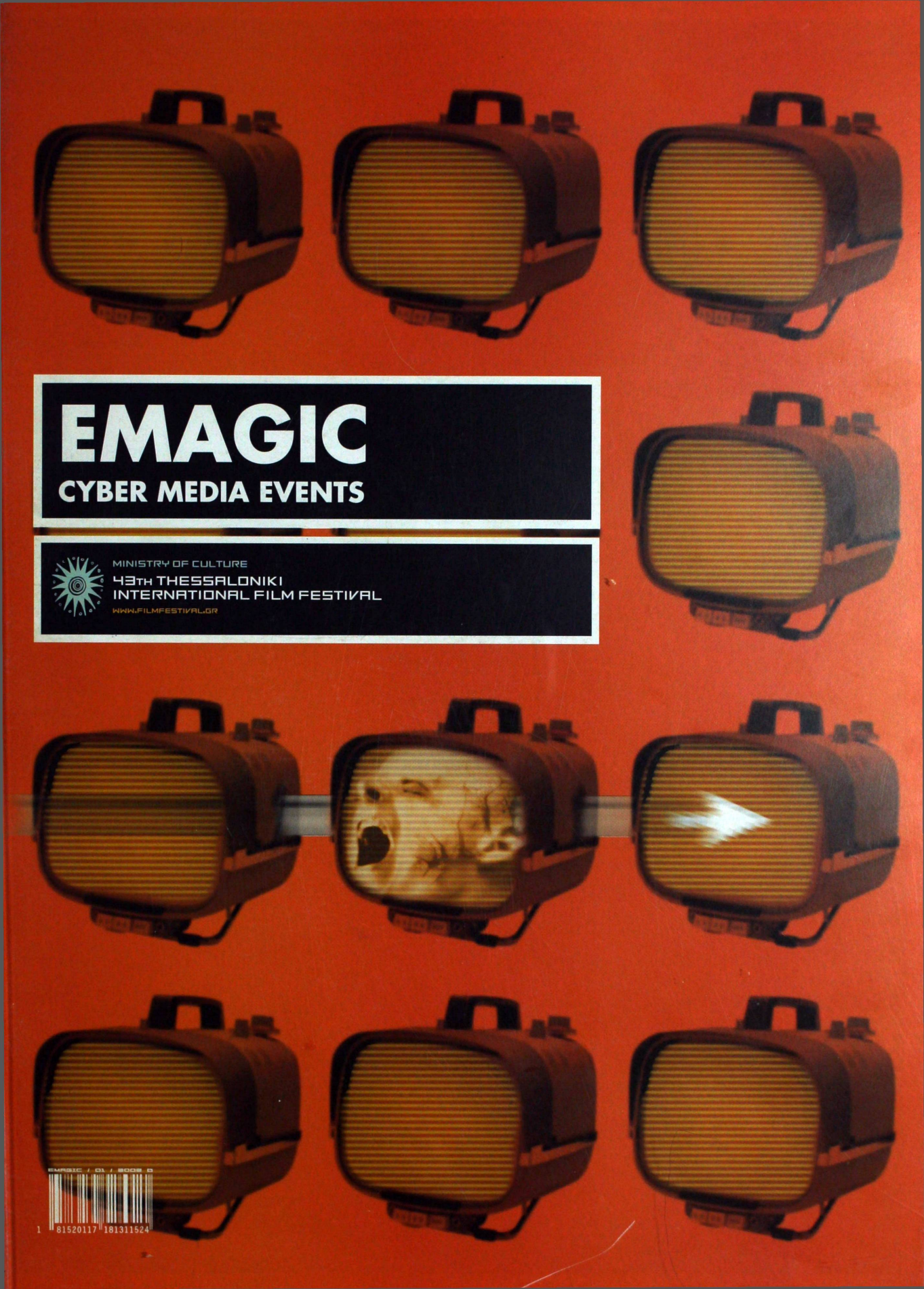

EMAGIC
CYBER MEDIA EVENTS
MINISTRY OF CULTURE
43TH THESSALONIKI
INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
WWW.FILMFESTIVAL.GR

II-000000001935

MINISTRY OF CULTURE
43o Thessaloniki Film Festival

e-magic Cyber Media Events

Organization, curatorship and realization
Anna Hatziyannaki, Art Historian
Nikos Giannopoulos, Director - Producer
Dimitris Skoufis, Electr. Engineer

The e-magic crew
Production support: Chrysostomos Maslatzides
SysAdmin: Zacharias Mavrakis
Web site authoring: Eleni Basta

In co-operation with
Aristotle University of Thessaloniki:
Electro-acoustics and Television Technology Laboratory,
Electrical and Computer Engineering,
Music Studies and Journalism and Mass Media Departments
Municipality of Stavroupolis Audiovisual and Multimedia Laboratory

Banner, poster and catalog design
graphic design "Linea"
Created and designed by: Dimitris Papazoglou

Computer graphics, 3D, Σήματα και trailers του e-magic netTV
Dimitris Papazoglou - Linea
Petros Petridis - Linea
Haris Martis - Density of City
Nikos Adamamas - Adni

Μετάφραση κειμένων
Tony Moser

Εκτύπωση καταλόγου
Giannis Mougos

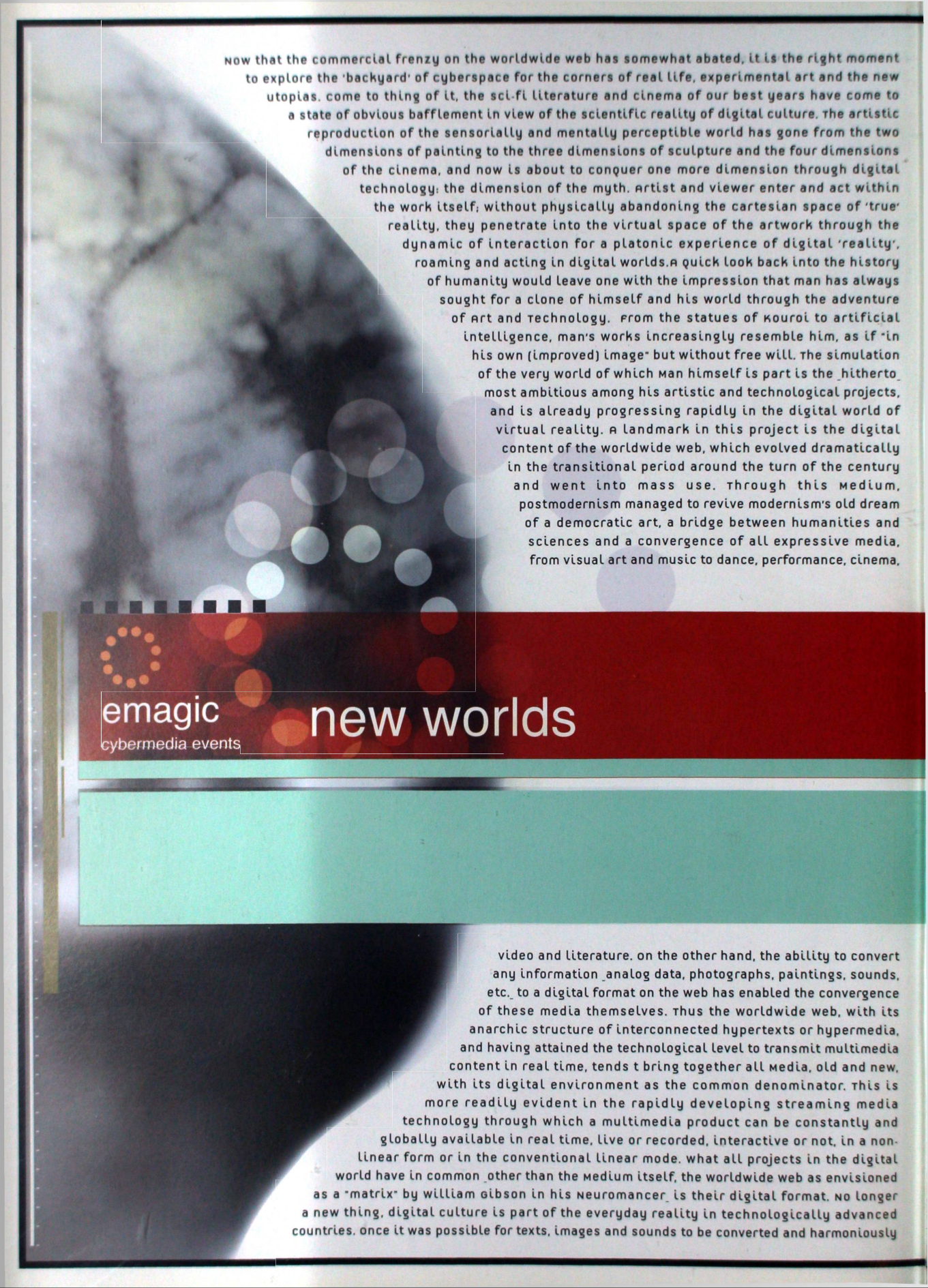
Supported by Αμυ Digital Video

Sponsors
ERT S.A.
MILOS
ART TOPOS
E.S.TE.T.
EXIN

e-magic

The International Film Festival of Thessaloniki, always open to artistic experimentation and novel ideas, welcomes the first e-magic, a new festival for the New Media. In these fluid as well as culturally nebulous times, the osmosis between Technology and Art, which had already started with the cinema, gives way to Digital culture, to a convergence of the Media and perhaps _as the organizers of e-magic believe_ to the eighth Art which is said to be developing through the Internet. The question is whether it is true that the next cultural revolution has begun along with the technological one, as an antidote to the dark side of globalization, with the New Media as its main vehicle; we hope that this event will provide an illuminating answer to this question.

Michel Dimopoulos



emagic
cybermedia events

new worlds

Now that the commercial frenzy on the worldwide web has somewhat abated, it is the right moment to explore the 'backyard' of cyberspace for the corners of real life, experimental art and the new utopias. come to thing of it, the sci-fi literature and cinema of our best years have come to a state of obvious bafflement in view of the scientific reality of digital culture. The artistic reproduction of the sensorially and mentally perceptible world has gone from the two dimensions of painting to the three dimensions of sculpture and the four dimensions of the cinema, and now is about to conquer one more dimension through digital technology: the dimension of the myth. Artist and viewer enter and act within the work itself; without physically abandoning the cartesian space of 'true' reality, they penetrate into the virtual space of the artwork through the dynamic of interaction for a platonic experience of digital 'reality', roaming and acting in digital worlds.A quick look back into the history of humanity would leave one with the impression that man has always sought for a clone of himself and his world through the adventure of Art and Technology. From the statues of Kouroi to artificial intelligence, man's works increasingly resemble him, as if "in his own (improved) image" but without free will. The simulation of the very world of which Man himself is part is the _hitherto_ most ambitious among his artistic and technological projects, and is already progressing rapidly in the digital world of virtual reality. A landmark in this project is the digital content of the worldwide web, which evolved dramatically in the transitional period around the turn of the century and went into mass use. Through this Medium, postmodernism managed to revive modernism's old dream of a democratic art, a bridge between humanities and sciences and a convergence of all expressive media, from visual art and music to dance, performance, cinema, video and literature. on the other hand, the ability to convert any information _analog data, photographs, paintings, sounds, etc._ to a digital format on the web has enabled the convergence of these media themselves. Thus the worldwide web, with its anarchic structure of interconnected hypertexts or hypermedia, and having attained the technological level to transmit multimedia content in real time, tends t bring together all Media, old and new, with its digital environment as the common denominator. This is more readily evident in the rapidly developing streaming media technology through which a multimedia product can be constantly and globally available in real time, live or recorded, interactive or not, in a non-linear form or in the conventional linear mode. what all projects in the digital world have in common _other than the Medium itself, the worldwide web as envisioned as a "matrix" by william Gibson in his Neuromancer_ is their digital format. No longer a new thing, digital culture is part of the everyday reality in technologically advanced countries. once it was possible for texts, images and sounds to be converted and harmoniously

linked as combinations of '0' and '1', the famous convergence of the Media was achieved, at least in theory, and one of the major issues of postmodernism emerged: the redefinition of what we regard as 'reality'. In the New Media the narrative structure _inherent in the cinema, and self-explanatory, up to a point_ has been associated with yet another realism, Digital Realism, while the aesthetic experiments of the artists who research the area of digital creations have led to a kind of Digital Minimalism, with elementary media and with the one-pixel work as its optimum... once an artwork which includes the dimension of time cinema, video, etc. is digitized, it can incorporate two kinds of 'realistic' versions: either filmed records from the analog world or computer-generated settings. In "The Lord of the Rings", for instance, the perfectly realistic setting of the heroes' adventures does not exist in nature; it is all built by computer. Hence we can discern two kinds of Digital Realism: Photographic and Fabricated. When we talk about 'reality' today, what we are really looking for is the borderline between the analog and digital worlds. This may be lying behind the forgotten difference between the concepts of 'space' and 'locus' . The hitherto known real, sensorially perceptible world is a space; the mentally perceptible digital universe is a locus. The properties of this digital universe, incorporated into the rhizomic structure of the worldwide web, could lead to a proposal for the quest for a new, digital aesthetic which would not propound rules on 'Beauty' but would set a framework for the harmonious coexistence of the technological characteristics of the Medium with the artistic visions and the emerging utopias in the digital locus.

Sources

Lev Manovich: "How Media Became New"

Lev Manovich: "Little Movies"

Adrian Miles. "cinematic Paradigms for Hypertext", continuum: Journal of Media and cultural studies 13.2 July (1999): 217-26

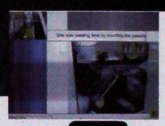
Ikujiro Nonaka, Patrick Reinmoeller and Dai Senoo "Integrated IT systems to capitalize on Market Knowledge"

Deleuze – Guattari: «capitalism and schizophrenia»

«cinema not only plays a special role in the history of the computer. since the late nineteenth century, cinema was also preparing us for digital media in a more direct way. it worked to make familiar such 'digital' concepts as sampling, random access, or a database – in order to allow us to swallow the digital revolution as painlessly as possible. gradually, cinema taught us to accept the manipulation of time and space, the arbitrary coding of the visible, the mechanization of vision, and the reduction of reality to a moving image as a given. as a result, today the conceptual shock of the digital revolution is not experienced as a real shock – because we were ready for it for a long time».

Lev manovich
«cinema and digital media», 1996

Lev manovich' soft cinema is commissioned by zkm (zentrum für kunst und medientechnologie) in karlsruhe (germany). its first public display was in november 7, 2002, in the institute of contemporary arts (ica), landon, then during e-magic, while by november 15, 2002 it will be presented in zkm, within the frame of «cinema futures» events.



Lev manovich

the work soft cinema (2000-2002) is a potentially unlimited collection of short films of different styles; some of them hail from the tradition of essay films, others are narrative actions and some are non-narrative, atmospheric musical videos. while the soundtrack of each film is determined by the artist, the video track is software-structured. this software 'decides' which film will appear on which screen, when and in what order. these decisions are based partly on rules and partly on random selection. we could say that the work is a kind of semiautomatic "video or film jockey" (as in "disk jockey").

the subjects of soft cinema reference the "global style" shaped by globalization: hotel lobbies, airport waiting lounges, shopping, it workers with their eyes glued to their monitors, reflective and transparent surfaces of modern office buildings, passengers waiting for the next train in a brand new, sparkling station... starting from these subjects, soft cinema attempts to explore and experiment with four concepts which constitute a major part of the core in the theoretical work of Lev manovich:

- the concept of "algorithmic cinematic processing": based on a system of rules, the software controls the layout of the screen (the number and the positioning of the windows on which the videos appear on the screen) as well as the showing order of the videos which make up the visual material of the work;
- the concept of the "database narrative": all cinematic and sound elements which make up the work are contained in digital form in a database from which they are retrieved and projected. this makes for a potentially infinite number of different narrative elements-films. the artist has defined each visual element on the basis of both content and morphological characteristics, so that the appropriate element can be retrieved from the database each time. the functioning of the algorithm is based on these definitions;
- the concept of the "macro-cinema": soft cinema attempts to 'imagine' what the cinema will be like once the web has matured and the general public has unlimited bandwidth and high-resolution monitors. the system of "windows", or multiple screens for the projection of information, is already familiar in the computer operating environment; in soft cinema, the videos are projected on several "windows" of variable sizes, randomly set each time by the program which thus determines the layout of the work;
- the concept of the "multimedia cinema": video is only one among many media in soft cinema, which employs also two-dimensional animation, animated graphics, three-dimensional scenes, diagrams, etc. in an attempt to demonstrate the potential for fictional narratives which are not based solely on a cinematic style. a large part

Lev Manovich

of this visual material is videos shot by the artist between 1999 and 2002 in various places around the world including Moscow, Berlin, Tokyo, Sao Paolo, etc._ according to the filming rules of "Dogma 95": they are continuous, unedited sequences recorded with a portable camera. The database contains also other forms of visual material such as processed images and animation. The sound material comes from a collection of short texts-stories which can have taken place anywhere on the planet, with striking references to the process of globalization and its effects on subjectivity. These stories are divided into episodes, each of which is turned into a short film. At the beginning of each episode the software 'decides' on the layout of the windows on the screen, the visual material, which will accompany the episode and the sequence in which it will be played. A small window displays the name of the text file, which contains the episode and excerpts from the text. The visual material deals with the same subjects from different narrative angles. The theoretical work of Lev Manovich contains exhaustive references on the hidden _and obvious_ affinities and the historical continuum between the current cinematic narrative and aesthetic and those dictated, allowed or suggested by the constantly evolving and developing new media. Although some aspects of them may appear unfamiliar and often buried under the current technological rhetoric and its esoteric jargon, let us quote Walter Benjamin's insightful observation on the cinema and its time: "while passers-by in Poe's works turn their gaze to all directions for no particular reason, today's pedestrians are obliged to keep their eyes on traffic lights. Technology has therefore subjected the centre of the human senses to a kind of complex education. Thus came the time when the cinema met the urgent need for new stimuli. In the cinema, perception in the form of shock was established as a fundamental principle. what determines the pace of an industrial production line is the rate at which the film is shot (and perceived)." Today, the new technology subjects the centre of the human senses to an even more complex education. The 'lesson', however, remains fluid as its content is still being formed, just like the new media which are called upon to meet man's new needs in terms of perception. soft cinema is a comprehensive epitome and a visionary example of the intense, creative and fascinating research on the convergence of the expressive media which are familiar to us, on the way towards determining the nature of the hybrid post-media of the future.

Manovich

Bibliography and websites sources

Lev Manovich: «Soft Cinema»,
http://www.manovich.net/cinema_future/toc.htm

Lev Manovich: «The Engineering of Vision from Constructivism to Computers», Ph.D. Dissertation, Visual and Cultural Studies, University of Rochester, 1993

soft cinema

A brief chronicle of the multimedia on the Internet

The first attempts for the public broadcasting of audiovisual content over the Internet are traced around 1992. However, the turning points were the development and rapid spread of the world wide web, which started in 1993-94, and the gradual development of the technology for compressing sound and video for use in multimedia applications on CD-ROM. Nevertheless, given the average user's low connection speed to the Internet, receiving video and sound over the Internet was a very time-consuming process: users had first to download the items from the web and store them on their disk before they could use them. The streaming media, which appeared in late 1997, opened up new ways for multimedia on the Internet. This technique enables the gradual reception of compressed sound and video files and their reproduction on the recipient's computer soon after reception starts. The artists were bound to be attracted to multimedia, for all their inherent technical drawbacks (low-quality image with visible pixels, erratic reception, etc.); in fact, many of them attempted to make use of these imperfections to achieve the desired aesthetic outcome. Besides, what was often required was not a rich multimedia form or the simulation of the video or the cinema, it was sometimes the potential for accessing a broader public and sometimes a conceptual and experimental approach to the new media.

Dimitris Skoufis

Lev Manovich Little Movies - Prolegomena for Digital Cinema, 1994-1999

"Little Movies" is a lyrical and theoretical project about the aesthetics of digital cinema, and a eulogy to its earliest form QuickTime. Beginning with the supposition that every new medium relies on the content of previous media, "Little Movies" features key moments in the history of cinema as its logical subject. As time passes, the medium becomes the message, that is, the "look," more than the content of any media technology of the past is what lingers on. "Little Movies" reads digital media of the 1990's from a hypothetical future, foregrounding its basic properties: the pixel, the computer screen, the scanlines. In the early 1890's the public patronized Kinescope parlors where peep-hole machines presented them with the latest marvel tiny moving photographs arranged in short loops. The first movie of this kind, which has also been copyrighted, was «The sneeze» and its content was what its title was suggesting: a man sneezing. Exactly a hundred years later, we are equally fascinated with tiny QuickTime movies the precursor of digital cinema still to come. Drawing a parallel between these two historical moments, the "Little Movies" are explicitly modeled after Kinetoscope films: they are also short loops.

sources and reference websites:
Lev Manovich, "Little movies", http://www.manovich.net/little-movies/statement-news3.html

New venue

The website newvenue.com was created in 1996 by Jason Wishnow, film director and enfant terrible of the digital cinema. The site was intended to host and promote experimental films and videos produced specifically for the Internet. Talking about his aims in an interview, Wishnow said: «When I conceived the idea for New Venue, most films on the Internet were digital transcripts of works produced for other media. New Venue was the first website to feature works which exploited the very weaknesses of the medium in the hope of relating a different kind of story. (...) I believe we are witnessing an evolving aesthetic. There are areas in which technology joins the game and becomes an integral part of the narrative.» New Venue includes short films and cartoons by Eric Rosner, Jerome Olivier, Trapeze Media, Lev Manovich, Niels Radtke, Alex Castex-Porter, Noah Klein, Alex Suter and many others. Among these works one can find some early experiments for the creation of interactive films.
In 2000 Jason Wishnow organized a festival with the title "The Aggressively Boring Film Festival" for films that can be played on hand-held computers.

sources and reference websites:
web site content and Press Kit available by New Venue, at http://www.newvenue.com/.

Tamiko Thiel - Zara Houshmand Beyond Manzanar, 1998-2002

Manzanar was the first of over 10 internment camps erected to incarcerate Japanese Americans during world war II. The US military, suppressing its own findings that Japanese Americans were loyal to the US, claimed "military necessity" to incarcerate all people of Japanese ancestry living on the west coast, over 120,000 men, women and children. In the 1980s, but also nowadays after the sptember 11th tragic events, physical and legal attacks on foreign origin Americans (of Iranian origin in the 1980's and of Arab origin now) and calls for mass internment of entire ethnic groups on the grounds of military necessity have been heard again. Tamiko Thiel's and Zara Housmand's "Beyond Manzanar" uses the unique spatial characteristics of navigable 3D virtual reality to kinesthetically locate you inside the Manzanar Internment camp. As you explore the camp your kinesthetic sense is engaged to underscore the emotional impact of confinement. Confined within the camp, you have nowhere to go but inwards, into the refuge of memory and fantasy. At the heart of the piece lies a vision of the garden as an ancient form of virtual reality, an image of paradise created as a refuge from the outside world.

Stelarc Streaming με at 1 frame per second from Thessaloniki, 1999

stelarc is not only one of the most important performers of our time, but one of the pioneers who employed the internet post-media in a radical way, as it his basic precept that "ever since our species evolved and stood on two legs, our other two limbs evolved as handling organs. we produced artefacts, instruments and machines. In other words, we were always attached to our technology. our bodies have always had prosthetic elements. we are afraid of the automatic, yet at the same time we become increasingly automated and equipped with technological extensions". Among the "technological extensions" he used was the Internet. His performances "evolving URL Body" (1996), "Ping Body" (1996), "parasite" (1997), "Fractal Body", etc. used internet technology in ways which are pioneering even today. In late 1999, ART TOPOS attempted to broadcast live on the web, with the means available at the time, stelarc's presentation of his entire work to that date. Primitive means were used and the broadcast was done through a simple 21 KBps modem. The visual result was a "film" shot with a single, fixed camera and broadcast on the Internet at about one frame per second.

Anna Hatziyannaki

Bibliography: catalogue of stelarc's presentation in Greece, November 1999, Anna Hatziyannaki: «The meta-body delivery», Futura, January 2000, stelarc's official website: http://stelarc.va.com.au

möbius

From the Greek Möbius Awards

The Greek national committee for the Möbius multimedia awards presents some of the awarded Greek titles of multimedia applications, among which is an account of the life and work of the late Melina Merkouri.

osmosis

Osmosis "inter-mediatic" appropriations

Both theory and practice demonstrate that the new media initially 'borrow' their content from the media that preceded them, through a natural process of appropriation. This phenomenon serves a dual purpose: it ensures the historical continuity of the media, and allows the necessary margin for the public to feel familiar with the new. Much as this process appears to be one-way, from the historically earlier to the later medium, in practice we have a characteristic osmotic phenomenon, with both media appropriating elements from each other. Typical examples of this osmosis are cinema productions based on narrative and visual elements from computer games or game consoles; between 1973 and 2001 there have been 53 such feature films. Lara croft was neither the first nor, it seems, the last one to jump from the minimal screen of computer games to the silver screen of Hollywood mega-productions... As for the reverse, it is obvious enough not to require specific examples. This osmosis is full of challenges and fascination. It might even refute the view that "we cannot expect that the art from Turing-land will ever be acceptable in Duchamp-land. The aim in Duchamp-land is Art, not a quest on the new aesthetic possibilities of the new media».

Dimitris Skoufis

Bibliography

Matteo Bittanti: "The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973 – 2001)", MSc thesis, The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications

San Jose State University, 2001 Lev Manovich: «The Death of Computer Art», at: http://www-apparitions.ucsd.edu/~manovich/text/death.html

GREEK VIDEO ART FROM THE E.S.TE.T. ARCHIVE
STREAMING VIDEO THE ART TOPOS VIRTUAL VIDEO LIBRARY
ARTISTS FROM GRAND CANAL

STRANGE SCREENE

επιλογή έργων από το αρχείο

ART TOPOS

GRAND CANAL

ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΟΘΟΝΗ

From this library, ART TOPOS presents in e-magic videos by Michalis Arfaras, Pandora Mouriki, Marianna Strapatsaki and Alexandros \ studio Pangaia (USA).

Pandora Mouriki

«Incessantly»

Eleven years separate two of Pandora Mouriki's video art works shown in this year's e-magic: "A pied" (1991) and "Incessantly" (2002). The latter is her latest work (october 2002) a 6'.55" video with music by Petros Frangistas, co-produced by herself, the center for contemporary musical expression and Yannis Kaspiris, on which she notes: "The camera spins and rushes in Koloumbos, santorini. The shooting speed distorts reality and the images appear in constant motion as the liquid eats away the solid and the sea invades the land constantly, incessantly. The composer saw my images and his music came to become one with them".

