



ATHENS
DIGITAL
ARTS
FESTIVAL





DIGITAL POP

12TH ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL / MAY 19 - 22 2016
MAIN VENUE: BUILDING COMPLEX GATE ENTRANCE 117 - 121 / PERFORMANCE VENUE: BOX 0.0.0.0



DIGITAL POP

12th ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL / 19 - 22 MAY 2016
main venue: NATIONAL THEATRE OF GREECE / 12 / PERFORMANCES: 6000, SIZE 0.0.0.5



ATHENS DIGITAL ARTS FESTIVAL / TEAM

Ilias Chatzichristodoulou - Ηλίας Χατζηχριστοδούλου | **Director & Corporate Management**
Katerina Gkoutziouli - Κατερίνα Γκουτζιούλη | **Programme Director**
Clelia Theriou - Κλελία Θερμού | **Exhibition Architect & Supervision**
Nikki Georgiou - Νίκη Γεωργίου | **Admin Officer & Marketing Assistant**
Michaela Kollia - Μιχαέλα Κόλλια | **Press Officer**
Eirini Olympiou - Ειρήνη Ολυμπίου | **Video art Curator**
Babis Alexiadis - Μπάμπης Αλεξιάδης | **Animation Curator**
Fotini Vergidou - Φωτεινή Βεργίδου | **Web art Curator**
Caterina Antonopoulou - Κατερίνα Αντωνοπούλου | **Performance Curator**
Carolina Ghali - Καρολίνα Γκάλι | **Digital image Curator**
Sotiris Iliadis - Σωτήρης Ηλιάδης | **Workshops Curator**
Nikos Chatzichristodoulou - Νίκος Χατζηχριστοδούλου | **ADAF Kids Coordinator**
Alexia Theodoropoulou - Αλεξία Θεοδωροπούλου | **Volunteers Manager**
Thanos Eleftherakos - Θάνος Ελευθεράκος | **Web Developer & Designer**
Penny Gerou - Πέννυ Γέρου | **Website Content Editor**
Stefanos Kosmidis - Στέφανος Κοσμίδης | **Film Director**
Yannis Papanastasiopoulos - Γιάννης Παπαναστασάπουλος | **Filmmaker & Photographer**
Spyridon Maltezos - Σπύρος Μάλτζος | **Filmmaker & Mediologist**
Nikos Athanasiopoulos - Νίκος Αθανασάπουλος | **Product Designer**
Vasilis Kampouris - Βασίλης Καμπούρης | **Multimedia Specialist**
Georgina Kapralou - Τζωρτζίνα Καπράλου | **Marketing Assistant**
Vanessa Souli - Βανέσα Σούλη | **Catalogue Assistant Editor & Exhibition Tour Guide**
Konstantinos Chatzichristodoulou - Κωνσταντίνος Χατζηχριστοδούλου | **Construction Manager**
Michalis Antonopoulos - Μιχάλης Αντωνόπουλος | **Technical Design**
Makis Faros - Μάκης Φάρος | **Audiovisual Design**
Wojciech Ejksza - Βότσεκ Εϊξτα | **Construction Assistant**
Thanasis Kononimis - Θανάσης Κονόνιμης | **Technical Assistant**

Σχεδιασμός Καταλόγου - Catalogue Design | **designpark**
2016 © Copyright Athens Digital Arts Festival



CONTENT

MULTITRAB PRODUCTIONS	8
ABOUT	10
PREFACE	12
DIGITAL POP	14
INSTALLATIONS	17
WEB ART	61
VIDEO ART	85
ANIMATION	199
DIGITAL IMAGE	335
WORKSHOPS	355
AV PERFORMANCES	371
FESTIVALS OF THE WORLD	381
SPECIAL SCREENINGS	393
SPECIAL EVENTS	403
ADAF KIDS	411
PROGRAMME ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	433
SUPPORTERS ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΕΣ	446
MEDIA SPONSORS ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ	447
FESTIVAL INFO	448



MULTITRAB PRODUCTIONS

Multitrab Productions is an urban 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 has developed and implemented a Quality Management System, which responds to the requirements of ELOT EN ISO 9001:2008 and falls within the scope of: PRODUCTION OF SEMINARS, CONFERENCES, WORKSHOPS & FESTIVALS with certificate number ΣΔΤ 4310/15.



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 έχει αναπτύξει και εφαρμόζει Σύστημα Διαχείρισης Ποιότητας το οποίο ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του ΕΛΟΤ EN ISO 9001:2008 με πεδίο εφαρμογής: ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ, ΣΕΜΙΝΑΡΙΩΝ, WORKSHOPS, ΗΜΕΡΩΩΝ & FESTIVAL με αριθμό πιστοποιητικού ΣΔΤ 4310/15.





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

To 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 ποικιλία κοινότητα καλλιτεχνών και κοινού. Στόχος του Athens Digital Arts Festival είναι να ενθαρρύνει, να ενεργοποιήσει και να προωθήσει 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 σταχάζονται 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 εξελίχθηκε 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 12 years of evolution.

In May 2016, 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 2800 art submissions and having "Digital Pop" as its focal point, the festival explores the various aspects of Pop in our digital era and how these aspects evolve through our constant engagement with the new technologies and the Internet.

The festival "stood on its feet" and managed to give life to emblematic buildings in the Historical Centre of the city in an effort to contribute to the revival of integral parts of Athens. So, choosing the emblematic building complex "Gate Ermou 117-121" as the main exhibition venue, which actually remained closed for several years, the festival managed with an overall intervention to repair both its interior and exterior, thus contributing to the alteration of the area's image and marking an unforgettable festival with more than 450 participant artists.

For another year, our philosophy has been the creative cooperation and communication with both local and internationally emerging and renowned artists. We support the artists throughout their works' installation by offering them the most innovative and technologically advanced equipment available.

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 participatory workshops for children and adults.

I dedicate the 12th 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

Το Athens Digital Arts Festival μετράει 12 χρόνια πορείας.

Τον Μάιο του 2016 η διοργάνωση συνεχίζει παρά τις αντίθετες 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 2.800 καλλιτεχνικές προτάσεις και με κεντρικό θέμα Digital Pop, το Φεστιβάλ εξερευνά τις διαφορετικές πτυχές του Pop στην ψηφιακή εποχή και πως αυτές εξελίσσονται από τη συνεχή ενασχόληση με τις νέες τεχνολογίες και το διαδικτυακό.

Η διοργάνωση πατώντας γερά στα πόδια της κατάφερε και έδωσε ζωή σε emblematic κτίρια στο ιστορικό κέντρο της πόλης στο πλαίσιο της γενικότερης συνεισφοράς του Φεστιβάλ στην αναζωογόνηση ζωτικών περιοχών της Αθήνας. Έτσι, επιλέγοντας για κεντρικό χώρο διεξαγωγής του το emblematic κτηριακό συγκρότημα "Πύλη Ερμού 117 - 121", το οποίο παρέμεινε κλειστό για αρκετά χρόνια, κατάφερε μέσα από μια συνολική παρέμβαση να το επισκευάσει εσωτερικά και εξωτερικά συνεισφέροντας στην αλλαγή της εικόνας της περιοχής και χαρίζοντας μια αξιολημμένη διοργάνωση παρουσιάζοντας περισσότερους από 450 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 χρηματοδοτώντας ό,τι πιο καινότατο και πρωτοποριακό υπάρχει σε τεχνολογικό εξοπλισμό.

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 περιφορές, αλλά και μεγάλα διεθνή φεστιβάλ που φιλοξενήσαμε καθώς και συμμετοχικά εργαστήρια για ενήλικες και παιδιά.

Αφιερώνω το 12ο Athens Digital Arts Festival σε όλους καλλιτέχνες τίμησαν με την παρουσία των έργων τους το Φεστιβάλ και σε όλους 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 απαιτητικό θεατή.

Το να είσαι σημείο αναφοράς στον διεθνή χάρτη του σύγχρονου πολιτισμού δεν είναι εύκολο.

Το να κάνεις το Athens Digital Arts Festival είναι συναρπαστικό.

Ηλίας Χατζηχριστοδούλου



What is Pop in the digital era?

Gene Svenson: "Is Pop a bad name?"
 Andy Warhol: "The name sounds so awful."
 Abstract from an interview, Art News (1963)

Over the last few years, we experience a culture of excess where on one hand the overabundance of information has generated a wave of passive consumption and on the other has allowed many previously unseen trends and voices to emerge. Today, Pop may be as well defined by likes, shares, tweets, views or followers showing in a way the power of the people to decide about trends and attitudes but also highlighting the ephemerality of it, as the culture around us is changing at high speed. In that sense, we might as well say that what is considered Pop in 2015 might be outdated in 2016 and so on.

Back in 1963, Andy Warhol said that "everybody should be a machine" and that "everybody should like everybody". Acting like machines or liking things is almost typical behaviour and part of the everyday digital routine. Digital culture is omnipresent. It has changed our way of thinking. It has changed our habits and behaviours. The techno-culture that once was odd and distant is now part of most human activities from entertainment, lifestyle, business to art and politics.

What is defined as Pop is characterised through the culture of here and now. The pleasure of sharing everyday life through online environments and digital devices manifests a new way of living where our collective identities and digital

selves intersect. GIFs, memes, selfies, viral videos, the internet slang as well as sharing, posting, uploading, commenting are all practices that reflect the current cultural condition.

What kind of digital content do we consume and what culture do we create? How are we "feeding" today's digital markets? How ephemeral is digital Pop culture? How has digital pop culture affected our daily lives? What kind of aesthetics has emerged? How do artists respond to the current condition?

Katerina Gkoutzioli



Τι είναι το Ποπ στην ψηφιακή εποχή;

Gene Svenson: "Είναι το Ποπ ένα κακό όνομα;"
 Andy Warhol: "Το όνομα ακούγεται τόσο απαίσιο."
 Απόσπασμα από συνέντευξη, Art News (1963)

Τα τελευταία χρόνια, επικρατεί μια «κουλτούρα υπερβολής» όπου από τη μία πλευρά, η υπερπληθώρα της πληροφορίας έχει προκαλέσει ένα κύμα παθητικής κατανάλωσης και από την άλλη, έχει δώσει χώρο σε προηγούμενες αθέατες τάσεις και απόψεις να αναδειχθούν. Στις μέρες μας, μπορεί το Ποπ να προσδιορίζεται μέσα από likes, shares, tweets, views ή followers φανερώνοντας κατά κάποιον τρόπο τη δύναμη του πλήθους να διαμορφώνει τάσεις και νοοτροπίες, αλλά ταυτόχρονα αυτή η δυναμική φαίνεται να είναι εφήμερη καθώς ο πολιτισμός εξελίσσεται με γρήγορους ρυθμούς. Υπό αυτή την έννοια, στιδήποτε μπορεί να θεωρηθεί Ποπ το 2015, μπορεί να μοιάζει ξεπερασμένο το 2016 και ούτω καθεξής.

Το 1963, ο Andy Warhol δήλωσε ότι «ο καθένας θα πρέπει να λειτουργεί σαν μηχανή» και ότι «όλοι πρέπει να αρέσουν σε όλους». Το να λειτουργούμε με μηχανικό τρόπο ή το να μας «αρέσουν» πράγματα σήμερα αποτελεί σχεδόν τυπική συμπεριφορά και μέρος της καθημερινής ψηφιακής ρουτίνας. Ο ψηφιακός πολιτισμός είναι παντού. Έχει αλλάξει τον τρόπο σκέψης, τη συμπεριφορά και τις συνήθειές μας. Η τεχνολογική κουλτούρα που παλαιότερα έμοιαζε παράξενη και απόμακρη είναι πλέον βασικό κομμάτι της ανθρώπινης δραστηριότητας από τη διασκέδαση, τον τρόπο ζωής, τη δουλειά έως την τέχνη και την πολιτική.

Οτιδήποτε ορίζεται ως Ποπ, χαρακτηρίζεται από την κουλτούρα του «εδώ και τώρα». Η ευχαρίστησή του να μοιράζεσαι την καθημερινότητα μέσα από διαδικτυακά περιβάλλοντα και ψηφιακές συσκευές υποδηλώνει ένα νέο τρόπο ζωής όπου οι συλλογικές ταυτότητες και οι ψηφιακοί εαυτοί διασπαστούν. GIFs, memes, selfies, viral videos, η διαδικτυακή αργκό καθώς και το να μοιράζεσαι, να ποστάρεις, να ανεβάζεις, να σχολιάζεις αποτελούν όλα πρακτικές της σημερινής πολιτισμικής συνθήκης.

Τι είδους ψηφιακό περιεχόμενο καταναλώνουμε και τι πολιτισμό δημιουργούμε; Πώς τροφοδοτούμε τις σημερινές ψηφιακές αγορές; Πόσο εφήμερη είναι η ψηφιακή ποπ κουλτούρα και πώς έχει επηρεάσει την καθημερινότητά μας; Τι είδους αισθητική έχει προκύψει και πώς η καλλιτεχνική κοινότητα ανταποκρίνεται σε αυτές τις νέες συνθήκες;

Κατερίνα Γκουτζιούλη



INSTALLATIONS



INSTALLATIONS

Manja Ebert (DE)
ALL EYES ON US (2014)



Britney Spears – everyone knows her. You love her. You hate her. But who is this girl - or what? I followed this question. The result is the interactive video installation ALL EYES ON US, an artistic analysis of the global pop stars and media phenomenon Britney Spears. Based on music videos of the entertainer from the years 1998-2011, which present stereotypical female characters as Lolita, Vamp, Mother, Bitch, Performer, these figures are represented by a covered dancer who performs song quotes in the original costumes and dance moves of the video.

In the installation, the nine figures stand side by side in front of a keyboard and can be played to engage in dialogue with each other. The viewer becomes a composer, who can rearrange and exploit these dancing shells and their messages. The work disassembles the product Britney Spears into its communication elements and examines the fluent image transformations, which aim to open up to new audiences again and again over the years.

BIO

Manja Ebert (born, 1983) is a Berlin based media artist. Manja Ebert's works have different approaches. In addition to the substantive and formal study of space and time, they are often a result of observation of everyday life. Currently she is working on themes of popular culture, such as the audiovisual representation of pop stars and self-promotion concepts of young people on the Internet. For her installations she often works with collaging sound to building choirs, which can also lead to cacophony.

Britney Spears – Όλοι την ξέρουν. Την αγαπάς. Τη μισείς. Αλλά ποιο είναι αυτό το κορίτσι – ή τι είναι αυτό που έχει; Η Ebert ακολουθεί αυτό το ερώτημα και δημιουργεί τη διαδραστική εγκατάσταση ALL EYES ON US, μια καλλιτεχνική ανάλυση της διεθνούς pop star και μυθικού φαινομένου Britney Spears. Βασισμένο στα βίντεο κλιπ της τραγουδίστριας, από το 1998 μέχρι και το 2011, τα οποία παρουσιάζουν γυναικείους χαρακτήρες με στερεοτυπικό τρόπο, όπως η Λολίτα, η Ξελογιάστρα, η Μητέρα, η Σκύλα, η Περιφρόνη, το έργο αναπαριστά αυτούς τους χαρακτήρες μέσα από απρόσωπες φιγούρες που αντιγράφουν τις χορευτικές κινήσεις της pop star και τραγουδούν αποσπάσματα από τα τραγούδια της. Στην εγκατάσταση, οι εννέα φιγούρες στέκονται δίπλα δίπλα μπροστά από ένα πληκτρολόγιο περιμένοντας τους επισκέπτες να τις ενεργοποιήσουν για να δημιουργήσουν ένα διάλογο μεταξύ τους. Ο θεατής γίνεται συνθέτης που μπορεί να αλλάξει και να εκμεταλλευτεί τη διάταξη από τις απρόσωπες περσόνες καθώς και τα μηνύματα που δίνει η κάθε μια. Το έργο αποσυναρμολογεί το προϊόν Britney Spears στα επικοινωνιακά του στοιχεία και διερευνά τους ρευστούς μετασχηματισμούς της εικόνας με στόχο να ειπωθούν ξανά από ένα νέο κοινό μέσα στα χρόνια.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

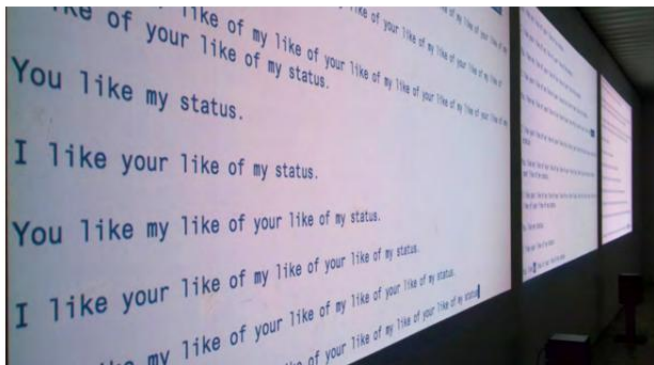
Η Manja Ebert (γεν. 1983) είναι media artist με έδρα το Βερολίνο. Τα έργα της παρουσιάζουν διαφορετικές προσεγγίσεις. Εκτός από την ουσιαστική και ακαδημαϊκή μελέτη της για το χώρο και το χρόνο, τα έργα της συχνά προκύπτουν από την παρατήρηση της καθημερινότητας. Αυτή την περίοδο, το έργο της εστιάζει σε θέματα pop κουλτούρας, όπως η οπτικο-ακουστική αναπαράσταση των pop stars και η καινούρια συνήθεια αυτο-προώθησης των νέων στο Ίντερνετ. Οι εγκαταστάσεις της περιλαμβάνουν από κολάζ ήχων μέχρι χορωδίες, που συχνά οδηγούν στην κακοφωνία.



INSTALLATIONS

Benjamin Grosser (USA)

YOU LIKE MY LIKE OF YOUR LIKE OF MY STATUS (2016)



«You like my like of your like of my status» is a sound and video installation work. Each screen follows a progressive generative text pattern of increasingly «liking» each others' «likes». The text is spoken using a real-time speech synthesis engine, creating an immersive sound and video experience that constantly changes, shifting in time, pitch, and rhythm. Those temporal and syntactic shifts are influenced by the historic «like» activity on my own Facebook account; thus the work also acts as a sonification and visualization of that data.

BIO

Benjamin Grosser creates interactive experiences, machines, and systems that explore the cultural, social, and political implications of software. His works have been exhibited at Eyebeam in New York, The White Building in London, the Media Art Biennale in Wrocław, the Digital Arts Festival in Athens, FILE in São Paulo, Galerie Charlot in Paris, and Museum Ludwig in Cologne. Grosser's artworks have been featured in Wired, The Atlantic, The Guardian, the Los Angeles Times, Creative Applications Network, Neural, Rhizome, Hyperallergic, Al Jazeera, Corriere della Sera, El País, and Der Spiegel. The Huffington Post said of his Interactive Robotic Painting Machine that "Grosser may have unknowingly birthed the apocalypse." The Chicago Tribune called him the "unrivaled king of ominous gibberish." Slate referred to his work as "creative civil disobedience in the digital age." His recognitions include First Prize in VIDA 16, an international award recognizing works investigating art and artificial life, a Net Art Grant and Commission from Rhizome, and the Expanded Media Award for Network Culture from the Stuttgarter Filmwinter. Grosser is an Assistant Professor of New Media in the School of Art + Design and a Faculty Affiliate in Critical Technology Studies at the National Center for Supercomputing Applications, both at the University of Illinois at Urbana-Champaign, USA.

To «You like my like of your like of my status» είναι μια ηχητική και βίντεο εγκατάσταση. Κάθε οθόνη ακολουθεί ένα προοδευτικό κειμενικό μοτίβο από τον συνεχή αυξανόμενο αριθμό «likes» μεταξύ των χρηστών. Το κείμενο εκφωνείται με τη χρήση μιας μηχανικής σύνθεσης ομιλίας σε πραγματικό χρόνο, δημιουργώντας μια καθηλωτική εμπειρία ήχου και βίντεο που αλλάζει συνεχώς σε σχέση με τον χρόνο, τον τόνο της φωνής και τον ρυθμό. Οι εν λόγω χρονικές και συντακτικές αλλαγές επηρεάζονται από το ιστορικό των «likes» του λογαριασμού του καλλιτέχνη στο Facebook και με αυτόν τον τρόπο, το έργο λειτουργεί και ως οπτική και ηχητική απεικόνιση των συγκεκριμένων δεδομένων.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Benjamin Grosser δημιουργεί διαδραστικές εμπειρίες, μηχανές και συστήματα που διερευνούν τις πολιτιστικές, κοινωνικές και πολιτικές επιπτώσεις του λογισμικού (software). Τα έργα του έχουν παρουσιαστεί σε μουσεία, γκαλερί και φεστιβάλ όπως: Eyebeam, Νέα Υόρκη, The White Building, Λονδίνο, Media Art Biennale στο Βρότσλαβ, Πολωνία, Athens Digital Arts Festival, Αθήνα, FILE, Σάο Πάολο, Galerie Charlot, Παρίσι και στο Μουσείο Ludwig στην Κολωνία καθώς και σε κάποια από τα σημαντικότερα μέσα όπως το Wired, The Atlantic, The Guardian, the Los Angeles Times, Creative Applications Network, Neural, Rhizome, Hyperallergic, Al Jazeera, Corriere della Sera, El País και Der Spiegel. Η εφημερίδα Huffington Post, σχολιάζοντας το έργο του Robotic Painting Machine, σημείωσε ότι «ο Grosser πιθανώς εν αγνοία του γέννησε την αποκάλυψη». Η Chicago Tribune τον αποκάλεσε «απαράμυλλο βασιλιά της δυσκόλης συνωνυμίας ενώ το περιοδικό Slate αναφέρει, στο έργο του ως η «δημιουργική πολιτική αντιστοίχηση στην ψηφιακή εποχή». Οι διακρίσεις του περιλαμβάνουν το πρώτο βραβείο στο VIDA 16, ένα διεθνές βραβείο για έργα σχετικά με τη τέχνη και τη τεχνολογία (art), το Net Art Grant and Commission από το Rhizome και το Expanded Media Award for Network Culture από την Stuttgarter Filmwinter. Ο Grosser είναι Επίκουρος Καθηγητής Νέων Μέσων στο School of Art + Design και συνεργάτης με το National Center for Supercomputing Applications στο πρόγραμμα Critical Technology Studies, τα οποία υπάρχουν στο Πανεπιστήμιο του Illinois στο Urbana-Champaign, στις ΗΠΑ.



INSTALLATIONS

Kuflex (RU)

QUANTUM SPACE (2015)



22

Quantum Space (QS) is an interactive multi-screen video installation. The panoramic projections immerse the viewers into the space of particles or quanta of light. The software program, one of the basic parts of the QS installation, generates all images by using characteristics of elementary particle simulations, like gravity, magnetism, and viscosity. Each time the viewer moves, an impulse occurs to create different images, which never repeat. Every single viewer's movement in the space of the installation creates a fluctuation in the system. New particles are created, evolved in space in correspondence with the parameters of the system that also influence the global state of the system. It has been crucial for us to fascinate and to captivate the viewer by our project. And we hope, that we have found the key. The viewer is not just a simple viewer, but he/she also takes part in a kind of a game. While playing, one feels like they can overcome the physical mortality of the human body. The viewer is no more a human, but a shape of quanta as well as both the guide and the resident of the world, which is settled through the looking-glass of this special digital universe.

BIO

Kuflex (Russia) is a laboratory of interactive art where audio and visual experiments are held. We are trying to combine interactive technologies with the concept of generative art. Kuflex was created in 2013 by video artist Igor Tatarnikov (a.k.a. Sodazot), programmer Denis Perevalov and curator Ksenia Lyashenko. We do not strive to reflect the political and social reality and the contexts of their media interpretations. We are more interested in leaving reality behind and moving into the digital dimension. We create a space where every spectator can get an insight in an active way. Interactivity is an interaction, implication and personal experience. It is our perception of contemporary art. As a laboratory, we are open to collaboration and innovative experiments. We are inspired to live in time of interdisciplinary practices. When one art object can combine attainments in mathematics, physics, optics, programming, electrical engineering and also music, arts and dancing. That is the reason why we are especially interested in creating projects with a team of experts in different professional fields. Kuflex is a participant of multidimensional festivals of digital art and exhibitions, where the projects integrate science, technologies and art.

Το έργο Quantum Space (QS) είναι μια διαδραστική εγκατάσταση όπου οι πανοραμικές προβολές βυθίζουν τον θεατή σε ένα χώρο από σωματίδια ή αλλιώς κβάντα φωτός. Το λογισμικό που σκεπάζει την εγκατάσταση Quantum Space, δημιουργεί όλες τις εικόνες αξιοποιώντας χαρακτηριστικά από προσομοιώσεις ιδιοτήτων όπως η βαρύτητα και ο μαγνητισμός. Κάθε φορά που ο θεατής κινείται, δημιουργείται μια παρόρμηση η οποία παράγει διαφορετικές μοναδικές εικόνες. Κάθε μοναδική κίνηση στο χώρο της εγκατάστασης δημιουργεί διακυμάνσεις στο σύστημα ενώ νέα σωματίδια γεννιούνται και εφελκάζονται στο χώρο. Σκοπός του έργου είναι να γοητεύσει και να συναρπάσει τον θεατή. Ο θεατής δεν είναι ένας απλός παρατηρητής αλλά παίρνει μέρος σε ένα συναρπαστικό παιχνίδι. Στην εγκατάσταση Quantum Space, μπορεί κανείς να νιώσει ότι ξεπερνάει τη φυσική θνησιμότητα του ανθρώπινου σώματος και να νιώσει ότι δεν είναι μόνο άνθρωπος, αλλά ένα σχήμα από κβάντα, ο οδηγός και κάτοικος αυτού του κόσμου, αυτού του ειδικά σχεδιασμένου ψηφιακού σύμπαντος.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ομάδα Kuflex από τη Ρωσία αποτελούν ένα εργαστήριο αφιερωμένο στη διαδραστική τέχνη και τους πειραματισμούς με τον ήχο και την εικόνα. Προσπαθούν να συνδυάσουν τις διαδραστικές τεχνολογίες με τη generative art. Οι Kuflex δημιουργήθηκαν το 2013, από τον video art καλλιτέχνη Igor Tatarnikov (a.k.a. Sodazot), τον προγραμματιστή Denis Perevalov και την επιμελήτρια Ksenia Lyashenko. Δεν επιχειρούν να συζητήσουν για την πολιτική και κοινωνική πραγματικότητα ή τις ερμηνείες αυτής στα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Αντίθετα, προτιμούν να αφήσουν την πραγματικότητα πίσω τους και να κινούνται στα ψηφιακά περιβάλλοντα. Θέλουν να δημιουργούν χώρους όπου κάθε θεατής μπορεί να γίνει μέρος του. Η διάβραση αποτελεί μια αλληλεπίδραση και έμμεσα μια προσωπική εμπειρία. Και αυτή είναι η αντίληψή τους για τη σύγχρονη τέχνη. Ως εργαστήριο, είναι ανοικτό στη συνεργασία και στους καινοτόμους πειραματισμούς ενώ εμπνέονται από την εποχή των διεπιστημονικών πρακτικών, όπου ένα έργο τέχνης συνδυάζει τα μαθηματικά, τη φυσική, την οπτική, τον προγραμματισμό, τη μηχανική καθώς και τη μουσική, τις εικαστικές τέχνες και τον χορό. Για αυτό το λόγο επιλέγουν να δημιουργούν έργα σε συνεργασία με ειδικούς από διαφορετικούς τομείς. Η ομάδα Kuflex έχει συμμετάσχει σε πολλά φεστιβάλ ψηφιακής τέχνης και εκθέσεις που συνδυάζουν την επιστήμη, την τεχνολογία και την τέχνη.

23



INSTALLATIONS

Przemysław Sanecki (PL)

THE QUEEN OF THE DREAM (2016)



24

The Queen of the Dream maps reality of British politics into a world of dream and tries to debate a relationship between old political regimes and established technocracies. Deep machine learning has gained a substantial media attention. Most recently, defeating top human players in an ancient game Go revived fears of the creeping end of human supremacy. However, at the other end of the spectrum, a pop culture is remaking the Sixties as a result of Google's Deep Dream. Hippy aestheticism of images dreamed by machines obscures the fact that the very technologies are essential for ruling classes to maintain the current power balance. Cognitive technologies are a steam engine of the present, not blotters of LSD. As for that, The Queen of the Dream restores a counter-cultural potential of hallucinations. Acknowledgement: For the purpose of a non-commercial research, data mining and criticism the work utilises a fair amount of «State Opening of Parliament 2015» by UK Parliament (Standard YouTube Licence)

BIO

Born 1977 in Trzebnica, Poland. Lives & works in Edinburgh, UK. He debuted in 1999 with a performance in Entropia Gallery in Wrocław. Since then he is active in many fields of fine arts. His works range from intense body art performance through experimental electronics and live coding practice to novel use of artificial intelligence as medium of art. His works have been presented in Poland, Europe and USA, including Slingshot Festival, Galeria Stereo, Galeria Entropia, Zacheta National Gallery of Art, CSW Ujazdowski Castel, Galeria Start, Sainsbury Centre for Visual Arts in Norwich, and Kunst-Werke in Berlin.

Η βίντεο εγκατάσταση The Queen of the Dream χαρτογραφεί την πραγματικότητα της Βρετανικής πολιτικής μέσα από έναν κόσμο ονείρων επιχειρώντας να διαπραγματευτεί τη σχέση μεταξύ παλιών πολιτικών καθεστώτων και της καθιερωμένης τεχνοκρατίας. Η ικανότητα που αποκαλείται deep machine learning ή αλλιώς «βαθιά μάθηση» έχει κερδίσει την προσοχή των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Πιο πρόσφατα, η ήττα κορυφαίων παικτών στο γνωστό παιχνίδι Go από υπολογιστή, αναβίωσε τους φόβους σχετικά με το υπέρπονο τέλος της ανθρώπινης υπεροχής. Ωστόσο, από την άλλη πλευρά, ένα μέρος της pop κουλτούρας επαναεξιδιάζει τη δεκαετία του '60 μέσα από την εφαρμογή Deep Dream της Google. Η «χιππική» αισθητική της εικόνας όπως την οικειοποιούνται οι μηχανές, επικαλύπτει το γεγονός ότι η ίδια η τεχνολογία παίζει σημαντικό ρόλο στη διαχείριση του πληθούς για τη διατήρηση της ισορροπίας στην εξουσία. Οι γνωστικές τεχνολογίες αποστέλλουν τελικά τη μηχανή αίσθη του παρόντος και όχι τα ναρκωτικά όπως στο παρελθόν. Έτσι, το έργο The Queen of the Dream επαναφέρει τη δυναμική μιας αντι-κουλτούρας ψευδαισθήσεων. Σημείωση: Για λόγους μη-εμπορικής έρευνας, εξόρυξης δεδομένων και κριτικής, το έργο αξιοποιεί ένα μέρος από τη συζήτηση «Ενορχή του Βρετανικού Κοινοβουλίου 2015». (Standard YouTube Licence)

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Γεννήθηκε το 1977 στην Trzebnica, Πολωνία. Ζει και εργάζεται στο Εδιμβούργο. Ξεκίνησε την καριέρα του το 1999 με μια performance στο Entropia Gallery, στο Βρότσλαβ της Πολωνίας. Από τότε δραστηριοποιείται σε πολλούς τομείς των εικαστικών τεχνών. Το έργο του ποικίλει από έντονες body art performances με τη χρήση πειραματικών electronics και live coding μέχρι την αφηγηματική χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Έχει παρουσιάσει τα έργα του στην Πολωνία καθώς και σε άλλες χώρες της Ευρώπης και της Αμερικής, συμμετέχοντας σε διάφορα φεστιβάλ, μουσεία και εκθέσεις όπως: Slingshot Festival, Galeria Stereo, Galeria Entropia, Zacheta National Gallery of Art, CSW Ujazdowski Castel, Galeria Start, Sainsbury Centre for Visual Arts και στο Kunst-Werke, Βερολίνο.

25



INSTALLATIONS

random quark (UK / GR)

EMOTIONAL MIRROR (2016)



Photo Credit: Yiannis Papanastasiopoulos

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 that back to you. Along with your own image it displays your thoughts as tweets that embody the emotion you're experiencing. While you're looking into the mirror the feedback loop between sensation and perception becomes ever more visible. The project was created using python, C++ and openFrameworks.

BIO

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. We design and develop experiences that combine the real with the virtual.

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 να αντανakλώντας το πίσω σε σας. Μαζί με την εικόνα σας, εμφανίζει τις σκέψεις σας σε μορφή tweets, ενοαρκώνοντας το συναίσθημα που βιώνετε. Ενώ κοιτάτε στον καθρέφτη η ανάδραση μεταξύ αίσθησης και αντίληψης γίνεται όλο και πιο ορατή. Το πρότζεκτ δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας τις γλώσσες προγραμματισμού Python, C++ και openFrameworks.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η 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, επαυξημένη πραγματικότητα, physical computing και το διαδίκτυο. Σχεδιάζουμε και αναπτύσσουμε εμπειρίες που συνδυάζουν το πραγματικό με το εικονικό.



INSTALLATIONS

Adrian Flury (CH)

A PLACE I'VE NEVER BEEN



28

By sourcing multiple digital images of the same place from different archives this experiment in film makes use of frame by frame montage to discover hidden forms, patterns and references thereby giving new meaning to the prevailing redundancy of these pictures. Because of the common practice of everyone who photographs this iconic place, it was possible to manipulate the geography of the space in all sorts of ways. The visual attributes such as resolution, sharpness, colour saturation and tonal values differ in each image, but when run together at the rate of 24 frames per second, they form one consistent constant impression.

BIO

Adrian Flury was born in 1978 in Zug, Switzerland. He started out in an apprenticeship as an electrician, after which he studied animation at the Lucerne University of Arts. Now living in Bern as independent filmmaker, he has been working in the field of moving images since 2005 and made excursions in several directions as live action, stop-motion and more experimental kinds of film production.

Συλλέγοντας φωτογραφίες της Αθήνας από διαφορετικά online αρχεία, ο Flury πειραματίζεται με τη χρήση του μοντάζ και ανακαλύπτει κρυμμένα στοιχεία και μοτίβα της πόλης. Με αυτόν τον τρόπο, επιχειρεί να αναδείξει τις διαφορετικές πτυχές του μεγάλου όγκου φωτογραφιών που βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο Flury κατάφερε να αναδείξει τη γεωγραφία της πόλης, χάρη στην κοινή πρακτική όλων των επισκεπτών να φωτογραφίζουν σχεδόν τα ίδια εικονικά σημεία. Τα οπτικά χαρακτηριστικά, όπως η ανάλυση, η ευκρίνεια, ο κορεσμός και οι τωνικές αντιθέσεις των χρωμάτων διαφέρουν σε κάθε εικόνα, αλλά όταν συνθέτονται όλες μαζί στον ρυθμό του μοντάζ, δημιουργούν μια αξιόπιστη αποτύπωση της πόλης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Adrian Flury γεννήθηκε το 1978 στην πόλη Zug της Ελβετίας. Ξεκίνησε τις σπουδές του ως ηλεκτρολόγος και στη συνέχεια σπούδασε animation στο Πανεπιστήμιο Τεχνών της Λουκέρνης. Σήμερα, ζει στη Βέρνη όπου εργάζεται ως ανεξάρτητος σκηνοθέτης. Από το 2005, δραστηριοποιείται στον τομέα της κινούμενης εικόνας, ακολουθώντας διαφορετικές κατευθύνσεις όπως live action, stop-motion και άλλα πειραματικά είδη παραγωγής ταινιών.

29



INSTALLATIONS

Bram Snijders / Deframe (NL)

SENSIBLE 1.0 (2014)

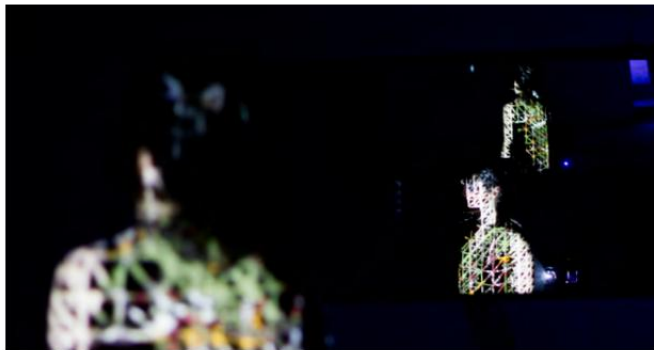


Photo Credit: Yiannis Papanastasiopoulos

Sensible is an interactive media-installation. Sensible is about the ability to sense a virtual layer, constructed out of digital matter in a physical space. The essence of the installation is the virtual layer. The virtual layer is a representation of $x y z$ coordinates, which are captured real-time in a physical environment. The virtual layer consists out of real world $x y z$ coordinates, translated into digital $x y z$ coordinates and the overlaying of the physical and the digital dimensions. When an object or a person is positioned at the coordinates of the virtual layer (within the physical and the digital space), it will reveal itself in the manifestation of projected light. Sensible is the outcome of an exploration into modern technologies combined with applied open source knowledge and human interaction.

BIO

Bram Snijders (b. 1984) is a Dutch media artist whose works include augmented realities, video projections, interactive installations, robotics and live visuals. In his work, Bram explores the capabilities of various media and digital technologies for mixing virtual dimensions with the physical world. He is particularly interested in how the virtual is influenced by the physical and vice versa.

DEFRAME is a collective of visual artists that focuses on developing and creating interactive installations, live visual performances and scenographies. Their aim is to merge the worlds from different dimensions, code languages and various types of media such as video, digital animation and photography. The overall experience is an important aspect of their work; audio, visuals, light and space should all work in harmony to create an immersive experience. In order to achieve this, their work is often site-specific, or consists of custom made surroundings or stages. Their performances and installations have brought the collective to many exciting and beautiful venues in both the Netherlands and abroad.

Το Sensible είναι μια διαδραστική εγκατάσταση που σου δίνει τη δυνατότητα να αισθανθείς ένα εικονικό layer πληροφορίας. Αυτό το εικονικό στρώμα αναπαριστά τις $x y z$ συντεταγμένες, οι οποίες καταγράφονται σε πραγματικό χρόνο. Οι συντεταγμένες του πραγματικού χώρου μεταφράζονται στην ψηφιακή τους διάσταση επικαλύπτοντας τους δύο κόσμους. Όταν ένα αντικείμενο ή ένα άτομο βρίσκεται στις συντεταγμένες του εικονικού στρώματος που δημιουργεί η εγκατάσταση, η μορφή του θα αποκαλυφθεί μέσα από το προβολιζόμενο φως. Το Sensible είναι το αποτέλεσμα έρευνας στις σύγχρονες τεχνολογίες, το ανοιχτό λογισμικό και την ανθρώπινη αλληλεπίδραση.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Bram Snijders (γεν. 1984) είναι Ολλανδός καλλιτέχνης, του οποίου η δουλειά περιλαμβάνει έργα επαυξημένης πραγματικότητας, προβολές βίντεο, διαδραστικές εγκαταστάσεις, ρομποτική και live visuals. Στο έργο του, ο Bram διερευνά τις δυνατότητες διαφόρων μέσων και ψηφιακών τεχνολογιών για τη σύνθεση εικονικών διαστάσεων με τον φυσικό κόσμο. Κυρίως, ενδιαφέρεται για το πώς η εικονική πραγματικότητα επηρεάζεται από τον φυσικό κόσμο και αντίστροφα.

Οι DEFRAME είναι μια κollectίβα εικαστικών καλλιτεχνών που εστιάζει στην ανάπτυξη και δημιουργία διαδραστικών εγκαταστάσεων, live performance και σκηνογραφίας. Στόχος τους είναι να συγχυεύσουν τους κόσμους διαφορετικών διαστάσεων, τις γλώσσες προγραμματισμού και διαφορετικά μέσα, όπως το βίντεο, τα ψηφιακά κινούμενα σχέδια και η φωτογραφία. Το έργο τους χαρακτηρίζεται από τη συνολική εμπειρία καθώς ο ήχος, τα γραφικά, το φως και ο χώρος συνδυάζονται αρμονικά για να δημιουργήσουν μια καθολική εμπειρία. Για να επιτευχθεί αυτό, το έργο τους είναι συχνά site-specific ή αποτελείται από custom made περιβάλλοντα. Οι παραστάσεις και οι εγκαταστάσεις τους έχουν οδηγήσει την ομάδα σε πολλούς συναρπαστικούς χώρους τόσο στην Ολλανδία όσο και στο εξωτερικό.



INSTALLATIONS

George Theonas / Γιώργος Θεωνάς (UK / GR)

SOUP AND HIBISKUS (2016)



Photo Credit: Fotini Tournpoulidou

The title Soup and Hibiskus refers to the two series of works of Andy Warhol, known as Campbell's Soup Cans and Flowers equivalently. The participants are encouraged to use the 3d-printed, homemade silicone stamps with the red ink, and reproduce the logo anywhere on the one wall and the flowers anywhere on the opposite wall. The work was inspired by the book of Walter Benjamin "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction".

BIO

Theonas practice engages with single/multichannel videos, video installations, filmed performances and mixed media installations. He studied Mathematics and Digital Media. He lives and works permanently in the UK.

Ο τίτλος Σούπα και Ιβίσκος αναφέρεται σε δύο έργα του Andy Warhol, γνωστά ως Campbell's Soup Cans και Flowers αντίστοιχα. Χρησιμοποιώντας την πλέον οικιακή τρισδιάστατη εκτύπωση, το γνωστό λογότυπο Campbell και τα τέσσερα λουλούδια μετατράπηκαν τελικά σε σφραγίδες από αλκάνη. Ο ένας τοίχος χρησιμοποιείται για το έργο Σούπα ενώ ο απέναντι για τον Ιβίσκο. Ο θεατής ενθαρρύνεται να χρησιμοποιήσει τις σφραγίδες στον αντίστοιχο τοίχο και να τυπώσει στάμπες σε οποιοδήποτε σημείο επιθυμεί. Το έργο έχει επηρεαστεί από το βιβλίο του Βάλτερ Μπένγιαμιν "Το έργο τέχνης στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής".

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

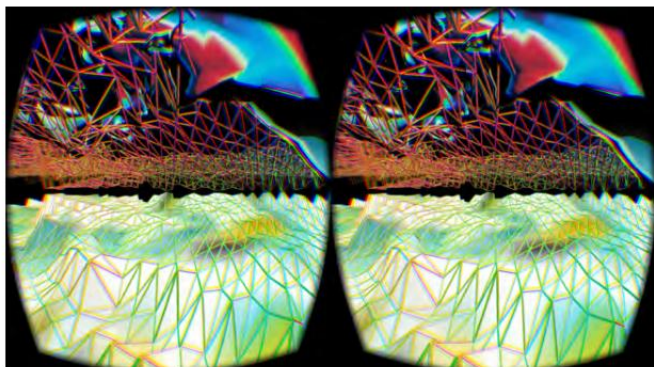
Το έργο του Θεωνά επικεντρώνεται κυρίως σε μονοκάναλα και πολυκάναλα βίντεο, βίντεο εγκαταστάσεις, βιντεοσκοπημένες περφόρμανς και mixed-media εγκαταστάσεις. Έχει σπουδάσει μαθηματικά και ψηφιακά μέσα. Ζει και εργάζεται μόνιμα στην Αγγλία.



INSTALLATIONS

Pavel Karafiát (CH)

LANDSCAPE (2015 - 2016)



LANDSCAPE is an interactive installation presenting an artificial "world" or digital track of land created in computer by code. It mixes together several complex geometries, procedural objects and shapes, which emerged along the way during the creative process. Created parts of land or terrains are far from "real" terrains. They are imaginative, ambient, dreamed. Geometrical abstraction aesthetics connect different terrains together with similar feeling. Non-photorealistic rendering enhances the unique aesthetics. LANDSCAPE is presented experimentally in virtual reality. For this purpose, the development version DK2 of Oculus rift was used. LANDSCAPE is not defined or determined by frame, it is not fitted to view from a specific best point of view. Everyone can make their own views to different parts of land by moving their body and head at the exhibition space.

Visuals, code: Pavel Karafiát
Music: Ondřej Mikula (Aid Kid)

BIO

Digital designer and developer who also works in the field of media art. Based in Prague, Czech Republic. With a background in engineering and philosophy, he is trying to fill the gap between computation, interaction and aesthetic. Multidisciplinary and "antidisciplinarity" are for him important principles. For several years, he has been mainly working with the creative-development platform vvvv in order to create real-time 3d graphics, projected light, interactive installations and software prototypes. He is also part of the Lunchmeat label, one of the visuals group in Czech Republic. He collaborates with other artists on interactive installations and performances. He has participated in projects exhibited in many festivals or events, like: Oddstream - Nijmegen, File - São Paulo, Patchlab - Krakow, Insanitus - Kaunas, Enter - Prague, Soundczech - Bucharest.

Το LANDSCAPE είναι μια διαδραστική εγκατάσταση που παρουσιάζει έναν τεχνητό "κόσμο" ή ένα κομμάτι ψηφιακής γης φτιαγμένο με κώδικα προγραμματισμού. Συνδυάζει πολύπλοκες γεωμετρίες, αντικείμενα και σχήματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της δημιουργικής διαδικασίας. Τα κατασκευασμένα μέρη γης ή οι εκτάσεις που παρουσιάζονται απέχουν πολύ από τα "πραγματικά". Πρόκειται για φανταστικά, ατμοσφαιρικά, ονειρικά περιβάλλοντα. Η αφαιρετική γεωμετρική αισθητική συνδέει διαφορετικά εδάφη προκλώντας παρόμοια αίσθηση ενώ η μη φωτορεαλιστική απόδοση ενισχύει αυτή τη μοναδική αισθητική. Το LANDSCAPE παρουσιάζεται πειραματικά σε εικονική πραγματικότητα και για αυτόν το λόγο χρησιμοποιήθηκε η έκδοση DK2 του Oculus rift. Το LANDSCAPE δεν προσδιορίζεται ή καθορίζεται από κάποιο πλαίσιο ενώ δεν παρουσιάζεται με τρόπο ώστε να υπάρχει μια οπτική θέαση. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει τις δικές του οπτικές σε διαφορετικά μέρη της γης κινώντας το σώμα και το κεφάλι του στο χώρο της έκθεσης.
Visuals, κώδικας: Pavel Karafiát
Μουσική: Ondřej Mikula (Aid Kid)

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

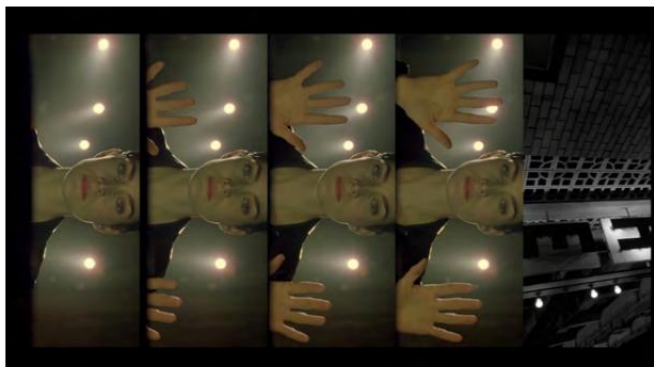
Digital designer και προγραμματιστής που εργάζεται επίσης στον τομέα της ψηφιακής τέχνης, με έδρα την Πράγα. Με σπουδές στη μηχανική και τη φιλοσοφία, επιχειρεί να καλύψει το κενό μεταξύ του προγραμματισμού, της αλληλεπίδρασης και της αισθητικής. Για τον ίδιο, η διεπιστημονικότητα και η "anti-διεπιστημονικότητα" είναι δύο από τις πιο σημαντικές αρχές. Για αρκετά χρόνια, δούλεψε κυρίως με τη δημιουργική πλατφόρμα ανάπτυξης vvvv, με στόχο τη δημιουργία 3D γραφικών σε πραγματικό χρόνο, προβολόμενου φωτός, διαδραστικών εγκαταστάσεων και πρωτότυπου software. Είναι επίσης μέλος του Lunchmeat, μια δημιουργική ομάδα visuals στην Τσεχία. Επίσης, συνεργάζεται με άλλους καλλιτέχνες σε διαδραστικές εγκαταστάσεις και περιφορές. Τέλος, έργα του έχουν παρουσιαστεί σε διάφορα φεστιβάλ και εκδηλώσεις, όπως: Oddstream - Ολλανδία, FILE - Σάο Πάολο, Patchlab - Κρακοβία, Insanitus - Κάουνας, Enter - Πράγα, Soundczech - Βουκουρεστί.



INSTALLATIONS

Stuart Pound (UK)

RUN (2014)



36

The source clip is taken from a cult science fiction film where the world is literally turned on its side. The audio track is cut along with the moving image and superimposed 5 times reverberating speech and effects tracks.

BIO

Stuart Pound lives in London and has worked in film, digital video, sound and the visual arts since the early 1970's. Since 1995 he has collaborated with the poet Rosemary Norman. Work has been screened regularly at international film and video festivals. Major installations have taken place at Espace Croisé in Lille/Roubaix last year and more recently in Utrecht at the Holland Animation Film Festival. The English filmmaker and visual artist Stuart Pound has built an impressive body of works with short experimental films and installations, tirelessly investigating the art of cinema. Ironical and playful, he gives scenes from well-known live-action movies or found footage, for example, new connotations. By tilting scenes from science-fiction or action movies and repeating them with slight shifts, the experience becomes semi-abstract and the perception turns rather alienating for the spectator. Music and poetry form a leitmotif in his work.

Το κλιπ προέρχεται από μια cult ταινία επιστημονικής φαντασίας, όπου ο κόσμος κυριολεκτικά γυρίζει ανάποδα. Το ηχητικό κομμάτι μοντάρεται μαζί με την κινούμενη εικόνα και παίζει αλλητάλληλα για 5 φορές αντηχώντας την ομιλία και τα ηχητικά εφέ.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

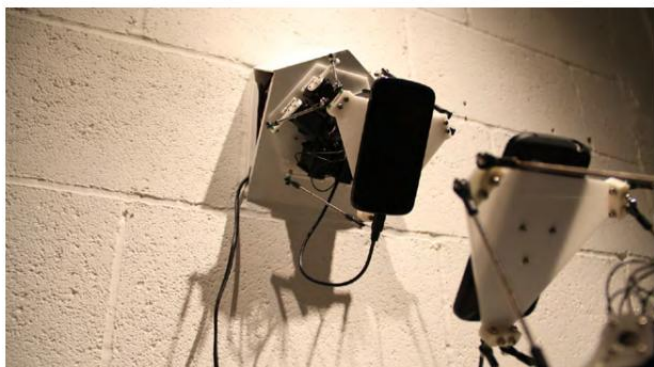
Ο Stuart Pound ζει στο Λονδίνο από τις αρχές της δεκαετίας του 1970 και εργάζεται στον κινηματογράφο, το ψηφιακό βίντεο, τον ήχο και τις εικαστικές τέχνες. Από το 1995, συνεργάζεται με τον ποιητή Rosemary Norman. Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου και video art. Το 2015, παρουσίασε έργα του στο Espace Croisé στο Ρουμπάι και πιο πρόσφατα, στην Ουτρέχτη στο Holland Animation Film Festival. Ο Άγγλος σκηνοθέτης και εικαστικός Stuart Pound, έχει δημιουργήσει ένα εντυπωσιακό σύνολο έργων που περιλαμβάνει πεπραγμένες ταινίες μικρού μήκους και εγκαταστάσεις, ενώ διερευνά ακούραστα τη τέχνη του κινηματογράφου. Ευφυής και παιχνιδιάρης, δίνει νέα χροιά σε υλικό από γνωστές ταινίες δράσης. Τροποποιώντας σκηνές από ταινίες επιστημονικής φαντασίας ή δράσης και επαναλαμβάνοντάς τις με μικρές αλλαγές, προσφέρει μια αμειψίμετη εμπειρία στους θεατές σε σημείο που μπορεί να τους αποξενώσει από την εικόνα. Κύριο θέμα στο έργο του είναι η μουσική και ποίηση.

37



INSTALLATIONS

Radamés Ajna & Thiago Hersan (BR)
MEMEMEME (2015)



This project started with the suspicion that phones are having more fun communicating than we are. Every message is a tickle, every swipe a little rub. From their initial transformation of metal and silicon into objects of desire, infused with social significance and «intelligence», personalized with biases and ideology, endowed with a flawless memory, always a call away from the mothership... it becomes difficult to declare who – phone or human – has the upper hand on culture. memememe is a sculpture that celebrates the ambiguities of human/object, user/interface and actor/network relationships. It is an app that removes phones from their anthropocentric usefulness, and gives them the beginnings of a language. Residues of their conversations can be seen, but certainly not understood.

BIO

Radamés Ajna is a Liverpool based Brazilian media artist and educator with background in physics, mathematics and computation. He has been using technology as platform of experimentation, using public spaces, human interaction and machines interaction. In 2015 he was awarded an AIR residency at Autodesk and was the recipient of a VIDA 15.0 Production Incentive award from Fundación Telefónica. Currently a Researcher Artist in Residence at FACT Liverpool working on educational and learning resources around new media art. Thiago Hersan is a Liverpool-based Brazilian, who used to work improving semiconductor manufacturing technologies. Now, he is more interested in exploring non-traditional uses of technology and their cultural affect. He is part of Astrovandalistas, an art+tech+activism collective based in Mexico City. Additionally, Thiago has recently worked as a design-engineer at BeatBots in San Francisco, and he is currently a Researcher in Residence at FACT, in Liverpool, where, along with Radamés Ajna, he is responsible for the implementation of a public space for art and technology experimentation called FACTLab. He has participated in residency programs in diverse spaces like Impakt in Utrecht, The Hacktory in Philadelphia and Telefonica I+D in Barcelona, and in 2013 won a VIDA 15.0 Production Incentive Award.

Το έργο αυτό ξεκίνησε με την υποψία ότι τα τηλέφωνα διασκεδάζουν πιο πολύ επικοινωνώντας μεταξύ τους παρά όταν επικοινωνούν με εμάς. Κάθε μήνυμα είναι ένα γαργαλήσι, κάθε γλιστρήμα στην οθόνη είναι ένα χόδι. Από την αρχική τους μετάλλαξη από μέταλλο και πυρίτιο σε αντικείμενα πόθου, είναι εμπιστευμένα με κοινωνικά νοήματα και «νοσηρόσηνη», προσαρμοσμένα ανάλογα με προκαταλήψεις και ιδεολογίες, προικισμένα με μια άβυσσο μνήμη, πάντα μια κλήση μακριά από τη μαμά. Έτσι, γίνεται δύσκολο αντληητά το ποιος έχει το πάνω χέρι στο σύγχρονο πολιτισμό, ο άνθρωπος ή το τηλέφωνο. Το memememe είναι ένα γλυπτό που κορτάζει τις αμφισημίες των διπολών: άνθρωπος / αντικείμενο, χρήστης / διεπαφή και άτομο / δίκτυο. Πρόκειται για μια εφαρμογή που αφαιρεί από τα τηλέφωνα την ανθρωποκεντρική τους χρηστικότητα και τους δίνει την απαρχή μιας γλώσσας. Αν και μπορεί κανείς να δει υπολείμματα των συνομιλιών τους, αόγαιρα δε μπορεί να τα κατανοήσει.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Radamés Ajna κατάγεται από τη Βραζιλία και είναι media artist και εκπαιδευτικός με έδρα το Λίβερπουλ και σπουδές στη φυσική, τα μαθηματικά και τον προγραμματισμό. Χρησιμοποιεί τη τεχνολογία ως πλατφόρμα πειραματισμού, με κύριο ενδιαφέρον το δημόσιο χώρο, την ανθρώπινη αλληλεπίδραση και την αλληλεπίδραση μεταξύ μηχανών. Το 2015, του απονεμήθηκε το AIR residency του Autodesk και έλαβε και το βραβείο VIDA 15.0 Production Incentive από το Fundación Telefónica. Αυτή την περίοδο, είναι ερευνητής καλλιτεχνίας στο κέντρο τέχνης και τεχνολογίας FACT στο Λίβερπουλ και ασχολείται με την εκπαίδευση σχετικά με την ψηφιακή τέχνη. Ο Thiago Hersan κατάγεται από τη Βραζιλία και ζει στο Λίβερπουλ. Στο παρελθόν, εργαζόταν στη βελτίωση των τεχνολογιών κατασκευής ημιαγωγών. Σήμερα, τον ενδιαφέρει περισσότερο η διερεύνηση μη παραδοσιακών χρήσεων της τεχνολογίας και η επιρροή που αυτές ασκούν στον πολιτισμό. Είναι μέλος της ομάδας Astrovandalistas, με βάση την Πόλη του Μεξικού. Επιπλέον, ο Thiago έχει εργαστεί ως designer και μηχανικός στο BeatBots στο Σαν Φρανσίσκο, ενώ σήμερα, είναι ερευνητής στο κέντρο τέχνης και τεχνολογίας FACT στο Λίβερπουλ, όπου μαζί με τον Radamés Ajna, είναι υπεύθυνος για την υλοποίηση ενός δημόσιου χώρου τέχνης και τεχνολογίας, το FACTLab. Έχει συμμετάσχει σε προγράμματα σε διάφορα μέρη, όπως στο Impakt στην Ουτρέχτη, στο The Hacktory στη Φιλαδέλφεια και στο Telefonica I+D στη Βαρκελώνη. Το 2013 κέρδισε το βραβείο VIDA 15.0 Production Incentive Award.



INSTALLATIONS

Bego M. Santiago (ES)
LITTLE BOXES (2014)



48

Little Boxes is a Kinect-driven projection mapping (video mapping) art installation where tiny people projected onto wooden boxes are terrified of your presence. Even though they are all individuals who can move around on their own, they behave with a united mindset, always following the crowd. An added element is the interaction between the artwork and the viewer. When someone approaches the little boxes, the projected people stare up timidly; as the viewer walks past, the people start screaming and running away, deathly afraid of anything outside their comfort zone. The interactive narrative has five different "responses" that the mini crowds could have towards the giant spectator. These include hanging out when no one's around, moving into a "fear area" when someone comes close, starting to run, hiding from a new "attack", and escaping in groups.

Idea: Bego M. Santiago
Programming: Pavel Karafiát, Andrej Bolesvasky

BIO

Bego M. Santiago was born in Santiago de Compostela (Spain) in 1980. After living in Valencia and Prague for several years, she moved to Berlin where she currently lives and works. She is a visual artist working with installation, video art, Live Cinema, books, photos and art direction. Her work explores the feedback between reality and representation. Understanding the "real" as individual and collective construction. She is interested in the binding sites between binomials as: real - fake, presence - absence, original and copy and is looking for those intersections that exist between them.

Το Little Boxes είναι μια εγκατάσταση projection mapping με Kinect, στην οποία μικροσκοπικοί άνθρωποι προβάλλονται σε ξύλινα κιβώτια και τρομοκρατούνται από την παρουσία σου. Αν και πρόκειται για ανεξάρτητα άτομα, κινούνται πάντα ομοιογενώς και συμπεριφέρονται με την ίδια νοοτροπία, ακολουθώντας το πλήθος. Βασικό μέρος του έργου αποτελεί η διάδραση με τον θεατή. Όταν κάποιος πλησιάζει τα μικρά κιβώτια, οι προβολιζόμενοι άνθρωποι παρατηρούν δειλά, ενώ όταν κάποιος ξεκινήσει να περπατάει, αρχίζουν να ουρλιάζουν και να τρέχουν μακριά, φοβούμενοι τον οποιονδήποτε που εισβάλλει στη ζώνη της άνεσής τους. Η διαδραστική αφήγηση περιλαμβάνει πέντε διαφορετικές αντιδράσεις των μικροσκοπικών ανθρώπων απέναντι στον θεατή - γίγαντα. Αυτές είναι: να περιφέρονται αμέριμνα όταν κανείς δεν είναι τριγύρω, να κινούνται σε μια «περιοχή φόβου» όταν κάποιος τους πλησιάζει, να αρχίζουν να τρέχουν, να κρύβονται από μια νέα «επίθεση», και να δραπέτευουν σε ομάδες.

Ιδέα: Bego M. Santiago
Προγραμματισμός: Pavel Karafiát, Andrej Bolesvasky

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Bego M. Santiago γεννήθηκε στο Σαντιάγο ντε Κομποστέλα (Ισπανία) το 1980. Αφού έζησε στη Βαλένθια και στην Πράγα για αρκετά χρόνια, μετακόμισε στο Βερολίνο. Είναι εικαστικός της οποίας το έργο εβχλίσσεται, μέσα από εγκαταστάσεις, video art, Live Cinema, βιβλία, φωτογραφίες και art direction. Η δουλειά της ερευνά την αναστροφήδοτηση μεταξύ πραγματικότητας και αναπαράστασης, καθώς και την κατανόηση του πραγματικού ως μια ατομική αλλά και συλλογική κατασκευή. Επίσης, την ενδιαφέρουν οι διασταυρώσεις μεταξύ αντίθετων εννοιών, όπως: πραγματικό - ψεύτικα, παρουσία - απουσία, πρωτότυπο και αντιγραφή.

41



INSTALLATIONS

Circus Lumineszenz (AT)

LASER HARP / STIMULIERTE EMISSIONEN KLINGEN (2014)



Photo Credit: Fotini Tournpoulidou

Stimulierte Emissionen Klingen is a musical instrument based on a 2mts x 2mts frame that holds 16 lasers targeted to 16 photoresistors, creating a two dimensional grid of laser beams. Both lasers and photoresistors are connected to an Arduino board, and a specially made Arduino shield, that provide current to the lasers, and detect tiny voltage variations in the photoresistors. These voltage variations are received with a computer and used to trigger sounds. The frame holds 8 lasers in the horizontal axis and 8 lasers in the vertical axis, with their respective photoresistor on the other side of the frame. With this configuration I receive information from 16 laser beams, plus 64 nodes that come from the encounter point between two lasers, having the possibility of triggering 80 different sounds; most frequently, 16 long evolving sounds for single beams plus 64 punctual sounds for the nodes between two lasers. In a slightly more complex configuration, we created as well a visual representation of the instrument using the same mechanism; through the midi signals, different animations are responding to the interaction of the executer with the instrument.

BIO

Circus Lumineszenz is an artistic and educational project. Through the use of light and creative technology, they develop multimedia environments, installations, performances and objects where the audience is invited not only to contemplate and enjoy, but in most cases, to actively participate as creators of the experience as well.

Το έργο Stimulierte Emissionen Klingen είναι ένα μουσικό όργανο που στηρίζεται σε μια βάση 2 επί 2 μέτρα, η οποία "κρατάει" 16 laser φωτιά στοχευμένα σε 16 ανακλαστές φωτός, δημιουργώντας ένα διαδιάστατο πλέγμα από ακτίνες laser. Τα laser και οι ανακλαστές φωτός είναι συνδεδεμένα με μια πλακέτα Arduino μαζί με μια ειδικά σχεδιασμένη πλακέτα Arduino, οι οποίες παράγουν το ρεύμα στα laser καθώς και ανιχνεύουν τις μικρές διακυμάνσεις της τάσης στους ανακλαστές φωτός. Αυτές οι διακυμάνσεις στην τάση εκλαμβάνονται από έναν υπολογιστή, ο οποίος πυροδοτεί και τους διαφορετικούς ήχους. Το οριζόντιο και το κάθετο πλαίσιο στηρίζουν από 8 laser μαζί με τους αντίστοιχους ανακλαστές. Με αυτή τη σύνθεση, η πληροφορία προέρχεται από τις 16 ακτίνες laser, τους 64 κόμβους που προκύπτουν από τη σύνδεση κάθε δύο laser, επιτρέποντας 80 διαφορετικούς ήχους. Η πιο συχνή σύνθεση είναι με 16 διαρκώς εξελισσόμενους ήχους από μεμονωμένες ακτίνες και 64 ήχους μικρής διάρκειας από τους κόμβους που σχηματίζουν μεταξύ τους τα laser. Σε μια πιο πολύπλοκη σύνθεση, δημιουργήθηκε μια οπτική αναπαράσταση του οργάνου αξιοποιώντας τον ίδιο μηχανισμό και έτσι μέσα από τα διαφορετικά σήματα του Midi, διαφορετικές κινούμενες εικόνες ανταποκρίνονται στη διάδραση μεταξύ του επισκέπτη και του μουσικού οργάνου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ομάδα Circus Lumineszenz αποτελεί μια συνεργασία με στόχο την τέχνη και την εκπαίδευση. Μέσα από τη χρήση του φωτός και της τεχνολογίας, δημιουργούν πολυμεσικά περιβάλλοντα, εγκαταστάσεις, περιφορές και αντικείμενα όπου το κοινό καλείται όχι μόνο να παρατηρήσει και να ψυχαγωγηθεί αλλά και να συμμετέχει ενεργά ως δημιουργός της εμπειρίας.



INSTALLATIONS

Esmeralda Kosmatopoulos (GR / USA)

I FEEL (2014)



Photo Credit: Spyridon Maltezos

"I FEEL..." investigates the virtual manifestation of our human emotions in the virtual world thru the lens of the emoticons. Emoticon are a metacommunicative pictorial representation of a facial expression, which in the absence of body language and prosody serves to draw the receiver's attention to the sender's tenor or temper in an online communication. As social media has become widespread, emoticons play a significant role in human interactions through technology, offering a way to translate the emotions experienced by an individual while in the midst of cyber communication. In the installation, the artist offers a physical personhood to these ideograms, by lending them her voice and animating them. The video and sound randomly start and stop, bringing life and humanity to the virtual cartoon. The iPads are displayed on the wall at eye level, inviting the viewer to a face to face interaction with his/her online emotional alter-ego.

BIO

Esmeralda Kosmatopoulos is a multi-disciplinary conceptual artist working around language and identity. Born in Greece, raised in Paris, she now lives and works in New York. Her work investigates the definition and construction of identities, personal memories, culture and collective histories in the post-Internet age. She places herself as a translator, building connections between past and present, physical and virtual and ultimately between one and another. Her work was exhibited in galleries, institutions and public spaces in North America, Europe and Latin America including Kunsthal Charlottenborg (Copenhagen, Denmark), Kunstlerhaus Wien (Vienna, Austria), AMA | Art Museum of the Americas (DC, USA), Palazzo delle Arti Napoli (Naples, Italy), Kunsthal Aarhus (Aarhus, Denmark). Kosmatopoulos also worked alongside socially charged entities such as the Organization of American States (United States) and the Museum Louis Braille (France) to create large-scale installations that raise awareness on social issues.

Το έργο "I FEEL..." διερευνά την εικονική εκδήλωση των ανθρώπινων συναισθημάτων στον εικονικό κόσμο μέσα από τη γλώσσα των emoticons. Τα emoticons αποτελούν μια μετα-επικοινωνιακή αναπαράσταση της έκφρασης του προσώπου, η οποία στην απουσία της γλώσσας του σώματος χρησιμεύει για να επιστήσει την προσοχή του παραλήπτη στη διάθεση του αποστολέα σε μια επικοινωνία που λαμβάνει χώρα online. Καθώς τα social media είναι ευρέως διαδεδομένα, η γλώσσα των emoticons παίζει σημαντικό ρόλο στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση μέσω της τεχνολογίας, προσφέροντας έναν τρόπο να μεταβράσει κανείς τα συναισθήματα του στη διαδικασία της cyber επικοινωνίας. Στην εγκατάσταση, η καλλιτέχνης δίνει μια προσωπική ιδιότητα σε αυτά τα σύμβολα, δανείζοντας τους τη φωνή της και την κίνηση. Το βίντεο και ο ήχος τυχαία σταματούν και ξεκινούν, δίνοντας ζωή και ανθρώπινη διάσταση στα εικονικά καρτούν. Τα iPads παρουσιάζονται στο ύψος του ματιού του/της μέσου θεατή, προκαλώντας τον/την σε μια προσωπική αλληλεπίδραση με το online συναισθηματικό alter ego του/της.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Εσμεράλδα Κοσματόπουλος είναι διεπιστημονική εννοιολογική καλλιτέχνης, της οποίας το έργο επικεντρώνεται γύρω από τη γλώσσα και την ταυτότητα. Γεννήθηκε στην Ελλάδα, μεγάλωσε στο Παρίσι και τώρα ζει και εργάζεται στη Νέα Υόρκη. Στο έργο της διερευνά τον ορισμό και την κατασκευή των ταυτοτήτων, προσωπικών αναμνήσεων, του πολιτισμού, της συλλογικής ιστορίας στην μετα-Internet εποχή. Παρουσιάζει τον εαυτό της ως μεταφράστρια, δημιουργώντας συνδέσεις μεταξύ παρελθόντος και παρόντος, πραγματικού και εικονικού και τη σχέση μεταξύ των ατόμων. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί σε γκαλερί, ιδρύματα και δημόσιους χώρους στη Βόρεια Αμερική, στην Ευρώπη και στη Λατινική Αμερική σε μέρη όπως: Kunsthal Charlottenborg (Κοπεγχάγη), Kunstlerhaus Wien (Βιέννη), AMA | Art Museum of the Americas (Ουάσινγκτον), Palazzo delle Arti Napoli (Νάπολη), Kunsthal Aarhus (Αarhus), Έχει επίσης εργαστεί σε οργανισμούς με κοινωνικό προσανατολισμό όπως: Organization of American States (Αμερική) and the Museum Louis Braille (Γαλλία) δημιουργώντας εγκαταστάσεις μεγάλης κλίμακας με θέμα την ευαισθητοποίηση σε κοινωνικά θέματα.



INSTALLATIONS

OKKULT Motion Pictures (IT) GIPHOSCOPE (2015)



Photo Credit: Spyridon Maltezos

The Giphoscope is the world first Handmade GIF Machine.

As GIF creators - OKKULT Motion Pictures is our brainchild - we know it's very easy to show/share an animated GIF on the web, but it's hard to find an offline GIF player to exhibit and sell a GIF as a single, unique artwork. We have conceived, designed and handcrafted the Giphoscope with the objective of proposing to artists/galleries/museums/collectors a minimalist, unconventional, retro-futuristic analog GIF player, entirely tailor made and handmade in Italy. Thanks to the Giphoscope, animated GIF becomes a tangible and exclusive artwork. The Giphoscope is a real-life, one-off interactive sculpture that combines technology from the 19th and 21st centuries and turns GIFs, short videos, Vines, Instagram Boomerang and even a single picture into a breathtaking, hand-cranked work of art. Based on the Mutoscope created by Herman Casler in the 1890s, the Giphoscope follows the same principle as the flipbook: a sequence of images on a Rolodex-style wheel with a handle that you can turn to "flip" them.

BIO

Alessandro Scali (1972, artist & creative researcher) and Marco Calabrese (1985, visual & art maker) are OKKULT Motion Pictures: Art, Education and Entertainment through Animated GIFs, a Tumblr-based project created in Italy in 2012. OKKULT Motion Pictures aims to bring to light the most interesting and unusual out-of-copyright moving images occulted in Internet archives, through a series of animated gifs. A digital curation project for the diffusion of open knowledge. At the same time, we create our own art GIFs experimenting various techniques such as stereoscopic GIFs, cinemagraphs, ASCII GIFs, talking GIFs etc. to show all the potentialities of the GIF as a true work of art, at the same level of a painting or a sculpture.

Το Giphoscope είναι η πρώτη χειροποίητη μηχανή για GIF.

Ως δημιουργοί GIF - η εταιρία OKKULT Motion Pictures είναι το δημιούργημα μας - γνωρίζουμε ότι είναι πολύ εύκολο να δείξεις ή να μοιραστείς ένα κινούμενο GIF στο διαδίκτυο, αλλά είναι δύσκολο να βρεις ένα offline GIF player για να εκθέσεις και να πουλήσεις ένα GIF σαν ένα μοναδικό έργο τέχνης. Είχαμε την ιδέα, σχεδιάσαμε και φτιάξαμε το Giphoscope με την πρόθεση να προσέτουμε σε καλλιτέχνες, γκαλερί, μουσεία, συλλέκτες ένα μοναδικό, αντιπροσωπευτικό, retro-φουτουριστικό αναλογικό GIF player, προσαρμοσμένο και κατασκευασμένο στην Ιταλία. Χάρη στο Giphoscope, το κινούμενο GIF γίνεται ένα από το μοναδικό έργο τέχνης. Το Giphoscope είναι ένα πραγματικό, διαδραστικό γλυπτό που συνδυάζει την τεχνολογία από τον 19ο και 21ο αιώνα και μετατρέπει τα GIFs, τα σύντομα βίντεο, τα βίντεο στο Vine και στο Instagram Boomerang, ακόμα και μια απλή φωτογραφία σε ένα μαγευτικό χειροκίνητο έργο τέχνης. Βασισμένο στο Mutoscope του Herman Casler που δημιουργήθηκε το 1890, το Giphoscope ακολουθεί την ίδια λογική όπως το flipbook: μια ακολουθία εικόνων σε μία ρόδα τύπου Rolodex με μια λαβή που χρησιμοποιείς για να τις "γυρίσεις".

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Alessandro Scali (γεν. 1972, καλλιτέχνης και ερευνητής) και ο Marco Calabrese (γεν. 1985, καλλιτέχνης και maker) είναι η ομάδα OKKULT Motion Pictures: Τέχνη, Εκπαίδευση και Ψυχαγωγία μέσα από κινούμενα GIFs, ένα εγχείρημα βασισμένο στο Tumblr που ξεκίνησε στην Ιταλία το 2012. Η ομάδα OKKULT Motion Pictures έχει στόχο, μέσα από μια σειρά κινούμενων GIF, να φέρει στην επιφάνεια τις πιο ενδιαφέρουσες και ασυνήθιστες κινούμενες εικόνες χωρίς πνευματικά δικαιώματα που βρίσκονται κρυμμένες στα αρχεία του Internet. Ένα εγχείρημα ψηφιακής επιμέλειας για τη διάδοση της ελεύθερης γνώσης. Παράλληλα, δημιουργούν τα δικά τους καλλιτεχνικά GIF και πειραματίζονται με ποικίλες τεχνικές όπως τα στερεοσκοπικά GIF, cinemagraphs, ASCII GIFs, ομιλούμενα GIFs, κ.ά., για να παρουσιάσουν τις δυνατότητες του GIF ως γνήσιο έργο τέχνης, στο ίδιο επίπεδο με έναν πίνακα ζωγραφικής ή ένα γλυπτό.



INSTALLATIONS

Carla Gannis (USA)

THE GARDEN OF EMOJI DELIGHTS (2015)



48

The Garden of Earthly Delights, Hieronymus Bosch's most ambitious work, embodies the conflicts, humor, darkness and absurdity of human, earthly and cosmological conditions. The current speed of technological advancement suggests humanity and the environment is irrevocably changing, but when we compare the visual vernacular of our day (symbols like Emoji for example), it is amazing to discover how easily they align with the symbology of a prudent artist from 500 years ago. This is not to say that evolution is not occurring, but to suggest that Bosch was one of those unique individuals who created works that transcend time. One intention of my transcription of his work, in The Garden of Emoji Delights, was to mash up popular historic and contemporary sign systems, and to diversify and expand the Emoji lexicon through this process. Emoji are a contemporary glyph system which offer an emotional shorthand for virtual expression. The pleasurable stylizations are ubiquitous worldwide and across generations. Transcribing visual symbologies of an earlier era using Emoji makes perfect «nonsense-sense» to me, particularly with Bosch's work, in that his own visual style was so idiosyncratic and remarkably distinct in contrast to his peers.

BIO

Carla Gannis identifies as a visual storyteller. With the use of 21st Century representational technologies she narrates through a «digital looking glass» where reflections on power, sexuality, marginalization, and agency emerge. She is fascinated by digital semiotics and the situation of identity in the blurring contexts of real and virtual. Gannis holds an MFA in painting from Boston University and is the recipient of several awards, including a New York Foundation for the Arts (NYFA) Grant in Computer Arts. She has exhibited in solo and group exhibitions both nationally and internationally. In 2015 Gannis's speculative fiction was included in DEVOURING THE GREEN: fear of a human planet: a cyborg / eco poetry anthology, published by Jaded Ibis Press. She is Assistant Chair of The Department of Digital Arts at Pratt Institute, Brooklyn, NY.

«Ο Κήπος των Επίγειων Απολαύσεων», το πιο φιλόδοξο έργο του Ιερώνυμου Μπος, ενσαρκώνει τις συγκρούσεις, το χιούμορ, το σκοτάδι και τον παρολογισμό των ανθρώπινων, επίγειων και κοσμικών καταστάσεων. Η ταχύτητα της τεχνολογικής πρόοδου υποδεικνύει ότι η ανθρωπότητα και το περιβάλλον αλλάζουν ανεξάντητα, αλλά όταν συγκρίνουμε κανείς την οπτική γλώσσα της καθημερινότητας μας (όπως για παράδειγμα τα αέμβια Emoji), είναι καταπληκτικό να ανακαλύπτεις πόσο εύκολα συμβαδίζει με το αέμβιο που χρησιμοποιεί ένας προνοητικός καλλιτέχνης 500 χρόνια πριν. Αυτό δε σημαίνει ότι δεν υπάρχει εξέλιξη αλλά υποδεικνύει ότι ο Μπος ήταν ένας από τους λίγους καλλιτέχνες που δημιουργούσαν αzeitέρστα έργα. Μια πρόθεση μου αναφορικά με την οικειοποίηση του έργου του Μπος στο έργο The Garden of Emoji Delights, ήταν να φέρω μαζί δημοφιλή ιστορικά και σύγχρονα συστήματα αέμβιων διαφοροποιώντας και επεκτείνοντας με αυτόν τον τρόπο το λέξιό των Emoji. Τα Emoji αποτελούν ένα σύγχρονο σύστημα γραμμικών αέμβιων που προσφέρουν μια συντομογραφία συναισθημάτων στον κόσμο της εκουσής έκφρασης. Οι ευχάριστες, στιλιζαριμένες μορφές των Emoji είναι πανταχού αναμειγρμένες ακόμα και σε διαφορετικές γενιές, διασκεύζοντας οπτικούς αέμβιολογικούς μιας προηγούμενης επαχής με τη χρήση της γλώσσας των Emoji, δημιουργήθηκε μια άρστη σχέση μεταξύ «μη νοήματος» «νοήματος», ιδιαίτερα σε σχέση με το έργο του Μπος, του οποίου το έργο ήταν τόσο ιδιουγκρατικό και εξαιρετικά άχρηστο σε αντίθεση με το έργο των αέμβιων του.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Carla Gannis αυτοπροσδιορίζεται ως αφηγήτρια της εικόνας, αξιοποιώντας αναπροαυτικές τεχνολογίες του 21ου αιώνα, αφηγείται μέσα από ένα «ήγητικό γυαλί» τις αντανακλάσεις της εξουσίας, της αειδουλικότητας, της περιθωριοποίησης και της εκπροώπησης που αναδύονται. Την ενδιαφέρει η ήγητική σημειωτική και η θέση της ταυτότητας στο θετικό πλάνο του πραγματικού και του εικονικού. Η Gannis έχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στη ζωγραφική από το Παιδαγωγικό της Βοστώνης και έχει λάβει πολλές διακρίσεις, όπως το Βραβείο Computer Arts από το Ίδρυμα για τις Τέχνες της Νέας Υόρκης (NYFA). Έχει παρουσιάσει τη δουλειά της σε ατομικές και ομαδικές εκθέσεις τόσο σε εθνικό επίπεδο στην Αμερική όσο και διεθνώς. Το 2015, το υποθετικό έργο φαντασίας της Gannis συμπεριλήφθηκε στην ανθολογία DEVOURING THE GREEN: fear of a human planet: a cyborg / eco poetry που εκδόθηκε από τον οίκο Jaded Ibis Press. Είναι Επίκουρη Καθηγήτρια στο Τμήμα Ψηφιακών Τεχνών του Pratt Institute στο Μπρούκλιν, Νέα Υόρκη.

49



INSTALLATIONS

Lorna Mills (CA)

COLOUR FIELDS (2016)



58

Lorna Mills's work explores the different streams in subcultures through animated GIFs mainly focusing on marginalised peculiarity. The absurd quality in her work is one of the conditions of the artist's Internet browsing and most often comes from looking at how people, who don't usually place themselves as artists, perform online in front of a video camera. *Colour Fields* is the latest work by Lorna Mills that derives from her obsessive research on GIF culture, its brevity, compression, technical constraints and its continued existence on the Internet.

BIO

Canadian artist, Lorna Mills has actively exhibited her work in both solo and group exhibitions since the early 1990s, both in Canada and internationally. Her practice has included obsessive *Illochrome* printing, obsessive painting, obsessive super 8 film & video, and obsessive on-line animated GIFs incorporated into restrained offline installation work. Recent exhibitions include "Abrupt Diplomat" at the Marshal McLuhan Salon at the Canadian Embassy in Berlin, for Transmediale, "At Play in the Fields of the Lord" at Transfer Gallery, Brooklyn NY and "DKRM" at DAM Gallery, Berlin. For the month of March, 2016, her work will be showing on 45 Jumbo monitors in Times Square, NYC, every night as part of the Midnight Moment program curated by Times Square Arts. She has also co-curated monthly group GIF projections, with Rea McNamara, for the "Sheroes" performance series in Toronto, a group GIF projection event "When Analog Was Periodical" in Berlin with Anthony Antonellis, and a four person GIF installation, "...Zip The Bright..." at Trinity Square Video in Toronto, with Sara Ludy, Nicolas Sassoon and Rick Silva. Lorna Mills' most recent curation project, "Ways of Something" is a collaborative remake of the 1972 John Berger documentary "Ways of Seeing" episodes one through four, featuring 113 networked artists. Lorna Mills is represented by Transfer Gallery in Brooklyn, New York and DAM Gallery in Berlin.

Το έργο της Lorna Mills διερευνά τις διαφορετικές τάσεις στις υποκουλτούρες μέσα από κινούμενα GIF που επικεντρώνονται στην περιθωριοποιημένη ιδιαιτερότητα. Η παράλογη ποιότητα στο έργο της προκύπτει από την περιήγηση της ίδιας της καλλιτέχνιδος στο Ίντερνετ και από την παρατήρηση ανθρώπων, οι οποίοι δεν παρουσιάζονται ως καλλιτέχνες και δρουν στο διαδίκτυο μπροστά από μια βίντεο κάμερα. Το *Colour Fields* είναι το πιο πρόσφατο έργο της Lorna Mills που πηγάζει από τη σχεδόν εμμονική έρευνα της στην κουλτούρα των GIF, και τις ιδιότητες του GIF, όπως η σύντομη διάρκεια, η συμπίεση, οι τεχνικοί περιορισμοί και η συνεχής παρουσία του στο Ίντερνετ.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Καναδή καλλιτέχνις, Lorna Mills, έχει παρουσιάσει το έργο της σε ολόλο και ομαδικές εκθέσεις από τη δεκαετία του '90, τόσο στον Καναδά όσο και διεθνώς. Η καλλιτεχνική της πρακτική περιλαμβάνει εκτυπώσεις με την τεχνική *Illochrome*, ζωγραφική, Super 8 film και βίντεο καθώς και διαδικτυακά κινούμενα GIFs, τα οποία ενσωματώνονται και παρουσιάζονται σε εικαστικές εγκαταστάσεις. Πρόσφατες εκθέσεις της περιλαμβάνουν: "Abrupt Diplomat" στο Marshal McLuhan Salon στην Πρεσβεία του Καναδά στο Βερολίνο για το φεστιβάλ *transmediale*, "At Play in the Fields of the Lord" στη γκαλερί *Transfer Gallery*, στο Μπρούκλιν της Νέας Υόρκης και "DKRM" στη γκαλερί *DAM Gallery* στο Βερολίνο. Τον Μάρτιο του 2016, το έργο της παρουσιάστηκε κάθε βράδυ σε 45 οθόνες μεγάλων διαστάσεων στην πλατεία *Times Square* στη Νέα Υόρκη ως μέρος του προγράμματος *Midnight Moment*, σε επιμέλεια του οργανισμού *Times Square Arts*. Έχει επίσης συνεπιμεληθεί εκθέσεις προβολών GIF μαζί με τη Rea McNamara, όπως η σειρά περιόδων "Sheroes" στο Τoronto, μια εκδήλωση για GIF με τίτλο "When Analog Was Periodical" σε συνεργασία με τον καλλιτέχνη Anthony Antonellis, και μια εγκατάσταση GIF τεσσάρων καλλιτεχνών με τίτλο "...Zip The Bright..." στον χώρο *Trinity Square Video* στο Τoronto μαζί με τους Sara Ludy, Nicolas Sassoon and Rick Silva. Το πιο πρόσφατο επιμελητικό εγχείρημα της Lorna Mills είναι το ντοκιμαντέρ τεσσάρων επεισοδίων "Ways of Something", το οποίο παρουσιάζει 113 καλλιτέχνες και είναι μια επανέκδοση του γνωστού ντοκιμαντέρ "Ways of Seeing" (1972) του John Berger. Το έργο της Lorna Mills εκπροσωπείται από την *Transfer Gallery* στο Μπρούκλιν της Νέας Υόρκης και από την *DAM Gallery* στο Βερολίνο.

