

Περιοδικό «Κ»

Έξι Έλληνες καλλιτέχνες δημιουργούν τέχνη από το μέλλον

Γνωρίστε τους Έλληνες καλλιτέχνες και designers που εμπνέονται από τον κόσμο των νέων τεχνολογιών.

11' 16" χρόνος ανάγνωσης [▶ Ακούστε το άρθρο](#)



«Αναζητώντας τον Κολωνό» στη Νέα Ζωή, στον Ασπρόπυργο. Η εγκατάσταση της Αλαβάνου παρουσιάζεται έως τις 27/11 στην Μπιενάλε της Βενετίας (greekpavilion2022.gr).



Newsroom

21.05.2022 · 14:21

Στην τηλεφωνική επικοινωνία που έχω με τη Λουκία Αλαβάνου, την εικαστικό που εκπροσωπεί τη χώρα μας στην 59η Μπιενάλε Τέχνης της Βενετίας με την εγκατάσταση «Αναζητώντας τον Κολωνό», της εξηγώ ότι το πρίσμα μέσα από το οποίο θα φωτίσουμε τη συμμετοχή της είναι η παραγωγή ενός καλλιτεχνικού έργου με τη χρήση νέων τεχνολογιών. Ξεκινώ λοιπόν ρωτώντας πώς γυρίστηκε το υβριδικό αυτό



αφήγημα, διάρκειας 17', με την τεχνολογία VR (virtual reality). «Η κάμερα αυτή μοιάζει με σφαίρα, έχει ένα φάσμα 360 μοιρών, δημιουργεί ένα μικρό αμφιθέατρο, δεν υπάρχουν κρυφά σημεία, δεν υπάρχει το “πίσω από την κάμερα”. Όλοι, και εγώ και το συνεργείο, αποτελούσαμε μέρος της ιστορίας. Αυτό σαν προσέγγιση έχει περισσότερα κοινά στοιχεία με το θέατρο παρά με τον κινηματογράφο. Είναι πιο αυθόρμητος τρόπος. Η συγκεκριμένη κάμερα δεν καδράρει, δεν επιλέγει». Επισημαίνει πως πέρασε αρκετό χρόνο στη Νέα Ζωή στον Ασπρόπυργο, όπου μετέφερε τη δική της ερμηνεία πάνω στην τραγωδία του Σοφοκλή Οιδίπους επί Κολωνών. Τοποθετούσε την κάμερα στη μέση του οικισμού και τόσο οι Ρομά όσο και οι συνεργάτες της κινούνταν γύρω της, προσπαθώντας να εξοικειωθούν με τα «μάτια» της. «Μπορώ να πω πως η μεθοδολογία μας είχε αρκετές κοινές αναφορές με τα μπουλούκια. Ξέρετε, πήγαιναν και έστηναν με ό,τι έβρισκαν και αργότερα ανακάλυψα πως ο Οιδίπους επί Κολωνών ήταν αρκετά συχνά στο ρεπερτόριό τους».

ΛΟΥΚΙΑ ΑΛΑΒΑΝΟΥ

Η εμπειρία του ξένου σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας





Πώς βρέθηκε, όμως, σε αυτό το γκέτο της Δυτικής Αττικής και πώς συσχέτισε τη δική τους περιθωριοποίηση με τη μοίρα του εξόριστου ήρωα; «Η κοινότητα των Ρομά στη Νέα Ζωή προέρχεται από τη Θήβα, όπως και ο Οιδίποδας. Εκείνος φτάνει διαλυμένος και αντιμετωπίζεται σαν ξένος στον Κολωνό, οι Ρομά, επίσης, αισθάνονται ξένοι έξω από τα όρια του οικισμού και του τρόπου ζωής τους. Κι εγώ σαν ξένη έφτασα εκεί και ζήτησα τη βοήθειά τους. Η εμπειρία και η αποδοχή του ξένου είναι πολύ σημαντική για την κατανόηση του έργου. Όταν είδα την περιοχή, αμέσως σκέφτηκα πως είχα βρει το σκηνικό μου».

