

Ποιο είναι το Νέο, το Καινούριο, το Τεχνολογικά Προηγμένο; Οι καλλιτέχνες απαντούν στο Περίπτερο 2 της 83<sup>ης</sup> ΔΕΘ. ΕΛΛ, ΠΑΙΞΕ, ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ.

Για τρίτη συνεχόμενη χρονιά, η Helexpro διοργανώνει το Φεστιβάλ Τέχνης Επιστήμης Τεχνολογίας του Ευρωπαϊκού προγράμματος Artcitya στο Περίπτερο 2 της 83<sup>ης</sup> ΔΕΘ, από τις 8 ως τις 16 Σεπτεμβρίου.

Ήδη από την πρώτη χρονιά, το Φεστιβάλ προσέλκυσε κοινό όλων των ηλικιών. Πέρυσι, το κοινό βαθμολόγησε το Φεστιβάλ με 8.10 στα 10, αναδεικνύοντάς το ως ένα από τα πιο δημοφιλή,

ενδιαφέροντα και αγαπημένα Περίπτερα της ΔΕΘ. Και φέτος λοιπόν, το Φεστιβάλ υλοποιείται στον όροφο του Περιπέτρου 2 της Helexpro, καταλαμβάνοντας χώρο 2.700 τετραγωνικών μέτρων, όπου παρουσιάζονται πάνω από 50 έργα τέχνης που χρησιμοποιούν ως κύριο μέσο τους την τεχνολογία, περισσότερων από 120 νέων και καταξιωμένων δημιουργών από την Ελλάδα και το εξωτερικό.

Για ακόμη μια χρονιά, με το γενικό τίτλο "THE NEW NEW" (ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΝΕΟ) το Φεστιβάλ αναφέρεται στον εξαιρετικά γρήγορα πλέον αναπτυσσόμενο ρυθμό της τεχνολογίας. Οι καταιγιστικές και πολυάριθμες

εξελίξεις σε αυτόν τον τομέα όχι μόνο φαίνεται πως φέρνουν όλο και πιο κοντά μας τα σενάρια δημοφιλών ταινιών και βιβλίων για την επικράτηση της μηχανής, αλλά επιπλέον αφήνουν τεράστια περιθώρια ερμηνείας σχετικά με το ποιο είναι το Νέο, το Καινούριο, το Τεχνολογικά Προηγμένο. Οι απαντήσεις ποικίλουν ανάλογα με την ηλικία και το υπόβαθρο του καθενός. Το 3ο Φεστιβάλ Τέχνης Επιστήμης Τεχνολογίας του Artcitya της Helexpro συγκεντρώνει τις προτάσεις καλλιτεχνών και δημιουργών που πειραματίζονται με τις δυνατότητες της τεχνολογίας ως προς τη φόρμα και το περιεχόμενο, πάντα με κεντρικό γνώμονα τον άνθρωπο.

# THE NEW NEW

3<sup>ο</sup>  
ΦΕΣΤΙΒΑΛ  
ΤΕΧΝΗΣ  
ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

83<sup>Η</sup> ΔΕΘ  
ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ 2  
1<sup>ος</sup> ΟΡΟΦΟΣ



HELEXPRO

2018

ART  
SCIENCE  
TECHNOLOGY  
FEST

08-16.09  
2018

Τέχνη &  
Εικονική Πραγματικότητα

Ηλεκτρονικά παιχνίδια &  
Πολιτική

Σύγχρονη Τέχνη &  
Τεχνολογία

Ψηφιακές εφαρμογές

Διαδραστικές  
εγκαταστάσεις

Βίντεο

Performance

Chill out space





Το **Games & Politics** είναι μια περιοδεύουσα έκθεση του Goethe-Institut, σε συνεργασία με το ZKM - Zentrum für Kunst und Medien (Κέντρο Τέχνης και Μέσων), ενός από τους πιο σημαντικούς Ευρωπαϊκούς φορείς που διερευνούν τη σχέση τέχνης και τεχνολογίας. Ο τίτλος **Games & Politics** βασίζεται στην έκθεση **Global Games** του ZKM, που από το 2004 εστιάζει αποκλειστικά σε πολιτικά παιχνίδια. Για τον ειδικό στις Θεωρίες των Μέσων **Ian Bogost**, το έτος 2004 σηματοδοτεί μια σημαντική τομή. Με τις αμερικανικές εκλογές της χρονιάς εκείνης, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παύουν να είναι μόνο μια επιφάνεια απεικόνισης των κοινωνικών συνθηκών και αδικιών, αλλά πειραματίζονται και σε μια προσομοίωση των διαδικασιών και των κανόνων που προκαλούν αυτές τις αδικίες, αποκτώντας μια σαφώς πολιτική και ακτιβιστική διάσταση. Πλέον, οι **game developers** επιδιώκουν να διαχωρίσουν τη θέση τους τόσο από τη συμβατική αγορά όσο και από το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως μέσο ψυχαγωγίας.

Η έκθεση περιλαμβάνει 18 παιχνίδια. Το κοινό μπορεί να παίξει τα 16 από τα αυτά ή εναλλακτικά να τα παρακολουθήσει με τη μορφή βίντεο.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΧΩΡΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ 6 ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΩΣ ΕΞΗΣ:

1. Διαμορφώνοντας Γνώμες (παιχνίδια που σχολιάζουν πραγματικά πολιτικά γεγονότα)  
**The Cat and the Coup**, Peter Brinson & Kurosh ValaNejad, 2011, ΗΠΑ  
**Madrid**, Gonzalo Frasca, 2004, Ουρουγουάη  
**Yellow Umbrella**, Awesapp, 2014, Χονγκ Κονγκ
2. Στρατιωτικά Ζητήματα (παιχνίδια που θίγουν τη συμμαχία μεταξύ της βιομηχανίας του πολέμου και της βιομηχανίας της ψυχαγωγίας)  
**Killbox**, Joseph DeLappe with Malath Abbas, Tom deMajo & Albert Elwin of Biome Collective, 2016, ΗΠΑ / Μεγάλη Βρετανία  
**Unmanned**, Molleindustria and No Media Kings, 2012, ΗΠΑ  
**This War of Mine**, 11 bit studios, 2014, Πολωνία

3. Πολλαπλές οπτικές (παιχνίδια που αμφισβητούν τους στερεοτυπικούς ρόλους των φύλων)

**Perfect Woman**, Peter Lu & Lea Schönfelder, 2014, Γερμανία  
**Dys4ia**, Anna Anthropy, 2012, ΗΠΑ  
**Coming Out Simulator**, Nicky Case, 2014, ΗΠΑ

4. Κριτική του Μέσου (παιχνίδια που ασκούν κριτική στη βιομηχανία των video games)

**Phone Story**, Molleindustria, 2011, ΗΠΑ  
**TouchTone**, Mike Boxleiter & Greg Wohlwend, 2015, ΗΠΑ  
**Orwell**, Osmotic Studios, 2016, Γερμανία

5. Ιστορίες Μετανάστευσης (παιχνίδια που περνούν σύνορα)

**Papers, Please**, Lucas Pope, 2013, ΗΠΑ  
**1378(km)**, Jens M. Stober, 2010, Γερμανία  
**Escape from Woomera**, The Escape From Woomera Collective, 2004, Αυστραλία / Νέα Ζηλανδία

6. Χαρτογράφηση της Εξουσίας (παιχνίδια - παρατηρητές της απουσίας της δυνατότητας για αυτενέργεια και αυτοδιαχείριση του ατόμου)

**Sunset**, Auriea Harvey & Michaël Samyn, Tale of Tales, 2015, Βέλγιο  
**Democracy 3**, C.P. Harris, 2013, Μεγάλη Βρετανία  
**The Westport Independent**, Coffee Stain Studios, 2016, Σουηδία

## ΦΙΑΜ & ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

**Antikriegsspiele**, Christian Schiffer, 2016

**dead-in-iraq**, Joseph DeLappe, 2006-2009

**Diversität in Computerspielen**, Christian Schiffer, 2016

**Games and Politics**, Jeannette Neustadt, 2016

## Η ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ανοιχτή συζήτηση 9/09, 18:00-20:00

Σύμφωνα με το μύθο, όπως αναφέρει ο Ηρόδοτος, τα παιχνίδια επινοήθηκαν στην αρχαία Λυδία κατά την περίοδο ενός μεγάλου λιμού. Ο λαός της Λυδίας, σε μια προσπάθεια να κάνει τα αποθέματα της τροφής να διαρκέσουν περισσότερο, επινόησαν παιχνίδια με ζάρια, σφαίρες και αστραγάλους. Για να διασκεδάσουν την πείνα τους, έτρωγαν και έπαιζαν μέρα παρά μέρα. Την μία μέρα έτρωγαν και την επομένη έπαιζαν. Άντεξαν το λιμό για 18 ολόκληρα χρόνια. Τα παιχνίδια είναι διασκέδαση και η διασκέδαση ευχαρίστηση και η ευχαρίστηση μας κάνει να ξεχνάμε έγνοιες και προβλήματα. Με τρόπο υπερβατικό, τα παιχνίδια αποσπούν την προσοχή μας, καθώς βυθιζόμαστε σε μια σφαίρα πέρα από την πραγματικότητα, όπου είμαστε μόνοι ή όπου συνδεόμαστε μοναδικά με τους συμπαίκτες μας, όπου μαθαίνουμε χωρίς να το συνειδητούμε, όπου δοκιμάζουμε και ξεπερνάμε τα όριά μας. Αντίστροφα, η διασκέδαση είναι παιχνίδι και το παιχνίδι ανταγωνισμός και ο ανταγωνισμός μπορεί να είναι αγώνας και άθλημα. Μια σφαίρα από την οποία αναδεικνύονται πρωταθλητές και ήρωες. Ένα όχημα για την εκδήλωση εθνικής υπερηφάνειας και προπαγάνδας, αλλά και μια βιομηχανία πολλών εκατομμυρίων δολαρίων. Σε μια κοινωνία του θεάματος, όπου όλα είναι προϊόντα, τα παιχνίδια -ψηφιακά, αναλογικά, ερασιτεχνικά και επαγγελ-

ματικά- γίνονται προϊόντα μιας αγοράς που βασίζεται στις ενστικτώδεις ανάγκες μας για ψυχαγωγία, ανάπτυξη των ταλέντων μας και ένταξη μας σε μια κοινότητα.