59



INSTALLATIONS

Elwira Wojtunik, Popesz Csaba Láng / Elektro Moon Vision (PL / HU)

REC – RANDOM EYE CHECK (2014)



52

REC (Random Eye Check) is an interactive installation set in a cultural context in which surveillance over the society is no exception and the post-digital culture is overloaded with pictures and videos. Apparently, the today's society is ready to embrace many forms of surveillance, especially those which do not impose limits on the society but bring about more convenience. Whether we like it or not, we engage in a daily interaction with real or virtual methods of gathering data about our lives.

BIO

Elwira Wojtunik and Popesz Csaba Láng: Polish-Hungarian duet of visual artists, also known as Elektro Moon Vision founded in 2004 in Budapest. They design unique visual live-acts based on live experiments with the video surface, wide-format projections, mappings, audiovisual performances, interactive video-installations or video projections for theatre shows. City, technology and mankind as individual – are the main themes they analyze. In their works own patches, mathematic algorithms and technological solutions are often used.

Their installations were exposed at the Contemporary Art Gallery Bunkier Sztuki, Salon-Projektionist VJ-art gallery, MuseumsQuartier in Vienna, Akarenga Soko Gallery in Yokohama, Japan and the 14. Media Art Biennale WRO 2011 in Wrocław. Their experimental 'NZ/X' was awarded in the frame of the Chopin Year competition by Warsaw Electronic Festival and 'Zachęta' National Gallery of Art in Poland and ArtMuse in Bocholt, Germany. They were granted with Artist-in-Residence program of MuseumQuartier in Vienna completed with an exhibition at Electric Avenue (MQ).

Η διαδραστική εγκατάσταση REC (Random Eye Check) δημιουργήθηκε σε ένα πολιτιστικό πλαίσιο όπου η επιτήρηση δεν αποτελεί εξαίρεση και το τοπίο του μετα-ψηφιακού πολιτισμού είναι υπεροφορτωμένο με φωτογραφίες και βίντεο. Είναι φανερό ότι η σημερινή κοινωνία είναι έτοιμη να συμπεριλάβει πολλές μορφές επιτήρησης, ειδικότερα αυτές που δεν επιβάλλουν όρια στην κοινωνία αλλά προκαλούν ακόμη περισσότερη ευκολία. Είτε μας αρέσει είτε όχι, συμμετέχουμε σε μια καθημερινή αλληλεπίδραση με πραγματικές ή εικονικές μεθόδους συλλογής δεδομένων για τις ζωές μας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Elwira Wojtunik και ο Popesz Csaba Láng από τη Πολωνία και την Ουγγαρία αποτελούν την καλλιτεχνική ομάδα Elektro Moon Vision, η οποία ιδρύθηκε στη Βουδαπέστη το 2004. Σχεδιάζουν ιδιαίτερες οπτικές live δράσεις που βασίζονται σε live πειραματισμούς με βίντεο, προβολές μεγάλης κλίμακας, mapping, οπτικοακουστικές περφόμανς, διαδραστικές εγκαταστάσεις και βίντεο προβολές για θεατρικές παραστάσεις. Η πόλη, η τεχνολογία και η ανθρωπότητα με επίκεντρο το άτομο είναι τα κύρια θέματα που πραγματεύονται στο έργο τους, όπου χρησιμοποιούν δικές τους πρακτικές, μαθηματικούς αλγόριθμους και τεχνολογικές λύσεις.

Τα έργα τους έχουν παρουσιαστεί στο Contemporary Art Gallery Bunkier Sztuki, Salon-Projektionist VJ-art gallery, MuseumsQuartier στη Βιέννη, Akarenga Soko Gallery στη Γιοκοχάμα, Ιαπωνία και στη 14η Media Art Biennale WRO στο Ρόκλαου, της Πολωνίας. Το πειραματικό τους πρότζεκτ «NZ/X» βραβεύτηκε στο πλαίσιο του διαγωνισμού Chopin Year στο Electronic Festival της Βαρσοβίας, στο «Zachęta» National Gallery of Art στην Πολωνία και στο ArtMuse στην πόλη Bocholt της Γερμανίας. Επίσης, συμμετείχαν στο πρόγραμμα Artist-in-Residence του MuseumQuartier της Βιέννης που ολοκληρώθηκε με μια έκθεση στο Electric Avenue (MQ).

53



INSTALLATIONS

Gaybird (HK)

FIDGETY (IN BETWEEN UP & DOWN) (2015)



Photo Credit: Spyridon Maltezos

Fidgety is a kind of nervous and jumpy feeling. Fidgety is a sound composition where Gaybird transforms his heartbeats into an audiovisual installation of 40 speakers, aiming to redefine the almost forgotten relationship between sound and movement while raising questions about the «representation» of emotions in art. These 40 speakers can be seen as a musical instrument, part of an orchestra through which a sound-kinetic composition is reproduced.

BIO

Hong Kong born composer, musician, researcher and new media artist. He has graduated from the Hong Kong Academy for Performing Arts with a Masters degree, and obtained a Master of Philosophy at the City University of Hong Kong, specializing his research and creation in human control interface design, new media art and the interactivity of live music performance with application of media technology. He has awarded Hong Kong Design Award 2011 Bronze Award, Best Electronic Music Artist at the Chinese Music Media Awards 2012 and also awarded for the Ten Outstanding Designers Awards 2012 from the Hong Kong Art and Design Festival. His new media performance "Digital Hug" and "CouCou on Mars" has already toured to Macao, Sao Paulo, Kaohsiung, Taipei, Paris, Nantes, Singapore, Shantou and Dresden.

Το Fidgety δημιουργεί ένα νευρικό συναίσθημα. Το Fidgety είναι μια ηχητική σύνθεση στην οποία ο Gaybird μετατρέπει τους χτύπους της καρδιάς του σε μια οπτικο-ακουστική εγκατάσταση 40 ηχείων, επιχειρώντας να επαναπροσδιορίσει τη σχεδόν ξεχασμένη σχέση μεταξύ ήχου και κίνησης και να θέσει ερωτήματα σχετικά με την "απεικόνιση" των συναισθημάτων στην τέχνη. Τα 40 αυτά ηχεία μπορούν να ειπωθούν σαν ένα μουσικό όργανο, μέρος μιας Ορχήστρας μέσα από την οποία αναπαράγεται ένα έργο ηχο-κινητικής σύνθεσης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Gaybird γεννήθηκε στο Χονγκ Κονγκ και είναι συνθέτης, μουσικός, ερευνητής και new media artist. Έχει Μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών από την Ακαδημία για τις Παραστατικές Τέχνες του Χονγκ Κονγκ και Μεταπτυχιακό τίτλο στη Φιλοσοφία από το City University του Χονγκ Κονγκ. Η έρευνά του και το έργο του επικεντρώνονται στο human interface design, στην ψηφιακή τέχνη και στη διαδραστικότητα μουσικών περφόρμανς με τη χρήση νέων τεχνολογιών. Το 2011, έλαβε το γόλντο βραβείο Design Award στο Χονγκ Κονγκ, ενώ το 2012 έλαβε το βραβείο Best Electronic Music Artist από τον θεσμό Chinese Music Media Awards καθώς και βραβεύτηκε ανάμεσα στους δέκα καλύτερους Designers από το Art and Design Festival του Χονγκ Κονγκ. Οι περφόρμανς του "Digital Hug" και "CouCou on Mars" έχουν ήδη ταξιδέψει στο Μακάο, Σάο Πάολο, Καοσιούνγκ, Ταϊπέι, Παρίσι, Νάντη, Σιγκαπούρη, Σάντου και Δρέσδη.



INSTALLATIONS

miss data, Tal Messing & Yoav Lifshitz (IL)

ROUTERPOP (2016)



RouterPop

Everybody should love their router! "Home is where your wifi connects automatically". Yet when was the last time you took a look at your boring router? Yes, routers – despite them being the gateway to the universe's information – are boring. They sit in their corner, unnoticed, unglamorous. Boring yet dangerous! Our home routers are a menace! So much so that the FCC has been considering a proposal to require manufacturers to lock down computing devices (routers, PCs, phones) to prevent modification if they have a «modular wireless radio». This means hardware and wifi freedom is being attacked. Router-pimping party! In response to these ridiculous measures, we're throwing a playful DIY router pimping party. We launched an open call to all router owners to re-design their router in a way to reflect its position in their life. See how other router owners imagine their router! May the best pimped router win!

BIO

missdata (Tzila Hassine) examines the shifts in contemporary culture brought upon by accelerated digitization processes. Her works question the unbearable lightness of connectivity, and negotiate the price of remaining constantly «on». She earned an MFA in Media Design from the Piet Zwart Institute in Rotterdam and was a research fellow at the Jan van Eyck Academie in Maastricht. Her work has been exhibited at the Center for Digital Art, Holon; the Science Museum, Jerusalem; Transmediale, Berlin; the Van Abbemuseum, Eindhoven; Smart Project Space in Amsterdam, and many others. She is currently pursuing a PhD in Art & Science at the Sorbonne, Paris.

Tal Messing and Yoav Lifshitz are theoreticians, lecturers, creators, and curators, and are also the founders of the Pirate Party Israel. Among their projects to date are a fake mayoral campaign for Daphni Leef (March 2013); «The Unobject» exhibition at HaShuk Street Gallery, Tel Aviv (2014); «The Unobject: The Re-Materialization of the Concept», an essay published in Bezalet's Journal of Visual & Material Culture (August 2014); «Occupy WiFi» a conceptual and digital activist project (August 2014, ongoing); and «Captive Portal», an experimental virtual platform at CCA Tel-Aviv (March 2015, ongoing).

Ο καθένας θα ήρπιπε να αγαπάει το ρούτερ του! «Σπίτι είναι όπου το wifi σου συνδέεται αυτόματα». Κι όμως πότε είναι η τελευταία φορά που κοιτάζεις το βαρετό σου ρούτερ; Ναι, τα ρούτερς, παρόλο που είναι η πύλη στην παγκόσμια πληροφορία – είναι βαρετά. Στέκονται απλά σε μια γωνία, απαράτηρητα, χωρίς καμία γοητεία. Βαρετά αλλά επικίνδυνα! Τα ρούτερ μας αποτελούν απειλή! Σε τέτοιο βαθμό μάλιστα που η Ομοσπονδιακή Επιτροπή Επικοινωνιών εξέτασε το ενδεχόμενο να ζητήσει από τους κατασκευαστές να κλειδώσουν τις ηλεκτρονικές συσκευές (ρούτερς, υπολογιστές και τηλέφωνα) με σκοπό να εμποδίσουν οποιαδήποτε τροποποίηση στο τμηματικό ασύρματο ράδιο. Αυτό σημαίνει ότι η ελευθερία στο υλικό των υπολογιστών (hardware) και στο wifi δέχεται επίθεση. Router Pimping Party! Σε απάντηση αυτών των επικείμενων μέτρων, οργανώνουμε ένα DIY πάρτι για να γιορτάσουμε την ελευθερία του δημιουργικού hacking! Δημιουργήσαμε μια ανοιχτή πρόσκληση προς όλους με στόχο να επανασηδεύσουν το δικό τους ρούτερ και να αναστοχαστούν τη θέση που έχουν στη ζωή τους. Δες και εσύ πως άλλοι φαντάζονται τα ρούτερ τους! Ας κερδίσει το καλύτερο!

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ

Η miss data (Tzila Hassine) διερευνά τις αλλαγές στη σύγχρονη καλλιτορία που προκύπτουν από τις επιταχυνόμενες διαδικασίες ψηφιοποίησης. Τα έργα της αμφισβητούν την αβάσταχτη ελαφρότητα της συνδεσιμότητας και διαπραγματεύονται το τίμημα που να είσαι συνεχώς συνδεδεμένος. Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών (MFA) Media Design από το Piet Zwart Institute στο Ρότερνταμ και ήταν ερευνήτρια στο Jan van Eyck Academie, στο Μάαστριχτ. Το έργο της έχει παρουσιαστεί σε πολλές εκθέσεις και φεστιβάλ, όπως Center for Digital Art, Χολόν; the Science Museum, Ιερουσαλήμ; Transmediale, Βερολίνο; the Van Abbemuseum, Άντχρβεν; Smart Project Space, Άμστερνταμ, μεταξύ άλλων. Αυτή την περίοδο, είναι υποψήφια διδάκτορας με θέμα Τέχνη και Επιστήμη στο Πανεπιστήμιο της Σορβόνης στο Παρίσι.

Ο Tal Messing και ο Yoav Lifshitz είναι θεωρητικοί, λέκτορες, δημιουργοί και επιμελητές, καθώς και οι ιδρυτές του Pirate Party Israel. Μεταξύ των έργων τους, μέχρι σήμερα, είναι: η ψεύτικη καμπάνια του δημάρχου Daphni Leef (Μάρτιος 2013), η έκθεση «The Unobject» στη γκαλερί HaShuk Street Gallery, Τελ Αβίβ (2014), η έρευνα «The Unobject: The Re-Materialization of the Concept» που δημοσιεύτηκε στο επιστημονικό περιοδικό Bezalet's Journal of Visual & Material Culture (Αύγουστος 2014), «Occupy WiFi», ένα εννοιολογικό και ψηφιακό ακτιβιστικό έργο (Αύγουστος 2014, σε εξέλιξη) και «Captive Portal», μια πειραματική ψηφιακή πλατφόρμα στο CCA, Τελ Αβίβ (Μάρτιος 2015, σε εξέλιξη).



INSTALLATIONS

BrowserBased (NL / GR)

69.NUMBERS.SUCK (2016)



58

With 69.numbers.suck Browserbased follows certain types of graffiti on the public phone booths of Athens. By mapping the (re) appearance and cross-references of those writings, we read the everyday anarchic networks of scratch and pen, as they reuse the withering public phone infrastructure – in the way of quizzical nodes – in transition to «private» networks. Going mobile is all location independent but addressed by the very written 69 prefix of crossed-over digits in obscured messages – are they squabbles or competitions? And? Readings of those glyphic scratches, braced off phallic symbols, derelict prophecies, frappe stains, their patterns and misdialled callers reveal mostly fragments in hindsight. The changing nature registered is shaped by streetwalkers, their paths and territories as they are being drawn and redrawn.

BIO

BrowserBased functions as a practice oriented, open research platform which deals with the browser based context and net-culture as a space for knowledge creation and dispersion. We organise live coding sessions, gatherings for guest speakers, workshops, international exhibitions and more. Currently, the geo-marker of BrowserBased is set in Amsterdam, where the group was first formed from the need to organise a physical hub for the networked arts. We offer a platform for net art, maintain archives of streams and our exhibitions and run an open page on Facebook.

69.numbers.suck is a BrowserBased production by: Alexandros Zakkas, Radovan Misovic, Zsolt Mesterhazy, Joubin Zargarbashi

Το έργο 69.numbers.suck ακολουθεί τύπους γραπτών μηνυμάτων που εμφανίζονται στις επιφάνειες των τηλεφωνικών θαλάμων της Αθήνας, χαρτογραφώντας την συχνότητα εμφάνισης και τη μεταξύ τους διάδραση, παρακολουθούμε την καθημερινότητα των άναρχων αυτών δικτύων, καθώς επαναχρησιμοποιούν και μεταλλάσσουν τη φθαρμένη υποδομή των δημόσιων τηλεπικοινωνιών – σε μορφή αινιγματικών κόμβων. Αναγνώσεις αυτών των δυσνόητων αγγελιών, μουτζουρωμένων υπογραφών, αμφίβολων προφητειών, μοτίβων από λεκέδες φραπέ και επαναλαμβανόμενων λανθασμένων κλήσεων σκιαγραφούν μόνο στιγμιότυπα. Η μεταβαλλόμενη φύση που παρατηρείται διαμορφώνεται από περιπατητές με ανεξίτηλους μαρκασδόρους καθώς γράφουν και περιγράφουν τις περιοχές τους.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ομάδα BrowserBased λειτουργεί ως μια ανοιχτή ερευνητική πλατφόρμα, η οποία ασχολείται με το περιεχόμενο προγραμμάτων περιήγησης και την κουλτούρα του διαδικτύου ως ένα χώρο δημιουργίας γνώσης και διάχυσης. Οργανώνουμε δράσεις με live coding, συγκεντρώσεις με προσκεκλημένους σκηνοθέτες, εργαστήρια και διεθνείς εκθέσεις με τοξύ όλων. Αυτή την περίοδο, η βάση της ομάδας BrowserBased είναι στο Άμστερνταμ, το μέρος όπου σχηματίστηκε από την ανάγκη να δημιουργηθεί ένα φυσικό κόμβο για τις δικτυωμένες τέχνες. Προσφέρουμε μια πλατφόρμα για τη net art, διατηρούμε αρχεία των τάσεων που διαμορφώνονται, των εκθέσεων που διοργανώνουμε καθώς και μια ανοιχτή σελίδα δικτύωσης στο Facebook.

Το έργο 69.numbers.suck είναι μια παραγωγή της ομάδας BrowserBased από τους: Αλέξανδρος Ζάκκας, Radovan Misovic, Zsolt Mesterhazy, Joubin Zargarbashi

59



INSTALLATIONS

Stefanos Ziras / Στέφανος Ζήρας (GR)
POST-DIGITAL KITSCH (2016)



"If works of art were judged democratically—that is, according to how many people like them—kitsch would easily defeat all its competitors." Thomas Kulka

Post-Digital Kitch is an ongoing investigation into the way digital media have indexed mass cultural values while simultaneously exposing the relationship between ourselves and the way we perceive the reality we live in. Post-Digital Kitch holds up a mirror that allows us to recognize ourselves in the fake image that it throws back at us. Although not considered by most as art, kitsch together with pop are the only two cultural forces that have enough mass appeal to be able to influence the aesthetic qualities of any given period in history. Seen either as polemics against the suppressed individuality of fascist rule or simply as the Queer alternative to established art practices, kitsch in the post-digital era arguments the relative values of society to offer a fun way to look at ourselves looking back at us.

BIO

Stefanos Ziras is an Architect and Intermedia artist based in Athens, Greece making work on the aesthetics of Kitch, the Post Digital Age, religion and Mythology. He is co-founder of the multidisciplinary practice Space Oddity Studio SOS. He has collaborated with architects and artists from Greece, Canada, Italy, Turkey and the USA, he has participated in international architectural competitions and some of his projects have been presented at the twenty-fifth International Union of Architects World Congress (Durban 2014). His works have been awarded by the Technical Chamber of Greece (TEE) and have been presented in international publications and electronic journals (Magenta Magazine, Art in America, Superarchitects). He has been project manager for international competitions for RMJM Global Architects. He is a collaborator and Exhibition Designer for the Contemporary Greek Art Institute (ISET) presenting exhibitions at the International Contemporary Art Fair, Art Athina and the Biennale of Athens. He is the Architect of the Greek Pavilion of the 56th Venice Biennale, presenting the work of Maria Papadimitriou «Why look at Animals»

«Εάν τα έργα τέχνης κρίνονταν δημοκρατικά, δηλαδή σύμφωνα με το κριτήριο σε πόσους ανθρώπους αρέσει ένα έργο τέχνης – το kits θα νικούσε με διαφορά όλους τους ανταγωνιστές του.» Thomas Kulka

Το Post-Digital Kitch είναι μια συνεχής έρευνα στον τρόπο με τον οποίο τα ψηφιακά μέσα προβάλλουν μαζικές πολιτιστικές αξίες ενώ ταυτόχρονα αναδεικνύει τη σχέση μεταξύ του εαυτού μας και του τρόπου που αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα. Η εγκατάσταση Post-Digital Kitch κρατάει έναν καθρέφτη που μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε τους εαυτούς μας μέσα από την ψεύτικη εικόνα που μας παρουσιάζει. Αν και από την πλειοψηφία δεν εκλαμβάνεται ως τέχνη, το kits μαζί με το pop είναι οι μόνες πολιτιστικές δυνάμεις που έχουν αρκετή μαζική απήχηση έτσι ώστε να επηρεάσουν την αισθητική σε οποιαδήποτε περίοδο της ιστορίας. Είτε παρουσιάζεται ως μια ανταρσία ενάντια στην καταστολή του ατόμου από τη φασιστική εξουσία, είτε απλά ως μια εναλλακτική Queer πρόταση απέναντι σε καθιερωμένες καλλιτεχνικές πρακτικές, το kits στη μετα-ψηφιακή εποχή επιχειρεί να διερευνήσει τις σχετικές αξίες μιας κοινωνίας προσφέροντας ένα διασκεδαστικό τρόπο παρατήρησης του εαυτού μας.

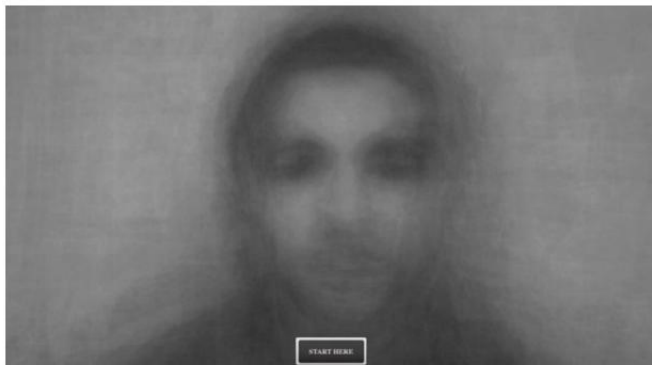
BIOΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Στέφανος Ζήρας είναι αρχιτέκτονας και καλλιτέχνης με έδρα την Αθήνα. Το έργο του επικεντρώνεται στην αισθητική του kits, τη μετα-ψηφιακή εποχή, τη θρησκεία και τη μυθολογία. Είναι συνιδρυτής του διεπιστημονικού στούντιο Space Oddity Studio SOS. Έχει συνεργαστεί με αρχιτέκτονες και καλλιτέχνες από την Ελλάδα, τον Καναδά, την Ιταλία, την Τουρκία και την Αμερική και έχει συμμετάσχει σε αρχιτεκτονικούς διαγωνισμούς. Έργα του έχουν παρουσιαστεί στο 25ο Παγκόσμιο Συνέδριο της Διεθνούς Ένωσης Αρχιτεκτόνων στο Ντουρμπάν (2014). Τα έργα του Ζήρα έχουν βραβευτεί από το Τεχνικό Επιμελητήριο της Ελλάδας και έχουν παρουσιαστεί σε διεθνείς εκδόσεις και ηλεκτρονικά ακαδημαϊκά περιοδικά (Magenta Magazine, Art in America, Superarchitects). Έχει εργαστεί ως project manager σε διεθνείς διαγωνισμούς για το αρχιτεκτονικό γραφείο RMJM Global Architects. Είναι συνεργάτης και επιμελείται τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό Εκθέσεων στο Ινστιτούτο Σύγχρονης Ελληνικής Τέχνης (ISET) παρουσιάζοντας ενθέσεις στην Art Athina και στη Μπιενάλε της Αθήνας. Ήταν ο αρχιτέκτονας του Ελληνικού Περιπτέρου της 56ης Μπιενάλε της Βενετίας για την παρουσίαση του έργου «Why look at Animals» ΑΓΡΙΜΙΚΑ της Μαρίας Παπαδημητρίου.



INSTALLATIONS

Antonis Laurantos / Αντώνης Λαυράντος (GR)
SELF PORTRAIT OF HUMANITY (2015)



Imagine a facial portrait of humanity. Literally speaking. The faces of all of us who are on the planet. Put one on top of the other. Digital media offer the means to make it happen. Literally speaking. It's possible within fairly little phase time - sun rotation - to have everyone offering a web photo of their face. That in proper opacity will combine so as to create an ongoing, current, facial portrait of humanity. A single image that will not show characteristics nor try to describe the average human's facial characteristics. Rather an image that will offer the complete atmosphere of all human faces. A carrier of the actual energy of all living faces. The project goes on at www.selfportraitofhumanity.net

Φανταστείτε ένα πορτρέτο της ανθρωπότητας. Τα πρόσωπα όλων όσων βρίσκονται σε αυτόν τον πλανήτη. Το ένα μέσα στο άλλο. Με τα ψηφιακά μέσα θεωρητικά αυτό είναι πλέον εφικτό γιατί ο καθένας από εμάς μπορεί να ανεβάσει, στο διαδίκτυο μια φωτογραφία του προσώπου του/της. Σε συνδυασμό με την κατάλληλη διαφάνεια που προσφέρει το λογισμικό συνθέτει ένα εξελισσόμενο πορτρέτο της ανθρωπότητας. Μια ενιαία εικόνα, η οποία δεν θέλει να δείξει τα κοινά χαρακτηριστικά ενός προσώπου αλλά που απλά προσπαθεί να αποτυπώσει μια προσέγγιση όλων των ανθρώπινων προσώπων σε ένα. Το έργο εξακολουθεί στον ιστότοπο www.selfportraitofhumanity.net



WEB ART



Michael Borras A.K.A Systaime (FR)
BITCOIN ABUNDANCE (2014)



In "Bitcoin Abundance", Systaime offers explosive mashups of Internet Aesthetics, where information, images and comments provide a frame of today's Digital Pop culture. The artist remixes web images and uses an audiovisual spectacle to display the patterns that are dominating the Internet, its icons, its manifestations and its digital prosperity. We are the «lucky» spectators of what he chooses to present us. What happens in the video has not much to do with our own lives, but it is more a kind of close esoteric manifestation of this web culture that is part of today's pop culture.

BIO

Michaël Borras A.K.A Systaime is a French Internet artist, the founder of the movement French Trash Touch (2005) and an important participant of net.art and the international alternative network of digital art. In 2011, Systaime founded the Super Art Modern Museum (SPAMM), an online museum with digital pieces from over 300 artists. He is one of the French initiators of «Facebook art», using the account «procaste», which has been regarded as a more abstract artistic response to social media. His work has been exhibited at the Internet Pavilion of the 54th Venice Biennale, at The Metropolitan Museum of Art in New York and at the UNTITLED Art Fair in Miami, USA.

Το έργο «Bitcoin Abundance» προσφέρει εκρηκτικούς συνδυασμούς της αισθητικής του Ίντερνετ, όπου οι πληροφορίες, οι εικόνες και τα σχόλια προσφέρουν ένα πλαίσιο για την σημερινή ψηφιακή поп κουλτούρα. Ο καλλιτέχνης ανακατεύει εικόνες από το Ίντερνετ και χρησιμοποιεί ένα οπτικοακουστικό θέαμα για να παρουσιάσει τα κυρίαρχα μοτίβα του διαδικτύου, όπως τα εικονίδια του, τις εκφάνσεις του και την ψηφιακή ευημερία του. Είμαστε οι «τυχεροί» παρατηρητές αυτού που επιλέγει ο ίδιος να μας δείξει. Αυτό που συμβαίνει στο βίντεο, δεν έχει να κάνει τόσο με την δική μας ζωή, αλλά είναι περισσότερο ένα είδος απόκρυφης εκδήλωσης της διαδικτυακής κουλτούρας που αποτελεί μέρος της σημερινής поп κουλτούρας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Michaël Borras, γνωστός και ως Systaime, είναι ένας Γάλλος διαδικτυακός καλλιτέχνης, ο ιδρυτής του κινήματος French Trash Touch (2005) και σημαντικός εκπρόσωπος του εικαστικού γκρουπ net.art και της διεθνούς εναλλακτικής «κίνησης» ψηφιακής τέχνης. Το 2011, ο Systaime ίδρυσε το Super Art Modern Museum (SPAMM), ένα διαδικτυακό μουσείο με ψηφιακά έργα περισσότερων από 300 καλλιτεχνών. Είναι ένας από τους Γάλλους εμπνευστές της «Τέχνης στο Facebook» και χρησιμοποιεί τον λογαριασμό «procaste», ο οποίος θεωρείται μια αφηρημένη απάντηση στα social media. Το έργο του έχει εκτεθεί στο Διαδικτυακό Περίπτερο της Μπιεννάλε της Βενετίας το 2011, στο Metropolitan Museum of Art στην Νέα Υόρκη και στην εικαστική φουάρ UNTITLED στο Μαϊάμι.



Derek Curry & Jennifer Gradecki (USA)

CROWD-SOURCED INTELLIGENCE AGENCY (2015 – ONGOING)



The "Crowd-Sourced Intelligence Agency" (CSIA) is an online application and interactive artwork that addresses the overabundance of information currently being produced by social media posts and monitored by intelligence analysts. The "collect it all" approach of these intelligence agencies has created a need for automated processing, assuming that software will find patterns imperceptible to human analysts. Computers running machine-learning algorithms can automate judgment, labeling tens of thousands of posts per second. But if there are problems with the way an algorithm is trained, mistakes will be replicated. If human agents are not trained to properly analyze social media posts for threats to national security, how could an algorithm possibly perform any better?

BIO

Derek Curry's academic research and art practice investigate how automated decision-making technology and Open Source Intelligence (OSINT) gathering have augmented the nature of human agency and provided new spaces for intervention. Jennifer Gradecki's artistic research investigates information as a source of power and resistance: using methods of institutional critique and tactical media, she constructs models of secretive and specialized systems to enable a practice-based understanding of hegemonic institutions and allow for their re-imagining. They have participated in numerous international exhibitions and conferences, including "Secret: Nothing to See Here" at the Science Gallery in Dublin and the "Radical Networks" Conference at Eyebeam in New York. Eyebeam in New York.

Η διαδικτυακή εφαρμογή «Crowd-Sourced Intelligence Agency» (CSIA) είναι ένα διαδραστικό έργο για την υπερπληθώρα των πληροφοριών που παράγονται από τις δημοσιεύσεις στα social media και για τον έλεγχο τους από τους αναλυτές γνώσης. Η προσέγγιση της «αλλοχής των πάντων» από τα πρακτορεία αλλοχής γνώσεων, έχει δημιουργήσει την ανάγκη για αυτοματοποιημένη επεξεργασία, με την προϋπόθεση ότι το λογισμικό θα βρθεί αντίβαλο απειλοσθέντα στους ανθρώπινους αναλυτές. Οι υπολογιστές που τρέχουν αλγορίθμους μηχανικής εκμάθησης, μπορούν να κρίνουν αυτόματα και να χαρακτηρίζουν δεκάδες χιλιάδες δημοσιεύσεις το δευτερόλεπτο. Αν όμως υπάρχουν προβλήματα με τον τρόπο που εκπαιδεύτηκε ο αλγόριθμος, τα λάθη αυτά ενδεχομένως να επαναληφθούν. Αν οι ανθρώπινοι πράκτορες δεν έχουν εκπαιδευτεί να αναλύουν σωστά το περιεχόμενο των δημοσιεύσεων στα social media για την εθνική ασφάλεια, τότε πώς θα μπορούσε ένας αλγόριθμος να αποδώσει καλύτερα?

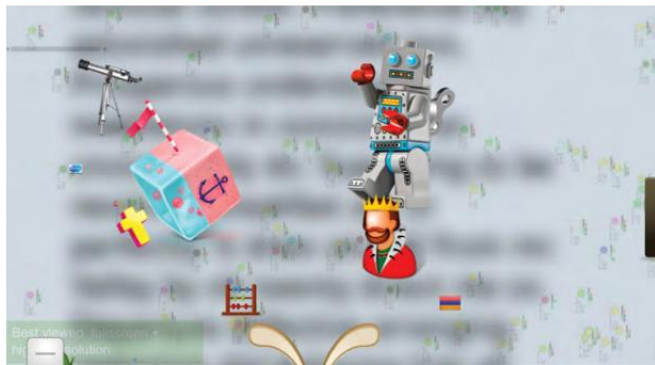
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ακαδημαϊκή έρευνα και το έργο του Derek Curry εστιάζουν στον τρόπο που η τεχνολογία αυτόματων αποφάσεων και τα ανοιχτά συστήματα νοημοσύνης (OSINT), χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν την λειτουργία του ανθρώπινου παράγοντα και να προσφέρουν νέους χώρους για παρεμβάσεις. Η Jennifer Gradecki μέσα από το έργο της εξερευνά την πληροφορία ως μια πηγή δύναμης και αντίστασης. Με την χρήση διαφόρων μεθόδων, που προέρχονται από την θεσμική κριτική και τα στρατηγικά μέσα, η Gradecki δημιουργεί μοντέλα μυατικών και εξειδικευμένων συστημάτων που επιτρέπουν την κατανόηση των ηγεμονικών θεσμών και τον επανορισμό τους. Το έργο των Curry και Gradecki έχει συμπεριληφθεί σε πολλές εκθέσεις και συνέδρια, όπως μεταξύ άλλων στην έκθεση «Secret: Nothing to See Here» της Science Gallery στο Δουβλίνο και στο συνέδριο του Eyebeam με τίτλο «Radical Networks» στην Νέα Υόρκη.



Anne De Boer (NL)

DEF SHUFFLE (ARRAY, RANDOM) (2015)



"def shuffle (array, random)" is an HTML page travelling through an online database. This database is primarily structured around a randomized novel called "The Fellowship of the Thing" [1]. Written in individual HTML pages, the novel is alternated and overlaid with sounds, images, videos and other HTML pages. The HTML page visits the traces of its own coming into being as an algorithm, while attempting to organize a new structure out of the loose pieces it has in reach. "def shuffle (array, random)" is part of a series of online works hosted on Ecksensis.net. This growing database hosts works that are entwined with each other by sometimes making use and overlaying fragments of each other's databases.

[1] Title generated via: www.rangen.co.uk

BIO

Anne de Boer is a London based artist, working under conditions framed by digital and online media. Elements that seem central to de Boer's practice are being presented to algorithms, shuffle functions, randomizers or other coded structures. By submitting its own material to these decisive factors, the work gets continuously rearranged according to these ever changing algorithmic paths. His work has been presented at The Wrong – The New Digital Art Biennale, FILE 2015 in São Paulo, Lynch Bytes online Platform and the Jupiter Woods in London.

Το έργο «def shuffle (array, random)» αποτελείται από σελίδες HTML που ταξιδεύουν σε μια διαδικτυακή βάση δεδομένων. Αυτή η βάση δεδομένων είναι κυρίως δομημένη γύρω από ένα τυχαιοποιημένο μυθιστόρημα με τίτλο «The Fellowship of the Thing» [1]. Το μυθιστόρημα αυτό, που είναι γραμμένο σε ξεχωριστές HTML σελίδες, αλλάζει και επικαλύπτεται από ήχους, εικόνες, βίντεο και άλλες HTML σελίδες. Η κάθε HTML σελίδα επισκέπτεται τα ίχνη του αλγορίθμου από όπου προήλθε και προσπαθεί να οργανώσει μια νέα δομή από τα διάσπαρτα κομμάτια που βρίσκονται στην εμβέλειά της. Το έργο «def shuffle (array, random)» είναι μέρος από μια σειρά διαδικτυακών έργων που βρίσκονται στην ιστοσελίδα Ecksensis.net. Αυτή η συνεχώς αναπτυσσόμενη βάση δεδομένων φιλοξενεί έργα που είναι συνυφασμένα μεταξύ τους, καθώς χρησιμοποιούν και επικαλύπτουν τα κομμάτια από τις μεταξύ τους βάσεις δεδομένων.

[1] Ο τίτλος δημιουργήθηκε από την ιστοσελίδα: www.rangen.co.uk

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Anne de Boer ζει στο Λονδίνο και στο έργο του ασχολείται με τις συνθήκες που διαμορφώνονται από τα ψηφιακά και τα διαδικτυακά μέσα. Τα κεντρικά στοιχεία στην καλλιτεχνική του πρακτική παρουσιάζονται σε αλγορίθμους, λειτουργίες αναπαραγωγής με τυχαία σειρά, παραγμούς τυχαιότητας (randomizers) ή άλλες κωδικοποιημένες δομές. Το ίδιο το έργο, υποβάλλοντας το υλικό του σε αυτούς τους καθοριστικούς παράγοντες, μεταβάλλεται, διαρκώς σύμφωνα με εκείνους τους εναλλασσόμενους αλγορίθμους. Το έργο του έχει εκτεθεί στην ψηφιακή μπιεννάλε The Wrong – The New Digital Art Biennale, στο φεστιβάλ FILE 2015 στο Σάο Πάολο, στην διαδικτυακή πλατφόρμα Lynch Bytes και στην γκαλερί Jupiter Woods του Λονδίνου.

**Dries Depoorter (BE)**
SCRATCH TICKETS (2015)

"Scratch Tickets" are lottery tickets where people can win up to 25,000 followers for their personal Twitter or Instagram account. The work is a playful comment on the narcissistic reflection of the online identity constructed in social media. Depoorter purchased thousands of "fake" followers on Twitter and Instagram from one of the many shady companies that create bots for that sole purpose, and will unload them on whoever finds the winning ticket. There are about 1,000 tickets in total, and in addition to the 25,000 Followers Grand Prize —which Depoorter says hasn't been found yet— there are tickets yielding 100 and 1000 followers.

BIO

Dries Depoorter is a media artist living online in Belgium. Most of his work is about the Internet and the privacy issues that arise. For his art practices, Depoorter uses programming languages and digital technology. Nature, a series of numbers and everyday situations are his biggest inspiration. In his work, he tries to find the beauty in complexity. Nowadays, he works mainly with Processing and focuses on visualizing information and data. His work has been exhibited at the Internet Yami-ichi Austria (Ars Electronica), STRP in Eindhoven and the Wrong – The New Digital Art Biennale amongst others.

Το έργο «Scratch Tickets» αποτελείται από λαχεία, που κληρώνουν στον προσωπικό λογαριασμό ενός χρήστη στο Twitter ή στο Instagram μέχρι και 25.000 ακολούθους. Το έργο είναι ένα παιχνιδιάρικο σχόλιο για την ναρκισσιστική αντιμετώπιση της διαδικτυακής ταυτότητας που κατασκευάζεται στα social media. Ο Depoorter αγόρασε χιλιάδες «ψεύτικους» ακολούθους στο Twitter και στο Instagram από μια εταιρεία αμφιβόλου νομιμότητας, που φτιάχνει ρομπότ για αυτόν ακριβώς τον σκοπό και σκοπεύει να τους μεταφέρει στον τυχερό που θα βρει το λαχείο που κερδίζει. Υπάρχουν συνολικά περίπου 1.000 λαχεία και εκτός του χρήστη που θα κερδίσει το μεγάλο βραβείο των 25.000 ακολούθων – ο οποίος δεν έχει βρεθεί ακόμα, σύμφωνα με τον Depoorter – υπάρχουν λαχεία που κληρώνουν 100 και 1000 ακολούθους.

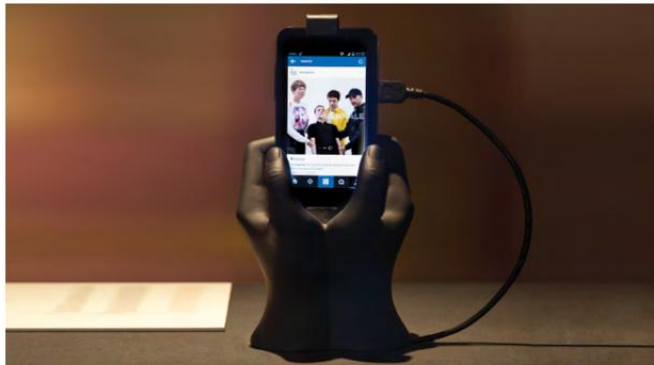
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Dries Depoorter είναι καλλιτέχνης πολυμέσων που ζει διαδικτυακά στο Βέλγιο. Το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς του αφορά το Internet και τα ζητήματα απορρήτου που προκύπτουν. Για την καλλιτεχνική του πρακτική, ο Depoorter χρησιμοποιεί γλώσσες προγραμματισμού και την ψηφιακή τεχνολογία. Η φύση, μια σειρά αριθμών και οι καταστάσεις της καθημερινότητας είναι η μεγαλύτερη έμπνευσή του. Στο έργο του, προσπαθεί να βρούμε την ομορφιά στην πολυπλοκότητα. Σήμερα, ο Depoorter δουλεύει κυρίως με την γλώσσα προγραμματισμού Processing και εστιάζει στην οπτικοποίηση της πληροφορίας και των δεδομένων. Το έργο του έχει εκτεθεί μεταξύ άλλων στο Internet Yami-ichi της Αυστρίας στα πλαίσια του Ars Electronica, στο STRP στο Αϊντχόβεν και στην ψηφιακή μπιεννάλε The Wrong – The New Digital Art Biennale.



Constant Dullaart (NL)

HIGH RETENTION, SLOW DELIVERY (2014)



With "High Retention, Slow Delivery", Dullaart challenges the contemporary attention that the economy has given to social media, appreciating popularity over quality and social skills over talent. What are the difficulties of assessing value through likes and follows? Dullaart purchased through eBay 2.5 million fake Instagram followers. Then, he distributed them amongst a selection of accounts from the art world, ensuring each person had 100,000 followers, resetting the levels by which we measure a user's popularity. By targeting the art world in particular, Dullaart is making a comment on the impact that these systems of validation have on the way artists make, disseminate and work online.

BIO

Constant Dullaart's art practice reflects on the broad cultural and social effects of communication and image processing technologies, from performatively distributing artificial social capital on social media to completing a staff-pick Kickstarter campaign for a hardware start-up called DulltechTM. His work includes websites, performances, routers, installations, start-ups, armies and manipulated found images, frequently juxtaposing or consolidating technically dichotomized presentation realms. His work has been widely exhibited at important cultural institutions and festivals such as the Kunsthalle Schirn in Frankfurt, Aksioma in Ljubljana, Carroll / Fletcher in London and Transmediale in Berlin amongst others. In 2015, he won the award of Prix Net-Art.

Με το έργο «High Retention, Slow Delivery», ο Dullaart εξετάζει κριτικά την σύγχρονη σημασία που έχει δώσει η οικονομία στο social media, η οποία εκτιμά την δημοτικότητα περισσότερο από την ποιότητα και τις κοινωνικές δεξιότητες περισσότερο από το ταλέντο. Ποιες είναι οι δυσκολίες που προκύπτουν όταν η αξία εκτιμάται μέσα από τα likes και τον αριθμό των ακολούθων? Ο Dullaart αγόρασε μέσω από το eBay 2.5 εκατομμύρια ψεύτικους ακολούθους στο Instagram. Έπειτα τους δένεμε μεταξύ επιλεγμένων αντιπροσώπων του καλλιτεχνικού κόσμου, εξασφαλίζοντας ότι κάθε πρόσωπο θα είχε 100.000 ακολούθους, επαναφέροντας με αυτόν τον τρόπο τα κριτήρια που μετράμε την δημοτικότητα ενός χρήστη. Στοιχεύοντας συγκεκριμένα στον καλλιτεχνικό χώρο, ο Dullaart κάνει ένα σχόλιο για τον αντίκτυπο που έχουν αυτά τα συστήματα αξιολόγησης στον τρόπο με τον οποίο οι καλλιτέχνες δημιουργούν, διαφημίζονται και λειτουργούν στο Ίντερνετ.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η καλλιτεχνική πρακτική του Constant Dullaart αντανακλά τις ευρύτερες πολιτιστικές και κοινωνικές επιπτώσεις των τεχνολογιών επικοινωνίας και επεξεργασίας εικόνας. Η πρακτική του εκτείνεται από την διανομή τεχνητού κοινωνικού κεφαλαίου ως είδος περιφόρμης, μέχρι την διακπεραίωση μιας προτεινόμενης καμπάνιας στο Kickstarter για μια start-up ανασκευή την DulltechTM. Το έργο του περιλαμβάνει ιστοσελίδες, περιφόρμης, ρούτερς, εγκαταστάσεις start-ups, στρατούς από ρομπότ και την επεξεργασία εικόνων που ο ίδιος έχει βρει, συχνά αντιπαράθετοντας ή εδραιώνοντας τεχνικά την διχοτομημένη σφαίρα της αναπαράστασης. Το έργο του έχει παρουσιαστεί εκτενώς σε σημαντικά πολιτιστικά ιδρύματα και φεστιβάλ, όπως, μεταξύ άλλων, στην Kunsthalle Schirn στην Φρανκφούρτη, στο Aksioma στην Λιουμπλιάνα, στην Carroll / Fletcher στο Λονδίνο και στην Transmediale στο Βερολίνο. Το 2015 βραβεύτηκε με το Διεθνές Βραβείο Prix Net-Art.



Karen Eliot (DE)

THEREALKARENELIOT (2012 - ONGOING)



«TheRealKarenEliot» is an open account on Facebook. The profile picture shows the password, so everyone is invited to log in and be Karen Eliot. Since 2012, hundreds of people are using this account. Some do it for fun, some for advertising or promotion, some for political activism and cultural hacking. In this way, Karen's virtual self becomes a collective mind – Karen's statements, interests, opinions and Karen's circle of friends are getting mixed with those of others and therefore relativized. Basically, Karen is a nice person, smart as Wikipedia, entertaining as Youtube, annoying as 4Chan. Join her! Open the gates of the digital Panopticon and log in: facebook.com/therealkareneliot.

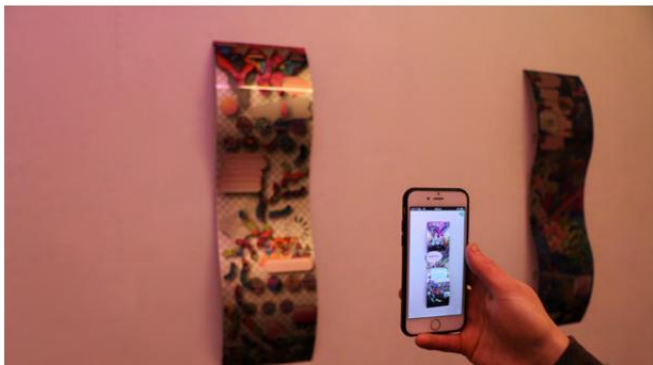
BIO

Karen Eliot is a name that refers to an individual human being who can be anyone. When one becomes Karen Eliot, then one's previous existence consists of the acts other people have undertaken using that name. In 1985 Karen Eliot was not born, s/he was materialized from social forces, constructed as a means of entering the shifting terrain that circumscribes the 'individual' and society. This specific Karen Eliot works on issues of surveillance, power and group dynamics, using the Internet as an artistic tool. Karen Eliot has exhibited at Media Art Festival in Slovenia and Transmediale Festival in Berlin.

Το έργο «TheRealKarenEliot» είναι ένας ανοιχτός λογαριασμός στο Facebook. Η εικόνα προφίλ δείχνει τον κωδικό πρόσβασης, έτσι ώστε ο καθένας να είναι ευπρόσδεκτος να συνδεθεί και να γίνει η Karen Eliot. Από το 2012 και έπειτα, εκατοντάδες άνθρωποι χρησιμοποιούν αυτόν τον λογαριασμό. Κάποιοι το κάνουν για πλάκα, κάποιοι για διαφήμιση ή προώθηση και κάποιοι σαν εργαλείο πολιτικού ακτιβισμού και πολιτιστικής πειρατείας. Κατά αυτόν τον τρόπο, ο εικονικός εαυτός της Karen είναι ένα συλλογικό μυαλό – οι δηλώσεις της Karen, τα ενδιαφέροντά της, οι απόψεις της και ο κύκλος των φίλων της αναμιγνύεται με εκείνους των άλλων και έτσι σχετικοποιείται. Βασικά, η Karen είναι ένας καλός άνθρωπος, έξυπνη σαν το Wikipedia, διασκεδαστική σαν το Youtube, ενοχλητική σαν το 4Chan. Ακολουθήστε την! Ανοίξτε τις πύλες του ψηφιακού Πανοπτικού και συνδεθείτε: facebook.com/therealkareneliot.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Το όνομα Karen Eliot παροπύμει σε έναν άνθρωπο, ο οποίος μπορεί να είναι ο οποιοσδήποτε. Όταν κάποιος γίνει η Karen Eliot, η μέχρι τότε ύπαρξή του θα αποτελείται από τις πράξεις άλλων ανθρώπων που έχουν χρησιμοποιήσει αυτό το όνομα. Το 1985 η Karen Eliot δεν γεννήθηκε, αλλά υλοποιήθηκε από κοινωνικές δυνάμεις, κατασκευάστηκε ως ένα μέσο για να εισέλθει στην εναλλασσόμενη περιοχή που περιβάλλει το «άτομο» και την κοινωνία. Η συγκεκριμένη Karen Eliot ασχολείται με θέματα επιτήρησης, την δύναμη και την δυναμική των ομάδων, χρησιμοποιώντας το Ίντερνετ ως καλλιτεχνικό εργαλείο. Η Karen Eliot έχει εκθέσει στο Media Art Festival της Σλοβενίας και στο φεστιβάλ Transmediale του Βερολίνου.



"R L X:tech" is a contemporary relaxation studio, providing guided meditations designed to alleviate many common psychosocial-media ailments. Geck is interested in the anxieties that are generated by connectivity. A new language of interaction is evolving and the emerging codes can be confusing, unpredictable and tiresome. In her installation, Geck looks at the ways users might attempt to manage these anxieties through the very platforms that trigger them. How does the immaterial shape the material and how do social media affect us physically and sensorially?

BIO

Kate Geck is an installation artist working with digital and sensory space. Her work explores connectivity and experience - what she terms as "mediated vs. unmediated immediacy". Within a post-internet maximalist aesthetic, her work considers the ways technology can skew and mask sensory experience. She has participated in numerous exhibitions, such as at ISEA 2015 in Vancouver, at International Centre for Contemporary Art in Singapore and at festivals such as San Francisco International Art Festival, Liquid Architecture and ZHigh. She has received awards from Australia Council for the Arts, City Of Melbourne, NAVA and Arts Vic amongst others.

Το έργο «R L X:tech» είναι ένα σύγχρονο στούντιο χαλάρωσης που παρέχει μαθήματα διαλογισμού για να περιορίσει πολλές συνθιβαμένες ψυχο-κοινωνικές παθήσεις που προέρχονται από τα μέσα δικτύωσης. Η Geck εστιάζει στο άγχος που δημιουργείται από την συνδεσιμότητα. Μια νέα γλώσσα αλληλεπίδρασης εξελίσσεται και οι αναδυόμενοι κώδικες μπορεί να προκαλέσουν σύγχυση, να είναι απρόβλεπτοι και κουραστικοί. Στην εγκατάστασή της, η Geck εξετάζει τους τρόπους που οι χρήστες επιχειρούν να διαχειριστούν αυτές τις περιπτώσεις άγχους μέσα από τις ίδιες τις πλατφόρμες που τις διεγείρουν. Πώς το άυλο διαμορφώνει το υλικό και πώς τα κοινωνικά μέσα μας επηρεάζουν σωματικά και αισθητηριακά;

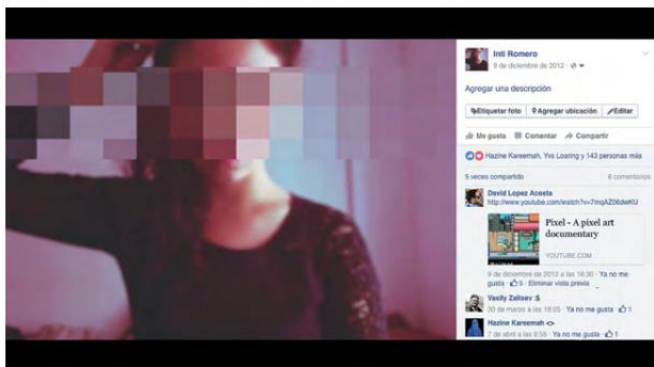
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Kate Geck κατασκευάζει εγκαταστάσεις και ασχολείται με τον ψηφιακό και αισθητηριακό χώρο. Το έργο της εξερευνά θέματα συνδεσιμότητας και εμπειρίας, κάτι που η ίδια αποκαλεί «μεσοκατημένη / αδιαμεσολάβητη αμεσότητα». Μέσα σε μια μετα-υπερνετική μοιρασιαστική αισθητική, το έργο της βρίσκει τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να παραποιήσει και να αποκρύψει την αισθητηριακή εμπειρία. Έχει συμμετέχει σε πολλές εκθέσεις, όπως στην ISEA 2015 στο Βανκούβερ, στο International Centre for Contemporary Art στην Σιγκαπούρη και σε διάφορα φεστιβάλ, όπως San Francisco International Art Festival, Liquid Architecture και ZHigh. Έχει βραβευτεί από σημαντικά ιδρύματα, όπως το Australia Council for the Arts, City Of Melbourne, NAVA και Arts Vic μεταξύ άλλων.



Intimidad Romero (ES)

INTIMIDAD ROMERO (2010 - ONGOING)



"Intimidad Romero by Intimidad Romero" is a webart piece that takes place in Facebook. Taking pictures and sharing them has become one of the most demanded activities, where the e-image constructs the self. These social practices have led to a displacement of Warhol's pop star as the essential figure of mass media societies into micro-pop stars of everyday life, where life is lived through images and digital devices. In this sense, a new version of pop culture arises where the only experiences that are worth having are those that are "shown, shared and liked". This project critically examines personal and interpersonal dynamics in contemporary digital pop culture, by placing a band of pixels in all her Facebook pictures, hiding all identitarian characteristics.

BIO

Intimidad Romero is a well-known faceless celebrity, using her intimate pixelated digital photos as the main source for social interaction since 2010. Delivering cyberperformances, Intimidad understands the media not as a mere container but as an essential part in self-designed identities within contemporary societies. Her work intends to use the main socio-technical characters offered by the social media such as pseudo-anonymity, public exposure and the use of photography as the major way of interaction and representation in social media, dissolving the boundaries between the work and the author. She has been nominated for the Social Media Art Award (Phänomenale Festival Germany 2015). Her work has been exhibited at Pixelpoint Media Art Festival in Slovenia, at NRW Forum in Düsseldorf and at the Museum of Modern Art in Bogotá.

Το έργο «Intimidad Romero» από την Intimidad Romero είναι ένα webart έργο στο Facebook. Η λήψη φωτογραφιών και η δημοσίευσή τους έχει γίνει μια από τις πλέον περιζήτητες δραστηριότητες, όπου η ψηφιακή εικόνα μας κατασκευάζει τον εαυτό μας. Αυτές οι κοινωνικές πρακτικές έχουν μετατοπίσει την έννοια του ποπ-σταντ όπως την όρισε ο Andy Warhol, ως μια σημαντική ψευδύδα των κοινωνικών μοζικής ενημέρωσης, σε μικρο-ποπ σταρς της καθημερινότητας, οι οποίοι ζουν μέσα από εικόνες και ψηφιακές συσκευές. Συνεπώς, προκύπτει μια νέα μορφή ποπ κουλτούρας, στην οποία οι μόνες εμπειρίες που αξίζει να ζήσει κανείς είναι αυτές που «δημοσιεύονται, μοιράζονται και γίνονται αρεστές». Το έργο εξετάζει κριτικά τις προσωπικές και διαπροσωπικές δυναμικές στην σύγχρονη ψηφιακή ποπ κουλτούρα, με την τοποθέτηση πίκσελ σε όλες τις φωτογραφίες της Intimidad στο Facebook, κρύβοντας όλα τα χαρακτηριστικά του προσώπου της.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Intimidad Romero είναι μια διάσημη και απρόσωπη περσόνα, η οποία από το 2010 χρησιμοποιεί για κύρια πηγή κοινωνικοποίησης της τις προσωπικές της ψηφιακές φωτογραφίες, καλυμμένες από πίκσελ. Η Intimidad, κάνοντας περφόρμανς στον κυβερνοχώρο, αντιλαμβάνεται τα μέσα επικοινωνίας όχι σαν ένα απλό δοχείο, αλλά σαν ένα ουσιαστικό κομμάτι της αυτοδιερεύνησης της ταυτότητας του χρήστη μέσα στην σύγχρονη κοινωνία. Το έργο της χρησιμοποιεί τα βασικά κοινωνικο-τεχνικά χαρακτηριστικά που προσφέρονται από τα social media ως τον κύριο τρόπο για αλληλεπίδραση και εκπροσώπηση μέσα από αυτά, όπως την ψευδο-ωνυμία, την δημόσια έκθεση και την χρήση της φωτογραφίας, θολώνοντας έτσι τα όρια μεταξύ του έργου και του δημιουργού. Έχει προταθεί για το βραβείο Social Media Art του Phänomenale Festival στην Γερμανία το 2015. Το έργο της έχει εκτεθεί στο Pixelpoint Media Art Festival στη Σλοβενία, στο NRW Forum στο Ντύσελντορφ και στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στη Μπογκοτά.



"OnDisplay" examines our obsession with sharing our personal information. Technology has made it easier than ever for us to share images. The information is being shared so fast that we need to work harder in order to maintain privacy. Our desire of becoming popular, leads us to post about our personal lives on public forums. Today, the growing use of the selfie is one perfect example for this increasingly narcissistic culture, where many have relinquished the control over their own images when posting themselves online. "OnDisplay" is a live-feed of a never ending stream of real selfies that were posted on Instagram, along with the count of every single post with the selfie tag, since the beginning of Instagram.

BIO

Suwanna Ruayrinsaowarot grew up in Bangkok as a child and attended schools in Taipei, Virginia and San Francisco. Her exposure to different cultures inspired her problematic around issues of identity, human behavior and storytelling. Suwanna is interested in cross-discipline collaborations that focus on technology, human interaction and spaces. The artist's goal is to contribute to meaningful projects that create a positive impact on society. She has received the American Graphic Design Award 2014, the Good Design Award 2015 and the Creative Achievement Award 2011-2015 amongst others.

Το έργο «OnDisplay» εξετάζει την εμμονή μας με την δημοσίευση των προσωπικών μας πληροφοριών. Η τεχνολογία μας έχει διευκολύνει περισσότερο από ποτέ στο να μοιραζόμαστε και να αναδημοσιεύουμε εικόνες. Οι πληροφορίες κυκλοφορούν τόσο γρήγορα, που θα πρέπει να καταβάλλουμε μεγαλύτερη προσπάθεια για να διατηρήσουμε την προστασία της ιδιωτικής μας ζωής. Η επιθυμία μας να γίνουμε δημοφιλείς, μας οδηγεί στο να μοιραζόμαστε πληροφορίες για την προσωπική μας ζωή σε δημόσια φόρουμ. Η αυξανόμενη χρήση του selfie σήμερα είναι το τέλει παράδειγμα αυτής της ολόένα και περισσότερο ναρκισσιστικής κουλτούρας, όπου πολλοί έχουν χάσει τον έλεγχο των προσωπικών τους φωτογραφιών, όταν τις δημοσιεύουν στο Ίντερνετ. Το «OnDisplay» είναι ένα έργο που τροφοδοτείται ζωντανά από την ροή των πραγματικών selfies που δημοσιεύονται στο Instagram, μαζί με την καταμέτρηση κάθε δημοσίευσης με την ετικέτα selfie, από την αρχή του Instagram.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Suwanna Ruayrinsaowarot μεγάλωσε στην Μπανγκόκ και φοίτησε σε σχολεία στην Ταϊπέι, Βιρτζίνια και Σαν Φρανσίσκο. Η ένθεσή της σε διαφορετικές κουλτούρες, ενέπνευσε τον προβληματισμό της γύρω από θέματα ταυτότητας, ανθρώπινης συμπεριφοράς και αφήγησης. Η Suwanna ενδιαφέρεται για συνεργασίες που προέρχονται από διάφορες πρακτικές και που εστιάζουν στην τεχνολογία, την ανθρώπινη αλληλεπίδραση και τον χώρο. Στόχος της είναι να συμβάλει σε ουσιαστικά έργα που θα δημιουργήσουν ένα θετικό αντίκτυπο στην κοινωνία. Η ίδια έχει λάβει διάφορα βραβεία, μεταξύ άλλων το αμερικανικό Βραβείο Σχεδιασμού 2014, το βραβείο Good Design 2015 και το Βραβείο Creative Achievement 2011-2015.



"Contentbot" is a virtual AI participant in the digital content economy that you can watch working in real time, 24 hours per day. A list of URLs comprised of the top sites at Alexa.com and the top-shared websites on Facebook, is used as a starting point - from there it browses at random, with the 3D screen updating in real time. At randomly selected intervals, the bot promotes the page it is currently on, by tweeting about it. The tone of the message has been calibrated via rudimentary sentiment analysis of the page's body. By doing this, it transcends from being a mere consumer of content to becoming a fully functioning actor in the 'attention economy'.

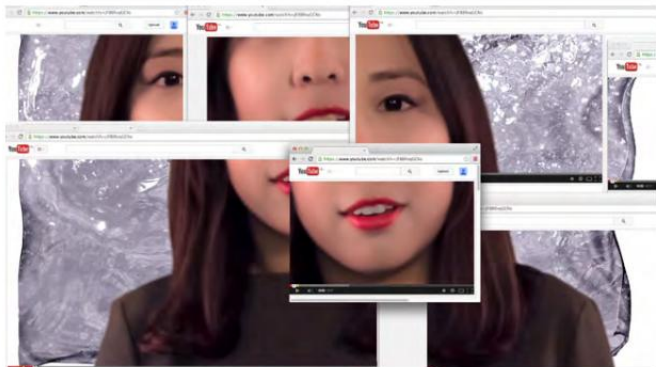
BIO

Alexander Taylor is an artist and musician from London. His work to date primarily explores the implications of new technology on the consumption and production of media, predominantly through the form of visual web-based projects. He holds a foundation diploma from Camberwell College of Arts and a BA in Graphic & Media Design from the London College of Communication.

Το έργο "Contentbot" είναι ένας εικονικός χρήστης με τεχνητή νοημοσύνη του περιεχομένου της ψηφιακής οικονομίας, τον οποίο μπορεί να παρακολουθήσει κανείς να δουλεύει σε πραγματικό χρόνο, 24 ώρες την ημέρα. Ο εικονικός αυτός χρήστης επισκέπτεται τυχαία σελίδες στο ίντερνετ ανανεώνοντας το περιεχόμενο της 3D οθόνης του σε πραγματικό χρόνο, ξεκινώντας από μια λίστα με URL διευθύνσεις των ιστοσελίδων με την μεγαλύτερη επισκεψιμότητα σύμφωνα με το Alexa.com και των ιστοσελίδων που έχουν αναδημοσιευτεί περισσότερο στο Facebook. Κατά τυχαία διαστήματα, το ρομπότ προωθεί την σελίδα που διαβάζει εκείνη την στιγμή, με το να γράφει για αυτή στο Twitter. Το ύφος του μηνύματός του εξαρτάται από μια στοιχειώδη ανάλυση του συναισθήματος που αφήνει το κείμενο της σελίδας. Με αυτόν τον τρόπο, το ρομπότ μετατρέπεται από έναν απλό καταναλωτή περιεχομένου σε ένα πλήρως λειτουργικό χρήστη στην «οικονομία της προσοχής».

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Alexander Taylor είναι καλλιτέχνης και μουσικός από το Λονδίνο. Μέχρι σήμερα, στο έργο του διερευνά τις επιπτώσεις της νέας τεχνολογίας στην κατανάλωση και την παραγωγή των μέσων ενημέρωσης, κυρίως μέσα από εικαστικά διαδικτυακά έργα. Είναι κάτοχος διπλώματος από το Camberwell College of Arts και απόφοιτος του London College of Communication του τμήματος Graphic & Media Design.



While communicating online, people find themselves in entirely different situations and judge the behavior of others by completely new parameters. The online condition asks for a new sign language that users need to adopt in order to read and analyze internet-based communication. This project investigates and defines behaviors that are equivalent to body language in offline communication. The dictionary offers essential tools to decode and to partake in the ongoing evolution of human behavior in the digital social sphere. As the social networks keep expanding, the project is updated with the newest terms.

BIO

TeYosh consists of Sofija Stanković and Teodora Stojković. The duo started working together in 2010 and they currently live and work in Amsterdam. Their design is mostly based on clear, often provocative and humorous statements. Their project "Dictionary Of Online Behavior" gained a lot of attention after TeYosh's solo exhibition in Belgrade in 2015, where they presented it. The exhibition received great media attention in Serbian prominent newspapers, TV and radio shows. "Dictionary Of Online Behavior" was also exhibited in MOTI Museum as a part of the "Planet Hype" exhibition.

Επικοινωνώντας στο Διαδίκτυο, οι άνθρωποι βρίσκονται σε εντελώς διαφορετικές καταστάσεις και κρίνουν την συμπεριφορά των άλλων με τελείως διαφορετικές παραμέτρους. Η online κατάσταση απαιτεί μια νέα νοηματική γλώσσα, την οποία οι χρήστες οφείλουν να υιοθετήσουν, προκειμένου να διαβάσουν και να αναλύσουν την επικοινωνία που βασίζεται στο Ίντερνετ. Το έργο διερευνά και καθορίζει τις συμπεριφορές που είναι ισοδύναμες με την γλώσσα του σώματος στην offline επικοινωνία. Το λεξικό αυτό παρέχει τα απαραίτητα εργαλεία για την αποκωδικοποίηση και την συμμετοχή στην εξέλιξη της ανθρώπινης συμπεριφοράς μέσα στην ψηφιακή κοινωνική σφαίρα. Όπως τα κοινωνικά δίκτυα διευρύνονται συνεχώς, έτσι και το έργο αυτό ενημερώνεται με καινούργιους όρους.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ομάδα TeYosh αποτελείται από τις Sofija Stanković και Teodora Stojković. Οι δύο καλλιτέχνιδες ξεκίνησαν να δουλεύουν μαζί το 2010 και σήμερα ζουν και εργάζονται στο Άμστερνταμ. Το έργο τους βασίζεται κυρίως σε σαφείς, συχνά προκλητικές και χιουμοριστικές δηλώσεις. Το έργο «Dictionary Of Online Behavior» κέρδισε μεγάλη προσοχή μετά την ατομική έκθεση των TeYosh στο Βελιγράδι το 2015, όπου και παρουσιάστηκε. Η έκθεση καλύφθηκε εκτενώς από τα μέσα ενημέρωσης σε εξέχουσες εφημερίδες της Σερβίας, στην τηλεόραση και στις ραδιοφωνικές εκπομπές. Το «Dictionary Of Online Behavior» συμπεριλήφθηκε επίσης στην έκθεση «Planet Hype» στο MOTI Museum.



VIDEO ART



Adéla Kudlová (CZ)

BIOTOP (2015) | (03:30MIN - COLOUR - SOUND)



On evolution of species in recent biotopes.

As from time, where everything was wild, species started to instinctively shape their natural environment into grids, patterns, maps. Those are until nowadays for most their homes, biotopes. Biotope is a place where a living thing lives, its natural environment. As species shape their biotopes, biotopes shape them also. The internet is one also, it emerged only recently, though it is already strongly inhabited, the species are rooted in. How does their biotope look like? And what happened meanwhile to the species, their instincts that did not remain wild? Previously they stayed in clearings and in forests. In recent decades they adapted to new environments. The area of new settlements covers almost whole Europe, North America and Japan. Does the evolution of species end somewhere?

BIO

Adéla Kudlová is based in Prague, where she studies in Centre of audiovisual studies of FAMU. She is recently exploring the possibilities of multichannel sound and installations in an exchange in TAMK, Finland. Adéla works with digital motion image, sound and space. The line which can be found in all of her works is strong relationship towards nature and digital media, the surrounding and virtual we live in. She is fascinated by the wide variety of human perception, especially in the context of forms. The process of creation always starts in nature being finally bent and layered in computer graphics, digital collages or just pixels that communicate towards the audience with their organic base but digital look. Focusing more on visual art, among her works she is heading towards expanded cinema, multichannel sound, installations and live visual performances.

Η εξέλιξη των ειδών στους σύγχρονους βιότοπους.

Από την εποχή που υπήρχαν άγρια είδη, αυτά άρχισαν ενστικτωδώς να σχηματοποιούν το φυσικό περιβάλλον σε κανάλια, μοτίβα, χάρτες, τα οποία ως σήμερα είναι τα σπίτια τους, οι βιότοποι. Βιότοπος είναι ένα μέρος όπου ένας ζωντανός οργανισμός ζει στο φυσικό του περιβάλλον. Όπως τα είδη σχηματίζουν τους βιότοπους, αντιστρόφως, οι βιότοποι μορφοποιούν τα είδη. Το διαδικτυακό είναι ένας πρόσφατος βιότοπος, κατοικείται ήδη έντονα και κάποια είδη έχουν ριζώσει σε αυτό. Πώς είναι αυτός ο βιότοπος; και τι συνέβη εν τω μεταξύ στα είδη που τα ένστικτά τους δεν παραμένουν άγρια. Τις τελευταίες δεκαετίες προσαρμόζονται σε νέες συνθήκες. Η περιοχή των νέων οικισμών καλύπτει σχεδόν ολόκληρη την Ευρώπη, τη Βόρεια Αμερική και την Ιαπωνία. Καταλήγει κάπου η εξέλιξη των ειδών;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Adéla Kudlová ζει και σπουδάζει στην Πράγα οπτικοακουστικά μέσα στην Ακαδημία τεχνών. Τη δεδομένη στιγμή ερευνά τις δυνατότητες του πολυканάλου ήχου και των εγκαταστάσεων με πρόγραμμα ανταλλαγής στη Φινλανδία. Η Adéla δουλεύει με ψηφιακές κινούμενες εικόνες, ήχο και χώρο. Το κοινό στοιχείο των έργων της είναι η δυναμική σχέση φύσης και ψηφιακών μέσων, το περιβάλλον μέσα στο οποίο ζούμε εικονικά. Είναι γοητευμένη από το εύρος της ανθρώπινης αντίληψης ως προς το περιεχόμενο των μορφών. Η δημιουργική διαδικασία ξεκινά με τη φύση που παραμορφώνεται και επεξεργάζεται σε γραμικά υπολογιστών, ψηφιακά κολλάζ ή απλά εικονοστοιχεία (pixels) που επικοινωνούν στο κοινό ως οργανική βάση ψηφιακή όψη. Ενδιαφέρεται κυρίως για τις επεκτάσεις του κινηματογράφου, τον πολυканάλο ήχο, τις εγκαταστάσεις και τις performances με οπτικά εφέ.



VIDEO ART

Adrián Regnier Chavez (MX)

U. (2014) | (04:40MIN - BLACK&WHITE - SOUND)



92

U. is a piece that integrates particular systems along 3D spatial compositions and illumination into a continuous, cyclical and reversible format. It may be played indefinitely, both forwards and backwards. There is such a thing as an instant expanded into the time of the eternal. It is born as soon time itself dies. Indistinguishable in its beginning or ending. U. shows an Earth suspended inside a total limbo. That in which nuclear fission and fusion turn time, cosmos, energy and matter. That in which they do so into absolute love, cloud, omnia and nil.

BIO

Adrián Regnier Chavez (Mexico, 1989) has a degree in Visual Arts at the National School of Sculpture, Painting and Engraving, «La Esmeralda». He has been awarded several grants, such as the Artist in Residence at Casa de Velázquez (Spain, 2016), the Young Creators Grant, by National Fund for Culture and the Arts (FONCA, México 2013-2014), and the 2014 Grants and Commissions Program, by the Cisneros Fontanillas Art Foundation (CIFO, U.S.A., 2013-2014). He has had solo shows at Museo de Arte Carrillo Gil (Habrán Más Cosas Buenas En Las Más Cosas Buenas Que Habrán, 2015) and the University Museum Leopoldo Flores (Habrán Unas Idas, Luego Unas Salidas, 2015). He won first place in the International Electronic and Media Art Festival TRANSITIO MX 6, as well as editions X and XII of the National Experimental Video Contest in 2012 and 2014, as well as international animation festival Animasivo 8, and international video art bienniales VideoBabel 2013 and Pantalla Global. His work is part of collections such as CIFO, the Museum of Contemporary Art in Casoria and Protovecka Foundation. Adrián's work has been selected, screened and awarded in more than 50 festivals and competitions of video art, film, animation and contemporary art.

Το έργο ενσωματώνει αυστηρά τρισδιάστατη σύνθεση χώρου και φωτεινότητας με συνεχή, κυκλική και αναστρέψιμη μορφή. Μπορεί να αναπαραχθεί συνεχόμενα και αντίστροφα, αντικατοπτρίζοντας τη στιγμή ως αιώνια επέκταση του χρόνου. Το έργο, τόσο στην έναρξη όσο και στο φινάλε, δείχνει έναν πλανήτη Γη να αναστέλλεται μέσα από ένα συνολικό κενό. Η πυρηνική σχάση και σύντηξη γίνονται χρόνος, σύμπαν, ενέργεια και ύλη. Εκείνα τα οποία συμπτύσσονται στην απόλυτη αγάπη, στο όλον και στο μηδέν.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Adrián Regnier Chavez γεννήθηκε το 1989 στο Μεξικό, σπούδασε εικαστικά στην Εθνική Σχολή γλυπτικής, ζωγραφικής και χαρακτικής «La Esmeralda» του Μεξικού. Έχει λάβει υποτροφίες από την Ισπανία, το Μεξικό και τα Ηνωμένα Έθνη (Artist in Residence at Casa de Velázquez 2016, the Young Creators Grant, 2013-14, 2014 Grants and Commissions Program). Ο Adrián έχει πραγματοποιήσει ατομικές εκθέσεις στο Μουσείο de Arte Carrillo Gil και στο Μουσείο Leopoldo Flores. Έχει κερδίσει βραβεία σε φεστιβάλ: International Electronic and Media Art Festival TRANSITIO MX 6, National Experimental Video Contest, Animasivo 8, video art biennales VideoBabel 2013, Pantalla Global. Έργα του περιλαμβάνονται σε συλλογές στο CIFO, στο Μουσείο σύγχρονης τέχνης στη Νάπολη (CAM) και στο ίδρυμα Protovecka. Τα έργα του έχουν επιλεγεί προβληθεί και βραβευτεί σε φεστιβάλ και διαγωνισμούς video art, ταινιών, animation και σύγχρονης τέχνης.

93



Albert Bayona (ES)

COSMONAUT (2015) | (05:00MIN - COLOUR - SOUND)



Works like the last projects, where the author collects footage items, outtakes and unused material that is kept under the Creative Commons license for future productions, is edited with a clear desire to recycle files that have been thrown into the net, however, Bayona adds in his works a new sense of irony, like in his work *Cosmonaut*, breaking with the established patterns and satirizing as well the actual digital media.

BIO

Albert Bayona is a visual artist and cultural promoter. His artworks involve many different disciplines like painting, drawing, photography, video, digital technology and music. Albert has participated in many festivals such as ARCO, Videoformes, New York International Independent Film and Video Festival etc. 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.

Το τελευταίο πρότζεκτ του καλλιτέχνη αφορά τη συλλογή λήψεων, που έχουν παραλειφθεί ή είναι χρησιμοποιήσιμες και βρίσκονται υπό την άδεια των Creative Commons για μελλοντικές παραγωγές. Αυτές μοντάρονται με καθαρή επιθυμία να ανακυκλωθούν αρχεία που πετάχτηκαν στο διαδίκτυο, ωστόσο ο Bayona προσθέτει στο έργο του την αίσθηση της ειρωνείας σπάζοντας τα καθιερωμένα μοτίβα, σατιρίζοντας το ίδιο το ψηφιακό μέσον.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Albert Bayona είναι εικαστικός και προωθητής του πολιτισμού. Τα έργα του περιλαμβάνουν πακέλα μέσα όπως ζωγραφική, σχέδια, φωτογραφία, βίντεο, ψηφιακή τεχνολογία και μουσική. Ο Albert έχει συμμετάσχει σε πολλά φεστιβάλ παγκοσμίως. Το 1985 παρέλαβε το δεύτερο βραβείο σχεδίου διεθνώς και το 2008 κέρδισε για οπτικοακουστικό έργο του το βραβείο Vasudha ως καλύτερη ταινία μικρού μήκους για το περιβάλλον σε διεθνές φεστιβάλ ταινιών της Ινδίας.



VIDEO ART

Alessio De Marchi (IT)

WHAT WEEE ARE - WEEE CUTTER ANTS (2015) | (02:12MIN - COLOUR - SOUND)



WHAT WEEE ARE is an ongoing multifaceted sociocultural multimedia project searching the deeper meanings of the world. A quest through waste and feelings and the richness of the earth, trying to untangle the intricacy of human, so called, society. Questions rooted deep inside ourselves which have been forgotten, traded in for a superficial world of dull bureaucracy, sexy images, cheap thrills and high tech. But what we really are is yet beyond our knowledge and despite all the civilization that has been built in the name of progress and growth, society is falling to pieces leaving nothing more than a toxic wasteland. As the Phoenix arose from its own ashes, will humanity also rise from its own waste? This everlasting cosmogony is represented in WHAT WEEE ARE a collection of sculptures in which electronic waste is turned into disturbing insects, a means to deeper thoughts.

BIO

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 2004, after graduating from the State School of Arts in Torino, Italy, he began working as a goldsmith in a master artisan's atelier and got a Master's degree in jewelry engineering at Politecnico di Torino, temporarily setting aside his sculptures to learn about precious metals and metallurgy. He then furthered his expertise in the entertainment industry working at Disneyland Paris. After serving a year as civil servant for a youth development program in Burundi, Africa, he is now student in International Sciences at University of Torino. Since 2014, he has started up the WHAT WEEE ARE project, which brings together all his experiences. The project aims at raising awareness over the broader issues regarding our technological world. Hands-on experience, creativity and technical expertise make of him a 360° artist with a touch of social and political entrepreneurship

Το έργο αποτελεί συνεχές πολύπλευρο κοινωνικοπολιτισμικό πρότζεκτ που αναζητά το βαθύτερο νόημα της ζωής. Ένα ερώτημα μεταξύ αποβλήτων, συναισθημάτων και πλουραλισμού της γης, προσπαθώντας να ξετυλίξει την πολυπλοκότητα της ανθρωπότητας, την αποκαλούμενη κοινωνία. Ερωτήματα ριζωμένα βαθιά μέσα μας που έχουν ξεχαστεί διαπραγματεύονται τον επιφανειακό κόσμο της γραφειοκρατίας, των αξεσουάρικών εικόνων, των φθηνών συγκινήσεων και την υφέρπουσα τεχνολογία. Οστόσο αυτό που στην πραγματικότητα είμαστε βρίσκεται πέρα από την γνώση και τον πολιτισμό που δομήθηκε στο όνομα της πρόοδου, αφού η κοινωνία καταρρέει αφήνοντας τοξικά απόβλητα. Όπως ο φούκος αναγεννιέται από τις ίδιες του τις στάχτες, μπορεί άραγε η ανθρωπότητα να καταφέρει να αναπτυχθεί από τα ίδια της τα απόβλητα; Αυτή η συνεχής κοσμογονία αναπαριστάται στο έργο ως συλλογή γλυπτών στα οποία τα ηλεκτρονικά απόβλητα μεταλλάσσονται σε ενοχλητικά έντομα, νόημα για βαθύτερη σκέψη.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Alessio De Marchi μεγάλωσε παίζοντας με υλικά. Το 1999 ανακάλυψε το πάθος του για τα ηλεκτρονικά απόβλητα και παράγγαγε τα πρώτα πειραματικά έργα. Το 2004, αφού αποφοίτησε από την καλών τεχνών στο Τορίνο, άρχισε προσωρινή εργασία ως χρυσόσχος σε ατελιέ και απέκτησε μεταπτυχιακό τίτλο στο πολυτεχνείο του Τορίνο, αφήνοντας στην άκρη τα γλυπτά για να μόθει πολύτιμα μέταλλα και μεταλλουργία. Στη συνέχεια επέκτεινε την ειδικότητά του στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας εργαζόμενος στη Disneyland του Παρισιού. Αφού υπηρέτησε για ένα χρόνο δημόσιος υπάλληλος μηχανικός για αναπτυξιακό πρόγραμμα της νεολαίας στο Μπορνούα στην Αφρική, τη δεδομένη στιγμή κάνει διεθνείς Ανθρωπιστικές σπουδές στο Πανεπιστήμιο του Τορίνο. Από το 2014 ξεκίνησε το WHAT WEEE ARE πρότζεκτ, που αποτελεί ένωση όλων των εμπειριών. Το πρότζεκτ στοχεύει στην ανάπτυξη της επαγρύπνησης των ορίων που αφορούν τον κόσμο της τεχνολογίας. Η χειρωνακτική εργασία, η δημιουργικότητα και η τεχνική ειδίκευση των καθιστά καλλιτέχνη των 360° με ευαισθησία στην κοινωνική και πολιτική επιχειρηματικότητα.



VIDEO ART

Alex Karantanas / Αλέξης Καραντάνος (GR)
UNTITLED (2015) | (06:21MIN - COLOUR - SOUND)



98

The video sequence is characterized by a paradigm shift. It is about a new entity, born in cyberspace, which observes the limits between natural and virtual world, the relation between mortality and timeless states of being, the repetition of spectacles and the naturalization of central control.

BIO

Alex Karantanas is a video artist and student of architecture. He currently lives and works in Athens.

Η σειρά των βίντεο χαρακτηρίζεται από μία αντιστροφή παραδείγματος. Πρόκειται για μία νέα οντότητα, γεννημένη στον κυβερνοχώρο, η οποία παρατηρεί τα όρια μεταξύ φυσικού και ψηφιακού κόσμου, τη σχέση μεταξύ θνητότητας και αχρονίας, κατάστασης, την επανάληψη του θεάματος και την φυσικοποίηση του κεντρικού ελέγχου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Αλέξης Καραντάνος είναι video artist και φοιτητής αρχιτεκτονικής. Ζει και εργάζεται στην Αθήνα.

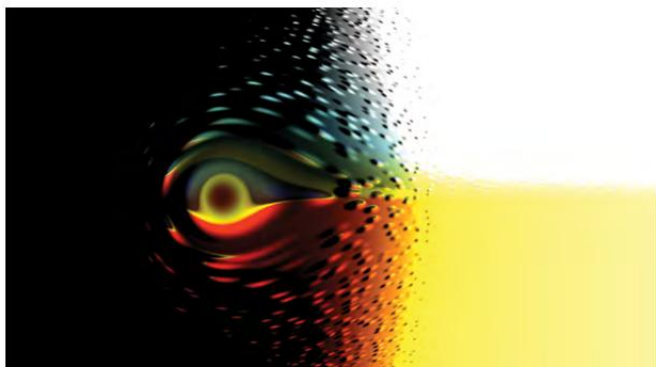
99



VIDEO ART

Alexander Pettai (RU)

X2 (2011-13) | (04:00MIN - COLOUR - SOUND)



The dynamic composition based on a program code generating harmonic oscillation in a wide range of frequency from 800 THz (ultraviolet rays) to 1.17 Hz (man's frequency of a beating heart). Resulting frequency divided according to capability of human senses into visual and acoustic components.
Music by Igor Kefalidis.

BIO

Alexander Pettai has been working in video art since 2008.

Πρόκειται για δυναμική σύνθεση που δομείται από προγραμματικό generic κώδικα που ενεργοποιεί την αρμονική ταλάντωση στο ευρύ φάσμα συχνότητων από 800 THz (υπεριώδεις ακτίνες) σε 1.17 Hz που αποτελεί τη συχνότητα της ανθρώπινης καρδιάς.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Alexander Pettai δημιουργεί ως video artist από το 2008.



Antonis Rozakis / Αντώνης Ροζάκης (GR)

ESCAPE SHADOWS (FROM ATHENS) (2015) | (02:43MIN - COLOUR - SOUND)



Escaping from cold and without identity urban buildings.

BIO

Antonis Rozakis is monter and video artist. He currently lives and works in Athens.

Δραπετεύοντας από τα κρύα και απρόσωπα κτήρια της πόλης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Αντώνης Ροζάκης είναι μοντέρ και video artist. Ζει και εργάζεται στην Αθήνα.



VIDEO ART

Charalampos Politakis / Χαράλαμπος Πολιτάκης (GR)
PRESSURE COOKER (2015) | (04:53MIN - COLOUR - SOUND)



184

Short video art project in regards to the social need and it is eagerness of individuals to self-promote, self-produce the videos of their online identity.

BIO

Charalampos Politakis is a multidisciplinary artist and researcher. Charalampos graduated from the University of Ioannina (Fine Arts and Art Sciences, BA) and the University of Salford (MA in Creative Technology). He researched his PhD at the Manchester Institute for Research and Innovation in Art and Design (MIRIAD) as part of Manchester School of Art at Manchester Metropolitan University, completing in 2014. His work has been shown in festivals, venues, centers, museums and galleries across Europe and the Americas.