Διευκρινίζει πως δεν έχει κανένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την αρχαία ελληνική δραματουργία, απλώς έτυχε εκείνη την περίοδο να διαβάσει το έργο και τη συνεπήρε. «Με συγκλόνησε η ανάγκη ενός ανθρώπου –τον οποίο κυρίως γνωρίζουμε ως υπερήρωα και ελάχιστα συνδέουμε το όνομά του με έναν τραγικό, τυφλό γέροντα– να κάνει το σώμα του αποδεκτό μετά τον θάνατό του και να πει την αλήθεια του. Ο Σοφοκλής δηλαδή τον παρουσιάζει με εντελώς αντίθετο τρόπο από ό,τι τον βλέπουμε στον Οιδίποδα Τύραννο. Του δίνει δικαίωση. Δείχνει ότι φταίνε οι θεοί, όχι ο ίδιος. Αυτή η ανάγκη ενός ανθρώπου να απολογηθεί με έκανε να τον ταυτίσω με πολλούς ήρωες της εποχής μας. Ο Έντουαρντ Σνόουντεν, για παράδειγμα, ένας σύγχρονος εξόριστος που βιώνει μια τραγική αλήθεια. Θέλει να τη μοιραστεί και του κλείνουν το στόμα». Η Ελληνίδα δημιουργός βρίσκει αντιστοιχίες με τη σύγχρονη εποχή και με το σώμα του Οιδίποδα. Ο Κρέοντας προσπαθεί να τον πείσει να επιστρέψει στη Θήβα, θέλοντας να διασφαλίσει ότι πληρούνται οι προϋποθέσεις για να επαληθευτεί ο χρησμός που είχε λάβει και ήθελε τη σορό του Οιδίποδα να δίνει δύναμη στην πόλη. «Μετατρέπεται έτσι το σώμα του Οιδίποδα σε πολιτικό εργαλείο, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις σορούς των ανθρώπων στο Αιγαίο. Τα νεκρά σώματά τους γίνονται πεδίο αντιπαράθεσης ανάμεσα στις χώρες».





Στο Ελληνικό Περίπτερο υπάρχουν 4 θόλοι εμπνευσμένοι από τις κάψουλες που είχε σχεδιάσει ο αρχιτέκτονας Τάκης Ζενέτος. Τόσο οι θόλοι όσο και το sound design που επιμελήθηκε ο Μανόλης Μανουσάκης μέσα από ένα επεξεργασμένο αρχείο ήχων από τη Νέα Ζωή συμβάλλει στο να εντείνει ακουστικά αυτή την εμπειρία θέασης. Ο Ζενέτος μιλούσε για επικοινωνίες μέσα από την απομόνωση, εμένα αυτό με παραπέμπει στα κοινωνικά μέσα δικτύωσης, στη σχέση που αναπτύσσουμε μέσα από αυτά με μια εικονική πραγματικότητα». Η σύνδεση με τον Ζενέτο δεν αφορά το αισθητικό ή αρχιτεκτονικό κομμάτι, αλλά, όπως εξηγεί, λειτουργεί σε ένα πιο υπόγειο επίπεδο. «Αυτό οφείλει να κάνει ένας καλλιτέχνης, να συνδέσει αυτά που σε μια πρώτη ανάγνωση φαίνονται αντιφατικά. Δεν είναι επιστημονική έρευνα, είναι καλλιτεχνικό έργο, πρέπει ο δημιουργός να αισθάνεται ελεύθερος να κάνει τους δικούς του συνειρμούς. Αν πρέπει, ωστόσο, να παραβώ τους κανόνες μου, θα μπορούσα να επιχειρήσω μια πιο προφανή σύνδεση ανάμεσα στους Ρομά και τον Ζενέτο. Υπάρχουν πολλά κοινά στον τρόπο που οι Ρομά αντιμετωπίζουν την ύλη και την έννοια της ιδιοκτησίας με αυτά που πραγματεύτηκε ο σπουδαίος αρχιτέκτονας».

