία τεχνική για να εφαρμόσει ρευστοποιημένες ταλαντώσεις σε ήδη υπάρχουσες εικόνες, δημιουργώντας κάτι πραγματικά εκπληκτικό. Η ιδιαίτερη αυτή τεχνική, του επέφερε ραγδαία άνοδο στον καλλιτεχνικό κόσμο και από την καλλιτεχνική κοινότητα ονομάστηκε «Redhawk Effect».

Ο Άνταμ Μαρτινάκης γεννήθηκε στη Λυβανί το 1972 και έχει καταγωγή από την Πολωνία και την Ελλάδα. Μετακόμισε στην Αθήνα το 1982, όπου σπούδασε Αρχιτεκτονική Εσωτερικών Χώρων, Διακοσμητικές Τέχνες και Βιομηχανικό Σχεδιασμό. Από το 2000, εργάζεται και περιματίζεται με οπτικά μέσα που παράγονται από τον υπολογιστή (3d digital image/ rendering- animation, digital sculpture, digital video, new media). Έχει διδάξει ψηφιακές τέχνες και σχεδιασμό, γραφικά, εσωτερικό σχεδιασμό και κεραμικό σχεδιασμό σε πολλά ίνστιτούτα τέχνης. Συνεργάζεται με τη Wanda Print για επιλεγμένα εμπορικά project και είναι μέλος του Επιμελητηρίου Εικαστικών Τεχνών Ελλάδος. Ζει και εργάζεται στην Πολωνία, την Ελλάδα και το Ηνωμένο Βασίλειο.

DIGITAL IMAGE

Gizem Renklidag & Ahmet Said Kaplan & Filiz Sert (TR)
QUARKS (2016)



CREDITS

PAINTING: GIZEM RENKLIDAG
ANIMATION: AHMET SAID KAPLAN
SOUND DESIGN: FILIZ SERT (KAOSMOS)
CONCEPT DESIGN: EBRU YETISKIN

QUARKS is a projection-mapped painting, which unfolds the interaction among 3 different quarks of art: painting, animation and sound design. Quarks are never directly observed or found in isolation; their strong interaction with others is mediated by chromodynamics. Particles are constantly exchanged between quarks through a simulated emission and absorption process. When a particle is transferred between quarks, a color change occurs. In QUARKS, chromo dynamic is initiated by Gizem Renklidag's painting technique, which can be described as an analog materialization of viscosity among particles of dyes. Ahmet Said Kaplan digitally re-fluidizes the materialized dye particles on canvas and augments a new dimension of time and matter by generating the color emission and absorption processes. Filiz Sert creates the third interaction fold by cosmic sounds. Fractal folding processes of quarks of projection-mapped dye particles reach to macro dimensions by way of ultrasounds. While each quark particle's color constantly changes, their strong interaction is preserved.

Biography

Gizem Renklidag is a multidisciplinary artist based in Istanbul, Turkey. She studied in several universities in the field of Combined Arts such as the Yildiz Technical University, Faculty of Arts & Design in Istanbul and the University of Siegen in Germany in the Faculty of Arts, where she focused mainly on printmaking techniques and metal sculpture. Furthermore, she has created works with painting and installations. Renklidag is currently pursuing an MA in Informatics at Mimar Sinan Fine Arts University, in Istanbul. Renklidag is the curator of Istanbul Maker Faire. She emphasizes the value and the importance of the collaboration between different art disciplines, thus she has organised several activities and meetings in cooperation with Amber Platform Art & Technology Festival in Istanbul, in order to connect artists and makers. Renklidag is currently working as a lecturer in two universities in Istanbul, teaching New Media Arts, Contemporary Arts and Science & Technology.

Ahmet Said Kaplan is a media artist and creative director. His interest in digital art began from an early age. He tried to visualize various sounds from many artists, including the minimal techno label, MINUS. Kaplan is co-founder and creative director at DECOL, while continues to experience media art in Istanbul Bilgi University, in the department of Visual Communication Design master programme. Filiz Sert is interested in music for as long as she remembers. She studied music in high school and in college and after she decided to create something 'different', she started to create a fusion of atmospheric piano themes and humming cold layers of synthesizers, bringing KAOSMOS to life. KAOSMOS, is the solo ambient project of Sert started in 2013. While she performs her music, she aims to emancipate her listeners from the reality we live in on this planet.

To QUARKS είναι ένας projection-mapped πίνακας, που ξειπλώνει την αλληλεπίδραση μεταξύ τριών διαφορετικών κουάρκ της τέχνης: της ζωγραφικής, του animation και του sound design. Τα κουάρκ δεν παρατηρούνται ποτέ αμέσως ούτε βρίσκονται σε απομόνωση, αντιθέτως η ισχυρή τους αλληλεπίδραση με τα άλλα στοιχεία διαμεσολαβείται από μία χρωμο-δυναμική. Σωματίδια ανταλλάσσονται συνεχώς, μεταξύ κουάρκ μέσω μιας προσσομοιωμένης διαδικασίας εκπομπής και απορρόφησης. Όταν ένα σωματίδιο κινείται μεταξύ των κουάρκ, παρατηρείται μία αλλαγή χρώματος. Στο QUARKS, η χρωμο-δυναμική εισάγεται με την τεχνική της ζωγραφικής της Gizem Renklidag, η οποία μπορεί να χαρακτηρίστει ως μια αναλογική υλοποίηση της ένωσης μεταξύ των σωματίδων των χρωμάτων. Ο Ahmet Said Kaplan ανακυκλώνει ψηφιακά τα σωματίδια πάνω στον καμβά και επαυξάνει τη νέα διάσταση του χρόνου και της ύλης, αναδημιουργώντας τις διαδικασίες εκπομπής και απορρόφησης του χρώματος. Η Filiz Sert δημιουργεί την τρίτη πτυχή αλληλεπίδρασης με τους συμπαντικούς ήχους. Οι διαδικασίες αναδιπλώσης των κουάρκ, των σωματίδων που έχουν υποστεί projection-mapping φθάνουν στις μακρομετρικές διαστάσεις μέσω υπερβολικών ήχων. Ενώ το χρώμα κάθε σωματίδου κουάρκ συνεχώς αλλάζει, η ισχυρή αλληλεπίδραση διατηρείται.

Βιογραφικά

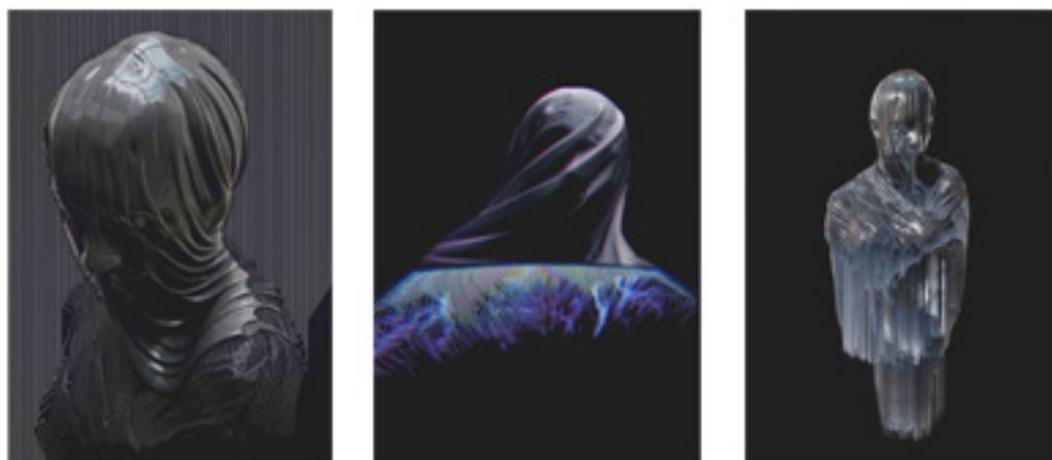
H Gizem Renklidag είναι μία διεπιστημονική καλλιτέχνης με έδρα την Κωνσταντινούπολη, Τουρκία. Σπούδασε σε πολλά πανεπιστήμια στον τομέα των Συνδιασμένων Τεχνών όπως στο Yıldız Technical University, στον τομέα Arts & Design στην Κωνσταντινούπολη και στο University of Siegen στη Γερμανία, στη Σχολή Καλών Τεχνών, όπου και επικεντρώθηκε κυρίως στις τεχνικές χαρακτικής και στη γλυπτική μετάλλων. Επιπρόσθετα, έχει ασχοληθεί με τη ζωγραφική και τις εγκαταστάσεις. H Renklidag είναι μεταπτυχιακή φοιτήτρια στο τμήμα Πληροφορικής στο Πανεπιστήμιο Καλών Τεχνών Mimar Sinan της Κωνσταντινούπολης. Είναι η επιψελήτρια του Maker Faire της Κωνσταντινούπολης. Επικεντρώνεται στην αξία και τη σημασία της συνεργασίας ανάμεσα σε διάφορους κλάδους της τέχνης και για αυτό έχει διοργανώσει αρκετές δραστηριότητες και συναντήσεις σε συνεργασία με το φεστιβάλ Amber Platform Art & Technology Festival της Κωνσταντινούπολης, με σκοπό να ενώσει καλλιτέχνες και δεξιοτέχνες. Επί του παρόντος, εργάζεται ως λέκτορας σε δύο πανεπιστήμια στην Κωνσταντινούπολη διδάσκοντας New Media Arts, Σύγχρονες Τέχνες και Επιστήμη & Τεχνολογία.

O Ahmet Said Kaplan είναι media artist και καλλιτεχνικός διευθυντής. Το ενδιαφέρον του για την ψηφιακή τέχνη ξεκίνησε σε μικρή ηλικία. Προσπάθησε να οπικοποιήσει διάφορους ήχους από πολλούς καλλιτέχνες, συμπεριλαμβανομένης της minimal techno εταιρείας, MINUS. Είναι συνδρυτής και καλλιτεχνικός διευθυντής στο DECOL, ενώ παράλληλα είναι μεταπτυχιακός φοιτητής στο τμήμα Visual Communication Design στο Πανεπιστήμιο Istanbul Bilgi.

H Filiz Sert έχει τρέλα με τη μουσική από τότε που θυμάται τον εαυτό της. Πήγε σε μουσικό λύκειο και πανεπιστήμιο και αφού αποφάσισε να δημιουργήσει κάτι «διαφορετικό», ξεκίνησε να δημιουργεί μια συγχώνευση ατμοσφαιρικών θεμάτων πάνω και ψυχρών βουητών από συνθεσάζερ, δίνοντας ζωή στο KAOSMOS. Το KAOSMOS είναι προσωπικό ατμοσφαιρικό έργο της Sert, το οποίο ξεκίνησε το 2013. Για όσο θα δημιουργεί μουσική, στόχος της είναι η απελευθέρωση των ακροατών από την πραγματικότητα την οποία βιώνουν σε αυτόν τον πλανήτη.

DIGITAL IMAGE

Marilia Ntarilli / Μαρίλια Νταρίλλη (GR)
Art said: protect me (2017)



The project was created in January, 2017 and it is consisted of three artistic posters of digital processing. It's a translation of all those we are used to perceive as art, in holograms, in three-dimensional worlds, screens, unfamiliar images to everyone's eyes. It expresses the transition of the artistic work from its physical - material existence to the digital, one-dimensional imaging. In a distant or near future, everything seems to be confused. The eternal forms of classical art are decomposed into pixels, digital algorithms and geometric maps by entering a new artistic field in spacetime of postmodern art and by transforming sculpture into graphic design.

Biography

Marilia Ntarilli was born in Thessaloniki in 1994 and studied at the Fine Arts School in the University of Ioannina, specializing in Fine Arts and Modern Media. She has worked as a professional photographer and graphic designer since the age of 18 and the last two years, she has been experimenting on the field of visual arts. Her art practice includes image processing, aiming at the decomposition of forms and their characteristics (glitch art), creating new fictitious cosmic landscapes and the translation of material works of art in futuristic holograms. Inspired by the outer space, cosmic patterns, the minimalist aesthetics and postmodern style, she designs visual graphics, vaporwave-internet art and 3d animations with text or phrases that express human thoughts in modern times and concern about art and its role in the future.

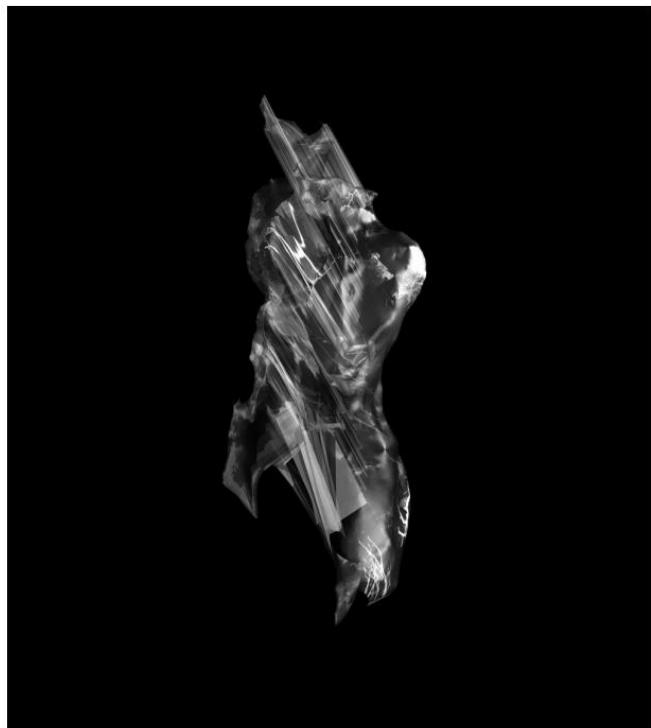
Το έργο δημιουργήθηκε τον Ιανουάριο του 2017 και αποτελείται από τρία καλλιτεχνικά posters ψηφιακής επεξεργασίας. Πρόκειται για μία μετάφραση όλων αυτών που έχουμε συνηθίσει να αντιλαμβανόμαστε ως τέχνη, σε ολογράμματα, σε τρισδιάστατους κόσμους, οθόνες, εικόνες ανοίκειες στα μάτια όλων μας. Εκφράζει τη μετάβαση του καλλιτεχνικού έργου από τη φυσική - υλική υπόστασή του, στην ψηφιακή, μονοδιάστατη απεικόνιση του. Σε ένα μακρινό ή κοντινό μέλλον, τα πάντα μοιάζουν να συγχέονται. Οι διαχρονικές φόρμες της κλασικής τέχνης αποσυντίθενται σε pixels, σε ψηφιακούς αλγόριθμους και σε γεωμετρικούς χάρτες, εισάγοντας ένα νέο καλλιτεχνικό πεδίο στο χωροχρόνο της μεταμοντέρνας τέχνης και μετουσιώνοντας τη γλυπτική σε graphic design.

Βιογραφικό

Η Μαρίλα Νταρίλη γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη το 1994 και σπούδασε στη σχολή Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων με κατεύθυνση Εικαστικά και Σύγχρονα Μέσα Τέχνης. Ασχολείται επαγγελματικά με τη φωτογραφία και το graphic design από την ηλικία των 18 και τα τελευταία δύο χρόνια πειραματίζεται με τις visual arts. Η καλλιτεχνική της πρακτική περιλαμβάνει την επεξεργασία εικόνων με στόχο την αποσύνθεση των μορφών και των χαρακτηριστικών αυτών (glitch art), τη δημιουργία νέων πλασματικών κοσμικών τοπίων και τη μετάφραση φυσικών έργων τέχνης σε φουτουριστικά ολογράμματα. Αντλώντας έμπνευση από το απότερο διάστημα, τα εξωκοσμικά μοτίβα, τη μινιμαλιστική αισθητική και το postmodern ύφος σχεδιάζει visual graphics, vaporwave-internet art και 3d animations με κείμενα ή φράσεις που εκφράζουν προβληματισμούς του ανθρώπου στη σύγχρονη εποχή, καθώς και ανησυχίες σχετικά με την τέχνη και τον ρόλο της στο μέλλον.

DIGITAL IMAGE

Katerina Psimmenou / Κατερίνα Ψημμένου (GR)
Post-Wrap (2016)



The body, the flesh is what simultaneously unites us and separates us from our surroundings. It constitutes a perceptive mechanism for contemporary reality, on which events and memories are in some way engraved. According to phenomenology, the body and the world do not only share material physicality, they define one another's character. This corporeal perception, memory and imagination refers to a sensory vividness that distinguishes our existence in the world.

Like a new type of photograph, the physical flesh in this case is digitized, it is captured through 3D scanning technique, so as to form a "presence", a new hybrid of physical and virtual "body". In this sense, the body becomes a sensitive wrap, a new substance, an element of our being in the world and our perception. The parallel drawn between the physical flesh and the 3D mesh virtual representation raises questions about our existential uniqueness and our relation to the world.

Biography

Katerina Psimmenou is an architect and visual artist. She obtained her architecture diploma from the National Technical University of Athens and is currently pursuing her masters in Digital Arts from the University of the Arts London. Through architecture, she got involved with conceptual art and design, new technologies, film theory and philosophy. In her art practice, which to a great extent is based on existential theories, she refers to questions concerning perception as a process, identity and existence in relation to the body and in a broader sense the relation between the person and the world. She experiments with digital imagery and video, produced by a combination of 2D and 3D techniques. She has also been involved with visual arts teaching, photography, graphic design and illustration. She lives and works in Athens.

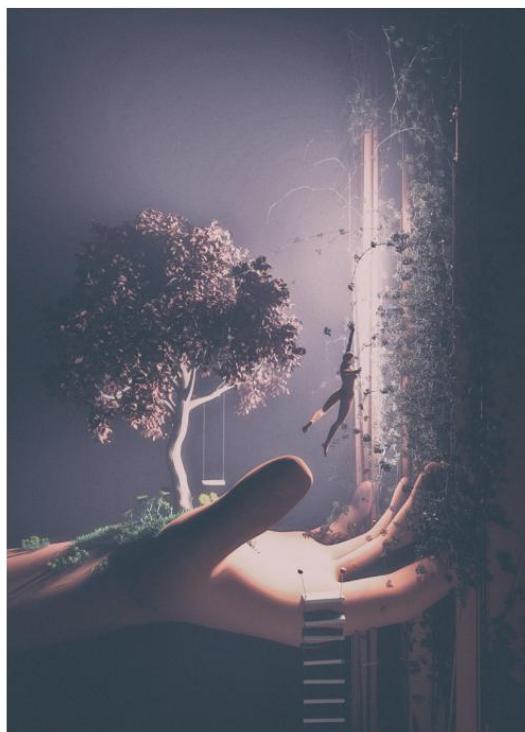
Το σώμα, η σάρκα είναι αυτό που ταυτόχρονα μας ενώνει και μας χωρίζει από το περιβάλλον. Αποτελεί ένα μηχανισμό αντίληψης της σύγχρονης πραγματικότητας, στο οποίο χαράσσονται κατά μια έννοια τα συμβάντα και οι αναμνήσεις. Σύμφωνα με τη φαινομενολογία, το σώμα και το περιβάλλον δεν μοιράζονται μόνο την υλική σωματικότητα, αλλά αλληλοκαθορίζουν τον χαρακτήρα τους. Η σωματική αυτή αντίληψη, μνήμη και φαντασία αναφέρεται σε μια αισθητριακή ζωτάνια, που ίσως μας ξεχωρίζει σαν ύπαρξη μέσα στον κόσμο. Σαν ένα νέο είδος φωτογραφίας, η πραγματική σάρκα στην συγκεκριμένη περίπτωση ψηφιοποιείται, αιχμαλωτίζεται μέσω της τεχνικής του 3D scanning, για να αποτελέσει μια «παρουσία», ένα νέο υβρίδιο πραγματικού και ψηφιακού «σώματος». Το σώμα γίνεται ένα ευαίσθητο κέλυφος, μια νέα ουσία, ένα στοιχείο της αντίληψης και του είναι μας. Ο παραλληλισμός της φυσικής σάρκας σαν στοιχείο αντίληψης με το τρισδιάστατο πλέγμα της και την ψηφιακή της απεικόνιση εγείρει ερωτήματα σχετικά με την υπαρξιακή μας μοναδικότητα και τη σχέση μας με τον κόσμο.

Βιογραφικό

Η Κατερίνα Ψημμένου είναι αρχιτέκτονας και εικαστικός. Έχει ολοκληρώσει τις σπουδές της στη Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου, ενώ τώρα παρακολουθεί το μεταπτυχιακό πρόγραμμα στις Ψηφιακές Τέχνες στο University of the Arts του Λονδίνου. Μέσα από την αρχιτεκτονική, ήρθε σε επαφή με την εννοιολογική τέχνη και το design, τις νέες τεχνολογίες, τη θεωρία κινηματογράφου και τη φιλοσοφία. Το έργο της, το οποίο βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε υπαρξιακές θεωρίες, αναφέρεται σε ερωτήματα που αφορούν την αντίληψη σαν διαδικασία, την ταυτότητα και την ύπαρξη σε σχέση με το σώμα σαν ευρύτερη έννοια, και τις σχέσεις του απόμου με τον κόσμο. Πειραματίζεται με την ψηφιακή εικόνα και το video, που παράγεται από ένα συνδυασμό μέσων, δισδιάστατων και τρισδιάστατων τεχνικών. Επίσης, έχει ασχοληθεί με τη διδασκαλία εικαστικών τεχνών, τη φωτογραφία, το graphic design και illustration. Ζει και εργάζεται στην Αθήνα.

DIGITAL IMAGE

Felix Rothschild (DE)
Guardian (2016)



As a digital and traditional artist I am trying to investigate the uncanny and disorienting influences of digital technologies as they interrupt traditional perceptions of self, order and place.

Biography

I'm a Dresden/Germany-based artist with a background in advertising and photography and I describe my improvised CGI creations as digital futurism, a visual style often used by 3D artists that combines a low-fi 3D look with trippy cyber aesthetics. My father gave me a camera when I was five years old, and I have been an artist ever since. I worked for years in advertising, but recently quit indoctrinating necessities into people's minds. Instead, I incorporate artificial intelligence, technology, science, philosophy, sociology, music, and drunk conversations with friends into this work, in order to create aesthetically pleasing stuff.

Ως καλλιτέχνης, ψηφιακός και παραδοσιακός, προσπαθώ να διερευνήσω τις παράξενες και αποπροσανατολιστικές επιρροές των ψηφιακών τεχνολογιών, ενώ διακόπτουν τις παραδοσιακές αντιλήψεις για τον άνθρωπο, την τάξη και τον τόπο.

Βιογραφικό

Είμαι ένας καλλιτέχνης με έδρα τη Δρέσδη, Γερμανία, με εμπειρία στη διαφήμιση και τη φωτογραφία. Περιγράφω τις αυτοσχέδιες CGI δημιουργίες μου, ως ψηφιακό φουτουρισμό, μία οπτική τεχνική που συχνά χρησιμοποιείται από τους 3D καλλιτέχνες και συνδυάζει μία όψη χαμηλής πιστότητας 3D με εκστατικές cyberaesthetics. Όταν ήμουν πέντε χρονών, ο πατέρας μου, μου έδωσε μία κάμερα και από τότε είμαι καλλιτέχνης. Δούλεψα για χρόνια στον τομέα της διαφήμισης, αλλά πρόσφατα εγκατέλειψα τη δημιουργία αναγκών στα μυαλά των ανθρώπων. Αντ' αυτού, ασχολούμαι με την τεχνητή νοημοσύνη, την τεχνολογία, την επιστήμη, τη φιλοσοφία, την κοινωνιολογία, τη μουσική και με τις μεθυσμένες συζητήσεις με φίλους στη δουλειά μου για να δημιουργήσω αισθησιακά ευχάριστο αποτέλεσμα.

DIGITAL IMAGE

Hope Di Kappa (GR)
Know Thyself (2014)



Know Thyself. It means find your inner self. Can you? It's right there. Right behind that picture. It's the mirror. Your mirror.
What can you see? What will you see? What do you see?
My answer is, me - myself. But yours? What about you?
These pictures show the hidden realism of my soul. The only one to understand my reality is me. But, is it real? How can I be sure that my self tells me the truth? Will I ever know?
You need to try to find the answer. Your answer. Your answer within your soul. Dare to try or go mad. It's about you, yourself and the madness inside you.
I dare you.-

Biography

Hope Di Kappa (a.k.a. Elpida Kontogianni)

Born and raised in Athens in 1991, she is senior in the Photography and Audiovisual Arts department of the TEI of Athens. She studied in the Venice School of Fine Arts through Erasmus program (a.y. 2012 - 2013) and since then she takes interest in the New Technologies of the Arts, including Video Art Installations, Glitch Art and Conceptual Photography. She is practicing professional Photography and Cinematography since 2010 and for the last 4 years she is part of 'The MÉTA Project' creative team. She has taken part in solo and group photography exhibitions in Athens and Venice. Her short film 'Kontogiannis Family' has been screened in Los Angeles Greek Film Festival (2016) and in Athens International Culinary Film Festival (2014).

Her work also includes Documentaries, Music Video Clips and Commercials.

Μάθε τον εαυτό σου. Σημαίνει να βρεις τον εσωτερικό σου κόσμο. Μπορείς. Είναι ακριβώς εκεί. Ακριβώς πίσω από αυτή την εικόνα. Είναι ο καθρέφτης. Ο καθρέφτης σου.

Τι μπορείς να δεις; Τι θα δεις; Τι βλέπεις;

Η απάντηση μου είναι, εμένα- τον εαυτό μου. Άλλα ο δικός σου; Τι γίνεται με σένα;

Αυτές οι εικόνες δείχνουν τον κρυμμένο ρεαλισμό της ψυχής. Ο μόνος που καταλαβαίνει την πραγματικότητα μου είμαι εγώ. Άλλα, είναι αλήθεια; Πώς μπορώ να είμαι βέβαιος ότι ο εαυτός μου, μου λέει την αλήθεια; Θα μάθω ποτέ;

Πρέπει να προσπαθήσεις να βρεις την απάντηση. Τη δικιά σου απάντηση. Την απάντηση μέσα στην ψυχή σου. Τόλμησε να προσπαθήσεις ή να τρελαθείς. Έχει να κάνει με σένα, τον εαυτό σου και την τρέλα μέσα σου.

Σε προκαλώ.-

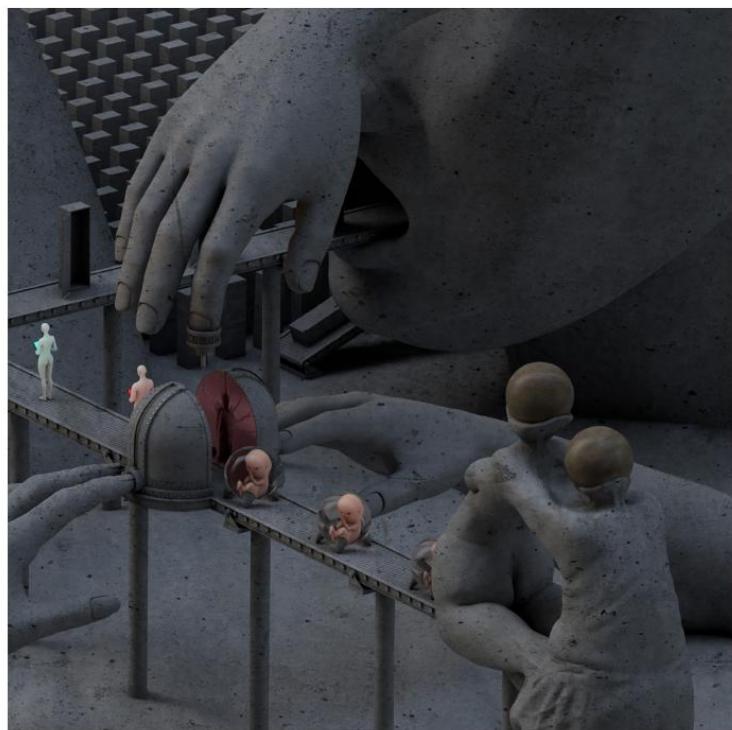
Βιογραφικό

Hope Di Kappa (Ελπίδα Κοντογάλανη)

Γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Αθήνα το 1991, έχει σπουδάσει Φωτογραφία και Οπτικοακουστικές Τέχνες στο ΤΕΙ Αθήνας. Σπούδασε στη σχολή Καλών Τεχνών της Βενετίας μέσω του προγράμματος Erasmus (2012-2013) και από τότε ασχολείται με τις Νέες Τεχνολογίες των Τεχνών, συμπεριλαμβανομένων των Εγκαταστάσεων Video Art, Glitch Art και Conceptual Photography. Από το 2010 ασχολείται επαγγελματικά με τη φωτογραφία και τον κινηματογράφο και τα τελευταία 4 χρόνια είναι μέλος της δημιουργική ομάδας του «The MÉTA Project». Έχει συμμετάσχει σε ατομικές και συλλογικές εκθέσεις φωτογραφίας στην Αθήνα και τη Βενετία. Η ταινία της «Οικογένεια Κοντογάλανη» έχει προβληθεί στο Los Angeles Greek Film Festival (2016) και στο Athens International Culinary Film Festival (2014). Η δουλειά της περιλαμβάνει επίσης ντοκιμαντέρ, μουσικά βίντεο κλιπ και διαφημίσεις.

DIGITAL IMAGE

Stefan Krische (AT)
The sun hidden there (2015)



The work on this project began with an idea of a conversation between an operator of this facility and an apprentice. «When they were invented, we did not see the potential of these implements. At first it started as a gimmick, something to make money. But then, people started to behave kind of mesmerized. Began to forget phone numbers, meetings, birthdays, even names, also lost their orientation, unlearned social interaction and so on. We applied something to these units to assist them. It turned out that people wanted more of these helpful applications. And it went so far that they wanted these applications to be responsible for their actions. There was a notion of an externally pre-composed day, week, month, year, even life, so they don't have to think and fear of anything anymore. We almost accomplished all their aims within this device...». He continues by describing this dystopian machine and the decisions that lead to its construction. I wanted to visualize this Moloch.

Biography

Stefan Krische (a.k.a. gestucks) living since 1986, studying and working in several fields of creation since 2005, in exhibitions and publications since 2012. He is right now based in Vienna, Austria. His background derives from studies in physics, architecture and digital arts.

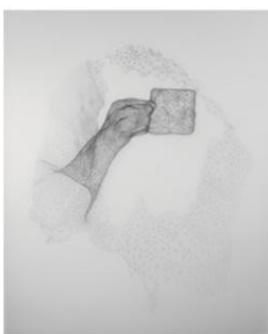
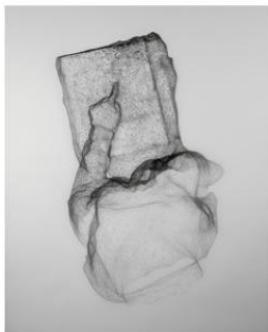
Το συγκεκριμένο πρότζεκτ ξεκίνησε από την ιδέα μίας κουβέντας μεταξύ ενός φορέα αυτού του ιδρύματος και έναν ασκούμενο. «Στην αρχή δεν είδαμε την προοπτική του εγχειρήματος. Ξεκίνησε σαν ένα τέχνασμα, κάτι για να βγάλουμε λεφτά. Έπειτα οι άνθρωποι άρχισαν να φέρονται σαν υπνωτισμένοι. Άρχισαν να ξεχνάνε αριθμούς τηλεφώνων, συναντήσεις, γενέθλια, ακόμα και ονόματα. Έχασαν τον προσανατολισμό τους, ξεσυνήθισαν την κοινωνική αλληλεπίδραση και πάσι λέγοντας. Βάλαμε κάτι πάνω σ' αυτά τα στοιχεία για να τους βοηθήσουμε. Αποδείχτηκε όμως πως οι άνθρωποι, ήθελαν κι άλλο απ' αυτές τις βοηθητικές εφαρμογές. Ήθελαν αυτές οι εφαρμογές να γίνονται υπεύθυνες για τις πράξεις τους. Υπήρχε η αίσθηση μιας φαινομενικά προσχεδιασμένης μέρας, βδομάδας, μήνα, χρόνου ακόμα και ζωής, έτσι δεν χρειάζοταν να σκέφτονται ή να φοβούνται για τίποτα πια. Πραγματοποιήσαμε σχεδόν όλους τους στόχους με αυτή τη συσκευή...». Συνεχίζει περιγράφοντας τη δυστοπική συσκευή και τις αποφάσεις που οδήγησαν στην κατασκευή της. Ήθελα να οπτικοποιήσω αυτόν τον Μολώχ.

Βιογραφικό

Ο Stefan Krische (a.k.a. gestucks) γεννήθηκε το 1986. Έχει σπουδάσει και δουλέψει σε πολλούς δημιουργικούς τομείς από το 2005, ενώ συμμετέχει σε εκθέσεις και εκδόσεις από το 2012. Η έδρα του είναι στη Βιέννη της Αυστρίας. Έχει επηρεαστεί από τις σπουδές του στη φυσική, στην αρχιτεκτονική και στις ψηφιακές τέχνες.

DIGITAL IMAGE

Hans Gindlesberger (US)
Plain Sight (2015-2016)



Plain Sight was motivated by curiosity and a desire to create a new relationship to the photographic image. I became interested in the way photogrammetry software, which is typically used to create three-dimensional models of physical spaces by comparing and measuring the details across a set of similar images, handles photographic information. While relying on the camera's fundamental ability to accurately record surface detail, it simultaneously cannibalizes that information into abstract data. Through this process, the indexical language of photography is erased and the subject becomes plagued by an emptiness that results from lacking one of the medium's essential characteristics.

The project pictures people holding photographs from their own collections that are of personal significance. However, the memories, stories, and events contained therein are stripped from the surface, specified only in the titling of each image as an inventory of its contents. As photography moves further away from a medium that records reality, I am curious about how our physical and psychological relationship to the medium shifts. These images serve as a discussion point where the well-established traditions of photography can be re-imagined.

Biography

Hans Gindlesberger is based in upstate New York and is Assistant Professor of Photography at Binghamton University. His studio practice is anchored to an ongoing interest in places, both real and imaginary, and in playful subversions of the photographic process. His projects, spanning photography, video, installation, and new media, have been exhibited at Galleri Image (Aarhus, Denmark), Gallery 44 (Toronto), the Mt. Rokko International Photography Festival (Kobe, Japan), the Voies Off Festival (Arles, France), the Flash Forward traveling exhibition, and FILE Media Art (São Paulo, Brazil). He has lectured nationally and internationally at venues including the International Festival of Photography in Belo Horizonte, Brazil, Central Saint Martins, University of the Arts in London, and numerous universities throughout the United States. Recently, his work has been published in BLOW Photography Magazine, Diffusion, LensCulture, AintBad, and the Flash Forward Tenth anthology, published by the Magenta Foundation.

Το Plain Sight γεννήθηκε από την περιέργεια και την επιθυμία να δημιουργηθεί μία νέα σχέση ανάμεσα στη φωτογραφική εικόνα. Μου κίνησε το ενδιαφέρον ο τρόπος με τον οποίο το λογισμικό φωτογραμμετρίας, το οποίο χρησιμοποιείται κυρίως για τη δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων φυσικών χώρων μέσω της σύγκρισης και της μέτρησης των λεπτομερεών σε ένα σύνολο παρόμοιων εικόνων, χειρίζεται τις φωτογραφικές πληροφορίες. Ενώ βασίζεται στη θεμελιώδη ικανότητα της φωτογραφικής μηχανής να καταγράψει με ακρίβεια τις λεπτομέρειες της επιφάνειας, μπορεί ταυτόχρονα να μετατρέψει αυτές τις πληροφορίες σε αφηρημένα δεδομένα. Μέσω αυτής της διαδικασίας, η ενδεικτική γλώσσα της φωτογραφίας διαγράφεται και το υποκείμενο μαστίζεται από ένα κενό, που προκύπτει από την άλλειψη ενός από τα ουσιώδη χαρακτηριστικά του μέσου.

Το έργο απεικονίζει ανθρώπους που κρατούν δικές τους φωτογραφίες που έχουν προσωπικό χαρακτήρα. Εντούτοις, οι μνήμες, οι ιστορίες και τα γεγονότα που περιέχονται σ' αυτές, απογυμνώνονται από την επιφάνεια και καθορίζονται μόνο στον τίτλο κάθε εικόνας ως απογραφή των περιεχομένων της. Καθώς η φωτογραφία κινείται πιο μακριά από ένα μέσο που καταγράφει την πραγματικότητα, είναι περιέργος για το πώς αυτή η φυσική και ψυχολογική σχέση με το μέσο μετατοπίζεται. Οι εικόνες αυτές χρησιμεύουν για την αρχή μιας συζήτησης, όπου οι καθιερωμένες παραδόσεις της φωτογραφίας μπορούν να επαναπροσδιοριστούν.

Βιογραφικό

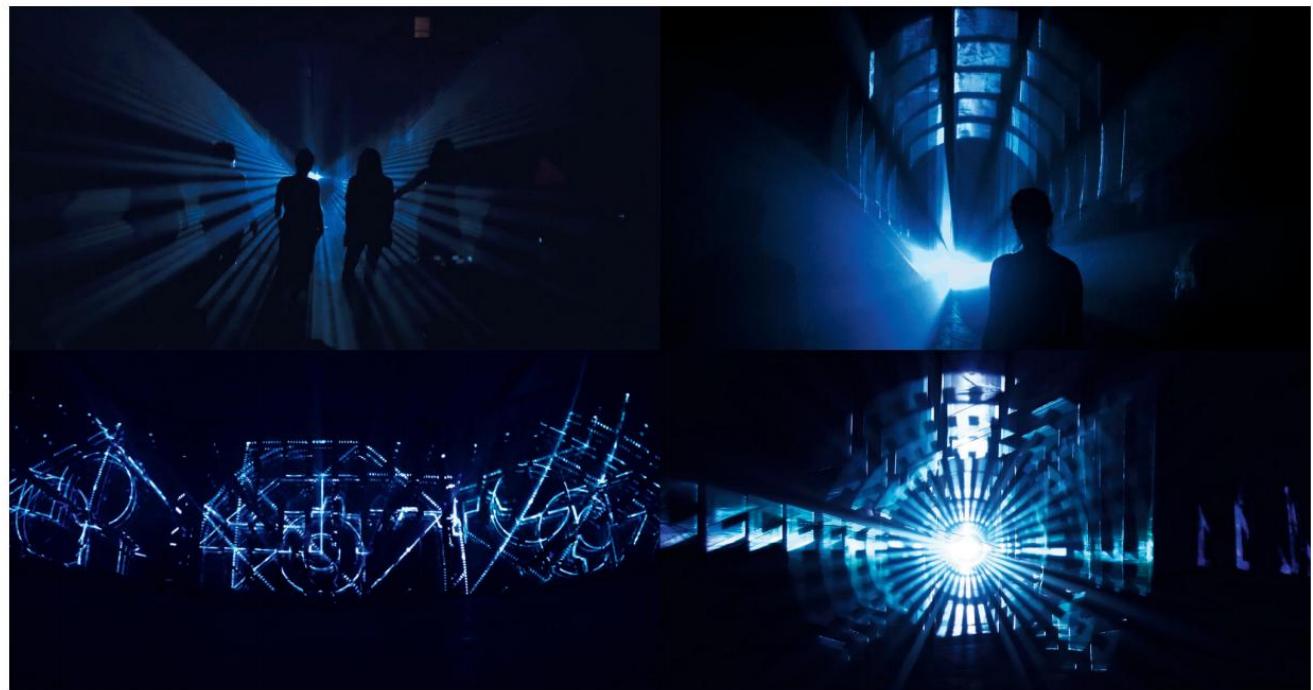
Ο Hans Gindlesberger έχει έδρα τη Νέα Υόρκη και είναι επίκουρος καθηγητής φωτογραφίας στο Binghamton University. Το ενδιαφέρον του εστάζεται στους χώρους, τόσο πραγματικούς όσο και φανταστικούς και στις παιχνιδιάρικες ανατροπές της φωτογραφικής διαδικασίας. Τα έργα του, που γεφυρώνουν τη φωτογραφία, το βίντεο, τις εγκαταστάσεις και τα νέα μέσα, εκτέθηκαν στα εξής: Galleri Image (Ααρχούς, Δανία), Gallery 44 (Τορόντο), Mt. Rokko International Photography Festival (Κόμπε, Ιαπωνία), the Voies Off Festival (Αρλ, Γαλλία), Flash Forward traveling exhibition, and FILE Media Art (Σάο Πάολο, Βραζιλία). Έχει κάνει διαλέξεις σε εθνικό και διεθνές επίπεδο σε χώρους όπως στο Διεθνές Φεστιβάλ Φωτογραφίας στο Belo Horizonte στη Βραζιλία, στο Central Saint Martin's, στο University of Arts στο Λονδίνο και σε πολλά πανεπιστήμια στις Ηνωμένες Πολιτείες. Πρόσφατα το έργο του δημοσιεύθηκε στα BLOW Photography Magazine, Diffusion, LensCulture, AintBad, Flash Forward Tenth anthology, που δημοσιεύτηκε από το ίδρυμα Magenta.



AV PERFORMANCES

AV PERFORMANCES

Kenta Nakagawa (JP)
Inner mind architecture (2017)



"Inner mind architecture" project re-generates space using light, wind, multi-transparent-screens, and unique architectural sound fields. This performance is changing the perception of space every second by the use of light while the reverberation of sound emanating from the architecture of space, generates new architected sound fields. The project thus becomes an architecture of light and sound that is created and developed on a time axis.

The project is composed by four elements.

The first element is "Sculpture of light like a mirage" and stands for a light sculpture, made of light and fog emerging from the gaps in between the multilayered structured cut screens. The second element is 'Three dimensional visual experiment using multilayered transparent screens and video". This element converts a simple geometric animation-that resembles an architectural plan- into a three-dimensional image by the use of screens. The third element is "Controlling the fan behind the screen to awaken the wind." By this element, the projection of the three-dimensional vision becomes irregular by the use of wind which is produced by large electric fans placed behind the screens. Finally, the fourth element is the "use of unique reverberation sounds, generated by the shape of each architecture". Here a large sound amplifier is created to produce spatial effects by using the whole architecture of the space. This way the artwork creates totally different sound fields generated by each architecture.

Biography

Kenta Nakagawa (Born in Japan 1980, based in Shiga) creates audio visual architectural performances. He studies architecture structures around the world and develops new light-space architectural structures inside buildings using important elements in completion to conventional architectures. He finds the hidden sound fields and new spaces in the architectures he studies and extends them. Hence his architectural performance can be characterized as expanded generative architecture.

He has performed different works with the use of such architectures in St Gertrud Germany version 1.0, Arsenale di venezia Italy version 1.5, Dnipropetrovsk philharmonic Ukraine version 2.0, The Neratze Mosque crete Greece version 2.5 and Version 3.0 will premiere in Athens Greece for ADAF 2017. Kenta Nakagawa has been awarded with kurz und schön 2014 (public art award) Cologne Germany. Visual music award 2014 (honorable mention), Frankfurt Germany, 9th Arte laguna performance prize 2015 Italy Venezia (finalist) and many more.

Το "Inner mind architecture" είναι ένα project που ανα-παράγει τον χώρο εκ νέου, με τη χρήση του φωτός, του ανέμου, των πολαπλών διάφανων-οθονών και των μοναδικών ηχητικών πεδίων. Η περφόρμανς αλλάζει την αντίληψη του χώρου κάθε στιγμή με τη χρήση του φωτός, ενώ ο απόλυτος που αναδύεται από την αρχιτεκτονική δημιουργεί νέα αρχιτεκτονημένα πεδία ήχων. Έτσι το project γίνεται αρχιτεκτόνημα ήχου και φωτός που δημιουργείται και αναπτύσσεται, στον άξονα του χρόνου.

To project συντίθεται από τέσσερα στοιχεία.

Το πρώτο στοιχείο είναι η "γλυπτική του φωτός σαν αντικατοπτρισμός". Ένα φωτεινό γλυπτό, φτιαγμένο από φως και ομίχλη, ξεπροβάλλει μέσα από τα κενά που υπάρχουν ανάμεσα στις πολυεπίπεδα δομημένες οθόνες. Το δεύτερο στοιχείο είναι το "τρισδιάστατο εικονικό πείραμα με τη χρήση πολυεπίπεδων διάφανων οθονών και βίντεο". Αυτό το στοιχείο μετατρέπει απλά γεωμετρικά κινούμενα σχέδια που ομοιάζουν σε ένα αρχιτεκτονικό σχέδιο, δημιουργώντας έτσι ένα τρισδιάστατο όραμα με τη χρήση των εικόνων. Το τρίτο στοιχείο είναι ο "Έλεγχος του ανεμιστήρα πίσω από την οθόνη και το ξύπνημα του ανέμου". Με αυτό το στοιχείο η προβολή του τρισδιάστατου οράματος γίνεται ακανόνιστη εξ αιτίας της χρήσης του ανέμου, ο οποίος προέρχεται από μεγάλους ανεμιστήρες πίσω από τις οθόνες. Τέλος, το τέταρτο στοιχείο είναι η "Χρήση μοναδικών αντηχήσεων από τον κάθε αρχιτεκτονικό χώρο". Έδω, ένας τεράστιος ενισχυτής δημιουργείται, για να παράγει εφέ στο χώρο, χρησιμοποιώντας όλη την αρχιτεκτονική του χώρου. Με αυτόν τον τρόπο το έργο δημιουργεί εντελώς διαφορετικά ηχητικά πεδία φτιαγμένα από το κάθε αρχιτεκτόνημα.

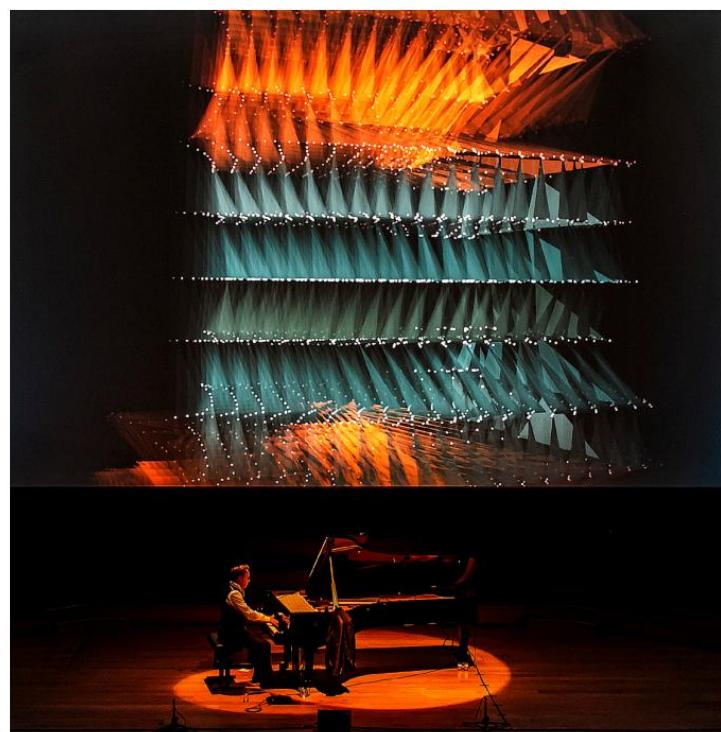
Βιογραφικό

Ο Kenta Nakagawa (γεννημένος στην Ιαπωνία το 1980 με έδρα τη Shiga), δημιουργεί οπτικοακουστικές αρχιτεκτονικές περφόρμανς. Μελετάει αρχιτεκτονικές δομές από όλο τον κόσμο και αναπτύσσει νέες αρχιτεκτονημένες, δομές φωτός-χώρου μέσα σε κτίρια χρησιμοποιώντας σημαντικά στοιχεία συμπληρωματικά των τυπικών αρχιτεκτονικών στοιχείων. Βρίσκεται κρυμμένα ηχητικά πεδία και νέους χώρους στα αρχιτεκτονήματα που μελετάει και τους επιμηκύνει. Για αυτόν το λόγο και οι αρχιτεκτονικές του περφόρμανς μπορούν να χαρακτηρίστούν και ως διευρυμένη αναταραγωγική αρχιτεκτονική.

Έχει παρουσιάσει διαφορετικά έργα με τη χρήση τέτοιων αρχιτεκτονημάτων στα St Gertrud, Γερμανία version 1.0, Arsenale di venezia Italy version 1.5, Dnipropetrovsk philharmonic Ukraine version 2.0, To Neratze Mosque της Κρήτης version 2.5 ενώ η Version 3.0 κάνει πρεμιέρα στην Αθήνα για το ADAF 2017. Ο Kenta Nakagawa έχει βραβευτεί με τα: kurz und schön 2014 (public art award) Cologne Γερμανία, Visual music award 2014 (τιμητική διάκριση), Frankfurt Germany, 9th Arte laguna performance prize 2015 Italy Venezia (τελικός) και πολλά άλλα.

AV PERFORMANCES

NOHlab (TR) & AudioFil (TR)
NOS "Live" (2017)



Today's technology allows us to make the boundaries of art and artistic production even more flexible and transparent. The artists, who have collaborated on various projects, are aiming to create a hybrid and holistic perception for sound and visuals. The auditory experience is transformed into an audio-visual experience by the real-time visuals generator tool "NOS", which has been developed by NOHlab and Osman Koç. NOS, is analysing the sound of the performance in real time and is using the data as a parameter in the calculations for the visuals, forging this way the sound and visuals into a single entity. Moreover, by additionally allowing the manual control of different parameters, the final outcome of visual effects is made into another instrument, thus, the visual production process transforms into a performative one.

AudioFil's artistic and experimental approach on sound, will indulge the audience in experiencing compositions builded by their own custom softwares and ways of integrating with sound through generative audio processing softwares. The duo, who plays with the sonic perception, applies generative sound processing techniques in their compositions.

Biography

NOHlab was founded by Deniz Kader and Candaş Şişman in 2011. It is a multidisciplinary studio, working on art direction, experience design, animation, audiovisual performances and new media fields for art, culture and advertisement industry.

Osman Koç is an Istanbul based creative technologist/artist, whose main research focus is on experimenting different physical interaction methods for installations, spaces and stages. In 2014, he co-founded Iskele47, a makerspace/multidisciplinary design hub, where he continues to experiment, teach, consult, prototype and create.

NOS is a collaborative platform, founded by NOHlab and Osman Koç, that aims towards a holistic perception of sound and visuals by using a custom software.

AudioFil was founded by Alican Okan and Mehmet Ünalfor creating Sound Design, Electronic Music, Sound Installations, Game Music and integrating sounds on softwares, practicing in Istanbul. AudioFil are making their compositions by creating their own algorithms, softwares and electronic / acoustic musical instruments at their sound laboratory. Their main intention is to create unique and inspiring works.

Η σημερινή τεχνολογία μας επιτρέπει να κάνουμε τα όρια της τέχνης και της καλλιτεχνικής παραγωγής πιο εύκαμπτα και διαφανή. Αυτοί οι τρεις καλλιτέχνες, οι οποίοι έχουν συνεργαστεί για διάφορα project, στοχεύουν στη δημιουργία μιας πιο υβριδικής και ολιστικής αντίληψης του ήχου και των visuals.

Η ακουστική εμπειρία μετατρέπεται σε μια οπτικοακουστική εμπειρία μέσα από ένα real-time visual generator εργαλείο που ονομάζεται "NOS", το οποίο αναπτύχθηκε από τους NOHlab και Osman Koç. Το NOS, αναλύει τον ήχο κατά την διάρκεια της περφόρμανς σε αληθινό χρόνο και χρησιμοποιεί τα δεδομένα του σαν παραμέτρους για να παράγει το οπτικό αποτέλεσμα, το οποίο ενωνει τον ήχο με την εικόνα σε μια μοναδική οντότητα. Επίσης επιτρέπει τον χειροκίνητο έλεγχο, μέσω διάφορων παραμέτρων, του οπτικού αποτελέσματος, μετατρέποντας το έτσι σε ένα άλλο "όργανο" άρα και όλη την διαδικασία παραγωγής οπτικού υλικού σε μια περφόρμανς.

Μέσω της καλλιτεχνικής και πειραματικής πρόσεγγυσης των AudioFil στον ήχο, το κοινό μπορεί να οκουσει συνθέσεις που χτίζονται από το δικό τους λογισμικό, αλλά και μέσω τεχνικών generative sound processing για ενσωμάτωση ήχων στις συνθέσεις τους.

Βιογραφικό

Οι NOHlab ιδρύθηκαν από τους Deniz Kader και Candaş Şişman το 2011. Είναι ένα καλλιτεχνικό studio, που καταπιάνεται με την καλλιτεχνική διεύθυνση, το experience design, το animation, διάφορες οπτικοακουστικές performances και τα νέα μέσα για την τέχνη, την κουλτούρα και την διαφημιστική βιομηχανία.

Ο Osman Koç, είναι τεχνολόγος /καλλιτέχνης με έδρα την Κωνσταντινούπολη, του οποίου ο βασικός ερευνητικός στόχος είναι να πειραματιστεί με διαφορετικές σωματικές (φυσικές) μεθόδους αλληλεπίδρασης για εγκαταστάσεις, χώρους και οκηγές. Το 2014 ίδρυσε το Iskele47, ένα χώρο δημιουργίας /πολυεπιστημονικού σχεδιασμού, όπου συνεχίζει την εκμάθηση, τη διδασκαλία, τη διαβούλευση, την πρωτοτυπία και τη δημιουργία.

NOS (NOHlab και Osman Koç) είναι μια κολλεκτιβική πλατφόρμα που στοχεύει σε μια ολιστική αντίληψη του ήχου και της εικόνας, μέσω της χρήσης ενός custom software.

Οι AudioFil ιδρύθηκαν από τον Alican Okan και τον Mehmet Ünalfor. Το πεδίο δραστηριοτήτων τους κυμαίνεται από Sound Design, σύνθεση ηλεκτρονικής μουσικής, δημιουργία ηχητικών εγκαταστάσεων και μουσικής για παιχνίδια ενσωματώνοντας τον ήχο τους σε λογισμικά και δραστηριοποιούνται στην Κωνσταντινούπολη. Οι AudioFil φτιάχνουν τις συνθέσεις τους δημιουργώντας τους δικούς τους αλγορίθμους, λογισμικά και ηλεκτρονικά/ακουστικά μουσικά όργανα στο δικό τους εργαστήριο φτιάχνοντας μοναδικά εμπνευσμένα έργα.

AV PERFORMANCES

Doron Sadja (US)
Color Field Immersion, 2014-Ongoing



Based loosely on Ganzfeld experiments (a technique used in parapsychology in the 1970's as a way of invoking telepathy), Color Field Immersion involves masking the audience with semi-transparent blindfolds onto which light projections are mapped. Similar to sensory deprivation, Color Field Immersion provides perceptual deprivation, replacing the entirety of each audience member's visual field with washes of color, line, and movement – often inducing hallucinations as the brain seeks to replace lost stimuli. Flipping the traditional performer-audience relationship, the internalized experience becomes the location of the performance. Combined with rich, textural soundscapes, Color Field Immersion creates a deeply immersive perceptual architecture of sound and vision.