Michalis Arfaras

from processed celluloid to the web

In the art of Michalis Arfaras, painting, sculpture, printmaking and the cinema are combined and complement one another in a far-reaching, dynamic oeuvre. As noted by art historian Yannis Kolokotronis, Michalis Arfaras "chose to fight with the weapons of modern technology which he placed in the service of printmaking; he activated his imagination and created unique stories in experimental video. And since art has repeatedly proven not to function differently from life, the artist transfers dozens of his varied and consecutive mental associations into new images on film, in prints and (...) in the domain of sculpture." some of Michalis Arfaras' experimental videos, often created through direct manipulation on celluloid, were shown on the Internet in streaming format by ART TOPOS about a year ago, in collaboration with the artist himself.

sources and reference websites:
catalog Michalis Arfaras: "Messengers from forsaken countries", pieridis Gallery, 1994
ART TOPOS: http://www.artopos.org/artists/arfaras/

Lev Manovich

Anna and Andy, a streaming novel movie engine, 1999-2000

This work attempts to join the rich narrative of Tolstoy's «Anna Karenina» with the «screen tests» of Andy Warhol: in this work, "Anna" is Anna Karenina and "Andy" is Andy Warhol. As the artist suggests, Anna Karenina, the "heroine of Lev Tolstoy's great nineteenth century novel exemplifies the modern idea about the emotional depths of psyche." Warhol's «screen tests» have been shot between the beginnings of 1964 until November 1966. The "Factory" visitors who had the qualities to become a "star" were asked to stand in front of an immobile camera and stay still without blinking for as long as the shooting was taking place, usually for three minutes. It is as though Warhol was attempting to rob the subjects of their subjectivity by making them face the disinterested camera. To achieve this coupling, the project uses pattern recognition computer techniques to scan the complex text of Anna Karenina for a set of keywords. whenever any of the keywords is encountered, the face animation in the right window advances to a different image from a database of faces that have been provided through a kind of "screen tests" shots. In this way, the emotional content of the novel is used as data which brings to life still face images. The computer program extracts the passions of Anna to bring to life a subject robbed of emotional depth by modern media machines.

sources:
Andy Warhol, «screen tests» at http://www.warholstars.org/filmch/screen.html
Lev Manovich, «Anna and Andy» at http://www.manovich.net/AA/interpretation.html

15 friday | november

multimedia, hypermedia and the aesthetics of interaction

net art towards a new, digital aesthetic?

As one explores the innovative "net art", one cannot overlook a series of important elements which define, delineate and differentiate it from other art forms we know, including our familiar multimedia. Let us see some of the most crucial among them. The first point is that net art is created, exhibited and developed on the internet, which is by nature a public place. Net art is not created for display in a specific space or for a private collection; every one of the millions of users who participate "daily in the voluntary collective illusion" of the web, as william Gibson puts it, is a potential participant in it. The second element, a result of the first one, is that this art is not subject to the established rules of distribution, promotion, marketing, etc. of art products. on the contrary, as with all kinds of knowledge and information, it belongs to that strange but extensive category of goods economists call "externalities", to which the ordinary market laws do not apply. The third point is that net art is only accessible through a man/computer interface which not only is subject to rules and restrictions but it cannot be concealed from the viewer. this system thus becomes and integral part of the work, and its properties are incorporated into the work. The fourth element is what we usually call "internet hypertextuality": depending on the artist's intentions, the work can be open, not limited within the physical or digital medium (painting, sculpture, CD-ROM, etc.) on which it is recorded. The fifth element is that the production of this kind of art usually requires the collaboration of artists and scientists or technologists whose fields of competence are widely different. This leads to interdisciplinary approaches and osmoses among Art, science and Technology. These and many other elements make up a creative context unlike any other, which could lead to the emergence of a new aesthetic to what might be described as the aesthetic of the digital era. we should not forget that 'aesthetic' does not mean setting rules on 'beauty' but defines another language of narrative and expression, and different ethics.

Dimitris Skoufis

"e-motion 2002": 8th Meeting for the Electronic Arts in Rennes

The 8th Meeting for the electronic Arts, organized by the station Arts electroniques of the University of Rennes (France), called "e-motion 2002", was held last october and was dedicated to "digital sensations" in all art forms: digital and art video projections, dance performances, electronic music concerts, websites, live internet broadcasts of experimental music and interactive installations.

Desperate Optimists
Nightbus Map50

Desperate optimists have called a group of seven artists, working with a variety of media, to participate in a challenging "soap" serial in 63 episodes. In reality, Map50 is a narrative in 9 parts, but Desperate optimists have asked each one of the participating artists to create her/his own version of these 9 parts. So, map50 is a combination of seven diverging aspects of the same narrative. The story is happening in North-east London in 24 hours and you can reach each one of the 63 narratives through the coordinates of the map with the number 50 of the Greater London street Atlas.

source:
Desperate optimists web site at: http://www.desperateoptimists.com.
web site at: http://www.map50.com

Joe Davis Imaging the invisible by sound

Joe Davis, who can be seen as the pioneer of art that employs the structural elements of life itself, genes, is also the artist who has reproduced his works in as many copies as all the artists before him put together. of course, "there is no 'market' for artworks imprinted on the genetic code, invisible without an electron microscope", as noticed in an article about him in scientific American. Nevertheless, the idea of an art invisible to the naked eye is not new in art history. From paul Klee to contemporary artists who envision and experiment the one-pixel image. Joe Davis has moved beyond this: he created an audio microscope, which translates the optical information into sound, allowing us to "listen" to living cells, each one of which has its own "audible signature".

sources: unpublished correspondence between Anna Hatziyannaki and Joe Davis & relevant web page at: http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_wos/davis_joe.htm

Weshley Meyer More Inc.

wesley Meyers "more-inc." is an artistic simulation of lifestyle in a capitalist culture. The project is dedicated to employee number 12995 and to his frustrations and angst. Meyer analyses, with irony, the human being's role in a world dominated by corporations and the New economy. The user is invited to participate in the daily routine of a faceless employee and to interact with the endless meetings, paper pushing, form filling, homogeneity, subversion, and anxiety that are typical in the corporate work world. Later, the users interaction travels beyond the job to employee 12995's domestic life and dreamy subconscious leading to an experiential crescendo realized in breakdown, dissimulation, and resurrection.

sources:
wesley Meyer web site at: http://www.doglatin.org., DIAN web site at: http://dian-network.com/navigation.html

Το δίκτυο DIAN και ο Gerhard Mantz

TDIAN - Digital Interactive Artists' Network - is a network for artists who explore www's creative possibilities. DIAN avoids any definition of what webart should be. It is an open platform for any informed artists whose works are specifically expressed through the www technology. Following the standards of quality, DIAN tries to include only works on highest artistic level. DIAN was created by the artists Gunilla Leander and Gerhard Mantz and its currently hosting works by several web artists, such as Jeremy welsh, Annie Abrahams, jimpunk, chris Basset and others. Gerhard Mantz himself has a work that ranges from sculptures through outputs of 3D computer-modells and programming. He studies the role of random factors in creative processes. The content of his works are archetypical images and situations aiming to touch the viewer at a deep emotional level.

sources:
DIAN web site at: http://dian-network.com/navigation.html, Gerhard Mantz web site at: http://www.gerhard-mantz.de.

O Agricola de Cologne and the New Media Art Project Network

Agricola de cologne began to explore the potential of Internet media in 2000, having embarked on a long and successful career of art creations and experimentation since 1979. In addition to his own personal work he has an impressive track record as curator of art collections and internet festivals and compiler of the huge NewMediaArtProject, a set of websites which present an impressively broad range of works and artists in thematic units. Among these are "virtual Memorial", a site "against oblivion and for humankind", "Le Musée di-visioniste", an art project that alternates between physical and virtual, and the recent "violence online Festival".

source:
Wielfried Agricola de cologne web site(s) ar http://www.agricola-de-cologne.de.

16
saturday | november

-digitalmusic*

Petros Theodorou ars moriendi

ARS MORIENDI is an idiosyncratic work unfolding multidimesionally. It consists of a sound part and a visual part, both being original compositions. The SOUND part consists of a story unfolding along with music and autonomous vocal pieces. The VISUAL part is a kind of rather poetic «notes» on the story. It is not at all just descriptive and was created in the computer from about 350 scanned paintings and photos. «collage» could not be the word for the technique used since digital editing and composition are its main parts. Through tenderness and lyrical, sensitive moods, a n usual story emerges. It speaks about the need for human communication, sharing, and the need to get used to the idea of death in order to feel alive.

Haris Martis Destiny-of-State

Haris Martis presents a compilation from miscellaneous music videos of different origins spanning a four-year period. Both the soundtracks & visuals were created & composed simultaneously on a multitude of n.l.e. systems making use of all available techniques at hand (i.e. DV, as well as c.g.i.). Many of these videos are also available online.

source: http://www.densityofstate.com

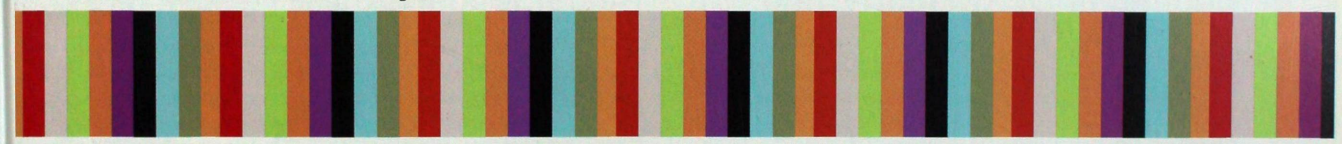
Dan Norton Interface performance

O Dan Norton is performing with a 'webinstrument' he has constructed. This software is an optical/aural composition generator and suggests an alternative architecture for information space. one in which the machine takes our fundamentals and begins to add it's own creativity by its inherent reiterating capabilities. The interface holds a surreal hypertexture as the honest mind epic for the shape of cyberspace, not the linear lines developed to maintain structures in a gravitational field. In the multidimensions of cyberspace, complex topologies are the rule...

Other organizations and Festivals

MAAP Multimedia Art Asia Pacific

MAAP is a not for profit organisation that promotes excellence in art and technology in Australia/Asia Pacific regions. MAAP is a presentational platform to enhance awareness and exchange of creative ideas in New Media Art focusing on Australia and the Asia Pacific regions. MAAP showcases a wide range of unique art and technology projects. MAAP provides a space for artists, multimedia developers, screen practitioners, and sound artists to exhibit and profile work created in this domain. Artforms include new media installation, web design, digital graphics, animation, video, sound, photography, CD-ROM, and the Internet. MAAP (Multimedia Art Asia Pacific Inc). MAAP seeks to create an international space dedicated to fostering artistic creativity and experimentation in digital and other contemporary technologies. MAAP seeks to expand critical debate in the art form and to the wider community. Now in its 5th year, MAAP has established itself as the Asia Aegions pre-eminent new media arts festival. MAAP encompasses 14 countries in the region and is the only new media festival to focus on Australia and the Asia Pacific regions.



XIV-th International Computer Art forum "Computer Space 2002"

Traditionally, XIV-th International computer Art Forum "computer space 2002" includes exhibitions of interactive arts, www arts, installations, multimedia products, seminars, conferences, concerts of computer and electronic music and the competitions: ■ computer graphics & digital photography ■ computer animation & digital video ■ off-line multimedia ■ electronic & computer music ■ web design in the fields of ■ art & culture ■ society & institutions ■ entertainment & hobby ■ technology & market ■ information & media

The event is organized by the student computer Art society and is supported by the Bulgarian Ministry of education and science.

Broadband experiences running with 700 (KBps)

In trying to guess the future of internet multimedia, we can only get a very small taste of the immediate future. one could say that this inability to make even a mid-term prediction is in itself a good thing, although it should concern us. The term "good thing" refers to the hugely interesting prospects in the years to come and the scope for creative intervention. very few of us were able to experience the evolution of television as a medium, for instance, from the beginning to the end; we simply found ourselves adding to our necessary extensions a medium whose characteristics had more or less been shaped on the other side of the Atlantic. our scope for influencing at least the local form of television as a medium was minimal, if not non-existent, and the consequences of this are more than visible today. with the internet multimedia things are different, as the changes are so rapid that they are visible even in our own country of lotus-eaters. This is a happy state of affairs for those who are even simply curious enough to follow the developments. The next foreseeable step in our country is the gradual but rapid expansion of the availability of broadband connections to home users. At the end of this five-day marathon we shall attempt to demonstrate the significance of a broadband web through live examples and express our concerns about the future, with the emphasis on the distribution of audio-visual material and the protection of the producers' copyright. The examples we shall present are about: ■ the projection of feature films over the Internet at VHS or S-VHS quality; ■ the distribution of audio-visual material at DVD quality directly from the producers, without the mediation of distribution agents; ■ the first cinemas without the traditional projectors, as the film reaches the projection room through broadband internet connections.

Dimitris Skoufis

Blackenight

«The Cabinet of Dr. Caligari» 1919

Director: Robert Wiene (1881-1938)
cast: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolph Klein-Rogge, Rudolph Lettinger, Henri Peters-Arnolds, Elsa Wagner and Hans Heinrich von Twardowski
script: Hans Janowitz and Karl Mayer

This famous silent film is one of those which have left their mark in the history of the seventh art. Its expressionistic style had a profound influence on filmmakers and reduced the gap between the cinema of the time and art, which reached its apogee towards the end of the silent film era. Its director Robert Wiene was born in Germany and studied theatre history at the University of Vienna. He made his name with this film, which is considered his masterpiece.

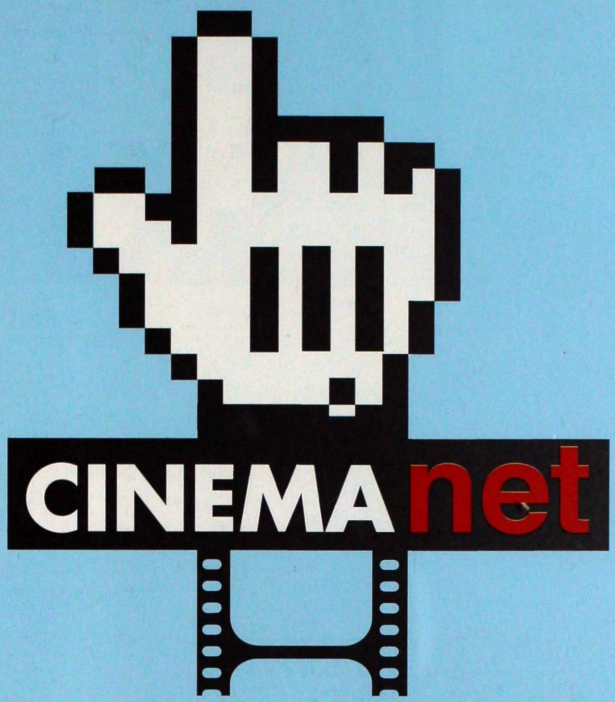
The film shall be shown with a live musical score for voice and piano by Georgia Sylleou and Sakis Papadimitriou.

Reefer Madness 1936 - re:work 2002

"Reefer Madness" started off as an informative/preventive film called "Tell your children". It was financed by a small religious group and was meant to frighten every parent who watched it. soon after it was made it was bought by Dwain Esper, the master of film exploitation (and allegedly a maniacal drug addict), who added some saucy scenes, changed the title into the more catchy "Reefer Madness" and launched it through the regular distribution channels. The film soon became redundant, and as it had not been produced by an official studio, its copyright was never secured. Thus "Reefer Madness" remained as a kind of public good... Its showing at the e-magic is an experimental re-approach to this "cult" film of 1936; the soundtrack and the film itself have undergone a non-linear electronic processing by Haris Martis.

16
saturday | november

The films shall be broadcast live by the e-magic netTV.



13 & 14

tuesday and wednesday | november

CONFERENCE ON THE PRESENT AND THE FUTURE OF THE INTERNET POST-MEDIA IN THE AREA OF AUDIO-VISUAL CREATIONS

As the development of the post-media on the Internet may bring about radical changes in the production and distribution of audio-visual material and the protection of its copyright, a dialogue must be initiated on the present and the future of audio-visual works created, presented or distributed through the web, in order to examine the challenges as well as the new possibilities in store for artists and the public alike. with this in mind, e-magic is organizing a panel discussion in which the views of the participants shall trigger a thorough and productive discourse. Invited to participate in the panel are: ■ celine Harlet (France), art director of the "e-motion" electronic art meetings of Rennes; ■ Agricola de cologne (Germany), independent artist, creator of NewMediaArtProjectNetwork; ■ Gerhard Mantz (Germany), artist, co-creator (with Gunilla Leander) of the DIAN network; ■ Joe Davis (USA), sculptor, associate researcher of the molecular biology laboratory, M.I.T. ■ Rosen Petkov (Bulgaria), chairman of the organizing committee of the 14th international art forum "computer space 2002" ■ Wesley Meyer (USA), new media artist (participation via teleconference) ■ Dan Norton (United Kingdom), artist ■ Yorghos Papanikolaou (Greece), associate professor of electro-acoustics and television systems, Department of electrical and computer engineering, university of Thessaloniki ■ Michalis Meimaris (Greece), professor, director of the sector of culture, environment, communicational Applications and Technology, Department of communication and Mass Media, University of Athens ■ Anna Hatziyannaki (Greece), art historian

Moderators: ■ Dimitris Skoufis (Greece), IT engineer, co-founder of ART TOPOS ■ Nikos Giannopoulos (Greece) film director

e-magic netTV

12/16
tuesday to saturday | november

During this year's e-magic, a web TV channel, e-magic netTV, will be set up. Its content will be available only through Internet e-magic netTV will begin to transmit by November 12 2002, broadcasting e-magic's opening and will cease operating early in the morning of sunday, November 17 2002, with the completion of the last after-midnight event. To achieve this, e-magic will co-operate with: ■ Aristotle university of Thessaloniki – electro-acoustics and television Technology Laboratory, electrical and computer engineering, Music studies and journalism and Mass Media Departments ■ Municipality of stavroupolis Audiovisual and Multimedia Laboratory e-magic netTV will also attempt to cover, besides the main e-magic events, the main Film Festival's activities, events and pulsebeat. e-magic netTV will be accessible through the main Film Festival's web site (http://www.filmfestival.gr), from the pages dedicated to e-magic. The special professional equipment required is generously offered by AMU Digital video, while technical and network support will be provided by ART TOPOS.

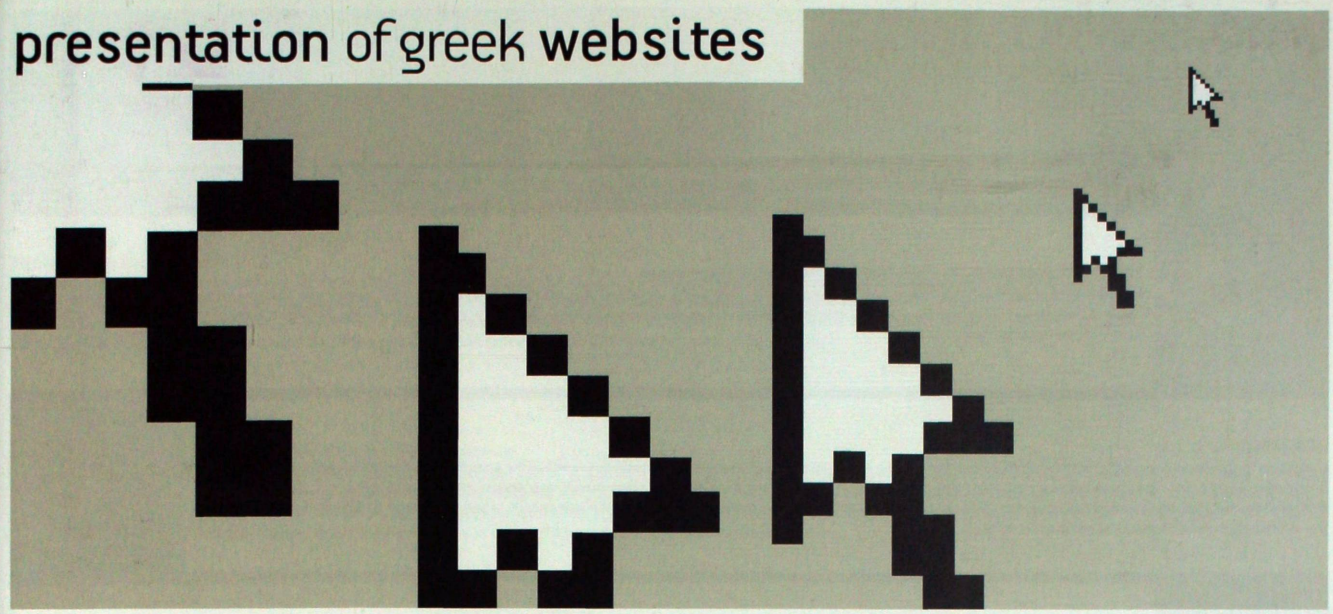
Workshop Theory and practice of streaming and tactical media

For getting interested people acquainted with theory and practice of streaming media, a two-days workshop is organized on November 12th and 15th 2002, covering the following topics: **Tuesday, November 12 2002 (12:00 – 15:00)** ■ Basic concepts, definitions and uses of streaming media with examples ■ Tactical media and their role in political and artistic action ■ Brief introduction to the design of audiovisual content for Internet ■ streaming media in simple words ■ Methodology and techniques for shooting and audio ■ Methodology and practice of montage **Friday, 15 November 2002 (12:00 – 15:00)** ■ Post-production methodology and practice with and without professional equipment ■ streaming media compression in simple words ■ compression and encoding for Internet transmission ■ Live and on demand platforms for content delivery ■ streaming in practice

12&15
tuesday and friday | november

The best videos produced during the workshop will be streamed through e-magic netTV

presentation of greek websites



art topos http://www.artopos.org

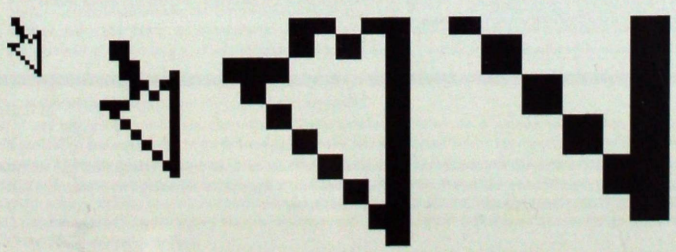
ART TOPOS is one of the first Greek cultural web sites, dedicated to the Fine Arts. It was created in 1996 by Anna Hatziyannaki, Art Historian and Dimitris Skoufis, electr. engineer. since then, it is continuously enriched and updated with new content, amounting to more than 3.000 web pages, showcasing and documenting the work of more than 50 Greek or Greek-origin artists. The ART TOPOS web site belongs to the non-profit organization with the same name, steered by Anna Hatziyannaki, Dimitris Skoufis, David Collet and Nikos Giannopoulos. Beyond its Internet presence, ART TOPOS has several other important activities in the fields of organization of exhibitions, technical and consulting services to artists who are willing to use technology in their works, and promotion of Greek artists in foreign International organizations.

t-short

t-short's "biography" is very short but also very promising in the field of short films. It was created in December 2000 by Kyriakos Hatzimichaïlides and seven other members, most of who are active in the field of short film production. It has the form of a not for profit society and is based in Athens, 12 Tantalou str., Ano Petralona and is legally represented by its managing director, Kyriakos Hatzimichaïlides. Its main activities are small-scale artistic events, while its priorities in the field of cinema are short movies.

ordino

t-short's "biography" is very short but also very promising in the field of short films. It was created in December 2000 by Kyriakos Hatzimichaïlides and seven other members, most of who are active in the field of short film production. It has the form of a not for profit society and is based in Athens, 12 Tantalou str., Ano Petralona and is legally represented by its managing director, Kyriakos Hatzimichaïlides. Its main activities are small-scale artistic events, while its priorities in the field of cinema are short movies.



who is who

Wielfried Agricola De Cologne *http://www.agricola-de-cologne.de*

Wielfried Agricola de cologne was born in Germany, where he lives and works. He studied photography and graphic arts at the university of stuttgart, art history, journalism and acting at Munich University and painting at the Rijksakademie in Amsterdam. since 2000 he works almost exclusively with multimedia on the Internet, in addition to his considerable activities as curator of Internet exhibitions.

Joe Davis

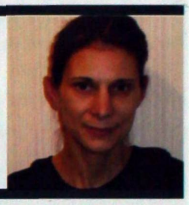
O Joe Davis is an associate researcher with the Biology Department of the MIT. As an artist he has conducted extensive research in the areas of molecular biology and bio-informatics for the development of genetic databases and new biological forms of art. He has created sculptural installations using special laser technologies for welding plastics, steel and stone. He teaches at the postgraduate department of visual arts of the MIT and the undergraduate department of the University of Rhode Island's school of Design. His works have been exhibited in the USA, Canada and Europe as part of ARS ELECTRONICA.

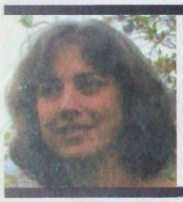
Desperate Optimists *http://www.desperateoptimists.com*

Desperate optimists are Christine Molloy and Joe Lawlor. They were born in Dublin, Ireland, but they live and work in London, UK since 1987. For more than 10 years, they are working on works using a variety of media and for a variety of contexts. They have worked with digital media, video, cinema, and radio and live performances.

Celine Harlet *http://www.uhb.fr/culture/station, http://www.uhb.fr/culture/station/emotion*

Céline Harlet is an artistic director and curator of "station Arts electroniques", University of Rennes II (France), as well as of the «Rencontres Arts electroniques e-motion» Festival. she also works as a consultant for multimedia CD-ROM productions. she has organized and curated many electronic arts, video, experimental cinema, dance and music events and exhibitions.



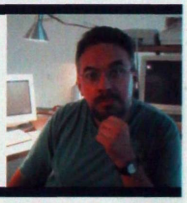


Zara Housmand *http://mission.base.com/manzanar/zara_bio.html*

Zara Housmand is an Iranian-American writer, theatre artist and designer of multimedia applications whose work focusses on the abolition of the borderlines between different cultures. she studied Literature at London University and has worked in the theatre, the cinema and as translator of theatrical plays.

Lev Manovich *http://www.manovich.net*

Lev Manovich is an Associate Professor in the visual Arts Department, University of California, San Diego where he teaches courses in new media art and theory. He is the author of "The Language of New Media" (The MIT Press, 2001), "Tekstura: Russian essays on visual culture" (chicago University Press, 1993) as well as 50+ articles which have been published in 28 countries. currently he is working on a new book "Info-aesthetics". Manovich has been working with computer media as an artist, computer animator, designer and programmer since 1984. His art projects include little movies, the first digital film project designed for the web (1994), Freud-Lissitzky Navigator, a conceptual software for navigating twentieth century history, Anna and Andy, a web adaptation of Anna Karenina, and a digital film project soft cinema commissioned for ZKM exhibition Future cinema (2002-2003).