Το έργο είναι βίντεο μικρού μήκους με αναφορά την κοινωνική ανάγκη των ατόμων για προώθηση του εαυτού και αυτό-παραγωγή των βίντεο που αποτελούν τη διαδικτυακή τους ταυτότητα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Χαράλαμπος Πολιτάκης είναι πολυπράγμων καλλιτέχνης και ερευνητής. Σπούδασε στην καλών τεχνών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων και κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο στη δημιουργική τεχνολογία από το Πανεπιστήμιο του Σάλφορντ στο Μάντσεστερ. Το 2014 ολοκλήρωσε τη διδακτορική του διατριβή στο Ινστιτούτο του Μάντσεστερ για Έρευνα και Καινοτομία στην τέχνη και στο σχεδιασμό (MIRIAD). Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε φεστιβάλ, μουσεία και γκαλερί στην Ευρώπη και στην Αμερική.

185



Christos Chrissopoulos / Χρήστος Χρυσόπουλος (GR)
DANCING FOR GODOT (2015) | (02:02MIN - COLOUR - NO SOUND)



«Other than waiting...»

BIO

Christos Chrissopoulos (1968) is a writer and photographer. He has been awarded the Prize of the Academy of Athens (2008), the Balkanika Prize (2015) and the French Award Prix Laure Bataillon (2014). He is honored with the title of Chevalier / Ordre des Arts et des Lettres by the French Republic (2015). His photography is exhibited in group and solo shows in Athens and abroad. His work is collected in public and private collections in Greece. His latest solo exhibitions: "En[Syn]Aesthesis / Anna Vera" [Piraeus Municipal Theater, 2015] "Disjunction" [Artwall, Athens, 2015] "Disjunction" [MuCEM, Marseilles, 2014] "Disjunction" [Desmos Gallery, Paris, 2014] "My mother's silence" [Alex Mylona Museum of Contemporary Art, Athens 2014] "My mother's silence" [The Symptom Projects, Amfissa, 2014].

«Αντί να περιμένεις...»

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Χρήστος Χρυσόπουλος (1968) ασχολείται με τη φωτογραφία και τη λογοτεχνία. Έχει τιμηθεί με το βραβείο της Ακαδημίας Αθηνών (2008), το βραβείο Balkanika (2015) και το γαλλικό βραβείο Prix Laure Bataillon (2014). Του έχει απονεμηθεί ο τίτλος του Ιππότη των Γραμμάτων από τη Γαλλική Δημοκρατία (2015). Δουλειά του έχει εκτεθεί σε ομοδικές και ατομικές εκθέσεις στην Αθήνα και στο εξωτερικό. Πρόσφατες ατομικές εκθέσεις του: "En[Syn]Aesthesis / Anna Vera" [Piraeus Municipal Theater, 2015] "Disjunction" [Artwall, Athens, 2015] "Disjunction" [MuCEM, Marseilles, 2014] "Disjunction" [Desmos Gallery, Paris, 2014] "My mother's silence" [Alex Mylona Museum of Contemporary Art, Athens 2014] "My mother's silence" [The Symptom Projects, Amfissa, 2014].



Constantin Hartenstein (DE)

ALPHA (2014) | (11:22MIN - COLOUR - SOUND)



The first letter of the Greek alphabet, Alpha has come to denote «the first of anything.» Animal researchers use the word to signify dominance, applying it to the leader of the pack, who is first in power and importance. Among humans, an Alpha-Male is defined as «a man tending to assume a dominant role in social or professional situations, or thought to possess the qualities and confidence for leadership.» This project is based on a subliminal soundtrack called 'Be the Alpha Male'. The narration is re-enacted by three muscular men. The resulting multi-layered video is presented as a larger than life projection.

BIO

Constantin Hartenstein is an artist based in Berlin. He studied «Art and Media» at University of the Arts Berlin, and graduated with honors in 2009. In 2010, he was awarded the Meisterschüler degree (post-graduate M.F.A.) at Braunschweig University of Art studying «Fine Arts» with Candice Breitz. Hartenstein participated in several artist in residency programs, and is the recipient of numerous prizes and awards. His works are included in public and private collections; and have been exhibited and screened at international galleries and institutions. Some of his recent shows include Anthology Film Archives New York, Spring/Break Art Show New York, Times Museum Guangzhou (CN), Videonale.15 at Kunstmuseum Bonn, Kino der Kunst München, Museum of the Moving Image New York (USA). His works are reviewed and published in New York Times, aqrb, ARTFORUM, art das kunstmagazin, taz, Hyperallergic, JPeople Magazine, qjubes, perisphere and VOGUE Germany.

Το πρώτο γράμμα την ελληνικής αλφαβήτου το Άλφα χρησιμοποιείται με σκοπό να υποδηλώσει «την αρχή του τίποτα». Οι ερευνητές των ζώων χρησιμοποιούν τη λέξη για να δηλώσουν κυριαρχία, αναφερόμενοι στον αρχηγό της αγέλης που είναι ο πιο δυνατός και σημαντικός. Μεταξύ των ανθρώπων, ο Άλφα-Άρρεν καθορίζεται ως «άνδρας που τείνει να αναλάβει κυρίαρχο ρόλο στην κοινωνία ή επαγγελματικές καταστάσεις, ή σκέψεις να κατέχουν εμπιστοσύνη για ηγεσία». Αυτό το πρότζεκτ βασίζεται στο υποσυνείδητο μουσικό κομμάτι που λέει «Να είσαι ο Άλφα Άρρεν». Η αφήγηση προκύπτει από τρεις μυώδεις άνδρες.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Constantin Hartenstein είναι καλλιτέχνης που ζει στο Βερολίνο. Έχει σπουδάσει «τέχνη και νέα μέσα» στο Πανεπιστήμιο των τεχνών στο Βερολίνο όπου και αποφοίτησε με έπαινο το 2009. Το 2010 του απονεμήθηκε μεταπτυχιακός τίτλος σπουδών των καλών τεχνών στο Πανεπιστήμιο της Βρουνσβίχης. Ο Hartenstein έχει συμμετάσχει σε πολλά προγράμματα καλλιτεχνικών όπου έχει λάβει διακρίσεις και βραβεία. Τα έργα του έχουν συμπεριληφθεί σε δημόσιες και ιδιωτικές εκθέσεις, έχουν προβληθεί σε διεθνείς γκαλερί και ιδρύματα, καθώς επίσης έχουν δημοσιευτεί στο διεθνή τύπο.



VIDEO ART

Daniel Smith (US)

ANNA (2015) | (01:26MIN - COLOUR - SOUND)



This video explores the physical and spiritual dissolution of Anna, as her image is scanned and virtually reconstructed as a digital doppelganger.

BIO

Daniel is a visual artist working in a variety of digital media. In 2016, he completed an MFA Fellowship at Indiana University. In 2015 he founded Paper-Thin, an online virtual reality art archive, which he directs and curates with collaborator, Cameron Buckley. In 2014, he curated Beyond Mapplethorpe, part of a collection of exhibits supported by The Robert Mapplethorpe Foundation and the Kinsey Institute. Daniel's artwork has been exhibited nationally and internationally at venues (Indianapolis Museum of Art, CICA Museum in Gyeonggi-do, Festival Internacional de Linguagem Eletronica in São Paulo). His research has been supported by grants from The University of Georgia, Ideas for Creative Exploration, and Indiana University.

Το βίντεο ερευνά τη φυσική και πνευματική διάλυση της Άννα, αφού η εικόνα της σκανάρεται και τεχνητά αναδομείται ως ψηφιακό αντίγραφο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Daniel είναι εικαστικός που με έργο που αφορά ποικίλα ψηφιακά μέσα. Το 2016 απέκτησε μεταπτυχιακό τίτλο από το Πανεπιστήμιο της Ιντιάνα. Το 2015 ίδρυσε το paper-thin, ένα διαδικτυακό ευκαινής πραγματικότητας αρχείο τέχνης. Το 2014 επιμελήθηκε την έκθεση Beyond Mapplethorpe. Έργα του έχουν εκτεθεί σε εθνικά και παγκόσμια επίπεδα (Indianapolis Museum of Art, CICA Museum in Gyeonggi-do, Festival Internacional de Linguagem Eletronica in São Paulo). Η έρευνά του έχει λάβει υποτροφίες (University of Georgia, Ideas for Creative Exploration, and Indiana University).



VIDEO ART

Daz Disley & Fenia Kotsopoulou (UK/GR)

THERE'S NO LIMIT TO YOUR "LOVE" (2016) | (04:00MIN - COLOUR - SOUND)



112

This video work is on the one hand a very literal reading of «digital pop» and uses the metaphor of an erect middle finger (digit) bursting (popping) balloons as a comment on Europe and its many power imbalances. On the other hand, the work uses the visual language of pop culture in its production being lit, shot, edited and performed as if a mainstream pop music video contrasting high production value (exclusivity) with an accessible trash aesthetic as a synonym for the populous versus the machine, the masses versus the mechanisms of «Big Europe». In a post NSA world, this work contains many digital (binary) contradictions, hinting at an «In or Out», a «Yes or No», a «Sorrow or Joy» and without offering an answer, seeks to reveal the human at the center of our cross-boundary collision of identities. Music writer and performer: Moss Beynon Jukes

BIO

Daz (UK), as a visualist and performer combines his musical aptitude with live-coding and video manipulation, and as an artist works regularly with photo and video, for which he often creates bespoke code and tooling. Currently, resident artist with both Slumgothic (venue) and Gibbon Records (label), Daz has taught as a visiting artist (live-art, visuals, technology) and presented to a variety of conferences in the sound-art & experimental music fields. Fenia (GR), currently based in UK, is cross-disciplinary artist (performance (art), dance, video, photography), holding MFA in Choreographing Live Art (University of Lincoln), BA Honours in Dance (National Dance Academy of Rome). Moss Beynon Jukes (AUS/UK), currently based in Berlin, is a performing artist and musician born in Sydney and raised in the UK. She works internationally with performance, workshops, residencies and community projects often in the line of dance, music, voice and movement. Daz&Fenia's video have been screened worldwide a multitude of international video art festival, while their video: «Here but not here at all at the same time» is part of the permanent collection of the Casoria Contemporary Art Museum in Naples (IT). Their collaboration is an attempt to find a common language between their disciplines of performance and dance/instant composition, technology and programming in order to represent and transfigure emotional states present in and generated by situation, space and politics within the everyday.

Το βίντεο αποτελεί κυριολεκτική ανάγνωση του «digital pop» και χρησιμοποιεί σαν μεταφορά το μεσάζον δόχτυλο που σπάζει τα μπαλόνια ως σφάλμα για την Ευρώπη και τις ανισορροπίες της ισχύος της. Από τη μια πλευρά, το έργο χρησιμοποιεί την οπτική γλώσσα της μαζικής κουλτούρας που στην παραγωγή του καταγράφεται, μοντάρεται, επεξεργάζεται και εκτελείται ως ένα mainstream pop μουσικό βίντεο σε αντιπαράθεση της υψηλής αξίας παραγωγής και της trash αισθητικής, ως σύμβολο του δημοκρατικού σε σχέση με τη μηχανή, των μαζών σε σχέση με μηχανισμούς της «Big Europe». Σε έναν κόσμο μετά την Εθνική Υπηρεσία Ασφαλείας το έργο αυτό περιλαμβάνει πολλές ψηφιακές (δυοδικές) αντιπαράθεσεις όπου χωρίς να απαντά επιδιώκει να αποκαλύψει το ανθρώπινο στο κέντρο της διασυννοητικής μας σύγκρουσης ταυτότητων. Η μουσική σύνθεση και performance από την Moss Beynon Jukes.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Daz Disley (UK) είναι visualist και performer που συνδυάζει τις μουσικές του ικανότητες με την κωδικοποίηση σε πραγματικό χρόνο και της επεξεργασίας βίντεο. Ως καλλιτέχνης εργάζεται τακτικά με φωτογραφία και βίντεο, για τα οποία δημιουργεί κώδικα και εργαλεία. Συμμετέχει σε πρότζεκτ για τον χώρο Slumgothic και τη διακοσμητική Gibbon Records, διδάσκει ως επισκέπτης (live-art, visuals, technology) και έχει πραγματοποιήσει ομιλίες σε συνέδρια για τομείς πειραματικής μουσικής. Η Fenia Kotsopoulou (GR) σήμερα ζει στο Ηνωμένο Βασίλειο. Η ίδια είναι πολύπλευρη εικαστικός (performance, χορός, βίντεο, φωτογραφία), κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο στη χορογραφία της καλλιτεχνικής performance από το Πανεπιστήμιο του Λίνκολν και αποσπάστηκε με άδραστα στο χορό στην Εθνική Ακαδημία της Ρώμης. Η Moss Beynon Jukes (AUS/UK) ζει στο Βερολίνο και είναι μουσικός και performer. Εργάζεται διεθνώς με εικαστικά πρότζεκτ με όρανα τον χώρο, τη μουσική, τη φωνή και την κίνηση. Το έργο του Daz και της Fenia έχει προβληθεί παγκοσμίως σε διεθνή φεστιβάλ video art, ενώ το βίντεο με τίτλο «Here but not here at all at the same time» ανήκει στη μόνιμη συλλογή στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στη Νιόρκη (CAM). Η συνεργασία τους αποτελεί προσπάθεια εύρεσης κοινής γλώσσας μεταξύ των κλάδων τους, της performance και του χορού με τη στιγμή α σύνθεση, την τεχνολογία και τον προγραμματισμό, ώστε να αναπαραστήσουν και να μεταγράψουν συναισθηματικές καταστάσεις που παρουσιάζονται και τροποποιούνται από τον χώρο και την πολιτική στο πλαίσιο της καθημερινής πρακτικής.

113

**Devis Venturelli (IT)****PNEUMOTION (2015) | (03:00MIN - COLOUR - SOUND)**

Pneumotion deconstructs a dress code, acting on anthropological idea of body in contemporary society. Above a pavement street some heterogeneous clothes inflate and deflate repeatedly exorcising the physical body dimension. The article of clothing are structured and connected each other in assemblages' polychrome or monochrome simulate large installation and its becoming ventriloquists dummy breath artificially produced.

BIO

Devis Venturelli (1974, Italy) is an artist, architect and film maker. Since 2010 he has done solo shows: 2012 "Estasi urbane", Villa Rusconi, Milano; 2011 "Estasi urbane", Italian Cultural Institute, Amsterdam; 2010 Videolounge Kunsthal, Wien. He has participated in group shows in international institution, including the Kulturhuset Museum in Stockholm, the MACRO Museum in Rome, the Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in Torino, the Stadtgalerie in Kiel. He has also participated at the Collateral event of Venice Biennale "Round the clock" in 2011. His film works was also been screened in others international festivals (Beyond media, Videoformes, WRO Biennale, Loop, Invideo). Devis lives and works in Milano

Το έργο αποδομεί τον κώδικα ντυσίματος που ενεργοποιεί την ανθρωπολογική ιδέα του σώματος στη σύγχρονη κοινωνία. Πάνω σε ένα πεζοδρόμιο ετερογενή ρούχα φουσκώνουν και ξεφουσκώνουν επανειλημμένα εξορκίζοντας τη διάσταση του φυσικού σώματος. Τα μέρη των ρούχων είναι δομημένα και συνδεδεμένα μεταξύ τους σε συνθήρωση παράγοντας πολύχρωμα ή μονοχρωματικά σύνολα, προσομοιώνοντας μια μεγάλη εγκατάσταση όπου η ανάσα παράγεται τεχνητά.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Devis Venturelli (1974, Ιταλία) είναι εικαστικός, αρχιτέκτονας και κινηματογραφιστής. Από το 2010 έχει πραγματοποιήσει ατομικές εκθέσεις σε Μιλάνο, Άμστερνταμ και Βιέννη. Επίσης έχει συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις διεθνών οργανισμών, καθώς και σε διεθνή φεστιβάλ. Ζει και εργάζεται στο Μιλάνο.



Dimitra Mitsaki & Kristin Mudra (GR/DE)

WE NEED TO TALK ABOUT BARBIE (2015) | (02:40MIN - COLOUR - SOUND)



Born in the era of Barbie dolls, Barbie houses, cars, clothes and accessories, and of course Barbie's perfect boyfriend Ken, were in almost every girl's room. Decades after, Barbie was the cover in Sports Illustrated on November 2014 and the tagline of the campaign was "Unapologetic". Most common girls toy in the cover of a magazine that addresses to adult men. We live in the era of social media. The era that everything is being recorded. Memory is virtual and therefore timeless. Women of all ages, following the example of the iconic doll, pose sexy and the proof lies in the virtual world. Not only adult women are objectified and sexualized, but girls as well. And the same system that pushes women to adapt to this role, censorships female nipples, bikini lines that they are not waxed and whatever will not follow the rules that Barbie gave decades ago. Repeat after me: I am free.

BIO

Dimitra Mitsaki is a director, writer & video artist, also known as Fish Lily. Born in Thessaloniki in 1986 and currently lives and works in Athens. She studied Filmmaking in Berlin, where she lived and worked from 2010 to 2015. Her writing debut is the theater play Don't Forget to Home and it was presented in various venues in Berlin and in Athens. She has done 4 short films. Her work focuses on socio-political aspects and she recently launched the online documentary series, the Cockroach, which discusses the interaction between art & politics. Kristin Mudra is a director based in Berlin. She studied Philosophy in Cologne and Filmmaking in Berlin. She has directed 3 short films and a music video.

Γεννημένες την περίοδο που οι κούκλες Barbie, μαζί με όλα τα αξεσουάρ τους βρίσκονταν σε κάθε παιδικό δωμάτιο. Δεκαετίες μετά, η Barbie ήταν το εξώφυλλο του Sports Illustrated (Νοέμβριος, 2014). Το αλόγικαν που συνόδευε το εξώφυλλο: «Unapologetic». Το δημοφιλέστερο κοριτσίστικο παιχνίδι στο εξώφυλλο ενός περιοδικού που απευθύνεται σε ενήλικες άντρες. Ζούμε στην εποχή των social media. Την εποχή που όλα καταγράφονται. Γυναίκες όλων των ηλικιών ποζάρουν σέξι ακολουθώντας το παράδειγμα της κούκλας-είδωλο. Από την ίδια διαδικασία περνούν τα κορίτσια από πολύ μικρά. Οι αποδείξεις βρίσκονται στο ψηφιακό κόσμο. Την ίδια στιγμή οποιαδήποτε σπάει τους κανόνες που η Barbie έδωσε δεκαετίες πριν, λογοκρίνεται. Επανάλαβε μετά από εμένα: Είμαι ελεύθερη.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Δήμητρα Μητσάκη είναι σκηνοθέτης, συγγραφέας και video artist, γνωστή ως Fish Lily. Γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη το 1986, ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Έχει σπουδάσει Κινηματογράφο στο Βερολίνο όπου ζούσε και εργαζόταν το χρονικό διάστημα από το 2010 μέχρι το 2015. Το συγγραφικό της ντεμπούτο είναι το θεατρικό έργο "Don't forget to home" που είχε παρουσιαστεί στο Βερολίνο και στην Αθήνα. Έχει σκηνοθετήσει 4 ταινίες μικρού μήκους. Η δουλειά της επικεντρώνεται σε κοινωνικοπολιτικά θέματα. Πρόσφατα δημοσίευσε τη διαδικτυακή σειρά ντοκιμαντέρ Cockroach η οποία αναφέρεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ πολιτικής και τέχνης. Η Kristin Mudra είναι σκηνοθέτης με έδρα το Βερολίνο. Σπούδασε φιλοσοφία στην Καλωνία και κινηματογράφο στο Βερολίνο. Έχει σκηνοθετήσει 3 ταινίες μικρού μήκους και ένα μουσικό βίντεο.



Electric Indigo & TE-R (Louise Linsenbolz, Thomas Wagensommerer) (AT/DE)

BARRY DUFFMAN (2015) | (20:10MIN - COLOUR - SOUND)



«Burry Duffman» is a piece solely based on the audiovisual deconstruction of iconic pop-hits from the year 2015. Sonically, the smallest parts possible (grains) were used to transform iconic sounds of nowadays pop to an extensive auditive scape, while being arranged in typical pop-like song structure, translated to a duration of 20:10 minutes. The visual counterpart picks up on this idea and employs extremely short (a few frames long) scenes, originally used as some sort of visual filling material in the corresponding videos, in an extremely time-stretched way to overemphasize stereotypes and clichés of body representations, violence and the male-female relationships of and in power, which, in the intended way, wouldn't have met the audience's attention.

BIO

TE-R: variable collective for artistic labor founded in 2014 by Louise Linsenbolz and Thomas Wagensommerer in Vienna. ELECTRIC INDIGO: works as musician, composer and DJ. Her name stands for the intelligent interpretation of techno and electronic music. She started her DJ career in 1989 in Vienna and worked at the legendary Hard Wax record store in Berlin from 1993 to 1996. In 1998, she created female: pressure, an international database for female artists in the fields of electronic music and digital arts which got an Honorary Mention at Prix Ars Electronica 2009. In 2012, she received the 'outstanding artist award' in the category Computer Music and the national grant for composition 2013 from the Austrian Ministry for Arts and Culture.

Το έργο βασίζεται στην οπτικοακουστική αποδόμηση των εικονικών pop επιτυχιών από το έτος 2015. Ηχητικά, τα μικρότερα πιθανά τμήματα (κόκκοι) χρησιμοποιούνται για να μετατρέψουν σύγχρονους εικονικούς ήχους σε ένα εκτεταμένο ακουστικό τοπίο, που είναι διατεταγμένο ακολουθώντας την τυπολογία του pop τραγουδιού, ενώ έχει μεταφραστεί στη διάρκεια των 20:10 λεπτών. Ως προς το οπτικό, χρησιμοποιούνται εξαιρετικά μικρής διάρκειας σκηνές σε χρονική επιμήκυνση, ώστε να τονίσει στερεότυπα και κλισιέ για την αναπαράσταση του σώματος, της βίας καθώς και της σχέσης μεταξύ των δύο φύλων που ίσως διαφορετικά να μην είχαν προκαλέσει το ενδιαφέρον του κοινού.

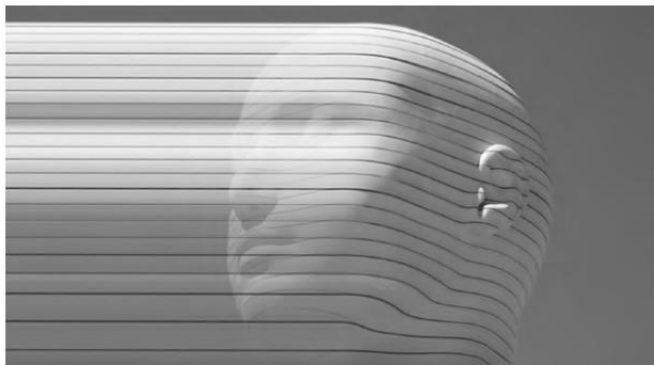
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Οι TE-R είναι συλλογική καλλιτεχνική ομάδα που ιδρύθηκε το 2014 από τη Louise Linsenbolz και Thomas Wagensommerer στη Βιέννη. Η Electric Indigo είναι μουσικός, συνθέτης και DJ. Το όνομά της αναφέρεται στην ευρεία της techno και της ηλεκτρονικής μουσικής. Ξεκίνησε την καριέρα της ως DJ το 1989 στη Βιέννη και δούλεψε στο θρυλικό διακόσμο Hard Wax στο Βερολίνο το διάστημα από το 1993 μέχρι το 1996. Το 2009 έλαβε έπαινο στο Prix Ars Electronica και το 2013 υποτροφία από το Υπουργείο Πολιτισμού της Αυστρίας.



Eleni Ampelakiotou (GR)

BIRTH OF A SPHINX (2015) | (12:02MIN - BLACK&WHITE - SOUND)



An audiovisual interaction and dialog with the public art sculpture of two „Heads, shifting“ by Josefina Günschel and Margund Smolka, located at a public space in Adlershof, Berlin. Birth of a Sphinx is part of a series of experimental narrative documentaries exploring and drifting around urban environments as audio visual psychogeographic encounters. Birth of a Sphinx was directed, photographed and edited by Eleni Ampelakiotou for the Berlin based audio visual improv performance project Dos plus. Dos plus is the audio visual collaboration of filmmaker/visual artist Eleni Ampelakiotou and the experimental improv Electric-Guitar-Duo William Bravo Duo. Performing multisensorial interferences of narrative abstract fiction and documentary imagery with instant improvised compositions to a visual and sonic resonating experience.

BIO

Eleni Ampelakiotou, born in Athens, Greece, studied German literature and philosophy. She completed her studies at the Deutsche Film - und Fernsehakademie Berlin (dffb), besides writing and directing her own films, she supports as a creative producer of her Berlin based film production company "now films" writers and directors in developing their scripts and projects. Her film works explore new narratives and visual expressions expanding the borders of documentary and fiction genres. Since 2010 she is a member of the selection committee of the Berlin International Film Festival section generation. Her films has been exhibited in international festivals and received awards and honors (Berlinale Videofestival, Videoformes, International Filmfestival in Shanghai, 1.Prize: Creative Video, Festival Cinema Jove, Valencia 1996).

Ένας οπτικοακουστικός διάλογος με το δημόσιο έργο γλυπτικής "Heads shifting" της Josefina Günschel και της Margund Smolka που βρίσκεται στο Βερολίνο. Το έργο είναι μέρος από σειρά πειραματικών και αφηγηματικών καταγραφών που εξερευνούν το αστικό περιβάλλον ως ακουστικές και οπτικές ψυχογεωγραφικές συναντήσεις. Η σκηνοθεσία, φωτογράφιση και επεξεργασία του έργου πραγματοποιήθηκαν από την καλλιτέχινδα για το οπτικοακουστικό πρότζεκτ αυτοσχέδιασμού Dos plus στο Βερολίνο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

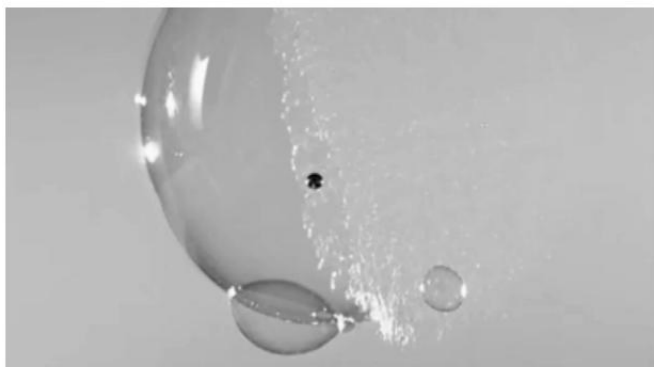
Η Ελένη Αμπελακιώτου έχει γεννηθεί στην Αθήνα όπου σπούδασε γερμανική φιλολογία. Ολοκλήρωσε τις σπουδές της στην Ακαδημία κινηματογράφου και τηλεοπτικών μέσων στο Βερολίνο. Πέραν της συγγραφής και της σκηνοθεσίας των ταινιών της, υποστηρίζει την εταιρία παραγωγής ταινιών "now films" στο Βερολίνο όπου σκηνοθετεί και αναπτύσσει σενάρια και πρότζεκτ. Οι ταινίες της ερευνούν νέες αφηγήσεις και οπτικές εκφράσεις που διεκδικούν τα όρια της μυθοπλασίας και του φονταστικού. Από το 2010 η καλλιτέχνης είναι μέλος της επιτροπής επιλογής στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου του Βερολίνου για την κατηγορία generation. Οι ταινίες της έχουν προβληθεί σε διεθνή φεστιβάλ και έχουν λάβει διακρίσεις και επαίνους (Berlinale Videofestival, Videoformes, International Filmfestival in Shanghai, 1.Prize: Creative Video, Festival Cinema Jove, Valencia 1996).



VIDEO ART

Eleni Chamou (GR)

FILTER BUBBLE (2016) | (02:10MIN - COLOUR - SOUND)



Social media are influencing social behavior and consumerism as they are parts of our lives. Pop culture categorizes everything from viral videos to socio-political sarcasm. The proliferation of social media has led to Internet memes spreading very quickly and reaching more people. Internet memes are objects of interest on the Internet that are passed around in a mimetic manner. This project is based on internet memes and the concept of 'Filter bubble' as Eli Pariser first named and who is also the person that analyzed the 'personal ecosystem', in which the viewers through 'cookies' and memes are isolating. This project is a comment on how our online experience is becoming statistic. How the viewers became 'the product'.

BIO

Born in 1990 in Athens, Greece, Eleni Chamou is a young emerging artist, who sees herself as an expressionist visual artist-choreographer. Her B.A. in Visual Arts was received from Frances Rich School of Fine and Performing Arts, DERE, The American College of Greece. Subsequent to that she attended dance classes in Dance Action Anna Polyzou's Dance Studio, where she received two Professional achievements in Dance Smooth DVIDA Bronze and Rhythm DVIDA Bronze with High Honors. At this studio she worked as a dance instructor and became a member of the Dance Group Ladies Formation, with which she attempted a lot of dance competitions. In 2014 she was invited to co-curate with 3 more students for the Visual Arts Department of Frances Rich School of Fine and Performing Art at DERE, the "Highlights from the ACG Art Collection" Exhibition in ACG Gallery. A recent group exhibition that she participated was in Istituto Italiano di Cultura di Atene for the 'Invisible Cities by Italo Calvino' exhibition, curated by Ira Papapostolou and Maria Saridaki. In 2015 she founded the F.A.C.E. team (Foundation for Arts and Cultural Events), with some other independent artists, dancers and theoreticians of art, having as a result, multiple collaborations with independent art groups and art institutions internationally.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης επηρεάζουν την κοινωνική συμπεριφορά και τον καταναλωτισμό, αφού αποτελούν κομμάτι της ζωής. Η μαζική κουλτούρα κατηγοριοποιεί τα πάντα από viral video σε κοινωνικοπολιτικό σαρκασμό. Ο πολλαπλασιασμός των κοινωνικών δικτύων οδηγεί σε διαδικτυακά memes που εξαπλώνονται ταχέως και πλησιάζουν περισσότερους ανθρώπους. Τα διαδικτυακά memes είναι αντικείμενα ενδιαφέροντος που τριγυρνούν στο διαδίκτυο με τρόπο μιμητικό. Το πρότζεκτ βασίζεται στα memes και στην ιδέα του "Φίλτρου φούσκα" όπως πρώτος ανέφερε ο Eli Pariser. Ο ίδιος ανέλυσε το "προσωπικό οικοσύστημα" στο οποίο απομονώνονται οι θεατές διαμέσου των cookies και των memes. Αυτό το πρότζεκτ αποτελεί σχόλιο στο πώς οι διαδικτυακές εμπειρίες γίνονται ολόένα και πιο στατικές. Πώς οι θεατές έγιναν "το προϊόν".

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Γεννημένη το 1990 στην Αθήνα, η Ελένη Χάμου είναι μια ανερχόμενη καλλιτέχνης, η οποία βλέπει τον εαυτό της σαν έναν εξπρεσιονιστή καλλιτέχνη και κοινωνικό χορογράφο. Το πρώτο της πτυχίο B.A. in Visual Arts το πήρε από την σχολή Frances Rich School of Fine and Performing Arts του Αμερικανικού κολλεγίου Ελλάδος-DERE. Παράλληλα παρακολουθούσε μαθήματα χορού στην σχολή της Άννας Πολύζου - Dance Action από όπου πήρε δύο επαγγελματικά πτυχία το Professional achievement in Dance Smooth DVIDA Bronze και το Professional achievement. Rhythm DVIDA Bronze με High Honors. Στην συγκεκριμένη σχολή δούλεψε για ένα διάστημα σαν δασκάλα χορού και έγινε μέλος του Dance Group Ladies Formation. Το 2014 επιμελήθηκε μαζί με άλλα τρία άτομα για το τμήμα του Visual Arts την έκθεση με τίτλο "Highlights from the ACG Art Collection" στον χώρο ACG Gallery. Μια πρόσφατη ομαδική έκθεση που πήρε μέρος ήταν στο Ιταλικό Ινστιτούτο Αθηνών σε επιμέλεια της Ηρας Παπαποστόλου και της Μαρίας Σαριδάκη με τίτλο "Αόρατες Πόλεις του Ιταλό Καλβίνο". Το 2015 η Ελένη ίδρυσε την ομάδα F.A.C.E., μαζί με άλλους ανεξάρτητους καλλιτέχνες, χορευτές και θεωρητικούς της τέχνης. Με αυτή την ομάδα συνεργάζεται σε διεθνές επίπεδο με ινστιτούτα και οργανισμούς τέχνης.



Eliza Soroga (GR)

WOMEN IN AGONY (2015) | (02:14MIN - COLOUR - SOUND)



Women in Agony aims to create a strong visual imagery of a unanimous female crowd on a busy Sunday afternoon in Oxford circus. 16 female performers dressed in exactly the same dresses, brown hair wigs holding loads of shopping bags gather in a pavement between two roads, form a circle and scream. This performance makes a comment on how fashion industries makes people feel the need to be unique and special but they end up looking exactly the same.

BIO

Eliza Soroga is London based performance artist from Athens, Greece. She holds an MA in Performance Making (Goldsmiths University of London) and in Cultural Theory (National University of Athens). She has trained in Jacques Lecoq's physical theatre technique and Butoh dance. Her work is considered mainly as site-specific and explores the dynamic method of shaping everyday life into a performance. Her work has been shown in galleries, museums and theatres including the V&A Museum (London), Battersea Arts Centre (London), Camden People's Theatre (London), The Yard Theatre (London), Chisenhale Dance Space (London), St Pancras Old Church (London), 4 bid gallery (Amsterdam), Bios (Athens) and diverse non-theatre sites in London, Athens, Paris & Amsterdam. Eliza is the Artistic Director of Re-Inventing Public Spaces, a Site-Specific Performance Art movement which observes the cities as visionary theatre stages - 'Theatrum Mundi'. Eliza is part of Young Vic Theatre Directors Program.

Το έργο έχει στόχο να δημιουργήσει μια ισχυρή οπτική απεικόνιση ενός πλήθους γυναικών ένα κυριακάτικο απόγευμα στην Οξφόρδη. 16 γυναίκες ντυμένες με τα ίδια ακριβώς ρούχα και καφέ περούκες κουβαλώντας σακούλες με ψώνια, συγκεντρώνονται στο πεζοδρόμιο ανάμεσα σε δύο δρόμους, σχηματίζουν έναν κύκλο και φωνάζουν. Το βίντεο έχει σκοπό να σχολιάσει πώς οι βιομηχανίες της μόδας δημιουργεί στους ανθρώπους την ανάγκη να είναι μοναδικοί, αλλά καταλήγουν να φαίνονται ίδιοι.

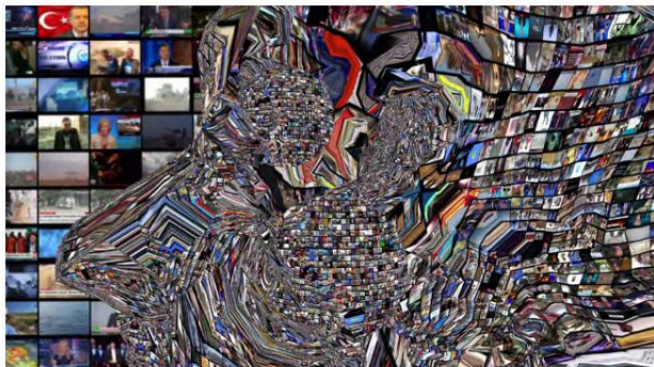
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Ελίζα Σόρογκα γεννήθηκε στην Αθήνα το 1988. Είναι απόφοιτος των μεταπτυχιακών προγραμμάτων Πολιτισμικές Σπουδές στο Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών και Performance Making στο Πανεπιστήμιο Goldsmiths του Λονδίνου. Έχει διδαχθεί την μέθοδο σωματικού θεάτρου Jacques Lecoq και του Ιαπωνικού χορού Butoh. Η δουλειά της πραγματεύεται τις αναταραχές του 'αυτοκείου' και το πώς οι εμφανίσεις καθημερινής ζωής μπορούν να μεταμορφωθούν σε παραστατική τέχνη. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί σε γκαλερί, θέατρα και μουσεία μεταξύ των οποίων είναι: V&A Museum (Λονδίνο), Battersea Arts Centre (Λονδίνο), Camden People's Theatre (Λονδίνο), The Yard Theatre (Λονδίνο), Chisenhale Dance Space (Λονδίνο), St Pancras Old Church (Λονδίνο), 4 bid gallery (Αμστερνταμ), Bios (Αθήνα) καθώς και σε μη θεατρικούς χώρους στο Λονδίνο, την Αθήνα, το Αμστερνταμ και το Παρίσι. Η Ελίζα είναι καλλιτεχνική διευθύντρια του του Re-Inventing Public Spaces που σκοπό έχει την επαν-εφεύρεση των δημόσιων χώρων.



Eric Souther (US)

SEARCH ENGINE VISION "ISIS" (2016) | (06:31MIN - COLOUR - SOUND)



Search Engine Vision «ISIS» explores the semiotic shift of language as transient definitions that form organically Online. The first half of the piece starts with one thousand videos of the «isis goddess», as a result of a YouTube search. The search already contains the terrorist organization ISIS, however when the search is purely «isis» a new group of one thousand videos emerge that starts to deconstruct the Goddess ISIS semiotically and in form.

BIO

Eric Souther is a video and new media artist who creates explores the ritualistic spaces of media and develops interactive systems for real-time manipulation of time-based media. His work has been featured nationally and internationally at venues such as the Museum of Art and Design, NYC, Everson Museum of Art, Syracuse, NY and the ART DATA LAB, Beijing. His work has been screened in The Outcasting: Fourth Wall Festival, Grangetown, UK, Cronosfera Festival, Alessandria, Italy, and the Galerija 12 New Media Hub, Belgrade, Serbia. Currently he is an Assistant Professor of New Media at Indiana University South Bend.

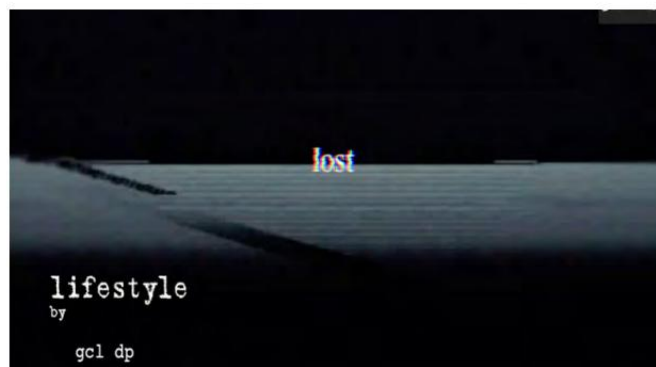
Το έργο ερευνά τη σημειωτική μετατόπιση της γλώσσας με παροδικούς ορισμούς που σχηματοποιούν την online κατάσταση οργανικά. Το πρώτο μισό του βίντεο ξεκινά με χιλιά βίντεο "isis goddess" ως αποτέλεσμα της μηχανής αναζήτησης του youtube. Η αναζήτηση περιλαμβάνει την τρομοκρατική οργάνωση ISIS, ωστόσο όταν γίνεται αναζήτηση "isis" μια νέα ομάδα χιλιά βίντεο προκύπτει αποδομώντας την θεά ISIS σημειωτικά και μορφολογικά.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Eric Souther είναι video artist και καλλιτέχνης νέων μέσων που δημιουργεί, ερευνά τελετουργικούς χώρους των μέσων και αναπτύσσει διαδραστικά συστήματα μη πραγματικού χρόνου με μέσα που βασίζονται στο χρόνο. Έργα του και βίντεο έχουν εκτεθεί και προβληθεί τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο. Εργάζεται ως βοηθός καθηγητή σε πανεπιστήμιο νέων μέσων της Ιντιάνα των ΗΠΑ.



Giorgos Simeonidis & Artemis Stathakou / Γιώργος Συμεωνίδης & Άρτεμις Σταθάκου (GR)
LIFESTYLE (2015) | (01:58MIN, COLOUR, SOUND)



Lifestyle... comrade consumerists

BIO

Giorgos Simeonidis studied philosophy and new media in Italy. He is filmmaker, video artist, sound and image composer. Artemis Stathakou is musician and video artist. She studied piano, literature and European culture. They work as a team named "gcl dp" doing video art, writing, directing short films, video clips and composing music.

Αάφιστάλ... σύντροφαι καταναλωτές

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Γιώργος Συμεωνίδης σπούδασε φιλοσοφία και νέα μέσα στην Ιταλία. Είναι σκηνοθέτης, video artist και συνθέτει ήχο και εικόνα. Η Άρτεμις Σταθάκου είναι μουσικός και video artist. Σπούδασε πιάνο, ανώτερα θεωρητικά και Ευρωπαϊκό πολιτισμό. Ως ομάδα "gcl dp" κάνουν video art, γράφουν και σκηνοθετούν μικρού μήκους ταινίες, video clips, μουσική και trailer.



Heidi Hörsturz (DE)

T-REX IN LOVE (2015) | (00:48MIN - COLOUR - SOUND)



The video art massacre combines modern trash art culture and noisy sound designs. It describes the desire of the contemporary society to get more overstimulation in rapidly shrinking attention spans. The search for shocking information and sexual content and the yearning for a colorful world tries to replace the current depression. The repression of self-reflection with audiovisual brain attacks represents a striving for an artificially constructed world. A digital orgasm that overlays the emotional relations to the natural environment.

BIO

Unicorn Deconstruction! Sex Trash Art Attacks! Cybercat Masturbation!

The media artist «Heidi Hörsturz» is working in the fields of audiovisual performance, video and soundart. Her work have been presented at international exhibitions, galleries and art festivals. Her animations, live shows and installations combining contemporary art and modern trash aesthetics. She published a series of limited soundart vinyls and audiotapes which researches the connection of noise, artificial overstimulation and constructed visual associations.

Το έργο συνδυάζει τη σύγχρονη trash κουλτούρα και τα θορυβώδη ηχητικά σχέδια. Περιγράφει την επιθυμία της σύγχρονης κοινωνίας να υπερδιεγείρεται σε μια ραγδαία ολοένα και πιο συρρικνωμένη προσοχή. Η αναζήτηση για τη συγκλονιστική πληροφορία, το σεξουαλικό περιεχόμενο και τη λαχτάρα για ένα πολύχρωμο κόσμο προσπαθεί να αντικαταστήσει την τρέχουσα ύφεση. Η καταστολή της αντανάκλασης του εαυτού με επιθέσεις οπτικοακουστικού εγκεφάλου αντιπροσωπεύει την επιδίωξη για ένα τεχνητά κατασκευασμένο κόσμο. Έναν ψηφιακό οργασμό που επικαλύπτει τις συναισθηματικές σχέσεις με το φυσικό περιβάλλον.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η καλλιτέγνης ψηφιακών τεχνών και νέων μέσων Heidi Hörsturz, δραστηριοποιείται στους τομείς της οπτικοακουστικής performance, του βίντεο και του ήχου. Έργα της έχουν παρουσιαστεί σε διεθνείς εκθέσεις, γκαλερί και φεστιβάλ τέχνης. Τα animation, οι παραστάσεις της και οι εγκαταστάσεις συνδυάζουν τη σύγχρονη τέχνη και τη μοντέρνα trash αισθητική. Έχει δημοσιεύσει σειρά περιορισμένων βινυλίων και κασετών με ηχητικές συνθέσεις που αναζητά τη σύνδεση μεταξύ του θορύβου, της τεχνητής υπερδιέγερσης και των κατασκευασμένων οπτικών σχέσεων.



VIDEO ART

Jason Bernagozzi (US)

SIMULACRUM (2014) | (14:37MIN - BLACK&WHITE - SOUND)



Simulacrum is a single channel video that documents people using electronic media as soft memory, electronic bodies flickering though simulated experience. Behind a screen, recording the act of being behind a screen, recording.

BIO

Jason Bernagozzi is a video, sound and new media artist living and working in upstate New York and is the co-founder of the experimental media arts non-profit Signal Culture. His work has been featured nationally and internationally at venues such as the European Media Arts Festival in Osnabruck, Germany, the LOOP Video Art Festival in Barcelona, Spain, the Beyond/In Western NY Biennial in Buffalo, NY, and the Yan Gerber International Arts Festival in Hebei Province, China. His work has received several awards including grants from the New York State Council for the Arts, free103point9 and the ARTS Council for the Southern Finger Lakes.

Το έργο αποτελεί μονοκάναλο βίντεο που καταγράφει τους ανθρώπους ενώ χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά μέσα ως προσωρινή μνήμη, ηλεκτρονικά σώματα τρεμοπαίζουν μέσω της εμπειρίας προσομοίωσης. Πίσω από μια οθόνη, καταγράφοντας την πράξη του να είσαι πίσω από μια οθόνη και να καταγράφεις.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Jason Bernagozzi είναι καλλιτέχνης νέων μέσων ήχου και βίντεο που ζει και εργάζεται σε βόρειες πολιτείες της Νέας Υόρκης και είναι συνιδρυτής της μη κερδοσκοπικής πειραματικής οργάνωσης ψηφιακών τεχνών Signal Culture. Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε εθνικό και διεθνές επίπεδο (European Media Arts Festival in Osnabruck, LOOP Video Art Festival in Barcelona, the Beyond/In Western NY Biennial in Buffalo, Yan Gerber International Arts Festival in Hebei Province). Το έργο του έχει λάβει πολλά βραβεία και έχει λάβει υποτροφίες (the New York State Council for the Arts, ARTS Council for the Southern Finger Lakes).



Jean-Michel Rolland (FR)

FIRST PERSON SHOOTER (2012) | (04:43MIN - COLOUR - SOUND)



Rhythm'n'split video where the artist makes a failed self-shooting session. The frenzy in the handling of the camera, the visible lack of interest of the performer and disfigurements inflicted to the self-portraits leave an indelible stain which could permanently tarnish the public image of the subject.

BIO

Jean-Michel Rolland is a French artist born in 1972. A musician and a painter for a long time, he melts his two passions - sound and image - in digital art 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.

Το έργο αποτελεί βίντεο rhythm'n'split, όπου ο καλλιτέχνης πραγματοποιεί μια αποτυχημένη σειρά από λήψεις του εαυτού του. Η φρενίτιδα του χειρισμού της κάμερας, η εμφανής έλλειψη του ενδιαφέροντος του ερμηνευτή και οι παραμορφώσεις που προκαλούνται στο αυτοπορτρέιτο αφήνουν ανεξίτηλο στίγμα που θα μπορούσε να αμαυρώσει μόνιμα τη δημόσια εικόνα του υποκειμένου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

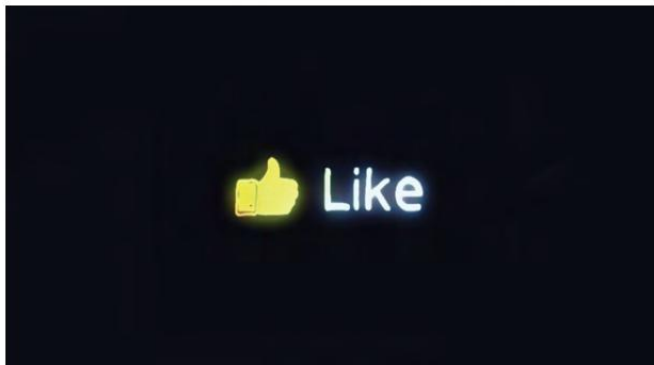
Ο Jean-Michel Rolland είναι Γάλλος καλλιτέχνης που γεννήθηκε το 1972. Μουσικός και ζωγράφος για μεγάλος διάστημα, ενώνει το πάθος του για τον ήχο και την εικόνα στην ψηφιακή τέχνη από το 2010. Στην καταγωγή της κάθε δημιουργίας, η μουσικότητα παίζει τόσο ισχυρό ρόλο όσο και η εικόνα και το κάθε ένα επηρεάζει το άλλο. Το αποτέλεσμα είναι σειρές από πειραματικά βίντεο, οπτικοακουστικές performances, generative art, διαδραστικές εγκαταστάσεις και VJ sets όπου ο ήχος και η εικόνα είναι τόσο άρρηκτα συνδεδεμένα που το ένα θα έχανε το νόημά του χωρίς το άλλο.



VIDEO ART

Jennie Cole (UK)

A DEVICE OF SPECIAL TYPE (2015) | (03:32MIN - COLOUR - SOUND)



126

'a device of special type' investigates encounters with text in electronic media, in response to Donna Haraway's assertion that writing is 'pre-eminently the technology of cyborgs'. Exploring ideas of transhumanist possibility alongside the manipulations of identity suggested by the internet's corporate 'like', the language in this video is page-based, screen-based, illuminated and infiltrated by symbols & logos.

BIO

Jennie Cole is a poet and artist who lives and works in London, UK. Her practice encompasses film and video, performance, and artist's books. Her work has recently featured in the online journals *Otoliths*, *Small Poffjoints*, and *E:ratio*, and has been performed and exhibited internationally at places/events including *Gray Area*, *POLYply*, *MCBA Book Arts Biennial*, *Exploding Cinema*, *ArtLacuna Film Festival*, *Caesura Gallery*, *Literary Kitchen Festival*, *Magic Lantern Cinema*, *Amid the Ruins*, and *Whitebox Art Center*.

Το έργο ερευνά τη σχέση του κειμένου με τα ηλεκτρονικά μέσα, ως απάντηση στον ισχυρισμό της Donna Haraway ότι η συγγραφή είναι η καλύτερη τεχνολογία των cyborgs. Εξερευνώντας την ιδέα της μετα-ανθρωπτικής πιθανότητας, παράλληλα με τους χειρισμούς ταυτότητας που προτείνεται στο διαδίκτυο για τα 'like', η γλώσσα στο βίντεο αυτό βασίζεται στη σελίδα, στην οθόνη που φωτίζεται και φιλτράρεται από σύμβολα και λογότυπα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Jennie Cole είναι ποιήτρια και εικαστικός που ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Η πρακτική της περιλαμβάνει φιλμ και βίντεο, performance και καλλιτεχνικά βιβλία. Έργα της έχουν εκτεθεί και δημοσιευτεί παγκοσμίως.

127



Joacélio Batista (BR)

AMERICAN GENIUS (2016) | (00:12MIN - COLOUR - SOUND)



There is a tradition in the Middle East where geniuses inhabit bottles. By rubbing the bottle carrier releases a genius who in turn grants three wishes. The appropriation of this ritual by the culture in dreamland promises to raise the potential of desires. Make a wish.

BIO

Lives and works in Belo Horizonte, Brazil. Master in Contemporary Artistic Creation at the University of Aveiro, Portugal. Degree at the School of Fine Arts of the Federal University of Minas Gerais - UFMG. Acts as a Visual Artist, filmmaker and videomaker. His artistic research is done in the noise that emerges from translation attempts that seek to understand the other. An aesthetic that emerges in this place, of encounters and disounters, where you can view all the understanding attempts limited by the individuality of every being.

Υπάρχει μια παράδοση στη Μέση Ανατολή, όπου οι ιδιοφυίες κατοικούν σε μπουκάλια. Τρίβοντας το μπουκάλι απελευθερώνεται η διάναια που παρέχει τρεις ευχές. Η οικειοποίηση αυτής της τελετουργίας από την κουλτούρα στην χώρα του φαντασιακού υπόσχεται να αναπτύξει το δυναμικό των επιθυμιών. Κάνε μια ευχή.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ζει και εργάζεται στη Βραζιλία. Κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο για τη σύγχρονη εικαστική δημιουργία σε πανεπιστήμιο στην Πορτογαλία και πτυχίο καλών τεχνών του ομοσπονδιακού πανεπιστημίου της Βραζιλίας. Ενεργοποιείται ως καλλιτέχνης οπτικών μέσων, σκηνοθέτης και video artist. Η έρευνά του υλοποιείται από το θόρυβο που προκύπτει από την προσπάθεια να κατανοήσει τον άλλο.



VIDEO ART

Johanna Schmeier (DE)

BIOPLASTIC FANTASTIC (2014) | (04:00MIN - COLOUR - SOUND)



Bioplastic Fantastic investigates new types of products and interactions which might emerge from these material innovations in the fields of bio- and nanotechnology. Halfway between products and organisms, seven "biological devices" produce all food and energy needed for humans to survive simply by being exposed to light (through artificial photosynthesis). They produce water, vitamins, fibre, sugar, fat, protein and minerals through biological processes, allowing for a more self-sufficient lifestyle.

BIO

Johanna designs and researches functional fictions, improbable futures, and products that explore the social, ethical, and cultural impact of new technologies on everyday life. She is based in London and Berlin.

Το έργο ερευνά τύπους προϊόντων και αλληλεπιδράσεις που θα μπορούσαν να προκύψουν από καινοτομίες υλικών στο πεδίο της βιολογίας και της νανοτεχνολογίας. Ανάμεσα στο προϊόν και τους οργανισμούς, επτά "βιολογικές συσκευές" παράγουν την τροφή και την ενέργεια που ο άνθρωπος χρειάζεται για να επιβιώσει με την έκθεσή του στο φως (μέσω τεχνητής φωτοσύνθεσης). Παράγουν νερό, βιταμίνες, υδατάνθρακα, ζάχαρη, λίπος, πρωτεΐνη και μέταλλα μέσω βιολογικών διαδικασιών, επιτρέποντας αυτόρκεια στον τρόπο ζωής.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Johanna σχεδιάζει και ερευνά λειτουργικές μυθοπλασίες, απίθανα μέλλοντα και προϊόντα που διερευνούν την κοινωνική, ηθική και πολιτιστική επίδραση της καθημερινής πρακτικής. Ζει και εργάζεται στο Λονδίνο και στο Βερολίνο.



VIDEO ART

Jon Chambers (US)

CYCLES (2015) | (01:32MIN - COLOUR - SOUND)



A video montage of our relationships with devices from birth to death.

BIO

Jon Chambers received his MFA in New Media Art from the University of Illinois at Chicago in 2012 and currently teaches at the School of the Art Institute of Chicago. Jon produces art using technological objects, software, and networked interfaces while aestheticizing experiences of saturation, obsessions, and contradictions that emerge from our relationships with these technologies. His work often deals with playful or humorous themes. He has participated in shows nationally and internationally, in screening venues, galleries, and online.

Επεξεργασμένο βίντεο για τη σχέση μας με τις ηλεκτρονικές συσκευές από τη γέννησή τους ως το θάνατο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

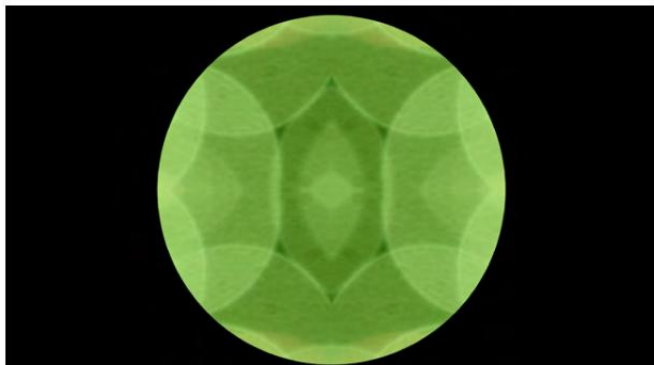
Ο Jon Chambers έλαβε μεταπτυχιακό τίτλο στα νέα μέσα από το Πανεπιστήμιο του Ιλινόις στο Σικάγο το 2012 και διδάσκει σε σχολή τέχνης του Σικάγο. Ο ίδιος παράγει τέχνη χρησιμοποιώντας τεχνολογικά αντικείμενα, λογισμικό και διεπαφές δικτύου, ενώ αισθητοποιεί εμπειρίες κορεσμού, εμμονές και αντιρρήσεις που προκύπτουν από τη σχέση μας με την τεχνολογία. Τα έργα του αφορούν το παιγνιώδες ύφος και το χιουμοριστικό θέμα. Έργα του έχουν παρουσιαστεί σε διεθνές και εθνικό επίπεδο, προβολές, γκαλερί και διαδικτυακά.



VIDEO ART

Jonathan Moss (UK)

NV1 (2016) | (03:28MIN - COLOUR - SOUND)



NV1 explores capturing frozen moments and a sense of stasis, which become reminiscent of Rorschach Inkblots as we enter a dialogue with our subconscious.

BIO

Jonathan Moss studied Fine Art at the University of Wales and at the Royal College of Art, London and now works in Oxford. Initially a painter-printmaker, he currently makes videos and has had screenings at University College, Cork (Ireland), Athens Digital Arts Festival, Festival Miden (Greece), Peleton (Redfern, Australia), Directors Lounge (Berlin), Nuit Blanche (Paris) and the Arnolfini Gallery (Bristol). His work has been selected for Frieze Film (London) and shown on Channel 4's «Three Minute Wonder» (UK) and featured on the DVD 'Experimental Film' published by Tenderpix.

Το έργο συλλαμβάνει μεμονωμένες στιγμές και μια αίσθηση στάσης, που θυμίζουν τις κάρτες του τεστ Rorschach Inkblots καθώς εισαγόμαστε σε διάλογο με το υποσυνείδητο μας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Jonathan Moss σπούδασε καλές τέχνες στο Πανεπιστήμιο της Ουαλίας και στη Βασιλική Ακαδημία του Λονδίνου. Εργάζεται στην Οξφόρδη, είναι ζωγράφος και χαράκτης. Έργα του βίντεο έχουν προβληθεί σε φεστιβάλ και χώρους σε Ιρλανδία, Ελλάδα, Αυστραλία, Βερολίνο και Παρίσι (University College, Athens Digital Arts Festival, Miden, Peleton, Directors Lounge, Nuit Blanche). Δουλειά του έχει επιλεγεί από το Frieze Film του Λονδίνου και συμπεριληφθεί στο DVD πειραματικών ταινιών που δημοσίευσε η Tenderpix.



José Man Llus & Najoua Ferréol (FR)

MEMORY (2015) | (05:12MIN - COLOUR - SOUND)



The human revolution was set in motion. The mutation of humanity began. The TTS Company (TRANSHUMANISM TELECOM SYSTEM) launches its brand-new product, a brain implant to boost human memory. A major innovation that will revolutionize the telecommunications market and the way by which we are connected. Unfortunately, behind marketing promises, the reality is different. TTS Customer service becomes saturated with claims and nomophobic ** outcries.

** The NOMOPHOBIA, also known as «no-mobile-phone phobia», is a specific fear (more like anxiety) of being out of mobile phone contact resulted by its excessive use. The symptoms, like low respiratory alterations, trembling, low self-esteem, loneliness, perspiration, depression, panic, may be caused by various mental disorders.

BIO

José Man Llus is a transdisciplinary and multifaceted artist. The work that followed his training in Beaux arts school in Paris combines performance, installation, video and photography in his works. He questions the body. He questions the bodies in their relationship to the world and their environment. Najoua Ferréol is a French actress who, after his training in the Cours Florent (school in Paris) participated in several theatrical and film projects before choosing to become a director.

Η ανθρώπινη επανάσταση γίνεται. Η μετάλλαξη της ανθρωπότητας ξεκινάει. Η εταιρία TTS προωθεί το νέο προϊόν, ένα εγκεφαλικό εμφύτευμα που ενισχύει την ανθρώπινη μνήμη. Πρόκειται για σημαντική καινοτομία που θα φέρει επανάσταση στην αγορά των τηλεπικοινωνιών και του τρόπου που αυτές συνδέονται. Δυστυχώς, πίσω από τις υποσχέσεις του μάρκετινγκ, η πραγματικότητα διαφέρει. Η εξυπηρέτηση πελατών της TTS καταρρίπτεται με ισχυρισμούς και κατακραυγές της νομοφοβίας**.

**NOMOPHOBIA, γνωστή και ως 'φοβία χωρίς κινητό τηλέφωνο', είναι ο φόβος της μη επαφής με το κινητό τηλέφωνο που προκύπτει από την υπερβολική χρήση του. Τα συμπτώματα είναι χαμηλές αναπνευστικές εναλλαγές, τρέμουλο, χαμηλή αυτοεκτίμηση, μοναξιά, εφίδρωση, κατάθλιψη, πανικός, που μπορούν να προκληθούν από διάφορες ψυχικές διαταραχές.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο José Man Llus είναι καλλιτέχνης των πολυμέσων. Το έργο του μετά τη σχολή καλών τεχνών στο Παρίσι (Beaux Arts) συνδυάζει performance, εγκαταστάσεις, βίντεο και φωτογραφία. Προβληματίζεται για το σώμα σε σχέση με τον κόσμο και το περιβάλλον. Η Najoua Ferréol είναι Γαλλίδα ηθοποιός που μετά την εκπαίδευσή της στο Παρίσι συμμετείχε σε θεατρικά και κινηματογραφικά έργα πριν την επιλογή της να γίνει σκηνοθέτης.



Laura Skocek (AT)

CITIZENS (2015) | (01:40MIN - COLOUR - SOUND)



In „citizens“ temporal and spatial structures around arriving people and playing children dissolve. The look of the city can be guessed during a brief moment when the temporal axis is shifting and one catches a brief glimpse of one of the buildings. It is hinted at the ambiguity that these people have to deal with. The scene is situated in a non-defined „city haven“.

BIO

Laura Skocek has been working as a professional visual artist since she finished her diploma at the University of Applied Arts Vienna in 2009 (department: Digital Arts), and has participated in exhibitions in Austria and abroad. Her focus is on video arts, animation, sculpture and installation, incorporating handcrafted and smart materials in her objects. She is interested in all states of consciousness, sleep/wake cycles and artistic endeavors during semi-consciousness, the question of how we construct our own realities as well as memory and perception. In 2015 she participated in the Sim artist residency in Reykjavik, Iceland (March/April) and in the Arteles residency in Haukijärvi, Finland (May). In 2014 she received a residency grant from the Land of Lower Austria to work on a new set of sculptures in the Nida Art Colony, Lithuania and in 2013 she took part at subnet AIR in Salzburg, focusing on new media art technologies and artistic research. More recently she won the 20-seconds-for-art video competition commissioned by KÖR Vienna and Infoscreen with four fellow artists.

Στο έργο χρονικές και χωρικές δομές περιβάλλουν ανθρώπους που πηγαινοέρχονται και παιδιά που παίζουν. Η όψη της πόλης μπορεί να μαντευθεί κατά τη διάρκεια μικρών στιγμών που ο χρονικός άξονας μετατοπίζεται και κανείς μπορεί να αντιληφθεί με μια διαπεραστική ματιά ένα κτήριο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Laura Skocek εργάζεται ως εικαστικός από την περίοδο της αποφοίτησής της στο Πανεπιστήμιο εφαρμοσμένων τεχνών της Βιέννης το 2009. Εστιάζει σε video-art, animation, γλυπτική και εγκαταστάσεις, ενσωματώνοντας χειροποίητα υλικά στα αντικείμενά της. Ενδιαφέρεται για τις καταστάσεις του σκεπτικισμού, του κύκλου ύπνου και αφύπνισης, με ζητήματα όπως πώς κατασκευάζουμε τις δικές μας πραγματικότητες, μνήμες και αντιλήψεις. Η Laura έχει συμμετάσχει σε εκθέσεις στην Αυστρία και στο εξωτερικό. Το 2015 συμμετείχε σε εικαστικά προγράμματα στην Ιαπωνία και στην Φινλανδία. Έχει λάβει διακρίσεις και επαίνους για το έργο της.



VIDEO ART

Lea Petříková (CZ)

PERFORMANCE (2015) | (10:00MIN - COLOUR - SOUND)



158

An event of performance seen and revived on the shore of a lake. Viewers and performers (and those all-in-one) are invited to experience pure state of observation. Starring nature, crowd and light. A meditative video piece is inspired by minimalist and elemental tendencies of art history (arte povera, John Cage, Joseph Beuys) and tries to transform similar kind of thinking into a strong moving image of a simple event bringing fundamental overlap of symbolism.

BIO

Visual artist, filmmaker. In 2014 graduated at the Center for Audiovisual Studies at Film and TV School of Academy of Performing Arts (FAMU, Prague). Also studied at the Academy of Fine Arts (AVU, Prague) and Malmö Art Academy, Sweden. In 2015 shortlisted as a finalist of Essl Art Award CEE, in 2014 shortlisted as a finalist in video category of Contemporary Talents 2013, international competition organized by Francois Schneider Foundation in France. In 2010 awarded 1st prize in video category and selected as an overall winner of Expo 2010 student competition organized by the Czech participation at Expo 2010 in Shanghai, China, where the work was also presented. Her films and videos were screened internationally (Spain, Tunisia, USA).

Ένα γεγονός αναβιώνει στην όχθη μιας λίμνης. Θεατές και ερμηνευτές καλούνται να ζήσουν την εμπειρία της καθαρής διαδικασίας της παρατήρησης με πρωταγωνιστές τη φύση, το πλήθος και το φως. Ένα πνευματικό έργο εμπνευσμένο από τους μινιμαλιστές και τις τάσεις του στοιχειώδους της ιστορίας της τέχνης (φτωχή τέχνη των ευτελών υλικών, John Cage, Joseph Beuys) σε μια προσπάθεια να μεταμορφώσει ένα ταυτόσημο είδος σκέψης σε δυναμική κινούμενη εικόνα του απλού αυτού γεγονότος με την επικάλυψη του συμβολισμού.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Lea Petříková είναι εικαστικός και σκηνοθέτης. Το 2014 αποφοίτησε από την Ακαδημία οπτικοακουστικών μέσων και κινηματογράφου της Πράγας. Επίσης, σπούδασε καλές τέχνες στην Ακαδημία της Πράγας και της Σουηδίας. Έχει λάβει βραβεία και επαινούς, ενώ τα έργα της έχουν προβληθεί διεθνώς (Ισπανία, Τунισία, Ηνωμένα Έθνη).

159



VIDEO ART

Liliana Farber (UY)

WHERE X AND Y (2014) | (02:45MIN - COLOUR - SOUND)



152

Utilizing the commercial genre of movie trailers, this video deals with generalizations, patterns, emotional triggers and the constant need for higher climaxes, bigger surprises and deeper emotional responses. The video was created using a custom software that extracts pixels from various trailers and places each on a grid in the corresponding frame of the final video, while enlarging the size of each pixel, making it more prominent. The new incomprehensible trailer, created in this way, is an attempt to turn the well-known structure of trailers into a generic and detached experience of chaotically emotional greatness, familiar yet unrecognizable. Much as a trailer can be regarded as a compression of an entire movie, this video is a compression of the compression of dozens of movies. It is a trailer for all trailers, combining their sights and sounds in such a way that only a machine can fully comprehend. It is a commentary on the abundance of data in the information age and our inability to process it.

BIO

Liliana Farber (b.1983) is a visual artist in Montevideo, Uruguay, currently living and working in Tel Aviv. Farber completed the Postgraduate Fine Art Studies at the Hamidrasha School of Art, Beit Berl College (Israel), and holds a B.A in Graphic Design from O.R.T University in Montevideo. Farber's works question the hierarchy of knowledge and the consumption of data. They explore the complex relationships between pieces of information and their relation to personal and collective memory, by scrutinizing the ways in which visual information is stored. Farber is creating software that manipulate masses of collected materials from the Internet, capturing the tension between the recognizable image and abstraction that derives from the abundance of information, carefully eliminating the element of specification. Farber had participated in numerous exhibitions around the world, including: The National Museum of Visual Arts and Gallino Museum in Uruguay, Ars Electronica Festival in Austria, Ex-Teresa Art Center in Mexico, National Museum of Fine Arts in Chile, MECA Mediterráneo Centro Artístico in Spain, WRO Media Art Biennale in Poland, FILE Festival in Brazil and more.

Αξιοποιώντας trailer εμπορικού είδους, το βίντεο ασχολείται με γενικεύσεις, μοτίβα, συναισθηματικά ερεθίσματα καθώς και τη συνεχή ανάγκη για περισσότερες κλιμακώσεις, μεγαλύτερες εκπλήξεις και βαθύτερες συναισθηματικές αντιδράσεις. Το βίντεο δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας ένα προσαρμοσμένο λογισμικό που ελάγει εικονοστοιχεία (pixels) από διάφορα trailer και τοποθετεί το καθένα από αυτά με μεγέθυνση σε κείμενο στο αντίστοιχο πλαίσιο του τελικού βίντεο. Το νέο χωρίς συνοχή trailer που προκύπτει αποτελεί προσπάθεια να μεταστρέψει τη γνωστή δομή των trailer σε μια γενική και ανεξάρτητη εμπειρία συναισθηματικού χρώους, με το οποίο ο θεατής δεν είναι ακόμα εξοικειωμένος. Ως trailer μπορεί να θεωρηθεί συμπύκνωση μιας ολόκληρης ταινίας και αποτελεί συμπύκνωση δεκάδων ταινιών, συνδυάζοντας την εικόνα και τον ήχο με τρόπο τέτοιο που μόνο μια μηχανή θα μπορούσε να κατανοήσει.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Liliana Farber (b. 1983) είναι μια καλλιτέχνης οπτικών μέσων από το Μοντεβιδέο της Ουρουγουάης που ζει και εργάζεται στο Τελ Αβίβ. Κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στις καλές τέχνες από το Κολλέγιο τεχνών του Ισραήλ και έχει σπουδάσει γραφιστική σε Πανεπιστήμιο του Μοντεβιδέο. Το έργο της Farber αμφισβητεί την ιεράρχηση της γνώσης και τα δεδομένα κατανάλωσης. Ερευνά την πολύπλοκη σχέση μεταξύ αποσπασμάτων πληροφοριών και της σχέσης τους με την προσωπική και συλλογική μνήμη, εξετάζοντας του τρόπους με τους οποίους αποθηκεύονται οι οπτικές πληροφορίες. Η Farber έχει δημιουργήσει ένα λογισμικό που χειρονομεί μορφές πληροφοριές που συλλέγονται από το διαδίκτυο, συλλαμβάνοντας την ένταση αναγνωρίσιμων και αφηρημένων εικόνων που προέρχεται από την υπερπληροφόρηση. Η ίδια έχει συμμετάσχει σε αρκετές εκθέσεις παγκοσμίως (The National Museum of Visual Arts and Gallino Museum in Uruguay, Ars Electronica Festival in Austria, Ex-Teresa Art Center in Mexico, National Museum of Fine Arts in Chile, MECA Mediterráneo Centro Artístico in Spain, WRO Media Art Biennale in Poland, FILE Festival in Brazil).

153



VIDEO ART

Lisi Prada (ES)

SCOPIC DRIVE (2015) | (04:00MIN - COLOUR - SOUND)



Based on a hybridization of genders and languages [video essay, documentary, fiction, video art] an operator -which is both a spectator looking glances-, proposes a series of questions. The work isn't intended to document the panopticon of the twenty-thousand pictures -all the same and all different- that are taken daily in the proposed place, nor to illustrate the questions that are outlined regarding the media theory. The attempt is to distinguish the alienated drive [that way of looking imposed by the visual culture associated to consumerism] and desire to gaze [another way of seeing]. A reaction against excess of images.

BIO

A videomaker based in Madrid, she is interested in a search for balance between conceptual and sensory, between ethics and aesthetics; also, she uses linguistic polyvalence as a resource for simultaneous multiple layers of meaning. After a decade of learning and experimentation, she showed for the first time publicly in 2009, one of her video creations that received a special mention at the Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, an honor that followed other awards. She has had two solo shows in Spanish galleries and has participated in group exhibitions, screenings and festivals in numerous countries.

Βασισμένο στην υβριδποίηση των φύλων και των γλωσσών ο χειριστής, που είναι ταυτόχρονα και θεατής με διαπεραστή ματιά, θέτει μια σειρά από ερωτήματα. Το έργο δεν αποσκοπεί να καταγράψει ένα πανόπτικον των είκωσι χιλιάδων φωτογραφίσεων που λαμβάνονται καθημερινά στον προτεινόμενο τόπο, ούτε να εικονογραφήσει τα ερωτήματα που περιγράφονται με αναφορά τη θεωρία των μέσων. Η προσπάθεια έγκειται στη διάκριση του απαλλοτριωμένου σκοπού (ο τρόπος που βλέπουμε επιβάλλεται από την οπτική κουλτούρα που σχετίζεται με τον καταναλωτισμό) και της επιθυμίας του βλέμματος (έναν άλλον τρόπο του να βλέπει). Μια αντίδραση ενάντια της υπερβολής των εικόνων.

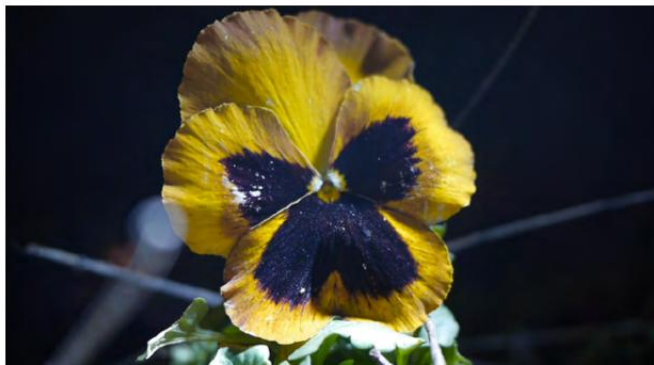
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Lisi Prada είναι video artist με έδρα τη Μαδρίτη που ενδιαφέρεται για τη διερεύνηση της ισορροπίας μεταξύ ιδέας και αίσθησης, ηθικής και αισθητικής. Μετά από μια δεκαετία σπουδών και πειραματισμών, πρώτη φορά το 2009 παρουσίασε έργο της δημόσιας, το οποίο έλαβε έπαινο από την Ακαδημία καλών τεχνών και κινηματογράφου της Ισπανίας. Έχει πραγματοποιήσει ατομικές εκθέσεις στην Ισπανία καθώς και συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις, προβολές και φεστιβάλ παγκοσμίως.



Luke Burton (UK)

FILIGREE ENDINGS (2015) | (11:00MIN - COLOUR - SOUND)



A male protagonist takes a nocturnal walk through beds of flowers, alongside a brick wall that undulates to the rhythm of the music. Macro shots of pansies flicker under torchlight to create a spectacular night time disco, exhalations of breath are illuminated and create layered, colorful curlicues to add to the ambience of decoration.

BIO

Luke Burton (b.1983) is an artist who lives and works in London. He holds an MA in sculpture from Royal College of Art, London (2011-2013) and a BA in Painting from Chelsea College of Art and Design (2002-2005). Luke has recently exhibited his work at many venues (Yarat's Artim Space in Baku, Manoir di Martigny in Lausanne, Bosse & Baum in London, National Gallery of Modern Art in Edinburgh, 3 137 Gallery in Athens, Institute of Contemporary Arts in London, Carroll/Fletcher Gallery, London Turner Contemporary). He was the recipient of the Lewisham Arthouse Graduate Studio Award, 2014-2015 and The Open Air Sculpture Award, 2012. He was shortlisted for Tenderpixels Tenderflick Award, 2014 and the MK Gallery Artist Moving Image Award 2013.

Ο πρωταγωνιστής κάνει το νυχτερινό του περίπατο σε εκτάσεις λουλουδιών, παράλληλα σε έναν τοίχο από τούβλα που συνοδεύει με το ρυθμό της μουσικής. Λήψεις macro από παναέδες αναβοβλίζουν για να δημιουργήσουν θεαματικό βραδινό χρόνο σε disco.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Luke Burton (γεν. 1983) ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο στην γλυπτική από τη Βασιλική Ακαδημία των Τεχνών του Λονδίνου, καθώς έχει σπουδάσει ζωγραφική και σχεδιασμό στο Πανεπιστήμιο του Τσέλσι. Έχει συμμετάσχει σε πολλές ομαδικές εκθέσεις στο Λονδίνο και στο εξωτερικό και έχει λάβει διακρίσεις και βραβεία.

**Marcantonio Lunardi (IT)****THE IDOL (2015) | (03:50MIN - COLOUR - SOUND)**

The nature of such object is transcendent or immanent indifferently, what matters is the relationship of total subjection and of capitulation which men bestow to the work of other men, raising it to divine dignity. The totem which stands out at the center of the mise-en-scene created by Lunardi is, indeed, an idol which arises from a completely secularized context but which, due to its immaterial nature, is lifted up to the nature of transcendent divinity which looms over its worshipers. The idol has no inner being whatsoever, it is only the cruel reflection of the image that the worshipers project in it, deprived of any spiritual value, made cynical and indifferent by its mechanical nature. This is the powerful and tragic vision of the current times Lunardi proposes, his vision of the society of the image which, sooner or later, as in a tragic and grotesque Uroboros, will consume itself.

BIO

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 the 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, Tokyo; 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. He currently lives and works in the mountain village of Bagni di Lucca, about 25 km far from Lucca, in Italy.

Η φύση τέτοιων αντικειμένων είναι υπερβατική ή έμφυτη, αυτό που έχει σημασία είναι η σχέση της συνολικής υποταγής και της συνθηκολόγησης όταν οι άνθρωποι προσδίδουν έργο σε άλλους ανθρώπους, αναπαύσαντάς το σε θείκη αξιοπρέπεια. Το τούτεμ που ξεχωρίζει στο κέντρο της σύνθεσης είναι πράγματι ένα είδωλο που, λόγω της υλικής φύσης του, ανυψώνεται από τη φύση στη θείκη υπερβατικότητα, πάνω από τους προσκυνητές. Το είδωλο ωστόσο δεν έχει εσωτερικό είναι, αλλά αποτελεί σκληρή αντανάκλαση της εικόνας των προσκυνητών που προβάλλονται σε αυτό. Αυτή είναι η ισχυρή και τραγική οπτική της σύγχρονης κοινωνίας που προτείνει ο Lunardi, το δράμα του για την κοινωνία της εικόνας που αργά ή γρήγορα θα καταναλώσει τον ίδιο τον εαυτό της.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

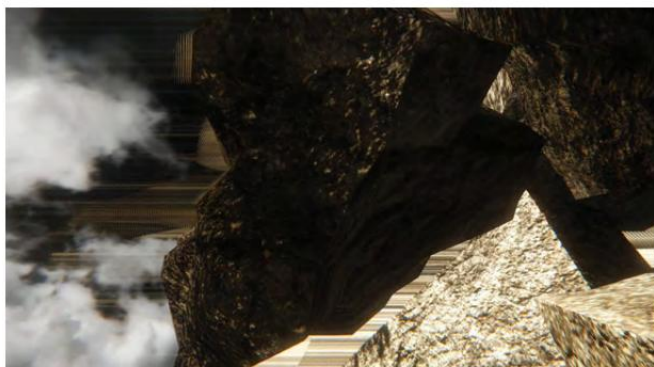
Ο Marcantonio Lunardi γεννήθηκε στην πόλη Λούκα της Ιταλίας το 1968. Από το 2001 ασχολείται με την κοινωνική και πολιτική τεκμηρίωση στο πεδίο των νέων μέσων, δημιουργώντας εγκαταστάσεις, ντοκιμαντέρ και video art. Μετά το μεταπτυχιακό πρόγραμμα ξεκίνησε καριέρα πορεία με τους Michael Glawogger, Sergei Dvortsevoy, Thomas Heis and Andrés Di Tella στην κινηματογραφική πειραματική, ζώντας με το γλωσσικό όραμα μεταξύ του κλασικού κινηματογράφου και της video art. Έργα του έχουν προβληθεί σε διεθνείς οργανισμούς στο Τόκιο, στην Ιταλία, στο Χονγκ Κονγκ και στην Ουγγαρία (The International Art Center, Tokyo; Galeri Nasional Indonesia, Jakarta; V Centro Studi Ragghianti di Lucca; Video Tage Center, Hong Kong; Museum King St. Stephen Museum, Székesfehérvár, Hungary). Έχει παρουσιάσει το έργο του σε φεστιβάλ πειραματικών ταινιών και video art. Ζει και εργάζεται σε επαρχία κοντά στη Λούκα στην Ιταλία.



VIDEO ART

Marco Mendeni (IT)

R LIGHTTWEAKSUNLIGHT01 (2015) | (05:11MIN - COLOUR - SOUND)



“r_lightTweakSunlight” project stems from the research within the videogames brought forward by Marco Mendeni in recent years, giving rise to an environmental path entirely realized with Cryengine3 engine, an advanced software to create videogames. The use of a platform for the creation of virtual worlds has allowed him to develop a parallel reality starting from nothing, populating it freely with textures and extravagant Physics laws, in a search which is about space and shape, thanks to computer use. «r_lightTweakSunlight» is the simulation of a fictional world and a suggestive places exploratory documentation inside the machinery, a trip through its contingencies and its dark sides. He deconstructs and disintegrates the matter, aimed to a gradual change of the environment. Spaces of perception are destined to live exclusively in the virtual memory of a computer, and this kind of creation lives of the provocation for the loss of functionality. The world created by Marco Mendeni consists of charts, lines, vectors, an environmental anamorphoses which disassemble the space. The transition from one environment to another is the transience of each digital item. The overlapping of spaced elements destabilizes the viewer and, simultaneously, suggests possible truth, like a deconstructivist architect who breaks the figurative systems because of the need to broaden the concept of form.

BIO

Marco Mendeni develops an advanced research for which he uses the videogame as an expressive medium to start a critical reflection among real and digital, simulation and dissimulation. Virtuality and reality, presence and absence, tradition and innovation apparently are some of the antinomy couples on which the work of Mendeni is based. The virtually real world of the videogame loses its artificial character of playable simulation and becomes a middle ground to be explored and to be revealed through different media. Marco Mendeni's artworks approach and weave the unsubstantial digital constructions of the videogames with the physical medium and places that gather them. This dichotomy becomes vector of their potential of meaning.

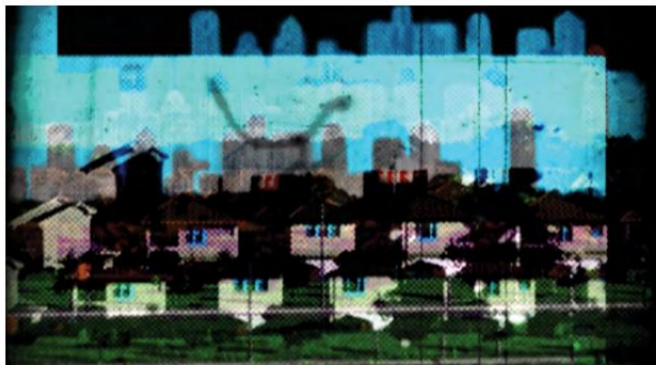
Το πρότζεκτ προκύπτει από έρευνα του καλλιτέχνη στα βιντεοπαιχνίδια, αναπτύσσοντας ένα περιβαλλοντικό μονοπάτι με τη μηχανή Cryengine3, ένα προηγμένο λογισμικό δημιουργίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η χρήση μιας πλατφόρμας για τη δημιουργία εικονικών κόσμων επέτρεψε στον καλλιτέχνη να αναπτύξει μια παράλληλη πραγματικότητα ξεκινώντας από το τίποτα, με υφές και υπερβολικούς νόμους φυσικής, σε μια αναζήτηση σχετικά με το χώρο και το σχήμα, χάρη στη χρήση του υπολογιστή. Το έργο αποτελεί την προσομοίωση ενός κόσμου μυθολογίας και μια τεκμηρίωση στο εσωτερικό της μηχανής, ένα ταξίδι μέσα από τα απρόβλεπτα και τις σκοτεινές της πλευρές. Ο καλλιτέχνης αποδομεί και αποσυνθέτει την όλη με σκοπό την βαθμιαία μεταβολή του περιβάλλοντος. Οι αντιληπτικοί χώροι προσρίζονται για να ζουν αποκλειστικά στην εικονική μνήμη ενός υπολογιστή, προκαλώντας απώλεια της λειτουργικότητας. Ο κόσμος που δημιουργήσε ο καλλιτέχνης αποτελείται από χάρτες, γραμμές, διανύσματα, μια περιβαλλοντική αναμόρφωση που αποσυναρμολογείται στο χώρο. Η μετάβαση από το ένα περιβάλλον στο άλλο είναι η παροδικότητα κάθε ψηφιακού στοιχείου. Η αλληλοεπικάλυψη των διατεταγμένων στοιχείων αποσταθεροποιεί τον θεατή και, ταυτόχρονα, του προτείνει ένα πιθανό σενάριο, όπως ο αρχιτέκτονας της αποδόμησης σπάει κάθε εικονικό σύστημα λόγω της ανάγκης του να διεκρινεί την ιδέα της μορφής.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Marco Mendeni αναπτύσσει μια προηγμένη έρευνα στην οποία χρησιμοποιεί τα βιντεοπαιχνίδια ως εκφραστικό μέσο για έναν κριτικό προβληματισμό μεταξύ της πραγματικότητας και του ψηφιακού, της προσομοίωσης και της ολοκλήρωσης. Εικονικότητα και πραγματικότητα, παρουσία και απουσία, παρόρρηση και καινοτομία, αποτελούν δυοδικά ζεύγη στα οποία βασιζέται το έργο του Mendeni. Ο εικονικό πραγματικός κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών χάνει τον τεχνητό χαρακτήρα του παιχνιδιού προσομοίωσης και γίνεται μέσο διερεύνησης και αποκάλυψης με διαφορετικά μέσα. Τα έργα του Marco Mendeni προσεγγίζουν και υφαινούν τις διεργασίες των ψηφιακών κατασκευών των βιντεοπαιχνιδιών με φυσικά μέσα και τόπους.