Σε ένα τέτοιο πλαίσιο, ποιος μπορεί να είναι ο ρόλος των καλλιτεχνών που σχεδιάζουν παιχνίδια ως μέρος της πρακτικής τους; Μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια και τα αστικά παιχνίδια να λειτουργήσουν ως πολιτικά έργα τέχνης; Μπορούν οι τακτικοί παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών να αναπτύξουν εξαιρετικές δεξιότητες που να αξιοποιηθούν για κοινωνικούς σκοπούς; Ποια είναι τα μυστικά για την δημιουργία ενός επιτυχημένου συλλογικού έργου, καθώς και για την κατανάλωση των παιχνιδιών τόσο στον ψηφιακό όσο και στον αστικό χώρο;

### ΟΜΙΛΗΤΕΣ Μαρία Αλούπη

(πιανίστα, συνθέτης και παραγωγός βιντεοπαιχνιδιών, συν-ιδρύτρια της beyondthosehills, Αθήνα), **Χαράλαμπος Ανδρεανίδης** (γραφίστας, Team Scarlet, Αθήνα), **Σωτήριος Γυφτόπουλος** (game developer, Labs Director στην anothercircus, Αθήνα και Σαν Φρανσίσκο) **Ανδρέας Δικτυόπουλος** (game developer, creative director και συνθέτης, συν-ιδρυτής της beyondthosehills, Αθήνα), **Βασίλειος Καραβασίλης** (μηχανικός υπολογιστών, gameveloper, συν-ιδρυτής της eNVY softworks, Αθήνα), **Μιχάλης Λυγκιάρης** (καλλιτέχνης, Team Scarlet, Αθήνα), **Τάσος Πρωτόπαπας** (μουσικός, συνθέτης, προγραμματιστής υπολογιστών, Team Scarlet, Αθήνα), **Κυπριανός Σκαφίδας** (gamer/game developer, Team Scarlet, Αθήνα), **Χριστίνα Χρυσανθοπούλου** (αρχιτέκτονας, συν-ιδρύτρια και καλλιτεχνική διευθύντρια της ViRA, Αθήνα)  
ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ Λυδία Χατζηακώβου (επιμελήτρια, ArtBOX.gr, Καλλιτεχνική Διευθύντρια του Φεστιβάλ Τέχνης Επιστήμης Τεχνολογίας του Artcity της ΔΕΘ)  
ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ Μαρία Σαριδάκη (επιμελήτρια)

Ως έναρξη της συζήτησης θα παιχτεί το παιχνίδι **Status** της Ομάδας **Scarlet** (Χαράλαμπος Ανδρεανίδης, Μιχάλης Λυγκιάρης, Τάσος Πρωτόπαπας, Κυπριανός Σκαφίδας), ενώ στο πλαίσιο της έκθεσης παρουσιάζεται η εγκατάσταση - καταγραφή του παιχνιδιού.

### STATUS, 2018

Ένα βιωματικό πολιτικό παιχνίδι χώρου. Οικειοποιούμαστε και επεκτείνουμε το σύνολο κανόνων των "μουσικών καρτελών", εξερευνώντας το ρόλο μας όταν αποδεχόμαστε και λειτουργούμε σε συστήματα που διαβαθμίζουν την ποιότητα ζωής ανθρώπων, τάξεων, φυλών ή και φύλων. Χρησιμοποιούμε σαν κύρια δυναμική το αίσθημα της δυσφορίας, μέσα από καθίσματα τοποθετημένα από το πλέον απεχθές ως το πιο προνομιακό. Με κάθε βήμα νιώθουμε να βελτιώνεται, εις βάρος άλλων, το επίπεδο άνεσης που θα έχουμε τη στιγμή που θα σταματήσει η μουσική. Αυθόρμητα, η παραμονή μας στο σύνολο δεν είναι αρκετή και η πιθανή σχετική μας θέση -status- μας αφορά πραγματικά, επιδρώντας στα συναισθήματα και τη συμπεριφορά μας. Ερχόμαστε σε αντιπαράθεση με την εξουσία, η άνεση της οποίας γρήγορα θα μας φέρει και αυτή σε άβολη θέση, αφού από την καρέκλα αυτή επιβάλουμε το κάθισμα που θα βγει από τον κύκλο και στο οποίο ο χαμένος του εκάστοτε γύρου αναγκάζεται να κάτσει ως το τέλος του παιχνιδιού.

Παραχωρούμε έτσι τη μοίρα του αδύναμου στα χέρια του πλέον προνομιούχου.

Μιλώντας μέσα από ένα παιχνίδι, σε αντίθεση με πιο παραδοσιακά είδη τέχνης, έχουμε την ευκαιρία όχι μόνο να συμβολίσουμε αλλά και να βιώσουμε ανησυχίες μας, όπως τον συνεχή αγώνα για τη σχετική μας θέση, τη δύναμη του νικητή να επιβάλει τη βούληση του αλλά και την αδυναμία του χαμένου να βελτιώσει πλέον τη θέση του.

# VIRTUAL WORLD

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται σε έργα εικονικής πραγματικότητας (VR), φτιαγμένα από Έλληνες και ξένους δημιουργούς. Η επιλογή έχει γίνει έτσι ώστε να αναδεικνύεται η δυναμική της νέας αυτής τεχνολογίας, με τις άπειρες δυνατότητες. Ανάμεσα στα έργα που παρουσιάζονται υπάρχουν παιχνίδια, διαδραστικές εφαρμογές και ντοκιμαντέρ, που με τη χρήση κλασικών κινηματογραφικών μεθόδων, βίντεο 360 ή animation, μας μεταφέρουν στο χώρο και στο χρόνο, σε διαφορετικά μέρη της γης και του διαστήματος, στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Τα έργα χρησιμοποιούν διαφορετικά συστήματα προβολής εικονικής πραγματικότητας, όπως το Oculus Rift, το HTC Vive, το Samsung Gear και το πιο πρόσφατο Oculus Go, δίνοντας έτσι στο κοινό την ευκαιρία να δοκιμάσει διαφορετικές τεχνολογίες. Τα έργα των ξένων δημιουργών είναι επιλογές από το φετινό SXSW (South by Shouthwest) - ένα από τα μεγαλύτερα Φεστιβάλ παγκοσμίως με θέμα τις νέες τεχνολογίες και τις δημιουργικές βιομηχανίες, που υλοποιείται στο Όστιν, Τέξας.

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ Kane White

ΒΟΗΘΟΙ Daniel Bell, George Fisher

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ

Μαρία Σαριδάκη (επιμελήτρια),

Χριστίνα Χρυσανθοπούλου (αρχιτέκτονας, συνιδρύτρια και καλλιτεχνική διευθύντρια της ViRA, Αθήνα)

Τα έργα των ξένων δημιουργών είναι επιλογές από το πρόγραμμα VR του φετινού SXSW.

Το Plato's Cosmos επιλέχθηκε μέσα από τη διαδικασία ανοιχτής πρόσκλησης για υποβολή συμμετοχών στο Φεστιβάλ.



## ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑ

**Dinner Party, 2018, μυθοπλασία, sci-fi, θρίλερ (ΗΠΑ)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Angel Manuel Soto

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ/ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ

Laura Wexler, Charlotte Stoudt

ΠΑΡΑΓΩΓΗ Jake Sally, Bryn Mooser, David

Alpert, Rachel Skidmore, Erik Donley,

Bryn Mooser, Laura Wexler, Charlotte

Stoudt

Το Dinner Party είναι ένα μικρού μήκους θρίλερ εικονικής πραγματικότητας που περιγράφει την απίστευτη ιστορία της Betty και του Barney Hill, οι οποίοι το 1960 ανέφεραν την πρώτη γνωστή υπόθεση απαγωγής ΑΤΙΑ στις Ηνωμένες Πολιτείες.

## ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

**Hold the World, 2017, ντοκιμαντέρ (Μεγάλη Βρετανία / ΗΠΑ)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Dan Smith

ΠΑΡΑΓΩΓΗ John Cassy, Neil Graham

PRINCIPAL CAST Sir David Attenborough

ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ Ruth Sessions

LEAD DESIGNER John Foster

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ Dave Ranyard

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Laura Dodds

ΦΩΤΟΓΡΑΜΜΕΤΡΙΑ Nicolas Galan

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ Louise Young

Το Hold the World (Κράτα τον Κόσμο) προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία ξενάγησης στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου με τον πλέον διάσημο παρουσιαστή ντοκιμαντέρ φυσικής ιστορίας, Sir David Attenborough. Η ριζοσπαστική αυτή διαδραστική εμπειρία μεταφέρει τους θεατές στο Μουσείο, όπου μπορούν να πάρουν στα χέρια τους σπάνια ευρήματα από την παγκοσμίου φήμης συλλογή του, καθώς τους δίνει πρόσβαση σε χώρους του μουσείου που κατά κανόνα δεν είναι ανοιχτοί στο κοινό. Κάπου ανάμεσα σε παιχνίδι υπολογιστή και τηλεοπτικό πρόγραμμα, το Hold the World συνδυάζει περιεχόμενο, πληροφορία και τηλεοπτικού

τύπου παρουσίαση με την διαδραστικότητα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

**Rone, 2018, ντοκιμαντέρ (Αυστραλία)**

ΠΑΡΑΓΩΓΗ / ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: Lester Francois

ΠΑΡΑΓΩΓΗ Anna Brady

ΜΟΥΣΙΚΗ Tim Shiel

CAST Rone

Πρόκειται για παρουσίαση του street artist Rone, του οποίου τα εντυπωσιακά μεγάλης κλίμακας πορτραίτα γυναικών προσώπων κοσμούν χώρους που σύντομα θα ξεχαστούν, λειτουργώντας ως σχόλιο στον αστικό εξευγενισμό και τον ανδροκρατούμενο χώρο του street art. Η ταινία 360 και η διαδραστική γκαλερί εικονικής πραγματικότητας μεταφέρει τον θεατή μέσα στον κόσμο του Rone: τον ακολουθούμε στους σχεδόν ανεξερεύνητους χώρους στους οποίους δουλεύει (ένας εγκαταλελειμένος μύλος, ένα σπίτι προωρισμένο για κατεδάφιση, ένα ετοιμόρροπο θέατρο), και μαθαίνουμε περισσότερα για την μοναδική φιλοσοφία του γύρω από την τέχνη και την ζωή. Η εμπειρία του VR μεταφέρει επίσης τον θεατή σε μια έκθεση του Rone και μέσα στο στούντιό του, δίνοντάς του μια θέση στην πρώτη σειρά, από όπου παρακολουθεί την καλλιτεχνική διαδικασία πίσω από τις επικές τοιχογραφίες του Rone.

Το Rone είναι το πρώτο επεισόδιο της σειράς ντοκιμαντέρ Kinetic με θέμα την τέχνη.

**Sanctuaries of Silence, 2017, ντοκιμαντέρ (ΗΠΑ)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ / ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Adam Loften & Emmanuel Vaughan-Lee

ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΟΥ Gordon Hempton

ΕΠΙΤΟΠΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΗΧΟΥ Gordon Hempton

VIRTUAL REALITY SOUND DESIGN ΚΑΙ ΜΙΞΗ 360

D. Chris Smith

ΜΟΝΤΑΖ Adam Loften

Η απόλυτη σιωπή τείνει να εξαφανιστεί. Ο οικολόγος Gordon Hempton πιστεύει πως ακόμη και οι πιο απόμακρες γωνιές του πλανήτη επηρεάζονται από την

ηχορρύπανση. Στο Sanctuaries of Silence (Άδυστα της Σιωπής), ο θεατής ακολουθεί τον Hempton σε ένα ταξίδι εμπύθισης και ακρόασης στο Ολυμπιακό Εθνικό Πάρκο, ένα από τα πιο ήσυχα μέρη της Βόρειας Αμερικής.

**Sun Ladies, 2017, ντοκιμαντέρ (Ιράκ)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

Céline Tricart, Christian Stephen

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Christina DiDonna, Laurel Werner

ΠΑΡΑΓΩΓΗ Maria Bello, Céline Tricart

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗ Céline Tricart

ΜΟΝΤΑΖ Mark Simpson

SOUND DESIGNER Tim Gedemer

ΜΟΥΣΙΚΗ Ed Harcourt

PRINCIPAL CAST Maria Bello

Το 2014 η ISIS εισέβαλε στο Ιράκ και στοχοποίησε την κοινότητα των Γιαζίντι Κούρδων. Οι άνδρες σκοτώθηκαν και οι γυναίκες απήχθησαν και έγιναν θύματα σεξουαλικής δουλείας. Μερικές από τις γυναίκες απέδρασαν και σχημάτισαν μία γυναίκα μονάδα μαχητών με την ονομασία Sun Ladies (Κυρίες του Ήλιου) και στόχο να ελευθερώσουν τις αδελφές τους και να προστατεύσουν την τιμή και την αξιοπρέπεια της κοινότητάς τους. Το Sun Ladies είναι μια εκ βαθέων ματιά στο προσωπικό ταξίδι της επικεφαλής των μαχητών αυτών, Xate Singali. Από το ξεκίνημά της ως διάσημη τραγουδίστρια στο Κουρδιστάν, μέχρι τη ζωή της ως στρατιώτη στην πρώτη γραμμή, που διακινδυνεύει τα πάντα, για να σταματήσει την βία εναντίον του λαού της. Ο θεατής καλείται να απαντήσει στο ερώτημα: "Τι θα έκανες εάν ερχόσουν αντιμέτωπος με ακραία, απάνθρωπη βία ενάντια σ'αυτούς που αγαπάς;"

**The Journey, 2018,**

**Ντοκιμαντέρ, 360, VR, animation**

**(Τσαντ, Αιθιοπία, Νότιο Σουδάν, Ισπανία, Μεγάλη Βρετανία)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Charlotte Mikkellborg.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Ignacio Ferrando Margeli

IMMERSIVE AUDIO PRODUCER Axel Drioli

ANIMATOR Jonny Lawrence

ΠΡΩΤΟΤΥΠΗ ΜΟΥΣΙΚΗ Marco Caricola

STITCH VFX, ΜΟΝΤΑΖ Javier Moreno

Το The Journey (Το Ταξίδι) παρακολουθεί το ταξίδι ενηλικίωσης σε τρία από τα δυσκολότερα μέρη του πλανήτη. Παρακολουθήστε την τρίχρονη Amina στην μαρκινή Afar της Αιθιοπίας, καθώς προσπαθεί να βρει αρκετό φαγητό και νερό για να επιβιώσει από την χειρότερη ξηρασία των τελευταίων 30 χρόνων. Τον δεκάχρονο Changkouth στο Νότιο Σουδάν, που μασιτίζεται από πολυετή πόλεμο, καθώς προσπαθεί να μορφωθεί και να αποφύγει την στρατολόγηση στη χώρα με το μεγαλύτερο ποσοστό παιδιών εκτός σχολείου. Και τη δεκαοχτάχρονη Mani στο Τσαντ, που αν και έχει εξοστρακιστεί από την κοινότητά της ως φορέας του HIV, είναι αποφασισμένη να αλλάξει την κοινή γνώμη, χρησιμοποιώντας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, για να ευαισθητοποιήσει τον κόσμο.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**Cacorhony, 2018, παιχνίδι VR (Ελλάδα)**

ART DIRECTION/MODELING

Χριστίνα Χρυσανθοπούλου

PROGRAMMING Βασίλης Καραβασιλής

MUSIC/SOUND DESIGN Αντώνης Θεοδωρέλος

MODELING Χρήστος Κασσιμίδης

Το Cacorhony (Κακοφωνία) διερευνά τη σημασία της ατομικής γνώμης, την πολυπλοκότητα της ελευθερίας του λόγου και την διαστροφή της αλήθειας που προκύπτει από τη μεροληψία πληροφοριών. Ο παίκτης βρίσκεται περιτριγυρισμένος από συστοιχίες κουκουλωμένων κεφαλιών, των οποίων τα στόματα είναι σφραγισμένα με φερμουάρ. Κάθε κεφάλι έχει τη δική του "γνώμη", η οποία εκφράζεται ως ανθρώπινη φωνή που τραγουδάει μία συγκεκριμένη νότα. Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, ο παίκτης καλείται να λάβει μια απόφαση: ως ηγεμόνας αυτού του κόσμου πρέπει να αποφασίσει αν θα του επιτρέψει να αναπτυχθεί, αν θα τον κατεδαφίσει ή αν θα προσπαθήσει να βρει μια φευγαλέα ισορ-

ροπία, πειραματιζόμενος με διάφορους συνδυασμούς φωνών. Το πιο σημαντικό είναι ότι όποιος μπει σε αυτόν τον κόσμο πρέπει να αποφασίσει αν είναι πρόθυμος να ακούσει τις φωνές ή αν θα καλύψει τα αυτιά του, μια χειρονομία που μπορεί να επιφέρει τον μη αναστρέψιμο πνιγμό του συστήματος.

Το Casorphony δημιουργήθηκε για το ART GAMES Game Jam στην Αθήνα.

#### **Pac Tac Atac, 2018, παιχνίδι VR, sci-fi, περιπέτεια (Ελλάδα)**

ΣΥΝ-ΙΔΡΥΤΗΣ, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ

ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ Τίμος Τοκουσπαλιδής

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΤΟΥ PROJECT, ΤΕΧΝΙΚΟΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ Σωτήριος Γυφτόπουλος

2D/3D ARTIST Σπύρος Κουτσοουρέλης

COPYWRITER 3D, MOTION, VOICE ACTING

Chris Day

CODE & SHADER WIZARD Χάρης Αλισαβάκης

SOUND DESIGN Άκης Παυλιδής

Παγιδευμένος σε έναν εξωγήινο πλανήτη, ο πομποδέκτης έκτακτης ανάγκης είναι η μόνη σας ελπίδα για επιβίωση. Ενώ περιμένετε τη Οδικοδιαστημική βοήθεια, πρέπει να τον προστατεύσετε χρησιμοποιώντας τα srgay εκτάκτου ανάγκης για την δημιουργία προστατευτικών όπλων.

