

Η ΓΕΝΙΑ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ (ΓΕΝΝΗΜΕΝΟΙ ΜΕΤΑ ΤΟ 1985) ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΩΝ

Τέχνη & Τεχνολογία

Art & Technology

THE GENERATION OF ARTISTS (BORN AFTER 1985) NEW GREEKS

ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΕΛΛΗΝΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ
(Γεννημένοι μετά το 1985)

Έρευνα Κατερίνα Γkoutziouli, Φωτεινή Βεργίδου
Σχεδιασμός Ogust
Μετάφραση Γρηγόριος Λάμπου
Φωτογραφίες έργων οι καλλιτέχνες
Επιμέλεια έκδοσης Φωτεινή Βεργίδου, Κατερίνα Γkoutziouli
Εκδότης VEKTOR Athens

Μάιος 2022

Η ψηφιακή έκδοση χορηγείται με άδεια Creative Commons
Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση-Όχι Παράγωγα
Έργα 4.0 (CC BY-NC-ND).

ISBN 978-618-85940-1-2

Με την οικονομική υποστήριξη του
Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού

ART AND TECHNOLOGY
THE NEW GENERATION OF GREEK ARTISTS
(Born after 1985)

Research Katerina Gkoutziouli, Foteini Vergidou
Design Ogust
Translation Grigorios Lampou
Artwork images the artists
Publication editing Katerina Gkoutziouli, Foteini Vergidou
Publisher VEKTOR Athens

May 2022

This digital publication is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International
License (CC BY-NC-ND).

ISBN 978-618-85940-1-2

With the financial support of
the Hellenic Ministry of Culture and Sports



HELLENIC REPUBLIC
Ministry of Culture and Sports

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

6	ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΕΛΛΗΝΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ (Γεννημένοι μετά το 1985) Κατερίνα Γκουτζιούλη, Φωτεινή Βεργίδου	ART AND TECHNOLOGY THE NEW GENERATION OF GREEK ARTISTS (Born after 1985) Katerina Gkoutziouli, Foteini Vergidou
24	Χάρης Βλάχος	Charis Vlahos
30	Ίρια Βρεττού	Iria Vrettou
36	Μανώλης Δασκαλάκης-Λεμός	Manolis Daskalakis-Lemos
42	Αντώνης Καλαγκάτσος	Antonis Kalagkatsis
48	Ειρήνη Καλαϊτζίδη	Irini Kalaitzidi
54	Μαρία Μαυροπούλου	Maria Mavropoulou
60	Πέτρος Μώρης	Petros Moris
66	Αλεξάνδρα Νιάκα	Alexandra Niaka
72	Μαρκέλλα Ξυλογιαννοπούλου	Markella Ksilogiannopoulou
78	Ελένη Ξυνογαλά	Eleni Xynogala
84	Αναστάσης Παναγής Μελέτης	Anastasis Panagis Meletis
90	Μαρία Πανέτα	Maria Paneta
96	Εύα Παπαμαργαρίτη	Eva Papamargariti
102	Γιώργος Παπαφίγκος	Yorgos Papafigos
108	Αλεξάνδρα Ολυμπία Περιστεράκη	Alexandra Olympia Peristeraki
114	Δέσποινα Σανιδά-Κρεζία	Despina Sanida-Crezia
120	Γεωργία Σκαρτάδου	Georgia Skartadou
126	Μάριος Σταμάτης	Marios Stamatis
132	Θεόκλητος Τριανταφυλλίδης	Theo Triantafyllidis
136	Λιλή Χασιώτη	Lily Hassioti
144	Χριστίνα Χρυσανθοπούλου	Christina Chrysanthopoulou
150	Στούντιο καλλιτεχνών	Artists' studios
151	Βιβλιογραφικές αναφορές	References
152	Βιογραφικά συντελεστών	Researchers' bios
155	Ευχαριστίες	Acknowledgements

CONTENTS

ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΕΛΛΗΝΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ

(Γεννημένοι μετά το 1985)

Εισαγωγή

Η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται στη σχέση τέχνης και τεχνολογίας μέσα από τη νέα καλλιτεχνική γενιά που ζει και εργάζεται στην Ελλάδα. Εκκινώντας από τη βάση, επιχειρήσαμε τη χαρτογράφηση της γενιάς των καλλιτεχνών που έχουν γεννηθεί από το 1985 και μετά με στόχο την καταγραφή και τη μελέτη της σύγχρονης ελληνικής καλλιτεχνικής σκηνής, η οποία διαμορφώνεται παράλληλα με την εξέλιξη του ψηφιακού πολιτισμού. Η γενιά από το 1985 και μετά επιλέχθηκε σκόπιμα γιατί αναπτύσσει την καλλιτεχνική της έκφραση παράλληλα με την εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών. Αυτή η συνθήκη αποτελεί βασικό βιωματικό, εμπειρικό και ποιοτικό χαρακτηριστικό για την καλλιτεχνική της δράση.

Οι καλλιτέχνες που περιλαμβάνονται σε αυτή την έκδοση αποτελούν αντιπροσωπευτικό δείγμα για τη μελέτη της διασταύρωσης της τέχνης με την τεχνολογία τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα. Μέσα από τα έργα τους αποτυπώνεται η μεγάλη ποικιλία μεθόδων, εργαλείων και μέσων που αξιοποιούν για να διερευνήσουν και να νοηματοδοτήσουν την ψηφιακή συνθήκη. Ξεκινώντας την αναζήτηση μας για καλλιτεχνικές πρακτικές που εξετάζουν τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που φέρνει η τεχνολογία, η παρούσα έκδοση επικεντρώνεται σε καλλιτέχνες που υιοθετούν ψηφιακά μέσα για τη δημιουργία των έργων τους ή/και ερευνούν τον αντίκτυπο της τεχνολογίας στην τέχνη, την κοινωνία και το περιβάλλον. Η έρευνα μας επικεντρώθηκε στο πεδίο των εικαστικών τεχνών

συμπεριλαμβάνοντας ωστόσο και καλλιτέχνες που διερευνούν την επίδραση της τεχνολογίας στον χορό, την περφόρμανς και την αρχιτεκτονική.

Προσέγγιση και μεθοδολογία

Η επιρροή της τεχνολογίας στη σύγχρονη τέχνη ξεκινάει ήδη από τις αρχές της δεκαετίας του '60, όταν καλλιτέχνες πειραματίζονται με τις πρώτες εκδοχές των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των ρομπότ προσπαθώντας να κατανοήσουν την πρόοδο μιας αναδυόμενης τεχνολογικής κοινωνίας. Τρεις δεκαετίες αργότερα, με τη διάδοση του Ίντερνετ στο ευρύ κοινό και τις νέες ευκαιρίες που άρχισαν να διαφαίνονται από το νέο μέσο, οι καλλιτέχνες διεθνώς καταπιάνονται με νέα ζητήματα που προκύπτουν, όπως η συνδεσιμότητα, η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο, η ανταλλαγή πληροφοριών, η νέα αισθητική του μέσου και της εικόνας, η δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων, η διάδραση, κ.ά. Η εξέλιξη του ηλεκτρονικού υπολογιστή, των τηλεπικοινωνιών και του διαδικτύου από τα μέσα του '90 μέχρι σήμερα έχει παίξει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη του ψηφιακού πολιτισμού όπως τον κατανοούμε στις μέρες μας.

Η πολύπλοκη σχέση της τέχνης με την τεχνολογία αντικατοπτρίζεται στις πολλαπλές απόπειρες ορισμού του φαινομένου στη διεθνή βιβλιογραφία. Ενδεικτικές ορολογίες, όπως, διαδικτυακή τέχνη (net art, internet art, Shulgjin & Bookchin, 1999), μετα-διαδικτυακή τέχνη (post-internet art, Olson, 2008), “new aesthetic”

(Bridle, 2011), μετα-ψηφιακή τέχνη (post-digital art, Alexenberg, 2011) και ο πιο περιεκτικός όρος “new media art” (Grau, 2007) είναι μερικές από τις πιο πρόσφατες προσπάθειες ερμηνείας καλλιτεχνικών πρακτικών που υιοθετούν ψηφιακά μέσα ή διερευνούν ζητήματα που σχετίζονται με την τεχνολογική πρόοδο. Ωστόσο, ο όρος ψηφιακή τέχνη που χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά τη δεκαετία του 1980 από τον καλλιτέχνη Harold Cohen για να περιγράψει οποιαδήποτε μορφή τέχνης που μπορεί να δημιουργήσει αυτόνομα ένας υπολογιστής τείνει να είναι ο επικρατέστερος διεθνώς. Η ψηφιακή τέχνη πλέον χαρακτηρίζεται από ένα ευρύ πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης χωρίς συγκεκριμένο αισθητικό κώδικα και μέσο και αξιοποιεί τις νέες δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία για τη σύλληψη και δημιουργία έργων τέχνης (Christiane Paul, 2015).

Στην παρούσα έρευνα επιλέξαμε σκοπίμως τον γενικό τίτλο “τέχνη και τεχνολογία” για να περιγράψουμε αφενός ένα μέρος της σύγχρονης καλλιτεχνικής σκηνής στην Ελλάδα που καταπιάνεται με ψηφιακά μέσα και ερευνά ζητήματα που προκύπτουν από τη σχέση μας με την τεχνολογία και αφετέρου για να αποτρέψουμε οποιαδήποτε ανεπιθύμητη κατηγοριοποίηση από την πλευρά των καλλιτεχνών. Αναγνωρίζοντας το εύρος των καλλιτεχνικών πρακτικών που προκύπτουν από τη διασταύρωση της τέχνης και της τεχνολογίας, θελήσαμε να αφήσουμε τους καλλιτέχνες να ορίσουν τη σχέση τους με την τεχνολογία στο δικό τους έργο.

Η χαρτογράφηση περιελάμβανε καλλιτέχνες που ενσωματώνουν τις ψηφιακές τεχνολογίες στο έργο τους ή/και εξετάζουν τον αντίκτυπο τους στον άνθρωπο, την κοινωνία και το περιβάλλον με στόχο να καταγράψουμε τις τάσεις στην ελληνική καλλιτεχνική σκηνή. Μελετήσαμε τη διεθνή και την ελληνική βιβλιογραφία και χρησιμοποιήσαμε διαφορετικά εργαλεία όπως ιστοσελίδες καλλιτεχνών, ιστοσελίδες πολιτιστικών οργανισμών, μουσείων και ανεξάρτητων χώρων τέχνης, δελτία τύπου από εκθέσεις και φεστιβάλ στην Ελλάδα και διεθνώς. Επιπλέον, ανατρέξαμε σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, όπως Instagram, Twitter και Facebook, για να εντοπίσουμε καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν αυτές τις πλατφόρμες ως μέσο προώθησης του έργου τους. Τέλος, ζητήσαμε από τους καλλιτέχνες να προτείνουν καλλιτέχνες.

Η επιλογή των καλλιτεχνών της παρούσας έρευνας έγινε μέσα από πέντε κριτήρια που ορίσαμε από την αρχή της διαδικασίας. Αυτά περιλαμβάνουν: α) ηλικία (έτος γέννησης από το 1985 και έπειτα), β) σπουδές στις Καλές Τέχνες ή σε συναφές αντικείμενο, γ) η καλλιτεχνική τους πρακτική να εμπεριέχει την αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών και μέσων ή/και να έχει άμεση αναφορά στον ψηφιακό πολιτισμό και τις σύγχρονες τεχνολογίες, δ) συμμετοχή σε τουλάχιστον μια έκθεση ή παρουσίαση του έργου τους μπροστά σε κοινό, ε) ο κύριος τόπος κατοικίας και εργασίας να είναι η Ελλάδα. Τα κριτήρια αποτέλεσαν

τη βάση για τη δομή της συνέντευξης που διαμορφώσαμε στη συνέχεια.

Ήρθαμε σε επαφή με είκοσι ένα καλλιτέχνες, οι οποίοι είχαν τη δυνατότητα να συμμετέχουν στην έρευνα κατά τη χρονική περίοδο που προτείναμε. Διαμορφώσαμε μια συνέντευξη πέντε ερωτήσεων που αφορούσαν στην καλλιτεχνική τους πρακτική, τη σχέση της τεχνολογίας με την τέχνη στο έργο τους, τις δυνατότητες και τις προοπτικές αυτού του πεδίου στην Ελλάδα καθώς και τις ανάγκες της καλλιτεχνικής κοινότητας σήμερα. Οι συνεντεύξεις έγιναν μέσω τηλεδιάσκεψης και γραπτώς μέσω email, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις ακολούθησαν συμπληρωματικές διευκρινιστικές ερωτήσεις.

Η διαδικασία των συνεντεύξεων με τους καλλιτέχνες διήρκησε τέσσερις μήνες (Φεβρουάριος, Μάρτιος, Απρίλιος, Μάιος 2022). Οι συνεντεύξεις μας έδωσαν την ευκαιρία να κατανοήσουμε περισσότερο την πορεία των καλλιτεχνών, τις θεματικές που πραγματεύονται στο έργο τους, τη δυναμική σχέση μεταξύ τέχνης και τεχνολογίας, τις σκέψεις τους σχετικά με την εξέλιξη του πεδίου της “τέχνης και τεχνολογίας” στην Ελλάδα καθώς και τις ανάγκες της εγχώριας καλλιτεχνικής σκηνής. Οι απαντήσεις των καλλιτεχνών ανέδειξαν τους διαφορετικούς τρόπους ενασχόλησης τους με την τεχνολογία και μας προσέφεραν πλούσιο υλικό προς περαιτέρω ανάλυση και διερεύνηση. Επιπλέον, ζητήσαμε από τους καλλιτέχνες ένα σύντομο βιογραφικό και οπτικό υλικό

που τεκμηριώνει τη δράση τους έτσι ώστε να δημιουργήσουμε το προφίλ του κάθε καλλιτέχνη στην παρούσα ψηφιακή έκδοση. Στόχος μας ήταν να δημιουργήσουμε ένα αρχείο με ελεύθερη πρόσβαση στο διαδίκτυο για την σύγχρονη καλλιτεχνική κοινότητα που καταπιάνεται με ζητήματα που προκύπτουν από τις ψηφιακές τεχνολογίες σήμερα, χωρίς ωστόσο να αγνοούμε προηγούμενες προσπάθειες καταγραφής.

Νέα γενιά καλλιτεχνών στην Ελλάδα

Στην Ελλάδα, την τελευταία κυρίως δεκαετία, παρατηρείται μια νέα γενιά καλλιτεχνών (γεν. 1985 και μετά) που πειραματίζεται συστηματικά με τα ψηφιακά μέσα και ασχολείται με τη σχέση τεχνολογίας και τέχνης, δημιουργώντας καλλιτεχνικά έργα με σχετική θεματολογία. Το διαδίκτυο ενέπνευσε και τροφοδότησε με νέα γνώση και εμπειρίες μια γενιά καλλιτεχνών που μεγάλωσε και μεγαλώνει παράλληλα με αυτό. Οι περισσότεροι καλλιτέχνες αυτής της γενιάς, ήδη από πολύ μικρή ηλικία, εξερευνούσαν τις δυνατότητες των υπολογιστών, των πρώιμων λογισμικών και ψηφιακών συσκευών, του κώδικα και του προγραμματισμού, του βίντεο και της φωτογραφίας. Η προσβασιμότητα σε ψηφιακά εργαλεία και στο διαδίκτυο μέσα στο οικιακό, εκπαιδευτικό και το ακαδημαϊκό περιβάλλον, αποτελεί για πολλούς από τους καλλιτέχνες της παρούσας έρευνας, την αφορμή ενασχόλησης τους με την τεχνολογία και τις αισθητικές, κοινωνικές, πολιτικές και περιβαλλοντικές προεκτάσεις της.

8 9

Η μεγαλύτερη πρόσβαση στην πληροφορία και τη δικτύωση καθώς και η διαθεσιμότητα των ψηφιακών εργαλείων στην αγορά είναι μερικά από τα ορόσημα της δεκαετίας του 1990 που επηρέασαν αυτή τη γενιά συγκριτικά με τις προηγούμενες γενιές καλλιτεχνών στην Ελλάδα. Η εξοικείωση με τα βιντεοπαιχνίδια, η δημιουργία blogs και ιστοσελίδων, η διάδραση με διαδικτυακές κοινότητες, η συμμετοχή σε διαδικτυακά φόρουμ και δωμάτια συνομιλίας (chat rooms), τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης, η σχεδίαση και συγγραφή κώδικα, η πρόσβαση σε εκπαιδευτικά βίντεο (video tutorials), οδήγησαν πολλούς από τους καλλιτέχνες στον πειραματισμό με νέα δημιουργικά λογισμικά και ψηφιακά εργαλεία με μια διάθεση αυτοσχεδιασμού και αυτομόρφωσης συγχρόνως.

Η αυξανόμενη έκθεση στην τεχνολογία και η εντατική ψηφιοποίηση διαφορετικών πεδίων της ανθρώπινης δραστηριότητας, όπως η επικοινωνία, η οικονομία και η διακυβέρνηση, ώθησε πολλούς καλλιτέχνες στη μελέτη της σχέσης ανθρώπου και μηχανής, αναγνωρίζοντας τον κεντρικό και καθοριστικό ρόλο που παίζουν οι ψηφιακές τεχνολογίες στη ζωή μας. Για πολλούς καλλιτέχνες, η ενασχόληση με τα ψηφιακά μέσα ξεκίνησε οργανικά μέσα από τη δική τους βιωματική σχέση με ψηφιακές συσκευές, εργαλεία και πλατφόρμες σε συνδυασμό με την ανάγκη κατανόησης και εξερεύνησης της ψηφιακής συνθήκης. Αρκετοί καλλιτέχνες στρέφουν το ενδιαφέρον τους

στην ανάπτυξη νέων στρατηγικών και αφηγήσεων με μια διάθεση κριτικής και αναστοχασμού για το παρόν και το μέλλον των ψηφιακών τεχνολογιών ενώ άλλοι καλλιτέχνες εξερευνούν τις δυνατότητες της αισθητικής γλώσσας που προκύπτουν από τα ψηφιακά μέσα. Σε αρκετές περιπτώσεις, σημαντικό ρόλο για τους καλλιτέχνες παίζει η απελευθέρωση του έργου τέχνης από την υλικότητα και η διερεύνηση άυλων ψηφιακών περιβάλλοντων καθώς και η επίδραση της τεχνολογίας στην ενσώματη εμπειρία.

Στις περισσότερες καλλιτεχνικές πρακτικές που παρουσιάζονται σε αυτή την έκδοση, η υβριδικότητα αποτελεί κοινό χαρακτηριστικό. Αρκετοί καλλιτέχνες χρησιμοποιούν μικτές τεχνικές εντάσσοντας αναλογικά και ψηφιακά μέσα στο έργο τους για να δημιουργήσουν υβριδικά περιβάλλοντα, εγκαταστάσεις και περφόρμανς. Επιπλέον, οι καλλιτέχνες συνδυάζουν παραδοσιακές μορφές τέχνης όπως η γλυπτική, η ζωγραφική, το βίντεο, η φωτογραφία, ο λόγος, ο ήχος και η περφόρμανς με σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες. Ανάμεσα στα ψηφιακά εργαλεία και μέσα που καταγράψαμε συγκαταλέγονται τα εξής: εφαρμογές μικτής, επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας (MR-AR-VR), λογισμικά και πλατφόρμες ανοιχτού κώδικα, δημιουργικός κώδικας και γλώσσες προγραμματισμού, φορέσιμες τεχνολογίες, τρισδιάστατη εκτύπωση και τρισδιάστατη σάρωση, μηχανές παιχνιδιών (game engines), εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης και μηχανικής μάθησης (GPT-3,

νευρωνικά δίκτυα, μηχανική όραση, κ.ά.), περιβάλλοντα προσομοίωσης, κινούμενη εικόνα (animation), computer-generated imagery (CGI), πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, μηχανές αναζήτησης, ιστοσελίδες, αισθητήρες, κώδικες γρήγορης ανταπόκρισης (QR codes), προγράμματα τρισδιάστατου σχεδιασμού και οπτικοποίησης δεδομένων, ζωντανά διαδραστικά γραφικά (live interactive visuals), προγράμματα ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας, βίντεο και ήχου.

Είναι χρήσιμη η καταγραφή των τεχνικών μέσων που χρησιμοποιεί αυτή η γενιά των Ελλήνων καλλιτεχνών καθώς τεκμηριώνει τις τάσεις της παρούσας χρονικής περιόδου. Ωστόσο, η επιλογή των μέσων στις περισσότερες περιπτώσεις εξυπηρετεί την ιδέα του καλλιτεχνικού έργου παρά την εξερεύνηση του ίδιου του μέσου. Παρατηρείται ότι η πλειοψηφία κινείται σε ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικής έκφρασης και παραγωγής με αναφορές τόσο στη σύγχρονη τέχνη όσο και στη λογοτεχνία, το θέατρο, τον χορό, τον κινηματογράφο και τη μουσική. Αξίζει να σημειωθεί ότι σε αρκετές περιπτώσεις οι καλλιτέχνες ακολουθούν μια περισσότερο θα λέγαμε διεπιστημονική προσέγγιση, δημιουργώντας συνεργασίες με επιστήμονες, προγραμματιστές, και ειδικούς από διαφορετικά πεδία, όπως είναι η αρχιτεκτονική, οι κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες, οι φυσικές επιστήμες, τα μαθηματικά, η τεχνητή νοημοσύνη, η νευροεπιστήμη,

μεταξύ άλλων. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι ένα μεγάλο μέρος των καλλιτεχνών ασχολείται με το πεδίο της καλλιτεχνικής έρευνας ενσωματώνοντας συστηματικά διεπιστημονικές προσεγγίσεις στην πρακτική τους. Ακόμα, η γενιά αυτή χαρακτηρίζεται από την εξωστρέφεια της αξιοποιώντας το διαδίκτυο και τις ψηφιακές πλατφόρμες για την δημιουργία συνεργειών καθώς και για την παρουσίαση και προώθηση των έργων τους.

Στα πλαίσια των ευκαιριών αλλά και των προβλημάτων που φέρνει η υιοθέτηση των ψηφιακών τεχνολογιών από τις κοινωνίες μας, η θεματολογία που καταγράψαμε είναι αρκετά ευρεία και αναδεικνύει ότι η κάθε καλλιτεχνική προσέγγιση είναι μοναδική. Εκτός από την κοινή διαπίστωση ότι ο ψηφιακός κόσμος δεν είναι ξεχωριστός, αλλά αποτελεί μέρος της κοινωνικής πραγματικότητας και κατ' επέκταση της ζωής μας, οι καλλιτέχνες εστιάζουν σε βαθύτερα ζητήματα που προκύπτουν από τη σχέση μας με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Οι θεματικές που καταγράψαμε περιλαμβάνουν: τη διαμόρφωση της ταυτότητας, θέματα φύλου, τη διασύνδεση του τρίπτυχου άνθρωπος - τεχνολογία - φύση, την επίδραση της τεχνολογίας στην ενσώματη εμπειρία και το φυσικό σώμα, τη διαχείριση και τη μετεγγραφή της πληροφορίας, την ψηφιακή επιτήρηση, την απομάκρυνση από την ανθρωποκεντρική αντίληψη του κόσμου και τη διερεύνηση θεματολογίας που αφορά στο περιβάλλον και άλλους ζωντανούς οργανισμούς πέρα από τον άνθρωπο,

10

11

την κλιματική κρίση, τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς, της μνήμης και της ιστορίας, την υβριδικότητα της σύγχρονης ζωής, την έννοια του μετα-ανθρωπισμού, τη σχέση τεχνολογίας και δημόσιου χώρου, τη διαμόρφωση των ορίων μεταξύ προσωπικής και συλλογικής ευθύνης, την κοινωνική δικαιοσύνη, το ρόλο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, τους ηθικούς προβληματισμούς που προκύπτουν από την ευρεία χρήση της τεχνητής νοημοσύνης.

Είναι εμφανές ότι η συνύπαρξη ανθρώπου και μηχανής και η γρήγορη κατανάλωση της τεχνολογίας έχουν επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό τη νέα καλλιτεχνική γενιά στην Ελλάδα. Οι νέοι προβληματισμοί που αναφέρονται συνοπτικά παραπάνω έχουν οδηγήσει τους νέους καλλιτέχνες να δημιουργήσουν νέους τρόπους νοηματοδότησης, να σχεδιάσουν εναλλακτικές αφηγήσεις για το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον και να επαναπροσδιορίσουν την καλλιτεχνική τους πρακτική σε σχέση με τις διαρκώς μεταβαλλόμενες τεχνολογικές εξελίξεις. Αν και στην Ελλάδα, ο τεχνολογικός κλάδος είναι αρκετά περιορισμένος και η ψηφιακή μετάβαση αρκετά πιο αργή συγκριτικά με άλλες χώρες, η νέα καλλιτεχνική γενιά μοιράζεται κοινούς προβληματισμούς με την ομότιμη διεθνή γενιά που προέρχεται από τεχνολογικά ανεπτυγμένες χώρες. Επιπλέον, το στοιχείο της εντοπιότητας είναι διακριτό σε αρκετές καλλιτεχνικές πρακτικές μέσα από τους συσχετισμούς επίκαιρων θεματικών με την ελληνική ιστορία και πολιτική, τη μυθολογία, και το ελληνικό αστικό και φυσικό τοπίο.

Ελληνική πραγματικότητα - ανάγκες και προκλήσεις

Η ιδιαιτερότητα του ελληνικού οικοσυστήματος της τέχνης και της εκπαίδευσης παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη και προώθηση υβριδικών και ψηφιακών μορφών τέχνης. Στην Ελλάδα, υπάρχει μια σειρά ακαδημαϊκών ιδρυμάτων, κυρίως με προγράμματα δεύτερου κύκλου (μεταπτυχιακές σπουδές), που υποστηρίζει την καλλιτεχνική εκπαίδευση με ψηφιακά μέσα, όπως είναι η Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, το Ιόνιο Πανεπιστήμιο και το Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σε ότι αφορά στην εκπαίδευση στις παραστατικές τέχνες, και κυρίως στο χορό και την περφόρμανς, η τεχνολογία ως εργαλείο και ο ψηφιακός πολιτισμός ως εννοιολογικό πλαίσιο είναι θεματικές που απουσιάζουν ή παρουσιάζονται επιφανειακά. Παρατηρείται ότι οι περισσότεροι καλλιτέχνες αυτής της γενιάς έχουν ολοκληρώσει τον πρώτο κύκλο σπουδών τους στην Ελλάδα και έχουν τίτλους μεταπτυχιακών σπουδών από πανεπιστήμια της Ευρώπης και της Αμερικής. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι αρκετοί καλλιτέχνες έχουν διεπιστημονικό ακαδημαϊκό υπόβαθρο με σπουδές στην αρχιτεκτονική, το animation, τον διαδραστικό σχεδιασμό, τον χορό και τις ανθρωπιστικές και οικονομικές επιστήμες. Για τους περισσότερους συμμετέχοντες, η εκπαίδευση αποτελεί βασικό στοιχείο για την ανάπτυξη και την εξέλιξη υβριδικών και ψηφιακών

μορφών τέχνης. Στην Ελλάδα, οι εκπαιδευτικές ευκαιρίες φαίνονται να είναι αρκετά περιορισμένες ενώ η ελλιπής ελληνική βιβλιογραφία σε σχέση με θέματα που αφορούν στη σχέση της τέχνης με την τεχνολογία παρουσιάζεται ως ένα ακόμη μειονέκτημα. Παράλληλα, οι περισσότεροι καλλιτέχνες σχολιάζουν την έλλειψη συστηματικής έρευνας, επιστημονικού διαλόγου, σχετικών συνεδρίων και εργαστηρίων και την ανάγκη δημιουργίας περισσότερων πανεπιστημιακών τμημάτων γύρω από τον ψηφιακό πολιτισμό και τις τέχνες στην Ελλάδα.

Την τελευταία δεκαετία, τόσο πολιτιστικά ιδρύματα και φορείς όσο και ανεξάρτητοι επιμελητές και χώροι τέχνης ή project spaces διοργανώνουν σταδιακά εκθέσεις και φεστιβάλ με επίκεντρο την τέχνη, την τεχνολογία και την ψηφιακή κουλτούρα. Τα ετήσια φεστιβάλ που εστιάζουν στη σχέση τέχνης και τεχνολογίας, όπως το Athens Digital Arts Festival (Αθήνα) και το Φεστιβάλ Οπτικοακουστικών Τεχνών του Ιονίου Πανεπιστημίου (Κέρκυρα) διοργανώνουν εκθέσεις, εργαστήρια και συνέδρια με Έλληνες και διεθνείς καλλιτέχνες. Φορείς όπως η Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση (Αθήνα), η Μπιενάλε της Αθήνας, η πρωτοβουλία PCAI (Αθήνα), το Ίδρυμα Μιχάλης Κακογιάννης (Αθήνα), το MOMus-Πειραματικό Κέντρο Τεχνών (Θεσ/νικη) και ο οργανισμός ArtBox (Θεσ/νικη) έχουν εντάξει στο καλλιτεχνικό τους πρόγραμμα εκθέσεις, καλλιτεχνικά έργα, δράσεις, περφόρμανς, συνέδρια και ημερίδες που διερευνούν τη σχέση τέχνης, τεχνολογίας και επιστήμης.

Πρόσφατα, ανεξάρτητοι χώροι, όπως για παράδειγμα το Hyperlink, το Ρομάντσο, το KEIV Athens, και το P.E.T. Projects, έχουν παρουσιάσει εκθέσεις και περφόρμανς γύρω από την ψηφιακή κουλτούρα. Επίσης, τέσσερα από τα μεγαλύτερα πολιτιστικά ιδρύματα της χώρας (Στέγη Ιδρύματος Ωνάση – αναθέσεις έργων σε καλλιτέχνες, NEON - Πρόγραμμα Χορηγιών, Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος - ARTWORKS, MOMus - Βραβείο Inspire) σταδιακά δημιουργούν προγράμματα και ευκαιρίες χρηματοδότησης για την ενίσχυση της εγχώριας σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής, συμπεριλαμβανομένων και των ψηφιακών μορφών τέχνης, υποστηρίζοντας νέους Έλληνες καλλιτέχνες και προωθώντας το έργο τους εκτός συνόρων.

Ενώ φαίνεται ότι έχουν αρχίσει να παρουσιάζονται περισσότερες ευκαιρίες, η πλειοψηφία των καλλιτεχνών συμφωνεί ότι υπάρχει μεγάλη ανάγκη για ένα μοντέλο συστηματικής χρηματοδότησης τόσο από δημόσιους όσο και από ιδιωτικούς φορείς. Περιγράφεται η ελλιπής χρηματοδότηση στους τομείς της έρευνας, της καλλιτεχνικής παραγωγής αλλά και του τεχνολογικού εξοπλισμού που πολλές φορές απαιτείται για την υλοποίηση των έργων. Αναφέρεται επίσης ότι είναι αναγκαία η ενδυνάμωση του οικοσυστήματος των υβριδικών και ψηφιακών μορφών τέχνης στην Ελλάδα, καθώς υπάρχουν ακόμη πολλοί περιοριστικοί παράγοντες, όπως: στοιχειώδεις υποδομές υποστήριξης (χώροι, εξοπλισμός, χρηματοδότηση), έλλειψη αξιοκρατίας,

12 13

απουσία συστηματικής μελέτης της σχέσης τέχνης και τεχνολογίας σε ακαδημαϊκό επίπεδο, έλλειψη αμοιβής για τη συμμετοχή σε εκθέσεις και η ασθενής εγχώρια αγορά της τέχνης, η οποία επικεντρώνεται περισσότερο στις παραδοσιακές μορφές τέχνης. Η σημερινή κατάσταση δημιουργεί συνθήκες επισφάλειας για τους καλλιτέχνες για αυτό το αίτημα της συστηματικής οικονομικής υποστήριξης και η δημιουργία ενός θεσμικού πλαισίου αποτελούν βασικές προϋποθέσεις για την εξέλιξη όχι μόνο του συγκεκριμένου καλλιτεχνικού πεδίου αλλά και των επαγγελματιών του πολιτισμού και των τεχνών στη χώρα γενικότερα. Δεν είναι τυχαίο ότι οι περισσότεροι καλλιτέχνες που συμμετέχουν στην έρευνα έχουν μεγαλύτερη εκθεσιακή δραστηριότητα εκτός της χώρας. Πολλοί στρέφονται, επίσης, στη νέα αγορά των NFTs (non-fungible tokens) αναζητώντας νέες ευκαιρίες πώλησης ενώ άλλοι βλέπουν με μεγαλύτερο σκεπτικισμό αυτή τη νέα παγκόσμια τάση στην αγορά της τέχνης.

Ο περιορισμένος επιστημονικός διάλογος και η στοιχειώδης σχετική βιβλιογραφία στα Ελληνικά φαίνεται να επηρεάζουν την κατανόηση της τέχνης που στηρίζεται ή αναφέρεται στην τεχνολογία, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται ερωτήματα για το αν συνιστά καλλιτεχνική έκφραση ή αν μπορεί να αξιολογηθεί με όρους της ιστορίας και θεωρίας της τέχνης. Η ενίσχυση της συζήτησης γύρω από την τεχνολογία όχι μόνο ως μέσο που διαμορφώνει την καλλιτεχνική παραγωγή αλλά ως ιστορικό και εννοιολογικό πλαίσιο

με ποικίλες προεκτάσεις για τη σύγχρονη καλλιτεχνική δημιουργία κρίνεται απαραίτητη. Η τέχνη που στηρίζεται στην τεχνολογία είναι σχεδόν ανύπαρκτη στις αίθουσες των εμπορικών γκαλερί της χώρας, ενώ λίγες είναι οι περιπτώσεις πολιτιστικών ιδρυμάτων και φορέων –μερικές εκ των οποίων αναφέραμε παραπάνω– που ενσωματώνουν αυτές τις καλλιτεχνικές πρακτικές στο πρόγραμμά τους. Οι καλλιτέχνες πιστεύουν ότι περισσότερες ευκαιρίες για εκθέσεις και δράσεις θα ενισχύσουν την ορατότητα και τον πολυδιάστατο χαρακτήρα καλλιτεχνικών πρακτικών που στηρίζονται ή αναφέρονται στην τεχνολογία και θα δημιουργήσουν το έδαφος για την ανάπτυξη διαλόγου και την εξοικείωση του κοινού. Για αυτό το λόγο παρατηρούμε όλο και περισσότερες προσπάθειες για εκθέσεις και δράσεις σε αυτοοργανωμένους καλλιτεχνικούς χώρους, οι οποίες αποτελούν συνήθως πρωτοβουλίες καλλιτεχνών ή/και ανεξάρτητων επιμελητών με στόχο την ανάδειξη καλλιτεχνικών πρακτικών που σχετίζονται με την τεχνολογία καθώς και την ενδυνάμωση των σχέσεων μεταξύ της καλλιτεχνικής κοινότητας και του κοινού.