loukiaalavanou.com

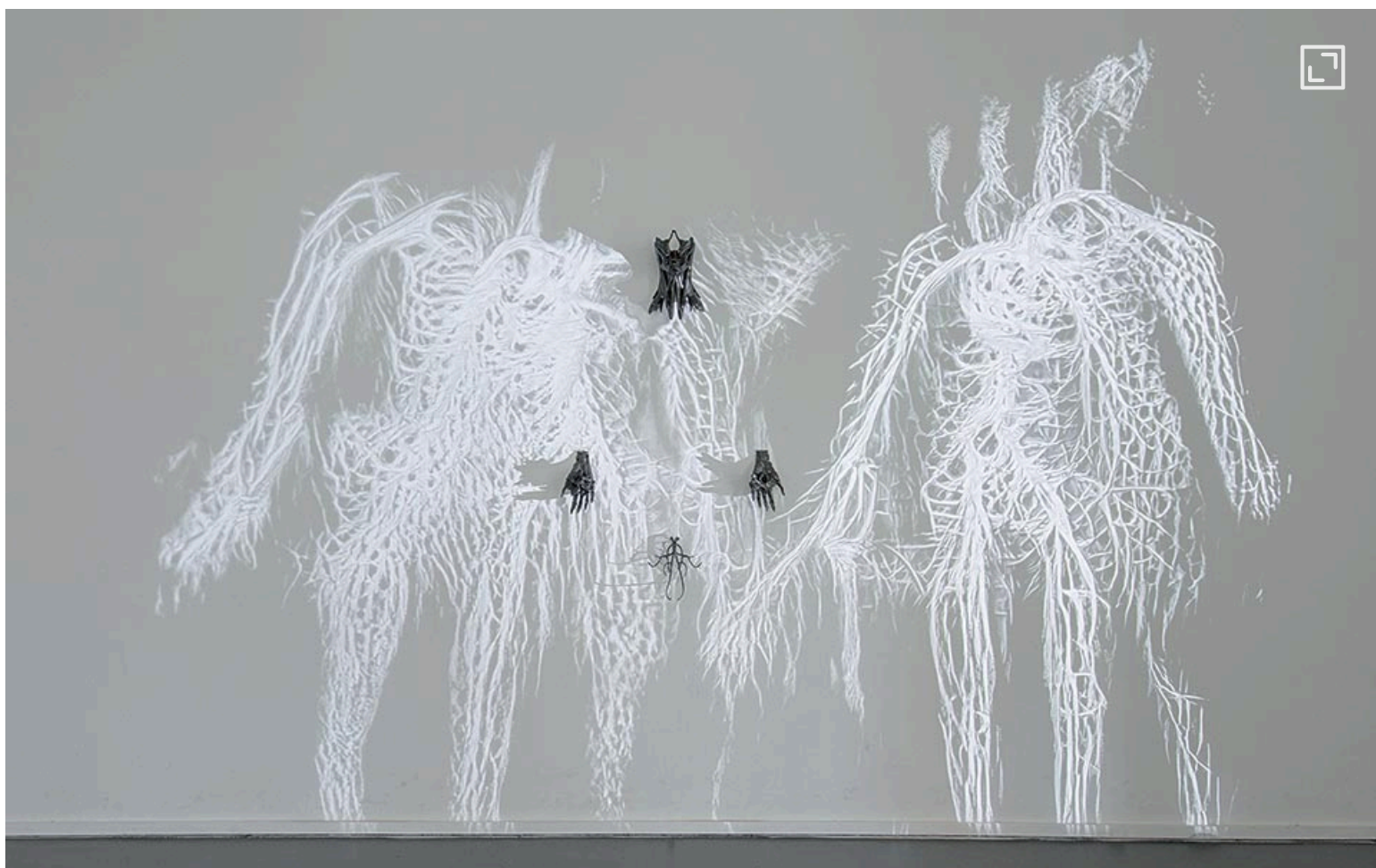
Ξένια Γεωργιάδου

▀ Η έκθεση διοργανώνεται με την υποστήριξη του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού, με φορέα υλοποίησης την Εθνική Πινακοθήκη. Η πρώτη έκδοση της ταινίας Στον Δρόμο για τον Κολωνό πραγματοποιήθηκε με τη συμβολή του Onassis Culture και ανήκει στη συλλογή του Ιδρύματος Ωνάση.

