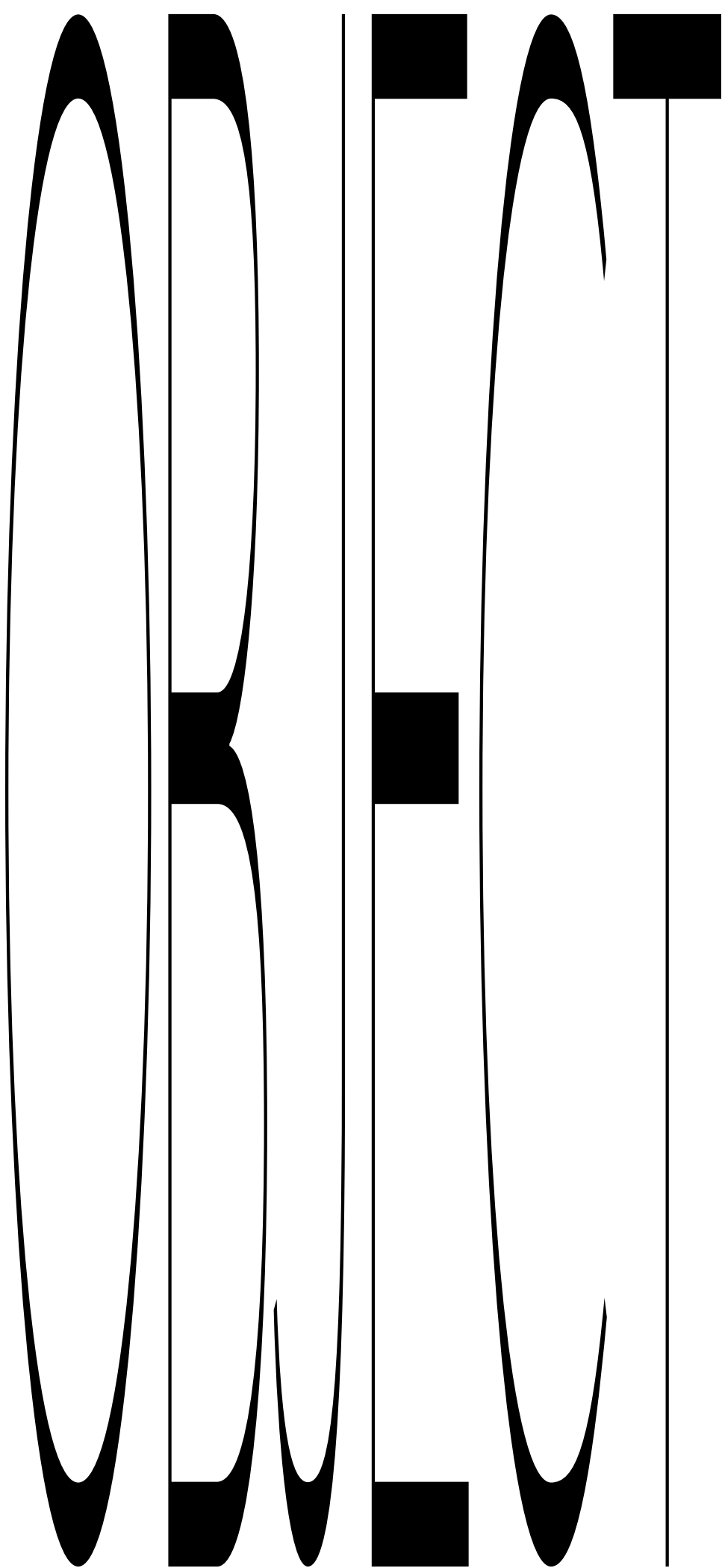


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΘΕΣΗΣ
AUSSTELLUNGSPROGRAMM



POWER is GAME

GAMES & POLITICS

09.05–09.06.2018

Ωδείο Αθηνών
Ρηγίλλης & Βασ.Γεωργίου Β' 17-19
Athener Konservatorium (Odeion)
Rigillis & Vas.Georgiou B' 17-19



GOETHE
INSTITUT

Λίγα λόγια για την έκθεση

Ένα παιχνίδι είναι πάντα κάτι παραπάνω από ένα απλό παιχνίδι. Με τη διαδραστική έκθεση Games & Politics το Goethe-Institut συνεχίζει τη σειρά *GOETHE is GAME* που ξεκίνησε το 2016. Η έκθεση περιλαμβάνει 18 παιχνίδια. Από αυτά, τα 16 μπορεί κανείς είτε να τα παίξει διαδραστικά είτε να τα παρακολουθήσει απλώς με τη μορφή ενός βίντεο. Ο τίτλος Games & Politics βασίζεται στην έκθεση Global Games του Κέντρου Τέχνης και Μέσων (Zentrum für Kunst und Medien) στην Καρλσρούη και από το 2004 εστιάζει αποκλειστικά σε πολιτικά παιχνίδια. Το έτος 2004 σηματοδοτεί για τον ειδικό στις Θεωρίες των Μέσων Ian Bogost μια σημαντική τομή. Γιατί με τις αμερικανικές προεδρικές εκλογές του 2004, το μέσον «παιχνίδι», εξηγεί ο Bogost, αρχίζει να εκφράζει μια σαφώς πολιτική και ακτιβιστική διάσταση. Σε αντίθεση με τα αναπαραστατικά μέσα, όπως η ζωγραφική και η φωτογραφία, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν θέλουν 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. Όλα τα παιχνίδια της έκθεσης τα ενώνει αυτή η πολιτική προσέγγιση, μέσω της οποίας οι game developers επιδιώκουν να διαχωρίσουν τη θέση τους τόσο από τη συμβατική αγορά όσο και από το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως μέσο ψυχαγωγίας.