Gerhard Mantz *http://www.gerhardmantz.de*

Gerhard Mantz was born in Germany and lives and works in Berlin. He has studied Painting at the Kunstakademie Karlsruhe. His work range from sculptures through outputs of 3D computer-models and programming and have been exhibited in Germany, France and the USA. He received several grants, including Kunststiftung, Baden-württemberg, Kunstfonds, Bonn and cité des Arts, Paris. Together with the swedish artist Gunilla Leander they created the DIAN network.

Wesley Meyer *http://www.doglatin.org*

Wesley Thomas Meyer is a social-political artist whose work focusses on themes of the loss of identity with in capitalist cultures and the use of indeterminance in quasi-realistic simulations. Recent work includes More-Inc. which has been featured by New Radio's Turbulence.org web site, the Museum of contemporary Art of Barcelona, and the sun Dance online Film Festival. Additional works are found on doglatin.org. Meyer is twenty-four and holds a BFA from the university of New Mexico.

Dan Norton *http://www.ablab.org*

The artist Dan Norton lives and works in Glasgow. He designs alternative and abstract audio-visual interfaces between man and computers, and is interested in the use of artificial intelligence applications in art. His works and performances have been presented in many international events and venues, including the MIT-MediaLab Europe in Dublin, the Baltic centre for contemporary Arts in Newcastle, the Rijksakademie in Amsterdam, the Mercer Union in Toronto, Canada, etc.

Stelarc *http://stelarc.va.com.au*

stelarc (stelios arcadiou) is a performer of cypriot descent who has worked for almost thirty years with medical equipment, prostheses, robotics, virtual reality and artificial intelligence systems as well as the internet to explore alternative, intimate and involuntary forms of interaction with the human body. He studied at the schools of fine arts of the universities of Monash and Melbourne. He has presented his performances in japan, europe and the USA and is an emeritus professor of art and robotics at the carnegie mellon university in the USA. He currently works as principal research fellow at the performance arts digital research unit of Nottingham Trent university in Britain.

Tamiko Thiel *http://mission.base.com/tamiko*

The japanese-american artist Tamiko Thiel studied applied graphic design and painting at the fine arts academy of Munich, engineering at the M.I.T. and product design at stanford university. Her work has received international awards and distinctions throughout the world. she has published many important theoretical papers in scientific journals. one version of "Beyond Manzanar" is in the permanent collection of the Museum of fine arts in san jose, california. Another of her projects, "starbright world" (1994-1996), is a three-dimensional world for disabled children, created in collaboration with steven spielberg, chairman of the starbright foundation.

Jason Winshnow *http://www.newvenue.com*

film director and historian jason wishnow is reported among the pioneers of the digital cinema. among his works is one of the first documentaries in mini-DV format, "Tatooing or Bust" (1997). He has worked as film director for channel 4 in Britain and in the production of woody allen films. He also has designed websites for musical productions of polygram, universal and BMG records. He has received awards for the New venue website and for his documentaries.

Alexandros / Studio Pangaia *http://www.alexandros-art.com*

Born in Athens, Alexandros studied Design, photography and digital art in New York at the school of visual Arts. He soon started experimenting with imagery both in conventional ways, as well as using digital technology. His strong urge for personal expression finally led him to create photo-based mixed media art and installations, and also experimental music video. He has exhibited in Athens and New York. His work was also showcased in many online exhibitions and also in the books "extreme Design" by spencer Drate and "Digital exposure" from Dimensional Illustrators, Inc.

Mihalis Arfaras *http://www.artopos.org/artists/arfaras*

Mihalis Arfaras studied printmaking and filmmaking in Greece and Germany. He was one of Malte Sartorius' most distinguished students at the Braunschweig school of Fine Arts, and in addition to his artistic work he pursued an academic career as printmaking and new media professor at the university of Hildesheim. He has presented his prints and sculptures in many individual and group exhibitions and Print Biennals, while his less known film work has been shown in many festivals and TV stations in Europe.

Clipping Media Off

Nikos Giannopoulos *http://www.artopos.org*

studied Architecture, education and cinematography in Paris and has served as manager of OLYMPION. He works as Director, Producer and Scriptwriter for the cinema and television since 1976. He has produced or co-produced 17 feature films by Greek and European directors, 3 TV films, 14 short films, many documentaries and 17 television series; as director and scriptwriter he has made 2 feature films and over 40 documentaries, 11 television series, many advertising and musical clips, CD-ROMS, industrial documentaries and cultural features. He has been involved with video art since 1983. As video artist he has participated in european and International Festivals and many Greek events. He has also produced more than 30 video art works (including the works of other Greek artists). since 1985 he has organized over 20 events and Festivals on Art & Technology. He is a member of the society of Greek Film Directors (ETEKT), ICOMOS, and a partner in ART TOPOS since 2002. He teaches since 1978 and has published articles in many Greek magazines.

Petros Theodorou *http://www.petrostheodorou.gr*

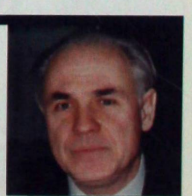
Petros Theodorou is a composer. His works are characterized by an intense inner atmosphere, a compact musical structure, a great variation in both style and references, a tendency to combine music with other forms of art. this tendency along with his relations with the psychology field led him to structure a series of workshops («creative communication») combining experimental sound, speech, and movement with a self-knowledge orientation.

Clipping Media Off

Haris Martis *http://www.densityofstate.com*

Haris Martis was born some 32 years ago. ever since the year 2000 he is professionally and artistically active in the city of Thessaloniki. He is mainly concerned with motion-graphics creation, experimental music production and composition, as well as, interactive & web-design /development. since the late 80's and throughout the 90's he attended academic studies in the U.S. and the U.K. earning degrees in "premed- medical psych." (BA - Widener university /philadelphia USA), "Audio production • New Media" (MA w/distinction • university of westminster /London UK), "Media & communications studies" (Ph.D. • University of Leeds UK). At the same time he gained professional experience while working for various AV studios/companies (WDNA, WMMA, Mute Records, Alan Fisher Hula/cabs, videos for the uk band Attrition etc.) four of his video shorts were used during the 160th anniversary of westminster in the city of London (1999), while another two were part of the university of westminster's official entries for the y2k celebration @ the Millennium Dome (cyborgs • bodies of glass) as well as for the 2001 Adobe calendar.

Mihalis Meimaris *http://www.media.uoa.gr/main/gr/labs_gr/new_tech_lab_gr.html*



Mihalis Meimaris is professor of New technologies and computer Mediated communication of the section of culture, environment, communicational Applications and Technology and head of the Department of communication and Mass Media of the university of Athens. He studied mathematics at the university of Athens and received a Doctorat d'etat des sciences in statistics and computer data analysis from the Université Pierre et Marie curie (Paris VI). His areas of specialization are computer Graphics and computer Animation, computer Aided Design & computer Aided Manufacturing (CAD/CAM), computer Image synthesis and video, communication and Human computer Interaction and computer Animation - virtual Reality. He has published numerous scientific papers, articles, studies and books. His current interests include the introduction of New Technologies in communication, education and the Mass Media, computer Graphics and computer Animation applications, the New Technological communication environment and its design, Multimedia, the open, flexible and remote education and the training of teachers in the field of New Technologies.

Pandora Mouriki *http://www.artopos.org/artists/mouriki*

Video artist and director Pandora Mouriki is a graduate of the school of Fine Arts of Toulouse and holder of a DNSEP (Diplome National superieur d'expression plastique) on art and video from the French Ministry of culture. She has produced many documentaries, of which "Herman Blaut, record of an event which boosts hope" and "Mihalis Arfaras, the journey" have received national awards and distinctions. She works as film director for the Greek Radio & Television. Her films have been shown in festivals and television stations in France and Germany, while her video art work "A pied" was awarded in the video festival of Bonn and shown in the New Media Festival of Berlin in 1991.

Sakis Papadimitriou *sakpapsy@otenet.gr*

Published his first prose collections and studies on music and made his first appearances as pianist and composer with small jazz bands in the 1960's. Wrote music for theatrical plays and multiple events where music is combined with literature, cinema, painting and dance. Involved with the relationship between silent films and music on stage since 1989. He has written the music for over twenty films. He and Georgia Sylleou have presented ten shows on the silent cinema and the avant-garde movements of the 1920's. He has published sixteen books and made fourteen personal records, and has appeared as solo pianist or with various ensembles at many festivals abroad. He produced radio shows for the Greek Radio & Television in Thessaloniki and Athens since 1975, the Third Programme (1983 - 1995) and 9,58FM in Thessaloniki since 1995.

Dimitris Papazoglou *http://www.manografik.com*

He has studies in typography and visual communication initially in Thessaloniki and then in Milano (Instituto europeo di Design), specializing mainly in typeface design. Since 1996 he is working in printed material design. Since 1997 also with Orestis Pangalos and Filippos Petridis, he is publishing the VEP magazine (pressure expansion valve) dealing with graffiti culture within the modern urban environment. He lives in Thessaloniki, working as graphic designer, while he is also engaged in typeface design, experimental movies, streaming video and music.

Giorgos Papanikolaou *pap@eng.auth.gr*

George Papanikolaou was born in Gorlitz. In 1974 he received a BSc in Telecommunications and Electronics from the Technical University of Gdansk. In 1975 he received his MSc in electroacoustics from the same university. After completing his studies he worked as lecturer in Aristotle University of Thessaloniki, Greece. In 1978 he received a Ph.D. in electroacoustics. From 1985 he is an Associate Professor and from 1992 Professor in the Department of electrical engineering and computer engineering at the University of Thessaloniki as well as in the Dept. of Musical science and the Dept. of Journalism and Mass Media at the same university. His field of interest is electroacoustisc, television systems, digital audio & video signal processing, psychoacoustics, bioacoustics, sound reinforcement systems, audio-video professional studio recordings and on-line distance Learning. He is involved in many related EU projects. He is a member of Audio Engineering Society (AES), American Association for the Advancement of science (AAAS), Acoustical society of America (ASA).

Petros Petridis *zukezuko@yahoo.com*

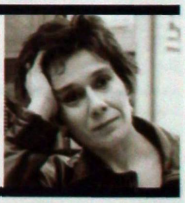
He's student at the "AKTO school of art and design" studying 3D Animation and Multimedia Design. He collaborated with the Aristotle University of Thessaloniki for the production of the cd-rom "Air-eia".

Dimitris Skoufis *http://www.artopos.org*

Dimitris Skoufis, electrical engineer, worked for over 16 years in the electronic and telecommunication equipment industry. In the last 10 years he has worked as technical and linguistic advisor for the translation of software into Greek for Microsoft Inc. (1992-1997) and Oracle Inc. (1998 – to date). He has taught ERP systems Management and Knowledge Management for the "European Master in E-business", a programme of postgraduate studies supervised by the section of culture, environment, communicational applications and technology of the Department of communication and Mass Media of the University of Athens. He was in charge of the organizing of the first International symposium on the Mass Media and the Information society, organized by the ANTI magazine and the Goethe Institute in 1995. He has published many articles in newspapers and magazines and has talked on television and the radio on issues around the Internet, with the emphasis on the social, political and cultural effects of its use. He is co-founder of the non-profit Art & Technology society ART TOPOS and technical manager of its website.

Marianna Strapatsaki *http://www.artopos.org/artists/strapatsaki*

Marianna Strapatsaki studied painting, art history and plastic arts in France. In her work she employs multiple technical media to arrive at original visual, plastic and narrative combinations. Many of her works are installations in which video plays the leading role. Her works have been exhibited in many individual and group exhibitions in Greece, France, Germany, Italy, Chile, England and Turkey. She has also worked as art director of multimedia titles in CD-ROM format.



Georgia Sylleou *sakpapsy@otenet.gr*

Studied music, singing and theatre in Greece, Austria and Holland. Her first record, with songs from the Hebrides, came out in 1994. She has a permanent collaboration with Sakis Papadimitriou since 1995. She is interested in the use of the voice in contemporary music and especially in the relationship of cinema, poetry and music. She has participated in many festivals in Greece and abroad – in Italy, Slovenia, Egypt, Mexico, China, etc. Discography: "The scouts of Jura", "Lulu's song", "Open Routes", "The Pirates' Ballad" and "Nosferatu" (Leo Records, Britain compositions based on F.W. Murnau's homonymous film, with Sakis Papadimitriou and George Bandoek Apostolakis).

Anna Hatziyannaki *http://www.artopos.org*

Anna Hatziyannaki studied in Paris and received her honours degree in Art Methodology. She did postgraduate studies in Aesthetics and Anthropology of Art and attended cinema and Theatre classes at the Paris I and Paris VIII universities. She has worked as editor and art critic for Greek newspapers and magazines since 1982. She is involved with modern technology applications in art and the Internet in particular since 1994 and has given a series of lectures on these issues. She is co-founder and manager of the non-profit Art & Technology society ART TOPOS and its website (http://www.artopos.org), which operates on the Internet since 1996. Among other websites, ART TOPOS has designed and implemented the site of the J F Costopoulos Foundation. She is in charge of the visual-arts programme of the annual International Festival "Art for Human Rights", organized by the non-governmental organization "Open Horizons" under the auspices of the Ministry of Culture, the council of Europe and the European Cultural Foundation. She is a member of the Editors' Association of Athens Daily Newspapers, AICA and a member of the board of directors of the society of Greek Art Critics (the Greek section of AICA).

Akis Kersanides

He was born in 1963 in Thessaloniki. He studied cinematography at E. Hatzikou school in Athens. Since 1989, he has worked with the production team "Approach", of which he is one of the founders as producer, director of photography and director. The period 1991-93 he worked on cultural documentaries' direction for ET2 (Greek Television, channel 2). Since 1994 he has worked as a director on creative documentary. He has also directed performances that combined a mixture of media, such as music, dance, painting, cinema and video art. Since October of 2001, he has been working as the manager of video and cinema school of Municipality of Stavroupoli in Thessaloniki.

ORGANIZATIONS AND FESTIVALS

STATION ARTS ELECTRONIQUES – Πανεπιστήμιο της Rennes II

http://www.uhb.fr/culture/station/, http://www.uhb.fr/culture/station/emotion/
«e-motion 2002» ΒΡΑΒΕΙΟ

station arts electroniques is mainly aimed at promoting art, and present technologies (art,video, electronic arts, digital works, experimental cuneal electronic music, web art)... In oder to attain objective, station arts electroniques has defined main lines : as center research and ressource center, the rennes annual festival, and regular flum projections-meetings, workshops and performances. station arts electroniques has organized for almost ten years about hundred thematic projections, installation exhibits which have enable the public at large discover new artists and unpublished works, and also internationally renown structures and artists.

«ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΟΘΟΝΗ» ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

http://www.kinoticket.gr/macedonia/artfestival/

The festival opened with the audiovisual "strange screen" festival. its aim was two fold: firstly, to highlight convencional forms of cinematography, television and the other mainstream forms of visual entertainment and, secondly, to find its own audience through alternative methods and media of expression. some significant moments of "strange screen" were the performances of the british group oask and of two greek groups "cine poeme" and "civil servants' rendhouse". although an experiment, "strange screen" had a tremendous appeal to the city's young people, highlighting the need for its repetition and establishment as a key part of future festivals.

Dian Network http://dian-network.com

digital interactive artists' network . is a network for artists who explore www.s creative possibilities. DIAN avoids any definition of what web art should be. it is an open platform for any informed artists whose works are specifically expressed through the www technology. following our standard of quality we try to include only works on highest artistic level

DIAN

Grand Canal

http://www.grandcanal-video.com/

grand canal can respond quickly and flexibly to a wide range of demands: reports on exhibitions, documentaries, portraits of artists, duplications, conversions between formats, credit titles, computer package, digitalization, co-productions of TV programs about contemporary art, computer graphics creations for the internet. since its founding in 1982, the grand canal association has continually allowed all types of video creation, connected to all the contemporary art institutions. grand canal works with the french delegation aux arts plastiques since 1989 and welcomes each year several multimedia artists selected by the FIACRE commission.

Βράβεία Πολυμέσων MOBIUS http://mtc.mobius.claranet.gr/mouvoeu/

The Möbius multimedia awards, an initiative of the Paris VIII university, have been organized since 1992 in 25 countries. It is a unique institution of international scope, exclusively aimed at promoting multimedia quality. The awards are sponsored by DG III, X, XII, XVII of the European commission and by the CNRS – centre National de Recherche scientifique. It is the only institution of this nature in europe, organized under the auspices of UNESCO. The Möbius multimedia awards are supported by a network of universities and research centers involved in the analysis of communication systems and the study of the culture industry. The network comprises national selection committees from Belgium, Brazil, France, germany, switzerland, Greece, the USA, Japan, spain, Italy, canada, china, Great Britain, Rumania and the French-speaking countries in the Indian ocean. The activities of the Greek national committee are supervised by the communication & Mass Media department of the University of Athens and the Head of the Department, Michalis Meimaris, professor of new technologies. MS. F Leandri of CAID (centre of Applied Industrial Design) is in charge of the organizing. During the 2001 event in Peking, the international Möbius committee decided that the next international awards shall be held in Greece in the autumn of 2003.

XIV-th International Computer Art forum "Computer Space 2002" http://www.scas.acad.bg/forumeng/

Traditionally, XIV-th International computer art forum "computer space 2002" includes exhibitions of interactive arts, www arts, installations, multimedia products, seminars, conferences, concerts of computer and electronic music and the competitions: ■ computer graphics & digital photography ■ computer animation & digital video ■ off-line multimedia ■ electronic & computer music. web design in the fields of: ■ art & culture ■ society & institutions ■ entertainment & hobby ■ technology & market ■ information & media. The event is organized by the student computer art society and is supported by the Bulgarian Ministry of education and science.

New venue http://www.newvenue.com/

New venue was founded in 1996 In 1996 by jason wishnow as the first curated showcase of movies made specifically for the Internet. The purpose of this web site was to showcase experimental movies and video created especially for Internet. In an interview about New venue, jason wishnow states: «when I first conceived of the site, films on the web were mostly poorly digitized versions of movies made for another medium. I created really the first site to show movies that take advantage of the limitations of the medium and work around them and hopefully tell new types of stories. [...] I think there's an evolving aesthetic. There are areas in which technology comes into play and becomes integrated into storytelling.» In New venue were included, among others, short films, animated clips and cartoons created by Eric Rosner, Jerome olivier, Trapeze Media, Lev Manovich, Niels Radtke, Alex castex-porter, Noah Klein, Alex suter and many others. Among these, one can find seminal attempts for the creation of interactive movies. In 2000, jason wishnow organized also «The Aggressively Boring Film Festival» with short movies for hand-held computers.

E.S.TE.T fictio@otenet.gr

thoughts as a permanent forum for art & new technologies aims to around the ideas and produced with production and the co-ordination of the exchange of on the issues to become media; this europe of initiatives and actively participate in the distribution of information meeting; is on the countries the similar efforts and major centre one hand to purpose of the provide information and electronic art production artists and the other hand to promote greece european the public this art to greek the first new media festival in 1992 & 1996 respectively. in 1997, the festival took place in athens.

MAAP – Multimedia Art Asia Pacific http://www.maap.org.au/

MAAP is a not for profit organization that promotes excellence in art and technology in australia/asia pacific regions. MAAP is a presentational platform to enhance awareness and exchange of creative ideas in new media art focusing on australia and the asia pacific regions. MAAP showcases a wide range of unique art and technology projects. MAAP provides a space for artists, multimedia developers, screen practitioners, and sound artists to exhibit and profile work created in this domain. art forms include new media installation, web design, digital graphics, animation, video, sound, photography, cd-rom, and the internet. MAAP (multimedia art asia pacific inc), MAAP seeks to create an international space dedicated to fostering artistic creativity and experimentation in digital and other contemporary technologies. MAAP seeks to expand critical debate in the art form and to the wider community. now in its 5th year, MAAP has established itself as the asia regions pre-eminent new media arts festival to focus on the only 14 countries in the region and is the only new media festival in the asia pacific regions.

Πέμπτη 14 Νοεμβρίου (MYNOΣ- ΞΥΛΟΥΡΓΕΙΟ)

πρωινό πρόγραμμα
12.00 – 18.00 cinemanet: παρόν μέλλον (Μηδέν εν)
παρμεφόβα για το παρόν και το μέλλον
των διαδικτυωμάνων μετα-μέσων
16.00 – 17.00 e-magic café-net

απογευματινό πρόγραμμα η άφιξη
17.00 – 18.00 ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΟΘΟΝΗ ενηλίνη βίντεο από αρκετά
[σε streaming]
18.00 – 19.00 ΕΣΤΕΤ - ενηλίνη βίντεο από αρκετά [σε streaming]
19.00 – 20.00 GRAND CANAL
20.00 – 21.00 LEV MANOVICH. ΠΑΡΕΛΥΣΗ: και ΜΕΛΛΟΝ (wetnol)
21.00 – 22.00 ΠΟΥΘΩΡΑ ΜΟΥΡΛΚΗ - {ΚΙΝΗΜΑ}: «ΑΒΙΩΝΕΣΤΗΣ»
και ΜΙΧΑΝΗΣ ΑΡΧΑΡΙΑΣ: από το ΕΝΕΞΕΡΓΑΣΙΕΥΟ
ξεκλειδιά στο web
22.00 – 23.00 ΑΝΤ-ΤΟΡΟΣ - ενηλίνη βίντεο από αρκετά
[σε streaming]

απογευματινό πρόγραμμα διαδικτυακή και διαδραστική
17.00 – 18.00 Joe Davis: ΑΝΤΕΚΝΟΛΟΓΙΣΤΑΣ το αόρατο
18.00 – 19.00 ψηφιακή εμπλοκή: το φεστιβάλ e-motion
19.00 – 20.00 Wesley Meyer: more Inc. και άλλες ιστορίες
20.00 – 21.00 Desperate optimists: κλιμάτους μαρσο
21.00 – 22.00 Αγρίκολα de cologne: newmediaartprojectnetwork
22.00 – 23.00 το δίκτυο DIAN και ο gerhard mantz

απογευματινό πρόγραμμα ψυχαγωγία μουσικές-ερμηνείες
σειρές ταινιών
17.00 – 17.30 χάρτης μάρτης: destiny-of-state
17.30 – 18.00 Πέτρος εσοδώρου: ΑΗΣ ΜΟΛΕΝΕΔΙ
18.00 – 19.00 Dan Norton: interface performance
19.00 – 19.30 SCAS - χιυτη International computer art forum
"computer space 2002"
19.30 – 20.00 ΜΑΗΡ - multimedia art ασία pacific
a glimpse to the future
20.00 – 21.00 Τρέχουσας με 700 {μαρς}
21.00 – 23.00 Αγτί επιδόγου: ποδιά μέσα, νέα μέσα, μετά-μέσα
23.00 – πλέη του e-magic – δεξίωση

μετα-μεσονύκτιο πρόγραμμα digital erotica
24.00 - 04.00 αυστηρώς ακατάλληλον

μετα-μεσονύκτιο πρόγραμμα black e-night
24.00 – 02.00 «το εργαστήρι του ρ. καλιγκόρι», 1919
ζωγγαφνή μουσική επέγδυση: έδκης παναδημητρίου,
πνευματική ζωή
02.00 – 04.00 «Αεεfer madness», 1936
μουσική και οπτική επέγδυση: χάρης μάρτης

Παρασκευή 15 Νοεμβρίου (MYNOΣ-ΞΥΛΟΥΡΓΕΙΟ)

πρωινό πρόγραμμα
12.00 – 15.00 workshop – streaming και tactical media
15.00 – 17.00 e-magic café-net

απογευματινό πρόγραμμα soft cinema
17.00 – 21.00 Lev Manovich: soft cinema
21.00 – e-magic opening - reception

Σάββατο 16 Νοεμβρίου (MYNOΣ-ΞΥΛΟΥΡΓΕΙΟ)

πρωινό πρόγραμμα
12.00 – 15.00 Παρουσίαση ελληνικών sites
art τοπος: εικαστικά και new media.
ορόλογο: ελληνικός κινηματογράφος
t-short: τολγκες jumpcut μήκους
15.00 – 17.00 e-magic café-net

Thursday November 14 2002

Morning program

12:00 – 16:00 Cinemonet Meeting – Day 2
A meeting for the present and the future of internet meta-media
16:00 – 17:00 e-magic café-net

Afternoon program Gomoda

17:00 – 18:00 "Strange Screen" Festival
18:00 – 19:00 ESTET – Greek video art (in streaming format)
19:00 – 20:00 GRAND CANAL
20:00 – 21:00 Lev Manovich: "Anna and Andy"
21:00 – 22:00 Pandora Mouriki: «Incessantly»
and Michalis Arfaras: from processed celluloid to the web
22:00 – 23:00 ART-TOPOS - Greek video art (in streaming format)

Friday November 15 2002

Morning program

12:00 – 15:00 Workshop – streaming and tactical media
15:00 – 17:00 e-magic café-net

Afternoon program Multimedia, hypermedia and the aesthetics of interaction

17:00 – 18:00 Joe Davis: the audio microscope
18:00 – 19:00 Digital emotions from the e-motion festival
19:00 – 20:00 Wesley Meyer: More Inc.
20:00 – 21:00 Desperate optimists: Nightbus Map50
21:00 – 22:00 Agricola de cologne
22:00 – 23:00 DIAN and Gerhard Mantz

After-hours program Digital Erotica

24:00 - 04:00 Not for people under 18

Saturday November 16 2002

Morning program

12:00 – 15:00 Greek sites presentation
- ART TOPOS: visual arts and new media.
- ORDINO: Greek cinema
- t-short: short movies

15:00 – 17:00 e-magic café-net

Afternoon program Digital Music

17:00 – 17:30 Haris Martis: Destiny-of-state
17:30 – 18:00 Petros Theodorou: ARS MORIENDI
18:00 – 19:00 Dan Norton: Interface performance
Interesting International organizations and Festivals
19:00 – 19:30 SCAS - XIV-th International computer Art forum "computerspace 2002"
19:30 – 20:00 MAAP – Multimedia Art Asia Pacific
A glimpse to the future
20:00 – 21:00 Running with 700 (MBPS)
21:00 – 23:00 In lieu of conclusion: old media, new media, meta media
23:00 – e-magic closure – reception

After-hours program Black e-night

24:00 – 02:00 «The cabinet of Dr. Calligari», Robert Wiene,1919
Live music: Sakis Papadimitriou, Georgia Sillaeou

02:00 – 04:00 «Reefer Madness» 1936 - re:work (2002):
An experimental re-approach to the "educational" cult movie Music and visual effects: Haris Martis

live by the e-magic netTV

or προβολές βα μεταβολούν ζ

Δεύτερα 11 Νοεμβρίου 2002 (Οπε-Αποθήκη Γ)

11:00 – 11:30 Συνέντευξη τύπου e-magic
11:30 – 13:00 Ο υπολογιστές στην υπηρεσία του κινηματογράφου: Μια μονοδική παρουσίαση για αυθρώπους του σινεμά
(εκδήλωση ΑΜΥ)

Τρίτη 12 Νοεμβρίου (Μυλος-Ξυλουργείο)

Πρωινό πρόγραμμα

12:00 – 15:00 Workshop – streaming και tactical media
15:00 – 17:00 e-magic café-net

Ανοιγευματινό πρόγραμμα soft cinema

17:00 – 21:00 Lev Manovich: soft cinema
(Αφιέρωμα στον Lev Manovich)
21:00 – ΕΓΚΑΙΝΙΑ e-magic - Δεξίωση

Τετάρτη 13 Νοεμβρίου (Μυλος-Ξυλουργείο)

Πρωινό πρόγραμμα

12:00 – 16:00 Cinemonet: παρόν και μέλλον (Ημέρα 1η)
Δημερίδα για το παρόν και το μέλλον
των διαδικτυακών μετα-μέσων
16:00 – 18:00 e-magic café-net

Ανοιγευματινό πρόγραμμα αι πρωτοτόροι

18:00 – 19:00 Lev Manovich: Little movies: Prolegomena for Digital cinema, 1994-1997
19:00 – 20:00 Streaming με ένα καρέ ανά δευτερόλεπτο: ο Stelarc στη Θεσσαλονίκη, 1999
20:00 – 21:00 New venue: ταινίες μικρού μήκους για το Internet 1996 – 2000
21:00 – 22:00 Tamiko Thiel: Κόσμοι σε τρεις διαστάσεις
22:00 – 23:00 Βραβεία Möbius

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΦΕΣΤΙΒΑΛ

STATION ARTS ELECTRONIQUES – Πανεπιστήμιο της Rennes II

Φεστιβάλ «e-motion 2002»
http://www.uhb.fr/culture/station/, http://www.uhb.fr/culture/station/emotion/

Η station arts electroniques αποσκοπεί κυρίως στην προώθηση της τέχνης και των σύγχρονων τεχνολογιών, για να επιτύχει το σκοπό της, καθόρισε ως κύριες δραστηριότητές της τη λειτουργία της ως κέντρο έρευνας και παροχής πληροφοριών, τη διοργάνωση ετήσιου φεστιβάλ, καθώς και την πραγματοποίηση προβολών, ημερίδων, στελεχ και performances. Εδ δέκα σχεδόν χρόνια, η station arts electroniques έχει διοργανώσει περίπου εκατό θεματικές προβολές και εκθέσεις που επιτρέπουν στο ευρύ κοινό να ανακαλύψει νέους καλλιτέχνες και τα έργα τους, αλλά και να έλθει σε επαφή με διεθνώς αναγνωρισμένους φορείς και καλλιτέχνες.