Ακόμα, διαπιστώθηκε η ανάγκη για μεγαλύτερη δικτύωση τόσο μεταξύ Ελλήνων καλλιτεχνών όσο και μεταξύ Ελλήνων και διεθνών καλλιτεχνών μέσα από εργαστήρια, εκθέσεις και προγράμματα φιλοξενίας (residencies) έτσι ώστε να δημιουργηθούν τοπικά και διεθνή καλλιτεχνικά δίκτυα που θα προσφέρουν τον χώρο για ανταλλαγή γνώσεων και πρακτικών

καθώς και ευκαιρίες συνεργασίας. Αναφέρεται, επίσης, η ανάγκη δημιουργίας χώρων εξοπλισμένων με σύγχρονες τεχνολογικές υποδομές, οι οποίοι θα επιτρέπουν στους καλλιτέχνες να πειραματίζονται με νέα εργαλεία και να έρχονται σε επαφή με προγραμματιστές και δημιουργούς της κοινότητας. Τέλος, οι περισσότεροι καλλιτέχνες βλέπουν με αισιοδοξία την εξέλιξη των υβριδικών και ψηφιακών μορφών τέχνης στην Ελλάδα καθώς παρατηρείται αυξανόμενη δραστηριότητα τόσο από ιδιωτικούς φορείς όσο και από ανεξάρτητες πρωτοβουλίες. Σύμφωνα με τους καλλιτέχνες, παρατηρείται, επίσης, αυξανόμενο ενδιαφέρον από το κοινό που συμμετέχει σε σχετικές εκθέσεις και δράσεις. Η εξοικείωση του γενικού πληθυσμού με τις ψηφιακές τεχνολογίες είναι ένα σημαντικό πλεονέκτημα για την ανάπτυξη διαλόγου μεταξύ καλλιτεχνών και κοινού.

Επίλογος

Πραγματοποιώντας αυτό το εγχείρημα στην περίοδο της πανδημίας, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι περισσότερο από ποτέ έγινε αντιληπτός ο ψηφιακός μετασχηματισμός των κοινωνιών μας. Η ιδιαιτερότητα και η καινοτομία της καλλιτεχνικής δημιουργίας μας δίνουν την ευκαιρία να επαναπροσδιορίσουμε τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία διαμορφώνει το πλαίσιο της ανθρώπινης εμπειρίας και δημιουργεί νέους τρόπους οργάνωσης και αντίληψης του κόσμου.

Η χαρτογράφηση των καλλιτεχνών για την παρούσα έρευνα αποτελεί ένα ακόμη βήμα για την κατανόηση της σχέσης τέχνης και τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα. Οι καλλιτέχνες που παρουσιάζονται στην έκδοση αναδεικνύουν, από τη μια πλευρά, ένα συλλογικό προβληματισμό αναφορικά με τη διείσδυση και την επιρροή της τεχνολογίας στις κοινωνίες μας και από την άλλη, τη μοναδικότητα της καλλιτεχνικής έκφρασης. Οι καλλιτέχνες φέρνουν νέες προσεγγίσεις στις ψηφιακές τεχνολογίες με τις οποίες καταπιάνονται και διερευνούν θεματικές που συνομιλούν με τις παγκόσμιες προκλήσεις γύρω από τον ψηφιακό μετασχηματισμό των δυτικών κοινωνιών και την ψηφιακή κουλτούρα.

Η παρούσα ψηφιακή έκδοση επιχειρεί να αναδείξει αυτή την πτυχή της καλλιτεχνικής κοινότητας και να ενισχύσει τη συζήτηση γύρω από την τέχνη και την τεχνολογία στην Ελλάδα. Κατανοούμε ότι η έρευνα περιορίζεται σε μια αποσπασματική χαρτογράφηση καλλιτεχνών σε ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο δημιουργικό πεδίο. Ωστόσο, ευελπιστούμε η δίγλωσση αυτή έκδοση (Ελληνικά και Αγγλικά) να λειτουργήσει ως εργαλείο για μελλοντικές έρευνες, εκθέσεις και καλλιτεχνικές δράσεις με σχετική θεματική εντός και εκτός Ελλάδας και να συμβάλλει στην ενθάρρυνση της ανάπτυξης συνεργασιών μεταξύ καλλιτεχνών, επαγγελματιών του πολιτισμού, ακαδημαϊκών και επιστημόνων.

14

15

ART AND TECHNOLOGY: THE NEW GENERATION OF GREEK ARTISTS (Born after 1985)

Introduction

The present research focuses on the relationship between art and technology by examining a new generation of artists living and working in Greece. Starting from the grassroots level, we attempted to map the generation of artists born from 1985 onwards in order to document and study the contemporary Greek art scene, which is being shaped alongside the digital culture evolution. We deliberately chose the generation from 1985 onwards since it develops its artistic expression along with evolving digital technologies. This condition is a fundamental experiential, empirical and qualitative trait of its artistic activity.

The artists included in this publication are a representative sample helping us to study the fusion of art and technology in recent years in Greece. Their works reflect the various methods, tools and media they use to explore and give meaning to the digital condition. Starting our search for artistic practices that investigate the challenges and opportunities arising from technology, this publication focuses on artists who adopt digital media to create and/or explore the impact of technology on art, society and the environment. We focused our research on the field of visual arts, including however artists exploring the impact of technology on dance, performance and architecture.

Approach and Methodology

The influence of technology on contemporary art dates back to the early 1960s when artists started experimenting with the first versions of computers and robots to understand the progress of an emerging

technological society. Three decades later, with the global spread of the Internet and the new opportunities deriving from the new medium, artists worldwide started grappling with new emerging issues, such as connectivity, real-time communication, information exchange, contemporary aesthetics of the medium and image, online communities, interactivity, etc. The evolution of computers, telecommunications and the Internet from the mid-1990s to the present day has played a decisive role in the development of digital culture, as we understand it today.

The intricate relationship between art and technology is reflected in the multiple attempts of international literature to define the phenomenon. Indicative terminologies, such as net art, internet art (Shulgjin & Bookchin, 1999), post-internet art (Olson, 2008), 'new aesthetic' (Bridle, 2011), post-digital art (Alexenberg, 2011) and the more inclusive term 'new media art' (Grau, 2007) are some of the most recent ones to interpret artistic practices that adopt digital media or explore issues related to technological progress. However, the term digital art, first used in the 1980s by artist Harold Cohen to describe any art form that a computer can autonomously create, tends to be the most prevalent internationally. Digital art is eventually characterised by a broad field of artistic expression without any specific aesthetic code and medium while exploiting the new possibilities offered by technology in conceiving and creating artworks (Christiane Paul, 2015).

In the present research, we deliberately

chose the umbrella title “art and technology” to describe a part of the contemporary art scene in Greece that deals with digital media and investigates issues arising from our relationship with technology, preventing thus any unwanted categorisation of the artists. Furthermore, recognising the range of artistic practices that arise from the intersection of art and technology, we wanted to let artists define their relationship with technology through their work.

The mapping exercise involved exploring artists who integrate digital technologies into their work and/or examine their impact on people, society and the environment to document trends in the Greek art scene. We studied international and Greek literature and used different tools, including artists’ websites, cultural organizations, museums and independent art spaces’ websites, and press releases from exhibitions and festivals in Greece and internationally. Furthermore, we looked into social media platforms such as Instagram, Twitter, and Facebook to identify artists who use these platforms to promote their work. Finally, we asked artists to suggest other artists.

The selection of artists for this research was based on five criteria defined prior to the beginning of the process. Namely: a) age (born from 1985 onwards), b) studies in Fine Arts or a related subject, c) their artistic practice to involve the use of digital technologies and media and/or have direct reference to digital culture and contemporary technologies, d) participation in at least one

exhibition or public presentation of their work, e) reside and work in Greece. The criteria formed the basis for the interview structure that we developed below.

We contacted twenty-one artists who were able to participate in the research during the period we proposed. We formulated a five-question interview concerning their artistic practice, the link between technology and art in their work, the potential and prospects of this field in Greece, and the creative community’s needs today. The interviews were conducted via videoconference and in writing via email, whereas additional clarifying questions followed in some cases.

The interview process with the artists lasted four months (February, March, April, and May 2022). The interviews allowed us to understand more about the artists’ careers, the themes tackled in their work, the dynamic relationship between art and technology, their thoughts on the evolution of the “art and technology” field in Greece, and the needs of the local art scene. Their responses highlighted the different ways of dealing with technology and offered us rich material for further analysis and exploration. In addition, we asked the artists for a short resume and visual material documenting their work to create a profile of each artist in this digital publication. Our goal was to develop an open-access archive of the contemporary art community grappling with issues arising from digital technologies today without nevertheless ignoring previous documentation efforts.

16 17

A New Generation of Greek Artists

In Greece, mainly in the last decade, a new generation of artists (born from 1985 onwards) has systematically experimented with digital media and the relationship between technology and art, creating artistic works with relevant themes. The internet has inspired and instilled new knowledge and experiences into a generation of artists who have grown up or are growing alongside it. From a very young age, most artists of this generation have been exploring the possibilities of computers, early software and digital devices, code and programming, video and photography. The accessibility of digital tools and the internet within the domestic, educational and academic environments triggered many artists in this research to engage with technology and its aesthetic, social, political and environmental implications.

Greater access to information and networking and the availability of digital tools in the market are some of the milestones of the 1990s influencing this generation compared to previous generations of artists in Greece. Familiarity with video games, blogs and websites creation, interaction with online communities, participation in online fora and chat rooms, social media, code designing and writing, and access to video tutorials led many of the artists to experiment with new creative software and digital tools with a mood of improvisation and self-education.

The increasing exposure to technology and the intensive digitalisation of

different fields of human activity, such as communication, economy and governance, have prompted many artists to study the relationship between human and machine, recognising the central and decisive role of digital technologies in our lives. For many artists, engagement with digital media began organically through their personal experiential relationship with digital devices, tools and platforms, combined with the need to understand and explore the digital condition. As a result, several artists focus on developing new strategies and narratives with a critical and reflective approach toward the present and future of digital technologies, while others explore the possibilities of aesthetic language arising from digital media. In several cases, the immateriality of the artwork, the exploration of intangible digital environments and the impact of technology on embodied experience play an essential role for artists.

Hybridity is a common aspect in most artistic practices presented in this publication. Several artists use mixed techniques by incorporating analogue and digital media to create hybrid environments, installations and performances. In addition, artists combine traditional art forms such as sculpture, painting, video, photography, spoken word, sound and performance with contemporary digital technologies. Among the digital tools and media we have identified are: mixed, augmented and virtual reality (MR-AR-VR) applications, open-source software and platforms,

creative code and programming languages, wearable technologies, 3D printing and 3D scanning, game engines, artificial intelligence and machine learning applications (GPT-3, neural networks, machine vision, etc.), simulation environments, animation, computer-generated imagery (CGI), social networking platforms, search engines, websites, sensors, QR codes, 3D design and data visualisation programmes, live interactive visuals, digital image, video and audio editing programmes.

The documentation of the technical media used by this generation of Greek artists is useful in our understanding of the current trends. However, the choice of media in most cases serves the idea of the artwork rather than exploring the medium itself. It is observed that the majority move across a wide range of artistic expression and production with references to contemporary art and literature, theatre, dance, cinema and music. In many cases, the artists follow a more interdisciplinary approach, creating collaborations with scientists, programmers, and experts from different fields, such as architecture, social sciences, humanities, natural sciences, mathematics, artificial intelligence, and neuroscience, among others. It is essential to mention that many artists are engaged in the field of artistic research by systematically integrating interdisciplinary approaches into their practice. Still, this generation is characterized by its openness, the use of the internet and digital platforms to create synergies, and present and promote their works.

In the context of the opportunities and problems arising from the adoption of digital technologies by our societies, the themes we recorded are pretty broad, highlighting thus that each artistic approach is unique. Besides the common understanding that the digital world is not a world apart but a piece of our social reality and, by extension, our lives, the artists focus on deeper issues arising from our relationship with digital technologies. The themes we have captured include the following: identity formation, gender issues, the interconnectedness of the human-technology-nature triptych, the impact of technology on embodied experience and the physical body, the management and transcription of information, digital surveillance, the shift from an anthropocentric view of the world towards the exploration of themes related to the environment and other living organisms beyond humans, climate crisis, cultural heritage management, memory and history, the hybridity of modern life, the concept of post-humanism, the relationship between technology and public space, the boundaries of individual and collective responsibility, social justice, the role of social media, the ethical issues arising from the widespread use of artificial intelligence.

It is evident that the coexistence of human and machine and the rapid consumption of technology have greatly influenced the new artistic generation in Greece. The recent concerns summarized above have led young artists to create new ways of signification, design alternative narratives for the past,

18 19

present and future and redefine their artistic practice with regard to the ever-changing technological developments. Although in Greece, the technology sector is quite limited and digital transition is much slower compared to other countries, the new generation of artists shares common concerns with the international peer generation coming from technologically developed countries. Moreover, locality is discernible in several artistic practices through the associations of current themes with Greek history and politics, mythology, and the Greek urban and natural landscape.

Greek Reality - Needs and Challenges

The specificity of the Greek art and education ecosystem plays a vital role in developing and promoting hybrid and digital art forms. In Greece, several academic institutions, such as the Athens School of Fine Arts, the National and Kapodistrian University of Athens, the Ionian University, and the University of the Aegean, support art education through digital media mainly at a postgraduate level. In the field of performing arts education, and especially dance and performance, technology as a tool and digital culture as a conceptual framework are themes that are absent or superficially presented. We observe that most artists of this generation have completed their first cycle of studies in Greece but have postgraduate degrees from universities in Europe or the U.S. It is essential to mention that several artists have an interdisciplinary academic and scientific background with studies in architecture, animation,

interactive design, dance, humanities and economics. For most participants, education is a critical element in developing and evolving hybrid and digital art forms. However, in Greece, educational opportunities seem to be quite limited. Additionally, partial Greek literature on issues related to the link between art and technology is presented as a further disadvantage. At the same time, most artists comment on the lack of systematic research, scientific dialogue, relevant conferences and workshops and the need to create more university departments around digital culture and arts in Greece.

Over the last decade, cultural institutions and organisations, independent curators and art or project spaces have gradually organised exhibitions and festivals focusing on art, technology, and digital culture. For example, annual festivals focusing on the relationship between art and technology, such as the Athens Digital Arts Festival (Athens) and the Ionian University Audiovisual Arts Festival (Corfu), organise exhibitions, workshops and conferences with the participation of Greek and international artists. In addition, organisations such as the Onassis Cultural Centre (Athens), the Athens Biennale, the PCAI initiative (Athens), the Michael Cacoyannis Foundation (Athens), the MOMus-Experimental Center for the Arts (Thessaloniki) and ArtBox (Thessaloniki) have included exhibitions, artworks, activities, performances, conferences and workshops that explore the relationship between art, technology

and science in their programmes. Recently, independent spaces, such as Hyperlink, Romantso, KEIV Athens, and P. E. T. Projects, have presented exhibitions and performances related to digital culture. Furthermore, four of the country's most important cultural institutions (Onassis Stegi - commissions to artists, NEON - Sponsorship Programme, Stavros Niarchos Foundation - ARTWORKS, MOMus - Inspire Award) are gradually introducing programmes and creating funding opportunities to boost local contemporary artistic production, including digital art forms, supporting thus young Greek artists and promoting their work abroad.

While more opportunities seem to be emerging, most artists agree that there is a great need for a model of systematic funding from both public and private bodies. Lack of funding in research, artistic production and technological equipment that is often required for the realisation of projects is acknowledged, along with the need to strengthen the ecosystem of hybrid and digital art forms in Greece. The majority of them mention the numerous limiting factors, such as: basic support infrastructure (spaces, equipment, funding), lack of meritocracy, absence of systematic study of the relationship between art and technology at the academic level, lack of remuneration for participation in exhibitions and a weak domestic art market, which is more focused on traditional art forms. The current situation creates precarious conditions for the artists. Therefore, systematic financial support and the creation of an institutional

framework are considered essential for the development not only of this particular artistic field, but also of cultural and arts professionals in the country in general. It is no coincidence that most of the artists participating in the research are primarily active in exhibitions outside the country. Many are also turning to the new market of NFTs (non-fungible tokens) in search of new sales opportunities, while others are more sceptical about this new global art market trend.

A limited scientific debate and the rudimentary relevant literature in Greek seem to affect the understanding of art that relies on or refers to technology, raising questions about whether it constitutes artistic expression or whether it can be evaluated in terms of art history and theory. Enhancing the debate around technology not only as a medium that shapes artistic production but as a historical and conceptual framework with diverse implications for contemporary artistic creation seems necessary. Technology-based art is almost non-existent in the country's commercial galleries. There are a few instances of cultural institutions and organisations - some of which are mentioned above - integrating these artistic practices into their programming. Artists believe that more opportunities for exhibitions and activities will enhance the visibility and multidimensionality of artistic practices that rely on or refer to technology and create the ground for dialogue and audience engagement. This is why we are seeing more and more efforts for exhibitions

20 21

and activities in self-organised art spaces, which are usually initiatives by artists and/or independent curators to highlight artistic practices related to technology and empower the relationships between the artistic community and the public.

Moreover, the need for further networking among Greek artists and Greek and international artists through workshops, exhibitions and residencies was considered essential for introducing local and international artistic networks that will offer grounds for exchanging knowledge, practices and opportunities for collaboration. Furthermore, the need to create spaces equipped with state-of-the-art technological infrastructure, which will allow artists to experiment with new tools and get in touch with developers and creators in the community, is also mentioned. Finally, most artists are optimistic about the evolution of hybrid and digital art forms in Greece as there is an increasing activity from both private institutions and independent initiatives. According to them, there is also a growing interest from the public that visits and participates in related exhibitions and activities. The general public's familiarity with digital technologies is considered a significant advantage for the development of dialogue between artists and the public.

Conclusions

The project was carried out during the pandemic, so it is important to note that it was a period during

which the digital transformation of our societies became more tangible than ever before. The uniqueness and innovation of artistic creation enable us to redefine how technology shapes the context of human experience and creates new ways of organizing and understanding the world.

Mapping the artists in the context of this research is another step towards apprehending the relationship between art and technology in Greece in recent years. The artists featured in the publication highlight a collective reflection on the ubiquity and influence of technology in our societies and the uniqueness of artistic expression. Furthermore, artists bring new approaches to digital technologies they engage with and explore themes that converse with the global challenges around the digital transformation of Western societies and digital culture.

This digital publication attempts to highlight this aspect of the artistic community and stimulate discussion on art and technology in Greece. We understand that the research is limited to a fragmented mapping of artists in an ever-changing creative field. Nonetheless, we hope that this bilingual publication (Greek and English) will serve as a tool for future research, exhibitions and artistic initiatives with a related theme in Greece and abroad and help promote collaborations among artists, cultural professionals, academics and scientists.

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

ARTISTS

ΧΑΡΗΣ ΒΛΑΧΟΣ

Οι Χάρης Βλάχος (Μπάμπης, Χαράλαμπος, Λάμπεις) γεννήθηκαν το 2000 και είναι καλλιτέχνες με έδρα στην Αθήνα. Το έργο τους εξερευνά την ανθρώπινη κατάσταση μέσω της δημιουργίας και της καταστροφής κόσμων στο οικιακό και το ψηφιακό περιβάλλον. Η επαναμυθοποίηση γίνεται διέξοδος από την γλώσσα, την ιστορία και την εξουσία αποσταθεροποιώντας την πραγματικότητα από μία συγκεκριμένη εικόνα. Ζωγραφίζουν για να συμβολοποιήσουν το ερευνητικό μας αρχείο, κάνουν video και performative lectures για να δώσουν χωροχρόνο σε αφήγηση και performance, LARP για να δημιουργήσουν εμπειρία. Τελικό προϊόν η ενσωμάτωση και η σωματοποίηση του ίντερνετ, του καπιταλισμού και των εργαλείων σε ένα ελαστικό υβριδικό τέρας του αρχαϊκού και του σύγχρονου που μεταβολίζει και μολύνει ό,τι πλησιάζει.

Charis Vlahos is an artist (born 2000) based in Athens, Greece. Their work explores the human condition by creating and destroying worlds in the domestic and digital environment. Remythologising becomes a way out of any form of language, history and power, destabilising reality from a particular viewpoint. Their paintings symbolise our research archive; they create video and performance lectures to apply time-space for narrative and performance, and LARP to create new experiences. The end result is the incorporation and embodiment of the Internet, capitalism and tools in a flexible hybrid monster of the archaic and modern that metabolises and infects everything in its path.

CHARIS
VLAHOS



Έχουν πραγματοποιήσει δύο ατομικές εκθέσεις: COME IN, GET OUT (2021) στην γκαλερί Allouche Benias, Αθήνα και ZebRAWr (2019) στο κτίριο ΤΣΜΕΔΕ, Αθήνα και έχουν παρουσιάσει το έργο τους στο EuroFabrique (2022), Grand Palais Éphémère, Παρίσι σε συνεργασία του ASFA lab 12 με Beaux Arts Montpellier Contemporain. Το 2020 συμμετείχαν σε πρόγραμμα φιλοξενίας (residency) στο Saint Moritz Art Academy, Ελβετία. Είναι φοιτητές στην ΑΣΚΤ.

They have presented their work in two solo exhibitions, namely, COME IN, GET OUT (2021), Allouche Benias Gallery, Athens and ZebRAWr (2019), TSMEDE building, Athens as well as in the group show EuroFabrique (2022), Grand Palais Éphémère, Paris in collaboration with ASFA lab 12 and Beaux-Arts Montpellier Contemporain. In 2020, they participated in the residency programme of Saint Moritz Academy, CH. They are a student at the Athens School of Fine Arts.

24

[instagram.com/cha.vla](https://www.instagram.com/cha.vla)







3

1. WITH 20% SALE, 2020, κάρβουνο, ακρυλικό και σπρέι σε καμβά, 305 x 213 cm

2. Ο ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΒΑΖΕΙ ΤΟΝ ΧΑΡΗ ΝΑ ΖΩΓΡΑΦΙΣΕΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΜΠΑΜΠΗ, 2019, ακρυλικό, λάδι, σπρέι, μαρκαδόροι, ξυλομπογιές, αυτοκόλλητα σε σεντόνι, καμβάς, χαρτί και εκτυπώσεις, 220 x 620 cm

3. COMING SOON, 2021, λάδι, ακρυλικό, μολύβι, ξυλομπογιά, μαρκαδόρος και σπρέι σε καμβά, 213 x 308 cm

4. ΚΙ ΑΝ ΜΙΑ ΜΕΡΑ Ο ΟΥΡΑΝΟΣ ΤΡΥΠΗΣΕΙ, ΘΑ ΓΕΜΙΣΟΥΜΕ ΠΕΘΑΜΕΝΟΥΣ?, 2020, λάδι, ακρυλικό, μαρκαδόρος, στυλό, σπρέι σε καμβά, 244 x 183 cm

5. TO POSSESS IS TO BE IN CONTROL, 2021, λάδι, στυλό, μαρκαδόρος σε καμβά, 244 x 183 cm

6. , 2021, νερομπογιά, μελάνι, μαρκαδόροι, ξυλομπογιές, ακρυλικό σε χαρτί, διαστάσεις με κορνίζα 100.5 x 182.5 cm

1. WITH 20% SALE, 2020, charcoal, acrylic and spray paint on canvas, 305 x 213 cm

2. CHARALAMBOS MAKES CHARIS PAINT FOR BABIS, 2019, acrylic, oil, spray paint, markers, coloured pencils, stickers on bedsheet, canvas, paper, and printed paper, 220 x 620 cm

3. COMING SOON, 2021, oil, acrylic, pencil, color pencil, marker and spray paint on canvas, 213 x 308 cm

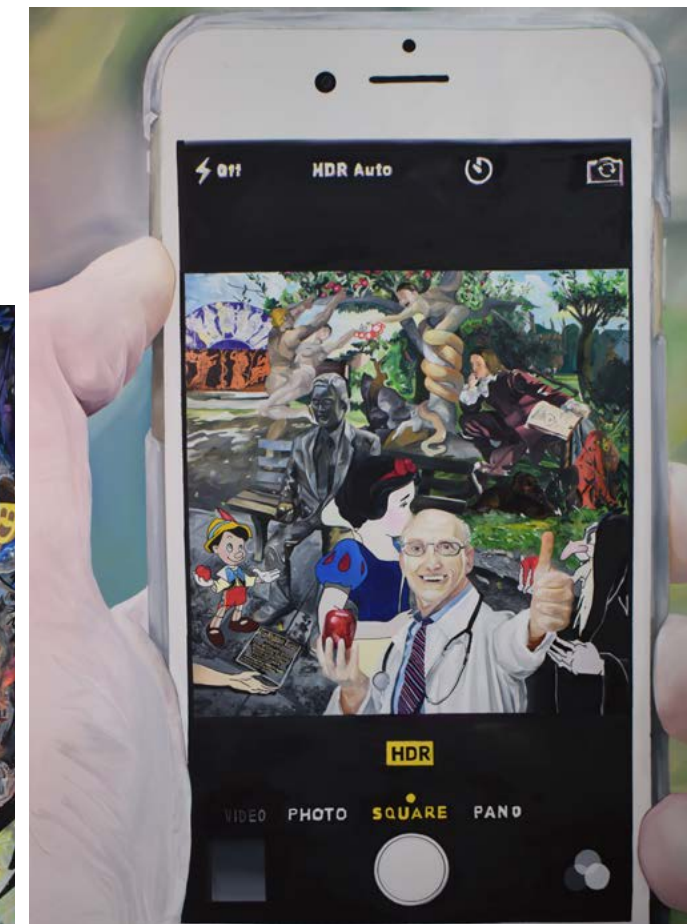
4. IF ONE DAY A HOLE IN THE SKY APPEARS, WILL ALL THE DEAD FALL?, 2020, oil, acrylic, marker, pen, spray paint on canvas, 244 x 183 cm

5. TO POSSESS IS TO BE IN CONTROL, 2021, oil, pen, marker on canvas, 244 x 183 cm

6. , 2021, watercolour, ink, markers, coloured pencils, acrylic on paper, framed 100.5 x 182.5 cm



4



5



6

ΙΡΙΑ ΒΡΕΤΤΟΥ

Η Ίρια Βρεττού (γεν. 1995) είναι καλλιτέχνης, η οποία ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Η πρακτική της επικεντρώνεται σε μορφές και έννοιες υβριδικότητας και την εφαρμογή τους ως εναλλακτικών τρόπων έρευνας και πρακτικής. Ασχολείται με πτυχές της αναλογικής κινούμενης εικόνας (hand drawn animation) και μελετά τη σχέση τους και με άλλα μέσα κινηματογραφικής και επιτελεστικής πρακτικής. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα ανταποκρίνονται σε περιβαλλοντικά και κοινωνικά ζητήματα, εξετάζουν κριτικά τη λειτουργία της «οθόνης» στο πλαίσιο της πολιτιστικής παραγωγής και πολιτικής λειτουργίας και εστιάζουν στη δημιουργία έργων τέχνης που μπορούν να συστήσουν πλήρεις χώρο-χρονικές εμπειρίες που ανατρέπουν τις βεβαιότητες. Στο πλαίσιο αυτό, η έρευνά της τα τελευταία δύο χρόνια επικεντρώνεται στα ηφαίστεια, την πραγματική και συμβολική ζωή και τη δράση τους.

Iria Vrettou (born 1995) is a Greek artist who lives and works in Athens, Greece. Her practice is primarily focused on concepts and modes of hybridity as methods of research and practice, whilst addressing aspects of hand-drawn animation in its relation to wider cinematic and performative practices. Her research engages with environmental and social issues, critically examining the function of the 'screen' in the context of cultural production and political processes, and explores the creation of art works that can work as disquieting, complete spatiotemporal experiences. Within this framework, in the last couple of years she has developed a keen interest in the real and symbolic life of volcanoes.

IRIA
VRETTOU

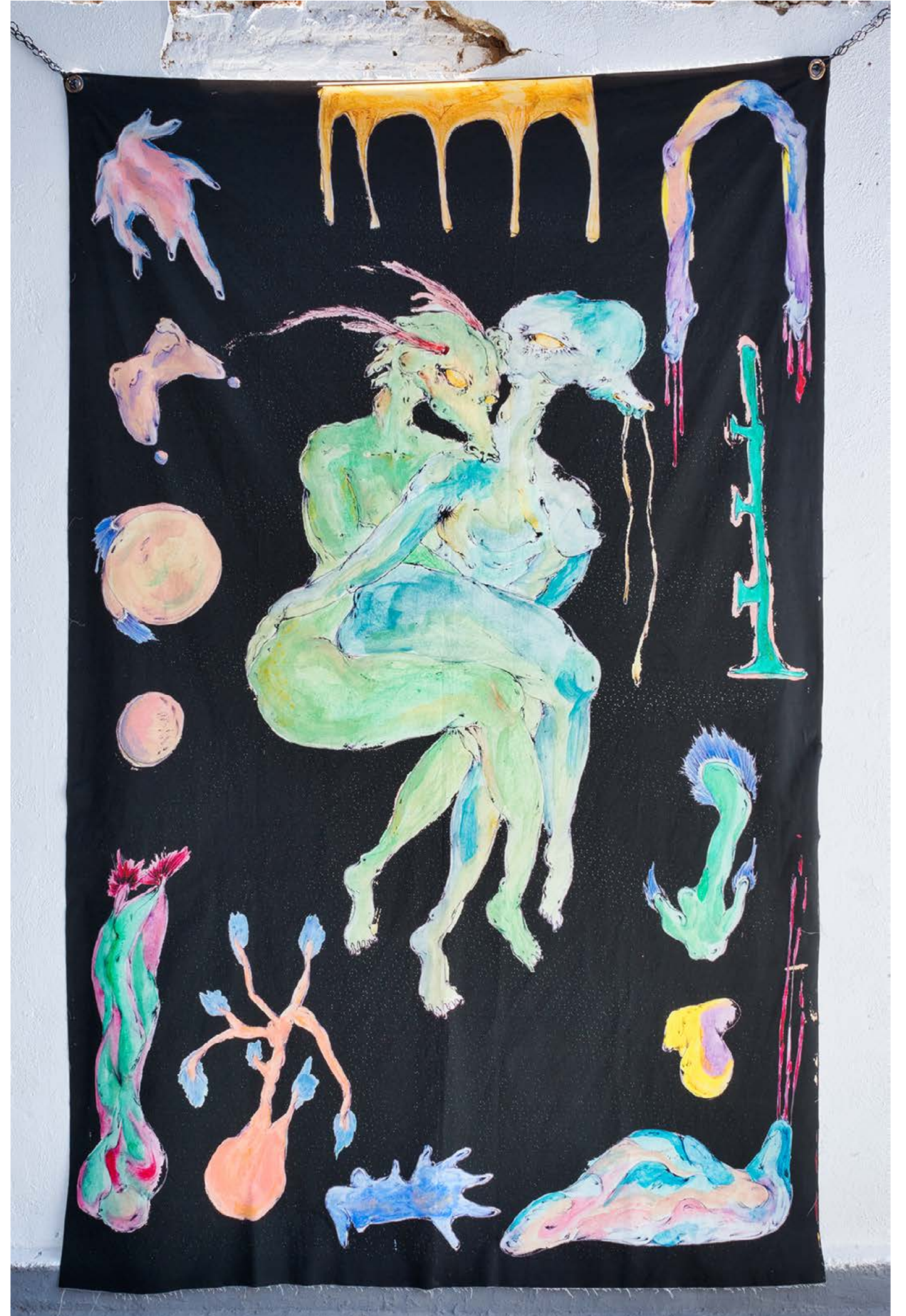
Έχει πτυχίο στο πεδίο του Animation από το London College of Communication του Πανεπιστημίου Τεχνών του Λονδίνου και είναι κάτοχος του μεταπτυχιακού τίτλου MA in Contemporary Art Practice – Moving Image από το Βασιλικό Κολέγιο Καλών Τεχνών του Λονδίνου (RCA). Έχει παρουσιάσει την δουλειά της στην Ελλάδα και στο εξωτερικό (Αθήνα, Λονδίνο, Σεούλ). Έχει βραβευτεί από την ARTWORKS (2021) και είναι Fellow του Προγράμματος Υποστήριξης Καλλιτεχνών Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.

She holds a Diploma in Animation from the University of the Arts London and an MA in Contemporary Art Practice - Moving Image from the Royal College of Art, London. She has participated in various art projects in Athens, London and Seoul. She has been awarded the Stavros Niarchos Foundation Artist Fellowship by ARTWORKS (2021).

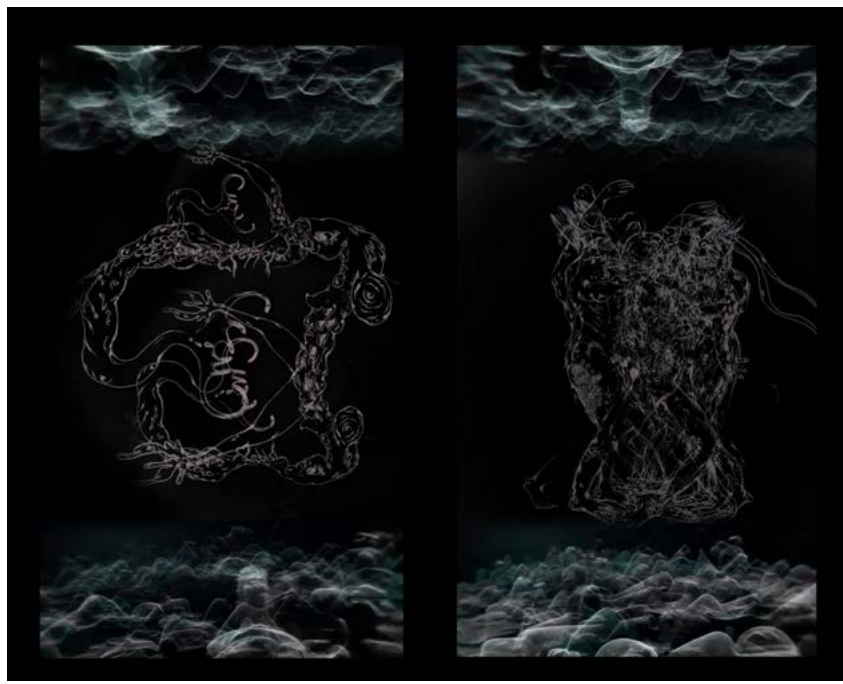


30

vimeo.com/iriavrettou







3



34



4



5

1. HERMETIC EMBRACE, 2021, ψηφιακή εκτύπωση σε ύφασμα

2. AMKA-SWIMMING, 2019, βίντεο με ήχο, διάρκεια 05:34min

3. WHAT CROPS UP OUT OF THE BLUE, 2020, βίντεο εγκατάσταση, ήχος, διάρκεια 08:17min

4. DAEMONIC ECRAN VIVANT, 2020, βίντεο χωρίς ήχο, διάρκεια 01:33min

5. NECROPSY OF A VOID (9 AND A HALF SERENADES FOR THE EXORCISM OF GHOSTS), 2021, Ίρια Βρεττού & Ανδριανός Ευθυμιάδης, βίντεο με ήχο, διάρκεια 08:47min (λεπτομέρεια)

1. HERMETIC EMBRACE, 2021, digital print on fabric

2. AMKA-SWIMMING, 2019, video with sound, duration 05:34min

3. WHAT CROPS UP OUT OF THE BLUE, 2020, video installation, sound, duration 08:17min

4. DAEMONIC ECRAN VIVANT, 2020, video without sound, duration 01:33min

5. NECROPSY OF A VOID (9 AND A HALF SERENADES FOR THE EXORCISM OF GHOSTS), 2021, Iria Vrettou & Adrianos Eftymiadis, video with sound, duration 08:47min (detail)

ΜΑΝΩΛΗΣ ΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ-ΛΕΜΟΣ

Ο Μανώλης Δασκαλάκης-Λεμός (γεν. 1989) είναι καλλιτέχνης και μουσικός που ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Το έργο του ενσωματώνει ποικίλα μέσα όπως η ζωγραφική, το βίντεο, η φωτογραφία, η γλυπτική, το κείμενο και η μουσική, προσεγγίζοντας διαφορετικούς τρόπους για έναν συναισθηματικό οραματισμό του μέλλοντος ή μιας ανασκόπησης του παρελθόντος, ξεκινώντας συχνά από ένα προσωπικό σημείο αναφοράς και αναπτύσσοντας μια αφηγηματική δομή. Χρησιμοποιώντας άλλοτε συγκεκριμένα παραδείγματα και άλλοτε αφαιρετικούς μηχανισμούς ή τεχνολογίες μηχανικής μάθησης, και δουλεύοντας με συνεργάτες από διάφορα πεδία, προσπαθεί να κατασκευάσει εκφραστικές μετακινήσεις στον χρόνο. Η θολότητα, η ρευστότητα και η παραμόρφωση είναι στοιχεία που εντοπίζονται συχνά στο έργο του και βοηθούν τα αφηγηματικά του μοτίβα.