Ώρες Λειτουργίας

9.5 – 9.6.2018

Τετάρτη-Παρασκευή 17:00 – 21:00

Σάββατο 11:00 – 15:00

Επίσημα Εγκαίνια

Πέμπτη, 17.5, 19:00

Προβολή του ντοκιμαντέρ *Games & Politics* του Christian Schiffer για την ομώνυμη έκθεση.

Παρουσίαση του παράλληλου προγράμματος της έκθεσης.

Στο τέλος της εκδήλωσης θα υπάρξει χρόνος για συνάντηση της κοινότητας και ανοιχτή συζήτηση.

Zum Ausstellungskonzept

Ein Spiel ist immer mehr als bloß ein Spiel. Mit der interaktiven Ausstellung Games & Politics setzt das Goethe-Institut Athen die 2016 begonnene Reihe GOETHE ist GAME fort. Die Ausstellung umfasst 18 Spiele. 16 Spiele können interaktiv gespielt oder auch nur in Form eines Videos betrachtet werden. Games & Politics basiert auf der Ausstellung Global Games des ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) Karlsruhe und konzentriert sich explizit auf politische Spiele seit 2004. Das Jahr 2004 markiert für den Medienwissenschaftler Ian Bogost einen signifikanten Bruch. Denn mit der US-amerikanischen Präsidentschaftswahl im Jahr 2004 beginnt sich das Medium „Spiel“, so Bogost, explizit politisch und aktivistisch zu äußern. Anders als die repräsentierenden Medien wie Malerei und Fotografie verstehen Computerspiele sich jedoch nicht nur als (Ab-)Bildfläche gesellschaftlicher Zu- und Missstände, sondern versuchen sich an einer Simulation der Prozesse und Regeln, die diese Missstände hervorbringen. Alle Spiele der Ausstellung eint dieser politische Ansatz, mit dem sich die Spieleentwickler*innen deutlich sowohl vom konventionellen Markt als auch vom Computerspiel als Unterhaltungsmedium abzugrenzen suchen.

Öffnungszeiten

9.5 – 9.6.2018

Mittwoch - Freitag	17:00 – 21:00 Uhr
Samstag	11:00 – 15:00 Uhr

Offizielle Eröffnung

Donnerstag, 17.5, 19:00 Uhr

Filmvorführung: Games & Politics, eine Dokumentation zur gleichnamigen Ausstellung, von Christian Schiffer

Vorstellung des Rahmenprogramms der Ausstellung

Am Ende der Veranstaltung Begegnung mit der Community und öffentliche Diskussion

ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Ένα παιχνίδι, είτε έχει δημιουργηθεί για να αφορά την πολιτική είτε όχι, φέρει καλλιτεχνικά, φιλοσοφικά και πολιτικά μηνύματα και εμπειρίες. Το παράλληλο πρόγραμμα της έκθεσης Games & Politics έχει σχεδιαστεί έτσι, ώστε να αναδείξει τις διαφορετικές αυτές μορφές παιχνιδιού. Όλες οι παράλληλες δράσεις θα πραγματοποιηθούν στα Ελληνικά μεταξύ 17.5 και 9.6 και θα περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων συζητήσεις, ομιλίες, προβολές ταινιών, αστικές περιπλανήσεις και συναντήσεις της αθηναϊκής ανεξάρτητης σκηνής. Για περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να ενημερώνεστε και από το www.goethe.de/isgame