#### **PaulPaul, 2018, αφηγηματικό παιχνίδι VR Tech-Noir, sci-fi, περιπέτεια, indie (Ελλάδα)**

ΣΥΝ-ΙΔΡΥΤΗΣ, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ

ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ Τίμος Τοκουσπαλιδής.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΤΟΥ PROJECT, ΤΕΧΝΙΚΟΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ Σωτήριος Γυφτόπουλος

2D/3D ARTIST Σπύρος Κουτσοουρέλης

COPYWRITER 3D & MOTION Chris Day

CODE & SHADER WIZARD Χάρης Αλισαβάκης

Στο PaulPaul οι παίκτες ανακαλύπτουν την ταυτότητά τους εξερευνώντας περιβάλλοντα και γεγονότα σε συχνά μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Η ιστορία λαμβάνει χώρα στο μη-μακρινό μέλλον, όταν η ανθρωπότητα βρίσκεται στο χείλος της αποικιοποίησης του Άρη. Οι καινοτομίες

στην γαιοπλασία, τεχνητή νοημοσύνη και άλλες τεχνολογίες κατέστησαν επιτέλους δυνατή μια τέτοια ιδέα.

#### **RiseVR, 2018, παιχνίδι VR, sci-fi, περιπέτεια (Ελλάδα)**

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΠΑΡΑΓΩΓΗ eNVy softworks

Το RiseVR είναι ένα παιχνίδι γρίφων ειδικής πραγματικότητας. Αποστολή του παίκτη είναι η εξερεύνηση ενός μυστηριώδους πλανήτη, στον οποίο βρίσκεται παγιδευμένος. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς του, καλείται να ξεκλειδώσει τη γνώση ενός αρχαίου πολιτισμού, με μόνη βοήθεια μια ιδιαίτερη ύπαρξη, την Q. Μεταξύ τους αναπτύσσεται μια συμβιωτική σχέση, καθώς προσπαθούν να αποδράσουν από τον πλανήτη. Προκειμένου να επιλυθεί κάθε γρίφος, ο παίκτης, με την παρατηρητικότητά του και την βοήθεια της Q, προσπαθεί να ενεργοποιήσει ένα σύνολο πυλών, ελέγχοντας την ροή της ενέργειας στο χώρο. Με την επίλυση κάθε γρίφου, ο παίκτης ανυψώνεται και μεταβαίνει στο επόμενο επίπεδο.

#### **Ροές, 2018, παιχνίδι VR (Ελλάδα)**

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΠΑΡΑΓΩΓΗ ViRA (Δημήτρης

Τράκας, Ρένια Παπαθανασίου, Χριστίνα

Χρυσανθοπούλου)

Το Ροές παραλληλίζει την πορεία που διαγράφουν οι επισκέπτες του Φεστιβάλ με τα ρεύματα μεταναστών που χαράζουν διαδρομές στον παγκόσμιο χάρτη. Πόσο αντιλαμβανόμαστε πραγματικά την περιπέτεια της πορείας αυτών των ανθρώπων; Στις Ροές, ο θεατής έρχεται πιο κοντά στην έννοια της “πορείας” που βιώνουν οι μετανάστες και στις συνακόλουθες δυσκολίες στην μετακίνηση, αλλά και να πάρει θέση στο φαινόμενο αυτό. Αντιμέτωπος με μια προσομοίωση πλήθους, ο χρήστης της εφαρμογής αναλαμβάνει δύο διαδοχικούς, διακριτούς ρόλους - αυτόν του εξωγενή παράγοντα και αυτόν του ίδιου του περιπλανητή. Ξεκινώντας ως εξωγενής παράγοντας, έχει την δυνατότητα να επέμβει στην πορεία

του πλήθους, διευκολύνοντας ή εμποδίζοντας το να μετακινηθεί, έχοντας τον ίδιο συσχετισμό κλίμακας με ένα παιδί που παίζει με μια αποικία μυρμηγκιών. Σταδιακά, οι διαστάσεις του συρρικνώνονται, ώσπου γίνεται ένα με τη ροή του πλήθους. Όταν ο θεατής ενσωματώνεται πλήρως στο πλήθος, του δίνεται η δυνατότητα να παρασυρθεί και να ακολουθήσει όποιο μέλος του επιλέξει, αφήνοντας το αποτύπωμά του ως διακριτή μονάδα μέσα στη μάζα, επιτρέποντας στον επόμενο επισκέπτη να διαβάσει την πορεία του και να την ξεχωρίσει από τις υπόλοιπες. Έτσι, η μαζική αυτή ροή που αρχικά αποτελείται από πρόσωπες μονάδες, αποκτά ταυτότητα.

ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΑ / ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ VR

#### **Aqua Polis (Ancient Evenings, sight seeing), 2018, διαδραστική εικονική πλοήγηση (Ελλάδα)**

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ Ανδριάντα Δαούτη

ΜΟΥΣΙΚΗ/SOUND DESIGN Άκης Δαούτης

Το έργο έχει σχεδιαστεί για εικονικό περιβάλλον με το πρόγραμμα σχεδιασμού παιχνιδιών Unity 3D, χρησιμοποιώντας την κάσκα προβολής εικονικής πραγματικότητας (Head Mounted Display), όπως το Oculus Rift, δίνοντας στον χρήστη τρεις βαθμούς ελευθερίας. Ο επισκέπτης του έργου μπορεί να εξερευνήσει το εικονικό περιβάλλον γυρνώντας το κεφάλι του προς κάθε κατεύθυνση (αριστερά-δεξιά, πάνω-κάτω). Το Aqua Polis χρησιμοποιεί τον μηχανισμό αυτό για να ενισχύσει την αίσθηση της εμπύθισης, της εξερεύνησης και του “ταξιδιού” σε περιοχές που φαίνονται αληθινές, ως προς την δομή τους και την αισθητική τους διαμόρφωση. Η κίνηση του θεατή στον χώρο επιτυγχάνεται με τη χρήση ενός επιπλέον εργαλείου, όπως ένα gamepad ή ένα πληκτρολόγιο. Τέλος, με τη χρήση ακουστικών, η εμπειρία ολοκληρώνεται, ο ήχος μεταφέρεται σε όλο τον χώρο και ο θεατής αποκόβεται από τον εξωτερικό κόσμο.

#### **Constructs of the Mind, 2018, διαδραστική ιστορία VR (Ελλάδα)**

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ Ξενοκράτης Βαρτζίκος,

Κορίνα Κασσιανού, Αθηνά Συντυχάκη,

Ιωάννης Χατζησταυρής

MUSIC / SOUND DESIGN Γεώργιος Στεφάτος

ΑΦΗΓΗΤΗΣ Dennis Jamie

Το Constructs of the Mind (Κατασκευές του Μυαλού) είναι η βίωση του κόσμου ως απεικόνιση της σκέψης. Ο παίκτης τοποθετείται στην κεντρική πλατεία μιας πόλης. Υπάρχουν επτά φιγούρες γύρω του. Στην αρχή, όλες οι φιγούρες είναι γκρίζες εκτός από εκείνη ενός παιδιού. Έτσι, ο παίκτης έχει κίνητρο να κάνει κλικ στο παιδί και να ξεκινήσει η αφήγηση. Όταν το πρώτο μέρος της αφήγησης τελειώσει, ο παίκτης μπορεί να κάνει κλικ σε οποιαδήποτε άλλη φιγούρα και έτσι να ακούσει τα άλλα τμήματα της αφήγησης. Όταν ενεργοποιηθούν όλες οι φιγούρες, εμφανίζεται μια ομπρέλα. Είναι το τελευταίο αντικείμενο που επιλέγεται και αυτό που αποκαλύπτει την ταυτότητα του ανθρώπου που μιλάει. Ο παίκτης παρακολουθεί τις αναμνήσεις ενός ανθρώπου που έχει πεθάνει σαν να επρόκειτο για θεατρικό έργο.

#### **Plato's Cosmos, 2018, εμπειρία VR (Κολομβία / Γερμανία)**

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ Carlos Ortiz

Το Plato's Cosmos βασίζεται στην διάσημη περιγραφή του Κόσμου από τον Πλάτωνα στο έργο του Τιμαίος. Συνδυάζει ηλεκτροακουστική μουσική, τρισδιάστατο ήχο και εικόνα. Με την εμπύθιση στον εικονικό Κόσμο, η σύνθεση διαφοροποιείται κάθε φορά που ο θεατής περιηγείται σ'αυτόν. Το project χρησιμοποιεί μεθόδους σύνθεσης με πολύ μικρής διάρκειας samples (granular synthesis) ως το ηχητικό υλικό που διαμορφώνει τον χώρο, ανάλογα με τη συγκεκριμένη τοπογραφία στην αφήγηση του Πλάτωνα. Επίσης, εξερευνά την εικονική πραγματικότητα ως ένα νέο μέσο για σύνθεση και αναπαραγωγή ηλεκτροακουστικής μουσικής. Καθώς πλοηγείται στον ήχο και την εικόνα, και σύμφωνα με

την εκάστοτε εικονική τοπογραφία, ο συνθέτης μπορεί να αναπαράγει τη σύνθεση, δίνοντας διαφορετικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα κάθε φορά.

