

STRUCTURES OF FEELINGS
STRUCTURES ΔΘΜΕΕΕΕΕΥΝΑΣΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURES ΔΘΜΕΕΕΕΕΥΝΑΣΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURES ΔΘΜΕΕΕΕΕΥΝΑΣΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURES ΔΘΜΕΕΕΕΕΥΝΑΣΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURES ΔΘΜΕΕΕΕΕΥΝΑΣΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURES ΔΘΜΕΕΕΕΕΥΝΑΣΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ

STRUCTURES OF FEELINGS
STRUCTURES OF FEELINGS
STRUCTURΔΘΜΕΕ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURΔΘΜΕΕ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURΔΘΜΕΕ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCTURΔΘΜΕΕ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRUCSTRΔΘΜΟΕΣΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRWOMΟΕΣΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
STRWOMΟΕΣΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ

ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ
ΔΟΜΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΝ

ΔΟΜΕΣ

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΡΙΒΑΣ

STRUCTURES

OF FEELINGS

GEORGE DRIVAS

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΚΘΕΣΗΣ

ANNA-MARIA KANTA

CURATED BY

ANNA-MARIA KANTA



ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η νέα έκδοσή του *Empirical Data* του 2009 ήταν ένα ισχυρό κέντρισμα για την επιστροφή σήμερα του annexM στο πολυδιάστατο, πειραματικό έργο του Γιώργου Δρίβα δέκα χρόνια μετά την ατομική μας έκθεση στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης και την ένταξη της συγκεκριμένης εγκατάστασης στη μόνιμη συλλογή του. Το *Empirical Data 2.0*, έργο αυτοβιογραφικού αναστοχασμού που καθορίζουν οι μεταβάσεις από τη σιωπή στο λόγο, η διαλογικότητα της μονοπρόσωπης αφήγησης και τα ρευστά περάσματα από τον εαυτό στον άλλο (του εαυτού) και τους άλλους, επαναφέρει στο προσκήνιο ένα μόνιμο ερώτημα στην καλλιτεχνική σκέψη του σημαντικού αυτού δημιουργού πάνω στην κοινωνική –και πολιτική– συνθήκη της ξενότητας, της φιλοξενίας και της δεξίωσης του διαφορετικού, την οποία διερευνά, με την αποστασιοποίηση μιας οιονεί κλινικής ματιάς, εντός των ορίων της ανθρώπινης υποκειμενικότητας. Η έκθεση *Δομές συναισθημάτων*, προγραμματισμένη αρχικά για το τέλος της Άνοιξης σε κλειστούς εκθεσιακούς χώρους, επρόκειτο να εμπλουτιστεί με δύο ακόμη νέες παραγωγές, τις πολυκάναλες εγκαταστάσεις *Aeonium* και *Kaizo*, που βρίσκονταν στην αρχική τους σύλληψη και οι οποίες χρειάστηκε μέσα στις πρωτόγνωρες συνθήκες πλανητικού εγκλεισμού και απομόνωσης που επέβαλε η εξάπλωση της πανδημίας, να ανασχεδιαστούν, να ξαναγραφτούν ή να ξαναδιαβαστούν αλλιώς. Η έξοδος από τις σκοτεινές αίθουσες στον Κήπο του Μεγάρου αποδείχτηκε μια ριζοσπαστική επιλογή που δεν απέτρεψε απλώς, σε μια συγκυρία βίαιας πολιτισμικής σιγής, την ματαίωση της έκθεσης. Μέσα από τον ανοιχτό μεταφραστικό διάλογο που γεννιέται στον ενδιάμεσο, τρίτο χώρο μεταξύ των εκθεμάτων και της φυσικής τοποθεσίας, οι εναλλακτικές συνθήκες παρουσίασης διευρύνουν τον ερμηνευτικό ορίζοντα των έργων. Επανακαθορίζουν την αινιγματική επικράτεια αμφισημίας και ετερογλωσσίας των μοναχικών εκμυστηρεύσεων. Η αναγνωστική διαδικασία στο δημόσιο χώρο, μια διαρκής αιώρηση μεταξύ μυθοπλαστικού και πραγματικού, αποκαλύπτει μικτούς δυνητικούς τόπους συνάντησης και επικοινωνίας στους οποίους προσερχόμαστε ως διαφορετικοί –περιπατητές– θεατές, ως ξένοι.

Εκφράζω τις βαθύτατες ευχαριστίες μου στον καλλιτέχνη Γιώργο Δρίβα για την εμπνευσμένη και δημιουργική συνεργασία σε όλα τα στάδια σχεδιασμού και παραγωγής της ατομικής του έκθεσης, καθώς και στην Άννα-Μαρία Κάντα, διδάκτορα Ιστορίας της τέχνης που ανέλαβε με ξεχωριστό ζήλο και γνώση την επιμέλεια της έκθεσης και του συνοδευτικού καταλόγου. Επίσης, θερμότατα ευχαριστώ τους κκ. Διονύση Καββαθά, Γιώργο-Ίκαρο Μπαμπασάκη και Εύα Στεφανή, για την συγγραφή των κειμένων τους και τη συμβολή τους στον κατάλογο της έκθεσης. Για την τεχνική υποστήριξη και την όλη δημιουργική τους συμβολή στην εγκατάσταση της έκθεσης ευχαριστώ επίσης τους κκ. Αντώνη Γκατζουγιάννη, Μάκη Φάρο και Μιχάλη Αντιωνόπουλο, καθώς και όλους όσοι με τη συνεργασία τους συνέβαλαν καθοιονδήποτε τρόπο στην παραγωγή της έκθεσης και της σχετικής έκδοσης. Τέλος, ιδιαίτερες ευχαριστίες εκφράζουμε στο Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού για την οικονομική υποστήριξή του προς τον καλλιτέχνη που επέτρεψε σε αυτή την δύσκολη συγκυρία την πραγματοποίηση της ατομικής του έκθεσης. Ευχαριστούμε, επίσης, την Polyeco Contemporary Art Initiative και ιδιαίτερα τον Ιδρυτή και Διευθυντή κ. Αθανάσιο Πολυχρονόπουλο για την οικονομική υποστήριξη στην εγκατάσταση της έκθεσης.

Άννα Καφέτσι
Διευθύντρια του annexM

FOREWORD

The new version of *Empirical Data*, originally produced in 2009, was a major stimulus for annexM to return to the multidimensional, experimental work of George Drivas today, ten years after our solo exhibition at the National Museum of Contemporary Art and the inclusion of this specific installation in its permanent collection. *Empirical Data 2.0*, a work of autobiographical reflection determined by transitions from silence to discourse, dialogism of single-person narration and fluid passages from the self to the other (of the self) and the others, brings back to the fore a constant question in the artistic thought of this significant auteur on the social –and political– condition of foreignness, hospitality and the reception of the different, which he explores with the distantiating of a quasi-clinical gaze, within the bounds of human subjectivity. The exhibition *Structures of feelings*, initially planned to be held in indoor exhibition spaces at the end of spring, was to be enriched with another two new productions, the multi-channel installations *Aeonium* and *Kaizo*, which were in their early conception and, given the unprecedented conditions of planetary confinement and isolation, had to be reimagined, rewritten or read anew. Moving out of the dark rooms and entering the Athens Concert Hall Garden proved to be a radical decision that did not merely prevent, during a conjuncture of violent culture silence, the cancellation of the exhibition. In the open, translational dialogue that is being born in the in-between, third space between the exhibited work and the natural location, the alternate conditions of presentation expand the works’ interpretive horizon. They redefine the enigmatic domain of ambiguity and heteroglossia of the solitary confessions. The reading process in public space, a continuous oscillation between the fictional and the real, discloses mixed potential sites of encounter and communication, in which we come as different –wandering– spectators, as strangers.

I would like to express my deepest thanks to the artist George Drivas for the inspired and creative collaboration throughout all stages of the preparation and production of his solo exhibition, and the curator and art historian Dr. Anna-Maria Kanta, who undertook with distinct zeal and knowledge the organization of both the exhibition and the accompanying catalogue. I would also like to extend my warmest thanks to Messrs. Dionysis Kavvathas, George-Icaros Babassakis and Ms. Eva Stefani for their texts and contribution to the exhibition catalogue. For their technical support and creative input into the installation of the exhibition I also thank Messrs. Antonis Gatzougiannis, Makis Faros and Michalis Antonopoulos, as well as all those who contributed in any way to the realization of both the exhibition and the catalogue. Finally, we express our special thanks to the Ministry of Culture and Sports for their financial support to the artist that made possible his solo exhibition in these difficult circumstances. Our thanks, also, go to Polyeco Contemporary Art Initiative, and especially the Founder and Director Mr. Athanasios Polychronopoulos, for their financial support in the realization of the exhibition.

Anna Kafetsi
Director of annexM

ΔΟΜΕΣ

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ

ΜΙΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ
ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥ

ΓΙΩΡΓΟΥ ΔΡΙΒΑ
ΚΑΙ ΤΗΣ

ΑΝΝΑΣ-ΜΑΡΙΑΣ ΚΑΝΤΑ

8

9

Άννα-Μαρία Κάντα: Ήταν μέσα Φεβρουαρίου, όταν πρωτοξεκίνησε η συζήτησή μας για αυτή την έκθεση που είχε αρχικά προγραμματιστεί για τον Μάιο του 2020 στο πλαίσιο της σειράς Project Space Νέες Παραγωγές του annexM. Θα παρουσίαζες δύο νέα έργα σου. Το πρώτο, με τίτλο *Empirical Data 2.0*, είχε ολοκληρωθεί το 2019. Το δεύτερο βρισκόταν στο στάδιο της σύλληψης. Δεν είχες δώσει ακόμη τίτλο στο έργο, αλλά γνώριζες ήδη τον τίτλο της έκθεσης: *Δομές συναισθημάτων*. Η έκθεση έμελλε να αναβληθεί και να πάρει τελικά μορφή μέσα σε μια τρομερή «παύση», σε ένα «μεσοδιάστημα» του οποίου η διάρκεια παραμένει άγνωστη και το καταστροφικό εύρος παγκόσμιο. Αν είναι τριτημμένο να επαναλάβουμε σήμερα πως το έργο τέχνης δεν είναι παρά η συνιστώσα συχνά αστάθμητων υποκειμενικών και αντικειμενικών παραγόντων, πως δεν είναι ποτέ ένα «κλειστό σύμπαν» περιχαρακωμένο απέναντι σε απότομες αλλαγές, πως υπόκειται σε πολλαπλούς χρονικούς και χωρικούς περιορισμούς, νιώθω πως η έκθεση *Δομές συναισθημάτων* αποτελεί μια καλή αφορμή για να ξανασκεφτούμε αυτούς τους κοινούς τόπους.

Γιώργος Δρίβας: Ναι, είναι ακριβώς έτσι. Ο σχεδιασμός τόσο της έκθεσης όσο και των δυο από τα τρία έργα που παρουσιάζονται σε αυτήν, έχουν προκύψει μέσα από μια διαδικασία διαρκούς αναδιαμόρφωσης που διήρκησε μήνες, όπως περιγράφεις. Όπως ακριβώς και η ζωή μας όλο αυτό το διάστημα, έτσι και η διαδικασία της συνολικής παραγωγής καθώς και των επιμέρους έργων της εκφράζει θα έλεγα ένα ξάφνιασμα, μια αναστάτωση και φυσικά μια ανησυχία (μου) που στην συνέχεια προσπάθη να διαχειριστώ. Ενώ είχα αποφασίσει μεν εκ των προτέρων το πλαίσιο μέσα στο οποίο ήθελα να κινηθώ για τη γενική κατεύθυνση της έκθεσης, μια που αυτό ήταν κάτι που με απασχολούσε έτσι κι αλλιώς, αφιέρωσα κατόπιν τον αναγκαίο και υποχρεωτικό χρόνο για να ορίσω και φυσικά να επαναπροσδιορίσω –όπως και όλοι μας– τα πάντα μέσα σε ένα νέο πλαίσιο, βάσει των δεδομένων που πρόκυπταν κάθε μέρα. Ήταν σαν “να τελειώνουν και να αρχίζουν όλα συνέχεια”, όπως λέει ο ήρωας του *Empirical Data 2.0*, σχεδόν προφητικά μιας που το έργο ολοκληρώθηκε το φθινόπωρο του 2019.

Η έκθεση συνολικά, καθώς και τα δυο νέα έργα παραγωγής 2020, ξεκίνησαν να σχεδιάζονται πριν την περίοδο της καραντίνας, ξαναγράφηκαν κατά την περίοδο του εγκλεισμού και ξαναγράφηκαν και

πάλι αμέσως μετά εκφράζοντας κατά κάποιον τρόπο και τη δική μου πορεία, συναισθηματικά, πνευματικά και συγγραφικά όλο αυτό το διάστημα.

Όλα άλλαζαν κάθε μέρα, η οποιαδήποτε σαφήνεια διαρκούσε ελάχιστα μέχρι που κάποια στιγμή αναρωτήθηκα αν έχει οποιοδήποτε νόημα το να προσπαθεί να κάνει κανείς μια έκθεση σε αυτούς τους καιρούς. Ίσως για αυτό το λόγο τα δυο νέα έργα του 2020, αλλά και ολόκληρη η έκθεση, μιλά για κάτι που δεν έχει όνομα, δεν έχει τέλος, ίσως ούτε και αρχή. Είναι το απόσταγμα μιας περιόδου διαρκούς εκκρεμότητας, ανησυχίας και αστάθειας που δεν σταματά και μάλιστα αντιθέτως είναι σαν να εγκαινιάζει μια μόνιμη κατάσταση τέτοιου τύπου.

Η όλη έκθεση εν τέλει είναι μια κυκλοθυμία, μια διαρκής συναισθηματική αστάθεια, μια προσπάθεια να βρει κανείς, και πρώτα από όλα εγώ, μια νέα βάση, μια νέα σταθερά. Φυσικά αυτό μένει μετέωρο, η ανάγκη δεν εκπληρώνεται ποτέ, το ερώτημα παραμένει ανοικτό και η έκθεση είναι η ιστορία αυτής της προσπάθειας. Ένα έργο, το *Empirical Data 2.0*, προειδοποιεί για το πιθανό τέλος μιας εποχής ενώ ένα άλλο, το *Aeonium*, προσπαθεί να καταλάβει τι ακριβώς συνέβη. Το τρίτο, το *Kaizo*, είναι σαν να βαδίζει σε άγνωστους νέους κόσμους. Εκεί που τίποτα πια δεν έχει νόημα παρά μόνο για μία και μόνη στιγμή, καθώς μία επόμενη στιγμή με ίσως εντελώς άλλο νόημα είναι πολύ πιθανό να ακολουθήσει.

ΑΚ: Ακόμη και ο ίδιος ο τίτλος της έκθεσης υπαινίσσεται, ίσως και με τρόπους που δε θα μπορούσαμε να έχουμε προβλέψει, αυτή την μετέωρη συνθήκη. Η «δομή του συναισθήματος» περιγράφει για τον Ρέιμοντ Γουίλιαμς τις «αλλαγές της ύπαρξης», αλλαγές βίαιες ή συχνά αδιόρατες που αν και βιώνονται ως υποκειμενικές και άμεσες σηματοδοτούν το πέρασμα σε ένα νέο ιστορικό καθεστώς και μαζί συγκροτούν την «ιδιαιτέρη ποιότητα», τη βιωμένη εμπειρία μιας εποχής. Γράφει μάλιστα πως στην τέχνη και στη λογοτεχνία οι αλλαγές αυτές συναντώνται συχνά σε λανθάνουσα μορφή και μετασχηματίζονται σε «σημασιολογικές φιγούρες», λειτουργώντας ως πρώιμες «ενδείξεις» μιας ολόκληρης εποχής. Γιατί επέλεξες αυτόν τον τίτλο;

ΓΔ: Νομίζω ότι από την αρχή με απασχολούσε ο τρόπος που βιώνουμε. Τι ακριβώς σημαίνει εμπειρία για τον καθένα μας; Και πόσο διαφέρει αυτό από προηγούμενες εποχές; Ανακαλύπτοντας το κείμενο και τον όρο/φράση του Γουίλιαμς που με ενέπνευσε

για τον τίτλο της έκθεσης, είχα πλέον ξεκάθαρα το εννοιολογικό υπόβαθρο αυτού που με απασχολούσε. Τα συναισθήματα μας, αυτό το κατεξοχήν προσωπικό αλλά και απολύτως ασαφές φαινόμενο, είναι (και) ένα κοινωνικό κατασκεύασμα, κάτι που όχι απλώς αποτελείται από συγκεκριμένες δομές που μπορούν να διασπαστούν και να αναλυθούν, αλλά υπόκειται και σε ευρύτερες δομές κοινωνικού, πολιτιστικού, οικονομικού, χρονικού χαρακτήρα. Τι συναισθήματα λοιπόν παράγει η εποχή μας; Η ίσως πιο σωστά, τι είδους δυνατότητες συναισθημάτων; Τι είδους πιθανές συναισθηματικές αντιδράσεις; Τι ακριβώς είμαστε ικανοί να νιώσουμε; Αυτά ήταν τα εναρκτήρια ερωτήματα για εμένα, που βεβαίως κατά την διάρκεια της πανδημίας και της καραντίνας έγιναν απόλυτα επιτακτικά. Τι είδους συναισθηματικές εμπειρίες παράγουμε; Πώς και τι ακριβώς φοβόμαστε; Με τι χαιρόμαστε; Και πάνω από όλα, γιατί άραγε;

AK: Με άλλα λόγια, γιατί νιώθουμε συγκεκριμένα συναισθήματα αλλά και πώς τελικά νιώθουμε. Έχω την αίσθηση πως τα έργα της έκθεσης θέλουν να δώσουν καλλιτεχνική έκφραση σε αυτήν ακριβώς την ένταση ανάμεσα στην κοινωνική «μορφή» των συναισθημάτων και το υποκειμενικό τους «περιεχόμενο», όπως την περιέγραψες και εσύ παραπάνω. Αναδεικνύουν, παράλληλα, ένα ακόμη επίμονο θέμα της συνολικής σου καλλιτεχνικής παραγωγής: αυτό της εμπειρίας του χρόνου. Τα έργα σου, όπως έχεις επισημάνει και ο ίδιος, δεν έχουν σαφή αρχή, μέση ή τέλος. Ανατρέπουν την ευθύγραμμη αφήγηση, κινητοποιώντας αντίθετα, με τρόπο ευρηματικό και συχνά αμφίσημο, την επανάληψη, την παραλλαγή, την επαναφορά και την αναδρομή. Θα έλεγα, μάλιστα, πως η συστηματική χρήση τέτοιων σχημάτων στις *Δομές συναισθημάτων* είναι απολύτως κομβική για την κατανόηση των ενδότερων νοημάτων, αλλά και των πολλαπλών διασυνδέσεων ανάμεσα στα έργα σου. Αφενός εξυπηρετεί ένα σύνθετο σχόλιο πάνω στην ιδιαίτερη χρονικότητα της δικής μας εποχής. Αφετέρου είναι συχνά αυτοαναφορική, όπως είναι πιο εμφανές στο πρώτο χρονολογικά έργο αυτής της έκθεσης. Το *Empirical Data 2.0* συνιστά μια διπλή επιστροφή, δική σου και του κεντρικού χαρακτήρα, στο έργο *Empirical Data*, παραγωγής του 2009. Η «δεκαετία» λειτουργεί εδώ ως βασικός δεικτής χρονικής αλλαγής. Φαίνεται, μάλιστα, να υποβοηθά την αυτοβιογραφική αναδρομή –συχνά εξάλλου σκεφτόμαστε τη δημιουργική και βιολογική ζωή με όρους