Τέχνη, Παιδαγωγική και Πολιτική: Μια συνάντηση

Τετάρτη, 23.5, 19:30

Παρουσιάζουν/συνομιλούν οι: Τζένη Μαρκέτου & Μαριάνθη Λιάπη

Η Τζένη Μαρκέτου (Αθήνα/Νέα Υόρκη) είναι εικαστικός, καθηγήτρια τέχνης και καλλιτεχνική παραγωγός. Ζει και εργάζεται μεταξύ Αθήνας και Νέας Υόρκης. Έχει διδάξει στο Cooper Union School of Art της Νέας Υόρκης και στο Ινστιτούτο Τεχνών της Καλιφόρνια (CalArts). Κατά το εαρινό εξάμηνο του 2017, διδάξε ως επισκέπτρια εικαστικός στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας (ΑΣΚΤ). Η δουλειά της καλύπτει ευρύτατο φάσμα καλλιτεχνικής έκφρασης που περιλαμβάνει μεταξύ άλλων βίντεο, εγκαταστάσεις, δημόσιες δράσεις, εκδόσεις, ιστοσελίδες, ζωντανές αναμεταδόσεις. Συμμετείχε στο The School of Everything, ένα συνέδριο για τη συζήτηση του μέλλοντος της τέχνης, παιδαγωγικής και politics το οποίο διοργανώθηκε από τη Βουλή των Σωμάτων, στα πλαίσια του Προγράμματος Δημόσιων Δράσεων της documenta 14 στην Αθήνα και το Κάσελ. Η έργο της Τζένης Μαρκέτου έχει εκτεθεί διεθνώς σε ατομικές και ομαδικές εκθέσεις.

Η Μαριάνθη Λιάπη είναι αρχιτέκτονας (ΑΠΘ, MIT) και Υπεύθυνη Διαχείρισης Ερευνητικών Προγραμμάτων στο Εργαστήριο Μεταβαλλόμενων Ευφών Περιβαλλόντων (TUC TIE Lab) του Πολυτεχνείου Κρήτης. Η έρευνά της επικεντρώνεται στην ποιοτική αναβάθμιση χώρων μάθησης μέσα από τη δημιουργία Εκπαιδότηπων. Πρόκειται για μια μεθοδολογία δημιουργικού μετασχηματισμού της εκπαιδευτικής διαδικασίας με δυναμικό χωρικό και κοινωνικό αποτύπωμα, έχοντας ως εργαλεία το συμμετοχικό σχεδιασμό, τη βιωματική μάθηση και το παιχνίδι. Έχει στο ενεργητικό της το πρόγραμμα Έτσι Μαθαίνω Καλύτερα (δήμος Αθηναίων,

RAHMENPROGRAMM

Ein Spiel, ob es mit politischem Bezug entwickelt wurde oder nicht, birgt künstlerische, philosophische und politische Botschaften und Erfahrungen. Das Rahmenprogramm der Ausstellung Games & Politics versucht, diese verschiedenen Formen des Spiels aufzuzeigen. Sämtliche Aktivitäten finden auf Griechisch* zwischen dem 17.5. und dem 9.6. statt. Sie umfassen unter anderem Diskussionen, Vorträge, Filmvorführungen, Ausflüge durch den urbanen Raum und Treffen mit der unabhängigen Szene Athens. Weiter Informationen finden Sie hier: www.goethe.de/isgame

* Wenn Sie kein Griechisch sprechen melden Sie sich im Vorfeld unter <Danae.Moraiti@Athen.goethe.org>

Kunst, Pädagogik und Politik: eine Begegnung

Mittwoch, 5.5, 19:30 Uhr

Einführung und Gespräch: Jenny Marketou & Marianthi Liapi

Jenny Marketou ist bildende Künstlerin, Professorin und Produzentin. Sie lebt und arbeitet in Athen und New York. Sie hat an der Cooper Union School of Art New York und am Institut für bildende Künste in Kalifornien (CalArts) gelehrt. Während des Sommersemesters 2017 unterrichtete sie als eingeladene Künstlerin an der Kunsthochschule Athen. Ihre Arbeiten umfassen ein breites künstlerisches Spektrum, unter anderem Videos, Installationen, Performances, Publikationen, Websites, Live-Streamings. Teilnahme an The School of Everything, einer Konferenz zur Zukunft der Kunst, Pädagogik und Politik, die im Rahmen des Programms öffentlicher Aktivitäten der documenta 14 in Athen und Kassel veranstaltet wurde. Ihr Werk ist in Einzel- und Gruppenausstellungen gezeigt worden.

Marianthi Liapi ist Architektin (Universität Athen, MIT) und Leiterin der Forschungsprogramme am Labor für Transformierbare Umgebungsintelligenz (TUC - TIE Lab) am Polytechnikum Kreta. Im Mittelpunkt ihrer Forschungstätigkeit steht die qualitative Modernisierung von Lehrräumen mittels Educational Pla(y)ces (Lehrräume / Lehrspiele), einer Methodologie partizipativer Umwandlung der alltäglichen Lehrpraxis mittels partizipativer Planung, intuitiven Lernens und des Spiels. Sie entwickelte das Programm So lernen wir besser (Stadt Athen, TUC TIE Lab, Athens Partnership und Stavros Niarchos

TUC TIE Lab, Athens Partnership και Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος) καθώς και μια σειρά βραβεύσεων όπως το IDA International Design Award (Silver, 2015) και το Europe 40 under 40 Architecture Award (2008).

Παιχνίδια Πολέμου

Πέμπτη, 24.5, 19:00
Προβολή του φιλμ *War Games*

Αμερικανική κινηματογραφική ταινία επιστημονικής φαντασίας του 1983, σκηνοθετημένη από τον Τζων Μπάνταμ. Πρωταγωνιστούν οι ηθοποιοί Μάθιου Μπρόντερικ, Ντάμπνυ Κόουλμαν, Τζων Γουντ, Άλυ Σήντυ και Μπάρυ Κόρμπιν.