#### **Summation of Force, 2017, πειραματικό, αθλητισμός (Αυστραλία)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

Trent Parke & Narelle Autio, Matthew Bate

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Narelle Autio, Trent Parke

ΠΑΡΑΓΩΓΗ Rebecca Summertime,

Anton Andreacchio, Katrina Lucas

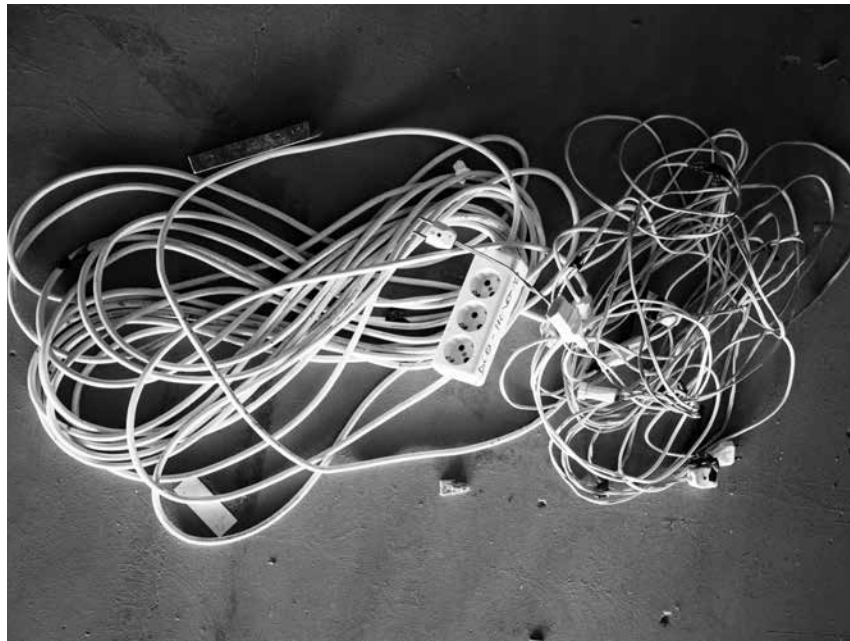
ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ Jason Sweeney

SOUND DESIGN Leigh Kenyon

PRINCIPAL CAST Jem Autio Parke,

Dash Autio Parke

Σε μια αυλή λουσομένη στο φως του φεγγαριού εκτυλίσσεται ένας μυθικός αγώνας κρίκετ μεταξύ δύο αγοριών. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, ο θεατής θαυμάζει την φυσική, την κίνηση, τις παγίδες και την ομορφιά που κρύβεται πίσω από αυτό το ιδιαίτερο άθλημα. Το Summation of Force (Το Άθροισμα της Δύναμης) είναι μια επαναπροσέγγιση της δουλειάς των δημιουργών του - Trent Parke και Narelle Autio, σε συνεργασία με τον Matthew Bate. Σκοτεινό, σουρεαλιστικό και εξαιρετικά όμορφο, αυτό το έργο εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιεί το κρίκετ ως μια μεταφορά για την ίδια τη ζωή.



#### **Wonderful You, 2017, πειραματικό, (Μεγάλη Βρετανία)**

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ John Durrant

ΠΑΡΑΓΩΓΗ Dan Elston

ΜΟΥΣΙΚΗ Timo Baker

PRINCIPAL CAST Samantha Morton

Το Wonderful You (Ο Υπέροχος Εαυτός Σου) είναι μια διαδραστική εμπειρία εικονικής πραγματικότητας, μια περιήγηση στη μήτρα μέσα από την αφήγηση της υποψήφιας για Όσκαρ Samantha Morton. Το Wonderful You χρησιμοποιεί πρόσφατες επιστημονικές μελέτες, για να αποκαλύψει τις μοναδικές ιστορίες γύρω από την ανάπτυξη των αισθήσεών μας: όραση, ακοή, αφή, γεύση και όσφρηση. Ασφαλής μέσα στην μήτρα, ο θεατής ακούει μουσική ενώ κοιμάται, γεύεται αυτό που τρώει η μητέρα του, βλέπει τα χρώματα και το φως του ήλιου, και αισθάνεται αυτά που αγγίζει. Όμως πολύ πριν αναπτυχθούν οι αισθήσεις αυτές, η όσφρηση μας μεταφέρει με λεπτομέρεια την εικόνα του έξω κόσμου. Γι'αυτό και η όσφρηση, περισσότερο από κάθε άλλη αίσθηση, έχει τώρα την δύναμη να μας μεταφέρει στον χρόνο και τον χώρο.



## ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται διαδραστικές/συμμετοχικές εγκαταστάσεις, έργα βίντεο και περφόρμανς Ελλήνων και ξένων δημιουργών που χρησιμοποιούν ως κύριο μέσο τους την τεχνολογία, για να θίξουν ζητήματα που έχουν να κάνουν με την επίδραση της τεχνολογίας στη σχέση μας μεταξύ μας και με το φυσικό και αστικό περιβάλλον γύρω μας. Τα έργα επιλέχθηκαν ανάμεσα σε προτάσεις που υποβλήθηκαν μέσα από μια διαδικασία ανοιχτής πρόσκλησης, καθώς και κατόπιν πρόσκλησης εκ μέρους της καλλιτεχνικής διευθύντριας του Φεστιβάλ σε συγκεκριμένους δημιουργούς και φορείς, όπως το Πανεπιστήμιο του Bournemouth (Αγγλία) και το Μεταπτυχιακό του Τμήματος Αρχιτεκτόνων του ΑΠΘ “Σχεδιασμός Αιχμής: Καινοτομία και Διεπιστημονικότητα στον Αρχιτεκτονικό Σχεδιασμό” (Advanced Design: Innovation & Transdisciplinarity in Architectural Design), προκειμένου να παρουσιαστεί μια ολοκληρωμένη έκθεση.

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ Θωμάς Βαλλιανάτος, Ευφημία Γιαννοπούλου - Pablo Baquero (Faberarium) & Ιωάννα Συμεωνίδου, Εμμανουήλ Μαρακάκης & Όλγα Μάρκου, Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου (με τους Γιάννη Λιόλιο, Μαρία Τζωρτζάτου, Αλεξία Κεχαγιά, Μάγδα Θεοδωρούδα, Σόνια Μαρία Καϊτατζή, Πάνο Φωτάκο), Μαρία Παπαδοπούλου, Θεοδώρα Πρασά, Ευαγγελία Ψωμά & Χαράλαμπος Πειδης, Amalia Mystique, Vitto Valentinov, Bilal Yilmaz

ΟΜΑΔΑ ΦΟΙΤΗΤΩΝ ΤΟΥ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ “ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΙΧΜΗΣ: ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΔΙΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΟΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ” ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΤΟΥ ΑΠΘ Ντότα Αλεξίου, Κατερίνα Αλτίνη, Κατερίνα Χριστίνα Αναστασοπούλου, Σταύρος Αντωνίου, Καλλιόπη Βαλσαμίδου, Μαρία Κύρου, Βάσω Νικολαΐδου, Νεφέλη Παπαγιάννη, Έρση Τσιαντζή, Κατερίνα Τσιρέπα, Ξανθίππη Χατζηδημητρίου ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ Ευτύχης Ευθυμίου ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ Μαρία Κύρου ΦΟΙΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΤΟΥ ΒΟΥΡΝΕΜΟΥΘ - ΤΜΗΜΑ ΜΕΣΩΝ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (MEDIA & COMMUNICATION) Daniel Bell, George Fisher ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ Εύη Καραθανασοπούλου

### ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑ

**AlienScapes, 2018, Θωμάς Βαλλιανάτος** Live audiovisual performance (ζωντανή παρουσίαση οπτικοακουστικής τέχνης) 9.09.2018, 11:00-11:30. Βίντεο με ήχο (καταγραφή της performance, διάρκεια: 23')

Το AlienScapes διερευνά την αισθητική των φυσικών μοτίβων και των φυσικών στατιστικών φράκταλς, μέσω της Τέχνης των Νέων Μέσων. Το τελικό έργο χρησιμοποιεί λογισμικό οπτικής απόδοσης σε πραγματικό χρόνο (music visualization, generative art).

**Arborescent Node, 2018, ομάδα φοιτητών του Μεταπτυχιακού “Σχεδιασμός Αιχμής: Καινοτομία και Διεπιστημονικότητα στον Αρχιτεκτονικό Σχεδιασμό” του Τμήματος Αρχιτεκτόνων του ΑΠΘ:** Ντότα Αλεξίου, Κατερίνα Αλτίνη, Κατερίνα Χριστίνα Αναστασοπούλου, Καλλιόπη Βαλσαμίδου, Μαρία Κύρου, Βάσω Νικολαΐδου, Νεφέλη Παπαγιάννη, Έρση Τσιαντζή, Κατερίνα Τσιρέπα, Ξανθίππη Χατζηδημητρίου ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ Ευτύχης Ευθυμίου ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ Μαρία Κύρου Κατασκευή, χαρτόνια οντουλέ, tie wraps, διάμετρος 5 Χ ύψος 3,5 μ.

Οι κύριες γραμμές για τον σχεδιασμό της κατασκευής-περιπτέρου αντήθησαν από ένα διάγραμμα εγγύτητας, που προέκυψε από την καταγραφή hashtags για την Θεσσαλονίκη στο twitter. Το διάγραμμα αποτυπώνει tweets, hashtags, πρόσωπα και ηλεκτρονικές διευθύνσεις, τοποθετημένα έτσι ώστε να αναδεικνύονται οι σημαντικοί παράγοντες στο tweet set που αφορά την πόλη, αλλά και οι μεταξύ τους σχέσεις. Εξετάζοντας μία σειρά τέτοιων αναπαραστάσεων, η ομάδα σχεδιασμού εστίασε το ενδιαφέρον της στον τρόπο με τον οποίο αυτές μεταγράφουν τον φυσικό χώρο της πόλης (τα σημεία λόγου χάρη από όπου έγιναν τα αντίστοιχα tweets) σε ένα πεδίο ψηφιακής αλληλεπίδρασης και κοινωνικής δραστηριότητας.