Manolis D. Lemos (born 1989) is an artist and musician who lives and works in Athens, Greece. His work incorporates a variety of media like painting, video, photography, sculpture, text and music to approach different ways of emotionally envisaging the future or reflecting on the past, often starting from a personal reference point and developing a storytelling structure. Using specific examples, abstract mechanisms or machine learning technologies, and working with various collaborators from different fields, he aims to create expressive shifts through time. Blurriness, liquidity and distortion are elements commonly found in the artist's work, supporting its narrative patterns.

Έχει φοιτήσει στην Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας (BFA, MFA) και στο Κολέγιο Τέχνης και Design Saint Martins του Πανεπιστημίου των Τεχνών του Λονδίνου. Έχει παρουσιάσει ατομικές εκθέσεις σε μουσεία και γκαλερί όπως η Palais de Tokyo στο Παρίσι, όπου συμμετείχε σε πρόγραμμα φιλοξενίας καλλιτεχνών (2016-17), Forum Arte Braga, Πορτογαλία, γκαλερί CAN, Αθήνα, REH Transformer, Βερολίνο. Έχει συμμετάσχει σε διεθνείς ομαδικές εκθέσεις όπως το 2018 στην Τριενάλε του Νέου Μουσείου της Νέας Υόρκης «Songs for Sabotage», «Filter Bubble», Ίδρυμα LUMA, Ζυρίχη, «Protext!», Κέντρο Pecci, Πράτο Ιταλίας, «The Equilibrists» που συνδιοργανώθηκε από το New Museum της Νέας Υόρκης και παρουσιάστηκε στο Μουσείο Μπενάκη, Αθήνα, και «Tomorrows», Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών του Ιδρύματος Ωνάση, Αθήνα και Nanv. Επιπλέον, έχει πάρει μέρος σε διάφορες πρωτοβουλίες του «89plus», ενός διεθνούς ερευνητικού project που συνίδρυσαν ο Simon Castets και ο Hans-Ulrich Obrist.

He has studied at the Athens School of Fine Arts (BFA, MFA) and at Central Saint Martins College of Art & Design at the University of the Arts in London. He has presented solo exhibitions in museums and galleries, including Palais de Tokyo, Paris, where he was an artist-in-residence (2016-17); Forum Arte Braga, Portugal; CAN gallery, Athens; and REH Transformer, Berlin. He has participated in international group exhibitions including the 2018 New Museum Triennial, "Songs for Sabotage"; "Filter Bubble", LUMA Foundation, Zurich; "The Equilibrists", organized jointly by New Museum, New York and presented at the Benaki Museum in Athens and "Tomorrows", Onassis Stegi, Athens & Nantes. In addition, he has been part of the various initiatives of "89plus", an international research project co-founded by Simon Castets and Hans-Ulrich Obrist.

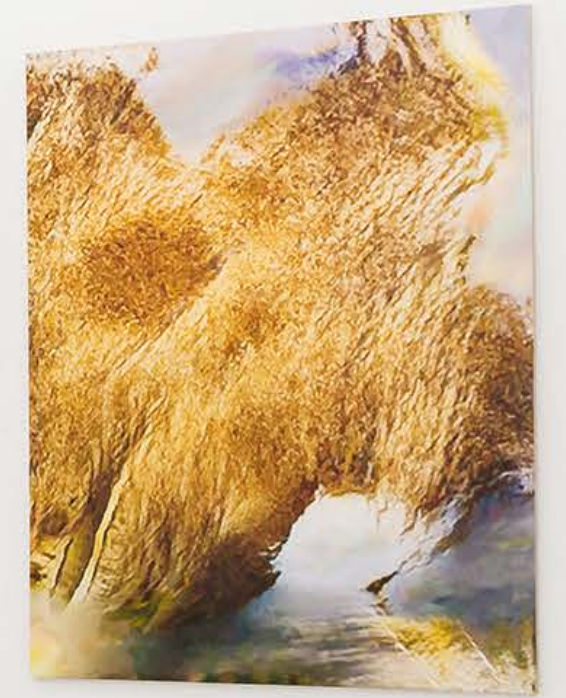
36

MANOLIS DASKALAKIS-LEMOS



manolisdemos.com







3



4

40

1. NEW LANDSCAPES (WHEAT LAKE), 2021, λάδι και μελάνι UV σε molding paste σε λινό με διάφανη επίστρωση, τελάρο αλουμινίου, 275 x 200cm, φωτογραφία Marco Mendez

2. WHEN I THINK OF YOU I SHIVER IN AWE, 2021, Forum Arte Braga, Πορτογαλία, άποψη εγκατάστασης, φωτογραφία Marco Mendez

3. FEELINGS (COLUMNS), 2019, μάρμαρο Βόλου, γαλβανισμένο ατσάλι, μεταβλητές διαστάσεις, φωτογραφία Αθανάσιος Γάτος

4. FEELINGS, 2019, HD βίντεο, διάρκεια 8:30min loop

5. NEW LANDSCAPES (CLOUD ANGEL), 2021, λάδι και μελάνι UV σε molding paste σε λινό με διάφανη επίστρωση, τελάρο αλουμινίου, 69 x 49cm, φωτογραφία Marco Mendez

6. STRAY HORIZONS, FUTURE LANDSCAPES (THE ROAD TO THE LIGHT), 2019, λάδι, κερί και ακρυλικό σε λινό ύφασμα, έλαστρα αλουμινίου, 94 x 128 cm, φωτογραφία Αθανάσιος Γάτος

7. NEW LANDSCAPES (TREE ISLETS, FOG), 2021, λάδι και μελάνι UV σε molding paste σε λινό με διάφανη επίστρωση, τελάρο αλουμινίου, 80 x 110cm, φωτογραφία Marco Mendez

1. NEW LANDSCAPES (WHEAT LAKE), 2021, oil & UV cured ink on molding paste on transparently primed linen, aluminum stretchers, 275 x 200cm, photo credit Marco Mendez

2. WHEN I THINK OF YOU I SHIVER IN AWE, 2021, Forum Arte Braga, Portugal, exhibition view, photo credit Marco Mendez

3. FEELINGS (COLUMNS), 2019, Volos marble, galvanized steel, dimensions variable, photo credit Athanasios Gatos

4. FEELINGS, 2019, HD video, duration 8:30min loop

5. NEW LANDSCAPES (CLOUD ANGEL), 2021, oil & UV cured ink on molding paste on transparently primed linen, aluminum stretchers, 69 x 49cm, photo credit Marco Mendez

6. STRAY HORIZONS, FUTURE LANDSCAPES (THE ROAD TO THE LIGHT), 2019, oil, wax & acrylic on linen, aluminum stretchers, 94 x 128 cm, photo credit Athanasios Gatos

7. NEW LANDSCAPES (TREE ISLETS, FOG), 2021, oil & UV cured ink on molding paste on transparently primed linen, aluminum stretchers, 80 x 110cm, photo credit Marco Mendez

5



6



7



ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΑΛΑΓΚΑΤΣΗΣ

Ο Αντώνης Καλαγκάτσης (γεν. 1989, Αθήνα) είναι εικαστικός, σχεδιαστής πολυμεσικών εφαρμογών και προγραμματιστής web. Το έργο του έχει συχνά τη μορφή ψηφιακών εικόνων, εικόνων από υπολογιστικές εφαρμογές και αλγορίθμους, εικαστικών βίντεο, διαδραστικών οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων και εγκαταστάσεων εικονικής πραγματικότητας. Η καλλιτεχνική του πρακτική έχει αναφορές στην επιτάχυνση της τεχνολογίας, τη χρήση του Διαδικτύου καθώς και τη σχέση μεταξύ τεχνητής νοημοσύνης και νέων υπολογιστικών μορφών ζωής.

Antonis Kalagkatsis (b. 1989, Athens) is a visual artist, multimedia designer and web developer. His work often takes the form of digital images, images from computer applications and algorithms, videos, interactive audiovisual installations and virtual reality installations. His artistic practice has references to the acceleration of technology, the use of the Internet and the relationship between artificial intelligence and new computational life forms.

ANTONIS KALAGKATSIS

Το 2013 αποφοίτησε από το τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης και έκτοτε ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Από το 2014 μέχρι σήμερα έχει συμμετάσχει σε εκθέσεις στην Ελλάδα και στην Ευρώπη. Έχει συνεργαστεί με πολλούς φορείς και καλλιτέχνες που εστιάζουν στις νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά μέσα για την υλοποίηση οπτικοακουστικών εφαρμογών και εγκαταστάσεων. Είναι συνιδρυτής του γραφείου "GENDY", το οποίο δραστηριοποιείται στην υλοποίηση και ανάπτυξη πολυμεσικών εφαρμογών στο web. Εργάζεται ως ελεύθερος επαγγελματίας με κύριες δραστηριότητες το multimedia design, το 3D Animation και το web developing. Είναι φοιτητής στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης» του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

In 2013 he graduated from the School of Visual and Applied Arts, Faculty of Fine Arts, Aristotle University of Thessaloniki and then he moved to Athens, where he lives and works. Since 2014, he has participated in exhibitions in Greece and Europe. He has collaborated with many institutions and artists that focus on new technologies and digital media for the realization of various audiovisual applications and installations. He is co-founder of the "GENDY" office, which is dedicated to the implementation and development of multimedia applications on the web. He works as a freelancer with main fields of interest in multimedia design, 3D Animation and web developing. Currently, he is a postgraduate student in the Program "Digital Communication Media and Interaction Environments" at the National and Kapodistrian University of Athens.



42

antoniskalagkatsis.com



1



1. **PENELOPE'S FIANCÉ - LETHE**, 2020, Ψηφιακό βίντεο, 3D animation, διάρκεια: 03:00 min
2. **ENDLESS CLICKS**, 2021, Ψηφιακό βίντεο, 3D animation, σύνθεση και παραγωγή μουσικής από τους Ice_Eyes, διάρκεια: 03:00 min
3. **PERFECT ORACLE**, 2019, Ψηφιακό βίντεο, 3D animation, σύνθεση και παραγωγή μουσικής από τον Xyn Cabal, διάρκεια: 03:00 min
4. **PENELOPE'S FIANCÉ - LETHE**, 2020, Ψηφιακό βίντεο, 3D animation, διάρκεια: 03:00 min
5. **MYTHOGRAM: UNDER WATCHFUL EYES**, 2020, Οπτικοακουστική Εγκατάσταση, διάρκεια: 08:00 min
6. **PERFECT ORACLE**, 2019, Ψηφιακό βίντεο, 3D animation, σύνθεση και παραγωγή μουσικής από τον Xyn Cabal, διάρκεια: 03:00 min

1. **PENELOPE'S FIANCÉ - LETHE**, 2020, Digital video, 3D animation, duration: 03:00 min

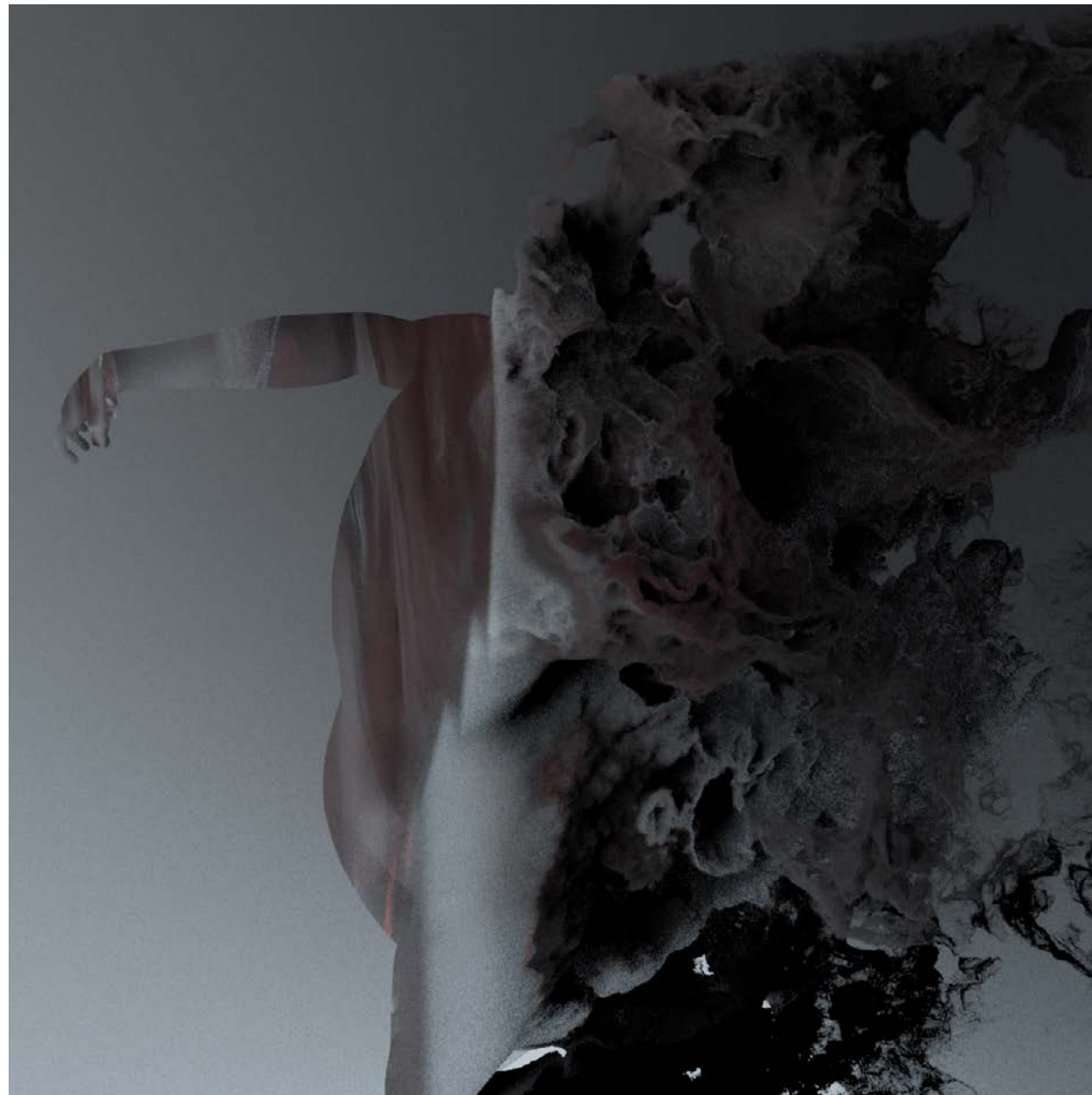
2. **ENDLESS CLICKS**, 2021, Digital video, 3D animation, music is written and produced by Ice_Eyes, duration: 03:00 min

3. **PERFECT ORACLE**, 2019, Digital video, 3D animation, music is written and produced by Xyn Cabal, duration: 03:00 min

4. **PENELOPE'S FIANCÉ - LETHE**, 2020, Digital video, 3D animation, duration: 03:00 min

5. **MYTHOGRAM: UNDER WATCHFUL EYES**, 2020, A/V Installation, duration: 08:00 min

6. **PERFECT ORACLE**, 2019, Digital video, 3D animation, music is written and produced by Xyn Cabal, duration: 03:00 min



ΕΙΡΗΝΗ ΚΑΛΑΪΤΖΙΔΗ

Η Ειρήνη Καλαϊτζίδη (γεν. 1991) είναι καλλιτέχνης του χορού και της τεχνολογίας, η οποία ζει και εργάζεται στην Τήνο και στο Λονδίνο. Η Καλαϊτζίδη ασχολείται με την τεχνολογία, τον προγραμματισμό και την μηχανική μάθηση, εξερευνώντας έτσι τους τρόπους κριτικής και φροντίδας που μπορεί κανείς να ασχοληθεί με το σώμα. Η πρακτική της στοχεύει να διαταράξει την αντίληψή μας για τον ανθρωπόμορφο χορευτή και να φανταστεί πιθανές εκδοχές του, ενώ αιωρείται πέρα από τα όρια του δεισμού και της πειθαρχίας.

Σπούδασε χορό στην Κρατική Σχολή Ορχηστρικής Τέχνης και στη συνέχεια διακρίθηκε στο μεταπτυχιακό Computational Arts του Goldsmiths University of London, με το οποίο συνεχίζει να συνεργάζεται ως αναπληρώτρια λέκτορας. Η καλλιτέχνης έχει παρουσιάσει έργα της, είτε πρόκειται για χορευτικές περφόρμανς, είτε για βίντεο-έργα ή ερευνητικά άρθρα, στην Αθήνα, το Λονδίνο, το Βερολίνο και το Κίεβο, στα πλαίσια διαφόρων πολιτιστικών ιδρυμάτων και πλατφορμών, όπως το Somerset House, το DRHA, το Ίδρυμα Ωνάση, το Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος και άλλα.

Irini Kalaitzidi (born 1991) is a dance artist and researcher who lives and works in-between Tinos island in Greece and London in UK. Kalaitzidi works with technology, coding and machine learning, exploring critical and caring modes of engaging with the body. Her practice aims to unsettle our perception of the anthropomorphic dancer and speculate on its possible becomings while floating beyond dualisms and disciplinary boundaries.

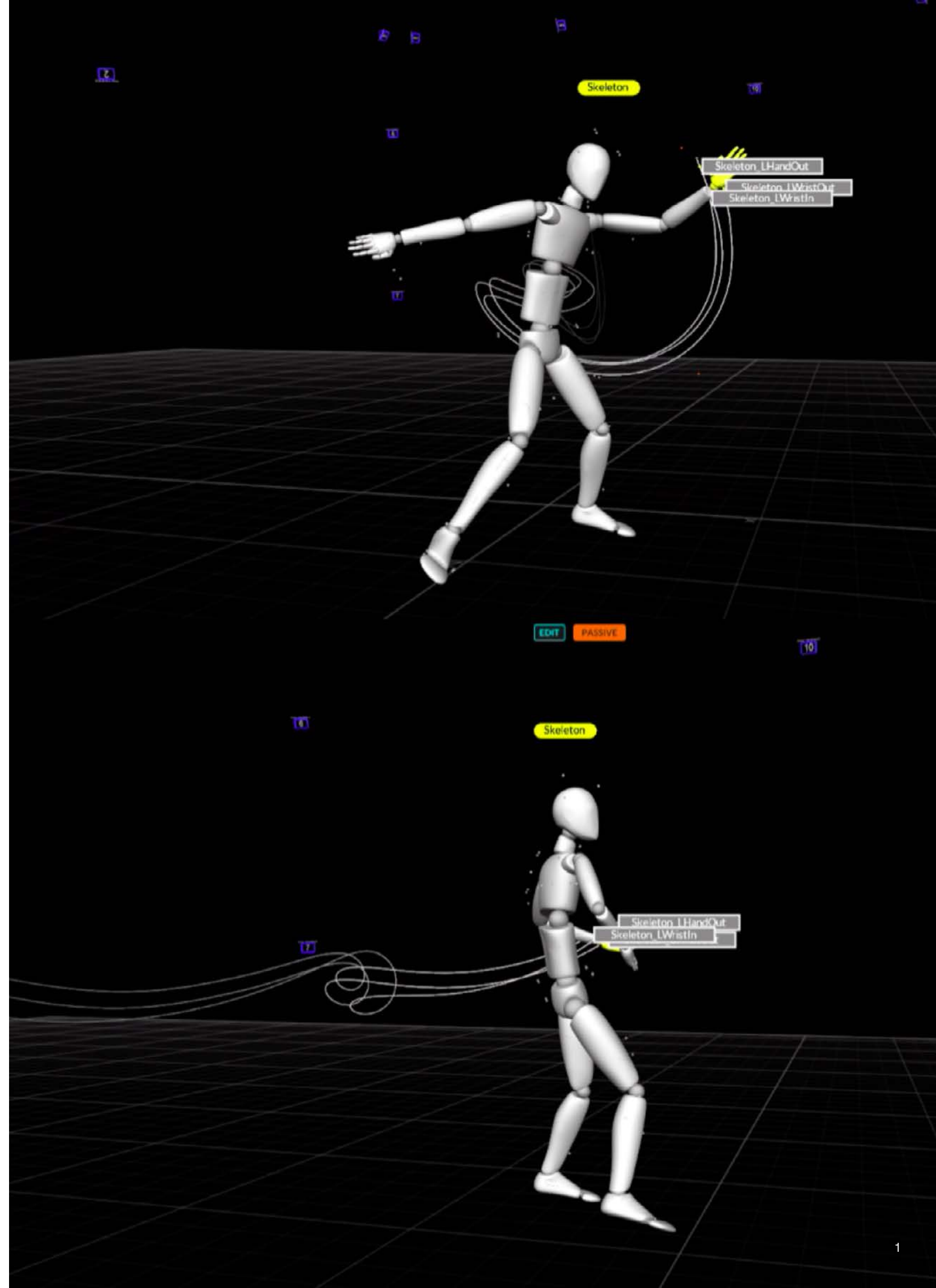
She studied dance at the Greek National School of Dance and holds an MA in Computational Arts from Goldsmiths University of London, with which she keeps collaborating as an associate lecturer. The artist has presented her works, be they dance performances, videos or research articles and talks in Athens, London, Berlin and Kyiv, within cultural institutions and platforms like Somerset House, DRHA, Onassis Cultural Center, Stavros Niarchos Foundation and more.

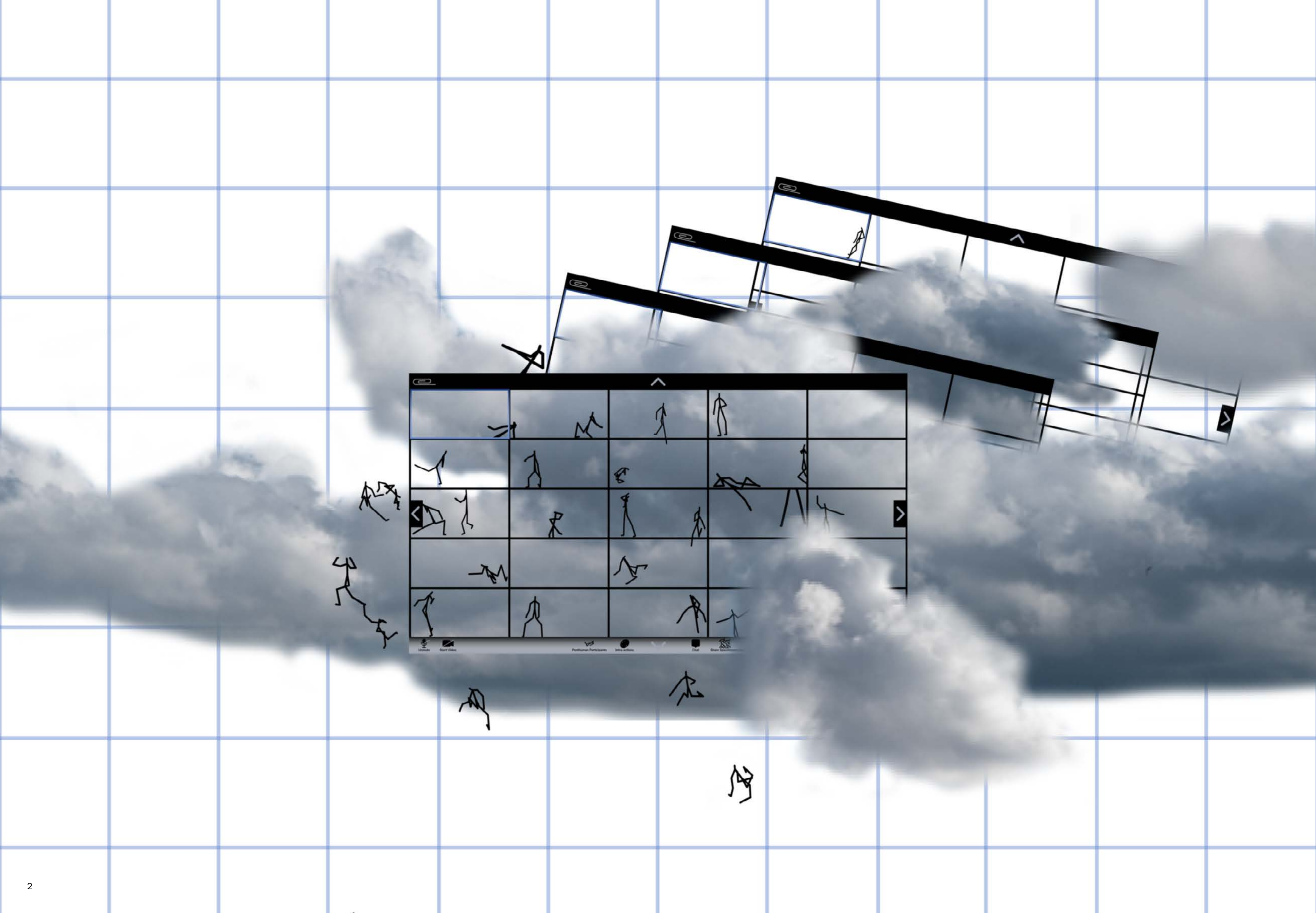


irinikalaitzidi.com

IRINI
KALAITZIDI

48





1. DEEP DANCING, 2020, στούντιο, πρόγραμμα φιλοξενίας στο Institute for Computer Music and Sound Technology, Ζυρίχη (λεπτομέρεια)

2. yaGRID, 2021, poster, διάρκεια 10min, Φεστιβάλ Νέων Χορογράφων 8, Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, Αθήνα (λεπτομέρεια)

3. AS UNCANNY AS A BODY, 2021, poster, διάρκεια 8min, εμφανίζεται Μαρία Βούρου, Μπιενάλε Κιέβου, Room to Bloom Pavilion

4. SPECULATIVE ANNOTATIONS ON HUMAN DANCE IMPROVISATIONS AND THEIR DIGITAL CONFIGURATIONS, 2021, στούντιο, εμφανίζονται Ειρήνη Καλαϊτζίδη, Δανάη Παζιργιαννίδη, International Journal of Performance Arts and Digital Media (IJPADM) (λεπτομέρεια)

5. WITHIN THE VIBRANT ASSEMBLAGE, 2019, άποψη περφόρμανς, εμφανίζεται Ειρήνη Καλαϊτζίδη, Goldsmiths University of London, φωτογραφία Στάθης Δογάνης

6. yaGRID, 2021, άποψη περφόρμανς, διάρκεια 10min, εμφανίζονται Μαρία Βούρου, Ειρήνη Καλαϊτζίδη, Ευθύμιος Μοσχόπουλος, Φεστιβάλ Νέων Χορογράφων 8, Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, Αθήνα

1. DEEP DANCING, 2020, studio views, residency at the Institute for Computer Music and Sound Technology, Zurich (detail)

2. yaGRID, 2021, poster, duration 10min, Onassis New Choreographers' Festival 8, Athens (detail)

3. AS UNCANNY AS A BODY, 2021, poster, duration 8min, featuring Maria Vourou, Kyiv Biennial, Room to Bloom Pavilion

4. SPECULATIVE ANNOTATIONS ON HUMAN DANCE IMPROVISATIONS AND THEIR DIGITAL CONFIGURATIONS, 2021, studio view, featuring Irini Kalaitzidi, Danae Pazirgiannidi, International Journal of Performance Arts and Digital Media (IJPADM) (detail)

5. WITHIN THE VIBRANT ASSEMBLAGE, 2019, performance view, featuring Irini Kalaitzidi, Goldsmiths University of London, photo credit Stathis Doganis

6. yaGRID, 2021, performance view, duration 10min, featuring Maria Vourou, Irini Kalaitzidi, Efthimios Moschopoulos, Onassis New Choreographers' Festival 8, Athens



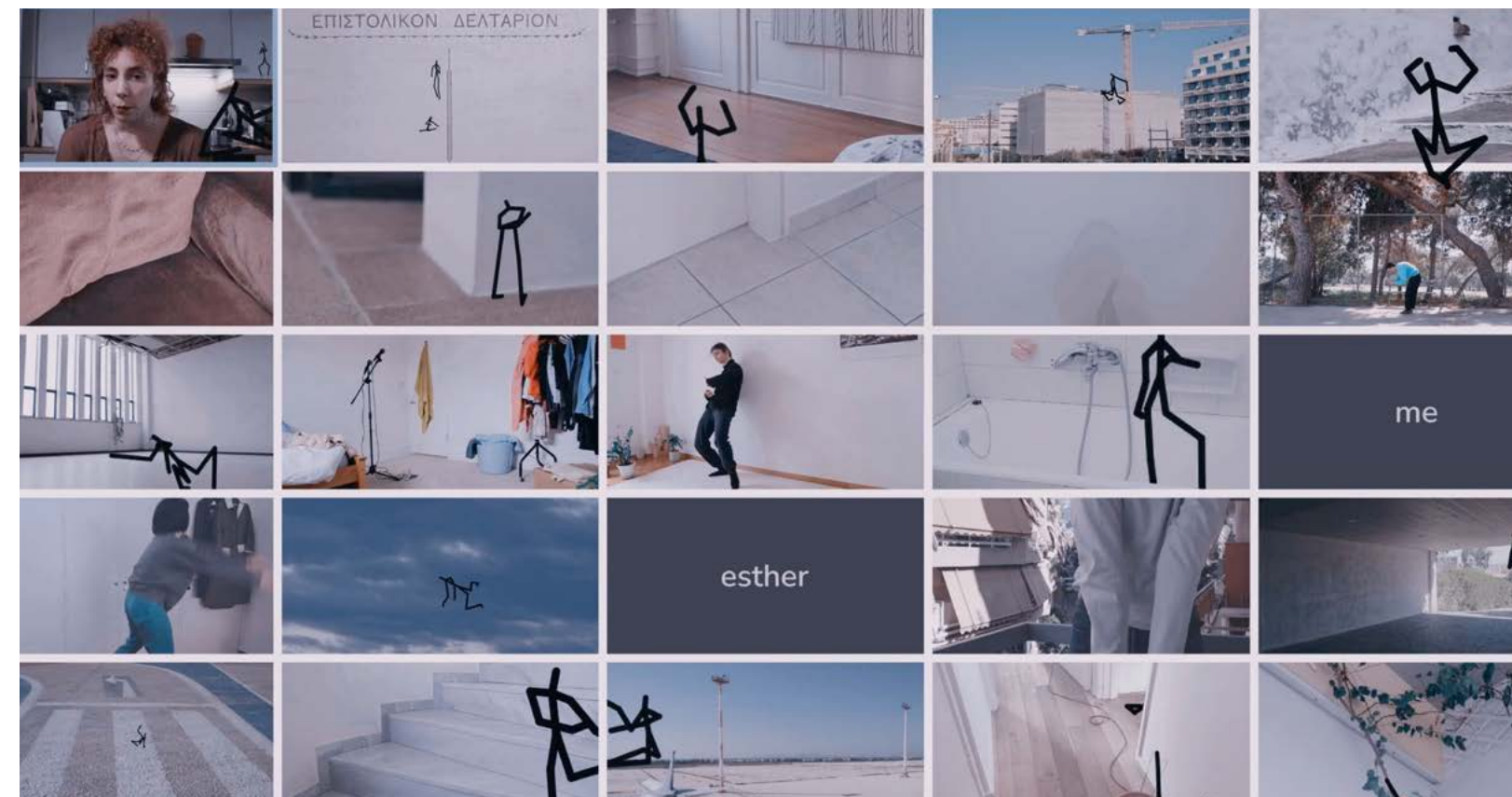
3



4



5



6

ΜΑΡΙΑ ΜΑΥΡΟΠΟΥΛΟΥ

Η Μαρία Μαυροπούλου (γεν. 1989) ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Είναι εικαστική καλλιτέχνης που χρησιμοποιεί κυρίως το μέσο της φωτογραφίας, ενώ η δουλειά της επεκτείνεται σε νέες μορφές της φωτογραφικής εικόνας, όπως VR, σαρώσεις LiDar και εικόνες που έχουν ληφθεί από την οθόνη. Το έργο και η έρευνά της επικεντρώνονται στις νέες συνθήκες και τις σχέσεις που προκύπτουν κατά την διάρκεια της αλληλεπίδρασης μας με τις συσκευές με τις οποίες έχουμε πρόσβαση στο διαδίκτυο και τις αντιφάσεις μεταξύ των φυσικών και των ψηφιακών χώρων που ζούμε.

Maria Mavropoulou (born 1989) lives and works in Athens, Greece. She is a visual artist using mainly photography while her work expands to new forms of the photographic image, such as VR, LiDar scans and screen captured images. Her work and research focuses on the new realities created by the connectible devices and the contradictions between the physical and the digital spaces that we inhabit.