δεκαετίας– όσο και να υπενθυμίζει τις ρυθμικές διακυμάνσεις της αέναης και εξισωτικής παραγωγής νέων εντυπώσεων, εμπειριών, εκδόσεων (2.0). Τι σε ώθησε να επιστρέψεις σε αυτό το έργο;

ΓΔ: Η αλήθεια είναι ότι σχεδόν από την αρχή της παραγωγής του συγκεκριμένου έργου είχα μια τέτοια σχέση μαζί του. Πάντα πίστευα ότι θέλω να κάνω και κάτι άλλο με το υλικό του. Ο μονόλογος δε, που έχει προστεθεί στη νέα έκδοσή που παρουσιάζεται στην έκθεση έχει γραφτεί κατ’ αρχάς χρόνια πριν, κάπου στα μέσα της δεκαετίας που χωρίζει τις δυο εκδοχές του έργου. Φυσικά στην πορεία ξαναγράφηκε. Νομίζω ότι αυτό που με ώθησε να ξαναπιάσω το έργο και που δεν αποκλείω να το ξαναπιάσω κάποια στιγμή και πάλι, ήταν –και είναι– η αίσθηση ότι αυτό που λέει παραμένει απόλυτα ανοικτό, ενεργό και επίκαιρο. Και φυσικά με απασχολεί πολύ. Πώς βιώνουμε τη διαφορετικότητα και από τις δυο πλευρές του φαινομένου, είτε δηλαδή όταν καλούμαστε να υπάρξουμε ως διαφορετικοί, αταξινόμητοι ή αταίριαστοι είτε όταν καλούμαστε να αποδεχθούμε το οτιδήποτε διαφορετικό και αταξινόμητο; Τι μπορεί να σημαίνει και πώς ακριβώς εκτυλίσσεται αυτή η περίφημη πορεία προς την όποια ένταση και αναγνώριση, μια πορεία που πολλές φορές εμπεριέχει και μια προσωπική αναζήτηση, μια υπαρξιακή αγωνία κάποιου να βρει το δικό του τρόπο έκφρασης, τη δική του γλώσσα, αν υπάρχει κάτι τέτοιο. Και, από την άλλη, ποιοι ακριβώς αποφασίζουν για την όποια αποδοχή, αν φυσικά υπάρχουν τέτοιοι. Βέβαια η κατάσταση είναι πολύ πιο σύνθετη και περίπλοκη σε σημείο που έχω την αίσθηση ότι όλοι μας καλούμαστε σχεδόν καθημερινά να διαφέρουμε και ταυτόχρονα να ταιριάζουμε, να διαφωνήσουμε και ταυτόχρονα να γίνουμε αποδεκτοί, να τοποθετηθούμε απέναντι σε έναν κόσμο που αλλάζει καθημερινά, να τον κρίνουμε όσο μπορούμε και ταυτόχρονα να ενταχθούμε μέσα του. Μπορούμε να μιλάμε ακόμα για μια ύπαρξη εντός ή εκτός του συστήματος, ό,τι κι αν σημαίνει αυτό για τον καθένα μας; Μήπως τελικά το πρόβλημα δεν είναι ότι κάποιοι δεν μπορούν να «συνδεθούν», αλλά ότι αργά ή γρήγορα κανένας δεν (θα) μπορεί να «αποσυνδεθεί» από αυτό που τον περιβάλλει; Κι αν είναι έτσι μήπως θα έπρεπε να επαναπροσδιορίσουμε εκ βαθέων το τι σημαίνει εγώ, εμείς και οι – όποιοι– άλλοι;

AK: Αναμφίβολα, ο Μαλτέζε αναμετράται με αυτό ακριβώς το ερώτημα: σε τι συνί-

σταται αυτό το «εγώ», ο «εαυτός» μου; Αφηγείται την ιστορία του και αυτή του η αναστοχαστική πράξη, θα έλεγε η φιλόσοφος Τζούντιθ Μπάτλερ, εδράζεται εξ αρχής σε μια «καταστατική ασυμμετρία», σε μια χρονική ανακολουθία. «Η εξιστόρηση του εαυτού μου που αρθρώνω μέσα στον λόγο», γράφει η Μπάτλερ, «δεν μπορεί ποτέ να εκφράσει ή να εκφέρει πλήρως τον ζωντανό εαυτό. Τα λόγια μου χάνονται καθώς τα προφέρω, διακόπτονται από το χρόνο ενός λόγου που δεν συμπίπτει με το χρόνο της ζωής μου. Αυτή η ‘διακοπή’ αμφισβητεί την αίσθηση ότι η εξιστόρηση του εαυτού θεμελιώνεται αποκλειστικά στον εαυτό μου, μιας και οι αδιάφορες δομές που μου επιτρέπουν να ζω ανήκουν σε μια κοινωνικότητα που με υπερβαίνει». Και, όντως, ο Μαλτέζε του *Empirical data 2.0* φαίνεται να έχει πλήρη επίγνωση αυτής της καταστατικής αδυναμίας να είναι διαφανής στον εαυτό του. Στο *Empirical data 2.0* αυτή η διάσταση από το «εγώ», η αποποίηση της κυριότητας της προσωπικής ιστορίας, αποδίδεται ευρηματικά, καθώς ο Μαλτέζε μας παρουσιάζεται ταυτόχρονα σε δύο προβολές ως το αντικείμενο και το υποκείμενο της αναστοχαστικής πράξης.

ΓΔ: Θα έλεγα, συνεχίζοντας την σκέψη σου, ότι το έργο και ο ήρωας του είναι σαν να ρωτάει «Τι είναι Εγώ;» Πώς διαμορφώνεται, πώς εκφράζεται, πώς οριοθετείται και ίσως πώς προστατεύεται; Θα έλεγα κάπως προκλητικά, γιατί θα έπρεπε να με απασχολεί το «Εγώ», αυτό το κατασκεύασμα, αυτή η συνεχής αναδιαμόρφωση, αυτό το έρμαιο που αλλάζει συνεχώς και εν τέλει δεν είναι καν δικό μου, με τη στενή έννοια της κτήσης; Δεν μου ανήκει εξ ολοκλήρου, δεν το ελέγχω εξ ολοκλήρου και σίγουρα δεν το έφτιαξα. Είμαι υπόδουλός του, είμαι ένας υπηρέτης ενός προϊόντος. «Εγώ, είναι ένας άλλος» όπως περίφημα είχε πει ο Ρεμπώ ή το να λέει κανείς «Εγώ» είναι μια υπερβολή όπως είχε γράψει ο Αντόρνο. Φυσικά δεν μπορώ και να αποστασιοποιηθώ πλήρως από αυτήν την φορεσιά του «Εγώ», αυτήν την βαριά πανοπλία που καλούμαι να φορέσω. Προσπαθώ να την αποδεχθώ, να την εντάξω κάπου, να ζήσω μαζί της, να την αντέξω. Αυτή είναι η ιστορία του *Empirical Data 2.0*. Αυτή είναι η ιστορία μου.

AK: Αναρωτιέμαι εάν το *Empirical Data 2.0* αποτελεί τελικά και μια κριτική επιστροφή στις κινηματογραφικές σου αναφορές, με προεξέχουσα στην προκειμένη περίπτωση την *Προβλήτα* του Κρις Μαρκέρ. Οι παραπομπές στο έργο αυτό φαίνεται να

μην είναι μόνο υφολογικές –η χρήση, παραδείγματος χάριν, ασπρόμαυρων στατικών εικόνων, η «αντι-κινηματογραφική» ματιά– αλλά πρωτίστως εννοιολογικές. Όπως και ο ήρωας της *Προβλήτας*, έτσι και ο κεντρικός χαρακτήρας του *Empirical Data 2.0* πραγματοποιεί ένα ταξίδι στο χρόνο, χωρίς φυσικά την αρωγή κάποιας μυστηριώδους τεχνολογίας. Δεν είναι ο ανώνυμος κάτοικος ενός μετα-αποκαλυπτικού, δυστοπικού σύμπαντος, αλλά αντίθετα ο αναγνωρίσιμος ηθοποιός επί σκηνής που μιλά για την πορεία του από την ανωνυμία και την περιθωριοποίηση στην καταξίωση. Αναλαμβάνει εντούτοις και αυτός το ρόλο ενός «αγγελιοφόρου» επιφορτισμένου με το καθήκον, θα μπορούσαμε να πούμε μαζί με τον Μαρκέρ, «να καλέσει το παρελθόν και το μέλλον να συνδράμουν το παρόν».

ΓΔ: Ναι, ακριβώς. Ο ήρωας του έργου μου, συμπυκνώνει το χρόνο. Μιλάει για τον εαυτό του παλαιότερα που μιλούσε για τον εαυτό του ακόμα πιο παλιά. Η ίσως και να κοιτά και να κριτικάρει τον εαυτό του που κάποτε υποδύοταν τον εαυτό του. Είναι κατά κάποιον τρόπο και ένα σχόλιο πάνω στην αφήγηση μιας ιστορίας, χαρακτηριστικό στοιχείο του κινηματογράφου. Το έργο δημιουργεί επίπεδα αφήγησης όπου το ένα συνεχίζει, εξελίσσει το άλλο ή ίσως το ένα χάνεται μέσα στο άλλο. Πρόκειται για έναν ηθοποιό που παίζει τον εαυτό του, που κριτικάρει έναν παλαιότερο εαυτό του, που υποδύονταν τον εαυτό του. Αυτός ο αφηγηματικός φαύλος κύκλος ή αφηγηματική σπείρα θέλει ως ένα βαθμό να αναρωτηθεί και για την δομή της γραμμικότητας μιας ειπωμένης ιστορίας. Ποιος λέει την ιστορία, ποιου και σε ποιον. Ποιος πρωταγωνιστεί, ποιος μιλάει και ποιος ακούει. Και τι θα σήμαινε αν, σε ένα διασυνδεδεμένο κόσμο όπως προείπα, όλοι ήμασταν όλα τα παραπάνω μαζί και ταυτόχρονα; Τι γίνεται σε μια εποχή και σε μια παγκοσμιοποιημένη κοινωνία που όλοι είμαστε όλα;

AK: Ναι, θα μπορούσαμε ίσως να πούμε πως ο μονόλογος του Μαλτέζε αποτελεί μια χειρονομία απεύθυνσης. Το ερώτημα όμως παραμένει: προς ποιον; Οι απότομες αποστροφές του λόγου και αλλαγές ρηματικών προσώπων –«θέλω να τους πω», «και εσείς δεν ακούσατε τίποτα»– φαίνεται να εκφράζουν αυτή την επίμονη, ίσως και μάταιη, αναζήτηση ενός συγκεκριμένου αποδέκτη, μιας κοινότητας ακροατών. Το *Aeonium*, πάλι, παρουσιάζει μια τέτοια μετα-αποκαλυπτική κοινότητα, εγκλωβισμένη σε έναν ατέρμονο διάλογο.

ΓΔ: Το *Aeonium* είναι μια κοινωνία ανθρώπων που προσπαθούν να καταλάβουν τι τους

συνέβη. Αγωνιούν μπροστά στα ίδια τους τα συναισθήματα, αδύναμοι να τα κατανοήσουν. Εμμέσως αναρωτιούνται γι’ αυτό που τους έκανε να αισθανθούν όπως τελικά αισθάνθηκαν. Ίσως, οι ήρωες του έργου συνειδητοποιούν τις δομές συναισθημάτων του τίτλου της όλης έκθεσης. Καταλαβαίνουν ότι αυτό που μας συμβαίνει ορίζει αυτό που είμαστε, καθορίζει την αντίληψη μας αλλά και την συναισθηματική ευφυΐα μας. Ταυτόχρονα βέβαια είμαστε και συνυπαίτιοί του. Σε έναν αέναο κύκλο που χαρακτηρίζει και την ίδια την δομή του έργου και τον τρόπο παρουσίασής του, αισθανόμαστε αυτό που μας αξίζει, βάσει του περιβάλλοντος που έχουμε συνδημιουργήσει. Ταυτόχρονα βέβαια επηρεάζουμε το περιβάλλον μας με βάση αυτό που ανά πάσα στιγμή, ανά εποχή ή ανά γενιά είμαστε ικανοί να αισθανθούμε. Αυτή είναι η ιστορία μας. Ένας αέναος φαύλος κύκλος δημιουργίας και ακύρωσης δυνατοτήτων. Η συζήτηση των ηρώων του έργου, η αυτοαναφορική ανάλυσή τους δεν τελειώνει ποτέ. Καταστρέφουν και επαναφυτεύουν, σε μια αιώνια διαδικασία εξομολόγησης μονολόγων χωρίς τέλος.

AK: Ίσως όμως συμμετέχουν παράλληλα και σε μια αιώνια διαδικασία απόκρισης; Θα πρότεινα πως ο διάλογος παρεισδύει με τρόπο ευρηματικό στο *Aeonium* και πως η λήψη των μονολόγων, καθώς και η επιλογή της πεντακάναλης παρουσίασής τους, πολλαπλασιάζουν τα επίπεδα ανάγνωσης του έργου. Αφενός, οι πέντε οθόνες προβολής των μονολόγων επιτείνουν την αίσθηση πως οι πέντε ήρωες όχι απλώς είναι περιπαρκωμένοι απέναντι στον έξω κόσμο, αλλά και απέναντι στα μέλη της «κοινότητας» στην οποία –ίσως αναπόφευκτα ή απρόθυμα– ανήκουν. Αφετέρου, το ίδιο το πλαίσιο της κάθε οθόνης μπορεί να ιδωθεί και σαν ένα «πορώδες όριο», λειτουργώντας ως σημείο περιχάραξης και επαφής ανάμεσα στους ήρωες, και κατ’ επέκταση ανάμεσα στον «εαυτό» και τον «άλλο». Αναρωτιέμαι αν το *Aeonium* αναφέρεται, έστω και έμμεσα, στις προοπτικές αλλά και τα όρια του κοινού λόγου σήμερα, στις δυνατότητες και τα εμπόδια διάνοιξης ενός διαλογικού χώρου.

ΓΔ: Ναι, σίγουρα. Από την αρχή ήμουν απολύτως βέβαιος ότι αυτοί οι μονόλογοι έπρεπε να είναι σαν απαντήσεις, σαν αποκρίσεις που θα έπρεπε να απευθύνονται σε ένα άλλο πρόσωπο. Ο κάθε ήρωας του έργου λοιπόν απευθύνεται σε κάποιον συνομιλητή που βλέπουμε στην οθόνη. Υπάρχει η υποψία διαλόγου ή έστω η ανάγκη του, ή

προσπάθεια του. Οι χαρακτήρες μιλούν ο ένας στον άλλο καθώς συναντιούνται από χώρο σε χώρο ή και από μόνιτορ σε μόνιτορ, όπως περίπου λες. Σαν να προσπαθούν να βγουν από το πλαίσιο τους, από το πλαίσιο που έχουν τοποθετηθεί ή που κάποιος τους έχει τοποθετήσει. Προσπαθούν να συνομιλήσουν, δεν παρμιλούν. Από εκεί και πέρα, βέβαια, τίθεται το ζήτημα αν αυτή τους η ενέργεια έχει κάποιο από αποτέλεσμα κι αν ναι, ποιο είναι αυτό. Δημιουργείται κάποιος διάλογος, μια συμφωνία, ένας κοινός τόπος; Τι μπορεί να σημαίνει αυτή η αέναη έκφρασή των ηρώων μου απέναντι σε κάποιον; Μήπως είναι απλά μια μάταιη προσπάθεια τους να ακούσουν τον εαυτό τους να μιλά; Στην εποχή μιας –θεωρητικά τουλάχιστον– ελευθερίας έκφρασης, είμαστε άραγε περισσότερο εύστοχοι και επικοινωνιακοί; Μπορούμε όλοι να εκφραστούμε κάθε μέρα με μια σειρά από ηλεκτρονικά –και όχι μόνο– μέσα. Τι ακριβώς όμως λέμε άραγε; Και σε ποιον; Και πάνω από όλα με τι αποτέλεσμα;

AK: Μπορούμε ίσως να πούμε πως με το *Aeonium* θέλεις να ικνηλατήσεις και τις αδιόρατες προϋποθέσεις επικοινωνίας σε μια εποχή που η φύση της δημόσιας σφαίρας και λόγου αλλάζει ραγδαία. Προσθέτεις μάλιστα ένα ακόμη, βαρύνουσα σημασίας, αφηγηματικό στοιχείο στο έργο. Οι ήρωες έρχονται αντιμέτωποι με μια ηθική επιταγή, της οποίας η εκπλήρωση είναι ανέφικτη: πώς να εξηγήσουν την καταστροφή. «Εσύ, τι έχεις να πεις για αυτό που συνέβη;» μάς ρωτά η ηρωίδα του τέταρτου μονολόγου. Σα να δίνει μια απάντηση από το παρελθόν, ο Μωρίς Μπλανσό θα έγραφε το 1980 πως η καταστροφή καθώς μας στερεί σε όλη της την ολέθρια επιτακτικότητα ακόμη και αυτή τη σκέψη του θανάτου «δε μας επιτρέπει να σκεφτούμε ούτε την ερώτηση: τι έκανες για να αποκτήσεις γνώση της καταστροφής;». Θα έλεγα πως το *Aeonium* ζητά από τον θεατή ακριβώς αυτό: να αποκτήσει «γνώση της καταστροφής». Ένα τέτοιο εγχείρημα απαιτεί να ξανασκεφτούμε όχι μόνο τελικά σε τι έγκειται η καταστροφή, αλλά και πότε συνέβη/συμβαίνει. Σύγχρονοι στοχαστές από τη Ναόμι Κλάιν έως τον Σλάβοϊ Ζίζεκ επισημαίνουν πως η ίδια η εννοιολόγηση της καταστροφής –ως ενός απρόοπτου, ανεπανάληπτου, φαινομενικά αναπόδραστου συμβάντος– έχει άκρως πολιτικό χαρακτήρα, καθώς μας αποτρέπει να συζητήσουμε και να αντιμετωπίσουμε τις «διαρκείς», σίγουρα ούτε αναπόφευκτες, ούτε και μοναδικές, καταστροφές που λαμβάνουν χώρα καθημερινά ανά τον κόσμο.