Biography

Doron Sadja is an American artist, composer, and curator whose work explores modes of perception and the experience of sound, light, and space. Working primarily with multichannel spatialized sound – combining pristine electronics with lush romantic synthesizers, extreme frequencies, dense noise, and computer-enhanced acoustic instruments, Sadja creates post-human, hyper-emotive sonic architecture. Although each of his works are striking in their singular and focused approach, his output is diverse: spanning everything from 25 speaker sound works to stroboscopic smoke and light shows, 360 degree projection pieces, and motorized speaker systems that precisely track sound around a venue.

Sadja has published music on 12k, ATAK, and Shinkoyo records, and has performed/exhibited at Hamburger Bahnhof, PS1 MoMa, Miami MOCA, D'amelio Terras Gallery, Atonal Festival, Cleveland Museum of Art, STEIM, Norberg Festival, EMS Stockholm, STUK, CBK Amsterdam, Issue Project Room, and Roulette amongst others. Moreover, he has collaborated with artists such as Tony Conrad, Aki Onda, Mario Diaz de Leon, Audrey Chen, Nenad Popov, and more.

Sadja co-founded Shinkoyo Records and the West Nile performing arts venue in Brooklyn (RIP), and has curated various new music/sound festivals around NYC. Currently, he is the host and lecturer for the popular Berlin series, Sound Portraits, a monthly lecture and listening session focusing on experimental electronic music composers.

Βασισμένο ελαφρά στα πειράματα του Ganzfeld (μια τεχνική που χρησιμοποιούνταν στην παραψυχολογία το 1970 ως τρόπος εφαρμογής τηλεπάθειας), το Color Field Immersion περιλαμβάνει το καμουφλάρισμα του κοινού με ημιδιάφανες μάσκες στις οποίες χαρτογραφούνται φωτεινές προβολές (mapping projection). Παρόμοιο με τη στέρηση των αισθήσεων το Color Field Immersion παρέχει αντιληπτική στέρηση, αντικαθιστώντας την ολότητα του οπτικού πεδίου κάθε μέλους του κοινού με ίχνη χρωμάτων, γραμμών και κινήσεων - συχνά προκαλώντας παρασθήσεις καθώς ο εγκέφαλος αναζητά να αντικαταστήσει τα χαμένα ερεθίσματα. Αλλάζοντας την παραδοσιακή σχέση περφόρμερ - κοινού, η εσωτερικευμένη εμπειρία γίνεται η τοποθεσία της περφόρμανς. Σε συνδυασμό με τα πλούσια σε υφή ηχητικά πεδία, το Color Field Immersion δημιουργεί μια βαθιά εντυπωσιακή αντιληπτική αρχιτεκτονική ήχου και εικόνας.

Βιογραφικό

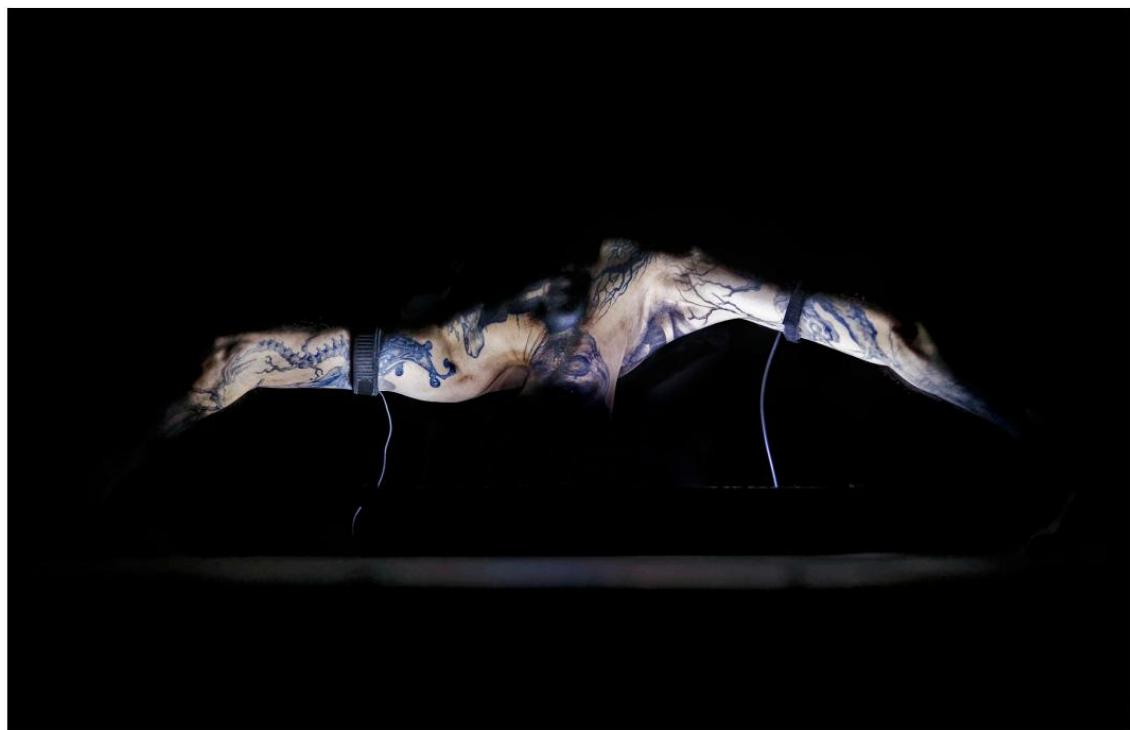
O Doron Sadja είναι ένας Αμερικάνος καλλιτέχνης, συνθέτης και επιμελητής του οποίου το έργο εξερευνά τη λειτουργία της αντίληψης και την εμπειρία του ήχου, του φωτός και του χώρου. Εργάζεται κατά κύριο λόγο με πολυ-κάναλο χωροθετημένο ήχο συνδυάζοντας ανόθευτα ηλεκτρονικά με πλούσια ρομαντικά synthesizers, ακραίες συχνότητες, έντονη φασαρία και ενισχυμένα από τον υπολογιστή ακουστικά όργανα, ο Sadja δημιουργεί μετα-ανθρώπινη, υπερ-προκλητική ηχητική αρχιτεκτονική. Παρόλο που κάθε ένα από τα έργα του είναι καθηλωτικό με τη δική του μοναδική και εστιασμένη προσέγγιση, το αποτέλεσμα είναι ποικιλόμορφο: μεταδίδει τα πάντα από 25 ηχέα με στροβοσκοπικό καινότατο και επίδειξη φώτων, πανοραμικά έργα και αυτοκινούμενα συστήματα ηχειών που καταγράφουν τον ήχο γύρω από τον τόπο διεξαγωγής.

O Doron έχει εκδώσει μουσική στο 12k, ATAK, και Shinkoyo records, ενώ έχει παρουσιάσει τη δουλειά του στο Hamburger Bahnhof, PS1 MoMa, Miami MOCA, D'amelio Terras Gallery, Atonal Festival, Cleveland Museum of Art, STEIM, Norberg Festival, EMS Stockholm, STUK, CBK Amsterdam, Issue Project Room, και Roulette ανάμεσα σε άλλα. Επιπλέον, έχει συνεργαστεί με καλλιτέχνες όπως οι Tony Conrad, Aki Onda, Mario Diaz de Leon, Audrey Chen, Nenad Popov και άλλοι.

O Sadja είναι συνιδρυτής της Shinkoyo Records και του West Nile performing arts venue στο Μπρούκλιν και έχει επιμεληθεί διάφορα νέα μουσικά/ηχητικά φεστιβάλ ήχου στην περιοχή της Νέας Υόρκης. Αυτήν την περίοδο είναι ο παρουσιαστής και ομιλητής των δημοφιλών Berlin series, Sound Portraits που είναι μια μηνιαία ομιλία και ακουστική συνεδρία με επίκεντρο τους πειραματικούς ηλεκτρονικούς μουσικούς συνθέτες.

AV PERFORMANCES

Marco Donnarumma (IT)
Corpus Nil (2016)



Human bodies and identities are continuously categorized, online and offline, by artificially intelligent algorithms and machines. But what if, by contrast, artificial intelligence could be used to contaminate human bodily experience? How does a body defiled by algorithms look and move like?

Corpus Nil is a performance for a human body and an artificially intelligent machine. A naked body, partly human and partly machine, lies on stage. It is an amorphous cluster of skin, muscles, hardware and software. Biophysical sensors attached to the performer's limbs capture bodily electrical voltages and corporeal sounds and feed them to the machine.

Through sound, light and optical illusions, the physical mutation of the body impacts and submerges the audience, inducing a trance-like experience. As the body and the machine form a partial, unknown and yet graceful being, spectators feel as if its heart was beating within their own bodies. It is unclear whether the new body is human enough, or perhaps, the common meaning of 'human' is not enough to describe it.

Biography

With a unique presence across contemporary performance and media art, Marco Donnarumma distinguishes himself by his use of emerging technology to deliver artworks that are at once intimate and powerful, oneiric and uncompromising, sensual and confrontational. Working with biotechnology, biophysical sensing, as well as artificial intelligence and neurorobotics, Donnarumma expresses the chimerical nature of the body with a new and unsettling intensity. He is renowned for his focus on sound, whose physicality and depth he exploits to create experiences of instability, awe, shock and entrainment.

In over a decade of practice Donnarumma has developed a deeply transdisciplinary expertise, drawing equally from live art, music, biological science, computation and cultural studies. He holds a Ph.D. in performing arts, computing and body theory from Goldsmiths, University of London, and is currently a Research Fellow at the Berlin University of the Arts in partnership with the Neurorobotics Research Lab Berlin. His writings on body, music, technology and performance studies are published by MIT Press, Oxford University Press and Springer.

Τα ανθρώπινα σώματα και οι ταυτότητες τους υπόκεινται σε συνεχή κατηγοριοποίηση, σε σύνδεση στο διαδίκτυο αλλά και εκτός αυτής, από τεχνητούς ευφυείς αλγορίθμους και μηχανές. Άλλα τι θα συνέβαινε αν, σε αντίθεση, η τεχνητή νοημοσύνη μπορούσε να χρησιμοποιήθει για να μολύνει την σωματική ανθρώπινη εμπειρία; Πως κινείται και πως μοιάζει ένα σώμα βεβηλωμένο από αλγορίθμους; Η Corpus Nil είναι μια περφόρμανς για ένα ανθρώπινο σώμα και μια μηχανή τεχνητής νοημοσύνης. Ένα γυμνό σώμα, μισό ανθρώπινο και μισό μηχανή, βρίσκεται πάνω στη σκηνή. Είναι ένα άμορφο σύμπλεγμα από δέρμα, άκρα, υλισμικό και λογισμικό. Βιοφυσικοί αισθητήρες προσκολλημένοι στα πλευρά του περφόρμερ συλλαμβάνουν τις ηλεκτρικές τάσεις του σώματος και τους σωματικούς ήχους και τους τροφοδοτούν στη μηχανή.

Μέσα από τον ήχο, το φως και τις οπτικές ψευδαισθήσεις, η φυσική μετάλλαξη του σώματος επιδρά και βιθίζει το κοινό προκαλώντας μια εκστατική εμπειρία. Όσο το σώμα και η μηχανή σχηματίζουν ένα μερικό, άγνωστο και ωστόσο γεμάτη χάρη ον, οι θεατές αισθάνονται σαν η καρδιά να χτυπούσε μέσα στα δικά τους σώματα. Δεν είναι ξεκάθαρο εάν το νέο σώμα είναι αρκετά ανθρώπινο, ή εάν η κοινότητα έννοια του "ανθρώπου" δεν είναι αρκετή για να το περιγράψει.

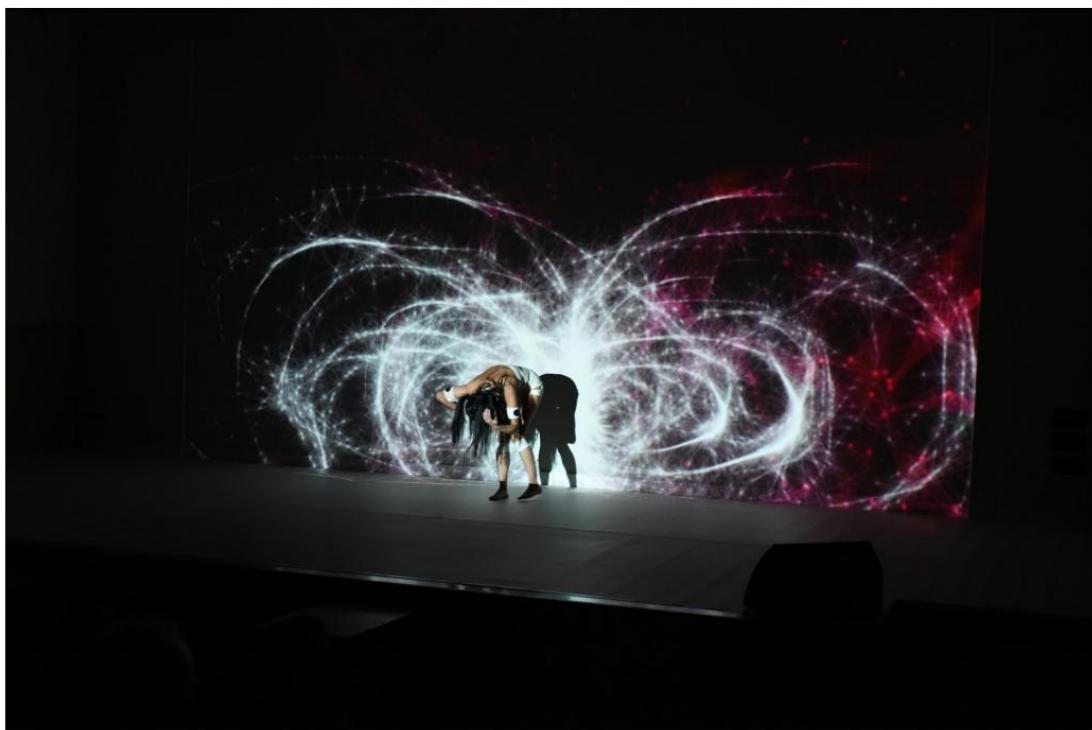
Βιογραφικό

Με μια μοναδική παρουσία που εκτείνεται στη σύγχρονη περφόρμανς και την media art, ο Marco Donnarumma ξεχωρίζει με τη χρήση της αναδυόμενης τεχνολογίας για να παραδώσει έργα που είναι ταυτόχρονα οικεία και δυναμικά, ονειρικά και ασυμβίβαστα, αισθησιακά και επιθετικά. Εργάζεται με τη βιοτεχνολογία, τη βιοφυσική αισθηση, όπως επίσης και την τεχνητή νοημοσύνη και τη νευρο-ρομποτική. Ο Donnarumma εκφράζει τη χιμαρική φύση του σώματος με μια νέα, ανησυχητική ένταση. Είναι γνωστός για την εστίαση του στον ήχο, του οποίου τη φυσικότητα και το βάθος εκμεταλλεύεται για να δημιουργήσει εμπειρίες αστάθειας, δέους, σοκ και προσφυγής.

Σε πάνω από μια δεκαετία εξάσκησης ο Donnarumma έχει αναπτύξει μια πολυ-πειθαρχική εμπειρικότητα, αντλώντας στοιχεία από την live τέχνη, τη μουσική, την βιολογική επιστήμη, τις υπολογιστικές και τις πολιτισμικές σπουδές. Είναι διδάκτορας performance studies, λογικής και θεωρίας του σώματος από το Goldsmiths, University of London και προς το παρόν είναι ερευνητικό μέλος του Berlin University of the Arts σε συνεργασία με το Neurorobotics Research Lab Berlin. Τα κείμενα του πάνω στο σώμα, τη μουσική, την τεχνολογία και τις performance studies έχουν δημοσιευτεί από τα MIT Press, Oxford University Press and Springer.

AV PERFORMANCES

StratoFyzika Collective
THÆTA (2014)



ΤΗΑΤΑ is the third performance of StratoFyzika's Shadows Trilogy. With new collaborations in sound and interactivity (sensors building, coding), the concept still steeped in the subconscious realms and dealing with the ego: the dark and light shadow aspects of self (as in the first two parts of the trilogy) but also on the edge of the conscious, waking self; visions on the edge of sleep, wispy light shadows, multi-dimensional geometric objects, sudden sound as if from the halls of a mind in a dream state. This liminal zone is a state referred to as Hypnagogia. ΤΗΑΤΑ embodies this borderland state. All merge onto the stage, interactively; body dynamics, auditory sensations and visuals function as the culmination of parts into one constellation in live performance.

ΤΗΑΤΑ is the result of an on-going research about movement based a/v environments for performance. It has been funded so far through a crowd funding and its research will be shared as open-source.

Biography

StratoFyzika is a Berlin based collective creating movement-based interactive audiovisual performances, founded on the meeting of three personalities, three fields (sound, animated images and dance), and three cultural backgrounds. Alessandra Leone (IT), Lenka Kocisova (CZ), Hen Lovely Bird (USA), met for their very first collaboration, in 2012. Each of the three artists/fields/backgrounds represents one "stratum" (Strato) of our complex perception: audio, visual and movement layers. They use the laws of physics (Fyzika) as a metaphorical way of explaining material states from the realms of imagination, emotions and spirit. A multi-layered process that echoes the cognitive processes of the mind and the way stories are collected through life as a tool of learning and orientation. In 2014, the formation of the group evolved, seeing Alessandra Leone and Hen Lovely Bird still as core members, but opening to a wider and specific number of collaborations. Giovanni Marco Zaccaria/interactive technology (IT) joined for the creation of «Shadows of aikia» and again in 2014 together with Davic Nod / sound (SP), Oriol Pastor/creative coding (SP), Thomas Vanta/creative coding (SP), for the production of ΤΗΑΤΑ. Daria Kaufman/choreography, dance (US), who collaborated already in the past for the creation of a StratoFyzika dance for camera video (Atavistic Matter), joined the team for Phi (currently work-in-progress).

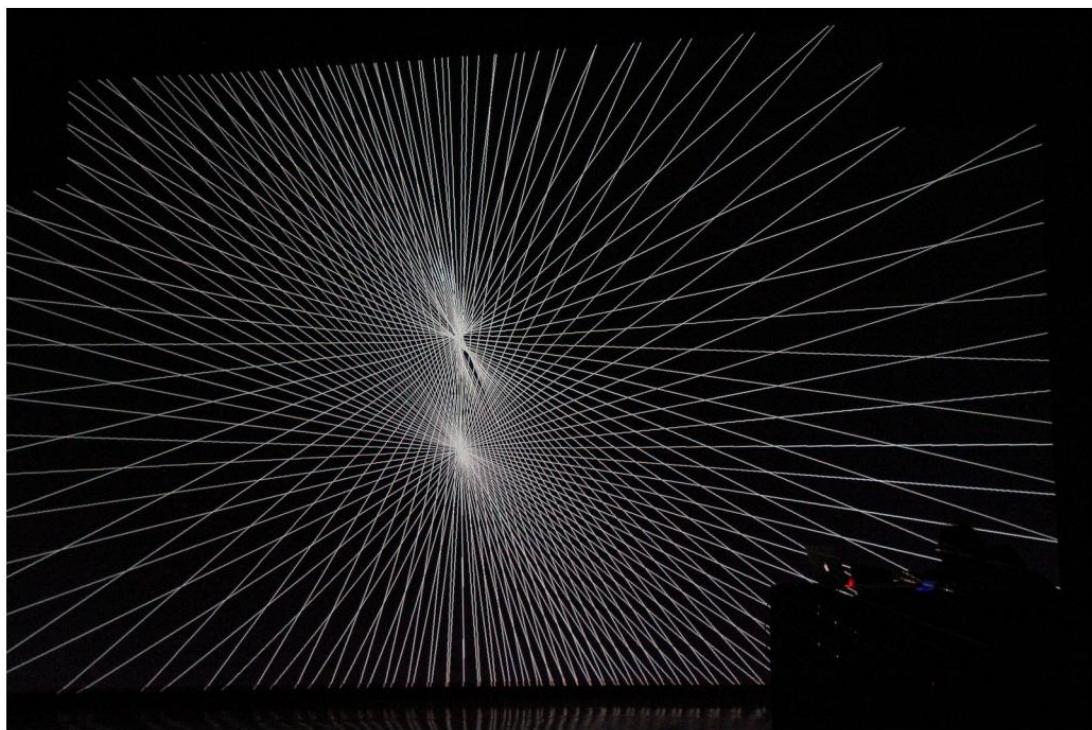
ΤΗΑΤΑ ονομάζεται η τρίτη performance από την τριλογία των Σκιών της καλλιτεχνικής κολλεκτίβας StratoFyzika. Με νέες συνεργασίες στον ήχο και στην διαδραστικότητα (κατασκευή αισθητήρων, προγραμματισμός), η ένωση, ακόμα είναι βυθισμένη στη σφαίρα του υποσυνείδητου και αντιμέτωπη με το εγώ: τις σκοτεινές και φωτεινές πλευρές της σκιάς του εαυτού μας (όπως και τα δύο πρώτα μέρη της τριλογίας), αλλά επίσης βρίσκεται και στο χείλος του συνειδητού, με την αιφύνωση του εαυτού, τα οράματα στα πρόθυρα του ύπνου, τις ονειρικές απαλές σκιές, τα πολυδιάστατα γεωμετρικά σχήματα, τον αιφνίδιο ήχο σαν από αίθουσες ενός μυαλού προερχόμενο από μια ονειρική πολιτεία. Αυτή η οριακή ζώνη είναι μια κατάσταση στην οποία αναφέρομαστε οι Υπναγωγές. Το ΤΗΑΤΑ ενσάρκωνται αυτή την ενδιάμεση κατάσταση. Όλα συγχωνεύονται στη σκηνή με διαδραστικό τρόπο, η δυναμική του σώματος, οι ακουστικές εντυπώσεις και τα οπτικά εφέ που λειτουργούν σαν αποκορύφωση των τμημάτων σε έναν σύμπλεγμα σε ζωντανή performance. Το ΤΗΑΤΑ είναι το αποτέλεσμα μιας συνεχώς εξελισσόμενης έρευνας πάνω στην κίνηση και το πως αυτή βασίζεται στα οπτικοακουστικά περιβάλλοντα για performances. Έως τώρα έχει χρηματοδοτηθεί μέσω crowd funding και η εν λόγω έρευνα θα είναι σύντομα διαθέσιμη σαν λογισμικό ανοιχτού κώδικα.

Βιογραφικό

Η StratoFyzika είναι μια κολλεκτίβα με έδρα το Βερολίνο που αποσκοπεί στη δημιουργία διαδραστικών performances που βασίζονται στην κίνηση, ιδρύθηκε από την συνάντηση τριών προσωπικοτήτων, τριών πεδίων (ήχος, κινούμενες εικόνες και χορός) και τριών πολιτιστικών υποβάθρων. Η Alessandra Leone (IT), η Lenka Kocisova (CZ) και η Hen Lovely Bird (USA), γνωρίστηκαν και συνεργάστηκαν για πρώτη φορά το 2012. Κάθε μια από τις τρεις καλλιτέχνες/πεδία/υπόβαθρα αντιπροσωπεύει ένα "στρώμα" (Stratum/Strato) της πολύπλοκης αντίληψής μας: οπτικά, εικονικά και κινητικά επίπεδα. Χρησιμοποιώντας τους νόμους της φυσικής (Fyzika) ως έναν μεταφορικό τρόπο να εξηγήσουν υλιστικές καταστάσεις από τα άδυτα της φαντασίας, τα συναισθήματα και το πνεύμα. Μια πολυεπίπεδη διαδικασία που αντηγεί τις γνωστικές επεξεργασίες του μυαλού και τον τρόπο που ιστορίες συλλέγονται κατά τη διάρκεια της ζωής σαν εργαλείο εκμάθησης και προσανατολισμού. Το 2014, ο σχηματισμός της ομάδας εξελίχθηκε, με την Alessandra Leone και την Hen Lovely Bird ακόμα ως πυρήνες, αλλά με ευρύτερο και πιο συγκεκριμένο αριθμό συνεργασών. Τον Giovanni Marco Zaccaria/διαδραστική τεχνολογία (IT) που συμμετείχε στην δημιουργία του «Shadows of aikia» και ξανά το 2014 μαζί με τον Davic Nod/ήχος (SP), Oriol Pastor/δημιουργικός κώδικας (SP), Thomas Vanta/δημιουργικός κώδικας (SP), για την παραγωγή του ΤΗΑΤΑ. Την Daria Kaufman/χορογραφία, χορός (US), που έγινε μέλος της ομάδας για την πραγμάτωση του έργου Phi (το οποίο βρίσκεται ακόμη σε εξέλιξη).

AV PERFORMANCES

Fraction (FR)
Vector Field (2017)



Audiovisual artist Eric Raynaud, aka Fraction, presents Vector Field, a new audio visual performance where the artist explores the real-time manipulation of a vectorial stream created by sound as an ode to the art of Transformation. After "Entropia", in this new performance, Fraction keeps on focusing on synergistic structures as the main language to take up metaphysic themes and raise questions such as the relation between physics and space, the place of humanity in a human shaped environment, and its destination in an apparent meaningless universe. As many today's scientists' imply, the artist also draws upon the notion that time doesn't exist and that it is rather a human perception of transitory states' change. There's no before, and there will be no after. There's no past. There's no future. From that principle, in "Vector Field", Fraction streamlines a three dimensional homophonic structure, using deliberately references to science of topology and common representation of sound waves in accidental culture as an aesthetic frame for a computer-generated based vortical flow that embodies an elusive landscape, as if a continuum was slipping from his inner perception.

Biography

Fraction is Eric Raynaud, an electronic music composer & sound plastician whose work is focused on sound immersion and multimedia interactions. His productions appeared on the Berlin based imprint Shitkatapult, on several internet labels before he got signed by french label INFINE in 2008 which released several of his projects.

He created the acclaimed immersive Audio Visual performance DROMOS granted by CNC (French National Center of Cinematography) before being commissioned by SAT of Montreal and Mutek festival, and recently ObE, an innovating hybrid immersive installation featured by The Creators Project.

Following these challenging pieces creations, he's now working on enhancing sound immersion potentiality in contemporary art, architecture with a constant interest of science and social problematics.

He works as a sound sculptor, experimenting on rhythm deconstruction, timbral chaos, apparent disorder and processing synthetic and acoustics sources to create a coherent sound organization.

He is recently awarded by Institut Français in Digital Arts field and is currently leading a several months research and creation at Société des Arts Technologique of Montreal on sound immersion and new media interactions.

Ο οπτικοακουστικός καλλιτέχνης Eric Raynaud, aka Fraction, παρουσιάζει την νέα του performance όπου διερευνά τον χειρισμό σε πραγματικό χρόνο ενός διανυσματικού ρεύματος που δημιουργείται από τον ήχο ως μια ώδη στην τέχνη της Μεταμόρφωσης. Μετά την Entropia, σε αυτή την νέα performance, ο Fraction συνεχίζει να επικεντρώνεται στις συνεργιστικές δομές ως την βασική γλώσσα για να αναφερθεί σε μιστικιστικά θέματα, για να αμφισβητήσει την σχέση μεταξύ φυσικής και διαστήματος, τη θέση της ανθρωπότητας σε ένα ανθρώπινα διαμορφωμένο περιβάλλον αλλά και τον προορισμό της σε ένα εμφανώς άνευ σημασίας σύμπαν. Όπως πολλοί επιστήμονες που υποστηρίζουν σήμερα, έτσι και ο καλλιτέχνης Ισχυρίζεται ότι ο χρόνος δεν υπάρχει, παρά είναι στην πραγματικότητα μια ανθρώπινη εντύπωση για την μεταβατική σταδιακή αλλαγή. Δεν υπάρχει το πριν, και έτσι δεν υπάρχει ούτε το μετά. Δεν υπάρχει παρελθόν. Δεν υπάρχει μέλλον. Υπό αυτήν την σκοπιά στο Vector Field, ο Fraction έξοδαλύνει μια τρισδιάστατη ομόφωνη δομή, χρησιμοποιώντας ελεύθερα αναφορές στην φυσική τοπολογία και κοινή αναπαράσταση των ηχητικών κυμάτων, όπως είναι γνωστά στον δυτικό πολιτισμό, σαν αισθητικό περιβάλλον βασισμένο σε μια αναπαράσταση από τον υπολογιστή στροβιλική ροή η οποία ενσαρκώνει ένα απατηλό τοπίο, σαν να συνεχίζει να ξεγλιστράει από την εσωτερική αντίληψή του.

Βιογραφικό

Ο Fraction ή Eric Raynaud, είναι συνθέτης ηλεκτρονικής μουσικής και sound plastician, του οποίου η δουλειά επικεντρώνεται στην ηχητική βύθιση και στις αλληλεπίδρασεις των πολυμέσων. Οι δουλειές του εμφανίστηκαν έντυπα στο Shitkatapult στο Βερολίνο αλλά και σε αρκετές εταιρίες στο ίντερνετ πριν υπογράψει με την γαλλική εταιρεία INFINE το 2008, η οποία και δημοσίευσε αρκετά από τα έργα του. Δημιούργησε την αναγνωρισμένη πλούσια οπτικοακουστική performance DROMOS που χορηγήθηκε από το CNC (French National Center of Cinematography/Γαλλικό Εθνικό Κέντρο Κινηματογράφου) προτού χρηματοδοτηθεί από το φεστιβάλ SAT του Μόντρεαλ και το Mutek για το πρόσφατο έργο ObE, μια καινοτόμο υβριδική εμβυθιστική εγκατάσταση που παρουσιάστηκε από το The Creators Project.

Μετά από αυτές τις προκλητικές δημιουργίες, τώρα δουλεύει με την πιθανότητα ενίσχυσης της εμβύθισης του ήχου στην σύγχρονη τέχνη, και την αρχιτεκτονική με συνεχές ενδιαφέρον σε προβληματικές που αφορούν την φυσική και τα κοινωνικά φαινόμενα.

Δουλεύει ως sound sculptor, κάνοντας πειράματα για την αποδόμηση του ρυθμού, για το χρονοβιολό χάος, για την προφανή διατάραξη και επεξεργασία συντεθειμένων και ακουστικών πηγών, με σκοπό να δημιουργήσει μια ηχητική οργάνωση που διέπεται από λογική συνάρφεια.

Βραβεύτηκε πρόσφατα από το Institut Français στον τομέα των Ψηφιακών Τεχνών και τώρα ηγείται μιας πολύμηνης έρευνας και δημιουργίας στο Société des Arts Technologique του Montreal που αφορά την αλληλεπίδραση της εμβύθισης του ήχου με τα νέα μέσα.

AV PERFORMANCES

Pandelis Diamantides / Παντελής Διαμαντίδης (CY)
False Awakenings (2015)



The audiovisual performance titled "False Awakenings" was premiered in Amsterdam during FIBER Festival 2015 supported by the Amsterdam Fund for the Arts, following the release of the second full-length album by Pandelis Diamantides in May 2015. 'False Awakenings' is a blend of abstract rhythmical patterns, evolving ambient landscapes and detailed sound design. Audible generative structures provide the canvas for a visual interpretation of time - motion and memory. An immersive audiovisual world is created, a temporal construct of bass, light and colour. "Computer-based compositional systems provide extended control over sound properties and aspects of musical structure, presenting the opportunity to merge those two into new musical forms. Having the opportunity to work with algorithms, Pandelis developed a system which allows him to focus on the form of a piece where the plethora of details are being taken care of by the system itself. This enables him to create highly complex structures on the macro (form) as well as the micro (sound and visual properties) level of a composition with a high degree of precision without losing himself in the details."

Biography

Pandelis Diamantides (1978) is a sound and visual artist based in Amsterdam. In his music productions and audiovisual performances, he uses custom digital technology to create complex binary landscapes, where detailed sound compositions and electronic rhythms are enhanced by multifaceted visuals providing a true immersive experience. He performs solo under the pseudonym Microseq. Through a series of collaborations, among others, with the creative technologist Emmanuel Flores Elias, the choreographer Lia Haraki and the installation artists Matthias Oostrik, he has composed and performed work for contemporary dance, theater and interactive installations.

In recent years, his work has been presented in international festivals and venues including TodaysArt Festival[NL], FIBER Festival[NL], Amsterdam Dance Event[NL], Stedelijk Museum[NL], Bozar Museum[BE], Mirage Festival[FR], Venice Biennale[IT], The Vortex[UK], South By Southwest Festival [USA], Leeds Digital Arts Festival (Lumen Prize)[UK], Athens Digital Arts Festival[GR], Kalamata International Dance Festival[GR], Loop Festival[CY], ISFFC Festival [CY] and Motion Festival[CY].

Η οπτικοακουστική περφόρμανς με τίτλο "False Awakenings" έκανε πρεμιέρα στο Άμστερνταμ στα πλαίσια του FIBER Festival 2015 με την υποστήριξη του Amsterdam Fund for the Arts, ακολουθώντας την έκδοση του δεύτερου full-length album του Παντελή Διαμαντίδη τον Μάη του 2015. Το 'False Awakenings' είναι ένα μείγμα από αφραρετικά ρυθμικά μοτίβα τα οποία εξελίσσονται σε ambient τοπία και λεπτομερές sound design. Οι ηχητικές παραγωγικές δομές προσφέρουν έναν καμβά για μια οπτική αντίληψη του χρόνου, της κίνησης και των αναμνήσεων. Δημιουργείται ένας καθηλωτικός οπτικοακουστικός κόσμος, μια προσωρινή δομή από μπάσα, φως και χρώμα. Συστήματα σύνθεσης με βασικό μέσο τον υπολογιστή προσφέρουν εκτεταμένο έλεγχο των ιδιοτήτων του ήχου και των πτυχών της μουσικής δομής, παρουσιάζοντας μια ευκαρίδα για την συνένωση των δύο σε μια νέα μουσική φόρμα. Έχοντας την δυνατότητα να επεξεργαστεί αλγορίθμους, ο Παντελής Διαμαντίδης ανέπτυξε ένα σύστημα το οποίο επιτρέπει την συγκέντρωση του στην φόρμα του κομματιού ενώ η πληθώρα των λεπτομερεών τακτοποιούνται από το ίδιο το σύστημα. Αυτό επιτρέπει στον καλλιτέχνη να δημιουργεί πολύπλοκες δομές σε φόρμα, μάκρο όπως επίσης και μίκρο επίπεδα για σύνθεση (ηχητικές και οπτικές ιδιότητες) με έναν υψηλό βαθμό ευκρίνειας χωρίς να χάνεται στις λεπτομέρειες

Βιογραφικό

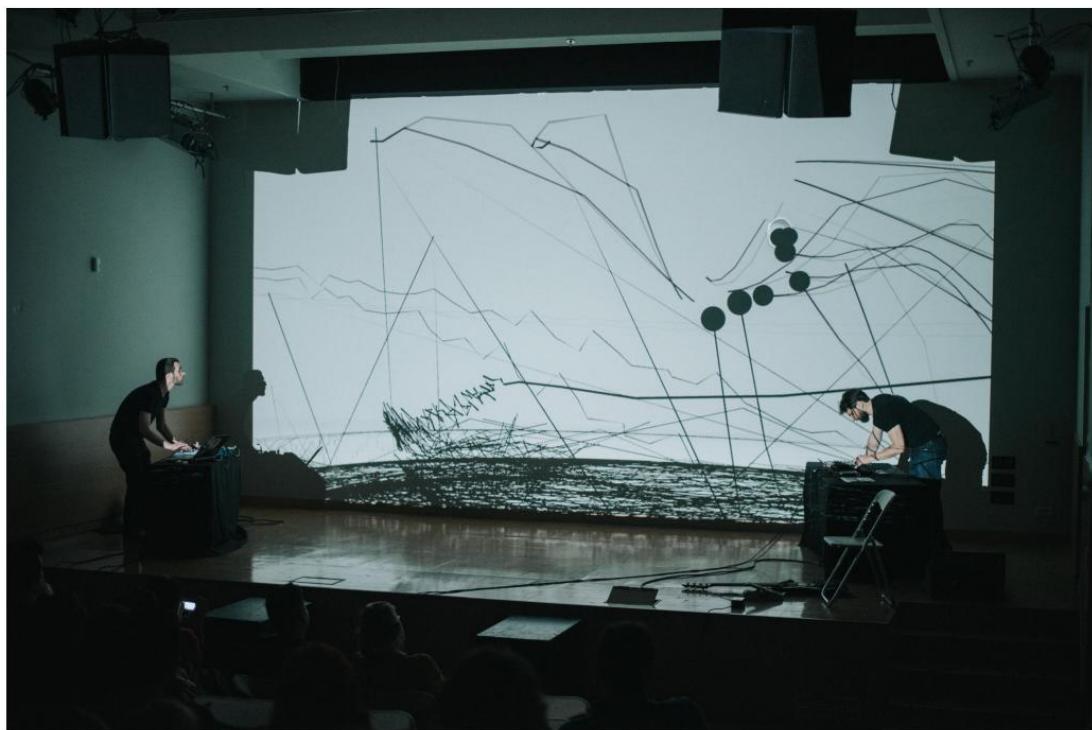
Ο Παντελής Διαμαντίδης (1978) είναι ένας sound και visual artist που ζει στο Amsterdam. Στις μουσικές του παραγωγές και οπτικοακουστικές περφόρμανς, χρησιμοποιεί custom ψηφιακή τεχνολογία για να δημιουργήσει πολύπλοκα δυαδικά τοπία, όπου οι αναλυτικές ηχητικές συνθέσεις και οι ηλεκτρονικοί ρυθμοί ενισχύονται από πολύπλευρα εφέ που προσφέρουν μια πραγματική εμπειρία εμβάθυνσης. Παρουσιάζεται σύριγμα υπό το ψευδώνυμο Microseq.

Μεταξύ άλλων έχει κάνει μια σειρά συνεργασιών με τον δημιουργό-τεχνολόγο Emmanuel Flores Elias, τη χορογράφο Lia Haraki και τον καλλιτέχνη εγκαταστάσεων Matthias Oostrik, έχοντας συνθέσει και εκτελέσει έτσι, έργα για σύγχρονο χορό, θέατρο και διαδραστικές εγκαταστάσεις.

Τα τελευταία χρόνια η δουλειά του έχει παρουσιαστεί σε διεθνή φεστιβάλ και σκηνές μεταξύ των οποίων στα: TodaysArt Festival[NL], FIBER Festival[NL], Amsterdam Dance Event[NL], Stedelijk Museum[NL], Bozar Museum[BE], Mirage Festival[FR], Venice Biennale[IT], The Vortex[UK], South By Southwest Festival [USA], Leeds Digital Arts Festival (Lumen Prize)[UK], Athens Digital Arts Festival[GR], Kalamata International Dance Festival[GR], Loop Festival[CY], ISFFC Festival [CY] and Motion Festival[CY].

AV PERFORMANCES

François Zajéga (BE) & Loïc Reboursière (FR)
Tanukis (2016)



Tanuki possess powerful magical abilities. They are similar to kitsune in their superb ability to change shape. They have a jovial nature, and delight in playing tricks on humans. Tanukis is a long-term polymorph digital art project. It is focused on one virtual puppet, the "tanuki". Through him/her/it, François Zajéga investigates the anatomy of a 3D avatar, the video game technologies as a new ground for artistic research and also the relation between sub and high culture.

In the performance, a puppeteer and a musician work on stage to give life to an avatar. Its movements, shapes and textures evolve along the set, from a standard 3D avatar to some abstract shapes, landscapes and pure graphical compositions.

Biography

François Zajéga (BE) is an artist/programmer living and coding in Brussels. After training in computer graphics and in drawing, and after a professional career as web-designer / web-master and as an employee and entrepreneur, François explored the scientific area at the Numériart Institute of the University of Mons as a specialized researcher in video processing and human-machine interaction. He is now assistant in the digital arts section directed by Michel Cleempoel at Arts², the school of arts in Mons. He presents his work in international exhibitions and festivals, gives lectures and organizes workshops around the position of the machine in artistic production and the relationship between arts and science. He is currently working on a game engine based on Ogre3D and Puredata as part of a project named Polymorph.

Loïc Reboursière (FR). After a university career that led him from multimedia (Laval), to cinema and theater (Caen), he arrived at the digital scenography (Valenciennes) and the electro-acoustic composition (Valenciennes - Art Zoyd). He is currently working as a researcher at the Polytechnic Faculty of Mons on the NUMEDIART Excellence Program, in which he specializes on augmented guitar. In parallel to this research, he works on his own creations and collaborates in the development of various artistic projects: When two truths meet that they say? (Loïc Reboursière), Resonance (Otso Lähdeoja and Loïc Reboursière), La Machine (Philippe Asselin, Espace Pier Paolo Pasolini and Loïc Reboursière). In each of these projects, he tries to have a dual approach both technical and artistic, both being for him, inseparable and compulsory.

Το Tanuki κατέχει ισχυρές μαγικές ικανότητες. Παραπλήσιες με αυτές του kitsune (μαγική αλεπού στην Ιαπωνική μυθολογία) με την εξαιρετική του ικανότητα να αλλάζει μορφή. Έχει μια πρόσχαρη φύση και απολαμβάνει να παραπλανά τους ανθρώπους.

Το Tanuki είναι ένα μακρόχρονο, πολύμορφο project ψηφιακής τέχνης. Επικεντρώνεται σε μια εικονική μαριονέτα, το "tanuki". Μέσω αυτού/αυτής, ο François Zajéga εξερευνά την ανατομία ενός τρισδιάστατου avatar, τις τεχνολογίες των video game σαν ένα νέο έδαφος για καλλιτεχνική έρευνα κι επιπλέον τη σχέση μεταξύ υπό και υψηλής κουλτούρας.

Στην περιφόρμωση, ένας κουκλοπαίχτης και ένας μουσικός εργάζονται πάνω στη σκηνή για να δώσουν ζωή στο avatar. Οι κυνήσεις του, το σχήμα και οι υφές του εξελίσσονται κατά τη διάρκεια του σετ, από το τυπικό τρισδιάστατο avatar σε αφαιρετικά σχήματα, τοπιά και γνήσια γραφική σύνθεση.

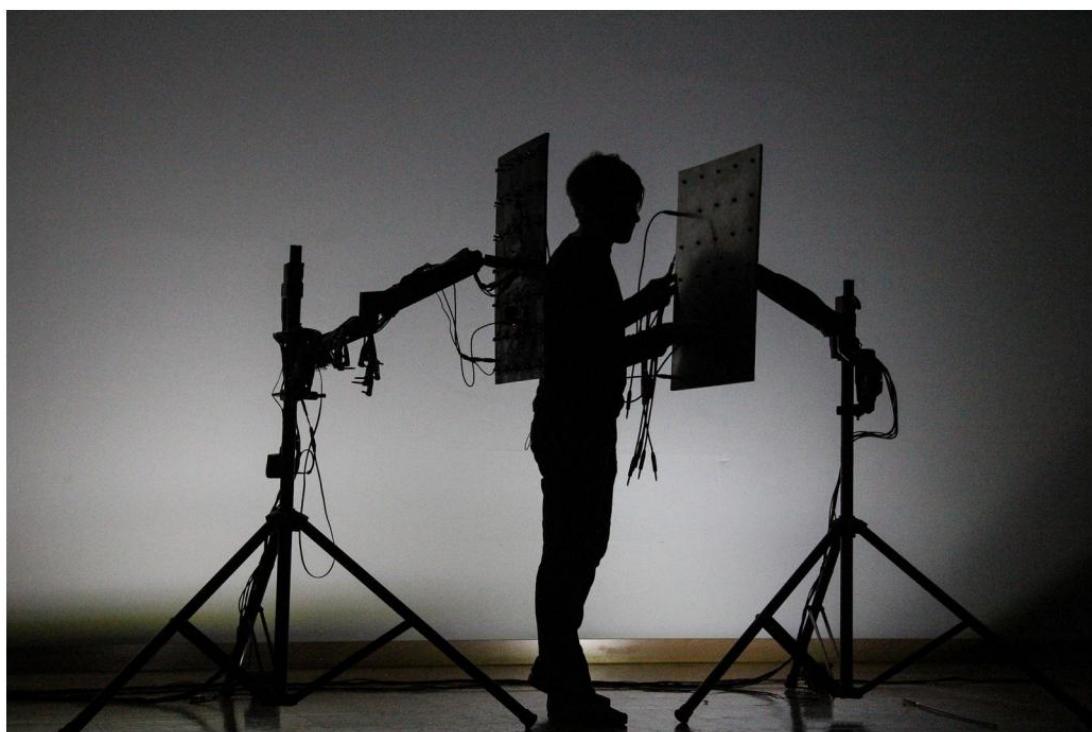
Βιογραφικό

O François Zajéga (BE) είναι ένας καλλιτέχνης/προγραμματιστής που ζει και εργάζεται στις Βρυξέλλες. Μετά την εκπαίδευσή του σε computer graphics και σχέδιο ακολούθησε μια επαγγελματική καριέρα ως web-designer / web-master και ως εργαζόμενος και επιχειρηματίας. Εξερεύνησε τον επιστημονικό τομέα στο Numériart Institute της University of Mons ως εξειδικευμένος ερευνητής στην επεξεργασία βίντεο και την διάραση ανθρώπου-μηχανής. Αυτήν την περίοδο είναι υπάλληλος στο τμήμα των ψηφιακών τεχνών που διευθύνει ο Michel Cleempoel στην Arts², τη σχολή τεχνών του Mons. Παρουσιάζει το έργο του σε διεθνείς εκθέσεις και φεστιβάλ, δίνει ομιλίες και διοργανώνει workshops με άξονα τη θέση της μηχανής στην καλλιτεχνική παραγωγή και τη σχέση μεταξύ τεχνών και επιστήμης. Εργάζεται πάνω σε μια παχνιδομηχανή βασισμένη σε Ogre3D και Puredata σαν μέρος του project του Polymorph.

Loïc Reboursière (FR). Μετά από μια ακαδημαϊκή καριέρα που τον οδήγησε από τα multimedia (Laval) στο σινεμά και το θέατρο (Caen), έφτασε στην ψηφιακή σκηνογραφία (Valenciennes) και την ηλεκτρο-ακουστική σύνθεση (Valenciennes - Art Zoyd). Προς το παρόν εργάζεται ως ερευνητής στο Polytechnic Faculty of Mons στο NUMEDIART Excellence Program, στο οποίο ειδικεύεται στην επαυξημένη κιθάρα. Παράλληλα με αυτήν την έρευνα, εργάζεται και πάνω στις δικές του δημιουργίες και συμπράττει στην ανάπτυξη διαφόρων project : When two truths meet that they say? (Loïc Reboursière), Resonance (Otso Lähdeoja και Loïc Reboursière), La Machine (Philippe Asselin, Espace Pier Paolo Pasolini και Loïc Reboursière). Σε κάθε ένα από αυτά τα project προσπαθεί να έχει μια διπλή προσέγγιση ταυτόχρονα τεχνική και εικαστική, με τις δύο αυτές να είναι, για τον ίδιο, αχώριστες και υποχρεωτικές.

AV PERFORMANCES

Martin Messier (CA)
FIELD (2015)



With this project FIELD, Martin Messier assumes that it is possible to create sounds using electromagnetic fields of our environment. These residual and imperceptible electric signals are picked with electromagnetic transducer microphones, and become generators of the performance. On stage, he plays with two connections patches that offer many possibilities to connect many outputs to many inputs. By a continuous movement of plugging and unplugging, Messier interacts with them, thus noise and light composition emerge. With FIELD, Messier makes material this flow of power otherwise inaudible and invisible.

Biography Exploring the relationship between sound and material (objects or bodies), Martin Messier takes an interest in staging sound works. It gives voice to everyday objects, invented machines and bodies in movement. At the heart of his performances and installation works is the idea of pushing the everyday imaginary a little further by reinventing the function of the objects. At the center of his choreographic works, there is a desire to reverse the hierarchical relation usually tied between music and choreography so that sound becomes the driving force of movements. Presented in a score of countries, Messier has won several nominations and awards such as Prix Ars Electronica 2010, Prix Opus 2012, Best short experimental film award at the Lausanne Underground Film Festival 2013, Victor-Martyn-Lynch-Staunton 2013 Award from Canada Council for the Arts.

Με αυτό το έργο του ο Martin Messier υποστηρίζει ότι είναι δυνατόν να παράγει κανείς όχο από τα ηλεκτρομαγνητικά πεδία του περιβάλλοντός μας. Αυτά τα υπολειπόμενα και ανεπαίσθητα ηλεκτρικά σήματα συλλέγονται μέσω ηλεκτρομαγνητικών μετατροπέων μικροφώνων και με αυτόν τον τρόπο γίνονται γεννήτορες της περφόρμανς. Πάνω στη σκηνή, ο ίδιος παίζει με δύο επιφάνειες σύνδεσης καλωδίων που του δίνουν πολλές δυνατότητες σύνδεσης διαφόρων εξόδων σε πολλές εισόδους. Με μια συνεχή κίνηση σύνδεσης και αποσύνδεσης, ο Messier αλληλεπιδρά μαζί τους και ως συνέπεια αναδύεται μια σύνθεση όχου και φωτός. Με το FIELD ο Messier δίνει υλική υπόσταση στην ροή αυτής της ενέργειας που προηγουμένως δεν ήταν δυνατόν να ακούσουμε ή να δούμε.

Βιογραφικό

Διερευνώντας τη σχέση μεταξύ όχου και ύλης (αντικείμενα ή σώματα), ο Martin Messier ενδιαφέρεται για την πραγματοποίηση ηχητικών έργων. Δίνει φωνή σε καθημερινά αντικείμενα, σε μηχανικές εφευρέσεις και σε σώματα σε κίνηση. Στην καρδιά των παραστάσεων και των εγκαταστάσεων του βρίσκεται η ιδέα του να αθεί την καθημερινή φαντασία και λίγο περισσότερο ο επαναπροσδιορισμός της λειτουργίας των αντικειμένων. Στην καρδιά των χορογραφών του βρίσκεται η επιθυμία της ανατροπής της λειτουργικής σχέσης που δένει συνήθως την μουσική με την χορογραφία, έτσι ώστε ο όχος να μετατρέπεται σε ωθητήρια δύναμη της κίνησης. Έχοντας παρουσιάσει την δουλειά του σε πληθώρα χωρών, ο Martin, έχει αποσπάσει αρκετές υποψηφιότητες και βραβεία όπως τα Prix Ars Electronica 2010, Prix Opus 2012, Best short experimental film award στο Lausanne Underground Film Festival 2013, Victor-Martyn-Lynch-Staunton 2013 Award from Canada Council for the Arts.

CREDITS

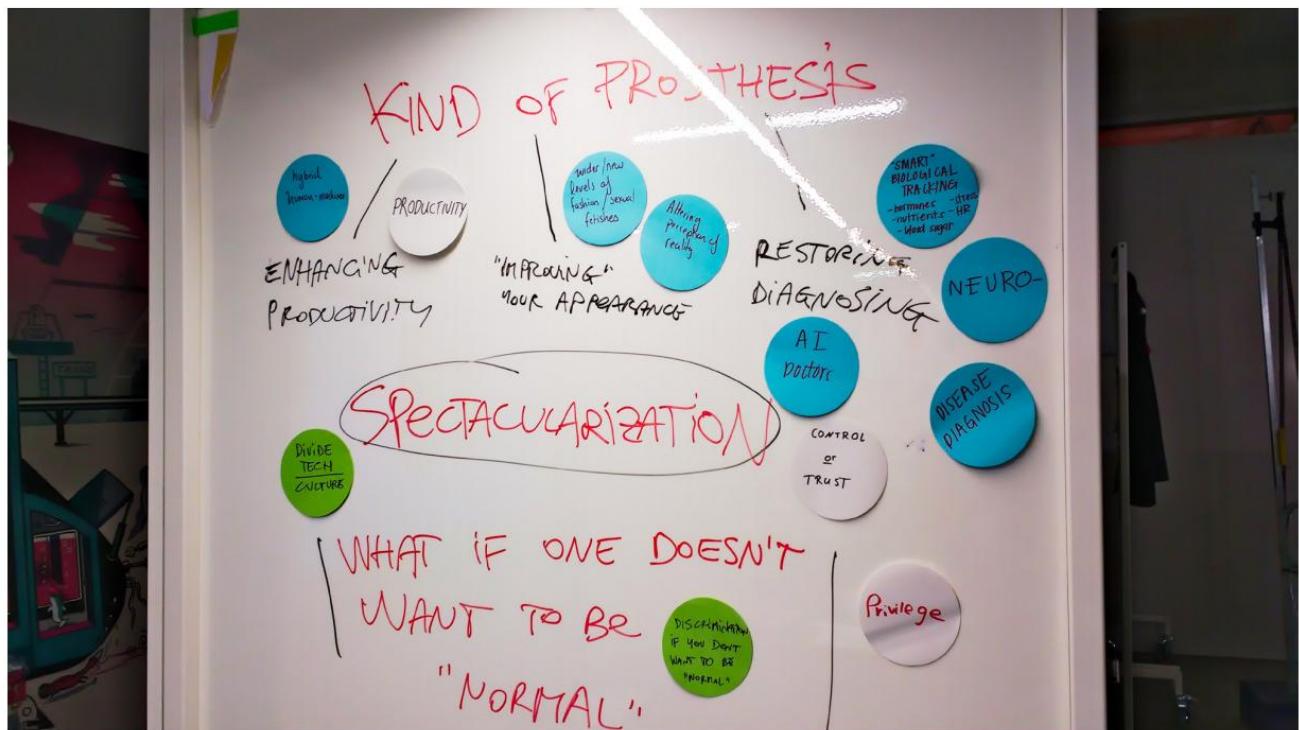
Martin Messier: concept, audiovisual composition, programming and performance
Interface: Thomas Payette
Technical design: Thomas Payette, Maxime Bouchard, Frédérique Folly
Production: 14 lieux



WORKSHOPS

WORKSHOPS

Marco Donnarumma (IT)
AI Ethics & Prosthetics



The advance of research in artificial intelligence (AI) is today more rapid than ever. Governmental and academic institutions are only beginning to respond to the ethical issues posed by increasingly ubiquitous and proactive AIs. Corporations and startups, on the other hand, relentlessly focus on creating AI capable of drastically changing human activities: from everyday routines and law enforcement to medical diagnosis and warfare.

In this workshop we focus on the radical and, as of now, underestimated potential of AI to change human bodily experience. It is a critical thinking workshop where we begin with the question "Would you live with an autonomous prosthesis?" Using speculative methods and critical conversations, we discuss the ethics of AI in relation to future intelligent machines that do not only live with us, but on and within us. What forms of bodily experience will emerge? Who will own the algorithms and the data driving these new prostheses? Will prosthetic devices become more appealing to those who do not necessarily need one? Will they become more useful for those in real need?

Biography

With a unique presence across contemporary performance and media art, Marco Donnarumma distinguishes himself by his use of emerging technology to deliver artworks that are at once intimate and powerful, oneiric and uncompromising, sensual and confrontational. Working with biotechnology, biophysical sensing, as well as artificial intelligence and neurorobotics, Donnarumma expresses the chimerical nature of the body with a new and unsettling intensity. He is renowned for his focus on sound, whose physicality and depth he exploits to create experiences of instability, awe, shock and entrainment.