MARIA MAVROPOULOU



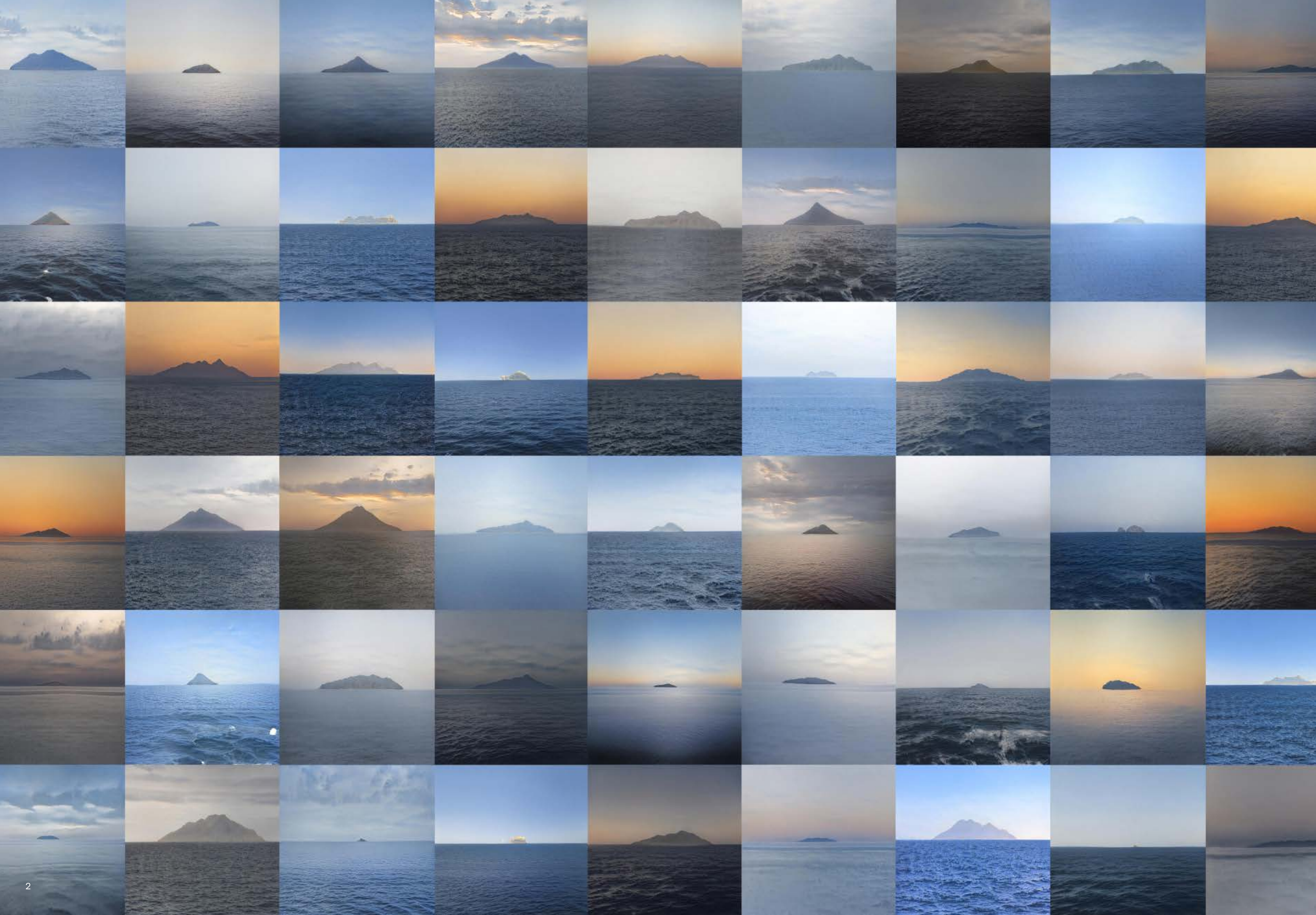
Το 2018 αποφοίτησε από το Εικαστικό Μεταπτυχιακό της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών της Αθήνας, από όπου ολοκλήρωσε το 2014 και τις προπτυχιακές σπουδές της. Το πρώτο της έργο εικονικής πραγματικότητας Family Portraits έχει βραβευτεί στο 60ο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης το 2019, έχει επίσης επιλεγεί μεταξύ των 30 Γυναικών Φωτογράφων κάτω των 30 ετών το 2018 και ήταν ανάμεσα στους Νέους Έλληνες Φωτογράφους το 2016. Έργα της έχουν παρουσιαστεί σε ιδρυτήματα και μουσεία στην Ελλάδα και το εξωτερικό.

Mavropoulou completed her MFA studies in 2018, at Athens School of Fine Arts, from where she got her BA in 2014. Her first VR project "Family Portraits" has been awarded at the 60th Thessaloniki International Film Festival in 2019, and she has also been selected among 30 Under 30 Women Photographers in 2018 and a Young Greek Photographer by Athens Photo Festival in 2016. Her work has been exhibited in institutions and museums in Greece and abroad.

54

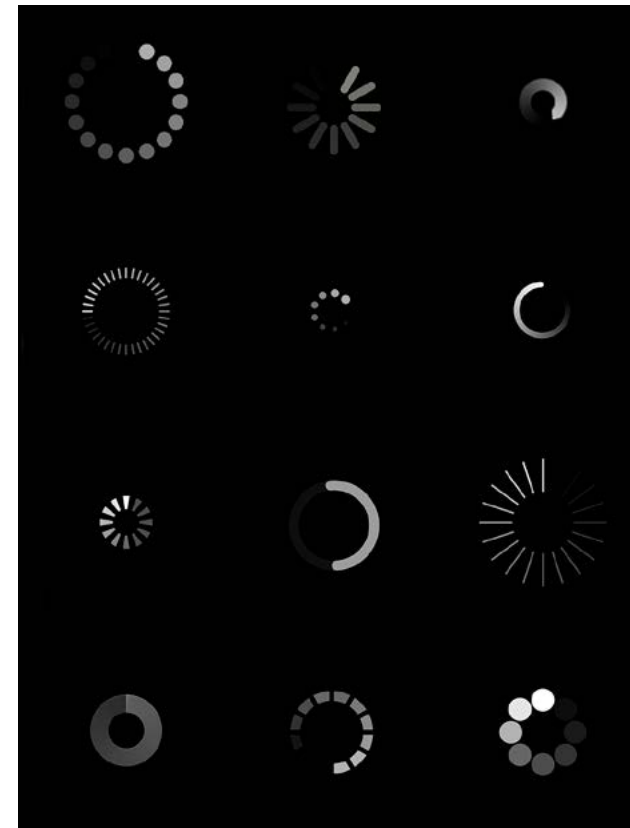
mariamavropoulou.com



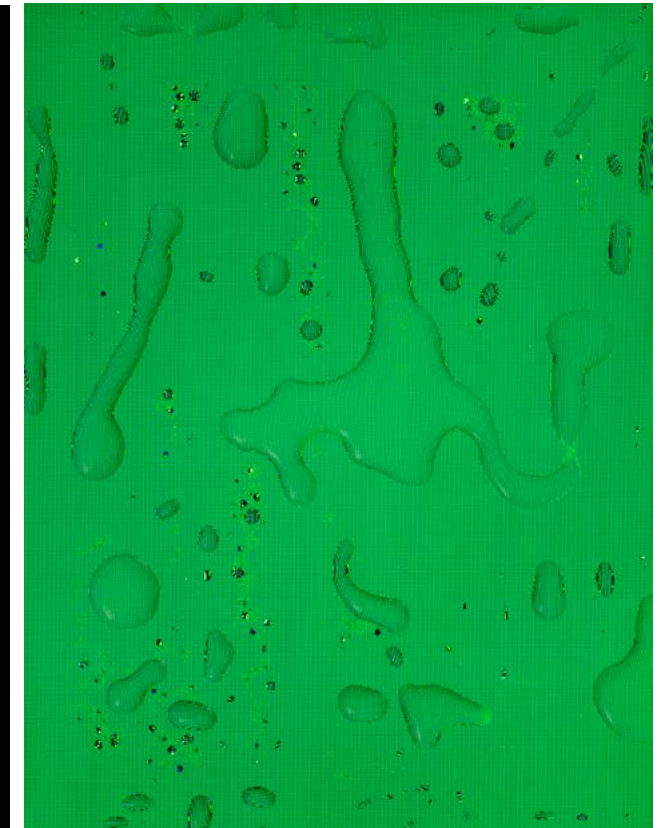




3



4



5

59

1. **TROPHY I**, 2021, από τη σειρά Hollow Garden, ψηφιακή εκτύπωση, 70 cm x 52 cm
2. **A THOUSAND ITHACAS**, 2021, ψηφιακές εκτυπώσεις, βίντεο, διάρκεια 60"
3. **PANDORA'S BOX**, 2020, από τη σειρά Image Eaters, ψηφιακή εκτύπωση, 120 cm x 80 cm

4. **TPOLOGY OF WAITING**, 2020, ψηφιακές εκτυπώσεις, βίντεο, διάρκεια 15", διαστάσεις 100 cm x 70 cm & 175 cm x 135 cm
5. **UNTITLED (WHATSAPP)**, 2020, από τη σειρά Tears, Spit & Cum, ψηφιακή εκτύπωση, 100 cm x 150 cm

1. **TROPHY I**, 2021, from the Hollow Garden series, archival print, 70 cm x 52 cm
2. **A THOUSAND ITHACAS**, 2021, archival prints, video, duration 60"
3. **PANDORA'S BOX**, 2020, from the Image Eaters series, archival print, 120 cm x 80 cm

4. **TPOLOGY OF WAITING**, 2020, archival prints, video, duration 15", dimensions 100 cm x 70 cm & 175 cm x 135 cm
5. **UNTITLED (WHATSAPP)**, 2020, from the Tears, Spit & Cum series, archival print, 100 cm x 150 cm

ΠΕΤΡΟΣ ΜΩΡΗΣ

Ο Πέτρος Μώρης (γεν. 1986) ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Στο έργο του διερευνά ζητήματα που αφορούν σε διάφορες διαπλοκές ή και συγκρούσεις, οι οποίες λαμβάνουν χώρα στις διαστρωματώσεις φυσικών, πολιτισμικών και τεχνολογικών περιβαλλόντων. Έχει υπάρξει υποψήφιος για τα βραβεία ΔΕΣΤΕ 2015, fellow του προγράμματος ARTWORKS, υπότροφος του Ιδρύματος Ωνάση και alumni του Delfina Foundation Residency. Έχει υπάρξει μέρος της καλλιτεχνικής ομάδας KERNEL και των επιμελητικών projects SIM και Radical Reading και τρέχει το εκδοτικό project AM.

Έχει λάβει πτυχίο από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας και MFA από το Goldsmiths University του Λονδίνου. Έχει παρουσιάσει τη δουλειά του σε ατομικές εκθέσεις σε γκαλερί και χώρους τέχνης όπως Radio Athènes, Galeria Duarte Sequeira, Point Center for Contemporary Arts, Room E-1027, Project Native Informant, LilyRobert Gallery, Union Pacific, SPACE και Σπίτι της Κύπρου. Έχει συμμετάσχει σε διεθνείς ομαδικές εκθέσεις σε μουσεία και θεσμούς όπως GAMeC, Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, Μπιενάλε της Αθήνας, KW Berlin, PCAI, Singapore Biennale, Μπιενάλε Θεσσαλονίκης, Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος, New Museum Triennial, Μουσείο Μπενάκη και Ίδρυμα ΔΕΣΤΕ.

Petros Moris (born 1986) works and lives in Athens, Greece. In his work he explores issues related to various entanglements and/or conflicts that occur in the stratification of natural, cultural and technological environments. He was nominated for the DESTE Prize 2015 and has been awarded the SNF Artists Fellowship and the Onassis Foundation Scholarship. He is an alumni at the Delfina Foundation Residency. He has been part of the art collective KERNEL, the curatorial collectives SIM and Radical Reading and co-runs the publication project AM.

He is a graduate of the School of Fine Arts in Athens and of the MFA program in Curating at Goldsmiths University in London. He has presented his work in solo exhibitions at galleries and art spaces such as Radio Athènes, Galeria Duarte Sequiera, Point Center for Contemporary Arts, Room E-1027, Project Native Informant, LilyRobert Gallery, Union Pacific, SPACE and the Cyprus Embassy in Athens. He has participated in international group exhibitions in museums and institutions such as GAMeC, Stegi Onassis Foundation, Athens Biennale, KW Berlin, PCAI, Singapore Biennale, Thessaloniki Biennale of Contemporary Art, Stavros Niarchos Foundation, New Museum Triennial, Benaki Museum and DESTE Foundation.

60



petrosmoris.com

PETROS MORIS

Energy of extraction. Energy of exhaustion. Energy of the hole.



2

1. **ORACLE**, 2021, διαστραστικό βίντεο (HTML), προσαρμοσμένος κώδικας, μεταβλητή διάρκεια
2. **IDLE TUNNEL**, 2019, HD βίντεο προβολή σε λούπα, Αθηναϊκός σχιστόλιθος, τσιμέντο, μεταλλική βαφή σπρέι, μεταβλητές διαστάσεις
3. **THE GIFT OF AUTOMATION (GHOST SOURCE)**, 2019, μάρμαρο, ελαφρύ σκυρόδεμα, βαφή με σπρέι, επιχάλκωμένο και επινικελωμένο PLA, ατσάλι, πλατφόρμα αλουμινίου, αυτοκόλλητα, 200 x 200 x 200 cm

4. **VECTOR** 17069-II-U/S, 2020, solar χαρακτικό, μελάνι λαδιού σε βαμβακερό χαρτί, 60 x 80 cm
5. **DEEPSPEED**, 2020, μάρμαρο, honeycomb αλουμινίου, 250 x 150 x 2 cm
6. **SPIRIT STRUCTURE**, 2022, HD βίντεο προβολή, επινικελωμένο PLA, μεταβλητές διαστάσεις

1. **ORACLE**, 2021, interactive video (HTML), custom scripts, duration variable
2. **IDLE TUNNEL**, 2019, HD video projection loop, Athenian slate rock, cement, metallic spray paint, dimensions variable
3. **THE GIFT OF AUTOMATION (GHOST SOURCE)**, 2019, marble, light concrete, spray paint, copper-electroformed and chrome-plated PLA, steel, aluminum platform, stickers, 200 x 200 x 200 cm

4. **VECTOR** 17069-II-U/S, 2020, solar etching, oil ink on cotton paper, 60 x 80 cm
5. **DEEPSPEED**, 2020, marble, aluminum honeycomb panel, 250 x 150 x 2 cm
6. **SPIRIT STRUCTURE**, 2022, HD video projection, nickel-plated PLA, dimensions variable



3



4



5



6

ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΝΙΑΚΑ

Η Αλεξάνδρα Νιάκα (γεν. 1989) είναι καλλιτέχνης διαδραστικών μέσων με έδρα την Αθήνα. Μέσα από διαδραστικές εγκαταστάσεις, εμβυθιστικές τεχνολογίες και τη συγγραφή, προσπαθεί να απαντήσει δημιουργικά σε ερωτήματα σχετικά με τη σχέση ανθρώπου και τεχνολογίας και πώς αυτή καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε και αλληλεπιδρούμε με τη γύρω μας πραγματικότητα. Η Νιάκα εστιάζει στη χρήση τεχνολογίας αιχμής για τη δημιουργία εμπειριών εικονικής, μικτής και επαυξημένης πραγματικότητας (MR/ VR/ AR reality). Πάγιο ερώτημα που διέπει το έργο της, είναι η πληροφορία ως το νέο υλικό, η μετεγγραφή και η διασύνδεση του.

Σπούδασε αρχιτεκτονική στο Α.Π.Θ. και είναι κάτοχος του μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών 'Design for Performance and Interaction' (UCL). Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί στην Αγγλία, στην Κίνα και στην Ελλάδα. Έχει εργαστεί στα creative studio 'The Workers(inc.)' και 'Jason Bruges studio', στο Λονδίνο. Ανήκει στην Uncharted Limbo Collective και στην ερευνητική ομάδα "Questlab Network" του χορογράφου Wayne McGregor (Βρετανία). Το 2020 κέρδισε το βραβείο: SNF Artist Fellowship Award πάνω στις εικαστικές τέχνες από το ARTWORKS.

Alexandra Niaka (born 1989) is an interactive media artist based in Athens, Greece. She expresses herself through interactive installations, immersive technologies, and written text. Through her work, she tries to provide creative answers to questions concerning the relation between human and technology and explores the way in which this relation determines how we perceive, and interact with our surrounding reality. To that end, she focuses on the use of cutting-edge technology to create Virtual, Mixed and Augmented Reality experiences. A recurring focal point of her work is information as the new material, its transcription and interconnection.

She holds a Master of Architecture in Design for Performance and Interaction from the Bartlett School of Architecture (UCL) and a diploma of architecture from the Aristotle University of Thessaloniki. Her work has been presented in the UK, China and Greece. She has worked at the London-based creative studios 'The Workers(inc.)' and 'Jason Bruges studio'. Niaka is part of the Uncharted Limbo Collective and choreographer Wayne McGregor's research group 'Questlab Network' (UK). In 2020 she won the SNF Artist Fellowship Award for visual arts from ARTWORKS.

66

ALEXANDRA ΝΙΑΚΑ



alexandraniaka.com



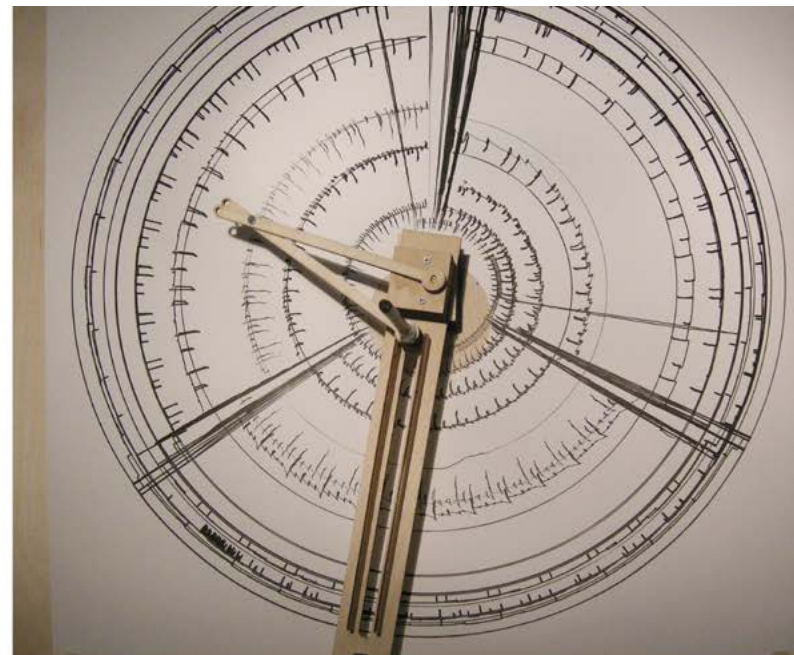




3



4



5



6

70

71

- PUNCHED THOUGHTS**, 2021, εγκατάσταση μεικτής πραγματικότητας, γαλβανισμένα μεταλλικά φύλλα, μεταλλικό νήμα, 3m x 2.50m x 3m, φωτογραφία Ελευθερία Καλπενίδου, (λεπτομέρεια)
- BRAINSCAPES**, 2018, διαδραστική εγκατάσταση επαυξημένης πραγματικότητας, χαρτόνι, 1.50m x 1.50m x 2m
- ΪCHNI**, 2019, Α. Νιάκα, Ι. Ong, Μ. Χραπανά, performance μεικτής πραγματικότητας & διαδραστική εγκατάσταση, μέταλλο, ελαστικοί ιμάντες, ύφασμα, 6m x 6m x 2m

- DON'T BE A COUCH POTATO**, 2018, διαδραστική εγκατάσταση, κόντρα πλακέ, φύλλο αλουμινίου, ταινίες γείωσης, καλώδιο, 12m x 7m x 5m
- NOOTOPIA**, 2016, διαδραστική εγκατάσταση μεικτής πραγματικότητας, κόντρα πλακέ, δρυς, 8m x 4m x 3m
- ΪCHNI**, 2019, Α. Νιάκα, Ι. Ong, Μ. Χραπανά, performance μεικτής πραγματικότητας & διαδραστική εγκατάσταση, μέταλλο, ελαστικοί ιμάντες, ύφασμα, 6m x 6m x 2m

- PUNCHED THOUGHTS**, 2021, mixed reality installation, galvanised metal sheets, metal thread, 3m x 2.50m x 3m, photo credit Eleftheria Kalpenidou, (detail)
- BRAINSCAPES**, 2018, augmented reality interactive installation, cardboard, 1.50m x 1.50m x 2m
- ΪCHNI**, 2019, Α. Νιάκα, Ι. Ong, Μ. Χραπανά, mixed reality performance & interactive installation, steel, elastic straps, fabric, 6m x 6m x 2m

- DON'T BE A COUCH POTATO**, 2018, interactive installation, plywood, oak, foil, grounding tapes, wire, 12m x 7m x 5m
- NOOTOPIA**, 2016, mixed reality interactive installation, plywood, oak, 8m x 4m x 3m
- ΪCHNI**, 2019, Α. Νιάκα, Ι. Ong, Μ. Χραπανά, mixed reality performance & interactive installation, steel, elastic straps, fabric, 6m x 6m x 2m

ΜΑΡΚΕΛΛΑ ΞΥΛΟΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΥ

Η Μαρκέλλα Ξυλογιαννοπούλου (γεν. 2000) είναι καλλιτέχνης με έδρα την Αθήνα. Είναι στο 4ο έτος φοίτησης στην ΑΣΚΤ και στο έργο της διερευνά τους χαρακτήρες που δημιουργεί και ύστερα ενσωματώνει μέσω της performance και του video.

Έχει παρουσιάσει την δουλειά της σε εκθέσεις όπως το Platforms Project (2021), "Catcalling me twice is like calling my cat side to scratch you up really nice" (2021) και το Kivotos Channel | ARK Athens (2021). Έχει συμμετάσχει σε performance όπως το Kin Baby (2021), Readiness: The LARP (2020), και το Cargo (2018). Τέλος, είναι μέλος της εικαστικής ομάδας Sinodi Papu.

Markella Ksilogiannopoulou (born 2000) is an artist based in Athens, Greece. She is in her 4th year of study at the Athens School of Fine Arts. In her work, she explores the characters she creates and then integrates them into performance and video.

She has presented her work in exhibitions such as Platforms Project (2021), "Catcalling me twice is like calling my cat side to scratch you up really nice" (2021) and the Kivotos Channel | ARK Athens (2021). She has participated in performances such as Kin Baby (2021), Readiness: The LARP (2020), and Cargo (2018). She is a member of the Sinodi Papu art collective.

72

instagram.com/markellaksilogiannopoulou



1

MARKELLA KSILOGIANNOPOULOU



Recycle Bin 20220507_1...

Microsoft Edge si(e)sta

Person 1 - Chrome

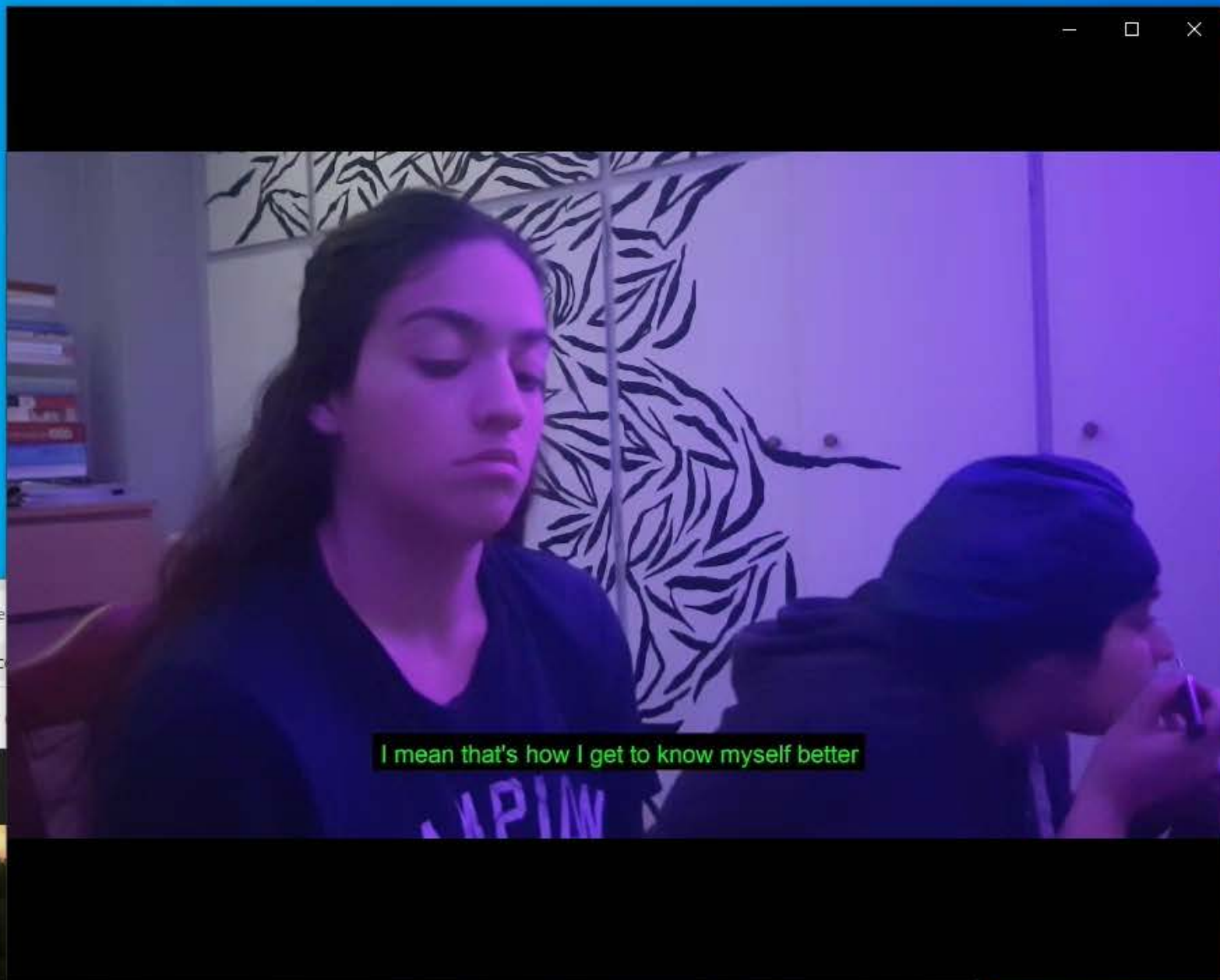
Adobe Premiere P... si(e)sta2

Sunrise video | Drone Footage

youtube.c

Google Chrome isn't your

YouTube GR



*Untitled - Notepad

File Edit Format View Help

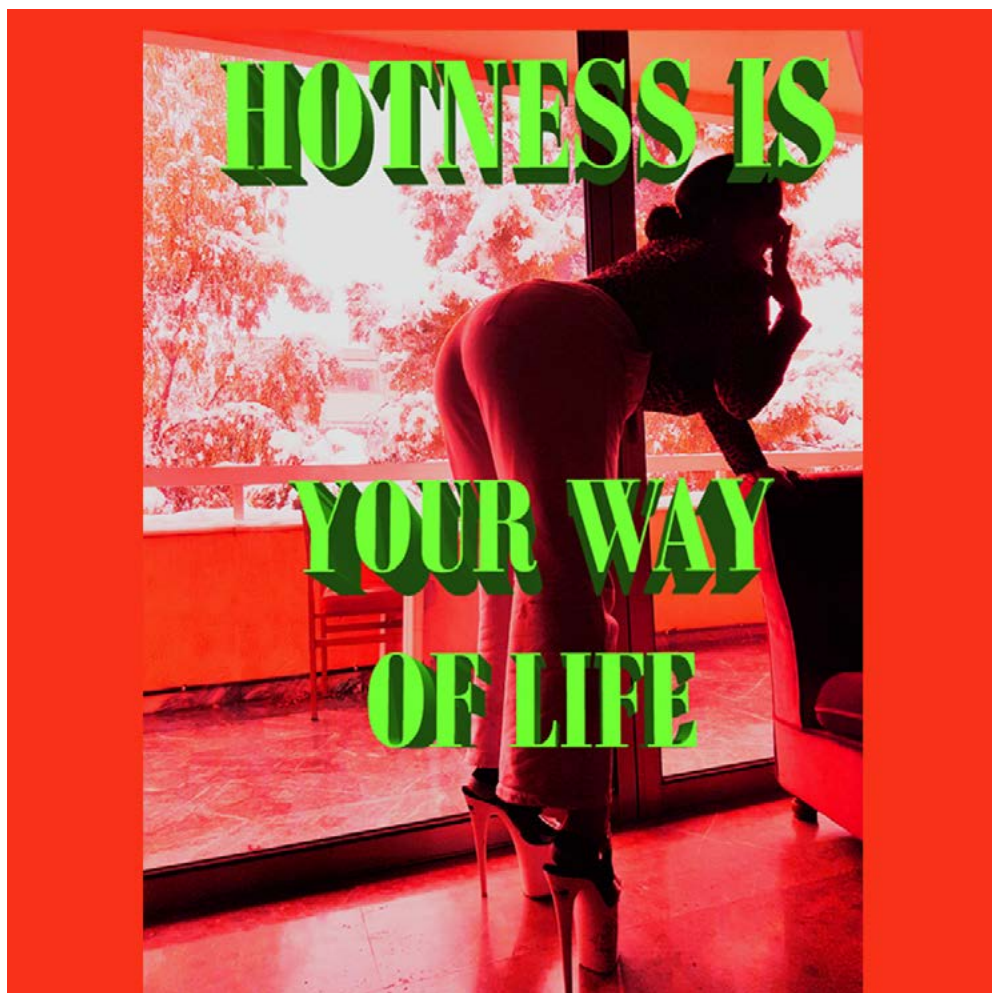
Contradictory norms: while they are encouraged to perform heterosexiness, they risk moral condemnation and slut shaming when they do so.

These studies demonstrate that 'doing sexy' is not 'just' a matter of sexual seduction, narcissist vanity, insecurity, or self-objectification as presumed in dominant discourses, but also part of the performance of subjectivity, or, more specifically: of gender and sexuality. Through their navigations of sexiness, girls position themselves as 'good girls' (Jackson and Vares) and perform 'desirable but not too slutty' femininity.

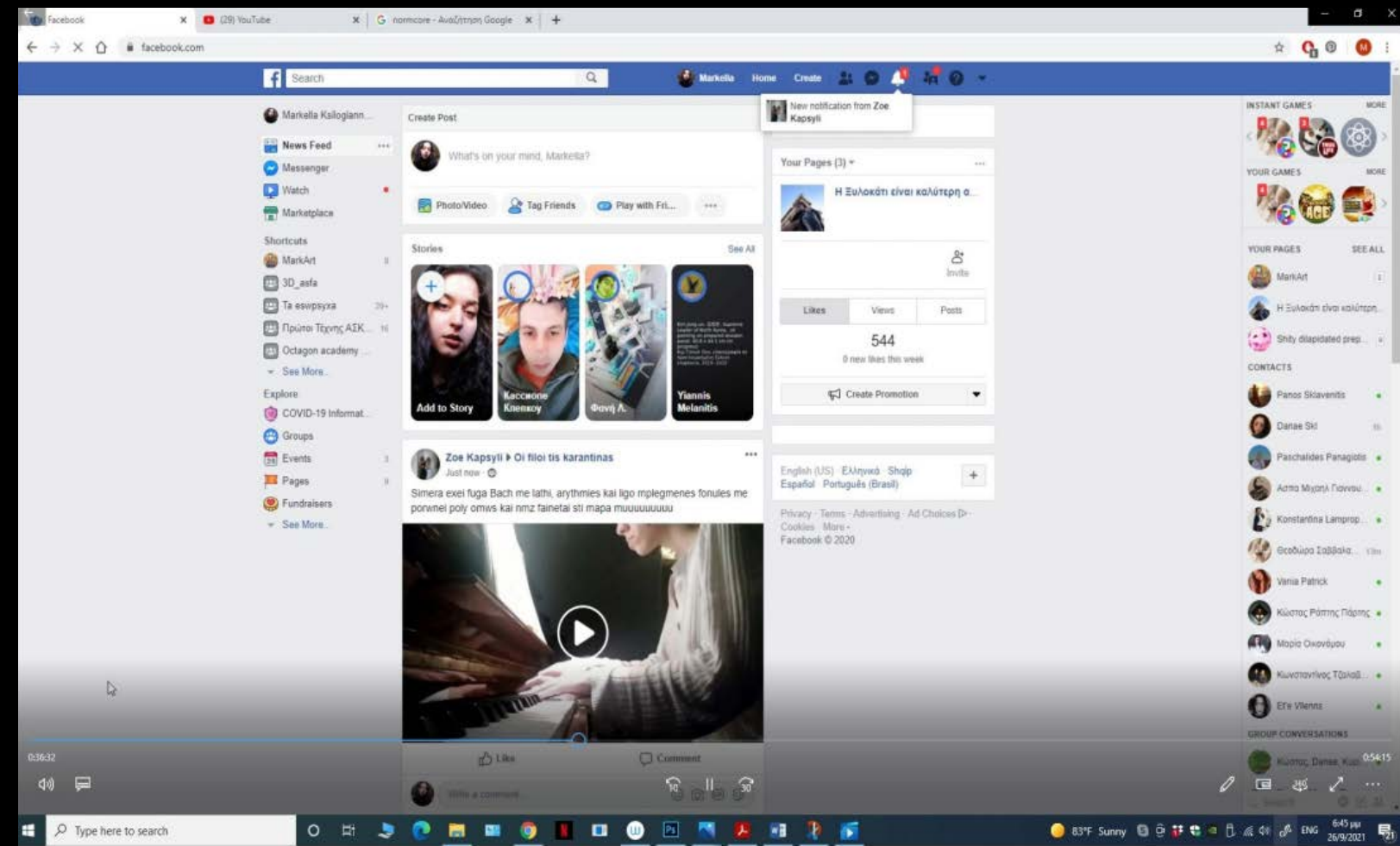
online practices as representational acts. These studies investigate how people represent themselves online, using concepts such as self-(re)presentation and impression management. Identity is assumed to be something a person has, develops, constructs or performs offline and that can be represented more or less honestly online. This approach has received critique for oversimplifying and underestimating online practices. Instead, scholars suggested conceptualising online practices as performative acts that are not mere 'representations' or 'biographies' of offline subjects, but an integrated part of all performative acts that produce the subject.

"Sexy selves: Girls, selfies and the performance of intersectional identities"
-Marijke Naezer

Ln 27, Col 16 100% Windows (CRLF) UTF-8



3



5

76



4

- | | | | |
|--|---|---|--|
| 1. FUCK IT, I AM
FUCKING MY
CATCALLER, 2021,
βίντεο, διάρκεια
02:34min | 4. cHaln NoVeL,
2019, βίντεο,
διάρκεια 5:00min | 1. FUCK IT, I AM
FUCKING MY
CATCALLER, 2021,
video, duration
02:34min | 4. cHaln NoVeL,
2019, video,
duration 5:00min |
| 2. FIDGETING
WITH A BIG
DICK BOY, 2022,
βίντεο, διάρκεια
14:06min | 5. HOW TO SCREEN
RECORD ON
WINDOWS 10
-YOUTUBE-
GOOGLE CHROME
2020-04-25
21-08-05, 2020,
βίντεο, διάρκεια
1:30:47 | 2. FIDGETING
WITH A BIG
DICK BOY, 2022,
video, duration
14:06min | 5. HOW TO SCREEN
RECORD ON
WINDOWS 10
-YOUTUBE-
GOOGLE CHROME
2020-04-25
21-08-05, 2020,
video, duration
1:30:47 |
| 3. HOTGIR1BUMMR,
2020-2022,
διαδίκτυακή
περφόρμανς | | 3. HOTGIR1BUMMR,
2020-2022, online
performance | |

ΕΛΕΝΗ ΞΥΝΟΓΑΛΑ

Η Ελένη Ξυνογαλά (γεν. 1993) ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Η Ξυνογαλά εργάζεται ως εικαστικός διαδραστικών έργων ερευνώντας την ενσώματη νοημοσύνη και τις πιθανές συνέργειες μεταξύ των ανθρώπινων και τεχνολογικών οικοσυστημάτων. Στην πρακτική της, γίνεται διαμεσολαβητής αυτών των οικοσυστημάτων, δημιουργώντας υβριδικές περφόρμανς, που απομυθοποιούν τις στερεοτυπικές αντιλήψεις σχετικά με τα τεχνολογικά συστήματα.

Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου Master of Arts in Interaction Design Communication από το University of the Arts London. Συμμετείχε στο ομαδικό πρόγραμμα HIVE residency στον οργανισμό thecamp το 2019 (Αιξ-αν-Προβάνς). Έλαβε μέρος στο πρόγραμμα Venice Biennale Fellowship 2019 του Βρετανικού Συμβουλίου. Απονεμήθηκε το βραβείο της ARTWORKS στις Εικαστικές Τέχνες και είναι μέλος του Προγράμματος Υποτροφιών για το 2019-2020 (Αθήνα). Έχει παρουσιάσει τη δουλειά της σε διάφορα μουσεία και φεστιβάλ, όπως το Victoria & Albert Museum (Λονδίνο), Ars Electronica Festival 2018 (Λινζ), London Design Festival 2018, Ίδρυμα Ευγενίδου (Αθήνα), Athens Digital Arts Festival 2020 (Αθήνα), Video Dance Project 2020 (Αθήνα), Μέγαρο Μουσικής (Αθήνα).