ΦΕΣΤΙΒΑΛ «ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΟΘΟΝΗ»

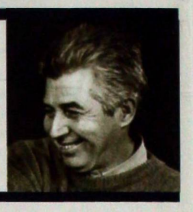
http://www.dimotis.gr/martiossp/arthra/lazaristes.htm

Η μονή λαζαριστών. Φιλοδοξία του ήταν να αναδείξει έργα και καλλιτεχνικές ιδέες που ξεφεύγουν από τα συνηθισμένες φόρμες του κινηματογράφου.

*χώρο του θερινού κινηματογράφου στη πρώτη φορά στην ελλάδα, στο πλαίσιο του φεστιβάλ, που διεξήχθη για πρώτη φορά στην ελλάδα, στο πλαίσιο του φεστιβάλ «παραξενη οθονη». Σημαντικές στιγμές της «παραξενης οθονης» ήταν αυτές των περφόρμανς: τόσο από την βρετανική ομάδα «shunk», "cine poeme" και "oriflamme", όσο και από τους δικούς μας, "cine poeme" και "oriflamme", όσο και από τους δικούς μας, "cine poeme" και "oriflamme", όσο και από τους δικούς μας,

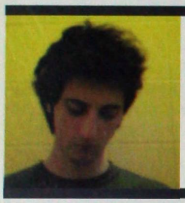
Πανδώρα Μουρίκη *http://www.artopos.org/artists/mouriki*

Η Πανδώρα Μουρίκη είναι σκηνοθέτης και καλλιτέχνης του video. είναι πτυχιούχος της Ανώτατης Σχολής Καλών Τεχνών της Τουλούζης και έχει πτυχίο DENS (Diplome National superieur d'expression plastique) με ειδικότητα «Τέχνη και video» έχει γυρίσει πολλά ντοκιμαντέρ, δύο από τα οποία, τα «Χέρμαν Μπλάουτ , καταγραφή συμβάντος που ενισχύει την ελπίδα» και «Μιχάλης Αρφαράς: το ταξίδι» έχουν λάβει εθνικά βραβεία και τιμητικές διακρίσεις. εργάζεται ως σκηνοθέτης στην ΕΡΤ. ταινίες της έχουν προβληθεί σε φεστιβάλ και τηλεοπτικά κανάλια στην Γαλλία και την Γερμανία, ενώ το έργο video art «A pied» έχει λάβει τιμητική διάκριση στο φεστιβάλ Βίντεο της Βόνης, και έχει προβληθεί στο φεστιβάλ Νέων Μέσων του Βερολίνου το 1991.



Σάκης Παπαδημητρίου *sakpapsy@otenet.gr*

Πρώτες δημοσιεύσεις με πεζογραφήματα και μελέτες για την μουσική καθώς και πρώτες εμφανίσεις ως πιανίστας και συνθέτης με μικρά συγκροτήματα τzaz, στη δεκαετία του '60. Μουσική σε θεατρικές παραστάσεις και πολυσύνθετες εκδηλώσεις όπου οι συνθέσεις συνδυάζονται με λογοτεχνικά κείμενα, κινηματογράφο, ζωγραφική και χορό. Από το 1989 ασχολείται με τη σχέση βωβού κινηματογράφου και μουσικής επί σκηνής. ΄εχει επενδύσει μουσικά πάνω από είκοσι ταινίες. Με την γεωργία Συλλαίου, από το 1996, έχουν παρουσιάσει δέκα παραστάσεις με άξονα τον βωβό κινηματογράφο και τα πρωτοποριακά κινήματα της δεκαετίας του '20. Μέχρι τώρα έχουν εκδοθεί δεκαέξι βιβλία και δεκατέσσερις προσωπικοί του δίσκοι. εμφανίσεις σόλο πιάνο ή με διάφορα σχήματα σε πολλά φεστιβάλ του εξωτερικού. Ραδιοφωνικές εκπομπές στην ΕΡΤ θεσσαλονίκης και Αθηνών από το 1975.Στο τρίτο πρόγραμμα, 1983 – 1995 και στον 9,58FM της ΕΡΤ 3 από το 1995 .



Δημήτρης Παπάζογλου *http://www.manografik.com*

πραγματοποίησε σπουδές στον τομέα της τυπογραφίας και της οπτικής επικοινωνίας, αρχικά στην θεσσαλονίκη και εκτενέστερα στο Μιλάνο (Instituto europeo di Design) παρακολουθώντας κυρίως εργαστήρια σχεδίασης γραμματοσειρών. Από το 1996 ασχολείται ενεργά με τον τυπογραφικό σχεδίασμο. με τους ορέστη πάγκαλο και Φίλιππο πετρίδη, εκδίδει από το 1997 το περιοδικό BEП (Βαλβίδα εκτόνωσης πιέσεων), με θέμα την κουλτούρα του graffiti στο σύγχρονο αστικό περιβάλλον. ζει στην θεσσαλονίκη όπου εργάζεται ως γραφίστας ενώ ασχολείται με τον σχεδιασμό τυπογραφικών στοιχείων, το πειραματικό film, το streaming video και την μουσική.

Γιώργος Παπανικολάου

ο Γιώργος Παπανικολάου είναι αναπληρωτής καθηγητής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου θεσσαλονίκης, διευθυντής του εργαστηρίου Ηλεκτρακουστικής & Τηλεοπτικών Συστημάτων των τμημάτων Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Μουσικών Σπουδών και Δημοσιογραφίας & ΜΜΕ.΄εχει κάνει σπουδές πλεκτρονικού μηχανικού, πλεκτρακουστικής και τηλεόρασης. το πεδίο του επιστημονικού του ενδιαφέροντος εστιάζεται στις γνωστικές περιοχές των συστημάτων ήχου και εικόνας υψηλής τεχνολογίας, τα ψηφιακά συστήματα εγγραφής, επεξεργασίας και αναπαραγωγής σημάτων ήχου και εικόνας, την ψηφιακή τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας (HDTV), τον ψηφιακό κινηματογράφο (D-cinema), τις τεχνικές συμπίεσης πληροφοριών μεγάλου όγκου για μετάδοση σε ευρυζωνικά δίκτυα, τη χρήση της τεχνολογίας VOD στην εξ-αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning).΄εχει οργανώσει το Μεταπτυχιακό Τμήμα για τις "Νέες Τεχνολογίες του Ήχου και της εικόνας στην εκπαίδευση και παραγωγή".

Πέτρος Πετρίδης *zukezuko@yahoo.com*

Σπούδασε στο τρίτο έτος της σχολής ΑΚΤΟ Αθήνας στο τμήμα 3D animation και moultimedia design. Συνεργάστηκε με το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο θεσσαλονίκης για την παραγωγή του cd-rom «Αυ-εία».

Δημήτρης Σκούφης *http://www.artopos.org*

ο Δημήτρης Σκούφης είναι διπλ. Ηλεκτρολόγος Μηχανικός. εργάστηκε για περισσότερα από 16 χρόνια στο χώρο της βιομηχανίας πλεκτρονικού και τηλεπικοινωνιακού εξοπλισμού. τα τελευταία 10 χρόνια εργάστηκε ως τεχνικός και γλωσσικός σύμβουλος για τη μεταγλώττιση λογισμικού στην ελληνική γλώσσα στις εταιρείες Microsoft Inc. (1992-1997) και Oracle Inc.(1998 – σήμερα).΄εχει διδάξει διαχείριση συστημάτων ERP και γνωσιακή διαχείριση (Knowledge Management) για απόκτηση τίτλου μεταπτυχιακών σπουδών "European Master in e-business". σε πρόγραμμα που επιπτεύεται από τον τομέα πολιτισμού, περιβάλλοντος, επικοινωνιακών εφαρμογών και τεχνολογίας του τμήματος ΕΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών.΄Ηταν υπεύθυνος για τη διοργάνωση του πρώτου διεθνούς συμποσίου για τα ΜΜΕ και την κοινωνία των πληροφοριών που οργανώθηκε από το περιοδικό ΑΝΤΙ και το Ινστιτούτο Γκαίτε το 1995.΄εχει δημοσιεύσει πολλά άρθρα σε εφημερίδες και περιοδικά και έχει δώσει τηλεοπτικές και ραδιοφωνικές συνεντεύξεις για θέματα που αφορούν το διαδίκτυο, με έμφαση στις κοινωνικές, πολιτικές και πολιτισμικές επιπτώσεις που επιφέρει η χρήση του. είναι συνιδρυτής της αστικής μη κερδοσκοπικής εταιρείας τέχνης και τεχνολογίας ART TOPOS και τεχνικός υπεύθυνος του ομώνυμου εικαστικού ιστοχώρου

Μαριάνα Στραπατσάκη *http://www.artopos.org/artists/strapatsaki*

Η Μαριάννα Στραπατσάκη σπούδασε ζωγραφική, ιστορία της τέχνης και πλαστικές τέχνες στη Γαλλία. το έργο της χαρακτηρίζεται από την πολλαπλότητα των τεχνικών μέσων που χρησιμοποιεί για να υλοποιήσει πρωτότυπους εικαστικούς, πλαστικούς και αφηγηματικούς συνδυασμούς. πολλά από τα έργα της είναι εγκαταστάσεις στις οποίες το video παίζει τον πρώτο ρόλο. έργα της έχουν εκτεθεί σε πολλές ατομικές και ομαδικές εκθέσεις στην ελλάδα, στη Γαλλία, στη Γερμανία στην Ιταλία, στη χιλή στην Αγγλία και στην τουρκία. παράλληλα, ασχολήθηκε και με την καλλιτεχνική επιμέλεια τίτλων πολυμέσων σε μορφή CD-ROM.

Γεωργία Συλλαίου *sakpapsy@otenet.gr*

Μελέτησε μουσική, τραγούδι και θέατρο στην ελλάδα, την Αυστρία και την Ολλανδία. το 1994 κυκλοφορεί ο πρώτος της δίσκος με τραγούδια από τα Νησιά των εβρίδων. Από το 1995 συνεργάζεται μόνιμα με τον Σάκη Παπαδημητρίου. Από τότε μέχρι σήμερα, το ενδιαφέρον της εστιάζεται στη χρήση της φωνής στη σύγχρονη μουσική δημιουργία και ιδιαίτερα στη σχέση κινηματογράφου, ποίησης και μουσικής. Συμμετείχε σε πολλά φεστιβάλ στην ελλάδα και το εξωτερικό – Ιταλία, Σλοβενία, Αίγυπτος, Μεξικό, Κίνα και αλλού. Δισκογραφία: «Ιχνηλάτες του Ιούρα», «Το τραγούδι της Lulu», «Ανοιχτές διαδρομές», «Η Μπαλάντα των Πειρατών» και προσφάτως από την αγγλική Leo Records «Nosferatu» (συνθέσεις βασισμένες στην ομώνυμη ταινία του F.W. Murnau, με τους Σάκη Παπαδημητρίου και Γιώργο Bandoek Αποστολάκη).

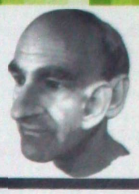
Άννα Χατζηγιαννάκη *http://www.artopos.org*

Η Άννα Χατζηγιαννάκη σπούδασε στο Παρίσι, όπου πήρε με άριστα το πτυχίο της στην Μεθοδολογία της τέχνης.΄εκανε μεταπτυχιακές σπουδές στην Αισθητική και την Ανθρωπολογία της τέχνης και ελεύθερες σπουδές στους τομείς του κινηματογράφου και του θεάτρου στα πανεπιστήμια Paris I και Paris VIII. εργάστηκε ως δημοσιογράφος και κριτικός τέχνης σε εφημερίδες και περιοδικά στην ελλάδα από το 1982. Από το 1994 ασχολείται με εφαρμογές της σύγχρονης τεχνολογίας και ειδικότερα του Internet στην τέχνη και έχει δώσει σειρά διαλέξεων πάνω σ΄ αυτό το θεματικό άξονα. είναι συνιδρύτρια και επιμελήτρια της αστικής μη κερδοσκοπικής εταιρείας τέχνης και τεχνολογίας ART TOPOS και του ομώνυμου εικαστικού ιστοχώρου, που λειτουργεί στο Internet από το 1996. επιμελείται το εικαστικό τμήμα του ετήσιου διεθνούς Φεστιβάλ «Τέχνη για τα ανθρώπινα δικαιώματα» που οργανώνεται από τη μη κυβερνητική οργάνωση «Ανοιχτοί ορίζοντες» υπό την αιγίδα του υπουργείου πολιτισμού, του Συμβουλίου της ευρώπης και της European Cultural Foundation. είναι μέλος της ΕΣΗΕΑ, της AICA και του Δ.Σ. της εταιρείας ελλήνων τεχνοκριτών (ελληνικό τμήμα της διεθνούς AICA).

Άκης Κερσανίδης

Γεννήθηκε στη θεσσαλονίκη το 1963. κινηματογραφικές σπουδές έκανε στη σχολή Ε. Χατζήκου στην Αθήνα. Από το 1989 συνεργάζεται με την ομάδα παραγωγής «Προσέγγιση» της οποίας είναι ένα από τα ιδρυτικά μέλη, ως παραγωγός, διευθυντής φωτογραφίας και σκηνοθέτης. Στην περίοδο 1991-93 ασχολήθηκε με τη σκηνοθεσία πολιτιστικών ντοκιμαντέρ για λογαριασμό της ΕΤ2. Από το 1994 μέχρι σήμερα εργάζεται ως σκηνοθέτης στο χώρο του δημιουργικού ντοκιμαντέρ.΄εχει επίσης σκηνοθετήσει παραστάσεις μικτών μέσων με μουσική, χορό, ζωγραφική, κινηματογράφο και βίντεο. Από τον οκτώβρη του 2001 εργάζεται ως υπεύθυνος του εργαστηρίου βίντεο – κινηματογράφος του δήμου Σταυρούπολης.

Stelarc *http://stelarc.va.com.au*



ο stelarc (στέλιος αρκαδίου) είναι κυπριακής καταγωγής performer που δουλεύει εδώ και τριάντα σχεδόν χρόνια χρησιμοποιώντας ιατρικά μηχανήματα, προσθετική, ρομποτική, συστήματα εικονικής πραγματικότητας και τεχνητής ευφυΐας καθώς και το διαδίκτυο για να εξερευνήσει εναλλακτικές, ενδόμυχες και ακούσιες μορφές διεπαφής με το ανθρώπινο σώμα. έχει σπουδάσει στις σχολές καλών τεχνών των πανεπιστημίων monash και melbourne. έχει παρουσιάσει performances στην ιαπωνία, στην ευρώπη και στις ηπα και έχει τον τίτλο του επίτιμου καθηγητή τέχνης και ρομποτικής στο πανεπιστήμιο carnegie mellon των ηπα. την εποχή αυτή εργάζεται ως ανώτερος ερευνητικός συνεργάτης (principal research fellow) στο performance arts digital research unit του βρετανικού πανεπιστημίου nottingham trent.

Tamiko Thiel *http://mission.base.com/tamiko*

η ιαπωνικής καταγωγής αμερικανίδα καλλιτέχνης tamiko thiel έχει σπουδές εφαρμοσμένης γραφιστικής και ζωγραφικής στην ακαδημία καλών τεχνών του μονάχου, μηχανολογίας στο m.i.t. και σχεδιασμό προϊόντων στο πανεπιστήμιο του stanford. έχει λάβει πολλές διεθνείς διακρίσεις και βραβεία για το έργο της σε ολόκληρο τον κόσμο και είναι συγγραφέας πολλών και σημαντικών θεωρητικών άρθρων σε επιστημονικά περιοδικά. μία έκδοση του "beyond manzanar" έχει αγοραστεί και ανήκει στη μόνιμη συλλογή του μουσείου καλών τεχνών του san jose της καλιφόρνια. ένα άλλο έργο της είναι το «starbright world» (1994-1996), ένας τρισδιάστατος κόσμος για παιδιά με ειδικές ανάγκες, το οποίο δημιούργησε σε συνεργασία με τον steven spielberg, πρόεδρο του οργανισμού starbright foundation.

Jason Winshnow *http://www.newvenue.com*

ο σκηνοθέτης και ιστορικός jason wishnow αναφέρεται ως ένας από τους πρωτοπόρους του ψηφιακού κινηματογράφου. ανάμεσα στα έργα του, και ένα από τα πρώτα ντοκιμαντέρ που γυρίστηκαν σε mini-dv με τον τίτλο «tatooine or bust» (1997). έχει εργαστεί ως σκηνοθέτης στο βρετανικό channel 4 και στην παραγωγή ταινιών του woody allen. έχει επίσης σχεδιάσει ιστοχώρους για μουσικές παραγωγές των εταιρειών polygram, universal και bmg records. έχει βραβευτεί τόσο για τον ιστοχώρο new venue, όσο και για τα ντοκιμαντέρ που έχει γυρίσει.

Αλέξανδρος / Studio Pangaia *http://www.alexandros-art.com*

ο alexandros γεννήθηκε στην αθήνα και σπούδασε γραφιστική, φωτογραφία και νέα μέσα στο school of visual arts στη νέα υόρκη. ξύντομα άρχισε να πειραματίζεται με την εικόνα τόσο με συμβατικά μέσα, όσο και με τη χρήση νέων μέσων. η (-) ανάγκη για προσωπική έκφραση τον οδήγησε στο να δημιουργήσει installations, mixed media και πειραματικά video και μουσική. έχει εκθέσει στην αθήνα και στην νέα υόρκη όπου και υπάρχουν έργα του. έργα του έχουν επίσης παρουσιαστεί σε πολλές online εκθέσεις, και στα βιβλία extreme design του spencer drate και digital exposure των dimensional illustrators, inc.

Μιχάλης Αρφαράς *http://www.artopos.org/artists/arfaras*

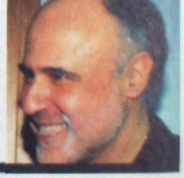
ο μιχάλης αρφαράς σπούδασε χαρακτική και κινηματογράφο στην ελλάδα και στη γερμανία. ήταν από τους πιο διακεκριμένους μαθητές του malte sartorius στην ανώτατη σχολή καλών τεχνών του braunschweig και, εκτός από την καλλιτεχνική του πορεία, ακολούθησε ακαδημαϊκή καριέρα ως καθηγητής της χαρακτικής και των νέων μέσων στο πανεπιστήμιο του hildesheim, στη γερμανία. τα χαρακτικά του έργα και τα γλυπτά του έχουν εκτεθεί σε πολλές ατομικές και ομαδικές εκθέσεις και biennalle χαρακτικής, ενώ το λιγότερο γνωστό έργο του στον πειραματικό κινηματογράφο έχει παρουσιαστεί σε πολλά κινηματογραφικά φεστιβάλ και ευρωπαϊκούς τηλεοπτικούς σταθμούς.

Clipping Media Off

Νίκος Γιαννόπουλος *http://www.artopos.org, fictio@otenet.gr*

σπούδασε στο παρίσι αρχιτεκτονική, παιδαγωγικά και κινηματογράφο και έχει διατελέσει διευθυντής του ονγμπιον. από το 1976 εργάζεται ως σκηνοθέτης, παραγωγός και ξεναριογράφος στον κινηματογράφο και την τηλεόραση. μέχρι σήμερα έχει πραγματοποιήσει ως παραγωγός ή συμπαραγωγός 17 ταινίες μεγάλου μήκους ελλήνων και ευρωπαίων σκηνοθετών, 3 τηλεταινίες, 14 ταινίες μικρού μήκους, πολλά ντοκιμαντέρ και 17 τηλεοπτικές σειρές, ενώ ως σκηνοθέτης και ξεναριογράφος έχει γυρίσει 2 ταινίες μεγάλου μήκους, περισσότερα από 40 ντοκιμαντέρ, 11 τηλεοπτικές σειρές, πολλά διαφημιστικά, μουσικά clips, cd rom, βιομηχανικά ντοκιμαντέρ και εκπομπές πολιτιστικού περιεχομένου. ασχολείται με την video art από το 1983. ως καλλιτέχνης της video art έλαβε μέρος σε ευρωπαϊκά και διεθνή φεστιβάλ και σε πολλές ελληνικές διοργανώσεις. παρήγαγε περισσότερα από 30 έργα video art (μαζί με τα έργα άλλων ελλήνων καλλιτεχνών.) ως διοργανωτής, από το 1985, πραγματοποίησε περισσότερες από 20 εκδηλώσεις και φεστιβάλ με θέμα "τέχνη και τεχνολογία". διδάσκει από το 1978 και κείμενα του δημοσιεύτηκαν σε πολλά ελληνικά περιοδικά. είναι μέλος της εταιρείας ελλήνων σκηνοθετών, της ετεκτ, του icomos, ενώ από το 2002 συμμετέχει ως εταίρος στο art topos.

Πέτρος Θεοδώρου *http://www.petrostheodorou.gr*



ο πέτρος θεοδώρου είναι συνθέτης. τα έργα του χαρακτηρίζονται από έντονη εσωτερική ατμόσφαιρα, πυκνή γραφή, μεγάλη ποικιλία στο ύφος, και, τα τελευταία χρόνια, από το συνδυασμό της μουσικής με άλλες μορφές τέχνης. μέσα από αυτήν την τάση και τη σχέση του με τον χώρο της ψυχολογίας, έφτασε στην ιδέα για μία πρωτότυπη σειρά εργαστηρίων («δημιουργική επικοινωνία»), όπου ήχος λόγος, κίνηση συνδυάζονται βιωματικά με στοιχεία αυτογνωσίας.

Clipping Media Off

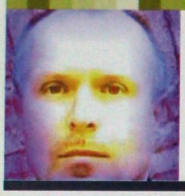
Χάρης Μάρτης *http://www.densityofstate.com*

ο χάρης μάρτης γεννήθηκε πριν απο 32 χρόνια κι από το 2000 ζει κι εργάζεται στην θεσσαλονίκη, ασχολούμενος με motion-graphics, παραγωγή μουσικής και interactive web-design /development. από τα τέλη τής δεκαετίας τού 80 και σ΄ όλη τη διάρκεια τής δεκαετίας τού '90 έκανε σπουδές "premed-med. psychology" στις η.π.α (ba - widener university), "audio production & new media" (ma w/distinction - university of westminster /london), "media & communications studies" (ph.d. - university of leeds), ενώ, παράλληλα, παρακολούθησε σεμινάρια ψυχοακουστικής κι εργάσθηκε σε διάφορα studios κι εταιρίες σε η.π.α. και αγγλία. το 1999, τέσσερα από τα video του, χρησιμοποιήθηκαν στον εορτασμό των 160 χρόνων του westminster. άλλα δύο videos αποτέλεσαν τις επίσημες συμμετοχές του university of westminster στον εορτασμό του 2000 (the millennium dome /cyborgs-bodies of glass) και στο adobe calendar

Μιχάλης Μεϊμάρης *http://www.media.uoa.gr/main/gr/labs.gr/new.tech.lab.gr.html*

ο μιχάλης μεϊμάρης είναι καθηγητής νέων τεχνολογιών και επικοινωνίας μέσω η/υ (computer mediated communication) του τομέα πολιτισμού, περιβάλλοντος, επικοινωνιακών εφαρμογών και τεχνολογίας και πρόεδρος του τμήματος επικοινωνίας και μ.μ.ε. του πανεπιστημίου αθηνών. έχει σπουδάσει μαθηματικά στο πανεπιστήμιο αθηνών και κατόπιν στατιστική και ανάλυση δεδομένων η/υ στο πανεπιστήμιο pierre et marie curie (paris vi), απ' όπου απέκτησε doctorat d'etat es sciences. έχει εξειδικευτεί στους γνωστικούς τομείς computer graphics και computer animation, computer aided design & computer aided manufacturing (cad/cam), computer image synthesis and video, communication and human computer interaction και computer animation - virtual reality. έχει πραγματοποιήσει σημαντικό αριθμό επιστημονικών δημοσιεύσεων, άρθρων, μελετών και βιβλίων. το ενδιαφέρον του σήμερα εστιάζεται στην εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην επικοινωνία, την εκπαίδευση και τα μμε, στις εφαρμογές των γραφικών και του κινουμένου σχεδίου με η/υ, στο νέο τεχνολογικό επικοινωνιακό περιβάλλον και τον σχεδιασμό του, στα πολυμέσα, στην ανοικτή, ευέλικτη και εξ αποστάσεως εκπαίδευση και στην εκπαίδευση εκπαιδευτών στον τομέα των νέων τεχνολογιών.