Το Arborescent Node (Δενδροειδής Κόμβος) συνδυάζει παλιές και σύγχρονες σχεδιαστικές μεθόδους: από τη μία ο σχεδιασμός μεταγράφει τις συνδέσεις του διαγράμματος, που διαμορφώνουν τα βασικά τόξα του περιπτέρου. Από την άλλη, χρησιμοποιείται η κατασκευαστική τεχνική του αλυσοειδούς θόλου, ενώ η επιφάνεια παραλαμβάνει πτυχώσεις, προκειμένου να αυξηθεί η αντοχή και η σταθερότητα της κατασκευής.

Το Arborescent Node βραβεύτηκε στο Φεστιβάλ Κατασκευής του Πανεπιστημίου του Westminster στο Λονδίνο τον Ιούλιο.

**Butterfly, 2018, Bilal Yilmaz** Διαδραστική φωτιστική εγκατάσταση, 330x155x50 εκ.

Σε πολλούς αρχαίους πολιτισμούς, συμπεριλαμβανομένου και του Ελληνικού, η πεταλούδα συμβολίζει την ψυχή, την άυλη ουσία ενός ζωντανού οργανισμού. Η εγκατάσταση αυτή φέρει την ψυχή των οργανισμών που κινούνται γύρω από αυτήν. Δημιουργεί κύματα φωτός στα φτερά της φωτεινής κατασκευής, που προκαλούνται από την κίνηση και την διάδραση των οργανισμών γύρω της, σύμφωνα με τους κανόνες του θετικού φωτοτακτισμού, της προδιάθεσης ενός οργανισμού να κινείται προς το φως.

**Echoes in Space, 2018, George Fisher** Οπτικοακουστική εγκατάσταση

Στο Διάστημα δεν υπάρχει ήχος. Τα ηχητικά κύματα δεν γίνονται αντιληπτά μέσω της ακοής, όταν ταξιδεύουν σε έναν χώρο που είναι γεμάτος αέρια εξαιρετικά χαμηλής πυκνότητας. Ωστόσο, τα αέρια αυτά είναι φορτισμένα με ηλεκτρικά και μαγνητικά πεδία που τους επιτρέπουν να αλληλεπιδρούν από απόσταση. Όταν αυτό συνδυάζεται με ηλιακούς ανέμους, περιστρεφόμενους πλανήτες και ακτινοβολία, και άλλες πηγές ενέργειας, δημιουργείται μια ορχήστρα από συχνότητες που γίνονται αντιληπτές μέσω της ακοής.

Τα δεδομένα αυτά συλλέχθηκαν από τα εξαιρετικά ευαίσθητα μικρόφωνα των Voyager της NASA, κατά την περιήγησή τους στο Ηλιακό Σύστημα μεταξύ 1977-1989. Το Echoes in Space (Η Ηχώ του Διαστήματος) αποτελείται από 8 ηχοτοπία και γραφικά που έχουν φτιαχτεί με βάση τα χαρακτηριστικά του κάθε πλανήτη. Τα ηχοτοπία περιλαμβάνουν επεξεργασμένα και απείραχτα αποσπάσματα από τις ηχογραφήσεις των Voyager, με στόχο να προβληματιστεί ο θεατής σχετικά με το χάσμα μεταξύ πραγματικότητας και μυθοπλασίας και την δυσκολία διάκρισης μεταξύ πραγματικού και τεχνητού, ειδικά όταν βρίσκεται κανείς αντιμέτωπος με το άγνωστο. Υπάρχει τελικά διαφορά ανάμεσα στα δύο; Ο θεατής μπορεί να χρησιμοποιήσει τα ακουστικά και το controller για να ακούσει και να αλληλεπιδράσει με το έργο. Απλά ανεβάζοντας την ένταση του κάθε πλανήτη ή ακόμη και συνδυάζοντας τον ήχο πολλών πλανητών ταυτόχρονα, μπορεί να δημιουργήσει το δικό του πλανητικό ηχοτοπίο.

SOUND DESIGN George Fisher gfisher.media@gmail.com, instagram: georgefishermedia VISUALS DESIGN Adam Finn adamcpfinn@hotmail.com, instagram: adamcpfinn

**Ισολή, 2017, Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου (σκηνοθέτης), ταινία μικρού μήκους, διάρκεια 17' 48"**

Σε μία κοινωνία που κυριαρχούν οι έξυπνες εφαρμογές, ένας άνθρωπος επιλέγει ένα περιβάλλον μακριά από τις ανέσεις της υψηλής τεχνολογίας και επιδιώκει να αντιμετωπίσει έναν δυνατό αντίπαλο, μόνο με τις δικές του δυνάμεις.

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου ΣΕΝΑΡΙΟ Γιάννης Λιόλιος ΗΘΟΠΟΙΟΙ Αλέξανδρος Κωχ, Μαρία Στεφανίδου ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ Μαρία Τζωρτζάτου Α΄ ΒΟΗΘΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ Γιώργος Αθανασόπουλος ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ Ματίνα Γαλατσιάνου ΒΟΗΘΟΣ ΣΚΗΝΟΘΕΤΗ Αναστασία Φλωκατούλα

ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ Αλεξία Κεχαγιά ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ Μάγδα Θεοδωρούδα, Σόνια Μαρία Καϊτατζή ΗΧΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ Ελένη Καβούκη ΠΡΩΤΟΤΥΠΗ ΜΟΥΣΙΚΗ Πάνος Φωτάκος (Lumen Superius) ΜΟΝΤΑΖ Σταύρος Ζώττας ΟΠΤΙΚΑ ΕΦΕ Γιάννης Λιόλιος

**Λαβύρινθος, 2017, Θεοδώρα Πρασά** Βίντεο με ήχο, διάρκεια 2' 45"

Ο Λαβύρινθος απεικονίζει χώρους και μονοπάτια με τρόπο τέτοιο, ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση του απείρου και διαρκών μετασχηματισμών, ασυμμετριών και πολυπλοκοτήτων, όπως η ίδια η ζωή. Μέσα από έντονα γεωμετρικά πλάνα, η καλλιτέχνης δημιουργεί επαναλαμβανόμενες συνθέσεις, που διαπραγματεύονται την μη ισορροπημένη σχέση του ανθρώπου με το περιβάλλον. Μεταξύ των ανθρώπων δεν υπάρχει επικοινωνία, παρά μόνο μία συνεχής πορεία, και σκιές.

**Make a Sound, 2018, Ευαγγελία Ψωμά και Χαράλαμπος Πειδης, διαδραστική εγκατάσταση με ήχο και σχέδιο από αγώγιμο γραφίτη (100x70 εκ.)**

Το σχέδιο της εγκατάστασης, φτιαγμένο από ηλεκτρική μπογιά, paper cut out και πλακέτα Arduino Uno, καταργεί την απαγόρευση “μην αγγίζετε” που κατά κανόνα συνοδεύει τα έργα τέχνης. Ο κατάλληλος προγραμματισμός των αισθητήρων του Arduino Uno και ένα σύνολο εντολών στον μικροεπεξεργαστή της πλακέτας προκαλούν την παραγωγή ήχων, όταν ο θεατής αγγίζει την ηλεκτρική μπογιά. Αγγίξτε άφοβα!

**Offspot, 2018, Εμμανουήλ Μαρακάκης και Όλγα Μάρκου, εγκατάσταση (μεταλλικός σκελετός, κουρτίνα, μοκέτα, μαξιλάρες, συσκευή παρεμπόδισης ραδιοσυχνότητας)**

Την τελευταία δεκαετία τα δίκτυα επεκτείνονται συνεχώς και μοιάζουν να είναι

“πανταχού παρόντα”, ενώ οι χρήστες προσκολλώνται όλο και πιο πολύ στις εξατομικευμένες υπηρεσίες που τους παρέχονται μέσω του διαδικτύου και των σύγχρονων τεχνολογιών. Προκύπτουν ωστόσο ζητήματα σε σχέση με τα παραγόμενα δεδομένα που συλλέγονται, αποθηκεύονται και αξιοποιούνται από τρίτους, ενισχύοντας την επιτήρηση, την εμπορευματοποίηση και την άσκηση εξουσίας. Το Offspot επιλέχθηκε ως ο χώρος χαλάρωσης μέσα στο Φεστιβάλ. Χρησιμοποιώντας μια συσκευή παρεμπόδισης ραδιοσυχνότητων (jammer), το Offspot καθιστά τη σύνδεσή μας στο δίκτυο ανέφικτη, εκφράζοντας την ανάγκη και την διεκδίκηση του δικαιώματος αποσύνδεσης, ενώ ενθαρρύνει την επικοινωνία μεταξύ των επισκεπτών του Φεστιβάλ στο φυσικό χώρο και την δημιουργία μιας κοινότητας με κοινές ανάγκες και διεκδικήσεις που, βασιζόμενη στην κοινωνικοποίηση και τον διάλογο, θα προσπαθήσει να διαπραγματευθεί τα νέα όρια της συνδεσιμότητας.