ΓΔ: Ναι, κατά κάποιον τρόπο συμφωνώ αν και θα ήθελα να αποσαφηνίσω κάτι. Δεν θα έπρεπε να μπορούμε σε μια λογική ότι οι όποιες «επίσημες» καταστροφές, δεν έχουν μεγάλη σημασία μια που κάθε μέρα συμβαίνουν άλλες –ίσως μικρότερες– καταστροφές για άλλους λόγους που είναι ίσως πιο σημαντικοί και πιο επιτακτικοί, αλλά αντιθέτως ότι και τα δύο ζητήματα είναι πλευρές του ίδιου φαινομένου. Αυτό λέει το *Aeonium*. Σκέψου γιατί συνέβη αυτό που συνέβη, πότε ξεκίνησε στα αλήθεια και για ποιο λόγο. Ποια ήταν τα μικρά σημάδια που ίσως θα έπρεπε να μας είχαν προειδεάσει; Ένας αντισομερής, ιδιοτελής κόσμος, ένας κόσμος μη αλληλέγγυος παράγει μικρές καθημερινές καταστροφές που κάποια στιγμή προκαλούν τις μεγάλες «ιστορικές» καταστροφές. Θα έλεγα ότι κατά κάποιον τρόπο αυτό είναι το αναπόφευκτο, τραγικό χαρακτηριστικό του. Και ναι, φυσικά και θα πρέπει να μην αφήσουμε τα «μεγάλα» προβλήματα να μονοπωλήσουν τον προβληματισμό μας ή να κρύψουν τα λιγότερο εμφανή ή λιγότερο παγκόσμια αλλά εξίσου σημαντικά προβλήματα που μάλιστα είναι κατά κάποιον τρόπο και η αιτία για το κάθε φορά μεγαλύτερο ζήτημα. Το μικρό είναι το μεγάλο και αντιστρόφως. Όπως επίσης το τοπικό είναι παγκόσμιο και αντιστρόφως. Πρέπει να βλέπουμε και τα δυο, ταυτόχρονα στο σύνολο και στη μεταξύ τους σχέση.

AK: Ναι, ακριβώς αυτή η προβληματική –η αναζήτηση ενός νοηματικού νήματος που να συνυφαίνει το «μικρό» και το «μεγάλο», τις «καθημερινές» και τις «ιστορικές» καταστροφές, το προσωπικό δράμα και τη συλλογική τραγωδία– διαπερνά τις *Δομές συναισθημάτων*. Αναρωτιέμαι πώς μετουσιώνεται καλλιτεχνικά μια τέτοια αναζήτηση και πώς συνδέεται με τον ιδιάζοντα τρόπο με τον οποίο αποδίδεις τον χώρο και χρόνο, εντός των οποίων εκτυλίσσονται οι ιστορίες σου, ειδικά σε ένα έργο όπως το *Kaizo*. Αφενός, το *Kaizo* επανέρχεται σε προβληματισμούς και μοτίβα των προηγούμενων έργων σου, ειδικά της τριλογίας *Social Software*. Μας προτρέπει να αναλογιστούμε τις προϋποθέσεις και τα περιθώρια δράσης εντός ενός «κλειστού» συστήματος, να αναρωτηθούμε εάν οι κινήσεις μας είναι ετεροκαθορισμένες, εκ των προτέρων «προγραμματισμένες», να ξανασκεφτούμε, όπως έχεις σημειώσει και ο ίδιος, τη σχέση «μηχανικού» και «ανθρώπινου». Από την άλλη, η ψυχρή αρχιτεκτονική των πόλεων έχει αντικατασταθεί εδώ από την, ίσως πιο ζοφερή, «αρχιτεκτονική» των λεπτομερειών της φύσης, ως

μια υπόνοια ενός άγνωστου νέου κόσμου προς εξερεύνηση. Σαν την πίστα ενός νέου βιντεοπαιχνιδιού.

ΓΔ: Ναι, όταν έγραφα το *Kaizo*, ένα έργο που παρεμπιπτόντως να πω ότι συνεχίζεται να γράφεται με σκοπό μια επόμενη, μεγαλύτερη και ίσως πιο σύνθετη εκδοχή του, είχα στο μυαλό μου ένα είδος μετα-τοπίου, ένα περιβάλλον κάπως αλλόκοτο σαν ένα *metaverse* ενός εξελιγμένου ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Κατ’ επέκταση φανταζόμουν μια ιστορία που εκτυλίσσεται μέσα σε ένα τέτοιο τοπίο μεταξύ δυο ανθρώπων που προσπαθούν να υπάρξουν, να συναντηθούν, να πετύχουν κάτι μέσα σε ένα δύσκολο κόσμο, έναν κόσμο που είναι σαν να έχει φτιαχτεί για να τους εμποδίζει, να τους περιορίζει, να τους καθλώνει και να τους υποχρεώνει πάντα στην ίδια προσπάθεια, στην επανάληψη της ίδιας ενέργειας. Έτσι προέκυψε και ο τίτλος του, που αναφέρεται σε πειραγμένα, κακαρισμένα ηλεκτρονικά παιχνίδια με σκοπό την αύξηση της δυσκολίας τους. Υπό αυτήν την έννοια, ναι, είναι σαν να επανέρχομαι στο *Social Software* και να κατατινάνομαι με τα ίδια ζητήματα: Εγώ και οι –όποιοι– άλλοι, εγώ και το περιβάλλον μου, η φύση, οτιδήποτε με περικλείει, με ορίζει και αναπόφευκτα με επηρεάζει και το επηρεάζω ή Εγώ και η δυνατότητα μου να υπάρξω, να αισθανθώ, να ερωτηστώ. Το *Kaizo* συμβαίνει –όπως συχνά στα έργα μου– σε ένα άχρονο, άτοπο σύμπαν. Είναι ίσως το περιβάλλον ενός είδους ανθρώπων μιας νέας εποχής, με αυξημένες αισθήσεις αλλά ταυτόχρονα, όχι απαραίτητα αυξημένες δυνατότητες. Είναι το περιβάλλον ανθρώπων που κατακτούνται συνεχώς επειδή ακριβώς θέλουν συνεχώς να κατακτήσουν. Ο κόσμος του *Kaizo* είναι κάτι φουτουριστικό και ταυτόχρονα πρωτόλειο. Είναι σαν μια θεμελιώδης πρωταρχική ερώτηση. Είναι αρχή και τέλος ενός κόσμου. Είναι μετά και πριν.

AK: Το *Kaizo* επικαλείται «στρατηγικές» και μεθόδους από τον χώρο του βιντεοπαιχνιδιού, προτείνοντας έτσι πολλαπλές αναγωγές στη σύγχρονη πραγματικότητα. Στο βιντεοπαιχνίδι, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να κινείται εντός ενός συστήματος που αν και προκατασκευασμένο προσφέρει την ψευδαίσθηση της ελευθερίας. Κάθε επανάληψη και παραλλαγή των εντολών του φέρνει τον παίχτη, φαινομενικά, και πιο κοντά στην κατάκτηση της λογικής του. Το βιντεοπαιχνίδι αποτελεί ακριβώς για αυτόν τον λόγο μια «αλγοριθμική αλληγορία» για την πραγματικότητα,

γράφει ο Αλεξάντερ Γκάλογουει, καθώς αποτυπώνει την ιστορική μετάβαση από την «πειθαρχική κοινωνία» του Μισέλ Φουκώ στις σύγχρονες «κοινωνίες ελέγχου» του Ζιλ Ντελέζ. Οι τελευταίες δεν εδράζονται πλέον στον εγκλεισμό και την επιτήρηση, αλλά αντιθέτως στην επίφαση ελευθερίας, και ίσως πιο κρίσιμα, στην επίφαση αλλαγής. Η ίδια η εικονογραφία του *Kaizo* –η μεταβλητή του μορφολογία– φαίνεται να δίνει καλλιτεχνική έκφραση στη διαπίστωση του Ντελέζ πως «οι εγκλεισμοί είναι καλούπια, ευδιάκριτα προπλάσματα, ενώ οι έλεγχοι είναι ένας μετατονισμός, σαν ένα αυτοπαραμορφούμενο πρόπλασμα που αλλάζει συνεχώς από τη μια στιγμή στην άλλη, ή σαν ένα κόσκινο του οποίου οι τρύπες διαφέρουν η μία από την άλλη».

ΓΔ: Ναι. Ίσως τελικά αυτό που με ενδιέφερε σε αυτόν τον παραλληλισμό με το περιβάλλον ενός συγκεκριμένου είδους ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι ο ιδιαίτερος περιορισμός, η δυσκολία, η σχεδόν αδυναμία λύσης και εξέλιξής του. Είναι ο σχεδόν μόνιμος φόβος μου για τις δυνατότητες του ανθρώπου να επέμβει συνειδητά και να αλλάξει τη ροή αυτών που ταυτόχρονα ο ίδιος προκαλεί ή/και δημιουργεί. Είναι ένα είδος θεάτρου του παραλόγου. Είναι σαν κάθε φορά ο άνθρωπος να ανοίγει νέες δυνατότητες οι οποίες ταυτόχρονα τον περιορίζουν. Είναι σαν να βρίσκει νέα εκφραστικά μέσα για να καταλήξει να εκφράζεται λιγότερο. Και αυτό υπό μια έννοια είναι ένα καθεστώς νέου αυτοελέγχου δια μέσου κάποιας μορφής «εξέλιξης» ή και απόλαυσης. Το κάθε παιχνίδι *Kaizo* είναι φτιαγμένο από παίχτες-χάκερς ακριβώς για να μην κερδίζεται, ή έστω να κερδίζεται εξωφρενικά δύσκολα. Η ανθρώπινη δημιουργικότητα, η παιγνιώδης διάθεση και η αντίστοιχη απόλαυσή της συμβαδίζουν με μια σχεδόν μαζοχιστική απόλαυση της ήττας, της υπερπροσπάθειας ή του εγκλωβισμού σε ένα ατέλειωτο παιχνίδι με μηδαμινή πιθανότητα νίκης και αίσιου τέλους. Είναι ένα είδος διπλού αδιέξοδου. Το παιχνίδι δεν παίζεται πάρα μόνο ακολουθώντας τους κανόνες. Ταυτόχρονα ακολουθώντας τους εισέρχεται κανείς σε έναν προαναγγελλθέντα θάνατο, σε κάτι που έχει φτιαχτεί για να κενεταί, για να καταδικάζει τον παίκτη σε μια διαρκή ανεπιτυχή προσπάθεια. Θα έλεγε κανείς ότι η μόνη σίγουρη απόλαυση του είναι η ήττα. Το *Kaizo* είναι μια αναζήτηση δυνατότητας σε έναν απάνθρωπο κόσμο. Είναι η προσπάθεια ύπαρξης, σε ένα περιβάλλον που δυσκολεύει συνέχεια. Είναι ίσως η αναζήτηση μιας οσχισμής,

ενός ρήγματος, ενός ιού στον κώδικα του παιχνιδιού που μπορεί να επιτρέψει στον παίκτη να περάσει επιτέλους στην πολυαναμενόμενη επόμενη πίστα. Πολλοί έχουν ακούσει για αυτήν, αλλά λίγοι έχουν καταφέρει να την τρέξουν. Το σίγουρο είναι ότι αυτή η επόμενη πίστα, όπως και κάθε επόμενη, θα είναι ακόμη πιο δύσκολη.

ΑΚ: Είναι όμως, ίσως, αυτή η προσμονή «εξόδου» από το παιχνίδι, η επίμονη αναζήτηση της «επόμενης πίστας» που θα φέρει και τους σπόρους μιας ριζικής αλλαγής, μιας αλλαγής, μάλιστα, που αν και εκκινεί από τον μεμονωμένο «παίκτη», καταλήγει στη συλλογική δράση; Αν η εποχή μας χαρακτηρίζεται από την παράλυση της ουτοπικής σκέψης και αν νιώθουμε εγκλωβισμένοι σε ένα περικλειστο παρόν –αδύναμοι να αναθυμηθούμε το παρελθόν ή να σκεφτούμε το μέλλον– το έργο σου ενεργοποιεί, πρωτίστως, τη δημιουργική, και άκρως ριζοσπαστική, ικανότητα της φαντασίας. Μάς προτρέπει, συχνά εμμέσως, να σκεφτούμε τα περιθώρια ελιγμών εντός ενός φαινομενικά σταθερού συστήματος, να φανταστούμε τις πιθανές εκβάσεις κάθε διαλόγου, κάθε ιστορίας που μας παρουσιάζεις. Ίσως και να συγκροτεί, τελικά, και ένα «αρχείο» χαμένων ευκαιριών και ανεξερευνήτων δυνατοτήτων.

ΓΔ: Η ίσως και ένα αρχείο ερωτήσεων για το τι θα μπορούσε να έχει πάει αλλιώς, τι άλλο, διαφορετικό θα μπορούσαμε να έχουμε κάνει. Το έργο μου αναρωτιέται για τις πιθανές εκδοχές ή ίσως παρακολουθεί τους ήρωες του στις προσπάθειες «διαφυγής» τους. Μέσα από φαινομενικά ερμητικά κλειστούς κόσμους που επαναλαμβάνονται, αναζητά την μικρή λεπτομέρεια που ίσως θα μπορούσε να αλλάξει όλη την αφήγηση, να γίνει η εξαίρεση του κανόνα. Θα μπορούσε άραγε η κάθε ιστορία μου να είναι και κάπως αλλιώς; Και από τι θα εξαρτιόταν κάτι τέτοιο; Θα μπορούσαμε όλοι μας, οι ήρωες ή οι θεατές των έργων μου, ο χώρος της τέχνης ή οι κοινωνίες μας εν γένει να είναι αλλιώς; Πώς θα μπορούσε να συμβεί και τι θα σήμαινε αυτό; Το έργο μου θέλει να είναι ένα κλειστό σύστημα με ένα ανοιχτό τέλος. Η ίσως με ένα ανοιχτό ερώτημα. Αναζητά ή έστω αναρωτιέται για τον ιό μέσα στον κώδικα, την έξοδο από το κλειστό πρόγραμμα. Οι ήρωες μου υπάρχουν με βάση συγκεκριμένα πλαίσια και κανόνες. Παρ' όλα αυτά, κάπου δίπλα τους ίσως κρύβονται μικρές απίθανες εξαιρέσεις που μπορεί να αλλάξουν ολόκληρη την ζωή τους.



STRUCTURES OF FEELINGS

A CONVERSATION BETWEEN

GEORGE DRIVAS AND ANNA-MARIA KANTA

16

17

Anna-Maria Kanta: It was back in mid-February when we began our conversation about this exhibition, initially set to be held in May 2020 in the context of annexM's "Project Space - New Productions" series. You were planning to exhibit two new works. The first, *Empirical Data 2.0*, had been completed in 2019. The second was still in conception. You did not have a title for it yet, but you already knew the title of the exhibition: *Structures of feelings*. However, the exhibition was to be postponed and eventually acquire its form during an extraordinary "pause", an "interim" of still unknown duration and global destructive scope. Even if it is trivial to repeat today that a work of art is nothing but the resultant of often imponderable subjective and objective factors, that it is never a "closed universe" isolated from sudden changes, that it is subject to multiple temporal and spatial constraints, I feel that the exhibition *Structures of feelings* is an apt opportunity for us to rethink these commonplaces.

George Drivas: Yes, exactly. The design of this exhibition and of two of the three works that are presented in it has been a process of constant reconfiguration that lasted for months, as you just said. Just like our daily lives during this period, the process for the overall production and for the creation of each particular work reflects an upset, a turmoil and, of course, a (personal) disquietude which I attempt to manage. I had already decided the context within which I wanted to move regarding the general direction of the exhibition, given that this was something that I had been reflecting upon for quite some time. However, I then dedicated the time that was necessary and imperative in order to define and, of course, redefine -like anyone of us- everything within a new context, based on the information that emerged each day. It was as if "everything is constantly ending and beginning", as the character of *Empirical Data 2.0* says, almost prophetically, given that the work was completed in Autumn 2019. The design of the overall exhibition, as well as the two new works produced in 2020, began before the quarantine was enacted, they were rewritten during the period of confinement and rewritten

again right after that, reflecting in a way my own intellectual, sentimental and writing trajectory this whole time. Everything was changing everyday, any certainty was only momentary, so much so that at some point I began wondering whether there was any point in attempting to do an exhibition in such times. Perhaps this explains why the two new works -both produced in 2020- but also the exhibition as a whole deal with something that has no name, no end, perhaps not even a beginning. It is the distillation of a period of constant pending, concern and turbulence that does not end, but actually seems to initiate a perpetual state of this nature. Ultimately, the whole exhibition is an ambivalence, a persistent emotional instability, one's attempt, first and foremost my own, to find a new ground, a new constant. Of course, this remains unresolved, this need is never satisfied, the question remains open and the exhibition is, after all, the story of this endeavor. One work, *Empirical Data 2.0*, issues a warning about the potential end of an era, while the other, *Aeonium*, attempts to understand what exactly happened. The third, *Kaizo*, it's as if it drifts in unknown new worlds, where nothing has a meaning but only for a single moment, since it's very probable that another moment, with a totally different meaning, follows.

AK: Even the title of the exhibition itself implies, perhaps also in ways that we couldn't have predicted, this ambiguous condition. For Raymond Williams, a "structure of feeling" refers to "changes of presence", violent or often imperceptible changes which, even though they are lived as subjective and direct, signify the transition to a new historical regime and altogether constitute the "unique quality", the lived experience of an era. He even suggests that in art and literature such changes are encountered in concealed form and become "semantic figures", acting as an early indication of a whole era. Why did you choose this title?

GD: I think that already from the very beginning I was concerned with the way in which we experience. What exactly does experience mean for each of us? And how much does this meaning differ from previous ages? Having discovered

the text and term by Raymond Williams that inspired me for the title of this exhibition, I now had a clear conceptual framework of what concerned me. Our feelings, this eminently personal but also totally obscure phenomenon, is (inter alias) a social construct, something that does not simply consist of specific structures that can be broken down and analyzed, but is also subjected to wider social, cultural, economic and temporal structures. So, what kind of feelings does our era produce? Or, better put perhaps, what type of feeling-potentials? What kind of potential emotional reactions? What exactly are we able to feel? These were the opening questions for me, which of course became absolutely imperative during the pandemic and the quarantine. What kind of emotional experience we produce? How and what exactly do we fear? What brings us joy? And, above all, why?