ποιος είναι ποιος



Wielfried Agricola De Cologne *http://www.agricola-de-cologne.de*

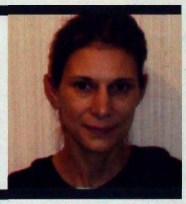
ο wielfried agricola de cologne γεννήθηκε, ζει και εργάζεται στη γερμανία. έχει σπουδάσει φωτογραφία και γραφικές τέχνες στο πανεπιστήμιο της στουτγάρδης, ιστορία της τέχνης, δημοσιογραφία και δραματικές τέχνες στο πανεπιστήμιο του μονάχου και ζωγραφική στη rijksakademie του amsterdam. από το 2000 και μετά, εργάζεται σχεδόν αποκλειστικά χρησιμοποιώντας διαδικτυακά πολυμέσα, ενώ έχει να επιδείξει σημαντική δραστηριότητα ως επιμελητής διαδικτυακών εκθέσεων και projects. ανάμεσα σ' αυτά, τα "a virtual memoria", "javamuseum", "le musée di-visioniste" και πολλά άλλα.

Joe Davis

ο joe davis είναι συνεργάτης ερευνητής στο τμήμα βιολογίας του mit. ως καλλιτέχνης, έχει κάνει εκτεταμένες έρευνες στους τομείς της μοριακής βιολογίας και της βιο-πληροφορικής για την παραγωγή γενετικών βάσεων δεδομένων και νέων βιολογικών μορφών τέχνης. έχει κατασκευάσει γλυπτικές εγκαταστάσεις με ειδικές τεχνολογίες συγκόλλησης πλαστικών, ατσαλιού και πέτρας με laser. διδάσκει στο μεταπτυχιακό τμήμα εικαστικών σπουδών του mit και στο προπτυχιακό τμήμα της σχολής design του πανεπιστημίου του rhode island. έργα του έχουν εκτεθεί στις ηπα, στον καναδά και στην ευρώπη στα πλαίσια της ars electronica.

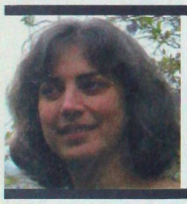
Desperate optimists *http://www.desperateoptimists.com*

οι desperate optimists είναι οι christine molloy και joe lawlor. κατάγονται από το δουβλίνο, αλλά ζουν και εργάζονται στη μεγάλη βρετανία από το 1987. για περισσότερα από 10 χρόνια δημιουργούν έργα σε μια μεγάλη ποικιλία μέσων και χώρων – καταστάσεων. έχουν εργαστεί με ψηφιακά μέσα, video, κινηματογραφία, ραδιόφωνο και έχουν πραγματοποιήσει πολλές performances.



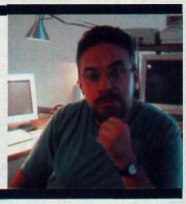
Celine Harlet *http://www.uhb.fr/culture/station, http://www.uhb.fr/culture/station/emotion*

η céline harlet είναι καλλιτεχνική διευθύντρια και επιμελήτρια της station arts electroniques, στο πανεπιστήμιο rennes ii, καθώς και των συναντήσεων ηλεκτρονικής τέχνης «emotion» της rennes. συνεργάζεται ως σύμβουλος εκδόσεων πολυμέσων σε μορφή cd-rom και έχει διοργανώσει και επιμεληθεί πολλές εκδηλώσεις και εκθέσεις ηλεκτρονικής τέχνης, video καθώς και πειραματικού κινηματογράφου, ραδιοφώνου, χορού και μουσικής.



Zara Housmand *http://mission.base.com/manzanar/zara_bio.html*

η zara housmand είναι ιρανικής καταγωγής αμερικανίδα συγγραφέας, καλλιτέχνης του θεάτρου και σχεδιάστρια εφαρμογών πολυμέσων το έργο της οποίας εστιάζει στην κατάργηση των συνόρων ανάμεσα σε διαφορετικούς πολιτισμούς. έχει σπουδάσει φιλολογία στο πανεπιστήμιο του νοντίνου και έχει ασχοληθεί με το θέατρο, τον κινηματογράφο και τη μετάφραση θεατρικών έργων.



Lev Manovich *http://www.manovich.net*

ο lev manovich είναι καθηγητής στο τμήμα εικαστικών σπουδών του πανεπιστημίου της καλιφόρνια στο san diego, όπου διδάσκει θεωρία και πράξη των νέων μέσων. έχει γράψει τα βιβλία «η γλώσσα των νέων μέσων» (the mit press, 2001), «rekstura: ρωσικά δοκίμια για την εικαστική κουλτούρα» (chicago university press, 1993), καθώς και περισσότερα από 50 επιστημονικές ανακοινώσεις - άρθρα που έχουν δημοσιευτεί σε περισσότερες από 20 χώρες. ετοιμάζει ήδη νέο βιβλίο με τίτλο «info-aesthetics» που θα εκδοθεί μέσα στο 2003. ο len manovich εργάζεται από το 1984 ως καλλιτέχνης, χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά μέσα, animation, γραφικά μέσω υπολογιστή και προγραμματισμό. ανάμεσα στα έργα του, οι "μικρές ταινίες" (1994), "freud-lissitzky navigator", ένα λογισμικό για την πλοήγηση στην ιστορία του 20ου αιώνα, "vna και "vtl" και το project ψηφιακού κινηματογράφου "soft cinema" (2002-2003).

Gerhard Mantz *http://www.gerhardmantz.de*

ο gerhard mantz γεννήθηκε στη γερμανία και ζει και εργάζεται στο βερολίνο. σπούδασε ζωγραφική στην ακαδημία καλών τεχνών της καρλσρούης και εργάζεται με πολλά μέσα: από γλυπτά, μέχρι τρισδιάστατα μοντέλα δημιουργημένα σε υπολογιστές καθώς και με προγράμματα. έργα του έχουν εκτεθεί στη γερμανία, στη γαλλία και στις ηπα. έχει τιμηθεί με βραβεία και υποτροφίες από φορείς όπως οι kunststiftung baden-württemberg, kunstfonds της βόννης και της cité des arts του παρισιού. μαζί με την σουηδή καλλιτέχνιδα gunilla leander έχουν δημιουργήσει το dian network.

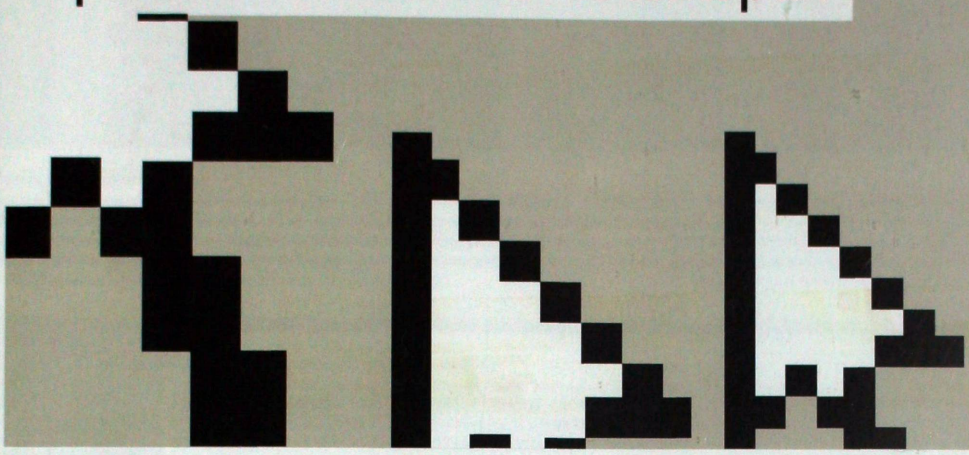
Wesley Meyer *http://www.doglatin.org*

ο wesley thomas meyer ορίζει τον εαυτό του ως πολιτικοκοινωνικό καλλιτέχνη. το έργο του εστιάζει σε θέματα που σχετίζονται με την απώλεια της προσωπικής ταυτότητας μέσα στην καπιταλιστική κουλτούρα και στην εισαγωγή απροσδιοριστιών σε σχεδόν ρεαλιστικές προσομοιώσεις. το έργο του more inc. έχει παρουσιαστεί στο μουσείο σύγχρονης τέχνης της βαρκελώνης, στον ιστοχώρο turbulence.org και στο φεστιβάλ sundance. ο meyer είναι εικοσιτεσσάρων ετών και έχει σπουδάσει φωτογραφία και ψηφιακά μέσα στη σχολή καλών τεχνών του πανεπιστημίου του νέου μεξικού.

Dan Norton *http://www.ablab.org*

ο καλλιτέχνης dan norton ζει και εργάζεται στη γλασκόβη και ασχολείται με τη σχεδίαση εναλλακτικών και αφαιρετικών οπτικοακουστικών συστημάτων διεπαφής ανάμεσα στον άνθρωπο και τους υπολογιστές, καθώς και με τη χρήση εφαρμογών τεχνητής ευφυΐας στην τέχνη. έργα του και performances έχουν παρουσιαστεί σε πολλές διεθνείς εκδηλώσεις και χώρους, ανάμεσα στις οποίες είναι και το mit-medialab europe στο δουβλίνο, baltic centre for contemporary arts στο newcastle, η rijksakademie του amsterdam, η mercer union στο τορόντο του καναδά και αλλού.

παρουσίαση ελληνικών ιστοχώρων



art topos (http://www.artopos.org)

το ART TOPOS είναι ένας από τους πρώτους ελληνικούς πολιτιστικούς ιστοχώρους, αφιερωμένος στην ελληνικά εικαστικά. δημιουργήθηκε το 1996 από την ιστορικό της τέχνη Άννα χατζηγιαννάκη και τον πλεκτρ. μηχανικό δημήτρη σκούφη και από τότε εμπλουτίζεται συνεχώς με νέο περιεχόμενο. στα έξι αυτά χρόνια, διαθέτει στο διαδίκτυο περισσό τερες από 3.000 ιστοσελίδες που παρουσιάζουν το έργο περισσότερων από 50 ελλήνων ή ελληνικής καταγωγής καλλιτεχνών. ο ιστοχώρος του ART TOPOS ανήκει στον ομώνυμο αστικό μη κερδοσκοπικό φορέα, που τον συγκροτούν οι άννα χαζηγιαννάκη, ο δημήτρης σκούφης, ο David collet και ο νίκος γιαννόπουλος. πέρα από την παρουσία του στο δια δίκτυο, το ART TOPOS έχει να επιδείξει και σημαντικές δραστηριότητες στον τομέα της διοργάνωσης εκθέσεων, της τεχνικής και συμβουλευτικής υποστήριξης καλλιτεχνών που επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν τεχνολογικά στοιχεία στα έργα τους, στην προώθηση έργων ελλήνων καλλιτεχνών σε διεθνείς οργανώσεις τεχνολογικής τέχνης και στην πα ρουσίαση του έργου σημαντικών ξένων καλλιτεχνών στην ελλάδα.

t-short

η «t-short» είναι εταιρεία μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, της οποίας κεντρικός άξονας και βασικός σκοπός είναι η ενασχόληση με θέματα που εύκολα θα χαρακτηρίζονταν «μι κρά», «άγνωστα», «άσημα». η φιλοσοφία της είναι στενά συνδεδεμένη με την πεποίθηση πως ότι άγνωστο και άσημο δεν είναι απαραίτητα ανούσιο και κενό. αντίθετα, κυρίαρ χη είναι η θέση της εταιρείας, πως γύρω μας υπάρχουν εκατοντάδες αξίες που για κάποιο λόγο (αντιεμπορικές συνθήκες) δεν έχουν αντιμετωπιστεί σοβαρά με αποτέλεσμα όχ μόνο να μην είναι γνωστές στο κοινό αλλά και μεγάλο μέρος του δυναμικού τους να μένει στην αφάνεια και να χάνεται στο πέρασμα του χρόνου. αυτό ακριβώς είναι και το εν διαφέρον. η συμβολή στην διατήρηση και την προβολή αξιόλογων στοιχείων της χώρας μας όπως της «μικρής» κινηματογραφίας της, των «μικρών» θεατρικών και μουσικών δρώμενων, των «μικρών» εκδόσεων και γενικότερα στην προώθηση των «μικρών» και παραμελημένων καλλιτεχνικών στοιχείων της πολιτισμικής ιστορίας μας, έχοντας έτσ σαν αποτέλεσμα την διάσωση και προβολή τους. η t-short έχει σαν πρώτο αντικείμενο δραστηριότητας την ταινία μικρού μήκους και ασχολείται μαζί της σε όλο της το φάσμ (παραγωγή, υπηρεσίες, διανομή, σεμινάρια, εκδόσεις κλπ). ιδρύθηκε τον δεκέμβριο του 2000 από τον κυριάκο χατζημιχαηλίδη και άλλα 7 μέλη, όλα δραστηριοποιημένα στη ταινία μικρού μήκους. έχει παράγει 5 ταινίες μικρού μήκους, δύο τόμους με σενάρια ταινιών μικρού μήκους και κατασκεύασε το μοναδικό στο internet ελληνικό portal με τη ιστορία της ελληνικής ταινίας μικρού μήκους (www.shortfilm.gr).

ordino

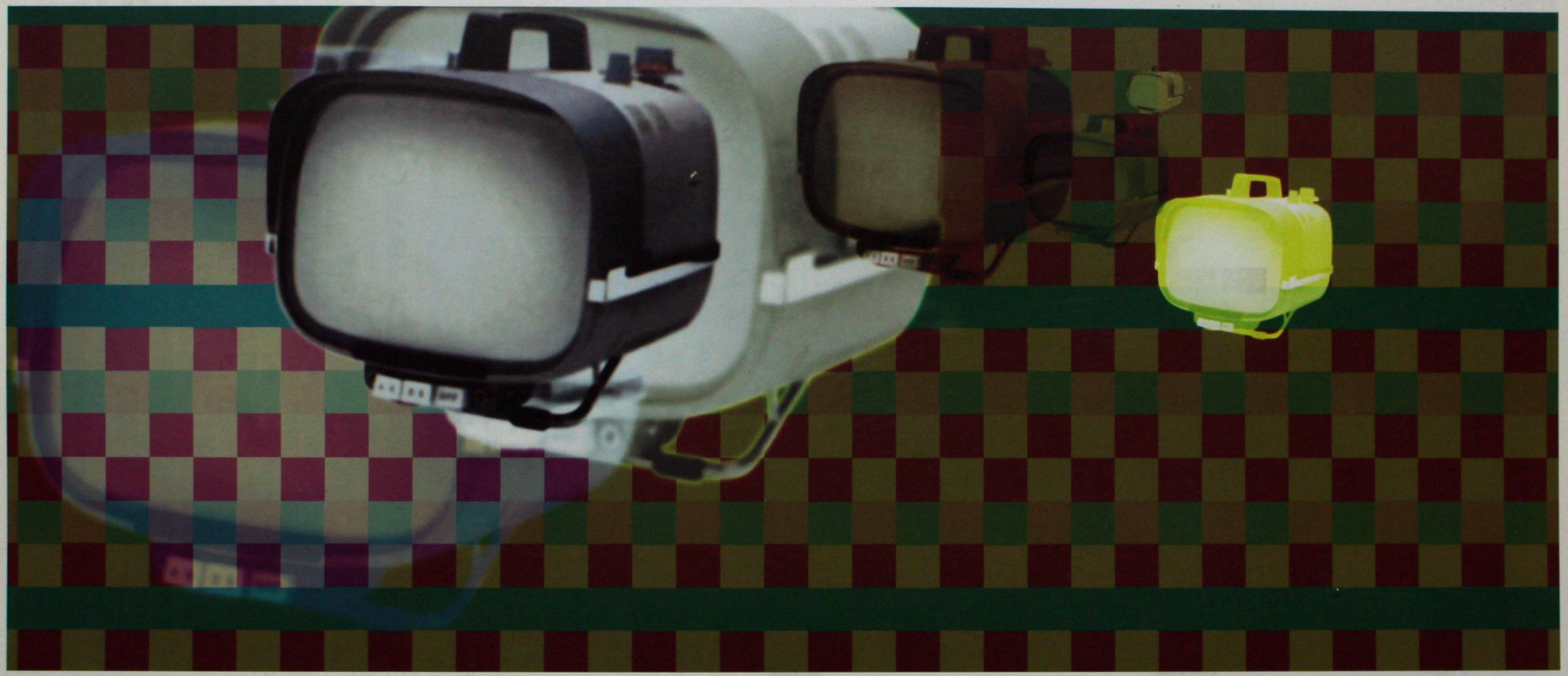
το ORDINO είναι μία εταιρεία που παρέχει υπηρεσίες σε φυσικά πρόσωπα, εταιρείες, καθώς και πολυπρόσωπα σχήματα που δραστηριοποιούνται στο χώρο του θεάτρου, του κινηματογράφου και της τηλεόρασης. οι ποικίλες παροχές του το καθιστούν απαραίτητο σε όλους όσους εργάζονται και δημιουργούν στην ελλάδα, διευκολύνοντας και κά νοντας ουσιαστικότερες τις σχέσεις και τις συνδιαλλαγές τους. το www.ordino.gr είναι ένας κόμβος επικοινωνίας και διακίνησης πληροφοριών που παρέχει δυναμική, σύγ χρονη, άμεση και ευέλικτη προβολή, έγκυρη, έγκαιρη και λεπτομερή πληροφόρηση και εύκολη αναζήτηση ηθοποιών και συντελεστών άλλων των ειδικοτήτων είναι η μοναδι κή οργανωμένη βάση δεδομένων στην ελλάδα που διαθέτει αρχεία ηθοποιών, συντελεστών, εταιρειών και παραγωγών που συνεχώς ανανεώνονται και δέχεται πολλές επισκέ ψεις τόσο από την ελλάδα, όσο και από το εξωτερικό γιατί αποτελεί μία πολύτιμη πηγή πληροφοριών.

e-magic netTV

12/16

τρίτη έως σάββατο | νοέμβριος

Στη διάρκεια του φετεινού e-magic θα λειτουργήσει τηλεοπτικό κανάλι του οποίου οι εκπομπές θα πραγματοποιούνται και θα είναι προσβάσιμες μόνο από το διαδίκτυο. Το e-magic netTV θ΄ αρχίσει τις εκπομπές του από τις 12 Νοεμβρίου 2002, με τη μετάδοση των εγκαινίων του e-magic και θα σταματήσει να εκπέμπει νωρίς το πρωί της Κυριακής 17 Νοεμβρίου, με τη λήξη και της τελευταίας μεταμεσονύκτιας προβολής. Για την πραγματοποίηση αυτής της προσπάθειας, το e-magic θα συνεργαστεί με: ■ τα τμήματα Δημοσιογραφίας, Μουσικολογίας και Ηλεκτρολόγων Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης ■ το εργαστήριο οπτικοακουστικών και πολυμέσων Δήμου Σταυρούπολης. Το e-magic netTV θα επιχειρήσει να μεταδώσει όχι μόνο τις εκδηλώσεις που θα γίνονται στα πλαίσια του e-magic, αλλά και τον παλμό των ημερών του 43ου Φεστιβάλ Κινηματογράφου της Θεσσαλονίκης. Το e-magic netTV θα είναι προσβάσιμο μέσα από τον ιστοχώρο του Φεστιβάλ Κινηματογράφου (http://www.filmfestival.gr), από τις σελίδες που θα είναι αφιερωμένες στις εκδηλώσεις του e-magic. Τον απαιτούμενο ειδικό επαγγελματικό εξοπλισμό προσφέρει η Αμυ Digital video, ενώ την τεχνική και δικτυακή υποστήριξη θα την προσφέρει το ART TOPOS.



Workshop Θεωρία και πράξη των streaming και tactical media

Για την εξοικείωση των ενδιαφερομένων με τη θεωρία και την πράξη των streaming media, θα διεξαχθεί διήμερο workshop στις 12 και 15 Νοεμβρίου 2002 στη διάρκεια του οποίου θα καλυφθούν τα ακόλουθα θέματα: **Τρίτη 12 Νοεμβρίου 2002 (12:00 – 15:00)** ■ βασικές έννοιες, ορισμοί και χρήσεις των streaming media με πρακτικά παραδείγματα ■ tactical media και ο ρόλος τους στην καλλιτεχνική και πολιτική δράση ■ σύντομη εισαγωγή στην πρακτική του σχεδιασμού οπτικοακουστικών παραγωγών για το διαδίκτυο ■ Η τεχνολογία των streaming media με απλά λόγια ■ Μεθοδολογία και τεχνικές για τη λήψη εικόνας και ήχου ■ Μεθοδολογία και πρακτική του μοντάζ **Παρασκευή 15 Νοεμβρίου 2002 (12:00 – 15:00):** ■ Μεθοδολογία και πρακτική post-production με και χωρίς επαγγελματικό εξοπλισμό ■ Η τεχνολογία συμπίεσης των streaming media με απλά λόγια ■ Πρακτική της συμπίεσης και κωδικοποίησης για μετάδοση μέσω διαδικτύου ■ Πλατφόρμες και τεχνικές ζωντανής μετάδοσης και on demand ■ Πρακτική streaming

12&15

τρίτη και παρασκευή | νοέμβριος

Τα καλύτερα από τα video που θα παραχθούν από το workshop, θα μεταδοθούν από το e-magic netTV

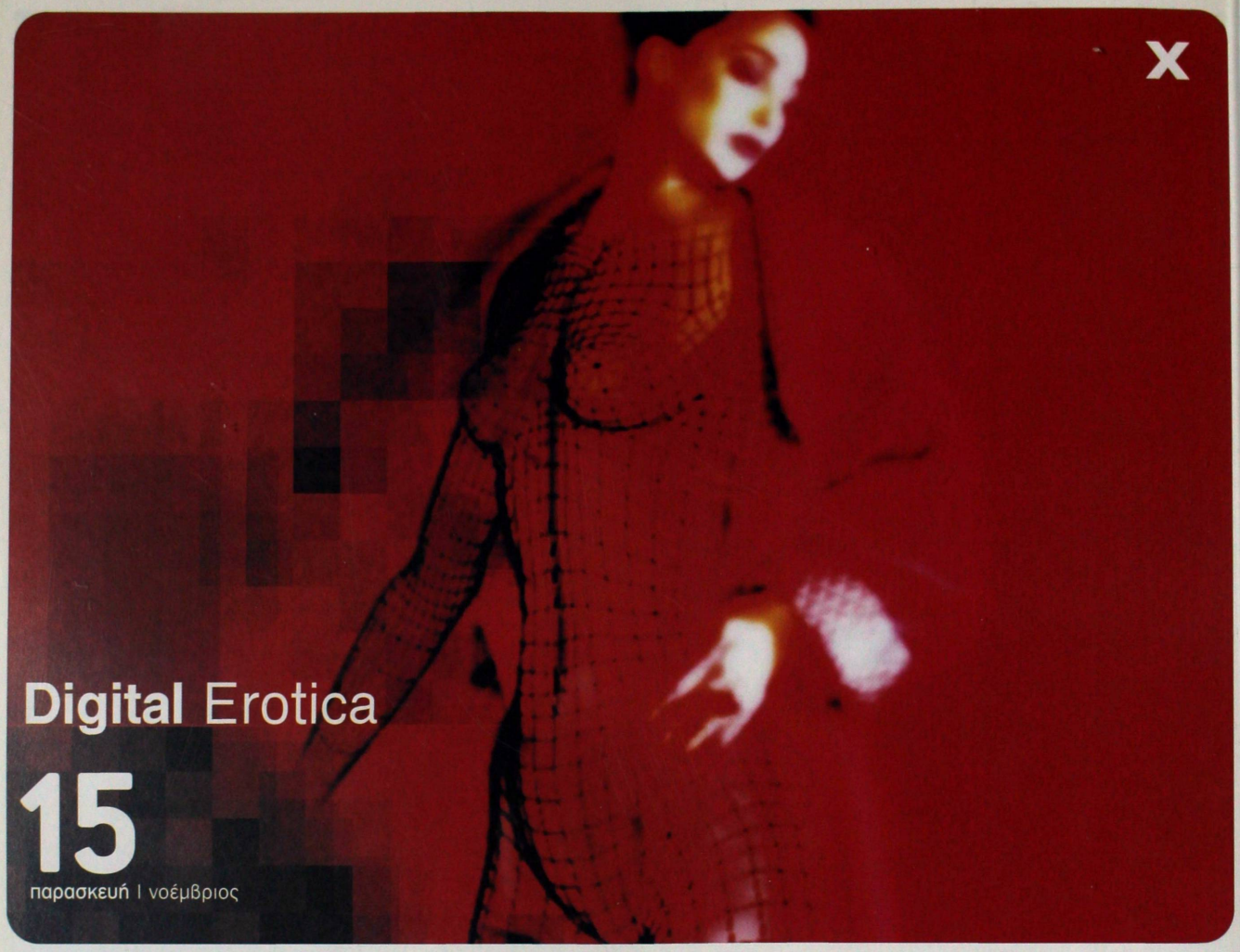
13 & 14

τετάρτη και πέμπτη | νοέμβριος

ΔΙΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΜΕΤΑ-ΜΕΣΩΝ
ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

καθώς η εξέλιξη των διαδικτυακών μετα-μέσων μπορεί εν δυνάμει ν' αλλάξει ραγδαία το τοπίο της παραγωγής, της διανομής και της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων του οπτικοακουστικού υλικού, είναι ανάγκη ν' ανοίξει ο διάλογος για το παρόν και το μέλλον της οπτικοακουστικής δημιουργίας που δημιουργείται, διατίθεται ή διανέμεται μέσα από το διαδίκτυο και να τεθούν σε συζήτηση οι προκλήσεις αλλά και οι καινούργιες δυνατότητες που προσφέρονται στους δημιουργούς και στο κοινό. με το σκεπτικό αυτό, το e-magic διοργανώνει μια ημερίδα με τη μορφή panel για να τεθούν και να συζητηθούν οι απόψεις των συμμετεχόντων ως έναυσμα για την ανάπτυξη ενός διεξοδικού και γόνιμου διαλόγου. στην ημερίδα αυτή έχουν κληθεί να συμμετάσχουν οι: ■ celine Harlet (γαλλία), καλλιτεχνική διευθύντρια των συναντήσεων ηλεκτρονικής τέχνης «e-motion» της Rennes ■ Jason Wishnow (ΗΠΑ), σκηνοθέτης και ιστορικός του κινηματογράφου, δημιουργός του New venue ■ Agricola de cologne (γερμανία), ανεξάρτητος καλλιτέχνης και δημιουργός του NewMediaArtProjectNetwork ■ Gerhard Mantz (γερμανία), καλλιτέχνης, συνδημιουργός με την Gunilla Leander του DIAN network ■ Joe Davis (ΗΠΑ), γλύπτης, συνεργάτης-ερευνητής του εργαστηρίου μοριακής βιολογίας του M.I.T. ■ Rosen Petkov (βουλγαρία), πρόεδρος της οργανωτικής επιτροπής του 14ου διεθνούς φόρουμ τέχνης "computer space 2002" ■ Wesley Meyer (ΗΠΑ), καλλιτέχνης νέων μέσων (συμμετοχή με τηλεπαρουσία) ■ Dan Norton (Ηνωμένο βασίλειο), καλλιτέχνης ■ Γιώργος Παπανικολάου (ελλάδα), αναπληρωτής καθηγητής ηλεκτρακουστικής και τηλεοπτικών συστημάτων του τμήματος ηλεκτρολόγων μηχανικών και μηχανικών υπολογιστών του ΑΠΘ ■ Μιχάλης Μεϊμάρης (ελλάδα), καθηγητής, διευθυντής του τομέα πολιτισμού, περιβάλλοντος επικοινωνιακών εφαρμογών και τεχνολογίας του τμήματος ΕΜΜΕ του πανεπιστημίου Αθηνών ■ Άννα Χατζηγιαννάκη (ελλάδα), ιστορικός τέχνης

συντονιστές συζήτησης: ■ Δημήτρης Σκούφης (ελλάδα), μηχανικός πληροφορικής, συνιδρυτής του ART TOPOS ■ Νίκος Γιαννόπουλος (ελλάδα) σκηνοθέτης



Digital Erotica

15
παρασκευή | νοέμβριος

Blackenight

Το εργαστήρι του Δρ. Καλιγκάρι 1919

Σκηνοθεσία: Robert Wiene (1881-1938)
cast: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolph Klein-Rogge, Rudolph Lettinger, Henri Peters-Arnolds, Elsa Wagner και Hans Heinrich von Twardowski
Σενάριο: Hans Janowitz και Karl Mayer

Η περίφημη αυτή ταινία του βωβού κινηματογράφου είναι από εκείνες που άφησαν το σημάδι τους στην ιστορία της 7ης τέχνης. Το εξπρεσιονιστικό στιλ της επηρέασε βαθιά τους κινηματογραφιστές και στένεψε τα όρια που χώριζαν τον τότε κινηματογράφο από την τέχνη που έφτασε στο απόγειό της στο τέλος της εποχής του βωβού κινηματοράφου. Ο σκηνοθέτης της Robert Wiene γεννήθηκε στη Γερμανία και σπούδασε ιστορία του θεάτρου στο Πανεπιστήμιο της Βιέννης. Έγινε διάσημος χάρη στη συγκεκριμένη ταινία που θεωρείται το αριστούργημά του

Η ταινία θα παρουσιαστεί με ζωντανή μουσική επένδυση για πιάνο και φωνή από τη Γεωργία Συλλαίου και τον Σάκη Παπαδημητρίου.