Παρουσιάζουν/συνομιλούν οι:
Νίκος Μύρτου, War Games 1983: Υπολογιστής εναντίον Παίκτη.
Οι πολιτικές της πίστης στη Μηχανή
Ηλίας Μαρμαράς, Virtual and networking battles: The making of Balkan Wars: the game & Folded-in

Ο *Νίκος Μύρτου* είναι μοντέρ και υποψήφιος διδάκτωρ στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης με θέμα τις Νέες Μορφές Ντοκιμαντέρ στο Ψηφιακό Περιβάλλον. Από το 2010 διδάσκει παραγωγή οπικοακουστικού περιεχομένου, μοντάζ και παραγωγή ντοκιμαντέρ στο Εργαστήριο Οπτικοακουστικών Μέσων, κατέχοντας θέση ΕΔΙΠ. Έχει εργαστεί σαν ερευνητής στην ΑΣΟΕΕ και στο ΕΚΠΑ ενώ έχει επιμεληθεί εκδόσεις που αφορούν την τηλεοπτική παραγωγή και το μοντάζ. Συνεργάζεται και αρθρογραφεί στα μεγαλύτερα κλαδικά έντυπα και περιοδικά για θέματα τεχνικών μοντάζ και post production.

Ο *Ηλίας Μαρμαράς* είναι media artist και έχει γεννηθεί στην Αθήνα. Σπούδασε Πλαστικές Τέχνες, Urbanism και φιλοσοφία στο Paris VIII. Είναι συνιδρυτής του Media Arts collective Personal Cinema. (<http://personalcinema.org/>). Σχεδιάζει και διευθύνει (ή συν-διευθύνει) προγράμματα που αφορούν ως επί το πλείστον το videogame art και τα serious games όπως π.χ.: The making of Balkan Wars: the game (<http://balkanwars.org/>), Folded-in, (<http://www.foldedin.net/>), Resist Online (<http://resist.transludic.net>), Banoptikon (<http://banoptikon.mignetproject.eu/>) στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος MIG@NET, Cargonauts, game in development (<http://cargonauts.net/>) σε συνεργασία με το University of Western Sidney στο πλαίσιο του προγράμματος Logistical Worlds.

Community MeetUp
Στο τέλος της εκδήλωσης θα υπάρξει χρόνος για συνάντηση της κοινότητας και ανοιχτή συζήτηση.

Foundation). Sie ist mit zahlreichen Preisen wie dem *Europe 40 under 40 Architecture Award* (2008) und dem *Silver Award der IDA* (International Design Awards 2015) ausgezeichnet worden.

Kriegsspiele

Donnertag, 24.5, 19:00 Uhr
Filmvorführung *War Games*

Ein amerikanischer Science-Fiction-Film von 1983, Regie John Badham. Mit Mathew Broderick, Dabney Coleman, John Wood, Alley Sheedy und Barry Corbin.

Einführung und Gespräch:
Nikos Myrtou, War Games 1983: Spieler gegen Computer, eine Politik, die den Maschinen vertraut.
Ilias Marmaras, Virtuelle und vernetzte Schlachten. Die Entwicklung der Spiele Balkan Wars: the game und Folded-in

Nikos Myrtou ist Cutter und Doktorand an der Universität Athen im Fachbereich Kommunikation und Medien mit dem Thema „Neue Formen des Dokumentarfilms im Digitalen Umfeld“. Seit 2010 lehrt er Produktion audiovisueller Inhalte, Filmschnitt und Dokumentarfilm am EOM (Labor für audiovisuelle Medien). Er hat an der Wirtschaftshochschule und an der Universität Athen geforscht und Veröffentlichungen zur Fernsehproduktion und Filmschnitt lektoriert. In Fachzeitschriften veröffentlicht er zum Thema Filmschnitt und Postproduktion.

Ilias Marmaras ist Medienkünstler. Er ist in Athen geboren. Er hat Bildende Kunst, Stadtplanung und Philosophie an der Universität Paris VIII studiert. Er ist Mitbegründer des Medienkunst-Kollektivs Personal Cinema. (<http://personalcinema.org/>). Er entwickelt und realisiert Projekte, die videogame art und „ernsthafte Spiele“ («serious games») betreffen: Balkan Wars: the game (2002-2005) (<http://balkanwars.org/>), Folded-in (<http://www.foldedin.net/>), Resist Online (<http://resist.transludic.net>), Banoptikon (<http://banoptikon.mignetproject.eu>) im Rahmen des Forschungsprogramms MIG@NET, Cargonauts, game in development (<http://cargonauts.net/>) in Zusammenarbeit mit der Western Sidney Universität im Rahmen des Forschungsprogramms Logistical Worlds.