Eleni Xynogala (born 1993) lives and works in Athens, Greece. Xynogala is a media artist exploring the embodied intelligence and the possible synergies between human and non-human ecosystems. Eleni's body of work intertwines fiction and reality, creating hybrid performances to challenge common norms of technological systems.

She holds a Master of Arts in Interaction Design Communication at the University of the Arts London. She participated in the collaborative residency of HIVE 2019 at thecamp (Aix-en-Provence). She attended the Fellowship program of Venice Biennale by the British Council 2019. She has been awarded the ARTWORKS in Visual Arts prize and she is part of the Stavros Niarchos Foundation Fellowship Program 2019-2020 (Athens). She has exhibited her work in different museums and festivals, such as the Victoria & Albert Museum (London), Ars Electronica Festival 2018 (Linz), London Design Festival 2018, Eugenides Foundation (Athens), Athens Digital Arts Festival 2020 (Athens), Video Dance Project 2020 (Athens), Megaron The Athens Concert Hall.

ELENI
XYNOGALA



78

elenxyn.com





ΑΝΑΣΤΑΣΗΣ ΠΑΝΑΓΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ

Ο Αναστάσης Παναγής Μελέτης γεννήθηκε στην Αθήνα το 1997. Είναι τελιόφοιτος της Ανώτατης Σχολής Καλών Τεχνών. Μέσω της πρακτικής του ερευνά θεματικές που αφορούν την μετα-ψηφιακή εποχή, την οικολογία, την queer αρχαιολογία και τα ζητήματα φύλου, σεξουαλικότητας και ισότητας. Διαχειρίζεται ένα ευρύ φάσμα μέσων όπως: η φωτογραφία, η κατασκευή σκηνικών και κοστούμιών, η ζωγραφική, η performance και η κινηματογράφηση.

Anastasis Panagis Meletis was born in Athens in 1997. He is a final-year student at the Athens School of Fine Arts. Through his practice he researches topics related to the post-digital age, ecology, queer archeology and gender issues of sexuality and equality. He works with a wide range of media such as photography, stage and costume design, painting, performance and filmmaking.

ANASTASIS PANAGIS MELETIS

Τον τελευταίο χρόνο έχει παρουσιάσει το επιτελεστικό έργο "I'm not a robot" (Οκτώβριος 2021) στην Α.Σ.Κ.Τ, και το έργο "page 64010035" στο PS Communitism στα πλαίσια του HEAD 2 HEAD festival (Νοέμβριος 2021) και στο Performance Rooms 2022 (Φεβρουάριος 2022) σε συνεργασία με την Φλώρα Βάβουλα. Έχει παρουσιάσει το έργο του στην ηλεκτρονική έκθεση της Art Athina 2021 ("All Realistic Factors, Like Shadow or Perspective, in this Environment are Digitally Simulated", Οκτώβριος 2021) και στην έκθεση Προμηθέας 2.0 στο Ίδρυμα Μιχάλη Κακογιάννη ("2b86e9e7", Σεπτέμβριος 2018). Έχει εργαστεί στο χώρο των σκηνικών και της καλλιτεχνικής επιμέλειας σε project, όπως το Optimal Soft (Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, 2022) και το Too Much (MIR Festival, 2021) της Φωτεινής Σταματελοπούλου, στο Transverse Orientation (Στέγη Ιδρύματος Ωνάση, 2021) του Δημήτρη Παπαϊωάννου και στο Comedown, 2019 των The Crashes.

During the last year, he has presented his performative work "I'm not a robot" (October 2021) at the Athens School of Fine Arts and "page 64010035" at PS Communitism in the framework of HEAD 2 HEAD festival and Performance Rooms (February 2022) in collaboration with Flora Vavoula. He has presented his work at Art Athina 2021 online exhibition ("All Realistic Factors, Like Shadow or Perspective, in this Environment are Digitally Simulated", October 2021) and the exhibition Promitheas 2.0 at "Michael Cacoyannis Foundation" ("2b86e9e7", September 2018). He has worked as a stage designer and art curator in projects, such as Optimal Soft (Onassis Stegi, 2022), Too Much (MIR Festival, 2021) by Fotini Stamatelopoulou, Transverse Orientation (Onassis Stegi, 2021) by Dimitris Papaioannou, and Comedown, 2019 by The Crashes.



84

[instagram.com/p.panas.m](https://www.instagram.com/p.panas.m)



1





3



4



5



6

89

1. PAGE 64010035, 2021 - σε εξέλιξη, performance, πολυμεσική σκηνική εγκατάσταση, ζωντανή μετάδοση της οθόνης ενός Η/Υ, βίντεο, διάρκεια 30min, σε συνεργασία με την Φλώρα Βάβουλα
2. PAGE 64010035, 2021 - σε εξέλιξη, performance, πολυμεσική σκηνική εγκατάσταση, ζωντανή μετάδοση της οθόνης ενός Η/Υ, βίντεο, διάρκεια 30min, σε συνεργασία με την Φλώρα Βάβουλα
3. ALL REALISTIC FACTORS LIKE SHADOW OR PERSPECTIVE, IN THIS ENVIRONMENT ARE DIGITALLY SIMULATED, 2021, βίντεο, διάρκεια 28:01min
4. ALL REALISTIC FACTORS LIKE SHADOW OR PERSPECTIVE, IN THIS ENVIRONMENT ARE DIGITALLY SIMULATED, 2021, βίντεο, διάρκεια 28:01min
5. I'M NOT A ROBOT: A MONSTERS GUIDE TO SURVIVE THE LAST MILLENNIUM, 2021, performance, πολυμεσική εγκατάσταση, μικτά μέσα, συνθετικό μετάξι, λάδια, ανακυκλωμένα υλικά και ευρεθέντα αντικείμενα, ζωντανή μετάδοση της οθόνης ενός Η/Υ, βίντεο, διάρκεια 60min (λεπτομέρεια)
6. I'M NOT A ROBOT: A MONSTERS GUIDE TO SURVIVE THE LAST MILLENNIUM, 2021, performance, πολυμεσική εγκατάσταση, μικτά μέσα, συνθετικό μετάξι, λάδια, ανακυκλωμένα υλικά και ευρεθέντα αντικείμενα, ζωντανή μετάδοση της οθόνης ενός Η/Υ, βίντεο, διάρκεια 60min (λεπτομέρεια)
1. PAGE 64010035, 2021 - ongoing, performance, multimedia stage installation, live transmission of a PC monitor, video, duration 30min, in collaboration with Flora Vavoula
2. PAGE 64010035, 2021 - ongoing, performance, multimedia stage installation, live transmission of a PC monitor, video, duration 30min, in collaboration with Flora Vavoula
3. ALL REALISTIC FACTORS LIKE SHADOW OR PERSPECTIVE, IN THIS ENVIRONMENT ARE DIGITALLY SIMULATED, 2021, video, duration 28:01min
4. ALL REALISTIC FACTORS LIKE SHADOW OR PERSPECTIVE, IN THIS ENVIRONMENT ARE DIGITALLY SIMULATED, 2021, video, duration 28:01min
5. I'M NOT A ROBOT: A MONSTERS GUIDE TO SURVIVE THE LAST MILLENNIUM, 2021, performance, multimedia installation, mixed media, synthetic silk, oils, recycled materials and found objects, live transmission of a PC monitor, video, duration 60min (detail)
6. I'M NOT A ROBOT: A MONSTERS GUIDE TO SURVIVE THE LAST MILLENNIUM, 2021, performance, multimedia installation, mixed media, synthetic silk, oils, recycled materials and found objects, live transmission of a PC monitor, video, duration 60min (detail)

ΜΑΡΙΑ ΠΑΝΕΤΑ

Η Μαρία Πανέτα (γεν. 1988) είναι καλλιτέχνης με διεπιστημονική δραστηριότητα που ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Η Πανέτα εργάζεται στον νοητό χώρο μεταξύ τέχνης και αρχιτεκτονικής και μελετά την επικοινωνία μεταξύ των μηχανών και των έμβιων όντων. Δημιουργεί διαδραστικές εφαρμογές, προσθετικά φορέσιμα, βίντεο και φωτογραφία. Στις σπουδές της στη σχολή Bartlett σχεδίασε το φορέσιμο 'Σαρωτής', μία προσθετική συσκευή που επαυξάνει την αίσθηση του χώρου και δημιουργεί απτά ψηφιακά περιβάλλοντα. Δημιουργεί καταστάσεις που σχετίζονται με την επαυξημένη ζωή σε μη οικεία περιβάλλοντα και τις σωματικές διεπιφάνειες των κατοίκων τους.

Maria Paneta (born 1988) is an artist with interdisciplinary activity, based in Athens, Greece. Paneta works on the verge of art and architecture, exploring the ways machines communicate with living things. She creates interactive installations, prosthetic wearables, video and photography. Her study in the Bartlett resulted in the development of the wearable 'Sarotis', a prosthetic device that augments spatial awareness and creates tactile virtual spaces. She creates spaces dealing with augmented life in non-human environments and the bodily interfaces of their inhabitants.

MARIA PANETA

Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου (March) από το Bartlett School of Architecture, UCL στο διαδραστικό σχεδιασμό και έχει δίπλωμα Αρχιτεκτονικής από το Πανεπιστήμιο Πατρών. Έχει παρουσιάσει διεθνώς έργα της σε εκθέσεις σε Αθήνα, Λονδίνο, Ουτρέχτη και Τέξας. Συμμετείχε στην 150η επέτειο του Harpers Bazaar στο μουσείο MoCA στη Σαγκάη το 2017. Έχει συνεργαστεί με σημαντικά πολιτιστικά και ερευνητικά ιδρύματα όπως το Victoria & Albert Museum στο Λονδίνο και τη σχολή αρχιτεκτονικής Bartlett School of Architecture, UCL, όπου δίδαξε διαδραστικό σχεδιασμό.

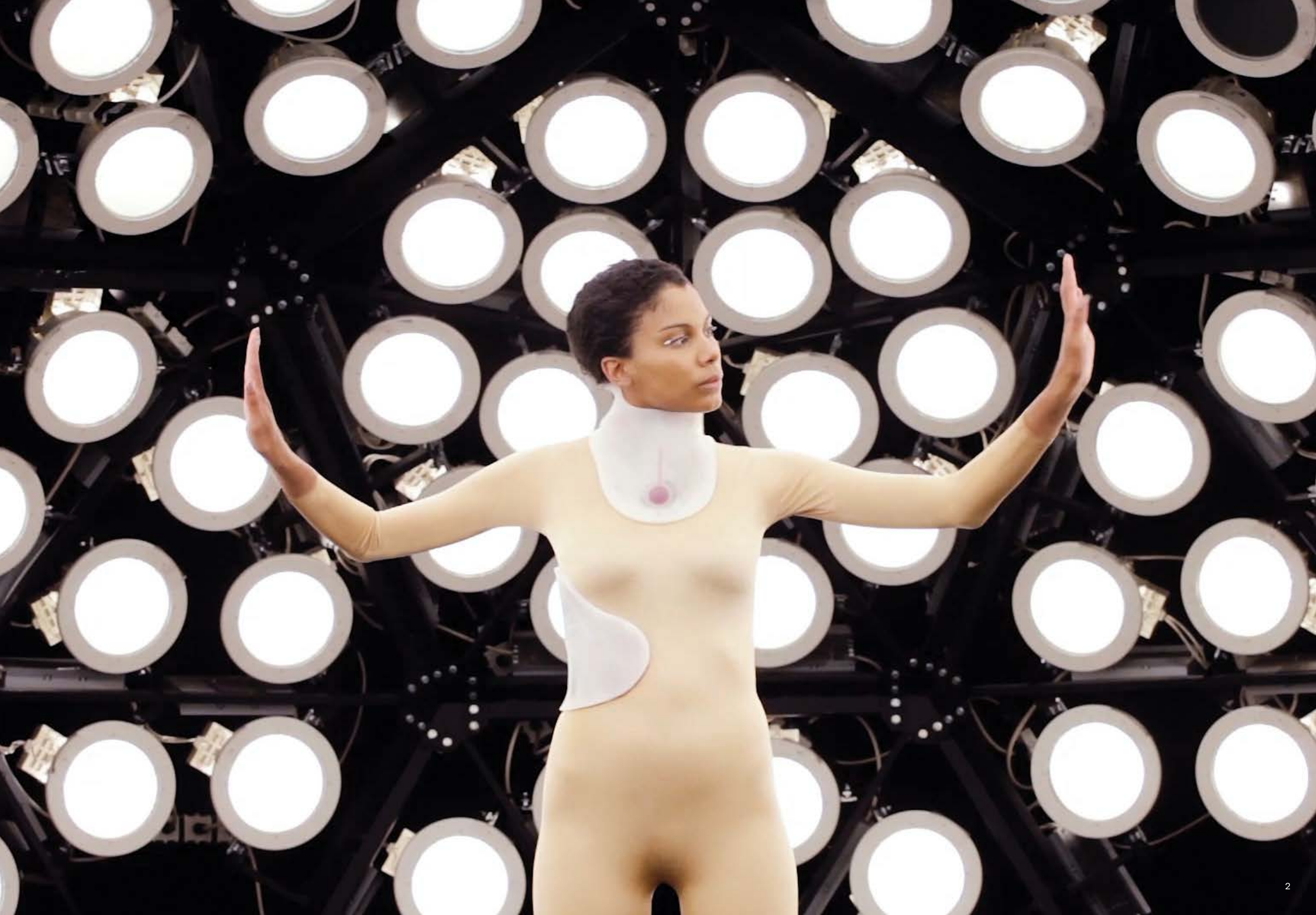
She holds a MArch from Bartlett School of Architecture, UCL on interaction design and a Diploma of Architecture from University of Patras. She has exhibited internationally with shows in Athens, London, Utrecht and Texas. She was part of the 150th anniversary of Harpers Bazaar in MoCA Shanghai 2017. She has worked with leading cultural and research institutions including the Victoria & Albert Museum London and the Bartlett School of Architecture, UCL, where she taught interaction design.



90

mariapaneta.com







3



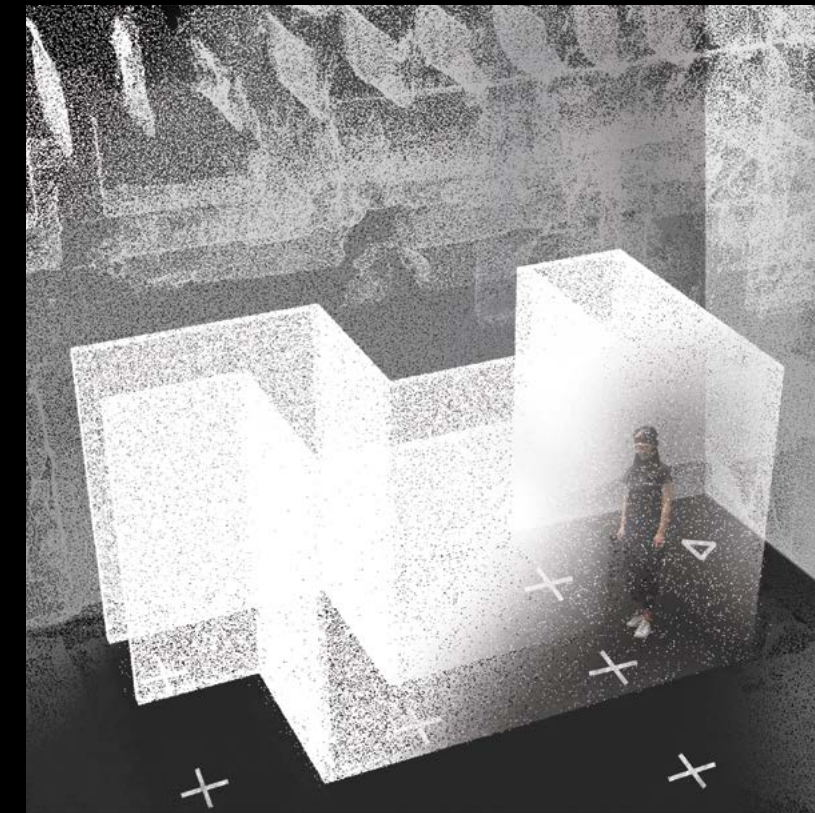
4



5



6



7

1. **MODULAR BONES™:**
THE KUN, 2021, τρισδιάστατη εκτύπωση ανακυκλώσιμου προσθετικού, έρευνα & σχεδιασμός Μαρία Πανέτα, επιστημονική επιμέλεια Ιωάννης Παπαντωνίου
2. **SAROTIS: WEARABLE FUTURES**, 2016, φορέσιμο, HD βίντεο performance, Ava Aghakouchak και Μαρία Πανέτα, έρευνα Ruairi Glynn, Interactive Architecture Lab, UCL, Λονδίνο
3. **FLOWERS**, 2022
HD βίντεο, διάρκεια 44"
4. **MODULAR BONES™:**
LIVING STRATEGIES, 2021, HD βίντεο, διάρκεια 1:10min, έρευνα & σχεδιασμός Μαρία Πανέτα, επιστημονική επιμέλεια Ιωάννης Παπαντωνίου, ηχοτοπίο Natcase, φωτογραφία Γιούλη Τσατσπούλου (λεπτομέρεια)

5. **V&A WORKSHOP:**
ΦΤΙΑΞΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΟΥ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΡΟΜΠΟΤ, 2018, εργαστήριο, V&A Sackler Centre, Λονδίνο
6. **SKY FOREVER**, 2022 - σε εξέλιξη, HD βίντεο, διάρκεια 19"
7. **SAROTIS: EXPERIMENTAL PROsthESIS**, 2016, φορέσιμο, HD βίντεο, performance, Ava Aghakouchak και Μαρία Πανέτα, έρευνα Ruairi Glynn, Interactive Architecture Lab, UCL, Λονδίνο

1. **MODULAR BONES™:**
THE KUN, 2021, recyclable 3D printed prosthetic, research & design Μαρία Πανέτα, scientific curation Ioannis Papadoniou
2. **SAROTIS: WEARABLE FUTURES**, 2016, wearable, HD video, performance, Ava Aghakouchak and Maria Paneta, research led by Ruairi Glynn, Interactive Architecture Lab, UCL, London
3. **FLOWERS**, 2022
HD video, duration 44"
4. **MODULAR BONES™:**
LIVING STRATEGIES, 2021, HD video, duration 1:10min, research & design Μαρία Πανέτα, scientific curation Ioannis Papadoniou, soundscape Natcase, photography Uli Tsatsopoulou (detail)

5. **V&A WORKSHOP:**
MAKE YOUR FIRST INTERACTIVE ROBOT, 2018, workshop, V&A Sackler Centre, London, UK
6. **SKY FOREVER**, 2022 - in progress, HD video, duration 19"
7. **SAROTIS: EXPERIMENTAL PROsthESIS**, 2016, wearable, HD video, performance, Ava Aghakouchak and Maria Paneta, research led by Ruairi Glynn, Interactive Architecture Lab, UCL, London

ΕΥΑ ΠΑΠΑΜΑΡΓΑΡΙΤΗ

Η Εύα Παπαμαργαρίτη (γεν. 1987) είναι καλλιτέχνης, η οποία ζει και εργάζεται στην Αθήνα και το Λονδίνο. Το έργο της επικεντρώνεται στην κινούμενη εικόνα, τον ήχο, σε τυπώματα και γλυπτικές εγκαταστάσεις που διερευνούν τη σχέση μεταξύ ψηφιακού χώρου και φυσικής πραγματικότητας.

Το 2012 αποφοίτησε από το τμήμα Αρχιτεκτονικής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και το 2016 ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές της σπουδές στο Royal College of Art του Λονδίνου, στο σχεδιασμό οπτικής επικοινωνίας. Έχει παρουσιάσει το έργο της σε πόλεις, όπως Νέα Υόρκη, Λος Άντζελες, Παρίσι, Λονδίνο, Βερολίνο, Σιάτλ, Άμστερνταμ, Σαγκάη, Τορόντο, Μόντρεαλ, Αθήνα, σε ιδρύματα, μουσεία και φεστιβάλ, όπως το New Museum (Νέα Υόρκη), το Whitney Museum (Νέα Υόρκη), Tate Britain (Λονδίνο), Μουσείο MAAT (Λισαβόνα), Μουσείο Κινούμενης Εικόνας (Νέα Υόρκη), MoMA PS1 (Νέα Υόρκη), Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, Μόντρεαλ, Μπιενάλε της Αθήνας, Μπιενάλε της Θεσσαλονίκης, Transmediale Festival (Βερολίνο).

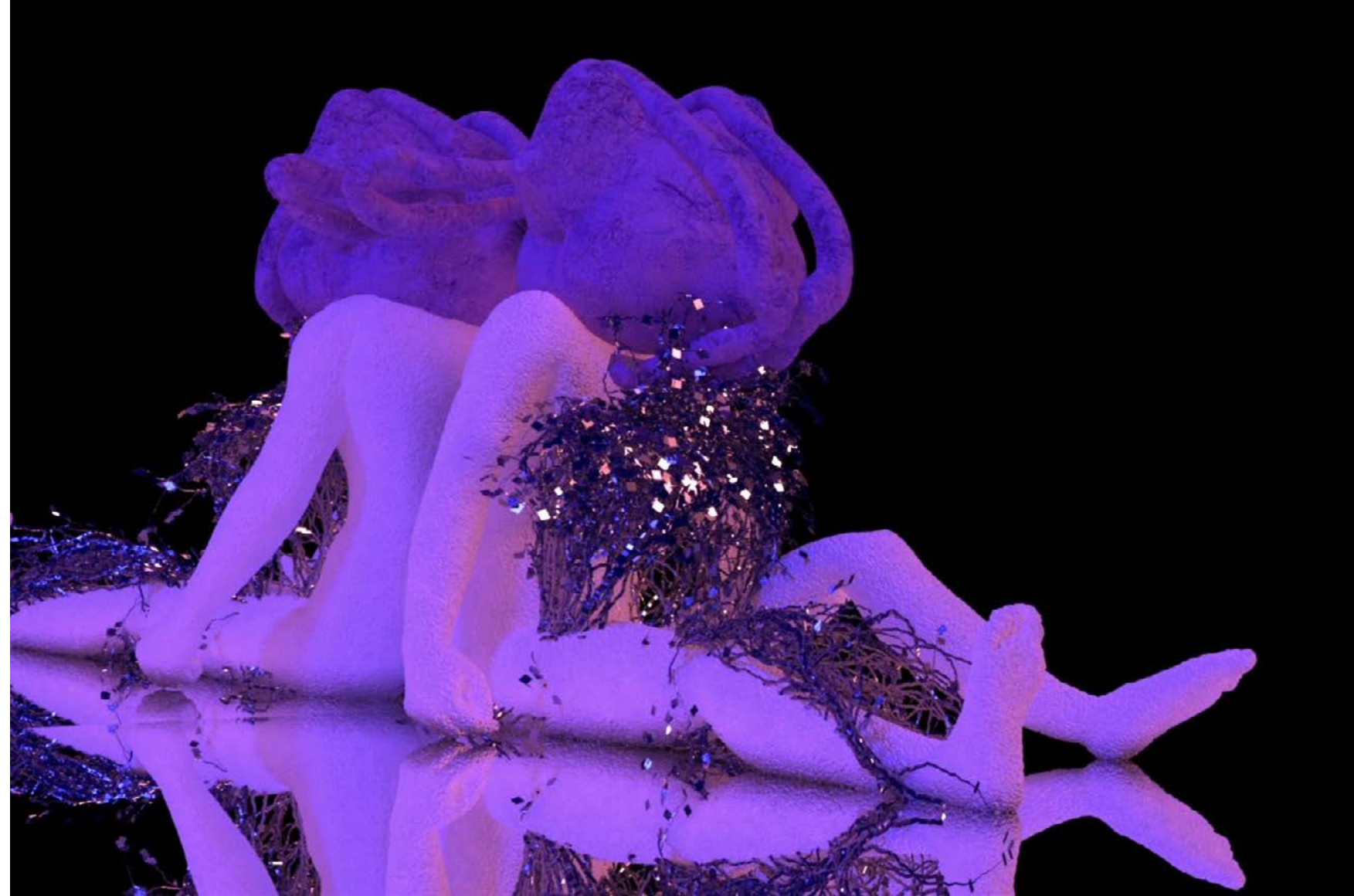
Eva Papamargariti (born 1987) is an artist who lives and works in Athens and London. Her practice focuses on time-based media but also printed material and sculptural installations that explore the relationship between digital space and material reality.

She is a graduate from the Department of Architecture, University of Thessaly with a Diploma in Architecture (2012) and she holds a Master's Degree on Visual Communication Design from Royal College of Art, London (2016). She has exhibited her work in cities like, New York, Los Angeles, Paris, London, Berlin, Seattle, Amsterdam, Shanghai, Toronto, Montreal, Athens, in institutions, museums and festivals such as the New Museum (New York), Whitney Museum (New York), Tate Britain (London), MAAT Museum (Lisbon), Museum of Moving Image (New York), MoMA PS1 (New York), Museum of Contemporary Art, Montreal, Athens Biennale, Thessaloniki Biennale, Transmediale Festival (Berlin).



EVA
PAPAMARGARITI

96



1

evapapamargariti.com

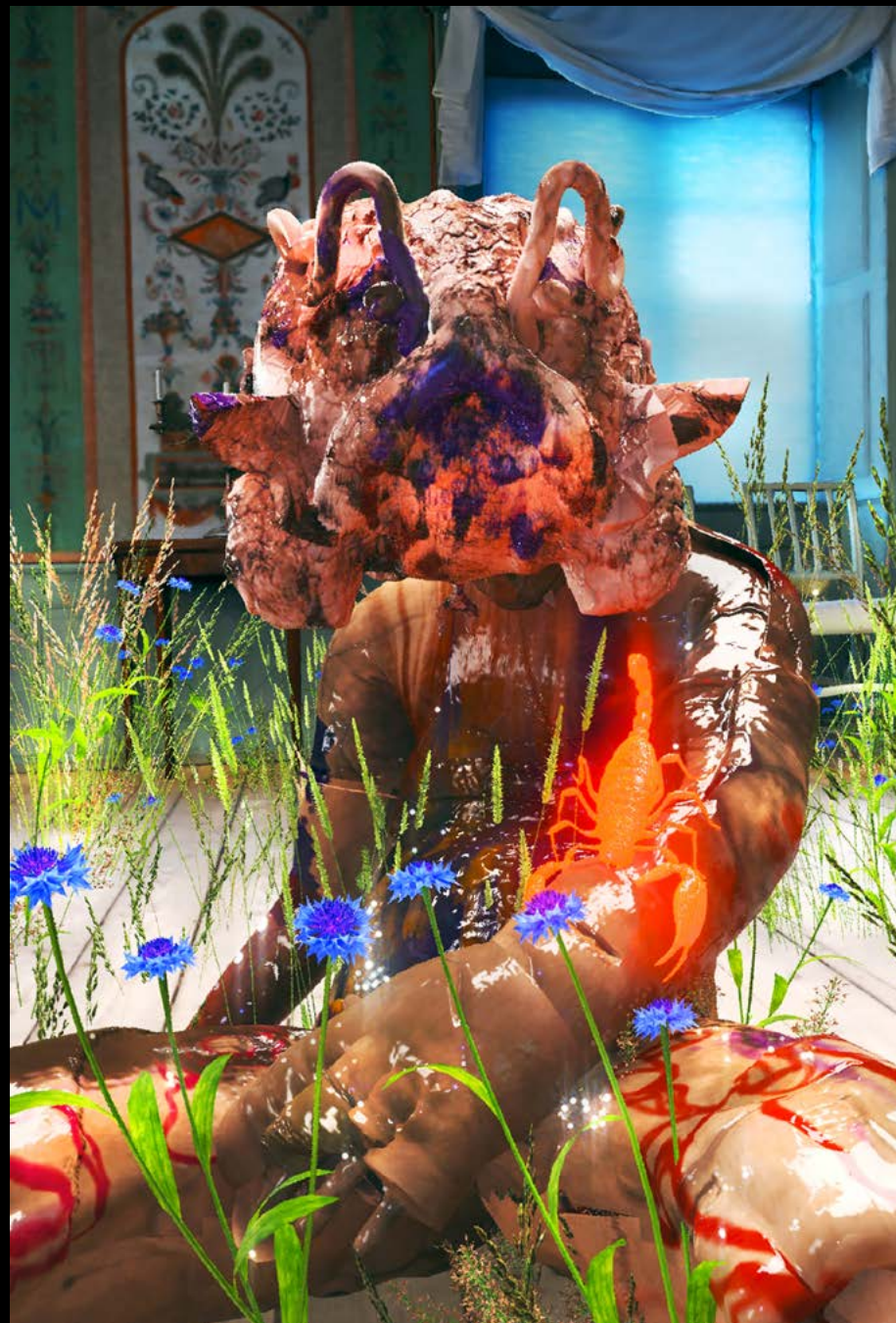




3



5



4



6

101

- BUT FOR NOW ALL I CAN PROMISE IS THAT THINGS WILL BECOME WEIRDER,** 2018, στιγμιότυπο από βίντεο, HD βίντεο, διάρκεια 12min
- PRECARIOUS INHABITANTS,** 2019, βίντεο εγκατάσταση, Gallery Umberto di Marino, Νάπολη, φωτογραφία Danilo Donzelli
- FACTITIOUS IMPRINTS,** 2016, βίντεο και τυπώματα σε ύφασμα, φωτογραφία Φάνης Βλασταράς & Ρεβέκκα Κωνσταντοπούλου
- UH EVERYTHING LOOKS SO FRESH – OH EVERYTHING IS SO ROTTEN!,** 2020, τύπωμα σε χαρτί Hahnemühle, Y 120 x Π 80 cm, Nicoletti Contemporary, Λονδίνο
- ALWAYS A BODY, ALWAYS A THING,** 2017, βίντεο εγκατάσταση, καουτσούκ σε μεταλλικά μέρη, μεταβλητές διαστάσεις, Μουσείο Μπενάκη, Αθήνα, φωτογραφία Γιώργης Γερόλυμπος
- AS THEY WERE DRIFTING AWAY, THEIR BODIES TURNED INTO WAVES,** 2021, στιγμιότυπο από βίντεο, HD βίντεο, διάρκεια 11 min
- BUT FOR NOW ALL I CAN PROMISE IS THAT THINGS WILL BECOME WEIRDER,** 2018, video still, HD video, duration 12min
- PRECARIOUS INHABITANTS,** 2019, video installation, Gallery Umberto di Marino, Napoli, photo credit Danilo Donzelli
- FACTITIOUS IMPRINTS,** 2016, video and prints on fabric, photo credit Fanis Vlastaras & Rebecca Konstantopoulou
- UH EVERYTHING LOOKS SO FRESH – OH EVERYTHING IS SO ROTTEN!,** 2020, print on Hahnemühle paper, H 120 x W 80 cm, Nicoletti Contemporary, London
- ALWAYS A BODY, ALWAYS A THING,** 2017, video Installation, rubber on steel parts, dimensions variable, Benaki Museum, Athens, photo credit Yiorgis Yerolymbos
- AS THEY WERE DRIFTING AWAY, THEIR BODIES TURNED INTO WAVES,** 2021, video still, HD video, duration 11min

ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΠΑΦΙΓΚΟΣ

Ο Γιώργος Παπαφίγκος (γεν. 1989) ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Σπούδασε στη Σχολή Καλών Τεχνών του ΑΠΘ (2015) και πραγματοποίησε μεταπτυχιακές σπουδές στο Royal College of Art, Contemporary Art Practice - Moving Image στο Λονδίνο (2018). Το έργο του εστιάζει στη μετανθρώπινη εποχή (post-human era) και την ιδέα της μετεξέλιξης του κόσμου μέσω της υπερανεπτυγμένης τεχνολογίας.

Έχει παρουσιάσει τη δουλειά του σε ατομικές και ομαδικές εκθέσεις σε μουσεία και γκαλερί στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, όπως 19th Media Art Biennale WRO 2021 REVERSO, WRO Art Center, Πολωνία (2021), The Right to Silence? CUNY, Anya and Andrew Shiva Gallery, Νέα Υόρκη (2021), The Hysterophimia Pavilion, the Greek Pavilion, The Wrong - Digital Art Biennale (2019-2020), Gossamer Fog Gallery, Λονδίνο (2019), Kappatos Gallery, Αθήνα (2019), Whitechapel Gallery, Λονδίνο (2019), ARTECITYA - ART SCIENCE TECHNOLOGY FESTIVAL (2017), 25th Drawing Show, Boston Centre for the Arts, Mills Gallery, Η.Π.Α. (2017), CICA Museum, Νότια Κορέα (2017), The Right to be Human, Κέντρο Σύγχρονης Τέχνης Θεσσαλονίκης - Goethe Institute (2017), Error in calculation, Cyber Art Space, Πεδίο Δράσης Κόδρα (2015), Κρατικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης Θεσσαλονίκης (2015).

Yorgos Papafigos (born 1989) lives and works in Athens, Greece. He has graduated from the Thessaloniki School of Fine Arts, Faculty of Painting (2015) and has completed his MA at the Royal College of Art - Contemporary Art Practice - Moving Image in London (2018). His work focuses on the post-human era and the concept of the evolution of the world through advanced technology.

He has presented solo and group exhibitions in Greece and abroad in galleries and museums such as 19th Media Art Biennale WRO 2021 REVERSO, WRO Art Center, Poland (2021); The Right to Silence? CUNY, Anya and Andrew Shiva Gallery, New York (2021); The Hysterophimia Pavilion, the Greek Pavilion for The Wrong - Digital Art Biennale (2019-2020); Gossamer Fog Gallery, London (2019); Kappatos Gallery, Athens (2019); Whitechapel Gallery, London, screening (2019); ARTECITYA - ART SCIENCE TECHNOLOGY FESTIVAL (2017); 25th Drawing Show at Boston Centre for the Arts, Mills Gallery, US (2017); CICA Museum, South Korea (2017); The Right to be Human, Thessaloniki Centre of Contemporary Art - Goethe Institute (2017); Error in calculation, Cyber Art Space, Kodra Field (2015); State Museum of Contemporary Art Thessaloniki (2015).