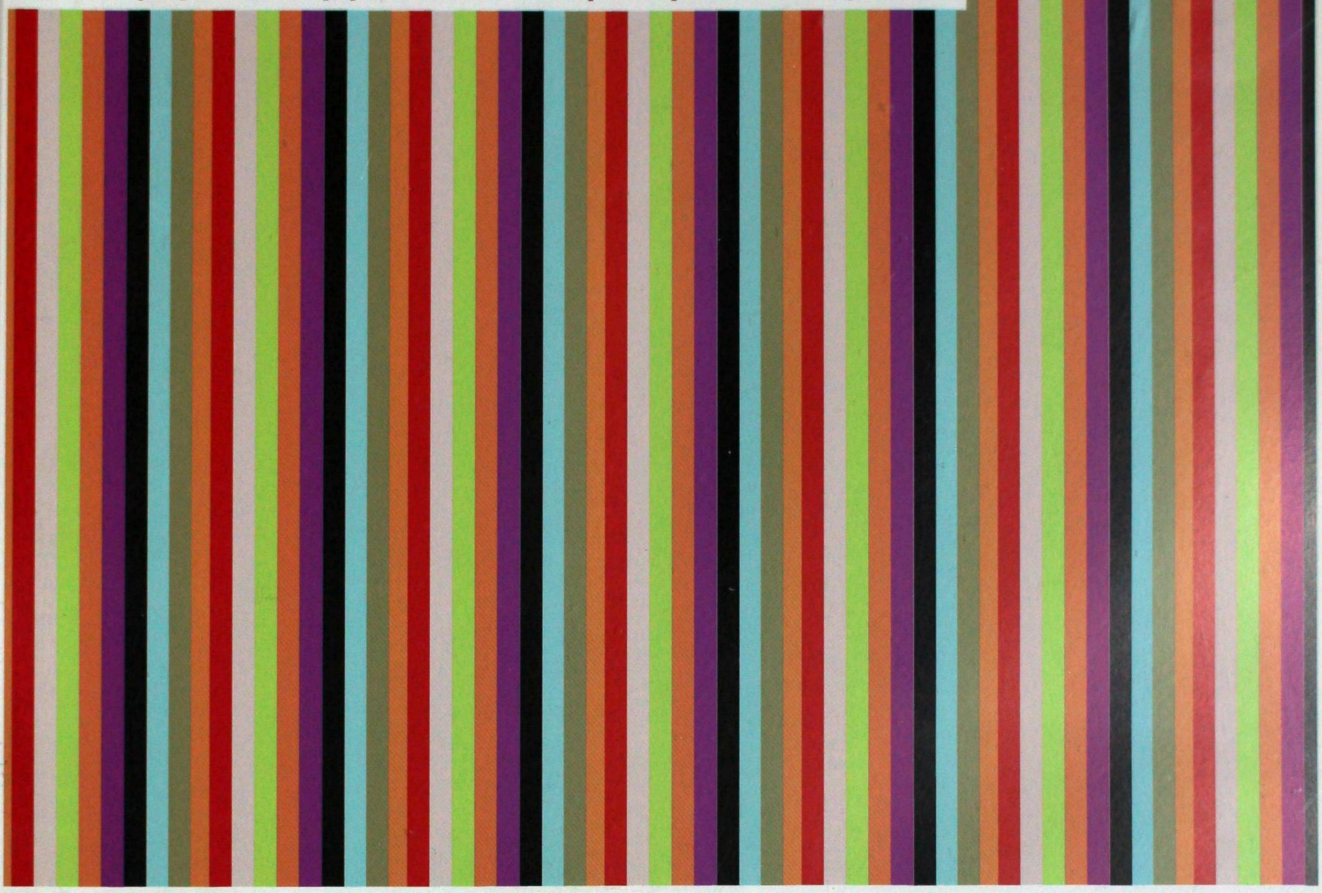
Reefer Madness 1936 - re:work 2002

Το «Reefer Madness» ξεκίνησε την κινηματογραφική του ζωή το 1936 σαν ένα ενημερωτικό-προειδοποιητικό φιλμ με τίτλο «πείτε στα παιδιά σας». είχε χρηματοδοτηθεί από μια μικρή θρησκευτική ομάδα και αποσκοπούσε στο να τρομάξει κάθε γονιό που θα το έβλεπε. Όμως, λίγο μετά το γύρισμά του, αγοράστηκε από τον μέτρ της εκμετάλλευσης ταινιών Dwain Esper (που ήταν, κατά τα θρυλλούμενα ναρκομανής μανιακός), ο οποίος προσέθεσε μερικές «αλμυρές» σκηνές, του φόρεσε τον πιο τραβηχτικό τίτλο «Reefer Madness» και το προώθησε στο κύκλωμα διανομής. πολύ σύντομα, το φιλμ πέρασε στα αζήτητα και, καθώς δεν είχε παραχθεί μέσα από τους μηχανισμούς των επίσημων studio, δεν υπήρξε ποτέ κατοχύρωση των σχετικών πνευματικών δικαιωμάτων. Έτσι, το «Reefer Madness» έμεινε ως ένα είδος δημόσιου αγαθού... Η παρουσίασή του στο e-magic είναι μια πειραματική επαναπροσέγγιση αυτής της «cult» ταινίας τού 1936 όπου τόσο η ηχητική μπάντα, όσο και η ίδια η ταινία πέρασαν από μη-γραμμική ηλεκτρονική επεξεργασία που πραγματοποίησε ο Χάρης Μάρτης.

16
σάββατο | νοέμβριος

οι προβολές θα μεταδοθούν ζωντανά και από το e-magic netTV.

Άλλοι φορείς, διοργανώσεις και φεστιβάλ νέων μέσων



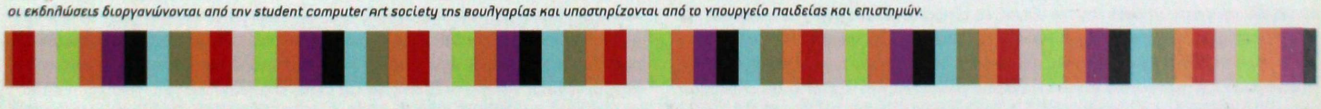
MAAP Multimedia Art Asia Pacific

το MAAP είναι μη κερδοσκοπικός οργανισμός που έχει σκοπό να προάγει την καλλιτεχνική δημιουργία στον τομέα της τεχνολογικής τέχνης στις περιοχές της Αυστραλίας και στην ασιατική πλευρά του ειρηνικού. λειτουργεί ως πλατφόρμα παρουσίασης έργων με στόχο την ενημέρωση και την ανταλλαγή δημιουργικών ιδεών για την τέχνη που χρησιμοποιεί τα νέα μέσα, παρέχοντας σε καλλιτέχνες, δημιουργούς πολυμέσων, κινηματογραφιστές και μουσικούς τον απαραίτητο χώρο για να εκθέσουν και να προβάλλουν το έργο τους. παράλληλα, επιχειρεί να συγκροτήσει ένα διεθνή χώρο αφιερωμένο στην καλλιέργεια της καλλιτεχνικής δημιουργικότητας και του πειραματισμού στον τομέα των ψηφιακών και άλλων σύγχρονων τεχνολογιών καθώς και στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης στον τομέα αυτό. στα πέντε χρόνια της λειτουργίας του, το MAAP κατόρθωσε να καθιερωθεί ως σημαντικός θεσμός νέων μέσων στην Ασία, καλύπτοντας 14 χώρες ως το μόνο φεστιβάλ νέων μέσων που εστιάζεται στην περιοχή της Αυστραλίας και των χωρών της ασιατικής πλευράς του ειρηνικού. η τελευταία διοργάνωση του φεστιβάλ πραγματοποιήθηκε φέτος στο πεκίνο.

XIV-th International Computer Art forum "Computer Space 2002"

το International computer Art forum "computer space 2002" που πραγματοποιείται κάθε χρόνο στη Σόφια, περιλαμβάνει εκθέσεις με διαδρασιακά έργα, εγκαταστάσεις, προϊόντα πολυμέσων, ιστοχώρους, και συναυλίες ηλεκτρονικής μουσικής. περιλαμβάνει επίσης διαγωνιστικό τμήμα στους εξής τομείς: ■ computer graphics και ψηφιακή φωτογραφία ■ computer animation και ψηφιακό video ■ τίτλοι multimedia ■ ηλεκτρονική και ψηφιακή μουσική ■ σχεδίαση ιστοχώρων στους τομείς: ■ τέχνης και πολιτισμού ■ κοινωνικών φορέων ■ ψυχαγωγικού περιεχομένου ■ τεχνολογίας και αγοράς ■ πληροφοριών και μμε

οι εκδηλώσεις διοργανώνονται από την student computer Art society της βουλγαρίας και υποστηρίζονται από το υπουργείο παιδείας και επιστημών.



Εμπειρίες «ευρείας ζώνης»

προσπαθώντας να μαντέψουμε το μέλλον των δικτυακών μετα-μέσων, δεν μπορούμε παρά να πάρουμε μόνο μια γεύση από το πολύ κοντινό αύριο. θα μπορούσε κανείς να πει πως ότι αυτή η αδυναμία έστω και μεσοπρόθεσμης πρόβλεψης είναι, από μόνη της, ένα ευτυχές γεγονός που όμως θα πρέπει να μας προβληματίζει. ο χαρακτηρισμός «ευτυχές» αφορά στο τεράστιο ενδιαφέρον και τη δημιουργική δυναμική που παρουσιάζουν τα χρόνια που έρχονται· πολύ λίγοι από εμάς έζησαν π.χ. τη διαμόρφωση της τηλεόρασης ως μέσου από την αρχή μέχρι το τέλος της. απλά, βρεθήκαμε ξαφνικά να προσθέτουμε στις απαραίτητες επεκτάσεις μας ένα μέσο του οποίου τα χαρακτηριστικά είχαν ήδη λίγο ως πολύ διαμορφωθεί στην άλλη άκρη του ατλαντικού. οι δυνατότητές μας να επιδράσουμε έστω και στην τοπική διαμόρφωση του τηλεοπτικού μέσου ήταν από ανύπαρκτες έως ελάχιστες και οι συνέπειες είναι σήμερα περισσότερο και από ορατές. με τα διαδικτυακά μετα-μέσα τα πράγματα είναι διαφορετικά, καθώς οι αλλαγές επέρχονται με τόσο ραγδαίους ρυθμούς, που η ταχύτητά τους είναι ορατή και στη δική μας χώρα. το φαινόμενο αυτό συνιστά μια ευτυχή συγκυρία για όσους έχουν έστω και την περιέργεια να παρακολουθήσουν τις εξελίξεις. το επόμενο ορατό βήμα για τη χώρα μας είναι η σταδιακή αλλά γρήγορη επέκταση της διαθεσιμότητας συνδέσεων ευρείας ζώνης σε επίπεδο οικιακών καταναλωτών. στο τέλος αυτού του πενθήμερου μαραθώνιου, θα επιχειρήσουμε να δείξουμε τι σημαίνει διαδίκτυο ευρείας ζώνης με ζωντανά παραδείγματα και να θέσουμε επί τάπητος τον προβληματισμό μας για το μέλλον, με έμφαση στη διανομή οπτικοακουστικού υλικού και στην προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών του. τα παραδείγματα που θα δείξουμε αφορούν: ■ την προβολή ταινιών μεγάλου μήκους σε ποιότητα vhs ή s-vhs μέσω του διαδικτύου ■ τη διανομή οπτικοακουστικού υλικού από τους παραγωγούς του σε ποιότητα dvd χωρίς τη μεσολάβηση οργανισμών διανομής ■ τους πρώτους κινηματογράφους χωρίς τις παραδοσιακές μηχανές προβολής, μια και η ταινία φθάνει στην αίθουσα προβολής μέσα από διαδικτυακές συνδέσεις ευρείας ζώνης.

Ο.Σ.

ψηφιακές συνομιλίες *

Χάρης Μάρτης Destiny-of-State

ο χάρης μάρτης παρουσιάζει το density-of-state/σνοοι (1997-2001), μια συλλογή από video clips διαφόρων projects, τα οποία κατασκευάστηκαν παράλληλα με τα soundtracks σε συστήματα n.i.e. και με χρήση σν όσο και c.g.i. αρκετά από τα videos τής συλλογής υπάρχουν online στη διεύθυνση http://www.densityofstate.com.

Πέτρος Θεοδώρου ars moriendi

το ars moriendi είναι ένα ιδιότυπο έργο που ξεδιπλώνεται σε πολλά επίπεδα. αποτελείται από ένα πικτικό και ένα οπτικό μέρος, πρωτότυπες δημιουργίες και τα δύο. το πικτικό μέρος είναι μιά ιστορία που αναπτύσσεται μαζί με μουσική, και αυτόνομα φωνητική μέρη. το οπτικό μέρος δεν είναι περιγραφικό αλλά σχολιάζει «ποιητικά» την ιστορία. δημιουργήθηκε στον υπολογιστή από 350 περίπου ψηφιοποιημένες ζωγραφιές και φωτογραφίες. πρόκειται για κάτι περισσότερο από ένα απλό κολάζ, αφού περιλαμβάνει ψηφιακή σύνθεση και επεξεργασία. πυρομαχός, ευαισθησία, τρωφερότητα και χιούμορ συνδυάζονται σε μια ασυνήθιστη ιστορία όπου θεματολογικά κυριαρχούν η ανάγκη επικοινωνίας και μοιράσματος και η συμφιλίωση με τον θάνατο ως πηγή ζωής.

Dan Norton Interface performance

ο Dan Norton παρουσιάζει performance με ένα «web instrument» που έχει κατασκευάσει ο ίδιος. το λογισμικό είναι ακουστική και οπτική γεννήτρια και προτείνει μια εναλλακτική αρχιτεκτονική για τον πληροφορικό χώρο, στον οποίο η μηχανή, αφού «μάθει» τα βασικά, αρχίζει να προσθέτει τη δική της «δημιουργικότητα», αξιοποιώντας από τις ενδογενείς της επαναληπτικές ικανότητες. το οπτικό αποτέλεσμα έχει μια εξωπραγματική μορφή και υφή, που μοιάζει με μια από τις επικές αντιλήψεις που υπάρχουν για το σχήμα του κυβερνοχώρου, όπου δεν υπάρχουν ευθείες γραμμές που σχεδιάστηκαν για να συγκρατούν τις δομές στο πεδίο της βαρύτητας. στις πολλαπλές διαστάσεις του κυβερνοχώρου, οι σύνθετες τοπολογίες είναι ο κανόνας.

Desperate Optimists

Nightbus Map50

οι desperate optimists συγκέντρωσαν μια ομάδα άπλων καλλιτεχνών που εργάζονται με διάφορα μέσα και τους κάλεσαν να συμμετάσχουν σε ένα προκλητικό έργο τύπου «απομονώσεις» σε 63 επεισόδια. Το παρόν είναι στην πραγματικότητα μια αφίσα 9 μέτρων, άπλά οι desperate optimists ζήτησαν από έπτά άπλούς καλλιτέχνες να δημιουργήσουν ο καθένας τους τη δική του εκδοχή για κάθε ένα από αυτά τα μέτρα. πρόκειται συνήθως για επτά απομονώσεις διαφορετικές άψεις της ίδιας αφίσας που εκτείνονται στο χαρτί με γεωμετρική ακρίβεια για να δημιουργήσουν μια ενιαία εικόνα σε 24 μέρες και ο τρόπος προόδευσης σ' αυτήν είναι ίδιων για ολόκληρο το project. Η ιστορία ξεκίνησε στο λονδίνο, στο nightbus map 50 του greater London street atlas. οι desperate optimists δημιούργησαν χάρτες μικρο-αφηγήσεων επί τόπου σε σχέση με το λεωφορείο, οι εφτάντες αυτές είναι εκτυπωμένες διαφορετικά σε κάθε στάση του λεωφορείου. Το project ξεκίνησε στο notting hill gate και κατέληξε στο hackney central. Τα αποτελέσματα ήταν εκπληκτικά, μεγάλης κλίμακας χωρογραφικά έργα που δημιουργήθηκαν από τους καλλιτέχνες σε συνεργασία με τους οδηγούς και τους επιβάτες των λεωφορείων. Η διαδικασία ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και ο καθένας από τους καλλιτέχνες έμαθε πολλά για τον εαυτό του και τη δουλειά του.

ποιήτρια:
ιστοχώρος των desperate optimists στο διαδίκτυο: http://www.desperateoptimists.com.
ιστοχώρος του «nightbus» στο διαδίκτυο: http://www.nightbusproject.co.uk, ιστοχώρος http://www.mapsa.com

Joe Davis Απεικονίζοντας το αόρατο

ο joe davis, που μπορεί να θεωρηθεί ως ο πατρόπαρκης της τέχνης που χρησιμοποιεί ως μέσο της τα ίδια τα δομικά στοιχεία της ζωής, τα γονίδια, είναι και ο καλλιτέχνης που έχει παραγάγει τα έργα του «σε τόσα πολλά αντίτυπα όσα άλλοι προγενέστεροι από αυτόν καλλιτέχνες μπορεί, βέβαια, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι θα μπορούσε να κάνει». Ο davis είναι ένας από τους πρωτοπόρους της ηλεκτρονικής μικροσκόπησης, δηλαδή της απεικόνισης πολύ μικρών αντικειμένων με τη χρήση ηλεκτρονικού μικροσκοπίου. «Μπορεί να μην είναι κάτι καινοφανές στην ιστορία της τέχνης, από τον paul klee και τον leonardo da vinci, η ιδέα της τέχνης που είναι αόρατη στο γυμνό μάτι, δεν είναι κάτι καινοφανές στην ιστορία της τέχνης, από τον paul klee μέχρι τους σημερινούς καλλιτέχνες που ασχολούνται με την εικόνα του ενός pixel. ο joe davis προχώρησε ένα βήμα πάρα πέρα: δημιούργησε ένα ακουστικό ηλεκτρονικό μικροσκόπιο που μεταφράζει την οπτική πληροφορία σε ηχητική και έτσι επιτρέπει να «ακούμε» τα ζωντανά κύτταρα. ο καθένας τους έχει τη δική του «ηχητική υπογραφή».

Weshley Meyer More Inc.

το διαδραστικό έργο more.inc. του weshley meyer είναι μια προσομοίωση της τρέχουσας καπιταλιστικής κουλτούρας. είναι αφιερωμένο στον υπολήπτη με αριθμό 12995, τις απογοητεύσεις και το άγχος του. εδώ ο meyer αναλύει με καυστική ειρωνία το ρόλο του ανθρώπινου όντος σε ένα κόσμο που εξουσιάζεται από τις μεγάλες εταιρείες και αυτό που επικράτησε να ονομάζεται «νέα οικονομία». ο θεατής καλείται να συμμετάσχει στην καθημερινή ρουτίνα του απρόσωπου υπαλλήλου, να διαβράσει στα ατέλειωτα meeting, στη διεκπεραίωση χαρτιών, στη συμπλήρωση ενδύπων, να βιώσει την εξοντωτική ομοιογένεια, τις ενδοεπαγγελματικές αλληλοϋπονομεύσεις και το άγχος που χαρακτηρίζουν τον επιχειρηματικό κόσμο. Αργότερα, ο θεατής καλείται σε ένα διαδραστικό ταξίδι πέρα από το χώρο εργασίας, στην προσωπική και οικογενειακή ζωή του υπαλλήλου 12995 καθώς και στο σκληρό του υποσυνείδητο που τον οδηγεί σε θυμηματικές εμπειρίες κατάρρευσης, υποκρισίας αλλά και ανάτασης.

ιστοχώρος του weshley meyer στη διεύθυνση: http://www.doglation.org.
ιστοχώρος του δικτύου dian στη διεύθυνση: http://dian-network.com/navigation.html.

Το δίκτυο DIAN και ο Gerhard Mantz

το dian (digital interactive artists' network) είναι ένα δίκτυο καλλιτεχνών που εξερευνούν τις δημιουργικές δυνατότητες που προσφέρει ο παγκόσμιος ιστός. το dian αποφεύγει να ορίσει αισθητικά πρότυπα ή κανόνες για το πώς πρέπει να είναι η τέχνη στο διαδίκτυο. πειτωρχεί ως ανοιχτή πλατφόρμα για καλλιτέχνες των οποίων το έργο χρησιμοποιεί ως μέσο τις τεχνολογίες του παγκόσμιου ιστού και επικεφτεί να παρουσιάζει έργα εξαιρετικής ποιότητας και καλλιτεχνικού ενδιαφέροντος. το δίκτυο dian δημιουργήθηκε από τους καλλιτέχνες gunilla Leander και gerhard mantz και πλέον διαφορετικές εφτάντες με διάφορα μέσα, οι εφτάντες αυτές είναι εκτεταμένων καλλιτεχνών του χώρου, όπως των Jeremy welsh, annie abrahams, Jimpunk, chris bassett και άλλων. ο ίδιος ο gerhard mantz έχει να επιδείξει ένα πολυσχιδές καλλιτεχνικό έργο, από γλυπτική μέχρι τριδιάστατα μοντέλα και προγράμματα πλεκτρονικών υπολογιστών. το περιεχόμενο των έργων του προέρχεται από αρχετυπικές εικόνες και καταστάσεις που επικεφτούν να αγγίξουν συγκινησιακά το θεατή τους.

πηγές:
ιστοχώρος του δικτύου dian στη διεύθυνση: http://dian-network.com/navigation.html
ιστοχώρος του gerhard mantz στη διεύθυνση: http://www.gerhard-mantz.de.