ΠΕΤΡΟΣ ΜΩΡΗΣ

Εντροπική μεταμόρφωση





Το Spirit Structure είναι ένα υβριδικό 3D printed και video-projection γλυπτό.

Γεννήθηκε το 1986, είναι πτυχιούχος της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών της Αθήνας και του μεταπτυχιακού προγράμματος Curating του Goldsmiths University του



Λονδίνου. Με τον Πέτρο γνωριστήκαμε το 2013 στο πλαίσιο της έκθεσης του ΕΜΣΤ «Εκ Νέου, Μια Γενιά Ελλήνων Καλλιτεχνών», όπου, σε συνεργασία με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, έξι καλλιτέχνες, μεταξύ των οποίων και εκείνος, υλοποίησαν έργα χρησιμοποιώντας σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία και ανοικτά δεδομένα. Ήταν η πρώτη φορά που παρακολουθούσα από κοντά καλλιτέχνες να δουλεύουν με τεχνολογία που σε εμένα έμοιαζε με επιστημονική φαντασία – εκείνοι απλώς έβλεπαν το μέλλον. Οι διαδικασίες και οι ορολογίες που άκουσα τότε πρώτη φορά, όπως έργα από τρισδιάστατη εκτύπωση ή ανοικτή κατασκευή, με αλγορίθμους και ΑΙ, σήμερα είναι κομμάτι της καθημερινότητάς μας και του έργου σημαντικών καλλιτεχνών.

Ο Πέτρος Μώρης ήταν υποψήφιος για το βραβείο ΔΕΣΤΕ το 2015, έχει παρουσιάσει ατομικές εκθέσεις του σε γκαλερί παγκοσμίως, ενώ έχει πάρει μέρος σε ομαδικές εκθέσεις, όπως στην Μπιενάλε της Αθήνας το 2021 και της Σιγκαπούρης το 2019. Ο Πέτρος παρουσίασε το έργο του Spirit Structure στο GAMeC στο Μπέργκαμο το 2022. Το Spirit Structure είναι ένα υβριδικό 3D printed και video-projection γλυπτό που αντανακλά το αλλόκοτο του εσωτερικού της σωματικής φόρμας, τον σιωπηλό αέναο χορό των ζωτικών κυκλοφορικών συστημάτων, την ευθραυστότητα και τη ζωντάνια του Άλλου που βρίσκεται στον εσωτερικό εαυτό. Αποτέλεσμα της υπολογιστικής επεξεργασίας αλγορίθμων μηχανικής μάθησης, η μεταλλασσόμενη προβολή του καθρεφτίζει τις πολυκλιμακωτές δομές από τον ανόργανο στον φυτικό και ζωικό τομέα, τις δικτυωμένες υποδομές που διευκολύνουν τη σύγχρονη κοινωνικότητα, τα κβαντικά και κοσμικά φαινόμενα ροής, την κίνηση και την εντροπική μεταμόρφωση.

petrosmoris.com

Ελίνα Δημητριάδη

▀ Ο Πέτρος Μώρης παρουσίασε φέτος το έργο του Spirit Structure στο GAMeC στο Μπέργκαμο.