Community MeetUp
Am Ende der Veranstaltung Begegnung mit der Community und öffentliche Diskussion.

Art Games & η Πολιτική της Δημιουργίας Παιχνιδιών
Πέμπτη, 31.5, 19:00
Προβολή Ντοκιμαντέρ *Τέχνη, Παιχνίδια, Πολιτική*

8 χώρες, 8 game jams με συμμετέχοντες όχι μόνο game developers και game designers, αλλά και καλλιτέχνες και ακαδημαϊκούς. Γιορτάζοντας αυτή τη διαφορετικότητα, δημιούργησαν παιχνίδια εξερευνώντας τους τομείς της τέχνης, του παιχνιδιού και της πολιτικής. Το φιλμ του Willie Schumann παρουσιάζει τις σημαντικότερες στιγμές των 8 game jams, ενώ παράλληλα εξερευνά τον τρόπο που σκέφτονται και λειτουργούν οι δημιουργοί των παιχνιδιών. Μεξικό, Κορέα, ΗΠΑ, Ινδονησία, Βραζιλία, Ρωσία, Ελλάδα, Ταϊλάνδη. Για πρώτη φορά προβλήθηκε το ντοκιμαντέρ στο A MAZE. Festival. στο Βερολίνο τον Απρίλη του 2018.

Community MeetUp/Indie Edition
Στο τέλος της προβολής θα υπάρξει χρόνος για ανοιχτή συνάντηση δημιουργών παιχνιδιών από την ανεξάρτητη σκηνή δημιουργίας παιχνιδιών. Θα παρουσιάσουν τα παιχνίδια τους μεταξύ άλλων και οι:

Άγγελος Κυπριανός
(<https://www.angeloskyprianos.com/meteortales>)

Ηλίας Μαρμαράς
(<http://banoptikon.mignetproject.eu/>, <http://cargonauts.net/>)

Χριστίνα Χρυσανθοπούλου
(<http://vira.design/>)

Συμμετέχοντες του Art Games Game Jam 2018

ART GAMES / Athens Edition
Πέμπτη, 31.5 – Σάββατο, 2.6
Έκθεση Παιχνιδιών ART GAMES Game Jam Athens

Το ART GAMES Game Jam είναι ένα πρόγραμμα του Goethe-Institut, το οποίο πραγματοποιήθηκε παγκοσμίως σε συνεργασία με το Maschinen-Mensch, ένα βραβευμένο ανεξάρτητο στούντιο σχεδιασμού παιχνιδιών στο Βερολίνο. Πρόκειται για ένα δοκιμασμένο φορμάτ, το οποίο έχει επισκεφτεί από το 2016 άλλες 7 πόλεις: Πόλη του Μεξικού, Σεούλ, Βοστώνη, Τζακάρτα, Σάο Πάολο, Νοβοσιμπίρσκ, Μπανγκόκ, ενώ τον Φεβρουάριο του 2018 ταξίδεψε στην Αθήνα με μία μεγάλη συνάντηση 180 δημιουργών με θέμα την Πολιτική και τις Αντιθέσεις. Ελάτε να γνωρίσετε τους δημιουργούς και να παίξετε μερικά από τα art games που σχεδιάστηκαν εκεί, μεταξύ των οποίων και εκείνα ταξίδεψαν τελικά στο Βερολίνο τον Απρίλη του 2018, όπου παρουσιάστηκαν στο A MAZE. Fest / Berlin.

Art Games & die Politik der Spielentwicklung
Donnerstag, 31.5, 19:00 Uhr
Filmvorführung: die Dokumentation *Art, Games, Politics*

8 Länder, 8 Game Jams, an dem nicht nur Entwickler und Programmierer, sondern auch Künstler und Kreative teilnahmen. Sie entwickeln vielfältige Formen von Spielen und loten die die Felder von Kunst und Politik aus. Der Dokumentarfilm *Art, Games, Politics* von Willie Schumann zeigt Höhepunkte dieser Game Jams in allen 8 Ländern und hinterfragt die Überzeugungen und Einstellungen der Spieldesigner in Mexico, Korea, USA, Indonesien, Brasilien, Russland, Griechenland und Thailand. Im April 2018 feierte der Film auf dem A MAZE. Fest in Berlin seine Premiere.

Community MeetUp / Indie Edition
Am Ende der Veranstaltung Begegnung mit Spielentwicklern der unabhängigen Szene. Vorgestellt werden die Spiele unter anderen von:

Angelos Kyprianos
(<https://www.angeloskyprianos.com/meteortales>)

Ilias Marmaras
(<http://banoptikon.mignetproject.eu/>, <http://cargonauts.net/>)

Christina Chrysanthopoulou
(<http://vira.design/>)

und Teilnehmer des ART GAMES Game Jams 2018

ART GAMES / ATHENS Edition
Donnerstag, 31.5 – Samstag, 2.6, während der Öffnungszeiten der Ausstellung Games & Politics
Ausstellung ART GAMES Game Jam Athens

ART GAMES Game Jam ist ein Programm des Goethe-Instituts, das in zahlreichen Ländern in Zusammenarbeit mit Maschinen-Mensch, einem preisgekrönten, unabhängigen Studio für Entwicklung von Videospielen in Berlin, durchgeführt wird. Seit 2016 fanden weltweit Veranstaltungen mit dem erprobten Format in sieben Städten statt: Mexico City, Seoul, Boston, Jakarta, Sao Paolo, Novosibirsk, Bangkok. In Athen fanden sich 180 Kreative zum Thema „Politik und Widersprüche“ im Februar 2018 zusammen. Kommen Sie und lernen Sie die Spielentwickler von Art Games persönlich kennen und spielen Sie ihre Spiele.