AK: In other words, why we feel certain emotions, but also, ultimately, how we feel. I get the sense that the works of the exhibition are meant to offer an artistic expression exactly to this intensity between the social “form” of feelings and their subjective “content”, as you describe above. At the same time, they reflect another persistent theme in your overall artistic production: that of the experience of time. Your works, as you have pointed out, have no clear beginning, middle or end. They subvert linear narration and inversely mobilize repetition, variation, recall and flashback, in imaginative and often ambiguous ways. I would even say that the systematic use of such tropes in *Structures of feelings* is quintessential for understanding the inner meaning of your works and the multiple interconnections between them. On one hand, it facilitates the articulation of a complex comment on the particular temporality of our age. On the other, it is often self-referential, as it is more evident in the earliest produced work of this exhibition. *Empirical Data 2.0* constitutes a double return, your own and the work's main character, to *Empirical Data*, a 2009 production. The “decade” acts here as a fundamental marker of temporal change. Instantly, it appears to subserve the autobiographical flashback –indeed, we often think of creative

and biological life in terms of decades– but it also reminds us the rhythmic fluctuations of the perpetual and counterbalancing production of new impressions, experiences, versions (2.0). What prompted you to return to this work?

GD: The truth is that I had this sort of relation to this work from the very early stages of its production. I always believed that I wanted to do something more with its material. To begin with, its monologue, which has been added to the new version that is presented in the exhibition, has been written years ago, sometime in the middle of the decade separating the two versions of the work. Of course, since then it has been rewritten. I think what prompted me to revisit the work –and I don't preclude revisiting it again in the future– was (and is) the sense that what it says remains absolutely open, active and timely. And it certainly still concerns me a lot. How do we experience difference from both sides of the phenomenon, that is, when we are called to exist as different, unclassifiable or unconventional, and when we are called to accept anything regarded as different or unclassifiable? What could it mean and how exactly does this often-heard course towards inclusion and recognition unfolds –a course that in many cases involves a personal quest, an existential angst to find one's own form of expression, one's own language, if there is such a thing. And, on the other hand, who exactly decide whether one is to be accepted or not, if such people exist. To be sure, the situation is much more complex and complicated, to the extent that I get the impression that we are all called, almost daily, to differ and simultaneously to fit in, to disagree and be acceptable, to take a stance towards an ever-changing world and at the same time to integrate ourselves within it. Can we still speak of existence inside or outside the system, whatever we may mean by that? Perhaps, after all, the issue is not so much that some are unable to connect, but that, sooner or later, no one will be able to “disconnect” from his surroundings. If so, should we radically redefine what the words “I”, “we” and “others” –whoever they may be– mean?

AK: Undoubtedly, Malteze struggles with this exact question: in what does this “I”, my “self”, consist? He narrates his

story, and this reflective action, as philosopher Judith Butler would say, is grounded from its very beginning in a “constitutive incommensurability”, in a temporal inconsistency. “So the account of myself that I give in discourse”, writes Butler, “never fully expresses or carries this living self. My words are taken away as I give them, interrupted by the time of a discourse that is not the same as the time of my life. This ‘interruption’ contests the sense of the account's being grounded in myself alone, since the indifferent structures that enable my living belong to a sociality that exceeds me”. And indeed, Malteze of *Empirical data 2.0* appears to be fully aware of this constitutive failure to be transparent to his very own self. In *Empirical data 2.0* this distance from the “I”, the renunciation of ownership over the personal story, is delivered ingeniously, since Malteze is presented to us simultaneously in two screenings as the object and the subject of this self-reflective action.

GD: To what you just said, I would add that the work and its main character somehow raise the question: “What is I?”. How is it formulated, expressed, outlined and, perhaps, how is it protected? I would say, somewhat provocatively, why should I be concerned with the “I”, this construction, this continuous reconfiguration, this stray notion that is endlessly changing and eventually doesn't even belong to me, in the narrow sense of belonging? I do not own it wholly, I do not have complete control over it and I was certainly not the one who created it. I'm enslaved by it, I am a servant of a product. As Rimbaud had famously said “I is someone else”, or as Adorno had written, to utter the word “I” is an excess in itself. Of course, I am not in position to distance myself completely from the guise of “I”, this heavy armor that I am called to wear. I try to come to terms with it, to include it somewhere, to live with it, to endure it. This is the story of *Empirical Data 2.0*. This is my story.

AK: I wonder if *Empirical Data 2.0* is ultimately a critical revisit of your cinematic references, Chris Marker's *La Jetée* being at the top of the list in this case. The allusions to this work seem to be not only stylistic –as in the

use of black and white static images, the “anti-cinematic” gaze– but primarily conceptual. Just like in *La Jetée*, the main character of *Empirical Data 2.0* travels through time, without of course the assistance of some cryptic technology. He is not the anonymous resident of a post-apocalyptic, dystopian universe, but rather the identifiable actor on stage, talking about his transition from anonymity and marginalization to recognition. However, he also takes up the role of a “messenger” responsible, we could say, along with Marker, “to call past and future to the rescue of the present”.

GD: Yes, exactly. The main character of my work condenses time. He talks about himself in the past, who also used to talk about himself in an even earlier stage of his life. Or, maybe he looks at and criticizes himself for once pretending to be himself. In a way, this is also a commentary on the narrative of a story, a defining aspect of cinema. The work creates multiple levels of narration, so one narrative may continue another, develop another, or crossfade within another. The actor plays himself and criticizes an older version of himself, a version that impersonated himself. This vicious cycle or spiral of narration, to some extent, seeks to contemplate upon the structure of linearity of a told story. Who tells the story, whose story is it and to whom is it told? Who plays the leading role, who speaks and who listens? And what would it mean if, in an interconnected world –like I said– everyone of us was all of the above simultaneously? What happens in an age and a globalized society in which all of us are everything?

AK: Yes, perhaps we could say that the monologue of Malteze is a gesture of address. But the question remains: to whom? The abrupt aversions in his speech and the changes in the persons of his verbs –“I want to tell them”, “and you [plural] didn't hear anything”– seem to express this persistent, perhaps futile, search for a specific recipient, for a community of listeners. On the other hand, *Aeonium* presents a post-apocalyptic community of this nature, trapped in an endless dialogue.

GD: *Aeonium* is a society of people who are trying to comprehend what has occurred to them. They struggle over their own feelings, unable to understand them. In a way, they ponder upon what made them feel the way they did. The characters of the work are possibly aware of the structures of feelings hinted in the general title of the exhibition. They know that whatever happens to us tends to define who we are; it determines our perception and our emotional intelligence. Of course, at the same time, we are still co-responsible for it. Inside this perpetual cycle that defines the very structure of the work, as well as the way it is presented to the audience, we feel what we deserve to feel, based on the environment that we have co-created. Simultaneously, we affect our environment depending on what we are capable of feeling at any given moment, era or generation. This is our story. An endless vicious cycle of creating and nullifying possibilities. The discussion among the characters of the work and their self-referential analysis never come to an end. They keep uprooting and planting new seeds, in a perpetual act of endless monologue confessions.

AK: Could it also be that they are part of an endless process of response? I would say that dialogue interferes ingeniously in *Aeonium* and that the way in which the monologues are captured, as well as the decision to present them in a five-channel screening, multiply the layers of interpretation of the work. On the one hand, the five screens showing us the monologues intensify the sense that the five characters are totally isolated not only from the outside world, but also from the members of the “community” in which they –perhaps, inevitably or unwillingly– belong; on the other hand, the very frame of each screen could also be seen as a “porous border”, serving instantaneously as a point of enclosure and interaction among the characters, and consequently between the “self” and the “other”. I wonder if *Aeonium* refers, even indirectly, to the potentials and limits of public discourse nowadays; to the opportunities and obstacles in establishing a discursive common ground.

GD: Yes, most certainly. From the very beginning, I was absolutely convinced

that these monologues should be like answers, like responses addressed to another person. So, each character talks to the interlocutor we see on-screen at the time. There is a hint of dialogue, or at least a need for it, or an effort to initiate it. The characters talk to each other as they meet from one place to another, or from one screen to another, as you pretty much said. It is as if they are trying to get out of their frame; a frame in which they’ve placed themselves or have been placed by someone else. They are trying to talk to each other, they’re not talking to themselves. Past that, the question that naturally comes to mind is whether their action has any factual result and, if so, what this could be. Is there a dialogue, an agreement or a common ground under development? What could this never-ending verbalization of my characters towards someone else really mean? Could it be just a futile attempt to hear their very own selves speaking? In an age in which –at least in theory– there is freedom of expression, are we more articulate and communicative? We all have the luxury to express ourselves daily through a wide range of electronic and other means and devices. But what exactly are we saying? And to whom? And, above all, what is the outcome of this?

AK: Perhaps we could suggest that with *Aeonium* you seek to trace the elusive conditions of communication in an era where the nature of the public sphere and public discourse is changing rapidly. In fact, you even proceed to add one more, highly significant, narrative element to the work. The characters are confronted with a moral imperative which cannot be fulfilled: they have to explain the disaster. “What have you got to say about what happened?”, the female character of the fourth monologue asks us. As if offering an answer straight from the past, Maurice Blanchot wrote in 1980 that, while the disaster –in its all-encompassing urgency– deprives us even of the thought of death, it “does not allow us to entertain this question either: what have you done to gain knowledge of the disaster?” I would say that this is exactly what *Aeonium* asks from its viewers: to gain “knowledge of the disaster”. Such an endeavor requires us to rethink not only what the disaster is eventually about, but also when it

took/takes place. Contemporary thinkers, from Naomi Klein to Slavoj Žižek, point out that the very conceptualization of disaster –as an unexpected, unprecedented, seemingly unavoidable event– is highly political in nature, as it prevents us from discussing and confronting the “continual” disasters taking place on a daily basis around the world, which are certainly neither inevitable nor singular.

GD: Yes, in a way I agree, although I would like to clarify something. We should not adopt a way of thinking according to which “official” disasters are not that significant, given that every day there are other –perhaps less extended– disasters occurring for reasons that may be more important and urgent; on the contrary, both are aspects of the same phenomenon. This is what *Aeonium* conveys: Think why something happened, when did it actually begin and for what reason. Which were the subtle warnings that perhaps should have caught our attention? An uneven, selfish world, lacking in solidarity, produces minor daily disasters that eventually lead to the major “historical” ones. I’d suggest that, in a way, this is its inevitable and tragic aspect. Of course, it goes without saying that we should not let the “major” problems engross all of our concerns or conceal the less obvious or more local but equally important ones, which in certain ways are actually the cause of each greater issue. The minor is the major, and vice versa. Respectively, the local is global, and vice versa. We need to be aware of both, altogether and in their relation simultaneously.

AK: Yes, this is the exact problematic that runs through *Structures of feelings*: the pursuit of a semantic thread that intertwines the “minor” and the “major”, the “daily” and the “historical” disasters, the personal drama and the collective tragedy. I wonder how a pursuit like this is translated into art and how it connects to the unique way you depict the space and time in which your stories unfold, especially in a work like *Kaizo*. On the one hand, *Kaizo* revisits considerations and motifs of your previous works, especially the ones presented in the *Social Software* trilogy. It encourages us to consider the conditions

and scope for action within a “closed” system, to ponder whether our actions are heteronomous or “programmed” a priori, to rethink –as you have noted– the relation between the “mechanical” and the “human”. On the other hand, the cold architecture of cities has been replaced here by the, probably grimmer, “architecture” found in the details of nature, as a hint of a unknown new world to be explored. Like a level in a new video game.

GD: Yes, while I was writing *Kaizo*, which by the way is still a work-in-progress to be presented in a future, extended and possibly more complex version, I had in mind a kind of post-landscape, a somewhat bizarre environment, reminiscent of a metaverse in an advanced video game. Thereby, I imagined a story unfolding in such a landscape, involving two people who are trying to exist, meet and achieve something in a challenging world; a world that seems as if it was made to obstruct, confine, detain and always force them back to the same struggle, to the repetition of the same action. This is how the work’s title came to being, as it refers to cracked and hacked video games for the purpose of increasing their difficulty level. In that sense, yes, it is like revisiting *Social Software* and dealing with the same issues: I and the others –whoever they may be– I and my environment, nature, everything surrounding me, defining me and inevitably affecting me and being affected by me, or I and my potential to exist, to feel, to fall in love. *Kaizo* takes place, as it is often the case in my works, in a timeless and placeless universe. Perhaps, it is the environment of people that live in a new era, who may have heightened senses but not necessarily greater opportunities. It is the environment of people who are constantly conquered, precisely because they constantly wish to conquer. *Kaizo*’s world is futuristic and primal at the same time. It’s like a fundamental primordial question. It is the beginning and end of a world. It is after and before.

AK: *Kaizo* invokes “strategies” and methods from the world of video games, thus making multiple allusions to contemporary reality. In video games, the player is free to move within a system

that, although pre-programmed, offers the illusion of freedom. Each repetition and variation of its commands seemingly brings the player closer to mastering its internal logic. This is why video games are an “algorithmic allegory” for reality, writes Alexander Galloway, as they reflect the historical transition from Michel Foucault’s “disciplinary society” to Gilles Deleuze’s modern “societies of control”. The latter are no longer based on confinement and surveillance, but rather on the pretense of freedom and, perhaps more importantly, on the pretense of change. *Kaizo*’s imagery itself –its shifting morphology– seems to give artistic expression to Deleuze’s assertion that “enclosures are molds, distinct castings, but controls are a modulation, like a self-deforming cast that will continuously change from one moment to the other, or like a sieve whose mesh will transmute from point to point”.

GD: Yes. Maybe what interested me after all in this analogy with the environment of a certain type of electronic games are their particular limitation, their difficulty, the near-impossibility of a solution or progression. I have an almost constant fear regarding the capacity of human beings to consciously intervene and change the flow of what they simultaneously cause and/or create. It’s absurd. It is as if we constantly open up new possibilities, which simultaneously constrain us; as if we find new means of expression, only to express ourselves less. In a sense, this is a state of a new self-control through some form of “evolution” or even enjoyment. Every *Kaizo* game is made by hacker players in order to make it unbeatable or at least outrageously hard. Human creativity, playfulness and its respective enjoyment go hand-in-hand with an almost masochistic pleasure in defeat, over-effort or entrapment in an endless game with very little chances of winning and a happy end. It is a form of double impasse. The game cannot be played unless you follow the rules. At the same time, by following the rules, you move towards your certain death, as you enter something that has been created to beat you and condemn the player’s efforts to be constantly unsuccessful. One could say that its sole certain enjoyment lies in losing. *Kaizo*

is the pursuit of potential in a cruel world. It is about the effort to exist in an increasingly challenging environment. Maybe it’s the search for a crack, a rift, a virus in the game code that may allow the player to finally move on to the next, long-awaited level. Many have heard of it, but few have managed to play it. Only thing certain is that this next level, like any new level, will prove even harder.

AK: However, could this anticipation of an “exit” from the game and the persistent pursuit of this “next stage” sow the seeds of a radical change? A radical change, that is, which, although initiated by an individual “player”, results in collective action? If our era is defined by a paralysis of utopian thought and if we feel trapped in an enclosed present – unable to recall the past or think about the future– your work primarily activates the creative and extremely radical faculty of imagination. It encourages us, often indirectly, to contemplate the room for manoeuvre within a seemingly stable system, to imagine the possible outcomes of every dialogue, every story that you present to us. Perhaps, it even constitutes an “archive” of lost opportunities and unexplored possibilities.

GD: Or, possibly, an archive of questions about what could have turned out differently, what else we could have done. My work wonders about the possible versions, or maybe watches its characters in their attempts to “escape”. Through seemingly hermetically sealed worlds in repetition, it seeks that minor detail which might change the whole narrative and make it an exception to the rule. Could each of my stories be somewhat different, perhaps? And what would determine this change? Could all of us, the characters or the viewers of my works, the art world or our societies in general, be different? How could this happen and what would it mean? My work wishes to be a closed system with an open end; or, perhaps, with an open question. It pursuits, or at least wonders about, the virus inside the code, the way out of the closed program. My characters exist within specific contexts and according to certain rules. However, somewhere right next to them, there may be small unlikely exceptions that could change their whole life.

22

23



ΠΑΘΗΜΑΤΑ - ΜΑΘΗΜΑΤΑ: ΕΝΑΣ ΤΟΠΟΛΟΓΙΚΟΣ ΚΟΜΒΟΣ

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΚΑΒΒΑΘΑΣ

Ακόμη και η πιο καθαρή φιγούρα είχε πάντα μια ουρά κομήτη που φαινόταν να υποδηλώνει το αβέβαιο, το αδιαφώτιστο.
– Νίτσε, 1872

Ένα ποίημα δεν γίνεται με αισθήματα, αλλά με λέξεις.
– Γκότφριντ Μπεν, 1951

24

25

Σύννεφα-συναισθήματα

Ο γενικός τίτλος του τριπτύχου έργου *Δομές συναισθημάτων* είναι παραπλανητικός εφόσον κανείς παρασυρθεί από τη μεταφυσική της γλώσσας και θεωρήσει ότι υπάρχουν συναισθήματα καθ’ εαυτά (χαρά, λύπη, πόνος, ηδονή, άγχος), «καθαρά» συναισθήματα, που δεν εμπεριέχουν ήδη εικονικές παραστάσεις ή αξιολογικές κρίσεις του λόγου. Εξίσου παραπλανητική είναι η εικασία ότι η τέχνη είναι «έκφραση» συναισθημάτων, σαν να ήταν τα συναισθήματα στοιχειακά, φυσικά «δεδομένα» της συνείδησης που περιμένουν την ακώλυτη και διαφανή αναπαράστασή τους. Διαδεδομένη δοξασία είναι επίσης ότι τα συναισθήματα δεν έχουν καμία λογική, ήτοι δομή, επαναληψιμότητα, περίγραμμα. Αντιπαραθέτουμε αφελώς, λόγω ευκολίας ή συνήθειας, το συναίσθημα στη λογική, το χάος στην τάξη, το διονυσιακό στο απολλώνιο. Σίγουρα, τα συναισθήματα δεν έχουν απλοϊκή αρχιτεκτονική δομή, αλλά μοιάζουν μάλλον με σχηματισμούς συννέφων ή νεφελωμάτων, οι *παρυφές* των οποίων, παρότι δομούνται μέσω αυτο-ομοιότητας (φράκταλ), παραμένουν εσαεί διαφεύγουσες όσο και αν τις προσεγγίζουμε. Στην τέχνη, ωστόσο, όπου η αβεβαιότητα, η αινιγματικότητα, η παραδοξότητα και η αδιαφάνεια είναι αντικείμενα κατάφασης και υψηλής αποδοχής, τα συναισθήματα μπορούν να είναι ταυτόχρονα δομημένα και αδόμητα, αναπαραστήσιμα και μη αναπαραστήσιμα. Γι’ αυτό και οι Ντελέζ/Γκουατταρί μας καλούν να αποσπάσουμε, από τα ενσυνείδητα ή ήδη δομημένα πάθη, εντασιακά παθήματα, εκείνες δηλαδή τις ζώνες αδιακριτότητας όπου επικρατούν όχι καθαρά και διακριτά συναισθήματα αλλά «δέσμες αισθημάτων» που επιτρέπουν τη μετάβαση, τη μεταμόρφωση και την αέναη μεταβολή τους σε νέες, απρόβλεπτες καταστάσεις, σε συμβάντα. Δεν δημιουργούμε μόνον με αισθήματα, κυρίως μεταγράφουμε αισθήματα. Και επειδή στην εποχή μας η βιοπολιτική ασκείται σε μεγάλο βαθμό μέσω της διαμόρφωσης των συναισθημάτων (η αβεβαιότητα και το άγχος ως νέα μορφή κανονιστικότητας), θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε το έργο του Δρίβα σαν ένα είδος καλλιτεχνικού «δοκιμίου» το οποίο θέτει ερωτήματα σχετικά με το πώς είναι δυνατόν να τροποποιήσουμε τις δομές των συναισθημάτων που μας καθορίζουν και να δημιουργήσουμε άγνωστα και νέα για εμάς παθήματα.