ΖΩΗ ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΑΚΗ

Φωτογραφία τεκμηρίωσης από μια μηχανή





Στην εγκατάσταση «Electric Dreams» της Ζωής Χατζηγιαννάκη παρακολουθούμε έναν υπολογιστή σε έναν ερειπωμένο χώρο γραφείου να «προσπαθεί» να διερευνήσει τι υπάρχει πέρα από τα όρια του σκοτεινού και εγκαταλελειμμένου δωματίου στο οποίο τον έχουν αφήσει. Μέσω της εφαρμογής Google street view, ο υπολογιστής κατορθώνει να περιπλανηθεί στην πόλη. Τραβά screen shots και, πειράζοντας στοιχεία από τις φωτογραφικές αυτές συνθέσεις, δημιουργεί μια δική του εκδοχή του κόσμου. Την ιδέα αυτή η εικαστικός την εξέλιξε στο έργο που θα δείξει στην ομαδική έκθεση «Weaving Wolds», σε επιμέλεια Δάφνης Δραγώνα. Μέσω μιας εφαρμογής που σχεδίασε ο προγραμματιστής Κωστής Σαΐτας-Ζαρκιάς, ο επισκέπτης μπορεί τώρα να δώσει συντεταγμένες ενός τόπου, αφήνοντας στη «μηχανή» την τελική επιλογή φωτογραφιών. «Η φωτογραφία, πλέον, έχει πάρει μια άλλη κατεύθυνση», υποστηρίζει η Ζωή. «Με ενδιαφέρει το μάτι της μηχανής –τα drones, οι κάμερες παρακολούθησης, το google street view–, τι είναι αυτό που καταγράφεται και πόσο διαφέρει η διαδικασία όταν εμπλέκεται το ανθρώπινο κριτήριο». Ήδη από τα χρόνια των μεταπτυχιακών σπουδών της στο Goldsmiths του Λονδίνου, την απασχολούσαν οι δυνατότητες της ψηφιακής εικονογραφίας. «Αυτό που, κυρίως, ερευνώ είναι η σχέση της φωτογραφημένης πραγματικότητας με τα πραγματικά περιστατικά, την αλήθεια ενός γεγονότος. Τι μένει τελικά; Ποιος το αποφασίζει αυτό;» διερωτάται. Επισημαίνει πως κάθε εποχή έχει τα μέσα και την τέχνη που χρειάζεται για να μπορέσει να διηγηθεί, να περιγράψει ή να κατανοήσει αυτό που έχει σημασία. «Δεν βρίσκω κανένα νόημα πλέον να αποκαλούμαι φωτογράφος. Τις μηχανές τις αντιμετωπίζω με συμπάθεια. Οι άνθρωποι κατά κάποιον τρόπο αποτύχαμε, ας δούμε αν εκείνες μπορούν να υπηρετήσουν πιο πιστά την ιδέα του

ντοκουμέντου».

zoehatziyannaki.com

Ξένια Γεωργιάδου

▀ Από 20/05 έως 25/06, Weaving Worlds, Deree – The American College of Greece,
Γραβιάς 6, Αγία Παρασκευή. acg.edu/events/weaving-worlds

ΤΕΟ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΔΗΣ

Ψηφιακοί, ποιητικοί κόσμοι

Ο 34χρονος καλλιτέχνης μπλέκει το εικονικό και το φυσικό.



©Theo Triantafyllidis, Courtesy of the artist

«Τον τελευταίο καιρό εστιάζω την πρακτική μου στην ιδέα των Performative Systems. Επιδιώκω, δηλαδή, τη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων που μπορούν να λειτουργήσουν ως ζωντανά συστήματα, παράγοντας δυναμικά και απροσδόκητα αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο», μου λέει ο Τεό Τριανταφυλλίδης. Ο 34χρονος καλλιτέχνης, γνωστός για τους σύνθετους κόσμους που δημιουργεί, μπλέκει το εικονικό και το φυσικό με τους πιο παράξενους και ποιητικούς τρόπους. «Κάπως έτσι, θέλω να αναδείξω ορισμένα κριτικά ερωτήματα γύρω από τις επιπτώσεις της τεχνολογίας στον πολιτισμό και στις ανθρώπινες σχέσεις. Αντλώ έμπνευση τόσο από την παρατήρηση της φύσης και τις πολύπλοκες διεργασίες της όσο και από διάφορες διαδικτυακές κοινότητες και την κουλτούρα του Gaming», τονίζει. Ο Τεό δημιουργεί παραστάσεις, μεικτές εμπειρίες πραγματικότητας, παιχνίδια και διαδραστικές εγκαταστάσεις. Με μεταπτυχιακό από το UCLA στον τομέα των Design Media Arts και πτυχίο αρχιτεκτονικής από το ΕΜΠ, έχει παρουσιάσει τη δουλειά του σε μουσεία όπως το Hammer Museum του Λος Άντζελες και το NRW Forum του Ντίσελντορφ. Συμμετείχε στο Hyper Pavilion στην Μπιενάλε της Βενετίας του 2017 και στην Μπιενάλε της Αθήνας του 2018: ANTI-, ενώ πριν από δύο χρόνια παρουσίασε το Anti-Gone στο φεστιβάλ Sundance των ΗΠΑ.