YORGOS
PAPAFIGOS



102

yorgospapafigos.com







3



4

1. **CMD89**, 2019, γλυπτό τρισδιάστατης εκτύπωσης SLS από βελούδο, τρισδιάστατα εκτυπωμένα καρφιά από ορύχαλκο, ασάλινο σύρμα, ξύλο, σίδηρο
2. **POST-REMOVAL**, 2021, στιγμιότυπο, διάρκεια 04:12min, CGI 4K, ήχος στέρεο, συμμετοχικό πρότζεκτ με τον Κωνσταντίνο Σπανόπουλο, εικαστικοί - σκηνοθεσία: Γιώργος Παπαφίγκος, Κωστής Σπανόπουλος, σχεδιασμός κίνησης: Γιώργος Παπαφίγκος, σχεδιασμός ήχου: Κωστής Σπανόπουλος
3. **THE LADDER**, 2017, φιλμ HD με computer animation, ήχος
4. **POST-REMOVAL**, 2021, στιγμιότυπο, διάρκεια 04:12min, CGI 4K, ήχος στέρεο, συμμετοχικό πρότζεκτ με τον Κωνσταντίνο Σπανόπουλο, εικαστικοί - σκηνοθεσία: Γιώργος Παπαφίγκος, Κωστής Σπανόπουλος, σχεδιασμός κίνησης: Γιώργος Παπαφίγκος, σχεδιασμός ήχου: Κωστής Σπανόπουλος (λεπτομέρεια)

5. **NEW BODY II**, 2021, τρισδιάστατη εκτύπωση, φωτοπολυμεριζόμενη ρητίνη (SLA), συνθετικός πολύχρωμος αμμόλιθος (full color sandstone), ανοξείδωτο ασάλι, βελόνα αλουμινίου, ανθρακόνημα (λεπτομέρεια)
6. **UNIQUE BODY II**, 2021, τρισδιάστατη εκτύπωση, φωτοπολυμεριζόμενη ρητίνη (SLA), συνθετικός πολύχρωμος αμμόλιθος (full color sandstone), ανοξείδωτο ασάλι, βελόνα αλουμινίου, ανθρακόνημα
7. **AUTHENTIC BODY**, 2021, τρισδιάστατη εκτύπωση, φωτοπολυμεριζόμενη ρητίνη (SLA), συνθετικός πολύχρωμος αμμόλιθος (full color sandstone), ανοξείδωτο ασάλι, βελόνα αλουμινίου, ανθρακόνημα
8. **BOLIASMA**, 2020, ιατρική συσκευή εξωτερικής στερέωσης, τρισδιάστατη εκτύπωση με τεχνολογία SLA, εξ ολοκλήρου έγχρωμη τρισδιάστατη εκτύπωση από αμμόλιθο, 25 x 27 x 20 cm

1. **CMD89**, 2019, 3D printed SLS velvet sculpture, 3D printed bronze nails, steel wire, wood, iron
2. **POST-REMOVAL**, 2021, still image, duration 04:12min, CGI 4K, stereo sound, collaborative project, artists - directors: Yorgos Papafigkos, Kostis Spanopoulos, animation by Yorgos Papafigkos, sound design by Kostis Spanopoulos
3. **THE LADDER**, 2017, computer animated HD film, stereo sound
4. **POST-REMOVAL**, 2021, still image, duration 04:12min, CGI 4K, stereo sound, collaborative project, artists - directors: Yorgos Papafigkos, Kostis Spanopoulos, animation by Yorgos Papafigkos, sound design by Kostis Spanopoulos (detail)

5. **NEW BODY II**, 2021, 3D printed SLA clear resin, multicolour 3D printing, stainless steel pin, carbon fiber fixation apparatus (detail)
6. **UNIQUE BODY II**, 2021, 3D printed SLA clear resin, multicolour 3D printing, stainless steel pin, carbon fiber fixation apparatus
7. **AUTHENTIC BODY**, 2021, 3D printed SLA clear resin, multicolour 3D printing, stainless steel pin, carbon fiber fixation apparatus
8. **BOLIASMA**, 2020, external fixation medical apparatus, 3D printing SLA, full color sandstone 3D printing, 25 x 27 x 20 cm

5



6



7



8

ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΟΛΥΜΠΙΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΑΚΗ

Η Αλεξάνδρα Ολυμπία Περιστεράκη γεννήθηκε το 1991, σε ένα εργατικό προάστιο έξω από την Αθήνα. Μετά την αποφοίτηση της με μεταπτυχιακό στα Digital Media - Critical Computing στο Goldsmiths University, στόχος της είναι να διερευνήσει πώς η τεχνολογία έχει επηρεάσει τον κόσμο σε κοινωνικό, πολιτικό και πολιτισμικό επίπεδο. Τα κύρια μέσα που χρησιμοποιεί είναι κείμενο, αποσυναρμολογημένο υλισμικό και βίντεο, όλα συνυφασμένα με HTML από το Web 1.0.

Συνήθως σχολιάζει την προσωπική της σχέση με το ψηφιακό καθώς και τη βία της ετεροκανονικότητας. Επί του παρόντος, στο πρόγραμμα φιλοξενίας καλλιτεχνών Digital Artist Residency, διερευνά το υλισμικό ως έτοιμο υλικό και τις δυνατότητες ανακύκλωσής του για ένα πιο βιώσιμο τεχνολογικό μέλλον.

Alexandra Olympia Peristeraki was born in 1991, in a working-class suburb outside of Athens, Greece. After graduating with an MA in Digital Media - Critical Computing at Goldsmiths University, her aim is to explore how technology has affected the world socially, politically and culturally. Alexandra's main mediums are text, dismantled hardware and video, all weaved together with Web 1.0-influenced HTML.

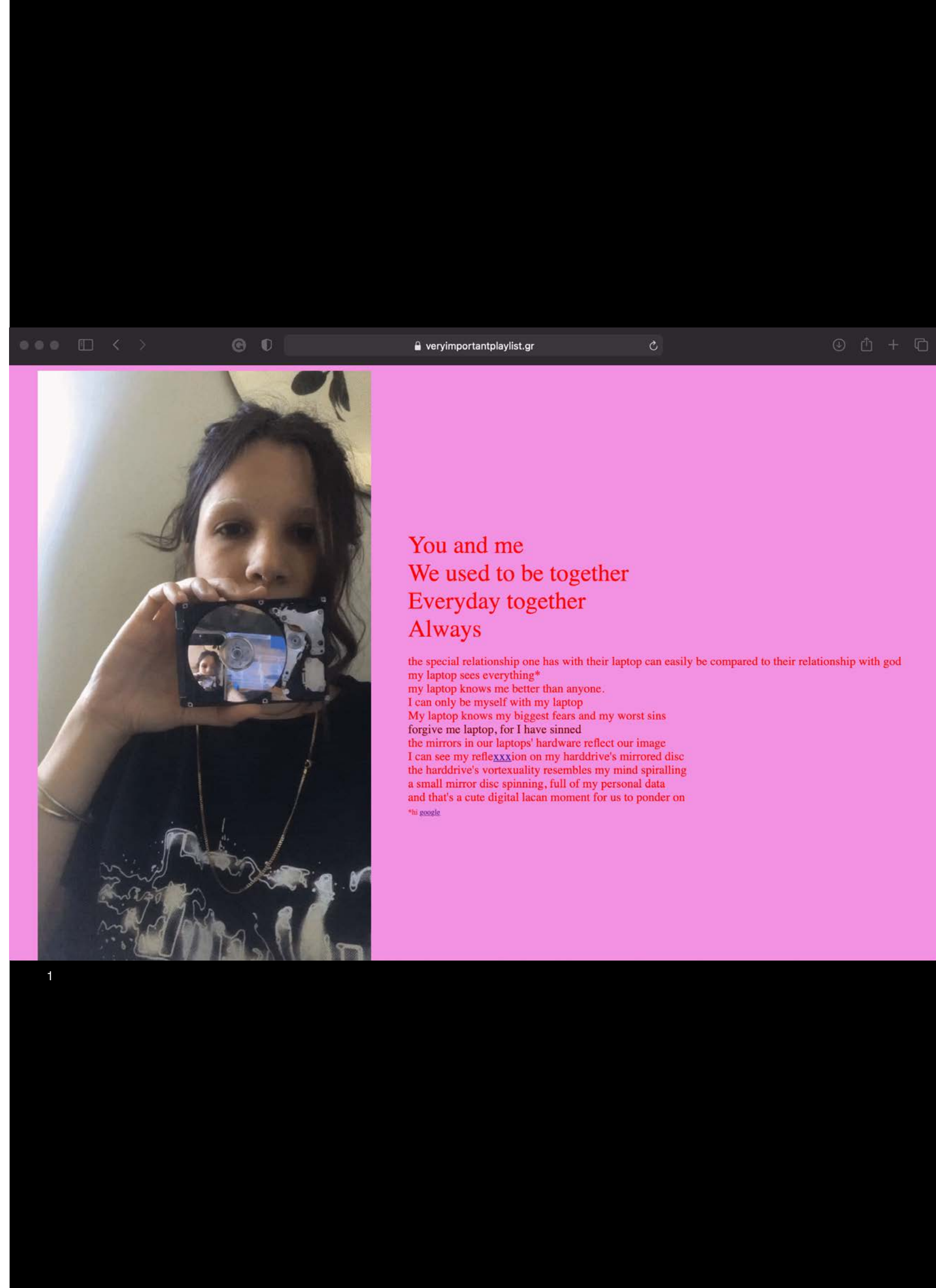
She tends to comment on her personal relationship with the digital as well as the violence of heteronormativity. Currently, in her residency at the Digital Artist Residency, she is exploring hardware as found material and the potential of upcycling it for a more sustainable tech future.

108

ALEXANDRA OLYMPIA PERISTERAKI



veryimportantplaylist.gr



lse thought of before us. No one owns the data, no one should o



K. COOK (2020). THE PSYCHOLOGY OF SILICON VALLEY. ETHICAL THREATS AND EMOTIONAL INTELLIGENCE IN THE TECH INDUSTRY.

T. Gillespie (2018). Custodians of the Internet.

G. Lovink (2019). Sad by Design: On Platform Nihilism.

D. K. Citron (2014). Hate Crimes in Cyberspace.

M. Hicks (2017). Programmed Inequality: How Britain Discarded Women Technologists and Lost its Edge in Computing.

A. R. Galloway (2012). The Interface Effect.

D. Taeyoung. Conversation is a cybernetic technology. Some collective recipes for speaking together and learning from each other.

A. Adamatzky (2018). Unconventional Computing.

Tung-Hui Hu (2015). A Prehistory of the Cloud.

J. Joque (2022). Revolutionary Mathematics: Artificial Intelligence, Statistics and the Logic of Capitalism.

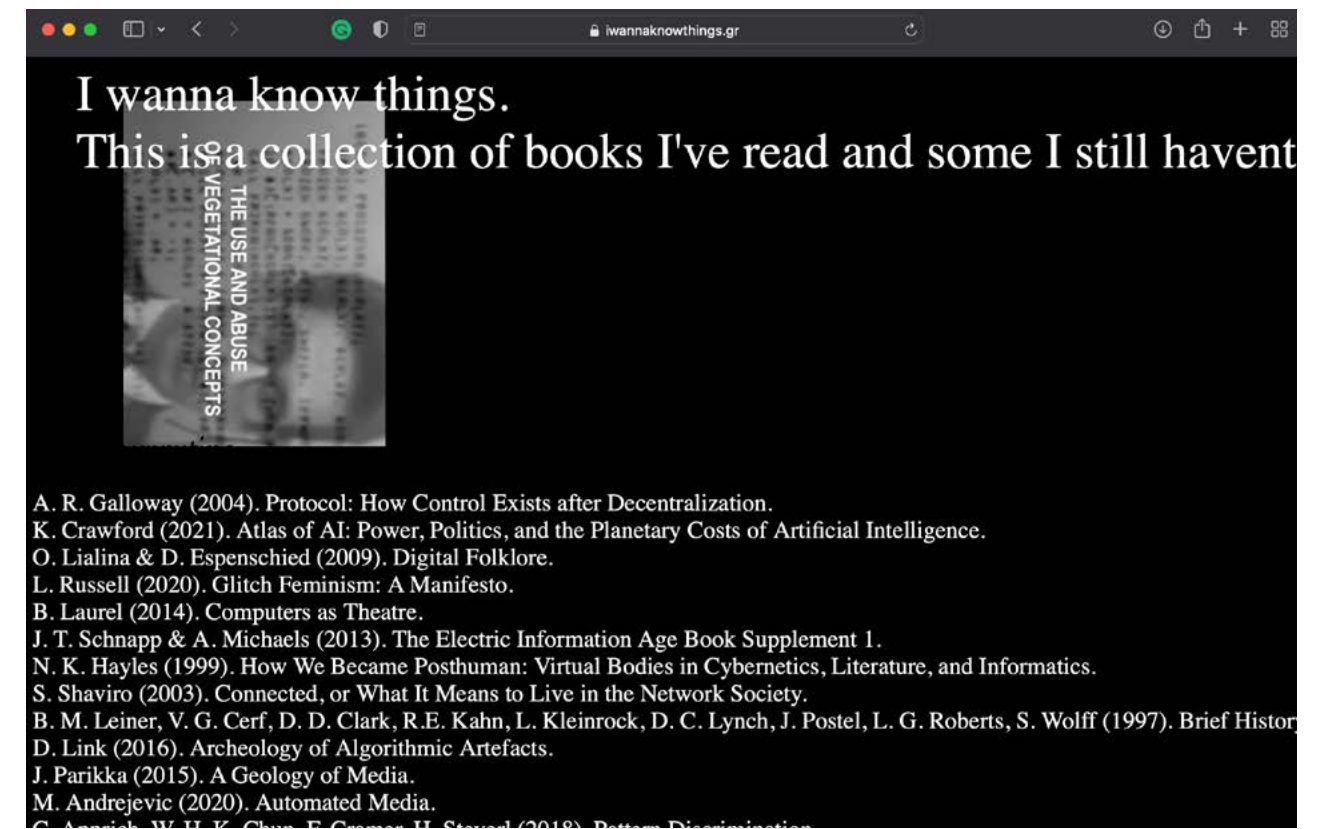
A. Delfanti (2021). The Warehouse: Workers and Robots at Amazon.

A. Oram & G. Wilson (2007). Beautiful Code.

S. Jeong (2018). The Internet of Garbage.

1. VERYIMPORTANTPLAYLIST.GR, 2021, κείμενο, βίντεο, υλισμικό, στιγμιότυπα οθόνης, σαρώσεις σε HTML
2. IWANNAKNOWTHINGS.GR, 2022, HTML
3. 200XPONIA, 2021, βίντεο, 4:20min
4. 200XPONIA, 2021, βίντεο, 4:20min
5. IWANNAKNOWTHINGS.GR, 2022, HTML
6. VERYIMPORTANTPLAYLIST.GR, 2021, κείμενο, βίντεο, υλισμικό, στιγμιότυπα οθόνης, σαρώσεις σε HTML

1. VERYIMPORTANTPLAYLIST.GR, 2021, text, video, hardware, screenshots, scans on HTML
2. IWANNAKNOWTHINGS.GR, 2022, HTML
3. 200YEARS, 2021, video, 4:20min
4. 200YEARS, 2021, video, 4:20min
5. IWANNAKNOWTHINGS.GR, 2022, HTML
6. VERYIMPORTANTPLAYLIST.GR, 2021, text, video, hardware, screenshots, scans on HTML



5



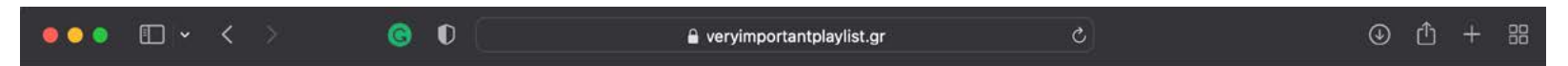
3



4

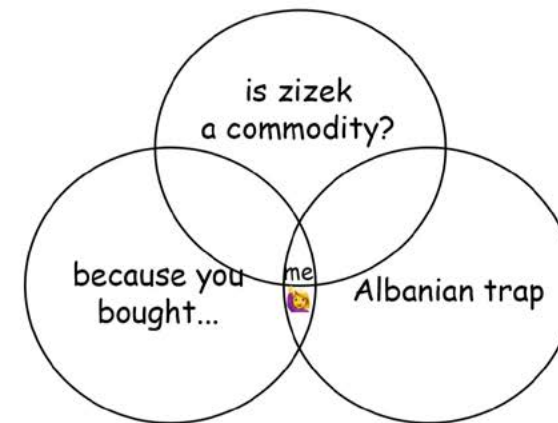
112

6



Paint me like one of your french grlz, [mark.](#)

Do I like what I like because
I actually like them or do
I like what I like because
an algorithm suggests I should?
Where do I end and where
does the algorithm begins?
Are we all an algorithm's
[digital sculpture?](#)



ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΝΙΔΑ-ΚΡΕΖΙΑ

Η Δέσποινα Σανιδά-Κρεζία (γεν. 1998) είναι καλλιτέχνης που ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Το 2021 ξεκίνησε τη χορογραφική/κινητική της έρευνα για το project HOWEVER σε residency του Κέντρου Μελέτης Χορού I. & P. Ντάνκαν, όπου επικεντρώθηκε στην κουλτούρα του ίντερνετ και στις έννοιες της προσπάθειας (effort) και του έργου (labor) μέσα από το σώμα. Από το 2021 συνεργάζεται με τη Φωτεινή Σταματελοπούλου και την ομάδα ZESTY.

Το 2019 αποφοίτησε από την Κρατική Σχολή Ορχηστρικής Τέχνης, ενώ φοίτησε και στο προεπαγγελματικό τμήμα της σχολής. Παράλληλα, είναι φοιτήτρια του τμήματος Ιστορίας και Αρχαιολογίας του ΕΚΠΑ και έχει κάνει πρακτική στην Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος στο Τμήμα Χειρογράφων, Αρχείων και Ειδικών Συλλογών. Έχει συνεργαστεί με καλλιτέχνες όπως ο Γιάννης Μανταφούνης (One One One), ο Cyril Baldy (A dance for many), ο Χρήστος Παπαδόπουλος (Άσκηση 27), ο Νίκος Ναυρίδης (Noli mi tangere). Έχει επίσης δουλέψει για οπτικοακουστικές εγκαταστάσεις, κινηματογράφο και βίντεο όπως το Movement Radio, την Athens Biennale (DETACH), τη Στέγη Ιδρύματος Ωνάση και το Flux Laboratory.

Despina Sanida-Crezia (born 1998) is an artist based in Athens, Greece. In 2021, she became a resident artist in Duncan Dance Centre (Athens) for her research on the performance installation project HOWEVER, where she focused on internet culture and the notions of effort/labor through the body. Since 2021, she has been collaborating with Fotini Stamatelopoulou and the ZESTY company in Athens.

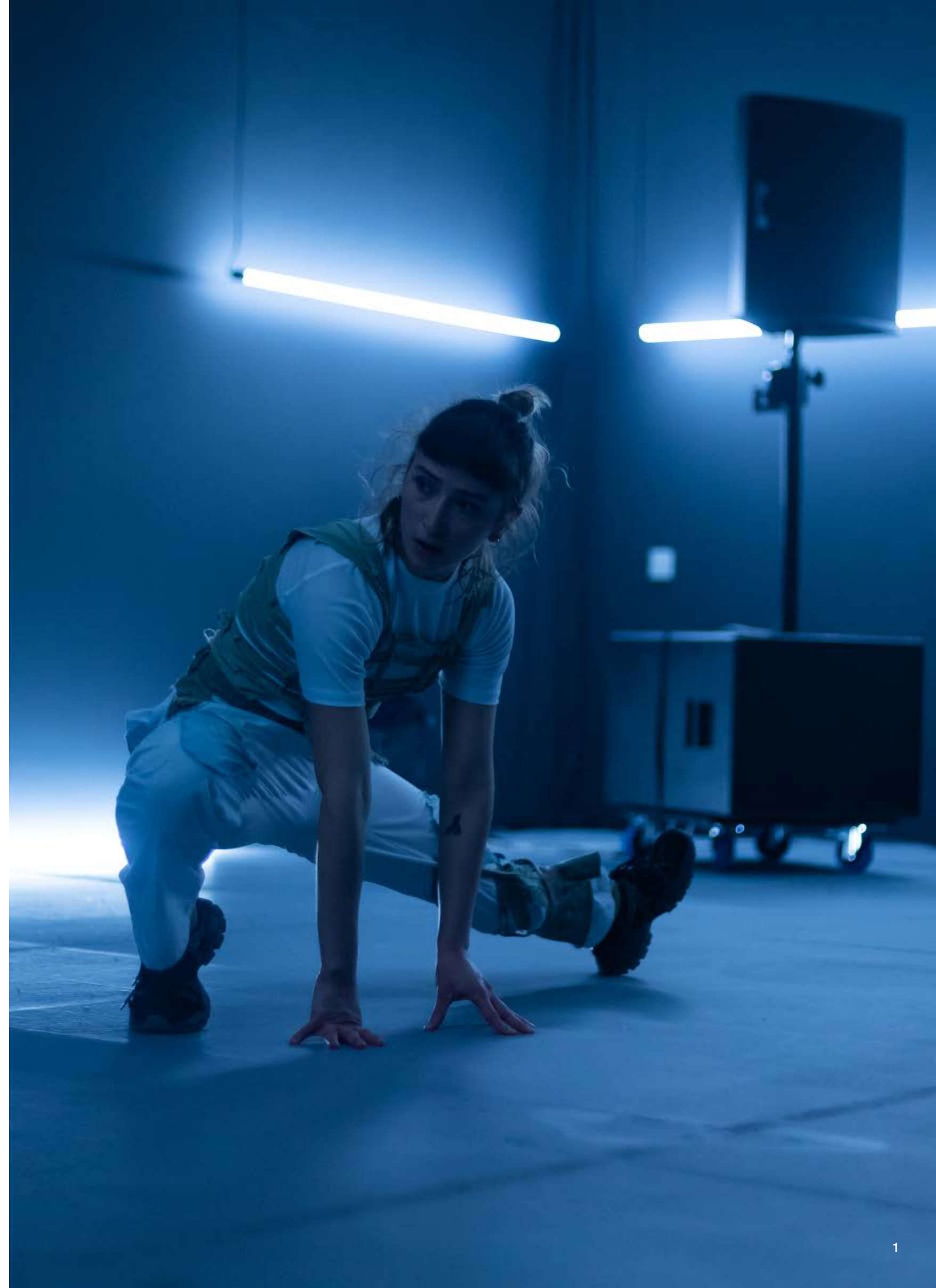
She graduated from the State School of Dance (Athens) in 2019, where she also attended the pre-professional section of the School. At the same time, she is a student in the History and Archaeology department of the NKUA. Sanida-Crezia was also an intern in the Archives' department of the National Library of Greece. She has collaborated with artists such as Ioannis Mandafounis (One One One), Cyril Baldy (A dance for many), Christos Papadopoulos (Askisi 27), Nikos Navridis (Noli mi tangere). She has also worked for audiovisual installations, film and video projects such as Movement Radio, Athens Biennale (DETACH), Onassis Cultural Centre and Flux Laboratory.



DESPINA
SANIDA-CREZIA

114

[instagram.com/despo.sancro](https://www.instagram.com/despo.sancro)





_how to cuddle

_slow

_be aware of environment

ntal ---

_a little rubbing
classic.spoon.

_half-spoon

_layer up

_go face

to face

star-gazer

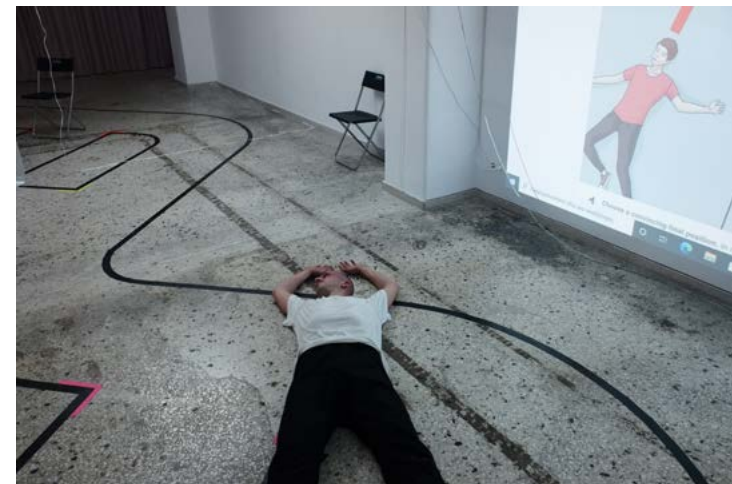


3

118



5



4

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <p>1. OPTIMAL.SOFT, 2022, εγκατάσταση performance στη Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση, Αθήνα, φωτογραφία από την Πηνελόπη Γερασίμου, concept & χορογραφία από την Φωτεινή Σταματελοπούλου, συνδημιουργία & εκτέλεση από τις Δέσποινα Σανιδά-Κρεζία και Φωτεινή Σταματελοπούλου (λεπτομέρεια)</p> | <p>3. HOWEVER, 2021, εγκατάσταση performance στον χώρο TAVROS.space, Αθήνα, φωτογραφία από τον Γιώργο Σανιδά</p> | <p>1. OPTIMAL.SOFT, installation performance, Stegi Onassis Foundation in Athens, Greece, photo by Pinelopi Gerasimou, concept & choreography by Fotini Stamatelopoulos,</p> | <p>3. HOWEVER, 2021, installation performance, TAVROS.space, Athens, Greece, photo by Giorgos Sanidas</p> |
| <p>2. HOWEVER, 2021, εγκατάσταση performance στον χώρο TAVROS.space, Αθήνα, φωτογραφία από τον Γιώργο Mufatsa Αθανασίου</p> | <p>4. HOWEVER, 2021, εγκατάσταση performance στον χώρο TAVROS.space, Αθήνα, φωτογραφία από τον Γιώργο Mufatsa Αθανασίου</p> | <p>2. HOWEVER, 2021, installation performance, TAVROS.space, Athens, Greece, photo by Giorgos Mufatsa Athanasiou</p> | <p>4. HOWEVER, 2021, installation performance, TAVROS.space, Athens, Greece, photo by Giorgos Mufatsa Athanasiou</p> |
| | <p>5. HOWEVER, 2021, εγκατάσταση performance στον χώρο TAVROS.space, Αθήνα, φωτογραφία από τον Γιώργο Mufatsa Αθανασίου</p> | | <p>5. HOWEVER, 2021, installation performance, TAVROS.space, Athens, Greece, photo by Giorgos Mufatsa Athanasiou</p> |

ΓΕΩΡΓΙΑ ΣΚΑΡΤΑΔΟΥ

Η Γεωργία Σκαρτάδου (γεν. 1991) είναι σχεδιάστρια/καλλιτέχνης ψηφιακών μέσων που ζει και εργάζεται στην Πάτρα. Η έρευνά της επικεντρώνεται σε μια μίξη της επιστημονικής μεθόδου και των ψηφιακών τεχνολογιών με την καλλιτεχνική παραγωγή και το αισθητικό φαινόμενο. Με εργαλεία όπως η τεχνητή νοημοσύνη, η οπτικοποίηση δεδομένων, τα προσομοιωμένα και ψηφιακά περιβάλλοντα, προσπαθεί να υπογραμμίσει μια διαχρονική σχέση μεταξύ των ανθρώπων, των εργαλείων/μέσων και της πραγματικότητας. Μέσα από την παραγωγή και τη διανομή εικόνων και κειμένων, προσεγγίζει τις περιοχές εκείνες που δύνανται να λειτουργήσουν ως γεννήτριες παραγωγής αφηγήσεων και κοσμοθεωρίας.

Georgia Skartadou (b. 1991) is a designer - artist working with digital media, based in Patras, Greece. Central to Skartadou's work is the combination of science and digital techniques with aesthetics, art and design. She uses tools such as artificial intelligence, data visualization, simulated and digital environments, to highlight the timeless relationship between humans, tools/artefacts and reality. The artist explores through the technical production and distribution of images and texts, all the areas that can potentially serve as a means to create our worldview.

GEORGIA SKARTADOU

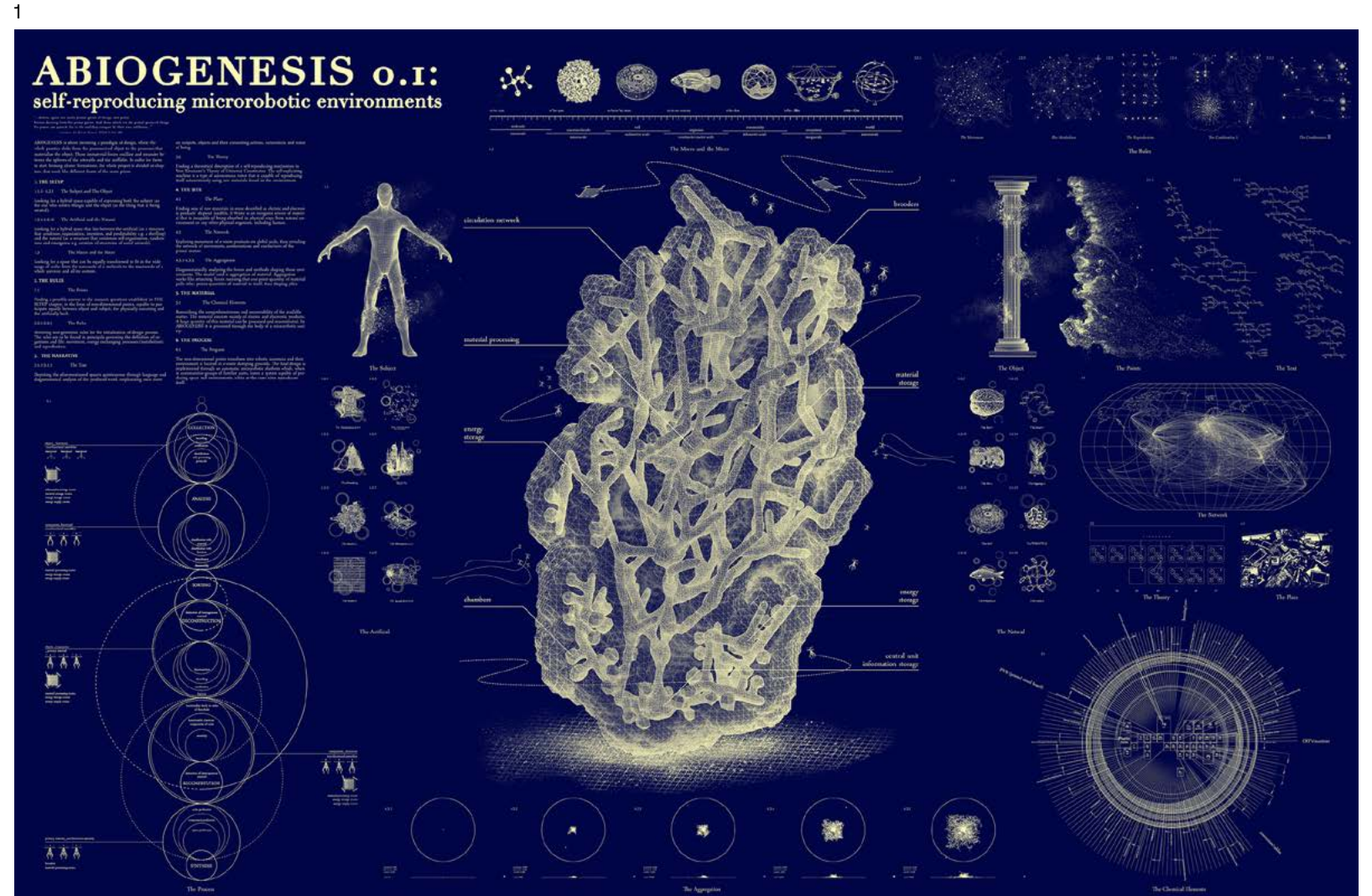


Είναι κάτοχος προπτυχιακού τίτλου σπουδών από την σχολή Αρχιτεκτονικής του ΑΠΘ και μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στις Ψηφιακές Τέχνες, από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο. Επιπλέον, έχει σπουδάσει Κριτική Φιλοσοφία στο ίδρυμα The New Centre for Research & Practice.

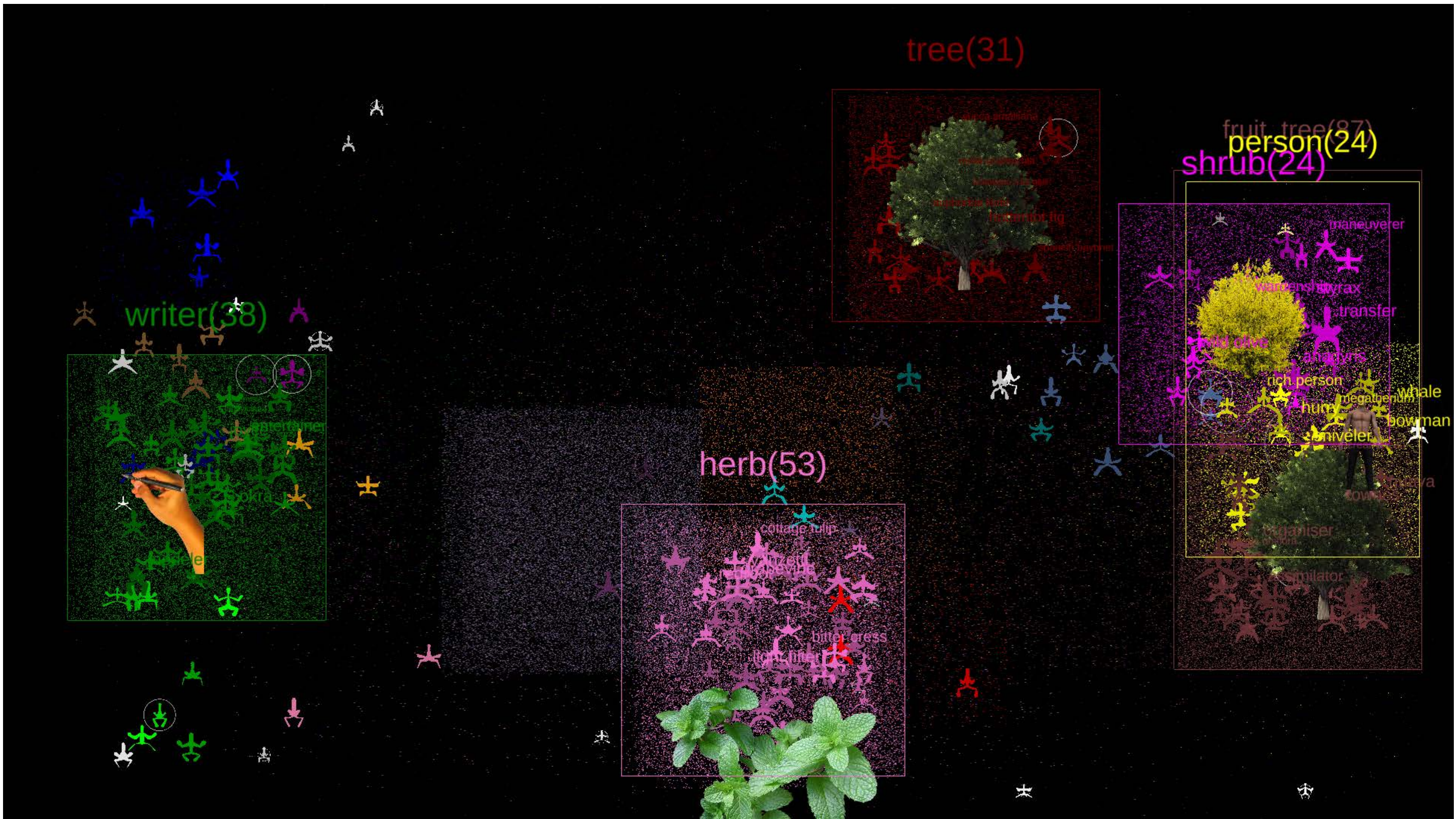
She holds a BA in Architectural Engineering from Aristotle University in Thessaloniki and a Master's degree in Audiovisual Arts in the Digital Era from Ionian University, Greece. Additionally, she has studied Critical Philosophy at The New Centre for Research & Practice.