Markela Kontaratu / Μαρκέλλα Κονταράτου (GR)
LEVIATHAN (2015) | (02:32MIN - COLOUR - SOUND)



Leviathan is a stop-motion animation video with abstract narration and pop imagery. The main theme of the video is the claustrophobia caused by the urban environment, the repression with which people deal with their lives, which is here compared with the symmetry and the so called «safe» atmosphere of the suburbs. The peak of this delirium is rationalized as a sea monster, Leviathan, invoked by the people themselves, a cannibalistic version of their own repressions and phobias. This video is also made as a homage to old Horror movies and to the master of horror George Romero.

BIO

Markela Kontaratu was born in 1995. She was admitted in Athens School of Fine Arts in the year 2013-2014. She lives and works in Athens, Greece. She has participated in many group exhibitions: 2014 V_ideas, performances (co-performance with Valentine Verhaeghe), Beton7, Athens 2014 Re_Formance, Booze Cooperativa, Athens 2015 P.A.S. #38 «Places Of Duration», Cheapart Gallery, Athens 2015 La Pocha Nostra Workshop, Asfa BBQ, Athens School of Fine Arts, Greece 2015 Athens Photo Festival, «Photography as Performance», Benaki Museum, Athens, Greece.

Το έργο είναι ένα βίντεο stop animation με αφηρημένη αφήγηση και εικονογραφία από τη μαζική κουλτούρα. Το κυρίως θέμα του βίντεο είναι η κλειστοφοβία που προκαλείται από το αστικό περιβάλλον, η καταστολή με την οποία οι με την οποία οι άνθρωποι ασχολούνται με τη ζωή τους, η οποία εδώ συγκρίνεται με τη συμμετρία και τη λεγόμενη «ασφαλή» ατμόσφαιρα των προαστίων. Η κορυφή αυτού του παράληρηματος απεικονίζεται ως το θαλάσσιο τέρας Leviathan που επικαλείται στους ιδίους του ανθρώπους μια κανιβαλιστική έκδοση των «καταπίεσεων» και φοβιών τους. Αυτό το βίντεο αποτελεί φόρο τιμής στις παλιές ταινίες τρόμου και στον κορυφαίο σκηνοθέτη ταινιών τρόμου George Romero.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

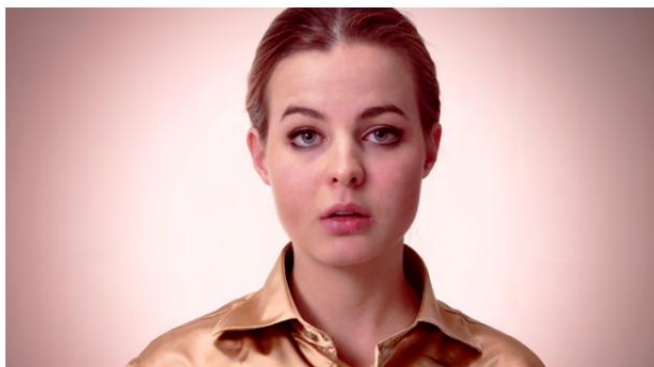
Η Μαρκέλλα Κονταράτου γεννήθηκε το 1995. Εισήχθη στην Καλών Τεχνών της Αθήνας το ακαδημαϊκό έτος 2013-2014. Ζει και εργάζεται στην Αθήνα και έχει συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις από το 2014 (Α.Σ.Κ.Τ., μουσείο Μπενάκη).



VIDEO ART

Marko Schiefelbein (DE)

RETAIL THERAPY (2015) | (04:34MIN - COLOUR - SOUND)



164

RETAIL THERAPY is a visual reenactment of Calvin Klein commercials from the 80s that were named to be memorable by several people who are affected with a compulsive buying disorder. In contrast to the originals the spoken text was replaced with confessions of shopping addicts. The work RETAIL THERAPY asks in what way and to what extent compulsive buying disorder is triggered by the advertising industry.

BIO

Marko Schiefelbein is a German artist living and working in Berlin. He studied Art History and graduated in Fine Arts in 2011 at the Braunschweig University of Arts. In 2012 he was awarded the Master Student Degree during his postgraduate studies. In his videos and video-installations, he analyzes the images and language of the advertising industry creating characters whose identities are located in a fight between self-determination and a heteronomy forced by consumerism and advertisement.

Το έργο αποτελεί μια οπτική αναπαράσταση των διαφημίσεων της Calvin Klein κατά τη δεκαετία του '80, που έμειναν αξέχαστες από ανθρώπους που πάσχουν από ψυχαναγκαστική διαταραχή για αγορές. Σε αντιπαράθεση με τα πρωτότυπα, το κείμενο της αφήγησης αντικαταστάθηκε με εξομολογήσεις εθισμένων καταναλωτών. Με το έργο αυτό δημιουργείται η απορία με ποιο τρόπο και σε ποιο βαθμό η ψυχαναγκαστική διαταραχή για αγορά ενεργοποιείται από τη βιομηχανία της διαφήμισης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

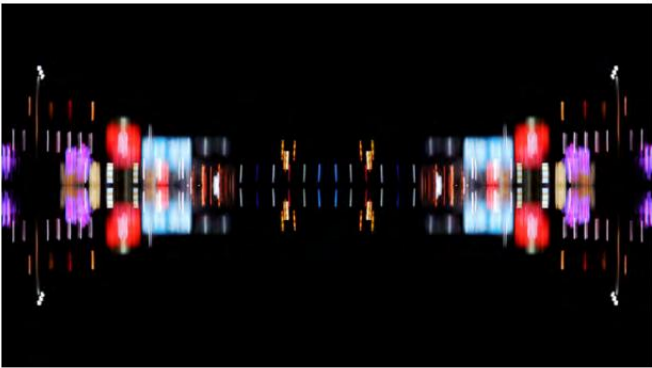
Ο Marko Schiefelbein είναι Γερμανός καλλιτέχνης που ζει και εργάζεται στο Βερολίνο. Σπούδασε ιστορία της τέχνης και αποφοίτησε από τη σχολή καλών τεχνών το 2011 από το Πανεπιστήμιο της Μπρουνσβίκης. Το 2012 του απονεμήθηκε μεταπτυχιακός τίτλος σπουδών. Στα βίντεο και τις βίντεο-εγκαταστάσεις του, αναλύει τις εικόνες και τη γλώσσα της βιομηχανίας της διαφήμισης δημιουργώντας χαρακτήρες οι οποίοι βρίσκονται σε μια πάλη μεταξύ του αυτοπροσδιορισμού και της ετερονομίας που επιβάλλονται από τον καταναλωτισμό και τη διαφήμιση.

165



VIDEO ART

Masoud Moein Eslam (IR)
TEHRAN (2015) | (03:00MIN - COLOUR - SOUND)



An experimental video with an abstract structure which uses urban lights of Tehran.

BIO

Masoud Moein was born in Arak in Iran. He holds a diploma from SHAHID AVINI ART SCHOOL and Bachelor of Animation from IRIB UNIVERSITY. He has been working as an Art Director and Animator, specializing in Character and Concept development.

Ένα πειραματικό βίντεο με αφαιρετική δομή που χρησιμοποιεί τα αστικά φώτα της Τεχεράνης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Masoud Moein γεννήθηκε στο Άρακ στο Ιράν. Κατέχει πτυχίο καλών τεχνών και animation. Εργάζεται ως καλλιτεχνικός διευθυντής και animator με ειδίκευση στην ανάπτυξη χαρακτήρων και ιδέας.



Matteo Pasin (IT)

BULIMIA (2015) | (03:20MIN - COLOUR - NO SOUND)



"All this digital, numeric, electronic equipment is related to the deep-seated virtualization of human beings. We are already in a state of photo-videosynthesis: the virtual and the media are our chlorophyllous function" Jean Baudrillard.

In the hyper-medialization of food, pleasure is mutilated and reduced to pure unsatisfied contemplation. Food-porn, gastronomic onanism-voyeurism, should celebrate the materiality of food but it becomes pure image, a ghost of itself. It's the sex appeal of inorganic: a confusion of something alive with something not alive, a crisis of inside-outside separation, a contamination of man and machine, a fetishism. Fetish is indeed something that is nothing in itself but it's just a screen on which desires projected. These image-fetishes don't respond to an aesthetic demand but just to desire for image, they communicate with each other through the haste of dreaming, they follow an immediate chain reaction and assume a phantasmagoric spectral intensity. The spectator alienates himself in the mystical abandonment of the transcendence of commodity: the more he accepts to recognize himself in the dominant images, the less he understands his own desire.

BIO

Matteo Pasin (Treviso, 1986) is a photographer and videoartist based in Milan. In 2011 he graduated from University Ca' Foscari of Venice in Philosophy. He studied Photography at Cfp Bauer in Milan concluding the course in 2015 with an internship at Studio Armin Linke in Berlin. His works have been displayed in a number of international festivals and collective exhibitions including: Triennale der Photographie in Hamburg, Photomonth in Riga, Bronx Art Space in New York, Projects for the Arts in Washington, Mediterranean XVII in Milan, Comunità Italia at Triennale of Milan, Bevilacqua La Masa Foundation in Venice, Salon fur Kunstbuch at 21er Haus in Wien, Cynetart in Dresden, Zebra Film Festival in Berlin.

Η υπερ-προώθηση των τροφίμων ακριτηριάζει την ευχαρίστηση που μειώνεται σε καθαρά ανικανοποίητη σκέψη. Η υλικότητα του φαγητού που μετατρέπεται σε καθαρή εικόνα, ένα φάντασμα του ίδιου του εαυτού του. Είναι το σεξάπλ του ανόργανου: μια σύγχυση για κάτι ζωντανό με κάτι που δεν είναι ζωντανό, μια κρίση εσωτερικού και εξωτερικού διαχωρισμού, μια μόλυνση ανθρώπου και μηχανής, ένας φетиχισμός. Το φетиχ δεν είναι τίποτα από μόνο του, πέρα από μια οθόνη όπου προβάλλονται επιθυμίες. Αυτές οι εικόνες-φетиχ δεν εξυπηρετούν αισθητικούς κανόνες αλλά την επιθυμία για την εικόνα. Ο θεατής αποξενώνεται με την υπερβατικότητα του εμπορεύματος: όσο περισσότερο αποδέχεται την αναγνώριση του εαυτού του στις εικόνες που κυριαρχούν, τόσο λιγότερο αντιλαμβάνεται την ίδια του την επιθυμία.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Matteo Pasin γεννήθηκε στο Τρεβίζο το 1986. Είναι φωτογράφος και video artist με έδρα το Μιλάνο. Το 2011 αποφοίτησε από το Πανεπιστήμιο της Βενετίας όπου σπούδασε φιλοσοφία και φωτογραφία στο Μιλάνο με υποτροφία στο τελευταίο έτος στο Βερολίνο. Έργα του έχουν εκτεθεί σε διεθνή φεστιβάλ και ομαδικές εκθέσεις (Triennale der Photographie in Hamburg, Photomonth in Riga, Bronx Art Space in New York, Projects for the Arts in Washington, Mediterranean XVII in Milan, Comunità Italia at Triennale of Milan, Zebra Film Festival in Berlin).



VIDEO ART

Mauri Lehtonen (CZ)

JUMP (2014) | (01:00MIN - COLOUR - SOUND)



178

Figures falling through space, time and memory, trapped in a limbo between feelings and reality. An animation about how we are constantly viewing the world around us through simulation constructed by mass media and accustomed to objectifying the body and identity.

BIO

Mauri Lehtonen is a filmmaker and a new media artist. Style of his works varies from abstract structuralism to experimental pop mutations.

Φιγούρες πέφτουν στον χώρο, τον χρόνο και τη μνήμη, παγδευμένες στο κενό μεταξύ συναισθημάτων και πραγματικότητας. Ένα animation που αφορά στο πώς διαρκώς βλέπουμε τον κόσμο γύρω μας διαμέσου της προσομοίωσης που δομείται από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και της συνήθειας της αντικειμενοποίησης του σώματος και της ταυτότητας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Mauri Lehtonen είναι σκηνοθέτης και καλλιτέχνης νέων μέσων. Το στυλ των έργων του ποικίλλει από αφηρημένο στρουκτουραλισμό σε πειραματικές pop μεταλλάξεις.

171



VIDEO ART

Orestis Lazos (GR)

THE FLAG (2013) | (01:00MIN - COLOUR - SOUND)



172

This artwork is inspired from the ancient Greek mythological Phoenix, who revives from his ashes after he sets on fire himself.

BIO

Orestis Lazos was born in 1983 in Athens, Greece. Currently lives and works in Komotini. In 2013 he graduated from the University of Athens School of Fine Arts "Master in Digital Arts". He primarily works in the medium of video games and video art. He has participated in solo and group exhibitions.

Το έργο εμπνέεται από την αρχαία ελληνική μυθολογία του φοίνικα, που αναγεννάται από τις στάχτες του ύστερα από αυτανάφλεξη.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Ορέστης Λάζος γεννήθηκε το 1983 στην Αθήνα, ζει και εργάζεται στην Κομοτηνή. Το 2013 απέκτησε μεταπτυχιακό τίτλο με σπουδές ψηφιακών τεχνών και νέων μέσων στην καλών τεχνών στην Αθήνα. Το έργο του αφορά το μέσον των video games και της video art. Έχει συμμετάσχει σε ατομικές και ομαδικές εκθέσεις.

173



PETER WHITTENBERGER (US)

SIMPLE #1 (2015) | (07:06MIN - COLOUR - NO SOUND)



Simple is about nothing and everything important. The work is not a definition of who we are as a collective society, however Simple discusses parts of some, together. It is not a clarification of the human experience but a reflection of just being here, taking responsibility for ourselves and others. The work optimistically accepts the impossibility of knowing everything, with this acceptance becoming part of who we are. Simple tells us it's "OK" and that's enough.

BIO

Peter Whittenberger is a Reno, NV based artist whose work uses a variety of digital media to explore quotidian phenomena and the power of everyday interactions. Whittenberger is currently an Adjunct Instructor at Truckee Meadows Community College and a Resident Teaching Artist for Washoe County Schools through the Sierra Arts Foundation. Holding an MFA in Interdisciplinary Art from the University of Nevada, Reno, Whittenberger has shown his work in a variety of exhibitions, screenings, and festivals across North America, Africa, South America, and Europe.

Το έργο θέτει το ζήτημα ότι τα πάντα αλλά και τίποτα δεν είναι σημαντικό. Δεν αποτελεί ορισμό για το ποιο είμαστε ως κοινωνία, αλλά παραθέτει τα μέρη του κάτι ως σύνολο. Δεν αποτελεί διευκρίνιση της ανθρώπινης εμπειρίας, αλλά αντανάκλαση του να είσαι απλά εδώ, αναλαμβάνοντας την ευθύνη για τον εαυτό μας και τους άλλους. Το έργο δέχεται με αισιοδοξία την αδυναμία του να γνωρίζει κανείς τα πάντα, παραδοχή που σκοπός της είναι να γίνει μέρος του εαυτού μας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Peter Whittenberger είναι ένας καλλιτέχνης από το Ρίνο της Νεβάδα που χρησιμοποιεί ποικίλα ψηφιακά μέσα για να διερευνήσει τα καθημερινά φαινόμενα και αλληλεπιδράσεις. Σήμερα είναι επίκουρος καθηγητής στο Truckee Meadows Community College και τακτικός επισκέπτης για διδασκαλία εικαστικών στο Washoe County Schools. Κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο στις καλές τέχνες από Πανεπιστήμιο στη Νεβάδα και έχει παρουσιάσει έργα του σε εκθέσεις, προβολές και φεστιβάλ σε όλη τη Βόρεια Αμερική, την Αφρική, τη Νότια Αμερική και την Ευρώπη.



VIDEO ART

Pixels+fibre (Myrto Angelouli, Fiona Gavino) (GR/AU)

VIDEO GRAFFITI: THE FEMININE UNDELINEATED (2015) | (02:02MIN - COLOUR - NO SOUND)



176

«Video Graffiti: The Feminine Undelineated» is a reference to the stereotypical and unimaginative misrepresentation of femininity in our patriarchal societies today and throughout history. A matter which is considered over-debated, a taboo and a conversation breaker but is as contemporary as ever due to the omnipresent digital media that continue to consider the visual exploitation of the female body as something extremely popular with their audience. The mirrored footage of a female artist weaving performance on an urban rooftop, at times creates patterns that resemble female genitalia. In this way, the artist seems to be 'reweaving the feminine' in a metaphorical effort to depict what being feminine signifies from a woman's point of view.

BIO

Pixels+fibre is a creative collaboration between Fiona Gavino and Myrto Angelouli in order to explore the possibilities of combining the ancient techniques of weaving with the contemporary arts of film and photography. Fiona Gavino with Australian, Filipino & Maori heritage is naturally interested in and influenced by working with the methodology of fusions. Her art practice thrives on the boundaries of existing paradigms; her artwork belongs neither to the world of textile art or basketry but more to the realm of sculpture. Myrto Angelouli (Australia/Greece) is an emerging artist with a background in interior architecture and film production and with a perpetual interest in ancient wisdom and traditional crafts.

Through their artistic research, the artists have come to recognize that a digital image is built via patterned repetition in a similar way to a woven mat or basket, where small increments are placed side by side in order to build the whole. It is in this way the artists see a parallel between one of the world's most ancient techniques and the relatively new arts of digital imagery.

Το έργο αποτελεί αναφορά στο στερέοτυπο και στην αφάνταστη διαστρέβλωση της αναπαράστασης της θηλυκότητας τόσο ιστορικά όσο και στις πατριαρχικές σύγχρονες κοινωνίες. Ένα θέμα που μπορεί να θεωρείται ταμπού και απαγορευμένο, αλλά είναι σύγχρονο όσο ποτέ. Λόγω της παρουσίας των ψηφιακών μέσων που θεωρούν την οπτική εκμετάλλευση του γυναικείου σώματος ως κάτι εξαιρετικά δημοφιλές για το κοινό. Η συμμετρική λήψη της γυναικείας καλλιτέχνιδος που κλαίει στον τελευταίο όροφο ενός αστικού κτηρίου δημιουργεί μοτίβα που μοιάζουν με θηλυκό γεννητικό όργανο. Με τον τρόπο αυτό, η καλλιτέχνις φαίνεται να "ανα-υφανίζει τη θηλυκότητα" σε μια μεταφορική προσπάθεια να απεικονίσει ότι το να είσαι γυναίκα σηματοδοτείται από μια γυναικεία άποψη.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ουλλογονότητα pixels+fibre αποτελεί συνεργασία της Fiona Gavino και της Μυρτώ Αγγελούλη, με σκοπό διερεύνησης των δυνατοτήτων συνδυασμού των αρχαίων τεχνικών υφανσης με τις σύγχρονες τέχνες του κινηματογράφου και της φωτογραφίας. Η Fiona Gavino με την αυστραλιανή, φιλιππινέζικη και μαορί κληρονομιά δουλεύει με την μεθοδολογία των συγχωνεύσεων. Η πρακτική της αναπτύσσεται στα όρια προϋπάρχοντων παραδειγμάτων: δεν ανήκει ούτε στην τέχνη της κλωστοϋφαντουργίας ή της καλαθοπλεκτικής, αλλά στη σφαίρα της γλυπτικής. Η Μυρτώ Αγγελούλη (Αυστραλία/ Ελλάδα) είναι μια ανερχόμενη εικαστικός με φόντο την εσωτερική αρχιτεκτονική, την παραγωγή ταινιών και με ενδιαφέρον για την αρχαία σοφία και τις παραδοσιακές τέχνες.

Μέσω της εικαστικής έρευνάς τους, έχουν καταλήξει, ότι μια ψηφιακή εικόνα δομείται από επαναληπτικά μοτίβα με τρόπο παρόμοιο όπως πλέκεται ένα υφαντό ή ένα καλάθι. Με αυτόν τον τρόπο παρατηρούν έναν παρόμοιο με μια από τις πιο αρχαιότερες τεχνικές του κόσμου και με την ψηφιακή εικονογραφία.

177



Rick Niebe (IT)

MANNEQUIN (2016) | (09:00MIN - COLOUR - NO SOUND)



About a 'mannequin'...

An experimental narrative mash-up. Two teleplays with the same actress, an insert from a movie, still images of an exhibition and from various magazines, an excerpt of a soundtrack, two versions of a song. An audiovisual re-editing. A new story about our life.

BIO

Rick Niebe is a visual artist with MA in semiotic of Cinema at Pisa University, he works as an autonomous artist. His research as videomaker consists of a minimal and epigrammatic experimental re-use of audio visual found objects. Interested in a critical 'detournement' of rough materials from the «mediascape» he focuses his attention on ordinary anonymous images as well as on fragments from cinematographic history. His work of de-construction of narrative devices, and re-contextualization of visual elements, aims to disorient and estrange the viewer playing a game between memory and formation of new meanings. His work has been shown in several international festival and exhibitions since 2007: Streaming festival compilation program in Milan, Kakeshirebelfest in Rome, Between You & Me' Tilburg in Netherlands, 10th Montreal Underground Film Festival in Montreal, 10th Streamingfestival in The Hague.

Μια πειραματική mash-up αφήγηση. Δύο τηλεταινίες με κοινή ηθοποιό, ένα ένθετο από μια ταινία, εικόνες από μια έκθεση και από διάφορα περιοδικά, ένα απόσπασμα από κομμάτι ήχου, δύο εκτελέσεις ενός κομμματιού. Μια οπτικοακουστική επεξεργασία. Μια νέα ιστορία για τη ζωή.

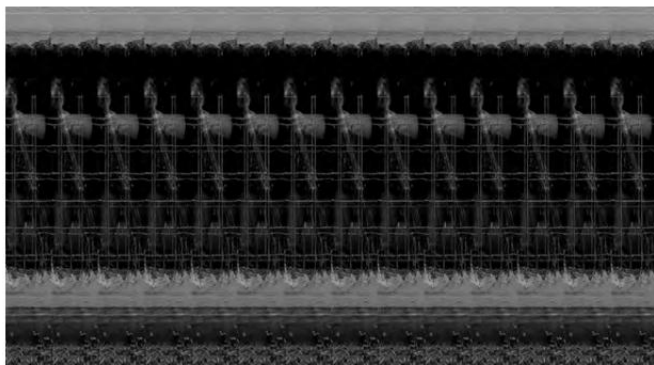
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Rick Niebe είναι εικαστικός με μεταπτυχιακό στη σημειωτική του κινηματογράφου από Πανεπιστήμιο στην Πίζα. Η έρευνά του ως δημιουργός βίντεο αποτελείται από μινιμαλιστικούς και επηρασματικούς πειραματικούς επανέκδοσης οπτικών και ηχητικών αντικειμένων. Εστιάζει σε συνηθισμένες ανώνυμες εικόνες και σε αποσπάσματα της ιστορίας του κινηματογράφου. Η δουλειά του, της αποδόμησης των συσκευών αφήγησης και της μετατροπής του περιεχομένου των οπτικών στοιχείων, αποσκοπεί στον αποπροσανατολισμό και του θεατή που υπόκειται σε παιχνίδι της μεταξύ της μνήμης και του σχηματισμού νέων εννοιών. Έργα του έχουν προβληθεί από το 2007 σε διεθνή φεστιβάλ και εκθέσεις σε Μιλάνο, Ρώμη, Ολλανδία, Μόντρεαλ και Χάγη (Streaming festival, Kakeshirebelfest, Between You & Me, 10th Montreal Underground Film Festival, 10th Streamingfestival).



Roland Kranz (DE)

ÖFFNEN PROGRESSIVE (2015) | (09:19MIN - BLACK&WHITE - NO SOUND)



A wall is constructed with always the same concrete piles. One to one is rhythmically abutted. While building up, concrete will be breaking open continually, until the process is ending and nothing else remains than a fresh start.... The video dissects the nature of borders, the «in-between». It examines the inseparable simultaneity of alleged contradictions: open – close, create – destroy, construction – expiration. The work of Sisyphus.

BIO

Roland Kranz is an artist, architect, interdisciplinary. She focuses in the mediums of video art, action art, architecture, object and video installation. Roland has been participated in group exhibitions and festivals all over the world, such as: „Instants Video numériques et poétiques" in Marseille, Shams Theatre in Beirut, „KunstRaum Weiherstrasse" in Esslingen, Internationale Videotage G.A.S.-Station in Berlin, „Blaue Nacht" Festival in Nuremberg, Festival of video art and performance in Ramallah, Palestine.

Ένας τοίχος κατασκευάζεται πάντα με τους ίδιους πασάλους ακυροδέματος. Ένας προς έναν εφάπτονται ρυθμικά. Κατά την οικοδόμηση, το ακυρόδεμα σπάζει σε ανοίγματα συνεχώς μέχρι που η διαδικασία τελειώνει και τίποτα άλλο δε μένει πέρα από ένα νέο ξεκίνημα. Το έργο ανατέμνει τη φυσικότητα των συνόρων, αυτό που βρίσκεται στο ενδιάμεσο. Εξετάζει τις ταυτόχρονα αδιάσπαστες αντιφάσεις: ανοιχτό – κλειστό, δημιουργία – καταστροφή, κατασκευή – λήξη. Η δουλειά του Σίσυφου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Roland Kranz είναι πολυπρόσωπος εικαστικός και αρχιτέκτονας που εστιάζει στο μέσο της video art, της action art, της αρχιτεκτονικής και των βίντεο εγκαταστάσεων. Έχει συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις και φεστιβάλ παγκοσμίως („Instants Video numériques et poétiques" in Marseille, Shams Theatre in Beirut, „KunstRaum Weiherstrasse" in Esslingen, Internationale Videotage G.A.S.-Station in Berlin, „Blaue Nacht" Festival in Nuremberg, Festival of video art and performance in Ramallah, Palestine).



VIDEO ART

Samantha Harvey (UK)

TRIEME (PERCHANCE TO DREAM) | (05:10MIN - COLOUR - NO SOUND)



182

«What exactly is it you want Mrs Johnson? Something real? Something that hasn't been made by man?» Is the opening line from the film. What is it we want as a generation growing up with the digital and internet readily available as the air we breathe, as solid as the ground we walk on? Has the internet and digital taken on a form of its own? Looking at new technologies such as 3D scanning and heavily influenced by the YouTube generation and how we access news, 'Trieme (Perchance to Dream)_with_news' is a paradoxical, melting, uncomfortable medley of visuals. Do we really see these 3D empty 'shells' or 'skins' of objects or the real-life people we view on YouTube any differently? And if they are becoming one and the same thing how can the artistic generation answer this gap between the virtual and physical? How do we get closer to real empathy and feeling closer to someone through the digital? Can Mrs Johnson ever really feel satisfied by something real or that hasn't been made by man. 'Trieme' believes that we can, however it involves having to ask oneself some uncomfortable questions, it's no use turning a blind eye to our interaction and experiences of the digital, but the face this head on, see how we react when presented with these themes and address them; comment, like, dislike, share.

BIO

Samantha Harvey is currently studying MA Photography at Central Saint Martins, London. Influenced by Geert Lovink and Florian Schnieder's idea of a 'Virtual World' and how to radicalize the rules of access, seeking to explore how shared capacities and decision-making could potentially create alternative social spaces. Not just within a digital space in which the work already occupies, such as a video uploaded onto Vimeo, but taking ideas that exist in the virtual and using those concepts to bleed into a physical space. Harvey seeks to investigate the potential of open access, by welcoming rather than restricting access, and seeing what environment this can create, and hopes to seek out alternative contexts for the work to occupy. Harvey has exhibited internationally, continuing to explore the dialogue between the virtual and physical environment. Recent exhibitions and screenings include REFUGEE! at North East Hill University, Shillong, India, None Of The Above: An Exhibition, La Casa Amarilla, Málaga, Spain, THE BIG SPACE: Collective exhibition, Central Saint Martins, London.

Τι είναι αυτό που θέλουμε ως γενιά που μεγαλώνει με την ψηφιακή και διαδικτυακή αμεσότητα και διαθεσιμότητα όπως ο αέρας που αναπνέουμε, τόσο στέρεο όπως το έδαφος που πατάμε. Έχουν λάβει το διαδίκτυο και το ψηφιακό, μόνη διή τους. Με μια ματιά στις νέες τεχνολογίες όπως η τρισδιάστατη σάρωση και η επίδραση της γενιάς του YouTube και του τρόπου πρόσβασης στα νέα, το έργο είναι ένα παρόδοιο που αφορά την οπτική υπερπληροφόρηση. Αντισταθμιζόμενες αυτά τα τρισδιάστατα κενά κύτταρα και κελύφη των αντικειμένων ή τους καθημερινούς ανθρώπους που βλέπουμε στο YouTube διαφορετικά. Και αν γίνονται ένα και ίδιο πράγμα, πώς η γενιά των καλλιτεχνών θα αντιμετωπίσει αυτό το χάσμα μεταξύ φανταστικού και φυσικού. Πώς μπορούμε να έρθουμε κοντά στην εμπειρία και στο συναίσθημα με κάποιο άτομο μέσω του ψηφιακού; Μπορεί η κα. Johnson να είναι ικανοποιημένη από κάτι που δεν έχει γίνει από τον άνθρωπο; Το έργο πιστεύει πως μπορούμε, παρόλο που περιλαμβάνει κάποια άβολα ερωτήματα στο εαυτό μας, δεν είναι χρήσιμο να κλείνουμε τα μάτια σε μια αλληλεπίδραση και μια εμπειρία με το ψηφιακό, αλλά με ορθό ανάστημα να αντιδρούμε σε θέματα με comment, like, dislike, share.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Samantha Harvey παρακολουθεί μεταπτυχιακό κύκλο σπουδών στη φωτογραφία στο Central Saint Martins του Λονδίνου. Επηρεασμένη από την ιδέα ενός εικονικού κόσμου των Geert Lovink και Florian Schnieder και της ριζοσπαστικοποίησης των κανόνων πρόσβασης, επιδιώκει να ερευνήσει τον τρόπο κατανομής των αρμοδιοτήτων και της λήψης των αποφάσεων και πώς μπορούν να δημιουργήσουν εναλλακτικούς κοινωνικούς χώρους. Όχι μόνο σε έναν ψηφιακό χώρο, αλλά συλλαμβάνοντας ιδέες που υπάρχουν εικονικά που τις μετατρέπει σε φυσικό χώρο. Η Harvey ερευνά τις δυνατότητες ανοιχτής πρόσβασης και παρατηρεί τι μπορεί να δημιουργήσει σε ένα τέτοιο περιβάλλον, ελπίζοντας να βρει εναλλακτικά πλαίσια για τα έργα της. Η Harvey έχει συμμετάσχει σε διεθνείς εκθέσεις, REFUGEE!, None Of The Above: An Exhibition, THE BIG SPACE: Collective exhibition.

183



VIDEO ART

Sebastian Eklund (SE)

FILM PLATON (2015) | (03:01MIN - BLACK&WHITE - NO SOUND)



What we are able to see is only a small part of a picture. As the title is hinting towards, this video is a look at its own medium via Plato's cave allegory. By turning the camera towards the opening of the projector, filming its light during a film, I am aiming at pointing at the ideas and thoughts behind what we normally see.

BIO

Sebastian Eklund (b. 1992) is a Swedish artist and filmmaker mainly working with video, sound and photography. 2014-2015, he studied art in France where he also met the video artist Alain Bourges who became like a mentor in the field of video art. In 2015, Eklund's video work was selected and presented at Les Instants Vidéo in Marseille and his photos were published by The Swedish Museum of Photography (Fotografiska).

Αυτό που είμαστε ικανοί να δούμε είναι μόνο ένα θραύσμα της εικόνας. Όπως ο τίτλος υπαινίσσεται, το έργο αυτό είναι η ματιά στο ίδιο το μέσο ως αλληγορία της σπηλιάς του Πλάτωνα. Στρέφοντας την κάμερα προς το άνοιγμα του προβολέα, η καταγραφή είναι το φως κατά τη διάρκεια της ταινίας, με στόχο να αναδειχθούν ιδέες και σκέψεις πέρα από αυτό που βλέπουμε συνήθως.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Sebastian Eklund (h.1992) είναι Σουηδός καλλιτέχνης και σκηνοθέτης που δημιουργεί με βίντεο, ήχο και φωτογραφία. Για τα έτη 2014 και 2015 σπούδασε καλές τέχνες στη Γαλλία όπου γνώρισε τον video artist Alain Bourges που έγινε ο μέντοράς του. Το 2015 έργο του παρουσιάστηκε στο φεστιβάλ Les Instants Vidéo της Μασσαλίας και φωτογραφίες του δημοσιεύτηκαν από το μουσείο φωτογραφίας στη Σουηδία.



Shirin Mohammad (IR)

CASTRATION (2014) | (03:00MIN - COLOUR - NO SOUND)



A short video which touches various issues such as gender, power and sadistic behavior in a humorous way.

BIO

Shirin Mohammad was born in 1992 in Tehran, Iran. She has been started making videos and short experimental films in 2008 and since 2009 she has had participated in several group video-installation exhibitions and screenings worldwide. Shirin Mohammad's works over the years has been focused on the use of motion images, technical and conceptual actions and using found footage materials, employing a philosophical approach to the image in the form of visual installations and videos are the main features of her work. To her as a creator of these pieces what matters is the dissemination of meaning, paradox, dramatizes abstract details, the parallel relationship between visible and invisible and the conditions of perceptive alteration.

Το έργο είναι ένα βίντεο μικρού μήκους που αγγίζει ποικίλα θέματα όπως το φύλο, η δύναμη και η σαδιστική συμπεριφορά με χιουμοριστικό τρόπο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Shirin Mohammad γεννήθηκε το 1992 στην Τεχεράνη. Ξεκίνησε να κάνει βίντεο και πειραματικές ταινίες μικρού μήκους το 2008, από το 2009 έχει συμμετάσχει με εγκαταστάσεις βίντεο και προβολές ομαδικές εκθέσεις παγκοσμίως. Τα έργα της Shirin Mohammad επικεντρώνονται στη χρήση των κινούμενων εικόνων, σε τεχνικές και εννοιολογικές δράσεις και στη χρησιμοποίηση ήδη υπάρχοντος υλικού, εφαρμόζοντας μια φιλοσοφική προσέγγιση στην εικόνα με τη μορφή οπτικών εγκαταστάσεων και βίντεο ως κύρια χαρακτηριστικά της δουλειάς της. Ως δημιουργός δίνει σημασία στη διάδοση του νοήματος, στο παράδοξο, στην δραματοποίηση αφηρημένων λεπτομερειών, στη σχέση αλληλεπίδρασης ορατού και μη ορατού και στην προϋπόθεση της αλλοίωσης της αντίληψης.



Shunsaku Hayashi (JP)

SINNES SPØKELSE (2015) | (04:45MIN - COLOUR - NO SOUND)



Andre Aurdal shares his thoughts on the stresses of a restless relationship. Waking hours, sleepless nights trying to find the signs of human emotion hidden beneath layers of mask so thick we forget who we are beneath them.

BIO

Shunsaku Hayashi (b.1992) is a Japanese artist mainly working on painting, animation and experimental film. He studied at Goldsmiths, University of London as a trainee under the Japan Cultural Ministry Abroad Research Fellowship for up-and-coming artists from 2012 to 2015. His recent animation won Golden Horseman for Animated Film at 28th FILMFEST DRESDEN, and it was shortlisted for several international competition, such as Tampere Film Festival, Raindance film festival, and Ars Electronica. His recent experimental film was exhibited at SIGGRAPH ASIA 2015.

Ο Andre Aurdal μοιράζεται τις σκέψεις του για τις πιέσεις μιας ανήσυχης σχέσης. Ώρες αφύπνισης, άγρυπνες νύχτες σε μια προσπάθεια να εντοπιστεί τα σημάδια ανθρώπινων συναισθημάτων που κρύβονται ανάμεσα σε στρώματα μάσκας τόσο παχιά που ξεχνάμε ποιοι είμαστε κάτω από αυτά.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Shunsaku Hayashi (b. 1992) από την Ιαπωνία είναι καλλιτέχνης με δουλειά του αφορά τη ζωγραφική, το animation και το πειραματικό φιλμ. Σπούδασε στο Πανεπιστήμιο Goldsmiths στο Λονδίνο ως υπότροφος για έρευνα από το Υπουργείο Πολιτισμού της Ιαπωνίας. Πρόσφατα έργα του animation έχουν συγκεντρώσει βραβεία και έχουν λάβει μέρος σε διεθνείς διαγωνισμούς, όπως στην Ars Electronica, καθώς και πειραματικό φιλμ του εκτέθηκε στο SIGGRAPH ASIA 2015.



Silvia De Gennaro (IT)

TRAVEL NOTEBOOKS: BARCELONA, SPAIN (2015) | (02:11MIN - COLOUR - NO SOUND)



Barcelona is part of a series of works titled «Travel Notebooks». In this project the videos are like carillons and puzzles that try to show the essence of a town in its manifold aspects and its motion. At the same time, they want to describe the emotional and cognitive process that takes place in the traveler's mind. Using details from a photo reportage, the artist created some digital collages that reassemble the shape of city's places as they are fixed in her imagination. The details are notes on a traveler's pad as fragments surviving in the memory. The animation tries to give back not only lived impressions and influences, but also the points of view of the traveler's eye, who now focuses on a particular, now on another one, zooming in and zooming out simultaneously, in a way where perspective is not given by scientific rules, but by emotion felt while observing and discovering. Barcelona is a big theatre. On the backdrop, buildings made with bizarre curves move together with the clouds in a bright blue. Futuristic towers and spires of wet sand slid off the hands contend for the top of the sky.

BIO

Silvia De Gennaro lives and works in Rome, Italy. She is a founding member of the Assaus art studio since 1999. For fifteen years she has been dealing with digital art, video art and animation. Her works have participated in several video art exhibitions and film festivals around the world, such as: Bnl Media Art Festival, IT; Video Formes, FR; Current New Media, U.S.A.; F.I.L.L.E., BR; Visionaria, IT; Madatac, ES; Invideo, IT; Magmart, IT; Athens Video Art Festival, GR; Brooklyn Film Festival, U.S.A.; ECU, FR; Interfilm Berlin, D; Nasti d'Argento, IT. Currently her work is divided between the realization of social and political themed video and a project about the city and the perception of the traveler, entitled «Travel Notebooks».

Το έργο είναι μέρος της σειράς βίντεο με τίτλο «Travel Notebooks». Σε αυτό το πρότζεκτ τα βίντεο μοιάζουν με παζλ που προσπαθούν να δείξουν την ουσία και τις πτυχές μιας πόλης. Ταυτόχρονα, θέλουν να περιγράψουν τις συναισθηματικές και γνωστικές διεργασίες που λαμβάνουν χώρα στο μυαλό του ταξιδιώτη. Χρησιμοποιώντας στοιχεία ενός φωτογραφικού ρεπορτάζ, δημιουργούνται ψηφιακά «κολάζ» που επαναπροσδιορίζουν το σχήμα της πόλης, όπως αυτά δομούνται στην φαντασία της καλλιτέχνης. Οι λεπτομέρειες είναι σημειώσεις ενός ταξιδιώτη που επιβιώνουν στη μνήμη του ως θραύσματα. Το animation προσπαθεί να ανταποδώσει όχι μόνο τις εντυπώσεις και τις επιρροές που έζησε, αλλά τη ματιά του ταξιδιώτη που επικεντρώνεται σε κάτι συγκεκριμένο, σε κάτι άλλο, με μεγέθυνση και αμίκρυνση ταυτόχρονα, με τρόπο που η αντίληψη δεν αποδίδεται με επιστημονικούς κανόνες, αλλά από τη συγκίνηση που νιώθει κανείς κατά την παρατήρηση και την ανακάλυψη. Η Βαρκελώνη είναι ένα μεγάλο θέατρο. Στο φόντο, κτίρια με περίεργες καμπύλες κινούνται μαζί με τα σύννεφα σε ένα φωτεινό μπλε.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

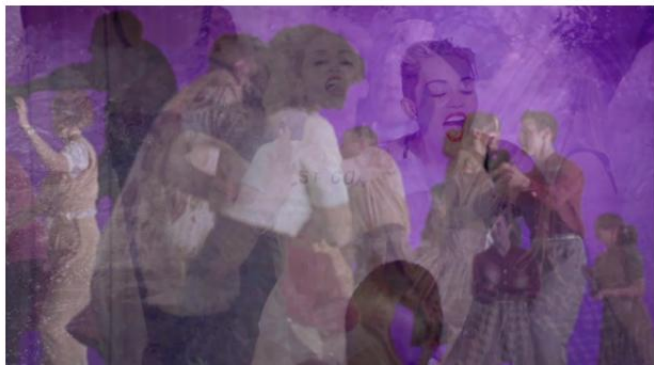
Η Silvia De Gennaro ζει και εργάζεται στη Ρώμη. Είναι ιδρυτικό μέλος του Assaus art studio από το 1999. Για δεκαπέντε χρόνια ασχολείται με ψηφιακή τέχνη, video art και animation. Τα έργα της έχουν προβληθεί σε εκθέσεις και φεστιβάλ παγκοσμίως: Bnl Media Art Festival, Video Formes, Current New Media, Visionaria, Madatac, Invideo, Brooklyn Film Festival, Interfilm Berlino. Η δουλειά της στην παρούσα φάση έχει διατεθεί μεταξύ της υλοποίησης βίντεο με κοινωνική και πολιτική θεματική και ένα πρότζεκτ για την πόλη και την αντίληψη του ταξιδιώτη με τίτλο «Travel Notebooks».



VIDEO ART

Stephanie Kang (US)

NO HAY BANDA (2015) | (06:04MIN - COLOUR - NOSOUND)



No hay banda addresses the multiple schizophrenic perceptions of reality in the dreamlike world of Hollywood. The video is separated into six realities (or dreams) that each represents a singular conception of fame through the eyes of pop star Miley Cyrus and the characters of David Lynch's film Mulholland Drive. While one reality reflects the dreamscape of Hollywood glamour and festivity with mansions and nonstop partying, the next scene soon becomes a nightmare of Illuminati control and conspiracy over the powerless puppets of the entertainment industry. However, none of these realities are long lasting. With only a one-minute window allowed per segment, the viewer is only given temporary glimpses into each of these worlds. It is through the constant transitioning in and out of each of these realities that the viewer is hypnotized into a hypnagogic state. This constant construction and deconstruction process then leads one to question the entire conception of objective reality. Within this viewing process, when am I dreaming and when am I awake? Does it matter? Essentially, it is through this never-ending looping in and out of realities that the dreaming and waking worlds collide. Thus, by juxtaposing the two sources, the artist created her own digital world that constantly fluctuates between dream and reality, waking and sleeping, fantasy and terror.

BIO

Stephanie Kang (b. 1991) is a video and installation artist that is based in Chicago, Illinois. As a born and bred millennial artist that thrives on mass media overindulgence, she references images from pop culture that are prevalent and exhausting, like the Tumblr GIF, the viral video, and the big-brand commercial. And while her videos are often humorous and bizarrely quirky, they are reflective of mainstream America's superabundance. And as an ironic viewer of these seemingly shallow and mundane mass media outlets, she simultaneously takes pleasure in it while also subtly critiquing what she sees. Even though she recognizes the grotesqueness of this culture, she cannot look away. She hates it. She loves it. She gluttonously consumes it. Stephanie received her MFA in Visual Arts from Washington University in St. Louis in 2015, and she is currently pursuing a Ph.D in the History of Art at the Ohio State University. Her current research focuses on the formation of identity through social media, online, and pop cultural platforms.

Το έργο αναφέρεται στις πολλαπλές σχιζοφρενείς αντιλήψεις της πραγματικότητας στον ονειρικό κόσμο του Hollywood. Το βίντεο χωρίζεται σε έξι πραγματικότητες ή όνειρα όπου το καθένα αναπαριστά αυτόνομη σύλληψη της φήμης με τη μορφή της pop star Miley Cyrus και τους χαρακτήρες της ταινίας Mulholland Drive του David Lynch. Η μια πραγματικότητα αναπαριστά το ονειρικό τοπίο της αόλης του Hollywood και την εορταστικότητα με ασταμάτητα πάρτι, η επόμενη σκηνή γίνεται εφιάλτης της αυταρχίας και του ελέγχου από τους περιωμισμένους κατά των οδοντωτών μαριονετών από τη βιομηχανία της ψυχαγωγίας. Οσάου καια από αυτές τις πραγματικότητες δε διαρκεί. Μέσω της συνεχούς μετάβασης από τη μια πραγματικότητα στην άλλη, ο θεατής μπορεί να λάβει μια εντύπωση για καθέναν από αυτούς τους κόσμους. Μέσω της συνεχούς μετάβασης από τη μια πραγματικότητα στην άλλη, ο θεατής βυθίζεται σε κατάσταση υπνωγίας. Η συνεχής δόμηση και αποδόμηση της διαδικασίας οδηγεί στην αμφισβήτηση της αυστηρής σύλληψης της αντικειμενικής πραγματικότητας. Πότε τελικά ονειρεύεται και πότε είναι ξύπνιος; Έχει σημασία; Ουσιαστικά, μέσω αυτής της στελείτης λούπας, της εισαγωγής και εξαγωγής σε αυτές τις πραγματικότητες, τελικά το όνειρο και η αφύπνιση συγκρούονται. Με την παράθεση των δύο πηγών, η καλλιτέχνης δημιουργεί έναν διαρκώς μεταβαλλόμενο ψηφιακό κόσμο ανάμεσα στο όνειρο και στην πραγματικότητα, στον ύπνο και στο ξύπνιο, στη φαντασία και στον τρόμο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Stephanie Kang (b.1991) είναι καλλιτέχνης εγκαταστάσεων και video art με έδρα στο Ιλινόις του Σικάγο. Ως γέννημα θρέμμα καλλιτέχνη της χυλίας που κυριαρχείται από τα μέσα μαζικής "ηλεκτροποίησης", έχει αναφορές σε εικόνες της μαζικής κουλτούρας που είναι υπερβολικά διαδεδομένες, όπως το Tumblr, GIF, τα viral video και τα εμπορικά λογότυπα. Παρόλο που τα έργα της είναι χιουριστικά και ιδιαίτερως περίεργα, αντανακλούν την υπεραφθονία στην Αμερική. Όπως ένας εφιαλτικός θεατής των φαινομενικά ρητών μέσων μαζικής ενημέρωσης, η καλλιτέχνης γίνεται κριτικός αυτού που βλέπει. Παρόλο που αναγνωρίζει το γκροτέσκο αυτής της κουλτούρας, δεν μπορεί να κοιτάξει πέρα από αυτό. Το μισεί. Το αγαπά. Το καταναλώνει μανιωδώς. Η Stephanie έλαβε μεταπτυχιακό τίτλο στις καλές τέχνες από το Πανεπιστήμιο της Ουάσινγκτον το 2015 και πραγματοποιεί το διδακτορικό της στην ιστορία της τέχνης στο Πανεπιστήμιο της πολιτείας του Οχάιο. Η τρέχουσα έρευνά της επικεντρώνεται στη διαμόρφωση της ταυτότητας μέσω των κοινωνικών δικτύων, του διαδικτύου και της μαζικής κουλτούρας.



Stuart Pound (UK)

SIX PORTRAITS OF CLARA SCHUMANN (2015) | (03:22MIN - COLOUR - NO SOUND)



Six Portraits of Clara Schumann resolves into perhaps the oldest multiple we know.

BIO

Stuart Pound lives in London and has worked in film, digital video, sound and the visual arts since the early 1970's. Since 1995 he has collaborated with the poet Rosemary Norman. Work has been screened regularly at international film and video festivals and recently at Espace Croisé in Lille/Roubaix.

Τα έξι πορτρέτα της Clara Schumann αναλύονται πιθανά ως το παλαιότερο πολλαπλό αντίγραφο που ξέρουμε.

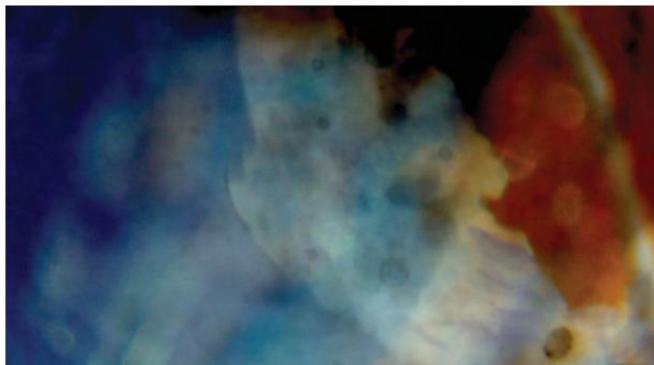
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Stuart Pound ζει στο Λονδίνο και από τις αρχές του 1970 έχει δουλέψει χρησιμοποιώντας τα μέσα του κινηματογράφου, του ψηφιακού βίντεο, του ήχου και των οπτικών τεχνών. Από το 1995 συνεργάζεται με την ποιήτρια Rosemary Norman. Έργα έχουν προβληθεί σε διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου και βίντεο.



VIDEO ART

Vasilios Papaioannu / Βασίλειος Παπαϊωάννου (GR/IT)
N.1368597069 (2015) | (06:09MIN - COLOUR - NO SOUND)



In recent years the production of digital cameras followed two general tendencies: improvement of image definition and reduction of the actual camera dimensions. Capturing an image that is a photocopy of reality, gives plenty of headroom to the artist to distort the image, maintaining the advantages of the high definition. That is because the artist doesn't actually distort the definition but rather distorts the information that the high definition carries with it. The result of this distortion is moving images that resemble reality but actually they are not; they are moving images that blur the boundary between macro and micro. The reduced dimension of a high definition camera adds another layer to this process. Using a compact high definition camera allows the artist to locate it in places that were unthinkable before. It widens the point of view that the viewer can be associated with, challenging his/her perception. Water is a key element that dictates not only the rhythm of every camera movement but also the sound design which constitutes a direct translation of underwater noise into a sonic dreamscape.

BIO

Vasilios Papaioannu (b.1978) is a Greek-Italian filmmaker based in New York. He holds an MA in Communication/Text Semiotics from the University of Siena and an MFA in Film from Syracuse University. His work has been exhibited in film and video art festivals all over the world. Papaioannu explores narrative and abstract forms using both digital and analog technology. He is currently an Assistant Professor at the Department of Transmedia, Film, in the College of Visual and Performing Arts at Syracuse University. In conjunction with his filmmaking activity he is also a mixed media visual artist, combining painting, vector art and photography.

Τα τελευταία χρόνια η παραγωγή των ψηφιακών μηχανών ακολουθούν δύο βασικές τάσεις: τη βελτίωση της ευκρίνειας της εικόνας και τη μείωση διαστάσεων της μηχανής. Η σύλληψη της εικόνας ως φωτοαντίγραφο της πραγματικότητας, δίνει άφθονο ελεύθερο χώρο στον καλλιτέχνη για να διαστρεβλώσει την εικόνα, διατηρώντας το πλαστικότητα της υψηλής ανάλυσης. Αυτό λόγω του ότι ο καλλιτέχνης στην πραγματικότητα δε αλλοιώνει την ανάλυση αλλά την πληροφορία που φέρει αυτή η υψηλή ανάλυση. Το αποτέλεσμα της παραμόρφωσης είναι κινούμενες εικόνες που μοιάζουν με την πραγματικότητα αλλά δεν είναι, αφού θολώνουν τα όρια μεταξύ macro και micro φακού. Η μειωμένη διάσταση της υψηλής ανάλυσης της μηχανής προσθέτει άλλο ένα στρώμα στη διαδικασία αυτή. Χρησιμοποιώντας μια compact φωτογραφική μηχανή με υψηλή ανάλυση επιτρέπεται στον καλλιτέχνη η τοποθέτησή της σε τόπους χωρίς ιδιαίτερη σημασία. Διευρύνει την οπτική εικόνα που ο θεατής μπορεί να αλληλοεπιδρά προκαλώντας την αντίληψή του. Το υγρό στοιχείο αποτελεί κλειδί που υποαγορεύει τον ρυθμό της κάθε μηχανής και της ηχητικής σύνθεσης ως άμεση μετάφραση του υπόγειου θορύβου σε ένα ηχητικό τοπίο ονείρου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

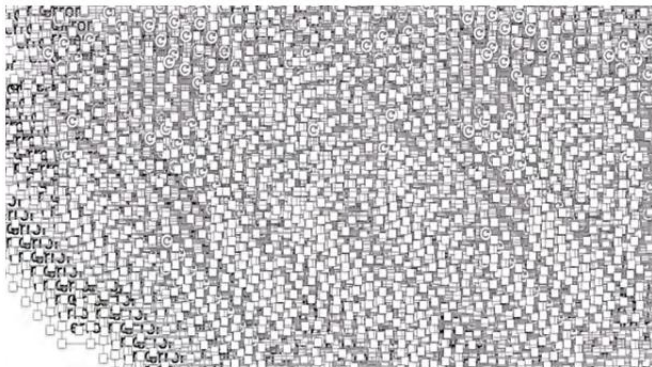
Ο Βασίλειος Παπαϊωάννου (b.1978) είναι σκηνοθέτης ελληνικής και ιταλικής καταγωγής με έδρα στη Νέα Υόρκη. Κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο στην επικοινωνία και τη σημειωτική από το Πανεπιστήμιο της Σιένα, καθώς και στον κινηματογράφο από το Πανεπιστήμιο των Συρακουσών. Έργα του έχουν εκτεθεί σε φεστιβάλ ταινιών και video art παγκοσμίως. Ο Παπαϊωάννου ερευνά αφηγηματικές και αφαιρετικές φόρμες χρησιμοποιώντας αναλογική και ψηφιακή τεχνολογία. Εργάζεται ως βοηθός καθηγητή στο τμήμα νέων μέσων και κινηματογράφου στο Πανεπιστήμιο των Συρακουσών. Σε συνδυασμό με την δραστηριότητά του στον κινηματογράφο χρησιμοποιεί και άλλα μέσα όπως ζωγραφική, γραφιστική και φωτογραφία.



VIDEO ART

Wei Li Leow (SG)

CIRCUITING MIND (2015) | (02:35MIN - COLOUR - NO SOUND)



Circuiting Mind is constructed with various forms of representations extracted from software programs such as Microsoft Word Document, PowerPoint etc. The common digital colors of Blue Screen of Death, Black Screen of Death and a new blank word document are explored through subtle intervention of other software features, upsetting its familiarity to viewers. Deliberate prolonged seconds of certain frames and the high pitch adjustments to audio are intended to induce impatience and anxiety so often experienced in our daily interaction with digital usage. Digital playback and loading bars are also represented out of their context, to consider how much time is also spent while waiting for something to start up. Flashes of text (From Understanding Media: The Extensions of Man by Marshall McLuhan 1964) are used to depict how the screen is a site of projection of our imagination and thoughts. The typing and deleting are just alternative modes of expressions we cope with the information in our heads. The video is composed to evoke how the human consciousness of digital age is constantly undergoing deletion, alteration and programming by the major operating software of our contemporary era.

BIO

Wei Li (b.1994) works primarily with paint. With a keen interest in painting as a form of language, she expands her explorations of visual metaphors with digital software. Graduated from Lasalle Collage of the Arts with a Ba (Hons) in Fine Arts, her practice is often grounded with influences from urban and the digital environment. Wei Li aspires to be able to translate the conditions of living in the urban digital era into her artworks. She was also the 1st runner-up of Singapore's Samsung Future Master Award in 2015.

Το έργο δομείται από ποικίλες μορφές αναπαραστάσεων που προέρχονται από προγράμματα λογισμικού της Microsoft όπως το Έγγραφο Word, PowerPoint κλπ. Το κοινό ψηφιακό χρώμα της μπλε οθόνης του θανάτου, της μαύρης οθόνης του θανάτου και ενός νέου εγγράφου Word, ερευνάται, με παρέμβαση λογισμικού διαφορετικών χαρακτηριστικών, αναστρέποντας την εξοικείωση των θεατών. Τα σκόπια παρατεταμένα δευτερόλεπτα με χρήση καθορισμένων πλαισίων και υψηλών προσαρμογών του ήχου προορίζονται για να προκαλέσουν απογοήτευση και άγχος τα οποία συχνά βιώνουμε κατά την καθημερινή μας επαφή με την ψηφιακή τεχνολογία. Η αναπαραγωγή και η φόρτωση γραμμών εργαλείων εξετάζουν τον χρόνο που δαπανάται κατά την αναμονή έναρξης για κάτι. Το κείμενο που αναβοσβήνει (Media: οι προεκτάσεις του ανθρώπου του Marshall McLuhan) χρησιμοποιείται για να απεικονίσει το ότι η οθόνη είναι ένας τόπος προβολής της φαντασίας και των σκέψεων μας. Η πληκτρολόγηση και η διαγραφή είναι εναλλακτικοί τρόποι έκφρασης για να αντιμετωπίζουμε τις πληροφορίες στο μυαλό μας. Το βίντεο θυμίζει πως η ανθρώπινη συνείδηση της ψηφιακής εποχής υποβάλλεται διαρκώς σε διαγραφή, τροποποίηση και προγραμματισμό από το λογισμικό διαχείρισης της σύγχρονης εποχής.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Wei Li (b.1994) εργάζεται κυρίως ως ζωγράφος. Με έντονο ενδιαφέρον στη ζωγραφική ως μορφή επικοινωνίας, επεκτείνει τις εξερευνητικές της στην οπτική μεταφορά με ψηφιακό λογισμικό. Αποφοίτησε από το Lasalle Collage of the Arts (με άριστα) σε προπτυχιακό επίπεδο στις καλές τέχνες, η δουλειά της έχει επιρροές από το αστικό και ψηφιακό περιβάλλον. Η Wei Li φιλοδοξεί να είναι σε θέση να απεικονίσει τις συνθήκες διαβίωσης στην αστική ψηφιακή εποχή με τα έργα της. Επίσης, ήταν 1η επιλαχούσα στο διαγωνισμό Singapore's Samsung Future Master Award το 2015.



Yannick Dangin-Leconte & Anna Faivre d'Arcier (FR)

MODINI-THE ANSWER (2015) | (05:12MIN - COLOUR - NO SOUND)



«Modini - The Answer» proceeds as a contamination. Using found footage of advertisement auditions, it draws a dark satire about the couple, love and promotion. Get the answer right?

«The Answer» written and produced by Modini (Neil Landstrumm and Alan Parley).

BIO

Yannick Dangin Leconte, a pluridisciplinary artist, painter, who also composes his pictorial and graphic universe by creating videos in multiples formations. Self-taught, since 2005 he has been constituting a cycle of short films hosted on youtube as ydl orphans. My work is deeply rooted in traditional painting. Constant under an "exhaustion" principle, I have been using its form as an expression both through classical tools and a more gruelling approach of it. Probing actual technologies to push the representation to its edge. Fixing a transient state. Losing the gesture. Questioning the original state... I find myself in a place with multiple devices and certain rules of a game that eventually reaffirm this "practice". I commit in video via art and music in particular. It allows me to come up with other visuals solutions and more complex speech, creating moving and live paintings. ...

Το έργο με τίτλο Modini-The Answer εξετάζεται σαν μόλυνση. Επαναχρησιμοποιώντας ήδη υπάρχον υλικό από οντισιόν του χώρου της διαφήμισης, αποτυπώνει μια σκοτεινή σάτιρα για το ζευγάρι, την αγάπη και την προώθηση.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Yannick Dangin Leconte είναι πολυπράγμων καλλιτέχνης, ζωγράφος που συνθέτει το εικονογραφικό και γραφικό σύμπαν από δημιουργία βίντεο με πολλαπλούς σχηματισμούς. Αυτοδίδακτος, από το 2005 συγκροτεί κύκλο μικρών ταινιών που φιλοξενούνται στο you tube με όνομα ydl orphans. Η δουλειά μου έχει βαθιές ρίζες στην παραδοσιακή ζωγραφική. Σταθερά από την αρχή της εξέλιξης, χρησιμοποιώ τη μορφή ως έξοχο μέσο κλασικών εργαλείων και εξονυχιστικής προσέγγισης. Δοκιμάζοντας τις τεχνολογίες ώστε να ιμμήσω την αναπαράσταση στα όριά της. Φτιάχνοντας μια παροδική κατάσταση, χάνοντας τη χειρονομία. Αμειβητήτως την αρχική κατάσταση... Βρίσκω τον εαυτό μου σε μέρη με πολλαπλές ουσκειές και καθορισμένους κανόνες παιχνιδιών που επιβεβαιώνουν την πρακτική, δουλεύω με βίντεο μέσω τέχνης και μουσικής. Μου επιτρέπει να καταλήγω σε άλλες οπτικές λύσεις με πολύπλοκο λόγο, δημιουργώντας κινούμενες και ζωντανές εικόνες...



ANIMATION



Aristotelis Marangos / Αριστοτέλης Μαραγκός (GR)
A PORTRAIT (02:13MIN)



An animated line explores the life and death of my grandfather.

BIO

Born in Athens in 1985, Aristotelis Marangos is a film director and scenographer. He studied Architecture at the National Technical University of Athens and also studied Direction at the London Film School. His work has been showcased in a variety of international film festivals.

Μια κινούμενη γραμμή ερευνά την ζωή και τον θάνατο του παππού μου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Αριστοτέλης Μαραγκός γεννήθηκε στην Αθήνα το 1985. Απόφοιτος της Αρχιτεκτονικής του Ε.Μ.Π. και σκηνοθεσίας από το London Film School. Έχει σκηνοθετήσει και γράφει ταινίες μικρού μήκους που έχουν προβληθεί σε διεθνή φεστιβάλ. Εργάζεται ως σκηνοθέτης και σκηνογράφος.



ANIMATION

Dina Velikovskaya (RU)

ABOUT A MOTHER (2015) (08:00MIN)



286

This story is about a mother who has given so much that it looks like she has nothing left... but the life opens up the new opportunities.

Director's statement:

When my elder sister was born, they said that my mom's hair suddenly became thick and curly. I think there is some link between the motherhood and hair.

BIO

Dina Velikovskaya was born in Moscow in 1984. In 2005, she graduated from State Art School n. a. Memory of 1905 with a specialization in the scenic design. In 2011, she graduated from the Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK). Currently, she is a student at the High Animation School-Studio "SHAR" (Moscow).

Η ιστορία μιας μητέρας που έχει δώσει τόσο πολλά που φαίνεται σαν να μην της έχει απομείνει τίποτα. Η ζωή όμως προχωρά και είναι γεμάτη καινούριες ευκαιρίες.

Σχόλιο Σκηνοθέτη:

Όταν γεννήθηκε η μεγαλύτερη μου αδερφή, τα μαλλιά της μητέρας μου έγιναν ξαφνικά σκληρά και σγουρά. Πιστεύω ότι υπάρχει μια συσχέτιση μεταξύ της μητρότητας και των μαλλιών.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

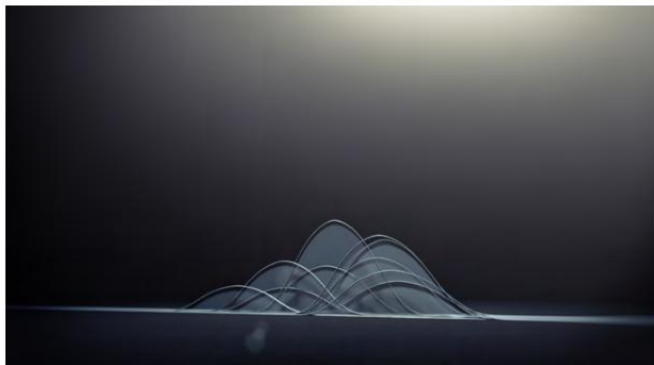
Η Dina Velikovskaya γεννήθηκε στην Μόσχα το 1984. Σπούδασε σκηνογραφία στο State Art School n. a. Memory of 1905. Το 2011 αποφοίτησε από το University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK) στη Ρωσία και αυτή την περίοδο σπουδάζει Animation στο Animation School-Studio "SHAR" στη Μόσχα.

287



Felix Deimann (DE)

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS (2014) (03:15MIN)



The experimental animation "Citius, Altius, Fortius" (Latin for "Faster, Higher, Stronger" - the Olympic motto) explores the interplay of abstract shapes and motions. How can the substance of motion be visualized? What degree of abstraction allows a communication with the viewer? Therefore movements of famous Olympians where digitalised into 3D through motion tracking and rotoscoping of original footage of Olympic competitions. Camera motions and playback speed of the footage were adopted and the movements of the athletes were recreated frame by frame. The specific character of each sport is reflected in the visual language and the illustration of its locomotion patterns.

BIO

Felix Deimann is a Berlin-based award-winning director and motion designer. Born in Muenster, Germany in 1988, he grew up riding bike, playing football and drawing with chalk on the sidewalk. Nowadays he still rides bike, at least watches football and loves animation and film. Deimann has worked for various agencies and clients in Europe and the U.S. and is currently working for Woodblock.

Το πειραματικό animation «Citius, Altius, Fortius» (μετάφραση από το Ολυμπιακό ρητό «Γρηγορότερα, Ψηλότερα, Δυνατότερα») εξερευνά την αλληλεπίδραση μεταξύ αφαιρετικών σχημάτων και κινήσεων. Μπορεί η βασική δομή της κίνησης να οπτικοποιηθεί; Σε ποιο βαθμό αφαίρεσης μπορεί να επιτευχθεί η επικοινωνία με τον θεατή; Στην ταινία, οι κινήσεις διάσημων Ολυμπιονικών ψηφιοποιήθηκαν σε 3D μέσω τεχνικών όπως το motion tracking και το rotoscoping από πλάνα αρχείου των Ολυμπιακών αγώνων. Στα πλάνα αυτά η κίνηση της κάμερας και η ταχύτητα του playback προσαρμόστηκαν στην κίνηση του animation και οι κινήσεις των πρωταθλητών επεξεργάστηκαν καρέ - καρέ. Στην αισθητική του animation, ο κάθε Ολυμπιονίκης διαφοροποιείται από τον τρόπο που σχεδιάστηκε και από το πως αποτυπώνεται η κίνηση τους.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο βραβευμένος σκηνοθέτης και motion designer, Felix Deimann, ζει και εργάζεται στο Βερολίνο. Γεννημένος στο Μύνστερ της Γερμανίας το 1988, μεγάλωσε κάνοντας ποδήλατο, παίζοντας ποδόσφαιρο και ζωγραφίζοντας με κιμωλία στο πεζοδρόμιο. Τώρα συνεχίζει να κάνει ποδήλατο, περιορίζεται στο να βλέπει ποδόσφαιρο και του αρέσει να βλέπει ταινίες και animation. Έχει δουλέψει σε διάφορα δημιουργικά γραφεία σε Ευρώπη και Αμερική. Αυτή την περίοδο, εργάζεται για την Woodlock.



Georgios Papaioanou / Γεώργιος Παπαϊωάννου (GR)
DRUGS ARE BAD, MKAY? (2015) (00:06MIN)



Small tests of new technology are something very common in a visual effects artist's everyday life. They are usually tagged "rd" (research and development) and I love to mix them with humour. "Drugs are bad, m' kay?" is a small test of 3D scanning technology and Houdini's latest position based dynamics feature. Mixed with the famous Southpark tag line from «Ike's Wee Wee» episode, the video became popular on the visual effects community in Vimeo and viral on 9gag (<http://9gag.com/gag/aArp0xp>) as "When my crush tells me she likes me - as a friend" after being brutally butchered of the famous tag line.

BIO

Athens based visual effects artist and filmmaker with an engineering background. I started in the late 90's shooting no budget comedy with my friends. In November 2011, participated at the 52nd Thessaloniki International Film Festival with the zero budget film "Super Demetrios" and won the Audience Award for Best Greek Film along with the Michael Cacoyannis Honorary Award. In September 2012 moved to Los Angeles after being awarded with a Fulbright Scholarship to study at the Gnomon School of Visual Effects. Returned to Athens in April 2013 and since then working as a visual effects artist with studios and directors all around Europe. I love Monty Python, Stanley Kubrick, science and stepping out of the comfort zone.

Τα μικρά τεστ σε νέες τεχνολογίες είναι κάτι πολύ συνηθισμένο στην καθημερινότητα ενός καλλιτέχνη που ασχολείται με οπτικά εφέ. Αποκαλούνται rd (από το research and development, έρευνα και ανάπτυξη) και μου αρέσει να τα συνδυάζω πάντα με χιούμορ. Το «Drugs are bad, m' kay?» είναι ένα μικρό τεστ πάνω στην τεχνολογία 3D σάρωσης και ενός εκ των τελευταίων χαρακτηριστικών δύναμης ανάλυσης τους λογισμικού Houdini. Συνδυασμένο με την περίφημη ατάκα από τη σειρά Southpark και το επεισόδιο «Ike's Wee Wee», το βίντεο έγινε δημοφιλές στην κοινότητα οπτικών εφέ στο Vimeo και viral στο 9gag ως «When my crush tells me she likes me - as a friend», αφού πρώτα του αφαιρέθηκε βία η γνωστή ατάκα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Visual Effects Artist και σκηνοθέτης με έδρα την Αθήνα. Ξεκίνησα στα τέλη της δεκαετίας του 90 εργαζομαι, γυρνώντας κωμωδίες χαμηλού προϋπολογισμού με τους φίλους μου. Τον Νοέμβριο του 2011 συμμετείχα στο 52ο Θεσσαλονίκης Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης με την ταινία «Σούπερ Δημήτριος», η οποία κέρδισε το Βραβείο Κοινού Καλύτερης Ελληνικής Ταινίας μαζί με το τιμητικό βραβείο Μεγάλης Κωμωδίας. Τον Σεπτέμβριο του 2012 μετακόμισα στο Λος Άντζελες με υποτροφία του ιδρύματος Fulbright για σπουδές στο Gnomon School of Visual Effects. Επέστρεψα στην Αθήνα τον Απρίλιο του 2013 και από τότε εργάζομαι ως visual effect artist με studio και σκηνοθέτες από όλη την Ευρώπη. Αγαπώ τους Monty Python, τον Στάνλεϊ Κιούμπρικ, τις θετικές επιστήμες και τα απαιτητικά project.



ANIMATION

Janis Aschberger (DE)

THE CORRECT INSULT (2015) (04:48MIN)



212

If you wish to insult a person, vague generalities are ineffective and often counterproductive. It pays to be as precise and specific as possible. Anyone can launch a barrage. It takes skill to be a marksman of aspersion. The visualization of the chapter "The Correct Insult" from "How To Be a Man: A Guide To Style and Behaviour For The Modern Gentleman" by Glenn O'Brien.

BIO

Born on December 4th, 1984 in Wiesbaden. Students Exchange in 2001-2002 into the USA. 2006-2010 studying Communications Design at FH Würzburg with degree Bachelor of Arts. Since 2009 working as a freelancer in Graphic- and Motion Design. 2011-2015 studying Motion Design at Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg.

Αν θέλετε να προσβάλετε ένα πρόσωπο, οι αόριστες γενικότητες δεν έχουν αποτέλεσμα και είναι συχνά αντιπαραγωγικές. Είναι πολύ σημαντικό να είσαι ακριβής και όσο πιο συγκεκριμένος γίνεται. Ο καθένας μπορεί να ξεκινήσει ένα μπαράζ βρισιών. Χρειάζεται προσπάθεια και ικανότητα να είσαι ακριβής. Η απτικοποίηση του κεφαλαίου «The Correct Insult» από το «How To Be a Man: A Guide To Style and Behaviour For The Modern Gentleman» από τον Glenn O'Brien.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Γεννήθηκε το 1984 στο Βιμπόρντεν. Συμμετείχε σε πρόγραμμα Ανταλλαγής φοιτητών το 2001-2002 στις ΗΠΑ. Το 2010 ολοκλήρωσε τις σπουδές του στο Communications Design στο FH Würzburg. Από το 2009 εργάζεται ως ελεύθερος επαγγελματίας στο Graphic και Motion Design. Από το 2011 μέχρι το 2015 σπουδάζει Motion Design στο Filmakademie Baden-Württemberg στο Ludwigsburg, Γερμανία.

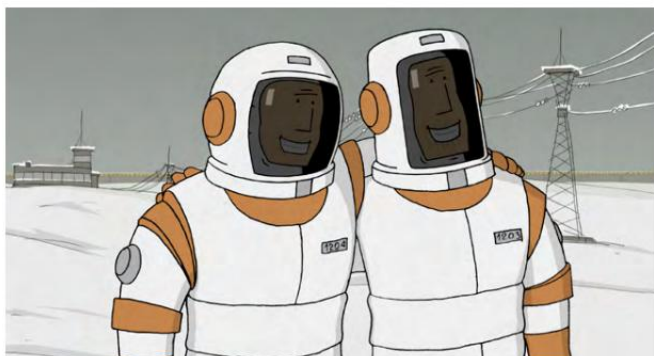
213



ANIMATION

Konstantin Bronzit (RU)

WE CAN'T LIVE WITHOUT COSMOS (2014) (15:00MIN)



214

Two cosmonauts, two friends, try to do their best in their everyday training life to make their common dream a reality. But this story is not only about the dream.

Crew:

Script - Konstantin Bronzit
Design - Roman Sokolov
Music - Valentin Vassenkov
Sound - Vladimir Golounin
Animation - Vera Shiganova, Katya Ryabkova
Editing - Konstantin Bronzit
Director - Konstantin Bronzit

BIO

Konstantin Bronzit (St. Petesburg, Russia, 04/12/1965). In 1983, he graduated from Art school. In 1992 graduated from High Institute of Art and Design. In 1994 graduated from High Courses of Directors in Moscow. During his career, he made about ten short films and won for them about 150 different awards. In 2001, he was nominated for French Film Academy Award «Cezar» (for his film «At the Ends of the Earth») and in 2009, he was nominated for Oscar (for his film «Lavatory - Lovestory»). He is a Member of French Film Academy and Academy of Motion Pictures.

Δύο μαθητευόμενοι κοσμοναύτες, πολύ καλοί φίλοι, βάζουν τα δυνατά τους για να κάνουν το όνειρο τους πραγματικότητα. Παρ' όλα αυτά η ιστορία αυτή δεν εξελίσσεται μόνο γύρω από το όνειρό αυτό.

Ομάδα:

Σενάριο - Konstantin Bronzit
Σχεδιασμός - Roman Sokolov
Μουσική - Valentin Vassenkov
Ήχος - Vladimir Golounin
Ανίμιση - Vera Shiganova, Katya Ryabkova
Επεξεργασία - Konstantin Bronzit
Σκηνοθεσία - Konstantin Bronzit

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Konstantin Bronzit γεννήθηκε στην Αγία Πετρούπολη, Ρωσία στις 04/12/1965. Το 1983 αποφοίτησε από το Art school, το 1992 από το High Institute of Art and Design και το 1994 αποφοίτησε από το High Courses of Directors της Μόσχας. Κατά τη διάρκεια της καριέρας του, έκανε δέκα ταινίες μικρού μήκους και διακρίθηκε με 150 βραβεία. Το 2001 ήταν υποψήφιος για το βραβείο Cezar από την Γαλλική Ακαδημία Κινηματογράφου (για την ταινία «At the Ends of the Earth») και το 2009 ήταν υποψήφιος για Όσκαρ (για την ταινία «Lavatory - Lovestory»). Είναι μέλος της Γαλλικής Ακαδημίας Κινηματογράφου και του Academy of Motion Pictures.

215



ANIMATION

Laura Vandewynckel (BE)
PARADISE (2014) (05:38MIN)



Paths cross, but never intersect, as people head for a better place on either side of the ocean.

BIO

Laura Vandewynckel is born in 1986 in West-Flanders (Belgium). In 2008 she graduated as a Germanic Philologist at Ghent University. After having studied two years of Dramatic Arts, she then trained as an animation filmmaker at the RITS School of Arts Brussels. In 2013 she completed her first stop-motion puppet film "What's On" and graduated with "Paradise" in 2014. She has worked as a props builder for the Rinje-series in the animation studio Beast Animation in Mechelen and as an animator for the TV series Exitus by the production company Off World in Brussels.

Όσο οι άνθρωποι προσπαθούν να βρουν ένα καλύτερο κόσμο στην άλλη άκρη του ωκεανού υπάρχουν μονοπάτια που συναντιούνται αλλά ποτέ δεν τέμνονται.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Laura Vandewynckel γεννήθηκε το 1986 στο Βέλγιο. Το 2008 σπούδασε Γερμανική φιλοσοφία στο Ghent University. Σπούδασε δυο χρόνια Dramatic Arts και αργότερα συνέχισε τις σπουδές της στο animation στο RITS School of Arts Brussels. Το 2013 ολοκλήρωσε το πρώτο της stop motion animation "What's On" και η ταινία της "Paradise" (2014) είναι η πτυχιολογική της εργασία. Δούλεψε ως prop κατασκευαστής για την σειρά Rinje στο animation studio Beast Animation στο Μέχελεν και ως animator στην τηλεοπτική σειρά Exitus σε συνεργασία με την εταιρία παραγωγής Off World στις Βρυξέλλες.



ANIMATION

Lei Lei (CN)

RECYCLED (2013) (05:00MIN)



218

The following images were sourced over the years from a recycling zone in the outskirts of Beijing. We scanned more than half a million 35mm colour film negatives. Those negatives build up a portrait of the capital city and the life of her inhabitants over the last thirty years. Here, we selected 3000 photos to create the animation you are about to see.

BIO

An up-and-coming multimedia Chinese animation artist with his hands on graphic design, illustration, short cartoon, graffiti and music. In 2009, he got a master's degree in animation from Tsinghua University. In 2010, his film "This is LOVE" was shown at Ottawa International Animation Festival and awarded "The 2010 Best Narrative Short". In 2013 his film "Recycled" was selected by Annecy festival and was the Winner Grand Prix shorts - non-narrative at Holland International Animation Film Festival. In 2014 he was the Jury of Zagreb / Holland International Animation Film Festival and he was the winner of 2014 Asian Cultural Council Grant.

Το animation δημιουργήθηκε από μια σειρά φωτογραφιών, τις οποίες οι δημιουργοί συνέλεξαν από μια περιοχή ανακύκλωσης στα προάστια του Πεκίνου. Ο Lei Lei και ο Thomas Sauvinι σκόπευαν παραπάνω από μισό εκατομμύριο έγχρωμα φωτογραφικά αρνητικά των 35mm. Οι φωτογραφίες από τα αρνητικά σκιαγράφησαν το πορτρέτο της πόλης του Πεκίνου και των κατοίκων της τα τελευταία τριάντα χρόνια. Για τη δημιουργία του animation χρειάστηκαν 3000 φωτογραφίες.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Lei Lei κατάγεται από την Κίνα και ασχολείται με το animation, την εικονογράφηση, το καρτούν, το γραφίτι και τη μουσική. Το 2009 ολοκλήρωσε το μεταπτυχιακό του στο Animation από το Tsinghua University. Το 2010, η ταινία του "This is LOVE" παρουσιάστηκε στο Ottawa International Animation Festival και διακρίθηκε με το βραβείο Best Narrative Short. Το 2013 η ταινία του "Recycled" προβλήθηκε στο Annecy festival και κέρδισε το Grand Prix shorts - non-narrative στο Holland International Animation Film Festival. Το 2014 ήταν μέλος της επιτροπής του Zagreb / Holland International Animation Film Festival και την ίδια χρονιά πήρε επιχορήγηση από το Ασιατικό Συμβούλιο Πολιτισμού.

219



ANIMATION

Masanobu Hiraoka (JP)

L'OEIL DU CYCLONE (2015) (04:59MIN)



228

Make yourself comfortable in the eye of the storm.

BIO

Masanobu graduated from Momoyama High School (general education) in 2006. He then started to work but could not give up his dream: being an animator. He started to learn animation by himself and is a completely self-educated artist. He now lives and works in Tokyo as a freelance animator in advertising or music video. Next to this, he creates his own animations based on metamorphosis and strange or impossible motions he sets up in an unlikely reality.

Νιώσε άνετα στο μάτι του κυκλώνα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Masanobu τέλειωσε το σχολείο το 2006. Ξεκίνησε να δουλεύει αλλά δεν ήθελε να εγκαταλείψει το όνειρό του να γίνει animator. Άρχισε να μαθαίνει την τέχνη του animation και εξελίχθηκε σε αυτοδίδακτο επαγγελματία animator. Τώρα ζει και εργάζεται στο Τόκιο ως ελεύθερος επαγγελματίας στην διαφήμιση και σε μουσικά video. Ταυτόχρονα, εργάζεται σε προσωπικά του project κάνοντας animation βασισμένα στην μεταμόρφωση και σε παράξενες ή αδύνατες κινήσεις που τις τοποθετεί σε μια απίθανη πραγματικότητα.

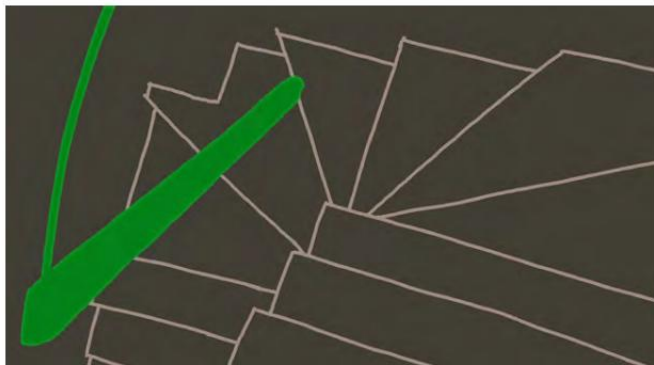
229



ANIMATION

Seungjo Jeong (SK)

STAIRS (2014) (02:46MIN)



This animation is about an alternative perspective on the relationship between human and the environment. In the beginning, this work abruptly leads each member of the audience to a dark, narrow staircase. While the audience is enjoying the growing sense of immersion from the first person point of view, they might also have a chance to intuit the untapped potential of the intriguing interaction between human and the environment.

BIO

Seungjo Jeong worked as a software engineer in his home country, South Korea, before he decided to study abroad in 2010. He received his BFA from the School of the Art Institute of Chicago in the United States in 2015. He currently lives and works in London, UK. He is now attending the MA in Painting programme at the Royal College of Art. He has received several awards including Bloomberg New Contemporaries 2016.

Το animation είναι μια εναλλακτική προσέγγιση στη σχέση που έχουν οι άνθρωποι με το περιβάλλον. Στην αρχή, το animation οδηγεί απότομα τους θεατές σε ένα διάδρομο με στενά και σκοτεινά σκαλιά. Ενώ το κοινό απολαμβάνει καθηλωτικά από το οπτικό πεδίο του κεντρικού ήρωα, ταυτόχρονα του δίνεται η ευκαιρία να διασθανθεί την ανεκμετάλλευτη δυναμική της αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το περιβάλλον.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Seungjo Jeong εργαζόταν ως μηχανικός λογισμικού στην πατρίδα του, τη Νότια Κορέα, πριν αποφασίσει να σπουδάσει στο εξωτερικό το 2010. Το 2015 αποφοίτησε από το School of the Art Institute στο Σικάγο. Συνέχισε τις σπουδές του στο μεταπτυχιακό τμήμα του Royal College of Art. Ο Seungjo Jeong έχει βραβευτεί με το Bloomberg New Contemporaries 2016.



ANIMATION

Wei Keong Tan (SG)

THE GREAT ESCAPE (2015) (06:00MIN)



"The Great Escape" is adapted from an original poem written by Singaporean writer Alfian Sa'at. The poem of the same title, published in the book entitled "The Invisible Manuscript", is about the relationship of a gay person that never took place. "The Great Escape" is a continuation of Alfian's text – picking up where it ended. Two characters moving along with the passing of time and hopefully finding their sanctuary at the end of the tunnel. The intimacy of Alfian's words made me want to create this animation. Using time-lapse photography paired with hand-drawn images, I wanted to capture real life as it is, while letting my imagination create a paradise for my characters. It is my hope that one day, everyone will find something real and true in their lives even with an uncertain future ahead; knowing that you and I are all the same in spite of all the different judgments we face from our own societies.