Αφαίρεση και ενσυναίσθηση

Το συνολικό έργο του Δρίβα κυμαίνεται

κυρίως μεταξύ δύο ψυχικών τονικοτήτων (Stimmungen), δύο θεμελιακών συναισθηματικών καταστάσεων: των ατομικών και των συλλογικών, των ψυχρών και των θερμών, των ανόργανων και των οργανικών, των ανέκφραστων και των εκφραστικών, εμμένοντας αναποφάσιστο ανάμεσα στους δύο όρους της σύζευξης και απέναντι στις μείξεις τους. Ο Μούζιλ, που στον *Άνθρωπο χωρίς ιδιότητες* (1942) αφιερώνει πολλά κεφάλαια στον «διπλό κόσμο των συναισθημάτων» του πρωταγωνιστή του, προσθέτει την αντίστιξη μεταξύ του ζωικού και του φυτικού, που αντιστοιχεί σε δύο κοσμοθεωρίες: τη δυτική φασιστική και την οριενταλιστική, τη δυναμική και τη στατική. Σχηματοποιώντας στο έπακρον το έργο του Δρίβα, θα μπορούσε κανείς να προσφύγει στον τίτλο ενός επιδραστικού βιβλίου της αισθητικής θεωρίας και να κάνει λόγο για «αφαίρεση και ενσυναίσθηση» (Βόρρινγκερ, 1987). Έτσι, προς επίρρωση του ερμηνευτικού μας σχήματος, το πρώτο κατά τη σύλληψη έργο της έκθεσης, ονόματι *Empirical Data 2.0*, είναι ταυτόχρονα και το *αφηρημένο* (αποστασιοποιημένο, ανόργανο, κρυστάλλινα παγιωμένο), που για τον Βόρρινγκερ αποτελεί παραδόξως και την απαρχή της βούλησης για τέχνη, το *Kunstwollen*. Η *ενσυναίσθηση*, ήτοι οι οργανικές, μιμητικές και νατουραλιστικές μορφές, εμφανίζεται στο δεύτερο έργο ονόματι *Αιώνιον* (aeternum arboretum), ως συγκαλυμμένη ή μετατοπισμένη εκδοχή της αφαίρεσης. Η αρχαιολογική αυτή ματιά της τέχνης επιβεβαιώνεται τόσο από τον ανθρωπολόγο Λερούα-Γκουράν, όσο και από τον αναγνώστη του φιλόσοφο Ντελέζ: η τέχνη ξεκινά με την αφηρημένη γραμμή. Βέβαια, όπως η καθαρή αφαίρεση, το ανέκφραστο, λειτουργεί εκφραστικά (βλ. τη λειτουργιστική αρχιτεκτονική ως Stimmung του πρώτου έργου), άλλο τόσο η ρητορική έκφραση συναισθημάτων στο δεύτερο έργο (βλ. τη συναισθηματική πολυμορφία ως βασική Stimmung του θερμοκηπίου) μπορεί να οδηγηθεί σε μεικτές μορφές και τροπικότητες, όπου καθίσταται αδύνατον να διαχωρίσει κανείς με σαφήνεια το ένα συναίσθημα από το άλλο. Έτσι, τα εκφραστικά συναισθήματα μπορούν να αναδιπλωθούν σε ένα επίπεδο εμμένειας και με τη σειρά τους να καταστούν αφαιρετικά. Άλλωστε, το αφηρημένο δεν είναι το αντίθετο του εικονικού, ενώ το ανεικονικό είναι η απαρχή κάθε σχήματος.

Το συμβάν της τέχνης

Τα δύο πρώτα έργα του τριπτύχου έχουν ως σημείο αφετηρίας ένα αδιανόητο συμβάν

Ο Διονύσης Καββαθάς είναι Επίκουρος Καθηγητής Φιλοσοφίας και Αισθητικής των Μέσων στο Πάντειο Πανεπιστήμιο.

(«εμφανίστηκε ξαφνικά [...] κανείς δεν το περίμενε», «αυτό που ξέρω είναι ότι δεν το περίμενα»), μια διακοπή στη ροή των γεγονότων, ένα εξαίφνης στη διαδοχική τάξη των αιτιών, μια ρήξη στον ορίζοντα προσδοκιών. Και ευθύς εξαρχής τίθενται τα ερωτήματα: τι συνέβη; πώς να μιλήσει κανείς για το συμβάν; πώς να το (ανα)παραστήσει; Ο Δρίβας δεν διστάζει να θέσει ένα σύνθετο πρόβλημα της σύγχρονης φιλοσοφίας και των φυσικών επιστημών και να το επεξεργαστεί καλλιτεχνικά είτε μέσω της αφήγησης (σε τρίτο πρόσωπο) είτε μέσω του μονόλογου (σε πρώτο πρόσωπο), σκηνοθετώντας το οπτικο-ακουστικά. Τι είναι ένα συμβάν της τέχνης; Τι είναι ένα συμβάν της ζωής; Προπάντων: προηγείται ένα συμβάν της καλλιτεχνικής του παρουσίας; Ή μήπως η παρουσίασή του είναι η συνέχειά του με άλλα μέσα; Υπό το πρόσχημα μιας «εμπειρικής» ιστορίας ενός άλλου ανθρώπου που εισέρχεται σαν ξένος σε ένα εργασιακό περιβάλλον, ο Δρίβας σχεδιάζει με έμμεσο τρόπο το κυκλοθυμικό και συναισθηματικά νομαδικό πορτρέτο ενός καλλιτέχνη καθώς ελίσσεται εντός του χώρου της τέχνης, ενδίδοντας μιμητικά ή αντιστεκόμενος στα κλισέ της. Το ενδιαφέρον σε αυτό το emotional design ενός καλλιτέχνη, η ταυτότητα του οποίου παραμένει εξίσου νεφελώδης όσο και τα συναισθήματά του, είναι ότι το εν λόγω έργο κάνει ό,τι λέει ο αφηγητής σε τρίτο πρόσωπο: Για να υπάρξει το συμβάν της τέχνης, δεν πρέπει να είμαστε βέβαιοι ότι έχουμε να κάνουμε με τέχνη, η τέχνη πρέπει να φανεί ως ένα έργο αδύνατον να πραγματοποιηθεί για να υπάρξει ο καλλιτέχνης, θα πρέπει να σβήσει τα ίχνη του μέσα στο έργο και να μας δώσει αυτό που δεν κατέχει, να μιλήσει για το ανείπωτο. Το συμβάν της τέχνης, όπως και κάθε συμβάν, δεν ανάγεται τελικά σε «εμπειρικά δεδομένα» (το ορατό, το ακουστό, το ειπωμένο), δεν είναι θορυβώδες, αλλά έρχεται, όπως λέει ο Νίτσε, με την ανάλαφρη πατημασιά περιστέρας. Ενώ έρχεται από το παρελθόν, είναι πάντοτε μελλοντικό. Εξ ου και ο Δρίβας μάς προτρέπει να στοχαστούμε το συμβάν με όρους σκηνοθεσίας (άρα επανάληψης), που το αναπαριστά ως το μη αναπαραστήσιμο με όρους μυστικού (ένα συμβάν είναι πάντα απόκρυφο) και αινιγματικότητας («ίσως» να συμβαίνει η τέχνη «τώρα») με όρους μιας δεκτικότητας που προηγείται του αντιθετικού σχήματος ενεργητικό-παθητικό τέλος, με όρους ευπάθειας προς το εξ-αιρετικό,

στις μικρές και σιωπηλές μετατοπίσεις, στις λεπτές αποχρώσεις και στους χρωματισμούς με μια έντονη ευαισθησία για τους ενδιάμεσους χώρους και χρόνους, για τα ενδιάμεσα ή επιστρωματωμένα συναισθήματα. Κυρίως, ως καλλιτέχνης-φιλόσοφος, μας προκαλεί να μην πέσουμε στην παγίδα του απλώς εμπειρικού, που ο ίδιος στήνει, και να στοχαστούμε τη δωρεά της τέχνης με όρους υπερβατολογικούς, ήτοι να στοχαστούμε τους όρους δυνατότητας και αδυνατότητας ενός συμβάντος ως ανέκαθεν διαμεσολαβημένου από τα μέσα (in medias res) της (ανα)παραγωγής του: εν προκειμένω την αφήγηση, τον μονόλογο και την τεχνική καταγραφή τους. Άλλωστε, η αισθητική, όπως και η ηθική, είναι πάντα υπερβατολογική, διαβεβαιώνει ο Βιτγκενστάιν, αποφαινόμενος ότι «το μυστικό στοιχείο δεν είναι πώς είναι ο κόσμος, αλλά ότι είναι». Σε τι συνίσταται ένα συμβάν; αναρωτιέται ο Δρίβας, για να πάρει την απάντηση από τον Ντελέζ: «Κάθε συμβάν είναι ένα νεφελώδες μόρφωμα αποτελούμενο από αναρίθμητες σταγόνες», ένα μέρος μόνο του οποίου γίνεται βροχή. Το συμβάν, πολιτικό, οικολογικό ή καλλιτεχνικό, είναι μια δυνητικότητα που μόνον ένα μέρος της καθίσταται επίκαιρο. Κανένα συμβάν δεν εξαντλείται στην εμπειρική επικαιρότητά του, στο «έργο», αλλά και κανένα συμβάν δεν υπάρχει ανεξάρτητα από την επικαιροποίησή του.

«Η συναισθηματική κοινότητα» του Αιώνιου
Από τη στιγμή που αυτό που μετράει καλλιτεχνικά δεν είναι το μεταφυσικό ερώτημα «τι είναι;», αλλά το «ότι» κάτι συμβαίνει και όχι τίποτα (Χάιντεγκερ), η τέχνη επικεντρώνεται στην παραγωγή εντασιακών συναισθημάτων που απηχούν ένα αδιανόητο συμβάν. Και επειδή, σε σχέση με την *αφαίρεση*, η *ενσυναίσθηση* είναι άνοιγμα προς τον κόσμο, το μέλημα του Δρίβα στο δεύτερο έργο της έκθεσης είναι η συγκρότηση μιας συναισθηματικής και ανομολόγητης αισθητικής κοινότητας, προ- ή μεταγενέστερης κάθε βιομηχανίας των προπαρασκευασμένων συναισθημάτων που μας προσφέρει απλόχερα η κοινωνία της πληροφορίας, της υπολογιστικής γνώσης και της αελαίας επικοινωνίας. Οι ενικές φωνές της αισθητικής κοινότητας, που ακούγονται στον ατέρμονα βρόχο ανάδρασης των πέντε μονολόγων, επαναλαμβάνουν με ελαφρές και αθόρυβες μετατοπίσεις τους κανονιστικούς όρους του μεταβιομηχανικού emotional design. Ωστόσο, εδώ, αυτά που προκατασκευάζουν τη σχέση μας με τον

26

27

κόσμο και τον εαυτό είναι τώρα τα συναισθήματα που κυμαίνονται μεταξύ μοναδικής και τυποποιημένης περίπτωσης. Με τους σειραϊκούς μονολόγους του, ο Δρίβας ίσως να μας παροτρύνει να σκεφτούμε ότι το συμβάν της τέχνης παραγωγής εντασιακών συναισθημάτων πρέπει να φτάσει στο επίπεδο μιας τρόπου τινά «πανδημίας» ικανής να προκαλέσει μια διονυσιακή ακύρωση του αποχρώντος λόγου και της αρχής της ατομικότητας, μέσα σε ένα μυστικιστικό μείγμα τρόμου και απόλαυσης, οδύνης και ηδονής: μια δέσμη συναισθημάτων που επιφέρουν άμεσες και απρόβλεπτες μεταβολές στους φορείς τους. Σε υποτιθέμενη αντίθεση με το αφηρημένο, καθώς συγκεκριμένο ύψος του *Empirical Data 2.0*, το δεύτερο έργο με τους πέντε ανακυκλούμενους μονολόγους στρέφεται, αλλάζοντας τονικότητα, στον τροπικό φυτικό διάκοσμο, κάνοντας μια σημαίνουσα επιλογή από το γένος των παχύφυτων: το Αιώνιο. Προς «έκπληξη» μας (συναίσθημα του πρώτου μονολόγου), το εν λόγω αειθαλές φυτό, πέραν του ότι εμφανίζεται μέσα σε ένα φυτώριο (η «κουλτούρα» ως καλλιέργεια), έχει απόλυτα γεωμετρική μορφή, κάτι που υπονομεύει κάθε καθαρά νατουραλιστική ερμηνεία του έργου. Θα λέγαμε ότι αυτό που καθόρισε την επιλογή του δεν είναι τόσο το ίδιο το φυτό, η φύση, αλλά κυρίως ο ιδιαίτερος γεωμετρικός του σχηματισμός και οι νόμοι ανάπτυξής του, οι οποίοι καταδηλώνουν μια οιονεί θέληση για ανανέωση, για τέχνη. Όπως τα συναισθήματα είναι εν μέρει δομημένα και εν μέρει αδόμητα, έτσι και τα λουλούδια δεν είναι «χωρίς λόγο», λόγια με τα οποία γοήτευσε τον Χάιντεγκερ ο μυστικιστής Άγγελος Σιλέσιος, δεν ανθίζουν για να ανθίζουν μόνον, αλλά μπορούν επίσης να ερευνηθούν με αναδρομικούς αλγόριθμους και έτσι να αναδειχθεί η μορφική επαναληψιμότητα ως δομικό τους στοιχείο. Ο μηδενιστικός, νατουραλιστικός χρόνος της γέννησης και της φθοράς (Κρόνος) μεταμορφώνεται εδώ σε χρόνο της αφήγησης και της τέχνης, ήτοι της επανάληψης και της διαφοράς.

Ο Αιών – μια Ζωή
Πέραν τούτου, το Αιώνιο μας οδηγεί συνειρμικά στην ελληνική μυθική φιγούρα του Αιώνα. Εκεί, σε αυτή την εξωχρονική χρονικότητα, συναντιούνται ο κόσμος του είναι και του γίγνεσθαι, της λογικής και του παθήματος. Αν σκεφτούμε ότι κάθε έργο είναι αυτοβιογραφικό, «ένα είδος αθέλητων και ασύνειδων απομνημονευμάτων» (Νίτσε), και ότι ο Αιών είναι «μια ζωή»

(Ντελέζ), τότε, ίσως πίσω από τους «δύο κόσμους των συναισθημάτων» του Μούζιλ να ξεπροβάλλει το προσώπιο του Δρίβα. Μια *ζωή* ενός καλλιτέχνη, που επειδή σκηνοθετεί τον εαυτό του ως «άνθρωπο χωρίς ιδιότητες», ταλαντεύεται αναποφάσιστα μεταξύ κλειστότητας και ανοιχτότητας προς τον κόσμο, μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής προοπτικής, μεταξύ αφαίρεσης και ενσυναίσθησης, αλλά πάντα στο ένα και το αυτό επίπεδο εμμένειας. Εκεί, σε αυτόν τον ενδιάμεσο, διαφεύγοντα χώρο και χρόνο, συμβαίνει τόσο το έργο όσο και υποκειμενοποιείται ο καλλιτέχνης του. Για τον καλλιτέχνη του ας πούμε ό,τι έλεγε ο Νίτσε για τον Ηράκλειτο: ότι «είναι ως άνθρωπος απίθανος άμεσος στους ανθρώπους» – γι' αυτό και σβήνει τα ίχνη του. Ωστόσο, σβήνοντας τα ίχνη του αφήνει πίσω του νέα ίχνη προς ανίχνευση.

Το έξ-εργο
Μένει ως κατάλοιπο το τρίτο έργο του τριπτύχου, το *Kaizo*, το τέλος ή η αρχή του παιχνιδιού. Τοποθετημένο στην είσοδο/έξοδο της έκθεσης, λειτουργεί σαν ένα όριο, ένα μεταβατικό «κατώφλι», ταυτόχρονα εντός και εκτός του έργου, η *παρυφή* του. Να πρόκειται άραγε για έναν τόπο απ' όπου ο καλλιτέχνης παρατηρεί το έργο του, τις υλικές προϋποθέσεις του, τις πλαισιώσεις και επαναπλαισιώσεις του; Ή μήπως πρόκειται για έναν τοπολογικό κόμβο όπου ο καλλιτέχνης εισάγει κρυπτικά το μονόγραμμά του; Γιατί επιλέγεται ένα ήδη χακαρισμένο βιντεοπαιχνίδι, το *Kaizo*, που εμποδίζει ή αναστέλλει την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, όπου όλοι είναι χαμένοι και κερδισμένοι, αν όχι για να γίνει αντιληπτό ότι η σχέση των δύο παικτών –εδώ ίσως του καλλιτέχνη (ή του έργου του) και του θεατή– δεν είναι παρά η απίθανη συνάντηση δύο μαύρων κουτιών, δύο αδιαφανών οντοτήτων, ο ορίζοντας επικοινωνίας των οποίων εξαρτάται είτε από την ανάληψη των αναμενόμενων ρόλων είτε από τη διάρρηξη αυτής της προσδοκίας; Εδώ, σε αυτό το έξεργο ή πάρεργο, ο Δρίβας σκηνοθετεί όχι μόνον ένα μέρος του τριπτύχου αλλά το ίδιο το παιχνίδι της τέχνης που παίζει ο Αιών με τον εαυτό του, καταστρέφοντας και ξανακτιζοντας τον κόσμο του: των συναισθημάτων, των αισθητικών μορφών, των καλλιτεχνικών κανόνων.