In over a decade of practice Donnarumma has developed a deeply transdisciplinary expertise, drawing equally from live art, music, biological science, computation and cultural studies. He holds a Ph.D. in performing arts, computing and body theory from Goldsmiths, University of London, and is currently a Research Fellow at the Berlin University of the Arts in partnership with the Neurorobotics Research Lab Berlin. His writings on body, music, technology and performance studies are published by MIT Press, Oxford University Press and Springer.

Στις μέρες μας η πρόοδος της έρευνας πάνω στην τεχνητή νοημοσύνη (AI) είναι γρηγορότερη από ποτέ. Ωστόσο τα κυβερνητικά και ακαδημαϊκά ιδρύματα αρχίζουν να ανταποκρίνονται μόνο στα θηλικά ζητήματα που θέτει η ολοένα και περισσότερο διαδεδομένη και δυναμική χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Στον αντίτοδα οι εταυρείες και οι νεοσύντατες επιχειρήσεις είναι συνεχώς επικεντρωμένες στη δημιουργία τεχνητής νοημοσύνης ικανής να αλλάξει δραστικά τις ανθρώπινες δραστηριότητες: από τις καθημερινές ασχολίες και την χρήση της για την επιβολή του νόμου έως τις ιατρικές διαγνώσεις και τον πόλεμο.

Σε αυτό το εργαστήριο επικεντρωνόμαστε στη συνεχώς αυξανόμενη και, έως τώρα, υποτιμημένη δυνατότητα της τεχνητής νοημοσύνης να αλλάξει την ανθρώπινη σωματική εμπειρία. Πρόκειται για εργαστήριο κριτικής σκέψης, στο οποίο ξεκινάμε με το ερώτημα "Θα ζούσατε με ένα αυτόνομο προσθετικό μέλος;" Μέσω υποθέσεων και κριτικής σκέψης, συζητάμε για την θηλική της τεχνητής νοημοσύνης σε σχέση με πιθανά μελλοντικά μηχανήματα που θα την χρησιμοποιούν και δεν θα συνυπάρχουν απλά μαζί μας, αλλά θα βρίσκονται πάνω μας και μέσα μας. Τι μορφές σωματικής εμπειρίας θα προκύψουν; Σε ποιόν θα ανήκουν οι αλγόριθμοι και τα δεδομένα που θα «οδηγούν» τα νέα αυτά προσθετικά μέλη; Θα καταστούν πιο έλκυστικά αυτά τα προσθετικά μέλη σε εκείνους που δεν τα χρειάζονται αναγκαστικά; Θα γίνουν πιο χρήσιμα για εκείνους που τα έχουν πραγματικά ανάγκη;

Biographical

Με μια μοναδική παρουσία που εκτείνεται στη σύγχρονη περφόρμανς και την media art, ο Marco Donnarumma ξεχωρίζει με τη χρήση της αναδυόμενης τεχνολογίας για να παραδώσει έργα που είναι ταυτόχρονα οικεία και δυναμικά, ονειρικά και ασυμβίβαστα, αισθητικά και επιθετικά. Εργάζεται με τη βιοτεχνολογία, τη βιοφυσική αίσθηση, όπως επίσης και την τεχνητή νοημοσύνη και τη νευρο-ρομποτική. Ο Donnarumma εκφράζει τη χιμαιρική φύση του σώματος με μια νέα, ανησυχητική ένταση. Είναι γνωστός για την εστίαση του στον ήχο, του οποίου τη φυσικότητα και το βάθος εκμεταλλεύεται για να δημιουργήσει εμπειρίες αστάθειας, δέους, σοκ και προσφυγής.

Σε πάνω από μια δεκαετία εξάσκησης ο Donnarumma έχει αναπτύξει μια πολυ-πειθαρχική εμπορικότητα, αντλώντας στοιχεία από την live τέχνη, τη μουσική, την βιολογική επιστήμη, τις υπολογιστικές και τις πολιτισμικές σπουδές. Είναι διδάκτορας performance studies, λογικής και θεωρίας του σώματος από το Goldsmiths, University of London και προς το παρόν είναι ερευνητικό μέλος του Berlin University of the Arts σε συνεργασία με το Neurorobotics Research Lab Berlin. Τα κείμενα του πάνω στο σώμα, τη μουσική, την τεχνολογία και τις performance studies έχουν δημοσιευτεί από τα MIT Press, Oxford University Press and Springer.

WORKSHOPS

Caroline Yan Zheng (CN)

Creating a touch, hugging machine with soft robotics



One possibility in the post digital and post human age is the recreation of human physical experience with the integrity of digital and materiality. Digital tools such as affective computing are capable of sensing and analysing human emotional cues. Materials such as soft robotics are capable of producing aesthetic serendipities. A combination of the two might offer the potential of recreating the physical contact of emotional experiences that traditionally are exclusive to human such as touch and hug. This workshop invites participants to explore this potential together.

However emotional experience is highly dependent on personal experience, social & cultural context, and the emotional relations could not be designed by designers but only formed with sustained interaction between the individuals and the artefacts. That is why in the workshop, we will share our memories, interaction patterns and use these to 'design' a personal touch/hug machine, and try them out to see if they make us produce the same oxytocin in us than human touches!

Biography

Caroline Yan Zheng is a designer and researcher in fashion, wearable-technology and experience design, with a focus on the emotional experience. Trained in ESMOD Paris in fashion design and making, she also holds an MA in Fashion Future from London College of Fashion. Currently she conducts her doctoral research at the Royal College of Art, London in Information Experience Design and Fashion. In her practice-led PhD research, she examines human-machine relationships in the emotional space, by making robotic artefacts endowed with emotional intelligence, that is responsive and adaptive to human emotional cues. The research works on the process of mediation and values the agency of technology, materiality and human to the same degree; especially it gives a place for the richness of human subjectivity in its ambiguity. This results in cross-modal outcomes, and performative, embodied interactions-specifically hybrid objects and experiences, relational artefacts and performative installations using smart materials and textiles.

Μια πιθανότητα στην μετα-Ψηφιακή και μετα-ανθρώπινη εποχή είναι η αναδημιουργία της ανθρώπινης σωματικής εμπειρίας με την ακεραιότητα των ψηφιακών μέσων και της υλικότητας. Ψηφιακά εργαλεία όπως το affective computing είναι σε θέση να ανιχνεύσουν και να αναλύσουν τα ανθρώπινα συναισθήματα. Υλικά όπως είναι τα soft robotics είναι ικανά να παράξουν αισθητική καλοτυχία. Ένας συνδυασμός των δύο μπορεί να προσφέρει τη δυνατότητα της αναδημιουργίας της σωματικής επαφής και της συναισθηματικής εμπειρίας που παραδοσιακά βιώνονται αποκλειστικά και μόνο στους ανθρώπους, όπως για παράδειγμα η αφή και η αγκαλιά. Το εργαστήριο καλεί τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν όλοι μαζί αυτή τη δυνατότητα.

Ωστόσο, η συναισθηματική εμπειρία εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την προσωπική εμπειρία, το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, για αυτόν τον λόγο οι συναισθηματικές σχέσεις δεν μπορούν να σχεδιαστούν από τους σχεδιαστές παρά μόνο με τη συνεχή αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων και των αντικειμένων. Γι' αυτό στο εργαστήριο, θα μοιραστούμε τις αναμνήσεις μας και τα μοτίβα αλληλεπίδρασής μας και θα τα χρησιμοποιήσουμε για να 'σχεδιάσουμε' μια προσωπική μηχανή αφής/αγκαλιάς, και θα τα δοκιμάσουμε για να δούμε αν θα οδηγήσουν στην παραγωγή των ίδιων επιπέδων οξυτοσίνης όπως και με την ανθρώπινη επαφή!

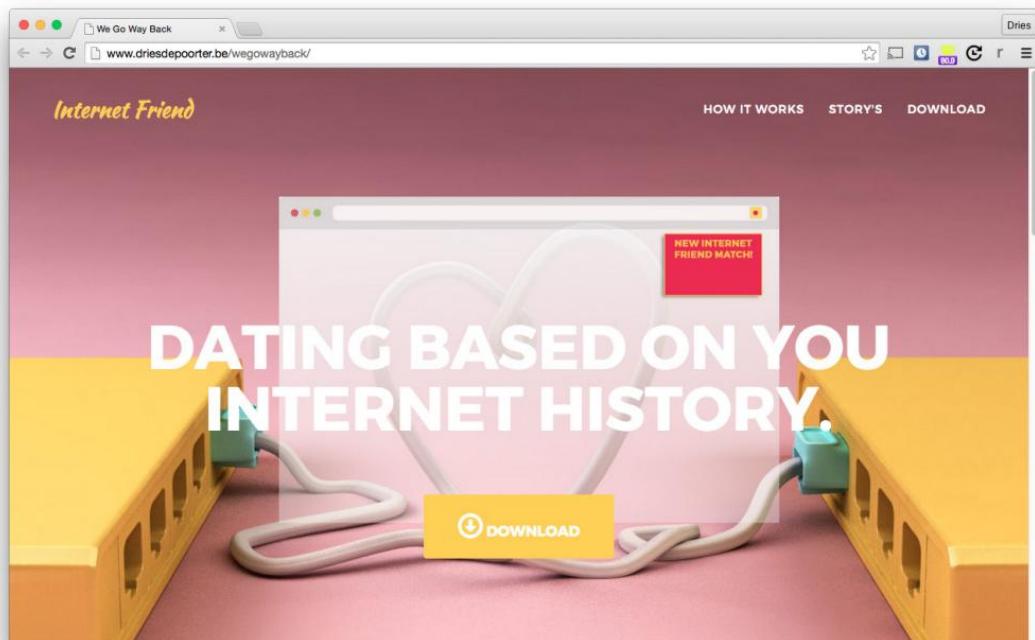
Βιογραφικό

Η Caroline Yan Zheng είναι σχεδιάστρια και ερευνήτρια στον τομέας της μόδας, της wearable-technology και του experience design με ιδιαίτερη έμφαση τη συναισθηματική εμπειρία. Σπούδασε σχέδιο μόδας στο ESMOD Paris, κατέχει, επίσης, μεταπτυχιακό στο Fashion Future από το London College of Fashion. Επί του παρόντος πραγματοποιεί τη διδακτορική της διατριβή στο Royal College of Art, London στο Information Experience Design and Fashion.

Στην ακαδημαϊκή και διδακτορική της έρευνα, εξετάζει τις σχέσεις ανθρώπου-μηχανής σε συναισθηματικό πεδίο, προκιζόντας τα ρομπότ με συναισθηματική νοημοσύνη, που ανταποκρίνεται και προσαρμόζεται στα ανθρώπινα συναισθήματα. Η έρευνα ασχολείται με την διαδικασία της παρέμβασης-μεσολάβησης της τεχνολογίας, της υλικότητας και του ανθρώπινου παράγοντα, όλα στον ίδιο βαθμό. Επίσης κρατάει μια ξεχωριστή θέση για την πλούσια ανθρώπινη υποκειμενικότητα και την ασάφειά της. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να υπάρχουν διασταυρώμένα αποτελέσματα και επιδόσεις, ενσωματωμένες αλληλεπιδράσεις-ειδικότερα υβριδικά αντικείμενα και εμπειρίες, συσχετιστικά χειροποίητα αντικείμενα και εκτελεστικές εγκαταστάσεις, όλα αυτά με την χρήση «έξυπνων» υλικών και υφασμάτων.

WORKSHOPS

Dries Depoorter (BE)
Browser History Dating



The artist is currently working on a dating website where you have to upload your browser history to make a match. In this workshop, you choose your blind data based on printed browser history's of people. Can you choose your date only by looking into his or her browser history?

Biography

The work of media artist and digital creative Dries Depoorter focuses on Internet's place within society and the impact it has on the fields of privacy, identity – both online and off – and surveillance. Based on his work, he also gives lectures on privacy and surveillance. Depoorter studied electronics for six years before making the switch to media arts at the KASK. His interactive media installations have been presented worldwide. In 2016 & 2017 he presented work in: Never Apart (Montreal), STRP (NL), FOMU (BE), Z33 (BE), IDFA DocLab (NL), Dutch Design Week (NL), Van Abbe Museum (NL), Internet Week Denmark (DENMARK), Western Gallery (WASHINGTON) and his solo exhibition in TETEM (NL).

Currently he lives online in Amsterdam where he is supported by Amsterdams Fonds voor de Kunst for a one-year residency.

Επί του παρόντος, ο καλλιτέχνης δουλεύει πάνω σε μια ιστοσελίδα γνωριμών όπου ο χρήστης πρέπει να ανεβάσει το διαδικτυακό ιστορικό του για να βρει το ταίρι του. Σε αυτό το εργαστήριο, επιλέγεις τις 'τυφλές' πληροφορίες του άλλου σου μισού βασισμένες σε εκτυπωμένα ιστορικά άλλων ανθρώπων. Θα μπορούσες να επιλέξεις το ταίρι σου κοιτώντας μόνο το ιστορικό του από το διαδίκτυο?

Βιογραφικό

Η δουλειά του φημιακού καλλιτέχνη Dries Depoorter εστιάζεται στον ρόλο του ίντερνετ στην κοινωνία και την επίδραση στους τομείς της ιδιωτικότητας, ταυτότητας (online and offline) και παρακολούθησης. Βασισμένος σε αυτό το έργο, δίνει ομιλίες πάνω στην ιδιωτικότητα και παρακολούθηση.

Ο Depoorter σπούδασε ηλεκτρονική επί 6 χρόνια πριν αλλάξει κατεύθυνση προς τις media τέχνες στο KASK. Οι διαδραστικές εγκαταστάσεις του εχουν παρουσιαστεί παγκοσμίως. Το 2016 και 2017 παρουσίασε την δουλειά του στα: Never Apart (Montreal), STRP (NL), FOMU (BE), Z33 (BE), IDFA DocLab (NL), Dutch Design Week (NL), Van Abbe Museum (NL), Internet Week Denmark (DENMARK), Western Gallery (WASHINGTON) και την ατομική έκθεσή του στην TETEM (NL).

Τώρα ζει 'online' στο Άμστερνταμ, με την υποστήριξη του Amsterdams Fonds voor de Kunst για residency ενός χρόνου.

WORKSHOPS

Mariano Equizzi (IT)
U.A.U. Unitary Applied Urbanism



The U.A.U. workshop has the aim to recode the augmented reality as a tool for urban communication and cultural subversion. The workshop pulls the augmented reality out from the marketing silly gimmicks and it re-tunes that technology as an instrument for the appropriation of the city space, of the skyline of the city. The workshop wants to twist the opinion of the participants towards augmented reality and delivers to them the power to do with AR what they want in the places where graffitiism is prohibited.

Biography

Mariano Equizzi is an Italian digital artist and filmmaker active in Italy and Bulgaria, former student of the National Cinema School of Rome. He is devoted to the exploration of New Media and provocative approach in storytelling and speculative fiction. From the fall of the '80s he scans and creates multimedia works related to publishing, cinema and to crossroad in which the media can disrupt each other offering to the User/Viewer a new landscape of action. For his work «Komplex,28» he achieved the honorable mention of the jury at the 2014 Filmteractive Festival Lodz, PL. He implanted all over the world these Augmented Reality experiences based on the psychogeographic exploration of the urban space: Pesaro, Athens, Perugia, L'Aquila, Albuquerque, Columbia, Milan, Sofia.

Το U.A.U. workshop έχει ως στόχο να επανασυνθέσει την επαυξημένη πραγματικότητα και να την χρησιμοποιήσει ως εργαλείο για την αστική επικοινωνία και την πολιτισμική ανατροπή. Το εργαστήριο αυτό θέλει να ανασύρει την επαυξημένη πραγματικότητα από τα μυστικά τεχνάσματα του μάρκετινγκ και να επαναπροσδιορίσει αυτήν την τεχνολογία για να χρησιμοποιηθεί ως μέσο για την εκμετάλλευση αστικών χώρων, του ορίζοντα της πόλης. Το εργαστήριο θέλει να αλλάξει τη γνώμη των συμμετεχόντων για την επαυξημένη πραγματικότητα και να τους δώσει την δυνατότητα να κάνουν με αυτή ό,τι στους χώρους όπου απαγορεύονται τα γκράφιτι.

Βιογραφικό

Ο Mariano Equizzi είναι Ιταλός καλλιτέχνης και σκηνοθέτης που δραστηριοποιείται στην Ιταλία και τη Βουλγαρία. Πρώην φοιτητής του National Cinema School of Rome. Είναι αφοσιωμένος στην εξερεύνηση των New Media και την προκλητική προσέγγιση στην αφήγηση ιστοριών. Από το τέλος της δεκαετίας του '80 σκανάρει και δημιουργεί multimedia έργα που σχετίζονται με τον τύπο, τον κινηματογράφο καθώς και με το σταυροδρόμι, στο οποίο τα μέσα μπορούν να αλληλεπιδράσουν το ένα με το άλλο και να προσφέρουν έσοι στον χρήστη / θεατή ένα νέο πεδίο δράσης. Το 2014 κατάφερε να τιμηθεί από την κριτική επιτροπή του Filmteractive Festival Lodz, PL για τη δουλειά του με τίτλο «Komplex, 28». Μερικά από τα ως τώρα μέρη που έχει εμφυτεύσει αυτές τις εμπειρίες Αυξημένης Πραγματικότητας, που βασίζονται κυρίως στην ψυχογεωγραφική εξερεύνηση αστικών χώρων, είναι: Πέζαρο, Αθήνα, Περούτζια, Άκουιλα, Αλμπικέρ, Κολομβία, Μιλάνο, Σόφια.

WORKSHOPS

Sebastien Schnabel (FR)
The Future of Mapping



Join the Future of Mapping and explore nowadays' mapping tools.

During this workshop, we will have an overview of the different tools and processes used to set up a mapping projection, going from guerrilla street mapping to corporate events. Student will have the opportunity to use their new skills to map a post-futuristic structure during the workshop. Then, we will see how to go further and bring the mapping projection to another level. Bring any device you want to interact with: gamepad, kinect, leapmotion, makey makey... How will the next generation of mappers look like? The work produced during the workshop will be shown as an AV piece at the festival exhibition.

Biography

Sebastien Schnabel is part of AVE agency, composed of Architects and Designers specialized in digital prototyping and new technologies. At the border between real and virtual, it tends through the realization of micro-architectures and interactive installations to the advent of non-standard architecture. The group includes audiovisual as an architectural expression tool with the ability to reveal the quality of a place or a project.

Πάρε μέρος στο εργαστήριο Future of Mapping και εξερεύνησε τα σημερινά εργαλεία σχεδίασης.

Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, θα κάνουμε μια επισκόπηση των διαφόρων εργαλείων και διαδικασιών που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ενός projection mapping, από το σχεδιασμό αντισυμβατικών δρόμων ώς την δημιουργία εταιρικών εκδηλώσεων. Ο συμμετέχων θα έχει την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει τις νέες του γνώσεις και δεξιότητες για να σχεδιάσει μια μετα-φουτουριστική κατασκευή κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Στη συνέχεια, θα προχωρήσουμε ακόμα περισσότερο και θα φτάσουμε το mapping projection σε άλλο επίπεδο. Φέρτε μαζί σας οποιαδήποτε συσκευή με την οποία θέλετε να επιδράσετε: gamepad, kinect, leapmotion, makey makey... Πώς θα μοιάζει η επόμενη γενιά σχεδιαστικών εργαλείων; Το έργο που θα παραχθεί κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου θα παρουσιαστεί ως κομμάτι της έκθεσης του φεστιβάλ.

Βιογραφικό

O Sebastien Schnabel είναι μέλος του AVE agency, που αποτελείται από Αρχιτέκτονες και Designers οι οποίοι ειδικεύονται στο digital prototyping και στις νέες τεχνολογίες. Η δουλειά του εκτείνεται από την υλοποίηση μικρο-αρχιτεκτονικών και διαδραστικών εγκαταστάσεων ώς την δημιουργία ασυνήθιστων αρχιτεκτονικών κατασκευών. Η ομάδα χρησιμοποιεί το οπτικοακουστικό υλικό ώς αρχιτεκτονικό εργαλείο που έχει τη δυνατότητα να αποκαλύψει την ποιότητα κάποιου χώρου ή ενός project.

WORKSHOPS

Klara Ravat (ES)
Sense of Smell



The workshop Sense of smell by the olfactory artist Klara Ravat focuses on our unique organ, the nose. The sense of smell is a crucial function of the human body. It warns us for potential dangers in our direct environment and has a crucial role in our experience of space and our relation to others. Smell affects human behaviour, perception of time, memories, emotions and influences decision making. There are many possibilities to use smell as a powerful medium and tool in art, design and science. In relation to the festival theme: the sense of smell is something we can't avoid; it's there, it's everywhere. Or is it not? During the quick advancement of the digital revolution smell has been forgotten, denied and placed a part as an animalistic act. However, smelling can provide us with more information about our environment than any digitized apparatus. It might be the time to build a postfuture where we reconsider smelling and we take advantage of all its possibilities.

In this 1-day workshop, participants will get an introduction about smell, how it works, what's been done in the olfactory art realm until the moment, and will learn how to obtain an extract from an organic material. Participants will also be able to take a sample of the distilled scent home.

Biography

Klara Ravat (Berlin, Germany) is an olfactory artist and experimental filmmaker. After studying qualitative trend research in Barcelona, Klara moved to The Netherlands where she graduated with a Bachelor of Arts (ArtScience at The Royal Academy of Arts). At the same time she studied Psychology at the Open University of Catalonia. Klara is the co-founder of the Smell Lab, a community project that focuses on the investigation and practice of the art and science of the sense of smell. Ravat teamed up with the Institute for Art and Olfaction in 2017 to co-produce the first Experimental Scent Summit. Klara's training as an olfactory artist combined with her background in qualitative trend research and psychology provides her with a multidisciplinary viewpoint which enables her to reach a deeper understanding of the processes behind the human senses.

Το εργαστήριο Sense of smell από την οσφρητική καλλιτέχνιδα Klara Ravat επικεντρώνεται στο ιδιαίτερο όργανο μας, τη μύτη. Η αίσθηση της όσφρησης είναι μια από τις βασικές λειτουργίες του ανθρώπινου σώματος. Μας προειδοποιεί για πιθανούς κινδύνους στο άμεσο περιβάλλον και παίζει κρίσιμο ρόλο στη συναίσθηση του χώρου γύρω μας και στη σχέση μας με τους άλλους ανθρώπους. Η όσφρηση επηρεάζει την ανθρώπινη συμπεριφορά, την αντίληψη του χρόνου, τις αναμνήσεις, τα συναισθήματα και επηρεάζει τη λήψη αποφάσεων. Η οσμή προσφέρει πολλές δυνατότητες και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα ισχυρό μέσο και εργαλείο στην τέχνη, τον σχεδιασμό και την επιστήμη. Σε σχέση με το θέμα του φεστιβάλ: η αίσθηση της όσφρησης είναι κάτι που δεν μπορούμε να αποφύγουμε. Υπάρχει, βρίσκεται παντού. Η μήπως δεν είναι; Κατά τη διάρκεια της γρήγορης εξέλιξης και της ψηφιακής επανάστασης η όσφρηση έχει ξεχαστεί, την έχουμε απαρνηθεί και έχει αφεθεί στο περιθώριο ως μια θηριώδης πράξη. Ωστόσο, η όσφρηση μπορεί να μας παρέχει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το περιβάλλον μας από ότι κάθε ψηφιοποιημένη συσκευή. Ίσως να έχει έρθει η ώρα να δημιουργήσουμε ένα μετα-μέλλον όπου θα επανεξετάσουμε την όσφρηση και θα επωφεληθούμε από όλες τις δυνατότητές της.

Σε αυτό το μονοήμερο εργαστήριο, θα γίνει μια βασική εισαγωγή σχετικά με την όσφρηση, πως λειτουργεί και τι έχει γίνει στον τομέα της οσφρητικής τέχνης μέχρι στιγμής. Επιπλέον οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να εξάγουν το εκχύλισμα από ένα οργανικό υλικό και θα έχουν την ευκαιρία στο τέλος να πάρουν σπίτι τους ένα δείγμα από το αποσταγμένο άρωμα.

Βιογραφικό

Η Klara Ravat (Βερολίνο, Γερμανία) είναι οσφρητική καλλιτέχνις και πειραματική σκηνοθέτης. Αφού σπούδασε Qualitative Trend Research στη Βαρκελώνη, μετακόμισε στην Ολλανδία, όπου αποφοίτησε από το ArtScience στο The Royal Academy of Arts. Παράλληλα σπούδασε ψυχολογία στο Open University of Catalonia. Η Klara είναι συνιδρυτής του Smell Lab, ένα κοινοτικό πρόγραμμα που επικεντρώνεται στην έρευνα και την πρακτική της τέχνης και της επιστήμης γύρω από την αίσθησης της όσφρησης. Η Ravat συνεργάστηκε με το Institute for Art and Olfaction το 2017 για να παράξουν από κοινού την πρώτη πειραματική προσπάθεια κορύφωσης ενός αρώματος (Experimental Scent Summit). Η εκπαίδευση της Klara ως οσφρητική καλλιτέχνις σε συνδυασμό με το υπόβαθρο της και τις σπουδές της πάνω στη Qualitative Trend Research και τη ψυχολογία, της δίνει τη δυνατότητα να επιτύχει μια βαθύτερη κατανόηση των διαδικασιών που κρύβονται πίσω από τις ανθρώπινες αισθήσεις.

WORKSHOPS

Julien Lahmi (FR)
Mashup Creation



What's a mash-up film ?

It is a film made of pre-existing image and sound samples put together with the aim of giving them a second life.

REMXING - DÉTOURNING - COPYING - PASTING

TRANSFORMING - RE-EDITING - SHARING

The Goal of the workshop

Help the participants direct their own mashup movies and try a new practice from the digital era. Making something new out of the old is an artistic practice as old as the hills. Each and every creation is based on an inspiration nourished by previous works. Prior to the current « remixer », collaged images were made by dadaists, surrealists, Beat poets, and pop art. However, while directing a film has for a long time been the privilege of an elite, the tools from today's digital era make this artistic activity accessible to all.

We don't have to be passive anymore. We can use other people's images and give them a new meaning.

Biography

Julien Lahmi began his film career in the field of «creative documentary», directing Vietnam Paradiso in 2001, which was programmed at the Cinémathèque Française and released nationally 12 years later. He then moved to fiction and experimental cinema. The themes of childhood, memory, fantasies and of the impermanence of things led him to initiate the concept of cinema of «recycling – the re-lighting of the family memory», fictions made from family films such as La Montagne au Goût de Sel. From then on, he has been making mashup movies which remove icons from their pedestals (The Hidden Face of Pop, MK2 selection), as well as working with copyright free images (Munchsferatu version animée, 1st prize of the Wikimedia Public Domain Remix contest) or bringing together the free and the non-free (Moonlight Serenade). He is the creator and editor-in-chief of Mashup Cinéma, an encyclopedic webzine dedicated to the cinema of borrowing in the digital age. In partnership with the CNC and the Institut Français, he took over the Mashup Film Festival, which will take place in June 2017 in some fifty locations around the world.

Τι είναι μια mashup ταινία;

Πρόκειται για μια ταινία που αποτελείται από προϋπάρχοντα δείγματα εικόνας και ήχου που έχουν τεθεί μαζί με σκοπό να τους δοθεί μια δεύτερη ευκαρίδα.

REMXING - DÉTOURNING - COPYING - PASTING

TRANSFORMING - RE-EDITING - SHARING

Θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να σκηνοθετήσουν τις δικές τους mashup ταινίες και να δοκιμάσουν μια νέα τεχνική της ψηφιακής εποχής. Η δημιουργία ενός νέου από κάτι παλιό είναι μια πανάρχαια καλλιτεχνική τεχνική. Κάθε δημιουργία βασίζεται στην έμπνευση που προέρχεται από προηγούμενα έργα. Πριν από τους σημερινούς «remixers», τα κολάζ γίνονταν από τους ντανταϊστές, τους σουρεαλιστές, τους Beat poets και τους pop art δημιουργούντες. Ωστόσο, ενώ η σκηνοθεσία μιας ταινίας αποτελούσε εδώ και πολύ καιρό το προνόμιο μιας ελτί ανθρώπων, τα εργαλεία της σημερινής ψηφιακής εποχής καθιστούν πλέον αυτή την καλλιτεχνική δραστηριότητα προσβάσιμη από όλους.

Δεν χρειάζεται πλέον να είμαστε παθητικοί. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις εικόνες των άλλων ανθρώπων και να τους δώσουμε ένα νέο νόημα.

Βιογραφικό

O Julien Lahmi ξεκίνησε την καριέρα στο πεδίο του «δημιουργικού ντοκιμαντέρ», σκηνοθετώντας το Vietnam Paradiso το 2001, που ήταν προγραμματισμένο στο Cinémathèque Française και κυκλοφόρησε σε εθνικό επίπεδο 12 χρόνια αργότερα. Στη συνέχεια προχώρησε σε ταινίες φαντασίας και πειραματικού κινηματογράφου. Τα θέματα της παιδικής ηλικίας, οι μνήμες, οι φαντασιώσεις και η παροδικότητα των πραγμάτων τον οδήγησαν να ξεκινήσει ένα νέο κινηματογραφικό concept με τίτλο «recycling – the re-lighting of the family memory», δημιουργώντας ταινίες όπως το La Montagne au Goût de Sel. Από εκεί και έπειτα, ξεκίνησε να παράγει mashup ταινίες που εκθρονίζουν την ιδέα του ιδανικού (The Hidden Face of Pop, MK2 selection), και εργάζεται με εικόνες που δεν τυγχάνουν πνευματικών δικαιωμάτων (Munchsferatu version animée, 1st prize of the Wikimedia Public Domain Remix contest) ή συνδυάζει το ελεύθερο και το μη-ελεύθερο (Moonlight Serenade). Είναι ο δημιουργός και αρχισυντάκτης του Mashup Cinéma, ενός εγκυλοπαιδικού διαδικτυακού περιοδικού αφερωμένο στον κινηματογράφο του δανεισμού στην ψηφιακή εποχή. Σε συνεργασία με το CNC και το Institut Français, ανέλαβε το Mashup Film Festival, που θα πραγματοποιηθεί τον Ιούνιο του 2017 σε πενήντα τοποθεσίες σε όλο τον κόσμο.

WORKSHOPS

Bhavani Esapathi (IN)
Museums Beyond the Digital



Museums Beyond the
Digital

This specially curated session addresses some of the emerging challenges faced by the cultural sector on technology & social media. Bhavani Esapathi will walk through a brief presentation showcasing the current state of digital possibilities for museums & galleries and open up the platform into a workshop-model where you as museum professionals can bring your own questions, challenges and observations to hack through this session.

Biography

Bhavani Esapathi is a writer & speaker on the state of digital culture in the arts. She sits on many cultural boards such as the Royal Society for the Arts Fellowship Council, DASH Arts and Digital Learning Network for Museums (DLNet). For the past two years she has been the Co-Director at The Goethe-Institut in building MOOC catering to museum & gallery professionals across the globe on topics of marketing, audience engagement, digital culture etc. Huffington Post Arts Blogger and awarded the WIRED Creative Hack Award, she has currently been named CreateHub's 'Industry Expert 2017' and has collaborated with a range of cultural institutions such as The British Council, Victoria & Albert Museum and Arts Council England.

Αυτή η ειδικά επιμελημένη συνέδρια απευθύνεται σε κάποιες από τις προκλήσεις που ξεπροβάλλουν και αντιμετωπίζονται από τον πολιτιστικό τομέα και φορούν την τεχνολογία και τα social media. Η Bhavani Esapathi θα κάνει μια σύντομη παρουσίαση παραθέτοντας την τρέχουσα κατάσταση των ψηφιακών δυνατοτήτων για τα μουσεία και τις γκαλερί και θα ανοίξει μια πλατφόρμα σε ένα είδους workshop όπου εσείς ως επαγγελματίες από το μουσείο μπορείτε να παρουσιάσετε τις δικές σας απορίες, προκλήσεις και παρατηρήσεις για να διεισδύσετε σε αυτή τη συνέδρια.

Βιογραφικό

Η Bhavani Esapathi είναι συγγραφέας και ομιλήτρια με άξονα την κατάσταση της ψηφιακής κουλτούρας στις τέχνες. Είναι μέλος πολλών πολιτιστικών επιτροπών όπως τα Royal Society for the Arts Fellowship Council, DASH Arts και Digital Learning Network for Museums (DLNet). Τα τελευταία δύο χρόνια είναι συνδιευθύντρια στο Goethe-Institut στο κτίριο MOOC όπου συνεργάζονται με επαγγελματίες από μουσεία & γκαλερί σε όλο τον κόσμο πάνω σε θέματα μάρκετινγκ, audience engagement, ψηφιακής κουλτούρας κ.ά. Είναι Huffington Post Arts Blogger και βραβευμένη με το WIRED Creative Hack Award, πρόσφατα απέκτησε τον τίτλο CreateHub's 'Industry Expert 2017' και έχει συνεργαστεί με ένα μεγάλο φάσμα πολιτιστικών ινστιτούτων όπως τα The British Council, Victoria & Albert Museum και το Arts Council England.

WORKSHOPS

Atanur Andic & Cansu Nur Simsek (TR)
Rethinking Heritage



With the artistic and technological application methods planned to be established between digital objects, participants are expected to experience the following problems during and after the workshop. Do reproduced physical objects with 3-dimensional abstraction and collage techniques re-conceptualize the physicality of what is called heritage via personal and social values? How does this desire of physicality affect and shape the experiential aura of objects in cyberspace with re-production techniques?

During this workshop, it is expected from participants to think and draw one of their owned and valued objects in sketches. After being taught of a 3D modelling software, participants will realize their sketches in the method of abstraction. In the collage part, participants will be given with a catalogue of digital models that are the exact digitized versions of heritage objects and asked to combine them with their abstract objects in a contextual, physical or emotional fashion.

After this process, collected digital artworks will be printed in 3D for further questioning the desire of physical fragility in a medium of reproduction. The final artwork is aimed to mirror an aural image of personal and social values if such can even be divided, defined, owned or shared.

Biography

Atanur Andiç, 1991, lives and works in Istanbul. Atanur started his undergraduate studies at Assumption University later completed at Yeniyuzil University in Visual Communication Design Department. He also has an M.A. degree as a full scholarship student from Kadir Has University, Communication Studies where he'd been the assistant of VCD Department. He is the co-founder of the EFOLT Projects. He is currently working as a research assistant at Bilgi University, VCD Department. He is also working as a designer and conceptual artist. Cansu Nur Şimşek, 1993, lives and works in Istanbul. Cansu graduated from the Visual Communication Design Department of Kadir Has University in 2016 and now she is continuing her master's degree in the Communication Sciences Program of Kadir Has University. Concurrently, she also has been the teaching assistant of Visual Communication Design Department in Kadir Has University. She practices video art and exhibition design. She is the co-founder of the EFOLT Projects. She is also an exhibition coordinator and assistant curator in BLOK art space since 2015, and works as an independent curator, freelance art writer and designer.

Με την χρήση καλλιτεχνικών και τεχνολογικών μεθόδων που σχεδιάζονται να δημιουργηθούν μεταξύ ψηφιακών αντικειμένων, οι συμμετέχοντες αναμένεται να αντιμετωπίσουν τους ακόλουθους προβληματισμούς κατά τη διάρκεια καθώς και μετά το εργαστήριο. Μπορούν φυσικά αντικείμενα που έχουν δημιουργηθεί με τεχνικές τρισδιάστατης αφηρημένης τέχνης και κολάζ, να επανεξετάσουν τη φυσικότητα του τι αποκαλείται κληρονομιά μέσω προσωπικών και κοινωνικών αξιών; Πώς αυτή η επιθυμία για σωματικότητα επηρεάζει και διαμορφώνει την βιωματική άυρα αντικειμένων στον κυβερνοχώρο που έχουν δημιουργηθεί με re-production τεχνικές;

Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες αναμένεται να σκεφτούν και να σχεδιάσουν ένα αντικείμενο που τους ανήκει και έχει κάποια αξία για αυτούς σε σκλήσο. Μετά τη διδασκαλία ενός 3D modelling λογισμικού, οι συμμετέχοντες θα αναπαράξουν τα σκίτσα τους χρησιμοποιώντας την αφαιρετική μέθοδο. Σε ότι αφορά το κολάζ, οι συμμετέχοντες θα λάβουν έναν κατάλογο ψηφιακών μοντέλων που είναι οι ακριβείς ψηφιοποιημένες εκδόσεις αντικειμένων κληρονομιάς (heritage objects) και θα τους ζητηθεί να τα συνδυάσουν με τα αντικείμενα που έφτιαξαν οι ίδιοι με έναν παρόμοιο, φυσικό ή συναίσθηματικό τρόπο.

Μετά από αυτή τη διαδικασία, τα ψηφιακά έργα τέχνης που θα συλλεχθούν, θα τυπωθούν σε 3D μορφή για περαιτέρω σχολιασμό της σωματικής ευθραυστότητας που υπάρχει σε ένα μέσο αναπαραγωγής. Το τελικό έργο τέχνης έχει ως στόχο να αντικατοπτρίσει μια ακουστική εικόνα των προσωπικών και κοινωνικών αξιών, αν αυτές μπορούν τελικά να διαχωριστούν, να καθοριστούν ή να μοιραστούν.

Βιογραφικό

O Atanur Andiç γεννήθηκε το 1991, ζει και εργάζεται στην Κωνσταντινούπολη. Ξεκίνησε τις προπτυχιακές του σπουδές στο Assumption University και ολοκλήρωθηκαν αργότερα στο Yeniyuzil University στο τμήμα Visual Communication Design. Έχει επίσης μεταπτυχιακό ως υπότροφος του Kadir Has University Communication Studies όπου και ήταν βοηθός του τμήματος VCD. Είναι συνιδρυτής του EFOLT Projects. Σήμερα εργάζεται ως βοηθός στο ερευνητικό δυναμικό του Bilgi University, VCD Department. Εργάζεται επίσης ως σχεδιαστής και εννοιολογικός καλλιτέχνης.

H Cansu Nur Şimşek γεννήθηκε το 1993, ζει και εργάζεται στην Κωνσταντινούπολη. Αποφοίτησε από το τμήμα Visual Communication Design του Kadir Has University το 2016 και τώρα συνεχίζει τις μεταπτυχιακές της σπουδές στο Communication Sciences Program του Kadir Has University. Παράλληλα, υπήρξε βοηθός διδασκαλίας του Τμήματος Visual Communication Design στο πανεπιστήμιο Kadir Has. Ασχολείται με το βίντεο και τον σχεδιασμό εκθέσεων. Είναι συνιδρυτής του EFOLT Projects. Από το 2015 έναν συντονιστρια της έκθεσης και βοηθός επιμελητή του BLOK art, εργάζεται επίσης και ως ανεξάρτητη επιψελήτρια, συγγραφέας και designer.

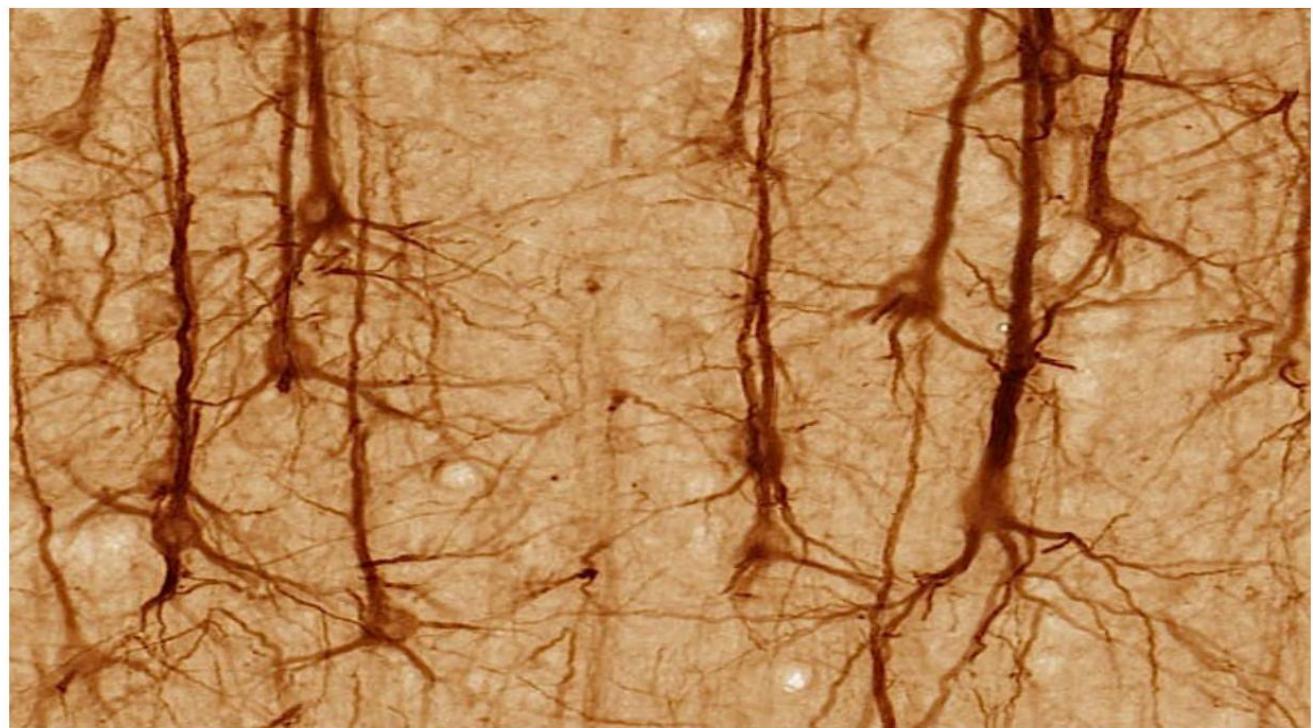


404

TALKS

TALKS

Dimitris Ginosatis / Δημήτρης Γκινοσάτης (GR)
Mythological Doppelgängers, computing machinery and intelligent behaviors



Some of the most central, foundational issues raised by AI research during the last 70 years may well be regarded as –mathematically formalized and engineered– technical implementations of a series of fundamental metaphysical, ontological and logical issues that constitute the very backbone of our 2,500-year-long philosophical tradition. And all –or almost all– of the aforementioned philosophical issues may, in turn, be regarded as further conceptualizations of themes and motifs encapsulated in a single myth, drawn from the universe of the ancient Greek mythology: a tale of (non-provable, yet non-falsifiable) seduction and adultery, bringing into play the figures of Amphitryon, his wife Alcmene and the notorious seducer god Zeus. The myth of “Alcmene and Amphitryon”, also known as “Alcmene’s Paradox”, seems to prefigure the famous “Turing test”, also known as “Imitation game”, developed and formulated in 1950 by Alan Turing in his paper “Computing machinery and intelligence”. Thenceforth, Turing’s conception has sparked a polyvocal, heated debate still raging to this day. The lecture aims at unraveling some serious misconceptions and myths commonly encountered in everyday discourse about “artificial intelligence”, while addressing, in a simple and comprehensible manner, the complex problem of “intelligence” in general.

Biography

Since 2009 to present, Dimitris Ginosatis (PhD) has been teaching, as Adjunct Assistant Professor of Philosophy & Aesthetics, at the «Digital Arts» Postgraduate Studies Program of the Athens School of Fine Arts. His research and teaching activity has been oriented towards a form of pluridisciplinary epistemology, at the intersection of classical modern and contemporary continental philosophy, media ontology, 2nd order cybernetics, neurophenomenology and the scientific theories of aesthetic/sensory perception. He has written extensively on the subject of philosophy, aesthetics, epistemology and technical media and has delivered numerous lectures in (inter)national academic conferences, symposia, as well as in workshops, seminars and masterclasses (mainly in collaboration with the Ontario University of Arts & Design, the University of the Aegean and the Ionian University).

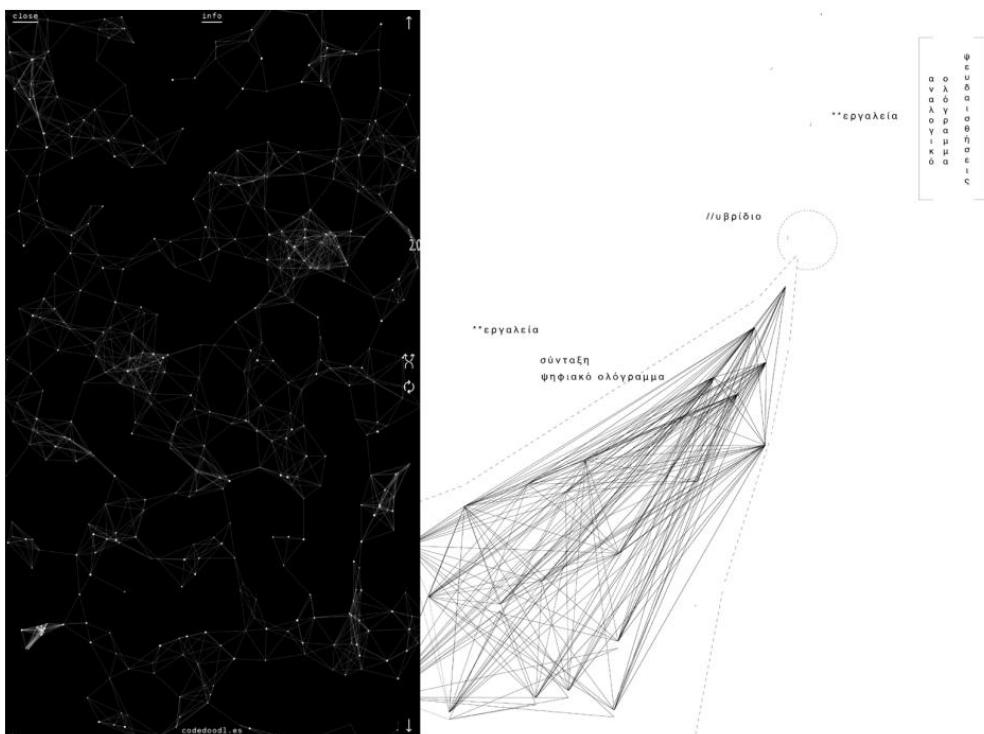
Ορισμένα από τα πλέον θεμελιώδη ζητήματα στην έρευνα γύρω από την τεχνητή νοημοσύνη τα τελευταία 70 χρόνια συνιστούν σε μεγάλο βαθμό –μαθηματικά τυποποιημένες– τεχνικές υλοποίησες μιας σειράς από εξίσου θεμελιώδη γνωσιοθεωρητικά (μεταφυσικο-οντο-λογικά) ζητήματα, τα οποία διατρέχουν τη ραχοκοκαλά μιας μακράς φιλοσοφικής παράδοσης 2.500 χρόνων. Και όλα –ή σχεδόν όλα– τα θεμελιώδη γνωσιοθεωρητικά ζητήματα αυτής της παράδοσης, με τη σειρά τους, συνιστούν σε μεγάλο βαθμό λογικο-φιλοσοφικές αναπτύξεις μοιάζουν και θεμάτων που εμπεριέχονται σε ένα συγκεκριμένο αρχαίο μύθο. Πρόκειται για μία ιστορία μη αποδείξιμης, αλλά και μη διαψεύσιμης αποτάλλησης και μοιχείας –με εμπλεκόμενα μέρη τον Αμφιτρύωνα, τη σύζυγο του Αλκμήνη και τον διαβόθητο «διαφθορέα» θεό Δία– η οποία μοιάζει να προεικονίζει την «δοκιμασία Turing», γνωστή και ως «παιχνίδι της μίμησης». Από το 1950, οπότε και διατυπώθηκε από τον Alan Turing στο ολιγοσέλιδο «Computing machinery and intelligence», η βασική υπόθεση της «δοκιμασίας» αποτέλεσε το έναυσμα για το ξέσπασμα μιας έντονης θεωρητικής διαμάχης, με λάβρους πολέμιους και υπέρμαχους από όλο το φάσμα των «σκληρών» και «μαλακών» επιστημών, η οποία εξακολουθεί να μάινεται μέχρι σήμερα. Στόχος της διάλεξης είναι να ξεδιαλύνει μία σειρά από σοβαρές παρανοήσεις και αντίληψεις του συρμού που περιβάλλουν την υπόθεση «τεχνητή νοημοσύνη», καθώς επίσης να σκιαγραφήσει με απλό και κατανοητό τρόπο τα υψηλής πολυπλοκότητας ζητήματα που συνεπάγεται η υπόθεση «νοημοσύνη» εν γένει.

Βιογραφικό

Από το 2009, ο Δημήτρης Γκινοσάτης (PhD) διδάσκει, ως εντεταλμένος καθηγητής (ΠΔ 407) στη βαθμίδα του Επίκουρου, Φιλοσοφία & Αισθητική στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών “Ψηφιακές Μορφές Τέχνης” της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών της Αθήνας. Η ερευνητική και διδακτική δραστηριότητά του προσανατολίζεται προς μία μορφή επιστημολογίας, όπου η νεώτερη και σύγχρονη ευρωπαϊκή φιλοσοφία συναντά την οντολογία των μέσων, την Κυβερνητική δεύτερης γενιάς, τη νευροφανινομενολογία και τις επιστημονικές θεωρίες της αισθητηριακής αντίληψης. Έχει γράψει περί φιλοσοφίας, επιστημολογίας, αισθητικής και τεχνικών μέσων και έχει δώσει διαλέξεις σε διεθνή και εγχώρια συνέδρια και συμπόσια, καθώς και σε εργαστήρια και σεμινάρια (κυρίως σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο Τεχνών και Σχεδιασμού του Οντάριο, το Πανεπιστήμιο Αιγαίου και το Ιόνιο Πανεπιστήμιο).

TALKS

Nikos Kourniatis / Νίκος Κουρνιάτης (GR) & Ioanna Fakiri / Ιωάννα Φακίρη (GR)
Between the real and the digital / Μεταξύ του πραγματικού και του ψηφιακού



The perception that we form about the space through our sensations is formed from the first years of our life. A «library» of incentive-reactions, that puts in function the mechanism of our perception. This mechanism produces conclusions for the environment in which we live, without necessarily having actually seen it. Somehow, most of the time we «surmise» what is real. The visual hallucinations disturb this balance. The holography, as a process, exacerbates the perception. The combination of analog and digital holography reveals the hybrid space that exists between real and digital.

Biography

Nikos Kourniatis is an Architect with master, doctorate and Post-Doc studies on Geometry and Architecture. He has particularly been working on optical illusions and has been making holograms. He teaches Geometry courses at the School of Architecture NTUA and at the Department of Civil Engineering in Piraeus University of Applied Sciences. He has designed a series of household objects for IONIA Company, organized exhibitions on optical illusions and is the writer of some relevant books.

Ioanna Fakiri is an architect (NTUA), design researcher, and scholar broadly interested in the impact of computational media on discourse about design and making. She finalized her studies acquiring an MA in Architectural Design in 2016 and her research interests focus on the extended scope of Landscape Urbanism. Ioanna as a member of Hellenic Mathematical Society is interrogating the meanings and circulation of structural and relational mathematical ideas in early design research so as to provide an alternative historical and critical account of the emergence of user centric and participatory perspectives in design. She was a teaching assistant at the National Technical University of Athens and has participated in several international conferences. She enjoys engaging in organizational, curatorial, and editorial activities. She collaborates with Multiplicity Architects & Partners in London as an Associate Architect while she runs the same architectural office in Athens.

Η αντίληψη που διαμορφώνουμε για το χώρο μέσα από τις αισθήσεις μας διαμορφώνεται από τα πρώτα χρόνια της ζωής μας. Μία «βιβλιοθήκη» ερεθισμάτων-αντιδράσεων, η οποία θέτει σε λειτουργία το μηχανισμό της αντίληψής μας. Αυτός ο μηχανισμός παράγει συμπεράσματα για το περιβάλλον μέσα στο οποίο ζούμε, χωρίς απαραίτητα να το έχουμε όντως δει. Κατά κάποιο τρόπο, τις περισσότερες φορές «μαντεύουμε» το τι είναι πραγματικό. Οι οπτικές ψευδαισθήσεις ταράζουν αυτήν την ισορροπία. Η ολογραφία, ως διαδικασία, οξύνει ακόμη περισσότερο την αντίληψη. Ο συνδυασμός αναλογικής και ψηφιακής ολογραφίας αποκαλύπτει τον υβριδικό χώρο που υπάρχει μεταξύ του πραγματικού και του ψηφιακού.

Βιογραφικό

Ο Νίκος Κουρνιάτης είναι Αρχιτέκτων Μηχανικός ΕΜΠ με μεταπτυχιακές, διδακτορικές και μεταδιδακτορικές σπουδές πάνω σε θέματα Γεωμετρίας και Αρχιτεκτονικής. Ειδικότερα, έχει ασχοληθεί με θέματα οπτικών ψευδαισθήσεων και με την κατασκευή ολογραφμάτων. Διδάσκει Γεωμετρία στη Σχολή Αρχιτεκτόνων του ΕΜΠ και στο Τμήμα Δομικών Έργων του ΑΕΙ Πειραιά ΤΤ. Έχει σχεδιάσει για την εταιρεία IONIA σειρά χρηστικών αντικειμένων με οπτικές ψευδαισθήσεις, έχει εκθέσει κατασκευές του και είναι συγγραφέας σχετικών βιβλίων.

Η Ιωάννα Φακίρη είναι αρχιτέκτων μηχανικός (ΕΜΠ) και δραστηριοποιείται στον τομέα της έρευνας, στον κλάδο των σύγχρονων πεδίων αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και κατασκευής με ψηφιακά μέσα. Το 2016 ολοκλήρωσε τις Μεταπτυχιακές της σπουδές στο ΔΠΜΣ στο επιστημονικό πεδίο «Αρχιτεκτονική & Σχεδιασμός του Χώρου» στην κατεύθυνση Α' «Σχεδιασμός, Χώρος, Πολιτισμός». Η Ιωάννα ως μέλος της Ελληνικής Μαθηματικής Εταιρείας έχει ασχοληθεί ιδιαίτερα με την μελέτη των μαθηματικών δομών και την επιρροή αυτών στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Έχει συμμετάσχει σε συνέδρια και εκθέσεις αρχιτεκτονικής ενώ παρέχει επικουρικό διδακτικό έργο στην Αρχιτεκτονική σχολή του ΕΜΠ. Από το 2013 διατηρεί το αρχιτεκτονικό γραφείο Multiplicity Architects & Partners στην Αθήνα ενώ συνεργάζεται με το αντίστοιχο του Λονδίνου.

TALKS

Marco Donnarumma (IT)

Human-Machine Configurations: AI, robotics and the disintegration of human integrity



The advance of research in artificial intelligence (AI) for both software and hardware is today more rapid than ever. Governmental and academic institutions are only beginning to respond to the social and ethical issues posed by increasingly ubiquitous and proactive AIs. Corporations and startups, on the other hand, relentlessly focus on creating AI capable of drastically changing human activities: from everyday routines and law enforcement to medical diagnosis and warfare. Human bodies and identities are continuously categorized, online and offline, by artificially intelligent algorithms. Robotics machines increasingly populate and often actively condition human life. But what if, by contrast, artificial intelligence could be used to contaminate human bodily experience? How does a body defiled by algorithms look and move like? How can autonomous robotics help inhabit hybrid human-machine configurations?