BIO

Wei Keong is an animation artist living in Singapore and San Francisco. His animated short film «Pifuskin» has been showcased in many international film festivals, including the Annecy International Animation Film Festival, Zagreb Animafest, Stuttgart International Festival of Animated Film and London International Animation Festival, and won the Best Experimental award at the Singapore Short Film Awards 2015. He received the Special Achievement and Special Mention awards respectively for «White» and «Hush Baby» at the Singapore International Film Festival in 2007 and 2009. His public art installation «Foundin» has been featured at the M1 Singapore Fringe Festival 2014 and also at the Fondation Espace Ecureuil in France as part of the Made in Asia Festival 2015. Wei Keong has been curating animation for Cartoons Underground since 2014. He was the Chair of the Student Volunteer Program for SIGGRAPH Asia 2010 and was a committee member for the SIGGRAPH Asia conferences in 2009 and 2008. He holds a Bachelor of Fine Arts in Digital Animation from Nanyang Technological University, where he was supported with a Media Education Scholarship by the Media Development Authority of Singapore.

Το «The Great Escape» έχει προσαρμοστεί από ένα πρωτότυπο ποίημα του Alfian Sa'at από την Σιγκαπούρη. Το ποίημα με τον ίδιο τίτλο, που δημοσιεύθηκε στο βιβλίο με τίτλο «The Invisible Manuscript», αναφέρεται στη σχέση ενός ομοφυλόφιλου, που ποτέ δεν έγινε. Το «The Great Escape» αποτελεί συνέχεια του κειμένου του Alfian. Δύο χαρακτήρες που κινούνται μαζί με το πέρασμα του χρόνου, και προσπαθούν να βρουν ένα καταφύγιο. Η οικειότητα στην γραφή του Alfian με ώθησε στο να δημιουργήσω αυτό το animation. Χρησιμοποιώντας την τεχνική time-lapse στη φωτογραφία και ζωγραφική, ήθελα να αποτυπώσω την πραγματική ζωή, ενώ ταυτόχρονα δημιουργήσω με τη φαντασία μου έναν παράδεισο για τους δυο κεντρικούς χαρακτήρες. Ελπίζω ότι μια μέρα, ο καθένας θα βρει κάτι πραγματικό και αληθινό στη ζωή του, ακόμη και με ένα αβέβαιο μέλλον μπροστά, γνωρίζοντας ότι εσείς και εγώ είμαστε όλοι το ίδιο, παρ' όλης τις διαφορετικές επικρίσεις που αντιμετωπίζουμε από την κοινωνία.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Wei Keong είναι animator που ζει στη Σιγκαπούρη και στο Σαν Φρανσίσκο. Το animation «Pifuskin» έχει παρουσιαστεί σε πολλά διεθνή φεστιβάλ, όπως το Annecy International Animation Film Festival, το Zagreb Animafest, το Stuttgart International Festival of Animated Film και το London International Animation Festival ενώ κέρδισε το βραβείο Best Experimental Award στο Singapore Short Film Awards 2015. Έλαβε το βραβείο Special Achievement και Special Mention αντίστοιχα για το «White» και το «Hush Baby» στο Singapore International Film Festival το 2007 και το 2009. Η εγκατάσταση του «Foundin» έχει παρουσιαστεί στο M1 Singapore Fringe Festival 2014 και επίσης στο Fondation Espace Ecureuil στη Γαλλία, στο πλαίσιο του Made in Asia Festival 2015. Ο Wei Keong είναι επιμελητής animation για το Cartoons Underground από το 2014. Ήταν ο πρόεδρος του Προγράμματος Student Volunteer για το SIGGRAPH Asia το 2010 και ήταν μέλος της επιτροπής για τα συνέδρια SIGGRAPH Asia το 2009 και το 2008. Έχει αποφοιτήσει από τη Σχολή Καλών Τεχνών στο τμήμα του Digital Animation από το Nanyang Technological University, όπου κατά τη διάρκεια των σπουδών του έλαβε υποτροφία Εκπαίδευσης από το Media Development Authority της Σιγκαπούρης.



ANIMATION

Yi Ju Tsai (TW)

IN A GOOD WAY (2015) (04:30MIN)



226

"In a Good Way" is a 2D animation short about the fear of social value. The poetic story addresses how society tries to shape and distort people, to evoke awareness of respecting one's true voice and following one's natural path. Story began from a typical Asian salaryman who has decided to leave his job and returned to his hometown. En route, he encounters a pine tree blocking his path. He takes the tree home and tries to plant it in his garden, but finds that the tree has a will of its own – just like the salaryman.

BIO

YiJu Tsai is a video art director and motion designer who was born in Taiwan and received a dual BFA degree in Digital Arts in 2012 from École Professionnelle des Arts Contemporains in Switzerland (2012) and Commercial Design from Ming Chuan University in Taoyuan, Taiwan. Tsai later completed an MFA in Computer Arts with a concentration in Motion Graphics from the School of Visual Arts (2015) in New York.

Το «In a Good Way» είναι ένα 2D animation μικρού μήκους με θέμα τον φόβο που νιώθουμε για κοινωνική καταξίωση. Η ποιητική ιστορία παρουσιάζει το πως η κοινωνία προσπαθεί να διαμορφώσει και να διαστρεβλώσει του ανθρώπους για να τονίσει το σεβασμό στη διαφορετικότητα και την ανάγκη του καθενός να ακολουθήσει τα δικά του πιστεύω. Ένας Ασιάτης εργάτης επιστρέφει σπίτι του με το αυτοκίνητο όταν η πορεία του διακόπτεται από ένα πεύκο που βρίσκεται στον δρόμο. Αποφασίζει να πάρει το δέντρο μαζί του και προσπαθεί να το φυτέψει στο κήπο του σπιτιού του. Εκεί συνειδητοποιεί ότι το πεύκο έχει την δική του προσωπικότητα - όπως και ο ίδιος.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

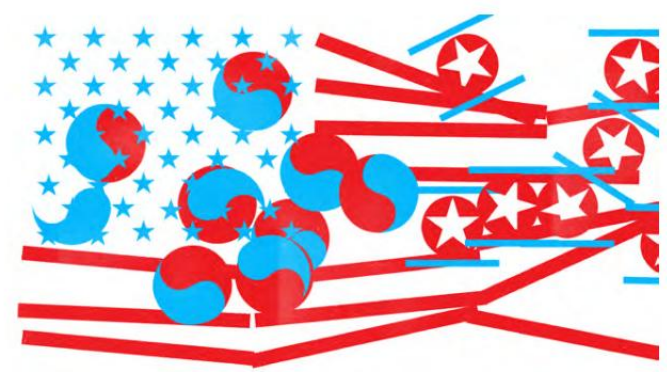
Ο Yi Ju Tsai γεννήθηκε στην Ταϊβάν και ασχολείται με τη video art και το motion design. Αποφοίτησε το 2012 με πτυχίο στις Ψηφιακές Τέχνες από το École Professionnelle des Arts Contemporains στην Ελβετία και Commercial Design από το Ming Chuan University στην Ταϊβάν. Ο Tsai το 2015 ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές σπουδές του με εξειδίκευση στο Motion Graphics στο School of Visual Arts στη Νέα Υόρκη.

227



ANIMATION

Antonio Vicentini (BR)
A BRIEF HISTORY OF SKATEBOARDING (2015) (04:45MIN)



An animated tribute to the history of skateboarding.

BIO
Just a regular person experimenting in film, digital and illustration.

Ένα animation αφιερωμένο στην ιστορία του skateboarding.
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ
Ένας απλός άνθρωπος που πειραματίζεται στο film, στα ψηφιακά μέσα και την εικονογράφηση.



Effie Pappa / Έφη Παππά (GR)
MY STUFFED GRANNY (10:11MIN)



Little Sofia loves her grumpy granny even though she is always hungry and eats what little food they can buy. Her pension is the only thing keeping her and her father alive. To what extremes will they go to, once granny is no more?

My Stuffed Granny has been screened in major Film Festivals for the period 2014-2016 including ANNECY, Anima Mundi, Palm Springs, Rhode Islands, Hamptons International Film Festival. It won more than sixteen 'Best Short Film' Awards in Tokyo Anime Awards, Edinburgh Int. Film Festival, Hamptons Int. Film Festival and more.

BIO

Effie is an award winning Animation Director specialised in Stop Motion and Digital 2D Animation based in London. She creates Films, TV ads, Music Promos and online content. She has been working with major production, advertising companies and clients such as McDonalds, DANONE and Doctors of the World.

Her most recent film My Stuffed Granny is being screened in major Film Festivals worldwide and gained sixteen awards for 'Best Film' during 2015. Her work is featured in Promo News, Cracked Eye, Short of the Week, Athens Design Week and The Fader amongst others.

Η μικρή Σοφία αγαπάει την γκρινιέρα γιαγιά της, παρόλο που είναι πάντα πεινασμένη και τρώει άτι λίγα τρόφιμα μπορούν να αγοράσουν. Η σύνταξη της γιαγιάς είναι το μόνο πράγμα που κρατάει την μικρή Σοφία και τον πατέρα της στη ζωή. Σε τι επιλογές θα κινηθούν όταν η γιαγιά δεν θα είναι πια μαζί τους;

Το My Stuffed Granny έχει προβληθεί σε γνωστά Κινηματογραφικά Φεστιβάλ από το 2014 μέχρι το 2016, συμπεριλαμβανομένων του ANNECY, Anima Mundi, Palm Springs, Rhode Islands, Hamptons International Film Festival. Έχει κερδίσει περισσότερα από 16 βραβεία Best Short Film Awards στο Tokyo Anime Awards, στο Edinburgh Int. στο Film Festival, στο Hamptons Int. Film Festival και σε πολλά άλλα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Έφη Παππά είναι βραβευμένη animator που ειδικεύεται στο Stop Motion και στο Digital 2D Animation και ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Η δουλειά της επικεντρώνεται σε ταινίες μικρού μήκους, τηλεοπτικές διαφημίσεις, Music Promos και online περιεχόμενο. Έχει συνεργαστεί με εταιρείες παραγωγής και διαφημιστικές εταιρείες με πελάτες όπως τα McDonalds, το DANONE και τους Γιατρούς του Κόσμου.

Το τελευταίο της animation My Stuffed Granny έχει προβληθεί σε πολλά διεθνή Κινηματογραφικά φεστιβάλ και έχει αποκομίσει 16 βραβεία «Καλύτερης Ταινίας» το 2015. Το έργο της έχει παρουσιαστεί στο Promo News, το Cracked Eye, το Short of the Week, το Athens Design Week και το The Fader, μεταξύ άλλων.



ANIMATION

Elena Walf (RU)

SOME THING (2015) (06:50MIN)



232

Oil, gold and fire are the treasures inside the proud giant mountains. For the little mountain it's impossible to keep up with that. He's just in possession of this tiny, strange and useless SOME THING.

BIO

Elena Walf was born in Moscow in 1982. She now lives in Ludwigsburg. She received her first degree at Moscow State University of Printing Arts in 2004. In recent years, Elena has illustrated several children's books, mainly for publishing houses from Taiwan, South Korea, Germany and Russia. In 2011, Elena entered Baden-Württemberg Film Academy to study at the Animation department and graduated in 2015. Currently, she works as an independent animation director, art director and animator.

Πετρέλαιο, χρυσός και φωτιά είναι οι θησαυροί που κρύβουν στα έγκατα τους τα περήφανα και γιγαντιαία βουνά. Δύσκολο να τα ανταγωνιστεί το μικρό βουνό που όλη του η περιουσία είναι ένα μικροσκοπικό, περίεργο και άχρηστο 'κάτι'.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

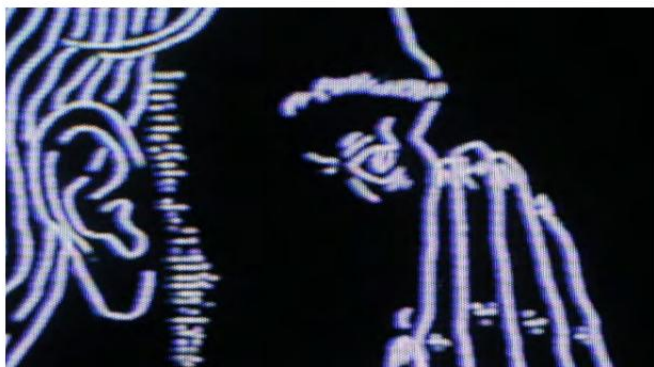
Η Elena Walf γεννήθηκε το 1982 και μεγάλωσε στην Μόσχα. Αυτή την περίοδο, ζει και εργάζεται στο Λούντβιγκσμπαουγκ. Αποφοίτησε το 2004 από το Moscow State University of Printing Arts στη Μόσχα. Η Elena έχει εικονογραφήσει διάφορα παιδικά βιβλία για εκδοτικούς οίκους στην Ταϊβάν, στην Νότια Κορέα, στη Γερμανία και στη Ρωσία. Το 2011, η Elena σπούδασε Animation στο Baden-Württemberg Film Academy στ' όπου ολοκλήρωσε τις σπουδές της το 2015. Τώρα, εργάζεται ως ανεξάρτητη σκηνοθέτις animation και καλλιτεχνική διευθύντρια σε διάφορα πρότζεκτ.

233



Fraser Wrighte (CA)

STORAGE SPACE (2015) (02:55MIN)



"Storage Space" comically structures an excess of drawn, digitally animated loops—photographed off an obsolete analog monitor—to illustrate the way in which our technology driven, consumer culture, renders memory and experience as disposable information.

BIO

Fraser Wrighte is a visual artist and filmmaker currently based in his hometown of Toronto, Ontario. His assorted works explore technical and conceptual intersections among animation, drawing and video, often employing humour and collage to expose banal absurdities and alternative relations in his personal everyday life and surroundings.

Το «Storage Space» χρησιμοποιεί το χιούμορ για να απεικονίσει τον τρόπο με τον οποίο η σημερινή τεχνολογία οδηγούμενη, από την κουλτούρα του καταναλωτισμού, επεξεργάζεται τη μνήμη και τις εμπειρίες μας σαν αναλώσιμες πληροφορίες. Πρακτικά ο καλλιτέχνης δημιουργεί πολλά ψηφιακά animation σε λούπ, τα οποία προβάλλει και φωτογραφίζει από μια αναλογική οθόνη.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Fraser Wrighte είναι καλλιτέχνης και κινηματογραφιστής που ζει και εργάζεται στο Τorónto. Το έργο του διερευνά τις τεχνικές και εννοιολογικές διασυνδέσεις μεταξύ του animation, του σχεδίου και του βίντεο συχνά χρησιμοποιώντας την τεχνική του καλός και το χιούμορ για να αναδείξει μπανάλ παραλογισμούς και εναλλακτικές σχέσεις που παρουσιάζονται στην καθημερινότητά και το περιβάλλον του.



ANIMATION

Hui Kai Su (TW)

LOOKING FOR (2015) (03:45MIN)



236

Looking for is a satire animation short a puppet chasing its life goal that is not driven by personal will but by a mystery force. The force is strict social norms. Is there any way to break through this world where everything, image and morality, is black or white?

BIO

Hui Kai Su is a Taiwanese animator and motion art director. He completed his BFA in Commercial Design from Ming Chuan University in Taiwan (2012). He is pursuing his MFA in Digital Arts from Pratt Institute. Su also is a freelance graphic designer and illustrator currently living and working in NYC.

Το Looking for είναι ένα σατιρικό animation μικρού μήκους για μια μαριονέτα που κυνηγάει το όνειρο της ζωής του. Παρακινούμενος όχι από την δική του θέληση αλλά από μια μυστηρία δύναμη, μια δύναμη με αυστηρά κοινωνικά πρότυπα. Υπάρχει τρόπος να ξεφύγει από αυτόν τον κόσμο που η εικόνα και η ηθική είναι άσπρο ή μαύρο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Hui Kai Su είναι animator και motion art director και κατάγεται από την Ταϊβάν. Σπούδασε Commercial Design στο Ming Chuan University στην Ταϊβάν το 2012, και συνεχίζει τις σπουδές του με εξειδίκευση στην Ψηφιακή Τέχνη στο Pratt Institute. Ο Su ζει και εργάζεται στη Νέα Υόρκη και ταυτόχρονα με το animation ασχολείται με το graphic design και την εικονογράφηση.

237



Isabel Herguera (ES)

AMORE D'INVERNO (2016) (08:00MIN)



While a couple walks along the river, hunters hide behind a hill and friends in the forest recall the Dancer of Clavesana, a metaphor of free love. She slowly vanishes into the winter landscape.

BIO

Isabel Herguera studied Fine Arts at the Kunstakademie Duesseldorf and MFA at Calarts, California. Afterwards, she worked in several animation studios in Los Angeles before returning to Spain, where she has been making films that have been selected in festivals like Annecy, Leipzig, Rotterdam and Ann Arbor among others. Currently she juggles between making films and teaching at the National Institute of Design in Ahmedabad, India and the Central Academy of Fine Arts (CAFA) in Beijing, China.

Καθώς ένα ζευγάρι περπατάει δίπλα στο ποτάμι, ένας κυνηγός κρύβεται πίσω από έναν λόφο, και κάποιος ψάλλει μέσα στο δάσος αναπολών τον χορευτή από την Clavesana, μια μεταφορά για την ελεύθερη αγάπη, η οποία εξαφανίζεται αργά στο χειμερινό τοπίο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Isabel Herguera σπούδασε Καλές Τέχνες στο Kunstakademie του Ντίσελντορφ και αποφοίτησε από το μεταπτυχιακό τμήμα του Πανεπιστημίου Calarts στην Καλιφόρνια. Εργάστηκε σε διάφορα στούντιο animation στο Λος Άντζελες και επέστρεψε στην Ισπανία, όπου δουλεύει ως animator. Οι ταινίες της έχουν επιλεγεί σε κινηματογραφικά φεστιβάλ, όπως το Annecy, Leipzig, Rotterdam και Ann Arbor, μεταξύ άλλων. Αυτή την περίοδο, δημιουργεί ταινίες animation και διδάσκει στο National Institute of Design στο Αχμνταμπάντ και στο Central Academy of Fine Arts (CAFA) στο Πεκίνο.



ANIMATION

Jorge Dayas (ES)

ARAAN (2015) (06:00MIN)



248

A little girl is waiting at home the arrival of his father, who is fighting on the front. In a snowy forest, paratroopers face an enemy who surprised them with machine gun fire and artillery. All of them fall into the ambush except one, which has endured the attack, entrenched among the trees. He surrenders. The enemy appears. There is a colonel in command, with round glasses. Among prisoner belongings the colonel takes a photo in which this man appears with his daughter.

BIO

Jorge Dayas (Orihuela, Spain) lives in Seville. He is an author of several shorts of animation: William Wilson (1999) Manipai (2003) and The lady at the Threshold (2007), for which he won the Jury Prize at the Annecy Festival. Araan is his fourth work of animation.

Ένα μικρό κορίτσι περιμένει στίτι τον πάτερα της να γυρίσει από τον πόλεμο. Σε ένα χιονισμένο δάσος, οι αλεξιπτωτιστές πολεμούν τον εχθρό που τους έχει αψινδιάσει με πολυβόλα και το πυροβολικό. Όλοι οι αλεξιπτωτιστές πέφτουν σε ενέδρα εκτός από έναν που παραδίνεται. Ο εχθρός εμφανίζεται. Ένας συνταγματάρχης με στρογγυλά γυαλιά. Από τα υπάρχοντα του αιχμάλωτου, ο συνταγματάρχης παίρνει μια φωτογραφία, στην οποία εμφανίζεται ο αιχμάλωτος με την κόρη του.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Jorge Dayas (γεν. Οριχουέλα, Ισπανία) ζει στη Σεβίλλη. Είναι σκηνοθέτης ταινιών animation μικρού μήκους, όπως το William Wilson (1999), Manipai (2003), και το The lady at the Threshold (2007), για το οποίο κέρδισε το βραβείο της Επιτροπής στο Φεστιβάλ Annecy. Το Araan είναι το τέταρτο animation μικρού μήκους.

249



ANIMATION

Khris Cembe (ES)

VIAJE A PIES (2015) (14:43MIN)



242

A night train journey. A wagon full of passengers. An annoying companion in your compartment. What would you be willing to do in order to have a peaceful journey?

BIO

Khris Cembe was born in Madrid in 1983, grew up in Cangas (Galicia) and lives in Barcelona. Autodidactic animator, Khris started his career in the famous web series *Cálculo Electrónico*. He is the responsible of the visual development and colour study of the recognized short film *Birdboy*, winner of Spain's Goya Award in 2012. Nowadays he is the animation director of the film *Psiconautas*, which will be released in 2016. With his debut film "Viaje a pies", Khris takes the leap towards film directing.

Ένα νυχτερινό ταξίδι με το τρένο. Ένα βαγόνι γεμάτο επιβάτες. Μια ενοχλητική σύντροφος στην καμπίνα σας. Τι θα ήσασταν πρόθυμοι να κάνετε, προκειμένου να έχετε ένα ήσυχο ταξίδι;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Khris Cembe γεννήθηκε στη Μαδρίτη το 1983, μεγάλωσε στο Cangas και τώρα ζει στη Βαρκελώνη. Αυτοδίδακτος animator, ο Khris ξεκίνησε την καριέρα του στη διάσημη διαδικτυακή σειρά *Cálculo Electrónico*. Είναι υπεύθυνος για την εικαστική και χρωματική μελέτη της μικρού μήκους ταινίας *Birdboy*, η οποία κέρδισε το βραβείο Goya στην Ισπανία το 2012. Αυτή την περίοδο, είναι ο σκηνοθέτης animation της ταινίας *Psiconautas*, που θα κυκλοφορήσει το 2016. Με την πρώτη του ταινία "Viaje a pies", ο Khris συνεχίζει στη σκηνοθεσία για τον κινηματογράφο.

243



ANIMATION

Lei Lei (CN)

MISSING ONE PLAYER (2015) (04:00MIN)



During a majong game a bad situation occurs. Everyone waits for the last player to show up. The three have no choice but to wait and sit there silently in tears. However, they do believe that the fourth player will come. They look up to the sky waiting for this miracle to happen.

Animation: Lei Lei
Music: Li Xingyu

BIO

An up-and-coming multimedia Chinese animation artist with his hands on graphic design, illustration, short cartoon, graffiti and music. In 2009, he got a master's degree in animation from Tsinghua University. In 2010, his film "This is LOVE" was shown at Ottawa International Animation Festival and awarded "The 2010 Best Narrative Short". In 2013 his film "Recycled" was selected by Annecy festival and was the Winner Grand Prix shorts - non-narrative at Holland International Animation Film Festival. In 2014 he was the Jury of Zagreb / Holland International Animation Film Festival and he was the winner of 2014 Asian Cultural Council Grant.

Κάτι απροσδόκητο συμβαίνει κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας majong. Οι τρεις παίκτες κάθονται και περιμένουν τον τελευταίο παίκτη να εμφανιστεί. Κοιτούν ψηλά στον ουρανό και περιμένουν για ένα θαύμα: να έρθει ο τέταρτος παίκτης.

Animation: Lei Lei
Μουσική: Li Xingyu

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Lei Lei κατάγεται από την Κίνα και ασχολείται με το animation, την εικονογράφηση, το καρτούν, το γραφίτι και τη μουσική. Το 2009 ολοκλήρωσε το μεταπτυχιακό του στο Animation από το Tsinghua University. Το 2010, η ταινία του "This is LOVE" παρουσιάστηκε στο Ottawa International Animation Festival και διακρίθηκε με το βραβείο Best Narrative Short. Το 2013 η ταινία του "Recycled" προβλήθηκε στο Annecy festival και κέρδισε το Grand Prix shorts - non-narrative στο Holland International Animation Film Festival. Το 2014 ήταν μέλος της επιτροπής του Zagreb / Holland International Animation Film Festival και την ίδια χρονιά πήρε επιχορήγηση από το Ασιατικό Συμβούλιο Πολιτισμού.



Orestis Lazos / Ορέστης Λάζος (GR)

STREET FIGHT (2013) (01:00MIN)



"Street Fight" is using Karagiozis, the shadow-puppet theatre character, placing him in the environment of a fight video game. He is then required to face his opponents. As a folklore hero, Karagiozis represents the ragged, impoverished Greek who struggles from his poor cottage, while the Sultan's palace (Saray) just across the street has been replaced by the Parliament, a symbol of the government and power. Via Karagiozis character, the play illustrates the Greek people's fight against the measures and politics applied by each government, in both a satiric and contemporary manner. In this way, the shadow theatre folklore is linked to the modern world of video games.

BIO

Orestis Lazos was born in 1983 in Athens and currently lives and works in Komotini. He studied Design at the Aristotelian University of Athens and carried on with a Masters course at the Athens School of Fine Arts at the department of Design and Digital Media. His work has been featured in group exhibitions, seminars and workshops.

Το «Street Fight» χρησιμοποιεί τον Καραγκιόζη, ένα χαρακτήρα από το θέατρο σκιών, τοποθετώντας τον στο περιβάλλον μιας μάχης βιντεοπαιχνιδιού, που απαιτείται να αντιμετωπίσει τους αντιπάλους του. Ως λαογραφικός ήρωας, ο Καραγκιόζης αντιπροσωπεύει τον κορελαιοσμένο, φτωχό Έλληνα που αγωνίζεται από το σπίτι του, ενώ το παλάτι του Σουλτάνου (Saray) ακριβώς απέναντί από το δρόμο έχει αντικατασταθεί από το Κοινοβούλιο, ένα σύμβολο της κυβέρνησης και της εξουσίας. Μέσα από τον χαρακτήρα του Καραγκιόζη, το βιντεοπαιχνίδι απεικονίζει τον αγώνα του ελληνικού λαού ενάντια στα μέτρα και την πολιτική που εφαρμόζει η κάθε κυβέρνηση, χρησιμοποιώντας τη σάτιρα. Με τον τρόπο αυτό, το θέατρο σκιών συνδέεται με το σύγχρονο κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Ορέστης Λάζος γεννήθηκε το 1983 στην Αθήνα. Ζει και εργάζεται στην Κομοτηνή. Σπούδασε στο Τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών του Α.Π.Θ. με καθηγητή τον Μάκη Θεοφιλιάκτοπουλο και τον Κυριάκο Κατζουράκη. Αποφοίτησε επιτυχώς από το Μεταπτυχιακό της Ανώτατης Σχολής Καλών Τεχνών της Αθήνας με κατεύθυνση τις Ψηφιακές Μορφές Τέχνης. Συμμετείχε σε επιλεγμένες ομαδικές εκθέσεις, σεμινάρια και workshop σε Ελλάδα και εξωτερικά.



ANIMATION

Pengpeng Du (CN)

CAGE (2015) (04:26MIN)



Life is liberty in a CAGE. "CAGE" represents a situation that is filled with a lot of constraints, or a habit or an addiction that is hard to get rid of. This project aims to present the Chinese cultural and traditional visual style to audiences. Also, "CAGE" tries to inspire the viewer to recall their memory and consider what is the meaning of life to them individually.

BIO

Pengpeng Du is a 2D animator and concept designer from China. Du's fine art background becomes a foundation for his interest in the traditional animation field. His practise moved on from the traditional hand-drawn 2D animation to the 2D non-paper animation and digital arts. His interest lays in creating and sketching his own detailed creatures. He currently lives and works in NYC.

Η Ζωή είναι σαν την Ελευθερία μέσα σε ένα Κλουβί. Το «CAGE» αφηγείται μια ιστορία γεμάτη εμπόδια, ή μια συνήθεια, μια εξάρτηση που είναι δύσκολο να σταματήσεις. Αυτό το πρότζεκτ επιχειρεί να παρουσιάσει στο ευρύ κοινό την κινέζικη κουλτούρα και την παραδοσιακή μορφή τέχνης. Επίσης το «CAGE» επιδιώκει να αποτελέσει έμπνευση στους θεατές να ανακαλέσουν την μνήμη τους και να σκεφτούν ποιο είναι το νόημα της ζωής.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Pengpeng Du είναι 2D animator και designer από την Κίνα. Οι σπουδές του στη Σχολή Καλών Τεχνών αποτέλεσαν τη βάση για την ενσπρόχηση του με το παραδοσιακό animation. Η δουλειά του εξελίχτηκε από το παραδοσιακό animation στο 2D animation και τις ψηφιακές τέχνες. Ο Pengpeng Du δημιουργεί τα δικά του πλάσματα και ένα δικό του κόσμο. Αυτή την περίοδο, ζει και εργάζεται στη Νέα Υόρκη.



ANIMATION

Ao Chen (CN)

NET (2016) (00:50MIN)



The film is about the audio-visual expression of the digital age.

BIO

Ao Chen was born in 1992. He studied animation and graduated from the Wuhan University of Technology Wuhan, China. Currently, he is studying his Master of Fine Arts, Digital Arts in Pratt Institute, Brooklyn, NY.

Η ταινία αφορά την οπτικοακουστική έκφραση στην ψηφιακή εποχή.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Ao Chen γεννήθηκε το 1992. Σπούδασε animation στο Wuhan University of Technology Wuhan στην Κίνα και συνέχισε τις μεταπτυχιακές σπουδές του στο Pratt Institute, στη Νέα Υόρκη.



Azim Moollan (MU)

ROD ZEGWI DAN PIKAN (2015) (04:00MIN)



A meditation on the memories of Melissa. A brief introspection in her state of mind, her battles in life, her relationship with her daughter.

BIO

Azim Moollan started as a documentary film maker in South Africa, then moved to the US to study Cinematography. Moved to Mauritius to work and live as a Cinematographer and Installation Artist.

Ένας διαλογισμός στις αναμνήσεις της Melissa. Μια συνοπτική ενδοσκόπηση στον τρόπο που σκέφτεται, στις μάχες που έδωσε στην ζωή της και στη σχέση της με την κόρη της.

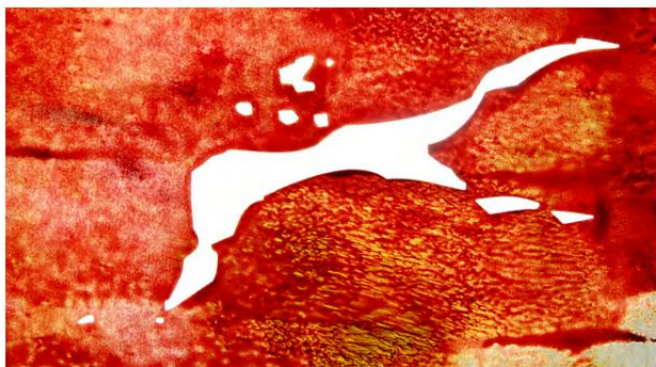
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Azim Moollan ξεκίνησε να δουλεύει ως σκηνοθέτης ντοκιμαντέρ στην Νότια Αφρική, ενώ αργότερα μετακόμισε στην Αμερική για να σπουδάσει Cinematography. Τώρα ζει και εργάζεται στον Μαυρίκιο ως κινηματογραφιστής και καλλιτέχνης.



Bego Vicario (ES)

JANE, TARZAN WASN'T COOL (2016) (03:23MIN)



Taken the famous scene of the film Tarzan and his mate (1934, Cedric Gibbons) where Tarzan and Jane swim together. We reinterpret the movements, rhythms and colour to talk about a new paradigm.

BIO

Bego Vicario (1962) graduated as a visual artist at the Fine Arts Faculty of the University of the Basque Country UPV/EHU, where she is currently an animation teacher. Her films, "Geroztik ere" (Ever since then, 1992), "Zureganako grina" (Passion for you, 1996), "Pregunta por mí" (Ask about me, 1997) and Haragia (Flesh, 1997) have been screened worldwide and received many important prizes in international festivals, among them the Spanish Academy award GOYA. "Jane, Tarzan wasn't that cool" is her last film so far.

Βασισμένο σε μια σκηνή από την ταινία Tarzan and his mate (1934, Cedric Gibbons) όπου ο Ταρζάν και η Τζέην κολυμπούν, η ταινία επαναπροσδιορίζει την κίνηση, τον ρυθμό και το χρώμα για να παρουσιάσει ένα νέο πρότυπο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Bego Vicario (1962) είναι εικαστικός και αποφοίτησε από τη Σχολή Καλών Τεχνών του University of the Basque Country UPV/EHU, όπου τώρα εργάζεται ως καθηγήτρια Animation. Οι ταινίες της "Geroztik ere" (Ever since then, 1992), "Zureganako grina" (Passion for you, 1996), "Pregunta por mí" (Ask about me, 1997) και Haragia (Flesh, 1997) έχουν παρουσιαστεί σε φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο κερδίζοντας βραβεία σε διεθνή φεστιβάλ, μεταξύ αυτών το βραβείο GOYA από την Ισπανική Ακαδημία. Η ταινία "Jane, Tarzan wasn't that cool" αποτελεί την πιο πρόσφατη ταινία της.



Chris Ritson (USA)

JANE, ISLAND FISHING (2013) (06:08MIN)



Island Fishing is a video loop created from digitally composited, handmade stop-motion animations. It uses traditional Japanese kirigami forms (cut and glue origami) to manipulate depictions of human bodies as represented in free tourist magazines distributed across Waikiki. The narrative depicts a moment from the myth of the god Maui as he hauls up the islands of Hawaii. Maui's magic hook is baited with a wing from the goddess Hina's favourite bird and cast deep into the ocean where it is caught by the reef goddess and pulls up the Islands. This myth is shared as a creation narrative throughout Polynesia, and will soon be canonized in pop culture via Disney's upcoming 2016 animated release "Moana". The interplay of materials and narrative explores an aesthetic commodification of Hawaii through the lens of tourism and its interaction with the representation and identity of the Islands.

BIO

Chris Ritson is a media artist from Hawaii. His practice explores our relationship with Nature, and ranges from video and installation to biological and chemical generative sculptures. He studied New Genres Art at SFAI in San Francisco, and has exhibited internationally. He now lives and works above Honolulu.

Το «Island Fishing» είναι ένα βίντεο σε λούπα που δημιουργήθηκε από ψηφιακά, stop-motion animation. Χρησιμοποιεί την παραδοσιακή ιαπωνική τεχνική kirigami (cut and glue origami) για να αποτυπώσει απεικονίσεις από ανθρώπινα σώματα όπως αυτά προβάλλονται σε τουριστικά περιοδικά που διανέμονται δωρεάν σε όλη την περιοχή του Waikiki. Η αφήγηση εστιάζει σε μια στιγμή από το μύθο του θεού Maui καθώς ανασύρει τα νησιά της Χαβάης. Το μαγικό γάντζο του Maui έχει ως δόλωμα ένα φτερό από τη θεά Hina, το οποίο ρίχνει βαθιά μέσα στον ωκεανό, όπου πιάνεται από τη θεά και ανασηκώνει τα νησιά. Αυτός ο μύθος της δημιουργίας των νησιών είναι παγιωμένος σε όλη την Πολυνησία, και σύντομα θα είναι ακόμα πιο γνωστός στην ποπ κουλτούρα μέσω της επερχόμενης ταινίας κινούμενων σχεδίων της Disney «Moana» το 2016. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των υλικών και της αφήγησης εξερευνά την αισθητική εμπορευματοποίηση της Χαβάης μέσα από το φακό του τουρισμού και την αλληλεπίδρασή του με την αναπαράσταση και την ταυτότητα των νησιών.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Chris Ritson είναι media artist από τη Χαβάη. Η πρακτική του διερευνά τη σχέση μας με τη Φύση και κυμαίνεται από βίντεο και εγκαταστάσεις μέχρι τη γλυπτική με βιολογικά και χημικά μέσα. Σπούδασε New Genres Art στο SFAI στο Σαν Φρανσίσκο και έχει παρουσιάσει τη δουλειά του διεθνώς. Τώρα ζει και εργάζεται πάνω από τη Χονολουλού.



Celia Eid & Sébastien Béranger (BR / FR)

ERASE (2015) (07:21MIN)



"Erase" is based on how our memory keeps interplaying in a complex way between remembering and forgetting. The two opposing, yet complementary movements are just equally essential in our life.

BIO

The duo Eid & Béranger achieves a subtle balance between the eye and the ear. The relationship between painting gesture and musical gesture, the connections between the material, handwork and digital technologies are at the core of their artistic approach.

Το «Erase» βασίζεται στη λειτουργία της μνήμης μας και στο πως εναλλάσσεται όταν θυμόμαστε και ξεχνάμε πράγματα. Οι λειτουργίες αυτές όσο αντιφατικές μπορεί να είναι, δεν παύουν να είναι απαραίτητες για τη ζωή μας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Μέσα από τη δουλειά τους, το «ίδυμιο» Eid & Béranger έχει καταφέρει μια λεπτή ισορροπία στο τρόπο που ανταλαμβάνονται την ακοή και την όραση. Βασικά στοιχεία της δουλειάς τους είναι η σχέση μεταξύ ζωγραφικής και μουσικής, και ο συνδυασμός των υλικών, της χειρωνακτικής εργασίας και της ψηφιακής τεχνολογίας.



Tomeros Grafik Atelier (GR / DE)

GRAMMARSUTRA, LESSONS YOU'LL NEVER FORGET (2015-2016) (09:07MIN)



Under the slogan "GrammarSutra, lessons you'll never forget", this project proposes a new way of learning German: a series of animated webisodes where the "actors" are objects with genitals, as male «DER» or female «DIE» (for neutral «DAS» without genitalia). As in traditional grammar books, the stories take place in everyday life scenes, in which the objects are involved in bizarre sexual situations. This way, you can memorize the German articles in a funny way.

BIO

Tomeros Grafik Atelier is a graphic design studio based in Dusseldorf, Germany. The team consists of two designers, Claire Steka and Victoria Kasafous and an international team of collaborators and they have been working together for the last 2 years.

Με το σλόγκαν "GrammarSutra, μαθήματα που δεν θα ξεχάσετε ποτέ", το GrammarSutra είναι μία σειρά από 6 διαδικτυακά επεισόδια κινουμένων σχεδίων, που προτείνουν έναν καινούριο τρόπο εκμάθησης της Γερμανικής γλώσσας. Σε αυτά τα μαθήματα πρωταγωνιστές είναι καθημερινά αντικείμενα με γεννητικά όργανα, τα οποία είναι "πρωκτασμένα" ανάλογα με το φύλο τους: αρσενικό (DER) ή θηλυκό (DIE), (το ουδέτερο DAS χωρίς γεννητικά όργανα). Αντίθετα με τον στεγνό λόγο της κλασικής γραμματικής, οι ιστορίες μας διαδραματίζονται σε καθημερινά σκηνικά, όπου οι πρωταγωνιστές εμπλέκονται σε περίεργες ερωτικές περιπέτειες. Έτσι, μπορείς να αποστηθίσεις τα άρθρα της γερμανικής γλώσσας με έναν διασκεδαστικό τρόπο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Το Tomeros Grafik Atelier είναι ένα στούντιο γραφιστικής που λειτουργεί τα τελευταία χρόνια 2 με βάση το Ντίσελντορφ της Γερμανίας και αποτελείται από δύο σχεδιάστριες, την Κλάιρη Στέκα και την Βικτώρια Κασαφούς καθώς και μία διεθνή ομάδα από συνεργάτες.



ANIMATION

Litian Ji (CN)

MASTERPIECE (2015) (04:08MIN)



282

Who's hiding in Monet's Haystack?
What if the Starry Night is not Van Gogh's imagination? Why Picasso drawing monsters in Guernica?
And, who destroy the art and peace?
The war. What a masterpiece!
Masterpiece is a short animation talks about the art and war.

BIO

Litian Ji (Ace) is an animation director, animator, illustrator and Maya generalist from Shanghai, China who now studies and works in New York City. As a part of generation born during the eighties under the one-child policy of population control, Litian Ji grew up without siblings. The solitary environment that he experienced as a child continues to greatly influence his work today. His independent animation has been selected and screened at 4th MIA Animation Festival, 5th Festival Nomade à Montréal, 10th Athens ANIMFEST, 9th River Film Festival, 13th Cine Pobre Film Festival and so on.

Ποιος κρύβεται στο έργο «Σωροί από άχυρα» του Μονέ;
Τι θα γινόταν αν η «Ενσπέρη Νύχτα» του Βίνσεντ βαν Γκογκ δεν ήταν στην φαντασία του;
Γιατί ο Πικάσο ζωγράφισε τέρατα στην «Γκουέρνικα»;
Και ποιος κατέστρεψε την τέχνη και την ειρήνη;
Ο πόλεμος. Τι οριστούργημα!
Το Masterpiece είναι ένα animation μικρού μήκους που πραγματεύεται την τέχνη και τον πόλεμο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Litian Ji (Ace) κατάγεται από τη Σαγκάη. Είναι animator, εικονογράφος, και ειδικεύεται στο πρόγραμμα Maya. Ζει και εργάζεται στην Νέα Υόρκη. Ανήκει στην γενιά του 80 όταν στην Κίνα υπήρχε η νομοθεσία του ενός-παιδιού σε κάθε οικογένεια. Ο Litian Ji μεγάλωσε χωρίς αδέρφια, και η μοναξιά της παιδικής του ηλικίας συνεχίζει να τον επηρεάζει στον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται μέσα από στην δουλειά του. Τα έργα του έχουν παρουσιαστεί στα πολλά φεστιβάλ, όπως: 4ο MIA Animation Festival, 5ο Festival Nomade à Montréal, 10ο Athens ANIMFEST, 9ο River Film Festival, και στο 13ο Cine Pobre Film Festival, μεταξύ άλλων.

283



OUT.THERE (GR)

WHEREWILDER-BO (2015) (05:35MIN)



BO is a short story about the sun, the sea and the human. The animation is a music video, produced for the album YEARLING of the neo psychedelic band Whereswilder, from Athens. It was in production for six months using various digital animation techniques and was created by four graduates that have formed a collective called OUT.THERE.

The animation is structured on the melody and rhythm of the song, while the narrative follows the lyrics. The hero's journey takes place between changing atmospheres as the geographical location remains the same, highlighting the physical changes and psychedelic atmosphere that forms the narration. Exploring a different perspective of the Greek summer, the island becomes the point of reference for the story to be told. The sea, the sunlight and the main character alternated roles creating interactive relationships between them. Each scene has its own colour identity as moods and track melodies change in pace and rhythm.

BIO

Out There Studios is a creative team of four graphic artists based in Athens, who started working together as a group in March of 2015. All four team members, Fotion Xenos, Christos Panagiotou, Stefanos Pletsis and Giannis Rallis, are graduates from the Graphic Design department of the TEI of Athens. They specialize in design, animation, video production and printing. They have been one of the winning teams of the CU ReStartUp competition. During the year 2014 - 2015, they have been involved into several music projects and have been working with up-and-coming bands like Whereswilder, Bangies and more.

Το BO είναι μια μικρή ιστορία με πρωταγωνιστές τον ήλιο, τη θάλασσα και τον άνθρωπο. Πρόκειται για το video clip του τελευταίου κομματιού από το δίσκο YEARLING της νεοψυχεδελικής Αθηναϊκής μπάντας Whereswilder. Δημιουργήθηκε κατά τη διάρκεια ενός εξαμήνου με πικλές ψηφιακές τεχνικές κινούμενου σχεδίου και τη συνεργασία τεσσάρων φοιτητών που δημιούργησαν την ομάδα OUT.THERE.

Το clip έχει ως σκελετό την μελωδία και το ρυθμό του κομματιού, ενώ η αφήγηση ακολουθεί αφαιρετικά τους στίχους. Το ταξίδι του ήρωα διαδραματίζεται ανάμεσα σε εναλλασσόμενες ατμόσφαιρες καθώς η τοποθεσία παραμένει η ίδια, τονίζοντας τις φυσικές αλλαγές και τα ψυχεδελικά σκηνικά που συνθέτουν την πλοκή. Εξερευνώντας μια διαφορετική σκοπιά της ελληνικής καλοκαιρινής μορφιάς, το νησί κατέληξε το σταθερό σκηνικό. Η τριάδα του νερού, του φωτός και του ανθρώπου εναλλάσσονται στους ρόλους δημιουργώντας διαδραστικές μεταξύ τους σχέσεις. Κάθε σκηνή έχει τη δική της χρωματική ταυτότητα καθώς οι διαθέσεις και οι μελωδίες του κομματιού αλλάζουν σε ρυθμό.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Το Out There Studios είναι μια δημιουργική ομάδα από 4 γραφίστες με έδρα την Αθήνα που ιδρύθηκε τον Μάρτιο του 2015. Την ομάδα απαρτίζουν ο Φωκίων Ξένος, ο Χρήστος Παναγιώτου, ο Στέφανος Πλέτης και ο Γιάννης Ράλλης. Είναι απόφοιτοι του τμήματος Graphic Design των ΤΕΙ Αθηνών και ειδικούνται στο design, το animation, την παραγωγή βίντεο και εκτυπώσεις. Ήταν μια από τις βραβευμένες ομάδες του διαγωνισμού CU ReStartUp. Μέσα στο 2014 - 2015 ασχολήθηκαν με διάφορα μουσικά project και έχουν συνεργαστεί με μπάντες όπως οι Whereswilder, οι Bangies και άλλες.



ANIMATION

Simon Falk (CA)

DANCING QUEEN (2015) (01:50MIN)



266

Dancing Queen (2015) is a short animation that is best described as the love-child of Dance Dance Revolution and Robot Chicken. It is a montage of multiple digitally rendered dancing drag queens, wrapped in various zentail suits with 80's graphic design motifs - layered onto an assortment of whimsical image sequences. The pastel pastiche painting is focused on intersecting 3D and stop motion animation, digital mark making, dance and fashion illustration.

BIO

Simon Falk is a Toronto based artist currently studying Drawing and Painting at Ontario College of Art and Design University. His practice includes both physical and digital painting, illustration, 3D modelling and animation. His current work involves multidisciplinary visual thinking and collaboration; exploring themes of colour and form that manifest a dynamic and playful sensibility - drawing from 80's graphic design, pop art, camp aesthetic, fashion illustration and marginal internet cultures.

Το Dancing Queen (2015) είναι ένα animation μικρού μήκους που περιγράφεται καλύτερα ως το παιδί του Dance Dance Revolution και του Robot Chicken. Πρόκειται για ένα μοντάζ από πολλαπλά χορευτικά drag queen, με ποικίλλα κοστούμια από λύκρα και λάτεξ με μοτίβα από τη δεκαετία του '80, όπου παρουσιάζονται μέσα από μια ιδιότροπη ακολουθία εικόνων. Τα παστέλ χρώματα επικεντρώνονται στη σύνθεση του 3D animation και της τεχνικής stop motion, στην ψηφιακή λήψη, στον χορό και την εικονογράφηση της μόδας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Simon Falk είναι ζει και εργάζεται στο Τorónto. Είναι φοιτητής Σχεδίου και Ζωγραφικής στο Ontario College of Art and Design University. Το έργο του περιλαμβάνει κλασική και ψηφιακή ζωγραφική, εικονογράφηση, 3D modelling και animation. Η πρόσφατη δουλειά του εστιάζει στη διεπιστημονική σκέψη και τη συνεργασία, ερευνώντας θέματα όπως το χρώμα και η μορφή που εκδηλώνουν μια δυναμική και παιχνιδιάρικη ευαισθησία - αντλώντας έμπνευση από την γραφιστική της δεκαετίας του '80, την pop art, camp aesthetic, εικονογράφηση μόδας και περιθωριακές κουλτούρες του ίντερνετ.

267



Velislava Gospodinova (BG)

THE BLOOD (2012) (06:15MIN)



An appeal to society against terror and war, against violence in any of its forms. In a dynamic and dramatic way, the story exposes the connection between life, death and their eternal companion – The Blood. Released from the corporeal prison of the dead body, it finds its own way, grows and like a huge monster envelops and conquers the world entire. It spins with Earth itself and triumphs in the name of death. Yet, so little of this blood can bring back to life.

BIO

Velislava Gospodinova is born 1986 in Sofia, Bulgaria, is a radiant, cheerful person with dark imaginative mind and crazy twisted dreams. She graduated with master 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 centre and it had recently ended its successful festival run, very well received, with a couple of awards and more than 30 screenings already. For over 10 years now, Velislava also works commercially in the field of visual effects and 2D compositing. She is a freelance art director, compositor and animator. 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 at the moment is in production of her new short animation film, supported again by the Bulgarian National film centre.

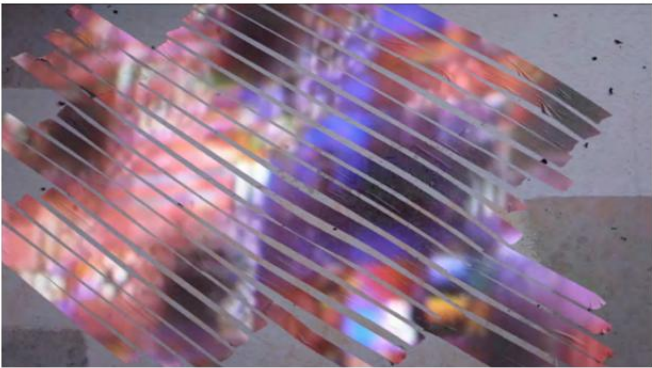
Μία έκκληση προς την κοινωνία ενάντια στην τρομοκρατία και τον πόλεμο, ενάντια σε οποιαδήποτε μορφή βίας. Με ένα πολύ δυναμικό και δραματικό τρόπο, η ιστορία παρουσιάζει τη σύνδεση ανάμεσα στη ζωή, το θάνατο και την αιώνια συντροφιά τους - το Αίμα. Το αίμα κυκλοφορεί από το νεκρό σώμα, βρίσκει το δικό του τρόπο, μεγαλώνει και σαν ένα τεράστιο τέρας τυλίγει και κατακτά τον κόσμο ολόκληρο. Περιστρέφεται γύρω από την ίδια τη Γη και θριαμβεύει στο όνομα του θανάτου. Ωστόσο, τόσο λίγο από αυτό το αίμα μπορεί να σε επαναφέρει στη ζωή.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Velislava Gospodinova γεννήθηκε το 1986 στη Σόφια της Βουλγαρίας. Είναι ένας χαρούμενος άνθρωπος με σκοτεινό και ευφάνταστο μυαλό. Αποφοίτησε από τις μεταπτυχιακές της σπουδές στο Animation Directing από το New Bulgarian University στη Σόφια. Η ταινία αποφοίτησής «The Lighthouse» («Farat», 2009) έχει προβληθεί σε περισσότερα από 100 διεθνή φεστιβάλ, έχει βραβευτεί με πολυάριθμα βραβεία και έχει κερδίσει την αναγνώριση από επαγγελματίες κινηματογραφιστές και κριτικούς διεθνώς. Το «The Blood» («Kravta», 2012) είναι η πρώτη της ταινία και είχε την υποστήριξη από το Εθνικό Κέντρο Κινηματογράφου της Βουλγαρίας. Έχει παρουσιαστεί σε περισσότερα από 30 φεστιβάλ και έχει κερδίσει δυο βραβεία. Για πάνω από 10 χρόνια τώρα, η Velislava εργάζεται στον τομέα των οπτικών εφέ και της σύνθεσης 2D, όπως επίσης εργάζεται και ως σκηνοθέτης, compositor και animator. Το 2010 επιλέχθηκε και συμμετείχε στο Berlinale Talent Campus. Το 2014 ίδρυσε δική της εταιρεία παραγωγής «Red Stroke Ltd.» στη Σόφια και αυτή τη στιγμή ασχολείται με την παραγωγή της νέας της ταινίας animation, με την υποστήριξη από το Εθνικό Κέντρο Κινηματογράφου της Βουλγαρίας.



Wanbli Gamache (USA)
SEDIMENT (2015) (03:07MIN)



"Sediment" is a review on the erosion of organic and digital material. The video moves from each location as it depicts differing sections of decay and weathering of presented elements. The broken components echo to the warping of form and memory over time, and through that distortion they merge into new configurations. Gamache combines multiple elements of improvised drawing, glitch manipulation, overlaid video and portraiture to visually explore the themes addressed in Sediment.

BIO

Wanbli Gamache is a student at the University of Arkansas Fine Arts program in Fayetteville, Arkansas. Wanbli uses video formats to create surveys of the relationship between the observer's narrative and the context of place. He is interested in the continuation of memory primarily in abandoned places or in high-travel locations. Gamache takes media from multiple areas and edits them with stop motion and glitch video techniques.

Το «Sediment» είναι μια κριτική για την διάβρωση του οργανικού και ψηφιακού υλικού. Το βίντεο παρουσιάζεται από διάφορες πτυχές, καθώς απεικονίζει διαφορετικά στάδια φθοράς και διάβρωσης. Τα σπασμένα εξαρτήματα αντηχούν στη στρέβλωση της μορφής και της μνήμης με την πάροδο του χρόνου. Μέσω αυτής της στρέβλωσης, συγχωνεύονται σε νέες συνθέσεις. Ο Gamache συνδυάζει διάφορα στοιχεία από illustration, glitch manipulation, overlaid video, και προωπογραφίες για να εξερευνήσει τις θεματικές ενότητες που παρουσιάζονται στο Sediment.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Wanbli Gamache είναι φοιτητής στη Σχολή Καλών Τεχνών στο University of Arkansas στο Fayetteville, του Αρκάνσας. Ο Wanbli χρησιμοποιεί το βίντεο ερευνώντας τη σχέση μεταξύ της αφήγησης του παρατηρητή και τον χώρο. Τον ενδιαφέρει η έννοια της μνήμης κυρίως σε εγκαταλελειμμένους χώρους ή σε τοποθεσίες με υψηλή επισκεψιμότητα. Ο Gamache χρησιμοποιεί υλικό για την δουλειά του από διάφορα μέσα και το επεξεργάζεται με stop motion και τεχνικές glitch video.



Chris Boyd (UK)

[CTHORSION SCRIPT FANTOMSENS] (2015) (05:28MIN)



Excavating the intimate interrelations between writing and death, a virtual camera scans a phantom shrouded figure in an anechoic chamber. Linear text bursts into an asignifying swarm where the letter C escapes and descends into a presignifying regime. Text in red is reworked in Visayan Cebuano due to the possession with shamanic rituals.

BIO

Chris Boyd is a British contemporary artist whose multi-media work is preoccupied with the interrelationships with technology and modes of Being. Boyd has shown work at a wide variety of galleries, events and venues, including Tate Online, FACT, Baltic Centre for Contemporary Art, The Lowry, Roundhouse, Urbis, Corsica Studios, The Bigger Picture with The Cornerhouse. A broad spectrum of Boyd's visual art and commercial work has been broadcast including music video channels, MTV, 4 Music, BBC 2, Channel 4 and Channel 5. He was joint winner of the Big Art Challenge UK Art Prize in 2004, a 6 part series on channel 5. A recipient of a Microwave award from FACT in 2004. In 2005 he provided a video in 40 Artists 40 Days, a special Tate Britain project supporting London's Olympic bid that brought the games to Britain in 2012.

Κάνοντας ανασκαφή στις ενδόμυχες σχέσεις ανάμεσα στη γραφή και το θάνατο, μια εικονική κάμερα σαρώνει μια φανταστική φιγούρα μέσα σε έναν ανηχικό θάλαμο. Το γραμμικό κείμενο ξεσπάει μέσα σε ένα ακαθόριστο σμήνος όπου το γράμμα C δραπέτευει σε ένα προκαθορισμένο καθεστώς. Το κείμενο με το κόκκινο χρώμα ξαναγράφεται στη γλώσσα Visayan Cebuano επηρεασμένο από τις σαμανικές τελετές.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Chris Boyd είναι ένας Βρετανός καλλιτέχνης του οποίου το έργο εστιάζει στις αλληλεπιδράσεις με την τεχνολογία και τους τρόπους ύπαρξης. Ο Boyd έχει παρουσιάσει το έργο του σε διάφορες γκαλερί, εκδηλώσεις και χώρους, όπως Tate Online, FACT, Baltic Centre for Contemporary Art, The Lowry, Roundhouse, Urbis, Corsica Studios και The Bigger Picture με το Cornerhouse. Ένα ευρύ φάσμα της εικαστικής και εμπορικής δουλειάς του Boyd έχει μεταδοθεί σε μουσικά τηλεοπτικά κανάλια όπως το MTV, το 4 Music, BBC 2, Channel 4 και Channel 5. Κέρδισε το βραβείο Big Art Challenge UK Art Prize το 2004, μια σειρά σε 6 επεισόδια στο Channel 5. Κέρδισε το Microwave award από τον οργανισμό FACT το 2004. Το 2005 η δουλειά του ήταν μέρος του project 40 Artists 40 Days, ένα ειδικό πρόγραμμα της Tate Britain που υποστήριζε τη διεξαγωγή των Ολυμπιακών Αγώνων στο Λονδίνο, το 2012.



ANIMATION

Daniel Ivan (MX)

HAIKU (2015) (05:05MIN)



274

Haiku is an abstract animation that follows the rule of 5/7/5 on every aspect of the animation processes and was as well divided in 17 structural units for the editing, following the aesthetics of the traditional Japanese poetry in a non-verbal, purely visual environment.

BIO

Daniel Iván (born June 20th 1972, Mexico City, Mexico) is a multimedia artist, photographer and designer focused on video-art, photography, CGI, performing arts and the creation of multimedia environments. In his works he mixes photography, illustration, 2D & 3D animation, design, experimental hypertext and net-art. His work is developed on digital environments and with a main focus on the use of new narrative approaches and semantic units interpolation.

Το Haiku είναι ένα αφαιρετικό animation μικρού μήκους που εφαρμόζει τον κανόνα 5/7/5 σε κάθε πτυχή της παραγωγής ενός animation και μέσω του μοντάζ χωρίστηκε σε 17 πλάνα. Η αισθητική του animation βασίζεται στην παραδοσιακή Ιαπωνική ποίηση δημιουργώντας ένα περιβάλλον χωρίς προφορικά στοιχεία δίνοντας έμφαση στην αισθητική απεικόνιση της αφήγησης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Daniel Iván γεννήθηκε στο Μεξικό το 1982, είναι multimedia artist, φωτογράφος και designer και ασχολείται με video art παραγωγές, φωτογραφία, CGI, performing arts και πολυμεσικές εγκαταστάσεις. Στην δουλειά του συνδυάζει την φωτογραφία, την εικονογράφηση, το 2D και 3D animation, το design, το experimental hypertext και net-art. Το έργο του εξελίσσεται μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα δίνοντας έμφαση σε νέες προσεγγίσεις αφήγησης και σημασιολογικές παρεμβολές.

275



ANIMATION

Gašper Kunšič (SI)

LOST IN THE WOODS LOW RES (2015)



276

Digital animation "Lost in the Woods Low Res" consists of animated collages as representations of landscapes. It is a voyage through the constructed landscapes with kitschy elements of fairytales, consumerism and social networks and deals with the topic of escapism and the relationship between real and constructed world. The animation is bright coloured and finds inspiration in computer influenced and advertising aesthetics and merges in to psychedelic imagery. In today's society one cannot avoid being part of consumerist culture and Internet influence. With their omnipresence one can easily get lost in this world of "wood" or artificial, digital and pop elements.

BIO

Gašper Kunšič is a Slovenian-born, Vienna-based visual artist, working in the fields of painting, installation, video and print media. He graduated with a BFA degree in Painting from the Academy of Fine Arts and Design in Ljubljana and currently studies in the class for Transmedia Art at the University of Applied Arts Vienna. He was nominated for the ESSL ART AWARD CEE 2015 and has exhibited in the Museum of Contemporary Art Metelkova in Ljubljana, as well as participated in the 3rd Triennial of Young Artists – PREMIERE 2015 in the Gallery of Contemporary Arts, Celje. He presented his performances in Künstlerhaus Vienna. He was a recipient of the Zois scholarship for talented students from 2007-2015 and won the award of Academy of Fine Arts and Design Ljubljana in 2015 as well as First prize for poetry, from Magazine Mladika in Trieste in 2013.

To animation «Lost in the Woods Low Res» αποτελείται από κινούμενα κολλάζ που λειτουργούν ως αναπαραστάσεις τοπίων. Είναι ένα ταξίδι μέσα από κατασκευασμένα τοπία με kits στοιχεία από παραμύθια, από στοιχεία καταναλωτισμού, και από τα κοινωνικά δίκτυα. Το θέμα του animation βασίζεται στην διαφυγή και στη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ της πραγματικότητας και ενός κατασκευασμένου κόσμου. Το animation έχει έντονα χρώματα και είναι επηρεασμένο από την αισθητική των υπολογιστών και της διαφήμισης δημιουργώντας μια ψυχεδελική εικόνα. Στη σημερινή κοινωνία είναι αδύνατον να μην είσαι μέρος της κουλτούρας του καταναλωτισμού και τις επιρροές που μπορεί έχει το Internet. Με την πανταχού παρουσίας τους, μπορεί εύκολα κάποιος να χαθεί σε αυτόν τον «ξύλινο» ή τεχνητό κόσμο των ψηφιακών και pop στοιχείων.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Gašper Kunšič γεννημένος στην Σλοβενία, ζει και εργάζεται ως εικαστικός στην Βιέννη. Ασχολείται με ζωγραφική, εγκαταστάσεις, βίντεο και print media. Αποφοίτησε από τη Σχολή Καλών Τεχνών στην Λιουμπλιάνα και συνεχίζει τις σπουδές του στο University of Applied Arts στη Βιέννη. Το 2015 προτάθηκε για το βραβείο ESSL ART AWARD CEE και έχει παρουσιάσει τη δουλειά του στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης Metelkova στην Λιουμπλιάνα ενώ συμμετείχε στην τρίτη Triennial of Young Artists – PREMIERE 2015 στην Γκαλερί Μοντέρνας Τέχνης στο Τσέλιε. Πήρε την υποτροφία Zois για ταλαντούχους φοιτητές από το 2007 μέχρι το 2015 και κέρδισε το βραβείο της Ακαδημίας Καλών Τεχνών στην Λιουμπλιάνα το 2015 όπως και το πρώτο βραβείο πόησης από το περιοδικό Mladika στο Τριέστη το 2013.

277



ANIMATION

Knut LSG Hybinette & Megan Erhart (SE)

DEATH BIRTH (2016) (03:18MIN)



278

Death Birth is an experimental collaborative animation created by Knut LSG Hybinette and Megan Ehrhart. This animation is about their journey out from their darkest part of lives and to their good future. The animation has a lot of their collaborated symbols that symbolizes their hard journey.

BIO

Knut LSG Hybinette was born in Enköping, Sweden. Currently, he is an assistant professor in Game Design and new digital media at Tarleton State University. He works in multiple Medias including game design, photography, animation, video and sound. Knut has exhibited his work at galleries in Sweden, Portugal, Germany and the United States. Additionally, Knut has been published in the American publication Oculus and others. In 2003, he was sponsored / commissioned by January to create a portfolio of the Night Chicago. Knut has shown a series of photographs that tell us of the process of aging through examining each individual story at Arts Atrium Gallery in New York and at Jet Artworks Gallery. Knut received bachelor of the Arts from University of Georgia and a Master of Fine Arts from The School of the Art Institute of Chicago. Megan Erhart is an animator. She is a caricature of herself. Breathing a distinctive life into the organic shell in which she currently resides, Megan consciously creates a vibrant personality and endless stages of emotion through the mechanics of live daily human animation. She advises her puppets to follow her lead, but they often prove too obstinate to be trained properly. Utilizing both traditional and technological methodologies, her animated films and installations have been exhibited internationally. «Grounded – Bien fondé: An Environment Media Installation» featuring the film, «Echoes» appeared recently in a solo exhibition at Salle Ossip Zadkine in Caylus, France, in coordination with DRAW. Recent screenings include work in Beyond, in Western New York 2010 Biennial (USA), Bunter Hund International Short Film Festival (Germany), Hi Mom! Film Festival # 10 (USA), A Corto Di Donne – Women's Short Film Festival (Italy), A Night of Horror International Film Festival (Australia), lausanne Underground Film & Music Festival (Switzerland), Magic Lantern International Movie Festival - «Best Claymation Award» «Love Massage» (USA), MIVICO 07 Film Festival (Spain), Big Screen Birmingham (UK), Montecatini Terme International Short Film Festival (Italy), The Festival of Fantastic Films (UK) and Antimatter Underground Film Festival (Canada).

To Death Birth είναι ένα πειραματικό animation από τους δημιουργούς Knut LSG Hybinette και Megan Ehrhart. Το animation καταγράφει το ταξίδι τους από τις πιο σκοτεινές στιγμές τη ζωής τους στις θετικές στιγμές του μέλλοντος. Η ταινία παρουσιάζει πολλούς από τους συμβολισμούς της συνεργασίας τους που επισημαίνουν το δύσκολο τους ταξίδι.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Knut LSG Hybinette γεννήθηκε στο Enköping της Σουηδίας. Είναι επίτιμος καθηγητής στο Game Design και New Digital Media στο Tarleton State University. Ασχολείται με το game design, την φωτογραφία, το animation, το βίντεο και τον ήχο. Έχει παρουσιάσει τη δουλειά του σε γκαλερί της Σουηδίας, της Πορτογαλίας, της Γερμανίας και του Ηνωμένου Πολιτειών. Το έργο του έχει δημοσιευτεί στο Αμερικανικό Oculus, μεταξύ άλλων. Το 2003, του ανατέθηκε η δημιουργία portfolio για την εκδήλωση Night Chicago. Ο Knut έχει παρουσιάσει μια σειρά από φωτογραφίες που πραγματοποιούνται τη διαδικασία του γήρατος μέσα από μεμονωμένα πρόσωπα στο Arts Atrium Gallery στη Νέα Υόρκη και στο Jet Artworks Gallery. Είναι απόφοιτος του Πανεπιστημίου της Georgia και έχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών από τη Σχολή Καλών Τεχνών του The School of the Art Institute στο Σικάγο.

Η Megan Erhart είναι animator, και είναι μια καρικατούρα του εαυτού της. Αυτήν την περίοδο ζει μια βιωσιμότητα ζωής στο οργανικό κέλυφος στο οποίο κατοικεί. Η Megan δημιουργεί συνειδητά μια ζωντανή προσωπικότητα και απελευθερώνει στάδια συναισθημάτων, μέσα από animation που έχουν ως θέμα τους την καθημερινότητα. Συμβουλεύει τις μαριονέτες της να ακολουθήσουν το παράδειγμά της, αλλά συχνά αποδεικνύονται πολύ πεισματάρης. Χρησιμοποιώντας τόσο παραδοσιακές όσο και τεχνολογικές μεθόδους, οι ταινίες animation αλλά και οι εγκαταστάσεις της έχουν παρουσιαστεί διεθνώς. Η εγκατάσταση «Grounded – Bien fondé: An Environment Media Installation» που περιείχε την ταινία «Echoes» παρουσιάστηκε στην ατμόσφαιρα της έκδοσης στο Salle Ossip Zadkine στη Γαλλία, σε συνεργασία με το DRAW. Το animation της έχουν παρουσιαστεί στα παρόμοια φεστιβάλ: Beyond, στη Μιννέωτα, Western New York 2010 (ΗΠΑ), Bunter Hund International Short Film Festival (Γερμανία), Hi Mom! Film Festival # 10 (ΗΠΑ), A Corto Di Donne – Women's Short film Festival (Ιταλία), A Night of Horror International Film Festival (Αυστραλία), lausanne Underground Film & Music Festival (Ελβετία), Magic Lantern International Movie Festival - «Best Claymation Award» «Love Massage» (ΗΠΑ), MIVICO 07 Film Festival (Ισπανία), Big Screen Birmingham (Αγγλία), Montecatini Terme International Short Film Festival (Ιταλία), The Festival of Fantastic Films (Αγγλία) και Antimatter Underground Film Festival (Καναδάς).

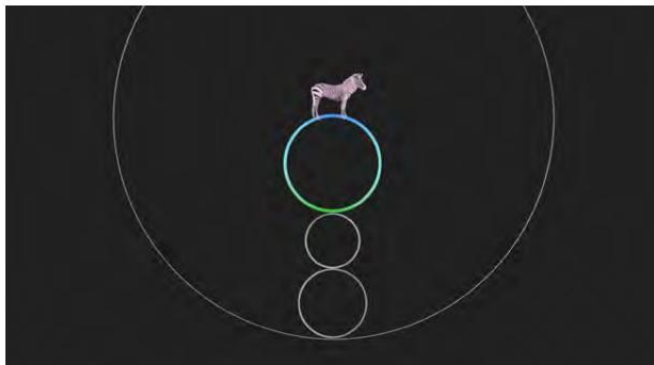
279



ANIMATION

Luca de Salvia (IT)

ZEBRA CROSSING (2015) (04:54MIN)



288

This video is an experiment with three elements.

- 1 Reduction: creating a film using the minimum amount of information possible.
- 2 Tempo: slow down the rhythm of a film to create an immersive/hypnotic experience.
- 3 Graphic design: adopting a visual language based on pure line, colour and shape.
- 4 Sound: my personal response to sound, different music evokes different colours and shape.

BIO

Luca de Salvia is a filmmaker and creative director working with animation and live action. His work is inspired by the masters of the 20th's century design and filmmakers. Saul Bass, Hitchcock and the Italian AG Fronzoni being the stronger influences. His professional practice focuses on brand design and art direction for high end consumer brands. Luca obtained a Masters Degree in Motion Graphics at London's Chelsea School of Arts and Design, and attended several courses at the London Film School.

Το βίντεο είναι ένα πείραμα με τρία στοιχεία.

- 1 Μείωση: δημιουργώντας μια ταινία χρησιμοποιώντας τον ελάχιστο δυνατό αριθμό πληροφοριών.
- 2 Τέμπο: επιβραδύνει το ρυθμό του animation για να δημιουργήσει μια καθηλωτική / υπνωτική εμπειρία.
- 3 Γραφιστικός σχεδιασμός: υιοθετώντας μια οπτική γλώσσα που βασίζεται στην απλή γραμμή, το χρώμα και το σχήμα.
- 4 Ήχος: διαφορετικοί ήχοι θυμίζουν διαφορετικά χρώματα και σχήματα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Luca Salvia είναι κινηματογραφιστής και creative director σε animation και live acts. Η δουλειά του είναι επηρεασμένη από σκηνοθέτες και κινηματογραφιστές του 20ου αιώνα. Την ισχυρότερη επιρροή στο έργο του έχουν οι δουλειές του Saul Bass, του Hitchcock και η ιταλική AG Fronzoni. Επίσης, ασχολείται με το brand design και το art direction. Ο Luca έχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στο Motion Graphics από το Chelsea School of Art and Design του Λονδίνου και παρακολούθησε αρκετά σεμινάρια στο London Film School.

289



ANIMATION

Μάριος Παύλου / Marios Pavlou (CY)
STORMY CHINA (2016) (07:43MIN)



282

The video-animation «Stormy China» refers mainly to a ritualistic element of connecting to the Internet that derives from a daily need to loathe reality. There are strong references to the social media and Second Life, the creation of avatars and how they succumb to the anthropological changes of the Internet era. The movies are based on poems that the artist wrote through the perspective of his internet persona called Cievil Momo. Through the imagery that derives from the poems «Made of Storm» and «Chinese Lamp» there is a need of redefining meanings under an illusionistic digital narration.

BIO

Marios Pavlou was born in Cyprus in 1989. In 2015 he graduated from Athens School of Fine Arts. He participated in workshops such as «Anthropocene», «Vice Versa» and «Survival Kit» workshops, and collaborations from the Athens School of Fine Arts and the Karlsruhe University of Art and Design, the Braunschweig University of Fine Art, and Munich Academy of Fine Art. He took part in group exhibitions at Rational Theater, at Lothringer Laden and at Kullukcu Galerie in Munich, also in the group exhibition «Reality Through Fiction» at Circuits and Currents in Athens, and in group exhibition How to Project and Spell that was also show at the Chisenhale Gallery in London. His work also featured in dialogue#10 «dialogue#10: art, new technology and social media» K.E.E.T, Athens 2015, «Rooms 2016» at St.George Lycabettus, at the 7th student Biennale, In 2014 at the «B & M. Theocharakis Foundation for Fine Arts and Music», at the «Map Of The New Art», Fondazione Giorgio Cini, in 2015 in Venice, and was a member of the scenography team for the theatrical production «Still Life» by Dimitris Papaioanou. He is a member of the steering committee of Circuits and Currents, the project space of the Athens School of Fine Art that started in 2014.

Το video-animation «Stormy China» αναφέρεται κυρίως σε ένα τελετουργικό στοιχείο σύνδεσης στο ίντερνετ που προκύπτει μέσα από μια καθημερινή ανάγκη αποστροφής της πραγματικότητας. Υπάρχει έντονη αναφορά στα social media και στο Second Life, στην δημιουργία χαρακτήρων-αβатар και στο πώς υποκύπτουν στις ανθρωπολογικές αλλαγές της εποχής του διαδικτύου. Οι ταινίες βασίζονται σε ποιήματα που έγραψε ο καλλιτέχνης μέσα από την προοπτική θέσης της διαδικτυακής του προσωπικότητας εν ονόματι Cievil Momo. Μέσα από τις εικόνες που προκύπτουν από τα ποιήματα αυτά με τίτλους «Made of Storm» και «Chinese Lamp», υπάρχει μια ανάγκη επανπροσδιορισμού νοημάτων κάτω από μια ιλουζιονιστική ψηφιακή αφήγηση.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

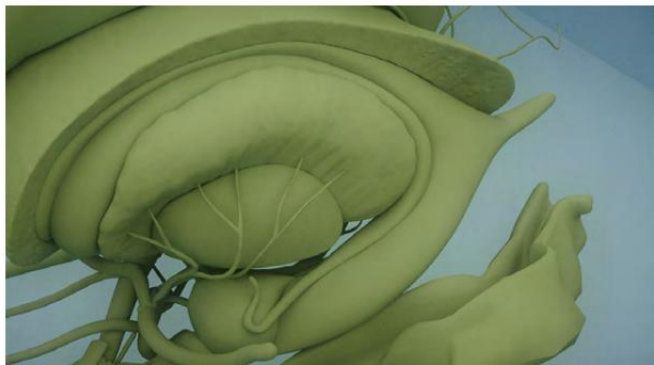
Ο Μάριος Παύλου γεννήθηκε στην Κύπρο, το 1989. Σπούδασε στην Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών στην Αθήνα από την οποία αποφοίτησε το 2015. Έχει συμμετάσχει στα workshops «Anthropocene», «Vice Versa» και «Survival Kit», σε συνεργασίες της Α.Σ.Κ.Τ. με το Γερμανικό Πανεπιστήμιο Τέχνης και Design της Καρλσρούης, της Ανώτατης Σχολής Καλών Τεχνών του Μπράουνσβαϊγκ και της Ακαδημία Καλών Τεχνών του Μονάχου αντίστοιχα. Έχει συμμετάσχει σε ομαδικές εκθέσεις στο Rational Theater, στο Lothringer Laden και στην Kullukcu Galerie στο Μόναχο, στην ομαδική έκθεση «Reality Through Fiction» στο Circuits and Currents στην Αθήνα καθώς και στη δημιουργία της ομαδικής ταινίας «How to Project and Spell», η οποία προβλήθηκε μεταξύ άλλων και στην Chisenhale Gallery του Λονδίνου. Ανάμεσα έχει συμμετάσχει στην έκθεση σύγχρονης τέχνης ΔΙΑΛΟΓΟΣ #10 «dialogue#10: Τέχνη, Νέα Τεχνολογία και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης» Κ.Ε.Ε.Τ, Αθήνα 2015, «Rooms 2016» στο St.George Lycabettus, στην «7η Biennale Φοιτητών», το 2014 στο Ίδρυμα Β. & Μ. Θεοχαράκη Αθήνας, στο «Map Of The New Art», Fondazione Giorgio Cini στη Βενετία το 2015, και ήταν μέλος στην ομάδα κατασκευής σκηνηκών της παράστασης «Still Life», του Δημήτρη Παπαϊωάννου. Είναι μέλος της συντονιστικής επιτροπής του Circuits and Currents του project space της Α.Σ.Κ.Τ. από το 2014 μέχρι και σήμερα.

283



Mark Franz (USA)

BODY WITHOUT ORGANS (2016) (02:34MIN)



Body without organs is an experimental animation that explores the mystical singularity of the body in terms of its separate functioning parts. Philosophers Gilles Deleuze and Félix Guattari use this term to refer to the «cosmic egg» of life.

BIO

Mark Franz is a designer, artist, and educator whose exhibitions and primary research projects involve the creation of interactive installations that reflect on issues of violence, dislocation, and other social constructions important in contemporary cultures. Recently this work has been exhibited as part of the PivArcade in conjunction with The Smithsonian American Art Museum's Art of Video Games presented by the Phoenix Art Museum in Phoenix, AZ and at the Leuphana Centre for Digital Cultures in Lüneburg, Germany. Franz's secondary research involves creating custom hardware and software for audiovisual performance and installation, and references the art historical current of visual music commonly discussed as part of animation history. This work has been exhibited at Pivelerations at the Rhode Island School of Design and Brown University in Providence, RI, the Gene Siskel Film Center in Chicago, IL and the Currents International New Media Festival in Santa Fe, NM. As the Chair of the Graphic Design area, in the School of Art + Design at Ohio University, Franz teaches courses in Graphic Design, New Media, Visual Systems, and Interaction Design.

Το Body without organs είναι ένα πειραματικό animation που εξετάζει την μυστηριώδη μοναδικότητα του σώματος σε σχέση με τα αυτόνομα λειτουργικά του όργανα. Οι φιλόσοφοι Gilles Deleuze και Félix Guattari αναφέρονται στην σχέση αυτή με τον όρο «κοσμικό αυγό».

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Mark Franz είναι designer, εικαστικός και εκπαιδευτικός και ασχολείται με διαδραστικές εγκαταστάσεις που εξετάζουν τη βία, τη μετατόπιση και άλλες κοινωνικές κατασκευές που παρατηρούνται στο σύγχρονο πολιτισμό. Πρόσφατα η δουλειά του ήταν μέρος του PivArcade σε συνεργασία με το The Smithsonian American Art Museum's Art of Video Games που παρουσιάστηκε στο Phoenix Art Museum στην Αριζόνα και στο Leuphana Centre for Digital Cultures στην Γερμανία. Επίσης, ασχολείται με τη δημιουργία λογισμικού (software) και υλικού (hardware) για οπτικοακουστικές performances και εγκαταστάσεις με αναφορές στην ιστορία του animation μέσα από την οπτική μουσική. Το έργο του έχει παρουσιαστεί στο Pivelerations, στο Rhode Island School of Design, και στο Brown University στο Πρόβιντενς, στο Gene Siskel Film Center στο Σικάγο, και στο Currents International New Media Festival στην Σάντα Φε. Είναι διευθυντής του τμήματος Graphic Design στο School of Art + Design στο Ohio University και διδάσκει Γραφιστική, Νέα Μέσα, Οπτικά Συστήματα και Διαδραστικό Σχεδιασμό.



Scott Minzy (USA)

ROOM WITHOUT A VIEW (2015) (02:49MIN)



286

My work addresses the universal themes of fear, regret and longing. In my prints these feelings are made manifest with an intricate network of wiry, anatomical lines, delicate and twisted. I find relief printing a way to depict both our inner turmoil and the outer physicality of the human form at once. Sometimes this might appear on the surface of the skin or take the shape of an organic growth or painfully permanent subtraction.

I am committed to creating an alternate world, in which I make a statement about the nature of reality and about my own involvement with reality. To this end, I bring my creations to life using simple animation and in doing so, I push the viewer to acknowledge our shared unsettling emotions. I enjoy the juxtaposition of using an art making technique which hasn't changed in 700 years with one that is barely 20 old.

BIO

Scott Minzy is a printmaker, lo-fi animator and art educator who has a tendency to take himself far too seriously. He is (not so) affectionately known as the mean art teacher at Erskine Academy, mainly due to his overbearing personality and pompous behaviour. When not teaching or in his studio, Mr. Minzy likes to copy illustrations from old dictionaries, daydream about having super-powers and scour used bookstores feeding his unhealthy obsession with self-help books. He is currently at work making a series of lists, desperately trying to find a connection, any connection.

Το έργο του καλλιτέχνη εστιάζει σε συναισθήματα όπως ο φόβος, η λύπη και η επιθυμία. Στη δουλειά του, αυτά τα συναισθήματα γίνονται προφανή με ένα περίπλοκο δίκτυο από λεπτές γραμμές. Σκοπός του είναι να απεικονίσει την εσωτερική αναταραχή και την εξωτερική λειτουργία της ανθρώπινης φύσης. Μερικές φορές αυτό μπορεί να εμφανίζεται στην επιφάνεια του δέρματος ή να παίρνει την μορφή μιας οργανικής ανάπτυξης ή μιας μόνιμα οδυνηρής αιρετικότητας.

Θέλει να δημιουργήσει έναν εναλλακτικό κόσμο, και να ασχοληθεί με τη φύση της πραγματικότητας αλλά και τη δική του συμμετοχή σε αυτήν την πραγματικότητα. Για το σκοπό αυτό, ζωντανεύει τις δημιουργίες του, χρησιμοποιώντας το animation και με αυτόν τον τρόπο, μοιράζεται με τους θεατές κοινά συναισθήματα. Ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για τον συνδυασμό δυο διαφορετικών τεχνικών εκ των οποίων η μια έχει ιστορία 700 χρόνων και η άλλη μόλις 20.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

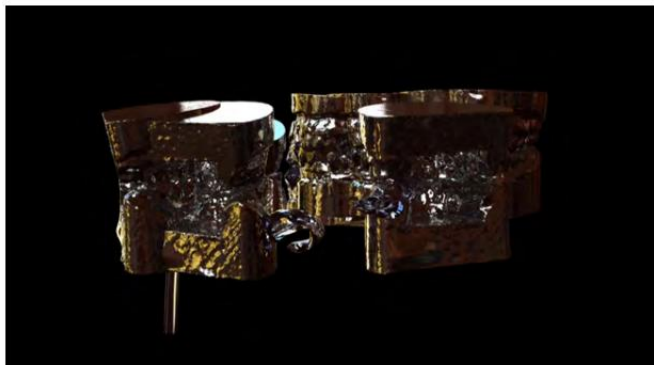
Ο Scott Minzy είναι χαράκτης, animator, και εκπαιδευτικός τέχνης, ο οποίος έχει την τάση να παίρνει τον εαυτό του πολύ στα σοβαρά. Είναι (όχι και τόσο) γνωστός ως ο αυστηρός καθηγητής τέχνης στο Erskine Academy, και αυτό κυρίως οφείλεται στην αυταρχική του προσωπικότητα και στην παμπόνη συμπεριφορά του. Όταν δε διδάσκει ή δε βριλάει στο στούντιο του, του αρέσει να αντιγράφει εικόνες από παλιά λεξικά, να φαντάζεται ότι έχει υπερδυνάμεις και να διαβάζει βιβλία αυτοβοήθειας. Αυτή τη στιγμή βρίσκεται στη δουλειά κάνοντας μια σειρά από λίστες, προσπαθώντας απεικονισμένα να βρει μια σύνδεση, οποιαδήποτε σύνδεση.

287



ANIMATION

Susannah Stark (UK)
COATL (2015) (01:55MIN)



288

'Coatl' is a Nahuatl (Aztec) word meaning «serpent» or «twin». Here the Coatl is a group of disembodied teeth that proliferate and chatter silently, operated by unseen forces, as an unending Internet meme. In the background a tapping drum beats an algorithm created from a random sample of Internet searches for 'water' over the course of one hour from a selected location. The over saturated sheen of the teeth and glitchy movement of water drops reminds the viewer that they are not in a space of reliable symbolism.

BIO

Susannah is a visual artist based between London and Glasgow, UK. She works with moving image, sound and writing. Her work gesticulates at historical events, exploring continuities and relocations, utilising the ambiguities and form of speech as a method of bringing into being questions surrounding images and image production. The works question the porosity of living bodies, objects, products and informations through the filter of language, or, often, the absence of it. She aims to create a space where voice and silence work with and against each other to destroy and create new meanings.