AFFECTS AS MATHEMES: A TOPOLOGICAL KNOT

DIONYSIS KAVVATHAS

*The clearest figure still had a comet's
tail attached to it, which seemed to hint
at the unknown, the inexplicable.*
– Nietzsche, 1872

*A poem is not made of feelings, but of
words.*
– Gottfried Benn, 1951

28

29

Cloud-like feelings

The general title of the triptych *Structures of feelings* is misleading, provided that one is carried away by the metaphysics of language and presumes that there are feelings per se (joy, sadness, pain, pleasure, anxiety), “pure” feelings which do not already contain figural presentations or value-judgments of reason. Equally misleading is the assumption that art is an “expression” of feelings, as if feelings were elemental, natural “data” of consciousness, waiting for their unhindered and transparent representation. Another widespread belief is that there is no logic to feelings, that is, that they lack structure, repetitiveness, a contour. Out of convenience or habit, we naively contrast feelings to logic, chaos to order, the Dionysian to the Apollonian. To be sure, feelings are not defined by a simplistic architectural structure but resemble cloud-like or nebulous formations, the *margins* of which, although structured through self-similarity (fractal), remain eternally eluding no matter how much we may approach them.

In art however, where uncertainty, enigma, paradox and opaqueness are highly-regarded objects of affirmation, feelings can be simultaneously structured and unstructured, representable and non-representable. Hence Deleuze/Guattari call us to extract, from conscious or already structured passions, intensive affects, that is, those zones of indiscernibility where what prevails is not clear and distinct feelings, but “blocks of sensations” that allow their transition, transformation and endless change into new, unpredictable situations, into events. We do not merely create with sensations; we mostly transcribe sensations. And because in our age biopolitical power is largely exercised through the formulation of emotions (uncertainty and anxiety as a new form of normality), we could consider the work of George Drivas as a form of artistic “essay” posing questions regarding how is it possible to modulate the structure of feelings that determine us and how to create passions which are unknown and new to us.

Abstraction and empathy

Drivas’s work fluctuates for the most part between two psychical tonalities

(Stimmungen), two fundamental emotional states: individual and collective, cold and hot, inorganic and organic, inexpressive and expressive, remaining indecisive between the two terms of this conjunction and towards their mixtures. Musil, who in *The Man Without Qualities* (1942) dedicates numerous chapters on its protagonist’s “two worlds of emotion”, adds another counterpoint, that between the animalistic and the vegetative, which correspond to two world-views: the Occidental or Faustian and the Oriental; the dynamic and the static. Formalising Drivas’s work to the extreme, we may resort to the title of an influential book on aesthetics and speak of “abstraction and empathy” (Worringer, 1907). Hence, in support of our interpretive scheme, the exhibition’s work that was conceived first in time, titled *Empirical Data 2.0*, is also simultaneously the *abstract* (distantiated, inorganic, crystallized), which for Worringer constitutes, paradoxically, the origin of the will for art, the *Kunstwollen*. *Empathy*, that is, the organic, mimetic and naturalistic forms, appears in the second work, titled *Aeonium* (aeonium arboreum), as a covered or displaced version of abstraction. This archaeological view on art is confirmed both by the anthropologist Leroi-Gourhan and by his reader and philosopher Deleuze: art begins with the abstract line.

Of course, in the same fashion that pure abstraction, the inexpressive, operates expressively (see the functionalist architecture as the *Stimmung* of the first work), the rhetoric expression of feelings in the second work (see the emotional diversity as the main *Stimmung* of the greenhouse) can equally lead itself to mixed forms and modalities, where it is rendered impossible to clearly distinguish one feeling from the other. Thus, expressive emotions can fold up in a plane of immanence and become, in turn, abstract. After all, the abstract is not the opposite of the figurative, and the unfigurative is the origin of every form.

The event of art

The first two works of the triptych have as their starting point an inconceivable event (“it appeared out of nowhere [...] no one expected it”, “what I know is that I did not expect it”), an interrup-

tion in the current of daily affairs, an “all-of-a-sudden” in the successive order of causes, a rupture in the horizon of expectations. And, at the outset, questions are posed: What happened? How one may speak of the event? How he or she may (re)present it? Drivas does not hesitate to address a complex issue in contemporary philosophy and natural sciences and explore it artistically, either through narration (in the third person) or monologue (in the first person), by audio-visually staging it. What is an event of art? What is an event of life? Above all: does an event precede its artistic presentation? Or is its presentation its continuation with other means?

Under the pretext of an “empirical” story of another human being who enters a workplace like a stranger, Drivas indirectly draws the temperamental and emotionally nomadic portrait of an artist as he weaves his way through art, by mimetically succumbing or resisting its clichés. What is interesting in this emotional design of an artist, whose identity remains as nebulous as his feelings, is that this work does what the third-person narrator says: For the event of art to exist, we should not be certain that we are dealing with art, art must appear as a project that is impossible to be realized; for an artist to exist, s/he must erase his/her traces in the work and offer us that which s/he does not possess, to speak the unspeakable. The event of art, like any event, is not ultimately reduced to “empirical data” (the visible, the audible, the spoken), it is not loud, but comes, as Nietzsche puts it, with doves’ soft footsteps. Although it is coming from the past, it always pertains to the future.

This is why Drivas invites us to contemplate the event in terms of a staging (hence repetition) which represents it as non-representable; in terms of the secret (an event is always occult) and the enigmatic (“perhaps” art is happening “now”); in terms of a receptiveness which precedes the “active-passive” oppositional binary; last, in terms of a passibility to the extraordinary, to small and silent displacements, to fine nuances and timbres; with an intense sensitivity for in-between spaces and times, for in-between or layered emotions. Most of all, as an

artist-philosopher, he challenges us not to fall into the trap of the merely empirical, that he himself sets up, and to contemplate the gift of art in transcendental terms, that is, to contemplate the conditions of possibility and impossibility of an event as always mediated by the means (in medias res) of its (re) production: in this case, the narration, the monologue and their technical documentation. After all, aesthetics, like ethics, are always transcendental, as Wittgenstein suggests, asserting that “It is not how things are in the world that is mystical, but that it exists”. “In what does an event consist?” Drivas asks, and Deleuze replies: “Any event is a fog of a millions droplets”, of which only a part become rain. The event, political, ecological or artistic, is a virtuality, of which only a part becomes actual. No event is reduced to its empirical actuality, to the “work”, but also no event exists without its actualization.

“The emotional community” of the *Aeonium*
Since what matters artistically is not the metaphysical question “what is?” but “that” something is happening instead of nothing (Heidegger), art focuses on the production of intensive emotions echoing an inconceivable event. And because, in relation to abstraction, empathy is an opening towards the world, Drivas’s concern in the second work of the exhibition is the constitution of an emotional and unavowable aesthetic community, preceding or following any industry of ready-made emotions that are so lavishly offered by the society of information, calculated knowledge and horde communication. The aesthetic community’s singular voices, which are heard in the never-ending feedback loop of the five monologues, repeat with gentle and soundless displacements the normative terms of post-industrial emotional design. However, here, that which prefabricate our relation to the world and the self are now the feelings that fluctuate between a singular and a standardized case. With his serial monologues, Drivas is perhaps prompting us to contemplate that the art-event of producing intensive emotions has to reach, in a sense, the level of a “pandemia” capable to cause a Dionysian annulment of the principle of ground and the principle of individuation, in a mysticistic mixture of

terror and delight, pain and pleasure: a block of sensations bringing direct and unforeseeable shifts to their agents. Apparently contrasting the abstract, well-tempered style of *Empirical Data 2.0*, the second work, with its five recy- cling monologues, changes tonality and turns to the tropical vegetative decor, making a signifying choice belonging to the genus of succulents: the *Aeonium*. To our “surprise” (a feeling of the first monologue), this evergreen plant, besides appearing in a nursery (“culture” as cultivation), has an absolutely geometric form, something which undermines any purely naturalistic interpretation of the work. We could say that what determined this choice was not so much the plant itself, nature, but mostly its particular geometric formation and its laws of development, that suggest a quasi-will for renewal, for art. In the same way that sensations are partially structured and partially unstructured, so flowers are not “without ground” –to quote the words of mystic Angelus Silesius which Heidegger found so seductive– they do not bloom just to bloom, but they can also be examined with recursive algorithms and, as such, their formal repetitiveness can be brought forth as one of their structural elements. The nihilistic, naturalistic time of generation and corruption (Chronos) is transformed here into the time of narration and art, that is, of repetition and difference.

Aeon – a life

Beyond this, *Aeonium* cannot but lead our train of thought to the Greek mythological figure of Aeon. There, in this out-of-time timeliness, the world of being and becoming, of logic and affect meet. If we take into consideration that every work is autobiographical, “a species of involuntary and unconscious memoir” (Nietzsche) and that Aeon is “a life” (Deleuze), then perhaps, behind Musil’s “two worlds of emotions”, Drivas’s facade emerges. A life of an artist who, because he already stages himself as a man “without qualities”, oscillates indecisively between closeness and openness towards the world, between an internal and external perspective, between abstraction and empathy, but always on one and the same plane of immanence. There, in this in-between, eluding space and time, his work occurs and his artist

is subjectified. Regarding his artist, let us repeat what Nietzsche said of Heraclitus: “As a man among men [...] he was incredible” – and hence he erases his traits. Yet, by erasing his traits, he leaves behind new traits to be found.

The exergue

Last, as a remnant, there is the third piece of the triptych, *Kaizo*, the end or the beginning of the game. Installed at the entrance/exit of the exhibition, it acts as a boundary, a transitional “threshold”, simultaneously inside and outside the work, its *margin*. Is it perhaps a topos from which the artist observes his work, its material conditions, its framings and re-framings? Or is it a topological knot from which the artists cryptically inserts his monogram?

Why an already hacked videogame, *Kaizo*, which hinders or suspends the completion of the game, where everyone is a loser and a winner, is chosen if not to make evident that the relation between players, here perhaps the relation between the artist (or the work) and the spectator, is nothing but the impossible encounter of two black boxes, two opaque entities, whose horizon of communication is dependent either on the enactment of expected roles or on the breach of this expectation?

Here, at this exergue or *parergon*, Drivas stages not only a piece of the triptych, but the very game of art that *Aeon* plays with himself, destroying and rebuilding his world: of feelings, of aesthetic forms, of artistic rules.



ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΟΝ [ΣΧΟΛΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΔΡΙΒΑ]

ΕΥΑ ΣΤΕΦΑΝΗ -
ΓΙΩΡΓΟΣ - ΙΚΑΡΟΣ
ΜΠΑΜΠΑΣΑΚΗΣ

Μη με κοιτάτε παράξενα κανένας δε με γνωρίζει
Μη με κοιτάτε παράξενα κανείς σας δε με γνωρίζει
Δεν ήρθα να ξαφνιάσω τις μέρες σας
δεν κρατώ τη ρομφαία
Κυκλοφορούσα αιώνες μέσα στο πλήθος σας
στους δρόμους, στις αρτηρίες
Δεν ήρθα να καταργήσω το νόμο
δεν κρατώ τη ρομφαία
Κυκλοφορούσα αιώνες στους ήχους σας
Δεν ήρθα σαν ξένος, δεν ήρθα

Μιχάλης Κατσαρός, *Οροπέδιο*

Η Εύα Στεφανή είναι σκηνοθέτης και
Αναπληρώτρια Καθηγήτρια στο Τμήμα
Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Εθνικού και
Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

Ο Γιώργος-Ίκαρος Μπαμπασάκης
είναι συγγραφέας.

34

35

Ήδη το να δείχνεις, να επισημαίνεις, να καταγράφεις και να μετατρέπεις σε καλλιτεχνικό γεγονός τα όσα δεινά δίνουν τον τόνο στη σημερινή κοινωνική και υπαρξιακή κατάσταση, στον *θρυμματισμένο* κόσμο, είναι πολύτιμο και εντέλει αισιόδοξο, ακόμα και μες στον γενικευμένο και ταχύπλοο αποσυντονισμό αξιών, τρόπων, συμπεριφορών, βεβαιοτήτων. Διαβάζω (ναι, διαβάζω) σύνολο το έργο του Γιώργου Δρίβα σαν ένα δυστοπικό μυθιστόρημα *with a twist*, σαν ένα ενιαίο αφήγημα απαρτιζόμενο από αυτόνομα/αυτοτελή επιμέρους αφηγήματα που συναρμόζονται (όπως, φερειπείν, το 2666 του Ρομπέρτο Μολάνιο) και συγκροτούν ένα οργανωμένο corpus. Ο Δρίβας καταπιάνεται διαρκώς με το «άξενο των πόλεων», με τη δυσανεξία απέναντι στο αλλότριο, το «ξένο», με τη μετατροπή της «κοσμοβριθούς ερήμου» σε ακατοίκητα κουφάρια κτισμάτων, με τη διασάλευση των αισθήσεων σε ένα κοινωνικό περιβάλλον όπου παύει να υφίσταται ρέουσα επικοινωνία, όπου η ομιλία αποσυντίθεται και μοιάζει με ταυτόχρονα γρυλίσματα εγγαστρίμυθων, και όπου τόσο η λογική όσο και το συναίσθημα είναι πλέον κατατεμαχισμένες πρώην πραγματικότητες.

Η μέθοδος/στρατηγική του Δρίβα έχει να κάνει με την οξεία παρατηρητικότητα, με το να βλέπει, να ακούει, να οσμίζεται, να γεύεται, να ψάφει (και οι πέντε αισθήσεις σε επιφυλακή) τα τεκταινόμενα στις μεγαλουπόλεις, και από το νυν να επιχειρεί σύντομα νοερά ταξίδια στο εγγύς μέλλον, ώστε να προειδοποιήσει. Παίζει συστηματικά με τη διαλεκτική προβλέψιμου/απρόβλεπτου, οικείου/ανοίκειου, ελέγξιμου/ανεξέλεγκτου, και έχει βαλθεί να ανακαλύπτει τρύπες και διόδους διαφυγής στο συμπαγές των τειχών που εμφανώς, ή/και αφανώς, ύστερα από υπόρρητα σχέδια και απόρρητες συμφωνίες, υψώνονται όχι μόνο ανάμεσα σε κοινωνίες αλλά (με εφιαλτικό τρόπο) ανάμεσα στο άτομο και τους ανθρώπους ολόγυρά του – ακόμα, και πιο εφιαλτικά, ανάμεσα στον άνθρωπο και τον ίδιο του τον αενάως αναστατωμένο εαυτό.

Όπως και στα άλλα έργα του, έτσι και στο *Empirical Data 2.0*, ο Δρίβας αξιοποιεί τρόπους γνωστούς από την επιστημονική φαντασία και το πολιτικό θρίλερ, μολιάζοντάς τους με αναφορές σε τοπία του Φραντς Κάφκα (εν προκειμένω, οι εγγραφές στο σώμα, όπως στη *Σωφρονιστική αποικία*, ο παραλογισμός απέναντι στον «ξένο», το σκηνικό των γραφείων), στο πρωτοποριακό δυστοπικό φιλμ *Προβλήτα* (1962) του Κρις

Μαρκέρ (στην αριστερή οθόνη προβάλλεται μια σειρά εικόνων δίχως κίνηση), στις σημαίνουσες σιωπές (όπως στον κινηματογράφο του Γκυ Ντεμπόρ και στο θέατρο του Σάμιουελ Μπέκετ). Ο «ξένος», που είναι *doppelgänger* του παρατηρητή/επιτηρητή του (και αντιστρόφως, όπως γίνονται ένα) είναι αρχικά «απατηλήριτος, αμειλητέος – μια αναλώσιμη μονάδα», είναι αταξινόμητος, είναι επίφοβος διότι, όσο πειθήνιος κι αν φαίνεται, φέρει εντός του το αρνητικό, είναι ένας *εν δυνάμει* Μπάρτλεμπυ, ο γραφιάς, που ανά πάσα στιγμή μπορεί να περάσει στο «θα προτιμούσα να μην», όντας ένας «άνθρωπος χωρίς σημεία αναφοράς», ακατάτακτος. Ακριβώς στη χρονική μέση του έργου, στο δέκατο έκτο λεπτό, εκκινεί κάτι σαν βουβή εξέγερση, που δεν καταγράφεται ως τέτοια, αλλά ως αλλαγή, ίσως και ωρίμανση. Ίσως είναι απειλητική αυτή η μετατόπιση (πνευματική και ψυχολογική), ίσως και όχι (στο κείμενο του *Empirical Data 2.0* συναντάμε πολλές φορές το «ίσως»). Πάντως, αρχίζει κάτι, ανοίγεται μια ρωγμή, σιγά σιγά στην αρχή και μετά απότομα, καθώς ο «ξένος» αρνείται άλλοι να θέτουν «τα όρια και τους ορισμούς, τις έννοιες και τις λέξεις». Αυτός που έως τότε ήταν «εύπλαστος/ελαστικός/ανοιχτός», που έστεργε να χαμογελάει (κι ας μην ήθελε), γίνεται τώνονι αυτός που, κατά βάθος, οι άλλοι –οι κυρίαρχοι, οι ενταγμένοι, αυτοί που ανήκουν, όλοι οι υπόλοιποι;– φοβούνται: γιατί δεν είναι σαν αυτούς, γιατί βαδίζει μάλλον άσκοπα, γιατί δεν έχει ταυτότητα, γιατί δεν ανήκει σε καμία συγκροτημένη (και άρα ελέγξιμη) συλλογικότητα.