**Porifera\_Suspended Topologies**, 2018, **Ευφημία Γιαννοπούλου (Faberarium), Pablo Baquero (Faberarium), Ιωάννα Συμεωνίδου (Αρχιτεκτονική, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας), πολυπρουλένιο (PP), 3,50 (ύψος) x1x1x1 μ.**

Η εγκατάσταση Porifera είναι μια βιομορφική χωρική δομή μεγάλης κλίμακας που συγχωνεύει τα όρια μεταξύ τέχνης, επιστήμης και τεχνολογίας. Πρόκειται για ένα μορφογενετικό πείραμα που αναπτύσσεται μέσω μιας διεπιστημονικής προσέγγισης και εφαρμόζει διεργασίες γενετικού σχεδιασμού για την προσομοίωση φυσικών και βιολογικών διαδικασιών. Η μορφή είναι εμπνευσμένη από την διαδικασία ανάπτυξης των σπόγγων και άλλων οργανισμών του γένους Porifera και βελτιστοποιείται με την χρήση υπολογιστικών αλγορίθμων. Η τρισδιάστατη γεωμετρία του γλυπτού είναι διακριτοποιημένη σε επίπεδα γραμμικά στοιχεία, τα οποία σχεδιάστηκαν και κατασκευάστηκαν με ψηφιακά μέσα και συναρμολογήθηκαν επί τόπου.

**Spectra**, 2018, **Daniel Bell**
**Οπτικοακουστική εγκατάσταση**

Το Spectra επικεντρώνει στην αντίθεση και τη σύγκλιση μεταξύ του ανθρώπινου και του φυσικού κόσμου. Πηγάζει από την φιλοσοφία του καλλιτέχνη πως κάθε νέα ιδέα με την οποία ερχόμαστε σε επαφή στη ζωή μας, μας προσεγγίζει ως ένα φάσμα πληροφοριών, και πως για να κατανοήσουμε τις καινούριες ιδέες πλήρως, πρέπει να εκτιμήσουμε το κάθε φάσμα στην ολότητά του.

www.spectra.host

**Viseme**, 2018, **Vitto Valentinov**
**Εγκατάσταση με τη συμμετοχή του κοινού (τραπέζι, οθόνες, κάμερες, φωτογραφίες και αντικείμενα στον τοίχο)**

Δύο συμμετέχοντες, ο Α και ο Β, κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλον και ακολουθούν τις εξής οδηγίες. Ο Α παίρνει μία κάρτα από τη στίβα που έχει δίπλα του. Η κάρτα έχει την εικόνα ενός από τα αντικείμενα που βρίσκονται στον τοίχο. Αφού την κοιτάξει, ο Α τοποθετεί την κάρτα στο σημείο που υποδεικνύεται στο τραπέζι. Κοιτάζει τον Β και αργά αλλά εκφραστικά προφέρει την λέξη που περιγράφει την εικόνα, χωρίς να μιλάει. Ο Α προφέρει την λέξη 5 φορές. Ο Β διαβάζει προσεκτικά τα χείλη του Α, προκειμένου να μαντέψει την λέξη. Γράφει την μαντεψιά του σε μία κάρτα με τον μαρκαδόρο που υπάρχει πάνω στο τραπέζι και την τοποθετεί στο σημείο που υποδεικνύεται. Οι δύο συμμετέχοντες αλλάζουν θέσεις (και ρόλους) και επαναλαμβάνουν. Δύο κάμερες αναμεταδίδουν τις εικόνες και τις λέξεις από τις κάρτες στις δύο οθόνες.

Το VISEME ανήκει σε μια σειρά εγκαταστάσεων του καλλιτέχνη που ενεργοποιούνται με την συμμετοχή του κοινού, όπου το σώμα των συμμετεχόντων μετατρέπεται σε αντικείμενο έρευνας. Ο θεατής-επισκέπτης παίρνει μέρος σε ένα πείραμα, όπου πραγματοποιούνται ελάχιστες κινήσεις, που όμως απαιτούν την μέγιστη συγκέντρωση μυαλού και σώματος.

**Water Shapes** , 2018, **Μαρία Παπαδοπούλου, διαδραστική εγκατάσταση με προβολή βίντεο και εφαρμογή τεχνολογιών επαύξησης πραγματικότητας**

Καθώς ο θεατής πλησιάζει την προβολή, βλέπει τον εαυτό του ως μέρος αυτής, μέσω κάμερας kinect. Ο θεατής προβάλλεται γαλάζιος, ενώ εκτοξεύεται από μέσα του ένας πίδακας από μικροσκοπικές γαλάζιες σταγόνες. Όταν ο θεατής κινείται, οι σταγόνες τον ακολουθούν. Ταυτόχρονα, δημιουργείται ένα ηχοτοπίο με την βοήθεια αισθητήρων απόστασης και arduino. Το ηχο-τοπίο διαμορφώνεται κάθε φορά ανάλογα με την κίνηση του θεατή και το πλήθος των επισκεπτών. Το έργο αποτελεί τμήμα της μεταπτυχιακής διατριβής της δημιουργού στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

**X Paused Portraits**, 2018, **Amalia Mystique, εγκατάσταση με βίντεο και μουσική performance, διάρκειας 20΄ Performance: 13 & 14/09, 20:00, διάρκεια 20΄**

*Εκτεθειμένη στο φως*

*Αποκαλύπτει την πιο σκοτεινή πλευρά της*

*Τις βαθιές της λίμνες*

*Τα απόκρημνα όρη της*

*Τραχιές ρωγμές χαραγμένες στους αιώνες*

*Στη λεία της επιφάνεια*

*Θάλασσα της Νηγεμίας, Λίμνη των*

*Ονειρων, Ωκεανός των Καταιγίδων*

*Ακίνητη στη σιωπηλή τροχιά της*

*Εκπνέει ποίηση. Εμπνέει ουσία*

ΙΔΕΑ Amalia Mystique
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Gus
ΜΟΥΣΙΚΗ Δήμος Βρύζας
ΦΩΝΗΤΙΚΑ Ελευθέριος Φιτσιώλος
ΣΤΙΧΟΙ Μαρία Μπουτούκα
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ Βαγγέλης Κασαπάκης
ΒΟΗΘΟΣ ΟΠΕΡΑΤΕΡ Γιάννης Σίμος
COLOR GRADING Δημήτρης Μανουσιάκης
ΤΙΤΛΟΙ Λάμπρος Αντάρας
POST PRODUCTION Αλίκη Ιωσαφάτ

# FREIRAUM

**Ένα project του Goethe-Institut Thessaloniki. Το Freiraum είναι ένα πρόγραμμα του Goethe-Institut που εστιάζει στην έννοια της Ελευθερίας στις Ευρωπαϊκές πόλεις, ενεργοποιώντας ένα δίκτυο 42 ινστιτούτων και ισάριθμων συνεργαζόμενων φορέων. Στο πλαίσιο αυτό, τα Goethe-Institut Thessaloniki, London και Glasgow, σε συνεργασία με την ArtBOX (Θεσσαλονίκη), το AWAZ Cumbria (Carlisle, UK) και το project LABattoir του Δήμου Θεσσαλονίκης, επικεντρώνουν σε δύο ζητήματα που διαμορφώνουν την προσωπική μας αντίληψη και έκφραση: την κοινωνική και πολιτιστική μας ταυτότητα και την επικοινωνία με τους άλλους και με τον κόσμο**

### ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑ

**Voyeur’s Reality**, 2018, **Thomas Koch**
**Εγκατάσταση με ήχο, βίντεο και εικονική πραγματικότητα**
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ VR Bastian Orthmann

Το Voyeur’s Reality (Η Πραγματικότητα του Ηδονοβλεψία) αποτελείται από μια οπτικοακουστική εγκατάσταση με οθόνες και ηχεία, σε συνδυασμό με μια εφαρμογή που μπορεί να παρακολουθήσει κανείς φορώντας μάσκα εικονικής πραγματικότητας και ακουστικά. Μέσα από τα εργαλεία αυτά, παρουσιάζονται πορτραίτα ανθρώπων που προέρχονται ο καθένας από διαφορετικό κοινωνικό και γεωγραφικό υπόβαθρο. Σε αντίθεση με τα σύγχρονα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η αναπαράσταση των πορτρέτων στο συγκεκριμένο έργο αξιοποιεί κάποιες από τις χωρικές και διαδραστικές δυνατότητες της εκάστοτε επιλεγμένης φόρμας και τεχνολογίας (όπως το βίντεο 360, η μάσκα εικονικής πραγματικότητας και η τρισδιάστατη ηχητική αναπαραγωγή -binaural 3D-audio), προκειμένου να απεικονιστεί το εγγενές στο κάθε μέσο πέρασμα από την παθητική παρατήρηση σε μια φαινομενικά ενεργή διαδικασία που μοιάζει με μαρτυρία. Σε αυτήν την ηδονοβλεπτική κατάσταση, η πληροφορία που κάθε φορά διατίθεται επαναπροσδιορίζεται μέσω της τυχαίας τοποθέτησής της, κατά συνέπεια αλλοιώνοντας την πρόσληψη του

κάθε πορτρέτου και αποσκοπώντας στην πρόκληση λανθασμένων εντυπώσεων και προκαταλήψεων σχετικά με την ταυτότητα των συμμετεχόντων.