FIX GAME
Περίπατος & Εγκατάσταση
Περίπατος στην πόλη και παρουσίαση του παιχνιδιού *FIX GAME* από το Art Games Game Jam 2018 στο πλαίσιο της παρουσίασης του βιβλίου της Ντόρας Θεοδωροπούλου *ΦΙΞ FIX 120+ΧΡΟΝΙΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ* στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης. Ο περίπατος θα ξεκινήσει στις 31.5 στις 12:00 από το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, Λεωφ. Καλλιρρόης και Αμβρ. Φραντζή.

Εγκατάσταση. Σε τρεις σταθμούς στην πόλη - στο Ωδείο Αθηνών (17.-31.5), στο Goethe-Institut (23.- 31.5) και στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (25.-31.5) - οι επισκέπτες θα μπορούν να δουν έργα της Ελίνας Θεοδωροπούλου (εικαστικός) σε διάδραση με σχέδια και έργα της Ντόρας Θεοδωροπούλου (αρχιτέκτων) για το κτίριο FIX ενταγμένα στο διαδραστικό παιχνίδι *FIX GAME!*

Πολιτικοί Τόποι Παιχνιδιού

Πέμπτη, 7.6, 19:00
Παρουσιάζουν/συνομιλούν οι:
Κωνσταντίνος Δημόπουλος, Πολιτικά Παιγνιώδεις Πόλεις και Προσομοιώσεις: πολιτική, πολεοδομία και αστική γεωγραφία στο gaming
Κωστής Ουγγρίνης, Gaming... η αποπλάνηση στην πολιτική

Ακολουθώντας ένα σχετικό διδακτορικό και δέκα χρόνια έρευνας στην πολεοδομία και την αστική γεωγραφία, ο *Κωνσταντίνος Δημόπουλος* αποφάσισε τελικά να εγκαταλείψει το ΕΜΠ και να συνδυάσει τα της πόλεως με τα των παιχνιδιών (ψηφιακών ή μη). Έκτοτε έχει εργαστεί στους φαντασιακούς οικισμούς, τις ψηφιακές γεωγραφίες και τους χάρτες σειράς παιχνιδιών μεταξύ των οποίων τα Seed, The Sinking City, Cyberganked και Cyberpunk Cities. Παράλληλα δίνει διαλέξεις, αρθρογραφεί, διδάσκει, προσπαθεί να ολοκληρώσει έναν άτλαντα εικονικών πόλεων και σχεδιάζει παιχνίδια σαν τα Droidscape: Basilica, EarthlingPriorities, Workers In Progress και Blood Bludgeon. *game-cities.com*

Ο *Κωστής Ουγγρίνης* είναι αναπληρωτής Καθηγητής και διευθυντής του Εργαστηρίου «Μεταβαλλόμενων Ευφυών Περιβαλλόντων» (TUC TIE Lab) στην σχολή Αρχιτεκτόνων στο Πολυτεχνείο Κρήτης. Η ειδίκευσή του σημειώνεται επάνω σε σύγχρονες τεχνολογίες και μεθοδολογίες που δημιουργούν ένα συμμετοχικό ανθρωποκεντρικό πλαίσιο αρχιτεκτονικής έρευνας και εφαρμογής. Οι θεματικές

FIX GAME
Spaziergang & Installation
Spaziergang durch die Stadt und Vorstellung des Spiels FIX GAME, das während des Art Games Game Jams 2018 entwickelt wurde, im Rahmen der Buchvorstellung *ΦΙΞ FIX 120+Jahre Architektur* von *Dora Theodoropoulou* im Nationalen Museum für Zeitgenössische Kunst. Der Spaziergang startet am 31.5. um 12.00 Uhr im Nationalen Museum für Zeitgenössische Kunst, Kallirrois Ave. & Amvrosiou Frantzi Str.

Installation. An drei Orten der Stadt – im Athener Konservatorium (17.-31.5.), im Goethe-Institut (23.-31.5.) und im Museum für Zeitgenössische Kunst (25.-31.5.) – können Besucher Skizzen und Arbeiten der Architektin *Dora Theodoropoulou* zum FIX Gebäude (heute Museum für zeitgenössische Kunst, EMST) zusammen Werken der Künstlerin *Elina Theodoropoulou* ansehen, die aus beidem das interaktive Spiel FIXGAME entwickelt haben.