Ετυμολογικά "Coatl" είναι μια (Νάουατλ) Αζτέκικη λέξη για το "φίδι" ή το "δίδυμο". Στο animation, το "Coatl" είναι ένα σύνολο από αποκομμένα δόντια που πληθαίνουν και φλυαρούν ασιγητά υποκινούμενα από αόρατες δυνάμεις, σαν ένα Internet meme σε λούπα. Η μουσική επένδυση του animation είναι ένα παλλόμενο ντραμς που δημιουργήθηκε από ήχους νερού, τους οποίους ο καλλιτέχνης βρήκε στο διαδίκτυο. Η υπερβολικά κορεσμένη λάμψη των δοντιών και η glitch κίνηση των σταγόνων υπενθυμίζουν στο θεατή ότι δεν βρίσκεται μέσα σε ένα χώρο αξιόπιστου συμβολισμού.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Susannah ζει και εργάζεται μεταξύ Λονδίνου και Γλασκώβης. Ασχολείται με την κινούμενη εικόνα, την επεξεργασία ήχου και το γράφημα. Το έργο της εστιάζει σε ιστορικά γεγονότα, εξερευνώντας τη συνοχή και τη μετακατάσταση και αξιοποιώντας την ασάφεια που δημιουργείται στην δομή του λόγου ως μια μέθοδο για τη δημιουργία και την παραγωγή της εικόνας. Μέσα από την δουλειά της θέτει ερωτήματα για την αραδιότητα της ύλης σε ζωντανούς οργανισμούς, αντικείμενα, προϊόντα και πληροφορίες μέσα από το φίλτρο της γλώσσας ή την απώλεια αυτής. Η Susannah προσπαθεί να δημιουργήσει ένα χώρο μέσα στον οποίο η φωνή και η ασιγή συνυπάρχουν για να δημιουργήσουν ή να καταστρέψουν νέες σημασίες.

289



ANIMATION

Tina Willgren (SE)
WALK CYCLE (2015) (03:02MIN)



The animated character of Walk Cycle was originally a preset in particle generator software. I picture it moving about, forever, in a digital archive, in an eternally optimistic style, which is the starting point of the video. I manipulated the file data of the image sequence, which created chance like distortions to the shapes and movements of the character. When watching the video I like to have the idea of kinaesthetic empathy, the ability of our body to imagine what the movements of other bodies, real or unreal, feels like, in mind.

BIO

Tina Willgren is a visual artist working primarily with video. She was born in Tierp, Sweden 1972, lives and works in Stockholm, Sweden and received her MA degree at the Royal University College of Fine Arts in Stockholm 2005. Recent exhibitions and screenings include: «Video Visions», Australian Centre for the Moving Image, Melbourne, Australia, «FILE 2014», Electronic Language International Festival, Sao Paolo, Brazil and «Athens Slingshot», Athens, Georgia, USA.

Ο κινούμενος χαρακτήρας του Walk Cycle ήταν αρχικά ένα προκαθορισμένο στοιχείο σε ένα πρόγραμμα παραγωγής σωματιδίων. Η καλλιτέχνις το φανταζόταν να κινείται αένα σε ένα ψηφιακό αρχείο, με έναν αιώνια αισιόδοξο τρόπο. Αυτή η κίνηση αποτελεί το σημείο εκκίνησης του βίντεο. Επεξεργάστηκε τα δεδομένα της κινούμενης εικόνας και αυτό δημιούργησε τυχαίες στρεβλώσεις στο σχήμα και τις κινήσεις του χαρακτήρα. Παρακολουθώντας το βίντεο, υπάρχει η ιδέα της κιναισθητικής ενσυναίσθησης, η ικανότητα του σώματος μας να φαντάζεται πως θα μπορούσαν να είναι οι πραγματικές ή οι μη-πραγματικές κινήσεις άλλων σωματίων.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

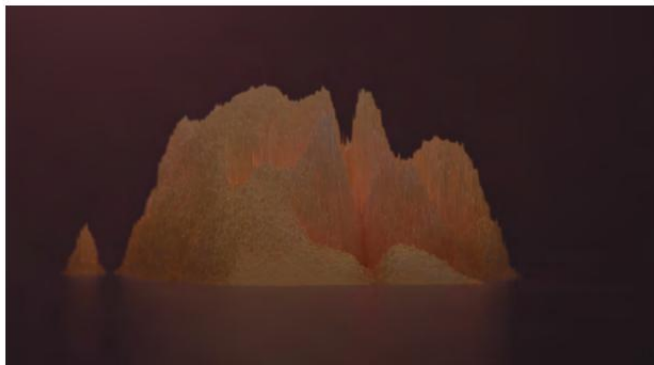
Η Tina Willgren είναι εικαστικός που εργάζεται κυρίως με το βίντεο. Γεννήθηκε στην Tierp, της Σουηδίας το 1972, και τώρα ζει και εργάζεται στη Στοκχόλμη. Έλαβε το μεταπτυχιακό της τίτλο σπουδών από το Royal University College of Fine Arts στη Στοκχόλμη το 2005. Πρόσφατες εκθέσεις και προβολές περιλαμβάνουν: «Video Visions», Australian Centre for the Moving Image, στη Μελβούρνη, Αυστραλία, «FILE 2014», Electronic Language International Festival, στο Σάο Πάολο, Βραζιλία και «Athens Slingshot», Αθήνα, Γεωργία, ΗΠΑ.



ANIMATION

Vishal Shah (UK)

VELLUM (2016) (03:58MIN)



292

Vellum is a moving sound sculpture. Projected 2D double images are aesthetically 3D extruded and in constant rotation. The plateau of each extrusion is either hidden or limited, holding and composing the pictorial plane. Movements are fast and slow turning into sculptural islands to the sound of an improvised double bass. Vellum is beautiful in detail and timely in each movement. Vellum becomes a mesmerising work to see and hear.

BIO

Vishal is an art director with academic and commercial advertising hands on experience. Originally from London he now lives and works in Berlin. Vishal is currently the art director at D.C Media Networks GmbH. He is a hard working, strategic and forward thinking individual with a strong contemporary and historical knowledge base and practice of art, design and media. With a multi-disciplinary outlook and cross-pollination ethos, he accomplished eight years (2003-2011) as a visiting lecturer at the Royal College of Art and as an Adjunct Professor at Richmond, The American International University in London, whilst he was concurrently working as a designer and commercials creative supporting London-based agencies. Independently, Vishal directs and produces moving image work for international screenings and visual music events across Europe, America and Asia.

Το Vellum είναι ένα κινητικό ηχητικό γλυπτό. Διαδιάστατες εικόνες μετατρέπονται σε τρισδιάστατες και ακολουθούν μια συνεχή κυκλική κίνηση. Κάθε εξώθηση μιας κίνησης είναι είτε κρυμμένη ή περιορισμένη συνθέτοντας το εικονικό τοπίο. Οι κινήσεις είναι γρήγορες και αργές που μετατρέπονται σε «γλυπτικά» νησιά μέσα από τον αυτοσχέδιο ήχο ενός κοντραμπάσου. Η κάθε λεπτομέρεια στο Vellum είναι όμορφη και η κάθε του κίνηση ακριβής. Το Vellum είναι ένα καθολικό έργο για την όραση και την ακοή.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

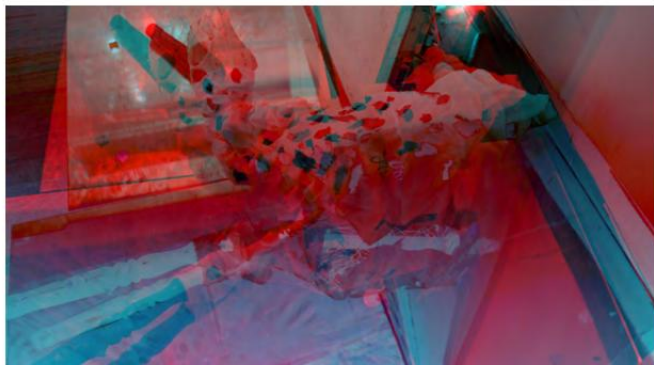
Ο Vishal είναι καλλιτεχνικός διευθυντής με εμπειρία στον ακαδημαϊκό χώρο και στον χώρο της διαφήμισης. Μεγάλωσε στο Λονδίνο και σήμερα ζει και εργάζεται στο Βερολίνο. Ο Vishal είναι ο καλλιτεχνικός διευθυντής στο Media Networks GmbH. Εργάζεται σκληρά, έχει στρατηγική και προοδευτική σκέψη, και μια σύγχρονη και ιστορική βάση γνώσεων και πρακτικής στην τέχνη, το design και των μέσων. Για οκτώ χρόνια (2003 - 2011) εργάζονταν ως επισκέπτης λέκτορας στο Royal College of Art και ως επίκουρος καθηγητής στο Richmond, The American International University στο Λονδίνο, ενώ ταυτόχρονα εργαζόταν ως σχεδιαστής σε διαφημιστικές εταιρείες στο Λονδίνο. Ανεξάρτητα, ο Vishal σκηνοθετεί και κάνει την παραγωγή animation για διεθνείς προβολές και εκδηλώσεις οπτικής μουσικής σε Ευρώπη, Αμερική και Ασία.

293



Wanbli Gamache (USA)

MOMENTS IN THE WALL (2015) (02:58MIN)



"Moments In The Wall" is a stop motion Installation project created by Wanbli Gamache and Kale Ogle within a local music and art DIY space. Moments In The Wall became an impromptu reaction to the history of the DIY venue, Backspace, in terms of culture, aesthetic, personal observations, and the narrative it has created as the artists lived on site. By use of multiple mediums, the video explored the idea of memory within a creative and public space. Afterwards the public came into the space and experienced the artwork fixed in time as the video presented them in motion. After the initial screening, local bands performed with the video projected behind them as new audio provided unexpected context to the imagery.

BIO

Wanbli Gamache is a student at the University of Arkansas Fine Arts program in Fayetteville, Arkansas. Wanbli uses video formats to create surveys of the relationship between the observer's narrative and the context of place. He is interested in the continuation of memory primarily in abandoned places or in high-travel locations. Gamache takes media from multiple areas and edits them with stop motion and glitch video techniques.

Το «Moments In the Wall» είναι ένα εγχείρημα stop motion που δημιουργήθηκε από τους Wanbli Gamache και Kale Ogle μέσα σε ένα τοπικό DIY χώρο. Το έργο αποτελεί μια αυτοσχέδια αντίδραση στην ιστορία του DIY χώρου, Backspace που δημιουργήθηκε από τους καλλιτέχνες που έμειναν και δούλεψαν σε αυτόν τον χώρο και έχει αναφορές στον πολιτισμό, την αισθητική και τις προσωπικές παρατηρήσεις των καλλιτεχνών. Με τη χρήση πολλαπλών μέσων, το βίντεο ερευνά την ιδέα της μνήμης μέσα σε ένα δημιουργικό και ταυτόχρονα δημόσιο χώρο. Στη συνέχεια, το κοινό ήρθε στον χώρο και βίωσε το έργο σε συγκεκριμένο χρόνο καθώς το βίντεο αποτύπωνε το κοινό σε κίνηση. Μετά την πρώτη προβολή, τοπικές μπάντες έπαιξαν ζωντανά και δημιούργησαν ένα νέο ηχητικό πλαίσιο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Wanbli Gamache είναι φοιτητής στη Σχολή Καλών Τεχνών στο University of Arkansas στο Fayetteville, του Αρκάνσας. Ο Wanbli χρησιμοποιεί το βίντεο ερευνώντας τη σχέση μεταξύ της αφήγησης του παρατηρητή και τον χώρο. Τον ενδιαφέρει η έννοια της μνήμης κυρίως σε εγκαταλελειμμένους χώρους ή σε τοποθεσίες με υψηλή επισκεψιμότητα. Ο Gamache χρησιμοποιεί υλικό για την δουλειά του από διάφορα μέσα και το επεξεργάζεται με stop motion και τεχνικές glitch video.



ANIMATION

Γιώργος Σοφτάς / Yorgos Softas (GR)

MIND THE GAP (2015) (02:32MIN)



296

The spiritual enemy has many and diverse actions and masks at all levels of daily life. Called leader, mentor, god, protector, authoritarian, conservative. The spiritual enemy philosophizes and meditates about good and bad, devilish and holy, he feels the pain and unites black and white. He shares his knowledge generously and now it's pointless for someone to lose his time for reflections and considerations. The spiritual enemy trains us to believe in our freedom, in our expression, in our culture.

The illusion of spiritual freedom is greater than the digital ball where hovers in the public space. Training for compromise maintains conservatism values, defines honesty, sacredness, tradition, right. We are deep inside the spirit of domination, we support and applaud the welfare considering its opponents as terrorists and also we believe it's God's will that we are free.

The gap between value and thinking are finally full and comprehensive just like the enemy is the best friend because he provides harmony and balance so we live all together in the warm hug of big brother.

The spiritual enemy is not illusion.

Mind the gap.

Long live the freedom of thought.

BIO

Yorgos Softas grew up in Thessaloniki from where he left at 18 years old to study architecture in Volos until today. During his studies he reviewed his relationship with architecture and especially the conditions which architecture produced and reproduced at the university. Using the representation and planning tools learned from his studies, he started to work on audiovisual representations and arts (graphic design, direction, animation, etc.) which he exerts on an amateur and non-commercial level. He tries to develop his practical knowledge of using the creative tools and to enrich the political and theoretical fundamentals inputted in his work. During his studies he has lived abroad and he participated in small exhibitions within and outside university.

Ο πνευματικός εχθρός έχει πολλές και πολύμορφες δράσεις και προσοπεί σε όλα τα επίπεδα της καθημερινής ζωής. Ονομάζεται ηγέτης, καθοδηγητής, θεός, προστάτης, απολυταρχικός, συντηρητικός. Ο πνευματικός εχθρός φιλοσοφεί και στοχάζεται για το καλό και το κακό, το διαβολικό και το άγιο, συμμερίζεται τον πόνο και ενώνει το μαύρο με το άσπρο. Δίνει τις γνώσεις του απλόχερα και πλέον είναι μάταιο κανείς να χάνει το χρόνο του για αναστοχασμούς και θεωρήσεις. Ο πνευματικός εχθρός μας εκπαιδεύει να πιστέψουμε στην ελευθερία μας, στην έκφραση μας, στην κουλτούρα μας.

Η ψευδαίσθηση της πνευματικής ελευθερίας είναι μεγαλύτερη και από τη ψηφιακή μπάλα που αιωρείται στο δημόσιο χώρο. Η εκπαίδευση για τον συμβιβασμό εκτρέπει αξίες συντηρητισμού, ορίζει το δίκαιο, το αναγκαίο, το ιερό, το παραδοσιακό, το σωστό. Είμαστε πολύ βαθιά στο πνεύμα της κυριαρχίας, στηρίζουμε και χειροκρατούμε την ευημερία θεωρώντας τρομοκράτες τους αντιπάλους της και πιστεύουμε ότι είναι θάλημα θεού να είμαστε ελεύθεροι.

Το κενό μεταξύ των αξιών και της σκέψης είναι τελικό γεμάτο και περικτεκό όπως ακριβώς ο εχθρός είναι ο καλύτερος φίλος γιατί παρέχει την αρμονία και την ισορροπία να ζούμε όλοι μαζί στη ζεστή αγκαλιά του μεγάλου αδελφού.

Ο πνευματικός εχθρός δεν είναι παραίσθηση.

Προσσχί στο κενό του μυαλού.

Ζήτω η ελευθερία της σκέψης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Γιώργος Σοφτάς μεγάλωσε στη Θεσσαλονίκη την οποία εγκατέλειψε στα 18 του χρόνια για να σπουδάσει αρχιτεκτονική στο Βόλο μέχρι και σήμερα. Μέσα στις σπουδές του αναπτύχθηκε η σχέση του με την αρχιτεκτονική και ειδικότερα με τους όρους που παράγονται και αναπαράγονται στον πανεπιστημιακό χώρο. Χρησιμοποιώντας τα εργαλεία αναπαραστάσης και σχεδιασμού που του προσέφεραν οι σπουδές, απορροφήθηκε από τις οπτικοακουστικές αναπαραστάσεις και τέχνες (γραφιστική, κινηματογράφος, animation κ.α.) τις οποίες ερευνά σε ερασιτεχνικό και μη εμπορικό επίπεδο. Προσπαθεί να ερευνήσει τις πρακτικές γνώσεις χρήσης των μέσων και να εμπεριονεύσει τα πολιτικά και θεωρητικά θεμέλια που εμφανίζει στα έργα του. Κατά τη διάρκεια των σπουδών του έχει ζήσει στο εξωτερικό και έχει συμμετέχει σε μικρές εκθέσεις εντός και εκτός της πανεπιστημιακής κοινότητας.

297



Lea Vidakovic (HR)

THE VAST LANDSCAPE - PORCELAIN STORIES (2014) (11:00MIN)



A fox-hunter and a porcelain shopkeeper lady, the scientist brothers, a seal, a boy and a music box. Six characters in their rooms filled with traces of longing, separated by a vast and bleak landscape. Four stories on love, contemplation and (self) destruction.

BIO

Lea Vidakovic (1983, Serbia) is a multimedia artist, who works in the field of art installation and puppet animation. In 2010, she received her BA in Animation from HVO, Norway. During 2006-2010, she studied graphic art at the Academy of Fine Arts in Zagreb, Croatia and she graduated in 2011. In 2012, she got her MA of Audiovisual Arts - animation from the Royal Academy of Arts (KASK), Belgium. In 2014 - till now, she has been a PhD researcher in animation at Nanyang Technological University in Singapore, with interest in fragmented narratives in animated installations and films. She has exhibited internationally with solo and group exhibitions, and has presented her work in animation festivals. She is a winner of several art and film awards. A member of: Association of Croatian Artists (HDLU) and of Association of artists from Vojvodina (SULUV).

Ένας κυνηγός αλεπούδων, μια κυρία που πωλάει πορσελάνες, δυο αδέρφια επιστήμονες, μια φώκια, ένα αγόρι και ένα μουσικό κουτί. Έξι χαρακτήρες στα δωμάτια τους γεμάτοι νοσταλγία, χωρισμένοι από ένα τεράστιο και ζοφερό τοπίο. Τέσσερις ιστορίες αγάπης, περιουλογής και αυτοκαταστροφής.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Lea Vidakovic γεννήθηκε το 1983 στην Σερβία και είναι multimedia artist. Το έργο της επικεντρώνεται σε καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις και stop motion animation. Την περίοδο 2006-2010 σπούδασε γραφιστικές τέχνες στο Academy of Fine Arts, στο Ζάγκρεμπ στην Κροατία. Το 2010 αποφοίτησε από το τμήμα Animation στο HVO, στη Νορβηγία. Το 2012 συνέχισε τις μεταπτυχιακές σπουδές της στο τμήμα Audiovisual Arts - Animation στο Royal Academy of Arts (KASK), στο Βέλγιο και το 2014 ξεκίνησε το διδακτορικό της στο Nanyang Technological University στην Σιγκαπούρη με έμφαση στην αποσπασματική αφήγηση σε εικαστικές εγκαταστάσεις και ταινίες. Έχει παρουσιάσει τη δουλειά της σε διεθνείς ομαδικές και στομικές εκθέσεις και φεστιβάλ animation. Έχει κερδίσει διάφορα καλλιτεχνικά και κινηματογραφικά βραβεία και είναι μέλος του Association of Croatian Artists (HDLU) και του Association of artists from Vojvodina (SULUV).



Kirsten Carina Geißer & Ines Christine Geißer (DE)

LUCKY (2015) (11:00MIN)



"Lucky" is looking for happiness. This animated short is questioning our search of happiness: What does luck mean for the individual? Is failure the only possibility?

BIO

Ines Christine Geisser was born and raised in the Franconian forest and working with Kirsten Carina Geisser since 2009. She was born 1982 in Naila, Germany. She studied comic and animation at the School of Art and Design Kassel and graduated from an animation course in 2013. She then became a Master student of Prof. Martina Bramkamp.

Kirsten Carina Geisser was born and raised in the Franconian forest and working with Ines Christine Geisser since 2009. She was born 1986 in Naila, Germany. She studied fine arts at the Burg Giebichenstein University of Art and Design in Halle/Saale. "Lucky" is her graduation film.

Η «Lucky» αναζητά την ευτυχία. Το animation θέτει ερωτήματα γύρω από την αναζήτηση της ευτυχίας. Τι σημαίνει ο παράγοντας τύχη για τον καθένα μας; Είναι η αποτυχία η μόνη μας ευκαιρία;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Ines Christine Geisser γεννήθηκε και μεγάλωσε στη Φραγκονία και δουλεύει με την Kirsten Carina Geisser από το 2009. Η Ines γεννήθηκε το 1982 στην πόλη Naila της Γερμανίας. Το 2013 αποφοίτησε από τη Σχολή Κινημένου σχεδίου του School of Art and Design στο Κάσσελ και συνέχισε με μεταπτυχιακές σπουδές με επιβλέπουσα καθηγήτρια την Martina Bramkamp.

Η Kirsten Carina Geisser γεννήθηκε και μεγάλωσε στη Φραγκονία και δουλεύει με την Ines Carina Geisser από το 2009. Γεννήθηκε το 1986 στην πόλη Naila της Γερμανίας. Σπούδασε στη σχολή Καλών τεχνών στο Burg Giebichenstein University of Art and Design και το «Lucky» είναι η διπλωματική της εργασία.



Anaroop Kerketta (IN)

INSIDE MY MIND (2012) (02:50MIN)



"The mind is its own place, and in itself can make a heaven of Hell, a hell of Heaven." John Milton, Paradise Lost
"Inside my mind" is an experience, which tries to connect the thoughts that run wild within the character's mind, who is uninterruptedly being exploited at repeated instants of the transient moment. The story primarily tries to convey the feelings and emotions of a mind. The plot takes viewers to a conversation occurring between the interviewee and the interviewer. The mockery and an uncomfortable attitude of the interviewer start diluting the concentration of the interviewee and dissolve him to take a dive in his imaginations. He starts playing with every possible strand of his wild imagination and does the meanest possible things, which he could with the interviewer. Agitated by the actions of the interviewer he imagines and wishes to put a bullet across the brains of the interviewer.

BIO

Anaroop Kerketta is from a small state West Bengal in India. He did his bachelor's degree from Delhi College of Art (Bachelor in Fine Arts) and Master's Degree in Animation and Film Design from Industrial Design Centre, IIT Bombay, India. Presently he is working as an Independent Animator (Experimental Animation) and also Calligraphist Ambassador (Calligraphy Artist).

«Το μυαλό μπορεί να φτιάξει τον παράδεισο από την κόλαση και την κόλαση από τον παράδεισο.» John Milton, Paradise Lost.
Το «Inside my mind» αποτελεί μια εμπειρία που προσπαθεί να συνδέσει τις άτακτες σκέψεις στο μυαλό του χαρακτήρα, ο οποίος βρίσκεται αδιάκοπα μέσα σε επαναλαμβανόμενες στιγμιότυπα της παροδικής στιγμής. Η ιστορία κατά κύριο λόγο προσπαθεί να αποδώσει τα συναισθήματα της σκέψης. Η πλοκή αναφέρεται σε μια συνέντευξη για δουλειά. Η άσχημη συμπεριφορά και προσωπικότητα του εργοδότη ωθεί τον βασικό χαρακτήρα να χρησιμοποιήσει την φαντασία του για να ξεφύγει. Τότε αρχίζει να παίζει με την πιο άγρια πτυχή της φαντασίας του και κάνει τα χειρότερα δυνατά πράγματα μπροστά στον εργοδότη. Ενοχλημένος από τις αντιδράσεις του εργοδότη, ο βασικός χαρακτήρας φαντάζεται και επιθυμεί να τρυπώσει μια σφαίρα στο μυαλό του εργοδότη.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Anaroop Kerketta κατάγεται από την Δυτική Βεγγάλη στην Ινδία. Σπούδασε στο Delhi College of Art και ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές σπουδές του στο Animation και το Film Design στο Industrial Design Center IIT στην Ινδία. Εργάζεται ως ανεξάρτητος animator (πειραματικό animation) και ως καλλιτέχνης καλλιγραφίας (Calligraphist Ambassador).



This piece looks at how the digital age has set a precedence for the way in which we judge others, and not always in the way we would like.

BIO

Since completing an MA in Fine art at Central St. Martins in 2001, Heidi Stokes has exhibited nationally and internationally. Heidi has been selected for numerous events and exhibitions including Anima Call 2011, Contemporary Art Centre of Thessaloniki, Greece. In 2011 "A picture of tomorrow's world" was Screened at the Rich Mix cinema in 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 in the world and has been fortuitous to once again this year partake in the themed category "WORK" for 2016. And more recently selected for the BAFTA recognised London Short film festival (LCFF), which was recently screened at the ICA and Melbourne International Animation Festival.

Το "Feedback" αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακή εποχή έχει πλέον το προβάδισμα στον τρόπο που κρίνουμε του άλλους και πολλές φορές, όχι πάντα με τον καλύτερο τρόπο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Heidi Stokes ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές σπουδές της στις Καλές Τέχνες το 2001 στο Central St. Martins. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί στην Αγγλία και διεθνώς, σε πολιτιστικά δρώμενα και εκθέσεις όπως Anima Call 2011 Contemporary Art Centre στην Θεσσαλονίκη. Το 2011 το έργο της "A picture of tomorrow's world" παρουσιάστηκε στο Rich Mix cinema στο Bethnal Green σε συνεργασία με το cabinet of living cinema, μια ομάδα καλλιτεχνών που δημιουργούν κινηματογραφικά project μέσα από live performance. Η δουλειά της έχει επιλεγεί για το 1ο διεθνές κινηματογραφικό φεστιβάλ για γυναίκες δημιουργούς στη Βιέννη, το "Tricky women". Το 2016 συμμετείχε ξανά στο ίδιο φεστιβάλ που είναι πλέον ένα από τα κορυφαία φεστιβάλ Animation. Πιο πρόσφατα, επιλέχθηκε να παρουσιάσει τη δουλειά της στο αναγνωρισμένο από το BAFTA, London Short film festival (LCFF) και στο Melbourne International Animation Festival.



ANIMATION

Anna Vasof (GR / AT)

MACHINE (2015) (02:00MIN)



This film explores the question: How something could eventually work only during its demolition?

BIO

Anna Vasof is an architect and media artist. Born in 1985, she studied architecture at the University of Thessaly (2010) in Greece and Transmedia Art (2014) at the University of Applied Arts in Vienna. Since 2004 her videos and short movies have been presented in several festivals, some of them winning distinctions, including 2016 Huber Sielecki-Prize in Tricky Women Festival in 2016, 2015 Audience Prize at RISC festival and 2014 Best Austrian Animation Prize at One animation day festival. She's currently working on designing and building innovative mechanisms for producing critical and narrative videos, actions and installations.

Η ταινία θέτει το ερώτημα: Πώς γίνεται κάτι να λειτουργεί μόνο όταν βρίσκεται σε κατάσταση καταστροφής;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Anna Vasof είναι αρχιτέκτονας και media artist. Γεννήθηκε το 1985, και σπούδασε αρχιτεκτονική στο Πανεπιστήμιο της Θεσσαλίας το 2010 και το 2014 σπούδασε Transmedia Art στο University of Applied Arts στην Βιέννη. Από το 2004, έχει παρουσιάσει τα βίντεο και τις ταινίες μικρού μήκους της σε διάφορα φεστιβάλ, ενώ έχει διακριθεί με το βραβείο Huber Sielecki-Prize στο Tricky Women Festival το 2016, το βραβείο Audience Prize από το RISC festival 2015 και το βραβείο Best Austrian Animation Prize στο One animation day festival το 2014. Η δουλειά της εστιάζει στον σχεδιασμό και την κατασκευή καινοτόμων μηχανισμών για την παραγωγή βίντεο, δράσεων και εγκαταστάσεων.



Sandrine Deumier (FR)

SOFT BUTTERFLY (2015) (01:11MIN)



An androgynous character wakes up in a space, neutral and translucent. Constituted by a moldable and reconfigurable material, this ultra-tactile space is the place where everything is possible. The character indeed possesses the faculty to auto-module according to her emotional states and to adapt every element of its space surrounding in the measure of its mental reallocations. However, this faculty to return the reconfigurable reality to the infinity will eventually contains its own limits.

BIO

With her dual philosophical and artistic training, Sandrine Deumier constructed a multifaceted poetry focused on the issue of technological change and the performative place of poetry conceived through new technologies. Using material from the word as image and the image as a word vector, she also works at the junction of video and sound poetry considering them as sensitive devices to express a form of unconscious material itself. The process of writing and the mobile material of the image function as underlying meanings of reflux.

Ένας ανδρόγυνος χαρακτήρας ξυπνά σε ένα χώρο, ουδέτερο και διαφανή. Αποτελείται από ένα εύπλαστο και αναδιαρθρώσιμο υλικό. Αυτός ο υπέρ-ευαίσθητος χώρος είναι ο τόπος που όλα μπορούν να συμβούν. Ο κεντρικός χαρακτήρας έχει την ικανότητα να προσαρμόζεται ανάλογα με τις συναισθηματικές καταστάσεις καθώς και να προσαρμόζει κάθε στοιχείο στον περιβάλλοντα χώρο. Όμως, αυτή η ικανότητα να επιστρέφει από την αναπροσαρμοσμένη πραγματικότητα στο άπειρο ενδεχομένως περιέχει τα δικά της όρια.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Sandrine Deumier με σπουδές στη φιλοσοφία και την τέχνη, έχει δημιουργήσει μια πολυδιάστατη ποίηση που επικεντρώνεται στο θέμα της τεχνολογικής αλλαγής και στην ιδιότητα της ποίησης ως περιφέροντος μέσω των νέων τεχνολογιών. Χρησιμοποιώντας τις λέξεις ως εικόνα και την εικόνα ως λέξεις, το έργο της εστιάζει στη διασάυρωση μεταξύ της βίντεο και ηχητικής ποίησης, θεωρώντας και τα δύο πεδία ευαίσθητες εκφραστικές "συσκευές" του ασυνείδητου. Η διαδικασία της γραφής και η κινούμενη εικόνα λειτουργούν ως λανθάνοντα μηνύματα σε διαρκή κίνηση.



ANIMATION

Shelley Jordan (USA)

PEAR (OVER TIME) _ (07:32MIN) / GREEN PEPPER (OVER TIME) (01:41MIN) /

BANANAS (OVER TIME) (02:00MIN) (2015)



Observed over a period of weeks, a pear, a green pepper and bananas ripen and mature. Hand-painted stop-motion animation, gouache on birds-eye-maple paper, shown at varying speeds.

BIO

Painter and moving image artist Shelley Jordan is based in Portland, OR. She is a recipient of a Visual Arts Fellowship at the American Academy in Jerusalem, a Fulbright Hayes Travel Award, two Oregon Artist Fellowship Awards and an OSU Center for the Humanities Fellowship. Jordan's numerous group and solo exhibitions include: the Wexner Center for the Arts, The Frye Museum, the Portland Art Museum and venues in New York City, Los Angeles, London, Milan, Jerusalem and Hamburg. Recent artist residencies include a Ford Family Foundation Residency for Oregon Artists at Djerassi, Woodside, CA, Lucas Artist Residency at Montalvo, Saratoga, CA, Wexner Center for the Arts, Columbus, OH and the American Academy in Rome. Jordan's artwork has been supported by grants from the Ford Family Foundation, the Oregon Arts Commission and the Regional Arts and Culture Council in Portland, OR. She received her BFA from the School of Visual Arts in New York and her MFA from Brooklyn College of the City University of New York. Jordan is a Professor of Art at Oregon State University.

Μέσα σε μια περίοδο εβδομάδων, ένα αχλάδι, μια πράσινη πιπεριά και μια μπανάνα μεγαλώνουν και ωριμάζουν. Ζωγραφισμένα στο χέρι και με τις τεχνικές stop-motion animation και γκράις σε χαρτί birds-eye-maple, τα βίντεο παρουσιάζονται σε διαφορετικές ταχύτητες.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Shelley Jordan είναι ζωγράφος και moving image artist που ζει και εργάζεται στο Πόρτλαντ, Ορέγκον. Έχει λάβει την υποτροφία Visual Arts Fellowship στην American Academy στην Ιερουσαλήμ και έχει κερδίσει το βραβείο Fulbright Hayes Travel Award. Επίσης, έχει διακριθεί με δύο βραβεία: το Oregon Artist Fellowship Awards και το OSU Center for the Humanities Fellowship. Η Shelley Jordan έχει συμμετάσχει σε πολυάριθμες ομαδικές και ατομικές εκθέσεις σε διάφορα μουσεία και ιδρύματα, όπως: Wexner Center for the Arts, Frye Museum, Portland Art Museum και σε διάφορους χώρους στη Νέα Υόρκη στο Λος Άντζελες, στο Λονδίνο, στο Μιλάνο, στην Ιερουσαλήμ και το Αμστέρνταμ. Στα πρόσφατα residencies συγκαταλέγονται το Ford Family Foundation Residency for Oregon Artists στο Djerassi, Woodside, στην Καλιφόρνια, το Lucas Artist Residency στο Montalvo, Saratoga, στην Καλιφόρνια, το Wexner Center for the Arts, Columbus, στο Οχάιο και το American Academy στη Ρώμη. Η δουλειά της Jordan έχει λάβει χρηματοδότηση από διάφορους θεσμούς και ιδρύματα, όπως: Ford Family Foundation, Oregon Arts Commission και Regional Arts and Culture Council, στο Πόρτλαντ, Ορέγκον. Αποφοίτησε από το School of Visual Arts στη Νέα Υόρκη και συνέχισε τις μεταπτυχιακές της σπουδές στο Brooklyn College του City University της Νέας Υόρκης. Η Jordan είναι καθηγήτρια Τέχνης στο Πανεπιστήμιο του Ορέγκον.



ANIMATION

Georgia Henn (UK)
DISCONNECTED (2015) (01:44MIN)



312

"Disconnected" is a stop frame animation that allows an introspective observation of the internal mechanics of an everyday technological item. The animation investigates the blurry boundaries between organic and inorganic matter, disassembling the forms of contemporary media and embracing a surreal aesthetic.

BIO

Georgia Henn is a UK based artist who primarily works with digital media. She explores the physical and conceptual boundaries between two dimension and sculptural objects. Recent works examine how a space or object can be fractured by using multiple images to represent a passing of time. Her work addresses a collapse in physical order caused by its state of entropy and physical matter.

Το «Disconnected» μας δίνει την δυνατότητα να παρατηρήσουμε τον εσωτερικό μηχανισμό ενός καθημερινού τεχνολογικού αντικειμένου. Μέσω της τεχνικής του stop motion το «Disconnected» εξερευνά τα ανακριβή όρια μεταξύ της ανόργανης και οργανικής ύλης, αποσυναρμολογώντας τα σύγχρονα νέα μέσα και εισάγοντας μια σουρεαλιστική αισθητική.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Georgia Henn είναι καλλιτέχνης με έδρα την Αγγλία και δουλεύει κυρίως με ψηφιακά μέσα. Μέσα από τη δουλειά της ερευνά τα φυσικά και εννοιολογικά όρια μεταξύ των δυο διαστάσεων και των αντικειμένων 2D/3D. Πρόσφατα έργα της εξετάζουν το πως ο χώρος ή τα αντικείμενα μπορούν να χάσουν τη δομή τους αξιοποιώντας πολλαπλές εικόνες που αντιπροσωπεύουν το πέρασμα του χρόνου. Η δουλειά της αναφέρεται στην κατάρρευση της φυσικής τάξης, η οποία δημιουργείται από την κατάσταση της εντροπίας και της φυσικής ύλης.

313



Sam Mattacott (UK)
THREE KEYS (2015) (33:00TMIN)



"Three Keys" is an audio-visual work that combines improvised piano into a seamlessly looping animation. The audio is composed of 3 different lengthened tracks that play on repeat, gradually going in and out of phase over the full duration of the piece. Each track has been transcribed as a 3 dimensional shape and animated based on its score, the resulting conglomeration showing the sounds as they interact over time. The work was originally commissioned by the University of Missouri in Kansas City, USA as part of their Sonance II exhibition.

BIO

Sam Mattacott is a new media artist living and working in London, United Kingdom. His work looks at the tools for digital creation and finds conditions where they stop behaving as they are told, ultimately hoping to find the moments when they turn back and assert their own preference. Surprise, chance and disobedience are key in this exploration. His exotic forms and alien movements are yielded from pulling at the edges of what digital tools have been designed to produce. Sam's work has been exhibited by a number of web based arts institutions as well as traditional brick and mortar galleries.

Το «Three Keys» είναι ένα οπτικοακουστικό έργο που συνδυάζει έναν αυτοσχεδιασμό στο πιάνο με ένα animation που φαινομενικά παίζει σε λούπα. Η σύνθεση του ήχου βασίζεται σε τρία διαφορετικά μουσικά κομμάτια που επαναλαμβάνονται σε διαφορετικές φάσεις κατά τη διάρκεια του έργου. Κάθε μουσικό κομμάτι έχει οπτικοποιηθεί σε ένα τρισδιάστατο σχήμα με στοιχεία animation, ενώ η τελική σύνθεση παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν τα τρία διαφορετικά κομμάτια μεταξύ τους. Το έργο αρχικά ανατέθηκε στον καλλιτέχνη από το University of Missouri στο Κάνσας, Η.Π.Α. για την έκθεση Sonance II.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

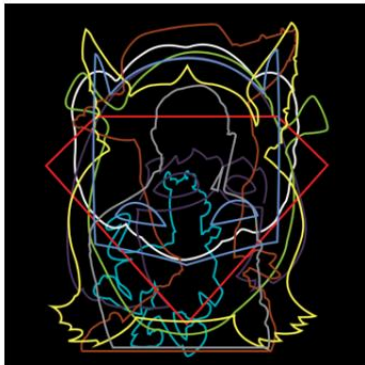
Ο Sam Mattacott είναι new media artist που ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Το έργο του εξετάζει τα εργαλεία για την ψηφιακή δημιουργία και διερευνά τις συνθήκες όπου σταματούν να συμπεριφέρονται όπως πρέπει, ελπίζοντας να βρει τις στιγμές που αποκτούν την δική τους συμπεριφορά. Η έκπληξη, η ευκαιρία και η ανυπακοή είναι σημαντικά στοιχεία σε αυτή την εξερεύνηση. Οι εξωτικές μορφές και οι αποκόσμες κινήσεις που παρουσιάζονται στο έργο του είναι εμπνευσμένες από τον τρόπο με τον οποίο τα ψηφιακά εργαλεία είναι προγραμματισμένα να λειτουργούν. Το έργο του Sam έχει εκτεθεί σε διάφορα ιδρύματα τέχνης, καθώς και σε παραδοσιακούς χώρους τέχνης.



ANIMATION

Michael Koerner (USA)

THE SHAPE OF HEROES AND VILLAINS (2015) (00:33TMIN)



With this piece, I sought to explore the archetypes of pop cultural heroes and villains that I've encountered through mediums of cartoon, comic and film by deconstructing and simplifying the character's narrative down to contour and colour. I drew the characters digitally by hand using a Wacom Cintiq and then overlaid them from each side to form a composite icon or a super hero and super villain respectively. I then animated the sequence of building each composite. It can be near impossible at times to distinguish the difference between good and bad as generosity, nepotism, strength, weakness, desire, greed, charm, bewitchery, avengement, vengeance, cunning, deception, charisma, and arrogance overlap. Who do you empathize with?

BIO

Michael Koerner earned a BFA in Printmaking from Herron School of Art in 1996 and then embarked on a career in graphic design, before relocating to Scotland, where he earned an MFA in Painting from Edinburgh College of Art. He spent a further 5 years in Scotland combining his art practice, teaching and working with adults with learning disabilities at a Rudolph Steiner based art centre. In the fall of 2007, Michael moved back to the United States. He is currently an Assistant Professor of New Media at Indiana University and teaches digital illustration, typography design, and publication/editorial design. He also runs a production & practice course that operates as an in-house design agency providing local non-profits with print and digital solutions. Michael has been actively involved professionally in the arts for nearly 20 years and has a genuine, long standing record of utilizing an interdisciplinary and socially responsive approach. Satire is the thread that runs through the majority of his art practice. Michael's work has been internationally exhibited and recognized by Sothebys, Bonhams and Phillips Auctioneers. It resides in permanent corporate collections in the US, Scotland and Northern Ireland.

Με αυτό το έργο, ο καλλιτέχνης επιδίωξε να διερευνήσει τους ήρωες της pop κουλτούρας που έχει συναντήσει σε καρτούν, κόμικ και ταινίες. Μέσω της αποδόμησης και τη απλούστευσης των βασικών χαρακτηρισμών οδηγήσατε στην αφήγηση μόνο με χρώματα και περιγράμματα. Δημιουργήστε τους χαρακτήρες ψηφιακά χρησιμοποιώντας το Wacom Cintiq και στη συνέχεια οργάνωσε όλα τα σχέδια μαζί δημιουργώντας μια σύνθετη εικόνα που μπορεί να μοιάζει είτε με σούπερ ήρωα ή με σούπερ «κακό» αντίστοιχα. Πολλές φορές είναι ίσως αδύνατο να ξεχωρίσεις το καλό από το κακό όταν συνυπάρχουν ιδιότητες όπως: η γενναιοδωρία, ο νεποτισμός, η δύναμη, η αδυναμία, η επιθυμία, η γοητεία, η μαγεία, η εκδίκηση, η παραπλάνηση, η κακία, το χάρισμα και η αλαζονεία. Με ποιο από τα παραπάνω ταυτίζεστε;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

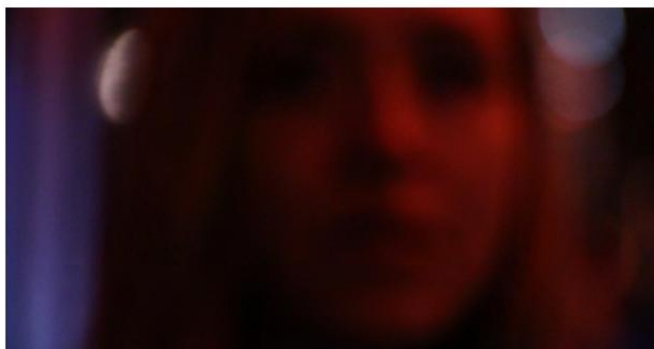
Ο Michael Koerner απέκτησε το πτυχίο του στο Printmaking από το Herron School of Art το 1996 και μετά ξεκίνησε την καριέρα του στη γραφιστική. Στη συνέχεια, μετακόμισε στη Σκωτία όπου έλαβε μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στη Ζωγραφική από το Edinburgh College of Art. Πέρασε 5 χρόνια στην Σκωτία, συνδυάζοντας τις καλλιτεχνικές του δραστηριότητες, τη διδασκαλία και τη συνεργασία του με ενήλικες με μαθησιακές δυσκολίες στο κέντρο τέχνης Rudolph Steiner. Το φθινόπωρο του 2007, ο Michael επέστρεψε στις Ηνωμένες Πολιτείες. Σήμερα, είναι Επίκουρος Καθηγητής με έδρα στα Νέα Μέσα στο Indiana University και διδάσκει ψηφιακή εικονογράφηση, σχεδιασμό τυπογραφίας, και σχεδιασμό εκδόσεων. Επίσης είναι υπεύθυνος σε ένα τμήμα παραγωγής και πρακτικής που λειτουργεί ως ένα in-house γραφείο σχεδιασμού παρέχοντας υπηρεσίες, όπως εκτυπώσεις και ψηφιακές λύσεις, σε τοπικούς ΜΚΟ οργανισμούς. Το έργο του Michael έχει παρουσιαστεί διεθνώς από οργανισμούς όπως το Sothebys, το Bonhams και το Phillips Auctioneers. Επίσης, έργα του βρίσκονται σε μόνιμες εταιρικές συλλογές στις ΗΠΑ, τη Σκωτία και τη Βόρεια Ιρλανδία.



ANIMATION

Iris Abols (FR)

PART (2016) (05:50MIN)



318

I walk at night, always through the same streets. The city moves around me in an organized way but somehow very slow. People and cars rush by, it is all a flow of lights and colours. We don't seem to communicate yet we move in parallel without ever colliding. Am I part of the movement?

To other people I belong in this place. I blend in with this environment, I am one dot in the picture. But this place is not yet familiar and I don't know anybody. And if no one sees me, then I might never have been here.

BIO

French animator and illustrator based in London. After studying animation in France and Norway, I graduated from The Royal College of Art in 2015. My work uses a range of media from hand drawn animation to photography.

Ένας περίπατος την νύχτα, διασχίζοντας πάντα την ίδια διαδρομή. Η πόλη κινείται νυχτελικά γύρω μου. Άνθρωποι και αυτοκίνητα με προσπερνούν, μοιάζουν με φώτα και χρώματα. Δεν μπορούμε να επικοινωνήσουμε, ενώ κινούμαστε παράλληλα, χωρίς ποτέ να συγκρουόμαστε. Αναρωτιέμαι αν είμαι και εγώ μέρος αυτής της κίνησης.

Για τους άλλους ανήκω και υπάρχω σε αυτόν τον κόσμο, εγώ όμως αισθάνομαι σαν μια καυκίδα. Τίποτα δεν μου είναι οικείο και δεν γνωρίζω κανέναν. Αν δεν είμαι ορατός από κανέναν, τότε ίσως να μην πέρασα ποτέ από εδώ.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Iris Abols είναι Γαλλίδα animator που ζει και εργάζεται στο Λονδίνο. Σπούδασε animation στην Γαλλία και τη Νορβηγία και το 2015 αποφοίτησε από το Royal College of Art. Το έργο της συνδυάζει διάφορες τεχνικές όπως εικονογράφηση με το χέρι και φωτογραφία.

319



ANIMATION

Anagram design (GR)

JUKEBOX 2015 - IT'S ALL GREEK TO ME! (2015) (04:00MIN)



328

Each month of 2015 represents a classic Greek song. Three designers work together, illustrate and experiment on textures in order to create a solid project based on Greek song history. Anagram design team collaborated with sound designer Alex Retsis and produced 12 animations with a unique sound design for each one. An experiment of image and sound branding in a self-promotion project. The videos were published to social media at the first day of each month (2015).

BIO

Anagram design is a team of specialists in visual communication. Anagram design team offer comprehensive design services for both print and digital means; Branding, Art Direction, Packaging, Experiential and Web design. We collaborate with illustrators, photographers, developers, copywriters and production companies to ensure the maximum effect in aesthetic and visual communication for our clients. Our anagram* is signed-design. Get in touch and let us create yours.

*Anagram is a type of word play, the result of rearranging the letters of a word or phrase to produce a new word or phrase, using all the original letters exactly once, for example mary-army.

Composer, music producer & sound designer, Alex Retsis has been active in the field of discography since 1998 and in theatre, TV and advertisement since 2009. In 2012, he set up (along with international techno DJ George Apergis) two record companies - the techno label «Modular Expansion Records» and the experimental label «Anthropos-Mekhane». He has performed concerts in Europe (England, Italy, France, Spain, Serbia and Norway), including the Institute of Arts in Berlin and has participated in domestic festivals and events such as Synch, Bios, Mediaterra and many others. Alex Retsis is also the founder of Qebo (experimental electronic music act, signed to DETROIT UNDERGROUND label) and Videogame Orchestra (chip tune side-project act with George Aggelides).

Ο κάθε μήνας από το 2015 αντιπροσωπεύει ένα ελληνικό τραγούδι. Μια ομάδα από τρεις designers δουλεύουν μαζί, εικονογραφούν και περαματίζονται με διαφορετικά μέσα για να δημιουργήσουν ένα ολοκληρωμένο εγχείρημα βασισμένο στην ιστορία του ελληνικού τραγουδιού. Σε συνεργασία με τον μουσικό παραγωγό Αλέξη Ρέτση, οι anagram δημιούργησαν 12 animation μικρού μήκους. Το 12 animation αποτελούν ένα πείραμα κινούμενης εικόνας και ήχου και δημοσιεύτηκαν από μέσα κοινωνικής δικτύωσης την πρώτη μέρα από κάθε μήνα το 2015.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ομάδα των Anagram design αποτελείται από ειδικούς στην οπτική επικοινωνία. Η ομάδα προσφέρει ολοκληρωμένες υπηρεσίες σχεδιασμού για έντυπα και ψηφιακά μέσα, όπως Branding, Art Direction, Packaging και Experiential & Web design. Συνεργάζονται με εικονογράφους, φωτογράφους, developers, κειμενογράφους και εταιρείες παραγωγής για να διασφαλίσουν την καλύτερη απόδοση στην αισθητική και την οπτική επικοινωνία των πελατών τους. Ο *«ανagramματισμός» / anagram τους είναι το σήμα κατατεθέν τους.

*Ο ανagramματισμός είναι ένα παιχνίδι λέξεων που προκύπτει από την ανασύνθεση των γραμμάτων μιας λέξης ή φράσης για να δημιουργηθεί μια νέα λέξη ή φράση, χρησιμοποιώντας όλα τα γράμματα που περιέχονται ακριβώς μια φορά, για παράδειγμα mary-army.

Ο Αλέξης Ρέτσης είναι συνθέτης, μουσικός παραγωγός και sound designer, ενεργός στη discography από το 1998 και στο θέατρο, την τηλεόραση και τη διαφήμιση από το 2009. Το 2012, ίδρυσε (σε συνεργασία με τον Γιώργο Απέργη) δύο discography εταιρείες - το label για την τέχνη μουσική «Modular Expansion Records» και το label για την πειραματική μουσική «Anthropos-Mekhane». Έχει δώσει συναυλίες στην Ευρώπη (Αγγλία, Ιταλία, Γαλλία, Ισπανία, Σερβία, Νορβηγία και στο Ινστιτούτο των Τεχνών στο Βερολίνο) και έχει συμμετάσχει σε εγχώρια φεστιβάλ και εκδηλώσεις όπως στο Synch, στο Bios, στο Mediaterra και πολλά άλλα. Ο Αλέξης Ρέτσης είναι επίσης ο ιδρυτής του Qebo (πειραματική ηλεκτρονική μουσική δράση, με το label DETROIT UNDERGROUND) και της Videogame Orchestra (μτζι με τον Γιώργο Αγγελίδη).

329



Alper T. Ince (TR)

NEW BABYLON (2015) (00:60MIN)



We are living hard days because of the refugee crisis from the middle east, especially from the old Babylon side. If we reconstruct a new Babylon, how will it be formed? I imagine that it will be formed by nuclear reactors, factories, communication networks, electronic devices, antennas etc. Is it possible to reach god with the new Babylon?

BIO

Alper T. Ince was born in Istanbul, Turkey in 1979. Alper's works predominantly in the medium of painting, but includes video in his large scale installations. He completed a New Media and Communication Systems Degree with distinction at the Istanbul Bilgi University in Istanbul in 2002. He has had a lot of exhibitions, such as Destruction 2011, Reality Terror and Ubik Project in Istanbul. He also attended Santorini Biennale, Greece, Guemgang Nature Art in Korea, "Silence is a lie" in Berlin, "Another Athens" in Edinburgh, "Bright Shadow" in London. His work is part of public and private collections. He lives and works in Istanbul.

Ζούμε δύσκολες ημέρες λόγω της προσφυγικής κρίσης από τη Μέση Ανατολή, ιδιαίτερα από την παλιά Βαβυλώνα. Αν ανακατασκευάσουμε μια νέα Βαβυλώνα, τι μορφή θα έχει; Φαντάζομαι ότι θα αποτελείται από πυρηνικούς αντιδραστήρες, εργοστάσια, δίκτυα επικοινωνίας, ηλεκτρονικές συσκευές, κεραιές, κλπ. Είναι δυνατόν να έρθουμε πιο κοντά στον θεό με τη νέα Βαβυλώνα;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Alper T. Ince γεννήθηκε στην Κωνσταντινούπολη, στην Τουρκία το 1979. Η δουλειά του Alper επικεντρώνεται κυρίως στη ζωγραφική, αλλά περιλαμβάνει και βίντεο σε εγκαταστάσεις μεγάλης κλίμακας. Ολοκλήρωσε τις σπουδές του στο τμήμα Επικοινωνιακών Συστημάτων και Νέων Μέσων στο Istanbul Bilgi University, στην Κωνσταντινούπολη το 2002. Έχει συμμετάσχει σε πολλές εκθέσεις, όπως: Destruction 2011, Reality Terror και Ubik Project στην Κωνσταντινούπολη. Επίσης έχει συμμετάσχει στη Μπιενάλε της Σαντορίνης, στην Ελλάδα, Guemgang Nature Art, στην Κορέα, Silence is a lie, στο Βερολίνο, Another Athens, στο Εδιμβούργο, Bright Shadow, στο Λονδίνο. Το έργο του βρίσκεται σε δημόσιες και ιδιωτικές συλλογές. Ζει και εργάζεται στην Κωνσταντινούπολη.



OKKULT Motion Pictures (IT)

EXCERPT FROM EDISON'S "THE BOXING CATS" - 1894 (2013)



This old, black and white animated GIF is excerpted from The Boxing Cats, a 23s movie from 1894 directed by W.L. Dickinson and shot at the Thomas Edison's Black Maria studio. In The Boxing Cats Edison, along with his assistants William Kennedy, Laurie Dickson and fellow filmmaker William Heise predicated people's love for cats on camera. Some might damn them for doing so, but the Internet wouldn't be quite the same without our unhealthy fascination with them. Just think, this was shot in Edison's Black Maria movie studio, the world's first, which sat atop a turntable so that it could be repositioned according to the sun for best light conditions. All for cats!

BIO

Alessandro Scali (1972, artist & creative researcher) and Marco Calabrese (1985, visual & art maker) are OKKULT Motion Pictures: Art, Education and Entertainment through Animated GIFs, a Tumblr-based project created in Italy in 2012. OKKULT Motion Pictures aims to bring to light the most interesting and unusual out-of-copyright moving images occulted in Internet archives, through a series of animated gifs. A digital curation project for the diffusion of open knowledge. At the same time, we create our own art GIFs experimenting various techniques such as stereoscopic GIFs, cinemagraphs, ASCII GIFs, talking GIFs etc. to show all the potentialities of the GIF as a true work of art, at the same level of a painting or a sculpture.

Αυτό το παλιό, ασπρόμαυρο GIF είναι απόσπασμα από την ταινία The Boxing Cats. Μια ταινία 23 δευτερολέπτων από το 1894 σε σκηνοθεσία W.L. Dickinson που γυρίστηκε στο στούντιο Thomas Edison's Black Maria. Στο The Boxing Cats, ο Edison, μαζί με τους βοηθούς του William Kennedy, Laurie Dickson και τον συνάδελφο σκηνοθέτη William Heise κατάλαβαν την αγάπη των ανθρώπων για τις γάτες στον κινηματογράφο. Κάποιοι μπορεί να τους καταδικάζουν για κάτι τέτοιο, αλλά το διαδίκτυο δεν θα ήταν το ίδιο χωρίς την παράλογη αγάπη μας για τις γάτες. Αρκεί να σκεφτούμε, ότι αυτό γυρίστηκε στο κινηματογραφικό studio Black Maria του Έντισον, το πρώτο στον κόσμο, που βρισκόταν πάνω σε ένα πικάπ, έτσι ώστε να μπορεί γυρίζει σύμφωνα με τον ήλιο για να επιτύχει τις καλύτερες συνθήκες φωτισμού. Όλα για τις γάτες!

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Alessandro Scali (γεν. 1972, καλλιτέχνης και ερευνητής) και ο Marco Calabrese (γεν. 1985, καλλιτέχνης και maker) είναι η ομάδα OKKULT Motion Pictures: Τέχνη, Εκπαίδευση και Ψυχαγωγία μέσα από κινούμενα GIFs, ένα εγχείρημα βασισμένο στο Tumblr που ξεκίνησε στην Ιταλία το 2012. Η ομάδα OKKULT Motion Pictures έχει στόχο, μέσα από μια σειρά κινούμενων GIF, να φέρει στην επιφάνεια τις πιο ενδιαφέρουσες και ασυνήθιστες κινούμενες εικόνες χωρίς πνευματικά δικαιώματα που βρίσκονται κρυμμένες στα αρχεία του Ίντερνετ. Ένα εγχείρημα ψηφιακής επιμέλειας για τη διάδοση της ελεύθερης γνώσης. Παράλληλα, δημιουργούν τα δικά τους καλλιτεχνικά GIF και παραματιζόνται με ποικίλες τεχνικές όπως τα στερεοσκοπικά GIF, cinemagraphs, ASCII GIFs, ομιλούμενα GIFs, κ.ά., για να παρουσιάσουν τις δυνατότητες του GIF ως γνήσιο έργο τέχνης, στο ίδιο επίπεδο με έναν πίνακα ζωγραφικής ή ένα γλυπτό.



Margarita Kotsoni / Μαργαρίτα Κοτσώνη (CY)

INSECTS FOR INSECTS SAKE! (2015)



Insects for Insects sake!

A set of four looping GIFs showing critters having fun existing. Well not for long for libellula anyway.

BIO

Margarita Kotsoni is a 2D animator that likes her animation as she likes her fan fiction, a diarrhoea of emotions with a lot of foreshadowing and clever writing and a clear understanding of a characters needs and aspirations. Born and raised in Cyprus she has tackled a lot of art forms and was awarded for many achievements one such being a first place in a European Poster competition in the age category of 13-17 when she was 13. She has two minors, in Art History and Psychology and has received high grades in Pratt Institute. She is currently creating a 3 minute animated feature, "A Bath Time Story" that will be featured (hopefully) in various festivals.

Τα έντομα για τα έντομα!

Μια σειρά από 4 GIFs σε λούπια που παρουσιάζουν πλάσματα να διασκεδάζουν την ύπαρξή τους, όμως δεν θα είναι για πολύ για τη μικρή λιβελούλα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

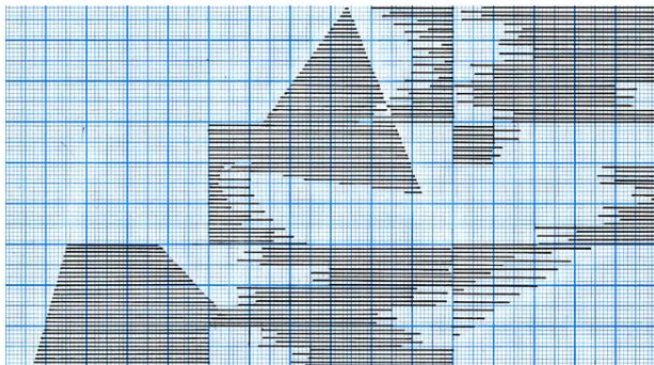
Η Μαργαρίτα Κοτσώνη είναι 2D animator που της αρέσουν οι ταινίες animation που δημιουργεί όσο και η μυθοπλασία της, ένα ξεχείλισμα συναισθημάτων με πολλούς προπομπούς και έξυπνη γραφή καθώς και καθαρή αντίληψη για τις ανάγκες και τις φιλοδοξίες ενός χαρακτήρα. Γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Κύπρο. Έχει ασχοληθεί με πολλές μορφές τέχνης και έχει διακριθεί για διάφορα επιτεύγματα, όπως όταν στα 13 της χρόνια, κέρδισε την πρώτη θέση στον Ευρωπαϊκό διαγωνισμό Αφίσας στην ηλικιακή κατηγορία 13 με 17. Έχει δύο εξειδικεύσεις στην Ιστορία της Τέχνης και την Ψυχολογία και έχει πάρει υψηλούς βαθμούς στο Pratt Institute. Αυτή την περίοδο, ετοιμάζει ένα animation 3 λεπτών με τίτλο "A Bath Time Story" που ενδέχεται να παρουσιαστεί σε πολλά φεστιβάλ.



ANIMATION

Alma Cohen-Alloro (IL)

10 SECONDS (2014)



10 seconds is both a non-digital drawing on a graph-paper and a gif-animation. The drawing consists of 120 frames which are organized together on a grid in a seemingly random order. The animation created by sequencing the frames in infinite loop following a classic frame-by-frame animation principle. The work manifests the notion of repetition, a yearning for the infinite. Within the patterns that emerge, however, individual fragments of the animation reveal their lack of continuous identity — a tacit acknowledgement of the imperfections of the human hand.

BIO

Alma Alloro (born 1982, Tel-Aviv) lives and works in Berlin. Alma explores traditional crafts through the spectrum of digital culture and vice versa. She is obsessed with the formalistic and emotional aspect of technology. When she isn't working on the next exhibition in her Berlin studio she is involved in a few music projects including a conceptual collaboration about the phenomena of pop music. Her works were featured in Sommer Gallery, Tel Aviv, Preview Berlin, GLITCH festival in Chicago and Amsterdam, Furtherfield Gallery, London, Transfer Gallery, NYC, Hypersalon, Miami Beach and Musrara Mix New Media Festival, Jerusalem amongst other art and new media exhibitions worldwide. Alma studied art and education in Midrasha School of Art, Israel and received her MFA in Art in Public Space and New Artistic Strategies from Bauhaus university, Weimar.

Το 10 seconds είναι ταυτόχρονα ένα μη ψηφιακό σχέδιο και ένα gif-animation φτιαγμένο σε μιλιμετρέ χαρτί. Το σχέδιο αποτελείται από 120 καρτέ, τα οποία οργανώνονται σε έναν κώνο σε μια φαινομενικά τυχαία σειρά για τη δημιουργία μιας κινούμενης εικόνας. Το animation δημιουργήθηκε τοποθετώντας όλα τα καρτέ σε μια ατελείωτη λούπα χρησιμοποιώντας την κλασική τεχνική του καρτέ - καρτέ animation. Το έργο φανερώνει την έννοια της επανάληψης και μια επιθυμία για το άπειρο. Ωστόσο, μέσα από τα μεμονωμένα μοτίβα που προκύπτουν, μεμονωμένα αποσπάσματα του animation αποκάλυπτουν την έλλειψη συνέχειας - μια αιωτηρή αναγνώριση των ατελειών του ανθρώπινου χεριού.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

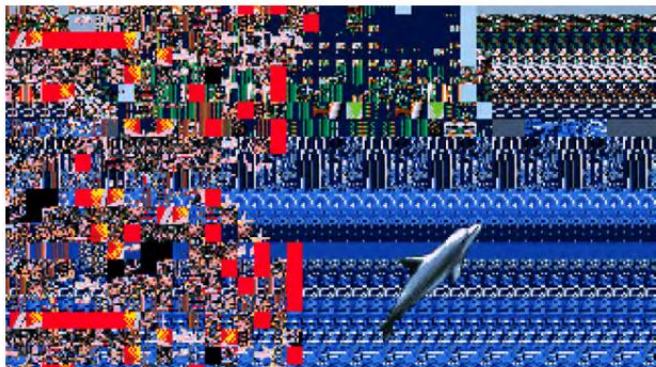
Η Alma Alloro γεννήθηκε το 1982 στο Τελ Αβίβ, και ζει και εργάζεται στο Βερολίνο. Μέσα από την δουλειά της, η Alma εξερευνά καλλιτεχνικές παραδοσιακές τεχνικές χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα και την ενδιαφέρει η φορμαλιστική και συναισθηματική πτυχή της τεχνολογίας. Όταν δεν δουλεύει για την επόμενη της έκθεση, ασχολείται με μουσικά projects και πιο συγκεκριμένα με την ποπ μουσική. Έχει εκθέσει το έργο της στην Sommer Gallery, στο Τελ Αβίβ, στο Preview Berlin, στο φεστιβάλ GLITCH στο Σικάγο και στο Άμστερνταμ, στην Furtherfield Gallery, στο Λονδίνο, στην Transfer Gallery, στην Νέα Υόρκη, στο Hypersalon, στο Miami beach and Musrara Mix New Media Festival, στην Ιερουσαλήμ. Η Alma σπούδασε τέχνη και εκπαίδευση στο Midrasha School of Art, στο Ισραήλ και ολοκλήρωσε μεταπτυχιακές σπουδές στην Τέχνη στο Δημόσιο χώρο και Νέες Καλλιτεχνικές Πρακτικές στο Πανεπιστήμιο Bauhaus, στη Βαϊμάρ.



ANIMATION

Sabato Visconti (BR)

RIDE THE C A T A C L Y S M (2015-2016)



338

Ride the C a t a c l y s m tells the story of an nihilistic dolphin navigating a world of systemic failures, corrupted oceans, ecological catastrophes, lush aesthetics, blood-thirsty sharks, and alien technology. It is an allegory for our present age. Designed as a series of looping vignettes based off the classic Sega Genesis video game «Ecco the Dolphin 2: The Tides of Time». Each vignette was created from a glitched iteration of the video game ROM.

BIO

Sabato Visconti is a Brazilian born visual artist and photographer based in Western Massachusetts. Sabato began experimenting with glitch art processes in 2011 with the help of a defective memory card that randomly wrote zeroes on JPEG files. This experience marked a profound change in his artistic journey. Since then, Sabato's glitch photography has been featured in publications like TIME Magazine, WIRED, and AI-AP's «Latin American Fotografia» Anthology; his work has also been shown throughout the world in galleries like the Tate Britain, LACDA, and others.

Το έργο Ride the C a t a c l y s m αφηγείται την ιστορία ενός δελφινιού με μηδενιστικές απόψεις που πλοηγείται σε έναν κόσμο με συστημικές αποτυχίες, κατεστραμμένους ωκεανούς, οικολογικές καταστροφές, πλούσια αισθητική, καρχαρίες διψασμένων για αίμα, και εξωγήινη τεχνολογία. Το έργο αποτελεί μια αλληγορία για την εποχή μας. Σχεδιασμένο ως μια σειρά από looping βινιέτες με βάση το κλασικό βιντεοπαιχνίδι Sega Genesis «Ecco the Dolphin 2: The Tides of Time». Κάθε βινιέτα δημιουργήθηκε από μια ψηφιακή γλιτσαρισμένη επανάληψη του βιντεοπαιχνιδιού ROM.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Sabato Visconti γεννήθηκε στην Βραζιλία και εργάζεται ως εικαστικός καλλιτέχνης και φωτογράφος με έδρα τη δυτική Μασαχουσέτη. Ο Sabato άρχισε να πειραματίζεται με τις τεχνικές glitch από το 2011 με τη βοήθεια μιας ελαττωματικής κάρτας μνήμης που έγραφε τυχαία μηδενικά σε αρχεία JPEG. Η εμπειρία αυτή σηματοδότησε μια βαθιά αλλαγή στην καλλιτεχνική διαδρομή του. Από τότε, το έργο του έχει παρουσιαστεί σε εκδόσεις όπως το περιοδικό TIME, το περιοδικό WIRED, και την ανθολογία «Latin American Fotografia» από τις εκδόσεις AI-AP. Η δουλειά του έχει παρουσιαστεί σε γκαλερί και μουσεία όπως η Tate Britain, LACDA, και άλλα.

331



ANIMATION

Alexandros Vounatsos/ Αλέξανδρος Βουνάτσος, Dionissis Paschalis/ Διονύσης Πασχάλης, Yorgos Softas/ Γιώργος Σοφτάς (GR)
TAKING A DECISION (2015)



Taking A Decision
The video loop visualises a suicidal game for one.
The dipole of life and death is being attributed to one bullet, every two slots in the mill.
The roulette wheel is rotated every time.
The result is random, it is always the same.
The hand can maybe get used to the exact rotational force it exercises on the gun.
The decision is pending!

BIO
Alexandros Vounatsos was born on 28/05/1992 in Mytilini (Lesvos). He studied architecture at the University of Thessaly. As for the architectural design, he has been involved in the creation of buildings in Greece and abroad. He participated in the 1st Architecture Biennale of Thessaloniki, as technical support for the participation of Volos and also the creation of the exhibit.
Dionissis Paschalis was born in Athens in 1992. Since then he is a student in the Department of Architecture, University of Thessaly, in Volos. During his studies he became interested in architecture and critical issues in the light of philosophy, social sciences and psychoanalysis. Besides architecture, he is involved in animation, music, graphic design, comics, theory, politics.
Yorgos Softas grew up in Thessaloniki from where he left at 18 years old to study architecture in Volos until today. During his studies he reviewed his relationship with architecture and especially the conditions which architecture produced and reproduced at the university. Using the representation and planning tools learned from his studies, he started to work on audiovisual representations and arts (graphic design, direction, animation, etc.) which he exerts on an amateur and non-commercial level.

Παίρνοντας Μια Απόφαση
Η βίντεο λούπα οπτικοποιεί ένα παιχνίδι αυτοκτονίας για έναν.
Το δίπολο ζωής και θανάτου αναλογεί σε μία παρά μία σφαίρα μέσα στο μύλο.
Η ρουλέτα στρέφεται κάθε φορά.
Το αποτέλεσμα είναι τυχαίο, είναι πάντα το ίδιο.
Το χέρι συνηθίζει ίσως την ακριβή περιστροφική δύναμη που ασκεί στο όπλο.
Η απόφαση εκκρεμεί!

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ
Ο Αλέξανδρος Βουνάτσος γεννήθηκε στις 28/5/1992, στη Μυτιλήνη (Λέσβος). Σπούδασε αρχιτεκτονική στο πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Όσον αφορά τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, έχει ασχοληθεί με την δημιουργία κτιρίων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Συμμετείχε στην 1η Μπιενάλε Αρχιτεκτονικής Θεσσαλονίκης, ως τεχνική υποστηρίξη στη συμμετοχή του Βόλου αλλά και στη δημιουργία εκθέματος.
Ο Διονύσης Πασχάλης γεννήθηκε στην Αθήνα το 1992. Από το 2010 είναι φοιτητής του Τμήματος Αρχιτεκτονικών Μηχανικών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, στο Βόλο. Κατά τη διάρκεια των σπουδών του σκέφτηκε ενδιαφέρον σε θέματα αρχιτεκτονικής και κρατικής, υπό το πρίσμα της φιλοσοφίας, των κοινωνικών επιστημών και της ψυχολογίας. Εκτός από την αρχιτεκτονική, ασχολείται με animation, μουσική, γραμμική, comics, θεωρία, πολιτική.
Ο Γιώργος Σοφτάς μεγάλωσε στη Θεσσαλονίκη την οποία εγκατέλειψε στα 18 του χρόνια για να σπουδάσει αρχιτεκτονική στο Βόλο μέχρι και σήμερα. Μέσα στις σπουδές του αναθεώρησε τη σχέση του με την αρχιτεκτονική και ειδικότερα με τους όρους που παράγεται και αναπαράγεται στον πανεπιστημιακό χώρο. Χρησιμοποιώντας τα εργαλεία αναπαραστάσης και σχεδιασμού που του προσέφεραν οι σπουδές, απορροφήθηκε από τις οπτικοακουστικές αναπαραστάσεις και τέχνες (γραφιστική, κινηματογράφος, animation κ.α.) τις οποίες ερευνάει σε ερασιτεχνικό και μη εμπορικό επίπεδο.



When I was young, even before being able to read, I would look at View-Master® images and even though I couldn't yet understand the captions, I saw in these images, a world that was more real than real life. The stereoscope presented me with a mixture of my own affects or emotions, and stereotyped representations — photographic ones — stemming from both reality and from my imagination. So, chameleon or artist; which one best interprets and imitates its environment?

*View-Master is a device marketed by Sawyer's Photo Services in the 1930s that allowed, from 2D pictures, to see touristic views in 3D thanks to a special binocular box. 1.5 billion reels of stereoscopic views were worldwide sold.

BIO

Lénie Blue is a pure player artist who explores via the neglected spaces or interstices that exist between images and words, the meaning, influence and place occupied by emotion, stereotypes of these same representations, and our imagination.

Όταν ήμουν μικρή, και δεν μπορούσα ακόμα να διαβάσω, κοιτούσα το View-Master και ενώ δεν μπορούσα να διαβάσω τις λεζάντες, έβλεπα σε αυτές τις εικόνες έναν κόσμο που έμοιαζε περισσότερο πραγματικός από την ζωή την ίδια. Μέσα από το στερεοσκόπιο, συνδυάζα τα συναισθήματα μου με τις στερεοτυπικές αναπαραστάσεις - κυρίως φωτογραφικές - οι οποίες προέρχονταν τόσο από την πραγματικότητα όσο και από τη φαντασία μου. Χαμαιλέοντας ή καλλιτέχνης, ποιος από τους δύο κατανοεί και μιμείται καλύτερα το περιβάλλον του;

*Το View Master είναι μια συσκευή που βγήκε στην αγορά από την εταιρεία Sawyer's Photo Services τη δεκαετία του '30 και σου έδινε τη δυνατότητα να δεις διαδοσόμενες φωτογραφίες σε τρισδιάστατες τουριστικές εικόνες χάρη σε ένα ειδικό κουτί με κιάλια. 1,5 εκατομμύριο μπομπίνες με στερεοσκοπικές εικόνες πουλήθηκαν παγκοσμίως.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Lénie Blue είναι εικαστικός, η οποία μέσω εγκαταλελειμμένων ή κενών χώρων που υφίστανται μεταξύ εικόνων και λέξεων, διερευνά το νόημα, την επιρροή και το χώρο που καταλαμβάνει το συναισθήμα, καθώς και τα στερεότυπα αυτών των αναπαραστάσεων και της φαντασίας μας.



Shigetoshi Furutani (JP)

THE TRIFLE OF THE IMMATURITY (2014)



336

This work is, at its essence, autobiographical. It consists of many different experiences, all of which are battling to have a part of my personality. My preference for things has changed dramatically and sporadically throughout my life. One thing may take prominence for a while, but soon another thing will take over. All experiences have, at one point the potential to be the one. I exist as a container, logically controlling the traffic of the things by considering the relation between me and society. To a certain extent, I am a robot which has been programmed by empirical education. In the end, my personality is made up of all of these experiences.

To explain such a confused mind, I featured and re-made a painting "The Triumph of the Immaculate" drawn by Paolo De Matteis. I found that the narrative of the painting had similar concerns to my own introspections.

BIO

I was born in 1980 in Mie, Japan and currently live and study at the Royal College of Art with an MA in Printmaking in London, UK. I also graduated from the Tokyo University of the Arts with a BA in Design and went on to complete a Masters degree in Environmental Design. I worked as a TV set designer for Nippon Television in Japan before focusing on my artwork. In 2011 I won the Asia Digital Art Award Finalist Prize in Fukuoka, Japan for my work entitled "Tokyo Dizzily Land", and in 2007 I was short-listed in the Computer Graphics Contest for students sponsored by the Computer Graphic Art Society in Tokyo. My work entitled "Tokyo Dizzily Land -p1-" has been displayed on the Saatchi Screen at Saatchi Gallery in 2013. I have taken part in the Young Masters Fund-Raising Auction at Rupert Cavendish Antiques, London. In 2012 I exhibited at group shows at the University Art Museum, Tokyo National University of Fine Arts and Music.

Το έργο αυτό, στην ουσία του, είναι αυτοβιογραφικό. Αποτελείται από πολλές και διαφορετικές εμπειρίες, οι οποίες μάχονται να έχουν ένα μέρος της προσωπικότητάς μου. Η προτίμησή μου για διάφορα πράγματα έχει αλλάξει δραματικά και σποραδικά σε όλη τη ζωή μου. Ένα πράγμα που μπορεί να λάβει εξεχούσα θέση για λίγο, και να αντικατασταθεί από ένα άλλο πολύ σύντομα. Όλες οι εμπειρίες έχουν κάποια στιγμή τη δυναμική να αποτελέσουν αυτό το ένα πράγμα. Υπάρχω ως ένα δοχείο, ελέγχοντας λογικά την κίνηση των πραγμάτων με βάση τη σχέση ανάμεσα σε εμένα και την κοινωνία. Είμαι ένα ρομπότ που έχει προγραμματιστεί από εμπειρική εκπαίδευση. Η προσωπικότητά μου αποτελείται από όλες αυτές τις εμπειρίες.

Για να εξηγήσω ένα τέτοιο μυαλό που βρίσκεται σε σύγχυση, δημιούργησα εκ νέου τον πίνακα "The Triumph Of The Immaculate" από τον Paolo De Matteis. Βρήκα ότι η αφήγηση του πίνακα είχε παρόμοιες αναφορές με τις δικές μου ανησυχίες.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Γεννήθηκε το 1980 στο Mie της Ιαπωνίας και σήμερα ζει στο Λονδίνο όπου σπουδάζει στο τμήμα Printmaking στο Royal College of Art. Επίσης, είναι πτυχιούχος του τμήματος Design από το Tokyo University of the Arts και κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στον Περιβαλλοντικό Σχεδιασμό. Πριν από την εισαγωγή του με τα εικαστικά, εργάστηκε ως σκηνογράφος για την Nippon Television στην Ιαπωνία. Το 2011, κέρδισε το βραβείο Asia Digital Art Award Finalist Prize στην Φουκουόκα της Ιαπωνίας για το project με τίτλο "Tokyo Dizzily Land", και το 2007 ήταν στους τελικούς υποψήφιους στον διαγωνισμό Computer Graphics για φοιτητές που χρηματοδοτείται από το Computer Graphic Art Society στο Τόκιο. Η δουλειά του με τίτλο "Tokyo Dizzily Land -p1-" έχει παρουσιαστεί στο Saatchi Screen at Saatchi Gallery το 2013. Έχει λάβει μέρος στο Young Masters Fund-Raising Auction στο Rupert Cavendish Antiques, στο Λονδίνο. Το 2012, παρουσίασε τη δουλειά του σε ομαδικές εκθέσεις στο University Art Museum, στο Tokyo National University of Fine Arts and Music.

337



DIGITAL IMAGE



Eleni Tomadaki / Ελένη Τομαδάκη (GR)
ELENIS BORED AGAIN (2016)



Two things I know. I am bored and I am going to die. And that's all there is.

BIO

Eleni was born and raised in Athens, Greece. She has graduated from the department of Graphic Design at TEI of Athens in 2015 with 8.6. But she claims to be an artist. She has produced two animation films so far (I will, Why can't you just see me?) that have participated in numerous Greek and International festivals.

But she is still bored.

Δύο πράγματα ξέρω. Βορμέμαι και θα πεθάνω. Δεν υπάρχει τίποτα άλλο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Ελένη γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Αθήνα. Το 2005 αποφοίτησε από το τμήμα Γραφιστικής του ΤΕΙ Αθηνών, με βαθμό 8.6, αλλά η ίδια θεωρεί τον εαυτό της καλλιτέχνη. Μέχρι σήμερα, έχει κάνει δύο ταινίες animation (I will, Why can't you just see me?) που έχουν παρουσιαστεί σε αρκετά φεστιβάλ της Ελλάδας και του εξωτερικού.

Παρόλα αυτά, ακόμα βορμέται.



DIGITAL IMAGE

Gašper Kunšič (SI)

LOST IN THE WOODS (2015)



342

Lost in the Woods

In the project "LOST IN THE WOODS" I place myself as a magical being – a gnome in a constructed world with elements of consumerism, advertising, Internet and social networks. The work deals with the topic of escapism and the relationship between real and virtual constructed world. The all-embracing presence of Internet and advertisements changes how we think, feel and live and makes us easily mix what is real and what virtual. The project is adopting fairytale iconography and transforms it. It stands for an alternative world in which one can escape, when dealing with the issues of contemporary everyday life gets too exhausting. Escaping in a constructed fairytale character enables to hide and avoid the problems and anxieties of a real world. Even though the prints are in a way a cry for a better world, they are a response to apathy or awareness, that an average person has almost no influence on changing it, since the problems lie in the hand of corporations and the system. They are a naive call for a happy reality, which can be found in an alternative fairytale world, and for which we would wish in reality.

BIO

Gašper Kunšič is a Slovenian-born, Vienna-based visual artist, working in the fields of painting, installation, video and print media. He graduated with a BFA degree in Painting from the Academy of Fine Arts and Design in Ljubljana and currently studies in the class for Transmedia Art at the University of Applied Arts Vienna. He was nominated for the ESSL ART AWARD CEE 2015 and has exhibited in the Museum of Contemporary Art Metelkova in Ljubljana, as well as participated in the 3rd Triennial of Young Artists – PREMIERE 2015 in the Gallery of Contemporary Arts, Celje. He presented his performances in Künstlerhaus Vienna. He was a recipient of the Zois scholarship for talented students from 2007- 2015 and won the award of Academy of Fine Arts and Design Ljubljana in 2015 as well as First prize for poetry, from Magazine Mladika in Trieste in 2013.

Lost in the Woods

Στο έργο «LOST IN THE WOODS» τοποθετώ τον εαυτό μου ως ένα μαγικό αν – ως ένα νάνο σε ένα κατασκευασμένο κόσμο γεμάτο καταναλωτισμό, διαφήμιση, ίντερνετ και κοινωνικά δίκτυα. Το έργο πραγματεύεται το θέμα της φυγής και τη σχέση μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού κόσμου. Η έντονη παρουσία του ίντερνετ και των διαφημίσεων αλλάζει τον τρόπο που σκεφτόμαστε, αισθανόμαστε και ζούμε και προκαλεί σύγχυση στην αντίληψή μας για το τι είναι πραγματικό και τι εικονικό. Το έργο υιοθετεί την εικονογραφία του παραμυθιού και την ανατρέπει. Αντιπροσωπεύει ένα εναλλακτικό κόσμο στον οποίο μπορεί κανείς να διαφύγει όταν εξουθενώνεται από τα θέματα της σύγχρονης ζωής και πραγματικότητας. Δραπετεύοντας σε ένα κατασκευασμένο χαρακτήρα παραμυθιού, έχει κανείς τη δυνατότητα να κρύψει και να αποφύγει τα προβλήματα και τις αγωνίες του πραγματικού κόσμου. Ακόμα κι αν οι εκτιμήσεις που χρησιμοποιούνται είναι κατά κάποιο τρόπο μια κραυγή για έναν καλύτερο κόσμο, αποτελούν απάντηση στην απόβεια ή συνειδητοποίηση ότι ο μέσος άνθρωπος δεν έχει σχεδόν καμία δυνατότητα να φέρει την αλλαγή, δεδομένου ότι τα προβλήματα πηγάζουν από τις παντοδύναμες επιχειρήσεις και το σύστημα. Είναι μια αφελής έκκληση για μια ευτυχισμένη πραγματικότητα, η οποία μπορεί να βρεθεί σε έναν εναλλακτικό παραμυθένιο κόσμο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Gašper Kunšič γεννημένος στην Σλοβενία, ζει και εργάζεται ως εικαστικός στην Βιέννη. Ασχολείται με ζωγραφική, εγκαταστάσεις, βίντεο και print media. Αποφοίτησε από τη Σχολή Καλών Τεχνών στην Λιουμπλιάνα και συνεχίζει τις σπουδές του στο University of Applied Arts στη Βιέννη. Το 2015 προτάθηκε για το βραβείο ESSL ART AWARD CEE και έχει παρουσιάσει τη δουλειά του στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης Metelkova στην Λιουμπλιάνα ενώ συμμετείχε στην τρίτη Triennial of Young Artists – PREMIERE 2015 στην Γκαλερί Μοντέρνας Τέχνης στο Τσέλιε. Πήρε την υποτροφία Zois για ταλαντούχους φοιτητές από το 2007 μέχρι το 2015 και κέρδισε το βραβείο της Ακαδημίας Καλών Τεχνών στην Λιουμπλιάνα το 2015 όπως και το πρώτο βραβείοποίησης από το περιοδικό Mladika στο Τριέστη το 2013.

343



Gašper Kunšič (SI)

LOST IN THE WOODS BOOK (2015)

**Lost in the Woods Book**

The work "LOST IN THE WOODS BOOK" is an artist book, which was done as part of a bigger project "LOST IN THE WOODS", with the core idea of a gnome character being lost in the constructed world of internet, computer, corporate and consumerist elements, but is done in a more spontaneous and experimental way. Since it has a form of a book I see it as a travel diary of a gnome through the constructed landscapes. The book consists of different types of pages such as written texts, scans of clothes, everyday objects and packaging which are further transformed in computer programs and collaged with studio, mobile, and found photographs as well as screenshots. The act of scanning makes a specific aesthetic in which real objects are transformed through the lenses and errors of technology, which metaphorically relates to the technology influencing our life.

BIO

Gašper Kunšič is a Slovenian-born, Vienna-based visual artist, working in the fields of painting, installation, video and print media. He graduated with a BFA degree in Painting from the Academy of Fine Arts and Design in Ljubljana and currently studies in the class for Transmedia Art at the University of Applied Arts Vienna. He was nominated for the ESSL ART AWARD CEE 2015 and has exhibited in the Museum of Contemporary Art Metelkova in Ljubljana, as well as participated in the 3rd Triennial of Young Artists – PREMIERE 2015 in the Gallery of Contemporary Arts, Celje. He presented his performances in Künstlerhaus Vienna. He was a recipient of the Zois scholarship for talented students from 2007- 2015 and won the award of Academy of Fine Arts and Design Ljubljana in 2015 as well as First prize for poetry, from Magazine Mladika in Trieste in 2013.