Η εγκατάσταση είναι μέρος του project σε εξέλιξη *I can [not] see you* του Thomas Koch στο πλαίσιο του Freiraum. Το *I can [not] see you* ([Δεν] Μπορώ να σε δω) διερευνά τις πιθανές συνέπειες που επιφέρουν οι επερχόμενες τεχνολογίες στο πλαίσιο μιας ταχύτατα εξελισσόμενης συγκέντρωσης και χειραγώγησης της ψηφιακής μας ζωής, ιδιαίτερα στο πλαίσιο που οι βασιζόμενες σε δεδομένα ηλεκτρονικές πλατφόρμες αποκτούν κοινωνική και πολιτική σημασία, ολοένα και πιο γρήγορα.

**Air Free**, 2018, **Εύη Καραθανασοπούλου**
**Ηχητικό έργο**

Ένα από τα βασικά ενδιαφέροντα της Εύης Καραθανασοπούλου, ακαδημαϊκής ερευνήτριας και παραγωγού ηχητικού περιεχομένου, είναι η κατανόηση της ραδιοφωνίας ως μέσου εγγύτητας. Στη δουλειά της, παρατηρεί πως μια φωνή δίχως σώμα, μια φωνή αποκομμένη από αυτόν που την εκφέρει, μπορεί να ταξιδέψει μέσω των ερτζιανών κυμάτων, να συναντηθεί με άλλες φωνές και ήχους στον αέρα και τελικά να ακουστεί από μια σειρά ακροατών, ταξιδεύοντας μέσα από τον λαβύρινθο των αυτιών τους, περνώντας μέσα στο κεφάλι και φτάνοντας στο μυαλό τους. Παραδώξως, η ραδιοφωνική φωνή, αυτό το κομμάτι ενός

μέσω της τεχνολογίας. **Οι καλλιτέχνες Εύη Καραθανασοπούλου και Thomas Koch χρησιμοποιούν διαφορετικές τεχνολογίες ήχου και εικόνας, προκειμένου να θίξουν τα ζητήματα αυτά και να φέρουν σε επαφή ανθρώπους από τη Θεσσαλονίκη, το Carlisle και άλλα σημεία της Ευρώπης, δημιουργώντας έναν δίαυλο επικοινωνίας μεταξύ τους και αναμεταδίδοντας τις φωνές τους στον κόσμο.**

**Την Άνοιξη του 2019, τα έργα των δύο καλλιτεχνών θα παρουσιαστούν στο Βερολίνο, μαζί με άλλα, επιλεγμένα έργα καλλιτεχνών που έχουν παραχθεί στο πλαίσιο του Freiraum.**

ατόμου που κανείς δεν γνωρίζει, μπορεί να περιέχει κάποιες από τις πιο προσωπικές του ιδιαιτερότητες. Μπορούμε να ακούσουμε κάποιον να χαμογελάει, να διστάζει, μπορούμε να ακούσουμε την φωνή του να σπάει όταν πονάει. Τελικός στόχος του έργου της Εύης Καραθανασοπούλου για το project Freiraum, που βρίσκεται σε εξέλιξη, είναι να δημιουργήσει έναν χώρο που προσομοιώνει τις αόρατες ιδιότητες των ερτζιανών. Εδώ, οι φωνές των ανθρώπων θα συναντηθούν και θα συνδιαλλαγούν ιδιωτικά αλλά ελεύθερα, όχι μόνο ως λέξεις αλλά και με την οικειότητα μιας φωνής ως καθαρού ήχου. Για την υλοποίηση του project, η καλλιτέχνης συνεργάζεται με δύο ομάδες νέων δημιουργών, το Media Lab και τους Coalesce. Οι ομάδες αυτές έχουν γεννηθεί μέσα από το project LABattoir του Δήμου Θεσσαλονίκης, που συνεργάζεται τόσο με το Φεστιβάλ όσο και με το Goethe-Institut Thessaloniki για το Freiraum (www.labattoir.org).

**Συνεντεύξεις για την παρουσίαση στο Φεστιβάλ:** Media Lab - Μαρία Κύρου, Στέλλα Μάσσια, Ελένη Παπουλίδου
**Σχεδιασμός παρουσίασης του έργου στο Βερολίνο:** Coalesce - Βασίλειος Αλουτσανίδης, Μαρία Δημητρουδή, Σπύρος Καζαντζής, Χρύσα Κοτούλα, Κωνσταντίνος Κοτούλας, Σωτηρία Μιρμήγκου, Μελίζα Παπαμήτρου, Παναγιώτης Παπαχαραλάμπος, Σοφία Σταύρου, Γιάννης Χίνης

THE NEW NEW  
(ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΝΕΟ)

3<sup>ο</sup> Φεστιβάλ Τέχνης Επιστήμης Τεχνολογίας

του Artcitya της Helexpro

83<sup>ο</sup> ΔΕΘ, 8-16 Σεπτεμβρίου

Helexpro, Περίπτερο 2, 1<sup>ο</sup> Όροφος

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Σάββατο & Κυριακή

8-9 & 15-16 Σεπτεμβρίου: 10:00-22:00

Δευτέρα - Παρασκευή

10-14 Σεπτεμβρίου: 16:00-22:00

ΟΡΓΑΝΩΣΗ - ΠΑΡΑΓΩΓΗ

ΔΕΘ - Helexpro - Πρόγραμμα Artcitya

ΣΥΝΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

Δήμος Θεσσαλονίκης - Διεύθυνση Πολιτισμού

- Τμήμα Διοργάνωσης Εκδηλώσεων και

Φεστιβάλ

PROJECT MANAGER

Βίκυ Δαλκράνη (HELEXPO)

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Λυδία Χατζηακώβου (ArtBOX)

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ

Δημήτρης Κουρκουρίδης

(Ινστιτούτο Εκθεσιακών Ερευνών)

ΒΟΗΘΟΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Γιάννης Φουρκιώτης,

Κωνσταντίνος Χατζηανδρέου

ΣΤΗΣΙΜΟ ΕΚΘΕΣΗΣ, ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ,

ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΔΙΑΠΑΣΩΝ

ΓΡΑΦΙΣΤΑΣ Studio Hervik

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ-ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ Γιώργος Κόγιας

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ-BINTEO Media Lab by LABattoir

ΕΚΘΕΣΗ GAMES & POLITICS

ΟΡΓΑΝΩΣΗ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ Goethe-Institut, ZKM

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ Jeannette Neustadt (Goethe-

Institut), Stephan Schwingeler (ZKM)

PROJECT MANAGEMENT Jeannette Neustadt

ΒΟΗΘΟΣ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑΣ Sophie Rau

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ & ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ

ΠΕΡΙΟΔΕΙΑΣ Kirsten Rackwitz

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ Steffen Reichelt

ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ Museum and Exhibition

Technical Services ZKM

ΠΑΡΑΓΩΓΗ BINTEO Eckart Zerzawy

BINTEO Jeannette Neustadt, Christian Schiffer

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ LET'S PLAY

Simone Mändl, Rebecca Niederländer

LET'S PLAY Yannis Bermig, Mireille Green,

Nicola Hahn, Dominik Lossie, Simone Mändl,

Elisabeth Mayer, Rebekka Niederländer, Kris

Weinand & Winder Orekalcus

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Anita Kaspar, Jesko Fezer, Andreas Müller /

Kooperative für Darstellungspolitik

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Studio Matthias Görlich, Darmstadt

ΕΚΘΕΣΗ GAMES & POLITICS

ΣΤΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΟΡΓΑΝΩΣΗ Goethe-Institut Thessaloniki σε

συνεργασία με τη Helexpro - Πρόγραμμα

Artcitya

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ Άρης Καλόγηρος

(Goethe-Institut Thessaloniki)

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ Λυδία Χατζηακώβου (ArtBOX.gr)

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ Μαρία Σαριδάκη

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ Αλέξης Χαρίσης

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΕΡΓΩΝ ΠΟΥ

ΥΠΟΒΛΗΘΗΚΑΝ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΝΟΙΧΗ

ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ Βίκυ Δαλκράνη (Διευθύντρια

Ινστιτούτου Εκθεσιακών Ερευνών ΔΕΘ, Project

Manager, Artcitya - Helexpro)

Σωτήριος Μπαχτσετζής (θεωρητικός τέχνης,

επιμελητής, ArtBOX.gr),

Χρήστος Σαββίδης (επιμελητής, ArtBOX

Creative Arts Management - Καλλιτεχνικός

Διευθυντής Artcitya - Goethe-Institut

Thessaloniki)

Έλλη Χρυσίδου (καλλιτέχνης, Αντιδήμαρχος

Πολιτισμού Δήμου Θεσσαλονίκης)

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ

ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΤΟ VR WORLD

Μαρία Σαριδάκη (επιμελήτρια),

Χριστίνα Χρυσανθοπούλου (αρχιτέκτονας,

συν-ιδρύτρια και καλλιτεχνική διευθύντρια της

ViRA, Αθήνα)

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Dr. Rudolf Bartsch (Goethe-Institut

Thessaloniki), Άρης Καλόγηρος (Goethe-

Institut Thessaloniki), Λέλα Τσεβεκίδου

(Δήμος Θεσσαλονίκης - Διεύθυνση

Πολιτισμού), Natalia Sartori (Goethe-Institut

Athen), Στέλλα Αναστασάκη (LABattoir),

Χριστίνα Βλάχου (LABattoir)

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



HELEXPO

ΣΥΝΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΦΟΡΕΙΣ



ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI | SCHOOL OF ARCHITECTURE  
ADVANCED DESIGN  
INNOVATION AND TRANSDISCIPLINARITY IN ARCHITECTURAL DESIGN  
POST-GRADUATE PROGRAM OF STUDIES



ΜΕ ΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