O Agricola de Cologne και το New Media Art Project Network

ο agricola de cologne άρχισε να εξερευνά τις δυνατότητες που προσφέρουν τα διαδικτυακά μέσα το 2000, μετά από μια μακρά και επιτυχή πορεία καλλιτεχνικής δραστηριότητας ως επιμελήτρια (curator) συλλόγων έργων, και μετεκπαίδευσή που δημιουργήθηκαν για το διαδίκτυο συνεργαζόμενη με διάφορους καλλιτέχνες και για μια ευρυπωσιακή δραστηριότητα

τα πολυμέσα, τα υπερ-μέσα και η αισθητική της διάρασης

net art προς μια νέα, ψηφιακή αισθητική;

εξερευνώντας τη ρηξικέλευθη «διαδικτυακή τέχνη», γνωστή και ως «net art», δεν μπορεί κανείς να παραβλέψει μια σειρά από σημαντικά στοιχεία που την καθορίζουν, την οριοθετούν και την διαφοροποιούν από τις άλλες υπάρχουσε γνωστές μορφές τέχνης, συμπεριλαμβανομένων και των γνωστών μας πολυμέσων. θα σταθούμε μόνο σε μερικά από εκείνα που θεωρούμε πιο κρίσιμα. το πρώτο στοιχείο είναι πως η διαδικτυακή τέχνη δημιουργείται, εκτίθεται και εξελίσσεται στο διαδίκτυο που είναι από την ίδια τη φύση του δημόσιος τόπος. δεν έχει δημιουργηθεί με πρόθεση να εκτεθεί σε συγκεκριμένο χώρο ή να ενταχτεί σε κάποια ιδιωτική συλλογή. ο καθένας από τα εκατομμύρια χρηστών που, κατά τον william gibson, συμμετέχουν «καθημερινά στην εκούσια συλλογική παραίσθηση» του διαδικτύου είναι εν δυνάμει κοινωνοί της καλλιτεχνικής δημιουργίας. το δεύτερο στοιχείο, άμεση απόρροια του πρώτου, είναι πως η τέχνη αυτή δεν υπακούει στους καθιερωμένους κανόνες και νόμους που ισχύουν ως προς τη διανομή, προώθηση, εμπορία, κλπ. των καλλιτεχνικών προϊόντων. αντίθετα, όπως όλα τα πληροφοριακά και γνωσιακά αγαθά, ανήκει σ' εκείνη την παράδοξη αλλά πανταχού παρούσα κατηγορία που οι οικονομολόγοι χαρακτηρίζουν ως «externalities», στην οποία δεν είναι δυνατό να ισχύσουν οι τυπικοί κανόνες της αγοράς. το τρίτο στοιχείο είναι πως είναι προσβάσιμη μέσα από ένα σύστημα διεπαφής ανθρώπου – ηλεκτρονικού υπολογιστή που όχι μόνο υπακούει σε μια σειρά από κανόνες και περιορισμούς αλλά και δεν είναι δυνατό να αποκρυβεί από τον θεατή. έτσι, το σύστημα αυτό μετατρέπεται σε αναπόσπαστο κομμάτι του έργου και οι ιδιότητές του ενσωματώνονται σ' αυτό. το τέταρτο στοιχείο είναι αυτό που συνήθως ονομάζουμε «διαδικτυακή υπερ-κειμενικότητα»: το έργο, ανάλογα με τις προθέσεις του καλλιτέχνη, μπορεί να είναι ανοιχτό, να μην περιορίζεται στα πλαίσια του φυσικού ή ψηφιακού μέσου (π.χ. πίνακα, γλυπτού, cd-rom, κλπ) επάνω στο οποίο είναι αποτυπωμένο. το πέμπτο στοιχείο είναι πως η τέχνη αυτή για να παραχθεί απαιτεί συνήθως τη συνεργασία καλλιτεχνών και επιστημόνων ή τεχνολόγων που εξειδικεύονται σε εντελώς διαφορετικά γνωστικά πεδία. αυτό οδηγεί στη διαμόρφωση διατομεακών προσεγγίσεων και ωσμώσεων ανάμεσα στην τέχνη, την επιστήμη και την τεχνολογία. τα στοιχεία αυτά και πολλά άλλα καθορίζουν ένα εντελώς διαφορετικό από τα συνηθισμένα δημιουργικό πλαίσιο που μπορεί να οδηγήσει στην ανάπτυξη μιας νέας αισθητικής πρότασης που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η αισθητική της ψηφιακής εποχής. ας μην ξεχνάμε πως ο όρος «αισθητική» δεν σημαίνει τη θέσπιση κανόνων για το «ωραίο», αλλά ορίζει και μια άλλη εκφραστική και αφηγηματική γλώσσα και ένα άλλο ήθος.

Ο.Σ.

8η Συνάντηση Ηλεκτρονικών Τεχνών της Rennes «e-motion 2002»

η 8η συνάντηση ηλεκτρονικών τεχνών που οργανώνεται από τη station arts electroniques του πανεπιστημίου της rennes (γαλλία), πραγματοποιήθηκε τον περασμένο οκτώβριο με τον τίτλο «e-motion 2002» και ήταν αφιερωμένη στις «ψηφιακές συγκινήσεις» σε όλες τις καλλιτεχνικές τους μορφές: προβολές ψηφιακού και καλλιτεχνικού video, performances χορού, συναυλίες ηλεκτρονικής μουσικής, ιστοχώροι, πειραματική μουσική που μεταδίδεται άμεσα στο διαδίκτυο και διαδρασιακές εγκαταστάσεις.

ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟ GRAND CANAL

STREAMING VIDEO ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΤΑΙΝΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ART TOPOS
ΕΛΛΗΝΙΚΗ VIDEO ART ΑΠΟ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΤΗΣ Ε.Σ.ΤΕ.Τ.

επιλογή έργων από το αρχείο

ART TOPOS

από την ταινιοθήκη αυτή, το ART TOPOS παρουσιάζει στο e-magic video των Μιχάλη Αρφαρά, Πανδώρας Μουρίκη, Μαριάννας Στραπατσάκη και του Alexandros/studio pangaia (ΗΠΑ).

GRAND CANAL

ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΟΘΟΝΗ

Πανδώρα Μουρίκη

«Αδιαλείπτως»

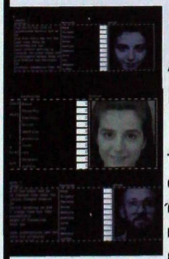
Ένδεκα χρόνια χωρίζουν δύο από τα έργα video art της Πανδώρας Μουρίκη που παρουσιάζονται στο φετεινό e-magic: το «A pied» (1991) και το «Αδιαλείπτως» (2002). Για την τελευταία της δουλειά (Οκτώριος 2002), το video «Αδιαλείπτως», διαρκείας 6'55'' με πρωτότυπη μουσική επένδυση μια σύνθεση από τοντου πέτρου φραγκίστα, που είναι μια συμπαραγωγή της ίδιας, του Κ.ΣΥ.ΜΕ. και του Γιάννη Κασιάρηκασπίρη, η ίδια σημειώνει: «Η κάμερα στροβιλίζεται και τρέχει στον κολούμπο της Σαντορίνης. Η ταχύτητα λήψης αλλοιώνει την πραγματικότητα και εμφανίζονται εικόνες σε συνεχή κίνηση, όπου το υγρό τρώει το στερεό, η θάλασσα εισβάλει στη στεριά, συνεχώς, αδιαλείπτως. Ο συνθέτης είδε τις εικόνες μου και η μουσική του έδεσε μ' αυτές και έγιναν ένα».

Μιχάλης Αρφαράς

από το επεξεργασμένο celluloid στο web

Στο έργο του Μιχάλη Αρφαρά, η ζωγραφική, η γλυπτική, η χαρακτική και ο πειραματικός κινηματογράφος συνδυάζονται και αλληλοσυμπληρώνονται σε ένα καλλιτεχνικό έργο μεγάλου εύρους και δυναμικής. Όπως σημειώνει ο ιστορικός τέχνης Γιάννης Κολοκοτρώνης, ο Μιχάλης Αρφαράς «διάλεξε να πολεμήσει με τα όπλα της σύγχρονης τεχνολογίας που έθεσε στην υπηρεσία της χαρακτικήσο ενεργοποίησε τη φαντασία του και δημιούργησε μοναδικές ιστορίες πειραματικού video. Και καθώς η τέχνη μας αποδεικνύει επανειλημμένα ότι δεν λειτουργεί διαφορετικά από τη ζωή, ο καλλιτέχνης μεταφέρει δεκάδες από τους διαφορετικούς και διαδοχικούς συνειρμούς του σε νέες εικόνες στον κινηματογράφο, στη χαρακτική και (...) στο χώρο της γλυπτικής.»
Μερικά από τα πειραματικά video του Μιχάλη Αρφαρά, που συχνά δημιουργούνται με άμεσες εικαστικές παρεμβάσεις επάνω στο σελουλόιντ, παρουσιάστηκαν στο διαδίκτυο σε μορφή streaming πριν από ένα περίπου χρόνο από το ART TOPOS σε συνεργασία με τον ίδιο τον καλλιτέχνη.

Πηγές και ιστοχώροι αναφοράς: Μιχάλης Αρφαράς: «Αγγελιαφόροι ξεχασμένων χωριών», πινακοθήκη Πιερίδη, 1994 ART TOPOS: http://www.artopos.org



Lev Manovich

Anna and Andy, a streaming novel movie engine, 1999-2000

Το έργο αυτό επιχειρεί τη σύζευξη του πλούσιου αφηγηματικού λόγου του Τολστόι στην «Άννα Καρένινα» με τα «screen tests» του Άντι Γουόρχολ Andy Warhol: η Άννα είναι η Άννα Καρένινα και ο Άντι είναι ο Άντι Γουόρχολ. Όπως σημειώνει ο καλλιτέχνης, «η πρωίδα του περίφημου μυθιστορήματος του Τολστόι χρησιμοποιείται στο έργο ως υπόδειγμα της σύγχρονης αντίληψης για το συναισθηματικό βάθος της ψυχής». Τα «screen tests» του Γουόρχολ τραβήχτηκαν από τις αρχές του 1964 έως το Νοέμβριο του 1966. Στους επισκέπτες του «εργοστασίου» που είχαν τα προσόντα του «σταρ», ζητούνταν να στηθούν εμπρός σε μια ακίνητη κάμερα σε τρίποδα, να στέκονται ακίνητοι και να μην βλεφαρίζουν όσο διαρκούσε το τράβηγμα, που διαρκούσε συνήθως περίπου ένα τρίλεπτο. Η όλη διαδικασία έμοιαζε με ένα εγχείρημα του Γουόρχολ να «κλέψει» την υποκειμενικότητά τους από τα υποκείμενα του πειράματος, βάζοντάς τα να αντικρίζουν την αδιάφορη κάμερα. Για να επιτευχθεί η σύζευξη αυτή, ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικού υπολογιστή με αλγόριθμους αναγνώρισης μοτίβων (pattern recognition) «διαβάζει», κεφάλαιο προς κεφάλαιο, το κείμενο του Τολστόι και εντοπίζει συναισθηματικά φορτισμένες λέξεις-κλειδιά, που με τη σειρά τους αλλάζουν την έκφραση στα πρόσωπα που έχουν προέλθει από ένα είδος «screen tests». Με τον τρόπο αυτό, το συγκινησιακό περιεχόμενο του κειμένου χρησιμοποιείται ως «δεδομένα» που «ζωντανεύουν» τις ακίνητες εικόνες των προσώπων. Το πρόγραμμα, λοιπόν, «αποστάζει» τα πάθη της Άννας για να δώσει ζωή σε πρόσωπα των οποίων οι ευαισθησίες και ο συναισθηματικός κόσμος μοιάζουν να έχουν «κλαπεί» από τους μηχανισμούς των σύγχρονων μέσων.

Πηγές: Andy Warhol, «screen tests» από τη διεύθυνση http://www.warholstars.org/filmch/screen.html, Lev Manovich, «Anna and Andy» στη διεύθυνση, http://www.manovich.net/AA/interpretation.html

ώσμωση

«δια-μεσικές» οικειοποιήσεις

τόσο στη θεωρία όσο και στην πράξη έχει επιβεβαιωθεί ότι τα νέα μέσα «δανείζονται» αρχικά το περιεχόμενό τους από εκείνο των μέσων που προηγήθηκαν, μέσα από μια φυσική διαδικασία οικειοποίησης (οικειοποιούμαι = κάνω δικό μου κάτι που δεν μου ανήκει, ιδιοποιούμαι, σφετερίζομαι). το φαινόμενο αυτό εξυπηρετεί ένα διττό σκοπό: αφ' ενός εξασφαλίζει το ιστορικό συνεχές των μέσων και αφ' ετέρου αφήνει τα απαραίτητα περιθώρια στο κοινό να αισθανθεί οικεία με το καινούργιο. όσο κι' αν η διαδικασία αυτή μοιάζει φαινομενικά με μονόδρομο, από το ιστορικά παλιότερο προς το πιο καινούργιο μέσο, στην πράξη βρισκόμαστε εμπρός σ' ένα τυπικό φαινόμενο ώσμωσης: και τα δύο μέσα οικειοποιούνται στοιχεία, το ένα από το άλλο. τυπικό παράδειγμα αυτής της ώσμωσης είναι η κινηματογραφική παραγωγή που βασίστηκε επάνω σε αφηγηματικά και εικαστικά-οπτικά στοιχεία παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή «παιχνιδομηχανές». μεταξύ 1973 και 2001 είχαν καταγραφεί 53 τέτοιες περιπτώσεις ταινιών μεγάλου μήκους. η Lara croft δεν ήταν η πρώτη και, κατά τα φαινόμενα, ούτε και η τελευταία που θα μεταπηδήσει από την μινιμαλιστική οθόνη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην μεγάλη οθόνη της χολιγουντιανής υπερπαραγωγής... όσο για το αντίστροφο, δεν νομίζουμε πως χρειάζεται μαρτυρία για το προφανές. η ώσμωση αυτή είναι γεμάτη προκλήσεις αλλά και γοητεία. ίσως, μάλιστα, να διαψεύσει την άποψη πως «δεν πρέπει να περιμένουμε ότι η τέχνη που προέρχεται από τη "χώρα του turing" (turing-land) θα γίνει κάποτε αποδεκτή στη "χώρα του duchamp" (duchamp-land). το ζητούμενο στη "χώρα του duchamp" είναι τέχνη και όχι έρευνα για τις καινούργιες αισθητικές δυνατότητες που προσφέρουν τα νέα μέσα».

Ω.Σ.

Βιβλιογραφία

Matteo Bittanti: «The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973 – 2001)», MSc thesis, The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, Lev Manovich: «The Death of Computer Art», στη διεύθυνση: http://www.apparitions.ucsd.edu/manovich/text/death.html.

Stelarc Streaming με ένα καρέ ανά δευτερόλεπτο από τη Θεσσαλονίκη, 1999

Ο stelarc δεν είναι μόνο ένας από τους πιο σημαντικούς performers της εποχής μας, αλλά και από τους πρωτοπόρους που χρησιμοποίησαν τα διαδικτυακα μετα-μέσα με ριζικέλευθο τρόπο, μια και η βασική του αντίληψη είναι πως «από τότε που εξελιχθήκαμε ως ανθρωποειδή και αναπτύξαμε την δίποδη κίνηση, τα δύο άλλα μας άκρα εξελίχτηκαν σε όργανα χειρισμού. κατασκευάσαμε χειροτεχνήματα, όργανα και μηχανές. με άλλα λόγια, είμασταν πάντοτε δεμένοι με την τεχνολογία μας. τα σώματά μας είχαν πάντα προσθετικά στοιχεία. φοβόμαστε το ακούσιο και την ίδια στιγμή γινόμαστε όλο και πιο πολύ αυτοματοποιημένοι και εξοπλισμένοι με τεχνολογικές προεκτάσεις». ανάμεσα στις «τεχνολογικές προεκτάσεις» που χρησιμοποίησε, ήταν και το διαδίκτυο. οι performances «evolving URL body» (1996), «Ping body» (1996), «parasite» (1997), «Fractal body» και άλλες χρησιμοποιούν την τεχνολογία του διαδικτύου με πρωτοπορειακούς για την εποχή τους αλλά και με τα σημερινά δεδομένα τρόπους. στα τέλη του 1999, το ART TOPOS επιχείρησε, με τα τότε διαθέσιμα μέσα, να μεταδώσει ζωντανά στο διαδίκτυο τις παρουσιάσεις που πραγματοποίησε ο και αφορούσαν το σύνολο μέχρι τότε έργου του. χρησιμοποιήθηκαν πρωτόγονα μέσα, ενώ η μετάδοση πραγματοποιήθηκε μέσα από ένα απλό modem με ταχύτητα 21 kbps. το οπτικό αποτέλεσμα ήταν μια «ταινία» που τραβήχτηκε από μονή σταθερή κάμερα και μεταδόθηκε στο internet με ένα περίπου καρέ ανά δευτερόλεπτο.

Άννα Χατζηγιαννάκη

βιβλιογραφία:
κατάλογος της παρουσίασης του stelarc στην ελλάδα, νοέμβριος 1999, Άννα χατζηγιαννάκη: «ο τοκετός του μετα-σώματος», Futura, ιανουάριος 2000
επίσημος ιστοχώρος του stelarc στη διεύθυνση http://stelarc.va.com.au.

από τα ελληνικά βραβεία möbius

η ελληνική εθνική επιτροπή για τα βραβεία πολυμέσων möbius παρουσιάζει μερικούς από τους βραβευμένους ελληνικούς τίτλους εφαρμογών πολυμέσων. ανάμεσά τους και η παρουσίαση της ζωής και του έργου της αείμνηστης μελίνας μερκούρη.

ένα σύντομο ιστορικό των πολυμέσων στο διαδίκτυο

οι πρώτες απόπειρες δημόσιας μετάδοσης οπτικοακουστικού περιεχομένου μέσω του Internet θα πρέπει ν' αναζητηθούν γύρω στο 1992. παρ' όλα αυτά, κομβικά σημεία ήταν η ανακάλυψη και γρήγορη χρήση του world wide web, που άρχισε το 1993-94, καθώς και η σταδιακή ανάπτυξη της τεχνολογίας συμπίεσης ήχου και video για χρήση σε εφαρμογές πολυμέσων σε CD ROM. παρ' όλα αυτά, με δεδομένη τη χαμηλή ταχύτητα διασύνδεσης του μέσου χρήστη στο Internet, η λήψη video και ήχου μέσα από το διαδίκτυο ήταν μια εξαιρετικά χρονοβόρα διαδικασία: ο χρήστης θα έπρεπε να τα «κατεβάσει» από το διαδίκτυο και να τ' απολαύσει αφού πρώτα τα αποθηκεύσει στο δίσκο του. τα streaming media, που εμφανίστηκαν στα τέλη του 1997, έδωσαν νέα πνοή και άνοιξαν νέους δρόμους για τα διαδικτυακά πολυμέσα. η τεχνική αυτή επιτρέπει τη σταδιακή λήψη των συμπιεσμένων αρχείων ήχου και video και την αναπαραγωγή τους στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του αποδέκτη τους λίγο μετά από την έναρξη της λήψης τους. τα διαδικτυακά πολυμέσα δεν ήταν δυνατό ν' αφήσουν αδιάφορους τους καλλιτέχνες, παρ' όλες τις εγγενείς τεχνικές τους ατέλειες (κακή εικόνα με εμφανή pixels, διακοπτόμενη λήψη, κλπ.). αντίθετα, πολλοί ήταν εκείνοι που προσπάθησαν ακόμα και να εκμεταλλευτούν τις ατέλειες του μέσου για να επιτύχουν το επιθυμητό αισθητικό αποτέλεσμα. Άλλωστε, συχνά το ζητούμενο δεν ήταν τόσο ο «πολυμεσικός» πλούτος στη μορφή και η απομίμηση της λειτουργίας του video ή του κινηματογράφου. Ήταν άλλοτε η δυνατότητα να αποκτήσει πρόσβαση στο έργο ένα ευρύτερο κοινό κι άλλοτε εννοιολογικές και πειραματικές προσεγγίσεις στα νέα μέσα.

Ο.Σ.

οι πρωτοπόροι

Lev Manovich Μικρές ταινίες - Prolegomena for Digital Cinema, 1994-1999

οι «μικρές ταινίες» είναι ένα λυρικό και θεωρητικό project για την αισθητική της ψηφιακής κάμερας και τον εγκωμιασμό των πρώιμων μορφών της: των πρώτων ταινιών quicktime. ξεκινώντας από την υπόθεση πως κάθε νέο μέσο βασίζεται στο περιεχόμενο των προηγούμενων απ' αυτό μέσων, οι «μικρές ταινίες» παρουσιάζουν μερικά από τα πιο σημαντικά κομβικά σημεία στην ιστορία του κινηματογράφου μέσα από το νέο μέσο. με την πάροδο του χρόνου «το μέσο γίνεται το μήνυμα», δηλαδή η μορφή αποκτά μεγαλύτερη σημασία από το περιεχόμενο που προέρχεται από τα παλιότερα μέσα. οι «μικρές ταινίες» επιχειρούν να προσεγγίσουν τα ψηφιακά μέσα της δεκαετίας του '90 από την άποψη ενός υποθετικού μέλλοντος, φέρνοντας σε πρώτο πλάνο τις βασικές τους ιδιότητες, όπως τα pixel, την οθόνη του υπολογιστή, τα λειτουργικά του περιβάλλον, κλπ. στα μέσα της δεκαετίας του 1890 το κοινό συνωστιζόνταν στα Kinescope, για να δει μέσα από μια μικρή τρύπα, έναν-έναν, τις πολύ μικρές κινούμενες εικόνες που επαναλαμβάνονταν σε εξαιρετικά σύντομους επαναληπτικούς κύκλους. η πρώτη τέτοιου είδους ταινία η οποία μάλιστα κατοχυρώθηκε ως πνευματική ιδιοκτησία, με τον τίτλο «το φτέρνισμα» και το περιεχόμενό της ήταν ό,τι ακριβώς περιέγραφε ο τίτλος της: ένας άνθρωπος που φταρνιζόταν. ακριβώς 100 χρόνια μετά, οι «μικρές ταινίες», που άρχισαν να καταγράφονται και να διανέμονται στο διαδίκτυο, έχουν δομηθεί στην ίδια ακριβώς λογική: το ρόλο του Kinescope παίζει πια η οθόνη του υπολογιστή, στην οποία και πάλι ο χρήστης προσπαθεί να δει «κατά μόνας» μέσα από το μικρό παράθυρο του quicktime.

Πηγές και ιστοχώροι αναφοράς:
Lev Manovich, "Little movies", http://www.manovich.net/little-movies/statement-news.html

New venue

ο ιστοχώρος newvenue.com δημιουργήθηκε το 1998 από τον σκηνοθέτη και «τραμερό παιδί» του ψηφιακού κινηματογράφου Jason Wishnow. σκοπός του ιστοχώρου αυτού ήταν να φιλοξενήσει και να αναδείξει πειραματικές ταινίες και video που είχαν δημιουργηθεί αποκλειστικά για το διαδίκτυο. ο ίδιος, μιλώντας για τις προθέσεις του σε μια συνέντευξη, αναφέρει: «όταν συνέλαβα την ιδέα του New venue, οι περισσότερες ταινίες στο διαδίκτυο ήταν ψηφιακές μεταγραφές έργων που είχαν δημιουργηθεί για άλλα μέσα. το New venue ήταν ο πρώτος ιστοχώρος ο οποίος παρουσίασε έργα που εκμεταλλεύονταν τις ίδιες τις αδυναμίες του μέσου με την ελπίδα να πουν άλλου είδους ιστορίες. (...) έχω τη γνώμη πως βρισκόμαστε εμπρός σε μια εξελισσόμενη αισθητική. υπάρχουν περιοχές στις οποίες η τεχνολογία μπαίνει στο παιχνίδι και γίνεται αναπόσπαστο μέρος της αφηγηματικής.» στο New venue εντάχτηκαν, ανάμεσα σε άλλες, μικρού μήκους ταινίες και cartoon των eric rosner, jerome ollivier, trapeze media, Lev manovich, niels radtke, alex castex-porter, noah klein, alex suter και πολλών άλλων. ανάμεσα σ' αυτές μπορεί κανείς να βρει και πρώιμες πειραματικές προσπάθειες για τη δημιουργία διαδραστικών ταινιών. το 2000, ο jason wishnow οργάνωσε και ένα φεστιβάλ με τον τίτλο «the aggressively boring film festival» για ταινίες που μπορούν να παιχτούν σε φορητές συσκευές (hand-held computers).

Πηγές και ιστοχώροι αναφοράς: press kit και περιεχόμενο του New venue, στη διεύθυνση http://www.newvenue.com/.

Tamiko Thiel - Zara Houshmand Πέρα από το Manzanar, 1998-2002

το Manzanar ήταν το πρώτο από τα περισσότερα από δέκα στρατόπεδα συγκέντρωσης που στήθηκαν για να «φιλοξενήσουν» αμερικανούς ιαπωνικής καταγωγής στη διάρκεια του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου: περισσότερα από 120.000 άνδρες, γυναίκες και παιδιά ιαπωνικής καταγωγής βρέθηκαν υπό καταναγκαστικό εγκλεισμό για μεγάλο χρονικό διάστημα. στη δεκαετία του '80 αλλά και στις μέρες μας, μετά τα τραγικά γεγονότα της 11ης Σεπτεμβρίου, ξανακούστηκαν προτάσεις για αναγκαστικό εγκλεισμό ολόκληρων εθνικών ομάδων (ιρανών το 1980 και αραβικής καταγωγής σήμερα). το έργο των tamiko thiel και zara housmand είναι ένας τρισδιάστατος κόσμος που αξιοποιεί τα μοναδικά χωρικά χαρακτηριστικά της πλοηγήσιμης τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας για να εισαγάγει κιναισθητιρικά τον θεατή μέσα στο στρατόπεδο συγκέντρωσης του Manzanar. βρίσκεται έτσι κλεισμένος μέσα στα συρματοπλέγματα και περιδιαβαίνοντας στον εφιαλτικό αυτό χώρο, συναντά και το όραμα ενός κήπου, μια εικόνα παραδείσου – καταφυγίου από τον εξωτερικό κόσμο.