Ο Δρίβας, στο δεύτερο ήμισυ του έργου, προικίζει τον άλαλο «ξένο» με γλώσσα, με σκέψη, με ένα είδος άναρχης, απολύτως απρόβλεπτης στρατηγικής. Μαθαίνεις να καταλαβαίνεις σημαίνει μαθαίνεις να μιλάς, σημαίνει μαθαίνεις να ξεγελάς – γίνεσαι αθέατος, γίνεσαι κι εσύ ο άνθρωπος του πλήθους, καταπιάνεσαι με το να παρατηρείς, με τη σειρά σου, αυτούς που σε παρατηρούσαν, περνάς από τη *ζωή*, τη γυμνή ζωή, στον *βίο*, στον πολιτικό βίο. Βεβαίως, δεν έχουμε να κάνουμε με φθαρμένα μανιφέστα και ξεσπάσματα ξεπερασμένα από την ιλιγγιώδη ταχύτητα του κοινωνικού/οικονομικού γίγνεσθαι, από το πέρασμα στο «ενιαίο θεαματικό», στο κράτος του ολοκληρωμένου θεάματος (Ντεμπόρ), το ολέθριο στάδιο προς το οποίο, ήδη από τα τέλη του 20ού αιώνα, οδηγήθηκαν όλες οι μοναρχίες και οι λαϊκές κυριαρχίες, οι τυραννίες και οι δημοκρα-

τίες, τα ρατσιστικά και τα προοδευτικά καθεστώτα (Αγκάμπεν). Και ο Δρίβας το ξέρει, το διαισθάνεται, το εντοπίζει, το καταγράφει. Οι καλλιτέχνες βιώνουν πολύ έντονα το ότι, εδώ και χρόνια, έχει σχεδιαστεί/δρομολογηθεί μια άλλου είδους, εξίσου, ίσως και περισσότερο, αποτρόπαια, «τελική λύση»: η εκρίζωση όλων των λαών, όλων μας, από τη ζωτική οικία τους/μας που είναι η γλώσσα. Γράφει ο Αγκάμπεν: «Η σύγχρονη πολιτική είναι ακριβώς εκείνο το καταστροφικό γλωσσικό πείραμα που εξαρθρώνει και εκκενώνει, σε ολόκληρο τον πλανήτη, παραδόσεις και πεποιθήσεις, ιδεολογίες και θρησκείες, ταυτότητα και κοινότητα». Ο Δρίβας δείχνει ότι θύμα και θύτης εμπλέκονται στην ίδια δίνη που καταπίνει κάθε βεβαιότητα –ότι όλα είναι ρευστά– ότι ο «ξένος» θα βρει τρόπο να προειδοποιήσει: «Η φαντασίωση ΠΑΝΤΑ τελειώνει». Όταν το μέλλον είναι παρόν, όταν οι χωροχρονικές σταθερές εξαρθρώνονται, όταν το «εγώ είναι ένας άλλος» του Ρεμπώ έχει γίνει γενικευμένη πραγματικότητα, αλλά σαν τραγική φάρσα, σαν αποδιάρθρωση του εγώ, και όχι σαν ποιητική μέθεξη/απογείωση, τότε επείγει η επιστροφή της Ταξιαρχίας Ιμμάνουελ Καντ, δηλαδή επείγει η καταφυγή στο λόγο και στη λογική. Ο Δρίβας ξέρει να οργανώνει έλλογα, ενίοτε και παγερά, το υλικό του για να μιλήσει για παράλογα και καυτά θέματα. Όλα αρχίζουν από την επίκαιρη πραγματικότητα και τίποτα δεν σταματάει εκεί. Κοιτάζω το νέο έργο του Γιώργου Δρίβα *Aeonium*. Βρίσκομαι μπροστά σε ένα Οργουελικό σύμπαν, όπου άνθρωποι με στολές φροντίζουν με αφοσίωση τα φυτά ενός θερμοκηπίου. Οι φιγούρες που κινούνται μηχανικά στον χώρο μοιάζουν με επιστήμονες, νοσηλευτές ή υπνοβάτες. Μου θυμίζουν τους ηθοποιούς-μοντέλα του Ρομπέρ Μπρεσόν. Είναι άραγε ζωντανοί ή νεκροί και το θερμοκήπιο το μεταίχμιο μεταξύ ζωής και θανάτου; Ο Μπέκετ και το παράλογο βρίσκεται στο κέντρο της προβληματικής του Δρίβα. “Εκεί που είμαι, δεν ξέρω, δε θα μάθω ποτέ, μέσα στη σιωπή δεν ξέρεις, πρέπει να συνεχίζεις, δεν μπορώ να συνεχίσω, θα συνεχίσω”. Οι άνθρωποι/μηχανές μιλούν για ένα τρομερό «πριν» που τους συνέθλιψε, φοβούμενοι ένα εξίσου τρομακτικό «μετά». Ωστόσο, συνεχίζουν να δουλεύουν με προσήλωση χωρίς ποτέ να σταματούν τις ίδιες μηχανικές κινήσεις. Αυτοί οι φρουροί του παράλογου δεν είναι παρά μία παραβολή για το παράδοξο της ανθρωπίνης συνθήκης. Ο ρηξικέλευθος στοχαστής

Επικτήτος παρομοιάζει τον ανθρώπινο βίο με το παιχνίδι. Είμαστε όλοι παίκτες ενός παιχνιδιού του οποίου γνωρίζουμε το θλιβερό τέλος. Αν και γνωρίζουμε ότι η ζωή «δεν είναι για πάντα», δι-άγουμε τον βίο μας εναρμονιζόμενοι με τις κοινωνικές επιταγές και στερώντας τους εαυτούς μας την ελευθερία και την απόλαυση του παιχνιδιού. Το έργο του Δρίβα είναι μία ισχυρή υπενθύμιση για το ότι αλλάζοντας τους κανόνες, το παιχνίδι μπορεί να αποκτήσει πάλι την φλεγόμενη, επαναστατική του δράση. Το *Aeonium* είναι ένα έργο ανοιχτό σε πολλαπλές και αντιθετικές αναγνώσεις. Επιτρέποντας την αμφισημία, αλλά όντας διαυγές, το *Aeonium* παραμένει ένα Αίνιγμα, ίδιον των σημαντικών καλλιτεχνικών έργων.



THE FUTURE IS PRESENT [COMMENTS ON THE WORK OF GEORGE DRIVAS]

EVA STEFANI -
GEORGE-ICAROS
BABASSAKIS

38

39

Don't look at me oddly no one knows me
Don't look at me oddly none of you knows me
I did not come here to startle your days
I am not holding the sword
I was wandering for centuries in your crowd
in the streets, in the arteries
I did not come to abolish the law
I'm not holding the sword
I was wandering for centuries in your sound
I did not come as a stranger, I did not come

Michalis Katsaros, *Plateau*

Eva Stefani is a filmmaker and Associate
Professor at the Department of Communication
and Media Studies, National and Kapodistrian
University of Athens.

George-Icaros Babassakis
is a writer.

Making visible, highlighting, document-
ing and transforming into an artistic
event the trials and tribulations that
define today's social and existential
condition, our *fragmented* world, is
already a precious and ultimately
optimistic gesture, even within the
generalized and rapid disruption of
values, habits, behaviors and certain-
ties. I read (yes, *read*) George Drivas's
oeuvre as a dystopian novel with a
twist, as a single narrative consisting
of autonomous/self-contained narratives
that are joined together (such as in
Roberto Bolaño's *2666*) and comprising an
organized corpus.

Drivas constantly dwells upon the
"inhospitality of cities", the intoler-
ance towards otherness, the "strange",
upon the transformation of "crowded
deserts" into uninhabitable building-car-
casses, the perturbation of the senses
in a social environment where unimpeded
communication seizes to exist, where
speech disintegrates and resembles
simultaneous ventriloquist grunts, where
reason and emotion are now shattered
former realities.

Drivas's method/strategy has to do with
his capacity for keen observation, his
ability to watch, listen, scent, savor,
touch (all *five senses* on alert) big-city
intricacies and take short imaginary
journeys from the "here and now" to the
near future, in order to warn us. Play-
ing consistently with the dialectic of
the predictable and the unpredictable,
the familiar and the unfamiliar, the
controllable and the uncontrollable, he
sets himself the task to discover escape
holes and routes in the solid walls
that have been visibly or/and invisibly
raised, according to unspoken plans and
behind-closed-doors agreements, not only
between societies but (dreadfully)
between the individual and his/her
fellow human beings – and, even more
dreadfully, between individuals and
their very own eternally distressed
self. Similarly to his other works, in
Empirical Data 2.0 Drivas makes use of
methods known from the genres of science
fiction and political thriller, blend-
ing them with references to Kafkaesque
themes and scenery (in this case, the
inscriptions on the body, as in *The
Penal Colony*, the irrationality against
the "stranger", the office setting),
to the ground-breaking dystopian film
La Jetée (1962) by Chris Marker

(a sequence of motionless images are
projected at the left screen), to signi-
fying silences (similar to Guy Debord's
cinema and Samuel Beckett's theater).
The "stranger", who is a doppelgänger of
his observer/supervisor (and vice versa,
until they become one) is initially
"unnoticeable, negligible – a consumable
unit", he is unclassifiable, he is
feared, because, no matter how compliant
he may appear to be, he bears within him
the *negative*, he is a *potential* Bartleby,
the scrivener, who at any given moment
could pass to "I prefer not to", being
a "man without reference", impossible
to be categorized.

Exactly at the middle of the film, at
the sixteenth minute, something like a
silent insurgence begins, which is not
documented as such, but rather as a
change, perhaps as a maturation. Maybe
this shift is threatening (mentally
and psychologically), maybe not (in the
text of *Empirical Data 2.0* "maybe" is
something we often come across). In any
case, something begins, a crack opens,
slowly at first, then rapidly, as the
"stranger" refuses to let others set
"the limits and the definitions, the
concepts and the words". He, who up to
that moment was "malleable/flexible/
open", who was willing to smile (even
if he did not want to), now becomes
indeed the one who they –those in power,
the assimilated, those who belong,
everyone else?– actually fear: because
he is not like them, because he is
wandering aimlessly, because he lacks
identity, because he does not belong to
any organized (and hence controllable)
collectivity.

Drivas, on the second half of the work,
equips the voiceless "stranger" with
language, with thought, with an anar-
chic, absolutely unpredictable strategy.
Learning to understand means learning
to speak, it means learning to deceive
– you become unseeable, you become –like
them– a man of the crowd, you in turn
begin to observe those who were observ-
ing you, you pass from zoe, naked life,
to *bios*, to political life.

Of course, we are not dealing with
time-worn manifestos and bursts rendered
obsolete by the breakneck speed of
social/economic becoming, by the
passing from the "singular spectacle"
to the state of full spectacle (Debord),
the destructive stage towards which,
already from the late-20th century,

all monarchies and republics, tyrannies and democracies, racist and progressive regimes were led (Agamben). Drivas knows this, he senses, detects and documents it. Artists experience very intensely that a different type of "final solution", equally or perhaps even more horrifying, has been designed and launched for some years now: the uprooting of all peoples, all of us, from their/ours vital home: their/our language. Agamben writes: "Contemporary politics is this devastating experimentum linguae that all over the planet unhinges and empties traditions and beliefs, ideologies and religions, identity and community". Drivas demonstrates that victim and perpetrator are entangled in the very same vortex swallowing every certainty, that everything is in doubt, that the stranger will find a way to warn us: "fantasies ALWAYS come to an end". When the future is present, when space-time constants are disjointed, when Rimbaud's "I is an other" becomes a generalized reality, yet in the form of a tragic farce, as a deconstruction of the "I", not as poetical communion/elevation, then the return of Immanuel Kant's Brigade is urgent, that is to say a resort to reason and logic, is urgent. Drivas knows how to organize rationally and occasionally cold-bloodedly his material, in order to speak for irrational and heated topics. Everything begins from current reality and nothing ends there.

I am watching George Drivas's new work, *Aeonium*. I stand before an Orwellian universe, where human beings in uniforms are devotedly taking care of plants in a nursery. The figures moving mechanically in space seem to be scientists, nursers or sleepwalkers. They evoke to my mind Robert Bresson's "actor-models". Are they living or dead and is the nursery perhaps an in-between space between life and death? Beckett and the irrational are at the center of Drivas's considerations. "Where I am I don't know, I'll never know, in the silence you don't know, you must go on, I can't go on, I'll go on". The humans/machines speak of a terrible "before", an overwhelming disaster that occurred, while living in the fear of an equally horrifying "after". This does not distract them, however, from their focused labor, from their invariable mechanical movements. These guardians of the irrational are

nothing but a sad parable for the paradox of the human condition. The radical thinker Epictetus compares human life to a game. We are all players of a game whose sorrowful end we know. Even if we know that life "is not forever", we conduct our life following social precepts and depriving ourselves from the pleasure of the game. *Aeonium* is a stark reminder of the fact that by changing the rules, the game may acquire again its burning, revolutionary character. *Aeonium* is a work open to multiple and contradictory readings. Ambiguous, yet lucid, *Aeonium* remains an Enigma, a defining characteristic of every significant artistic work.



Aeonium, 2020, πεντακάναλη
συγχρονισμένη προβολή, 20',
έγχρωμο με ήχο
ευγενική παραχώρηση του καλλιτέχνη

Εμφανίζονται κατά σειρά οι ηθοποιοί
Μαρία Σκουλά, Χρήστος Μαλάκης,
Ρένα Κυπριώτη, Θεοδώρα Τζήμου,
Αντώνης Μυριαγκός

Συντελεστές έργου

Σενάριο - Σκηνοθεσία - Παραγωγή:
Γιώργος Δρίβας
Διεύθυνση Φωτογραφίας:
Ολυμπία Μυτιληναίου, G.S.C.
Μοντάζ: Χρήστος Γάκης
Καλλιτεχνική Διεύθυνση:
Γιώργος Δρίβας / Έφη Γούση
Hair & Make Up Artist: Ελένη Σαββίδου
Styling: Ειρήνη Μαγγίνα
Σκηνογραφική Επιμέλεια: Άννα Σάпка
Ήχος: Χρήστος Παπαδόπουλος
Σχεδιασμός Ήχου: Γιώργος Ραμαντάνης
Α΄ Βοηθός Οπερατέρ: Βαγγέλης Κασαπάκης
Β΄ Βοηθός Οπερατέρ / DIT:
Νεφέλη Ντακοζούδη
Ηλεκτρολόγος: Θανάσης Βρώτσος
Ψηφιακή επεξεργασία χρωμάτων: Δημήτρης
Μανουσιάκης / Art Cut Productions
Μελέτη & Σχεδιασμός κατασκευών
εγκατάστασης: Ειρήνη Σάпка
Κατασκευές: Δημήτρης Φιλόπουλος
Νομική Σύμβουλος: Ζωή Μαυροσκότη
Εταιρεία Παραγωγής:
Skeptik

Aeonium, 2020, five-channel synchronized
projection, 20',
color and sound
courtesy of the artist

In order of appearance
Maria Skoula, Christos Malakis,
Rena Kiprioti, Theodora Tzimou,
Antonis Miriagos

Credits

Written, directed and produced by
George Drivas
Director of Photography:
Olympia Mytilinaiou, G.S.C.
Editing: Christos Gakis
Artistic Direction:
George Drivas / Efi Gousi
Hair & Make Up Artist: Eleni Savidou
Styling: Irini Maggina
Set Supervisor / Prop Master: Anna Sapka
Sound: Christos Papadopoulos
Sound Design: George Ramantanis
First Camera Assistant: Vagelis Kasapakis
Second Camera Assistant / DIT:
Nefeli Dakozudi
Gaffer: Thanasis Vrotsos
Color Grading: Dimitris Manusiakis / Art
Cut Productions
Installation & Constructions Design:
Irene Sapka
Constructions: Dimitris Filopoulos
Legal Adviser: Zoi Mavroskoti
Production Company:
Skeptik

Στην πεντακάναλη οπτικοακουστική εγκα-
τάσταση *Aeonium* πέντε εργαζόμενοι ενός
θερμοκηπίου μιλούν για μια απροσδιόρι-
στη καταστροφή, ένα «φοβερό γεγονός». Απαντούν διαδοχικά σε ερωτήματα που δεν
εκφράζονται ρητά, ενώ ταυτόχρονα καλ-
λιεργούν, άλλοτε με καρτερία, άλλοτε
με παραίτηση, ένα παχύφυτο του γένους
Αιώνιο. Αινιγματικό κατάλοιπο ενός ερει-
πωμένου κόσμου ή το σύμβολο μιας νέας
εποχής, το Αιώνιο έρχεται να επιβάλει
τη δική του χρονική τάξη. Ο καλλιτέχνης
σημειώνει: «Σε ένα θερμοκήπιο ο κύκλος
ζωής σταματά και ξαναρχίζει συνέχεια.
Ο ξεριζωμός και η διαρκής μεταφύτευση
ενός παχύφυτου δημιουργεί έναν ατέλειω-
το φαύλο κύκλο ζωής και θανάτου. Τα 5
πρόσωπα προσπαθούν να καταλάβουν αυτό
που τους συνέβη. Προσπαθούν να υπάρξουν
ξανά. Προσπαθούν να εξηγήσουν το ανεξή-
γητο». Το *Aeonium* περιγράφει μία μετέωρη
συνθήκη μεταξύ κίνησης και ακινησίας,
λόγου και σιωπής, φθοράς και αναγέννη-
σης, ματαίωσης και προσμονής, μονοτονίας
και παραλλαγής. Απεικονίζει έναν κόσμο
ερμητικά κλειστό στις εξωτερικές
συνθήκες, αλλά και διάφανο, εύθραυστο
στην αλλαγή.

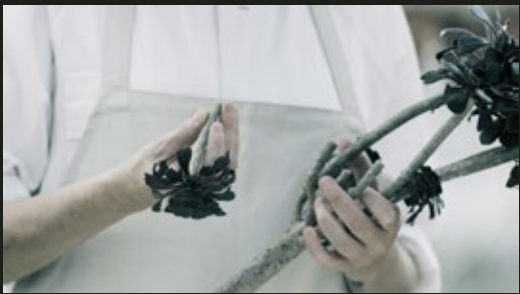
- Άννα-Μαρία Κάντα (AK)

In the five-channel installation
Aeonium, five plant-nursery employees
speak about a mysterious disaster, a
“terrible event”. They respond succes-
sively to unuttered questions, while
cultivating a plant of the genus *Aeonium*,
sometimes with patience and at other
times with resignation. The plant, an
enigmatic remnant of an abandoned world
or the symbol of a new era, imposes its
own temporal regime. The artist notes:
“In a plant nursery, the circle of life
continuously ends and begins again.
Uprooting and constantly transplanting
a succulent creates an endless vicious
circle of life and death. 5 persons are
trying to understand what was that which
happened to them. They try to exist
again. They try to explain the unex-
plainable”. *Aeonium* evokes a suspended
condition between movement and stasis,
speech and silence, deterioration and
regeneration, discontent and anticipa-
tion, monotony and variation. It depicts
a world hermetically closed and protect-
ed from external conditions, yet trans-
parent and susceptible to change.

- Anna-Maria Kanta (AK)



I just wanted to tell someone.
I don't talk much about how I feel.



I'm not alone.



I'm fine,
so, I shouldn't be scared.