Biography

With a unique presence across contemporary performance and media art, Marco Donnarumma distinguishes himself by his use of emerging technology to deliver artworks that are at once intimate and powerful, oneiric and uncompromising, sensual and confrontational. Working with biotechnology, biophysical sensing, as well as artificial intelligence and neurorobotics, Donnarumma expresses the chimerical nature of the body with a new and unsettling intensity. He is renowned for his focus on sound, whose physicality and depth he exploits to create experiences of instability, awe, shock and entrainment.

In over a decade of practice Donnarumma has developed a deeply transdisciplinary expertise, drawing equally from live art, music, biological science, computation and cultural studies. He holds a Ph.D. in performing arts, computing and body theory from Goldsmiths, University of London, and is currently a Research Fellow at the Berlin University of the Arts in partnership with the Neurorobotics Research Lab Berlin. His writings on body, music, technology and performance studies are published by MIT Press, Oxford University Press and Springer.

Η πρόσδος της έρευνας για την τεχνητή νοημοσύνη, τόσο στο λογισμικό όσο και στο υλισμικό, είναι στις μέρες μας πιο ραγδαία από ποτέ. Τα κυβερνητικά και ακαδημαϊκά ίνστιτούτα μόλις τώρα άρχισαν να ανταποκρίνονται σε κοινωνικά και θηλικά ζητήματα που τίθενται από την ολοένα και περισσότερο, ευρέως διαδεδομένην και ενεργητική τεχνητή νοημοσύνη. Οι επιχειρήσεις και νεοφυείς επιχειρήσεις (startups) από την άλλη, επικεντρώνονται αδιάκοπα στη δημιουργία τεχνητής νοημοσύνης ικανής να αλλάξει δραστικά τις ανθρώπινες δραστηριότητες; από την καθημερινή ρουτίνα και την επιβολή του νόμου μέχρι τις ιατρικές διαγνώσεις και τον πόλεμο. Τα ανθρώπινα σώματα και οι ταυτότητές μας κατηγοριοποιούνται διαρκώς, συνδεδεμένα και μη, με τεχνητούς ευφυώς σχεδιασμένους αλγορίθμους. Κι αν η τεχνητή νοημοσύνη θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να μολύνει την ανθρώπινη σωματική εμπειρία; Πώς μοιάζει και πώς κινείται ένα σώμα μιασμένο από αλγορίθμους? Πώς μπορεί η αυτόματη ρομποτική να βοηθήσει στην ύπαρξη υβριδικών ρυθμίσεων παραμέτρων μεταξύ ανθρώπου και μηχανής;

Βιογραφικό

Με μια μοναδική παρουσία που εκτείνεται στη σύγχρονη περφόρμανς και την media art, ο Marco Donnarumma ξεχωρίζει με τη χρήση της αναδυόμενης τεχνολογίας για να παραδώσει έργα που είναι ταυτόχρονα οικεία και δυναμικά, ονειρικά και ασυμβίβαστα, αισθησιακά και επιθετικά. Εργάζεται με τη βιοτεχνολογία, τη βιοφυσική αίσθηση, όπως επίσης και την τεχνητή νοημοσύνη και τη νευρο-ρομποτική. Ο Donnarumma εκφράζει τη χιμαρική φύση του σώματος με μια νέα, ανησυχητική ένταση. Είναι γνωστός για την εστίαση του στον ήχο, του οποίου τη φυσικότητα και το βάθος εκμεταλλεύεται για να δημιουργήσει εμπειρίες αστάθειας, δέους, σοκ και προσφυγής.

Σε πάνω από μια δεκαετία εξάσκησης ο Donnarumma έχει αναπτύξει μια πολυ-πειθαρχική εμπορικότητα, αντλώντας στοιχεία από την live τέχνη, τη μουσική, την βιολογική επιστήμη, τις υπολογιστικές και τις πολιτισμικές σπουδές. Είναι διδάκτορας performance studies, λογικής και θεωρίας του σώματος από το Goldsmiths, University of London και προς το παρόν είναι ερευνητικό μέλος του Berlin University of the Arts σε συνεργασία με το Neurorobotics Research Lab Berlin. Τα κείμενα του πάνω στο σώμα, τη μουσική, την τεχνολογία και τις performance studies έχουν δημοσιευτεί από τα MIT Press, Oxford University Press and Springer.

TALKS

Irini Papadimitriou / Ειρήνη Παπαδημητρίου (GR), Montxo Algora (ES),
Bhavani Esapathi (IN) & Despina Catapotis / Δέσποινα Καταπότη (GR)



Modern humans have created thousands of distinct cultures. Without culture, world cities can't be 'livable' or sustainable. However, the last years, there is a major cultural shift in the ways we experience culture. From virtual museums to digital curation, new technologies revolutionize the ways we perceive culture and develop new audiences through globalisation & digital age. So what will happen if globalization turns us into one giant, homogenous world culture? How do cultural organisations respond to the digital revolution? How is culture defined? What does "The Future of Culture" mean? How does diversity relate to this statement and how are we fostering an environment that develops and nurtures a diversity of perspectives? Cultural experimentation is entering new territories...

Biography

Irini Papadimitriou is a curator, producer and cultural manager, working at the forefront of digital culture. As Digital Programme Manager at the V&A, Irini is responsible for the annual Digital Design Weekend: a big-scale event of interactive installations, open and collaborative workshops, artists' presentations and talks. Irini is also Head of New Media Arts Development at Watermans, an arts organisation supporting artists working with technology, where she curates the exhibition programme and an annual Digital Performance festival.

Montxo Algorta is the director and founder of ArtFutura, the festival of Digital Culture and Creativity of reference in Spain, taking place in Barcelona since 1990. In 1992, he directed Memory Palace, a performance show for Expo 92 based on an original text by William Gibson with images by Karl Sims and music by Peter Gabriel and John Paul Jones. In 2008, he co-curated the exhibition "Souls & Machines" for the Reina Sofia Museum in Madrid, which is, probably, one of the most visited exhibitions of digital art to date, drawing more than 450,000 visitors.

Bhavani Esapathi is a writer and speaker on the state of digital culture in the arts. She sits on many cultural boards such as the Royal Society for the Arts Fellowship Council, DASH Arts and Digital Learning Network for Museums (DLNet). For the past two years, she has been the co-Director at The Goethe-Institut in building MOOCs catering to museum & gallery professionals across the globe, on topics like marketing, audience engagement, digital culture etc.

Despina Catapoti has been teaching at the Department of Cultural Technology and Communication since 2008, at the Aegean. Her research and teaching work focuses on cultural theory, epistemology and more specifically on the history and philosophy of archeology. In recent years, interest has focused on exploring the impact and contribution of New Technologies to the study and promotion of cultural heritage.

Οι σύγχρονοι άνθρωποι έχουν δημιουργήσει χιλιάδες ξεχωριστούς πολιτισμούς. Χωρίς αυτούς, οι πόλεις του κόσμου δεν θα μπορούσαν να αποτελέσουν ένα περιβάλλον φιλικό στον άνθρωπο ή να συντηρηθούν. Παρόλα αυτά τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια μεγάλη αλλαγή στον τρόπο με τον οποίο καταγράφουμε και βιώνουμε την πολιτιστική δραστηριότητα. Από τα ψηφιακά μουσεία στην ψηφιακή επιμέλεια και τις νέες τεχνολογίες ο τρόπος με τον οποίο βιώνουμε την κουλτούρα έχει επαναπροσδιοριστεί και αναπτύξει νέο κοινό μέσα από την παγκοσμιοποίηση και την ψηφιακή εποχή. Τι θα συμβεί αν η παγκοσμιοποίηση μας μετατρέψει σε έναν τεράστιο ομοιογενή πολιτισμό? Πώς ανταποκρίνονται οι φορείς του πολιτισμού σε αυτή την ψηφιακή εποχή? Πώς ορίζεται ένας πολιτισμός? Τι σημαίνει ο όρος «το μέλλον του πολιτισμού»? Πώς η διαφορετικότητα συνδέεται με αυτό το κείμενο και πώς υποθάλπτουμε ένα περιβάλλον το οποίο αναπτύσσει και τροφοδοτεί την διαφορετικότητα των προοπτικών? Ο Πολιτιστικός πειραματισμός εισέρχεται σε νέα εδάφη...

Βιογραφικό

Η Ειρήνη Παπαδημητρίου είναι επιμελήτρια, παραγωγός και ειδικός πολιτιστικής διαχείρισης, και εργάζεται ως διευθύντρια ψηφιακού προγράμματος στο μουσείο V&A. Είναι υπεύθυνη για το ετήσιο Digital Design Weekend: μια μεγάλου έύρους εκδήλωση με διαδραστικές εγκαταστάσεις, ανοιχτά συνεργατικά εργαστήρια, ομιλίες και παρουσιάσεις καλλιτεχνών. Είναι επίσης, επικεφαλής του τμήματος Digital Design Weekend στο Watermans, και σε φορείς τέχνης που υποστηρίζουν καλλιτέχνες που δουλεύουν με την τεχνολογία. Η ίδια επιμελείται το πρόγραμμα και τις εκδηλώσεις, καθώς και ένα ετήσιο φεστιβάλ αφιερωμένο στις ψηφιακές performances.

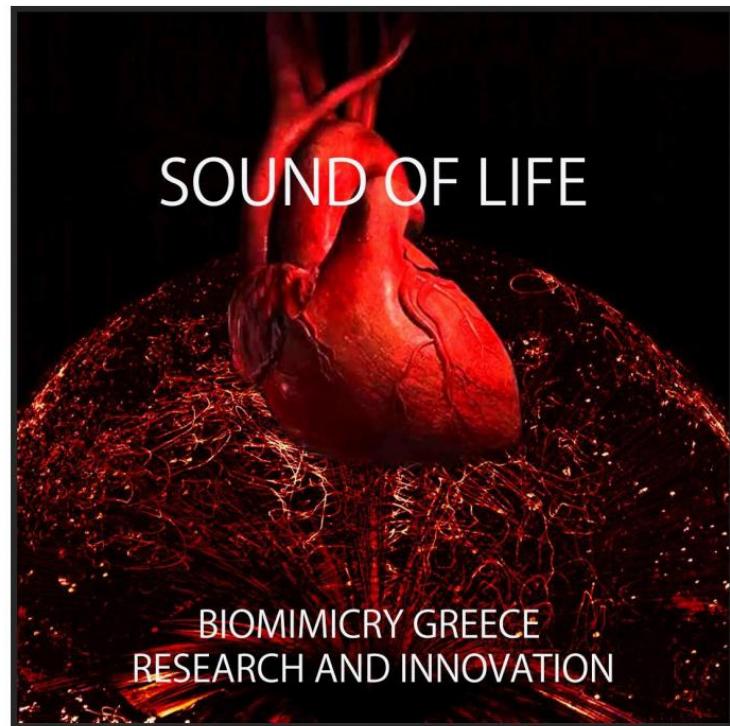
Ο Montxo Algorta είναι διευθυντής και ιδρυτής του ArtFutura, του αξιομνημόνευτου φεστιβάλ για την ψηφιακή κουλτούρα και την δημιουργικότητα στην Βαρκελώνη της Ισπανίας το οποίο λαμβάνει χώρα από το 1990. Το 1992 σκηνοθέτησε το Memory Palace, μια performance για το Expo92 που βασίστηκε πάνω σε ένα πρότυπο κέμενο του William Gibson, εικόνες του Karl Sims και μουσική των Peter Gabriel και John Paul Jones. Το 2008 συν-επιμελήθηκε την έκθεση "Souls & Machines" για το μουσείο Reina Sofia στην Μαδρίτη, όπου μάλλον πρόκειται για την έκθεση ψηφιακής τέχνης με τους περισσότερους επιλογές, με 450,000 θεατές.

Η Bhavani Esapathi είναι συγγραφέας και εισηγήτρια πάνω σε θέματα που αφορούν την κατάσταση της ψηφιακής κουλτούρας στη τέχνη. Είναι μέρος πολλών συμβουλίων που αφορούν τον πολιτισμό όπως το Royal Society for the Arts Fellowship Council, το DASH, και το Digital Learning Network for Museums (DLNet). Τα τελευταία δύο χρόνια έχει υπάρξει συν- διευθύντρια στο Goethe-Institut για την οικοδόμηση του MOOCs το οποίο τροφοδοτεί επαγγελματίες μουσείων και γκαλερί σε όλη την υφήλιο για θέματα όπως το marketing, το audience engagement, η ψηφιακή κουλτούρα κ.λ.π.

Η Δεσποινά Καταπότη διδάσκει στο τμήμα Πολιτισμής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου από το 2008. Το ερευνητική και διδακτική της έργο επικεντρώνεται στην πολιτιστική θεωρία, την επιστημολογία και πιο ειδικά στην ιστορία, τη φιλοσοφία και την αρχαιολογία. Τα τελευταία χρόνια, το ενδιαφέρον της έχει επικεντρωθεί στην εξερεύνηση, στην αποτύπωση και βοήθεια των Νέων Τεχνολογιών στην μελέτη και την προαγωγή της πολιτιστικής κληρονομίας.

TALKS

Tero Alamäki (FI), Manolis Anastasakos / Μανώλης Αναστασάκος (GR) & Kleopatra Alamantariotou / Κλεοπάτρα Αλαμανταριώτου (GR)
The sound of Life



The drum echo of the unborn heartbeat is so fast and enables us to connect with the rhythm of life. Modern Technology has removed much of the heart mystery but there is still more to discover. The presentation will give ideas and inspire the participants how the sound of life and heartbeat connect with art science and modern technology. Unborn heart is the faster heartbeat pumping life-force with a steady rhythm and giving people the opportunity to see the scope of a single heartbeat from another perspective.

Biography

Tero Alamäki is the CEO and founder of Odosoft Unborn heart and a Software Professional with an extensive Embedded SW and Mobile Apps development experience. He was certified Scrum Master with a strong project team leadership experience. He is an entrepreneur with a mission to disrupt pregnant women's home fetal monitoring experience. Father of three, midwife's husband, "Share the joy of expecting a baby with your loved ones!"

Manolis Anastasakos hails from Greece and has done solo and group exhibitions in Europe, Balkan countries, Asia and America. He worked as a sculptor, painter, director, engraver, and set designer for movies, theater productions and television. His work has earned him several international awards. He is the art director of the "Biomimicry Greece, Research & Innovation Center" and in 2016, he started his collaboration in NASA's innovative programme space apps challenge, country Greece. His work is included in contemporary art museum collections in Greece and abroad, as well as in important private collections. Several monumental works of his have been displayed in public spaces, through European programs. Now, he works as a freelance artist all over the world.

Kleopatra Alamantariotou studied Midwifery in Athens. She is a graduate of City University of London and holds a postgraduate degree in Health Informatics since 2008; she also holds a postgraduate degree in Midwifery from the Middlesex University (2007). She is a PhD candidate in the field of health innovation and application for mobile phones and participates in many European projects on the communication of innovative knowledge. In addition, she is the founder and CEO of the "Biomimicry Greece, Research & Innovation Center" and advisory board of Biomimicry Norway. Also, she is a global Leader of NASA "space apps challenge country Greece", in collaboration with Nasa Open innovation center.

Ο παλμός της αγέννητης καρδιάς είναι τόσο γρήγορος και μας επιτρέπει να νιώσουμε τον ρυθμό της ζωής. Η μοντέρνα τεχνολογία έχει αφαιρέσει αρκετά από το μυστήριο της καρδιάς αλλά υπάρχουν πολλά ακόμα να ανακαλυφθούν. Η παρουσίαση θα δώσει ιδέες και θα εκπνεύσει στους συμμετέχοντες το πως ο ήχος της ζωής και της καρδιάς συνδέεται με την τέχνη την επιστήμη και την μοντέρνα τεχνολογία. Η αγέννητη καρδιά είναι ο γρηγορότερος χτύπος που διοχετεύει τη δύναμη της ζωής με έναν σταθερό ρυθμό και δίνοντας στον κόσμο τη δυνατότητα να δει την εμβέλεια που έχει ένα και μοναδικό καρδιοχτύπι από μια άλλη οπτική.

Βιογραφικό

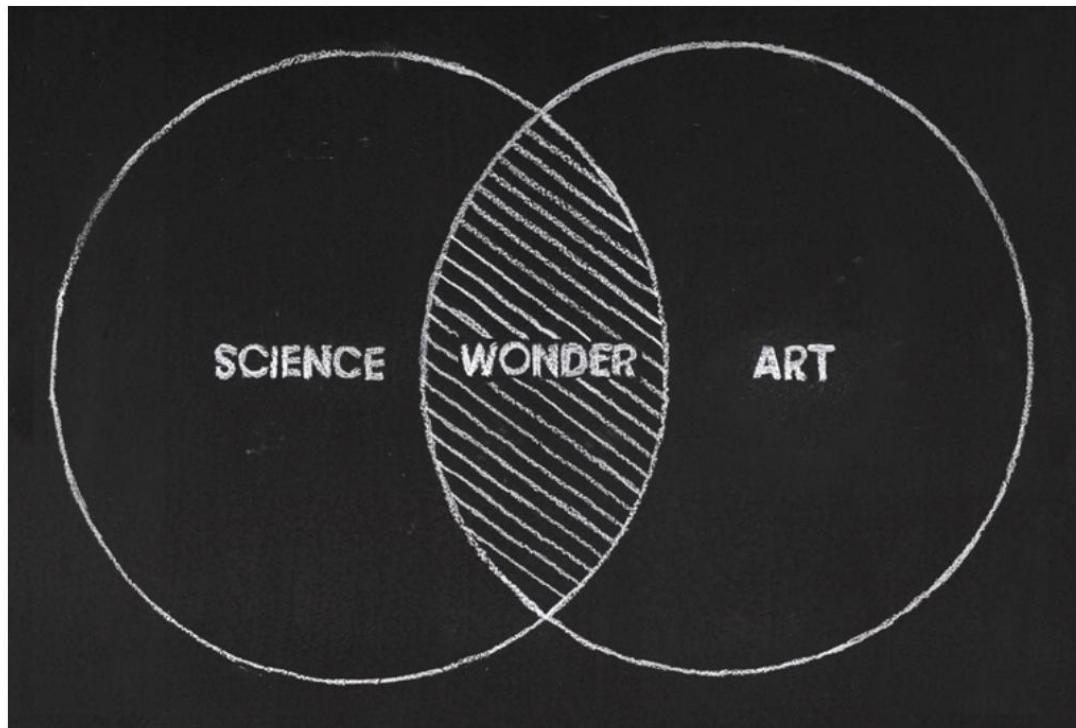
Ο Tero Alamäki, CEO και ιδρύτης του Odosoft Unborn heart, είναι επαγγελματίας τεχνολογίας λογισμικού με εμπειρία στην ανάπτυξη Embedded SW και Mobile Apps. Πιστοποιημένος Scrum Master με δυναμική ομαδική εμπειρία δουλειάς. Επιχειρηματίας με στόχο να διαταράξει τον τρόπο με τον οποίο μια έγκυος βιώνει την εμβρυική της παρακολούθηση. Είναι πατέρας τριών, σύζυγος μαίας. "Μοιράσου την χαρά της εγκυμοσύνης με τους αγαπημένους σου ανθρώπους!"

Ο Μανώλης Αναστασάκος είναι Έλληνας καλλιτέχνης και έχει συμμετάσχει και εκπροσωπήσει την Ελλάδα με ατομικές και ομαδικές εκθέσεις σε Ευρώπη, Ασία και Αμερική αποσπώντας διεθνή βραβεία και επαίνους για το έργο του. Δραστηριοποιείται ως ζωγράφος, τοιχογράφος, γλύπτης, εικονογράφος, χαράκτης, σκηνοθέτης, σκηνογράφος και επιψελητής εκθέσεων. Είναι καλλιτεχνικός διευθυντής στο Κέντρο "Βιομητισμός Ελλάδος, Έρευνας και Καινοτομίας" και το 2016 ξεκίνησε τη συνεργασία του με το Καινοτόμο πρόγραμμα της NASA "space apps challenge country Greece". Έργα του βρίσκονται ήδη σε Μουσεία σύγχρονης τέχνης εντός και εκτός Ελλάδος και σε σημαντικές ιδιωτικές συλλογές. Τον ενδιαφέρει η τέχνη του δρόμου σε επίπεδο τοιχογραφίας και μεγάλων εικαστικών εγκαταστάσεων στο δημόσιο χώρο. Αρκετά έργα του μνημειακών διαστάσεων, βρίσκονται στον δημόσιο χώρο μέσω ευρωπαϊκών προγραμμάτων και κρατικών συνεργασιών. Επί του παρόντος, εργάζεται ως ανεξάρτητος καλλιτέχνης σε όλο τον κόσμο.

Η Κλεοπάτρα Αλαμανταρίωτου γεννήθηκε στη Λάρισα και σπούδασε Μαλευτική στην Αθήνα. Είναι απόφοιτος του Πανεπιστημίου City του Λονδίνου και κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στην Πληροφορική Υγείας από το 2008. Κατέχει επίσης μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στη Μαλευτική από το Πανεπιστήμιο του Middlesex (2007). Είναι Υποψήφια Διδάκτωρ στον τομέα της καινοτομίας στην υγεία και την εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα, ενώ συμμετέχει σε πολλά ευρωπαϊκά projects σχετικά με τη μεταφορά καινοτόμων γνώσεων. Επιπλέον, είναι ιδρύτρια και Διευθύνων Σύμβουλος του Κέντρου "Βιομητισμός Ελλάδος, Έρευνας και Καινοτομίας", καθώς και επίσημος σύμβουλος του Κέντρου Βιομητισμού της Νορβηγίας. Από το 2016 έχει επιλεχτεί ως παγκόσμια ηγέτης διοργάνωσης του NASA "space apps challenge country Greece" σε συνεργασία με το ανοικτό κέντρο καινοτομίας της ΝΑΣΑ.

TALKS

Christiana Kazakou / Χριστιάνα Καζάκου (GR)
Creativity & Technology Artists Flash Talks - ADAF Artists Network



The 'Creativity & Technology Artists Flash Talks' consist of a series of 15 mins presentations of the festivals participating artists within the context of our new initiative 'ADAF Artists Network'. Talks will be responding to this year's theme #PostFuture (#PostDigital, #PostEconomies, #PostHumanities, #PostNature); where the artists will have the chance to present their artistic practises and the methodologies on how they integrate technology with creativity. The aim is to create a dialogue with the participating audiences and artists and foster interdisciplinarity.

ADAF Artists Network has been created in 2017 as a platform that supports the creation of participating artists, presentation and dissemination of digital art through its annual thematic programme. We forge dynamic programmes and collaborations, where artists benefit from our diverse network of artists and partners. We facilitate connections in and outside the digital art world; where dialogue and exchange happen through our creative community through exchange of information, project news, artist talks and interdisciplinary collaborations between art and technology.

To 'Creativity & Technology Artist Flash Talks' αποτελείται από μια σειρά 15 λεπτών παρουσιάσεων από τους καλλιτέχνες της φετινής διοργάνωσης, στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας του φεστιβάλ να δημιουργήσει ένα δίκτυο για την προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των καλλιτεχνών, το 'ADAF Artists Network'. Οι ομιλίες αναφέρονται στη φετινή θεματική του φεστιβάλ #PostFuture (#PostDigital, #PostEconomies, #PostHumanities, #PostNature) και οι καλλιτέχνες θα έχουν την ευκαιρία να παρουσιάσουν τις καλλιτεχνικές τους πρακτικές και μεθοδολογίες για το πώς ενωματώνουν την τεχνολογία με τη δημιουργικότητα. Στόχος είναι η προώθηση της διεπιστημονικότητας μέσω του διαλόγου καλλιτεχνών και κοινού.

To 'ADAF Artists Network' διαμορφώθηκε το 2017 με πρόθεση να δημιουργήσει μια πλατφόρμα υποστήριξης του έργου των καλλιτεχνών που συμμετέχουν κάθε χρόνο στο φεστιβάλ, αλλά και παρουσίασης και διάδοσης της ψηφιακής τέχνης. Οργανώνουμε δυναμικά προγράμματα και συνεργασίες, όπου οι καλλιτέχνες επωφελούνται από το ευρύ δίκτυο καλλιτεχνών και συνεργατών που έχουμε δημιουργήσει. Διευκολύνουμε τις συνδέσεις μέσα και έξω από τον κόσμο της ψηφιακής τέχνης. Ο διάλογος και η ανταλλαγή ιδεών συμβαίνει μέσω της καλλιτεχνικής κονότητας του φεστιβάλ, ανταλλάσσοντας πληροφορίες, νέα για διάφορα πρότζεκτ, ομιλίες και διαλόγους με καλλιτέχνες, καθώς και διεπιστημονικές συνεργασίες μεταξύ τέχνης και τεχνολογίας.

The Mashup Revolution // Julien Lahmi (Festival Director)
Brainlight - connecting art + science // Laura Jade Hindes (Artist)
Works of XCEED // Cheung Hon-him, Chris (Artistic Director of XCEED)
Exploring Audio, Visual and Movement, through Technology // StratoFyzika (Artist)
Mapping The Perceptual Landscape // Doron Sadja (Artist & Composer)
Science as an inspiration for art // Yiannis Kranidiotis (Artist)
Embodied Memories // Marilena Georgantzi (Architect-designer) & Evi Souli (Choreographer)
Accessible Music Technology and Improvisation // Stelios Giannoulakis (Composer, Sound Designer, Engineer)
Immaterial // M Wingren (Artist)
Architectural space intervention // Martin Mayer, mayer+empl (Artist)
Science as an inspiration for art // Yiannis Kranidiotis (Artist)
Profanation // Mariano Equizzi (Director @ Komplex)
Dries Depoorter projects explained in a 862,5 MB keynote // Dries Depoorter (Artist)
Playworks // Artemis Papageorgiou (Creative Director @ Entropika Lab)
Past, present and future // Sébastien, AV Exciters (Artist)

TALKS

Hellenic Ministry of Culture and Sports - Directorate of International Relations and European Union and Greek Film Center | Creative Europe Desk Greece / Διεύθυνση Διεθνών Σχέσεων και Ευρωπαϊκής Ένωσης του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού με τη συνεργασία του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου | Γραφείο Δημιουργική Ευρώπη Ελλάδας (GR)



Digitisation in the field of culture and the Creative Europe Programme

The Creative Europe Hellenic Office, in collaboration and within the frame of the 13th edition of the Athens Digital Arts Festival, organizes a conference dedicated to the "Digitization in Culture". The digitization, as a basic need of the Creative Europe programme (with the transnational partners, audience amplification, education and artists' training, and the new entrepreneurial models in the field of culture) attempts to introduce the artistic creation in the new digital age. More specifically, the European Committee recognizes that the advent of the digital age has a huge impact on cultural creation, the transmission, access and consumption of cultural goods. This development offers important opportunities for growth. In order for the cultural and creative field to be in a position to take advantage of these opportunities, new skills must be implemented from the operators and people involved that will allow them to use new methods of production, delivery and new entrepreneurial models.

As a result of this, the Creative Europe programme supports transnational works of cultural collaboration that will push the experts in the field of culture and creativity to adjust to the digital age and will encourage them to make use of digital technology, from the production to the delivery and consumption. Proof of these actions is the organizing of workshops that implement the use of new media and technologies, the trial of new delivery channels through digital media, as well as the development of tools for the digitisation of cultural content. In general terms, the works chosen aim to enhance this priority, while applying an innovative approach beyond the simple digitisation of cultural content.

The conference will provide a presentation of good practices regarding the use of digital technologies from private and public greek sectors as well as the chance of networking with representatives from Point of Contact, part of the Creative Europe programme of Cyprus, Spain and Serbia.

Η ψηφιοποίηση στον τομέα του πολιτισμού και το Πρόγραμμα Δημιουργική Ευρώπη

Το Γραφείο Δημιουργική Ευρώπη Ελλάδας σε συνεργασία και στο πλαίσιο του 13ου Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθήνας διοργανώνει ημερίδα αφιερωμένη στην «Ψηφιοποίηση στον Πολιτισμό». Η ψηφιοποίηση, ως βασική προτεραιότητα του Προγράμματος Δημιουργική Ευρώπη (μαζί με τη διακρατική συνεργασία, τη διεύρυνση κοινού, την εκπαίδευση και κατάρτιση καλλιτεχνών και τα νέα επιχειρηματικά μοντέλα στον τομέα του πολιτισμού) επιχειρεί να εισάγει την καλλιτεχνική δημιουργία στη νέα ψηφιακή εποχή. Πιο συγκεκριμένα, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή αναγνωρίζει ότι η έλευση της ψηφιακής εποχής έχει τεράστιο αντίκτυπο στην πολιτιστική δημιουργία, τη διάδοση, πρόσβαση και κατανάλωση των πολιτιστικών αγαθών. Αυτή η εξέλιξη προσφέρει σημαντικές ευκαιρίες ανάπτυξης. Για να είναι σε θέση ο πολιτιστικός και δημιουργικός τομέας να εκμεταλλευτεί αυτές τις δυνατότητες θα πρέπει οι εμπλεκόμενοι φορείς και άτομα να αναπτύξουν νέες δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να χρησιμοποιήσουν νέες μεθόδους παραγωγής και διανομής και νέα επιχειρηματικά μοντέλα.

Ως εκ τούτου, υποστηρίζονται από το Πρόγραμμα Δημιουργική Ευρώπη διακρατικά έργα πολιτιστικής συνεργασίας που θα αναπτύξουν τους φορείς του τομέα του πολιτισμού και της δημιουργικότητας να προσαρμοστούν στην ψηφιακή εποχή και θα τους ενθαρρύνουν να κάνουν χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών από την παραγωγή έως τη διανομή και την κατανάλωση.

Ενδεικτικές δράσεις είναι η διοργάνωση εργαστηρίων (workshops) στη χρήση νέων τεχνολογιών, η δοκιμή νέων καναλιών διανομής μέσω ψηφιακών μέσων, καθώς και η ανάπτυξη εργαλείων για την ψηφιοποίηση του πολιτιστικού περιεχομένου. Γενικότερα, επιλέγονται έργα που αποσκοπούν στην ενίσχυση αυτής της προτεραιότητας και θα πρέπει να έχουν μια καινοτόμο προσέγγιση πέρα από την απλή ψηφιοποίηση του πολιτιστικού περιεχομένου.

Η ημερίδα θα προσφέρει την ευκαιρία παρουσίασης καλών πρακτικών σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας από ελληνικούς ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς καθώς και την ευκαιρία δικτύωσης με εκπροσώπους των Σημείων Επαφής του Προγράμματος Δημιουργική Ευρώπη της Κύπρου, Ισπανίας και Σερβίας.

Biography

George Kalamantis

Head of the Directorate of International Relations and European Union and Coordinator of the Creative Europe Desk Greece

Ilias Chatzichristodoulou

Founder and Director of ADAF, "The Athens Digital Arts Festival (ADAF) as a partner in LPM 2015-2018 Creative Europe Programme project"

Panos Gkiokas

Marketing and communication manager of Eleusis 2021

Spyros Raptis

Director, Institute for Language and Speech Processing / "Athena" Research and Innovation Centre, "The future begins here, The innovative application of digital media in the arts and culture"

Eirini Komninos

Head of the European Union Department and Contact Point of the Culture Subprogramme "Digitisation for the cultural and creative sector"

Anna Kasimati

Greek Film Centre and Contact Point of MEDIA Subprogramme "Digitisation for the audiovisual sector"

Agathi Papanoti and Xaris Georgiades

National Documentation Centre, "Searchculture.gr, the National Documentation Centre's aggregator of digitised cultural content"

Georgia Tzenou

National Documentation Centre, Contact Point of the European Programmes Horizon 2020 & COSME "The funding opportunities of Horizon 2020 and COSME"

Lucas Katsikaris

Co-Founder Bolt Virtual "Immersive Virtual Reality as a digitisation tool in the field of cultural heritage"

Andri Hadjiandreou

Creative Europe Desk Cyprus

Carolina Fenoll Espinosa

Creative Europe Desk Spain

Dimitrije Tadic and Milan Djordjevic

Creative Europe Desk Serbia

Biography

Γιώργος Καλαμαντής

Προϊστάμενος της Διεύθυνσης Διεθνών Σχέσεων και Ευρωπαϊκής Ένωσης και Υπεύθυνος του Γραφείου Δημιουργική Ευρώπη Ελλάδας

Ηλίας Χατζηχριστοδούλου

Ιδρυτής και Διευθυντής του Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθήνας "Η συμμετοχή του Athens Digital Arts Festival στο σχέδιο του Προγράμματος Δημιουργική Ευρώπη Live Performers Meeting 2015-2018"

Πάνος Γκιόκας

Υπεύθυνος Marketing και Επικοινωνίας, Ελευσίνα 2021

Σπύρος Ράπτης

Ινστιτούτο Γλώσσας και Λόγου, Κέντρο Έρευνας και Τεχνολογίας "Αθηνά", "Το μέλλον ζεκνά τώρα, η καινοτόμος εφαρμογή των ψηφιακών μέσων στις τέχνες και τον πολιτισμό"

Ειρήνη Κομνηνού

Προϊσταμένη του Τμήματος Ευρωπαϊκής Ένωσης και υπεύθυνη του υποπρογράμματος Πολιτισμός "Η ψηφιοποίηση στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα"

Άννα Κασιμάτη

Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, υπεύθυνη του υποπρογράμματος Media "Η ψηφιοποίηση στον οπτικοακουστικό τομέα"

Αγαθή Παπανότη και Χάρης Γεωργιάδης

Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, "Searchculture.gr, ο συσσωρευτής ψηφιοποιημένου πολιτιστικού περιεχομένου του EKT"

Γεωργία Τζένου

Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, Εθνικό Σημείο Επαφής των Ευρωπαϊκών Προγραμάτων Horizon 2020 & COSME "Χρηματοδοτικές Ευκαιρίες Ορίζοντας 2020 και COSME"

Λουκάς Κατσικάρης

Συνιδρυτής της Bolt Virtual "Η Εμβολιστική Εικονική Πραγματικότητα ως εργαλείο ψηφιοποίησης στον πολιτιστικό τομέα"

Άνδρη Χατζηανδρέου

Γραφείο Δημιουργική Ευρώπη Κύπρου

Carolina Fenoll Espinosa

Γραφείο Δημιουργική Ευρώπη Ισπανίας

Dimitrije Tadic και Milan Djordjevic

Γραφείο Δημιουργική Ευρώπη Σερβίας

TALKS

Theo-Mass Lexileictous (CY)
#postdigitalism



Theo-Mass' #postdigitalism, primarily refers to the exploration of new avenues dealing with the extraction of the digital into the physical, the result of which aims to create hybrid artworks; artworks that result from the cross between these two diverse realities. In 2016, Theo-Mass was invited by Adidas Originals to join forces on an experimental project, aiming to explore the #postdigitalism concept within the context of fashion. While in the Adidas HQ, Theo-Mass was approached by Y-3 (Yohji Yamamoto x Adidas collaborative project), to explore #postdigitalism and produce work to be used for the brand's FW 17-18 collection. Theo-Mass' talk, will focus on his collaboration with Y-3, giving an insight to the project, from concept to completion. Unseen material, unfinished works, early sketches and the very early mood-boards will be included in this presentation.

Biography

Born in 1985 in Limassol, Cyprus, Theo-Mass Lexileictous is a visual & performance artist living between UK and Cyprus. Graduated from Central St. Martins College of Art and Design in London in 2008, Lexileictous' work and practice is a combination of various creative fields. Selected collaborations: Adidas, Y-3, Gestalten and TOPSHOP. Selected group exhibitions participation includes: La Gaite Lyrique Museum in Paris/France at the ARRRGH! Monsters in Fashion Exhibition, MoBA Bienale in Arnhem (NL) curated by Li Edelkoort, FACELESS exhibition in Vienna Austria at the Museums Quartier (Freiraum Quartier21 International Museum). His work was featured in publications like Dazed and Confused, AnOther Magazine Web, V Magazine, CNN web (UK), ABC (US), SID, KING-KONG (UK), FLAUNT (US), ARTE TV (DE) and more.

*Theo-Mass publishes his own biannual magazine/newspaper under the title Theo-Mass Times.

To #postdigitalism για τον Theo-Mass αρχικά αναφέρεται στην εύρεση νέων τρόπων σχετικά με την εξαγωγή του ψηφιακού στο φυσικό, το αποτέλεσμα του οποίου αποσκοπεί στη δημιουργία υβριδικών έργων τέχνης, έργων που προκύπτουν από τη διασταύρωση αυτών των δύο διαφορετικών πραγματικοτήτων.

To 2016 η Adidas Originals προσκάλεσε τον Theo-Mass να ενώσει τις δυνάμεις του μαζί τους σε ένα πειραματικό project, που αποσκοπεί να εξερευνήσει το θέμα του #postdigitalism στο πλαίσιο της μόδας. Ενώ ήταν στην Adidas HQ, τον προσέγγισε ο Y-3 (Yohji Yamamoto x Adidas collaborative project) για να διερευνήσουν μαζί το #postdigitalism και να παράξουν έργο ώστε να χρησιμοποιηθεί για τη collection της μάρκας FW 17-18.

Η ομιλία του Theo-Mass θα επικεντρωθεί στη συνεργασία του με τον Y-3, δίνοντας μας μια εικόνα για το project από τη σύλληψη της ιδέας έως την ολοκλήρωση. Σε αυτή την ομιλία θα παρουσιαστούν επίσης, αθέατο υλικό, ημιτελή έργα, πρώτα σχέδια και πρωταρχικά mood-boards.

Βιογραφικό

Γεννημένος το 1985 στη Λεμεσό της Κύπρου, ο Theo-Mass Lexileictous είναι ένας visual & performance καλλιτέχνης που ζει μεταξύ Αγγλίας και Κύπρου. Αποφοίτησε από το Central St. Martins College of Art and Design του Λονδίνου το 2008. Τα έργα του Lexileictous είναι ένας συνδυασμός διάφορων δημιουργικών πεδίων.

Επιλεγμένες συνεργασίες : Adidas, Y-3, Gestalten και TOPSHOP. Επιλεγμένες ομαδικές εκθέσεις: La Gaite Lyrique Museum στο Παρίσι, στη Γαλλία στο ARRRGH! Monsters in Fashion Exhibition, MoBA Bienale στο Άρνχειμ (NL) με την επιμέλεια του Li Edelkoort, την έκθεση FACELESS στη Βιέννη, Αυστρία Museums Quartier (Freiraum Quartier21 International Museum). Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε εκδόσεις όπως το Dazed and Confused, AnOther Magazine Web, V Magazine, CNN web (UK), ABC (US), SID, KING-KONG (UK), FLAUNT (US), ARTE TV (DE) και πολλά άλλα.

*Ο Theo-Mass εκδίδει το δικό του διετές περιοδικό/εφημερίδα με τίτλο Theo-Mass Times.



FESTIVALS OF THE WORLD

FESTIVAL OF THE WORLD

ArtFutura (ES)

artfutura

ArtFutura explores projects and ideas in the international panorama of digital culture, new media, interactive design, video games and 3D animations. Its activities include conferences, workshops, interactive installations, exhibitions and live performances. Participants at ArtFutura have included thinkers like William Gibson, Bruce Sterling, Howard Rheingold as well as artists like David Byrne, Theo Jansen, Moebius, Toshio Iwai, Improv Everywhere, Ryota Kuwakubo, Brian Eno, Tomato, Blast Theory and many others. The festival is held every year in more than twenty cities worldwide including Barcelona, Buenos Aires, London, Montevideo, Paris, Palma de Mallorca and Punta del Este.

Biography

Montxo Algora is the director and founder of ArtFutura, the festival of Digital Culture and Creativity of reference in Spain, taking place in Barcelona since 1990.

In 1992, he directed Memory Palace, a performance show for Expo 92 based on an original text by William Gibson with images by Karl Sims and music by Peter Gabriel and John Paul Jones. In 2008, he co-curated the exhibition "Souls & Machines" for the Reina Sofia Museum in Madrid, which is, probably, one of the most visited exhibitions of digital art to date, drawing more than 450,000 visitors.

To ArtFutura εξερευνά έργα και ιδέες στο διεθνές πανόραμα του ψηφιακού πολιτισμού, των νέων μέσων, του διαδραστικού σχεδιασμού, των βιντεοπαιχνιδιών και του 3D animation. Οι δραστηριότητες του περιλαμβάνουν διαλέξεις, εργαστήρια, διαδραστικές εγκαταστάσεις, εκθέσεις, ζωντανές παραστάσεις. Στους συμμετέχοντες του ArtFutura έχουν συμπεριληφθεί στοχαστές όπως οι William Gibson, Bruce Sterling, Howard Rheingold, με τους καλλιτέχνες David Byrne, Theo Jansen, Moebius, Toshio Iwai, Improv Everywhere, Ryota Kuwakubo, Brian Eno, Tomato, Blast Theory και πολλοί άλλοι.

Το φεστιβάλ λαμβάνει χώρα κάθε χρόνο σε περισσότερες από είκοσι πόλεις παγκοσμίως συμπεριλαμβανομένης της Βαρκελώνης, του Μπουένος Άιρες, του Λονδίνου, του Μοντεβίδεο, του Παρισιού, της Πάλμα ντε Μαγιόρκα και της Πούντα ντε Έστε.

Βιογραφικό

Ο Montxo Algora είναι ο διευθυντής και ιδρυτής του ArtFutura, του φεστιβάλ Ψηφιακής Κουλτούρας και Δημιουργικότητας με αναφορά την Ισπανία και τόπο διεξαγωγής τη Βαρκελώνη από το 1990.

Το 1992 σκηνοθέτησε το Memory Palace, μία παράσταση για την Expo 92 βασισμένη στο πρωτότυπο κείμενο του Γουίλιαμ Γκίμπσον με εικονογράφηση του Karl Sims και μουσική των Peter Gabriel και John Paul Jones. Το 2008 ήταν συνεπιμελητής στην έκθεση «Souls & Machines» για το μουσείο Reina Sofia στη Μαδρίτη. Η εν λόγω έκθεση είναι πιθανώς η έκθεση ψηφιακών τεχνών που έχει προσελκύσει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον μέχρι σήμερα, συγκεντρώνοντας πάνω από 450.000 επισκέπτες.

ArtFutura Premiere 2016/2017
curated by Montxo Algora

The audiovisual program of ArtFutura 2016/2017 is shown in all cities where the festival takes place and includes the latest in Digital Creativity: 3D animation, music videos, motion graphics and everything related to the new aesthetics. It includes works by Nobumichi Asai, Passion Pictures, Tomer Eshed, Josan, Aardman Studios, Moth, Julius Horsthuis and others.

ArtFutura Premiere 2016/2017
επιμέλεια Montxo Algora

Το οπτικοακουστικό πρόγραμμα της ArtFutura 2016/2017 παρουσιάζεται σε όλες τις πόλεις που θα λάβει μέρος το φεστιβάλ και περιλαμβάνει τα νεότερα για την Ψηφιακή Δημιουργικότητα: 3D Animation, μουσικά βίντεο, motion graphics και οπτιδήποτε σχετίζεται με τη νέα αισθητική. Περιλαμβάνει έργα από τους Nobumichi Asai, Passion Pictures, Tomer Eshed, Josan, Aardman Studios, Moth, Julius Horsthuis και άλλους.

Nobumichi Asai (JP) | Ghost in the Shell (2016) | 01:04 min
Salon Alpin (PT) | Falter, Cinema Spot (2015) | 01:00 min
ManvsMachine (GB/US) | Versus (2016) | 01:25 min
Aardman Nathan Love (US) | Full ANL (2016) | 02:24 min
Devon Stern (US) | 30 Seconds (2016) | 00:30 min
Shuhei Morita (JP) | Force of Will the movie 1st Pilot (2018) | 01:29 min
Passion Pictures (GB) | Rio 2016 Olympic Games (2016) | 01:30 min
Josan (ES) | The Future is Now (2016) | 01:54 min
Rogério Nunes (BR) | Heart of Darkness - Teaser (2016) | 02:00 min
Tomás García (AR) | 30 Seconds (2016) | 00:30 min
Moth (GB) | The Last Job on Earth (2016) | 02:42 min
Geriko (FR) | Lorn - Anvil (2016) | 03:41 min
TeamLab (JP) | Wander through the Crystal Universe (2015) | 01:59 min
WOW Inc (JP) | Unity of Motion (2016) | 01:30 min
Kouhei Nakama (JP) | Diffusion (2016) | 02:25 min
Branko Jass (BR) | Wad - The End (2015) | 02:10 min
Matt Frodsham (GB) | 30 Seconds (2016) | 00:30 min
Vugar Efendi (GB) | Watchmen- From Comic to Screen (2016) | 03:04 min
Marshmallow Laser Feast (GB) | In The Eyes of The Animals (2015) | 01:37 min
Arnold Abadie (MX) | Kauyumari el Venado Azul (2015) | 03:15 min
Keiichi Matsuda (GB) | Hyper-Reality (2016) | 02:30 min
Mediamonks | Living with lag (2015) | 02:58 min
Tomer Eshed (DE) | Our Wonderful Nature (2016) | 03:33 min



Nobumichi Asai (JP)
Ghost in the Shell (2016) | 01:04 min

A parallel world where cyberized humans and androids carrying their own will (their own ghost) coexist. This world is getting closer and closer to becoming reality.

Ένας παράλληλος κόσμος όπου άνθρωποι του κυβερνοχώρου και ανδρειδή που έχουν τη δικιά τους θέληση (το δικό τους φάντασμα) συνυπάρχουν. Αυτός ο κόσμος δε θ' αργήσει να γίνει πραγματικότητα.



Salon Alpin (PT)
Falter, Cinema Spot (2015) | 01:00 min

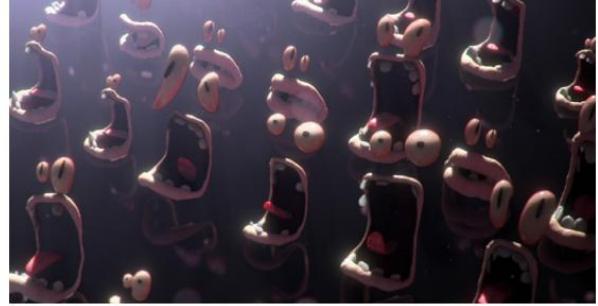
An illustrated journey through 8 layers of hells. Falter is an escape from the madness of our lives using knowledge.

Ένα εικονογραφημένο ταξίδι στα 8 επίπεδα της κόλασης. Το Falter είναι μία απόδραση από την τρέλα της ζωής μας χρησιμοποιώντας το μέσο της τεχνολογίας.



ManvsMachine (GB/US)
Versus (2016) | 01:25 min

A charismatic take on the everlasting battle of nature. Man vs Machine evolves into Nature vs Structure, Form vs Function and ultimately becomes a playful discourse about nature, animals and conflict.



Aardman Nathan Love (US)
Full ANL (2016) | 02:24 min

The world's most epic logo reveal, for the world's most epic partnership...

Μία χαρισματική ματιά στην ατελείωτη μάχη της φύσης. Ο Άνθρωπος εναντίον των Μηχανών εξελίσσεται στη Φύση εναντίον Δομής, Μορφή εναντίον Λειτουργικότητας και δημιουργείται μία αντιπαράθεση σχετικά με τη φύση, τα ζώα και τη σύγκρουση.

Η αποκάλυψη του πιο επικού λογοτύπου, για την πιο επική συνεργασία στον κόσμο...



Devon Stern (US)
30 Seconds (2016) | 00:30 min

A trip to a world where a being sets out to acquire fame and fortune under the distraction of a monumental planetary alignment.



Shuhei Morita (JP)
Force of Will the movie 1st Pilot (2018) | 01:29 min

The story revolves around a young girl, haunted by « Word » who writes letters. When her writings spread all over the world, the evil tyrant who threatens the world makes its presence known.

Ένα ταξίδι σ' έναν κόσμο όπου ένα ον έχει στόχο να αποκτήσει φήμη και τύχη κάτω από την αταξία μιας μεγαλειώδους πλανητικής ευθυγράμμισης.

Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από μία νεαρή κοπέλα, στοιχειωμένη από το «Word» που γράφει γράμματα. Όταν τα γραπτά της εξαπλώνονται σε όλο τον κόσμο, ο κακός τύραννος που απειλεί τον κόσμο, κάνει την παρουσία του γνωστή.



Passion Pictures (GB)
Rio 2016 Olympic Games (2016) | 01:30 min

A campaign comparing the vibrant strength of the Olympic athletes with host nation Brazil's own exotic creatures.



Josan (ES)
The Future is Now (2016) | 01:54 min

An art book, a document that the Robo-President K3n3-DY has ordered everybody must have. It's a compendium of the present future which will provide all the knowledge about Robo-City 16 and its dwellers.

Μια καμπάνια που συγκρίνει το έντονο οθένος των ολυμπιακών αθλητών με τα εξωτικά πλάσματα της διοργανώτριας χώρας, Βραζιλίας.

Ένα βιβλίο τέχνης, ένα έγγραφο από τον Πρόεδρο ρομπότ K3n3-DY που έχει διατάξει όλους να έχουν. Είναι μια επιτομή του παρόντος μέλλοντος που θα αποκαλύψει όλες τις πληροφορίες σχετικά με την Robo-City 1 και τους κατόκους της.



Tomás García (AR)
30 Seconds (2016) | 00:30 min

An animated haiku describing the relationship between ourselves and online information.

Ένα εικονογραφημένο χαϊκού που περιγράφει τη σχέση μεταξύ του εαυτού μας και των online πληροφοριών.



Moth (GB)
The Last Job on Earth (2016) | 02:42 min

Meet Alice, holder of the last recognisable job on Earth, trying to make sense of her role in an automated world.

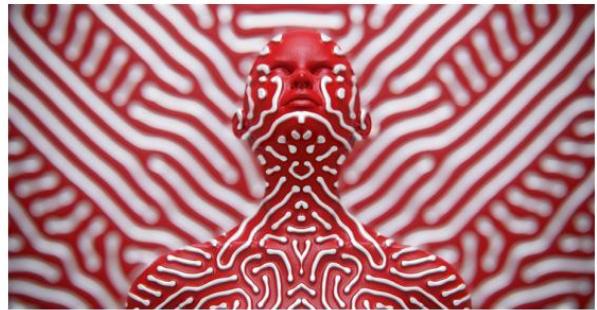
Γνωρίστε την Alice, την κάτοχο της τελευταίας αναγνωρίσιμης δουλειάς στη Γη που προσπαθεί να κατανοήσει τον ρόλο της σε έναν αυτοματοποιημένο κόσμο.



Geriko (FR)
Lorn - Anvil (2016) | 03:41 min

The year 2100. In an effort to combat overpopulation, the postmortem social network «Anvil» is released. «Anvil» invites us on a journey through the eyes of a young woman in her final moments on earth.

Έτος 2100. Σε μία προσπάθεια να καταπολεμηθεί ο υπερπληθυσμός, το μεταθανάτιο κοινωνικό δίκτυο «Anvil» βγαίνει σε κυκλοφορία. Το «Anvil» μας προσκαλεί σε ένα ταξίδι μέσα από τα μάτια μιας νεαρής γυναίκας στις τελευταίες τις στιγμές πάνω στη γη.



Kouhei Nakama (JP)
Diffusion (2016) | 02:25 min

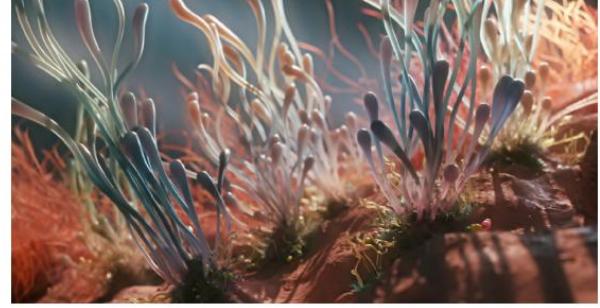
Why don't humans have patterned texture like animals? A questioning on the possibility for people to obtain patterns like animals in the future.

Γιατί οι άνθρωποι δεν έχουν σχέδια στο δέρμα τους σαν τα ζώα; Ένα ερώτημα πάνω στη δυνατότητα απόκτησης σχεδίων σαν τα ζώα στο μέλλον.



Branko Jass (BR)
Wad - The End (2015) | 02:10 min

"Inspire the change, encourage challenges, clothe yourself with the initiative to be light and the courage to oppose a system of conformation" We.are.different.



Matt Frodsham (GB)
30 Seconds (2016) | 00:30 min

An audio-visual collaboration with sound designer Simon Pyke / Freefarm.

«Να εμπνέεις την αλλαγή, να αποζητάς τις προκλήσεις, να πάρεις την πρωτοβουλία να γίνεις φως και το κουράγιο να πας κόντρα στο σύστημα διαμόρφωσης». Είμαστε. Διαφορετικοί.

Μία οπτικοακουστική συνεργασία με τον σχεδιαστή ήχου Simon Pyke/Freefarm.



Vugar Efendi (GB)
Watchmen- From Comic to Screen (2016) | 03:04 min

An exploration of the art of comic books and their inspiration on movies, blockbusters especially, with a particular focus on Watchmen.

Μία εξερεύνηση της τέχνης των κόμικς και η μεταμόρφωση τους σε ταινίες, blockbusters και με ιδιαίτερη έμφαση στους Watchmen.



Arnold Abadie (MX)
Kauyumari el Venado Azul (2015) | 03:15 min

The tale of how the blue stag Kauyumari guided the wixaritari pilgrims to Wirikuta, where a sacrifice turns it into a peyote, cactus with which these mexican natives connected to their ancestors, assuming his role of guardian of the planet.

Η ιστορία του πως το μπλε αρσενικό ελάφι Kauyumari οδήγησε τους wixaritari προσκυνητές στην Wirikuta, όπου μια θυσία το μετατρέπει σε πεγιότ, σε ένα κάκτο με τον οποίο οι Μεξικάνοι ιθαγενείς συνδέονται με τους προγόνους τους, αναλαμβάνοντας το ρόλο του θεματοφύλακα του πλανήτη.

FESTIVAL OF THE WORLD

Imagine Science Films (NY)



Imagine Science Films was conceived in 2008 in a drosophila genetics lab in New York City with a simple idea: of changing the way the laboratory and the cinema related to each other. Ten years later, ISF is still bridging that gap between scientists, filmmakers, and the viewing public, exploring the multitude of ways that scientific subjects can be explored through film. Not just through classic science documentaries or sci-fi, but through all the thrilling spaces between: lab experiments on film, scientific fictions, sci-inspired experimental film, and stunning data visualization. Now with annual festivals in New York, Abu Dhabi, and Paris, as well as satellite events worldwide, Imagine Science Films is spreading its cinematic and scientific passions further than ever.

Biography

Nate Dorr is a photographer, filmmaker, neuroscientist, and film obsessive. He's been curating the Imagine Science Films Festival since 2013, which neatly connects the parallel lines of his former simultaneous projects since he operated an animal behavior lab at Mt. Sinai School of Medicine, photographed and filmed concerts and post-human landscapes for Impose Magazine, and programmed the short film and experimental sections of the Brooklyn Film Festival.