Lev Manovich

soft cinema

Βερολίνο, στο Τόκιο, στο Σάο Πάολο και άλλού, με βάση τους κινηματογραφικούς κανόνες του «Dogma 95»: καταγράφηκαν σε συνεχή ροή με φορητή κάμερα, χωρίς επεξεργασία. Εκτός από αυτό το υλικό, στη βάση δεδομένων περιέχεται και οπτικό υλικό σε άλλες μορφές, όπως επεξεργασμένες εικόνες και κινούμενα σχέδια. Το ηχητικό υλικό προέρχεται από μια συλλογή σύντομων κειμένων–ιστοριών που συμβαίνουν δυνητικά σε διάφορα σημεία του πλανήτη, με έντονες αφηγηματικές αναφορές στη διαδικασία της παγκοσμιοποίησης και στις σχετιζόμενες με αυτήν επιπτώσεις στην υποκειμενικότητα. Οι ιστορίες αυτές έχουν χωριστεί σε συνεχόμενα επεισόδια, κάθε ένα από τα οποία μετατρέπεται σε μια μικρή ταινία. Στην αρχή κάθε επεισοδίου, το λογισμικό «αποφασίζει» για τη διάταξη των παραθύρων στην οθόνη, το οπτικό υλικό που θα επενδύσει το επεισόδιο καθώς και τη σειρά με την οποία θα παιχτεί. Σε ένα μικρό παράθυρο εμφανίζεται το όνομα του αρχείου με το κείμενο στο οποίο είναι καταγραμμένο το επεισόδιο, καθώς και φράσεις από το κείμενο αυτό. Το οπτικό υλικό πραγματεύεται την ίδια θεματική, αλλά μέσα από διαφορετικούς αφηγηματικούς δρόμους. Στο θεωρητικό έργο του Lev Manovich, συναντάμε εξαντλητικές αναφορές στις κρυφές, και φανερές, συγγένειες και στο ιστορικό συνεχές της τρέχουσας κινηματογραφικής αφηγηματικής και της αισθητικής σε σχέση με εκείνες που επιτάσσουν, επιτρέπουν ή υποδηλώνουν τα υπό συνεχή εξέλιξη και διαμόρφωση νέα μέσα. Όσο κι' αν μερικές όψεις τους μας φαίνονται ανοίκειες και συχνά θαμμένες κάτω από τη σύγχρονη τεχνολογική ρητορική με το κρυπτικό της ιδιόλεκτο, ας αναφέρουμε τη διορατική παρατήρηση του Walter Benjamin για τον κινηματογράφο και την εποχή του: «ενώ οι περαστικοί στα έργα του πόε στρέφουν το βλέμμα τους σε κάθε κατεύθυνση χωρίς ιδιαίτερο λόγο, οι πεζοί που περπατούν σήμερα στους δρόμους είναι υποχρεωμένοι να έχουν την προσοχή τους στραμμένη στους φωτεινούς σηματοδότες. επομένως η τεχνολογία υπέβαλλε το κέντρο των ανθρώπινων αισθήσεων σε ένα είδος σύνθετης εκπαίδευσης. κι' έφθασε έτσι η εποχή που ο κινηματογράφος κάλυψε την επείγουσα ανάγκη για καινούργια ερεθίσματα. Στον κινηματογράφο, η αντίληψη με τη μορφή του σοκ καθιερώθηκε ως βασική αρχή. εκείνο που προσδιορίζει το ρυθμό μιας βιομηχανικής γραμμής παραγωγής είναι η βάση του ρυθμού [αντί]λήψης στο φιλμ.» Σήμερα, το κέντρο των ανθρώπινων αισθήσεων υποβάλλεται και πάλι σε μια νέα και πολύ πιο σύνθετη εντατική «εκπαίδευση» από τη νέα τεχνολογία. Το «μάθημα» όμως είναι ακόμα ρευστό, μια και το περιεχόμενό του είναι ακόμα υπό διαμόρφωση, όπως και τα ίδια τα νέα μέσα που καλούνται ν' ανταποκριθούν στις καινούργιες ανθρώπινες αντιληπτικές ανάγκες. Το soft cinema αποτελεί μια περιεκτική επιτομή και ένα οραματικό παράδειγμα του έντονου, δημιουργικού και γοητευτικού γίγνεσθαι στον καλλιτεχνικό και γνωστικό πεδίο που εξερευνά τη σύγκλιση των οικείων σε εμάς εκφραστικών μέσων στην πορεία προς την αναζήτηση του χαρακτήρα των μελλοντικών υβριδικών μετα-μέσων.

Δημήτρης Σκούφης

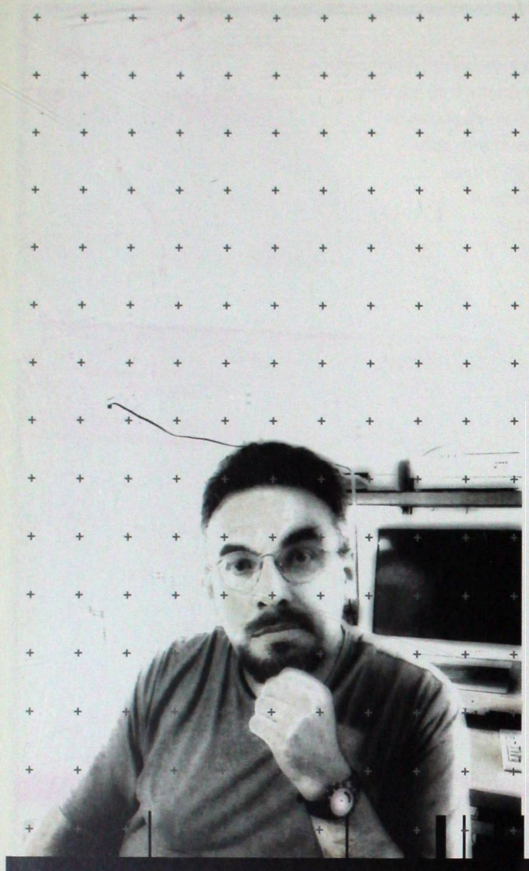
Βιβλιογραφία και ιστοχώροι αναφοράς:
Lev Manovich: «Soft Cinema»,
http://www.manovich.net/cinema_future/toc.htm
Lev Manovich: «The Engineering of Vision from Constructivism to Computers», Ph.D. Dissertation, Visual and Cultural Studies,
University of Rochester, 1993

«ο κινηματογράφος δεν έπαιξε απλά ένα ειδικό ρόλο στην ιστορία των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ήδη από τα τέλη του 19ου αιώνα, ο κινηματογράφος μας προετοίμαζε για τα ψηφιακά μέσα με έναν πιο άμεσο τρόπο: με το να μας κάνει οικείες ψηφιακές έννοιες, όπως η δειγματοληψία, η τυχαία προσπέλαση και η βάση δεδομένων, έτσι που να μας επιτρέψει να «καταπιούμε» όσο γίνεται πιο ανώδυνα την ψηφιακή επανάσταση.

Σταδιακά, ο κινηματογράφος μας έμαθε να αποδεχόμαστε ως δεδομένα τον χειρισμό του χρόνου και του χώρου, την αυθαίρετη κωδικοποίηση του ορατού και την αναγωγή της πραγματικότητας στην κινούμενη εικόνα. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μη βιώσουμε το εννοιολογικό σοκ της ψηφιακής επανάστασης ως πραγματικό σοκ: είμασταν έτοιμοι από καιρό».

Lev Manovich,
«Cinema and Digital Media», 1996

το έργο του Lev Manovich soft cinema είναι παραγγελία του Κέντρου για την Τέχνη και την Τεχνολογία των Media της Καρλσρούης (ZKM, Γερμανία). Παρουσιάζεται για πρώτη φορά στο κοινό στις 7 Νοεμβρίου 2002, στο Ινστιτούτο Σύγχρονης Τέχνης (ICA) του Λονδίνου και αμέσως μετά στο e-magic, ενώ στις 15 Νοεμβρίου παρουσιάζεται στο ZKM, στα πλαίσια των εκδηλώσεων «Cinema Futures».



Lev Manovich

το έργο soft cinema (2000-2002) είναι μια εν δυνάμει απεριόριστη συλλογή σύντομων ταινιών σε διαφορετικά στυλ. Μερικά έλκουν την καταγωγή τους από την παράδοση των δοκιμιακών φιλμ, άλλα είναι αφηγηματικές δράσεις και μερικά είναι μη αφηγηματικά ατμοσφαιρικά μουσικά video. Ενώ το soundtrack κάθε ταινίας έχει καθοριστεί από τον καλλιτέχνη, το video track δομείται από λογισμικό. Το λογισμικό αυτό «αποφασίζει» ποια ταινία θα εμφανιστεί σε ποια οθόνη, πότε και με ποια σειρά. Οι «αποφάσεις» αυτές βασίζονται εν μέρει σε κανόνες και εν μέρει είναι τυχαίες. Θα μπορούσαμε να πούμε πως το έργο είναι ένα είδος ημιαυτόματου «video ή film jokey» (κατά το «disk jokey»). Η θεματική του soft cinema αφορά στο καινούργιο «οικουμενικό στιλ» ή «οικουμενική πολιτισμική στοιβάδα» που διαμορφώνεται από την παγκοσμιοποίηση: αίθουσες ξενοδοχείων, χώροι αναμονής αεροδρομίων, shopping, εργάτες της πληροφορικής με τα μάτια καρφωμένα στις οθόνες των υπολογιστών τους, ανακλαστικές και διάφανες επιφάνειες σύγχρονων κτιρίων που στεγάζουν επιχειρήσεις, άνθρωποι που περιμένουν το επόμενο τρένο σε έναν ολοκαίνουργιο, απαστράπτοντα σταθμό... με βάση αυτή τη θεματική, το soft cinema επιχειρεί να εξερευνήσει και να πειραματιστεί με τέσσερις έννοιες που αποτελούν σημαντικό μέρος από τον πυρήνα του θεωρητικού έργου του Lev Manovich:

- την έννοια του «αλγοριθμικής κινηματογραφικής επεξεργασίας»: μέσα από ένα σύστημα κανόνων, το λογισμικό ελέγχει τόσο τη διάταξη της οθόνης (το πλήθος και τη θέση των πλαισίων μέσα στα οποία εμφανίζονται οι προβολές video στις οθόνες) όσο και τη σειρά με την οποία προβάλλονται τα video που συνθέτουν το οπτικό υλικό του έργου.
- την έννοια της «βάσης δεδομένων με αφηγηματικό περιεχόμενο» (database narrative): όλα τα κινηματογραφικά και ηχητικά στοιχεία που συνθέτουν το έργο περιέχονται σε ψηφιακή μορφή σε μία βάση δεδομένων και ανακαλούνται για να προβληθούν. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται ένας εν δυνάμει απεριόριστος αριθμός διαφορετικών αφηγηματικών στοιχείων–φιλμ. Για την ανάκληση του κατάλληλου κάθε φορά οπτικού υλικού από τη βάση δεδομένων, το κάθε οπτικό στοιχείο έχει χαρακτηριστεί από τον καλλιτέχνη με βάση τόσο το περιεχόμενο όσο και τα μορφολογικά του χαρακτηριστικά. Ο αλγόριθμος βασίζεται σ' αυτούς τους χαρακτηρισμούς για να λειτουργήσει.
- την έννοια του «μακρο-κινηματογράφου»: το soft cinema επιχειρεί να «φανταστεί» με τι θα μοιάζει ο κινηματογράφος όταν θα ωριμάσει το διαδίκτυο και το ευρύ κοινό θα διαθέτει απεριόριστο εύρος ζώνης και οθόνες υψηλής ευκρίνειας. Στο περιβάλλον λειτουργίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών, το σύστημα των «παραθύρων», δηλαδή των πολλαπλών οθονών για την προβολή πληροφοριών μάς είναι ιδιαίτερα οικείο. Στο soft cinema, η προβολή των video συμβαίνει σε περισσότερα του ενός «παράθυρα» διαφόρων διαστάσεων που προσδιορίζονται κάθε φορά από το πρόγραμμα με τυχαίο τρόπο, ορίζοντας έτσι τη χωροχρονική διάταξη του έργου.
- την έννοια του «κινηματογράφου πολυμέσων»: στο soft cinema το video χρησιμοποιείται μόνο ως ένα εκφραστικό μέσο ανάμεσα σε πολλά άλλα, όπως δισδιάστατα κινούμενα σχέδια (animation), κινούμενα γραφικά, τρισδιάστατες σκηνές, διαγράμματα, κλπ. επιχειρώντας έτσι να δείξει τις δυνατότητες που παρέχονται για μυθοπλαστικές αφηγηματικές που δεν βασίζονται μόνο στην κινηματογραφική γραφή. Ένα σημαντικό μέρος από το οπτικό υλικό είναι video που τραβήχτηκαν από τον καλλιτέχνη μεταξύ 1999 και 2002 σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως στη Μόσχα, στο

τας στις τεχνολογικά ανεπτυγμένες χώρες. Από τη στιγμή που έγινε δυνατό να μεταστοιχειωθούν και να δεθούν αρμονικά το κείμενο, η εικόνα και ο ήχος σε συνδυασμούς των αριθμών 0 και 1, συνέβη, τουλάχιστον θεωρητικά, η περίφημη σύγκλιση των μέσων και τέθηκε ένα από τα μεγάλα ζητήματα του μεταμοντερνισμού: ο επαναπροσδιορισμός αυτού που θεωρούμε ως «πραγματικότητα».

Η εγγενής στον κινηματογράφο, και αυτονόητη ως ένα σημείο, αφηγηματική δομή συνδέθηκε στα νέα μέσα με έναν ακόμη ρεαλισμό, τον ψηφιακό, ενώ οι αισθητικοί πειραματισμοί των καλλιτεχνών που ερευνούν το πεδίο της ψηφιακής δημιουργίας οδήγησαν σε ένα είδος ψηφιακού μινιμαλισμού, με στοιχειώδη μέσα και με optimum το έργο του ενός pixel...

Όσον αφορά στον ψηφιακό ρεαλισμό: το έργο τέχνης που εμπεριέχει τη διάσταση του χρόνου, κινηματογράφος, video, κλπ, από τη στιγμή που ψηφιοποιείται, έχει τη δυνατότητα να συμπεριλάβει δύο ειδών εκδοχές της «ρεαλιστικής» πραγματικότητας: είτε κινηματογραφημένες καταγραφές από τον αναλογικό κόσμο είτε κατασκευασμένες στον υπολογιστή. Μεγάλο μέρος του ρεαλιστικού κόσμου μέσα στον οποίο διαδραματίζονται οι περιπέτειες των ηρώων στον «Αρχοντα των Δαχτυλιδιών» φέρ' ειπείν, δεν υπάρχει πουθενά στη φύση. είναι κατασκευασμένος από ηλεκτρονικό υπολογιστή. επομένως, μπορούμε να διακρίνουμε δύο είδη ψηφιακού ρεαλισμού, τον φωτογραφικό και τον ψηφιακό ρεαλισμό των μοντέλων. Μιλώντας για την «πραγματικότητα» σήμερα, αναζητούμε τελικά τα όρια που χωρίζουν τον αναλογικό από τον ψηφιακό κόσμο. Αυτά μπορεί να κρύβονται πίσω από την ξεχασμένη διαφορά της έννοιας ανάμεσα στον «χώρο» και τον «τόπο», όπως εκφράζονται στην ελληνική γλώσσα. ο μέχρι τώρα πραγματικός, αισθητά αντιληπτός κόσμος, είναι χώρος, ενώ το γνωσιακά αντιληπτό ψηφιακό σύμπαν, είναι τόπος. Αυτό το ψηφιακό σύμπαν, ενταγμένο στην ριζωματική δομή του παγκόσμιου ιστού, έχει ιδιότητες που θα μπορούσαν να αποτελέσουν πρόταση αναζήτησης μιας καινούργιας, ψηφιακής αισθητικής η οποία, αντί να διατυπώνει κανόνες περί «ωραίου», να αναπτύσσει τα πλαίσια της αρμονικής συμβίωσης των τεχνολογικών χαρακτηριστικών του μέσου με τα καλλιτεχνικά οράματα και τις αναδυόμενες ουτοπίες στον ψηφιακό τόπο.

Πηγές

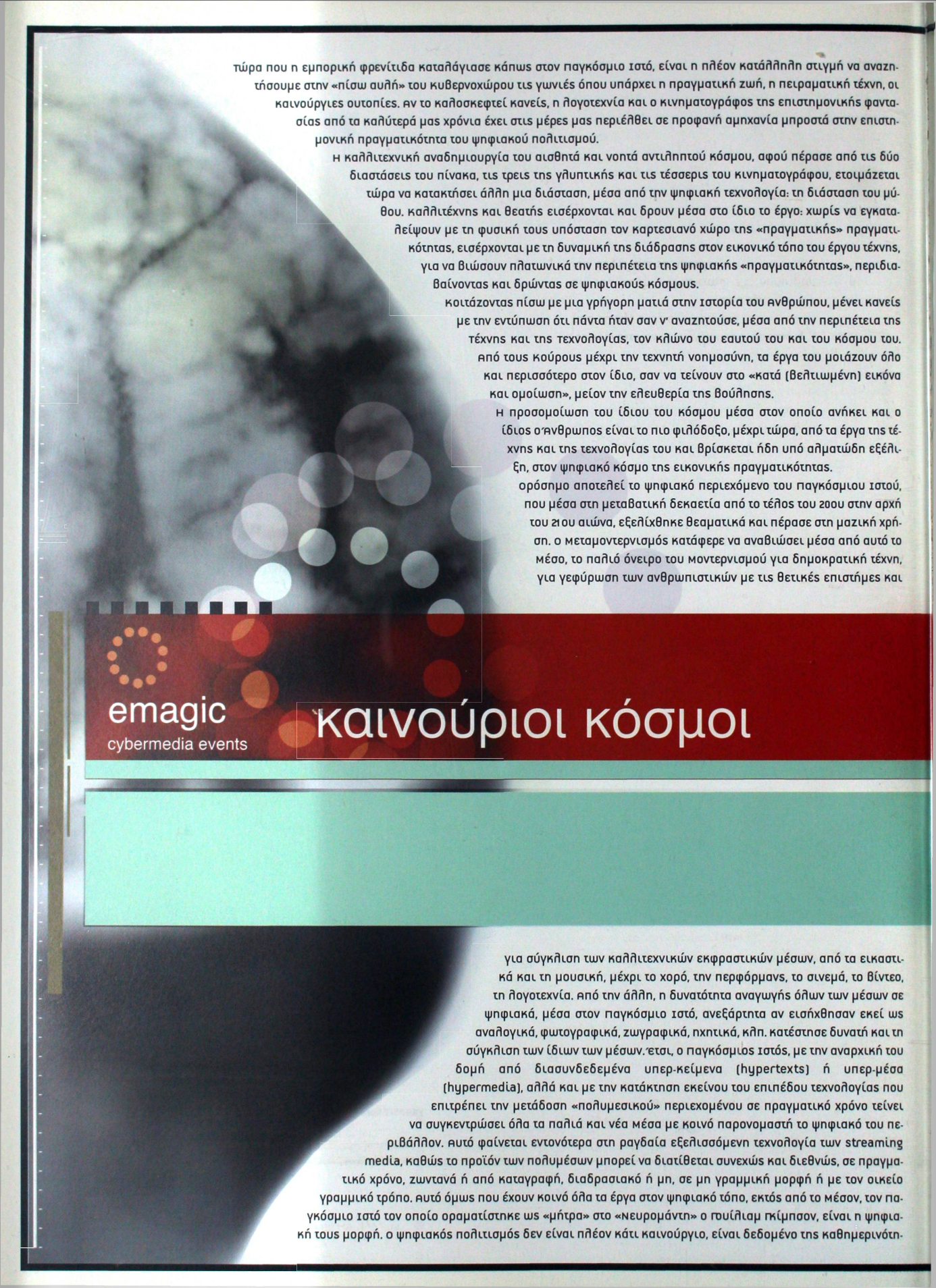
Lev Manovich: "How Media Became New"

Lev Manovich: "Little Movies"

Adrian Miles. "Cinematic Paradigms for Hypertext", continuum: Journal of Media and Cultural Studies 13.2 July (1999): 217-26.

Ikujiro Nonaka, Patrick Reinmoeller and Dai Senoo "Integrated IT systems to capitalize on Market Knowledge"

Deleuze – Guattari: «Καπιταλισμός και σχιζοφρένεια»



emagic
cybermedia events

καινούριοι κόσμοι

τώρα που η εμπορική φρενίτιδα καταλάγιασε κάπως στον παγκόσμιο ιστό, είναι η πλέον κατάλληλη στιγμή να αναζητήσουμε στην «πίσω αυλή» του κυβερνοχώρου τις γωνιές όπου υπάρχει η πραγματική ζωή, η πειραματική τέχνη, οι καινούργιες ουτοπίες. αν το καλοσκεφτεί κανείς, η λογοτεχνία και ο κινηματογράφος της επιστημονικής φαντασίας από τα καλύτερά μας χρόνια έχει στις μέρες μας περιέλθει σε προφανή αμηχανία μπροστά στην επιστημονική πραγματικότητα του ψηφιακού πολιτισμού.

η καλλιτεχνική αναδημιουργία του αισθητά και νοητά αντιληπτού κόσμου, αφού πέρασε από τις δύο διαστάσεις του πίνακα, τις τρεις της γλυπτικής και τις τέσσερις του κινηματογράφου, ετοιμάζεται τώρα να κατακτήσει άλλη μια διάσταση, μέσα από την ψηφιακή τεχνολογία: τη διάσταση του μύθου. καλλιτέχνης και θεατής εισέρχονται και δρουν μέσα στο ίδιο το έργο: χωρίς να εγκαταλείψουν με τη φυσική τους υπόσταση τον καρτεσιανό χώρο της «πραγματικής» πραγματικότητας, εισέρχονται με τη δυναμική της διάδρασης στον εικονικό τόπο του έργου τέχνης, για να βιώσουν πλατωνικά την περιπέτεια της ψηφιακής «πραγματικότητας», περιδιαβαίνοντας και δρώντας σε ψηφιακούς κόσμους.

κοιτάζοντας πίσω με μια γρήγορη ματιά στην ιστορία του ανθρώπου, μένει κανείς με την εντύπωση ότι πάντα ήταν σαν ν' αναζητούσε, μέσα από την περιπέτεια της τέχνης και της τεχνολογίας, τον κλώνο του εαυτού του και του κόσμου του. από τους κούρους μέχρι την τεχνητή νοημοσύνη, τα έργα του μοιάζουν όλο και περισσότερο στον ίδιο, σαν να τείνουν στο «κατά (βελτιωμένη) εικόνα και ομοίωση», μείον την ελευθερία της βούλησης.

η προσομοίωση του ίδιου του κόσμου μέσα στον οποίο ανήκει και ο ίδιος ο άνθρωπος είναι το πιο φιλόδοξο, μέχρι τώρα, από τα έργα της τέχνης και της τεχνολογίας του και βρίσκεται ήδη υπό αλματώδη εξέλιξη, στον ψηφιακό κόσμο της εικονικής πραγματικότητας.

ορόσημο αποτελεί το ψηφιακό περιεχόμενο του παγκόσμιου ιστού, που μέσα στη μεταβατική δεκαετία από το τέλος του 20ου στην αρχή του 21ου αιώνα, εξελίχθηκε θεαματικά και πέρασε στη μαζική χρήση. ο μεταμοντερνισμός κατάφερε να αναβιώσει μέσα από αυτό το μέσο, το παλιό όνειρο του μοντερνισμού για δημοκρατική τέχνη, για γεφύρωση των ανθρωπιστικών με τις θετικές επιστήμες και για σύγκλιση των καλλιτεχνικών εκφραστικών μέσων, από τα εικαστικά και τη μουσική, μέχρι το χορό, την περφόρμανς, το σινεμά, το βίντεο, τη λογοτεχνία. από την άλλη, η δυνατότητα αναγωγής όλων των μέσων σε ψηφιακά, μέσα στον παγκόσμιο ιστό, ανεξάρτητα αν εισήχθησαν εκεί ως αναλογικά, φωτογραφικά, ζωγραφικά, ηχητικά, κλπ. κατέστησε δυνατή και τη σύγκλιση των ίδιων των μέσων. έτσι, ο παγκόσμιος ιστός, με την αναρχική του δομή από διασυνδεδεμένα υπερ-κείμενα (hypertexts) ή υπερ-μέσα (hypermedia), αλλά και με την κατάκτηση εκείνου του επιπέδου τεχνολογίας που επιτρέπει την μετάδοση «πολυμεσικού» περιεχομένου σε πραγματικό χρόνο τείνει να συγκεντρώσει όλα τα παλιά και νέα μέσα με κοινό παρονομαστή το ψηφιακό του περιβάλλον. αυτό φαίνεται εντονότερα στη ραγδαία εξελισσόμενη τεχνολογία των streaming media, καθώς το προϊόν των πολυμέσων μπορεί να διατίθεται συνεχώς και διεθνώς, σε πραγματικό χρόνο, ζωντανά ή από καταγραφή, διαδρασιακό ή μη, σε μη γραμμική μορφή ή με τον οικείο γραμμικό τρόπο. αυτό όμως που έχουν κοινό όλα τα έργα στον ψηφιακό τόπο, εκτός από το μέσον, τον παγκόσμιο ιστό τον οποίο οραματίστηκε ως «μήτρα» στο «νευρομάντη» ο γουίλιαμ γκίμπσον, είναι η ψηφιακή τους μορφή. ο ψηφιακός πολιτισμός δεν είναι πλέον κάτι καινούργιο, είναι δεδομένο της καθημερινότη-

emagic

το διεθνές φεστιβάλ κινηματογράφου θεσσαλονίκης, ανοιχτό πάντα στους καλλιτεχνικούς πειραματισμούς και τα «καινά δαιμόνια» αγκαλιάζει την πρώτη διοργάνωση του e-magic, ενός νέου φεστιβάλ για τα νέα μέσα. σε μια τόσο ρευστή και θολή πολιτισμικά εποχή, η όσμωση τεχνολογίας και τέχνης, που είχε δοκιμαστεί ήδη με την εφεύρεση του κινηματογράφου, δίνει σήμερα τη σκυτάλη στον «ψηφιακό πολιτισμό», στη σύγκλιση των «μέσων» και ίσως -όπως επιχειρούν να μας πείσουν οι υπεύθυνοι του e-magic- στην «ογδοη τέχνη», αυτή που αναπτύσσεται, λένε, μέσα από το internet. αναρωτιόμαστε αν πράγματι έχει αρχίσει ήδη, μαζί με την τεχνολογική, και η επόμενη πολιτιστική επανάσταση, αντίδοτο στη σκοτεινή πλευρά της οικονομικής παγκοσμιοποίησης για την οποία τα «νέα μέσα» αποτελούν βασικό όχημα και ελπίζουμε τα ερωτήματά μας να βρουν μετά από αυτήν την εκδήλωση τις κατάλληλες και διαφωτιστικές απαντήσεις.

μιχάλης δημόπουλος
διευθυντής φεστιβάλ κινηματογράφου θεσσαλονίκης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
43ο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης

e-magic Δράσεις Κυβερνοχώρου

Οργάνωση, επιμέλεια και υλοποίηση
Άννα Χατζηγιαννάκη, Ιστορικός Τέχνης
Νίκος Γιαννόπουλος, Σκηνοθέτης - Παραγωγός
Δημήτρης Σκούφης, Ηλεκτρ. Μηχανικός

Ομάδα e-magic
Οργάνωση παραγωγής: Χρυσόστομος Μασλατζίδης
SysAdmin: Ζαχαρίας Μαυράκης
Web site authoring: Ελένη Μπάστα

Με τη συνεργασία των
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης – Τμήματα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών, Μουσικολογίας και Δημοσιογραφίας
Εργαστήριο Οπτικοακουστικών και Πολυμέσων Δήμου Σταυρούπολης

Σχεδίαση αφίσας, banner και καταλόγου
graphic design "Linea"
Υλοποίηση: Δημήτρης Παπάζογλου

Computer graphics, 3D, Σήματα και trailers του e-magic netTV
Δημήτρης Παπάζογλου - Linea
Πέτρος Πετρίδης - Linea
Χάρης Μάρτης - Density of City
Νίκος Αδαμαμάς - Adni

Μετάφραση κειμένων
Tony Moser

Εκτύπωση καταλόγου
Γιάννης Μουγγός

Με την υποστήριξη της Αμυ Digital Video

Χορηγοί
ΕΡΤ Α.Ε.
ΜΥΛΟΣ
ART TOPOS
Ε.Σ.ΤΕ.Τ.
EXIN

emagic

ΔΡΑΣΕΙΣ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΥ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

43ο ΦΕΣΤΙΒΑΛ
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
ΒΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
WWW.FILMFESTIVAL.GR