EMPIRICAL DATA 2.0

Empirical Data 2.0, 2019, δικάναλη
συγχρονισμένη προβολή, 30',
ασπρόμαυρο με ήχο

Συντελεστές έργου

Πρωταγωνιστής: Δαβίδ Μαλτέζε
Σενάριο - Σκηνοθεσία - Παραγωγή:
Γιώργος Δρίβας
Διεύθυνση Φωτογραφίας: Claudio Bolivar
G.S.C., Σπύρος Παγώνης
Σχεδιασμός Παραγωγής: Ηλίας Λεδάκης
Μοντάζ: Χρήστος Γάκης
Ενδυματολόγος: Άγης Παναγιώτου
Hair & Make Up Artist: Ελένη Σαββίδου
Ήχος: Χρήστος Παπαδόπουλος
Σχεδιασμός Ήχου: Σπύρος Αραβοσιτάς
Βοηθός σκηνοθέτη: Στέλλα Χαριτοπούλου
Βοηθός οπερατέρ: Αλέξης Οικονομίδης,
Γιάννης Κουρέτης
Σκηνογραφική Επιμέλεια: Βιβή Χαριάτη
Ηλεκτρολόγοι: Γιώργος Χατζημήτρος,
Χρήστος Μόσχος
Διανομή Β' ρόλων: Βιολέτα Ευσταθίου
Έρευνα χώρων: Κωνσταντίνος
Αναστασόπουλος
Γραφικά: Βαγγέλης Ντεζές
Τεχνική επιμέλεια: Δημήτρης Καταλιακός
Νομική Σύμβουλος: Ζωή Μαυροσκότη
Εταιρεία Παραγωγής:
Skeptik

Empirical Data 2.0, 2019, two-channel
synchronized projection, 30',
black and white, stereo sound

Credits

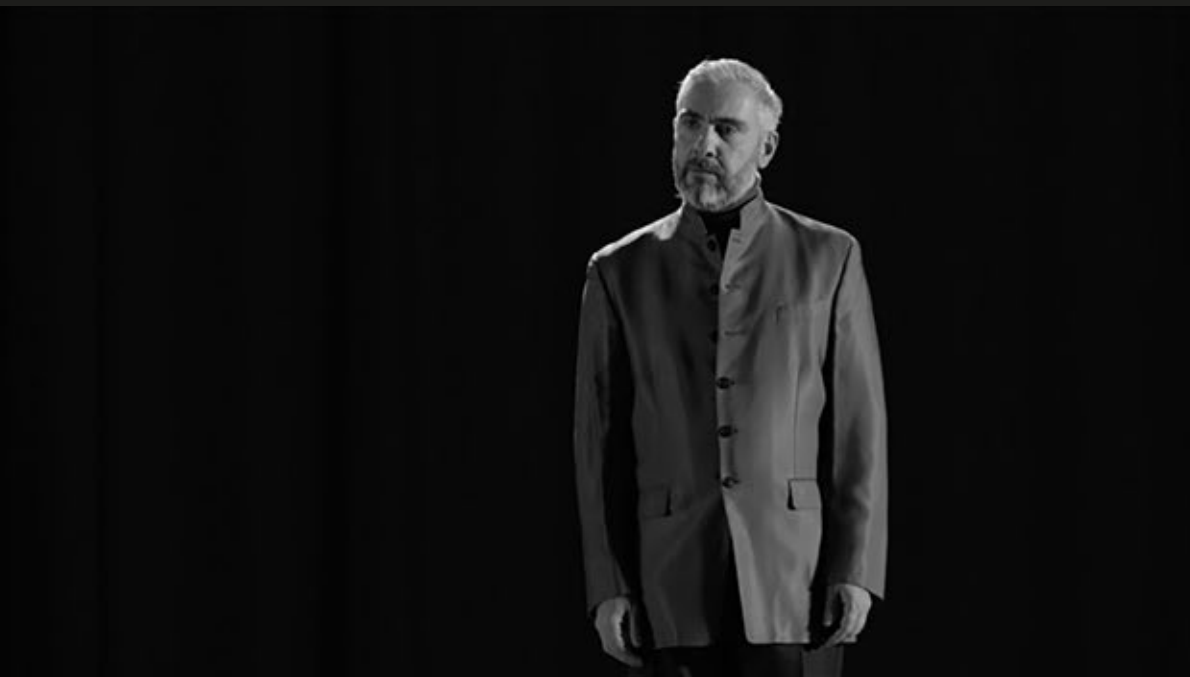
Performed by: David Malteze
Written, directed and produced by
George Drivas
Director of Photography: Claudio Bolivar
G.S.C., Spiros Pagonis
Production Designer: Elias Ledakis
Editing: Christos Gakis
Costumes: Agis Panagiotou
Hair & Make Up Artist: Eleni Savidou
Sound: Christos Papadopoulos
Sound Design: Spiros Aravositas
Assistant director: Stella Charitopoulou
Assistant operator: Alexis Ikonomidis,
Giannis Kouretis
Set Supervisor: Vivi Hariati
Gaffers: Giorgos Chatzimitros,
Christos Moschos
Additional Casting: Violeta Efsthathiou
Location Scouting:
Konstantinos Anastasopoulos
Graphics: Vagelis Dezes
Technical Supervisor: Dimitris Kataliakos
Legal Adviser: Zoi Mavroskoti
Production Company:
Skeptik

Η δικάναλη εγκατάσταση με τίτλο *Empirical Data 2.0* αποτελεί τη συνέχεια της βιντεοεγκατάστασης *Empirical Data*, παραγωγής του 2009. Οι δύο εκδοχές του έργου παρατίθενται η μία δίπλα στην άλλη, και προβάλλονται ταυτόχρονα. Το *Empirical Data* εκκινεί από την εμπειρία του Γεωργιανής καταγωγής ηθοποιού Δαβίδ Μαλτέζε: την πορεία του από την ανωνυμία στην καταξίωση. Πραγματεύεται, όπως γράφει ο καλλιτέχνης, «τη σχέση κάποιου με ένα περιβάλλον που είναι άγνωστο και υπό μία έννοια συχνά εχθρικό». Στην αρχική εκδοχή στο αριστερό μέρος της προβολής ο Μαλτέζε μας παρουσιάζεται σαν ένας χαρακτήρας του βωβού κινηματογράφου να περιδιαβαίνει χώρους ανοίκειους. Ένας απροσδιόριστος παρατηρητής τον ακολουθεί, τον επιτηρεί, τον αξιολογεί, ενδεχομένως τον απορρίπτει. Οι κινήσεις του καταγράφονται με αποσπασματικό τρόπο, οι σκέψεις του παραμένουν άγνωστες. Στο δεξιό μέρος, παρακολουθούμε τον Μαλτέζε δέκα χρόνια μετά. Σαν παρατηρητής του προηγούμενου εαυτού του ο ηθοποιός ανατρέχει στα στιγμιότυπα της ζωής του, στη ζωή του ως «άλλου» μέσα στην κοινωνία. Στον μακρύ του μονόλογο ακούμε τη συνεχή του συναισθηματική παλινδρόμηση ανάμεσα στο παρελθόν και στο μέλλον. Προς το τέλος του μονολόγου του ο ήρωας, σαν αγγελιοφόρος κακώνμαντάτων, ανακοινώνει ή μάλλον απειλεί πως θα ανακοινώσει την κατάρρευση του κόσμου, στον οποίο μάταια προσπάθησε να ανήκει. Τελικά όμως αναβάλλει επ' αόριστον τις ριζοσπαστικές, ουτοπικές δυνατότητες που συντροφεύουν την καταστροφική φαντασία. Ίσως ο ρόλος που του αρμόζει, να είναι απλώς αυτός του διασκεδαστή. «Ίσως τελικά να μην θέλω να πω τίποτα», λέει επί σκηνής.

– AK

The two-channel installation titled *Empirical Data 2.0* is the sequel to the video installation *Empirical Data*, that was produced in 2009. The two versions of the work are displayed next to each other and projected simultaneously. *Empirical Data* begins with the personal experience of the actor of Georgian origin David Malteze: his trajectory from anonymity to accomplishment. As the artist writes, “it deals with someone’s relationship with an environment that is ‘alien’ and often hostile in a sense”. In the initial version presented on the left part of the projection, Malteze presents himself as a character out of the world of a silent film, navigating through unfamiliar spaces. An unidentified observer is following, supervising and assessing him, perhaps he is rejecting him. His movements are recorded in a fragmentary way, his thoughts remain unknown. On the right part of the screen we watch Malteze ten years later. Like an observer of his previous self, the actor looks back on snapshots of his life, his life as an “other” within society. In his long monologue we hear his constant emotional fluctuation between the past and the future. Towards the monologue’s end, Malteze, like a harbinger of woe, announces or rather threatens that he will announce the collapse of the world, in which he vainly attempted to belong. In the end he postpones indefinitely the radical, utopian possibilities accompanying the catastrophic imagination. Perhaps his proper role is that of the entertainer. “In the end perhaps there is nothing I want to say”, he proclaims onstage.

– AK





Η πολυκάναλη βιντεοεγκατάσταση *Kaizo* μας μεταφέρει στους αλγοριθμικούς τόπους της εικονικής πραγματικότητας. Ο τίτλος του έργου αναφέρεται στα χακαρισμένα βιντεοπαιχνίδια υψηλής δυσκολίας και παραπέμπει στις στρατηγικές εισβολής σε υπολογιστικά συστήματα. Ο καλλιτέχνης δημιουργεί εδώ ένα αλληγορικό περιβάλλον, προσφέροντας ένα σύνθετο σχόλιο πάνω στα όρια της ανθρώπινης δράσης. Οι φανταστικοί του χαρακτήρες είναι δύο παίκτες που περιηγούνται τους εικονικούς χώρους ενός βιντεοπαιχνιδιού kaizo. Έχουν να αντιμετωπίσουν ανυπέρβλητες δυσκολίες και εμπόδια, καθώς το βιντεοπαιχνίδι μιμείται την μορφή και δομή των φυτικών οργανισμών, όπως υποδηλώνουν οι εικόνες του έργου. Είναι ένα αυτορρυθμιζόμενο σύστημα που αυτοεπιδιορθώνεται και μετασχηματίζεται κάθε φορά που αντιλαμβάνεται μια εξωτερική απειλή. Οι αόρατοι σε εμάς παίκτες, φαίνεται να υπακούν σε ένα άγνωστο «σενάριο» που παρουσιάζεται με τη μορφή αποσπασματικών φράσεων: «Στόχος είναι κάτι που δεν ξέρουν και πρέπει να ανακαλύψουν. Χάνονται μέσα στο έξυπνο περιβάλλον που αλλάζει συνέχεια ενώ μένει πάντα το ίδιο».

– AK

The multi-channel video installation *Kaizo* transports us to the algorithmic spaces of virtual reality. The title of the work refers to hacked video-games of high difficulty and alludes to invasion strategies against computing systems. The artist creates here an allegorical environment, offering a complex comment on the limits of human action. His fictional characters are two players traversing the virtual spaces of a kaizo video-game. They have to confront insurmountable difficulties and obstacles with the video-game replicating the form and structure of vegetative organisms, as the images of the work suggest. It is a self-regulating system that repairs and transforms itself every time it perceives an outer threat. The invisible players seem to follow an obscure “script” that appears in the form of fragmentary phrases: “Their aim is something they do not know and must discover. They are getting lost in a smart environment that constantly changes while always remaining the same”.

– AK

Kaizo, 2020, πολυκάναλη προβολή εικόνων και κειμένου, 3’, έγχρωμο χωρίς ήχο ευγενική παραχώρηση του καλλιτέχνη

Kaizo, 2020, multi-channel image and text projection, 3’, color, no sound courtesy of the artist

Συντελεστές έργου

Credits

Σενάριο - Σκηνοθεσία - Παραγωγή:
Γιώργος Δρίβας
Διεύθυνση Φωτογραφίας:
Ολυμπία Μυτιληναίου, G.S.C.
Μοντάζ: Μαρία Κουνάβη
Α΄ Βοηθός Οπερατέρ:
Βαγγέλης Κασαπάκης
Β΄ Βοηθός Οπερατέρ /
DIT: Νεφέλη Ντακοζούδη
Εταιρεία Παραγωγής:
Skeptik

Written, directed and produced by
George Drivas
Director of Photography: Olympia
Mytilinaiou, G.S.C.
Editing: Maria Kounavi
First Camera Assistant:
Vagelis Kasapakis
Second Camera Assistant /
DIT: Nefeli Dakozudi
Production Company:
Skeptik



Something that does not want to be described may come across
something else that does not want to be described_

They get lost in a smart environment that is
constantly changing while always staying the same_

Χάνονται μέσα σε ένα έξυπνο περιβάλλον
που αλλάζει συνεχώς ενώ μένει πάντα ίδιο.

When they do not win, it is almost always_
When they escape it is temporary_

Όταν δεν νικούν είναι σχεδόν πάντα_
Όταν ξεφεύγουν είναι για λίγο.



ΟΡΓΑΝΩΣΗ

ORGANIZATION

ΕΚΘΕΣΗ

annexM Κέντρο Εικαστικών Τεχνών
Οργανισμός Μεγάρου Μουσικής Αθηνών (OMMA)

Καλλιτεχνική Διεύθυνση annexM
Άννα Καφέτση

Επιμέλεια έκθεσης
Άννα-Μαρία Κάντα

Παραγωγή
Skeptik

Εγκατάσταση οπτικοακουστικών έργων
Μιχάλης Αντωνόπουλος, Αντώνης Γκατζουγιάννης,
Μάκης Φάρος

Γραφιστικός σχεδιασμός
Typical Organization for Standarts and Order

Μετάφραση κειμένων φυλλαδίου έκθεσης
Κώστας Κωνσταντίνου

Παραγωγή – Εκτύπωση φυλλαδίου έκθεσης
Κάπα Εκδοτική

Φωτογραφίες έκθεσης
Μαρία Μαυροπούλου

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

Επιμέλεια
Άννα-Μαρία Κάντα

Κείμενα
Γιώργος Δρίβας, Διονύσης Καββαθάς,
Άννα-Μαρία Κάντα, Άννα Καφέτση,
Γιώργος-Ίκαρος Μπαμπασάκης, Εύα Στεφανή
Μετάφραση (ελληνικά – αγγλικά)
Κώστας Κωνσταντίνου

Γραφιστικός σχεδιασμός
Typical Organization for Standarts and Order

Παραγωγή – Εκτύπωση
ΚΑΜΠΥΛΗ Α.Ε.Β.Ε.

Ο κατάλογος εκδόθηκε με την ευκαιρία της έκ-
θεσης Γιώργος Δρίβας, *Δομές συναισθημάτων* που
πραγματοποιήθηκε στον Κήπο του Μεγάρου Μουσι-
κής Αθηνών από τις 23 Ιουλίου 2020 έως τις 20
Σεπτεμβρίου 2020.

© annexM 2020
© Κείμενα: οι συγγραφείς
© Έργα: ο καλλιτέχνης
© Φωτογραφίες έκθεσης: Μαρία Μαυροπούλου

EXHIBITION

annexM Visual Arts Center
Megaron The Athens Concert Hall (OMMA)

Artistic Director of annexM
Anna Kafetsi

Curator
Anna-Maria Kanta

Production
Skeptik

Audiovisual installation
Michalis Antonopoulos, Makis Faros, Antonis
Gatzougiannis

Graphic design
Typical Organization for Standarts and Order

Exhibition leaflet translation
Kostas Konstantinou

Leaflet production – Printing
KAPA EKDOTIKI

Exhibition photos
Maria Mavropoulou

CATALOGUE

Editor
Anna-Maria Kanta

Texts by
George-Icaros Babassakis, George Drivas,
Anna Kafetsi, Anna-Maria Kanta,
Dionysis Kavvathas, Eva Stefani
Translations (Greek – English)
Kostas Konstantinou

Graphic design
Typical Organization for Standarts and Order

Production – Printing
KAMBILI S.A

The catalog was published on the occasion
of the exhibition George Drivas,
Structures of feelings which was held at
the Athens Concert Hall Garden from
July 23, 2020 to September 20, 2020.

© annexM 2020
© Texts: the authors
© Artworks: the artist
© Exhibition photos: Maria Mavropoulou

Με την οικονομική υποστήριξη του
Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού

With the financial support of the
Ministry of Culture and Sports



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού
HELLENIC REPUBLIC
Ministry of Culture and Sports

Χορηγοί επικοινωνίας
Communication sponsors

Παραγωγή
Production

Υποστηρικτές υλοποίησης των έργων
Supported by

SKEPTIK //



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

ACKNOWLEDGEMENTS

Ο καλλιτέχνης Γιώργος Δρίβας ευχαριστεί θερμά	The artist George Drivas cordially thanks
Το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, τη Γενική Γραμματεία Σύγχρονου Πολιτισμού, τη Γενική Διεύθυνση Σύγχρονου Πολιτισμού, τη Διεύθυνση Εικαστικών, Αρχιτεκτονικής, Φωτογραφίας & Μουσείων Σύγχρονου Πολιτισμού	The Ministry of Culture and Sports, The General Secretariat of Contemporary Culture, The General Directorate of Contemporary Culture The Directorate of Visual Arts, Architecture, Photography and Contemporary Culture Museums
Το Μέγαρο Μουσικής Αθηνών	Megaron – The Athens Concert Hall
Το annex Μ και ιδιαίτερα την Διευθύντρια, κ. Αννα Καφέτση	annex Μ and especially the Director, Ms. Anna Kafetsi
Την Polyeco Contemporary Art Initiative και ιδιαίτερα τον Ιδρυτή και Διευθυντή, κ. Αθανάσιο Πολυχρονόπουλο και την Καλλιτεχνική Διευθύντρια, κ. Κίκα Κυριακάκου	Polyeco Contemporary Art Initiative and especially the Founder and Director, Mr. Athanasios Polychronopoulos and the Artistic Director, Ms. Kika Kyriakakou
Το λογιστικό γραφείο Μαυροσκότη και ιδιαίτερα τους κ.κ. Παναγιώτη και Διονύση Μαυροσκότη	The Accounting Office Mavroskotis and especially Mr. Panagiotis Mavroskotis and Mr. Dionisis Mavroskotis
Την εταιρία Πουλημένος/Κάκτοι & Παχύφητα και ιδιαίτερα τις κ.κ. Μαρία και Όλγα Πουλημένου	Poulimenos Cacti & Succulents Company and especially Ms. Maria Poulimenou and Ms. Olga Poulimenou
Καθως και τους Ορέστη Ανδρεαδάκη, Δάφνη Βιτάλη, Μαρία Μαυροπούλου, Φένια Κοσσοβίτσα, Σεβαστιάνα Αναγνωστοπούλου, Στέφανο Τσιβόπουλο, Αγη Παναγιώτου, Ζωή Μαυροσκότη	As well as Orestis Andreadakis, Daphne Vitali, Maria Mavropoulou, Fenia Cossovitsa, Sevastiana Anagnostopoulou, Stefanos Tsivopoulos, Agis Panagiotou, Zoi Mavroskoti



Μέγαρο
Μουσικής
Αθηνών

Με την υποστήριξη
του Υπουργείου
Πολιτισμού & Αθλητισμού

Megaron
the Athens
Concert Hall

Supported by
the Ministry
of Culture & Sports

ISBN: 978-960-7191-17-5