Η ιδέα για το Imagine Science Films συνελήφθη το 2008 σε ένα εργαστήριο γενετικής για δροσόφιλα στη Νέα Υόρκη με στόχο την αλλαγή του τρόπου με τον οποίο συνδέονταν το εργαστήριο και ο κινηματογράφος μεταξύ τους. Δέκα χρόνια αργότερα, το ISF εξακολουθεί να γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ επιστημόνων, σκηνοθετών και του κοινού, εξερευνώντας την πληθώρα των τρόπων που τα επιστημονικά θέματα μπορούν να διερευνηθούν μέσα από μια ταινία. Όχι μόνο μέσα από τα κλασικά επιστημονικά ντοκιμαντέρ ή από τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, αλλά μέσα από συναρπαστικά διαστήματα μεταξύ των εργαστηριακών πειραμάτων σε ταινίες, επιστημονικές ταινίες μυθοπλασίας, πειραματικές ταινίες εμπνευσμένες από την επιστήμη και απεικόνιση εκπληκτικών δεδομένων.

Βιογραφικό

Ο Nate Dorr είναι φωτογράφος, σκηνοθέτης, νευροεπιστήμονας και έχει εμμονή με τις ταινίες. Είναι επιμελητής του Imagine Science Film Festival από το 2013, το οποίο είναι η απόρροια της τομής των προηγούμενων έργων του από τη στιγμή που λειτούργησε ένα εργαστήριο για τη συμπεριφορά των ζώων στο Mt. Sinai School of Medicine, φωτογράφησε και κινηματογράφησε συναυλίες και μετά-ανθρώπινα τοπία για το Impose Magazine και οργάνωσε τους τομείς ταινίες μικρού μήκους και πειραματισμού του Brooklyn Film Festival.

The hypothetical future has long served as a precision tool for analyzing the all-too-real particulars of the present. It is in this way that these films -- examining a humanity poised at the edge of merging with, or being superseded by, its technological creations -- have much to tell us about ourselves and the current historical moment. In keeping with Imagine Science's usual mission, approaches between the films vary widely, from a frenetic transhuman musical collaged from the detritus of the digital age, to a science fictional documentary investigation of the futuristic hyper-present, from connectivity in the womb to a sterile post-civilization found-footage dystopia. The post-future may be only a step beyond the present.

«The Hyper-Present at the Edge of the Future»
επιμέλεια Nate Dorr

Το υποθετικό μέλλον έχει από καιρό υπηρετήσει ως ένα εργαλείο ακριβείας για τα πραγματικά στοιχεία του παρόντος. Κατ' αυτόν τον τρόπο αυτές οι ταινίες, με την εξέταση μιας ανθρωπότητας που ισορροπεί μεταξύ της συγχώνευσης ή της αντικατάστασης από τις τεχνολογικές δημιουργίες, έχουν να μας πουν πολλά για τους εαυτούς μας και για την παρούσα ιστορική στιγμή. Σε συμφωνία με τη συνήθη αποστολή του Imagine Science, οι προσεγγίσεις των ταινιών ποικίλλουν σε μεγάλο βαθμό από ένα ξέφρενο διανθρωπιστικό μουσικό κολάζ από τα συντρίμμια της φημιακής εποχής, σε ένα ερευνητικό ντοκιμαντέρ επιστημονικής φαντασίας του φουτουριστικού υπέρ-παρόντος, από τη σύνδεση στη μήτρα σε ένα στειρωμένο μετά-πολιτισμό του φουτουριστικού υπέρ-παρόντος. Το μετά-μέλλον μπορεί να είναι το μόνο βήμα πέρα από το παρόν.

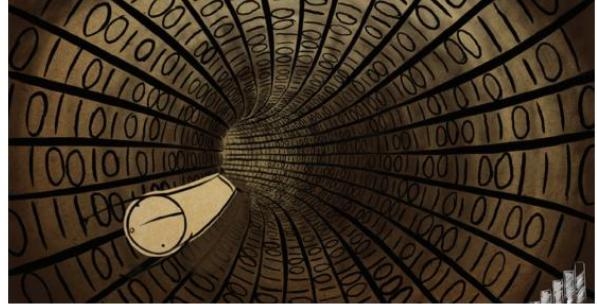
Jillian Mayer & Lucas Leyva (US) | #PostModem (2013) | 15:00 min
Mahboobeh Mohammadzaki (IR) | Digital Native (2014) | 05:00 min
Per Eriksson & Alexander Rynéus (SE) | Autonomous (2014) | 14:00 min
Stéphanie Cabdevila (FR) | The Bionic Girl (2014) | 15:00 min
Thibault Le Texier (FR) | The Invention of the Desert (2014) | 07:00 min



Jillian Mayer & Lucas Leyva (US)
#PostModem (2013) | 15:00 min

A comedic, satirical, sci-fi pop musical based on the theories of Ray Kurzweil and other futurists. #PostModem is the story of two Miami girls and how they deal with technological singularity, as told through a series of cinematic tweets.

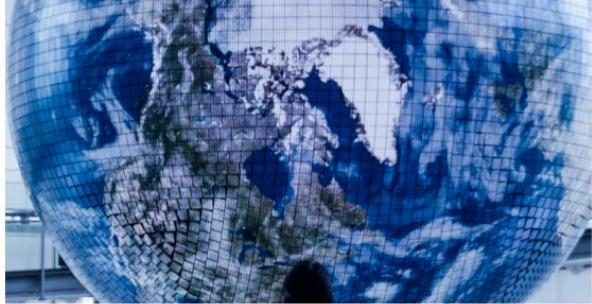
Ένα κωμικό, σατιρικό, sci-fi ποπ μιούζικαλ, βασισμένο στις θεωρίες του Ray Kurzweil και άλλων φουτουριστών. Το #PostModem είναι η ιστορία δύο κοριτσιών από το Μαϊάμι και ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζουν την τεχνολογική μοναδικότητα, όπως περιγράφεται μέσα από μια σειρά από κινηματογραφικά tweets.



Mahboobeh Mohammadzaki (IR)
Digital Native (2014) | 05:00 min

Lost in an increasingly digital existence, a happy mother attempts to download her child.

Χαμένη μέσα σε μία ολοένα αυξανόμενη ψηφιακή ύπαρξη, μία ευτυχισμένη μητέρα προσπαθεί να κάνει download το παιδί της.



Per Eriksson & Alexander Rynéus (SE)
Autonomous (2014) | 14:00 min

A new, overwhelming era is approaching from the sidelines. The boundaries between what is real and unreal are becoming increasingly blurred through technological advances. Is there a limit to what can be replaced? Autonomous is an intense, emotional look into a future that is already here.

Μία νέα, εντυπωσιακή εποχή πλησιάζει από το περιθώριο. Τα όρια μεταξύ πραγματικού και μη πραγματικού θαλώνουν συνεχώς μέσω των τεχνολογικών πρωτοποριών. Υπάρχει κάποιο όριο στο τι μπορεί να αντικατασταθεί; Το Autonomous είναι μια έντονη, συναισθηματική ματιά σε ένα μέλλον που είναι ήδη εδώ.



Stéphanie Cabdevila (FR)
The Bionic Girl (2014) | 15:00 min

A scientist has created her own android clone so that she does not have to deal with the outside world.

Μία επιστήμονας δημιούργησε το δικό της ανδροειδή κλώνο ώστε να μην χρειάζεται αυτή να αντιμετωπίζει τον έξω κόσμο.



Thibault Le Texier (FR) | The Invention of the Desert
(2014) | 07:00 min

Humans have been our parents, our shepherds, and finally
our obsolete children. Who are we?

Οι άνθρωποι ήταν οι γονείς μας, οι ποιμένες μας και τέλος τα
παρωχημένα παιδιά μας. Ποιοι όμως είμαστε εμείς;

FESTIVAL OF THE WORLD

Mashup Film Festival (FR)

mashupfilm
festival

There are four types of creative expression revolutionizing cinema nowadays:

TV series, Transmedia, Virtual Reality and Mashup. The first one enriches the medium with complex characters, the second one furthers the means of expression, the third enlarges our field of vision and the fourth creates unusual and sometimes unexpected combinations. Only the latter doesn't, at the moment, have a Festival of its own. We would like to change that.

Biography

Julien Lahmi began his film career in the field of «creative documentary», directing Vietnam Paradiso in 2001, which was programmed at the Cinémathèque Française and released nationally 12 years later. He then moved to fiction and experimental cinema. The themes of childhood, memory, fantasies and of the impermanence of things led him to initiate the concept of cinema of «recycling – the re-lighting of the family memory», fictions made from family films such as La Montagne au Goût de Sel. From then on, he has been making mashup movies which remove icons from their pedestals (The Hidden Face of Pop, MK2 selection), as well as working with copyright free images (Munchsferatu version animée, 1st prize of the Wikimedia Public Domain Remix contest) or bringing together the free and the non-free (Moonlight Serenade). He is the creator and editor-in-chief of Mashup Cinéma, an encyclopedic webzine dedicated to the cinema of borrowing in the digital age. In partnership with the CNC and the Institut Français, he took over the Mashup Film Festival.

Υπάρχουν τέσσερις τύποι δημιουργικής έκφρασης που έφερε την επανάσταση στο σινεμά στην εποχή μας: Τηλεοπτικές σειρές, Transmedia, Virtual Reality και Mashup. Το πρώτο ενισχύει το μεσαίο με σύνθετους χαρακτήρες, το δεύτερο προωθεί τα μέσα έκφρασης, το τρίτο μεγεθύνει το οπτικό μας πεδίο και το τέταρτο δημιουργεί ασυνήθιστους και μερικές φορές απρόσμενους συνδυασμούς. Μόνο το τελευταίο δεν έχει μέχρι στιγμής Φεστιβάλ από μόνο του. Θα θέλαμε να το αλλάξουμε αυτό.

Βιογραφικό

Ο Julien Lahmi ξεκίνησε την κινηματογραφική του καριέρα στο κομμάτι του «δημιουργικού ντοκιμαντέρ», σκηνοθετώντας το Vietnam Paradiso το 2001, το οποίο μπήκε στο αρχείο του Cinémathèque Française και κυκλοφόρησε σε εθνικό επίπεδο 12 χρόνια αργότερα. Έπειτα μετακινήθηκε στο φανταστικό και πειραματικό σινεμά. Οι θεματικές της παιδικής ηλικίας, της μνήμης, των φαντασιώσεων και της παροδικότητας των πραγμάτων τον οδήγησαν στην σύλληψη της ιδέας του κινηματογράφου «της ανακύκλωσης» του επαναφωτισμού της οικογενειακής μνήμης», μυθοπλασίες κατασκευασμένες από οικογενειακές ταινίες όπως η La Montagne au Goût de Sel. Από τότε έχει κάνει mashup ταινίες, στις οποίες αφαιρεί εικόνες από τη βάση τους (The Hidden Face of Pop, MK2 selection), και δουλεύει με απαλλαγμένες από πνευματική ιδιοκτησία εικόνες (Munchsferatu version animée, πρώτο βραβείο στο διαγωνισμό Wikimedia Public Domain Remix) ή ανακατεύοντας δωρεάν με μη δωρεάν εικόνες (Moonlight Serenade). Είναι ο δημιουργός και ο αρχιαυτάκτης του Mashup Cinéma, ενός εγκυλοπαιδικού διαδικτυακού περιοδικού, αφιερωμένο στον κινηματογράφο του δανεισμού στη ψηφιακή εποχή. Σε συνεργασία με το CNC και το Γαλλικό Ινστιτούτο ανέλαβε το Mashup Film Festival.

POP MASHUP SAMPLING FLOOR
curated by Julien Lahmi

The Mashup, both an avant-garde and a popular cinema, is the audiovisual pop art of today. It is the art of composing, with images from the past, the face of our society in the post digital revolution era. Thus, the mashup is both looking towards the past, which it commemorates through borrowing, and concerned about the future in his warning against the wrongs of our time. Has the internet brought people closer or has it isolated us? Even though the digital creator has never had such a wealth of materials and diverse talents available to him, he knows the loneliness of "likes". The mashup creator shows the power of remixing and "détourning" as an essential rereading of the past with the digital tools of the present. Yet, he must still navigate through the remnants of a capitalist system that does not yet grant him the right to live from his art.

POP MASHUP SAMPLING FLOOR
επιμέλεια Julien Lahmi

To Mashup, ένα avant-garde και ταυτόχρονα δημοφιλές σινεμά είναι η οπτικοακουστική ποπ τέχνη του σήμερα. Είναι η τέχνη της σύνθεσης, με εικόνες από το παρελθόν, το πρόσωπο της κοινωνίας μας στην μετα-ψηφιακή εποχή της επανάστασης. Έτσι, το mashup κοιτάει το παρελθόν, το οποίο γιορτάζει με τον δανεισμό και ανησυχεί για το μέλλον στην προειδοποίηση του εναντίον των κακών κείμενων της εποχής μας. Το διαδίκτυο έφερε τους ανθρώπους πιο κοντά ή μας απομόνωσε; Ακόμα και αν ο ψηφιακός δημιουργός δεν είχε ποτέ πλούτο των υλικών και τόσα ταλέντα στη διάθεση του γνωρίζει τη μοναξιά των «likes». Ο δημιουργός mashup δείχνει τη δύναμη της ανάμειξης και της επιστροφής για να ξαναδιαβάσουμε ουσιαστικά το παρελθόν με τα ψηφιακά εργαλεία του παρόντος. Ωστόσο θα πρέπει ακόμα να περιηγηθεί μέσα από τα απομεινάρια ενός καπιταλιστικού συστήματος που δεν του έχει δώσει ακόμα το δικαίωμα να ζήσει από την τέχνη του.

David Unger (US) | Luke Is All By Himself (2016) | 01:30 min
Mario Wienerroither (AT) | Musicless Music Video Rihanna (2015) | 01:00 min
Chris Lohr (US) | Breaking Bad Remix (2014) | 02:30 min
Julien Lahmi (FR) | Moonlight Serenade (2015) | 15:00 min
Aldo Jones (IT) | Weird Trailer Batman v Superman (2016) | 02:50 min
Richard Vézina (CA) | Mankind's Destiny (2016) | 15:45 min
Nick DenBoer & Davy Force (CA) | The Chickening (2016) | 05:20 min
Antonio Maria Da Silva (FR) | Hell's Club (2015) | 09:40 min



David Unger (US)
Luke Is All By Himself (2016) | 01:30 min

An allusion to all encyclopaedists of Lucas' Space and its internal wars. It is also a détourned video indicative of a mashup movement which could be defined as the "fan creative gesture".



Mario Wienerroither (AT)
Musicless Music Video Rihanna (2015) | 01:00 min

This sound piece would have interested Andy Warhol without any doubt. We're far from the Pop Art colors but close to its ideology: a new way of perceiving the celebrity, desacralizing the icons.

Μία νύξη σε όλους τους εγκυλοπαιδιστές του Lucas' Space και στις εσωτερικές του μάχες. Είναι επίσης ένα βίντεο με την τεχνική détourned, ενδεικτικό του mashup κινήματος, το οποίο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η "δημιουργική κίνηση των φαν".

Αυτό το ηχητικό κομμάτι θα κινούσε το ενδιαφέρον του Andy Warhol δίχως καμία αμφιβολία. Απέχουμε πολύ από τα χρώματα της Pop Art αλλά βρισκόμαστε κοντά στην ιδεολογία της: ένας νέος τρόπος να αντιλαμβάνεσαι την διασημότητα, από μυθοποιώντας τα είδωλα.



Chris Lohr (US)
Breaking Bad Remix (2014) | 02:30 min

The standard-bearer of audiovisual sampling. This video lays bare the stakes of today's' mashup: sampling in order to better liven up the atmosphere.



Julien Lahmi (FR)
Moonlight Serenade (2015) | 15:00 min

The story of a reclusive man who discovers the existence of a more colorful and mixed universe: the world of women's images. But if this world is more open-minded, it is also more difficult to understand.

Ο σημαιοφόρος των οπτικοακουστικών δειγμάτων. Αυτό το βίντεο απογυμνώνει τα όσα διακυβεύεται το mashup του σήμερα: δειγματοληψία με σκοπό να ζωντανέψει η ατμόσφαιρα.

Η ιστορία ενός μοναχικού άντρα που αποκαλύπτει την ύπαρξη ενός πιο πολύχρωμου και πολύμορφου κόσμου: τον κόσμο της εικόνας των γυναικών. Άλλα αν και αυτός ο κόσμος είναι πιο ανοιχτόμυσαλος, είναι και πιο δύσκολος να κατανοηθεί.



Aldo Jones (IT) | Weird Trailer Batman v Superman (2016) | 02:50 min

A work that turns the ultra commercial exercise of the blockbuster trailer into a pleasurable visual frenzy. It seems we're assisting to the demolition of a marketing plan wishing to pull us away from the reality of a film sold to the greatest number of people.

Ένα έργο που μετατρέπει τα εξαιρετικά εμπορικά τρέλερ των blockbuster σε έναν ευχάριστα οπτικό παροξυσμό. Φαίνεται ότι βοηθάμε την κατεδάφιση ενός σχεδίου μάρκετινγκ που επιθυμεί να μας απομακρύνει από την πραγματικότητα μιας ταινίας που πουλιέται στο μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων.



Richard Vézina (CA) | Mankind's Destiny (2016) | 15:45 min

A mash-up/homage to space exploration and science-fiction films set in space. In fact, an increasing number of sci-fi movies opt for technical realism close to actual current and future space conquest accomplishments.

Ένας mashup φόρος τιμής στην εξερεύνηση του διαστήματος και στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας στο διάστημα. Στην πραγματικότητα, ένας αυξανόμενος αριθμός των ταινιών επιστημονικής φαντασίας επιλέγουν έναν τεχνικό ρεαλισμό κοντά στα τρέχοντα και μελλοντικά επιτεύγματα κατάκτησης του διαστήματος.



Nick DenBoer & Davy Force (CA) | The Chickening (2016) | 05:20 min

Nick DenBoer and Davy Force love "The Shining" and have decided in this mashup to add a few changes to the film which makes it fly! Come on! Don't chicken out and come to see it !

Ο Nick DenBoer και ο Davy Force αγαπούν την ταινία "Η Λάμψη" και αποφάσισαν να προσθέσουν σε αυτό το mashup μερικές αλλαγές στην ταινία που την έκαναν να πετάξει! Ελάτε! Μην είστε κότες και ελάτε να τη δείτε!



Antonio Maria Da Silva (FR) | Hell's Club (2015) | 09:40 min

A blending of disparate film materials that belong to diverse eras of american pop filmmaking with a discrepancy of 20 years between the oldest and the youngest film. Have you ever thought about what John Travolta's character in Pulp Fiction would think of Tony Manero's dance moves from Saturday Night Fever? Or what would happen if Brian Flanagan from Cocktail crossed paths with Vincent from Collateral ?

Μία ανάμειξη ανόμοιων υλικών φιλμ που ανήκουν σε διαφορετικές εποχές της αμερικάνικης παραγωγής ποπ ταινιών με μία απόκλιση 20 χρόνων μεταξύ της παλιότερης και της νεότερης ταινίας. Αναρωτηθήκατε ποτέ τι θα σκεφτόταν ο χαρακτήρας του John Travolta στο Pulp Fiction για τις χορευτικές κινήσεις του Tony Manero στο Saturday Night Fever; Τι θα γινόταν αν ο Brian Flanagan από την ταινία Cocktail συναντούσε τυχαία τον Vincent από το Collateral;

FESTIVAL OF THE WORLD

Microwave International New Media Arts Festival (HK)



Microwave Festival began in 1996 as an annual video art festival in Hong Kong. As technology progressed and became more accessible, video art slowly evolved to involve other media; thus Microwave began to embrace the wider range of new media art. As the first and only media art festival in Hong Kong, Microwave has steadily grown into a well-established festival that brings cutting-edge works to provoke thought in the technological hub every year.

Celebrating our 20th anniversary in 2016, Microwave will continue the hard work to inspire Hong Kong and the rest of the world with pioneering media artworks/projects, while also avidly supporting the exchange and dialogue between artists, professionals and the general public. We envision that through the Microwave network, Hong Kong artists will be introduced to international institutions and curators, working as a platform and gateway for them to develop their art and skills. Apart from the grand annual festival, Microwave also endeavours to nurture a rising local new media arts community, organising various programmes such as educational workshops, seminars, forums and exhibitions.

Biography

Videotage is a leading Hong Kong based non-profit organization specializing in the promotion, presentation, creation and preservation of new media art across all languages, shapes and forms. Founded in 1986, Videotage has evolved from an artist-run collective to an influential network, supporting creative use of media art to explore, investigate and connect with issues that are of significant social, cultural and historical value. Videotage is dedicated to nurturing emerging media artists and developing the local media arts community. It has organized numerous events and programs since 1986, including exhibitions, presentations (Dorkbot), festival (Wikitopia), workshops, performances, a residency program (FUSE) and cultural exchange programs, as well as continually distributing artworks through its networks and publication, and developing an extensive offline and online media art archive (VMAC).

VMAC (Videotage Media Art Collection) was officiated in 2008 with mission to collect, preserve and build an extensive archive of video and media art of Hong Kong. Representing more than 20 years of development in media art, VMAC, that is opened to general public in 2011, together with the eight volumes of The Best of Videotage, a publication series that captures over 100 artists' work in print, are of high significant educational value to the discourse of media archeology and art history in Hong Kong.

To Microwave Festival ξεκίνησε το 1996 σαν ένα ετήσιο φεστιβάλ για video art στο Hong Kong. Καθώς η τεχνολογία προχωρούσε και γινόταν όλο και πιο προσβάσιμη, η θεματική video art άνοιξε συμπεριλαμβάνοντας και άλλα μέσα, ορίζοντας έτσι στο Microwave να αγκαλιάσει μια ευρύτερη γκάμα από Νέα Μέσα στην Τέχνη. Ως το πρώτο και μόνο φεστιβάλ Νέων Μέσων στο Hong Kong, το Microwave αργά και σταθερά αναπτύχθηκε σε ένα καλά εδραιωμένο φεστιβάλ το οποίο φιλοξενεί τελευταίας γενιάς και πρότυπης τεχνολογίας έργα δημιουργώντας έτσι ένα τεχνολογικό σημείο αναφοράς κάθε χρόνου.

Γιορτάζοντας την 20ή επέτειο του το 2016, το Microwave θα συνεχίσει την σκληρή δουλειά ώστε να εμπνέει το Hong Kong αλλά και τον υπόλοιπο κόσμο με πρωτοπόρα ψηφιακά έργα/πρότζεκτ, ενόσω αδιάκοπα υποστηρίζει την ανταλλαγή και τον διάλογο ανάμεσα σε καλλιτέχνες, επαγγελματίες και γενικό κοινό. Οραματίζόμαστε ότι μέσω του δικτύου του Microwave, οι καλλιτέχνες από το Hong Kong θα συστηθούν στην παγκόσμια σκηνή (ιδρύματα φορείς και επιμελητές) λειτουργώντας έτσι σαν μια πλατφόρμα - εναρκτήριο λάκτισμα να αναπτύξουν περαιτέρω τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες. Πέρα από το μεγάλο ετήσιο φεστιβάλ, το Microwave επίσης αποπειράται να τροφοδοτήσει την ανάπτυξη της τοπικής media art σκηνής, οργανώνοντας διάφορα προγράμματα εκπαιδευτικού χαρακτήρα όπως εκπαιδευτικά εργαστήρια, σεμινάρια, forum και εκθέσεις.

Βιογραφικό

To Videotage είναι ένας πρωτοπόρος μη κερδοσκοπικός οργανισμός με βάση το Hong Kong ο οποίος εξειδικεύεται στην προαγωγή, παρουσίαση, δημιουργία και διατήρηση των νέων Μέσων στην Τέχνη σε όλες τις γλώσσες, μορφές και είδη. Με έτος ίδρυσης το 1986, το Videotage μέσα στον χρόνο, έχει εξελιχτεί από μια μορφή καλλιτεχνο-διοικούμενης κολεκτίβας σε ένα δίκτυο με πολύ μεγάλη απήχηση, το οποίο υποστηρίζει τη δημιουργική χρήση των Νέων Μέσων στην τέχνη για να εξερευνήσει, να εξετάσει και να συνδέσει θέματα τα οποία είναι σημαντικής κοινωνικής, πολιτιστικής και ιστορικής αξίας. Το Videotage είναι αφιερωμένο στο να τροφοδοτεί ανερχόμενους ψηφιακούς καλλιτέχνες και να αναπτύσσει περαιτέρω την τοπική κοινότητα ψηφιακών τεχνών. Έχει οργανώσει πολυάριθμες εκδηλώσεις και προγράμματα από το 1986, συμπεριλαμβανόμενων εκθέσεων, παρουσιάσεων (Dorkbot), φεστιβάλ (Wikitopia), εργαστηρίων, performances, προγραμμάτων residency (FUSE) και προγραμμάτων πολιτιστικών ανταλλαγών, καθώς και συνεχούς διανομής έργων τέχνης μέσα από την δικτύωση, την δημοσιοποίηση και ανάπτυξη εκτενούς offline και online αρχείου ψηφιακής τέχνης (VMAC).

Future X Imagination
curated by Videotage

This is a compilation from VMAC (Videotage Media Art Collection), which features a series of works regarding posthumanity and the imagination of future life. "Posthuman" could refer to a person or an entity that exists in a state beyond human, or as a human with extraordinary intelligence; no matter what, the concept raises loads of questions regarding ethnic, social systems and communications, and carries these questions projecting our imaginary future lives. This compilation includes an android couple questioning their love & relationship, the birth of the fastest vehicle on the planet, underwater life, etc. Starting from here, all the imagination within makes us question reality.

Future X Imagination
επιμέλεια Videotage

Πρόκειται για μια συλλογή από το VMAC (Videotage Media Art Collection), η οποία αποτελείται από μια σειρά έργων που αφορούν την κατηγορία posthumanity και το πως φανταζόμαστε τη μελλοντική ζωή. Ο όρος "Posthuman" μπορεί να αναφέρεται σε ένα άτομο ή μια οντότητα η οποία υπάρχει σε μια κατάσταση πέραν της ανθρώπινης, ή σε έναν άνθρωπο με εξαιρετική νοημοσύνη, σε κάθε περίπτωση, η θεματική εγείρει πολλές ερωτήσεις που αφορούν την δεοντολογία, τα κοινωνικά συστήματα και την επικοινωνία και θέτει αυτά τα ερωτήματα προβάλλοντας τα στις υποθετικές μελλοντικές μας ζωές. Αυτή η συλλογή περιλαμβάνει ένα ζευγάρι δενδροειδών που αμφισβητεί την αγάπη και την σχέση του, την γέννηση του γρηγορότερου οχήματος στον πλανήτη, την υποθαλάσσια ζωή, κ.λπ. Ξεκινώντας από αυτά τα σημεία, η φαντασία μας ωθεί να αμφισβητήσουμε την πραγματικότητα

- Robert Iolani (AU) | Geminoid Tear (2010) | 03:20 min
Hung Chi Wing (HK) | Canned Despair (2004) | 02:54 min
Niklas Roy (DE) | Dokumat 500 (2005) | 09:20 min
Marc Comes (DE) | Up There (JIVAN) (2003) | 10:30 min
Choi Sai Ho (HK) | Move (2011) | 03:30 min
Jay Forster | Shift (2006) | 03:18 min
Reynold Reynolds & Patrick Jolley (US) | The Drowning Room (2000) | 09:41 min



Robert Iolini (AU)
Geminoid Tear (2010) 03:20 min

An android couple questions their love. The actors in this work are named Geminoid F & HI-1. They are android copies of existing humans. They were created by android scientist Hiroshi Ishiguro and his team at ATR Intelligent Robotics & Communications Laboratories, Kyoto, Japan. In 2010 I spent several months hanging out with these robots and their creators. Geminoid Tear was commissioned by the Australian Broadcasting Corporation as part of a series of works I was asked to create about Post Humans.

Ένα ζευγάρι ανδροειδών αμφισβητεί την αγάπη του. Οι ηθοποιοί σε αυτό το έργο ονομάζονται Geminoid F & HI-1. Πρόκειται για ανδροειδή που είναι αντιγραφές από υπαρκτούς ανθρώπους. Δημιουργήθηκαν από τον επιστήμονα ανδροειδών, Hiroshi Ishiguro και την ομάδα του στο ATR Intelligent Robotics & Communications Laboratories του Kyoto της Ιαπωνίας. Το 2010 πέρασα αρκετούς μήνες κάνοντας παρέα με αυτά τα ρομπότ και τους δημιουργούς τους. Το Geminoid Tear μου ανατέθηκε από το Australian Broadcasting Corporation σαν κομμάτι για την σειρά έργων που κλήθηκα να δημιουργήσω υπό την θεματική Post Humans.



Hung Chi Wing (HK)
Canned Despair (2004) | 02:54 min

"We can't escape the disaster" is the main concept of my animation. Animals have been eaten by humans, humans have been killed by natural disaster and war. Everything is a cycle and no one can escape it. The animation has been in search for human. I am trying to create a personal mythological image of the source of all human life. Also, I am trying to find beauty within the grotesque. Showing the audience the other side of beauty.

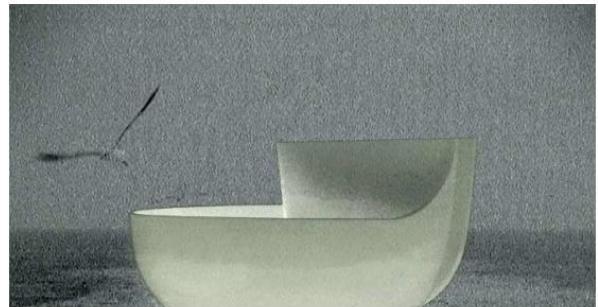
Το ότι «δεν μπορούμε να αποφύγουμε την καταστροφή» είναι ο κεντρικός άξονας του animation μου. Τα ζώα τρώγονται από τους ανθρώπους, οι άνθρωποι σκοτώνονται από τις φυσικές καταστροφές και τον πόλεμο. Όλα είναι ένας κύκλος από τον οποίο κανείς δεν μπορεί να ξεφύγει. Το animation βρίσκεται σε αναζήτηση του ανθρώπινου. Προσπαθεί να δημιουργήσει μια προσωπική μυθική εικόνα για την πηγή της ανθρώπινης ζωής. Επίσης αναζητά την ομορφιά μέσα στο γκροτέσκο. Να δείξει στο κοινό την άλλη όψη της ομορφιάς.



Niklas Roy (DE)
Dokumat 500 (2005) | 09:20 min

Dokumat 500 is an autonomous documentary robot which films home videos and edits them at the same time. The robot does not only absorb the technical side of film production, but also the whole creative process. That approach leads to a maximum of convenience for the user and often unexpected results for the viewer. Dokumat 500's decisions are based on random, combined with a minimal knowledge about its surrounding space. The camera just serves as recording device and it is not connected to the hardware which controls the robot's behaviour. An electronic evaluation of the camera picture does not take place.

To Dokumat 500 είναι ένα αυτόνομο ρομπότ για ντοκιμαντέρ το οποίο κινηματογραφεί home video καλ τα επεξεργάζεται την ίδια στιγμή. Το ρομπότ δεν απορροφά μόνο το τεχνικό κομμάτι της κινηματογραφίας αλλά ολόκληρη την δημιουργική διαδικασία. Αυτή η προσέγγιση οδηγεί στην επιτομή ευκολίας για τον χρήστη αλλά και συχνά απροσδόκητα αποτελέσματα για τον θεατή. Οι αποφάσεις του Dokumat 500 είναι βασισμένες στην τύχη σε συνδυασμό με την ελάχιστη γνώση για τον περιβάλλοντα χώρο. Η κάμερα εξυπηρετεί σαν συσκευή καταγραφής και δεν είναι συνδεδεμένη στο hardware το οποίο ελέγχει την συμπεριφορά του ρομπότ. Δεν συμβαίνει καμία ηλεκτρονική αξιολόγηση της φωτογραφίας της εικόνας.



Marc Comes (DE)
Up There (JIVAN) (2003) | 10:30 min

"Jivan" narrates the passions of 13-year-old Jivan. Water as violence, water as mechanics; a futurist bathtub as an amniotic sack, the intensities of light. Jivan opens up his eyes. He folds his felt and steps into the open.

Το "Jivan" αφηγείται τα πάθη του 13 χρόνου Jivan. Το νερό σαν παράγοντας βίας, το νερό σαν παράγοντας μηχανικής, ένα φουτουριστικό μπάνιο μέσα σε έναν αμνιακό σάκο, οι εντάσεις του φωτός. Ο Jivan ανοίγει τα μάτια του. Διπλώνει την κουβέρτα του και βαδίζει στα ανοιχτά.



Choi Sai Ho (HK)
Move (2011) | 03:30 min

Applying click noise, downtempo electronica and the glitch style from the colours of buildings in day time to the myriad twinkling lights of city in night time, "Move" is to show the linear moving motion of Hong Kong cityscape collage on screen by using the creator's unique style of sound-image synchronization and architectural collage.



Jay Forster
Shift (2006) | 03:18 min

A man trying to build the fastest vehicle on earth and he made it in the end.

Εφαρμόζοντάς το κλικ ποίει, την downtempo electronica και το glitch στιλ από τα χρώματα των κτιρίων κατά την διάρκεια της ημέρας ως και τα εκατομμύρια παλλόμενα φώτα της νύχτας το "Move" αποσκοπεί να δείξει την γραμμική αναπτυσσόμενη κινητικότητα του ορίζοντα της πόλης του Hong Kong σε ένα κολάζ επί της οθόνης με τη χρήση του μοναδικού στυλ του δημιουργού για τον συγχρονισμό του ήχου και της εικόνας αλλά και του αρχιτεκτονικού κολάζ.

Ένας άνδρας προσπαθεί να φτιάξει το γρηγορότερο όχημα στον κόσμο και στο τέλος τα καταφέρνει.



Reynold Reynolds & Patrick Jolley (US)
The Drowning Room (2000) | 09:41 min

A sequence of domestic vignettes from the sunken suburbs. In the house, the stagnant atmosphere has slowly thickened to liquid. The inhabitants try to carry on as normal but beyond the borders of asphyxiation, communication is limited and expression difficult. Filmed entirely underwater in a submerged house to create an atmosphere unlike any other film.

Μια αλληλουχία από οικιστικές βινιέτες προερχόμενες από τα βυθισμένα προάστια. Μέσα στο σπίτι, η στάσιμη ατμόσφαιρα αιγά σιγά μετατρέπεται σε υγρό. Οι κάτοικοι προσπαθούν να συνεχίσουν τους κανονικούς ρυθμούς, αλλά πέρα από τα όρια της ασφυξίας, η επικοινωνία είναι περιορισμένη και η εκφραστικότητα δύσκολη. Κινηματογραφημένο εξ ολοκλήρου κάτω από το νερό σε ένα βυθισμένο σπίτι, δημιουργεί μια ατμόσφαιρα όπως δεν την έχουμε ξαναδεί.

FESTIVAL OF THE WORLD

Mapping Festival (CH)



For its 13th edition, the Mapping Festival, dedicated to audio-visual art and digital culture, unfolds from May 11 to 28, 2017 in Geneva under the heading Mapping_Digital Shifts, and splits its activities into 3 distinct strands: Mapping EXPO, Mapping LAB, and Mapping LIVE.

The festival is now a major event in the fields of image generation, technological creation and exploration, attracting both professional and general audience. Considered as a unique platform of production and diffusion in Switzerland, it also enjoys an international reputation thanks to the quality of its programming and diversity, which aims to encourage emerging artists of the field. Working with several venues and open spaces in the city, it alternates audio-visual performances, installations, clubbing, architectural mapping, as well as workshops and conferences.

Mapping_Digital Shifts is also a meeting point, a creative and collaborative platform with innovative spirit. Over the course of twelve editions, the festival has grown steadily and emerged as one of the most important events of its kind in Europe.

Για την 13η εκδοχή του, το Mapping Festival, αφιερωμένο στην οπτικοακουστική τέχνη και ψηφιακή κουλτούρα, πραγματοποιείται από τις 11 μέχρι 28 Μαΐου, 2017 στη Γενεύη υπό τον τίτλο Mapping_Digital Shifts, και διαχωρίζει τις δραστηριότητες του σε 3 διακριτές ενότητες: Mapping EXPO, Mapping LAB, and Mapping LIVE.

Το φεστιβάλ είναι πλέον ένα σημαντικό γεγονός στους τομείς της παραγωγής εικόνων, της τεχνολογικής δημιουργίας και της εξερεύνησης, προσελκύοντας τόσο το επαγγελματικό όσο και το ευρύ κοινό. Θεωρείται ως μοναδική πλατφόρμα παραγωγής και διάδοσης στην Ελβετία, και έχει διεθνή φήμη χάρη στην ποιότητα του προγράμματος και της ποικιλομορφίας του, η οποία στοχεύει στο να ενθαρρύνει τους αναδυόμενους καλλιτέχνες του χώρου. Δουλεύοντας σε αρκετά κτίρια και ανοιχτούς χώρους στην πόλη, εναλλάσσει οπτικοακουστικές παραστάσεις, installations, clubbing, αρχιτεκτονικά mapping, καθώς και εργαστήρια και συνέδρια.

Το Mapping_Digital Shifts είναι επίσης ένα σημείο συνάντησης, μια δημιουργική και συλλογική πλατφόρμα με καινοτόμο πνεύμα. Κατά τη διάρκεια των δώδεκα εκδόσεων του, το φεστιβάλ έχει σταθερά αναπτυχθεί και αναδυθεί ως ένα από τα σημαντικότερα γεγονότα του είδους του στην Ευρώπη.

FESTIVAL OF THE WORLD

Videonale e.V. (DE)



VIDEONALE.16 - Festival for Video and Time-Based Arts took place from February 17 to April 2, 2017 at Kunstmuseum Bonn, Germany with an exhibition of 43 moving image based artworks, selected by an international jury out of 2.339 submissions from artists worldwide. The Call for Entries was open for single and multi-channel moving image works, Virtual Reality and live performances. The Videonale exhibition at Kunstmuseum Bonn was accompanied by an extensive festival program with lectures, talks, screenings, workshops, performances in the museum and the city of Bonn. Videonale was founded as a festival in 1984, Bonn, and to this time, takes place every two years. It is one of the oldest festivals for video and time-based arts in Europe with a special focus on young and upcoming international artists.

Biography

Tasja Langenbach studied Art History and Cultural Sciences in Germany and Spain. After her studies, she assisted in the exhibition MakingThings Public – Atmospheres of Democracy (2004–05) at the ZKM / Center for Arts and Media Karlsruhe, Germany, followed by a position at Gallery Anita Beckers, Frankfurt, Germany. She further held positions as co-curator and project manager for The Art of Popvideo at the MAKK Museum for Applied Arts, Cologne, Germany (2010–11), curator for the film program of SoundTrack_Cologne / See the Sound (2009–2014), project manager at Videonale – Festival for Video and Time-Based Arts, Bonn, Germany. Since 2012 she has been the Artistic Director of Videonale. She continues working as a freelance curator and lecturer for time-based arts and regularly takes part in prize and festival juries for video, film and media arts.

Το VIDEONALE.16 πραγματοποιήθηκε από τις 17 Φεβρουαρίου μέχρι τις 2 Απριλίου, 2017 στο Kunstmuseum Bonn στη Γερμανία με μία έκθεση 43 έργων βασισμένων στην κινούμενη εικόνα, τα οποία επιλέχτηκαν από μία διεθνή επιτροπή ανάμεσα σε 2.339 συμμετοχές καλλιτεχνών απ' όλο τον κόσμο. Η πρόσκληση υποβολής συμμετοχών ήταν ανοιχτή για single και multi-channel κινούμενες εικόνες, Ελκονική Πραγματικότητα και ζωντανές παραστάσεις. Η έκθεση της Videonale στο Kunstmuseum Bonn συνοδεύτηκε από ένα εκτεταμένο πρόγραμμα του φεστιβάλ με διαλέξεις, ομιλίες, προβολές, workshops, παραστάσεις στο μουσείο και στην πόλη της Βόννης. Το Videonale ιδρύθηκε στην Βόνη σαν φεστιβάλ το 1984 και από τότε λαμβάνει χώρα κάθε δύο χρόνια. Είναι ένα από τα παλιότερα φεστιβάλ για βίντεο και τέχνη βασισμένης στον χρόνο, στην Ευρώπη με επίκεντρο νέους και αναδυόμενους νεαρούς καλλιτέχνες.

Βιογραφικό

Η Tasja Langenbach σπούδασε Ιστορία της Τέχνης και Πολιτιστικές Επιστήμες στη Γερμανία και την Ισπανία. Μετά τις σπουδές της, βοήθησε στην έκθεση MakingThings Public – Atmospheres of Democracy (2004–05) στο ZKM/Κέντρο για την Τέχνη και τα Ψηφιακά Μέσα στην Καρλσρούη, η οποία συνεχίστηκε στην Gallery Anita Beckers στη Φρανκφούρτη. Στη συνέχεια εργάστηκε ως συνεπιμελήτρια και υπεύθυνη διαχείρισης έργου για την έκθεση The Art of Popvideo (2010–2011) στο MAKK/ Μουσείο Εφαρμοσμένων Τεχνών στην Κολονία, ως επιμελήτρια προγράμματος τανιών για το φεστιβάλ SoundTrack_Cologne / See the Sound (2009–2014) και ως υπεύθυνη διαχείρισης έργου για το Videonale – Festival for Video and Time-Based Arts στη Βόνη. Από το 2012 έναι η Καλλιτεχνική Διευθύντρια του Videonale. Εξακολουθεί να εργάζεται ως επιμελήτρια και ομιλήτρια για τις time-based arts και είναι συχνά μέλος στην επιτροπή για φεστιβάλ σχετικά με βίντεο, τανίες και media arts.

VIDEONALE.16 on Tour - Festival for Video and Time-Based Arts
curated by Tasja Langenbach

The program presents a selection of six works out of 43, presented at the exhibition of VIDEONALE.16 at Kunstmuseum Bonn in 2017 which all reflect on VIDEONALE.16's topic "PERFORM!". "PERFORM!" was the theme of the competition and festival program of the VIDEONALE.16. In its earliest forms, performance as an artistic gesture was an act of liberation – a rejection of the role models and expectations of the art establishment. Yet today, performance has increasingly come to stand not for freedom of expression, but rather, for the imperative to act. Be it through our constant interaction with digital devices, within which we leave behind traces of ourselves; or through the relentless demand placed on individuals to present themselves online, and to optimize themselves as economic subjects – in all of these ways, our lives, whether consciously or unconsciously, have become ongoing performances. Our movements increasingly take the form of choreographed displays in public spaces, over which we have only limited control.

VIDEONALE.16 on Tour - Festival for Video and Time-Based Arts
επιμέλεια Tasja Langenbach

Το πρόγραμμα παρουσιάζει μία επιλογή 6 έργων εκ των 43, τα οποία παρουσιάστηκαν στην έκθεση της VIDEONALE.16 στο Kunstmuseum Bonn το 2017 και το καθένα αναπαριστά το θέμα του διαγωνισμού και του προγράμματος του φεστιβάλ της VIDEONALE.16 "PERFORM!" "PERFORM!". Στις πρώτες μορφές της, οι performances ως μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης ήταν μία πράξη απελευθέρωσης, μια απόρριψη των προτύπων και των προσδοκιών του καθεστώτος της τέχνης. Ακόμα και σήμερα η περφόρμανς δεν μιλάει μόνο για την ελευθερία της έκφρασης, αλλά για την επιτακτική ανάγκη να δράσουμε. Είτε πρόκειται για τη συνεχή αλληλεπίδραση με ψηφιακές συσκευές, αφήνοντας πίσω σημάδια του εαυτού μας, είτε για την αδυσώπητη ανάγκη των ατόμων να συστήσουν τον εαυτό τους στο διαδίκτυο και να χρησιμοποιήσουν τον εαυτό τους ως οικονομικά αντικείμενα. Μέσα από αυτές τις καταστάσεις οι ζωές μας έχουν γίνει συνειδητά και μη performances εν εξελίξει. Οι κινήσεις μας παίρνουν συνεχώς τη μορφή χορογραφίας σε δημόσιους χώρους, για τις οποίες έχουμε περιορισμένο έλεγχο.

Randa Maroufi (MA) | Le Park (2015) | 14:00 min

Lotte Meret Effinger (DE) | Surface Glaze (2015) | 07:50 min

Stefan Panhans (DE) | Freeroam À Rebours, Mod#I.1 (2016) | 16:13 min

Julia Scher (US) | Lip sync 2015 (2015) | 03:47 min

We Eat the Earth / The Earth Eats Us | Lucy Pawlak | Ηνωμένο Βασίλειο | 2016 | 16:31 min

Susanne Wiegner (DE) | Future in the Past (2016) | 07:07 min



Randa Maroufi (MA)
Le Park (2015) | 14:00 min

In Randa Maroufi's film *The Park*, a long tracking shot guides the viewer through an overgrown theme park in Casablanca, where they encounter a range of different young people in a series of highly fluid scenes. Violence and brutality are frequently hinted at, but remain hidden beneath the surface of the work. The images become a symbol for a broken youth, for whom the staging and actual carrying out of violence have become a way of venting their frustration. (Josephine Halbach)

Στην ταινία *The Park* της Randa Maroufi, ο θεατής οδηγείται σε ένα κατάφυτο θεματικό πάρκο της Καζαμπλάνκα, όπου έρχεται αντιμέτωπος με μια σειρά διαφορετικών ανθρώπων σε γρήγορη αφηγηματική ροή. Οι εικόνες γίνονται το σύμβολο μιας διαλυμένης νεολαίας για την οποία η θέαση και η εκδήλωση της βίας, έχουν γίνει τρόπος έκφρασης της απογοήτευσης της.



Lotte Meret Effinger (DE)
Surface Glaze (2015) | 07:50 min

One after the other, a series of legs, knees, necks, mouths, hands and other human body parts appear on the screen, forming a surreal corporeal landscape. The viewer expects that the fragments will come together to form a coherent image of a whole body, yet they remain strangely abstract, resembling individual objects. After a few moments, an opaque, slow flowing fluid floods the individual sections of the body, gradually covering every surface with a disconcerting reflective gloss. (Joana da Silva Düring)

Μία σειρά από πόδια, γόνατα, λαιμούς, στόματα, χέρια και όλα σημεία του σώματος εμφανίζονται στη σκηνή το ένα μετά το άλλο, δημιουργώντας ένα σουρεαλιστικό σωματικό τοπίο. Ο θεατής περιμένει ότι τα κομμάτια θα ενωθούν για να δημιουργήσουν μία συμπαγή εικόνα του ανθρώπινου σώματος, αλλά αυτά παραμένουν περιέργως αφηρημένα, αντικατοπτρίζοντας διαφορετικά αντικείμενα. Λίγα λεπτά αργότερα, ένα αδιαφανές υγρό που κυλάει αργά, πλημμυρίζει τα επιψρούς τμήματα του κορμιού, καλύπτοντας σταδιακά κάθε επιφάνεια με μία αποκρουστικά αντανακλαστική γυαλάδα.



Stefan Panhans (DE)
Freeroam À Rebours, Mod#I.1 (2016) | 16:13 min

The film takes various shortcomings in the behavior of videogame avatars as its point of departure. These "failure scenarios" are recreated by dancers and performers, who perform choreographed routines against backdrops borrowed from computer games, with corresponding camera work. As a kind of choreography of failure, the film withdraws from the ruling ideology of self-optimization and functionalism, instead empathizing with the imperfect and deficient moments of algorithmic machinery. (Anne Greb)

Η ταινία ως σημείο εκκίνησης χρησιμοποιεί αρκετές ανεπάρκειες στη συμπεριφορά των avatars στα βιντεοπαιχνίδια. Αυτά τα «σενάρια αποτυχίας» έχουν αναδημιουργηθεί από χορευτές και καλλιτέχνες, οι οποίοι ακολουθούν χορογραφημένες ρουτίνες με φόντο από παιχνίδια στον υπολογιστή, με τα αντίστοιχα πλάνα. Ως μια μορφή χορογραφίας της αποτυχίας, η ταινία αποσύρεται από την κυρίαρχη ιδεολογία της αυτό-βελτιστοποίησης και λειτουργικότητας και κατανοεί τις ατελείς και ανεπαρκείς στιγμές των αλγορίθμικών μηχανών.



Julia Scher (US)
Lip sync 2015 (2015) | 03:47 min

The spirits that I called...
Julia Scher's video work *lip sync 2015* confronts the contradictory feelings that arise in the face of 21st century surveillance – ranging from voluntary self-presentation before the camera to the desperate and hopeless attempt to flee back into the private sphere, away from the all-seeing eye. Against the backdrop of an apparently unassuming office corridor, we become observers and witnesses of a deliberately amateurish lip-synced performance of Miley Cyrus' "Wrecking Ball". (Marie Hunanyan)

Τα πνεύματα που κάλεσα...
Το έργο *lip sync 2015* της Julia Scher έρχεται αντιμέτωπο με τα αντιφατικά συναισθήματα που προκύπτουν απέναντι στην παρακολούθηση του 21ου αιώνα, από την αυτόπαρουσίαση μπροστά στην κάμερα μέχρι την απεγνωσμένη και απέλπιδη προσπάθεια της επιστροφής στην ιδιωτική σφαίρα, μακριά από τα μάτια όλου του κόσμου. Με φόντο ένα φαινομενικά ταπεινό γραφείο, γυνόμαστε παρατηρητές και μάρτυρες μιας σκόπιμα ερασιτεχνικής παράστασης συγχρονισμού κίνησης των χειλιών του «Wrecking Ball» της Miley Cyrus.



Lucy Pawlak (GB)
We Eat the Earth / The Earth Eats Us (2016) | 16:31 min

The six characters which Lucy Pawlak presents in a tragicomic light tell of their fantasies, obsessions and of no-strings-attached sex that is all-consuming, yet utterly devoid of intimacy. The artist presents different communication technologies which are readily available, but which fail to establish real interpersonal contact: physical contact which remains superficial, or the feeding of a hungry ego in a world which resembles a building excavation: raw and fallow. (Sandra Reinhardt)

Η Lucy Pawlak παρουσιάζει έξι χαρακτήρες, οι οποίοι με τραγικοκωμικό τρόπο, μας μιλάνε για τις φαντασιώσεις τους, τις εμμονές, τους και το συναρπαστικό σεξ χωρίς δεσμεύσεις, που χάνει όμως στην οικειότητα. Η καλλιτέχνης παρουσιάζει διαφορετικές μεθόδους επικοινωνίας που είναι άμεσα διαθέσιμες, αλλά αποτυγχάνουν να δημιουργήσουν ένα καθεστώς πραγματικής διαπροσωπικής επαφής. Μιλάει για τη σωματική επαφή, η οποία παραμένει επιφανειακή ή για το τάσμα ενός πεινασμένου εγώ σε ένα κόσμο ο οποίος μοιάζει με μία εκσκαφή κτιρίου: ωμός και ακαλλιέργητος.



Susanne Wiegner (DE)
Future in the Past (2016) | 07:07 min

Susanne Wiegner's 3D computer-animation *Future in the Past* takes the viewers on a journey through virtual spaces populated by familiar objects and places that have been decontextualized and estranged from their proper place. The camera gradually zooms out to reveal that each of these spaces is merely a part of a far larger scene. The work demonstrates how perspectives which we take for granted can be called into question by gradually revealing their larger context. (Tamara Plempe)

Το 3D computer-animation της Susanne Wiegner: *Future in the Past* ταξιδεύει τους θεατές σε εικονικούς χώρους, που κατοικούνται από γνωστά αντικείμενα και μέρη που έχουν αποδομηθεί και αποξενωθεί από το κατάλληλο περιβάλλον τους. Ο φακός ζουμάρει σταδιακά για να αποκαλύψει ότι κάθε ένας από αυτούς τους χώρους είναι κομμάτι μιας μεγαλύτερης σκηνής. Το έργο παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο οι δεδομένες για μας οπτικές γωνίες, μπορεί να τεθούν υπό αμφισβήτηση μετά τη σταδιακή αποκάλυψη του ευρύτερου πλαίσου τους. (Tamara Plempe)

FESTIVAL OF THE WORLD

Japan Media Arts Festival (JP)



Japan Media Arts Festival is a comprehensive festival of Media Arts (Media Geijutsu) that honors outstanding works from a diverse range of media – from animation and comics to media art and games. The festival gives awards to each of its four sub-categories: Art, Entertainment, Animation, and Manga. It also provides a platform for appreciation of the award-winning and other notable works. Since its inception in 1997, the festival has recognized significant works of high artistry and creativity and in addition to a yearly Exhibition of Award-winning Works it has held other events, such as symposiums, screenings, and showcases. Last year, the 18th Festival received 3,853 works from 71 countries and regions around the world, demonstrating its continuing evolution as an established annual international festival. Award-winning works are exhibited both within Japan and abroad through various projects and events organized by the Agency for Cultural Affairs that aims to develop and promote the creation of Media Arts by focusing primarily on the new generation of artists.

Biography

Animation Researcher and Professor at Tokyo Zokei University, Masashi Koide was born in 1957 in Aichi Pref, and specialized in communication design, film and animation studies. He is the chair of the Japan Society for Animation Studies, a member of the ASIAF.

Το Japan Media Arts Festival είναι ένα ολοκληρωμένο φεστιβάλ πάνω στις Media Arts (Media Geijutsu) που τιμά εξαιρετικά έργα από ένα ευρύ φάσμα μέσων, από κινούμενα σχέδια και κόμικς μέχρι media art και παιχνίδια. Το φεστιβάλ βραβεύει τις εξής υποκατηγορίες: Τέχνη, Διασκέδαση, Animation και Μάνγκα. Παρέχει επίσης μια πλατφόρμα για την εκτίμηση των βραβευμένων και άλλων αξιοσημείωτων έργων.

Από το ξεκίνημα του το 1997, το φεστιβάλ έχει αναγνωρίσει σημαντικά έργα υψηλής τέχνης και δημιουργικότητας και εκτός της ετήσιας Έκθεσης Βραβευμένων Έργων, έχει πραγματοποιήσει και άλλες εκδηλώσεις, όπως συμπόσια, προβολές και παρουσιάσεις. Πέρση, το 18ο Φεστιβάλ έλαβε 3,853 έργα από 71 χώρες και περιοχές απ' όλο τον κόσμο, αναδεικνύοντας την συνεχή του εξέλιξη ως ένα καθιερωμένο ετήσιο διεθνές φεστιβάλ. Τα βραβευμένα έργα εκτίθενται όχι μόνο στην Ιαπωνία, αλλά και στο εξωτερικό μέσω διαφόρων πρότζεκτ και εκδηλώσεων που διοργανώνει ο Οργανισμός Πολιτιστικών Υποθέσεων με στόχο την ανάπτυξη και προώθηση της δημιουργίας των Media Arts, εστιάζοντας κυρίως στη νέα γενιά καλλιτεχνών.