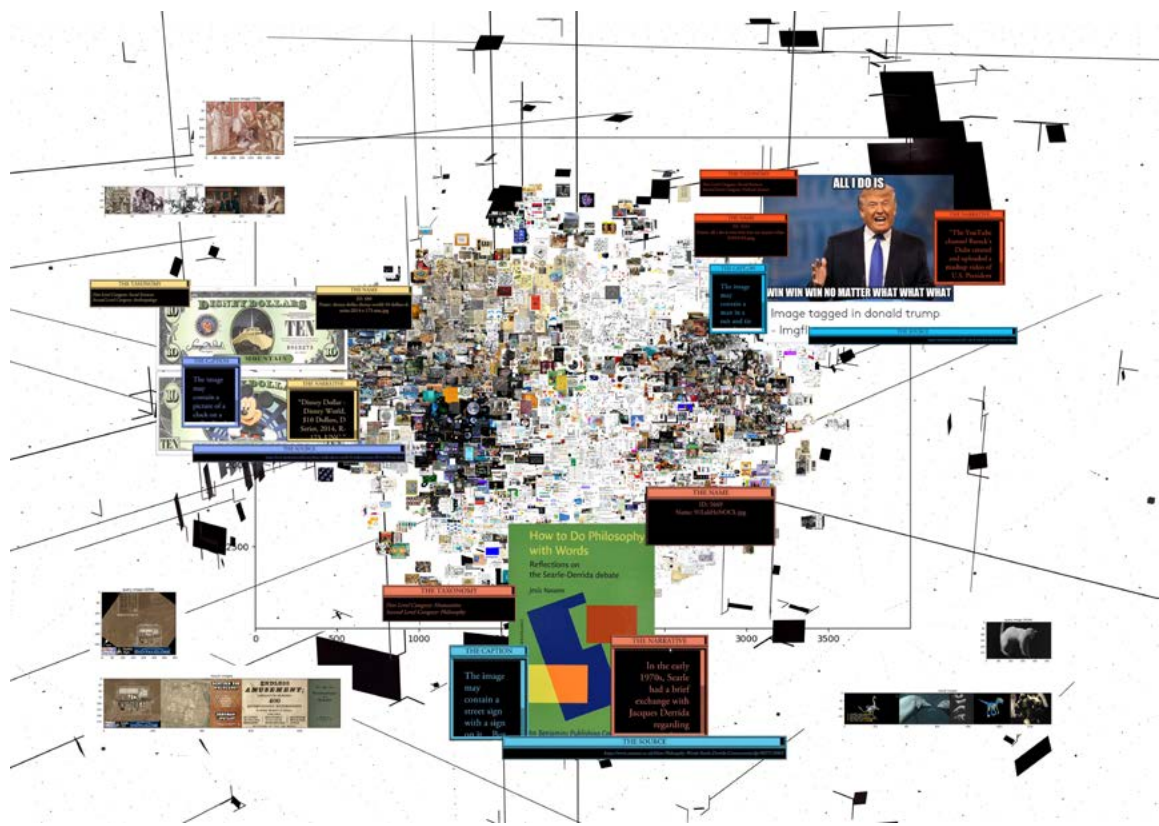
120

[instagram.com/j_i_i_jo](https://www.instagram.com/j_i_i_jo)

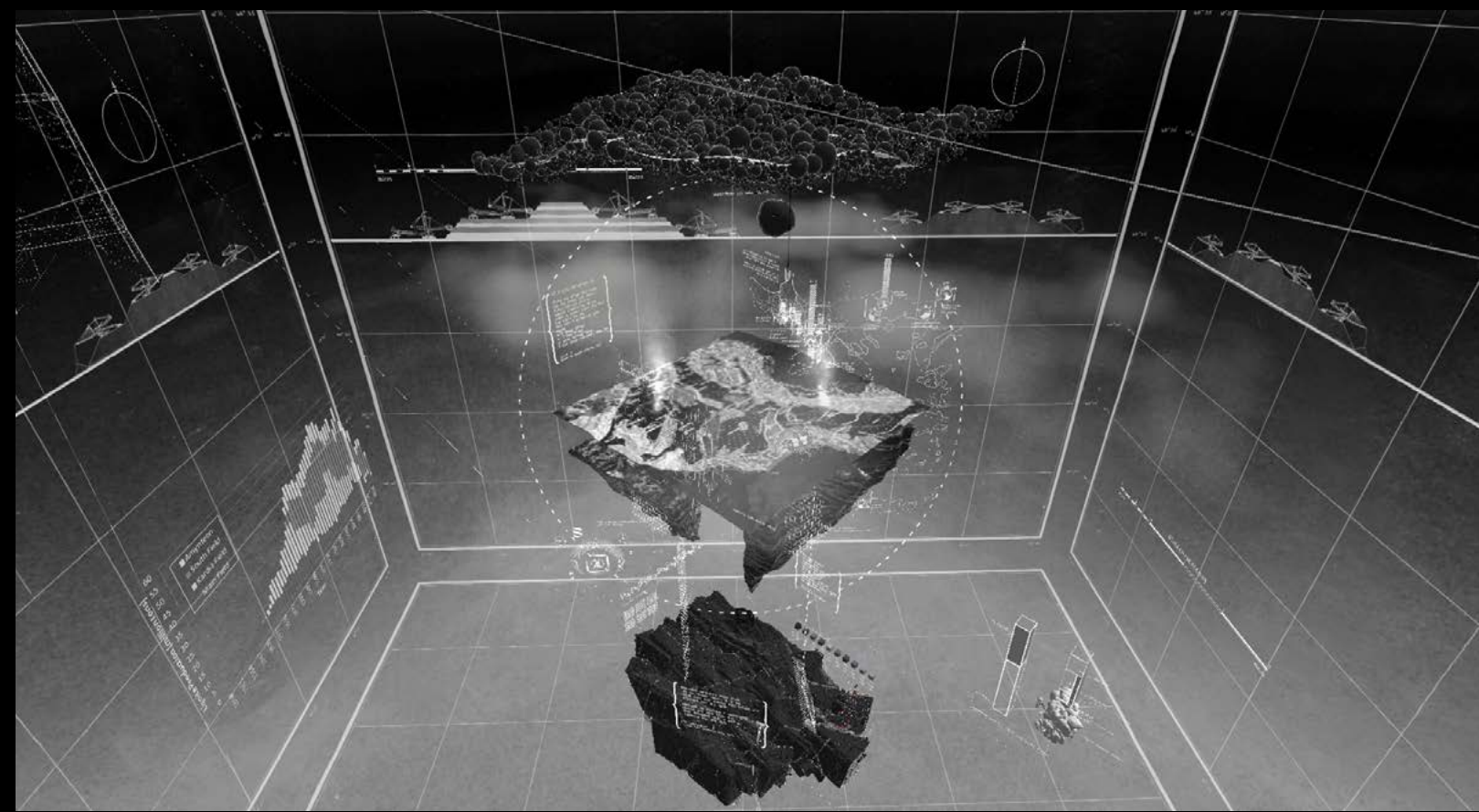


2

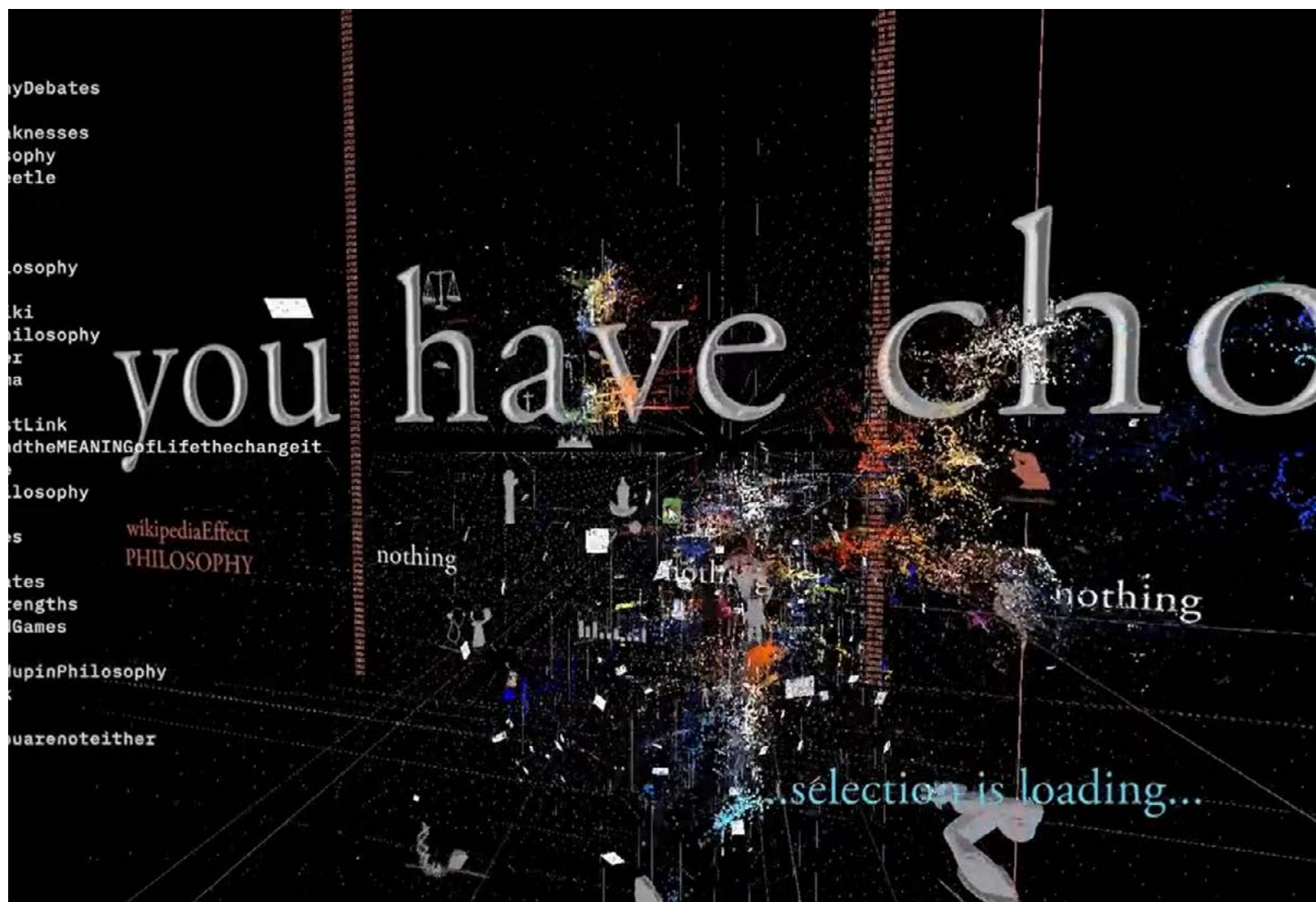




4



6



5

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <p>1. ABIOGENESIS 0.1: SELF-REPRODUCING AUTOMATA, 2016, εφαρμογή σχεδιασμένη με Autodesk Maya, Rhino3D, Unity και Adobe Suite</p> <p>2. ABIOGENESIS 0.1: SELF-REPRODUCING AUTOMATA, 2016, εφαρμογή σχεδιασμένη με Autodesk Maya, Rhino3D, Unity και Adobe Suite</p> <p>3. A DAY IN THE COLONY, 2020, εφαρμογή σχεδιασμένη με Houdini SideFX και Unity</p> | <p>4. SOMETHING GOES, 2020, εφαρμογή σχεδιασμένη με Unity, PyCharm, Houdini SideFX και Adobe Suite</p> <p>5. SOMETHING GOES, 2020, εφαρμογή σχεδιασμένη με Unity, PyCharm, Houdini SideFX και Adobe Suite (λεπτομέρεια)</p> <p>6. EARTH_ASH_DUST, 2021, εφαρμογή σχεδιασμένη με Unity, Houdini SideFX και Adobe Suite</p> | <p>1. ABIOGENESIS 0.1: SELF-REPRODUCING AUTOMATA, 2016, application designed with Autodesk Maya, Rhino3D, Unity and Adobe Suite</p> <p>2. ABIOGENESIS 0.1: SELF-REPRODUCING AUTOMATA, 2016, application designed with Autodesk Maya, Rhino3D, Unity and Adobe Suite</p> <p>3. A DAY IN THE COLONY, 2020, application designed with Houdini SideFX and Unity</p> | <p>4. SOMETHING GOES, 2020, application designed with Unity, PyCharm, Houdini SideFX and Adobe Suite</p> <p>5. SOMETHING GOES, 2020, application designed with Unity, PyCharm, Houdini SideFX and Adobe Suite (detail)</p> <p>6. EARTH_ASH_DUST, 2021, application designed with Unity, Houdini SideFX and Adobe Suite</p> |
|--|--|--|---|

ΜΑΡΙΟΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ

Ο Μάριος Σταμάτης (γεν. 1986) ζει και εργάζεται στην Αθήνα. Η δουλειά του περιλαμβάνει περφόρμανς, βίντεο, γλυπτική, ήχο και κείμενο. Η πρακτική του εξετάζει τις σχέσεις ανθρώπου – φύσης – τεχνολογίας καθώς και τους τεχνολογικούς περιορισμούς της ενσάρκωσης και την αξία του συναισθήματος σε μια ψηφιακή καπιταλιστική κοινωνία. Ο Σταμάτης έχει υπάρξει Associate Curator της γκαλερί Assembly Point στο Λονδίνο και συνιδρυτής του ανεξάρτητου χώρου “changing room”. Παράλληλα με την προσωπική του δουλειά, έχει εδραιώσει μια μακροχρόνια συνεργασία με την εικαστικό Lea Collet.

Marios Stamatis (born 1986) is an artist based in Athens, Greece. His work includes performance, video, sculpture, sound and text. His practice examines the human–nature–technology triptych relationships as well as the technological limitations of embodiment and the value of emotion in a digital capitalist society. Stamatis has been Associate Curator of Assembly Point gallery in London and co-founder of the independent project space “changing room”. Alongside his personal work, he has established a long-term collaboration with the artist Lea Collet.

MARIOS STAMATIS



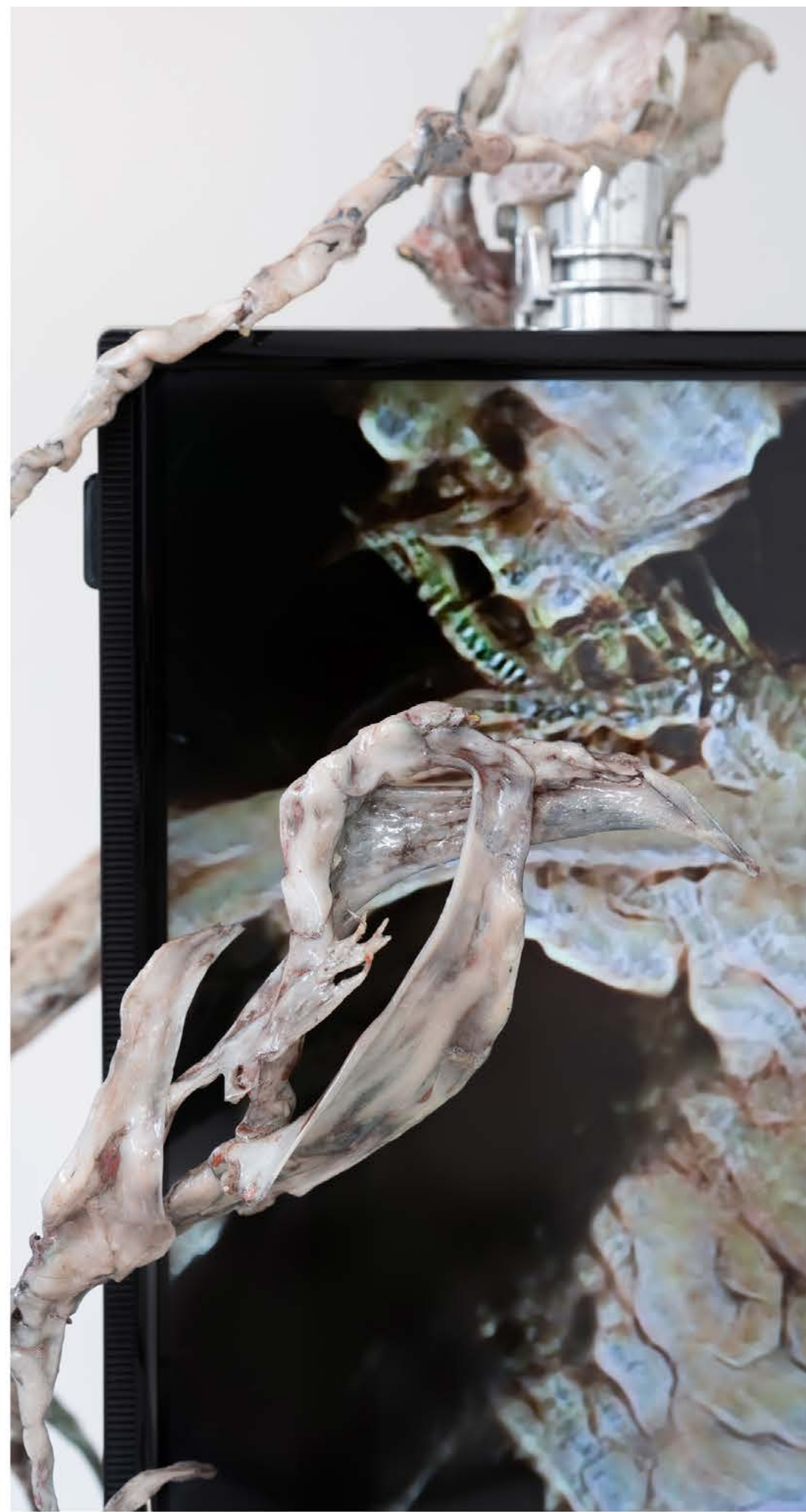
Σπούδασε Οικονομικές Επιστήμες στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας και Graphic Design στο Camberwell College of Arts. Έχει αποφοιτήσει από το τμήμα MFA Fine Art του Goldsmiths University of London και έχει βραβευτεί με το StartPoint Prize το 2018. Την ίδια χρονιά συμμετείχε στο πρόγραμμα φιλοξενίας καλλιτεχνών Ghost Camp και ήταν shortlisted για το βραβείο Bloomberg New Contemporaries το 2017 και το 2018. Έχει παρουσιάσει την δουλειά του σε διάφορους χώρους στην Ελλάδα και το εξωτερικό όπως στα Zabłudowicz Collection, Gossamer Fog, Arebyte, Assembly Point, Peckham Experiment, CAN gallery στην Αθήνα, Centre d'Art Contemporain Genève, και Tower Hamlets Cemetery Park μεταξύ άλλων.

He completed his studies in Economics at the University of Macedonia and Graphic Design at Camberwell College of Arts. He graduated from the MFA Fine Art department of Goldsmiths University of London and was awarded the StartPoint Prize in 2018. In the same year he participated in the Ghost Camp artist residency programme and was shortlisted for the Bloomberg New Contemporaries Award in 2017 and 2018. His work has been presented in various venues in Greece and abroad, such as the Zabłudowicz Collection, Gossamer Fog, Arebyte, Assembly Point, Peckham Experiment, CAN gallery in Athens, Greece, Centre d'Art Contemporain Genève, and Tower Hamlets Cemetery Park amongst others.

126

mariostamatis.com





1. EXOEXO, 2020,
μικτή τεχνική

2. EXOEXO, 2020,
μικτή τεχνική

3. GENESIS_3, 2019,
performance
documentation

4. EUPHORIA IN 3 ACTS,
2020, μικτή τεχνική

5. EXOEXO, 2020, στιγμιότυπα
βίντεο - νευρωνικό δίκτυο

6. INSTAR, 2021, στιγμιότυπα
βίντεο, performance με τη
Φωτεινή Σταματελοπούλου
και τη Δέσποινα Σανιδά-Κρεζία,
κάμερα Τάσος Χατζής

1. EXOEXO, 2020,
mixed media

2. EXOEXO, 2020,
mixed media

3. GENESIS_3, 2019,
performance
documentation

4. EUPHORIA IN 3 ACTS,
2020, mixed media

5. EXOEXO, 2020,
neural video stills

6. INSTAR, 2021, video stills,
performance with Fotini
Stamatelopoulou and
Despina Sanida-Crezia,
camera operation by
Tasos Chatzis



3



4



5



6

ΘΕΟΚΛΗΤΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΔΗΣ

Ο Θεόκλητος Τριανταφυλλίδης (γεν. 1988, Αθήνα) είναι ένας καλλιτέχνης που χτίζει εικονικούς χώρους και τα μέσα για να τους κατοικήσει το ανθρώπινο σώμα. Δημιουργεί σύνθετους κόσμους και συστήματα όπου το εικονικό και το φυσικό συγχωνεύονται με παράξενους, παράλογους και ποιητικούς τρόπους. Οι δημιουργίες του εκδηλώνονται ως παραστάσεις, μικτές εμπειρίες πραγματικότητας, παιχνίδια και διαδραστικές εγκαταστάσεις.

Έχει μεταπτυχιακό (MFA) από το UCLA στον τομέα των Design Media Arts και πτυχίο Αρχιτεκτονικής από το Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο. Έχει παρουσιάσει έργα του σε μουσεία, ανάμεσά τους στο Hammer Museum του Λος Άντζελες και στο NRW Forum του Ντίσελντορφ. Συμμετείχε στο Hyper Pavilion στην Μπιενάλε της Βενετίας του 2017 και στην Μπιενάλε της Αθήνας του 2018: ANTI-. Το 2020 παρουσίασε το έργο του Anti-Gone στο φεστιβάλ Sundance στις ΗΠΑ. Εκπροσωπείται από την γκαλερί The Breeder στην Αθήνα και τη Meredith Rosen στη Νέα Υόρκη.

Theo Triantafyllidis (b. 1988, Athens, GR) is an artist who builds virtual spaces and the interfaces for the human body to inhabit them. He creates expansive worlds and complex systems where the virtual and the physical merge in uncanny, absurd and poetic ways. These are often manifested as performances, virtual and augmented reality experiences, games and interactive installations.

He holds an MFA from UCLA, Design Media Arts and a Diploma of Architecture from the National Technical University of Athens. He has shown work in museums, including the Hammer Museum in LA and NRW Forum in Düsseldorf and galleries such as Meredith Rosen Gallery, the Breeder, Eduardo Secci and Transfer. He was part of Sundance New Frontier 2020, Hyper Pavilion in the 2017 Venice Biennale and the 2018 Athens Biennale: ANTI-. He is represented by the Breeder Gallery in Athens, and Meredith Rosen in New York.

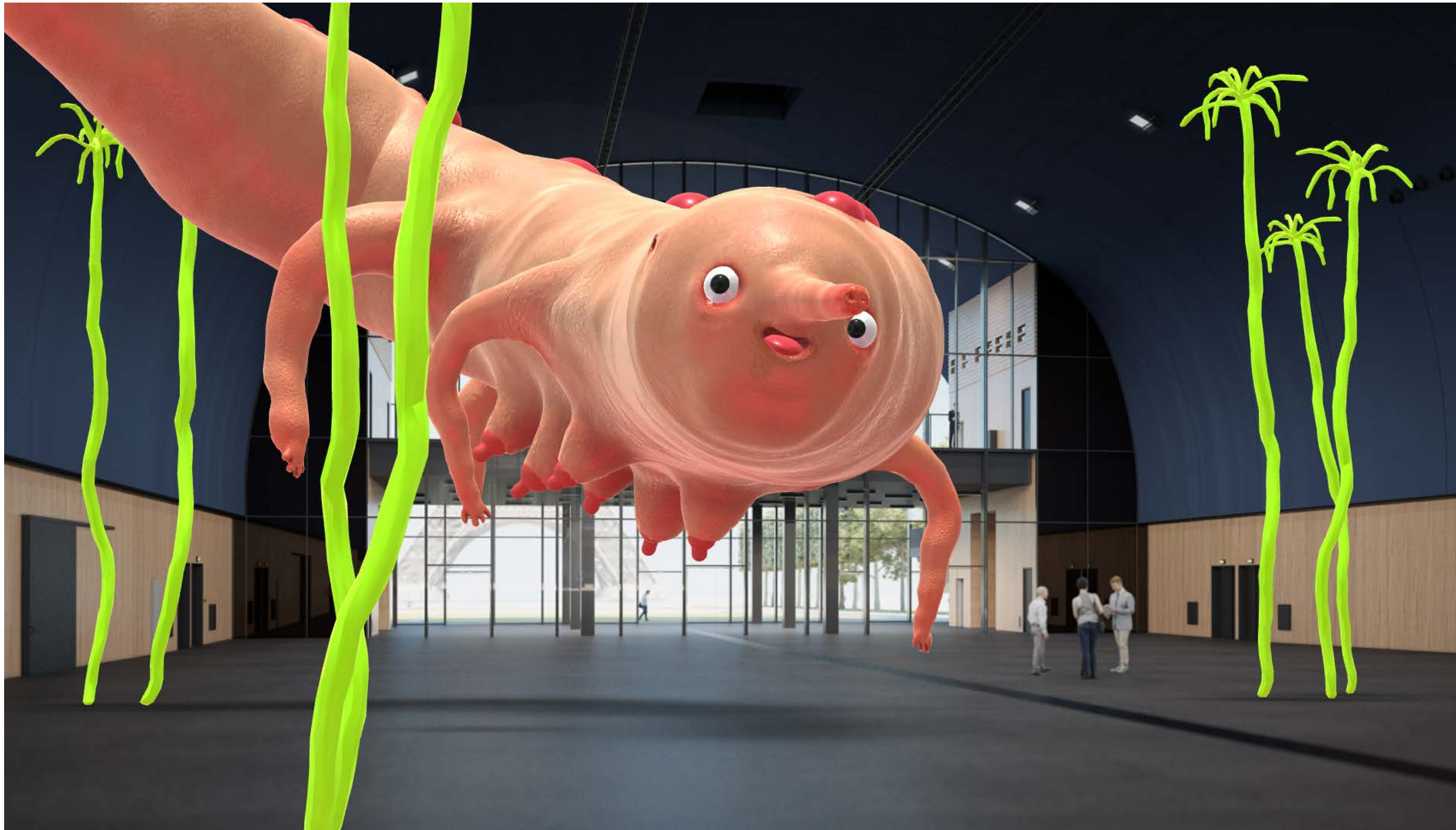
132

THEO
TRIANΤΑFYLLIDIS



slimetechnology.org





2



3



4

137

1. ANTI-GONE,
2020, live stream
performance,
διάρκεια 75min
(λεπτομέρεια)

2. GENIUS LOCI,
2021, εμπειρία
επαυξημένης
πραγματικότητας

3. RADICALIZATION
PIPELINE, 2021,
ζωντανή
προσομοίωση,
ήχος Diego Navarro
(λεπτομέρεια)

4. RADICALIZATION
PIPELINE, 2021,
ζωντανή
προσομοίωση,
ήχος Diego Navarro

1. ANTI-GONE,
2020, live stream
performance,
duration 75min
(detail)

2. GENIUS LOCI, 2021,
augmented reality
experience

3. RADICALIZATION
PIPELINE, 2021,
live simulation,
sound by
Diego Navarro
(detail)

4. RADICALIZATION
PIPELINE, 2021,
live simulation,
sound by
Diego Navarro

ΛΙΛΗ ΧΑΣΙΩΤΗ

Η Λιλή Χασιώτη (γεν. 1994) είναι εικαστικός με έδρα την Αθήνα, και εργάζεται με ένα ευρύ φάσμα μέσων. Μέσα από έργα ειδικά διαμορφωμένα για τον εκάστοτε χώρο, ηχητικές εγκαταστάσεις, διαδραστικά γλυπτά και εφήμερες καταστάσεις, η Λιλή διερευνά τις έννοιες της "μετάβασης" και της "διασύνδεσης" μέσα σε τεχνολογικά και φυσικά συστήματα. Η ενέργεια, τα ρεύματα και οι πληροφορίες που διατρέχουν αυτά τα συστήματα, λειτουργούν ως τρόπος πλοήγησης μέσα σε αυτά και διαμορφώνουν την καλλιτεχνική της γλώσσα.

Lily Hassioti (b. 1994) is a visual artist based in Athens, Greece, who works across various media. Through site-specific works, sound installations, interactive sculptures and ephemeral situations, Lily explores the notions of 'transition' and 'interconnectedness' within technological and natural systems. The energy, currents and information that run through these systems, function as a way to navigate them and shape her artistic language.



LILY
HASSIOTI

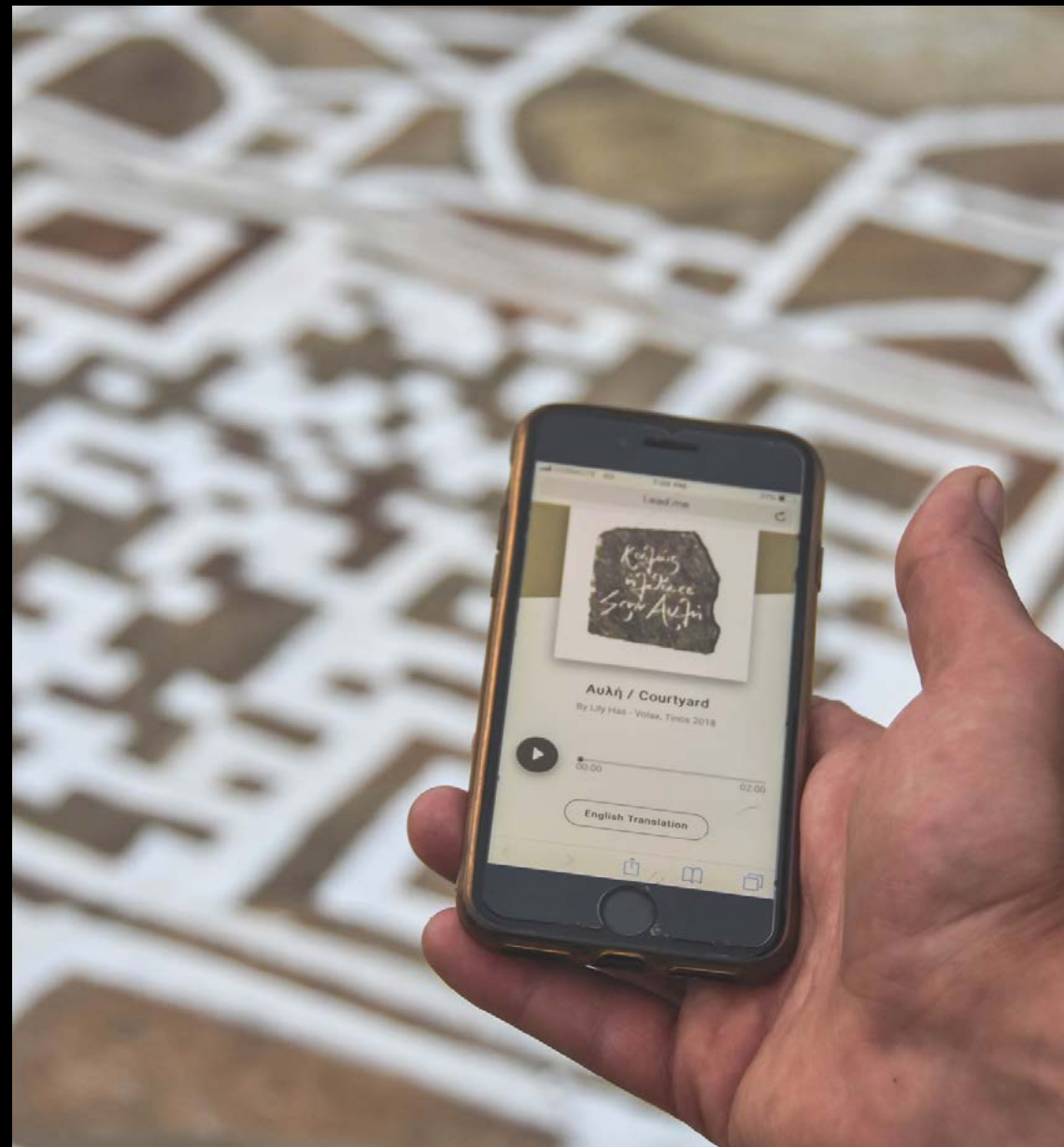
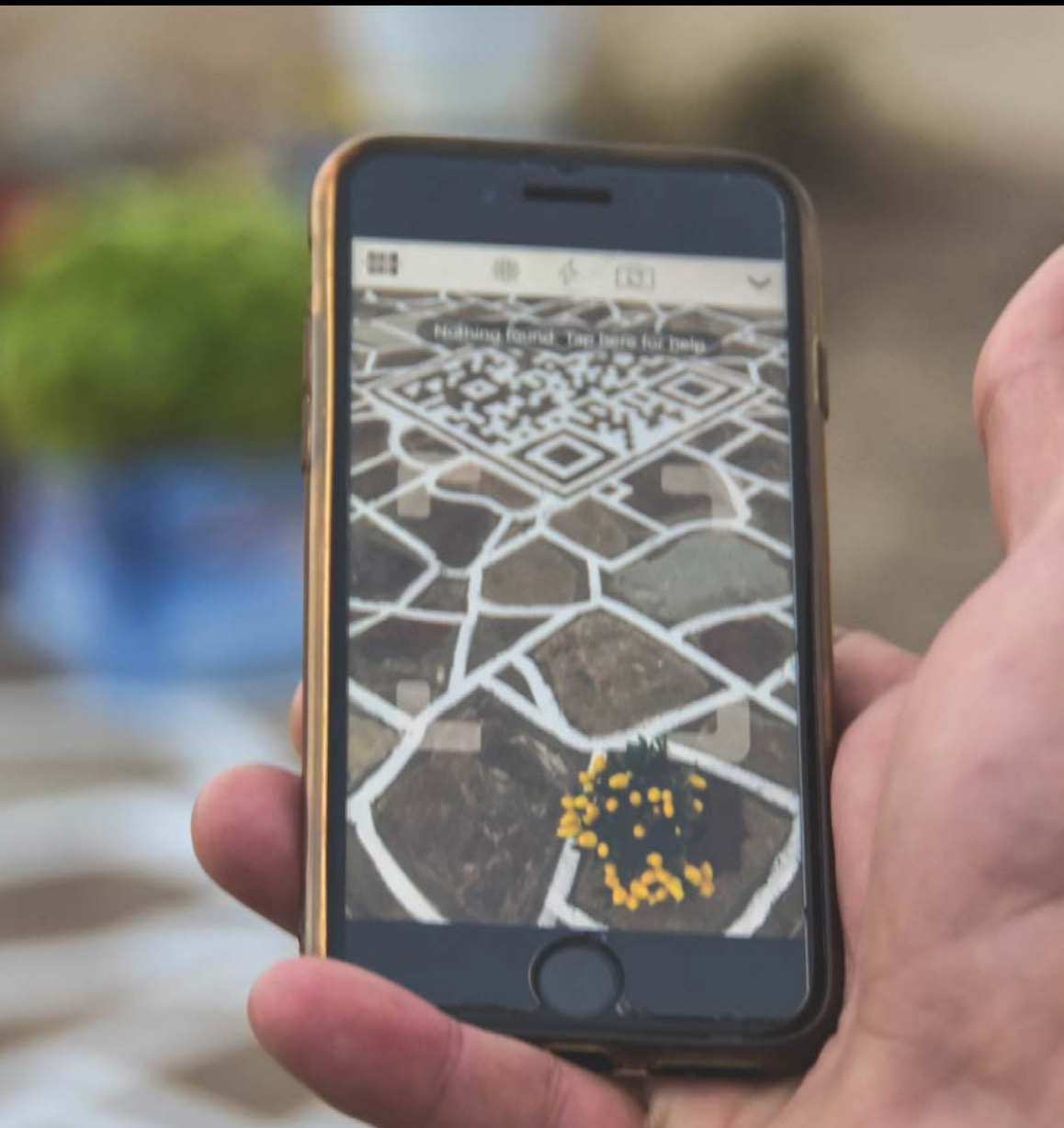
Η Λιλή είναι συν-ιδρύτρια του Athens Open Studio, ένα χώρο για δημιουργία και εκπαίδευση. Έχει λάβει το βραβείο ARTWORKS από το Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος για το 2020/2021. Ολοκλήρωσε το πτυχίο της σε Καλές Τέχνες το 2016 στο Πανεπιστήμιο Jordanstone College of Art and Design (DJCAD) του Dundee όπου έλαβε το βραβείο RSA John Kinross για ανεξάρτητες σπουδές στη Φλωρεντία. Επιλεγμένες εκθέσεις: Athens Digital Arts Festival (2017 και 2019), COAST Κέντρο Τεχνών στο An Talla Solais, Ullapool (2019), Φεστιβάλ Σαρίστρα 2019, New Contemporaries στο Royal Scottish Academy (Εδιμβούργο, 2017), και Paradigm Electronic Arts στο Summerhall (Εδιμβούργο, 2016). Το έργο της είναι στη συλλογή του Royal Scottish Academy και έχει εκτεθεί στο διεθνή αερολιμένα Ελευθέριος Βενιζέλος το 2019. Έργα της βρίσκονται σε διάφορους δημόσιους χώρους όπως: η "Αυλή" το 2018 παρουσιασμένο στο χωριό Βόλαξ στην Τήνο στα πλαίσια του φεστιβάλ Κοινωνία και το "Garden of Evolution" το 2016, στους βοτανικούς κήπους του Νταντί στη Σκωτία.