Politische Spielräume

Donnerstag, 7.6, 19:00 Uhr
Einführung und Gespräch:
Konstantinos Dimopoulos, Politisch spielerische Städte und Simulationen: Politik, Stadtplanung und urbane Geografie beim gaming
Kostis Ungrinis, Gaming... Irreführung in der Politik

Konstantinos Dimopoulos nutzt seine mehr als zehnjährige Erfahrung als Wissenschaftlicher im Bereich Stadtplanung und urbaner Geografie am Polytechnikum Metsovo und verbindet Stadt und Spiel digital und analog. Er beschäftigt sich mit imaginären Wohnsiedlungen, digitalen Geografien und Karten von Spielreihen wie Seed, The Sinking City, Cyberganked und Cyberpunk Cities. Er entwirft einen Atlas virtueller Städte und entwickelt Spiele wie Droidscape: Basilica, EarthlingPriorities, Workers In Progress und Blood Bludgeon (*game-cities.com*). Daneben hält er Vorträge, veröffentlicht und lehrt.

Kostis Ungrinis ist Dozent Im Fachbereich Architektur und Ingenieurwissenschaften am Polytechnikum Kreta. Er leitet das Labor für Kinetische Systeme und Intelligente Umgebungen (TUC TIE Lab). Sein Spezialgebiet sind Technologien und Methoden, die einen anthropozentrischen Kontext in der architektonischen Forschung und Anwendung schaffen. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen eine wissenschaftsübergreifende Dimension und erstrecken sich auf Erziehung, Kultur, Therapie, urbane Ausstattung und das Spiel.

ερευνητικές περιοχές του, οι οποίες έχουν διεπιστημονική διάσταση, εντοπίζονται σε περιβάλλοντα εκπαίδευσης, πολιτισμού, θεραπείας, αστικού εξοπλισμού και παιχνιδιού. Είναι συγγραφέας των βιβλίων Transformations: Paradigms for Designing Transformable Spaces (2006) Harvard GSD Design and Technologies Report Series και Μεταβαλλόμενη Αρχιτεκτονική: Κίνηση, Προσαρμογή, Ευελιξία (2011) Εκδόσεις Ίων. Το 2008 τιμήθηκε με το βραβείο Europe 40 under 40 Architecture Award. *http://www.tielabtuc.com/*

Community MeetUp / Urban Edition
Στο τέλος της παρουσίασης θα υπάρξει χρόνος για ανοιχτή συνάντηση δημιουργών παιχνιδιών πόλης. Θα παρουσιάσουν τα παιχνίδια και τα project τους μεταξύ άλλων και οι:

Νίκος Βανδώρος,
URBAN GAME

Μαριάννα Ανθρωπέλου,
GAMELY

Παίκτες και Storytellers από τις LARP κοινότητες της Αθήνας:
Requiem for Greece *www.kindred.gr/* και Larp Project Athens *http://www.larp.gr/*

Veröffentlichungen: Paradigms for Designing Transformable Spaces, 2006, Harvard GSD Design and Technologies Report Series, und Transformierbare Architektur: Bewegung, Anwendung und Flexibilität, 2011, Ion Verlag. Im Jahr 2008 wurde er mit dem Europe 40 under 40 Architecture Award ausgezeichnet.

Community MeetUp / Urban Edition
Am Ende der Veranstaltung Begegnung mit Spielentwicklern von Urbanen Spielen. Vorgestellt werden unter anderen die Spiele von:

Nikos Vadronos,
URBAN GAME

Marianna Anthropolou,
GAMELY

Andreas Papadopoulos,
Xtreasure Hunts

Spieler und Storyteller von den LARP Communities in Athen:
Requiem for Greece *www.kindred.gr/* und Larp Project Athens *http://www.larp.gr/*

Το GOETHE is GAME είναι ένα τριετές πρόγραμμα που ασχολείται με το παιχνίδι και όλες τις πιθανές μορφές και χρήσεις του. Σκοπό έχει να διερευνήσει τις πολλαπλές πτυχές αυτού του καθημερινά διευρυνόμενου πεδίου και να ανακαλύψει όλες εκείνες τις αναδυόμενες τομές μεταξύ παιχνιδιού και άλλων χώρων, όπως τους χώρους του θεάτρου, της λογοτεχνίας και του storytelling αλλά και του δημόσιου χώρου και της εικονικής πραγματικότητας. Μέσα από μια σειρά συναντήσεων και πολυποίκιλων εκδηλώσεων (Big Games, θεατρικές παραστάσεις, εργαστηρίων, game jams, εκθέσεις κ.α.) το GOETHE is GAME επιχειρεί να φέρει το Αθηναϊκό κοινό σε επαφή με διάφορες μορφές του παιχνιδιού, ενώ ειδικότερα, στο χώρο της δημιουργίας και του σχεδιασμού παιχνιδιών, επιχειρεί να παρέχει στον αντίστοιχο επαγγελματικό κλάδο εργαλεία ανάπτυξης, τόσο σε προσωπικό όσο και σε καλλιτεχνικό επίπεδο, καθώς και να δημιουργήσει ευκαιρίες δικτύωσης με τοπικούς αλλά και διεθνείς φορείς. Πρόκειται για μια πρωτοβουλία του Goethe-Institut Athen, που σχεδιάζεται και υλοποιείται σε συνεργασία με την επιμελήτρια Μαρία Σαριδάκη.