Βιογραφικό

Ο Masashi Koide γεννήθηκε το 1957 στο Aichi Pref και εξειδικεύτηκε στο design επικοινωνιών, στον κινηματογράφο και στο animation. Είναι πρόεδρος της Japan Society for Animation Studies, και μέλος του ASIAF.

Japan Media Art Festival 2016 Focus in Japan Selection
curated by Masashi Koide

The Japan Media Arts Festival is a comprehensive festival of Media Arts (Japanese: Media Geijutsu) that honors outstanding works from a diverse range of media - from animation and comics to media art and games. This program comprises 10 works and focuses on Japanese Artists from the Award-winning works of the Japan Media Arts Festival 2015.

Japan Media Art Festival 2016, Ιαπωνική Συλλογή
επιμέλεια Masashi Koide

To Japan Media Arts Festival είναι ένα ολοκληρωμένο φεστιβάλ Media Arts (Ιαπωνικά: Media Geijutsu) που τιμά εξαιρετικά έργα από ένα ευρύ φάσμα μέσων, από animation και κόμικς, μέχρι media art και παιχνίδια. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει 10 έργα που εστιάζουν στους Ιάπωνες καλλιτέχνες από τα βραβευμένα έργα του Japan Media Arts Festival 2015.

Opening visual | 01:54 min

HASHIMOTO Baku & NOGAMI Katsuki (JP) | group/inou [EYE] (2015) | 03:32 min
HARANO Morihiro, KULASH Damian, Jr., SEKI Kazuaki, NISHIDA Jun & furitsukekagyou air:man (JP) | OK Go «I Won't Let You Down» (2015) | 05:20 min
YASKAWA BUSHIDO PROJECT Team (ABE Mitsushi, Representative) (JP) | YASKAWA BUSHIDO PROJECT / industrial robot vs sword master (2015) | 04:55 min
MIYAOKA Mizuki & ISHIKAWA Yasuaki (JP) | Shizuku no kotoba (Dripping words) (2015) | 02:05 min
KIHATA Sayaka (JP) | I Can't Breathe (2015) | 08:09 min
ITO Keigo (JP) | Nothing you need to see (2015) | 03:38 min
OKAWARA Ryo (JP) | SUGAR LUMP (2015) | 13:50 min
YUKI Yoko (JP) | Zdravstvuite! (2015) | 05:38 min
SHIRIAGARI Kotobuki (JP) | Voyage de Hokusai (Journey of Hokusai) (2015) | 05:30 min
SAKAMOTO Natsumi (JP) | unforgettable landscape (ROWAN TREE) (2015) | 10:51 min
Credits | 01:40 min



HASHIMOTO Baku & NOGAMI Katsuki (JP)
group/inou [EYE] (2015) | 03:32 min

This work pertains to groupinou's album MAP, which contains the track used in this music video. It was created by combining a rigorous optimization process that utilizes various digital tools with a process that involves meticulous frame-by-frame creation. Furthermore, the project's production tools and methods were released to the public as open-source material. Although based on a simple idea, the resulting video is a manifestation of the artists' enthusiasm, imbued with qualities that defy time and technological trends.

Το έργο αυτό αφορά το άλμπουμ MAP των groupinou, το οποίο περιλαμβάνει το κομμάτι που χρησιμοποιήθηκε σ' αυτό το μουσικό βίντεο. Δημιουργήθηκε με το συνδυασμό μιας αυστηρής διαδικασίας βελτιστοποίησης που χρησιμοποιεί διάφορα ψηφιακά εργαλεία με μια διαδικασία που περιλαμβάνει σχολαστική δημιουργία frame-by-frame. Τα εργαλεία και οι μέθοδοι παραγωγής του έργου κυκλοφόρησαν στο κοινό ως ελεύθερο υλικό. Παρόλο που βασίζεται σε μια απλή ιδέα, το αποτέλεσμα που προκύπτει είναι μια εκδήλωση του ενθουσιασμού του καλλιτέχνη, εμπνευσμένη από τις ιδιότητες που αψηφούν το χρόνο και τις τεχνολογικές τάσεις.



HARANO Morihiro, KULASH Damian, Jr., SEKI Kazuaki,
NISHIDA Jun & furitsukekagyou air:man (JP) | OK Go «I
Won't Let You Down» (2015) | 05:20 min

Music video for the American rock band OK Go. A dance performance using UNI-CUB, a transportation vehicle operated by weight shifting, is captured from various perspectives. The film, which was shot in a single take with the help of the latest drone technology, features a range of views including one captured on the ground at 0-meters height, to a view of 2,400 dancers captured from 700 meters in the air.

Μουσικό βίντεο για την αμερικάνικη ροκ μπάντα OK Go. Μία παράσταση χορού, που χρησιμοποιεί το UNI-CUB, ένα όχημα μεταφοράς που λειτουργεί με τη μετατόπιση βάρους, με λήψεις από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Η ταινία, η οποία γυρίστηκε με μία μόνο λήψη με τη βοήθεια της τελευταίας τεχνολογίας drone, διαθέτει μια σειρά από εικόνες, συμπεριλαμβανομένης μιας στο έδαφος σε ύψος 0 μέτρων, σε μία εικόνα 2.400 χορευτών, που απαθανατίστηκε στα 700 μέτρα στον αέρα.



YASKAWA BUSHIDO PROJECT Team (ABE Mitsushi, Representative) (JP) | YASKAWA BUSHIDO PROJECT / industrial robot vs sword master (2015) | 04:55 min

Sword techniques of MACHII Isao, who holds five world records, were studied through 3D analysis, and precisely reproduced by an industrial robot, "MOTOMAN-MH24". Created with a theme of enabling robots to inherit advanced techniques engendered by Japanese culture, this work interprets human body performance through robot technology. The work attempts to express civility and empathy for others, which are important in bushido (Samurai's way).

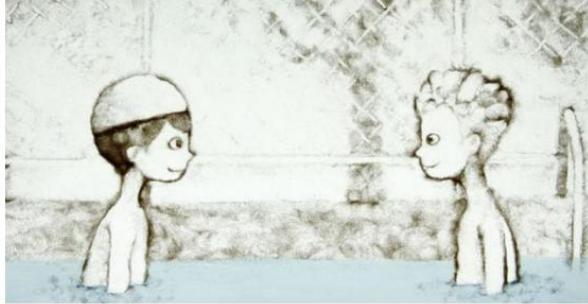
Οι τεχνικές στη μάχη με σπαθί από τον MACHII Isao, που κατέχει πέντε παγκόσμια ρεκόρ, μελετήθηκαν μέσω της 3D ανάλυσης και αναπαράγονται με ακρίβεια από ένα βιομηχανικό ρομπότ, "MOTOMAN-MH24". Κατασκευασμένο υπό μια θεματική που επιτρέπει στα ρομπότ να κληρονομούν προηγμένες τεχνικές, που γεννήθηκαν στην Ιαπωνική κουλτούρα, το έργο αυτό ερμηνεύει την απόδοση του ανθρώπινου σώματος μέσω της ρομποτικής τεχνολογίας. Το έργο επιχειρεί να εκφράσει την ευγένεια και την ενσυναίσθηση για τους άλλους που είναι σημαντική στο bushido (τρόπος των Σαμουράι).



MIYAOKA Mizuki & ISHIKAWA Yasuaki (JP)
Shizuku no kotoba (Dripping words) (2015) | 02:05 min

This work expresses the natural phenomenon of dew dripping through gravity, using video of rain and rain drops superimposed over associated onomatopoeia, and music composed only of the onomatopoeia. It is a poetic video expression that interweaves words with nature, based on a similarity between drops of water clustering and dripping on a window, and the way in which "words" are formed as accumulation of letters.

Το έργο αυτό εκφράζει το φυσικό φαινόμενο της πάχνης που στάζει μέσω της βαρύτητας, χρησιμοποιώντας βίντεο με βροχή, και βροχοπτώσεις που υπερτίθενται πάνω στη σχετική ονοματοποία και μουσική αποτελούμενη μόνο από ονοματοποία. Είναι μία ποιητική έκφραση σε βίντεο που συνδυάζει τις λέξεις με τη φύση, βασισμένη στην ομοιότητα μεταξύ των σταγόνων του νερού, που χτυπάνε στο παράθυρο και του τρόπου με τον οποίο σχηματίζονται οι «λέξεις» ως συσσώρευση των γραμμάτων.



KIHATA Sayaka (JP)
I Can't Breathe (2015) | 08:09 min

This sand animation uses the motif of water to interweave reality and an imaginary landscape, expressing the emotional changes and uncertainty of the protagonist's guilt. A young boy accidentally drowns his friend while playing during a school swimming class, after which he is tormented by guilt and the accusing stares of his peers. Gradually he is drowned by the water that rises all around him, leaving him alone in the deep underwater.

Αυτό το animation άμμου, χρησιμοποιεί το μοτίβο του νερού για να πλέξει την πραγματικότητα με ένα φανταστικό τοπίο, εκφράζοντας τις συναισθηματικές αλλαγές και την αβεβαιότητα της ενοχής του πρωταγωνιστή. Ένα νεαρό αγόρι πνίγεται κατά λάθος τον φίλο του, ενώ παίζουν κατά τη διάρκεια της κολύμβησης στο σχολείο. Μετά από αυτό βασανίζεται από τις ενοχές και τις κατηγορίες από τους συνομηλίκους του. Σταδιακά πνίγεται στο νερό που υψώνεται γύρω του, αφήνοντας τον μόνο στο βαθύ βυθό.



ITO Keigo (JP)
Nothing you need to see (2015) | 03:38 min

This hand-drawn animation thematizes what we are looking at in everyday life. Created using pencils, pastels, and oil paints, the drawn pictures were then shot with a digital camera and spliced together as video. Set on a fantasy train representing a kind of mental landscape, a young man shuts himself off from the outside world by reversing his face so he does not see anything, while another man silently stuffs garbage into the face.

Αυτό το animation, που είναι ζωγραφισμένο στο χέρι, θεματοποιεί αυτά που βλέπουμε στην καθημερινή ζωή. Δημιουργήθηκε από μολύβια, παστέλ και λαδομπογλές. Έπειτα οι ζωγραφισμένες εικόνες τραβήχτηκαν με μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και συντάχτηκαν ως βίντεο. Τοποθετημένος σε ένα φανταστικό τρενάκι, που αντιπροσωπεύει ένα είδος πνευματικού τοπίου, ένας νεαρός άντρας κλείνει τον εαυτό του από τον έξω κόσμο αναστρέφοντας το πρόσωπό του για να μη βλέπει τίποτε, ενώ ένας άλλος άντρας οιωπηλά γεμίζει σκουπίδια το πρόσωπό του.



OKAWARA Ryo (JP)
SUGAR LUMP (2015) | 13:50 min

This tale of adolescence extracts a moment of a boy's youth when he grows up between his home and outside. The animation, which resembles a series of graphic design images, is based on the artist's own middle school days. The boy who continues to commit minor acts of delinquency cannot drink strong black coffee, but always brushes aside his mother's hand when she proffers a lump of sugar.

Αυτή η ιστορία για την εφηβεία εξάγει μια στιγμή της εφηβείας ενός αγοριού, ενώ μεγαλώνει ανάμεσα στο σπίτι του και στον εξωτερικό κόσμο. Το animation, που μοιάζει με μια σειρά γραφικών σχεδίων, βασίζεται στις εφηβικές μέρες του ίδιου του καλλιτέχνη. Το αγόρι που συνεχίζει να διαπράττει μικρές πράξεις εγκληματικότητας, δε μπορεί να πίνει δυνατό μαύρο καφέ, αλλά πάντα χαιδεύει το χέρι της μητέρας του όταν του προσφέρει ένα κομμάτι ζάχαρη.



YUKI Yoko (JP)
Zdravstvuite! (2015) | 05:38 min

This animation recreates something that happened to the artist. One summer day she meets an elderly man who teaches her Russian on a beach in Yokohama and then shows her the familiar city in a completely new way. Produced using a combination of different techniques such as paper cutting and clay, the film also integrates voices recorded outside on actual location.

Το animation αυτό αναπαριστά κάτι που συνέβη στην καλλιτέχνιδα. Μια καλοκαιρινή μέρα συναντά έναν ηλικιωμένο άνθρωπο, που της μαθάινει ρωσικά σε μία παραλία στη Γιοκοκάχαμα και στη συνέχεια της δείχνει τη γνωστή πόλη με ένα εντελώς νέο τρόπο. Δημιουργήθηκε με το συνδυασμό διαφορετικών τεχνικών όπως paper cut και πηλό. Η ταινία επίσης ενσωματώνει φωνές που έχουν καταγραφεί σε πραγματικές τοποθεσίες.



SHIRIAGARI Kotobuki (JP)
Voyage de Hokusai (Journey of Hokusai) (2015) | 05:30 min

This short movie was commissioned by the ARTE TV network for the Hokusai exhibition that was held at the Galeries Nationales du Grand Palais in Paris in late 2014 and early 2015. The Edo painter KATSUSHIKA Hokusai is shown humorously maneuvering a dancing brush to the melody of Erik SATIE's composition *Je te veux* across a horizontal scroll in this animated rotoscope-style work full of handmade touches.

Αυτή η σύντομη ταινία ανατέθηκε από το δίκτυο ARTE TV για την έκθεση Hokusai, η οποία πραγματοποιήθηκε στη Galeries Nationales du Grand Palais στο Παρίσι στα τέλη του 2014 και στις αρχές του 2015. Ο ζωγράφος Edo, KATSUSHIKA Hokusai, παρουσιάζεται χιουμοριστικά να κάνει μια χορευτική φιγούρα στη μελωδία της σύνθεσης του Erik SATIE «*je te veux*» σε ένα οριζόντιο κύλινδρο σε αυτό το έργο γεμάτο με χειροποίητες πινελιές.



SAKAMOTO Natsumi (JP)
unforgettable landscape (ROWAN TREE) (2015) | 10:51 min

Inspired by her grandmother's recollections, the artist created this documentary dealing with people's memories of rowan trees. The tree is a wondrous plant that appears in Ainu and Scottish mythology. Individual memories fuse together, traversing the realms of fact and fiction. While tracing memories, this work examines how personal narratives provide a structure for historical narratives.

Εμπνευσμένη από τις αναμνήσεις της γιαγιάς της, η καλλιτέχνις δημιουργήσεις αυτό το ντοκιμαντέρ που ασχολείται με τις αναμνήσεις των ανθρώπων για τα δέντρα σορβιών. Το δέντρο είναι ένα θαυμάσιο φυτό που εμφανίζεται στη μυθολογία των Αινού και των Σκωτσέζων. Οι μεμονωμένες μνήμες συγχωνεύονται, διασχίζοντας τα βασίλεια της πραγματικότητας και της μυθοπλασίας. Με τον εντοπισμό αναμνήσεων, αυτό το έργο εξετάζει πως οι προσωπικές διηγήσεις παρέχουν μία δομή για τις ιστορικές.

FESTIVAL OF THE WORLD

VIDEOFORMES (FR)



VIDEOFORMES is a structure for diffusion and artistic production which annually organizes, since 1986, an international video and digital art festival. The festival highlights various artistic forms such as installations, videos, performances and multidisciplinary digital creations. The event is a chance to bring internationally renowned artists (such as Bill Viola, Gary Hill, Catherine Ikam, Pierrick Sorin, Chris Marker, Samuel Rousseau, Ko Nakajima, John Sanborn...) and young artists face to face.

Beyond the festival, VIDEOFORMES takes part into regional, national and international cultural events, and initiates a policy of artists-in-residency. While the festival offers a programme including multidisciplinary as well as experimental performances (vidéobars), it also publishes a magazine (*Turbulences Vidéo*) on a monthly basis and provides artistic and cultural initiatives for a young public. VIDEOFORMES is now committed in the development of Digital Video Archives ("Les archives numériques"), one of the most important video and electronic art collection that has been put together since 1986. VIDEOFORMES also runs an alternative gallery (Galerie de l'art du temps/Chapelle de l'Oratoire).

VIDEOFORMES benefits from the support of public as well as private and institutional partners: Ville de Clermont-Ferrand, Clermont-Communauté, Conseil Départemental du Puy-de-Dôme, Conseil Régional Auvergne-Rhône-Alpes, Ministère de la Culture/DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Rectorat de l'Académie de Clermont-Ferrand, universities, art schools, cultural institutes, alliances françaises, museums, SUC, SCAM, and many others ...

VIDEOFORMES is a member of LE DAMIER, RAN, the international network for digital arts, and FESTIVALS CONNEXION, the network for film festivals in the region of Auvergne-Rhône-Alpes.

Biography

Gabriel Soucheyre is a producer, vlogger and videomaker based in France, where he teaches at the University of Clermont-Ferrand and participates in many national and international events as curator or jury member. He is the director of the International Digital Arts Festival VIDEOFORMES since 1986, and the VIDEOFORMES Digital Archive. Concurrently, he also is a curator for the Galerie de l'art du temps (Time based arts gallery) as well as an editor of Turbulences Video (video art and Digital Culture quarterly magazine).

Η VIDEOFORMES αποτελεί μια δομή για τη διάχυση και την καλλιτεχνική παραγωγή που από το 1986 οργανώνει κάθε χρόνο ένα διεθνές φεστιβάλ βίντεο και ψηφιακών τεχνών. Το φεστιβάλ αναδεικνύει διάφορες καλλιτεχνικές εκφάνσεις, όπως εγκαταστάσεις, βίντεο, παραστάσεις και διεπιστημονικές καλλιτεχνικές δημιουργίες. Η εκδήλωση είναι μία ευκαιρία για να έρθουν διεθνούς φήμης καλλιτέχνες (Bill Viola, Gary Hill, Catherine Ikam, Pierrick Sorin, Chris Marker, Samuel Rousseau, Ko Nakajima, John Sanborn) και νεαροί καλλιτέχνες πρόσωπο με πρόσωπο.

Πέρα από το φεστιβάλ η δομή VIDEOFORMES συμμετέχει σε τοπικές, εθνικές και διεθνείς πολιτιστικές εκδηλώσεις και προωθεί το πρόγραμμα Artists-in-Residence. Το φεστιβάλ προσφέρει ένα πρόγραμμα που συμπεριλαμβάνει διεπιστημονικές και πειραματικές παραστάσεις (vidéobars), δημοσιεύει επίσης ένα περιοδικό (*Turbulences Vidéo*) σε μηνιαία βάση και παρέχει καλλιτεχνικές και πολιτιστικές πρωτοβουλίες για το νέο κοινό. Επιπρόσθετα διευθύνει και μία εναλλακτική γκαλερί (Galerie de l'art du temps/Chapelle de l'Oratoire). Η VIDEOFORMES ασχολείται τώρα με την ανάπτυξη της Digital Video Archives ("Les archives numériques"), μιας από τις σημαντικότερες συλλογές βίντεο και ηλεκτρονικής τέχνης που έχει συγκεντρωθεί από το 1986. Η δομή VIDEOFORMES επωφελείται από την υποστήριξη του κοινού καθώς και από ιδώτες και θεσμικούς εταίρους: Ville de Clermont-Ferrand, Clermont-Communauté, Conseil Départemental du Puy-de-Dôme, Conseil Régional Auvergne-Rhône-Alpes, Ministère de la Culture/DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Rectorat de l'Académie de Clermont-Ferrand, πανεπιστήμια, σχολές καλών τεχνών, πολιτιστικά ιδρύματα, γαλλικές συμμαχίες, μουσεά, SUC, SCAM και πολλά άλλα. Η VIDEOFORMES είναι μέλος του παγκόσμιου δικτύου για τις ψηφιακές τέχνες «LE DAMIER, RAN» και του δικτύου των φεστιβάλ κινηματογράφου «FESTIVALS CONNEXION» στην περιφέρεια Auvergne-Rhône-Alpes.

Βιογραφικό

Ο Gabriel Soucheyre είναι παραγωγός, vlogger και δημιουργός βίντεο με έδρα τη Γαλλία. Διδάσκει στο Πανεπιστήμιο Clermont Ferrand και συμμετέχει σε πολλές εθνικές και διεθνείς εκδηλώσεις σαν επιμελητής ή μέλος κριτικής επιτροπής. Είναι ο διευθυντής του Διεθνούς Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών VIDEOFORMES από το 1986 και του Ψηφιακού Αρχείου VIDEOFORMES. Παράλληλα εργάζεται ως επιμελητής στην Galerie de l'art du temps και ως συντάκτης του περιοδικού Turbulences Video (τριμηνιαίο περιοδικό για το video art και τον Ψηφιακό Πολιτισμό).

In-between!
curated by Gabriel Soucheyre

Our modern societies are going through tremendous turmoil: migration flows are increasing, borders are rising or exploding and democratic as well as economic paradigms reach their time of validity, leaving human beings in distress. All of a sudden, everything seems viable, from liberating and progressive utopias to apocalyptic opportunities. In a disoriented world, to whom, to what shall we turn?

While some assert that art is the only truth, nowadays creators' proposals may enlighten us. Using high-performance digital tools, these artists are able to draw potential worlds and even to create them.

This selection of artists' videos is based on the shifting time we are experiencing. It sets out inherited assessments and conceived futuristic projections: metaphorical thoughts from Frédéric Bonpapa, mention of transhumanist evolutions, apocalyptic visions, the relationship of Man with his environment, urban utopias, the living, the wanderings of humans....

Here is some food for thought... if art is the only truth.

In-between!
επιψέλευ Gabriel Soucheyre

Οι σύγχρονες κοινωνίες μας διέρχονται μέσα από ένα ατελείωτο χάος. Οι μεταναστευτικές ροές αυξάνονται, τα σύνορα πληθαίνουν ή εκρήγνυνται και οι δημοκρατικές και οικονομικές ιδεολογικές δομές ξεπερνούν το χρόνο της ισχύος τους, αφήνοντας τους ανθρώπους αναστατωμένους. Ξαφνικά όλα μοιάζουν βιώσιμα, από τις απελευθερωτικές και προοδευτικές ουτοπίες μέχρι τις αποκαλυπτικές δυνατότητες. Σε έναν αποπροσανατολισμένο κόσμο, σε ποιόν, σε τι πρέπει να στραφούμε;

Ενώ μερικοί ισχυρίζονται ότι η τέχνη είναι η μόνη αλήθεια, στις μέρες μας οι προτάσεις των δημιουργών μπορούν να μας διαφωτίσουν. Χρησιμοποιώντας υψηλής απόδοσης ψηφιακά εργαλεία, οι καλλιτέχνες αυτοί δύνανται να ζωγραφίσουν πιθανούς κόσμους, ακόμα και να τους δημιουργήσουν. Αυτή η επιλογή βίντεο καλλιτεχνών βασίζεται στην εναλλαγή του χρόνου που βιώνουμε. Θέτει κληρονομημένες εργασίες και επινοημένες φουτουριστικές προβολές, όπως μεταφορικές σκέψεις από τον Frédéric Bonpapa, αναφορά στις διανθρωπικές εξελίξεις, αποκαλυπτικά οράματα, τη σχέση του ανθρώπου με το περιβάλλον, αστικές ουτοπίες, το «ζειν», την περιπλάνηση του ανθρώπου...

Και εδώ έγκειται η τροφή για σκέψη... Είναι η τέχνη η μόνη αλήθεια:

Pierre-Jean Giloux (FR) | Metabolism (2015) | 11:04 min
Hugo Arcier (FR) | Nostalgia for nature (2013) | 08:59 min
Jérôme Boulbes (FR/JP) | Ghost Tracks (2015) | 05:07min
Frédéric Bonpapa (FR) | Light Motif (2014) | 04:15 min
Alessandro Amaducci (IT) | Post Rebis (2016) | 03:39 min
Alain Escalle (FR) | Final Gathering (2016) | 24:41 min



Pierre-Jean Giloux (FR)
Metabolism (2015) | 11:04 min

The Metabolism is an architectural and urbanistic movement born in Japan in the 60s. It was the last modernist utopia. Its goal: to create the city of the future. This film features virtual Metabolists projects in Tokyo in the 21st Century.

Ο «Μεταβολισμός» είναι ένα αρχιτεκτονικό και αστικό κίνημα που γεννήθηκε στην Ιαπωνία τη δεκαετία του 60. Αποτέλεσε την τελευταία ουτοπία του μοντερνισμού. Στόχος του κινήματος ήταν η δημιουργία της πόλης του μέλλοντος. Η ταίνια περιλαμβάνει εικονικά έργα μεταβολιστών στο Τόκιο του 21ου αιώνα.



Hugo Arcier (FR)
Nostalgia for nature (2013) | 08:59 min

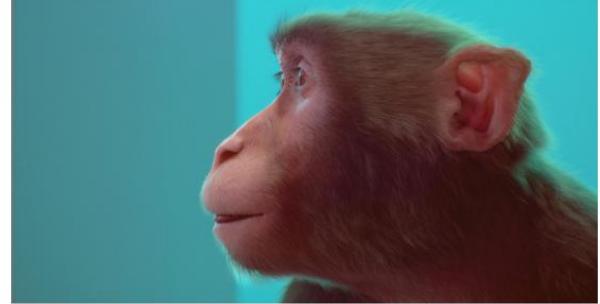
“Nostalgia for Nature” is a true sensory experience, a film composed entirely of computer-generated images. It immerses us in the spirit of its protagonist, an ordinary city dweller who recollects moments and scenes from his childhood, all inextricably tied to nature. Guided and accompanied by off-screen narration, these flashbacks intermingle, diffracted by his memory.

Το έργο «Nostalgia for Nature» είναι μία πραγματικά αισθησακή εμπειρία, μία ταινία που αποτελείται αποκλειστικά από εικόνες φτιαγμένες στον υπολογιστή. Μας βυθίζει στο πνεύμα του πρωταγωνιστή, ενός συνηθισμένου κατόκου μιας πόλης που αναπολεί στιγμές και σκηνές από την παιδική του ηλικία, άρρηκτα συνδεδεμένες με τη φύση. Αυτές οι αναδρομές στο παρελθόν συνοδεύονται από αφήγηση εκτός οθόνης και αναμειγνύονται με τη μνήμη του.



Jérôme Boulbes (FR/JP)
Ghost Tracks (2015) | 05:07 min

Wandering on forgotten tracks, seeking for a train that is yet to come or which vanished a long time ago.



Frédéric Bonpapa (FR)
Light Motif (2014) | 04:15 min

"Light Motif" explores the possibilities of synergy between image and music through a semi-abstract environment made of colored lights and geometric shapes.Ω

Περιπλανώμενος σε ξεχασμένα βαγόνια, ψάχνοντας για ένα τρένο που δεν ήρθε ακόμα ή που χάθηκε πολύ καιρό πριν.

Το "Light Motif" διερευνά τις δυνατότητες συνέργειας μεταξύ εικόνας και μουσικής μέσα από ένα ημι-αφηρημένο περιβάλλον από χρωματιστά φώτα και γεωμετρικά σχήματα.



Alessandro Amaducci (IT)
Post Rebis (2016) | 03:39 min

In a destroyed land someone or something is building a new Rebis made by flesh and technology.



Alain Escalle (FR)
Final Gathering (2016) | 24:41 min

Subjective experimentations affecting the reality of a memory, leaving the auditory and optical traces in an «in-between» world in mutation.

Σε μία κατεστραμμένη γη κάποιος ή κάτι χτίζει μία νέα Ρέβις φτιαγμένη από σάρκα και τεχνολογία.

Υποκειμενικοί πειραματισμοί που επηρεάζουν την πραγματικότητα της μνήμης, αφήνοντας ακουστικά και οπτικά ίχνη σε έναν «ενδιάμεσο» κόσμο σε μετάλλαξη.



SPECIAL SCREENINGS

SPECIAL SCREENINGS

Antoine Viviani (FR)
In Limbo (2015) | 85:00 min, colour, sound



«IN LIMBO»:

1. Lit. In a netherworld, neither heaven nor hell.
2. Fig. Abandoned, forgotten, on hold.
3. Computer Science. Said of data erased from a system, but not yet deleted from its storage media.

What if the Internet could dream of itself?

Dans les Limbes (*In Limbo*) is an inner journey into the Internet, as if there was nothing left but the planetary network, dreaming of itself. It is a philosophical tale narrated by Nancy Huston, who wakes up in the limbo of our global interconnected memory, and meets its strange life, inhabitants, pioneers (Google CEO or Internet founding fathers, like Ray Kurzweil, Gordon Bell, Brewster Kahle, Laurie Frick, Cathal Gurrin, etc).

While drifting into this giant memory, exploring its dreams and fears, she starts chasing the essence of nostalgia. Are we building a new cathedral, for a new civilization, or the biggest cemetery of our history?

Biography

Young award-winning French filmmaker Antoine Viviani first worked with the filmmaker and long-time collaborator Vincent Moon and with the contemporary artist Pierre Huyghe.

In 2009, he created his production company, Providences.

In 2011, he produced and directed *In Situ*, a feature documentary about artistic interventions in the urban space in Europe, which received the Best digital documentary Award at IDFA in Amsterdam in 2011 and the Best film award at London Doc Fest in 2012.

In 2015, he produced and directed *Dans les limbes* (English title: *In Limbo*), a documentary essay and interior voyage into the limbo of the Internet, as if the global network was dreaming of itself. The film premiered November 2015 as part of the international competition of CPH:Dox in Copenhagen.

«IN LIMBO»:

1. Κυριολεκτικά. Σε έναν ενδιάμεσο κόσμο, ούτε στον παράδεισο ούτε στην κόλαση.
2. Μεταφορικά. Εγκαταλελειψμένος, ξεχασμένος, σε αναμονή.
3. Επιστήμη Υπολογιστών. Δεδομένα διαγραμμένα από ένα σύστημα, αλλά όχι ακόμα από το μέσο αποθήκευσης.

Και αν το Διαδίκτυο μπορούσε να ονειρευτεί τον εαυτό του;

To *Dans les Limbes* είναι ένα εσωτερικό ταξίδι στο διαδίκτυο, λες και δεν έχει απομείνει τίποτα άλλο, παρά το πλανητικό δίκτυο, να ονειρεύεται τον εαυτό του. Πρόκειται για μία φιλοσοφική ιστορία που διηγείται η Nancy Huston, η οποία ξυπνά στον ενδιάμεσο κόσμο (*limbo*) της παγκόσμιας συνδεδεμένης μνήμης μας και συναντά την παράξενη ζωή, τους κατοίκους και τους πρωτοπόρους της (Google CEO ή ιδρυτές του Διαδικτύου, όπως οι Ray Kurzweil, Gordon Bell, Brewster Kahle, Laurie Frick, Cathal Gurrin κτλ.).

Καθώς παρασύρεται από αυτή τη γιγάντια μνήμη, εξερευνώντας τα όνειρα και τους φόβους της, ξεκινά να κυνηγά την ουσία της νοσταλγίας. Χτίζουμε ένα νέο καθεδρικό ναό για έναν καινούργιο πολιτισμό ή το μεγαλύτερο νεκροταφείο της ιστορίας μας;

Βιογραφικό

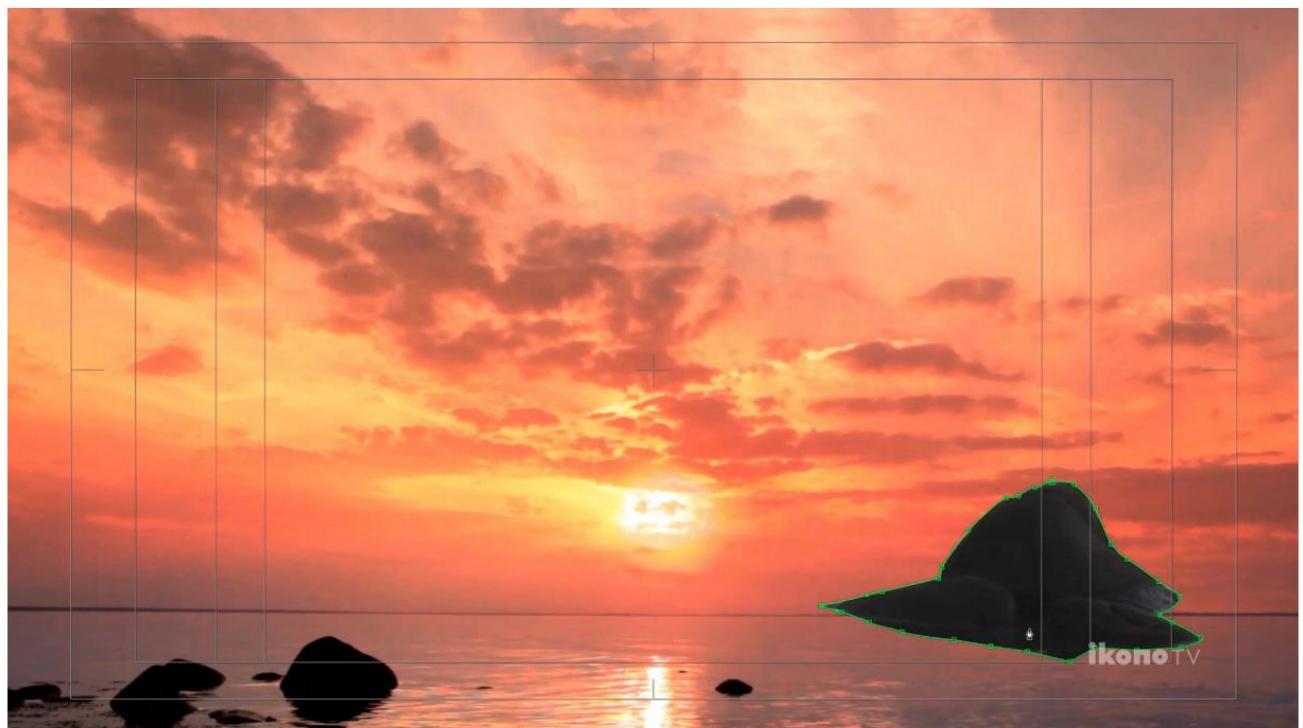
Ο νεαρός βραβευμένος Γάλλος σκηνοθέτης Antoine Viviani, δούλεψε αρχικά με τον σκηνοθέτη Vincent Moon και με τον σύγχρονο καλλιτέχνη Pierre Huyghe. Το 2009 δημιούργησε την εταιρία παραγωγής, Providences.

Το 2011 ήταν παραγωγός και σκηνοθέτης του *In Situ*, ντοκιμαντέρ μεγάλου μήκους σχετικά με τις καλλιτεχνικές παρεμβάσεις στον αστικό χώρο της Ευρώπης, το οποίο κέρδισε το βραβείο για το καλύτερο ψηφιακό ντοκιμαντέρ στο IDFA στο Άμστερνταμ το 2011 και το βραβείο καλύτερης ταινίας στο London Doc Fest το 2012.

Το 2015 έκανε την παραγωγή και σκηνοθεσία του *Dans les limbes* (*In Limbo*), ενός δοκιμασιού ντοκιμαντέρ που πραγματεύεται το εσωτερικό ταξίδι στον ενδιάμεσο τόπο σε σχέση με το διαδίκτυο με μια οπτική σαν το παγκόσμιο δίκτυο να ονειρεύεται τον εαυτό του. Η ταινία έκανε πρεμιέρα το Νοέμβριο του 2015 σαν κομμάτι του διεθνούς διαγωνισμού του CPH:Dox στην Κοπεγχάγη.

SPECIAL SCREENINGS

ikonoTV
DIGITAL CANVAS (2016)



ADAF presents a selection of the 24-hours video art program "Digital Canvas", broadcasted on ikonoTV in May 2016 and premiered in New York during the Creative Tech Week (2016).

Following the thematic thread #PostFuture, the selection brings together video works focused on the digital deconstruction/reconstruction of the natural and urban environment while making a direct reference to the history of art. The traditional contemplative approach to landscape, typical of Romanticism, is here the starting point for a computational interpretation of the environment and its distortion that ranges from vivid, chromatically extreme figurative allusions to the total abstraction of forms, whose vibrations and movements are translated into waves, pulsations and textures.

Digital Canvas for ADAF #PostFuture features works by Kurt Hentschläger, Chris Coleman, Jacques Perconte, Mateo Amaral, Joe Hamilton, Laleh Mehran, Philipp Artus, Ulla Nolden, FAX (Andrea Familiari), Eelco Brand, Nicolás Rupcich, Andreas Nicolas Fischer, Pierce Warnecke and UBERMORGEN.

Curated by Vanina Saracino.

Biography

Founded by Elizabeth Markevitch, ikonoTV is a global channel broadcasting purely art in HD (via SmartTV, AppleTV, and web streaming). Since 2010, this unique project brings to an increasing number of households on-air curated exhibitions of art films and video art, by working in close collaboration with more than 1000 international artists, over 200 collections, image archives and the most important museums worldwide. By showing art from any era and culture, free of any additional commentary and sound, ikonoTV allows an international audience to experience the moving image as a pure form of narration and reinforces the idea of art as a truly universal and timeless language.

To ADAF παρουσιάζει μία επιλογή έργων από το 24ωρο πρόγραμμα video art «Digital Canvas» που μεταδόθηκε από το ikonoTV το Μάιο του 2016 και έκανε πρεμιέρα στη Νέα Υόρκη κατά τη διάρκεια της Creative Tech Week (2016).

Με βάση τη θεματική #PostFuture, η συλλογή συγκεντρώνει βίντεο που επικεντρώνονται στην ψηφιακή αποδόμηση/αναδόμηση του φυσικού και του αστικού περιβάλλοντος, ενώ κάνει μία άμεση αναφορά στην ιστορία της τέχνης. Η παραδοσιακή στοχαστική προσέγγιση για τα τυπικά τοπία του Ρομαντισμού αποτελεί το σημείο εκκίνησης για μία υπολογιστική ερμηνεία του περιβάλλοντος και της στρέβλωσης του που κυμαίνεται από χρωματικά μεταφορικούς υπανιγμούς στη συνολικά αφηρημένη έννοια των μορφών, των οποίων οι δονήσεις και οι κινήσεις μεταφράζονται σε κύματα, παλμούς και υφές.

To Digital Canvas για το ADAF #PostFuture περιλαμβάνει έργα των Kurt Hentschläger, Chris Coleman, Jacques Perconte, Mateo Amaral, Joe Hamilton, Laleh Mehran, Philipp Artus, Ulla Nolden, FAX (Andrea Familiari), Eelco Brand, Nicolás Rupcich, Andreas Nicolas Fischer, Pierce Warnecke and UBERMORGEN.

Επιμέλεια: Vanina Saracino.

Βιογραφικό

Το ikonoTV ιδρύθηκε από την Elisabeth Markevitch και είναι ένα παγκόσμιο κανάλι που μεταδίδει αποκλειστικά τέχνη σε HD (μέσω SmartTV, AppleTV και web streaming). Από το 2010, αυτό το μοναδικό πρότζεκτ φέρνει έναν αυξανόμενο αριθμό νοικοκυρών κοντά σε εκθέσεις ταινιών τέχνης και video art, δουλεύοντας σε στενή συνεργασία με πάνω από 1000 διεθνείς καλλιτέχνες, πάνω από 200 συλλογές, αρχέλα εικόνας και κυρίως με σημαντικά μουσεία. Με την προβολή τέχνης από κάθε εποχή και πολιτισμό, χωρίς σχόλια και ήχο, το ikonoTV επιτρέπει σε ένα διεθνές κοινό να βιώσει την κινούμενη εικόνα ως καθαρή μορφή αφήγησης και ενισχύει την ιδέα της τέχνης ως μιας πραγματικά καθολικής και διαχρονικής γλώσσας.

SPECIAL SCREENINGS

Athens Digital Arts Festival & The PhotoPhore
PostReality (2017)



Based on this year's theme #PostFuture and the sub-category #PostReality, Athens Digital Arts Festival, in collaboration with the international website The PhotoPhore, called artists to show the infinite possibilities that reality offers to overcome itself. Technology, dystopia, utopia, parallel universes, dreams.

The PhotoPhore is a web based platform about contemporary art, photography and architecture. It curates high quality content, dedicating its attention on projects characterized by a great visual impact and distinctive concepts. The PhotoPhore strongly believes in art and culture sharing and is always open to start a dialogue and build partnerships with art festivals, galleries and contests.

#PostFuture: The elusive transition of digital culture is shaping a future 'beyond digital', where the physical and the digital are merging. Today, as the digital culture has been stabilized into our everydayness and reflected from the coherence of the 'real - virtual' boundaries, we are moving forward to a more abstract creation. The necessity of innovation and excess of limits is a primary goal, imposed by the ever evolving technological fetish.

#PostReality: Reality exists only in the present. Every person lives his/her reality here and now; it's the context in which everyone lives and is influenced by. The existence itself is the main factor that modifies reality and, at the same time, in an endless cycle, the alteration of the context is the reason of new changes in the existence. Contemporary reality is always full of input and possibilities: new technologies that remove space and time boundaries, scientific discoveries, the limitless power of imagination and endless possibilities of actions, constantly introducing new scenarios.

Το Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών, με βάση το θέμα της φετινής διοργάνωσης #PostFuture και της υποκατηγορίας #PostReality, σε συνεργασία με την διεθνή ιστοσελίδα The PhotoPhore, καλεί τους καλλιτέχνες να δείξουν τις άπειρες δυνατότητες που προσφέρει η πραγματικότητα για να ξεπεράσει τον εαυτό της. Τεχνολογία, διστοπία, ουτοπία, παράλληλα σύμπαντα, όνειρα. Το PhotoPhore είναι μία διαδικτυακή πλατφόρμα για την σύγχρονη τέχνη, την φωτογραφία και την αρχιτεκτονική. Επιμελείται υψηλής ποιότητας περιεχόμενο, εστιάζοντας την προσοχή του σε projects που χαρακτηρίζονται από σπουδαία αισθητική και διακεκριμένα concepts. Το PhotoPhore πιστεύει ακράδαντα στην κοινή χρήση τέχνης και κουλτούρας και είναι πάντα διαθέσιμο να ξεκινήσει διάλογο και να θεμελιώσει συνεργασίες με καλλιτεχνικά φεστιβάλ, γκαλερί και διαγωνισμούς.

#PostFuture: Αυτή η απροσδιόριστη μετάβαση της ψηφιακής κουλτούρας διαμορφώνει ένα μέλλον 'πέραν του ψηφιακού', όπου φυσική και ψηφιακή υπόσταση συγχωνεύονται. Σχεδόν δύο δεκαετίες αργότερα και έχοντας δεχθεί την παγίωση της ψηφιακής κουλτούρας στην καθημερινότητα μας, προχωράμε σε πιο αφηρημένες δημιουργίες. Η αναγκαότητα της καινοτομίας και η υπέρβαση των ορίων, υπηρέει πρωταρχικός στόχος επιβαλλόμενος από το συνεχώς εξελισσόμενο τεχνολογικό φετίχ.

#PostReality: Η πραγματικότητα υπάρχει μόνο στο παρόν. Κάθε άνθρωπος ζει την δική του πραγματικότητα εδώ και τώρα, είναι το πλαίσιο στο οποίο ζει ο καθένας και επηρεάζεται. Η ύπαρξη καθαυτή είναι ο κύριος παράγοντας, ο οποίος τροποποιεί την πραγματικότητα και, την ίδια στιγμή, σέναν φαύλο κύκλο, η μεταβολή του πλαισίου είναι ο λόγος νέων αλλαγών στην ύπαρξη. Η σύγχρονη πραγματικότητα είναι πάντα γεμάτη από καταχωρήσεις και δυνατότητες: νέες τεχνολογίες που αφαιρούν τα όρια του χώρου και του χρόνου, επιστημονικές ανακαλύψεις, απεριόριστη δύναμη της φαντασίας και ατελείωτες δυνατότητες ενεργειών, εισάγοντας συνεχώς νέα σενάρια.

Rogelio Raúl Meléndez Cetina (MX) | Pausa (2016) | 04:17 min
Elisabeth von Samsonow (AT) | Laboratory of the Exo / Endo Corpus (2017) | 12:42 min
Joergen Erkies & Florian Japp (DE) | Post Reality is also Reality (2016) | 01:10 min
Brian Ratigan (US) | Collapsing (2016) | 00:58 min
Patrick Jenkins (CA) | Emanations: A Visual Poem (2017) | 04:37 min
Semiosphera (Francesca Giuliani, Lino Mocerino) (IT) | Shrine (2015-2017) | 03:00 min
Thornton Alejandro (AR) | I can see me (2013) | 03:32 min
Johan Rijpma (NL) | Extrapolate (2016) | 02:00 min
Micha Elías Pichlkastner (AT) | COMO//XXMO-ECLIPSE (2016) | 00:49 min
Alessandro Amaducci (IT) | POST REBIS (2016) | 03:44 min
Sandrine Deumier (FR) | Un.reality (2012) | 00:55 min
Nick Flaherty (US) | Angelus Novus (2016) | 08:37 min
Tomoya Takashima (JP) | Don't cry (2017) | 12:20 min



Rogelio Raúl Meléndez Cetina (MX) | Pausa (2016) | 04:17 min

«Pausa» was inspired by a physical phenomenon in which an object that exceeds the speed of propagation of sound (1.200 kilometers per hour) goes into a kind of capsule of silence. Consisting of a combination of natural and industrial materials, this video exhibits a saturated stage of silence and stops in time to question the fundamental connection between space-time and ourselves.

Rogelio Raúl Meléndez Cetina (MX) | Pausa (2016) | 04:17 min

To «Pausa» ήταν εμπνευσμένο από ένα φυσικό φαινόμενο στο οποίο ένα αντικείμενο που υπερβάνει την ταχύτητα διάδοσης του ήχου (1.200 χιλιόμετρα την ώρα) πηγαίνει σε ένα ειδος κάψουλας της σιωπής. Αποτελείται από συνδυασμό φυσικών και βιομηχανικών υλικών. Αυτό το βίντεο παρουσιάζει ένα κορεαμένο στάδιο σιωπής και σταματά εγκαίρως για να αμφισβητήσει τη θεμελιώδη σύνδεση μεταξύ του χωροχρόνου και του εαυτού μας.



Brian Ratigan (US) | Collapsing (2016) | 00:58 min

An exquisite corpse about the end of the world, made with found 8mm footage.

Brian Ratigan (US) | Collapsing (2016) | 00:58 min

Μια συλλογή φωτογραφών για το τέλος του κόσμου, που έγινε με βιντεοσκοπήσεις 8 χιλιοστών.



Patrick Jenkins (CA) | Emanations: A Visual Poem (2017)
| 04:37 min

An abstract movie about the relentless cycle of life, including growth and decay, and wonder and awe.



Semiosphera (Francesca Giuliani, Lino Mocerino) (IT) | Shrine (2015-2017) | 03:00 min

A singularity is taking place
A dance generating random patterns
A spontaneous life-generating matrix
Chaotic
Unpredictable
Vital

Patrick Jenkins (CA) | Emanations: A Visual Poem (2017)
| 04:37 min

Μια αφηρημένη ταινία για τον αμείλικτο κύκλο της ζωής, συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης και της φθοράς, και το θαυμασμό και το δέος.

Semiosphera (Francesca Giuliani, Lino Mocerino) (IT) | Shrine (2015-2017) | 03:00 min

Η μοναδικότητα λαμβάνει χώρα
Ένας χορός δημιουργεί τυχαία μοτίβα
Μια αυθόρμητη μήτρα που παράγει ζωή
Χαώδες
Απρόβλεπτο
Ζωτικό

**Thornton Alejandro (AR) | I can see me (2013) | 03:32 min**

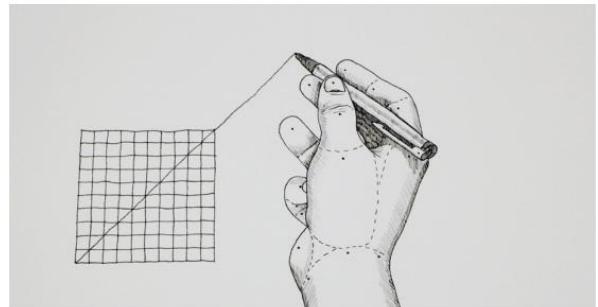
A film that explores the different identities of contemporary societies.

Spectral reflection of the work of Philip K. Dick («Do androids dream of electric sheep»), is that the video leads us to the possibility of wondering if we humans can dream on Facebook?

Thornton Alejandro (AR) | I can see me (2013) | 03:32 min

Μια ταινία που διερευνά τις διαφορετικές ταυτότητες των σύγχρονων κοινωνιών.

Φασματική αντανάκλαση του έργου του Philip K. Dick («Do androids dream of electric sheep»), είναι το video που μας οδηγεί στην πιθανότητα να αναρωτιόμαστε αν εμείς οι άνθρωποι μπορούμε να ονειρευόμαστε στο Facebook?

**Johan Rijpma (NL) | Extrapolate (2016) | 02:00 min**

In this hand drawn animation a line is being extrapolated through a grid. When the line surpasses the boundaries of the grid, the process spreads to and reflects on its surroundings. Beyond each boundary the extrapolation of movement is causing deformation in a systematic but speculative way.

Johan Rijpma (NL) | Extrapolate (2016) | 02:00 min

Σε αυτό το κινούμενο σχέδιο που είναι ζωγραφισμένο στο χέρι, μια γραμμή προεκτείνεται μέσω ενός πλέγματος. Όταν η γραμμή ξεπεράσει τα όρια του δικύου, η διαδικασία εξαπλώνεται και αντικατοπτρίζει το περιβάλλον της. Πέρα από κάθε όριο, η προέκταση της κίνησης προκαλεί παραμόρφωση με συστηματικό αλλά και σκεπτικιστικό τρόπο.



Micha Elias Pichlkastner (AT) | COMO//XXMO-ECLIPSE (2016) | 00:49 min

The film is a vision of a dark dystopian future, potentially resulting from capitalism, mass production and unsustainable use of resources. Facing those challenges the body itself and therefore the protection of it, regains tremendous importance. Metaphorically the film displays the enormous significance of the equilibrium of body and mind for health and our contentment as human beings.

Micha Elias Pichlkastner (AT) | COMO//XXMO-ECLIPSE (2016) | 00:49 min

Η ταινία είναι ένα όραμα για ένα σκοτεινό δυστοπικό μέλλον, που μπορεί να προκύψει από τον καπιταλισμό, τη μαζική παραγωγή και τη μη βιώσιμη χρήση των πόρων. Αντιμετωπίζοντας αυτές τις προκλήσεις το ίδιο το σώμα και επομένως η προστασία του, αποκτά τεράστια σημασία. Μεταφορικά η ταινία εμφανίζει την τεράστια σημασία της ισορροπίας του σώματος και του νου για την υγεία και την ικανοποίησή μας ως ανθρώπινα όντα.



Alessandro Amaducci (IT) | POST REBIS (2016) | 03:44 min

In a destroyed land someone or something is building a new Rebis made by flesh and technology.

Alessandro Amaducci (IT) | POST REBIS (2016) | 03:44 min

Σε μία κατεστραμμένη γη κάποιος ή κάτι χτίζει ένα νέο Rebis από σάρκα και τεχνολογία.



Sandrine Deumier (FR) | Un.reality (2012) | 00:55 min
Staging a virtual character confronted with its own unreality, Un.reality juxtaposes virtual codes and programs of reality in a kind of fantasized screen which acts as border between two worlds.

Sandrine Deumier (FR) | Un.reality (2012) | 00:55 min
Η οργάνωση ενός εικονικού χαρακτήρα που έρχεται αντιμέτωπος με τη δική του εξωπραγματικότητα, το Un.reality αντιπαραθέτει εικονικούς κώδικες και προγράμματα της πραγματικότητας σε ένα είδος φανταστικής οθόνης που λειτουργεί ως όριο μεταξύ δύο κόσμων.



Nick Flaherty (US) | Angelus Novus (2016) | 08:37 min
Consciousness is decoded and expanded from the body. What we once understood as history, a linear sequence of memories, is now one collective intelligence.

Nick Flaherty (US) | Angelus Novus (2016) | 08:37 min
Η συνείδηση αποκωδικοποιείται και επεκτείνεται από το σώμα. Ότι κάποτε αντιλαμβανόμασταν ως ιστορία, μια γραμμική ακολουθία μνημών, είναι τώρα μια συλλογική νοημοσύνη.



Tomoya Takashima (JP) | Don't cry (2017) | 12:20 min
Mankind was managed by AI and birth was forbidden. Although AI's threatening, illegal birth laws are no end of mankind's desire. The parents and children would be killed if exposed by government. The couple was chased by AI and was running away.

Tomoya Takashima (JP) | Don't cry (2017) | 12:20 min
Η ανθρωπότητα διαχειρίζόταν από την τεχνητή νοημοσύνη και η γέννηση απαγορευόταν. Παρόλη την απελή της τεχνητής νοημοσύνης, οι παράνομοι νόμοι της γέννησης δεν αποτελούν το τέλος της επιθυμίας της ανθρωπότητας. Οι γονείς και τα παιδιά θα σκοτώνονταν εάν εκτίθεντο από την κυβέρνηση. Το ζευγάρι κυνηγήθηκε από την τεχνητή νοημοσύνη και έτρεχε μακριά.

SPECIAL SCREENINGS

Feel Free to Feel Green
#PostNature (2017)



Mapping humans' impact on nature over the past decades, we ended up creating a hybrid urban-rural landscape. The coexistence of nature and biotechnology is necessary for a sustainable ecosystem. Will these two get along or will we reach a limit where nature will be a nostalgic remembrance?

#PostNature compilation presents 41 artworks of video art and animation, 25 of which will be screened for the first time in Greece.

The tribute 'Feel Free to Feel Green' is implemented through the Operational Program "Human Resources Development, Education and Lifelong Learning" and is co-financed by the European Union (European Social Fund) and Greek national funds.

Η καταγραφή των επιπτώσεων που έχει ο άνθρωπος στο φυσικό περιβάλλον τις τελευταίες δεκαετίες, οδήγησε στη δημιουργία ενός υβριδικού urban-rural περιβάλλοντος. Η συνύπαρξη φύσης και βιοτεχνολογίας, κρίνεται πλέον απαραίτητη ώστε να υπάρξει ένα βιώσιμο οικοσύστημα. Θα καταφέρουν αυτά τα δυο να συνυπάρξουν αρμονικά ή θα φτάσουμε σε μια εποχή όπου η φύση θα αποτελεί νοσταλγική ανάμνηση;

Η καλλιτεχνική συλλογή #PostNature παρουσιάζει 41 έργα video art και animation, 25 εκ των οποίων θα προβληθούν για πρώτη φορά στην Ελλάδα.