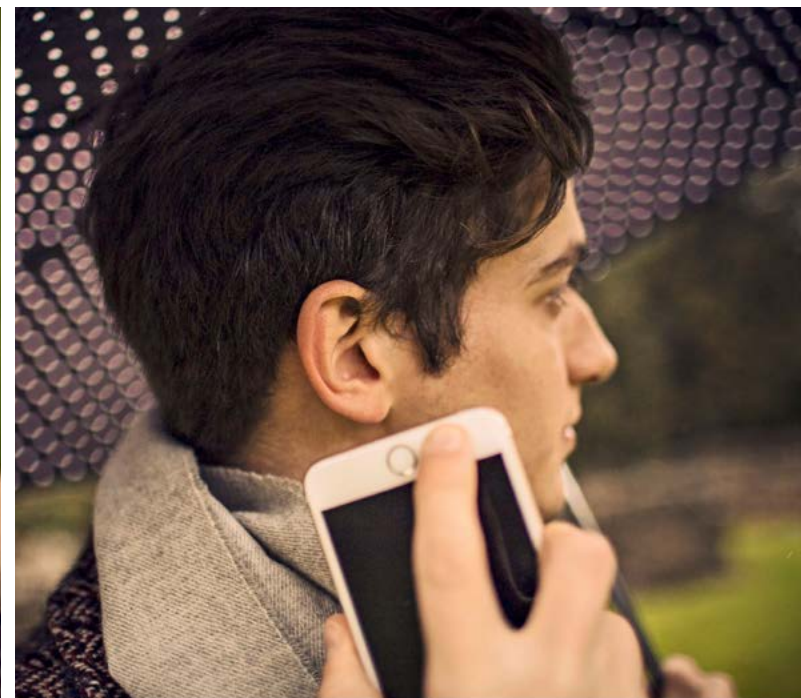
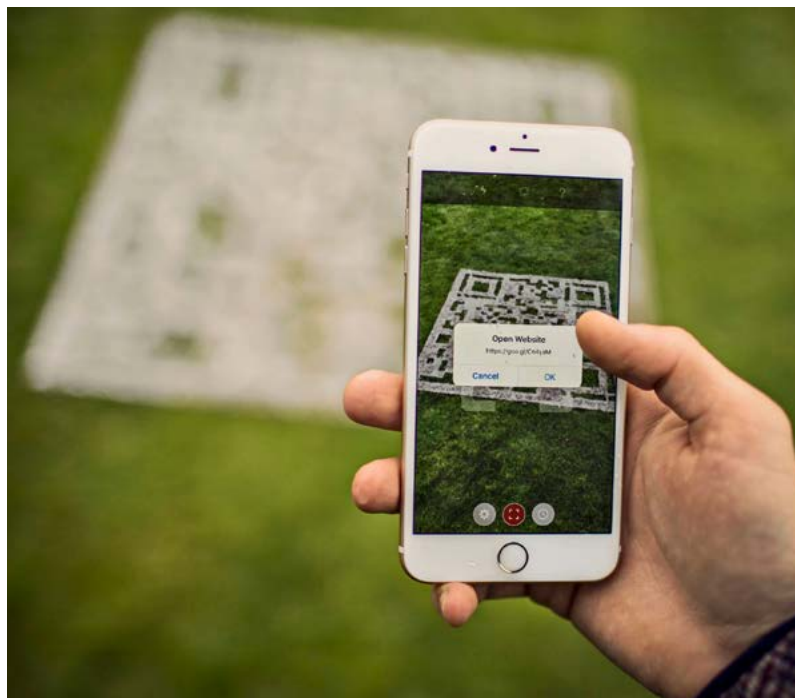
Lily is a founding member of Athens Open Studio, a space focusing on practice-led inquiry and education. She was awarded the ARTWORKS fellowship by the Stavros Niarchos foundation in 2020/2021. She completed her undergraduate studies in Fine Art (2016) at the Duncan of Jordanstone College of Art and Design (DJCAD), Scotland, from where she also received the RSA John Kinross scholarship to pursue independent studies in Florence. Selected shows: Athens Digital Arts Festival 2019 and 2017; Coast, Ullapool visual arts centre An Talla Solais (UK, 2019); New Contemporaries, Royal Scottish Academy (Edinburgh, 2017); and Paradigm Electronic Arts, Summerhall, Edinburgh (2016). Her work is part of the Royal Scottish Academy collection and was featured in Eleftherios Venizelos Airport in Athens in 2019. Public works include: Avli presented in Volax village, Tinos as part of Kinono Art Gathering (2018); and Garden of Evolution, 2016 in Dundee Botanic Gardens, Scotland.

138



lilyhas.com





3

1. **COURTYARD, 2018,**
in-situ ηχητική εγκατάσταση,
πέτρινο δάπεδο, γλάστρες,
καρέκλες, ακρυλικό, QR code με
το ηχητικό έργο "Welcome to the
Courtyard", 360 x 360 x 50 εκ,
στο χωριό Βώλαξ της Τήνου.
2. **WELCOME TO THE COURTYARD,**
2018, ηχητικό κομμάτι, διάρκεια 2min
3. **GARDEN OF EVOLUTION, 2016,**
ηχητικά έργα
4. **GARDEN OF EVOLUTION, 2016,**
in-situ εγκατάσταση, βότσαλα σε ξύλο,
4 QR codes με ηχητικά κομμάτια,
200 x 200 x 300 x 3 εκ (έκαστο),
στους Βοτανικούς Κήπους του Νταντί,
Ηνωμένο Βασίλειο

1. **COURTYARD, 2018,**
in-situ sound installation,
stone-laid floor, pots, chairs,
acrylic paint, QR code with the sound
piece "Welcome to the Courtyard",
360 x 360 x 50 cm, at Volax village
of Tinos in Greece
2. **WELCOME TO THE COURTYARD,**
2018, sound piece, duration 2min
3. **GARDEN OF EVOLUTION, 2016,**
sound pieces
4. **GARDEN OF EVOLUTION, 2016,**
in-situ installation, pebbles on wood,
4 QR codes with sound pieces,
200 x 200 x 3 cm (each), at
the Dundee Botanic Gardens, UK

142



4

ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΧΡΥΣΑΝΘΟΠΟΥΛΟΥ

Η Χριστίνα Χρυσανθόπουλου (γεν. 1986) είναι αρχιτέκτονας μηχανικός με έδρα την Αθήνα. Η Χρυσανθόπουλου έχει μεταπτυχιακό δίπλωμα στην «Τέχνη και Εικονική Πραγματικότητα», μια συνεργασία μεταξύ της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών και του Πανεπιστημίου Paris 8. Είναι υποψήφια διδάκτωρ της Σχολής Κινηματογράφου του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, εστιάζοντας την έρευνά της στον αντίκτυπο των αφηγηματικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας στο φόβο του θανάτου.

Έχει αρκετές δημοσιεύσεις σε συνέδρια όπως το IEEE VR2015 στην Arles και το VS-Games Barcelona 2017, και έχει συμμετάσχει σε διάφορες εκθέσεις και φεστιβάλ, όπως η Ars Electronica, το A.MAZE, το Athens Digital Arts Festival και το Ars Electronica Garden Athens. Έχει διατελέσει επικουρικό διδακτικό έργο στην ΑΣΚΤ και στην Σχολή Κινηματογράφου του ΑΠΘ, και έχει πραγματοποιήσει πολλαπλά σεμινάρια εικονικής πραγματικότητας και σχεδιασμού παιχνιδιών σε ιδρύματα και ερευνητικά κέντρα όπως η Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση. Είναι συνιδρύτρια και καλλιτεχνική διευθύντρια της ViRA | Virtual Reality Applications, μιας εταιρείας που σχεδιάζει και αναπτύσσει εφαρμογές εκτεταμένης πραγματικότητας, ενώ παράλληλα συνεργάζεται με τον μη κερδοσκοπικό οργανισμό Studio Bahia, και με την βρετανική εταιρεία Immersion Ltd. Στον ελεύθερο χρόνο της, είναι η τραγουδίστρια του doom/black metal συγκροτήματος Breeding the Shadows.

144

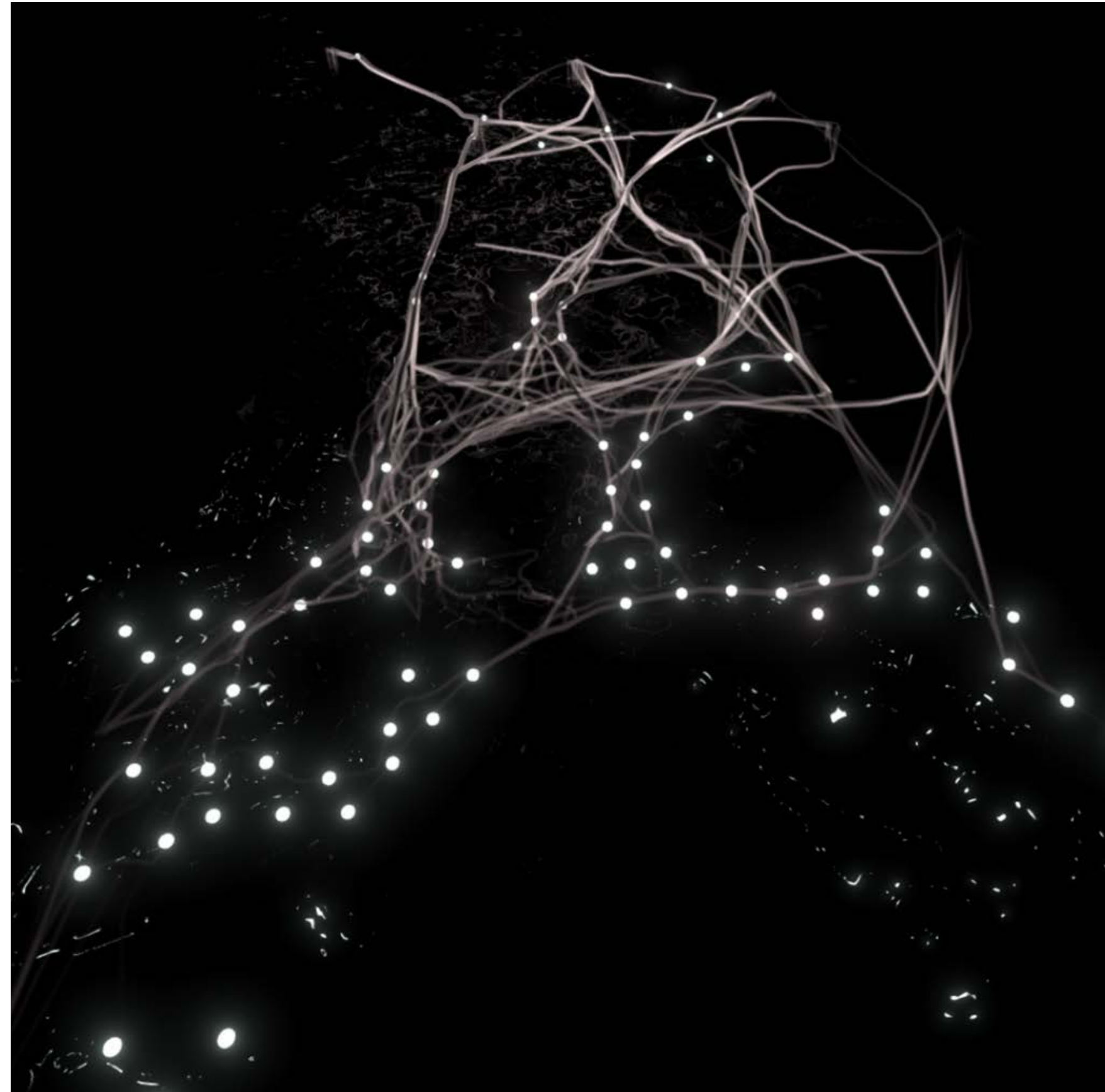
Christina Chrysanthopoulou (born 1986) is an architectural engineer based in Athens, Greece. She holds a M.Sc. in Architecture Engineering from the National Technical University of Athens and has completed her M.A. studies in "Art and Virtual Reality", a collaboration between the Athens School of Fine Arts and the Paris 8 University. Chrysanthopoulou is a PhD candidate at the School of Film Studies of the Aristotle University of Thessaloniki, focusing her research on the impact of narrative virtual reality experiences on the fear of death.

She has several publications in conferences such as IEEE VR2015 in Arles and VS-Games Barcelona in 2017, and she has participated with personal and group projects in various exhibitions and festivals, such as the Ars Electronica Festival, the A.MAZE festival, the Athens Digital Arts Festival, and the Ars Electronica Garden Athens. She has worked as an adjunct professor at the multimedia lab of the Athens School of Fine Arts and has conducted multiple seminars on virtual reality and game design at institutions and research centers such as the Onassis Cultural Center. She is co-founder and art director of ViRA | Virtual Reality Applications, a company based in Greece that designs and develops interactive extended reality content, and she collaborates with Studio Bahia, a non profit providing low-cost therapies in virtual reality and the British firm Immersion Ltd. In her spare time, she is the lead singer of the doom/black metal band Breeding the Shadows.



CHRISTINA CHRYSANTHOPOULOU

christinachrysanthopoulou.com

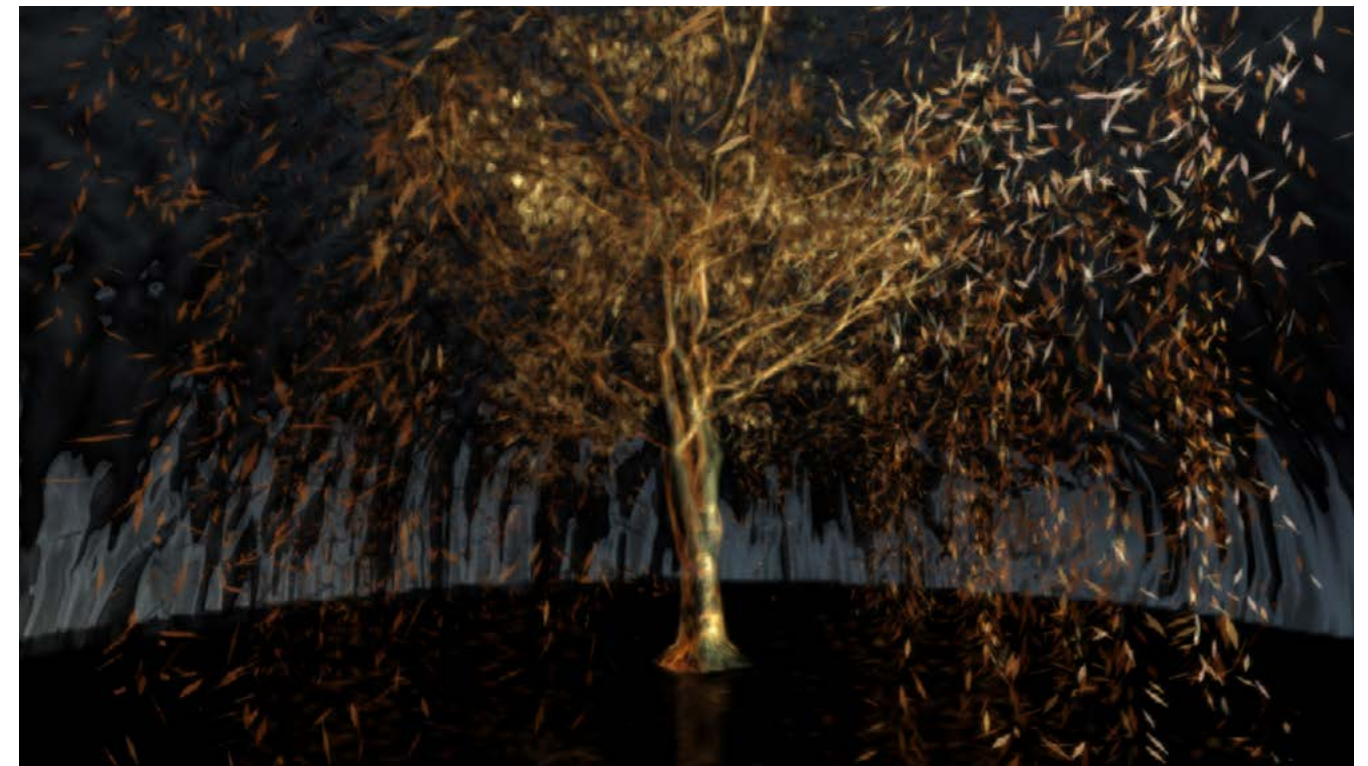


1





3



6



4



5

148

149

1. **POES**, 2018, διαδραστική εγκατάσταση εικονικής πραγματικότητας, Χριστίνα Χρυσανθοπούλου, Ρένια Παπαθανασίου, Δημήτρης Τράκας, Copyright ViRA 2018

2. **THE GREAT BAR IN THE SKY**, 2020, διαδραστική αφήγηση. Ο σχεδιασμός έγινε κατά τη διάρκεια του HackAthens 2020 της Στέγης του Ιδρύματος Ωνάση, υπό την επιμέλεια των Άγγελος Βαρβαρούσης, Πρόδρομος Τσιάβος, Χριστίνα Χρυσανθοπούλου, Ολγα Χατζηφώτη

3. **ATHENS CRAWLS IN CHAOS**, 2013, χάρτης επαυξημένης πραγματικότητας, φωτογραφίες επιζωγραφισμένες με ακρυλικά

4. **TO WISH YOU FAREWELL**, έργο σε εξέλιξη, διαδραστική εγκατάσταση εικονικής πραγματικότητας

5. **CACOPHONY**, 2018, διαδραστική εγκατάσταση εικονικής πραγματικότητας, Χριστίνα Χρυσανθοπούλου, Βασίλειος Καραβασιλής, Αντώνης Θεοδωρέλος, Χρήστος Κασσιμίδης

6. **CAUCHEMAR, LE JEU**, 2015, διαδραστική εγκατάσταση εικονικής πραγματικότητας

1. **ROES**, 2018, virtual reality interactive installation by Christina Chrysanthopoulou, Renia Papatthanasiou, Dimitris Trakas, Copyright ViRA 2018

2. **THE GREAT BAR IN THE SKY**, 2020, interactive narrative. The work was created during the HackAthens 2020 of Stegi Onassis Foundation, curated by Angelos Varvarousis, Prodromos Tsiavos, Christina Chrysanthopoulou, Olga Chatzifoti

3. **ATHENS CRAWLS IN CHAOS**, 2013, augmented reality map, photographs with acrylic paint

4. **TO WISH YOU FAREWELL**, work in progress, virtual reality interactive installation

5. **CACOPHONY**, 2018, virtual reality interactive installation by Christina Chrysanthopoulou, Vasileios Karavasilis, Antonis Theodorelos, Christos Kasimidis

6. **CAUCHEMAR, LE JEU**, 2015, virtual reality interactive installation

ΣΤΟΥΝΤΙΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ

Για να επισκεφτείτε τα στούντιο των καλλιτεχνών,
ακολουθήστε το σύνδεσμο:

[https://youtube.com/
playlist?list=PLdVy
GH4KPHIBokHW9giif
G9Mn46-sqfiB](https://youtube.com/playlist?list=PLdVyGH4KPHIBokHW9giifG9Mn46-sqfiB)

150

To visit the artists' studios,
please click here:

[https://youtube.com/
playlist?list=PLdVy
GH4KPHIBokHW9giif
G9Mn46-sqfiB](https://youtube.com/playlist?list=PLdVyGH4KPHIBokHW9giifG9Mn46-sqfiB)

ARTISTS' STUDIOS

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Alexenberg, Mel (2011) *The Future of Art in a Postdigital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol: Intellect Books
- Bookchin, N. & Shulgin, A. (1999) "Introduction to net.art (1994-1999)", <https://bookchin.net/projects/introduction-to-net-art/> (Πρόσβαση 20/2/2021)
- Bridle, James (2018) *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. London: Verso
- Bridle, James (2011) "The New Aesthetic", <https://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic> (Πρόσβαση 20/2/2021)
- Clarke, P., Jones, S., Kaye, N., Linsley, J. (Eds) (2018) *Artists in the Archive. Creative and Curatorial Engagements with Documents of Art and Performance*. London: Routledge
- Cornell, L., Halter, E. (Eds) (2015) *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*. Cambridge, MA: The MIT Press and New York: New Museum of Contemporary Art
- Grau, O. and Hinterwaldner, I. (Eds) (2021) *Retracing Political Dimensions: Strategies in Contemporary New Media Art*. Berlin: De Gruyter
- Grau, Oliver (2007) *MediaArtHistories*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Hatziyiannaki, Anna (2012), *New Media Art in Greece*, https://www.academia.edu/3742314/NEW_MEDIA_ART_IN_GREECE (Πρόσβαση 20/01/2022)
- Kholeif, O. (2018) *Goodbye, World!: Looking at Art in the Digital Age*. Berlin: Sternberg Press
- Koutsomihalis, M, Rodousakis, N. (2015) 'From (Not-) Doing-It-Yourself to Doing-It-(Cheaper)-With-Others: The rise of a Workshop Culture in the Greek Economic Dystopia' in Theona, I., and Charitos, D. (eds.) *Hybrid City 2015. Proceedings of the 3rd International Biennial Conference. Data to the People*. Athens: National & Kapodistrian University of Athens, pp.40-48, https://www.academia.edu/16024405/From_Not_Doing_It_Yourself_to_Doing_It_Cheaper_With_Others_The_rise_of_a_Workshop_Culture_in_the_Greek_Economic_Dystopia (Πρόσβαση 25/2/2021)
- Mirzoeff, Nicholas (2000) *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge
- Olson, Marisa (2008) "Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture" in Klein, A. (ed) *Words Without Pictures*. LA: LACMA, p 274-284
- Paul, Christiane (2015) *Digital Art*. London: Thames and Hudson
- Rikou, E. and Chaviara, I. (2016) 'Crisis' as Art: Young Artists Envisage Mutating Greece. *Visual Anthropology Review*, 32(1), p47-60. <https://doi.org/10.1111/var.12092> (Πρόσβαση 25/2/2021)
- Rikou, E and Konstantinou K. (2020) 'Doing artistic research in Greece: Cases in Point' in *The Artistic Research Performs and Transforms: Bridging Practices, Contexts, Traditions and Futures - CARPA6 Colloquium Proceedings*. https://www.academia.edu/43367188/Doing_Artistic_Research_in_Greece_Today_Cases_in_Point (Πρόσβαση 25/2/2021)
- Rikou, E., Yalouri, E. (2017) 'Learning from documenta: a research project between art and anthropology', *On Curating* 33, p132-138 https://www.academia.edu/41238271/Learning_from_documenta?from=cover_page (Πρόσβαση 25/2/2021)
- Stallabrass, Julian (2003) *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. London: Tate Publishing
- Walker, J. A. (2001) *Art in the Age of Mass Media*. London, UK: Pluto Press
- Zylinska, Joanna (2020) *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open Humanity Press
- Αδαμοπούλου, Αρετή (2009) "Αμήχανες σχέσεις: Ψηφιακή τέχνη και ιστοριογραφία της Τέχνης", στο Ιωαννίδου Μ. (Επιμ), *Η Τέχνη του 20ου αιώνα: Ιστορία Θεωρία Εμπειρία, Γ' Συνέδριο Ιστορίας της Τέχνης*. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, σ. 9-19
- Βασιλάκος, Αθανάσιος (2008) *Ψηφιακές Μορφές Τέχνης*. Αθήνα: Τζιόλας
- Βασιλείου, Κωνσταντίνος (2012) *Προς την τεχνολογία της τέχνης. Από τη μοντέρνα στη σύγχρονη τέχνη*. Αθήνα: Πλέθρον
- Γκορντό-Λόπεζ, Α., Πάρκερ, Ι., Ντάβου, Μ. (Επιμ.) (2008) *Κυβερνοψυχολογία*. Αθήνα: Παπαζήσης
- Δεληγιάννης, Γιάννης (2007) *Διαδραστικά πολυμέσα και ψηφιακή τεχνολογία στις τέχνες*. Αθήνα: Fagotto
- Δημητρακάκη, Άντζελα (2013) *Τέχνη και Παγκοσμιοποίηση. Από το μεταμοντέρνο σημείο στη βιοπολιτική αρένα*. Αθήνα: Εστία
- Δρίγκας, Αθανάσιος (2005) "Ηλεκτρονικός – Ψηφιακός Πολιτισμός (e-CULTURE): Κοινωνία της Πληροφορίας και Πολιτισμός", Ε.Κ.Ε.Φ.Ε. ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ <http://imm.demokritos.gr/publications/E-culture.pdf> (Πρόσβαση 25/2/2021)
- Ζευκιλή, Δέσποινα (2021) "2000-2020: 20 σταθμοί στην εικαστική Αθήνα και 20 αξέχαστες εκθέσεις", https://www.athinorama.gr/cityvibe/article/2000_2020_20_stathmoi_stin_eikastiki_athina_kai_20_aksexastes_ektheseis-2546102.html (Πρόσβαση 20/02/2021)
- Σαντορινάιος, Μ., Ζώη, Σ., Δημητριάδη, Ν., Διαμαντόπουλος, Τ., Μπαρδάκος, Γ., (2015) *Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη*. Αθήνα: Κάλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις, <http://hdl.handle.net/11419/6076> (Πρόσβαση 20/03/2022)
- Σαντορινάιος, Μάνθος (2002) *Νέες Πλατφόρμες, Κατάλογος Διεθνούς Φεστιβάλ Mediaterra*. Αθήνα: Κέντρο για τον Ψηφιακό Πολιτισμό Φούρνος
- Σταφυλάκης, Κωστής (2020) "Η Ελληνική Εικαστική Σκηνή στη Μεταψηφιακή Εποχή: Ερωτήματα και Υποθέσεις" στο Διαμαντής, Ν. (Επιμ., Συλλογικό) *Η Δυναμική του Ελληνικού Λόγου στο Θέατρο*. Επετειακή Έκδοση. Αθήνα: Δημοτικό Θέατρο Πειραιά, σελ. 152-157
- Τσιόρα, Σ. (Επιμ., Συλλογικό) (2008) *Η χαρτογράφηση της σύγχρονης τέχνης στην Ελλάδα: Το ζήτημα της εντοπιότητας στην εποχή της παγκοσμιοποίησης*. Θεσσαλονίκη: Κρατικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης

REFERENCES

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΓΚΟΥΤΖΙΟΥΛΗ

Η Κατερίνα Γκουτζιούλη είναι επιμελήτρια, ερευνήτρια και πολιτιστική διαχειρίστρια με έδρα την Αθήνα. Η έρευνά της επικεντρώνεται στην τέχνη και τον ψηφιακό πολιτισμό διερευνώντας ζητήματα που σχετίζονται με την πολιτισμική ταυτότητα, τις πολιτικές δικτύων, την επιτήρηση στο διαδίκτυο, την εξόρυξη δεδομένων, τα μεγάλα δεδομένα και τις αναδυόμενες τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης. Έχει εργαστεί ως σύμβουλος πολιτισμού, επιμελήτρια, και διαχειρίστρια έργων σε δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς όπως η Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, το Ινστιτούτο Γκαίτε Αθηνών, το Athens Digital Arts Festival, ο δήμος Αθηναίων, η Εταιρεία Ανάπτυξης και Τουριστικής Προβολής του δήμου Αθηναίων, το φεστιβάλ SIGGRAPH, το Μουσείο Μπενάκη, το Bios-Rομάντσο, κ.ά. Έχει επιμεληθεί εκθέσεις και εργαστήρια για πολιτιστικούς οργανισμούς καθώς και ανεξάρτητα. Έχει δημοσιεύσει κείμενα της σε έντυπες και διαδικτυακές εκδόσεις, και έχει επιμεληθεί ανεξάρτητες εκδόσεις.

Katerina Gkoutziouli is a curator, researcher and project manager based in Athens, Greece. Her research focus is on art and digital culture exploring issues related to cultural identity, network politics, surveillance in and on the Internet, data-mining, big data and emerging AI technologies. She has worked as a curator, researcher, mentor, cultural consultant and project manager in public institutions and cultural organisations, such as the Athens School of Fine Arts, the Goethe Institute in Athens, the Athens Digital Arts Festival, the Municipality of Athens, the Athens Development and Destination Management Agency, the Benaki Museum, SIGGRAPH Festival, Bios-Romantso, among others. She has curated exhibitions, workshops and collaborative projects for different cultural institutions as well as independently. She has written essays and articles for print and digital publications and has edited independent publications.

KATERINA GKOUTZIOULI



therestis.art

Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στον Οπτικό Πολιτισμό από το Πανεπιστήμιο Westminster (Λονδίνο, Βρετανία) και πτυχιούχος του τμήματος Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας από το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Είναι υπότροφος του ιδρύματος Fulbright και συνιδρύτρια του καλλιτεχνικού οργανισμού VEKTOR Athens.

She holds an MA in Visual Culture from the University of Westminster (London, UK) and a BA in English Language and Literature from the University of Athens. She is a Fulbright Fellow and co-founder of VEKTOR Athens.

152

ΦΩΤΕΙΝΗ ΒΕΡΓΙΔΟΥ

Η Φωτεινή Βεργίδου είναι επιμελήτρια και ερευνήτρια με έδρα την Αθήνα. Η επιμελητική της πρακτική αναπτύσσεται κυρίως γύρω από τον ψηφιακό πολιτισμό, τα εξελιγμένα μοντέλα θεωρίας της επικοινωνίας, την κυβερνοψυχολογία και την επίδραση των νέων τεχνολογιών στην τέχνη και στην εμπειρία της καθημερινότητας. Έχει επιμεληθεί την ομαδική έκθεση The Root (Amphicar Studio, Αθήνα 2022), όπου εξέτασε τη δημιουργία ανθρώπινων και μη-ανθρώπινων δικτύων καθώς και τη σημασία της συνδεσιμότητας στην πόλη, το περιβάλλον και την τεχνολογία. Το 2021 πραγματοποίησε μαζί με την επιμελήτρια Κατερίνα Γκουτζιούλη την εικαστική έκθεση Her Data στο Ρομάντσο (Αθήνα, 2021), γύρω από το πώς οι κυρίαρχες τεχνολογικές αφηγήσεις επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο βιώνουμε τις ταυτότητες μας και τον κόσμο, με την υποστήριξη του Οργανισμού NEON. Το 2019 επιμελήθηκε το ελληνικό περίπτερο στην 4η Μπιενάλε για Ψηφιακό Πολιτισμό The Wrong (2019-2020) και την ίδια χρονιά συνεπιμελήθηκε με την ομάδα TILT Platform την έκθεση “Ιασίς” στο Λουτράκι, προσεγγίζοντας την έννοια της θεραπείας και της παθογένειας στη σημερινή ψηφιακή εποχή.

153

Foteini Vergidou is a curator and researcher based in Athens, Greece. Her curatorial practice focuses mainly on digital culture, advanced models of communication theory, cyberpsychology and the impact of new technologies on art and the experience of everyday life. She has curated the group exhibition The Root (Amphicar Studio, Athens 2022), where she examined the development of human and non-human networks as well as the importance of connectivity in the city, the environment and technology. In 2021, she co-curated the exhibition Her Data at Romantso (Athens, 2021) with curator Katerina Gkoutziouli, focusing on how dominant technological narratives affect the way we experience our identities and the world, with the support of NEON Organization. In 2019, she curated the Greek pavilion at the 4th edition of The Wrong – Digital Art Biennale (2019-2020) and in the same year she co-curated with TILT Platform the exhibition Iasis in Loutraki, that dealt with the notion of healing and pathogeny in today's digital culture.

Είναι απόφοιτος του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και του μεταπτυχιακού προγράμματος Interactive Media: Critical Theory and Practice του Πανεπιστημίου Goldsmiths στο Λονδίνο. Παράλληλα, γράφει για θέματα τέχνης και τεχνολογίας όπως αυτά εξετάζονται μέσα από τα έργα Ελλήνων καλλιτεχνών στη διαδικτυακή πλατφόρμα Ferocious Urbanites, συμβάλλοντας στην προώθηση του έργου τους στη διεθνή κοινότητα.

She holds a BA in Communication and Mass Media from the National and Kapodistrian University of Athens and an MA in Interactive Media: Critical Theory and Practice from Goldsmiths University in London. She is an editor at the online platform Ferocious Urbanites where she focuses on art and technology as it is approached by Greek artists, with a focus on promoting their work in the international community.



FOTEINI VERGIDOU

foteinivergidou.com

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά τους καλλιτέχνες που συμμετείχαν στην έρευνά μας και μοιράστηκαν μαζί μας τις γνώσεις τους, την εμπειρία τους καθώς και μερικές στιγμές από τη ζωή τους στο στούντιο.

We would like to thank the artists who participated in our research, for sharing with us their knowledge, their expertise and a glimpse of their life in the studio.

ACKNOWLEDGEMENTS

Η παρούσα ψηφιακή έκδοση υλοποιήθηκε από την Κατερίνα Γκουτζιούλη και τη Φωτεινή Βεργίδου για την VEKTOR Athens με την οικονομική υποστήριξη του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού.

VEKTOR Athens
Βατοπεδίου 14, 115 23 Αθήνα
www.vektorathens.org

This digital publication has been realized by Katerina Gkoutziouli and Foteini Vergidou on behalf of VEKTOR Athens with the financial support of the Hellenic Ministry of Culture and Sports.

VEKTOR Athens
14 Vatopediou str, 115 23 Athens
www.vektorathens.org

VEKTOR Athens

ISBN 978-618-85940-1-2

www.vektorathens.org