Μαρία Σαριδάκη

Ασχολείται με το παιχνίδι και την αφήγηση στις διαφορετικές εφαρμογές τους. Από το 2008 διοργανώνει φεστιβάλ (Athens Plaython Festivals, Invisible Cities Festival, Media Hack Day, Serious Games Showcase & Best Practices κ.α.) και εργαστήρια συμμετοχικού σχεδιασμού παιχνιδιών και ψηφιακών αφηγήσεων για το ευρύτερο κοινό, αλλά και για εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες των μέσων. Είναι ερευνήτρια του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών του Πανεπιστημίου Αθηνών, όπου ολοκλήρωσε το διδακτορικό της πάνω στις παιγνιώδεις αλληλεπιδράσεις και συν-ιδρύτρια της ομάδας αστικών παιχνιδιών Athens Plaython. Δουλειά της έχει παρουσιαστεί στην Ελλάδα και στο εξωτερικό (Κέντρο Πολιτισμού Ελληνικός Κόσμος, Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης-Αθήνα, Playpublik-Berlin, ARIS Summit-Madison, CounterPlay-Aarhus, Gamecity-Nottingham κ.α.).

GOETHE is GAME ist ein dreijähriges Programm, das sich mit dem Spiel und seinen möglichen Formen und Anwendungen befasst. Es erforscht die vielseitigen Facetten dieses sich täglich erweiternden Feldes und deckt Schnittstellen zwischen dem Spiel und anderen Räumen, wie dem Theater, der Literatur und des Geschichtenerzählens, aber auch dem öffentliche Raum und der virtuellen Realität, auf. Anhand einer Reihe von Begegnungen und verschiedenartigen Veranstaltungen (Big Games, Theatervorführungen, Workshops, Game Jams, Ausstellungen u.a.), bringt GOETHE is GAME, das Athener Publikum in Kontakt mit den verschiedenen Spielformen. Ein besonderes Augenmerk richten wir dabei im Bereich Entwicklung und Design auf die Breitstellung persönlich wie professionell angepasster, individueller Werkzeuge zur Spieleentwicklung und bieten Chancen zur Vernetzung mit lokalen und internationalen Plattformen und Institutionen. GOETHE is GAME ist eine Initiative des Goethe-Instituts Athen, die in Zusammenarbeit mit der Kuratorin Maria Saridaki entwickelt und durchgeführt wird.

Maria Saridaki

Maria Saridaki befasst sich mit dem Thema „Spiel und Erzählung“ und seinen verschiedenen Anwendungen. Seit 2008 organisiert sie Festivals zu diesem Thema (Athens Plaython Festival, Invisible Cities Festival, Media Hack Day, Serious Games Showcase & Best Practices u.a.), sowie Workshops zu partizipativem Spieldesign und digitalem Erzählen für Lehrer, Professionelle aus dem Medienbereich und Menschen mit und ohne Handikap. Sie forscht am Labor für neue Technologien der Universität Athen, wo sie ihre Doktorarbeit zum Thema „Spielerische Interaktionen“ schrieb. Sie ist Mitbegründerin der Gruppe urbaner Spiele Athens Plaython. Ihre Arbeiten werden in Griechenland und im Ausland gezeigt (unter anderen im Kulturzentrum Griechische Welt, Nationalmuseum moderner Kunst Athen, Playpublik-Berlin, ARIS Summit-Madison, CounterPlay-Aarhus, Gamecity-Nottingham u.a.).

ΠΑΡΑΛΗΛΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ / RAHMENPROGRAMM DER AUSSTELLUNG

Wed	Thu	Fri	Sat
16.5	17.5 19:00 Opening GAMES & POLITICS Screening Games & Politics by Christian Schiffer Parallel Program Presentation Open discussion & community meetup	18.5	19.5
23.5 19:30: Art, Pedagogy and Politics Discussion with Jenny Marketou & Marianthi Liapi	24.5 19:00 War Games Screening War Games by John Badham Discussion with Nickos Myrtou & Ilias Marmaras Open discussion & community meetup	25.5	26.5
30.5	31.5 19:00 Art Games & The Politics of Game Creation Screening Art, Games, Politics by Willie Schumann Open discussion & community meetup / Indie Edition	1.6 ART GAMES ATHENS Edition Games Exhibition	2.6
6.6	7.6 19:00 Politics of Space & Games Discussion with Constantinos Dimopoulos & Kostis Oungrinis Open discussion & community meetup / Urban Edition	8.6	9.6

www.goethe.de/isgame