Lost in the Woods

Στο έργο «LOST IN THE WOODS» τοποθετώ τον εαυτό μου ως ένα μαγικό ον – ως ένα νόμο σε ένα κατασκευασμένο κόσμο γεμάτο καταναλωτισμό, διαφήμιση, ίντερνετ και κοινωνικά δίκτυα. Το έργο πραγματεύεται το θέμα της φυγής και τη σχέση μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού κόσμου. Η έντονη παρουσία του ίντερνετ και των διαφημίσεων αλλάζει τον τρόπο που σκεφτόμαστε, αισθανόμαστε και ζούμε και προκαλεί σύγχυση στην αντίληψή μας για το τι είναι, πραγματικό και το εικονικό. Το έργο υιοθετεί την εικονογραφία του παραμυθιού και την ανατρέπει. Αντιπροσωπεύει ένα εναλλακτικό κόσμο στον οποίο μπορεί κανείς να διαφύγει όταν εξουθενώνεται από τα θέματα της σύγχρονης ζωής και πραγματικότητας. Δραπετεύοντας σε ένα κατασκευασμένο χαρακτήρα παραμυθιού, έχει κανείς τη δυνατότητα να κρύψει και να αποφύγει τα προβλήματα και τις αγωνίες του πραγματικού κόσμου. Ακόμα κι αν οι εκτιμήσεις που χρησιμοποιούνται είναι κατά κάποιο τρόπο μια κραυγή για έναν καλύτερο κόσμο, αποτελούν απάντηση στην απόβεια ή συνειδητοποίηση ότι ο μέσος άνθρωπος δεν έχει σχεδόν καμία δυνατότητα να φέρει την αλλαγή, δεδομένου ότι τα προβλήματα πηγάζουν από τις παντοδύναμες επιχειρήσεις και το σύστημα. Είναι μια αφελής έκκληση για μια ευτυχισμένη πραγματικότητα, η οποία μπορεί να βρεθεί σε έναν εναλλακτικό παραμυθένιο κόσμο.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Gašper Kunšič γεννήθηκε στην Σλοβενία, ζει και εργάζεται ως εικαστικός στην Βιέννη. Ασχολείται με ζωγραφική, εγκαταστάσεις, βίντεο και print media. Αποφοίτησε από τη Σχολή Καλών Τεχνών στην Λιουμπλιάνα και συνεχίζει τις σπουδές του στο University of Applied Arts στη Βιέννη. Το 2015 προτάθηκε για το βραβείο ESSL ART AWARD CEE και έχει παρουσιάσει τη δουλειά του στο Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης Metelkova στην Λιουμπλιάνα ενώ συμμετείχε στην τρίτη Triennial of Young Artists – PREMIERE 2015 στην Γκαλερί Μοντέρνας Τέχνης στο Τσέλιε. Πήρε την υποτροφία Zois για ταλαντούχους φοιτητές από το 2007 μέχρι το 2015 και κέρδισε το βραβείο της Ακαδημίας Καλών Τεχνών στην Λιουμπλιάνα το 2015 όπως και το πρώτο βραβείο πόλησης από το περιοδικό Mladika στο Τριέστη το 2013.



The cyborg statue negotiates the relationship between the old and the new, by using the existing monumental elements and the evolution of human anatomy with technical features. The technological intervention in human body, the extra limbs and the implanted electronics are in the developmental stage of post-biological evolution and, because of that, they are not considered yet as "acquired" achievements of modern societies. On the other hand, the term of the monument defines something that is taken for granted and culturally outdated compared to the modern data. The monumentality is imprinted with the form of the statue combined with the technical parts of the human body and is used ironically for the devotional tendency of human societies. Thus, in a hypothetical future society, where the center of interest of cultural and technological elements will now shifted, a cyborg statue will be taken for granted and antiquated and thereby will constitute as a symbol of worship and memory of human achievements.

BIO

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 involve with the visual art and digital representations even on a personal level, regardless of the university environment. She has participated in small exhibitions and competitions in Greece and abroad on both digital arts and architecture.

Το cyborg άγαλμα διαπραγματεύεται τη σχέση μεταξύ του παλιού και του νέου, χρησιμοποιώντας τα υπάρχοντα μνημειακά στοιχεία και την εξέλιξη της ανθρώπινης ανατομίας με τεχνικά χαρακτηριστικά. Η τεχνολογική παρέμβαση στο ανθρώπινο σώμα, τα πρόσθετα άκρα και τα εμφυτευμένα ηλεκτρονικά κυκλώματα βρίσκονται στο αναπτυξιακό στάδιο της μετα-βιολογικής εξέλιξης και για αυτό δεν θεωρούνται ακόμα κεκτημένα επιτεύγματα των σύγχρονων κοινωνιών. Η έννοια του μνημείου, από την άλλη, ορίζει κάτι δεδομένο και παλαιωμένο πολιτισμικά σε σχέση με τα σύγχρονα δεδομένα. Η μνημειακότητα αποτυπώνεται με τη μορφή του αγάλματος, σε συνδυασμό με τα τεχνικά μέρη του ανθρώπινου σώματος και χρησιμοποιείται ειρωνικά για την λατρευτική τάση των ανθρώπινων κοινωνιών. Επομένως, σε μία υποθετική μελλοντική κοινωνία, όπου το κέντρο του ενδιαφέροντος των πολιτισμικών και τεχνολογικών στοιχείων θα έχει πλέον μετατοπιστεί, ένα cyborg άγαλμα θα θεωρείται δεδομένο και απαρχαιωμένο και έτσι θα μπορεί να αποτελεί σύμβολο λατρείας και μνήμης των ανθρώπινων επιτευγμάτων.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Γεννήθηκε στην Αθήνα και σπουδάζει Αρχιτεκτονική στον Βόλο στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Μέσα από τις σπουδές της στην Αρχιτεκτονική είχε την ευκαιρία να πειραματιστεί με τα ψηφιακά μέσα και πήρε τα κατάλληλα ερεθίσματα για να ασχοληθεί με τις ψηφιακές οπτικές αναπαραστάσεις ακόμα και σε προσωπικό επίπεδο, ανεξάρτητα από το πανεπιστημιακό περιβάλλον. Έχει συμμετάσχει σε μικρές εκθέσεις και διαγωνισμούς στην Ελλάδα και στο εξωτερικό με θέμα τόσο τις ψηφιακές τέχνες όσο και την αρχιτεκτονική.



George Cringasu (RO)
CAESAR 2.0 (2014)



Caesar 2.0 is a digital collage based on the trope of bringing together different timelines of history. In the vast ocean of digital information available I believe that notions of time get distorted and blend together in a manner in which past, present and future are all attainable at once (albeit limited as far as actual experience goes). It takes into consideration a legendary figure transposed as a winter sports mannequin wearing a pair of Nike ski goggles. The bust of Caesar also bares what is called a tribal tattoo, an aesthetic embraced by many tattoo enthusiasts who know little to nothing about it's purpose or meaning but take it on as a gesture of continuation of indigenous tribal attitudes. The work is designed to break and blend cultural barriers in the same way in which our digital connectivity/dependence does.

BIO

George Cringasu (b.1988, Focșani) lives and works in Cluj-Napoca, Romania. His work ranges from installation to animated gifs, and it is mostly comprised of 2D and 3D compositions build on freely available content found rummaging through various corners of the internet. Re-assembling bits and pieces of data gives him a feel of participating in the sort of entropic nature information seems to rely on: any type of data should be perpetually in motion and perpetually in a state of change. His practice focuses on data de/re-contextualization through one's own means of appreciations and evaluation. The artist's work has been exhibited in venues such as Trafó gallery, Budapest; Art Encounter Biennial, Timișoara; Art Fair Basel, Liste; SABOT, Cluj-Napoca. He is the co-founder of the SUPERLIQUIDATO art entity and space, project developing in Cluj-Napoca.

Το Caesar 2.0 είναι ένα ψηφιακό καλάρ που βασίζεται στην αλληγορία της σύνδεσης διαφορετικών ιστορικών περιόδων. Στον σπέρντο υκεανό της διαθέσιμης ψηφιακής πληροφορίας, πιστεύω ότι οι διάφορες έννοιες αναφορικά με τον χρόνο διαστρεβλώνονται και αναμειγνύονται με τρόπο που επιτρέπει στο παρελθόν, στο παρόν και το μέλλον να είναι ταυτοχρόνως ερμητικά (έστω και περιορισμένα στο όρια της εμπειρίας). Παράλληλα, χρησιμοποιεί μια θρυλική φιγούρα μεταμορφωμένη σε μοντέλο χειμερινών αθλημάτων που φοράει Nike γυαλιά του σκι. Η προτομή του Καίσαρα έχει, επίσης, tribal τατουάζ, μια αισθητική αρκετά διαδεδομένη στους φανατικούς των τατουάζ, οι οποίοι συνήθως δε γνωρίζουν τίποτα σχετικά με το νόημα ή τον σκοπό της. Το έργο είναι σχεδιασμένο να σπάει και να ανακατεύει διαφορετικά πολιτισμικά όρια, όπως συμβαίνει και με τη σύνδεση και εξάρτησή μας με τα ψηφιακά μέσα.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο George Cringasu ζει και εργάζεται στη Cluj-Napoca, στη Ρουμανία. Τα έργα του κυμαίνονται από εγκαταστάσεις μέχρι κινούμενα GIFs και ως επί το πλείστον αποτελούνται από 2D και 3D συνθέσεις φτιαγμένες από το περιεχόμενο που διατίθεται ελεύθερα στις διάφορες γωνιές του διαδικτύου. Συναρμολογώντας και ενώοντας κομμάτια του διαδικτύου, ο ίδιος αισθάνεται ότι συμμετέχει ενεργά στο είδος της εντροπικής επικοινωνίας που βασίζεται στο αξίωμα ότι η πληροφορία θα πρέπει να είναι διαρκώς σε κίνηση και σε κατάσταση αλλαγής. Η δουλειά του έχει ως επίκεντρο τον μετασχηματισμό δεδομένων μέσα από τα ορατά και αξιολογικά συστήματα που διαθέτει ο καθένας. Έργα του καλλιτέχνη έχουν παρουσιαστεί σε διάφορους χώρους, όπως στην Trafó gallery της Βουδαπέστης, στην Art Encounter Biennial στην Timișoara της Ρουμανίας και στο SABOT στη Cluj-Napoca της Ρουμανίας. Είναι, επίσης, συνιδρυτής του χώρου τέχνης SUPERLIQUIDATO στη Cluj-Napoca.



Giannis Georgantas / Γιάννης Γεωργαντάς (GR)

DRAW SOMETHING (2014)



Speed finger drawings using drawing apps "Draw Something" & "Art with Friends" (2014). Drawing device: iPhone4.

BIO

Giannis Georgantas is a Web Designer & Illustrator currently living & working in Athens - Greece. He studied Technology of Graphic Arts in the Technological Educational Institute of Athens. He creates many of his illustrations with his smartphone & drawing apps. His personal online space is rimadi.com

Γρήγορη ζωγραφική με το δάχτυλο χρησιμοποιώντας τις εφαρμογές "Draw Something" & "Art with Friends" (2015). Σσκευή ζωγραφικής: iPhone4.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Γιάννης Γεωργαντάς είναι Web Designer και Εικονογράφος που ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Σπούδασε Γραφιστική στο ΤΕΙ της Αθήνας. Δημιουργεί πολλές από τις εικονογραφήσεις του με έξυπνες συσκευές και εφαρμογές ζωγραφικής. Ο προσωπικός του διαδικτυακός του χώρος είναι το rimadi.com.



DIGITAL IMAGE

Joanna Wlasyzyn (FR / PL)

ALICE IN THREE DIMENSIONAL WONDERLAND (2014)



352

Alice in Three Dimensional Wonderland is a digitally created 3D model translated into a virtual state of three-dimensional illusion. This degree of illusion is based on a visual simulation encoding perception through the stereoscopic 3D effect. Like Annlee of Philippe Parreno and Pierre Huyghe, Alice is a fictional character created from a 3D model database file and liberated from the realms of commercial representation. Here, Alice is nothing else, but a visual fantasy inherent to the narration that becomes real through conceptual appropriation. The juxtaposition of two images works like a mirror in reference to the Lewis Carroll's idea of two coexisting worlds: the real and the imaginary one. The underlying signification is related to the digital three-dimensional realm that offers nowadays infinite possibilities of creation, representation and interpretation of reality. Is the digital realm a nowadays Wonderland? What does mean real today? This work plays with the trans-physical aspect of simulated reality that oscillates between the illusory world and the relevance of imagination.

BIO

Joanna Wlasyzyn is an interdisciplinary artist who comes from architectural background. Drawing on the theoretical concepts indirectly involved in her work, Joanna Wlasyzyn employs different traditional and digital medias to realize hybrid artworks and installations. Her artistic practice demonstrates an active engagement with continually evolving post-digital culture. Her works have been shown internationally, including recently International Biennial of Design, Saint-Etienne and LACADA Los Angeles Center For Digital Art. Joanna Wlasyzyn has studied architecture, art and new media design. She holds a PhD in Critical Theory of Architecture from University Paris-Est and a master degree MS in New Medias Art & Design from Ensai in Paris. She is also the author of scientific publications, which explore the multifaceted impact of digital technologies on the disciplines of art, design and architecture. Born in Poland, she lives and works in Paris.

Το έργο "Alice in Three Dimensional Wonderland" είναι ένα 3D μοντέλο που δημιουργήθηκε ψηφιακά και βρίσκεται μέσα σε μια εικονική κατάσταση τριδιάστατης ψευδαίσθησης. Ο βαθμός της ψευδαίσθησης βασίζεται σε μια κωδικοποιημένη αντίληψη προσομοίωσης μέσω του στερεοσκοπικού 3D εφέ. Όπως και στο έργο των καλλιτεχνών Annlee of Philippe Parreno και Pierre Huyghe, η Αλίκη είναι ένα φανταστικός χαρακτήρας φτιαγμένος από ένα αρχείο για 3D μοντέλο, και ανεξάρτητος από το βασίλειο της εμπορευματοποίησης. Εδώ, η Αλίκη, δεν είναι τίποτα άλλο από μια οπτική φαντασίωση που γίνεται πραγματικότητα μόνο μέσα από την ενσωμάτωσή της οικειοποίηση. Η αντιπαράθεση μεταξύ των δύο εικόνων λειτουργεί σαν ένας καθρέφτης σε σχέση με την ιδέα του Lewis Carroll για δύο κόσμους που συνυπάρχουν: ο πραγματικός και ο φανταστικός. Η συνάδυναση σημασία σχετίζεται με την υπερχρή της ψηφιακής τριδιάστατης εικόνας που στις μέρες μας προσφέρει απεριόριστες δυνατότητες δημιουργίας, αναπαραστάσης και ερμηνείας της πραγματικότητας. Είναι το σημειωτικό-ψηφιακό βασίλειο μια χώρα των Θαυμάτων; Τι σημαίνει πραγματικό στις μέρες μας; Το έργο εξερευνά την υπερ-φυσική πτυχή της προσομοιωμένης πραγματικότητας που ταλαντεύεται ανάμεσα σε έναν κόσμο ψευδαίσθησης και τη φαντασία.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Joanna Wlasyzyn είναι διεπιστημονική καλλιτέχνης με σπουδές στην αρχιτεκτονική. Βασισμένη στη θεωρία που έμμεσα διατρέχει το έργο της, η Joanna Wlasyzyn χρησιμοποιεί διαφορετικά παραδοσιακά και ψηφιακά μέσα για να δημιουργήσει υβριδικά έργα τέχνης και εγκαταστάσεις. Τα έργα της έχουν παρουσιαστεί διεθνώς, συμπεριλαμβανομένων: International Biennial of Design, Saint-Etienne και LACADA Los Angeles Center For Digital Art. Η Joanna Wlasyzyn έχει σπουδάσει Αρχιτεκτονική, τέχνη και new media design. Είναι διδάκτωρ στην Κριτική Θεωρία της Αρχιτεκτονικής από το Πανεπιστήμιο Paris-Est και κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών New Medias Art & Design από το Πανεπιστήμιο Ensai του Παρισιού. Είναι, επίσης, συγγραφέας επιστημονικών κειμένων που διερευνούν τον αντίκτυπο των ψηφιακών τεχνολογιών στα πεδία της τέχνης, του design και της αρχιτεκτονικής. Γεννήθηκε στην Πολωνία. Ζει και εργάζεται στο Παρίσι.

353



Mannequins are templates for adornment and romanticism but also superficiality and idealism. Their homogenised simplicity is otherworldly yet corporeal, aesthetically streamlined yet fundamentally synthetic. These dichotomies map the complex and changing terrain of self-expression and awareness due to digital disruption. In "Silicon Selfie" the cyborg-like nature of the figure and the flat artificial background combine to create a tableau of gratification and inauthenticity. The work is a portrait of the 'digital visage', whereby the human face has become incessantly utilised for rigorous documentation, decoration and idolatry of the self via the encroachment of selfie driven content.

BIO

Mia Middleton is an emerging artist based in Sydney, Australia. Working across photography, installation, video, and digital imaging, her practice characteristically subverts notions of uniformity and artificiality by staging and disrupting decorative objects and materials. In her work elemental matter, ornamental forms and simulated visuals combine to probe the relationship between perfection and fabrication. Her latest projects are styled in such a way as to exaggerate their materiality and simultaneously their dissimulation, proposing a polished perspective and otherworldly escape that suggests the line between the natural and automated is becoming less distinct. Mia completed a Bachelor of Fine Arts (Hons) in photo-media at UNSW Art and Design in 2013. Her work has been exhibited at various galleries across Sydney and abroad.

Τα μοντέλα αποτελούν πρότυπα ομορφιάς και ρομαντισμού αλλά ταυτόχρονα είναι συνδεδεμένα με έννοιες όπως η επιπολαιότητα και ο ιδεαλισμός. Η ομογενοποιημένη απλότητά τους είναι απόκοσμη αλλά και σωματική, αισθητικά απλουστευμένη αλλά στην ουσία συνθετική. Αυτές οι διχοτομήσεις χαρτογραφούν το σύνθετο και μεταβαλλόμενο τοπίο της αυτο-έκφρασης και της ευαισθητοποίησης εξαιτίας της ψηφιακής αποδιοργάνωσης. Το έργο «Silicon Selfie» συνδυάζει μια cyborg φιγούρα με το επίπεδο και τεχνητό τοπίο ώστε να δημιουργήσει έναν πίνακα που εκφράζει την ικανοποίηση και το μη γνήσιο. Πρόκειται για το πορτρέτο ενός ψηφιακού προσώπου που έχει δημιουργηθεί ύστερα από διαρκή έρευνα και επεξεργασία ανθρώπινων χαρακτηριστικών, υπογραμμίζοντας τον εγωισμό και τη λατρεία στον εαυτό που προωθεί η κυρίαρχη τάση του να βγάζουμε selfies.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Mia Middleton είναι μια νέα καλλιτέχνης με έδρα το Σίδνεϊ, Αυστραλία. Καθώς ασχολείται με διάφορες μορφές τέχνης όπως η φωτογραφία, οι εγκαταστάσεις, το βίντεο και η ψηφιακή εικόνα, το έργο της στοχεύει στην ανατροπή της έννοιας της ομοιομορφίας και του τεχνητού μέσα από το στήσιμο και την αποδόμηση διακοσμητικών αντικειμένων και υλικών. Η δουλειά της συνδυάζει διακοσμητικές μορφές και προσομοιωμένες εικόνες, οργανωμένο αλλά και χαοτικό στήσιμο υλικών, εξετάζοντας τη σχέση μεταξύ της φυσικής τελειότητας και της τεχνητής κατασκευής. Τα τελευταία έργα της είναι φτιαγμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να τονίζουν τόσο την υλικότητά τους όσο και τα άυλα στοιχεία τους, αναδεικνύοντας τη λεπτή γραμμή που χωρίζει το φυσικό από το αυτοματισμένο. Το 2013, η Mia ολοκλήρωσε το προπτυχιακό πρόγραμμα Καλών Τεχνών (Hons) με κατεύθυνση photo-media, του Πανεπιστημίου UNSW Art and Design. Έργα της έχουν εκτεθεί σε διάφορες γκαλερί του Σίδνεϊ και στο εξωτερικό.



Rui Hu (CN)

DEAR I HAVE BEEN WAITING FOR YOU FOR SO LONG BUT YOU HAVE TURNED INTO SOMETHING
I COMPLETELY CANNOT RECOGNIZE (2015)



Created with found images, this series explore on the idea of materialization and representation in the context of the digital culture.

BIO

Rui Hu (b. 1990, China) is a visual artist based in Los Angeles, USA. He works with a wide range of digital and physical tools, techniques and materials to explore the notions of image, object, space, and narrative. Through an interdisciplinary practice, he is interested in bringing together the psychological, the technological, and the mythological. His work has been shown at venues internationally, recently at the International Film Festival Rotterdam, Netherlands; International Symposium on Electronic Art, Hong Kong; Australian Centre for the Moving Image, Australia; and Images Festival, Canada. He holds a BFA from New York University and is currently a MFA candidate at University of California, Los Angeles.

Το έργο δημιουργήθηκε με εικόνες που βρέθηκαν στο διαδίκτυο και διερευνά την ιδέα της υλικότητας και της αναπαράστασης στο πλαίσιο της ψηφιακής κουλτούρας.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

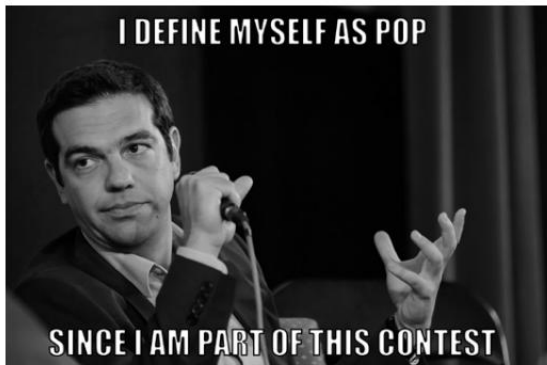
Ο Rui Hu (γεν. 1990, Κίνα) είναι ευκαστικός καλλιτέχνης με έδρα το Λος Άντζελες, ΗΠΑ. Χρησιμοποιεί ένα ευρύ φάσμα φυσικών και ψηφιακών εργαλείων, τεχνικών και υλικών για να διερευνήσει τις έννοιες της εικόνας, του αντικειμένου, του χώρου και της αφήγησης. Μέσω από μια διαπιστημονική πρακτική, ενδιαφέρεται να γεφυρώσει τις έννοιες της ψυχολογίας, της τεχνολογίας και της μυθολογίας. Το έργο του έχει παρουσιαστεί διεθνώς σε εκδηλώσεις και φεστιβάλ, όπως: International Film Festival Rotterdam, Ολλανδία, International Symposium on Electronic Art, Χονγκ Κονγκ, Australian Centre for the Moving Image, Αυστραλία, και Images Festival, Καναδάς. Έχει πτυχίο στις Καλές Τέχνες από το Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης και αυτή την περίοδο ολοκληρώνει τις μεταπτυχιακές του σπουδές στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, Λος Άντζελες.



DIGITAL IMAGE

Verba Manent (GR)

FROM THE POINTER TO THE THUMB/ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΧΕΙΡΑ (2016)



358

We are in the golden age of the scroll of information or otherwise of the scrolling-morph information. We represent the scrolling vision, the magnificent access and the zero memory. We are in the Scroll Down era and no one imposed it on us. There is a generator of popular culture (pop culture) or else pop generator and we are its proud, generic space as well as its intact victim-child. The pop generator is uncultured and uneducated, he poses the baroque, the modern, the "ancient" Egyptian, he seems futuristic, he deconstructs the deconstruction and makes the postmodern seem futuristic, antiquated and normal just because it is its offspring. The pop generator expects nothing and no one, not even his honorary members. All new ideas tumble through a kaleidoscopic sequence of global pixels and they have been forgotten before their creators make a new version of them.

There is no future, innovative, hip, old, indigenous or exotic. We've all heard the music of the black continent. We are satisfied with the scrolling vision, the immeasurable information and the speed of knowledge. Nothing more is left to excite us, we are left in the digital infinity with a false confidence that there is a basis of our digital self. We update pages and we simultaneously overtake them.

Scroll me down to the end of hope.

BIO

Verba Manent consist of Katsika Stavros and Bonelli George. Both suffering from artistic and other neuroses, the last four years, they compose texts and images whose main feature is the receptive attitude towards cultural degeneration. The group's headquarters are transferred regularly from Athens to Berlin and to the mountains of Peloponnese, in a geographic triangle that constantly renews Freudian saturations and creative discontinuities.

Είμαστε στην χρυσή εποχή της κύλησης της πληροφορίας ή αλλιώς scrolling-morph information. Είμαστε οι εκπρόσωποι της κυλιόμενης όρασης, της μεγαλειώδους προσπέλασης και της μηδενικής μνήμης. Είμαστε στην εποχή του Scroll Down και κανείς δεν μας την επέβαλε. Υπάρχει μια γεννήτρια λαϊκής κουλτούρας (pop culture) ή αλλιώς pop generator και εμείς είμαστε ο περίφρανος γενεασιογόνος χώρος της και ταυτόχρονα το ανέταρο παιδί-θύμα της. Ο pop generator είναι α-κουλτούρας, ενέχει το μπαρόκ, το μοντέρνο, το «αρχαίο» αιγυπτιακό, το μελλοντικό, αποδομεί την αποδόμηση και κάνει το μεταμοντέρνο να φαντάζει φουτουριστικό, τόσο απαρχαιωμένο και σύνθηρες ακριβώς επειδή είναι γέννημά του. Ο pop generator δεν περιμένει τίποτα και κανέναν ούτε καν τα επίτμα μέλη του. Όλες οι νέες ιδέες κατακυλών καλειδοσκοπικά μέσα από μια αλληλουχία παγκόσμιων pixels και έχουν ξεχαστεί μέχρι να βγάλουν οι δημιουργοί την νέα εκδοχή τους.

Δεν υπάρχει μελλοντικό, πρωτοποριακό, ψαγμένο, παλιό, ιθαγενές ή εξωτικό. Όλοι έχουμε ακούσει ΟΛΗ τη μουσική της μαύρης ηπείρου. Αρκούμεστε στην κυλιόμενη όραση, στην απροσμέτρητη πληροφορία και στην ταχύτητα της παρόδου της γνώσης. Τίποτα πλέον δεν μένει να μας συγκινήσει, αφηγήμαστε στο ψηφιακό άπειρο με μια ψεύτικη βεβαιότητα ότι υπάρχει υπόβαθρο του ψηφιακού μας εαυτού. Αναενώνουμε τις σελίδες και τις προσπερνάμε.

Scroll me down to the end of hope.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Οι Verba Manent αποτελούνται από τους Κατσίκια Στάβρο και Μπονέλλι Γιώργο. Αμφότεροι πάσχοντες από καλλιτεχνικές και όχι μόνο νευρώσεις, συνθέτουν τα τελευταία τέσσερα χρόνια συγγράμματα και εικόνες που ως κύριο χαρακτηριστικό έχουν την δεκτική στάση απέναντι στον πολιτιστικό εκφυλισμό. Η έδρα της ομάδας μεταφέρεται τακτικά από την Αθήνα στα Βερόλινο και στην ορεινή Αρκαδία, σε ένα γεωγραφικό τρίγωνο που σκοπό έχει να αναενώνει συνεχώς φρουδικούς κορεσμούς και δημιουργικές ασυνέχειες.

359



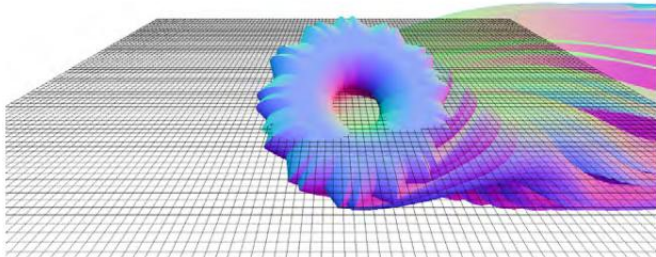
WORKSHOPS



WORKSHOPS

Nikos Voyiatzis / Νίκος Βογιατζής (GR)

3D POP IN THE BROWSER



In a path from analog computer digital and from there to the network, audiovisual arts transformed; from John Whitney in the 1950s and Lillian Schwartz in 1970s to the current self-taught animators. Based on this evolution participants plan web audiovisual experimentations, based on online tools made by the community of Internet artists. They will collaborate piece of image with interactive three-dimensional graphics in Javascript and the piece sound mixing together various pop sounds of their choice. At the end, explore possibilities of Tumblr platform to publication, violating the basic operation of the instrument.

BIO

Nikos Voyiatzis' work explores information organisation in its political and aesthetic dimensions, particularly in the networked context. He has a background on Library Science and Information Systems and has been working as an art librarian, information literacy instructor and workshop designer.

Σε μια διαδρομή από τον αναλογικό υπολογιστή στον ψηφιακό και από εκεί στο δίκτυο, οι οπτικοακουστικές τέχνες μεταμορφώνονται. Από τον John Whitney του '50, στην Lillian Schwartz του '70, στους σημερινούς αυτοδίδακτους animators. Στην γραμμή αυτής της εξέλιξης οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν διαδικτυακούς ο/α πειραματισμούς, βασισμένους σε online εργαλεία κατασκευασμένα από την κοινότητα των διαδικτυακών καλλιτεχνών. Συνεργάζονται δουλεύοντας το κομμάτι της εικόνας με διαδραστικά τρισδιάστατα γραφικά στη Javascript και το κομμάτι του ήχου ρεμικάροντας pop ακούσματα της επιλογής τους. Τέλος, εξερευνούν δυνατότητες της πλατφόρμας Tumblr ως προς τη δημοσίευση, παραβιάζοντας τη βασική λειτουργία του μέσου.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Το έργο του Νίκου Βογιατζή εξερευνά τις πολιτικές και τις αισθητικές διαστάσεις της οργάνωσης της πληροφορίας, ειδικά στο πλαίσιο του διαδικτύου. Με εμπειρία στη βιβλιοθηκονομία και τα Πληροφοριακά Συστήματα έχει ασχοληθεί επαγγελματικά με τη βιβλιοθηκονομία και το σχεδιασμό εργαστηρίων.



WORKSHOPS

Andreas Brendle & Laurens Rinke (DE)
INTERACTIVE INSTALLATIONS WITH VVVV



384

Participants will form the ideas to a game or installation after a critical discussion about a current media problem e.g. big Internet companies vs. startup scene, transparent user etc. We will then try to get as much into detail as possible hacking this technology for the purpose of making things more transparent. Some technical equipment (Projector, PCs, Touchscreen, Kinect etc) can be provided, but participants should bring their laptop. Some skills in adobe design software or vvvv are nice but not necessary. vvvv is a real time visual programming environment, fast to learn and capable of huge 3D setups, easy and fast integration of external hardware and the right tool for workshops.

BIO

Andreas Brendle (Berlin, Germany) has been working in machine automatization technology, then studied and taught Interaction Design at University of Applied Science, Schwäbisch Gmünd, Germany. This mixture of technical approach with design & art thinking evolves in interesting interactive installations. Andreas is furthermore cofounder of the design studio www.17k.de, which realizes complex installations for trade fairs and museums.

Laurens Rinke (Stuttgart, Germany) is a freelance interaction designer and front-end developer and is engaged in the development of low and high fidelity prototypes. He studied interaction design at University of Applied Science in Schwäbisch Gmünd and finished his studies in summer 2014 with a Bachelor of Arts. With his bachelor project he won the Future Award Frankfurt in the technology section. In 2015 he got nominated for the German Design Award 2016 as Newcomer. Already during his studies, he began to teach lower semester in media technology. Meanwhile he is teaching in three different courses at University of Applied Science in Schwäbisch Gmünd as well as a regularly workshop at DHBW in Ravensburg.

Οι συμμετέχοντες του εργαστηρίου καλούνται να σχηματίσουν ιδέες ενός παιχνιδιού ή μιας εγκατάστασης βάσει μίας κριτικής συζήτησης αναφορικά με τρέχοντα προβλήματα των μέσων προβολής όπως επιχειρηματικοί κολοσσοί και startup σκηνή, διαφάνεια κ.α. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουν υπό την καθοδήγηση των εισηγητών να μετατρέψουν, να χαράξουν, διαφορετικές τεχνολογίες αλλοιώνοντας τον τρόπο χρήσης τους αποσκοπώντας στη μέγιστη δυνατή διαφάνεια. Στους συμμετέχοντες θα παρέχεται η δυνατότητα χρήσης πακίων εξοπλισμών όπως projector, pcs, touchscreen και kinect. Θα πρέπει να έχουν μαζί τους ηλεκτρονικό υπολογιστή ενώ απαιτείται γνώση των λογισμικών adobe και vvvv είναι ευπρόσδεκτα αλλά όχι απαραίτητα. Το vvvv αποτελεί ένα περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού σε πραγματικό χρόνο. Είναι εύκολο στη χρήση παρέχοντας τη δυνατότητα σχεδιασμού μεγάλων τρισδιάστατων συνθέσεων και εύκολου συνδυασμού του με εξωτερικό εξοπλισμό.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Andreas Brendle είχε εργαστεί για σειρά ετών στον τομέα του τεχνολογικού αυτοματισμού και στη συνέχεια σπούδασε και διδάξε διαδραστικό design στο Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών στη πόλη Schwäbisch Gmünd της Γερμανίας. Στη δουλειά του αποτυπώνεται ο συνδυασμός αυτός τεχνικής προσέγγισης, ντιζάν και καλλιτεχνικής σκέψης μέσω διαδραστικών εγκαταστάσεων. Είναι, επίσης, συνδρυτής του design studio 17k το οποίο πραγματοποιεί περίπλοκες εγκαταστάσεις σε εμπορικές εκθέσεις και μουσεία.

Ο Laurens Rinke εργάζεται ως διαδραστικός designer ενώ ασχολείται με την ανάπτυξη πρωτοτύπων είτε χαμηλής είτε υψηλής πιστότητας. Σπούδασε διαδραστικό design στο Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών της πόλης Schwäbisch Gmünd ολοκληρώνοντας τις σπουδές του το 2014 με πτυχίο στις τέχνες κερδίζοντας το βραβείο Future Award Frankfurt στο τομέα των νέων τεχνολογιών. Το 2015 ήταν υποψήφιος για το Γερμανικό βραβείο design ενώ πριν ακόμη ολοκληρώσει τις σπουδές του ξεκίνησε να διδάσκει τεχνολογία μέσων. Αυτή την περίοδο, διδάσκει τρία μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών ενώ παρουσιάζει τακτικά σειρά εργαστηρίων για τον οργανισμό DHBW στη πόλη Ravensburg.

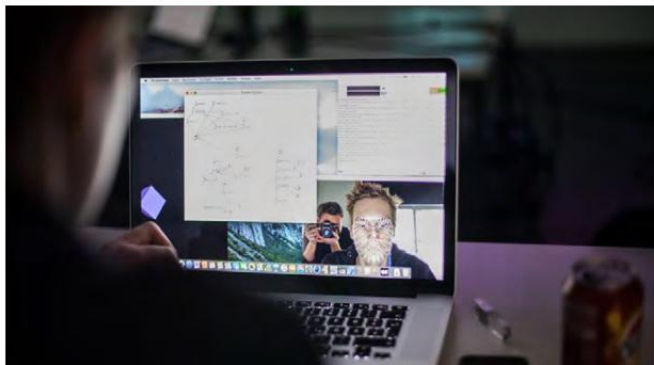
385



WORKSHOPS

Popesz Csaba Láng (HU)

USE YOUR FACE AS INTERFACE



386

Human face became one of the most often used objects being in the constant recognition and even tracking mode by the computers today. Tracking face means detection and possibly recognition, over time. Machine, when tracking face recognizes that it's a face and follows its movement interpreting it on the way of emotions recognition. Why not to reverse the roles? If machines can control our faces, let's control the machine by your face! Using the visual programming language for creating multimedia works - Pure Data (Pd) you will get familiar with the graphical programming with a result of controlling video playback literally with movement of you face.

BIO

Popesz Csaba Láng is one of the founding members of Elektro Moon Vision - a Polish-Hungarian duet of visual artists back since 2004. They design unique visual live-acts, wide-format projections, mappings, av performances, interactive video-installations and projections for theatre shows. In their works own patches, mathematic algorithms and technological solutions are often used. The duet is regularly invited to participate in international events presenting new media art. Their installations were exposed at the Contemporary Art Gallery Bunkier Sztuki, MuseumsQuartier in Vienna, Akarenga Soko Gallery in Yokohama, Japan and the 14. Media Art Biennale WRO 2011 in Wrocław. Their experimental 'NZX' was awarded in the frames of the Chopin Year competition by Warsaw Electronic Festival and 'Zacheta' National Gallery of Art in Poland and ArtMuse in Bocholt, Germany. They were granted with Artists-in-Residence program of MuseumsQuartier in Vienna completed with an exhibition at Electric Avenue (MQ). Cooperation with: Fine Art Academy in Krakow, Institute of Technology on Blekinge HighSchool in Karlskrona/Sweden, Contemporary Art Gallery Bunkier Sztuki, Teatr Stary in Krakow, Krakow Opera and more.

Το ανθρώπινο πρόσωπο αποτελεί στις μέρες μας αντικείμενο όλο και συχνότερης ταυτοποίησης και εντοπισμού από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ο εντοπισμός προσώπων μεταφράζεται σε ανάγνωση και πιθανώς ταυτοποίηση συχνά. Μία μηχανή μπορεί να αναγνωρίζει και να ακολουθεί την κίνηση του ερμηνεύοντας παράλληλα συναισθηματικές αντιδράσεις. Γιατί οι ρόλοι να μην αντιστραφούν; Εάν οι μηχανές μπορούν να ελέγξουν τα πρόσωπά μας, τότε ας ελέγξουμε τις μηχανές χρησιμοποιώντας τα πρόσωπά μας. Κάνοντας χρήση τη γλώσσα οπτικού προγραμματισμού PureData (Pd) οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με το γραφικό προγραμματισμό ελέγχοντας ένα βίντεο κυριολεκτικά μέσω της κίνησης του προσώπου τους.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Popesz Csaba Láng είναι ένα εκ των δυο ιδρυτικών μελών του Πολωνικού-Ουγγρικού καλλιτεχνικής ομάδας των Elektro Moon Vision. Το ντουέτο σχεδιάζει προβολές μεγάλου εύρους, οπτικοακουστικές perforomans, διαδραστικές εγκαταστάσεις καθώς και προβολές για τις ανάγκες θεατρικών παραστάσεων. Το έργο τους στηρίζεται στη χρήση μαθηματικών αλγορίθμων και άλλων τεχνολογικών λύσεων ενώ έχουν συμμετάσχει σε διεθνείς εκθέσεις. Έργα τους έχουν εκτεθεί στη γκαλερί Bunkier Sztuki Βιέννης, τη γκαλερί Akarenga Soko της Γιοκοχάμα καθώς και στη 14η Μπιεννάλε WRO 2011 της Wrocław. Το παραστατικό έργο 'NZX' βραβεύτηκε στο πλαίσιο του έτους Chopin για το διαγωνισμό του Warsaw Electronic Festival, της Zacheta Gallery of Art της Πολωνίας και του ArtMuse στη Γερμανία. Έχουν χρηματοδοτηθεί από το μουσείο Quartier της Βιέννης στο πλαίσιο καλλιτεχνικού-ερευνητικού προγράμματος ενώ έχουν συνεργαστεί με: την Ακαδημία Καλών Τεχνών της Κρακοβίας, το Ινστιτούτο Τεχνολογιών του Λυκείου Blekingee της Σουηδίας, τη γκαλερί Bunkier Sztuki, το θέατρο Teatr Stary και την όπερα της Κρακοβίας κ.α.

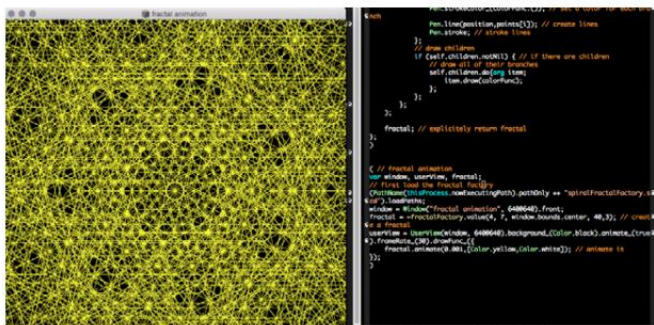
387



WORKSHOPS

Marinos Koutsomichalis / Μαρίνος Κουτσομιχάλης (GR)

MAPPING THE VORTEX: MAPPING & VISUALIZATION WITH SUPERCOLLIDER



A two-day long intensive workshop addressing to everyone aiming to expand their practical as well as theoretical knowledge on mapping and visualization. Its content is based on the instructor's book «Mapping and Visualization with SuperCollider» and related to subjects as: 2D computer graphics, fractals, particle systems, encodings/mapping, data and sound analysis, waveform/spectra synthesis as well as advanced sonification and visualization techniques. SuperCollider has been established as, probably, the most powerful environment of text editing related to algorithmic music, sound synthesis and digital signal processing in real time. It offers a great audio synthesis generator and a dynamic object-oriented programming language. It is widely used by artists and researchers all around the world. SuperCollider is an open-source software, available for free at: <http://supercollider.sourceforge.net>

BIO

Marinos Koutsomichalis (artist, researcher and developer) was born and raised in Athens; living and working in several cities. He has worked with several research centers, academies and project spaces around the world and has presented his work internationally at major museums, festivals and biennials, and to industrial / underground rooms, conferences, churches and independent galleries. He has worked as a researcher at the University of Turin and has taught at the University of Wolverhampton, TEI of Crete and the Contemporary Music Research Centre. He is responsible for dozens of laboratories around art / technology worldwide. He holds a Master in Composition with Digital Media from the University of York and a PhD in Sound and Media Art from DeMonford university. He is the author of the book Mapping and Visualization with SuperCollider.

Ένα δύοημερο εντατικό εργαστήριο που απευθύνεται σε όσους θέλουν να διευρύνουν την τεχνική και θεωρητική τους κατάρτιση στους τομείς του mapping και visualization. Το υλικό του εργαστηρίου βασίζεται στο βιβλίο «Mapping and Visualization with SuperCollider» του εισηγητή και αφορά σειρά σχετικών θεμάτων όπως: 2D computer graphics, φράκταλς, particle systems, encodings/mapping, ανάλυση ήχου και δεδομένων, waveform/spectra synthesis καθώς και προγραμματισμένες τεχνικές sonification και visualization. Το τελικό πρόγραμμα του εργαστηρίου θα προσαρμοστεί στα επί μέρους ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων. Το SuperCollider έχει καθιερωθεί ως ίσως το πιο ισχυρό περιβάλλον συντακτικού προγραμματισμού για αλγοριθμική μουσική, σύνθεση ήχου και ψηφιακή επεξεργασία σήματος σε πραγματικό χρόνο. Προσφέρει και μια πανάγερη γεννήτρια σύνθεσης ήχου αλλά και μια τελευταίας τεχνολογίας δυναμική object-oriented γλώσσα προγραμματισμού. Χρησιμοποιείται ευρέως από καλλιτέχνες και ερευνητές ανά τον κόσμο. Είναι λογισμικό ανοιχτού κώδικα και είναι διαθέσιμο δωρεάν στον ιστότοπο: <http://supercollider.sourceforge.net>

BIOΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Μαρίνος Κουτσομιχάλης (καλλιτέχνης, ερευνητής και προγραμματιστής) γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Αθήνα· σήμερα ζει και εργάζεται σε διάφορες πόλεις. Έχει συνεργαστεί με διάφορα ερευνητικά κέντρα, ακαδημίες και project spaces ανά το κόσμο και έχει παρουσιάσει τη δουλειά του διεθνώς σε σημαντικά μουσεία, φεστιβάλ και μπιεννάλε, καθώς και σε βιομηχανικούς/ underground χώρους, επιστημονικά συνέδρια, εκδηλώσεις και ανεξάρτητες γκαλερί. Έχει εργαστεί ως ερευνητής στο Πανεπιστήμιο του Τορίνο και έχει διδάξει στο πανεπιστήμιο του Wolverhampton, το TEI Κρήτης και το Κέντρο Σύγχρονης Μουσικής Έρευνας. Είναι υπεύθυνος για δεκάδες εργαστήρια γύρω από θέματα τέχνης/τεχνολογίας ανά τον κόσμο. Είναι κάτοχος Master στην Σύθεση με Ψηφιακά Μέσα από το πανεπιστήμιο του Γιόρκ και διδακτορικού στον Ήχο και την Media Art από το πανεπιστήμιο DeMonford. Είναι ο συγγραφέας του βιβλίου Mapping and Visualization with SuperCollider.



WORKSHOPS

Vasiliki Lalioti/ Βασιλική Λαλιώτη, Manolis Patiniotis/ Μανώλης Πατηνώτης, Mitsos Bilalis/
Μήτσος Μπιλάλης, Despoína Valatsou/ Δέσποινα Βαλατσού (GR)
DIGITAL AS POP CULTURE



The workshop aims to explore the relationships between the complex fields of digital humanities and contemporary popular culture.

On bullshit

Digital space inherently overcomes any boundary between valid and invalid knowledge. The Internet is filled with bullshit, as a result of the fact that each of us carries the right to communicate his/her thoughts or feels obliged to share his/her knowledge. Thus, however, we have the opportunity to critically think about the characteristics and scope of knowledge, as well as the new capabilities being activated by the noisy invasion of pop in the inaccessible field of expertise.

Web 2.0 and new music communities

Traditionally, online communities were set up around sites related to specific interests. However, the emergence of social networking sites has led to a new phase of online interaction (web 2.0) contributing to the creation of communities organized around people. Recent ethnographic researches show that the 'traditional' communities have not been abolished, however. The new online music communities share more in common with like the geographically defined offline communities rather than traditional online communities of interests.

DH and DigHist: pop till you drop!

Digital Humanities (DH) and the digital story (DigHist) have recently invaded actively in the vocabulary and practices through which we understand the past. E-journals, digital libraries-collections-archives, digital memory, Internet file crowdsourcing and public participation in the production of digital historical content: new words, new ways to get familiar with the past, study our history and «write history» daily. What are the digital humanities and digital history then? How have spread among us and how popular?

Pop, digital and viral

The concept of popular is inextricably linked to the 'analog' worlds that massive technologies had introduced in the past. It is difficult to bring to mind today the worlds of radio, film, pictorial form or TV away from attendant pop-rules and pop-practices. At the turn of the new millennium, the long experience of the twentieth century which is usually described as pop culture, faces new transformations: The virulence (virality) invaded the cyberspace of modern digital technologies, claiming dynamically through the words and performances to redefine the relationship technology, critical mass and culture in the digital age.

BIO

Vassiliki Lalioti studied History and Archaeology in the University of Crete and Social Anthropology in the University of Durham – UK. She is currently an assistant professor of anthropology of performance at the Department of Music Studies, National and Kapodistrian University of Athens. She teaches cultural and music anthropology, contemporary popular music and internet ethnography, ethnographic approaches to performing arts. Her research interests and publications include the study of contemporary ancient Greek drama performances and their role in the construction of Greek ethnic identity, the application of performance theory in the study of performing arts (music, theatre), and the study of the role of technology in contemporary popular music.

Manolis Patiniotis is associate professor of History of Science at the department of History and Philosophy of Science, Athens University. He teaches graduate and undergraduate courses on the historiography of science, the history and historiography of Scientific Revolution and the sciences during the 18 th and 19 th centuries. His research interests include the study of Newtonianism's impact on various 18 th -century intellectual environments, the appropriation of the 17 th and 18 th -century natural philosophy by the scholars of the European periphery, and the application of information technology in historical inquiry. He participated in the construction of the digital libraries Hellinonmimon and Katoptron and he is a founding member of the international research group STEP (Science and Technology in the European Periphery).

Mitsos Bilalis is an Assistant Professor of Theory and Technology of Historical Information at the University of Thessaly, Department of History, Archaeology, Social Anthropology (Volos, Greece). He studied History at the National and Kapodestrian University of Athens and University of Sofia "St. Kliment Ohridski". He has published on theory of History, contemporary visual culture, social history of information and historical culture in the digital domain.

Dr. Despoina Valatsou has studied History and Archaeology with a specialization in History (first degree, 1998) at the University of Athens. She has also studied Digital Media (Master of Arts, 2000) at the University of Sussex (UK). She holds a PhD in Digital History (2014) from the University of Athens. Her PhD thesis is entitled "The emergence of new sites of memory on the Internet". Her academic interests involve Digital Humanities, Digital History, Crowdsourcing and Public History, Memory Studies. She has worked at the private sector (POLIS Publishers). She has participated in research projects at the Historical Archives of the University of Athens concerning the digitization of archives and the representation of historical archival information in digital environments such as the Pergamos Digital Library. She is currently employed by the Research Centre for the Humanities (RCH). She speaks English and French.

Στόχος του εργαστηρίου είναι να διερευνήσει τις σχέσεις ανάμεσα στα σύνθετα πεδία των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών και της σύγχρονης δημοφιλούς κουλτούρας.

On bullshit

Ο ψηφιακός χώρος από τη φύση του καταλύει τη διάκριση ανάμεσα σε έγκυρη και μη έγκυρη γνώση. Το διαδίκτυο είναι γεμάτο με bullshit, ως αποτέλεσμα του γεγονότος ότι ο καθένας μας ασελ ή δικαιώμα του να κοινοποιεί τις απόψεις του ή αισθάνεται την υποχρέωση να μοιραστεί τη γνώση του. Αυτή η κατάλυση των ορίων, ωστόσο, μας δίνει την ευκαιρία να στοχαστούμε κριτικά τα χαρακτηριστικά και την εμφάνιση της γνώσης, καθώς και τις νέες δυνατότητες που ενεργοποιεί η θορυβώδης εισβολή του λαϊκού στο άρτο της ειδησούλης.

Web 2.0 και νέες μουσικές κοινότητες

Παραδοσιακά οι κοινότητες στο διαδίκτυο συγκροτούνταν γύρω από ιστοσελίδες αφιερωμένες σε συγκεκριμένα ενδιαφέροντα. Ωστόσο, η ανόδου ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης οδήγησε σε μια νέα φάση online αλληλεπίδρασης (web 2.0) και συμβάλει στη συγκρότηση κοινοτήτων οργανωμένων γύρω από ανθρώπους. Πρόσφατες εθνογραφικές έρευνες δείχνουν ότι οι παραδοσιακές κοινότητες δεν έχουν καταργηθεί, ωστόσο. Οι νέες διαδικτυακές μουσικές κοινότητες μοιάζουν περισσότερο με τις γεωγραφικά προσδιορισμένες offline κοινότητες παρά με τις παραδοσιακές online κοινότητες ενδιαφερόντων.

DH and DigHist: πιο ποπ ... πεθαίνει;

Οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες (DH) και η ψηφιακή ιστορία (DigHist) έχουν εισβάλει τα τελευταία χρόνια δυναμικά στο λεξιλόγιο και στις πρακτικές μέσα από τις οποίες κατανοούμε το παρελθόν. Ηλεκτρονικά περιοδικά, ψηφιακές βιβλιοθήκες-αυλολογές-αρχεία, ψηφιακή μνήμη και το αρχείο του διαδικτύου, πληθοποριασμός και συμμετοχή του κοινού στην παραγωγή ψηφιακού ιστορικού περιεχομένου: νέες λέξεις, νέοι τρόποι να εξοικειωθούμε με το παρελθόν, να μελετήσουμε πάλι την ιστορία, να «κάνουμε ιστορία» καθημερινά. Τι είναι λοιπόν οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες και η ψηφιακή ιστορία; Πόσο έχουν διαδοθεί ανάμεσα μας και πόσο δημοφιλείς είναι;

Και ποπ, και digital και viral

Η έννοια του δημοφιλούς είναι σχεδόν πάντα συνδεδεμένη με τους «αναλογικούς» κόσμους που εγκαταλείψαν οι μαζικές τεχνολογίες του προηγούμενου αιώνα. Δύσκολα μπορεί κανείς να φέρει στο νου σήμερα τα σύμπαντα του ραδιοφώνου, του κινηματογράφου, του εικονογραφημένου εντύπου ή της τηλεόρασης μακριά από συνακόλουθους ρορ- κανόνες και ρορ- πρακτικές. Στο γύρισμα ωστόσο προς τη νέα χλιετία, η μακρά εμπειρία του εικαστού αιώνα η οποία συνοψίζεται συνήθως ως ρορ κουλτούρα, γνωρίζει καινούριες μεταμορφώσεις: Η ικότητα (virality) εισβάλλει στους κυβερνοχώρους των σύγχρονων ψηφιακών τεχνολογιών, διεκδικώντας δυναμικά μέσα από τις λέξεις και τις επιτελέσεις της να επανακαθορίσει τη σχέση τεχνολογίας, μαζικότητας και κουλτούρας στην ψηφιακή εποχή.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Βασιλική Λαλιώτη σπούδασε Ιστορία-Αρχαιολογία στο Πανεπιστήμιο Κρήτης και Κοινωνική Ανθρωπολογία στο Πανεπιστήμιο του Ήντσραμ στην Αγγλία. Εργάζεται ως Επίκουρη Καθηγήτρια Ανθρωπολογίας της Επιτέλεσης στο Τμήμα Μουσικών Σπουδών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Διδάσκει πολιτισμική και μουσική ανθρωπολογία, σύγχρονη δημοφιλή μουσική και διαδικτυακή εθνογραφία, εθνογραφικές προσεγγίσεις των παραστατικών τεχνών. Τα ερευνητικά ενδιαφέροντά της και οι δημοσιεύσεις της περιλαμβάνουν τη μελέτη των σύγχρονων παραστάσεων αρχαίου ελληνικού δράματος και του ρόλου που παίζουν στη συγκρότηση της ελληνικής εθνικής ταυτότητας, την εφαρμογή της θεωρίας της επιτέλεσης στη μελέτη των παραστατικών τεχνών (μουσική, θέατρο), καθώς και τη μελέτη του ρόλου της τεχνολογίας στη σύγχρονη δημοφιλή μουσική.

Ο Μανώλης Πατηνιώτης είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Μεθοδολογίας, Ιστορίας και Θεωρίας της Επιστήμης του Πανεπιστημίου Αθηνών. Διδάσκει Ιστοριογραφία της Επιστήμης, ιστορία της Επιστημονικής Επανάστασης και ιστορία των επιστημών στη διάρκεια του Διαφωτισμού. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τη μελέτη της επίδρασης της νεοκλασικής φυσικής φιλοσοφίας σε ποικίλα διανοητικά περιβάλλοντα του 18 ο αιώνα, την οικειοποίηση της φυσικής φιλοσοφίας του 17 ου και του 18 ου αιώνα από τους λογίους της ευρωπαϊκής περιφέρειας, καθώς και τις εφαρμογές της πληροφορικής στην ιστορική έρευνα και την αναπαράσταση της ιστορικής πληροφορίας. Συμμετέχει στην δημιουργία των ψηφιακών βιβλιοθηκών Ελλήνων ηρώων και Κάποττον και είναι ιδρυτικό μέλος της διεθνούς κοινότητας για την ιστορία της επιστήμης και της τεχνολογίας στην περιφέρεια της Ευρώπης (STEP).

Ο Μήτσος Μπαλάσης σπούδασε Ιστορία στο Πανεπιστήμιο Αθηνών και στο Πανεπιστήμιο "St. Kl. Ohridski" της Σόφιας, Εργάζεται ως Επίκουρος Καθηγητής Θεωρίας και Τεχνολογίας της Ιστορικής Πληροφορίας στο Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα κινούνται στους χώρους της θεωρίας της Ιστορίας, της κοινωνικής ιστορίας της τεχνολογίας, των σπουδών του διαδικτύου και των σπουδών του οπτικού πολιτισμού.

Η Δέσποινα Βαλατσού σπούδασε Ιστορία και Αρχαιολογία με ειδίκευση στην Ιστορία στο Πανεπιστήμιο Αθηνών (πρώτο πτυχίο, 1998) και Digital Media στο Πανεπιστήμιο του Sussex στην Αγγλία (Master of Arts, 2000). Πήρε το διδακτορικό της με τίτλο «Ανδύση νέων μνημονικών τόπων στο διαδίκτυο» το 2014 από το Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών. Τα ερευνητικά και διδακτικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τα εξής: Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Digital Humanities), Ψηφιακή Ιστορία (Digital History), Δημόσια Ιστορία και Πληθοποριασμός (crowdsourcing). Σπουδές της Μνήμης. Έχει εργαστεί στον ιδιωτικό τομέα (εκδόσεις ΠΟΛΙΣ). Συμμετέχει ως ιστορικός-ερευνητής σε ερευνητικά προγράμματα του Ιστορικού Αρχείου ΕΚΠΑ για την ψηφιοποίηση αρχείων και τη διαχείριση ψηφιακής ιστορικής πληροφορίας στο πλαίσιο σχεδιασμού και δημιουργίας της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Πέργαμος. Σήμερα εργάζεται στο Κέντρο Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες (ΚΕΑΕ). Μιλάει Αγγλικά και Γαλλικά.



WORKSHOPS

Meeting the experts - Photography workshop

Canon



374

The path from analogue to digital photography, during the 1990s and more intensively, in the first decade of the 2000s has brought us to a truly amazing level of imaging quality, a wealth of processing capabilities and the ability to carry in our pockets a veritable mini photo-lab.

But the proliferation of smartphones and casual style photography has deprived us from the quest to photographic excellence, the path of learning the vital photographic principles and really discovering the wonderful world of digital photography. In this era of "fast food photography" Canon, the world's leader in digital imaging, has a wonderful new compact mirrorless camera, the Canon EOS M3, which, arguably, produces great colour rendition. In this year's Athens Digital Festival, Canon would like to show everyone the wonderful technological advancements of the amazing Canon EOS M3 and its sibling, Canon EOS M10.

Ο δρόμος από την αναλογική στην ψηφιακή φωτογραφία, κατά της διάρκεια της δεκαετίας του '90 και πιο έντονα την πρώτη δεκαετία του 2000, μας έχει φέρει σε ένα πραγματικά απίστευτο επίπεδο ποιότητας της εικόνας, μια ποικιλία δυνατοτήτων επεξεργασίας και την ικανότητα να έχουμε στις τσέπες μας ένα πραγματικό μινι-φωτογραφικό εργαστήριο.

Όμως η διάδοση των smartphones και η καθημερινή φωτογραφία μας έχει στερήσει την αναζήτηση στη φωτογραφική αριστεία, τη γνώση σημαντικών αρχών της φωτογραφίας και την πραγματική ανακάλυψη του φανταστικού κόσμου της ψηφιακής φωτογραφίας. Σε αυτή την περίοδο της «φαστ-φουντ φωτογραφίας», η Canon, διεθνής πρωτοπόρος στην ψηφιακή εικόνα, έχει μια νέα μικρή κάμερα, την Canon EOS M3, η οποία κατά γενική ομολογία έχει φοβερή απόδοση χρωμάτων. Στο φετινό Athens Digital Festival, η Canon θα παρουσιάσει τα τεχνολογικά επιτεύγματα της, μέσα από τα μοντέλα Canon EOS M3 και Canon EOS M10.

375

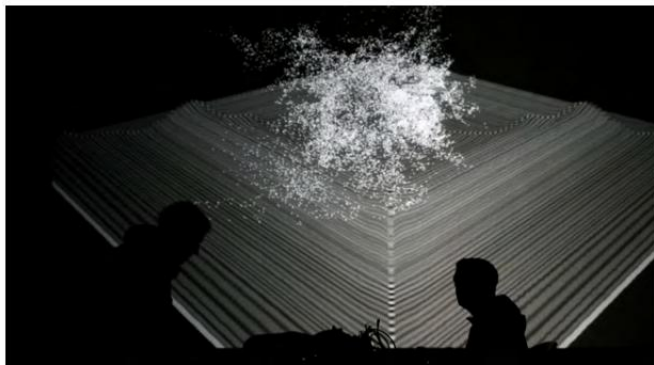


AV PERFORMANCES



AU PERFORMANCES

Rodrigo Carvalho & Miguel Neto (PT)
BORIS CHIMP 504



378

Boris Chimp 504 is an audiovisual real-time performance that emphasizes audio synthesis and graphical languages in a futuristic Sci-Fi aesthetics. It's a real time interactive/reactive system between the audio and the image, between the man and the machine.

BIO

Miguel Neto (Lisboa, 1979) is a musician, producer and new media artist, has a degree in Psychological Sciences, studied Studio Recording, Advanced Music Production and a Digital Arts Master. Nowadays he is interested in creating musical interactive interfaces and exploring new musical languages, using computers and the new digital technologies. He is the musical side of real-time audiovisual performance Boris Chimp 504.

Rodrigo Carvalho (Porto, 1983) is a portuguese multidisciplinary designer & new media artist currently living in Porto. Graduated in Design and with a Digital Arts Master he is nowadays a PhD student in Digital Media in the University of Porto under the UT Austin/Portugal Program. He is very interested in the crossings between arts and technology, and the synergies between sound, movement and image. He is the visual side of the audiovisual real-time performance Boris Chimp 504.

Το έργο Boris Chimp 504 είναι μια δυναμική οπτικοακουστική performance, που εντάσσει την ηχητική σύνθεση και τους οπτικούς κώδικες σε μια φουτουριστική Sci-Fi αισθητική. Πρόκειται για ένα διαδραστικό σύστημα που δημιουργείται σε πραγματικό χρόνο μέσα από την αλληλεπίδραση μεταξύ εικόνας και ήχου, μεταξύ ανθρώπου και μηχανής.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Miguel Neto (Λισσαβόνα, 1979) είναι μουσικός, παραγωγός και καλλιτέχνης νέων μέσων. Έχει αποκτήσει πτυχίο Ψυχολογίας, ενώ παράλληλα έχει σπουδάσει Ηχογράφηση, Προηγμένη μουσική παραγωγή και Ψηφιακές τέχνες. Τα ενδιαφέροντά του εστιάζονται στη δημιουργία διαδραστικών μουσικών διεπαφών και στην εξερεύνηση νέων τρόπων μουσικής επικοινωνίας, με την βοήθεια υπολογιστών και ψηφιακών μέσων. Είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία του ηχητικού μέρους της οπτικοακουστικής performance Boris Chimp 504.

Ο Rodrigo Carvalho (Πόρτο, 1983) είναι ένας Πορτογάλος σχεδιαστής και καλλιτέχνης νέων μέσων, με έδρα το Πόρτο. Σπούδασε Design και Ψηφιακές τέχνες, ενώ σήμερα είναι υποψήφιος διδάκτορας στο τμήμα των Ψηφιακών μέσων στο Πανεπιστήμιο του Πόρτο στα πλαίσια του προγράμματος UT Austin/Portugal Program. Τα ενδιαφέροντά του επικεντρώνονται στην ταύι της τέχνης με την τεχνολογία, και στη σχέση μεταξύ ήχου, κίνησης και εικόνας. Είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία του οπτικού μέρους της performance Boris Chimp 504.

379



AV PERFORMANCES

Aszyk (UK)
MASKS OF LIGHT



'Masks of Light' is the latest set created by Aszyk, expanding out from just VJ sets and into the world of AV. Journey through a series of colourful, geometric, pattern-filled landscapes that are inhabited by a series of intricately built, ever-evolving creatures...

BIO

Aszyk started as a VJ, mixing up a blend of wild patterns, colours and shapes. Now he's making the music, with sounds as big as the visuals.

Η performance 'Masks of Light' είναι η τελευταία δουλειά του Aszyk. Εκτείνεται πέρα από τα όρια του Vjing κατακτώντας τον κόσμο του AV. Πρόκειται για ένα ταξίδι μέσα από πολύχρωμα, γεωμετρικά τοπία, στα οποία κατοικεί ένα πλήθος δυναμικά εξελισσόμενων οντοτήτων.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Aszyk ξεκίνησε ως VJ, πειραματιζόμενος με συνδυασμούς σχεδίων, χρωμάτων και μορφών. Πλέον δημιουργεί και το ηχητικό κομμάτι των έργων του, με ήχους εξίσου εντυπωσιακούς με τα γραφικά του.



AV PERFORMANCES

Franck Vigroux & Kurt d'Haeseleer (FR / BE)

CENTAURE



Centaure is a live audio & video performance by Franck Vigroux (music) & Kurt d'Haeseleer (video). Centaure is a postdigital road trip to a dystopic future. It's a virtual 'safari' to a world populated by cloned creatures and mutations of species that seem to have been artificially rebuilt from contaminated DNA. Man has disappeared, absorbed by technology, which has become anthropomorphic. Everything breathes, smells, rot, transforms... The grass, the trees, the water, the clouds, everything is contaminated with a barely visible, but omnipresent technology. Human flesh has exploded and has morphed with machines to give birth to a perverted new nature.

BIOS

A composer and improviser, Franck Vigroux lives in a universe where noise, improvisation, electroacoustic, industrial, hörspiel, and contemporary music meet. On stage he can play many different roles: guitar player, turntablist, revox manipulator, electronic performer. He also directed numerous videos, such as *Dust* (30') in 2007. Franck Vigroux performs solo or regularly collaborates for live acts with Mika Vainio, Transistor (with Ben Miller), Reinhold Friedl he also collaborated with Kasper Toeplitz, Elliott Sharp, Zeena Parkins, Joey Baron, Bruno Chevillon, Marc Ducret, Push the triangle, Kenji Siratori, Ars Nova ensemble instrumental, performs with video artists Antoine Schmitt (with Tempest), Kurt d'Haeseleer (with Aucun lieu), Philippe Fontes (with Police).

Kurt d'Haeseleer is the artistic director of the Werkbank, a production house for media art in Bierbeek, that has its roots in the former artist collective the Filmfabriek. d'Haeseleer himself produced several videos and (interactive) installations. He also works regularly as a video designer for theatre, dance and opera and makes his own performances. He will create the videodesign for the Ring-cycle in the Scala of Guy Cassiers and worked with the likes of Ictus, Georges Aperghis, Transparant, Kollektif Barakha, Isabella Soupарт, Jon Hassell, Annabel Schellekens, Joji Inc, TUK, Peter Verhelst, Köhn.

Το έργο Centaure είναι μία ζωντανή οπτικοακουστική performance των Franck Vigroux (μουσική) & Kurt d'Haeseleer (βίντεο). Η performance Centaure είναι ένα μετα-ψηφιακό ταξίδι σε ένα δυστοπικό μέλλον. Είναι ένα οπτικό 'σάφари' σε έναν κόσμο που κατοικείται από κλωνοποιημένες οντότητες και μεταλλαγμένα είδη που μοιάζει σαν να έχουν δημιουργηθεί τεχνητά από αλλοιωμένο DNA. Ο άνθρωπος έχει εξαφανιστεί, έχει απορροφηθεί από την τεχνολογία που έχει πλέον γίνει ανθρωπομορφή. Τα πάντα αναπνέουν, μυρίζουν, σαπίζουν, μεταμορφώνονται. Τα φυτά, τα δέντρα, το νερό, τα σύννεφα, όλα έχουν μολυνθεί από μία σχεδόν αόρατη αλλά πανταχού παρούσα τεχνολογία. Η ανθρώπινη σάρκα εκρήγνυται και αφομοιώνεται από τις μηχανές δίνοντας πνοή σε μία νέα αλλοιωμένη φύση.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ

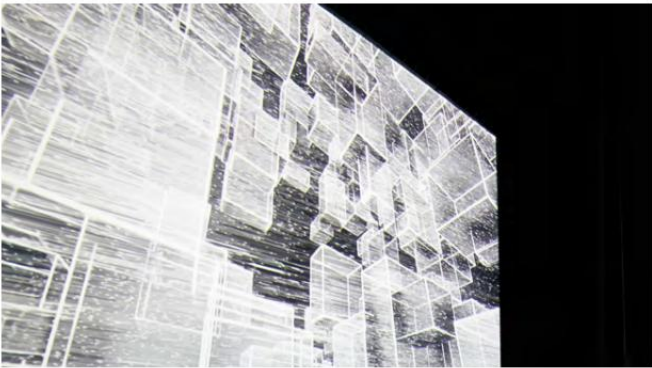
Ο Franck Vigroux ασχολείται με την σύνθεση και τον αυτοσχεδιασμό. Ζει σε ένα σύμπαν όπου το noise, ο αυτοσχεδιασμός, η ηλεκτροακουστική, η industrial, η hörspiel και η σύγχρονη μουσική συναντιούνται. Επί σκηνής αναλαμβάνει πολλούς διαφορετικούς ρόλους όπως: κιθαρίστας, DJ, χειριστής γεννα, περφόρμερ ηλεκτρονικής μουσικής. Επίσης έχει σκηνοθετήσει πλήθος βίντεο όπως το *Dust* (30') το 2007. Ο Franck Vigroux παρουσιάζει τόσο σόλο performance όσο και συνεργασίες με καλλιτέχνες όπως οι Mika Vainio, Transistor (Ben Miller), Reinhold Friedl και Kasper Toeplitz, Elliott Sharp, Zeena Parkins, Joey Baron, Bruno Chevillon, Marc Ducret, Push the triangle, Kenji Siratori, Ars Nova ensemble instrumental, και με τους video artists: Antoine Schmitt (Tempest), Kurt d'Haeseleer (Aucun lieu), Philippe Fontes (Police).

Ο Kurt d'Haeseleer είναι ο καλλιτεχνικός διευθυντής της Werkbank, μία εταιρεία παραγωγής media art στο Bierbeek, που έχει τις ρίζες της στην πρώην καλλιτεχνική κολλεκτίβα Filmfabriek. Ο d'Haeseleer είναι παραγωγός πλήθους βίντεο και διαδραστικών εγκαταστάσεων. Εργάζεται συχνά σαν σχεδιαστής βίντεο για παραστάσεις θεάτρου, χορού και όπερας ενώ παράλληλα δημιουργεί τις δικές του performance. Έχει αναλάβει τον σχεδιασμό του βίντεο για το Ring-cycle, Scala of Guy Cassiers ενώ οι συνεργασίες του περιλαμβάνουν τους Georges Aperghis, Transparant, Kollektif Barakha, Isabella Soupарт, Jon Hassell, Annabel Schellekens, Joji Inc, TUK, Peter Verhelst, Köhn.



AV PERFORMANCES

1024 (Gymkhana & François Wunschel) (FR)
RECESSION



Recession is the third part of the trilogy Euphorie-Crise-Recession. It is an audio-visual performance, a journey through what's left of our civilization. The show echoes the scarcity of natural resources, diminishing of species, and the ever-expanding influence of built matter. Fernando Favier and François Wunschel, the two performers, activate the digital vista in realtime, like busted puppeteers, waiting for something to go wrong.

BIOS

Gymkhana studied philosophy at university. He chose then to focus on concrete music and integrated the Paris Conservatory. Considering the music as a visual art, it starts multimedia collaborations: Vincent Ravalec, Mike Ladd and then finally François Wunschel will cross his path. He joined Exyzt collective and finally 1024. They have created together the performative trilogy «Euphoria, Crisis, Recession» among other art installation and inaugural video mapping.

François Wunschel is an architect and computer programmer, François launched his career in the visual industry by designing his own arcade game at 13 years. He will be later co-founder of Exyzt collective. Leading Madmapper and Madframework development, François aka Frz is always pushing the boundaries of realtime graphic tools.

Το έργο Recession είναι το τρίτο μέρος της τριλογίας Euphorie-Crise-Recession. Πρόκειται για μία οπτικοακουστική performance, μία διαδρομή μέσα από ό,τι απέμεινε από τον πολιτισμό μας. Η performance πραγματοποιείται την έλλειψη των φυσικών πηγών, την εξαφάνιση ειδών, και την ακατάπαυστη επέκταση των κτιριακών δομών. Οι δύο περφόρμερς, Fernando Favier και François Wunschel, χειρίζονται τις ψηφιακές εικόνες σαν δύο εγκλωβισμένοι κουκλοπαίχτες που περιμένουν να γίνει κάποιο λάθος.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ

Ο Gymkhana σπούδασε φιλοσοφία στο πανεπιστήμιο, ενώ αργότερα διάλεξε να ασχοληθεί με τη συγκεκριμένη μουσική παρακολουθώντας μαθήματα στο Ωδείο του Παρισιού. Θεωρώντας τη μουσική σαν μία οπτική τέχνη, ξεκινάει πολυμεσικές συνεργασίες με τους Vincent Ravalec, Mike Ladd και τελικά συναντάει τον François Wunschel. Γίνεται μέλος της κολεκτίβας Exyzt και αργότερα της ομάδας 1024. Μαζί έχουν δημιουργήσει την τριλογία «Euphoria, Crisis, Recession» μεταξύ άλλων καλλιτεχνικών εγκαταστάσεων και έργων video mapping.

Ο François Wunschel είναι αρχιτέκτονας και προγραμματιστής υπολογιστών. Ο François ξεκίνησε την καριέρα του στην βιομηχανία του θεάματος, σχεδιάζοντας το πρώτο του ηλεκτρονικό παιχνίδι στην ηλικία των 13 ετών. Αργότερα θα γίνει συνδρυτής της κολεκτίβας Exyzt. Ως έμπειρος προγραμματιστής των Madmapper και Madframework, ο François aka Frz πάντα ξεπερνά τα όρια των μέσων δημιουργίας δυναμικών γραφικών.



FESTIVALS OF THE WORLD



Anima is the Brussels International Animation Film Festival, which was founded in 1981. Since its creation, the festival has developed as a major international event, with its audiences growing from 2000 spectators to 35000 in 2011. Since 2000, the festival has been organizing the Futuranima, that is, days devoted to professionals. Anima has been accredited by The Academy of Motion Picture Arts and Sciences for the animated short film category.

The Screening at ADAF is entitled **Snapshots from Belgium** and is curated by Doris Cleven, the director of Anima.

Το Anima είναι το Διεθνές Φεστιβάλ Animation των Βρυξελλών, το οποίο ιδρύθηκε το 1981. Από τη δημιουργία του, το φεστιβάλ έχει εξελιχθεί σε ένα μεγάλο διεθνές γεγονός, με τους επισκέπτες του να αυξάνονται από 2.000 σε 35.000 το 2011. Από το 2000, το φεστιβάλ διοργανώνει τις Futuranima, ημέρες αφιερωμένες σε επαγγελματίες. Το Anima έχει αναγνωριστεί από την Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών για την κατηγορία των μικρών μήκους ταινιών animation.

Η προβολή στο ADAF ονομάζεται **Snapshots from Belgium** και έχει επιμεληθεί από την Doris Cleven, διευθύντρια του Anima.

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Louise-Marie Colon | La Boîte de sardines (2011)
Ornella Macchia | Papiers d'Arménie (2015)
Roman Knochkov | Natasha (2012)
Wouter Bongaerts | Mia (2014)
Alexis Burlat (BE) | The World Welcomes Fame (2015)



FESTIVALS OF THE WORLD

Japan Media Arts Festival (JAPAN)



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 3853 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.

JAPAN POP ENERGY!

This program consists of a collection of past award-winning works from the Japan Media Arts Festival that reflect a sense of contemporary Japanese pop culture. Such items as TANAKA Hideyuki's Berobero, that uses the town of Shinjuku as its stage and the skillful Japanese-style animations of young directors UEKUSA Wataru and ISHIDA Hiroyasu are expressions of bold self-assertion beneath the pop veneer.

Supervisor: Mitsuko OKAMOTO

(Professor and Director, Department of Animation, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts, Japan)

Το Japan Media Arts Festival είναι ένα διεθνές φεστιβάλ Media Art, που παρουσιάζει έργα βασισμένα σε ένα μεγάλο εύρος μέσων - από animation και κόμικ έως media art και βίντεοπαιχνίδια. Το φεστιβάλ δίνει βραβεία σε έργα από τις τέσσερις ενότητες του: Τέχνη, Ψυχαγωγία, Animation και Manga. Παράλληλα παρέχει μία πλατφόρμα εκτίμησης και αξιολόγησης των διακριθέντων και άλλων αξιόλογων έργων. Από τη αρχή του το 1997, το φεστιβάλ έχει αναγνωρίσει αποσπασμένα έργα υψηλής καλλιτεχνικής αισθητικής και δημιουργικότητας. Επιπροσθέτως, έχει διοργανώσει την ετήσια έκθεση των νικητρίνων έργων καθώς και άλλες εκδηλώσεις όπως συμπόδια, προβολές και εκθέσεις. Την προηγούμενη χρονιά, η 18η έκδοση του φεστιβάλ έλαβε 3853 έργα από 71 χώρες και περιοχές από όλο τον κόσμο, αποδεικνύοντας τη συνεχή εξέλιξη του τόσο στην Ιαπωνία όσο και στο εξωτερικό ως ένα αναγνωρισμένο ετήσιο διεθνές φεστιβάλ. Τα διακριθέντα έργα εκτίθενται στην Ιαπωνία και το εξωτερικό μέσω διάφορων projects και εκδηλώσεων που διοργανώνονται από το Προκτορείο Πολιτισμικών Υποθέσεων, το οποίο αποσκοπεί στο να αναπτύξει και να προωθήσει τη δημιουργία Media Arts, ενώ επικεντρώνεται πρωτίστως στη νέα γενιά καλλιτεχνών.

JAPAN POP ENERGY!

Το πρόγραμμα αποτελείται από μια συλλογή διακριθέντων έργων από το Japan Media Arts Festival, τα οποία αντικατοπτρίζουν τη σύγχρονη Ιαπωνική ποπ κουλτούρα. Στα έργα συμπεριλαμβάνονται το Berobero του TANAKA Hideyuki, στο οποίο χρησιμοποιεί την κωμόπολη Shinjuku ως τοπίο και τα αξιόλογα Ιαπωνικού stail animations των νέων σκηνοθετών UEKUSA Wataru και ISHIDA Hiroyasu, τα οποία είναι εκφράσεις τολμηρής αυτοπροβολής κάτω από την επιφάνεια της ποπ κουλτούρας.

Επιμελήτρια: Mitsuko OKAMOTO

Καθηγήτρια και Σκηνοθέτης, Τμήμα Animation, Σχολή Κινηματογράφου και Νέων Μέσων, Πανεπιστήμιο Καλών Τεχνών, Τόκιο, Ιαπωνία)

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Ishida Hiroyasu (JP) | Fumiko's Confession

Uekusa Wataru (JP) | The Tender March

Arai Fuyu (JP) | NAGANO Ryo «HAJIMEYOU»

Omosaka (JP) | Hietsuki Bushi

Kondoh Akino (JP) | Kiyakiya

Okamoto Masanori (JP) | 'Ho-Ho' This message is boiling hot.

Kuno Yoko (JP) | Airy Me

Hiraoka Masanobu (JP) | ONE AND THREE FOUR

EUPHRATES (JP) | New creatures (living in your house)

Usavich (JP)

Onishi Keita (JP) | Haisuionasa «Dynamics of the Subway»

Yoshida Maho (JP) | Recruit Rhapsody

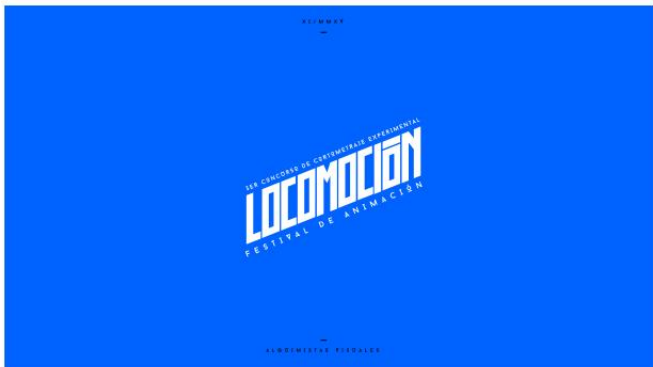
Tanaka Hideyuki (JP) | berobero

Muramoto Saki (JP) | It's time for supper.



FESTIVALS OF THE WORLD

Locomoción
(MEXICO)



Locomoción is an Experimental Animation Festival held at Mexico City. We believe in the importance of experimentation as a learning process, a trendsetter and as a personal style finder. We focus on the Visual Alchemists: artists willing to find the perfect combination of technique, plastic, substrate and narrative in forming the visual Philosopher's Stone. We seek to offer a platform for the free and conscious development of this art.

The screening, **Alquimia Visual (Visual Alchemy)**, consists of the winners of the festival's first and second editions and one collaboration with a Mexican-based studio called Casiopea. A total of 14 animated short films that showcase their own vision of experimentation.

To Locomoción είναι ένα Φεστιβάλ Πειραματικού Animation, το οποίο διοργανώνεται στην Πόλη του Μεξικού. Πιστεύουμε στη σημασία του πειραματισμού ως μέθοδο εκμάθησης, ως trendsetter και ως οδηγό εύρεσης προσωπικού στυλ. Επικεντρωνόμαστε στους Visual Alchemists: καλλιτέχνες που θέλουν να βρουν τον τέλειο συνδυασμό τεχνικής, πλαστικής, βάσης και αφήγησης προκειμένου να δημιουργήσουν την οπτική Φιλοσοφική Λίθο. Αναζητούμε να προσφέρουμε μια πλατφόρμα για την ελεύθερη και συνειδητή ανάπτυξη της τέχνης αυτής.

Η προβολή, **Alquimia Visual (Οπτική Αλχημεία)**, αποτελείται από τους νικητές των δύο πρώτων εκδόσεων του φεστιβάλ και μία συνεργασία με το μεξικάνικο στούντιο Casiopea. Συνολικά δεκατέσσερις ταινίες μικρού μήκους θα επιδείξουν το όραμά τους για πειραματισμό.

The curation was in charge of the judges of both editions of the festival / Οι επιμελητές που ήταν υπεύθυνοι για τις κριτικές επιτροπές και στις δύο εκδόσεις του φεστιβάλ:

Arnold Abadie, Christian Cueva, Cid Rodrigo Castellero Mortera, Eduardo Jiménez Ahuactzin, Francisco Estrada, José René López, Fouilloux, Nuria Menchaca, Oscar de Jesús Aragón Pérez, Pavel Molina, Ricardo Arnaiz, Ricardo Farías Arauzo, Roberto Andreú, Wadlinsky Jones.

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Daniel Farah (MX) The Wend	Anne-Sophie Cayon & Laura Nicolas (BE)
Iris Díaz (MX) Ante la Nada (Into the Nothingness)	La Botanique des Amours
Alejandro "Male" García Caballero (MX) Santolo	Wenju Li (CN) Go to City ELE
Casiopea (MX) Adentro (Afuera)	Juan Ulobera (AR) Zombie Pony
Genadzi Buro (RU) Ono / It	Paulo Mosca & Abel Sánchez (ES) Amor de Mono
Frederic Siegel (CH) Ruben Leaves	Edgar Álvarez (USA/CO) The Invisibles
Martín Smatana (SI) Rosso Papavero/Circus of Red Poppy	Hector Bustamante (MX) Bulletproof
Ivan Díaz (ES) Avec le temps	



FESTIVALS OF THE WORLD

LOOP FESTIVAL - DISCOVERY AWARD 2015 (SPAIN)



LOOP Festival is the international encounter for contemporary video art, artists' videos and films and moving image based art. It takes place annually in Barcelona involving the major art venues of the city which join forces to display the current trends in video art and present them to the general public. The Discovery Award has been created with the aim to support and recognize the recent production of videos and films by international artists through a free open call to the artistic community. This LOOP Barcelona initiative is supported by Estrella Damm, who sponsors this prize, in line with its longtime support to the cultural sector. The objectives of the Discovery Award are to promote and to disseminate the videos and films by international artists; to encourage experimentation and innovation in audiovisual creation and to introduce the works in professional exhibition circuits.

The Discovery Award 2015 screening programme brings together the eleven finalist works of the first edition of the Discovery Award, a prize dedicated to international artists' films and videos. From the projects submitted through an open call, ten finalist have been shortlisted by a jury of experts. The selected works are shown along with the most voted work on the online video channel of the prize. This 2015's jury has been comprised by Bartomeu Marí, Javier Duero, Julia Morandeira, Martí Perán and Carlos Durán, who have also chosen the winning work of the first Discovery Award.

To Loop Festival είναι μια διεθνής συνάντηση για τη σύγχρονη video art, την καλλιτεχνική ταινία και το βίντεο καθώς και για την τέχνη που βασίζεται στην κινούμενη εικόνα. Γίνεται κάθε χρόνο στην Βαρκελώνη σε συνεργασία με κύριους καλλιτεχνικούς χώρους της πόλης οι οποίοι ενώνουν τις δυνάμεις τους για να εκθέσουν και να παρουσιάσουν τις τελευταίες καλλιτεχνικές τάσεις της video art στο ευρύ κοινό. Το βραβείο «Discovery» δημιουργήθηκε με σκοπό τη στήριξη και αναγνώριση σύγχρονων παραγωγών video και ταινιών από διεθνείς καλλιτέχνες μέσω μιας ανοιχτής πρόσκλησης προς την καλλιτεχνική κοινότητα. Η πρωτοβουλία για την διοργάνωση του Loop Festival υποστηρίζεται από την Estrella Damm, που χρηματοδοτεί και το βραβείο σε συνέχεια μιας μακράς συνεισφοράς του στον καλλιτεχνικό τομέα. Οι στόχοι του βραβείου «Discovery» είναι η προώθηση και διάδοση των βίντεο και ταινιών από διεθνείς καλλιτέχνες αλλά και η υποστήριξη ενός πειραματικού και πρωτοποριακού χαρακτήρα στην οπτικοακουστική δημιουργία καθώς και η προαγωγή των έργων στα επαγγελματικά κυκλώματα έκθεσης.