Τον ρωτώ πώς γεννήθηκε το ενδιαφέρον του γύρω από την digital art. «Αφορμή ήταν η συνειδητοποίηση ότι το μεγαλύτερο μέρος της ζωής μας το περνάμε πλέον σε ψηφιακούς χώρους, πράγμα που σημαίνει ότι απαιτούνται νέες στρατηγικές για την κριτική και την ανάπτυξη της ψηφιακής σφαίρας. Η καλλιτεχνική κοινότητα οφείλει να βρίσκεται στην πρώτη γραμμή αυτής της συζήτησης, διαφορετικά η βιομηχανία της



τεχνολογίας θα αναπτύσσεται χωρίς επίγνωση των κοινωνικών και πολιτισμικών αλλαγών που μπορεί να προκαλεί», ξεκαθαρίζει. «Αυτή την περίοδο προσπαθώ να επικεντρωθώ περισσότερο στη θεωρία των παιχνιδιών και να εμβαθύνω σε κάποια γενικότερα ερωτήματα γύρω από αυτήν», καταλήγει. slimetechnology.org, @ [theo.trian](https://www.instagram.com/theo.trian)
Βλάσης Κωστούρος

▀ Ο Τεό Τριανταφυλλίδης επιμελείται τα σκηνικά και τον σχεδιασμό βίντεο στη νέα παράσταση της Λένας Κιτσοπούλου στη Στέγη, Φράνκενσταϊν – Ο χαμένος παράδεισος (18/05-05/06).

ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΟΓΔΑΝΗΣ

Εξερευνώντας τις δυνατότητες μιας τέχνης αρχαίας

Ο Γιάννης Βογδάνης παντρεύει δύο κόσμους.





«Δεν είμαι ούτε προγραμματιστής, ούτε γλύπτης, κεραμίστας ή robotic engineer. Είναι κάπως προβληματικό όλο αυτό, επειδή η κοινωνία απαιτεί πολύ συγκεκριμένους τίτλους για τον καθένα μας, αλλά η δική μου περίπτωση δεν εμπίπτει σε μία μόνο κατηγορία», εξηγεί ο 30χρονος Γιάννης Βογδάνης, όταν τον ρωτώ με ποια επαγγελματική ιδιότητα συστήνεται. Η καλλιτεχνική του πρακτική συνδυάζει τις νέες τεχνολογίες, το craft και το design. Αποφοίτησε από την «Accademia de Belle Arti di Roma», με κατεύθυνση τη φωτογραφία, παράλληλα όμως, ήδη από τα χρόνια των σπουδών, εκδήλωσε ενδιαφέρον για κυκλώματα και γλώσσες προγραμματισμού. Σύντομα, απέκτησε αρκετές δεξιότητες ώστε να απασχοληθεί σε τεχνολογικές start up στο Σαν Φρανσίσκο, ενώ ένα μεταπτυχιακό στο advanced interaction design από το Πανεπιστήμιο UPC στη Βαρκελώνη τον έφερε πιο κοντά στον τρόπο που εκείνος προσεγγίζει την τέχνη, με νέα υλικά και έμφαση στο digital fabrication. Με τα κεραμικά αντικείμενα ασχολείται σχεδόν τρία χρόνια. «Η τεχνολογία σου δίνει τη δυνατότητα να ερευνήσεις τα όρια ενός υλικού που υπάρχει στη ζωή μας χιλιάδες χρόνια και να δεις τι νέο μπορείς να κάνεις με αυτό, δημιουργώντας κάτι που δεν μπορεί να γίνει από ανθρώπινο χέρι». Τα σχέδιά του γράφονται σε κώδικες και στη συνέχεια μεταγράφονται πάνω στην επιφάνεια του πηλού από 3D printers που έχει φτιάξει ο ίδιος. Τα patterns του είναι εμπνευσμένα από τη φύση, αλλά μπορεί να είναι και η κυματομορφή ενός τραγουδιού που μπορεί να αποτυπωθεί πάνω στο υλικό. «Η κεραμική με συναρπάζει γιατί μου επιτρέπει να δουλεύω με τα χέρια μου, να φτιάχνω τον πηλό και να αξιοποιώ όσα έμαθα από το προγραμματιστικό κομμάτι για να φτάσω σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Παντρεύω δύο κόσμους».