Το αφιέρωμα 'Feel Free To Feel Green' ενισχύεται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση & Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Franziska Lauber (CH) | A little Gesture | 05:09 min (Premiere)
Alessio De Marchi (IT) | What weee are - Weee droponics | 04:48 min (Premiere)
Carolin Koss (FI) | Plastic Child | 12:11 min (Premiere)
María Castellanos Vicente (ES) | Environment Dress 2.0 | 02:25 min (Premiere)
Hyeongsuk Kim (KR) | Hydroculture | 04:03 min (Premiere)
Noelle Fitzsimmons (US) | Bill, I love you so, I always will | 00:45 min (Premiere)
Javier Cañal Sanchez (ES) | My little rubbish world | 03:49 min (Premiere)
Christin Bolewski (DE) | Shizen? Natural | 07:16 min (Premiere)
Johanna Reich (DE) | A Drone Painting | Black Square on White Ground | 03:00 min (Premiere)
Ismail Egler (TR) | The forest | 05:04 min (Premiere)
Lorenzo Oggiano (IT) | Quasi – Objects / Cinematic Environment #2 | 03:41 min (Premiere)
Brit Bunkley (NZ/US) | Pillar of Cloud | 03:26 min (Premiere)
Adam Hogan (US) | The silent forest | 14:01 min (Premiere)
Hao Pei Chu (SG) | Island | 02:00 min (Premiere)
Alexei Dmitriev (RU) | The Sadness Will Not Last Forever | 08:18 min (Premiere)
Jorge Luis Hernández Rosas (MX) | Arriba | 03:00 min (Premiere)

Clemente Bicocchi (IT) | Notturno | 10:12 min (Premiere)
Anne – Marie Bouchard (CA) | Echoes – Signal Transpositions | 11:31 min (Premiere)
Adéla Kudlová (CZ) | Biotop | 03:30 min
Marco Mendeni (IT) | r lightTweakSunlight | 05:11 min
Hiroya Sakurai (JP) | The Stream 4 | 06:00 min
Kara J. Schmidt (US) | Inner Landscape | 02:35 min
Rick Fischer (CA) | Arcadia | 04:49 min
Jeroen ter Welle (NL) | Nature morte | 03:53 min (Premiere)
Jorge Luis Hernández Rosas (MX) | Mundo | 01:03 min (Premiere)
Andrea Zucchini (GB) | Sunmakers | 05:04 min (Premiere)
claRa apaRicio – Yoldi (ES) | Don Quijote | 03:10 min (Premiere)
Gerhard Funk (DE) | Fruit | 06:55min (Premiere)
Katerina Blahutova & Adela Sobotkova (CZ) | РИЗОМА | 02:58 min (Premiere)
Yuliya Lanina (US/RU) | Theme and Variations | 10:29 min (Premiere)



SPECIAL EVENTS

SPECIAL EVENTS

Athens Digital Arts Festival
#PostFuture Dialogues | Greece - China Year (2017)



Athens Digital Arts Festival, in collaboration with the Hellenic Ministry of Culture & Sports, presents for the Greece – China Year the special event #PostFuture Dialogues. Aiming to create a cultural dialogue between Greece and China, ADAF focuses on how Chinese artists experience the transcendence of the digital culture, under this year's theme #PostFuture.

Including installations, indoor and outdoor screenings as well as a tribute to Microwave International New Media Arts Festival (HK), ADAF creates a rich programme, introducing to the Greek audience well-known as well as emergent artists from China.

Moreover, Athens Digital Arts Festival curates and presents a special compilation of video art and animation within Microwave International New Media Arts Festival programme in late September.

Το Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας – Athens Digital Arts Festival, σε συνεργασία με το Υπουργείο Πολιτισμού & Αθλητισμού, παρουσιάζει για το έτος Ελλάδας – Κίνας, το ξεχωριστό γεγονός #PostFuture Dialogues. Με στόχο να δημιουργήσει έναν πολιτιστικό διάλογο μεταξύ Ελλάδας και Κίνας, το ADAF επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο οι Κινέζοι καλλιτέχνες βιώνουν την υπέρβαση του ψηφιακού πολιτισμού, υπό το φετινό θέμα #PostFuture.

To ADAF δημιουργεί ένα πλούσιο πρόγραμμα, παρουσιάζοντας στο ελληνικό κοινό γνωστούς αλλά και αναδυόμενους καλλιτέχνες από την Κίνα, συμπεριλαμβάνοντας εγκαταστάσεις, προβολές σε δημόσιους και όχι μόνο χώρους, καθώς και ένα ειδικό αφιέρωμα στο Microwave International New Media Arts Festival (HK).

Επιπλέον, το Athens Digital Arts Festival επιμελείται και παρουσιάζει μια ειδική καλλιτεχνική προβολή video art και animation στο φετινό πρόγραμμα του Microwave International New Media Arts Festival, το οποίο θα λάβει χώρα τέλη Σεπτεμβρίου.

Installations (23 Mitropoleos str | 18 – 21 May)

Εγκαταστάσεις (Μητροπόλεως 23 | 18 – 21 Μαΐου)

XCEED | Collar AG (2016)

XCEED | Resonance Aura (2016)

XCEED | RadianceScape (2016)

Screenings (Monastiraki square | 18 – 21 May | 21:00 – 00:00)

Προβολές (πλατεία Μοναστηράκιου | 18 – 21 Μαΐου | 21:00 – 00:00) - Video Art

Cong Yao | B²EAU²T²Y (2014) | 15:30 min

Cong Yao | the Soliloquy in the Air (2016) | 10:27 min

Cong Yao | Under Blue (2015) | 06:38 min

XCEED | RadianceScape (2015) | 02:00 min

Portrait | Di Hu (2017) | 37:00 min

Animation

Sing-Hong Chan | Where have the flowers gone? (2017) | 02:00 min

Nico Chang Gao | AGAIN (2016) | 05:18 min

Wenyu Li | GO TO CITY ELE (2015) | 09:00 min

Crystal Palima Yip | Lace Murex (2017) | 02:30 min

Ka Man Luk, Hinny Cheuk | Glass Bird Movement (2017) | 03:38 min

Ka Man Yu, Tsz Ching Kwan, Ka Yiu Wong | Leonardo's Formula (2017) | 03:30 min

Susan Sun | Slow Rings (2017) | 02:00 min

King Lam Chan, Cheuk Lam Mui, Qi Yu Teo | Parley Glove (2017) | 04:19 min

Team Five with Max Hattler | Five: Scherzo (2016) | 18:00 min

Team Five with Max Hattler | Five: Moving Stormily (2016) | 15:00 min

Special Screening (23 Mitropoleos str | 21 May | 14:00 – 14:45) /
Ειδικό Αφιέρωμα (Μητροπόλεως 23 | 21 Μαΐου | 14:00 – 14:45)
Microwave International New Media Arts Festival

Future X Imagination

This is a compilation from VMAC (Videotage Media Art Collection), which features a series of works regarding posthumanity and the imagination of future life. "Posthuman" could refer to a person or an entity that exists in a state beyond human, or as a human with extraordinary intelligence; no matter what, the concept raises loads of questions regarding ethics, social systems and communications, and carries these questions projecting our imaginary future lives. This compilation includes an android couple questioning their love & relationship, the birth of the fastest vehicle on the planet, underwater life, etc. Starting from here, all the imagination within makes us question reality.

Αυτή είναι μια καλλιτεχνική προβολή από τη VMAC (Videotage Media Art Collection), η οποία παρουσιάζει μια σειρά έργων σχετικά με το μέλλον του ανθρώπου αλλά και το πώς φανταζόμαστε τη ζωή στο μέλλον. Ο όρος "μετα-άνθρωπος" θα μπορούσε να αφορά είτε έναν άνθρωπο είτε μια οντότητα που υπάρχει σε μια κατάσταση πέραν του ανθρώπινου ή έναν άνθρωπο με εξαιρετική νοημοσύνη. Ανεξαρτήτως όμως, η έννοια αυτή δημιουργεί πολλά ερωτήματα σχετικά με την ηθική, τα κοινωνικά συστήματα και την επικοινωνία και αποτυπώνει τα ερωτήματα αυτά στη μελλοντική φανταστική μας ζωή. Αυτή η συλλογή περιλαμβάνει ένα ζευγάρι ανδροειδών που αμφισβητεί την αγάπη και τη σχέση τους, τη γέννηση του ταχύτερου οχήματος στον πλανήτη, την υποβρύχια ζωή κλπ. Έχοντας αυτό ως αφετηρία και με όχημα τη φαντασία, φτάνουμε στο σημείο να αμφισβητούμε την πραγματικότητα.

Robert Iolani | Geminoid Tear (2010) | 03:20 min
Hung Chi Wing | Canned Despair (2004) | 02:54 min
Niklas Roy | Dokumat 500 (2005) 09:20 min
Marc Comes | Up There (JIVAN) (2003) | 10:30 min
Choi Sai Ho | Move (2011) | 03:30 min
Jay Forster | Shift (2006) | 03:18 min
Reynold Reynolds, Patrick Jolley | The Drowning Room (2000) | 09:41 min

SPECIAL EVENTS

Athens Digital Arts Festival
AVnode | LPM 2015 > 2018 | Audience Development (2017)



AVnode | LPM 2015 > 2018 is a Large Scale Cooperation Project co-funded by the Creative Europe Culture Programme of the European Union chosen with 15 other proposals amongst 127 applications submitted.

AVnode | LPM 2015 > 2018 is a cooperation project between 13 partners from 12 countries: Austria, Belgium, Czech Republic, Germany, Greece, Hungary, Italy, Netherlands, Poland, Spain, Turkey and United Kingdom.

AVnode | LPM 2015 > 2018 aims to promote and develop live video culture to both European and worldwide audiences. Within this framework, Athens Digital Arts Festival presents artworks of digital nature, from audiovisual performances and installations to workshops and digital image works, that invite the audience to experience the emerging age of art and technology. The audience will be completely immersed into the #PostFuture digital culture; the visitors will get the chance to physically and digitally interact with installations, soundscapes, AR screens, VR experiences and audio visual compositions, with the purpose to bring the audience closer to new media technologies. The possibilities are limitless!

AVnode is an international network of artists and professionals organising activities in the fields of audio visual performing arts. The main goal is to join forces of local players, active on a international level on research and development of audio visual performing arts. AVnode was born in 2011 and developed into a cultural umbrella foundation in 2016, being formed by organizations of audio visual performing arts festivals from all over the world.

Το πρόγραμμα AVnode | LPM 2015 > 2018 είναι ένα σχέδιο συνεργασίας μεγάλης κλίμακας που συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Πολιτισμού Δημιουργική Ευρώπη της Ευρωπαϊκής Ένωσης και επιλέχτηκε μαζί με 15 άλλες προτάσεις ανάμεσα σε 127 αιτήσεις. Το πρόγραμμα αποτελεί ένα εγχέρημα συνεργασίας μεταξύ 13 εταίρων από 12 χώρες: Αυστρία, Βέλγιο, Τσεχία, Γερμανία, Ελλάδα, Ουγγαρία, Ιταλία, Ολλανδία, Πολωνία, Ισπανία, Τουρκία και Αγγλία.

Το AVnode | LPM 2015 > 2018 στοχεύει να προωθήσει και να αναπτύξει την κουλτούρα του live video σε Ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο. Μέσα σε αυτά τα πλαίσια, το Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Αθήνας παρουσιάζει έργα ψηφιακής μορφής, από οπτικοακουστικές performances και διαδραστικές εγκαταστάσεις σε εργαστήρια και έργα ψηφιακής εικόνας, που προσκαλούν το κοινό να βιώσει την νέα αναδυόμενη εποχή της τέχνης και της τεχνολογίας. Το κοινό θα καθηλωθεί απόλυτα από την ψηφιακή κουλτούρα παρουσιασμένη μέσα από την θεματική του#PostFuture; οι επισκέπτες θα έχουν την δυνατότητα να έρθουν σε επαφή φυσικά και ψηφιακά με εγκαταστάσεις, ηχοτοπία, AR οθόνες, VR εμπειρίες καθώς και άλλες οπτικοακουστικές συνθέσεις, με στόχο την εξοικείωση τους με τα νέα μέσα τεχνολογίας. Οι δυνατότητες είναι αμέτρητες!

Το AVnode είναι ένα διεθνές δίκτυο καλλιτεχνών και επαγγελματιών στην οργάνωση δραστηριοτήτων που έχουν να κάνουν με τις οπτικοακουστικές παραστατικές τέχνες. Ο κύριος στόχος του είναι η ένωση δυνάμεων με 'τοπικούς παράγοντες', δραστήριους στην έρευνα και ανάπτυξη των οπτικοακουστικών παραστατικών τεχνών σε παγκόσμιο επίπεδο. Το AVnode γεννήθηκε το 2011 και διαμορφώθηκε σαν μια πολιτιστική ομπρέλα το 2016, η οποία περιλαμβάνει οργανώσεις φεστιβάλ για οπτικοακουστικές performance τέχνες, ερχόμενες από όλο τον κόσμο.



OUTDOOR EVENTS

OUTDOOR EVENTS

Elektro Moon (PL/HU)
REC (2014)



REC is an interactive installation set in a today cultural context where surveillance over the society is no exception, where face tracking and face recognition in order to collect powerful data is an integral part of digital tools we use every day. Apparently, the today's society is ready to embrace many forms of surveillance and data collecting, believing that those which do not impose limits on the society can bring about more convenience. But unfortunately, we find out that our emails are read, we can be watched and listened by built-in cameras and microphones in our smartphones, TVs and computers, and collected data are used to build economic power against personal privacy. Whether we like it or not, we engage in a daily interaction with real or virtual methods of gathering data about our lives. REC installation perfectly illustrates this modern system of dependence.

The viewer doesn't really need to love art to become the focus of an artistic work. Likewise, the monitoring equipment does not necessarily need to be real to create an atmosphere of control. Sometimes a mere impression of its existence will do.

In the process of interacting with the installation, the spectators' approach usually evolves from just playing and having fun to the afterthought and moment when the question appears: is this data of me collected? And if so, what is it used for afterwards?

The installation is designed for city public spaces to enter it spontaneously, experiencing it and becoming part of it without time and limitations on the amount of participants.

REC installation was presented at the major forum for new media art in Poland and one of the leading international art events in Central Europe - Media Art Biennale WRO 2015, in 2016 at the Athens Digital Arts Festival, ADAF in Greece, premiered at the Kunsthalle Bratislava in Nov 2014.

Biography

Elwira Wojtunik and Popesz Csaba Láng are an internationally recognised Polish-Hungarian duet of multimedia artists known as Elektro Moon Vision, working at the intersection of creative computing, design and light-art, creating interactive multimedia installations, stage projections design, 3D video mappings and scenography projections for theatre and opera. In their works, they use a variety of new media tools, often implementing their own codes, patches and mathematical algorithms. Their works were presented at significant international digital media art exhibitions and events around the world, including the MuseumsQuartier in Vienna, the New Media Art Biennale WRO 2011, 2015 in Wrocław, Akarenga Soko Gallery in Yokohama, Japan, TADAEX in Tehran, in Iran, PdCon in NYC. In Krakow, where they live, their live visuals could be seen on the Unsound Festival in 2016. Re-Kreacja, an interactive mapping installation, is included in the collection of Contemporary Art Gallery Bunkier Sztuki, Krakow, Poland. The experimental video NZ/X won the 1st prize and was published in frame of the Chopin Year competition by Warsaw Electronic Festival and the Zachęta National Gallery of Art in Warsaw. They are scholarship holders of the Artist-in-Residence program at MuseumsQuartier in Vienna (2010).

Founders of Share:Krakow, unit of global organization dedicated to supporting collaboration and knowledge exchange in new media communities.

Since 2012, they are curators of the International Digital Art Festival Patchlab in Krakow. They are members of AV node network – an international network of artists and professionals organising festivals and/or working in the fields of audiovisual live performances.

Το REC είναι μια διαδραστική εγκατάσταση τοποθετημένη σε ένα σημερινό πολιτισμικό περιεχόμενο όπου η παρακολούθηση από την κοινωνία δεν αποτελεί εξαίρεση, ο εντοπισμός και η αναγνώριση προσώπου για την συλλογή σημαντικών δεδομένων είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιούμε καθημερινά. Προφανώς, η κοινωνία του σήμερα είναι έτοιμη να αποδεχτεί πολλές μορφές παρακολούθησης και συλλογής δεδομένων πιστεύοντας πως αυτοί που δεν θέτουν όρια στην κοινωνία μπορούν να φέρουν περισσότερη διευκόλυνση. Άλλα δυστυχώς ανακαλύπτουμε ότι τα e-mail μας διαβάζονται, είναι δυνατόν να φαινόμαστε και αν ακουγόμαστε από built-in κάμερες και μικρόφωνα στα smartphones μας, τις τηλεοράσεις και τους υπολογιστές και τα δεδομένα που συλλέγονται χρησιμοποιούνται για να χτίσουν οικονομική δύναμη ενάντια στην προσωπική ιδιωτικότητα. Είτε μας αρέσει είτε όχι, συμμετέχουμε σε μια καθημερινή διαδραστικότητα με πραγματικές ή εικονικές μεθόδους συλλογής δεδομένων για τις ζωές μας. Το REC installation εικονογραφεί τέλεια αυτό το μοντέρνο σύστημα εξάρτησης.

Ο θεατής δεν χρειάζεται να αγαπά πραγματικά την τέχνη για να γίνει η εστίαση μιας καλλιτεχνικής δουλειάς. Επίσης ο εξοπλισμός παρακολούθησης δεν χρειάζεται απαραίτητα να είναι πραγματικός για να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα ελέγχου. Μερικές φορές μια μόνο εντύπωση της ύπαρξής του αρκει.

Στην διαδικασία της διαδραστικότητας με την εγκατάσταση, η προσέγγιση των θεατών συνήθως εξελίσσεται από το απλά να παίζουν και να κάνουν πλάκα στην δεύτερη σκέψη και στην στιγμή που η ερώτηση εμφανίζεται: έχουν συλλεχθεί δεδομένα μου; Και αν ναι, που χρησιμοποιούνται μετά;

Το έργο έχει σχεδιαστεί για δημόσιους χώρους πόλης ώστε να εισέρχεται κανείς αυθόρμητα, να ζει την εμπειρία και να γίνεται μέρος του χωρίς τον χρόνο και το ποσό των περιορισμών των συμμετεχόντων.

Το Rec installation παρουσιάστηκε στο major forum των new media art στην Πολωνία και σε ένα από τα κύρια διεθνή event τέχνης στην Κεντρική Ευρώπη -Media Art Biennale WRO 2015, το 2016 στο Athens Digital Arts Festival, ADAF στην Ελλάδα, και έκανε πρεμέρα στο Kunsthalle Bratislava τον Νοέμβριο του 2014.

Βιογραφικό

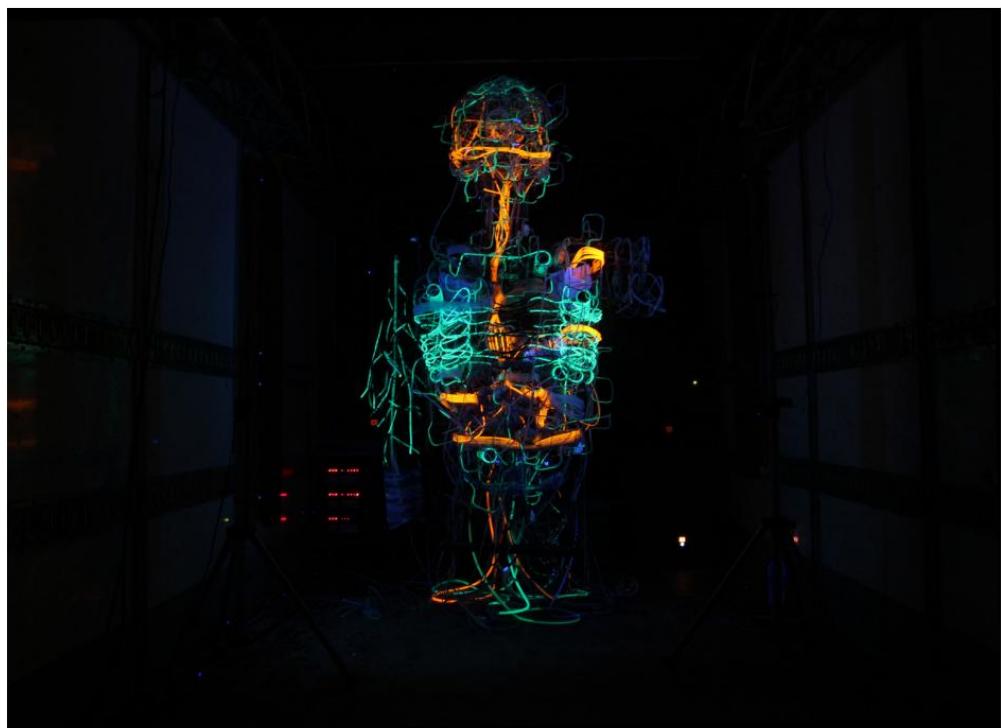
Οι Elwira Wojtunik και Popesz Csaba Láng είναι ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πολωνικό-ουγγρικό ντουέτο καλλιτεχνών πολυμέσων γνωστό ως Elektro Moon Vision, που δουλεύουν στη διατομή του δημιουργικού υπολογισμού, του σχεδίου και της ελαφριάς-τέχνης, δημιουργούν διαλογικές πολυμεσικές εγκαταστάσεις, σχεδιάζουν σκηνικές προβολές, τρισδιάστατες τηλεοπτικές χαρτογραφήσεις και προβολές σκηνογραφίας για το θέατρο και την όπερα. Στα έργα τους, χρησιμοποιούν ποικίλα νέα εργαλεία μέσων, εφαρμόζοντας συχνά τους κώδικες, τα μπαλώματα και τους μαθηματικούς αλγορίθμους τους. Οι εργασίες τους προβλήθηκαν σε σημαντικές εκθέσεις τέχνης ψηφιακών πολυμέσων και σε events παγκοσμίως, συμπεριλαμβανομένων των μουσείων Quartier στη Βιέννη, τη New Media Art Biennale WRO το 2011, το 2015 στο Wroclaw, στο Akarenga Soko Gallery στη Yokohama, Ιαπωνία, στο TADAEX στην Τεχεράνη, στο Ιράν, PdCon στην NYC. Στην Κρακοβία, όπου ζουν, τα ζωντανά vissuals τους μπορούσε να τα δει κανείς στο Unsound Festival το 2016. Το Re-Kreacja, ένα διαλογικό installation χαρτογράφησης, συμπεριλαμβάνεται στη συλλογή Contemporary Art Gallery Bunkier Sztuki, στην Κρακοβία, Πολωνία. Το πειραματικό Βίντεο NZ/X κέρδισε το 1ο βραβείο και δημοσιεύθηκε σε πλαίσιο στο hopin Year competition by Warsaw Electronic Festival and the Zachęta National Gallery of Art στη Warsaw. Είναι κάτοχοι υποτροφιών του Artist-in-Residence program του MuseumsQuartier στην Βιέννη (2010).

Ιδρυτές του Share: Κρακοβία, μονάδα της σφαιρικής οργάνωσης που αφιερώνεται στην υποστήριξη της συνεργασίας και της ανταλλαγής γνώσης στις νέες κοινότητες μέσων.

Από το 2012, είναι έφοροι αρχαιοτήτων του διεθνούς ψηφιακού φεστιβάλ Patchlab τέχνης στην Κρακοβία. Είναι μέλη του δικτύου AVnode - ένα διεθνές δίκτυο των καλλιτεχνών και των επαγγελματιών που οργανώνουν φεστιβάλ ή/και που εργάζονται στους τομείς των οπτικοακουστικών ζωντανών αποδόσεων.

OUTDOOR EVENTS

Eirini Kokkinidou/Ειρήνη Κοκκινίδου, Vasilis Boukis/Βασίλης Μπούκης,
Charalampos Kokkinidis/Χαράλαμπος Κοκκινίδης (GR)
KalliplokaMOS (2016)



The piece is comprised of two main constructions.

An anthropomorphic sculpture comprised of one kilometer of PVC tubing, weaved throughout the body in a network of inner body geometries, inspired by the vast and complex systems of the human organism: circulatory, nervous, endocrine system.

The second part is a mechanism that holds the UV sensitive fluids and circulates them through the body with water pumps and air compressors.

The fluid motion expands from the body to the surrounding architecture. The environment fills up with the industrial sounds needed for Kalliplokamos functions. The installation space becomes an esoteric environment in which the spectators are called to participate, to manifest the idea of total transparency. Kalliplokamos is a sculptural personality, loud and fragile. He stands as a human among others in the installation space. He is open inside out, yet encourages physical contact.

The piece tries to define a network of inner body geometries that are visualised as fluid flows through the various patterns of the tube weaving. The Sculpture, acting as a canvas, aims to interpret the routes of chemical hormonal infusions (neurotransmitters and hormones) generated by the body as emotions are experienced.

Biography

Eirini Kokkinidou provided the initial inspiration for the project while searching for a way to depict the effects of emotions on the body and how this conveys messages in the material nature of humans. She is constantly transforming all the ideas coming from research, different fields of art and technical possibilities (or limitations) into a living body of work. Eirini Kokkinidou (1990), is a Greek visual artist. She studied Audio Visual Arts at Ionian University and moved to Berlin to conduct her internship at Art Laboratory Berlin, specializing in curation. She experiments with various media and techniques in her work but mostly works in the context of spatial Installations.

Vasilis Boukis works with the digital aspects of the project and the musical composition. He is tuning Kalliplokamos' life cycles into structured emotional environments and programming Kalliplokamos' character inside the input/output functionalities. Vasilis Boukis is a creative technologist originally from Corfu, Greece. He is creating interactive installations, music, electronics, kinetic installations, immersive projections usually in large scale scenarios. He is currently living in Berlin working on personal projects, touring with an upcoming jazz musician, founding a startup in the art-sports intersection, and pursuing a master's degree in arts. His work has been featured in many exhibitions, festivals and museums throughout Europe.

Chalarampos Kokkinidis is the engineer of the project. With a background in aircraft engineering and a genuine love for problem solving, he provides the ground that allows Kalliplokamos to execute his physical functions. Chalarampos Kokkinidis (1956) is an engineer from Greece. After his studies in Aircraft engineering, he founded Kokkinidis AudioVisual, focusing on audio installations, custom constructions and general electronics. Large scale professional installations, custom lighting fixtures, movable stage applications and P.A. systems have been installed by Kokkinidis in many commercial venues in North Greece.

Το έργο αποτελείται από δυο κατασκευαστικά μέρη. Ένα ανθρωπομορφικό γλυπτό το οποίο συντίθεται από ένα χιλιόμετρο PVC σωληνώσεων, οι οποίες διακλαδώνονται σε όλο το μήκος του γλυπτού μέσα από μια γεωμετρική δικτύωση που ομοιάζει με το εσωτερικό του ανθρώπινου σώματος, εμπνευσμένες από το απέραντο και πολυσύνθετο σύστημα δικτυώσεων του ανθρώπινου οργανισμού: το κυκλοφορικό, το νευρολογικό, και το ενδοκρινολογικό. Το δεύτερο μέρος είναι ένας μηχανισμός ο οποίος περιέχει UV ευαίσθητο υγρό και το κυκλοφορεί σε όλο το σώμα/γλυπτό διάμεσων αντλιών νερού και συμπιεστών αέρα. Η κίνηση του υγρού επεκτείνεται από το σώμα στην περιβάλλουσα αρχιτεκτονική. Το περιβάλλον γεμίζει με βιομηχανικούς ήχους οι οποίοι είναι απαραίτητοι για την λειτουργία του Καλλιπλόκαμου. Έτσι, ο χώρος της εγκατάστασης μετατρέπεται σε ένα εσωτερικό περιβάλλον μέσα στο οποίο ο θεατής καλείται να συμμετάχει με σκοπό να δηλώσει την έννοια της πλήρους διαφάνειας. Ο Καλλιπλόκαμος αποτελεί μια γλυπτή προσωπικότητα, δυνατή αλλά και ευθραυστή. Στέκεται σαν ένας άνθρωπος ανάμεσα στους άλλους μέσα στον χώρο της εγκατάστασης. Είναι ανοιχτός από τα μέσα προς τα έξω και παρ όλα αυτά ενθαρρύνει την φυσική επαφή. Το έργο προσπαθεί να ορίσει ένα δίκτυο από γεωμετρίες του εσωτερικού του σώματος οι οποίες εικονοποιούνται όπως το υγρό ρέει μέσα στα διαφορετικά μοτίβα της ύφανσης των σωληνώσεων. Το γλυπτό, φέρεται σαν καμβάς στοχεύοντας στην ανάδειξη των διαδρομών των χημικών και ορμονικών εκχύσεων (νευροδιαβιβαστές και ορμόνες) που γεννώνται από το σώμα καθώς αυτό βιώνει συναισθήματα.

Βιογραφικό

Η Ειρήνη Κοκκινίδου ήταν αυτή που συνέλαβε την αρχική έμπνευση για το πρότζεκτ ενώ αναζητούσε έναν τρόπο για να αποδώσει απεικονιστικά τα αποτελέσματα που έχουν τα συναισθήματα πάνω στο σώμα και στον τρόπο με τον οποίο αυτό μεταφέρει μηνύματα στην υλική υπόσταση των ανθρώπων. Αρέσκεται στο να μεταμορφώνει συνεχώς τις ιδέες που προκύπτουν από την έρευνα, στα διάφορα πεδία της τέχνης και τις τεχνικές πιθανότητες (ή περιορισμούς) σε ένα ζωντανό σώμα δουλειάς. Η Ειρήνη Κοκκινίδου (1990) είναι μια Ελληνίδα καλλιτέχνης. Έχει σπουδάσει οπτικοακουστικές τέχνες στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο και μετακόμισε στο Βερολίνο για να διεκπεραιώσει την πρακτική της άσκηση στο Art Laboratory Berlin με εξειδίκευση στην επιμέλεια. Η δουλειά της, πειραματίζεται με διάφορα μέσα και τεχνικές άλλα κυρίως επικεντρώνεται πάνω σε χωρικές εγκαταστάσεις.

Ο Βασίλης Μπούκης δουλεύει στις ψυφιακές πτυχές του πρότζεκτ και τη μουσική του σύνθεση. Συντονίζει τους κύκλους ζωής του Καλλιπλόκαμου με δομημένα συναισθηματικά περιβάλλοντα, προγραμματίζοντας έτσι τον χαρακτήρα του Καλλιπλόκαμου μέσα από input/output λειτουργίες. Ο Βασίλης Μπούκης είναι ένας δημιουργικός τεχνολόγος από την Κέρκυρα. Δημιουργεί διαδραστικές εγκαταστάσεις, μουσική, electronics, κινητικά installations, και καθηλώτικές προβολές συνήθως σε σκηνικά μεγάλης κλίμακας. Ζει στο Βερολίνο όπου και εργάζεται πάνω σε προσωπικά του πρότζεκτ, κάνει περιοδείες με έναν ανερχόμενο τζαζ μουσικό, έχει ιδρύσει μια startup στην αχμή μεταξύ τέχνης και σπορ, ενώ φοιτά σαν μεταπτυχιακός φοιτητής στον τομέα των τεχνών. Η δουλειά του έχει συμπεριληφθεί σε πολλές εκθέσεις, φεστιβάλ και μουσεία σε όλη την Ευρώπη.

Ο Χαράλαμπος Κοκκινίδης είναι ο μηχανικός του πρότζεκτ. Με εμπειρία πάνω στη μηχανική αεροσκαφών και την αυθεντική του αγάπη προς την επίλυση προβλημάτων, προσέφερε το υπόβαθρο εκείνο που επέτρεψε στον Καλλιπλόκαμο να εκτελεί τις φυσικές του λειτουργίες. Ο Χαράλαμπος Κοκκινίδης (1956) είναι ένας Έλληνας μηχανικός. Μετά τις σπουδές του στη μηχανική αεροσκαφών, ίδρυσε την Kokkinidis AudioVisual, και επικεντρώθηκε στις ηχητικές εγκαταστάσεις, στις custom κατασκευές και στα γενικά ηλεκτρονικά συστήματα. Επαγγελματικές εγκαταστάσεις μεγάλης κλίμακας, εξαπομικευμένοι φωτισμοί, κινούμενες εφαρμογές για τη σκηνή και συστήματα P.A. έχουν εγκατασταθεί σε πολλά δημόσια venue στη Βόρειο Ελλάδα από τον Κοκκινίδη.

OUTDOOR EVENTS

Athens Digital Arts Festival
#PostFuture Journey (2017)
Flying beyond digital, reaching the #PostFuture



The digital culture, as an integral part of our everydayness, is constantly changing in an effort to satisfy the humans "perpetual eagerness" to exceed every technological limit. This continuously shifting form of digital culture shapes a future "beyond digital", a futuristic convergence of the 'real' and 'digital' boundaries.
Our planet, while being a place connecting the ever-changing reality of people and redefining with its own subjective way notions like time and space, is our starting point for this year's journey to the post-future.
Through this path, citizens of the world encounter this new exciting but still rather elusive "post-digital" reality, where the digital merges with the analogue and the physical.

Installations

random quark (UK/GR)

Emotional Mirror (2016)

What you see is coloured by how you feel.

The Emotional Mirror brings you face to face with this phenomenon by analysing your facial expression and reflecting it back to you.

Your own image is enhanced with tweets fetched from Twitter in real-time that reflect the emotion you are experiencing.

While you are looking into the mirror the feedback loop between sensation and perception becomes even more visible.

Smiling creates a burst of happy tweets, if you frown, you see sad tweets.

Biography

random quark is a London based creative technology company founded by Tom Chambers and Theodoros Papatheodorou that specialises in interactive installations including large scale projections, augmented reality, physical computing and the web. They design and develop experiences that combine the real with the virtual.

Yiannis Kranidiotis/Γιάννης Κρανιδώτης (GR)

Light Catcher (2015)

"Light Catcher" is a dialogue between sound and light. The installation is composed of numerous optical fibres that interact with sound. Sound is the driving force, light is generating the space. An electric spark is igniting the reaction. Light is entrapped inside the optical fibres, reacting only to sound stimulus. Acting like a catcher, the installation absorbs and emits light. This results an emergent dance of light from the fibres and the reflections on the surrounding surfaces. The white light dominates the installation but shades of other colors exist to highlight an audio event, like the sounding French horn playing a minor second interval. The project was created using C++ for designing the light choreography. The sound was generated in Pure Data along with acoustic instruments that were mixed together. In the final installation, a Raspberry Pi hidden inside, is playing the audio and controlling the LEDs.

Biography

Yiannis Kranidiotis lives and works in Athens. His work focuses on creating spaces and experiences by combining sound and visuals. This involves many different fields like music, audio design, visual arts, science and coding. His work has been presented in many festivals and exhibitions. He has composed music for short films and theatre. His music also featured in a virtual reconstruction of ancient Olympia at the Foundation of the Hellenic World. His latest installation "Colour Tubes", was presented at Onassis Cultural Center during the 2014 ICMC-SMC conference at Athens. He has a BSc in Physics from University of Patras and M.Sc. in Optics from Essex University.

Video Art Screenings

Patxi Araujo (ES) | Tera Nullius | 09:58 min

Chris Cheung (HK) | RadianceScape | 02:00 min

Rebecca Najdowski (US) | Give them Distance | 03:04 min

Dénes Ruzsa & Fruzsina Spitzer (HU) | S.C.A.N. - Searching Alternative Nature | 07:00 min

Alexander Pettai (RU) | Apophonie | 05:36 min

Marta Di Francesco (IT) | The Waves | 02:45 min

Max Hattler (DE) | Shapeshifter | 00:30 min

Alex Karantanas (GR) | Singularity | 07:13 min

Duncan Poulton (UK) | Pygmalion | 07:00 min

Fred L'Epee (SW) | Athanasia | 05:33 min

Marcantonio Lunardi (IT) | The Cage | 05:46 min

Pamela Stefanopoulou (GR) | The Voices of Silence | 01:52 min

Thomas Valianatos (GR) | Fractus machine_Kosmos | 03:34 min

Maria Tsiroukidou (GR) | Minecrafeted Waste Land | 05:33 min

Η ψηφιακή κουλτούρα, αναπόσπαστο κομμάτι πλέον της καθημερινότητάς μας, μεταβάλλεται συνέχεια σε μια προσπάθεια να ικανοποιήσει την «έναντι λαμαργύλα» του ανθρώπου για τεχνολογική υπέρβαση. Αυτή η συνεχώς εναλλασσόμενη μορφή, της ψηφιακής κουλτούρας διαμορφώνει ένα μέλλον «πέραν του ψηφιακού», μια φουτουριστική σύγκλιση των ορίων πραγματικού-εικονικού. Ο πλανήτης μας, όντας ένα σημείο σύνδεσης της εναλλασσόμενης πραγματικότητας των ανθρώπων και επαναπροσδιορίζοντας με τον δικό του υποκειμενικό τρόπο έννοιες όπως χρόνος και χώρος, αποτελεί το διάδρομο εκκίνησής μας στο φετινό ταξίδι στο μετα-μέλλον. Μέσω της διαδρομής αυτής, κάτοικοι του κόσμου βιώνουν αυτή τη νέα συναρπαστική αλλά και απροσδιόριστη -κάπως ακόμα- «μετα-ψηφιακή» πραγματικότητα, εκεί οπού το ψηφιακό συγκλίνει με το αναλογικό και το φυσικό.

Εγκαταστάσεις

random quark (UK/GR)
Emotional Mirror (2016)

Αυτό που βλέπετε χρωματίζεται ανάλογα με το πώς αισθάνεστε. Το έργο Emotional Mirror σας φέρνει πρόσωπο με πρόσωπο με αυτό το φαινόμενο, αναλύοντας την έκφραση του προσώπου σας και αντανακλώντας το πίσω σε σας. Μαζί με την εικόνα σας, εμφανίζει τις σκέψεις σας σε μορφή tweets, ενσαρκώντας το συναίσθημα που βιώνετε. Ενώ κοιτάτε στον καθρέφτη η ανάδραση μεταξύ αισθησης και αντλήψης γίνεται όλο και πιο ορατή.

Βιογραφικό

H random quark είναι μια δημιουργική εταιρεία τεχνολογίας με έδρα το Λονδίνο που ιδρύθηκε από τους Tom Chambers και τον Θεόδωρο Παπαθεοδώρου και ειδικεύεται σε διαδραστικές εγκαταστάσεις, προβολές μεγάλης κλίμακας, επανημένη πραγματικότητα, physical computing και το διαδίκτυο. Σχεδιάζουμε και αναπτύσσουμε εμπειρίες που συνδυάζουν το πραγματικό με το εικονικό.

Yiannis Kranidiotis/Γιάννης Κρανιδιώτης (GR)
Light Catcher (2015)

Το "Light Catcher" είναι ένας διάλογος μεταξύ ήχου και φωτός. Η εγκατάσταση αποτελείται από πολλές φωτίζουσες οπτικές ίνες. Ο ήχος οδηγεί το φως, το φως δημιουργεί το χώρο. Ένας ηλεκτρικός σπινθήρας πυροδοτεί την αντίδραση. Το φως παγδεύεται στο εσωτερικό των οπτικών ίνων, ώστε να αντιδρά μόνο σε ηχητικό ερέθισμα. Ενεργώντας σαν συλλέκτης, η εγκατάσταση απορροφά και εκπέμπει φως. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα έναν αναδυόμενο χορός φωτός από τις ίνες και το ανακλαστικό δάπεδο. Το λευκό φως κυριαρχεί στην εγκατάσταση, αλλά αποχρώσεις άλλων χρωμάτων υπάρχουν για να τονίσουν ένα ηχητικό συμβάν, όπως το διάσημο Γαλλικό κόρνο που παίζει ένα μικρό δεύτερο διάστημα. Ο επισκέπτης καλείται να περπατήσει γύρω από την εγκατάσταση και να εξερευνήσει τις διαφορετικές οπτικές γωνίες. Το έργο δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας C++ για το σχεδιασμό της χορογραφίας του φωτός. Ο ήχος που παράγεται σε Pure Data μαζί με ακουστικά μέσα που αναμίχθηκαν μαζί. Στην τελική εγκατάσταση, ένα Raspberry Pi κρυμμένο μέσα, αναπαράγει τον ήχο και έχει τον έλεγχο των LED χρησιμοποιώντας τη Python.

Βιογραφικό

Ο Γιάννης Κρανιδιώτης ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Τα έργα του επικεντρώνονται στη δημιουργία χώρων και εμπειριών συνδυάζοντας τον ήχο με τα οπτικά εφέ. Αυτό περιλαμβάνει πολλούς και διαφορετικούς τομείς όπως η μουσική, ο σχεδιασμός ήχου, οι εικαστικές τέχνες, η επιστήμη και η κωδικοποίηση. Η δουλειά του έχει παρουσιαστεί σε πολλά φεστιβάλ και εκθέσεις. Έχει συνθέσει μουσική για ταινίες μικρού μήκους και το θέατρο. Η μουσική του επενδύεσε επίσης, μια εικονική ανακατασκευή της αρχαίας Ολυμπίας στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού. Η πιο πρόσφατη εγκατάσταση του "Colour Tubes", παρουσιάστηκε στο Ωνάσειο Πολιτιστικό Κέντρο κατά τη διάρκεια της διάσκεψης της ICMC-SMC το 2014 που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα. Έχει πτυχίο Φυσικής από το Πανεπιστήμιο Πατρών και M.Sc. Οπτικής από το Essex University.



ADAF KIDS

ADAF KIDS



Athens Digital Arts Festival introduces the new section ADAF Kids designed for schools, kids and families.

ADAF Kids is an integrated programme that connects digital arts and technology with the educational process cultivating the participants imagination and creativity. Under the guidance of experienced instructors, both kids and families will have the opportunity to engage with digital culture through interactive installations, creative workshops and animation.

Το Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας, Athens Digital Arts Festival (ADAF) εγκαυνιάζει μια νέα ενότητα για σχολεία, οικογένειες και παιδιά, το ADAF Kids.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που συνδέει τις ψηφιακές τέχνες και την τεχνολογία με την εκπαιδευτική διαδικασία, καλλιεργώντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητα. Με την καθοδήγηση έμπειρων εισηγητών, τόσο τα παιδιά όσο και οι γονείς θα έχουν τη δυνατότητα να γνωρίσουν τον ψηφιακό πολιτισμό μέσα από διαδραστικές εγκαταστάσεις, δημιουργικά εργαστήρια και προβολές animation.

ADAF KIDS

INITI (CZ)
Demonz I. (2016)



The Demonz is a large-area virtual reality game projected into reality. The goal is similarly as in the classic Czech ball game from childhood «dodgeball» but instead of hitting live opponents you will try to hit virtual targets in the shape of animated figures or other moving objects. Due to the combination of art and programming work, a unique game was created, pushing you to move and cooperate with the others. Digital playgroundz is an interactive and augmented reality platform for large scale applications, not only entertainment related, on flat surfaces (walls) in various spatial configuration, without limitation to the number of users or size of the interactive area.

Biography

INITI.org is a platform of visual artists, musicians and technicians who are involved in technically advanced public space projects. The collective focuses on interactive site-specific projects based on the symbiosis of visuals and sound. The essence of their audio-visual installations lies in the transformation of real space into an illusionary environment of virtual reality by means of exact calculations and architectural designs of buildings. The platform also prioritizes the history of each location, approaching it as an elementary inspirational layer in the creation of audio-visual content. Closed spaces are then often incited to interactive encounters with the public or the performers who themselves turn into authors of light tracks and sound landscapes within real time tracking processes.

To Demonz είναι ένα μεγάλης κλίμακας διαδραστικό παιχνίδι, ένας μεγάλος παιδότοπος. Εμπνευσμένο από το κλασικό «dodgeball», το Demonz συνδυάζει τις τεχνολογίες motion-tracking και projection-mapping, προσφέροντας μια μοναδική εμπειρία παιχνιδιού, τέχνης και τεχνολογίας.

Βιογραφικό

Η INITI.org είναι μια πλατφόρμα visual καλλιτεχνών, μουσικών και τεχνικών που είναι εμπλεκόμενοι σε πρότζεκτ υψηλής τεχνολογίας σε δημόσιους χώρους. Η κολεκτίβα επικεντρώνεται σε διαδραστικά site-specific πρότζεκτ βασισμένα στην συμβίωση ήχου και εικόνας. Η ουσία των οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων έχει να κάνει με την μετατροπή ενός πραγματικού χώρου σε ένα φανταστικό περιβάλλον ψηφιακής διάστασης μέσω ειδικών υπολογισμών σε συγκεκριμένα αρχιτεκτονικά σχέδια κτιρίων. Η πλατφόρμα δίνει προτεραιότητα στην ιστορική σημασία του μέρους, αντιμετωπίζοντας το σαν την πρώτη έμπνευση για την υλοποίηση του οπτικοακουστικού περιεχομένου. Κλειστοί χώροι συχνά προκαλούν διαδραστικές συναντήσεις με το κοντό ή τους καλλιτέχνες, οι οποίοι μετατρέπονται σε αφηγητές ιστοριών που εκφράζονται μέσω ήχου και εικόνας μέσα στα πλαίσια tracking σε πραγματικό χρόνο.

ADAF KIDS

Vasilis Kampouris / Βασίλης Καμπούρης (GR)
Glowing Wall (2017)



Draw with the light! The kids have the chance to draw with UV light flashlights and create their own magic world and images that glow in the dark.

Biography

Vasilis Kampouris was born in Athens on the 31st of March 1985. He studied Computing in England and the United States of America. Nowadays, he travels often abroad, while at the same time he works as a programmer in Athens and New York. Vasilis has created a lot of groups issuing with developing software, winning prizes in competitions such as the Imagine Cup of Microsoft. He has published a lot of articles in several Magazines and newspapers. Glowing Wall is one of his first official artworks.

Ζωγραφίστε με το φως! Τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να ζωγραφίσουν με φακούς UV light και να δημιουργήσουν τους δικούς τους μαγικούς κόσμους και εικόνες που λάμπουν στο σκοτάδι.

Βιογραφικό

Ο Βασίλης Καμπούρης γεννήθηκε στην Αθήνα στις 31 Μαρτίου του 1985. Σπούδασε Πληροφορική στην Αγγλία και στην Αμερική. Σήμερα, ταξιδεύει συχνά στο εξωτερικό, ενώ εργάζεται ως προγραμματιστής στην Αθήνα και στη Νέα Υόρκη. Δημιούργησε αρκετές ομάδες που ασχολούνται με την ανάπτυξη λογισμικού, κερδίζοντας, έτσι, διακρίσεις, μία εκ των οποίων στο Imagine Cup της Microsoft. Έχει κάνει αρκετές δημοσιεύσεις σε περιοδικά και εφημερίδες. Το Glowing Wall είναι ένα από τα πρώτα επίσημα έργα του.

ADAF KIDS

Athens Makerspace (GR)
Piano Circuits



Through dance, music, play and new technologies, kids and adults use their feet to compose melodies. Various versions of it have been installed in museums, children's hospitals and public places around the world. For the purpose of ADAF, Gamely will revive the big piano with an additional input; an opportunity for the user to understand its building and mechanisms.

Biography

Mariana Anthropelou designs and creates sports activities, games, and building workshops. Through her studies in visual communication and pedagogy, but also through her broad network of specialized scientific partners, she has realized playful actions for kids and adults. Alongside Alexandros Kalfoglou, they founded Gamely, a game-library that promotes and presents games as omnipotent functions. She studied Visual Communication at the Kingston University, London, and Pedagogy at Merton College, London.

Alexandros Kalfoglou is a first year Bachelor student in Games Programming (BSc) at SAE. He has participated in the "interactive paper neighborhood" which was presented at the Rematias Festival, and the "Wheeling 2 help" in August 2016 while he was part of the Athens Science Festival 2017. When he is not studying game theory or coding, he organizes workshops for the company Gamely, which are hosted by Impacthub Athens, "Chartorama" bookstores, and the 3rd Big Celebration for Children (The smile of the child). The big variety of workshops matches the playful attitude of their founders, as well as the audience they entertain every time. Starting with Gamely.gr, a project where people learn through creative activities and games, he studied different ways of developing analog games where users can learn new interesting things through the act of playing

Συνδυάζοντας χορό, μουσική, παιχνίδι και νέες τεχνολογίες, παιδιά και μεγάλοι χρησιμοποιούν τα πόδια τους για να συνθέσουν μελωδίες. Διάφορες εκδόσεις του έχουν εγκατασταθεί σε μουσεία, παιδικά νοσοκομεία και δημόσιους χώρους ανά τον κόσμο. Για τις ανάγκες του ADAF, η Gamely θα αναβιώσει το μεγάλο πιάνο με μια πρωτοτυπία, την ευκαιρία να κατανοήσει ο χρήστης την κατασκευή και λειτουργία του.

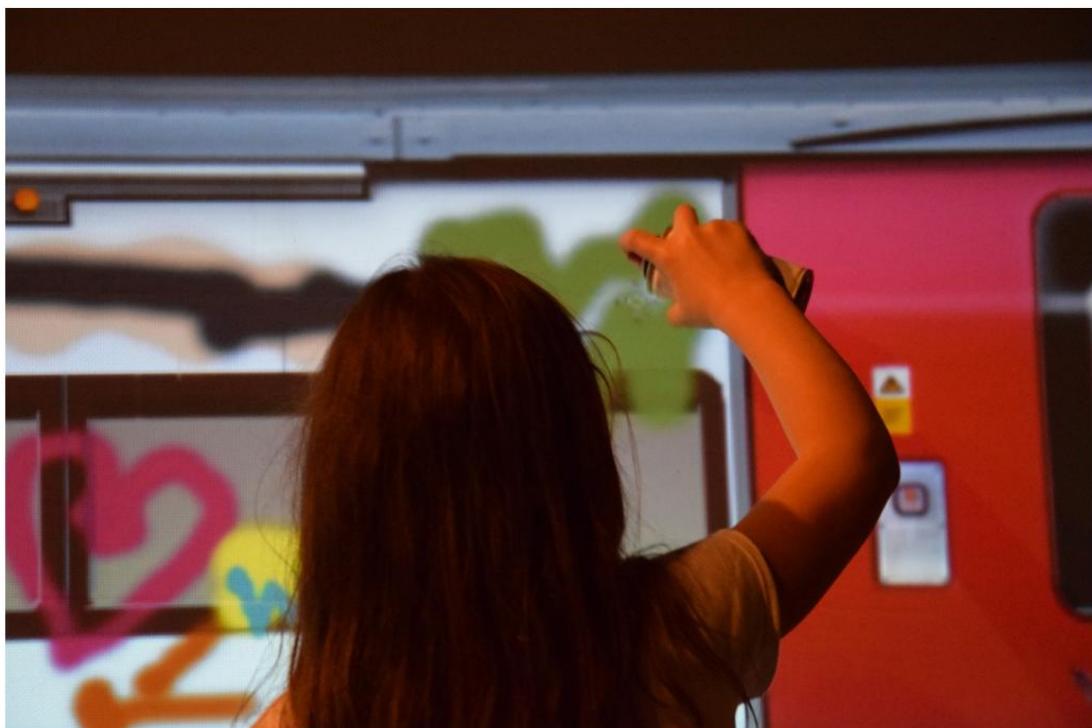
Βιογραφικό

Η Μαριάνα Ανθρωπέλου, σχεδιάζει και υλοποιεί αθλοπαιδιές, παιχνίδια και κατασκευαστικά εργαστήρια. Με εφόδια τις σπουδές της στην Οπτική επικοινωνία και στα παιδαγωγικά αλλά και ένα δίκτυο εξειδικευμένων επιστημονικών συνεργατών, έχει πραγματοποιήσει πολυάριθμες "παιχνιδιάρικες" δράσεις για μικρούς και μεγάλους. Μαζί με τον Αλέξανδρο Καλφόγλου έχουν ιδρύσει την Gamely, μια παιχνιδοβιβλιοθήκη που προάγει και απενοχοποιεί το παιχνίδι σαν πανανθρώπινη λειτουργία. Έχει σπουδάσει Οπτική επικοινωνία στο Kingston University London και παιδαγωγικά στο Merton College London.

Ο Αλέξανδρος Καλφόγλου είναι πρωτοετής στο τμήμα Bachelor in Games Programming (BSc) στην SAE. Έχει συμμετάσχει στην "Διαδραστική γειτονιά από χαρτόνια" η οποία παρουσιάστηκε στο Φεστιβάλ Ρεματιάς και το "Wheeling 2 help" τον Αύγουστο του 2016 ενώ έλαβε μέρος και στο Athens Science Festival 2017. Όταν δεν μελετάει game theory ή coding, οργανώνει εργαστήρια για την εταιρεία Gamely τα οποία έχουν φιλοξενηθεί μεταξύ άλλων, στο Impacthub Athens, βιβλιοπωλεία "Χαρτόραμα" και την 3η Μεγάλη Γιορτή για τα Παιδιά. Η μεγάλη ποικιλία των εργαστηρίων, είναι αποτέλεσμα της παιχνιδιάρικης διάθεσης των ιδρυτών τους όσο και του διαφορετικού κοινού που ψυχαγωγούν κάθε φορά. Σεκινώντας την Gamely.gr ένα πρότζεκτ όπου τα άτομα μαθαίνουν μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες και παιχνίδια, μελέτησε διάφορους τρόπους για την ανάπτυξη αναλογικών παιχνιδιών όπου οι χρήστες μαθαίνουν νέα ενδιαφέροντα πράγματα παίζοντας.

ADAF KIDS

Kamel Ghabte (FR)
Interactive Virtual Graffiti



Virtual Graffiti is an evolution of classical graffiti. It presents multiple advantages, such as its medium which can be used ad infinitum. After registering virtual graffiti, it is possible to modify and to correct them. Furthermore, this device resolves the problem of paint fumes caused by "traditional" graffiti. The "Virtual Graffiti" perpetuates the advantages of graffiti, that is the possibility of having a free, accessible and open expression. In this installation, the goal is to transmit to the audience the techniques which will allow them to experiment and practice by themselves but also, and above all, together.

Biography

Kamel Ghabte is a versatile digital artist who develops, through UNISPHÈRES & My DIGITAL FOOD, different tools and programmes revolving around digital interactivity in real time. Besides, he's a consultant as well as a composer of electronic music and an instructor in digital audio and digital interactivity. Since 2007, Kamel Ghabte is certified pro by Apple. His work revolves around artistic language, computer science as well as audio and visual content. His questioning focuses on the processes of artistic exchange, and the answers he gives are related to retranscription. Beyond the link between individuals, and even more, the link between men and machines, it is a matter of sharing between disciplines, in order to bind individuals. Within the UNISPHÈRES project, Kamel leads the research and development section of the Digital Arts Department. His proposals mobilize several languages, at the crossroads of spaces and disciplines.

To Virtual Graffiti είναι η εξέλιξη της κλασικής έννοιας του γκραφίτι. Παρουσιάζει διάφορα πλεονεκτήματα, όπως το μέσο, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί επ' άπειρο. To Virtual Graffiti παρέχει στο κοινό τη δυνατότητα να διορθώσει ή/και να μετατρέψει τη δημιουργία του. Επιπλέον, η συσκευή λύνει το πρόβλημα των αναθυμιάσεων που προκαλούνται από τα 'παραδοσιακά' σπρέι μπογιάς, γκραφίτι. Το "Virtual Graffiti" επεκτείνει τα πλεονεκτήματα των γκραφίτι, όπως η διαθέσιμη και ελεύθερη έκφραση. Στόχος της εγκατάστασης είναι να εξοικεύωσει το κοινό με την καινούρια μορφή γκραφίτι. Οι θεατές θα έχουν την ευκαιρία να πειραματιστούν είτε ο καθένας μόνος του είτε όλοι μαζί.