Το πρόγραμμα προβολών για το βραβείο «Discovery» του 2015 συγκεντρώνει τα έργα των έντεκα φιναλίστ της πρώτης έκδοσης του βραβείου «Discovery» που είναι αφιερωμένο στις ταινίες και τα βίντεο διεθνών καλλιτεχνών. Από τα projects που υποβλήθηκαν με ανοιχτή πρόσκληση, επιλέχθηκαν δέκα φιναλίστ από μια κριτική επιτροπή ειδικών. Τα επιλεγμένα έργα μαζί με τα πιο πολυψηφισμένα έργα προβάλονται μέσω του online καναλιού του βραβείου. Η κριτική επιτροπή του 2015 αποτελούν από την Bartomeu Marí, την Julia Morandeira, τον Martí Perán και τον Carlos Durán οι οποίοι επέλεξαν και το νικητήριο έργο για το πρώτο βραβείο «Discovery».

ARTISTS | ΚΑΛΗΤΕΧΝΕΣ

Shahar Marcus (IL) Seeds	Karen Mirza & Brad Butler (UK) Everything for Everyone and
Marco Godoy (ES) Reclamair el eco	Nothing for Us
Adrian Melis (CU) Surplus Production Line	Virgile Fraisse (FR) Situations Suiantes
Carlos Motta (CO) La visión de los vencidos (The Defeated)	Rob Kennedy (UK) What are you driving at?
Itziar Barrio (ES) The History of the Fist	Ryan Rivadeneyra (USA) Sexy miami futuristic cocktail lounge
Joan Bennassar (ES) A dream from before history	(from the past)
(Futuro memories)	YunTing Tsai (TW) Betwixt and Between



FESTIVALS OF THE WORLD

FILE ANIMA +
(BRAZIL)

FILE

Since the year 2000 FILE electronic language international festival has been promoting exhibitions, workshops, performances, talks and gatherings which seek to investigate the appropriations of the technologic media – as computer and games – in artistic accomplishments. With annual exhibitions in São Paulo and editions in Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba and Porto Alegre, in addition to participations in international events, FILE is the biggest digital art event in Latin America. Among FILE categories, FILE ANIMA+ is dedicated to animation and digital innovation in their interrelationship among the different artistic versants of electronic languages. It opens spaces for all the genders of animation, from big-studio classics to indie productions, from professionals to students. FILE Anima+ also exhibits animations from partner festivals around the world.

Από το έτος 2000, το FILE, το Electronic Language International Festival, έχει σκοπό να προωθήσει εκθέσεις, εργαστήρια, περιόρισμοι, ομιλίες και συγκεντρώσεις με στόχο την αναζήτηση τρόπων εφαρμογής των τεχνολογικών μέσων – όπως υπολογιστών και παιχνιδιών – σε καλλιτεχνικά επιτεύγματα. Με ετήσιες εκθέσεις στο São Paulo και επιμέλειες αυτών στο Rio Nte Tzouéiro, στο Mπέλο Οριζόντε, στην Κουριτίμπα και το Πόρτο Αλέγκρε και σε συνδυασμό με συμμετοχές σε διεθνείς εκδηλώσεις, το FILE είναι το μεγαλύτερο γεγονός αφιερωμένο στην ψηφιακή τέχνη στη Λατινική Αμερική. Ανάμεσα στις διάφορες κατηγορίες, το FILE ANIMA+ είναι αφιερωμένο στο animation και την ψηφιακή πρωτοπορία και στην αλληλοσυσχέτιση αυτών με τις διαφορετικές καλλιτεχνικές εκφράσεις των ηλεκτρονικών γλωσσών. Ανοίγει το δρόμο για όλα τα είδη animation, από μεγαλοπαραγωγές κλασικών μέχρι ανεξάρτητες παραγωγές, από επαγγελματίες μέχρι φοιτητές. Το FILE Anima+ εκθέτει επίσης και άλλα animations από συνεργαζόμενα φεστιβάλ ανά τον κόσμο.

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

- Bill Miller | Phantoms
Anthony Rousseau | My last round
arnaudlaffond | Mountain Fragility
Brittler | The EXPLORER
Camilo Colmenares | Quintal
CHEN ICHUN | Shui Yuan Lin Legend -IV
Episode- GRASP REPLACEMENT
Christo Guelov | Little Black's Whole Life in the Factory
Second Episode
CLÁUDIO ROBERTO | MILUDINHO
Daniela Krajcova | Stability
David Stumpf | Cowboyland
Chang Liu & Joanna Wrzaszczyk | Dilation
Fabrício Lima | Marcelojeneci - Um De Nós
Henning M. Lederer | Anatomic
Jan Goldfuß | 2=1(+1=n) (Cold Memories 2)
Joanna&rubens | Sinking_3
Jorge F. | Nightmare Endless
Katsuki Nogami | Hamidasumo!
(Heaven&Hell Remix) (Official Music Video)
Kwon Daye | time, quick
- Angare | OSapato
Leandro Angare | Pulso
Matthew Schoen | Vehicles
Milan Zulic | The Circle of life
Olga Guseva | The Astronaut
Veronika Obertova & Michaela Copikova | Nina
PAM1 Multimedia Studio: Olga Wroniewicz, Katarzyna Gorska,
Tomasz Kucharczyk, Anna Kociemba, Marcin Sowiński,
Katarzyna Krzysztofowicz, Bartek Gadzala, Dominika Suszek,
Izabela Litwin, Petra Kolarikova,
Agata Piasecka & Katarzyna Przybysz | redroom?
Peter Whittenberger | What's the Worst That Can Happen?
Pu, Shuai Cheng | The Sum of Secrets- The Snake in Mind
Raven Kwok & Karma Fields | Skyline
s-sara | Telephonophobia
Sandrine Deumier & Philippe Lamy | U.hotel
Susanne Wiegner | the light - the shade
Inventions: Rukuwahata & Max Porter | Perfect Houseguest
Uwe Heine Debrodt | Fotosintetico
VJ Eletroiman | RepresentaCorisco 2015



SPECIAL SCREENINGS



SPECIAL SCREENINGS

Matthias Fritsch (DE)

THE STORY OF TECHNOVIKING (2015) (90:00MIN)



488

What would you do, when you danced half naked in the middle of the street in front of a camera & years later the world starts worshipping your image but you don't want all of this?

«The Story of Technoviking» follows an early successful Internet meme over 15 years from an experimental art video to a viral phenomenon that ends up in court. Originally filmed in public space at a political demonstration, labeled by a community, remixed and shared by tens of millions, the clip's images can't be removed anymore from the collective memory nor be deleted from the servers that are located all around the world.

Opinions of artists, lawyers, academics and fans are mashed up with a big variety of online reactions and show the dilemma that is created when our fundamental right of the protection of our personality is in conflict with our fundamental right of free speech, when user behavior gets in conflict with 100 years old laws that our legal system is based on. To what direction should our culture and society develop in the future in regards of intellectual property? And how can one make a film about it when officially its not allowed to show the protagonist?

BIO

Matthias Fritsch lives and works in Berlin. He studied Media Art at the University of Arts and Design Karlsruhe (HfG) in Germany and Film, Fine Art and Curating at Bard College, Center for Curatorial Studies (CCS), New York State, USA. He has made several short and long movies, and media-based installations. In the last years Fritsch focuses on the digital communities formed within internet video platforms and examines their importance in the formation of the contemporary cultural production. Matthias Fritsch's filmic works focus on issues of authorship and property, that have recently enjoyed a heightened interest within the context of open distribution channels on the Internet. Fritsch traces the potential and boundaries of related cultural practices by way of participation. Correspondingly, his works are not only shown in an art context, but he also uses other platforms and distribution channels.

Τι θα έκανες, εάν κάποτε χόρευες ημίγυμνος στη μέση του δρόμου μπροστά σε μία κάμερα και μετά από χρόνια ο κόσμος ξαφνικά άρχισε να λατρεύει την εικόνα σου ενώ εσύ δεν θές τίποτα από όλα αυτά;

Το ντοκιμαντέρ The Story of Technoviking ακολουθεί την ιστορία ενός επιτυχημένου Ιντερνετικού meme που ξεκίνησε από ένα πειραματικό εικαστικό βίντεο, έγινε viral φαινόμενο και μετά από 15 χρόνια κατέληξε στο δικαστήριο. Το αρχικό βίντεο γυρίστηκε στο δημόσιο χώρο κατά τη διάρκεια μιας πολιτικής διαδήλωσης, αναγνωρίστηκε από μια κοινότητα χρηστών στο διαδίκτυο, μοιράστηκε και ρεμικλαρίστηκε από δεκάδες εκατομμύρια ανθρώπους. Οι εικόνες του βίντεο δεν μπορούν να αφαιρεθούν πλέον από τη συλλογική μνήμη ούτε να διαγραφούν από τους servers που βρίσκονται σε ολόκληρο τον κόσμο.

Απόψεις από καλλιτέχνες, δικηγόρους, ακαδημαϊκούς και οπαδούς παρουσιάζονται μαζί με ποικίλες αντιδράσεις από το διαδικτυακό αναδενούντας το δίλημμα που προκύπτει όταν το θεμελιώδες δικαίωμα της προστασίας της ιδιωτικής ζωής μας συγκρούεται με το δικαίωμα στην ελευθερία του λόγου, όταν η συμπεριφορά των χρηστών στο διαδίκτυο συγκρούεται με νόμους που ισχύουν πάνω από 100 χρόνια, στους οποίους βασίζεται το νομικό μας σύστημα. Ποια κατεύθυνση χρειάζεται ο πολιτισμός και η κοινωνία μας να ακολουθήσει στο μέλλον αναφορικά με την πνευματική ιδιοκτησία; Και πώς μπορεί κανείς να δημιουργήσει μια ταινία όταν απαγορεύεται επίσημα να δείξει τον πρωταγωνιστή;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Matthias Fritsch ζει και εργάζεται στο Βερολίνο. Σπούδασε Media Art στο Πανεπιστήμιο της Καρλσρούης (HfG) στη Γερμανία και Κινηματογράφο, Καλές Τέχνες και Επιμέλεια στο Bard College, Center for Curatorial Studies (CCS) στη Νέα Υόρκη. Έχει δημιουργήσει ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους καθώς και εικαστικές εγκαταστάσεις. Τα τελευταία χρόνια, το ενδιαφέρον του Fritsch έχει επικεντρωθεί στις ψηφιακές κοινότητες που δημιουργούνται σε διαδικτυακές πλατφόρμες βίντεο και διερευνά τη σημασία τους στη διαμόρφωση της σύγχρονης πολιτιστικής παραγωγής. Οι κινηματογραφικές δουλειές του Matthias Fritsch εστιάζουν σε θέματα που αφορούν στην ιδιοκτησία και την ιδιότητα του δημιουργού, τα οποία παρουσιάζουν αυξημένο ενδιαφέρον στο πλαίσιο των ανοικτών κανονιών διανομής στο Ίντερνετ. Ο Fritsch ανιχνεύει τη δυναμική και τα όρια πολιτιστικών πρακτικών που προκύπτουν από τη συμμετοχικότητα. Αντίστοιχα, τα έργα του δεν παρουσιάζονται μόνο σε εικαστικά πλαίσια, αλλά αξιοποιεί επίσης και άλλες πλατφόρμες και κανάλια διανομής.

481



SPECIAL SCREENINGS

VIDEOsPAIN TRANSVISUAL CROSSINGS
Curated by/ Επιμέλεια του Iury Lech (ES)



VIDEOsPAIN is an international program of video art that aims to exhibit the most avant-garde and up-to-date elements in the varied Spanish audiovisual scene to day, with a theme compelling enough to capture the attention of a broad and diverse audience. This broad selection of works offers a caustic, unusual and critical tribute to twenty one works produced by Spanish video artists, whose works form part of the MADATAC archive. Many of these artists have been awarded the prestigious annual prizes given by MADATAC Festival. The subtitle "Transvisual crossings" alludes to the themes addressed by the video creations in this selection, which describe the dilemmas of fragmented societies in transit into yet unidentified new models, and recognize the changing terrain in which we exist and create, readapting landscapes and objects derived from an unexplored audiovisual digital culture. Here both dreamlike visions and realistic ones, oriented by networks of the intangible, encounter organic textures of great sculptural intensity and expand into different forms through which we may observe the dissimilar landscapes of captive sensations and emotions, as well as the ones that expose the wakeful body.

Το VIDEOsPAIN είναι ένα διεθνές πρόγραμμα video art με στόχο την προβολή των πιο σύγχρονων και avant-garde στοιχείων της σημερινής παγκόσμιας λατινικής οπτικοακουστικής σκηνής με θεματολογία, ικανή να προσελκύσει την προσοχή ενός ευρέος και πολυμορφου κοινού. Αυτή η ευρεία συλλογή έργων προσφέρει έναν καυστικό, ασυνήθιστο αλλά και επικριτικό φόρο τιμής σε 21 έργα λατινικών καλλιτεχνικών video art των οποίων τα έργα αποτελούν τμήμα του αρχείου MADATAC. Πολλοί από αυτούς τους καλλιτέχνες έχουν τιμηθεί με τα ετήσια διακεκριμένα βραβεία του Φεστιβάλ MADATAC. Ο τίτλος "Transvisual crossings" παραπέμπει στα θέματα τα οποία θίγονται από αυτές τις παραγωγές video σε αυτήν τη συλλογή, οι οποίες περιγράφουν τα δилήμματα των σημερινών κατακερματισμένων κοινωνιών καθώς προχωράνε σε νέα, απροσδιόριστου ταυτότητας κοινωνικά μοντέλα και αναδεικνύουν το συνεχώς εναλλασσόμενο έδαφος πάνω στο οποίο υπάρχουν και δημιουργούμε, επαναπροσδιορίζοντας τα τοπία και τα αντικείμενα που προκύπτουν από μια ανεξερεύνητη ψηφιακή οπτικοακουστική κουλτούρα. Εδώ, τόσο τα ονειρικού όσο και ρεαλιστικού χαρακτήρα οράματα που προέρχονται από πεδία του α-διόρατου, συναντώνται με οργανικές υφές έντονης γλυπτικότητας και διευρύνονται σε διαφορετικές μορφές μέσω των οποίων μπορούμε να παρατηρήσουμε τις ανομοιόμορφες πτυχές «αχμόδωτων» αισθήσεων και συναισθημάτων καθώς επίσης και αυτές που εκθέτουν το ορατό κομμάτι του σώματος που βρίσκεται σε εγρήγορση.

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Albert Merino (ES) | The essence of the stone
Alex de la Croix (ES) | Yurei, the ghost misconception
Alfredo G. Barroso (ES) | Pictorialismo
Ana Marcos & Angela Ruiz (ES) | entreVELADAS
Belén Patón (UK) | City of Caves
David Rodríguez Gimeno (ES) | Develop / Movement No1
Elena Gaztelumendi (ES) | Leak Out / Defacebook Serie
Fernando García Malmierca (ES) | Neonova
Isabel Pérez del Pulgar (ES) | Opus Nigrum
Iury Lech (ES) | Transmorph Realities
Javier Lloret (NL) | Detached Series

Juan Carlos Sánchez Duque (ES) | Still Life
Julio Fernández Arpón (ES) | Effect 02
Laura & Sira Cabrera (ES) | Dreamworld
Lisi Prada (ES) | Haiku Time
Luis Bezeta (ES) | The Factory
Marina Núñez (ES) | Device 3
Miguel Ángel Concepción (ES) | The Last Supper
Ohn (María Roja & Berio Molina) (ES) | Minuison
Rocio López Zaramieta (ES) | Within
Rose Present (ES) | Life, or burning shadows



SPECIAL SCREENINGS

FROM A TO Z IN LOOP

T.E.I of Athens & Aristotle University of Thessaloniki /
ΑΤΕΙ Αθήνας & Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης



For the second year, three important institutions that are integrally involved in the digital media sector, namely the Athens Digital Arts Festival as the organizer of the Festival, the Video Workshops and the Master of Arts In Video, Audiovisual Media And Motion Graphics Production of the Department of Photography and Audiovisual Arts of the Technological Educational Institute of Athens as well as the Photography Workshop Team of the School of Visual and Applied Arts of the Faculty of Fine Arts of the Aristotle University of Thessaloniki will be collaborating within the framework of the 12th ADAF, presenting the video art project entitled "From A to Z in loop" with selected works from the students of the schools.

In the book, "The Philosophy of Andy Warhol (From A to B and Back Again)", Warhol himself states:

- I asked (Damian) how she could speak of "new art". "How can you know if it's new or not? New art ceases to be new as soon as it has already happened".

The historical Pop Art of the 50's and 60's had turned the material production and the aesthetics of a pop and massive culture and the terms of the world of advertising and the media, the functions and symbols of consumerist materialism into its main object and thus managed to create an innovative movement which would combine the "new" in art with the "modern" in lifestyle: a very serious intervention in the present with further more complicated consequences that one would have ever imagined or intended.

The participants in this exhibition belong to the new generations of creators who come to the forefront, released from the dilemmas concerning analogical versus digital media and with extended means of communication, work, entertainment and information. They bring along a new way of life, framed by the digital pop(ular) culture, with a different communication and behavior manual, which calls upon constant re-adaptations in the fastest pace.

Within this fluid "being", they venture to dynamically articulate their own art discourse with works that often make satire, exaggerate, face the everyday life with humor or just comment on it, using different means and techniques (digital, collage, glitching, intense coloring, repetitions etc). In any case, they do uncover interesting aspects of our daily lives, through their own personal view.

Myrto Vounatsou & Stelios Dexis

Supervising Professors:
T.E.I of Athens - Department of Photography and Audiovisual Arts

Dr. Vassas Gregoris (Director of the MA Programme, Professor of Photography), Dr. Kontogeorgis Aristidis (Assistant Professor of Photography), Vounatsou Miresini (Contributor / MFA in Digital Arts), Liberakis Tasos (Contributor, D.E.A Information et Communication), Simeon Pavlos (Contributor, Photographer, Cameraman)

A.U.TH - School of Visual and Applied Arts of the Faculty of Fine Arts

Supervising Professors: Katsagelos Giorgos (Professor of Photography), Dexis Stelios (Assistant Professor / MFA in Digital Arts)

Για δεύτερη χρονιά, τρεις σημαντικοί φορείς που ασχολούνται αμοιγώς με τα ψηφιακά μέσα, το Digital Arts Festival ως διοργανωτής του Φεστιβάλ, τα Εργαστήρια Βίντεο και το Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα με τίτλο "Παραγωγή Βίντεο Οπτικοακουστικά Μέσα & Κινούμενα Γραφικά" του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικών Τεχνών του ΑΤΕΙ Αθήνας και το Εργαστήριο Φωτογραφίας του Τμήματος Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών του ΑΠΘ, συνεργάζονται στο πλαίσιο της Έκθεσης Digital Pop, παρουσιάζοντας το video art project με τίτλο A to Z in loop, με επιλεγμένα έργα φοιτητών των Σχολών τους.

Στο βιβλίο "The Philosophy of Andy Warhol (From A to B and Back Again)" ο ίδιος γράφει:

-Ρώτησα (την Ντάμιαν) πώς μπορούσε να λέει "νέα τέχνη". "Πως ξέρεις αν είναι νέα ή όχι; Η νέα τέχνη δεν είναι πια νέα από τη στιγμή που ήδη έχει γίνει".

Η ιστορική Pop art των δεκαετιών του 50 και 60, κάνοντας αντικείμενο της την υλική παραγωγή και την αισθητική της «αίχης» και της «μαζικής κουλτούρας», τις συνθήκες του κόσμου της διαφήμισης και των μέσων ενημέρωσης, τους κανόνες λειτουργίας και τα σύμβολα του καταναλωτικού υλισμού, κατάφερε να δημιουργήσει ένα καινοτόμο κίνημα μέσω μιας απόλυτης συγχώνευσης του «νέου» στην τέχνη με το «σύγχρονο» τρόπο ζωής, μια πραγματική επέμβαση στο παρόν, με πολύ πιο περίπλοκες συνέπειες από ό, τι ίσως είχε φανταστεί ή επιδιώξει.

Οι συμμετέχοντες στην έκθεση αυτή ανήκουν σε καινούριες γενιές δημιουργών που έρχονται στο προσκήνιο απενοχοποιημένες από τα διλλήματα μεταξύ αναλογικών και ψηφιακών μέσων και με διευρμένους τρόπους επικοινωνίας, εργασίας, διασκέδασης και ενημέρωσης. Είναι φορείς ενός νέου τρόπου ζωής, πλασιωμένης από την ψηφιακή (popular) κουλτούρα, με ένα διαφορετικό αλφαριθμητικό επικοινωνίας και συμπεριφοράς, το οποίο καλούνται να επαναπροσδιορίσουν διαρκώς και με ταχύτατους ρυθμούς.

Μέσα σε αυτό το ρευστό γίνεσθαι, επιχειρούν να αρθρώσουν δυναμικά τον δικό τους καλλιτεχνικό λόγο με έργα που μπορούν άλλοτε να αστειάζουν, να είναι υπερβολικά, να αντιμετωπίζουν την καθημερινότητα με χιούμορ ή απλά να την σχολιάζουν, χρησιμοποιώντας διαφορετικές τεχνικές και μέσα (ψηφιακά καλάρζ, glitching, έντονα χρώματα, επαναλήψεις, κ.ά). Σε κάθε περίπτωση όμως αποκαλύπτουν μέσα από την προσωπική τους ματιά, ενδιαφέρουσες πτυχές της καθημερινότητας μας.

Μυρτώ Βουνάτσου & Στέλιος Ντελής

Υπεύθυνοι Καθηγητές:

ΑΤΕΙ Αθήνας - Τμήμα Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών

Υπεύθυνοι καθηγητές: Δρ. Βλασσάς Γρηγόρης (Διευθυντής του Μεταπτυχιακού Προγράμματος, Καθηγητής Φωτογραφίας), Δρ. Κοντογεωργής Χ. Αριστείδης (Επικουρος Καθηγητής Φωτογραφίας), Βουνάτσου Μυρτίνη (Συνεργάτης / MFA in Digital Arts), Λυμπεράκης Τάσος (Συνεργάτης, D.E.A. Information et Communication), Συμεών Παύλος (Συνεργάτης, Φωτογράφος, Εικονολήπτης)

ΑΠΘ - Τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών

Υπεύθυνοι καθηγητές: Καταόγγελος Γιώργος (Καθηγητής Φωτογραφίας), Ντελής Στέλιος (Επικουρος Καθηγητής / MFA in Digital Arts)

Συμμετέχοντες | Participants:

Pinelopi Akritidou/ Πηνελόπη Ακριτίδου (GR) | Untitled (2016)
Efi Voulgari/ Έφη Βούλγαρη (GR) | Untitled (2016)
Theano Gkatsou, Eleftheria Chalaris/ Θεανώ Γκάτσου, Ελευθερία Χάλαρη (GR) | Beautiful Monster (2016)
Kostas Gourtzis/ Κώστας Γκουρτζής (GR) | Untitled (2015)
Maria Dimitropoulou/Μαρία Δημητρώπουλου (GR) | Thoughts (2014)
Melina Eirini Kasapaki/ Μελίνα Ευρήνη Κασαπάκη (GR) | Video Game Addiction (2015)
Konstadinos Krikelis - Zamiel/ Κωνσταντίνος Κρικέλης - Zamiel (GR) | Don't Donate Your Soul (2010)
Igor Longinidis/ Ίγκορ Λογκινίδης (GR) | Changing the past (2010)
Karina Logotheti/ Καρίνα Λογοθέτη (GR) | Her shyness (2014)
Dimitris Maroudas/ Δημήτρης Μαρούδας (GR) | Untitled (2016)
Fotis Milionis/ Φώτης Μηλιώνης (GR) | The Fly (2010)
Eleni Barba/ Ελένη Μπάραμπα (GR) | Ηχοτρόπιο (2016)
Alexandra Nakou/ Αλεξάνδρα Νάκου (GR) | Revision (2016)
Dimitra Papageorgiou/ Δήμητρα Παπαγεωργίου (GR) | Human or Robot (2016)
Marios Papadopoulos/ Μάριος Παπαδόπουλος (GR) | Η νύχτα που τρελάθηκαν οι γλάστρες (2010)
Dimitris Patrikios, Anastasia Mouzakiis/ Δημήτρης Πατρίκιος, Αναστασία Μουζακίτη (GR) | Le Kaboom (2015)
Fotis Providas/ Φώτης Προβίδας (GR) | Start Communicating (2015)
George Samiotis/ Γιώργος Σαμιώτης (GR) | Overseers (2016)
Fani Tsoumpoulidou/ Φανή Τσουμπουλίδου (GR) | Pop Art Smiles (2014)
Dimitra Triantafyllou/ Δήμητρα Τριανταφύλλου (GR) | Every day (2016)
Maria Tsiroukidou/ Μαρία Τσιρουκίδου (GR) | Untitled (2016)
John Chatzistavris/ Γιάννης Χατζησταυρίδης (GR) | Creation (2010)
John Chatzidis, Arianit Spaho, Giannis Kritisotakis, Antigoni Eftixiadi/ Γιάννης Χατζίδης, Αριανίτ Σπάχο, Γιάννης Κρητωτάκης, Αντιγόνη Ευτυχιάδη (GR) | diversions (2016)
Anisa Xhomaqi (AL) | Charged (2015)
Tereza Zverinova | Untitled (2010)



SPECIAL EVENTS



SPECIAL EVENTS

ADAF 2016 + raster-noton



418

An amalgamation of sound, art and design

On the occasion of the 20th anniversary of raster-noton, **ADAF 2016** joins forces with the leading electronic music label to present a special event: **focus raster-noton**. ADAF 2016 opened its doors with an exclusive event, hosting two artists, namely Kyoka and Grisha Lichtenberger, from **raster-noton**, one of the leading labels of electronic music and a network covering the overlapping border areas of pop, art, and science.

ARTISTS

Kyoka works as a musician/composer in Berlin and Tokyo and is known for her chaotic and direct musical approach and a heavy-rough sound, resulting in a broken pop-beat with experimental yet danceable rhythms. Inspired by her residencies at Stockholm's EMS studios, Kyoka's new EP «SH» might be her most experimental record so far. According to Ryuichi Sakamoto, KYOKA "sounds like a toy box turned up side down. How can she make such pretty and chaotic sounds?! I love it!"

Grisha Lichtenberger is an electronic music producer, visual and installation artist living in Berlin. The aggressive tone in his sound design has its counterpart in an emotional depth of the musical structure. The music aims towards a paradoxical parallelism of introspective moods on the dance floor and unsettling contemplations in an intimate listening situation. Tumbling between funky, highly energetic beats and trembling, concerning melodies, an almost tactile honesty reaches out to the individual listener.

Ένα κράμα μουσικής, τέχνης, design

Με αφορμή την 20η επέτειο της raster-noton, το **ADAF 2016** και η γνωστή πλατφόρμα μουσικών και καλλιτεχνών ενώνουν τις δυνάμεις τους για ένα ξεχωριστό γεγονός: **focus raster-noton**. Το ADAF 2016 ανοίγει τις πόρτες του, φιλοξενώντας δύο καλλιτέχνες της **raster-noton**, μια από τις κορυφαίες εταιρείες ηλεκτρονικής μουσικής που αποτελεί παράλληλα ένα δίκτυο, το οποίο συνδέει διαφορετικές πτυχές του Ποπ, της τέχνης και της επιστήμης.

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Η Kyoka εργάζεται ως μουσικός και συνθέτης στο Βερολίνο και το Τόκιο και είναι γνωστή για την χαοτική και άμεση προσέγγιση της μουσικής που, σε συνδυασμό με τον ακληρό της ήχο, καταλήγει σε μια νευρικά μητρήτη pop εμπλουτισμένη με πειραματικούς αλλά και χορευτικούς ρυθμούς. Εμπνευσμένη από την εμπειρία της στο EMS στούντιο στη Σtockholm, το νέο άλμπουμ της KYOKA «SH» θεωρείται ότι πιο πειραματικό έχει κάνει ως τώρα. Σύμφωνα με τον γνωστό καλλιτέχνη, μουσικό και ακτιβιστή Ryuichi Sakamoto, ο ήχος της KYOKA "μοιάζει με μουσικό κουτί που παίζει ανάποδα. Πώς γίνεται να δημιουργεί τόσο όμορφους και χαοτικούς ήχους; Το λατρεύω!"

Ο Grisha Lichtenberger, με έδρα το Βερολίνο, είναι παραγωγός ηλεκτρονικής μουσικής καθώς και καλλιτέχνης που δημιουργεί visuals και εγκαταστάσεις. Ο επιθετικός τόνος στον τρόπο που σχεδιάζει τον ήχο του έρχεται σε αντίταξη με το συνασθησιακό βάθος της μουσικής του δομής. Η μουσική του στοχεύει, προς έναν παράδοξο παραλληλισμό εσωστρέφειας και οικειότητας προσφέροντας μια μοναδική εμπειρία ακρόασης και χορού οπουδήποτε και αν παίζει live. Αναμιγνύοντας funky και δυνατά beats με σκοτεινές μελωδίες καταφέρνει να αγγίζει τον ακροατή μέσα από τους ανάγλυφους και ελκρινείς ήχους.

411



SPECIAL EVENTS

AVnode / LPM 2015 - 2018

Audience Development Meeting / Συνάντηση για θέματα Ανάπτυξης Κοινού



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 aim is to promote and develop live video culture to both European and worldwide audiences.

With the participation of:

Gianluca Del Gobbo (LPM),

Rossana Di Leila (ECCOM),

Elwira Wojcik & Popesz Csaba Láng (PATCHlab),

Iury Lech (MADATAC),

Ilias Chatzichristodoulou, Katerina Gkoutziouli, Clelia Theriou (ADAF)

Το πρόγραμμα **AVnode | LPM 2015 > 2018** είναι ένα σχέδιο συνεργασίας μεγάλης κλίμακας που συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Πολιτισμού Δημιουργική Ευρώπη της Ευρωπαϊκής Ένωσης και επιλέχθηκε μαζί με 15 άλλες προτάσεις ανάμεσα σε 127 αιτήσεις.

Το πρόγραμμα AVnode | LPM 2015 > 2018 είναι ένα εγχείρημα συνεργασίας μεταξύ 13 εταίρων από 12 χώρες: Αυστρία, Βέλγιο, Τσεχία, Γερμανία, Ελλάδα, Ουγγαρία, Ιταλία, Ολλανδία, Πολωνία, Ισπανία, Τουρκία και Αγγλία.

Στόχος του προγράμματος είναι η προώθηση και ανάπτυξη της κουλτούρας του live video σε Ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο.

Με τη συμμετοχή:

Gianluca Del Gobbo (LPM),

Rossana Di Leila (ECCOM),

Elwira Wojcik & Popesz Csaba Láng (PATCHlab),

Iury Lech (MADATAC),

Ηλίας Χατζηχριστοδούλου, Κατερίνα Γκουτζιούλη, Κλέλια Θερμού (ADAF)

Date/ Ημερομηνία: 20/05/2016

Venue/ Χώρος διεξαγωγής: European Public Space/ Το Στέκι της Ευρώπης



SPECIAL EVENTS

COSMOTE One presents One Open Studio at the 12th Athens Digital Arts Festival 2016

To COSMOTE One παρουσιάζει το One Open Studio στο 12ο Athens Digital Arts Festival 2016



414

The 12th Athens Digital Arts Festival 2016 and COSMOTE One invited the audience and the artists of ADAF to the **One Open Studio** experience, inspired by the number «One». Whether «One» is conceived as a concept or as a number, it symbolizes uniqueness, priority, first rank, integration and aim.

COSMOTE One, supporting creativity and communication, initiated the real time participatory project, where the artist Nikos Tsounakas, in collaboration with the festival's audience, used advanced audiovisual media along with traditional artistic practices, in order to create a unique participatory project. Meanwhile, the audience could communicate their ideas to the artist in order to contribute to the constant evolution of the project, either through a direct dialogue at the One Open Studio, or online through #ADAFOneOpenStudio and the oneopenstudio@adaf.gr email address, sending suggested material.

Graffiti, Stencils, Street Art, Projection Mapping, Augmented Reality and other traditional and digital techniques were there to be discovered, while one could follow and actively participate in the project from start to finish, through the «ADAF One Open Studio» Facebook Event, which was dedicated to the initiative.

Η 12η διοργάνωση του Διεθνούς Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας Athens Digital Arts Festival 2016 και το COSMOTE One, προσκάλεσαν κοινό και καλλιτέχνες να ζήσουν την εμπειρία του **One Open Studio** με πηγή έμπνευσης το «Ένα». Είτε σαν έννοια είτε σαν αριθμός, το «Ένα» συμβολίζει τη μοναδικότητα, την προτεραιότητα, την πρώτη θέση, την ολοκλήρωση αλλά και τον στόχο.

Το COSMOTE One, υποστηρίζοντας τη δημιουργικότητα και την επικοινωνία, έγινε αφορμή για τη δημιουργία ενός συμμετοχικού έργου σε πραγματικό χρόνο, όπου ο καλλιτέχνης Νίκος Τσουνάκας σε συνεργασία με το κοινό του φεστιβάλ χρησιμοποίησε σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα και παραδοσιακές καλλιτεχνικές πρακτικές με στόχο τη δημιουργία ενός μοναδικού έργου. Παράλληλα, το κοινό επικοινωνούσε τις ιδέες του στον καλλιτέχνη για να εξελίξει συνεχώς το έργο, είτε με απευθείας συζήτηση στο χώρο του One Open Studio είτε ηλεκτρονικά με χρήση του #ADAFOneOpenStudio και της διεύθυνσης oneopenstudio@adaf.gr, στέλνοντάς του προτεινόμενο υλικό.

Graffiti, Stencils, Street Art, Mapping Projection, Augmented Reality και άλλες παραδοσιακές και ψηφιακές τεχνικές έδωσαν το παρών, ενώ μέσα από το Facebook Event ADAF One Open Studio, το οποίο ήταν αφιερωμένο στην ενέργεια, οποιοσδήποτε μπορούσε να παρακολουθήσει και να συμμετέχει ενεργά στο έργο από την αρχή μέχρι και την ολοκλήρωσή του.

415



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) εγκαινιάζει 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.



"Circus Lumineszenz Playground" is an Immersive Interactive Multimedia Installation aimed at young audiences, where they are invited to create visuals with different light objects. A video camera is monitoring the action and sending the information to a computer, which with specific software of our design modifies the images that are at the same time projected in a screen, creating a beautiful world of Light and Colour. We also provide homemade electronic musical instruments, such as the Electronic Marimba, the Photophono and the little Laser Harp, which are connected to the computer and trigger magical electronic sounds and effects.

BIO

Circus Lumineszenz is an artistic and educational project. Through the use of light and creative technology, they develop multimedia environments, installations, performances and objects where the audience is invited not only to contemplate and enjoy, but in most cases, to actively participate as creators of the experience as well.

Το "Circus Lumineszenz Playground" είναι μια καθηλωτική διαδραστική εγκατάσταση από την αυστριακή ομάδα Circus Lumineszenz, όπου τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν τις δικές τους εικόνες (visuals), χρησιμοποιώντας διαφορετικά "φωτεινά" αντικείμενα. Επιπλέον, σε αυτή τη διαδραστική παιδική χαρά βρίσκονται πρωτότυπα ηλεκτρονικά μουσικά όργανα, όπως το Ηλεκτρονικό Μαρρίμπο (κρουστό όργανο), το Φωτόφωνο και η μικρή Laser Harp. Όλοι μπορούν να πειραματιστούν και να δημιουργήσουν μαγικούς ηλεκτρονικούς ήχους και εφέ!

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η ομάδα Circus Lumineszenz αποτελεί μια συνεργασία με στόχο την τέχνη και την εκπαίδευση. Μέσα από τη χρήση του φωτός και της τεχνολογίας, δημιουργούν πολυμεσικά περιβάλλοντα, εγκαταστάσεις, περφόρμανς και αντικείμενα όπου το κοινό καλείται όχι μόνο να παρατηρήσει και να ψυχαγωγηθεί αλλά και να συμμετέχει ενεργά ως δημιουργός της εμπειρίας.



WORKSHOPS

A small paper-moving world / Ένας μικρός χάρτινος κινούμενος κόσμος

Instructor/ Εισηγητής: Babis Alexiadis / Μπάμπης Αλεξιάδης (GR)



A small paper-moving world

Create your own animation just like you have dreamed of!

The workshop focuses on the stop motion technique for both kids and adults. Little wannabe creators along with their parents will participate in the creation of main characters, design, moving images synthesis and sound design. With the help of experienced facilitators participants will explore step by step the creation of an animation hosted at two separate work stations: the one of design and that of composition. They will glue, color and decorate paper character forming, as well, the set having the opportunity to direct their own films and composing the sound effects of it. At the end of the workshop participants will take with them their creators.

BIO

Babis Alexiadis is an animator and media artist that works between London, Athens and Thessaloniki. He works mainly with traditional animation techniques such as hand drawn, stop frame, and cut out, towards the creation of moving image works that feature drawings, collage, found objects and every day materials. He has been involved in theatre productions, commercials, music videos, and educational programmes. His recent projects include an animation commission for the 50th Dimitria festival, Thessaloniki (2015), the creative direction for the moving image of theatre production 'the Barometer of My Heart', London (2015), an animation for the award winning opera production Laika The Spacedog (2012), a commissioned animation for Ron Arad's 360° installation Curtain Call at the Roundhouse, and an animation for the award-winning theatre production 'For The Best' (2010). He has worked as an assistant lecturer for Buckinghamshire University, and AAS College, and also collaborated with the educational departments of organisations such as Onassis Cultural Centre, Macedonia Museum of Modern Art, Centre of Contemporary Art, Museum of Cycladic Art, The Industrial Gas Museum, Technopolis City of Athens.

Ένας μικρός χάρτινος κινούμενος κόσμος

Δημιουργήστε το δικό σας animation έτσι όπως το έχετε φανταστεί!

Το εργαστήριο εστιάζει στην τεχνική του stop motion για μικρούς και μεγάλους. Μικροί επίδοξοι δημιουργοί και οι γονείς τους θα συμμετέχουν από τη δημιουργία των κεντρικών χαρακτήρων και των σκηνικών έως τη σύνθεση της κινούμενης εικόνας και τη μουσική επένδυση. Με τη βοήθεια έμπειρων εισηγητών, οι συμμετέχοντες θα εξερευνήσουν βήμα προς βήμα τη δημιουργία ενός animation όπως αυτά θα παρουσιαστούν μέσα από δύο σταθμούς παραγωγής: του σχεδιασμού και της σύνθεσης, θα κολλήσουν, θα χρωματίσουν και θα διακοσμήσουν χάρτινους χαρακτήρες διαμορφώνοντας παράλληλα το σκηνικό έχοντας τη δυνατότητα να περάσουν από τη θέση του σκηνοθέτη συνθέτοντας το πρώτο τους βίντεο και τα ηχητικά εφέ της δικής τους ιστορίας. Στο τέλος του εργαστηρίου οι συμμετέχοντες θα παίρνουν μαζί τους δημιουργίες τους.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Μπάμπης Αλεξιάδης είναι animator & media artist που εργάζεται μεταξύ Λονδίνου, Αθηνών και Θεσσαλονίκης. Η δουλειά του επικεντρώνεται σε παραδοσιακές τεχνικές animation, όπως το hand drawn, το stop frame και το cut out με τη χρήση καθημερινών αντικειμένων, σχεδίων και κολλάζ. Έχει εργαστεί σε θεατρικές παραστάσεις, στη διαφήμιση, σε μουσικά βίντεο και σε εκπαιδευτικά προγράμματα. Στις πρόσφατες δραστηριότητες του, αναφέρονται project όπως: η ανάθεση μιας ταινίας animation για τα 50ά Διμήτρια Θεσσαλονίκης (2015), η καλλιτεχνική διεύθυνση της παράστασης The Barometer of My Heart (Λονδίνο 2015), το animation για τη βραβευμένη όπερα Laika the Spacedog (Λονδίνο 2012), μια ανάθεση (animation) για την εγκατάσταση 360° Curtain Call του Ron Arad στο Roundhouse (Λονδίνο 2012) και μια ταινία animation για το βραβευμένο θεατρικό έργο For the Best (Λονδίνο 2010). Παροδίδει καλλιτεχνικά εργαστήρια και διαλέξεις πάνω στο παραδοσιακό animation σε συνεργασία με το Buckinghamshire University, το AAS College και τα εκπαιδευτικά τμήματα των: Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών, Μακεδονικό Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης, Κέντρο Σύγχρονης Τέχνης Θεσσαλονίκης, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Exille Room, Τεχνόπολις Δήμου Αθηνών, και Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου.



Moving Image: Painting with light / Κινούμενη εικόνα: Ζωγραφίζοντας με το φως
Instructor/ Εισηγητής: Babis Alexiadis / Μπάμπης Αλεξιάδης (GR)



Moving Image: Painting with light

A workshop about animation aiming at teaching a series of traditional techniques; basic principle of this workshop is to provide all participating students with the opportunity to create their own short animation film.

First part: Come and learn how a moving image video is being created

In the context of the first part, participants will get the chance to learn about the ways we perceive moving image through the technique of traditional animation (hand drawn, cut out, pixelation, stop frame) as well as visual means (design, collage, sculpturing) that stimulate creativity and imagination. Furthermore they will create their own short stories by working on storytelling and narration.

Second part: Painting with light

In the second part participants will create their own animation by painting with light. By the use of flashlights of various colors participants will imagine and then create their light characters and sets, they will give birth to their neon paintings through the stop motion technique. This workshop uses flashlights as color pens transforming the workshop room into an endless canvas aiming at our little friends to create their moving neon paintings.

Κινούμενη εικόνα: Ζωγραφίζοντας με το φως

Πρόκειται για ένα εργαστήριο animation με σκοπό τη διδασκαλία και εκμάθηση παραδοσιακών τεχνικών animation. Βασική αρχή των εργαστηρίων είναι να προσφέρουν τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους προσωπικό animation μικρού μήκους.

Πρώτο μέρος: Έλα να μάθεις πώς γίνεται ένα βίντεο κινούμενης εικόνας

Στο πρώτο μέρος του εργαστηρίου, οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να μάθουν τους τρόπους με τους οποίους αντιλαμβάνουμε την κινούμενη εικόνα μέσω της τεχνικής του παραδοσιακού animation (hand drawn, cut out, pixelation, stop frame) και μέσα από εικαστικές τεχνικές (σχέδιο, καλάζ, γλυπτική) που καλλιεργούν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία. Επίσης, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν τις δικές τους μικρές ιστορίες μαθαίνοντας για το animation μέσα από τη τεχνική της μυθοπλασίας και της διήγησης.

Δεύτερο μέρος: Ζωγραφίζοντας με το φως

Στο δεύτερο μέρος του εργαστηρίου, οι μαθητές θα δημιουργήσουν το πρώτο τους animation ζωγραφίζοντας με το φως. Με τη χρήση διακριτικών φανών από διαφορετικά χρώματα, οι συμμετέχοντες θα φανταστούν και θα δημιουργήσουν τους δικούς τους φωτεινούς χαρακτήρες και τοπία. Μέσα από την τεχνική του stop καρέ θα δώσουν ζωή στο δικό τους νέον πίνακα. Στο εργαστήριο αυτό, οι χρωματιστοί φοκοί μεταμορφώνονται σε μακραδόρους και ξυλομπογιές και ο χώρος του εργαστηρίου γίνεται ένας ατέλειωτος καμβάς. Σκοπός είναι να δημιουργήσουν οι μικροί μας φίλοι σταδιακά κινούμενους Νέον πίνακες.



ADAF KIDS

Pop Pop
Official ADAF KIDS Animation Programme
Επίσημο πρόγραμμα Animation ADAF KIDS



An impressive animation screening where artists from all over the world showcase a programme specially designed for kids. The screening aims to highlight the notions of friendship and multiculturalism through entertaining and mesmerising narratives.

Curated by Babis Alexiadis

Ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα προβολών animation, στο οποίο καλλιτέχνες από διάφορα μέρη του κόσμου παρουσιάζουν ένα πρόγραμμα ειδικά σχεδιασμένο για παιδιά. Στόχος των προβολών είναι να αναδείξει αξίες όπως η φιλία και η πολυπολιτισμικότητα μέσα από διασκεδαστικές και ενδιαφέρουσες ιστορίες.

Επιμέλεια Μπάμπης Αλεξιάδης

ARTISTS | ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ
Natalia C. A. Freitas (BR) | Electrofly (2015) | 02:45min
Konstantin Bronzit (RU) | We Can't Live Without Cosmos (2014) | 15:00min
Elena Wall (RU) | Some Thing (2015) | 06:50min
Georgia Henn (UK) | Disconnected (2015) | 01:44min
Enrique Diego (ES) | Rupestre (2016) | 06:45 min



ADRAF HIDS

Natalia C. A. Freitas (BR)
Electrofly (2015) (02:45MIN)



In a toilet, a small Fly flies around a lamp. Suddenly it gets an electric shock! The Fly lands on the wall and as it touches it, some drawings and advertising posters come to life. The drawings of a curious cat and a chicken begin to run after the fly. Will they get it?

BIO

Natalia C. A. Freitas was born in Belo Horizonte, Brazil. From 2005 - 2009 she studied and received her Bachelor's degree in Fine Arts and Animation. During this time, she produced her own short films and worked in TV and film companies as an animator and 3D generalist. Her short film «Cafeka» has participated in many festivals worldwide, among others Anima Mundi. From October 2012 to March 2015 she studied at the Institute of Animation, «Filmakademie Baden - Württemberg». She supported numerous projects with 3D Modelling and Texturing. Her graduation film «Electrofly» however, was dedicated to 2D animation once again.

Μια μικρή μύγα, καθώς πετάει πολύ κοντά σε μια λάμπα, παθαίνει ηλεκτροσόκ! Έτσι όπως πέφτει πάνω στους τοίχους ζωγραφισμένη, δίνει ζωή σε σκίτσα και αφίσες. Μέσα από ένα πόστερ στον τοίχο, μια περίεργη γάτα και ένα κοτόπουλο ζωντανεύουν και κυνηγούν να την πιάσουν. Θα μπορέσουν να την πιάσουν άραγε;

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

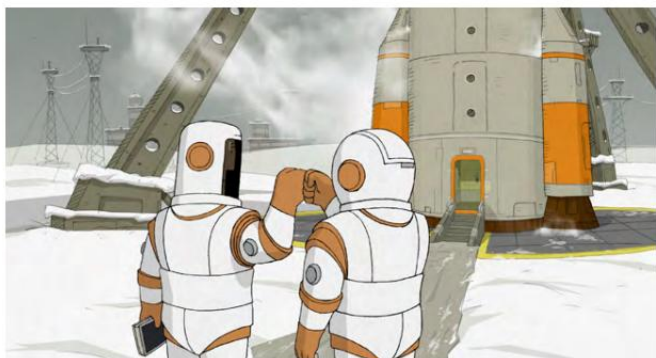
Η Natalia C. A. Freitas γεννήθηκε στο Μπέλο Οριζόντε, της Βραζιλίας. Από το 2005 μέχρι το 2009 σπούδασε και πήρε το πτυχίο της στο Animation. Κατά τη διάρκεια των σπουδών της, δημιούργησε τις δικές ταινίες μικρού μήκους και εργάστηκε στην τηλεόραση και σε κινηματογραφικές εταιρείες ως animator και 3D generalist. Η μικρού μήκους ταινία της «Cafeka» έχει συμμετάσχει σε πολλά φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο, μεταξύ άλλων το Anima Mundi. Από τον Οκτώβριο του 2012 μέχρι τον Μάρτιο του 2015 σπούδασε στο Ινστιτούτο Animation Filmakademie Baden - Württemberg. Συμμετείχε σε πολυάριθμα project με 3D Modelling και Texturing. Η ταινία αποφοίτησής της «Electrofly» ήταν αφιερωμένη στο 2D animation.



ADAF HIDS

Konstantin Bronzit (RU)

We can't live without Cosmos (2014) (15:00MIN)



438

Two cosmonauts, two friends, try to do their best in their everyday training life to make their common dream a reality. But this story is not only about the dream.

Crew:

Script - Konstantin Bronzit

Design - Roman Sokolov

Music - Valentin Vassenkov

Sound - Vladimir Golounin

Animation - Vera Shiganova, Katya Ryabkova

Editing - Konstantin Bronzit

Director - Konstantin Bronzit

BIO

Konstantin Bronzit (St. Petesburg, Russia, 04/12/1965). In 1983, he graduated from Art school. In 1992 graduated from High Institute of Art and Design. In 1994 graduated from High Courses of Directors in Moscow. During his career, he made about ten short films and won for them about 150 different awards. In 2001, he was nominated for French Film Academy Award «Cezar» (for his film «At the Ends of the Earth») and in 2009, he was nominated for Oscar (for his film «Lavatory - Lovestory»). He is a Member of French Film Academy and Academy of Motion Pictures.

Δύο μαθητευόμενοι κοσμοναύτες, πολύ καλοί φίλοι, βάζουν τα δυνατά τους για να κάνουν το όνειρό τους πραγματικότητα. Παρ' όλα αυτά η ιστορία αυτή δεν εξελίσσεται μόνο γύρω από το όνειρό αυτό.

Ομάδα:

Σενάριο - Konstantin Bronzit

Σχεδιασμός - Roman Sokolov

Μουσική - Valentin Vassenkov

Ήχος - Vladimir Golounin

Animation - Vera Shiganova, Katya Ryabkova

Επεξεργασία - Konstantin Bronzit

Σκηνοθεσία - Konstantin Bronzit

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Konstantin Bronzit γεννήθηκε στην Αγία Πετρούπολη, Ρωσία στις 04/12/1965. Το 1983 αποφοίτησε από το Art school, το 1992 από το High Institute of Art and Design και το 1994 αποφοίτησε από το High Courses of Directors της Μόσχας. Κατά τη διάρκεια της καριέρας του, έκανε δέκα ταινίες μικρού μήκους και διακρίθηκε με 150 βραβεία. Το 2001 ήταν υποψήφιος για το βραβείο «Cezar» από την Γαλλική Ακαδημία Κινηματογράφου (για την ταινία «At the Ends of the Earth») και το 2009 ήταν υποψήφιος για Όσκαρ (για την ταινία «Lavatory - Lovestory»). Είναι μέλος της Γαλλικής Ακαδημίας Κινηματογράφου και του Academy of Motion Pictures.

431



ADAF HIDS

Elena Walf (RU)

Some Thing (2015) (06:50MIN)



432

Oil, gold and fire are the treasures inside the proud giant mountains. For the little mountain it's impossible to keep up with that. He's just in possession of this tiny, strange and useless SOME THING.

BIO

Elena Walf was born in Moscow in 1982. She now lives in Ludwigsburg. She received her first degree at Moscow State University of Printing Arts in 2004. In recent years, Elena has illustrated several children's books, mainly for publishing houses from Taiwan, South Korea, Germany and Russia. In 2011, Elena entered Baden-Württemberg Film Academy to study at the Animation department and graduated in 2015. Currently, she works as an independent animation director, art director and animator.

Πετρέλαιο, χρυσός και φωτιά είναι οι θησαυροί που κρύβουν στα έγκατα τους τα περήφανα και γιγαντιαία βουνά. Δύσκολο να τα ανταγωνιστεί το μικρό βουνό που όλη του η περιουσία είναι ένα μικροσκοπικό, περίεργο και άχρηστο 'κάτι'.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Elena Walf γεννήθηκε το 1982 και μεγάλωσε στην Μόσχα. Αυτή την περίοδο, ζει και εργάζεται στο Λούντβιγκσμπαουργκ. Αποφοίτησε το 2004 από το Moscow State University of Printing Arts στη Μόσχα. Η Elena έχει εικονογραφήσει διάφορα παιδικά βιβλία για εκδοτικούς οίκους στην Ταϊβάν, στην Νότια Κορέα, στη Γερμανία και στη Ρωσία. Το 2011, η Elena σπούδασε Animation στο Baden-Württemberg Film Academy στ' όπου ολοκλήρωσε τις σπουδές της το 2015. Τώρα, εργάζεται ως ανεξάρτητη σκηνοθέτις animation και καλλιτεχνική διευθύντρια σε διάφορα πρότζεκτ.

433



ARAF HIDS

Georgia Henn (UK)

Disconnected (2015) (01:44MIN)



434

"Disconnected" is a stop frame animation that allows an introspective observation of the internal mechanics of an everyday technological item. The animation investigates the blurry boundaries between organic and inorganic matter, disassembling the forms of contemporary media and embracing a surreal aesthetic.

BIO

Georgia Henn is a UK based artist who primarily works with digital media. She explores the physical and conceptual boundaries between two dimension and sculptural objects. Recent works examine how a space or object can be fractured by using multiple images to represent a passing of time. Her work addresses a collapse in physical order caused by its state of entropy and physical matter.

Το «Disconnected» μας δίνει την δυνατότητα να παρατηρήσουμε τον εσωτερικό μηχανισμό ενός καθημερινού τεχνολογικού αντικειμένου. Μέσω της τεχνικής του stop motion το «Disconnected» εξερευνά τα ανακριβή όρια μεταξύ της ανόργανης και οργανικής ύλης, αποσυναρμολογώντας τα σύγχρονα νέα μέσα και εισάγοντας μια σουρεαλιστική αισθητική.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Η Georgia Henn είναι καλλιτέγνης με έδρα την Αγγλία και δουλεύει κυρίως με ψηφιακά μέσα. Μέσα από τη δουλειά της ερευνά τα φυσικά και εννοιολογικά όρια μεταξύ των δυο διαστάσεων και των αντικειμένων γλυπτικής. Πρόσφατα έργα της εξετάζουν το πως ο χώρος ή τα αντικείμενα μπορούν να χάσουν τη δομή τους αξιοποιώντας πολλαπλές εικόνες που αντιπροσωπεύουν το πέρασμα του χρόνου. Η δουλειά της αναφέρεται στην κατάρρευση της φυσικής τάξης, η οποία δημιουργείται από την κατάσταση της εντροπίας και της φυσικής ύλης.

435



ARAF HIDS

Enrique Diego (ES)

Rupestre (2016) (06:45MIN)



A wild horse meets a boy coming from the Palaeolithic Age. A bond of curiosity will grow between them, but old fears, inherited for millennia, will awaken too.

BIO

Enrique Diego holds a degree in Fine Arts for the University of Salamanca and he has specialized in animation in ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional). He has a multidisciplinary career that spans from painting to cinema through design, comics and illustration, although his role as director could be deemed as the most important one. He co-founded the creative studio Perruncho Studio, created in 2012. He has co-directed the short film of traditional animation Cara de Luna (2012), inspired by Jack London's tale "Moon Face", selected in more than 30 international festivals and candidate for the Goya Awards 2013 in the category of Best Animated Short Film. He also directed the short film Rios Revueltos (2012), a post-apocalyptic western developed in Spain.

Apart from the projects already mentioned, some of his earlier films have been awarded or selected in various festivals, including the awards Best Documentary Short Film in I Rodinia Festival with the short Marquitos, Nontzeflash 2008 Best Animated Short Euskal Herria with Idiόptero and the Audience Award at eitb Videominuto Festival with Monegropatía (2008).

Ένα άγριο άλογο συναντάει ένα αγόρι από την παλαιολιθική εποχή. Ένας δεσμός αρχίζει να αναπτύσσεται μεταξύ τους, άλλα ταυτόχρονα θα ξυπνήσει και φόβους του παρελθόντος.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Ο Enrique Diego σπούδασε στη Σχολή Καλών Τεχνών του University of Salamanca και έχει εξειδίκευση στο Animation από ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional). Στην επαγγελματική του καριέρα έχει δουλέψει σε διάφορα project από τη ζωγραφική στον κινηματογράφο και στο design, στα κομικς στην εικονογράφηση, αλλά προτιμά την ιδιότητα του σκηνοθέτη. Το 2012 έγινε συνδρυτής του δημιουργικού στούντιο Perruncho Studio. Το 2012 σκηνοθέτησε την ταινία μικρού μήκους "Cara de Luna" με παραδοσιακές τεχνικές Animation, εμπνευσμένος από το "Moon Face" του Jack London, το οποίο παρουσιάστηκε σε 30 κινηματογραφικά φεστιβάλ και προτάθηκε για το Goya Awards το 2013 στην κατηγορία καλύτερο animation μικρού μήκους. Το 2012, σκηνοθέτησε την ταινία μικρού μήκους "Rios Revueltos", ένα μετα-αποκαλυπτικό γουέστερν που ερμειεύεται στην Ισπανία.

Κάποια από τα προηγούμενα κινηματογραφικά του έργα, έχουν προβληθεί σε διάφορα φεστιβάλ και έχουν βραβευτεί όπως το Best Documentary Short Film στο φεστιβάλ I Rodinia με την ταινία Marquitos, το βραβείο Best Animated Short Euskal Herria with Idiόptero και το βραβείο Audience Award στο φεστιβάλ eitb Videominuto με την ταινία "Monegropatía" (2008).



PROGRAMME / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

THURSDAY 19 MAY

BUILDING COMPLEX GATE ERMOU 117 - 121

★ ARAF EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF SCREENING ROOM	
11:00 — 12:00	ARAF VIDEO ART: COMRADE CONSUMERISTS!
12:00 — 13:00	ARAF VIDEO ART: IDENTITIES
13:00 — 14:00	ARAF VIDEO ART: ABSTRACT AESTHETICS
14:00 — 15:00	ARAF VIDEO ART: EVERYDAY TECHNOLOGY
15:00 — 16:00	ARAF VIDEO ART: POP COMPRESSION
16:00 — 17:00	SPECIAL SCREENING: FROM A TO Z IN LOOP (TEI OF ATHENS & ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI)
17:00 — 19:00	FESTIVALS OF THE WORLD: LOOP BARCELONA (ES) / DISCOVERY AWARD 2015
19:00 — 20:15	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 1
20:15 — 21:30	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 2
21:40 — 23:00	ARAF ANIMATION: POP APOCALYPTIC

★ ARAF WORKSHOPS	
14:00 — 17:00	3D POP IN THE BROWSER / COORDINATOR: MIHOS UOVATZIS (GR)
17:00 — 20:00	INTERACTIVE INSTALLATIONS WITH VUUV / COORDINATORS: ANDREAS BRENDLE — LAURENS RINHE (DE)

SIX D.O.G.S., BURAMOTOU 6 - 8	
★ ARAF DIGITAL IMAGE EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF LIVE ACTS	
22:00	FOCUS ARSTER-NOTON / GRISHA LICHTENBERGER (DE) & HYDRA (JP)

FRIDAY 20 MAY

BUILDING COMPLEX GATE ERMOU 117 - 121

★ ARAF EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF SCREENING ROOM	
11:00 — 12:15	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 1
12:15 — 13:30	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 2
14:00 — 15:00	SPECIAL SCREENING: FROM A TO Z IN LOOP (TEI OF ATHENS & ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI)
15:00 — 16:00	FESTIVALS OF THE WORLD: LOCOMOCION (MX)
16:00 — 17:00	ARAF VIDEO ART: EVERYDAY TECHNOLOGY
17:00 — 18:00	ARAF VIDEO ART: IDENTITIES
18:00 — 20:00	SPECIAL SCREENING: VIDEOSPAIN / INTRODUCTION BY JURY LECH (ES)
20:00 — 21:00	ARAF VIDEO ART: POP COMPRESSION
21:00 — 22:00	ARAF VIDEO ART: COMRADE CONSUMERISTS!
22:00 — 23:00	ARAF ANIMATION: POP APOCALYPTIC AFTER DARK

★ ARAF WORKSHOPS	
12:00 — 14:00	MEETING THE EXPERTS — PHOTOGRAPHY WORKSHOP / CANON @ ARAF
14:00 — 17:00	INTERACTIVE INSTALLATIONS WITH VUUV, COORDINATORS: ANDREAS BRENDLE — LAURENS RINHE (DE)
17:00 — 20:00	USE YOUR FACE AS AN INTERFACE, COORDINATOR: POPESZ CSABA LÁNG BY ELEKTROMOON (HU)

EUROPEAN PUBLIC SPACE, LEOFORDS VASILISIS AMALIAS 8	
★ ARAF MEETING	
13:00 — 16:00	AUDIENCE DEVELOPMENT MEETING / ARAUDE / LPM 2015 — 2016, WITH GIANLUCA DEL GOBBO (LPM), ROSSANA DI LELLA (ECCOM), ELWIRA WUJTIUNIK & POPESZ CSABA LÁNG (PATCHLAB), JURY LECH (MADATAC), ILIAS CHRYZICHRISTODOULOU, KATERINA GHOUTZIOULI & CELIA THERMOU (ARAF)

SIX D.O.G.S., BURAMOTOU 6 - 8	
★ ARAF DIGITAL IMAGE EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF LIVE ACTS	
20:30	RODRIGO CARVALHO & MIGUEL NETO (PT) / BORIS CHIMP S04 / RU PERFORMANCE
22:00	ASZYU (UK) / MARSH OF LIGHT / RU PERFORMANCE

SATURDAY 21 MAY

BUILDING COMPLEX GATE ERMOU 117 - 121

★ ARAF EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF SCREENING ROOM	
11:00 — 12:00	ARAF VIDEO ART: EVERYDAY TECHNOLOGY
12:00 — 13:00	ARAF VIDEO ART: ABSTRACT AESTHETICS
13:00 — 14:00	ARAF VIDEO ART: IDENTITIES
14:00 — 15:00	FESTIVALS OF THE WORLD: JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL (JPF)
15:00 — 16:00	ARAF VIDEO ART: POP COMPRESSION
16:00 — 17:00	SPECIAL SCREENING: FROM A TO Z IN LOOP (TEI OF ATHENS & ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI)
17:00 — 18:00	FESTIVALS OF THE WORLD: ANIMA (BE)
18:00 — 19:15	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 1
19:30 — 21:00	DOCUMENTARY SCREENING: THE STORY OF TECHNOVISING INTRODUCTION BY MATTHIAS FRITSCH (DE)
21:00 — 22:10	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 2
22:10 — 23:00	ARAF VIDEO ART: COMRADE CONSUMERISTS!

★ ARAF WORKSHOPS	
17:00 — 20:00	MAPPING THE VORTEX / COORDINATOR: MARINOS HOUTSOMICHALIS (GR)

SIX D.O.G.S., AVRAMIOTOU 6 - 8	
★ ARAF DIGITAL IMAGE EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF LIVE ACTS	
20:30	FRANCK VIGAROUX & HURT D'HAESLEER (FR/BE) / CÉNTAURE / AU PERFORMANCE
22:00	1024 (FR) / RECEPTION / AU PERFORMANCE

SUNDAY 22 MAY

BUILDING COMPLEX GATE ERMOU 117 - 121

★ ARAF EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF SCREENING ROOM	
11:00 — 12:00	ARAF VIDEO ART: ABSTRACT AESTHETICS
12:00 — 13:00	SPECIAL SCREENING: FROM A TO Z IN LOOP (TEI OF ATHENS & ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI)
13:00 — 14:15	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 1
14:15 — 15:30	ARAF ANIMATION: JUST POPPED VOL. 2
15:45 — 17:00	FESTIVALS OF THE WORLD: FILE ANIMA + (GR)
17:00 — 18:00	ARAF VIDEO ART: EVERYDAY TECHNOLOGY
18:00 — 19:00	ARAF VIDEO ART: IDENTITIES
19:00 — 20:00	ARAF VIDEO ART: COMRADE CONSUMERISTS!
20:00 — 21:00	ARAF ANIMATION: POP APOCALYPTIC
21:00 — 22:00	ARAF ANIMATION: POP APOCALYPTIC AFTER DARK
22:00 — 23:00	ARAF VIDEO ART: POP COMPRESSION

★ ARAF WORKSHOPS	
14:00 — 15:00	MEETING THE EXPERTS — PHOTOGRAPHY WORKSHOP & PRINTING CORNER AT LOUNGE AREA / CANON @ ARAF
15:00 — 18:00	MAPPING THE VORTEX / COORDINATOR: MARINOS HOUTSOMICHALIS (GR)
18:30	DIGITAL AS POP CULTURE (TALK) / COORDINATORS: VASILIKI LALIOTI, MAROLIS PATINOTIS, DESPOINA VALATSOU, MITSSOS BILALIS (GR)

SIX D.O.G.S., AVRAMIOTOU 6 - 8	
★ ARAF DIGITAL IMAGE EXHIBITION	
11:00 — 23:00	

★ ARAF CLOSING PARTY	
23:00	

ADAF KIDS

THURSDAY 19 MAY — FRIDAY 20 MAY / 10.00 - 13.00
@ BUILDING COMPLEX GATE ERMOU 117 - 121

★ ADAF KIDS (SCHOOLS)
WORKSHOP: MOVING IMAGE: PHOTING WITH LIGHT — COORDINATOR: BABIS ALEXIADIS (GR)
INTERACTIVE INSTALLATIONS: CIRCUS LUMINESZENZ (AT) — CIRCUS LUMINESZENZ PLAYGROUND (2014)
KIDS ANIMATION SCREENING POP POP — CURATED BY BABIS ALEXIADIS

SATURDAY 21 MAY — SUNDAY 22 MAY / 11.00 - 14.00
@ BUILDING COMPLEX GATE ERMOU 117 - 121

★ ADAF KIDS (FAMILIES)
WORKSHOP: A SMALL PAPER MOVING WORLD (SPECIALLY DESIGNED FOR FAMILIES)
COORDINATOR: BABIS ALEXIADIS (GR)
INTERACTIVE INSTALLATIONS: CIRCUS LUMINESZENZ (AT) — CIRCUS LUMINESZENZ PLAYGROUND (2014)
KIDS ANIMATION SCREENING POP POP — CURATED BY BABIS ALEXIADIS

SCREENING: POP POP
HONSTANTIN BRANZIT (RU) — WE CAN'T LIVE WITHOUT COSMOS (2014) (15:00min)
NATALIA C. A. FREITAS (BR) — ELECTROFLY (2015) (02:45min)
ELENA WULF (RU) — SOME THING (2015) (06:50min)
GEORGIA HENN (UK) — DISCONNECTED (2015) (01:44min)
ENRIQUE DIEGO (ES) — RUPESTRE (2016) (06:45min)

THURSDAY 19 -
SUNDAY 22 MAY
11.00-23.00

INSTALLATIONS

PRZEMYSŁAW SANECHI (PL) — THE QUEEN OF THE DREAM (2016)
RANDOM QUARK (GR / UK) — EMOTIONAL MIRROR (2016)
ADRIAN FLURY (CH) — A PLACE I'VE NEVER BEEN (2015)
BRAM SINDERS / DEFRAME (NL) — SENSIBLE 1.0 (2016)
GEORGE THEODOS (GR) — SOUP & HIBISCUS (2016)
PAUL HARAFIAT (CZ) — LANDSCAPE (2015 — 2016)
STUART POUND (UK) — RUN (2014)
ADAMÉS AJA & THIAGO HERSAN (BR) — MEMEMEME (2015)
BESO M. SANTIAGO (ES) — LITTLE BOXES (2014)
CIRCUS LUMINESZENZ (AT) — LASER HARP / STIMULANTE EMISSIONEN HLINGEN (2015)
ESMERALDA HOSMATOPOULOS (GR) — I FEEL (2015)
OHULT MOTION PICTURES (IT) — GYPHOSCOPE (2015)
CARLA GANNIS (USA) — THE GARDEN OF EMOJI DELIGHTS (2015)
LORRA MILLS (CA) — COLOUR FIELDS (2016)
ELWIRA WDJUNIH, POPESZ CSABA LÁNG / ELEKTRO MOON VISION (PL / HU) — REC — RANDOM EYE CHECK (2014)
BROUSEBASED GROUP (NL / GR) — 99 NUMBERS SUCH (2016)
MISSDATA, VORU LIFSHTZ, TAL MESSING (IL) — ROUTERPOP (2016)
STEFANOS ZIRAS (GR) — POST-DIGITAL HITSCH (2016)
GRAYBIRD (HK) — FIDGETY (2015)

WEB ART

MICHAËL BORRAS & H.A. SYSTAMÉ (FR) — BITCOIN ABUNDANCE (2014)
DREW CURRY & JENNIFER GARDCHI (USA) — CROWDSOURCED INTELLIGENCE AGENCY (2015 — ONGOING)
ANNE DE BOER (NL) — DEF SHUFFLE (ARRAY, RANDOM) (2015)
DRIES DEPOUTIER (BE) — SCRATCH TICKETS (2015)

CONSTANT DULLARAT (NL) — HIGH RETENTION, SLOW DELIVERY (2014)
HAROLD ELIOT (DE) — THEREALHAROLDLIOT (2012 — ONGOING)
HATE DECK (AU) — R.I.X-TECH (2015)
INTIMIDAD ROMERO (ES) — INTIMIDAD ROMERO (2010 — ONGOING)
SUWANNA RUMYANSASAWAROT (TH) — ONDISPLAY (2015)
ALEXANDER TAYLOR (UK) — CONTENTBOT (2015)
TEYOSH (RS) — DICTIONARY OF ONLINE BEHAVIOR (2013 — ONGOING)

DIGITAL IMAGE

NIHOLETTA LAFAR (GR) — POST-HUMANITY SYMBOL (2016)
JOHANNA WILASZYŃ (FR / PL) — ALICE IN THREE DIMENSIONAL WONDERLAND (2014)
GASPER HUNOSIC (SI) — LOST IN THE WOODS & LOST IN THE WOODS BOOK (2015)
MIA MIDDLETON (NZ / GB) — SILICON SELFIE (2015)
HUI HU (CN) — DEAR I HAVE BEEN WAITING FOR YOU FOR SO LONG BUT YOU HAVE TURNED INTO SOMETH I COMPLETELY CANNOT RECOGNIZE (2015)
GEORGE CRIMARAS (RO) — CAESAR 2.0 (2014)
ELENI TOMADAKI (GR) — ELENI IS BORED AGAIN (2016)
VERBA MARGENT (GR) — FROM THE POINTER TO THE THUMB (2016)
GIANNIS GEORGANTAS (GR) — DRAW SOMETHING (2014)

VIDEO ART

A | SCREENING: POP COMPRESSION (59:24min)
SHAHIN MOHAMMAD (IR) — CASTRATION (2014) (03:00min)
PETER WHITTENBERGER (US) — SIMPLE #1 (2015) (07:00min)
MARKELA MONTARATOU (GR) — LEUATHAN (2015) (02:32min)
YANNICK DANILO-LECONTE & ANNA FAHNE D'ARCIER (FR) — MODVI-THE ANSWER (2015) (05:12min)
JONCELIO BATISTA (BR) — RITMICHNI GENIUS (2016) (00:12min)
STEPHANIE HAHG (US) — NO HAY BANDA (2015) (06:04min)
HEIDI HÖRSTURZ (DE) — I-REX IN LOVE (2015) (00:40min)
DARZ DISLEY & FENIA HOTSOPPOULOU (UK/GR) — THERE'S NO LIMIT TO YOUR "LOVE" (2016) (04:00min)
LUNE BURTON (UK) — FILIGREE ENDINGS (2015) (11:00min)
ELECTRIC INDIGO & TE-R (LOUISE LINSENBOLZ, THOMAS WAGENSOMMERER) (AT/DE) — BARRY DUFFMAN (2015) (20:10min)

B | SCREENING: IDENTITIES (56:40min)
MAURILENTONER (CZ) — JUMP (2014) (01:00min)
DANIEL SMITH (US) — ANNA (2015) (07:20min)
CONSTANTIN HARTENSTEIN (DE) — ALPHA (2014) (11:22min)
ELENI AMPELAKIOTOU (GR) — BIRTH OF A SPANIX (2015) (12:02min)
DIMITRA MITSRAHI & KRISTIN MUDRA (GR/DE) — WE NEED TO TALK ABOUT BARBIE (2015) (02:40min)
PIKELS-FIBRE (MYRTO ANGELOULI, FIDRA GRIVIOI) (GR/AU) — VIDEO GRAFFITI: THE FEMININE UNDESLICATED (2015) (02:02min)
RICH DIEBE (IT) — MANNEQUIN (2016) (09:00min)
DEVUS VENTURELLI (IT) — PNEUMOTION (2015) (03:00min)
OROSTIS LAZOS (GR) — THE FLAG (2013) (01:00min)
MARCRANTONIO LUNARDI (IT) — THE IDOL (2015) (03:50min)
LEA PETRÁKIOU (CZ) — PERFORMANCE (2015) (18:00min)

C | SCREENING: COMRADE CONSUMERISTS! (37:37min)
JONATHAN MOSS (UK) — NOT (2016) (03:20min)
JOH CHAMBERS (US) — CYCLES (2015) (01:32min)
MARHO SCHIEFELBEIN (DE) — RETAIL THERAPY I (2015) (00:40min)
GIORGOS SIMEONIDIS & ARTEMIS STATHANOI (GR) — LIFESTYLE (2015) (01:50min)
MARHO SCHIEFELBEIN (DE) — RETAIL THERAPY II (2015) (00:36min)
CHARALAMPOS POLITANIS (GR) — PRESSURE COOKER (2015) (04:53min)
MARHO SCHIEFELBEIN (DE) — RETAIL THERAPY III (2015) (00:43min)
MATTEO PASIN (IT) — BULIMIA (2015) (03:20min)
MARHO SCHIEFELBEIN (DE) — RETAIL THERAPY IV (2015) (00:47min)
JOHANNA SCHNEER (DE) — BIOPLASTIC FANTASTIC (2014) (04:00min)
MARHO SCHIEFELBEIN (DE) — RETAIL THERAPY V (2015) (00:52min)
ELIZB SOROGA (GR) — WOMEN IN ROADS (2015) (02:14min)
LILIANA FRABER (UY) — WHERE X AND Y (2014) (02:45min)
SILVIA DE GENNARO (IT) — TRAVEL NOTEBOOKS: BARCELONA, SPAIN (2015) (02:11min)
LISA PRADA (ES) — SCOPIC DRIVE (2015) (04:00min)
STUART POUND (UK) — SIX PORTRAITS OF CLARA SCHUMANN (2015) (09:22min)

D | SCREENING: ABSTRACT AESTHETICS (51:40min)
VASILIOS PAPAIOANNU (GR/IT) — 0.136852069 (2015) (06:09min)
SHUNSAKU HAYASHI (JP) — SINDES SPÄHELSE (2015) (04:45min)
ADRIÁN REGNIER (MX) — U. (2014) (04:40min)
LAURA SHOCEN (AT) — CITIZENS (2015) (01:40min)
ROLAND HANAUZ (DE) — ÜFFEREN PROGRESSIVE (2015) (09:19min)

ROÉLA HUOLOVÁ (CZ) — BIOTOP (2015) (03:30min)
SAMANTHA HARVEY (UK) — THIRÈME (PERCHANCE TO DREAM) (2015) (05:10min)
ALEXANDER PETAI (RU) — XZ (2011-13) (04:00min)
ALEX WARRANTAS (GR) — UNTITLED (2015) (06:21min)
MARCO MENDEI (IT) — R LIGHTWEAKSUNLIGHT (2015) (05:11min)

E | SCREENING: EVERYDAY TECHNOLOGY (57:10min)
MASOUD MOJIB ESLAMI (IR) — TEHRAN (2015) (03:00min)
ANTONIS ROZIS (GR) — ESCAPE SHADOWS (FROM ATHENS) (2015) (02:43min)
CHRISTOS CHRISOPOULOS (GR) — DANCING FOR OODOT (2015) (02:02min)
JENNIE COLE (UK) — A DEVICE OF SPECIAL TYPE (2012) (03:32min)
WEI LI LEOW (SG) — CIRCUITING MIND (2015) (02:35min)
SEBASTIAN EKLUND (SE) — FILM PLACUIM (2015) (03:01min)
JASON BERNARDZZI (US) — SIMULACRUM (2014) (14:37min)
JEAN-MICHEL ROLLAND (FR) — FIRST PERSON SHOOTER (2012) (04:43min)
ELENI CHAMOU (GR) — FILTER BUBBLE (2016) (02:10min)
ALESSIO DE MARCI (IT) — WHAT WEEÉ ARE - WEEÉ CUTTER ANTS (2015) (02:12min)
JOSÉ MAN LUIS & RAJOUA FERRÉOL (FR) — MEMORY (2015) (05:12min)
ALBERT BAYONA (ES) — COSMONAUT (2015) (05:00min)
ERIC SOUTHER (US) — SEARCH ENGINE VISION "ISIS" (2016) (06:31min)

ANIMATION

A | SCREENING: JUST POPPED VOL. 1 (71:55min)
LEI LEI (CN) — RECYCLED (2013) (05:00min)
ARISTOTELIS MARRAGHIS (GR) — A PORTAIT (02:10min)
MASANOBU HIRAHARA (JP) — L'ŒIL DU CYCLONE (2015) (04:59min)
GEORGIOS PAPACHRISTOU (GR) — DRUGS ARE BAD, MARRY? (2015) (00:00min)
HODISTATIN BRONZIT (RU) — WE CAN'T LIVE WITHOUT COSMOS (2014) (15:00min)
FELIX DEIMANN (DE) — CITIUS, ALTIUS, FORTIUS (2015) (03:15min)
JANIS RASCHBERGER (DE) — THE CORRECT INSULT (2015) (04:40min)
SEUNGJO JEONG (DK) — STAIRS (2014) (02:46min)
YI JU TSHI (TW) — IN A GOOD WAY (2015) (04:30min)
DINA VELIKOVSHAYA (RU) — ABOUT A MOTHER (2015) (00:00min)
LAURA VANDEWYNCKEL (BE) — PARADISE (2014) (05:30min)
WEI HEDONG TAN (SG) — THE GREAT ESCAPE (2015) (06:00min)
HIRSTEN CARRIA GEISSER & INES CHRISTINE GEISSER (DE) — LUCKY (2015) (11:00min)

B | SCREENING: JUST POPPED VOL. 2 (08:50min)
EFFIE PAPP (GR) — MY STUFFED BRANNY (10:11min)
ANTONIO VICENTINI (BR) — A BRIEF HISTORY OF SHATEBOARDING (2015) (04:45min)
HUI HUI SU (TW) — LOOMING FOR (2015) (03:45min)
PENPENG DU (CN) — CAGE (2015) (04:20min)
HARRIS CEMBE (ES) — VULJE A PIES (2015) (14:43min)
FRASER WRIGHT (CA) — STORAGE SPACE (2015) (02:55min)
ISABEL HEROUERA (ES) — AMORE D'UNVERANO (2016) (00:00min)
ELENA WALF (RU) — SOME THING (2015) (06:50min)
LEI LEI (CN) — MISSING ONE PLAYER (2015) (04:00min)
JORGE DAYAS (ES) — ARAÑA (2015) (06:00min)
ANAROOP HERNETTA (IN) — INSIDE MY MIND (2012) (02:50min)
ORESTIS LAZOS (GR) — STREET FIGHT (2013) (01:00min)

C | SCREENING: POP APOCALYPTIC (01:24min)
AO CHER (CN) — NET (2016) (00:50min)
LITIAN JI (LT) — MASTERPIECE (2015) (04:00min)
BEGO VICARIO (ES) — JANE, TARZAN WASN'T COOL (2016) (03:23min)
CHRIS RITSON (USA) — ISLAND FISHING (2013) (6:00min)
HAIHAI STEHR (CA) — GRAMMARSUTRA, LESSONS YOU'LL NEVER FORGET (2015-2016) (09:07min)
SIMON FAH (CA) — DANCING QUEEN (2015) (01:50min)
OUT.THERE (GR) — WHERESWILDER - 90 (2015) (05:35min)
VELISLAUR GOSPODINOVA (BG) — THE BLOOD (2012) (06:15min)
WANGLI GRAMACHE (USA) — SEDIMENT (2015) (03:07min)
EIDØ BERANGER (BA,FR) — ERASE (2015) (07:21min)
AZIM MOULLAN (MU) — RAO ZELU DAN PHAN (2015) (04:00min)
LER VIDANOVIC (HR) — THE VAST LANDSCAPE - PORCELAIN STORIES (2014) (11:00min)

D | SCREENING: POP APOCALYPTIC — AFTER DARK (50min)
MARIA FRANZ (USA) — BODY WITHOUT ORGANS (2016) (02:34min)
DANIEL URAI (MX) — HAIKU (2015) (05:05min)
HILSON HYBINETTE (DE) — DEATH BIRTH (2016) (03:10min)
VISHAL SARAH (UK) — VELLUM (2016) (03:50min)
YORGOS SOFROS (GR) — MIND THE GAP (2015) (02:32min)
GASPER HUSOIC (SI) — LOST IN THE WOODS (OW RES (2015) (03:44min)
LUCA DE SALVIA (IT) — ZEBRA CROSSING (2015) (04:54min)
WANGLI GRAMACHE (USA) — MOMENTS IN THE WALL (2015) (02:50min)
MARIOS PHULOU (CY) — STORMY CHINA (2016) (07:43min)

TINA WILLAREN (SE) — WALK CYCLE (2015) (03:02min)
SCOTT MINZY (USA) — ROOM WITHOUT A VIEW (2015) (02:49min)
HEAD STOKES (UK) — FEEDBACK (2015) (03:00min)
SUSANNAH STRAW (UK) — COATL (2015) (01:55min)
CHRIS BOYD (UK) — CTHORSON SCRIPT PHANTOMSERIES (2015) (05:20min)

ANIMATION — EXHIBITION / SCREEN INSTALLATION

ANNA VROOF (GB / AT) — MACHINE (2015) (02:00min)
SANDRINE DEUMIER (FR) — SOFT BUTTERFLY (2015) (01:11min)
DEORAH HEIN (UK) — DISCONNECTED (2015) (01:44min)
SHELLEY JORDON (USA) — PEAR (OVER TIME) (2015) (07:32min)
SHELLEY JORDON (USA) — GREEN PEPPER (OVER TIME) (2015) (01:41min)
SHELLEY JORDON (USA) — BRAINANS (OVER TIME) (2015) (02:00min)
SAM MATTACOTT (UK) — THREE HEYS (2015) (03:00min)
MICHAEL WOERNER (USA) — THE SHAPE OF HEROES AND VILLAINS (2015) (00:33min)
IRIS ABOLS (FR) — PART (2016) (05:50min)
ANAGRAM DESIGN (GB) — JUNEBOX 2015 - IT'S ALL GREEN TO ME! (2015) (04:00min)
ALPER T. NICE (TR) — NEW BABYLON (2015) (00:60min)

ANIMATION — EXHIBITION / I DONT GIF A FK**

ORHULT MOTION PICTURES (IT) — EXCERPT FROM EDISON'S 'THE BOXING CATS' - 1894 (2013)
MARGARITA HOTSONI (CY) — HALLUCINOGEN (2015)
ALMA CORREA-ALLORD (IL) — 10 SECONDS (2014)
SABATO VISCONTI (GB) — RIDE THE C A T A C L Y S M (2015 - 2016)
ALEXANDROS VOIVATZOS, DIONISIOS PASCHALIS, YORGOS SOFIAS (GR) — TAKING A DECISION (2015)
LÉAIE BLUE (FR) — EACH ARTIST (2014)
SHIGETOSHI FURUTANI (JP) — THE TRIFLE OF THE IMMATURITY (2014)



CO-ORGANIZATION



REA nicolaidon megal EKAT MAD MED 963 red

ANATOLIA H KAGHMENIN K FORTYMETE TECH KHMUNA boards

DAILYFAX neural Aesthetica digitalArti AAF POPAGANDA The TOC

MarketingWeek DESIGN artnews.gr clickatlife.gr infoLife.gr monopol.gr culture now.gr

The Epigraphic art.maz 3point o3on avopoles Jan



FESTIVAL INFO

Athens Digital Arts Festival
18 Miltiadiou Str/ Μιλτιάδου 18
105 60 Athens/ Αθήνα
www.adaf.gr
info@adaf.gr
+30 210 3230005



ISBN 978-618-82103-1-8



9 786188 210318 >