binaryceramics.com

Ξένια Γεωργιάδου

■ Τα σχέδιά του γράφονται σε κώδικες και στη συνέχεια μεταγράφονται πάνω στην επιφάνεια του πηλού από 3D printers που έχει φτιάξει ο ίδιος.

ΚΥΡΙΑΚΗ ΓΟΝΗ

Νέες τεχνολογίες και πραγματικότητα





Ένα avatar, ένας ψηφιακός βοηθός, με τη φωνή και το πρόσωπο της ηθοποιού Σοφίας Κόκκαλη μοιάζει να λειτουργεί αυθαίρετα. Μοιράζεται πληροφορίες γύρω από την Τεχνητή Νοημοσύνη, τις υποδομές που υπάρχουν πίσω από συσκευές σαν την ίδια, εκμυστηρεύεται τα υλικά από τα οποία είναι φτιαγμένη και συμβουλεύει το κοινό πώς να παραμείνει εκτός του εύρους τέτοιων μηχανών. Σχολιάζει ακόμη πώς τα στερεότυπα των ανθρώπινων κοινωνιών εδραιώνονται και διαιωνίζονται και στον ψηφιακό κόσμο. Η μάλλον προφητική video εγκατάσταση της Κυριακής Γονή για τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την Τεχνητή Νοημοσύνη και τον ρόλο της στη ζωή μας φέρει τον τίτλο «Not allowed for algorithmic audiences» και υλοποιήθηκε μετά από ανάθεση της Deutsche Telecom στην Ελληνίδα καλλιτέχνη. «Ξεκινώ πρώτα από την ιστορία που θέλω να πω και την έρευνα που βρίσκεται πίσω από αυτήν και, όταν το αφήγημα αποκτά κάποιο βάρος, αφήνω εκείνο να μου υποδείξει ποια εργαλεία θα χειριστώ», σημειώνει η ίδια. Με σπουδές στην κοινωνική ανθρωπολογία στο Πάντειο Πανεπιστήμιο και στο Leiden της Ολλανδίας, αλλά και πτυχίο και μεταπτυχιακό τίτλο πάνω στις ψηφιακές μορφές τέχνης από την Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας, χρησιμοποιεί όλα της τα ερεθίσματα για να θίξει το πώς διαμεσολαβείται η πρόσληψη της πραγματικότητας μέσα από τις νέες τεχνολογίες. «Στις εγκαταστάσεις μου ισορροπώ το πλασματικό με το πραγματικό. Χρησιμοποιώ πάντα σχέδιο αλλά και εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, κώδικες και video, επιχειρώντας άλματα ανάμεσα στο χθες και το σήμερα. Αισθάνομαι πολλές φορές σαν να είμαι σε ένα playground, όπου μπορώ να επιλέξω τα κατάλληλα μέσα για να δημιουργήσω έναν κόσμο και να προσκαλέσω και άλλους σε αυτόν».