Βιογραφικό

O Kamel Ghabte είναι ένας πολύπλευρος καλλιτέχνης ψηφιακής τέχνης που, μέσα από τα πρότζεκτ UNISPHÈRES & My DIGITAL FOOD, αναπτύσσει διάφορα εργαλεία και προγράμματα γύρω από την ψηφιακή διαδραστικότητα σε πραγματικό χρόνο. Παράλληλα, συνθέτει ηλεκτρονική μουσική και διδάσκει θέματα γύρω από τον ψηφιακό ήχο και τη διαδραστικότητα. Από το 2007, ο Kamel είναι πιστοποιημένος επαγγελματίας από την Apple. Η δουλειά του περιστρέφεται γύρω από την καλλιτεχνική γλώσσα, τις ηλεκτρονικές επιστήμες και το οπτικοακουστικό περιεχόμενο. Τα ερωτήματά του επικεντρώνονται στην επικοινωνία των καλλιτεχνών και οι απαντήσεις που προσφέρει σχετίζονται με την 'επαναμεταγραφή'. Πέρα από τη σχέση μεταξύ των ανθρώπων και κυρίως τη σχέση μεταξύ ανθρώπων και μηχανών, το πρότζεκτ στοχεύει στην ένωση διαφόρων κλάδων με σκοπό να φέρει κοντά τους ανθρώπους. O Kamel διευθύνει το ερευνητικό και αναπτυξιακό τμήμα στον τομέα των ψηφιακών τεχνών στο 'UNISPHÈRES' project. Οι θεματικές που προτείνει ενεργοποιούν διάφορους κώδικες επικοινωνίας σε ένα σταυροδρόμι μεταξύ χώρων και ηθικών αρχών.

ADAF KIDS

Athens Digital Arts Festival
#PostYouth (2017)



An impressive animation programme, with works from international artists. The purpose of the screenings is to transmit values such as family, friendship and environmental awareness, doing so through enjoyable and interesting stories.

Ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα animation με έργα καλλιτεχνών από όλο τον κόσμο. Στόχος των προβολών είναι να αναδείξουν αξέας όπως οι οικογενειακοί δεσμοί, η φιλία και η περιβαλλοντική συνείδηση μέσα από διασκεδαστικές και ενδιαφέρουσες ιστορίες.

Idra Sproge (DE) | Awesome Beetle's Colors (2016) | 03:13 min

Vorname Nachname (DE) | AMI (2017) | 06:13 min

Rafael Beco (PT) | Vaca Espacial (2016) | 01:07 min

Tomer Eshed (DE) | Our Wonderful Nature – The Common Chameleon (2016) | 03:32 min

Nata Melutkh (UA) | FEARS, (2015)| 02:08 min

Esther Lalanne (FR), Xing Yao (CN), Valentin Sabin (FR), Camille Verninas (FR) & Chao-Yao Yang (CN) | Charlie et ses grandes dents (2016) | 06:13 min

Marc Briones Piulachs (ES) & Alan Carabantes Person (ES) | DARREL (2016) | 03:20 min

ADAF KIDS

Ilias Saltiel / Ηλίας Σαλτιέλ (GR)
Technology in the 21st Century / Η Τεχνολογία στον 21ο Αιώνα



Lecture – Presentation of the historical path of technology in grade school, starting from the first interactive touch-board and concluding to STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). The kids will be able to imagine and wonder about how the future school will be.

Biography

Ilias Saltiel grew up in Athens and studied mechanical engineering in the University of Edinburgh. He worked for a year in Bulgaria as supervisor for 6 photovoltaic parks with the main contractor of AKTOR. 2 years later, the idea of Athens Makerspace came into existence, which connected with hackerspace in London. After extensive research about MakerMovement, he visited several hackerspaces and makerspaces in the US, and envisioned the democratization of the production, the construction and technology in Athens. The winter of 2015 he participated in the competition for "Entrepreneurship in Action", in the Kapodistrian University, where he won 2nd place. With experience in education of minors, he founded AthensMakerspace with an educational attitude and social purpose.

Ομολία – παρουσίαση της ιστορικής πορείας της τεχνολογίας στη πρωτοβάθμια εκπαίδευση, από τον πρώτο διαδραστικό πίνακα και καταλήγοντας στη STEM εκπαίδευση (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Έτσι τα παιδιά θα μπορέσουν να φανταστούν και να προβληματιστούν σχετικά με το πώς θα είναι το αυριανό όχολείο της πόλης.

Βιογραφικό

Ο Ηλίας Σαλτιέλ μεγάλωσε στην Αθήνα και σπούδασε Μηχανολόγος Μηχανικός στο University of Edinburgh. Εργάστηκε για ένα χρόνο στη Βουλγαρία ως επιτροπής θεμελίων για 6 φωτοβολταϊκά πάρκα με τον βασικό υπεργολάβο του AKTOR. Δύο χρόνια αργότερα εκκολάφτηκε η ιδέα του Athens Makerspace, με αφορμή την πρώτη επαφή με το hackerspace του Λονδίνου. Έπειτα από εκενή έρευνα στο MakerMovement, επισκέφτηκε διάφορα hackerspaces και makerspaces στην Αμερική, και οραματίστηκε τη δημοκρατικοποίηση της παραγωγής, της κατασκευής και της τεχνολογίας στην Αθήνα. Τον χειμώνα του 2015 παρακολούθησε με επιτυχία το πρόγραμμα του Καποδιστριακού Πλανεπιστημίου "Επιχειρηματικότητα στην Πράξη" όπου και κέρδισε τη δεύτερη θέση του διαγωνισμού. Με εμπειρία στην διαπαιδαγώγηση ανηλίκων ίδρυσε το AthensMakerspace με εκπαιδευτικό χαρακτήρα και κοινωνικό σκοπό.

ADAF KIDS

Artemis Papageorgiou - Άρτεμις Παπαγεωργίου (GR)
Interactive Garden



The art of landscape is not just about gardening, it involves robots as well! Already since the 14th century, the Italian Renaissance gardens included mechanical automatic systems designed by engineers such as Leonardo da Vinci and Salomon de Caus; from fountains showering the visitors to singing statues. In this workshop, by using papercrafts, plant leaves, a light sensor and a motor, we will create a moving plant-robot!

Biography

Artemis Papageorgiou is an architect, multimedia designer and educator exploring play and technology inside the urban landscape. Her work spans from interactive installations and objects to furniture and games, while aiming at the active participation of audiences. Artemis runs Entropika, an interdisciplinary design lab. In 2011 she co-founded Athens Plaython, a city-wide street games festival. She has taught workshops for youth at the Stavros Niarchos Foundation Cultural Center (2017), the Onassis Cultural Center (2014 -15), the Michael Cacoyannis Foundation (2014) among others. Her work has been shown internationally including the Folk Inspirations (Lodz 2016), Salone del Mobile di Milano (2015/ 2016), Southbank Centre London(2015), Elephant & Castle Mini Maker Faire (2014), Victoria & Albert Museum London (2010), Kinetica Artfair (2009), Benaki Museum Pireos (2010) and Eyebeam Center New York (2008).

Η τέχνη του τοπίου δεν είναι μόνο κηπουρική αλλά συμπεριλαμβάνει και μηχανές! Είναι αλήθεια, ήδη από τον 14ο αιώνα στους κήπους της αναγεννησιακής Ιταλίας μηχανικού όπως ο Λεονάρντο ντα Βίντσι και ο Σάλομον ντε Κάους έφτιαχναν μηχανικές κατασκευές όπως συντριβάνια που κατέβρεχαν το κοινό μέχρι αγάλματα που τραγουδούσαν. Σε αυτό το εργαστήρι, συνδυάζοντας χάρτινες κατασκευές, φύλλα, αισθητήρες φωτός και ένα μοτέρ θα κατασκευάσουμε ένα μικρό κινούμενο φυτό-ρομπότ!

Βιογραφικό

Η Αρτεμίς Παπαγεωργίου είναι αρχιτέκτονας και σχεδιάστρια πολυμέσων που διερευνά το παιχνίδι, το αστικό τοπίο και τις δυνατότητες της τεχνολογίας στο σχεδιασμό. Τα έργα της κυμαίνονται από διαδραστικές εγκαταστάσεις και αντικείμενα, μέχρι έπιπλα και παιχνίδια που στοχεύουν στην ενεργό συμμετοχή του κοινού. Παράλληλα εισηγείται εκπαιδευτικά εργαστήρια σχετικά με την τέχνη, την αρχιτεκτονική και την τεχνολογία. Η Αρτεμίς ίδρυσε το εργαστήριο διαδραστικού σχεδιασμού Entropika και είναι ιδρυτικό μέλος του Athens Plaython, ενός φεστιβάλ παιχνιδιών πόλης. Πρόσφατα έχει διεξάγει εργαστήρια για το Κέντρο Πολιτισμού του Ιδρύματος Σταύρου Νιάρχου (2017), τη Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών (2014 -15), το Ίδρυμα Μιχάλη Κακογιάννη (2014). Το έργο της έχει εκτεθεί διεθνώς, μεταξύ άλλων στο Folk Inspirations (Lodz 2016), Salone del Mobile di Milano (2015/ 2016), Southbank Centre London (2015), Elephant & Castle Mini Maker Faire (2014), Victoria & Albert Museum London (2010), Kinetica Artfair (2009), Benaki Museum Pireos (2010), Eyebeam Center New York (2008).

ADAF KIDS

Marilena Georgantzi/Μαριλένα Γεωργαντζή (GR) & Evi Souli/Εφη Σούλη (GR)
Wear a sentiment



During the workshop "Wear a sentiment", kids will get in touch with interactive technology and the magic of performance art. Inspired by the way they communicate their feelings either on a personal level or through technology, the kids will explore with new materials, will get acquainted with improvised circuits and will reconsider clothes, as an extension of the body and wearable interfaces.

Biography

Marilena Georgantzi (1987, Athens) is an architect and scenographer, NTUA graduate (2010). In 2012, she completed her master studies in IAAC on new media technologies and digital fabrication. Currently she pursues a Master's degree in Graphic Design and Multimedia in Hellenic Open University. Her focus lies on interactive technologies and specifically on perception and experience of space through them and on emergent theatricalities created by them. From 2012 she has worked on architecture firms in Greece and abroad (A&M Architects etc.), as a project manager in Space Under, an independent center for research in new media technologies and as an independent artist. Finally, she designs web applications with Cocoon solutions Team, focusing on cartography. Marilena has been shortlisted for curatorial and interactive art proposals in prestigious festivals in Europe (ex. Hybrids, OCC Athens, IMPAKT, Utrecht, London Architecture Festival 2014 etc.).

Evi Souli is a graduate of the professional school of dance "Rallou Manou" (2007-2010) while she studies in the Athens Kapodistrian University. She has attended numerous seminars on classical and contemporary dance, improvisation and choreography with instructors like Cynthia Frida, Eulalia Ayguade Farro, David Zambrano etc. She has collaborated with dancers, dramaturgists, directors like Charis Mantafounis, Mariela Nestora, Aliki Kazouri etc. She has also participated in festivals like Athens Biennale (2011), Artogther festival (2011), Athens video dance (2012), Citrus festival (2013) and in events in Onassis Cultural Centre (2012), Benaki Museum (2016), Hellenic Theater / Drama educational network (2016). Her choreography "Arsi/Thesi" was staged in February 2015 which was also selected in New Europe Festival 2015 Jarmila Jerabkova Award in Prague. In May 2016 her choreography "Beyond Collapse" was staged with original music by Pavlos Pavlidis. Evi is a practicing dance teacher while she has instructed numerous workshops for adults (ex. 'Can we dance our memories?') and for teenagers (ex. Wearable Narratives, OCC, 2016).

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου "Wear a sentiment" τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με τις διαδραστικές τεχνολογίες και την τέχνη της περφόρμανς. Εμπνεούμενοι από τον τρόπο που επικοινωνούν τα συναισθήματά τους έρευναν σε προσωπικό επίπεδο έρευναν μέσω της τεχνολογίας, τα παιδιά θα εξερευνήσουν νέα υλικά, θα εξοικειωθούν με αυτοσχέδια κυκλώματα και θα σκεφτούν τα ρούχα ως επέκταση του σώματος και φορέσιμες διεπαφές.

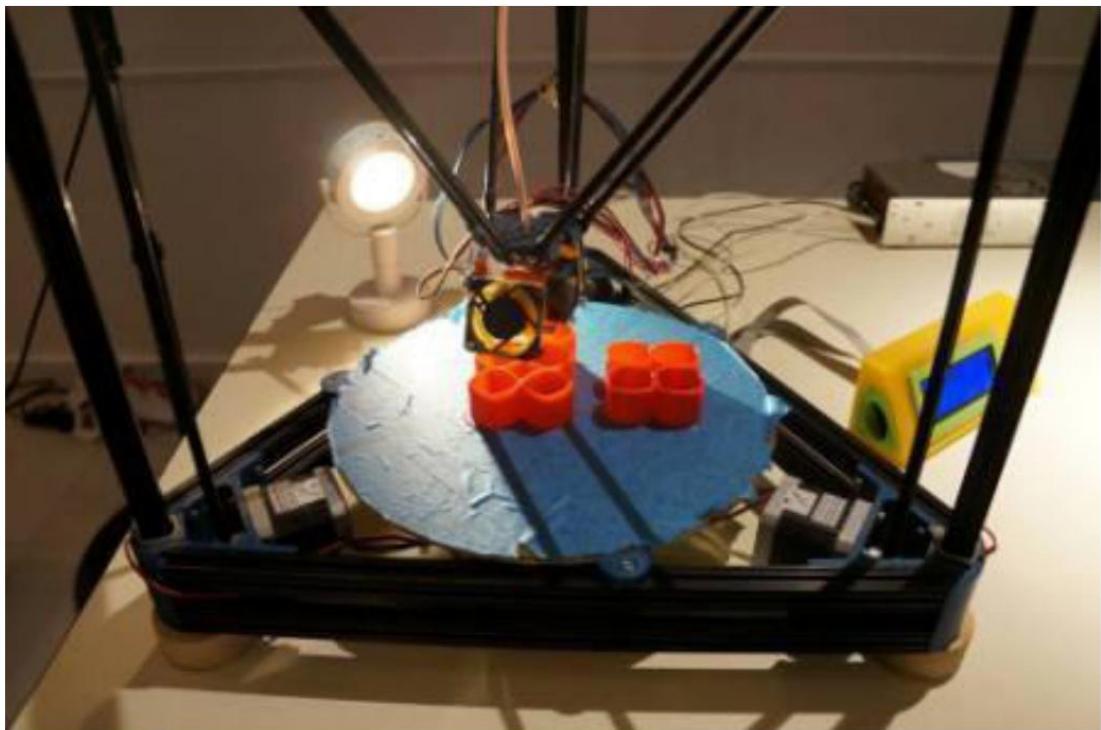
Βιογραφικό

Η Μαριλένα Γεωργαντζή (1987, Αθήνα) είναι αρχιτέκτονας και σκηνογράφος, απόφοιτη από το NTUA (2010). Το 2012, ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές σπουδές της στην IAAC, πάνω στις τεχνολογίες νέων μέσων και την ψηφιακή υλοποίηση. Επί του παρόντος, ετοιμάζει το μεταπτυχιακό της στο Graphic Design και Πολυμέσα στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Επικεντρώνεται στις διαδραστικές τεχνολογίες, συγκεκριμένα στην αντίληψη και εμπειρία ενός χώρου μέσα από αυτές, και στα ανερχόμενα θεατρικά έργα πλασμένα από αυτές. Από το 2012, δουλεύει σε αρχιτεκτονικές εταιρίες στην Ελλάδα και το εξωτερικό (A&M Architects etc.), σαν πρότζεκτ μάνατζερ στο Space Under, ένα ανεξάρτητο κέντρο έρευνας για τεχνολογίες νέων μέσων και σαν ανεξάρτητη καλλιτεχνίς. Τέλος, σχεδιάζει web εφαρμογές με την ομάδα Cocoon solutions, εστιάζοντας την δουλειά τους στην χαρτογραφία. Η Μαριλένα έχει επιλεχθεί για επιμέλεια και διαδραστικές καλλιτεχνικές προτάσεις σε υψηλού κύρους φεστιβάλ της Ευρώπης (ex. Hybrids, OCC Athens, IMPAKT, Utrecht, London Architecture Festival 2014 etc.)

Η Εύη Σούλη είναι απόφοιτος από την επαγγελματική σχολή χορού "Rallou Manou" (2007-2010) ενώ σπουδάζει στο Αθηναϊκό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο. Έχει παραβρεθεί σε διάφορα σεμινάρια για κλασικό και σύγχρονο χορό, αυτοσχέδιασμό και χορογραφία με εισηγητές τους Cynthia Frida, Eulalia Ayguade Farro, David Zambrano, κτλ. Έχει συνεργαστεί με χορευτές, δραματουργούς και σκηνοθέτες σαν τον Χάρη Μανταφούνη, την Μαριέλα Νέστορα, την Άλικη Καζούρη, κτλ. Έχει επίσης συμμετάσχει σε φεστιβάλ όπως η Athens Biennale (2011), Artogther festival (2011), Athens video dance (2012), Citrus festival (2013), και σε εκδηλώσεις στο Πολιτιστικό κέντρο Ωνάση (2012), Μουσείο Μπενάκη (2016), Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση (2016). Η χορογραφία της "Αρση/Θέση" στήθηκε τον Φεβρουάριο 2015 και επιλέχθηκε να παρουσιαστεί στο New Europe Festival 2015 Jarmila Jerabkova Award στην Πράγα. Τον Μάιο του 2016, η χορογραφία της "Beyond Collapse" παρουσιάστηκε, με μουσική επιμέλεια του Παύλου Παυλίδη. Η Εύη είναι δασκάλα χορού ενώ έχει εισηγηθεί εργαστήρια για ενήλικες (ex. 'Can we dance our memories?') και για παιδιά (ex. Wearable Narratives, OCC, 2016).

ADAF KIDS

Athens Makerspace (GR)
3D Printing



Introduction to 3D Printing, learning the basics of the procedure and the steps to take from idea to execution. Designing in 3D with the use of computers and the web-based 3D Design Software. Every class will create model prototypes for printing, keeping their 3D creation as a workshop souvenir.

Biography

David Saltiel graduated in 3D Design (IMO) from Bath Spa university (BA). His internship involved subjects that dealt with landscape architecture in the Stavros Niarchos foundation (cultural center). Recently he has been working on the craft of lasercutter, with people who are active in the world of design and graphic arts. He is the co-founder of Athensmakerspace.

Ilias Saltiel grew up in Athens and studied mechanical engineering in the University of Edinburgh. He worked for a year in Bulgaria as supervisor for 6 photovoltaic parks with the main contractor of AKTOR. 2 years later, the idea of Athens Makerspace came into existence, which connected with hackerspace in London. After extensive research about MakerMovement, he visited several hackerspaces and makerspaces in the US, and envisioned the democratization of the production, the construction and technology in Athens. The winter of 2015 he participated in the competition for "Entrepreneurship in Action", in the Kapodistrian University, where he won 2nd place. With experience in education of minors, he founded AthensMakerspace with an educational attitude and social purpose.

Εισαγωγή στο 3DPrinting και βασική κατανόηση των διαδικασιών και βημάτων από την ιδέα στην παραγωγή. Σχεδιασμός (3D) τριών διαστάσεων με τη χρήση υπολογιστή και του web-based λογισμικού τρισδιάστατου σχεδιασμού (3D Design Software). Τα παιδιά θα δημιουργήσουν πρωτότυπα μοντέλα για εκτύπωση, κρατώντας ως αναμνηστικό την 3D δημιουργία τους.

Βιογραφικό

Ο Ντέιβιντ Σαλτιέλ είναι απόφοιτος 3D design (IMO) από το Bath Spa university (BA). Η πρακτική του αφορούσε θέματα landscape architecture στο ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος, Stavros Niarchos Foundation (culturalcenter). Το τελευταίο διάστημα ασχολείται με την εκμάθηση του lasercutter, σε ανθρώπους που δραστηριοποιούνται στο χώρο του design και όχι μόνο. Είναι συνιδρυτής του Athensmakerspace.

Ο Ηλίας Σαλτιέλ μεγάλωσε στην Αθήνα και σπούδασε Μηχανολόγος Μηχανικός στο University of Edinburgh. Εργάστηκε για ένα χρόνο στη Βουλγαρία ως επιτηρητής θεμελίων για 6 φωτοβολταϊκά πάρκα με τον βασικό υπεργολάβο του ΑΚΤΩΡ. Δύο χρόνια αργότερα εκκολάφτηκε η ιδέα του Athens Makerspace, με αφορμή την πρώτη επαφή με το hackerspace του Λονδίνου. Έπειτα από εκτενή έρευνα στο MakerMovement, επιλέχτηκε διάφορα hackerspaces και makerspaces στην Αμερική, και οραματίστηκε τη δημοκρατικοποίηση της παραγωγής, της κατασκευής και της τεχνολογίας στην Αθήνα. Τον χειμώνα του 2015 παρακολούθησε με επιτυχία το πρόγραμμα του Καποδιστριακού Πανεπιστημίου "Επιχειρηματικότητα στην Πράξη" όπου και κέρδισε τη δεύτερη θέση του διαγωνισμού. Με εμπειρία στην διαπαιδαγώγηση ανηλίκων ίδρυσε το AthensMakerspace με εκπαιδευτικό χαρακτήρα και κοινωνικό σκοπό.

ADAF KIDS

Nikos Athanasopoulos / Νίκος Αθανασόπουλος (GR)
LEMON KITS



Constructing a battery solely out of lemons (voltaic elements). The kids will experience the making of a battery with one or two lemons, using it to light up a LED lamp. The circuit presented is one of the classic school experiments, with one twist: in the circuit, an 'energy thief' will be added, else known as «joulethief.»

Biography

Nikos Athanasopoulos lives and works in Piraeus as a product designer. During his free time, he experiments with the fabrication and design of toys that help introduce children to the field of science and technology.

Δημιουργία μίας μπαταρίας αποκλειστικά από λεμόνια (βολταϊκά στοιχεία). Τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν μια μπαταρία από ένα ή δύο λεμόνια, και να την χρησιμοποιήσουν ώστε να ανάψουν ένα λαμπάκι, τεχνολογίας LED. Το κύκλωμα, όπως παραδοσιακά διδάσκεται στα σχολεία, με μια παραφθορά: στο κύκλωμα θα προστεθεί ένας "κλέφτης ενέργειας", αλλιώς γνωστός ως «joulethief.»

Βιογραφικό

Ο Νίκος Αθανασόπουλος, ζει και εργάζεται στον Πειραιά σαν σχεδιαστής προϊόντος. Στο ελεύθερο χρόνο του, πειραματίζεται με την δημιουργία και τον σχεδιασμό παιχνιδιών τα οποία βοηθούν στην εξοικείωση των παιδιών με την επιστήμη και την τεχνολογία.

ADAF KIDS

I.D.E.A. - Inclusive Digital Educational Amusement (GR)
Digital Kids Orchestra



Innovative workshop that introduces young kids to interactive music technology. During this workshop, kids will play music in small groups, using ipads as musical instruments. Through this enjoyable creative experience, the kids come into contact with musical instruments in their physical and their digital form.

With the kind support of the Hellenic-American Educational Foundation – Athens College

Biography

Lilly Kotsira has achieved degrees in Piano, Harmony and Counterpoint. She studied Art History in Oslo University. Since 1991 she has been working as a music teacher in Athens College elementary school. She has attended many seminars and educational programs on the subject of music education. She is a founding member of the Hellenic Union for Musical Education and has participated in conferences of the Union as a speaker or coordinator. She took part in the E.E.C. educational program Socrates-Comenius "Meeting my new borders", Harvard Graduate School of Education program and Macedonia University research programs. In 2009 she won the "Restis Award" in the competition for educational programs organized by Lilian Voudouri Music Library. She has translated to Greek the book "Me and my recorder" by M. Hobsbawm (Edition Nikolaides). Since 2009 she is a member of the board of the Hellenic Union for Musical Education.

Manos Rovithis has achieved degrees in Classical Guitar, Harmony and Counterpoint. Since 2003 he has been teaching music, composing original scores for theatre and cinema and designing interactive audio installations. In 2004 he received his MA in Music Composition at Anglia Polytechnic University in Cambridge and in 2015 he completed with excellence his PhD in Electronic Music Composition at the Ionian University in Greece. His academic interest focuses on audio games, a genre of electronic games that can be played mainly or exclusively through sound interaction. His work have been developed in collaboration with the Department of Audio Visual Arts at the Ionian University, the Panhellenic Association for the Blind and the Hellenic-American Educational Foundation, and exhibited in conferences, festivals and galleries in Greece, Denmark, Canada and the U.K.

Katerina Iordanidou, I.D.E.A (Inclusive Digital Educational Amusement)

Καινοτόμο εργαστήριο που εισάγει τα μικρά παιδιά στη διαδραστική μουσική τεχνολογία. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, τα παιδιά θα παίζουν μουσική σε μικρές ομάδες, χρησιμοποιώντας ipads ως μουσικά όργανα. Έτσι, μέσα από μια διασκεδαστική δημιουργική εμπειρία έρχονται σε επαφή με μουσικά όργανα τόσο στη φυσική όσο και στην ψηφιακή τους μορφή.

Με την ευγενική υποστήριξη του Ελληνοαμερικανικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος -Κολλέγιο Αθηνών.

Βιογραφικό

Η Λίλη Κότσιρα έχει αποφοιτήσει με πτυχία σε Πιάνο, Αρμονία και Αντίστιξη. Σπούδασε Ιστορία της Τέχνης στο Πανεπιστήμιο του Όαλο. Από το 1991, δουλεύει σαν δασκάλα μουσικής στο δημοτικό του Κολλεγίου Αθηνών. Έχει παρακολουθήσει πολλά σεμινάρια και εκπαιδευτικά προγράμματα με θεματική την μουσική εκπαίδευση. Είναι μέλος της ομάδας που ίδρυσε την ΕΕΜΕ, Ελληνική Ένωση για Μουσική Εκπαίδευση, και έχει συμμετάσχει ως ομιλήτρια και οργανώτρια σε συνέδρια της Ένωσης. Ήτηρε μέρος στο E.E.C. εκπαιδευτικό πρόγραμμα Socrates-Comenius "Meeting my new borders", στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα Harvard Graduate School και το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Πανεπιστήμιου της Μακεδονίας. Το 2009, βραβεύτηκε το "Restis Award" σε ένα διαγωνισμό για εκπαιδευτικά προγράμματα οργανωμένο από το Lilian Voudouri Music Library. Μετέφρασε στα ελληνικά το βιβλίο "Me and my recorder", του M. Hobsbawm (Έκδοση Νικολαΐδης).

Ο Μάνος Ροβίθης είναι πτυχιούχος σε Κλασική Κιθάρα, Αρμονία και Αντίστιξη. Από το 2003, διδάσκει μουσική, συνθέτει μουσικά θέματα για θέατρο και σινεμά και σχεδιάζει διαδραστικές ηχητικές εγκαταστάσεις. Το 2004 έλαβε πτυχίο για τις μεταπτυχιακές σπουδές του στην Μουσική Σύνθεση στο Anglia Polytechnic University του Cambridge, και το 2015 ολοκλήρωσε με αριστεία το διδακτορικό του στην Ηλεκτρονική Μουσική Σύνθεση στο ίοντιο Πανεπιστήμιο στην Ελλάδα. Το ακαδημαϊκό του ενδιαφέρον επικεντρώνεται σε ηχητικά παιχνίδια, ένα είδος ηλεκτρονικών παιχνιδιών που μπορεί να παίξει γενικά ή αποκλειστικά μέσω ηχητικής παρέμβασης. Τα έργα του έχουν αναπτυχθεί σε συνεργασία με το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας από το ίοντιο Πανεπιστήμιο, τον Πανελλήνιο Σύνδεσμο Τυφλών και το Ελληνοαμερικανικό εκπαιδευτικό ίδρυμα, και παρουσίασε την δουλειά του σε συνέδρια, φεστιβάλ και γκαλερί σε Ελλάδα, Δανία, Καναδά και Ηνωμένο Βασίλειο.

Κατερίνα Ιορδανίδη, I.D.E.A. (Inclusive Digital Educational Amusement)

ADAF KIDS

Stelios Giannoulakis/Στέλιος Γιαννουλάκης (GR)
Noise Toys



Workshop with musical instruments made out of children's electronic toys and other simple, everyday electronic devices. The kids will play and improvise with the exquisitely rich sound behavior of these instruments and the unique ways of handling them, like photosensors and bodycontacts.

Biography

Stelios Giannoulakis is an Electronic Engineer, Composer and Sound Designer (MA, PhD). He makes music for performances and various applications and continues his practical research in contemporary media art.

Εργαστήριο με μουσικά όργανα φτιαγμένα από παιδικά ηλεκτρονικά παιχνίδια και άλλες απλές ηλεκτρονικές συσκευές. Τα παιδιά θα παίξουν και θα αυτοσχεδιάσουν με τις εξαιρετικά πλούσιες ηχητικές συμπεριφορές των οργάνων αυτών και κάποιους ιδιαίτερους τρόπους ελέγχου τους, όπως φωτοκύτταρα και bodycontacts.

Βιογραφικό

Ο Στέλιος Γιαννουλάκης είναι ηλεκτρολόγος μηχανικός, συνθέτης και σχεδιαστής ήχου με σπουδές στην Ελλάδα και τη Μεγάλη Βρετανία (MA, PhD). Κάνει μουσική για εφαρμογές και παραστάσεις, καθώς και πρακτική έρευνα στη σύγχρονη ηχητική τέχνη.

ADAF KIDS

Athens Makerspace & Gamely (GR)
Paper Circuits



Combining science and art, paper electronics revolve around the axis of electricity and handcrafting. With this workshop, kids will gain knowledge about electrical circuits while enhancing their creative skills. Lights, sensors, and batteries are used alongside stickers, glitter and scissors in the most unexpectedly artistic experiment.

Biography

Mariana Anthropelou designs and creates sports activities, games, and building workshops. Through her studies in visual communication and pedagogy, but also through her broad network of specialized scientific partners, she has realized playful actions for kids and adults. Alongside Alexandros Kalfoglou, they founded Gamely, a game-library that promotes and presents games as omnipotent functions. She studied Visual Communication at the Kingston University, London, and Pedagogy at Merton College, London.

Alexandros Kalfoglou is a first year Bachelor student in Games Programming (BSc) at SAE. He has participated in the "interactive paper neighborhood" which was presented at the Rematias Festival, and the "Wheeling 2 help" in August 2016 while he was part of the Athens Science Festival 2017. When he is not studying game theory or coding, he organize workshops for the company Gamely, which are hosted by Impacthub athens, "Chartorama" bookstores, and the 3rd Big Celebration for Children (The smile of the child). The big variety of workshops matches the playful attitude of their founders, as well as the audience they entertain every time. Through founding Gamely.gr, a project where people learn through creative activities and games, Alexandros was able to study different ways of developing analog games where users can learn new interesting things through the act of play.

Συνδυάζοντας επιστήμη και τέχνη, τα paper electronics κινούνται γύρω από τους άξονες του ηλεκτρισμού, και της χειροτεχνίας. Μέσα από το εργαστήριο τα παιδιά αποκτούν κατανόηση των ηλεκτρικών κυκλωμάτων ενώ αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους. Λαμπάκια, σένσορες και μπαταρίες ανακατεύονται με αυτοκόλλητα, γκλίτερ και ψαλίδια στο πιο απροσδόκητα καλλιτεχνικό πείραμα.

Βιογραφικό

Η Μαριάνα Ανθρωπέλου σχεδιάζει και υλοποιεί αθλοπαιδιές, παιχνίδια, και κατασκευαστικά εργαστήρια. Με εφόδια τις σπουδές της στην Οπτική επικοινωνία και τα παιδαγωγικά αλλά και ένα δίκτυο εξειδικευμένων επιστημονικών συνεργατών, έχει πραγματοποιήσει πολυάριθμες παιχνιδιάρικες δράσεις για μικρούς και μεγάλους. Μαζί με τον Αλέξανδρο Καλφόγλου, έχουν ιδρύσει την Gamely, μια παιχνιδο-βιβλιοθήκη που προάγει και απενοχοποιεί το παιχνίδι σαν πανανθρώπινη λειτουργία. Έχει σπουδάσει Οπτική επικοινωνία στο Kingston University, Λονδίνο, και Παιδαγωγικά στο Merton college, Λονδίνο.

Ο Αλέξανδρος Καλφόγλου είναι πρωτοετής φοιτητής στο τμήμα Bachelor in Games Programming (BSc) στην SAE. Έχει συμμετάσχει στη "Διαδραστική γειτονιά από χαρτόνια" η οποία παρουσιάστηκε στο Festival Ρεματιάς και το "Wheeling 2 help" τον Αύγουστο του 2016 ενώ έλαβε μέρος και στο Athens Science Festival 2017. Όταν δεν μελετάει game theory ή coding, οργανώνει εργαστήρια για την εταιρεία Gamely τα οποία έχουν φιλοξενηθεί μεταξύ άλλων, στο Impacthub athens, βιβλιοπωλεία "Χαρτόραμα" και την 3η Μεγάλη Γιορτή για τα Παιδιά. Η μεγάλη ποικιλία των εργαστηρίων, είναι αποτέλεσμα της παιχνιδιάρικης διάθεσης των ιδρυτών τους όσο και του διαφορετικού κοινού στόχου που ψυχαγωγούν κάθε φορά. Ξεκινώντας την Gamely.gr, ένα πρότζεκτ όπου τα άτομα μαθαίνουν μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες και παιχνίδια, μελέτησε διάφορους τρόπους για την ανάπτυξη αναλογικών παιχνιδών όπου οι χρήστες μαθαίνουν νέα ενδιαφέροντα πράγματα παίζοντας.

ADAF KIDS

Ilias Chatzichristodoulou/Ηλίας Χατζηχριστοδούλου (GR)
Animating your Image/Ζωντανεύοντας την Εικόνα



Workshop about moving images creation: "Bringing the Image to Life". This animation workshop gives the kids the opportunity to "travel" with experienced animators from the starting sketching process to the movement synthesis, using paper as their main medium for creating their first animation works.

Biography

Ilias Chatzichristodoulou is the founder and director of the International Festival of Digital Arts of Greece - Athens Digital Arts Festival (ADAF), which takes place on a yearly basis since 2005, and, to this date, has witnessed 141.700 visitors. He curated and organized cultural events and exhibitions in Greece and abroad, in collaboration with partners, institutes and companies. In addition, he works as a mentor for creative projects, is part of critical juries, and participates in projects that involve the development and execution of National and European programmes that work with the themes of contemporary culture, new technologies, research and education. He dedicates crucial time for creative marketing and communication, introducing the audience and making them aware of new media and urban initiatives.

Εργαστήριο δημιουργίας κινούμενης εικόνας: «Ζωντανεύοντας την Εικόνα». Το animation workshop το οποίο δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να «ταξιδέψουν» μαζί με έμπειρους animators από την βασική αρχή της δημιουργίας του σχεδίου έως τη σύνθεση της κίνησης, φτιάχνοντας με χαρτί τις πρώτες τους animation δημιουργίες.

Βιογραφικό

Ο Ηλίας Χατζηχριστοδούλου είναι ο ιδρυτής και διοργανωτής του Διεθνούς Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας - Athens Digital Arts Festival (ADAF), το οποίο πραγματοποιείται ανελλιπώς σε ετήσια βάση από το 2005 και απαριθμεί περισσότερους από 141.700 επισκέπτες. Έχει επιμεληθεί και διοργανώσει πολιτιστικά προγράμματα και εκθέσεις σε Ελλάδα και εξωτερικό σε συνεργασία με φορείς, οργανισμούς και εταιρείες. Επιπρόσθετα μετέχει ως μέντορας σε δημιουργικά projects, παρίσταται ως μέλος σε κριτικές επιτροπές και μετέχει στην ανάπτυξη και υλοποίηση Εθνικών και Ευρωπαϊκών προγραμμάτων σχετικά με το σύγχρονο πολιτισμό, τις νέες τεχνολογίες, την έρευνα και την εκπαίδευση. Τέλος, ασχολείται έντονα με το creative marketing και την επικοινωνία, την ανάπτυξη κοινού, την εξό-κείωση του κοινού μέσω της χρήσης νέων μέσων και τις αστικές πρωτοβουλίες.

ADAF KIDS

Nikos Athanasopoulos/Νίκος Αθανασόπουλος (GR)
TOOTHBRUSH KITS



In this technological experiment, the kids have the chance to build their very own micro-robot out of a toothbrush. They will be introduced to the way of transmitting movements through small vibrations as well as how to make the robots move towards the same direction.

Biography

Nikos Athanasopoulos lives and works in Piraeus as a product designer. During his free time, he experiments with the fabrication and design of toys that help introduce children to the field of science and technology.

Σε αυτό το τεχνολογικό πείραμα τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να δουν ή/και να κατασκευάσουν το δικό τους μικρο-ρομπότ από μια οδοντόβουρτσα. Θα παρουσιαστεί ο τρόπος μετάδοσης της κίνησης μέσω μικρο-δονήσεων και ο τρόπος ώστε όλα τα bristle bots να κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση. Στην παρουσίαση θα συναρμολογηθεί το τεχνούργημα και θα παρουσιαστούν οι βασικές έννοιες μετάδοσης κίνησης και συγχρονισμού των μικρο-ρομπότ.

Βιογραφικό

Ο Νίκος Αθανασόπουλος ζει και εργάζεται στον Πειραιά ως σχεδιαστής προϊόντων. Στον ελεύθερο του χρόνο πειραματίζεται με την κατασκευή και σχεδίαση παιχνιδιών που θα εισάγουν τα παιδιά στο χώρο της επιστήμης και της τεχνολογίας.



PROGRAMME

WEDNESDAY 17 MAY

OUTDOOR EVENTS

KOLOKOTRONI 61

21:00 - 00:00 REC | ELEKTRO MOON (PL/HU)

SYNTAGMA SQUARE

10:00 - 00:00 KALLIPLOKAMOS | EIRINI KOKKINIDOU & VASILIS BOUKIS & CHALARAMPOS KOKKINIDIS (GR)

ATHENS INTERNATIONAL AIRPORT ELEFTHERIOS VENIZELOS

24HOURS #POSTFUTURE JOURNEY EXHIBITION

THURSDAY 18 MAY

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ALL FLOORS

10:00 - 00:00 ADAF EXHIBITION

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 1ST FLOOR

10:00 - 00:00 TRIBUTE EXHIBITION | THEO MASS LEXILEICTOUS (CY)

10:00 - 00:00 SPECIAL SCREENING | IKONOTV

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 2ND FLOOR

ADAF SCREENING ROOM

10:00 - 12:00 ADAF VIDEO ART: #POSTHUMANITIES

12:00 - 13:50 ADAF VIDEO ART: #POSTUTOPIA

13:50 - 15:00 ADAF VIDEO ART: #POSTABSTRACT

15:00 - 16:55 ADAF VIDEO ART: #POSTFUTURE

16:55 - 18:20 FESTIVALS OF THE WORLD: VIDEOFORMES:
IN-BETWEEN ! INTRODUCTION BY GABRIEL SOUCHEYRE (FR)

18:20 - 19:20 SPECIAL SCREENING: PHOTOPHORE #POSTREALITY

19:20 - 22:40 ADAF ANIMATION: #POSTNARRATIVE

22:40 - 23:50 ADAF ANIMATION: #POSTTRANSCENDENT

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 4TH FLOOR**ADAF WORKSHOPS**

- 15:00 - 19:00 ROOM 1 THE FUTURE OF MAPPING
INSTRUCTOR: SEBASTIEN SCHNABEL (FR)
- 15:00 - 18:00 ROOM 2 RETHINKING HERITAGE:
A WORKSHOP ON 3 DIMENSIONAL
COLLAGE INSTRUCTORS: ATANUR ANDIÇ & CANSU NUR
ŞİMŞEK (TR)

ADAF KIDS SCREENING ROOM

- 10:00 - 00:00 ADAF KIDS ANIMATION: #POSTYOUTH

ADAF KIDS WORKSHOPS

- 10:00 - 11:00 ROOM 3 NOISE TOYS
INSTRUCTOR: STELIOS GIANNOULAKIS (GR)
- 10:00 - 10:30 ROOM 2 3D PRINTING
INSTRUCTORS: DAVID SALTIEL & ILIAS SALTIEL
(ATHENS MAKERSPACE) (GR)
- 11:00 - 12:00 ROOM 3 NOISE TOYS
INSTRUCTOR: STELIOS GIANNOULAKIS (GR)
- 11:00 - 11:30 ROOM 2 3D PRINTING
INSTRUCTORS: DAVID SALTIEL & ILIAS SALTIEL
(ATHENS MAKERSPACE) (GR)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | THEATER (GND FLOOR)**ADAF TALKS**

- 09:00 - 12:00 DIGITISATION IN THE FIELD OF CULTURE AND THE CREATIVE
EUROPE PROGRAMME | HELLENIC MINISTRY OF CULTURE AND
SPORTS/DIRECTORATE OF INTERNATIONAL RELATIONS AND
EUROPEAN UNION AND GREEK
FILM CENTER
- 16:00 - 18:00 CREATIVITY AND TECHNOLOGY, ARTISTS FLASH TALKS
- 18:00 - 19:00 THEO-MASS LEXILEICTOUS PERFORMATIVE LECTURE (CY)

ADAF KIDS TALKS

- 12:00 - 12:30 TECHNOLOGY IN THE 21ST CENTURY
ILIAS SALTIEL (ATHENS MAKERSPACE) (GR)

ADAF AV PERFORMANCES

22:00 - 22:30 NOS "LIVE" NOHLAB AND AUDIOFIL (TR)
23:00 - 23:40 COLOR FIELD IMMERSION | DORON SADJA (US)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ROOF TOP

21:00 - 00:00 OPEN AIR SCREENINGS

OUTDOOR EVENTS**KOLOKOTRONI 61**

21:00 - 00:00 REC | ELEKTRO MOON (PL/HU)

SYNTAGMA SQUARE

10:00 - 00:00 KALLIPLOKAMOS | EIRINI KOKKINIDOU & VASILIS BOUKIS &
CHALARAMPOS KOKKINIDIS (GR)

ATHENS INTERNATIONAL AIRPORT ELEFTHERIOS VENIZELOS

24HOURS #POSTFUTURE JOURNEY EXHIBITION

FRIDAY 19 MAY**MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ALL FLOORS**

10:00 - 00:00 ADAF EXHIBITION

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 1ST FLOOR

10:00 - 00:00 TRIBUTE EXHIBITION | THEO MASS LEXILEICTOUS (CY)

10:00 - 00:00 SPECIAL SCREENING | IKONOTV

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 2ND FLOOR**ADAF SCREENING ROOM**

- 10:00 - 11:10 ADAF ANIMATION: #POSTTRANSCENDENT
11:10 - 14:30 ADAF ANIMATION: #POSTNARRATIVE
14:30 - 15:45 FESTIVALS OF THE WORLD: MASHUP FESTIVAL:
POP MASHUP SAMPLING FLOOR |
INTRODUCTION BY JULIEN LAHMI (FR)
15:45 - 16:45 FESTIVALS OF THE WORLD: JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL:
2016 FOCUS IN JAPAN SELECTION (JP)
16:45 - 18:40 ADAF VIDEO ART: #POSTUTOPIA
18:40 - 20:35 ADAF VIDEO ART: #POSTHUMANITIES
20:35 - 21:40 ADAF VIDEO ART: #POSTABSTRACT
21:40 - 23:40 ADAF VIDEO ART: #POSTFUTURE

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 4TH FLOOR**ADAF WORKSHOPS**

- 16:00 - 19:00 ROOM 1 MASHUP CREATION | INSTRUCTOR: JULIEN LAHMI (FR)
15:00 - 18:00 ROOM 2 RETHINKING HERITAGE:
A WORKSHOP ON 3 DIMENSIONAL COLLAGE
INSTRUCTORS: ATANUR ANDIÇ & CANSU NUR ŞİMŞEK (TR)

ADAF KIDS SCREENING ROOM

- 10:00 - 00:00 ADAF KIDS ANIMATION: #POSTYOUTH

ADAF KIDS WORKSHOPS

- 10:00 - 11:00 ROOM 3 NOISE TOYS | INSTRUCTOR: STELIOS GIANNOULAKIS (GR)
10:00 - 10:30 ROOM 2 3D PRINTING | INSTRUCTORS:
DAVID SALTIEL & ILIAS SALTIEL (ATHENS MAKERSPACE) (GR)
11:00 - 12:00 ROOM 3 NOISE TOYS | INSTRUCTOR: STELIOS GIANNOULAKIS (GR)
11:00 - 11:30 ROOM 2 3D PRINTING | INSTRUCTORS:
DAVID SALTIEL & ILIAS SALTIEL (ATHENS MAKERSPACE) (GR)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | THEATER (GROUND FLOOR)**ADAF TALKS**

- 13:00 - 15:00 CREATIVITY AND TECHNOLOGY, ARTISTS FLASH TALKS

ADAF KIDS TALKS

12:00 - 12:30 TECHNOLOGY IN THE 21ST CENTURY | ILIAS SALTIEL
(ATHENS MAKERSPACE) (GR)

ADAF AV PERFORMANCES

22:00 - 22:20 CORPUS NIL | MARCO DONNARUMMA (IT)
22:50 - 23:10 THÆTA | STRATOYZIKA

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ROOF TOP

21:00 - 00:00 OPEN AIR SCREENINGS

OUTDOOR EVENTS

KOLOKOTRONI 61

21:00 - 00:00 REC | ELEKTRO MOON (PL/HU)

SYNTAGMA SQUARE

10:00 - 00:00 KALLIPLOKAMOS | EIRINI KOKKINIDOU & VASILIS BOUKIS &
CHALARAMPOS KOKKINIDIS (GR)

ATHENS INTERNATIONAL AIRPORT ELEFTHERIOS VENIZELOS

24HOURS #POSTFUTURE JOURNEY EXHIBITION

SATURDAY 20 MAY

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ALL FLOORS

10:00 - 00:00 ADAF EXHIBITION

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 1ST FLOOR

10:00 - 00:00 TRIBUTE EXHIBITION | THEO MASS LEXILEICTOUS (CY)

10:00 - 00:00 SPECIAL SCREENING | IKONOTV

ADAF WORKSHOPS

11:00 - 16:00 BROWSER HISTORY DATING | INSTRUCTOR: DRIES DEPOORTER (BE)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 2ND FLOOR**ADAF SCREENING ROOM**

- 10:00 - 11:00 ADAF VIDEO ART: #POSTABSTRACT
11:00 - 13:00 ADAF VIDEO ART: #POSTHUMANITIES
13:00 - 15:00 ADAF VIDEO ART: #POSTUTOPIA
15:00 - 16:55 ADAF VIDEO ART: #POSTFUTURE
16:55 - 18:00 FESTIVALS OF THE WORLD: ART FUTURA:
PREMIERE 2016/2017 | INTRODUCTION BY MONTXO ALGORA (ES)
18:00 - 19:00 FESTIVALS OF THE WORLD: IMAGINE SCIENCE FILMS FESTIVAL:
THE HYPER-PRESENT AT THE EDGE OF THE FUTURE (US)
19:00 - 20:30 SPECIAL SCREENING: IN LIMBO | SKYPE INTRODUCTION BY
ANTOINE VIVIANI (FR)
20:30 - 21:40 ADAF ANIMATION: #POSTTRANSCENDENT
21:40 - 00:30 ADAF ANIMATION: #POSTNARRATIVE

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 4TH FLOOR**ADAF WORKSHOPS**

- 11:00 - 15:00 ROOM 1 U.A.U: UNITARY APPLIED URBANISM | INSTRUCTOR:
MARIANO EQUIZZI (IT)
15:00 - 18:30 ROOM 2 CREATING A TOUCH/HUGGING MACHINE WITH SOFT
ROBOTICS | INSTRUCTOR: CAROLINE YAN ZHENG (CN)
17:00 - 18:00 ROOM 3 BROWSER HISTORY DATING | INSTRUCTOR:
DRIES DEPOORTER (BE)

ADAF KIDS SCREENING ROOM

- 10:00 - 00:00 ADAF KIDS ANIMATION: #POSTYOUTH

ADAF KIDS WORKSHOPS

- 10:00 - 13:00 ROOM 3 DIGITAL KIDS ORCHESTRA | INSTRUCTORS:
LILI KOTSIRA & MANOS ROVITHIS & KATERINA IORDANIDOU
(IDEA: INCLUSIVE DIGITAL EDUCATIONAL AMUSEMENT)(GR)
13:00 - 14:00 ROOM 3 ANIMATING YOUR IMAGE |
INSTRUCTOR: ILIAS CHATZICHRISTODOULOU (GR)
17:30 - 19:00 ROOM 3 WEARING A SENTIMENT 1.5 | INSTRUCTORS:
MARILEN GEORGANTZI & EFI SOULI (GR)
19:00 - 19:30 ROOM 3 BRISTLEBOTS PRESENTATION PRESENTATION |
INSTRUCTOR: NIKOS ATHANASOPOULOS (GR)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | THEATER (GROUND FLOOR)**ADAF TALKS**

- 12:00 - 13:00 MUSEUMS BEYOND THE DIGITAL | BHAVANI ESAPATHI (IN)
13:00 - 15:00 FUTURE OF CULTURE PANEL | PARTICIPANTS: IRINI PAPADIMITRIOU (GR) & MONTXO ALGORÀ (ES) & BHAVANI ESAPATHI (IN) & DESPINA CATAPOTI (GR)
15:00 - 16:00 BETWEEN THE REAL AND THE DIGITAL | NIKOS KOURNIATIS & IOANNA FAKIRI (GR)
16:00 - 17:00 CREATIVITY AND TECHNOLOGY, ARTISTS FLASH TALKS

ADAF AV PERFORMANCES

- 22:00 - 22:45 TANUKIS | FRANÇOIS ZAJÉGA (BE) & LOÏC REBOURSIÈRE (FR)
23:10 - 23:40 FALSE AWAKENINGS | PANDELIS DIAMANTIDES (GR)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ROOF TOP

- 21:00 - 00:00 OPEN AIR SCREENINGS

OUTDOOR EVENTS**KOLOKOTRONI 61**

- 21:00 - 00:00 REC | ELEKTRO MOON (PL/HU)

ATHENS INTERNATIONAL AIRPORT ELEFTHERIOS VENIZELOS

- 24HOURS # POSTFUTURE JOURNEY EXHIBITION

SUNDAY 21 MAY

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ALL FLOORS

10:00 - 00:00 ADAF EXHIBITION

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 1ST FLOOR

10:00 - 00:00 TRIBUTE EXHIBITION | THEO MASS LEXILEICTOUS (CY)

10:00 - 00:00 SPECIAL SCREENING | IKONO TV

ADAF WORKSHOPS

11:00 - 16:00 BROWSER HISTORY DATING | INSTRUCTOR: DRIES DEPOORTER (BE)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 2ND FLOOR

ADAF SCREENING ROOM

10:00 - 13:20 ADAF ANIMATION: #POSTNARRATIVE

13:20 - 14:30 ADAF ANIMATION: #POSTTRANSCENDENT

14:30 - 15:15 FESTIVALS OF THE WORLD: MICROWAVE INTERNATIONAL NEW
MEDIA ARTS FESTIVAL: FUTURE X IMAGINATION (HK)

15:15 - 16:15 FESTIVALS OF THE WORLD: VIDEONALE:
VIDEONALE.16 ON TOUR (DE)

16:15 - 18:15 ADAF VIDEO ART: # POSTHUMANITIES

18:15 - 19:20 ADAF VIDEO ART: #POSTABSTRACT

19:20 - 21:15 ADAF VIDEO ART: #POSTFUTURE

21:15 - 23:10 ADAF VIDEO ART: #POSTUTOPIA

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | 4TH FLOOR

ADAF WORKSHOPS

14:00 - 18:00 ROOM 1 SENSE OF SMELL | INSTRUCTOR: KLARA RAVAT (ES)

16:00 - 18:00 ROOM 2 AI AND PROSTHETICS | INSTRUCTOR:
MARCO DONNARUMMA (IT)

17:00 - 18:00 ROOM 3 BROWSER HISTORY DATING |
INSTRUCTOR: DRIES DEPOORTER (BE)

ADAF KIDS SCREENING ROOM

10:00 - 00:00 | ADAF KIDS ANIMATION: #POSTYOUTH

ADAF KIDS WORKSHOPS

- 10:00 - 11:00 ROOM 3 ANIMATING YOUR IMAGE |
INSTRUCTOR: ILIAS CHATZICHRISTODOULOU (GR)
- 11:00 - 13:00 ROOM 3 INTERACTIVE GARDEN |
INSTRUCTOR: ARTEMIS PAPAGEORGIOU (GR)
- 13:00 - 14:00 ROOM 3 PAPER CIRCUITS |
INSTRUCTOR: MARIANNA ANTHROPELOU & ALEXANDROS KALFOGLOU (ATHENS MAKERSPACE) (GR)
- 14:00 - 14:30 ROOM 3 VOLTAIC ELEMENTS & JOULE THIEVES PRESENTATION|
INSTRUCTOR: NIKOS ATHANASOPOULOS (GR)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | THEATER (GROUND FLOOR)

ADAF TALKS

- 14:00 - 15:00 HUMAN-MACHINE CONFIGURATIONS: AI ROBOTICS AND THE DISINTEGRATION OF HUMAN INTEGRITY | MARCO DONNARUMMA (IT)
- 15:00 - 16:00 MYTHOLOGICAL DOPPELGÄNGERS, COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENT BEHAVIORS | DIMITRIS GINOSATIS (GR)
- 16:00 - 17:00 THE SOUND OF LIFE | TERO ALAMÄKI (FI) &
MANOLIS ANASTASAKOS & KLEOPATRA ALAMANTARIOTOU (GR)

ADAF AV PERFORMANCES

- 22:00 - 22:30 FIELD | MARTIN MESSIER (CA)
22:50 - 23:30 VECTOR FIELD | FRACTION (FR)

MITROPOLEOS 23 - HISTORIC CENTER OF ATHENS | ROOF TOP

21:00 - 00:00 | OPEN AIR SCREENINGS

OUTDOOR EVENTS

KOLOKOTRONI 61

- 21:00 - 00:00 REC | ELEKTRO MOON (PL/HU)

ATHENS INTERNATIONAL AIRPORT ELEFTHERIOS VENIZELOS

24HOURS #POSTFUTURE JOURNEY EXHIBITION



ADAF 2017 POWERED BY



ADAF KIDS POWERED BY



ΕΘΝΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ

WEB ART POWERED BY



SUPPORTERS



MEDIA SPONSORS



FESTIVAL INFO

Athens Digital Arts Festival

18 Miltiadou Str/ Μίλτιαδου 18
105 60 Athens/ Αθήνα
www.adaf.gr
info@adaf.gr
+30 210 3230005



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΟΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ
ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΕΙΜΟΥ
ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΤΤΙΚΗΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΕΥΔ ΕΠ ΑΤΤΙΚΗΣ



ΕΣΠΑ
2014-2020
ενέργεια - εργασία - αλληλεγγύη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

WWW.ADAF.GR - #ADAF2017

ISBN 978-618-82103-2-5