

# ΜΑΡΙΑ ΚΑΤΣΑΡΙΔΟΥ

## CURICULUM VITAE

Square Pierre Hauwaerts 42, 1140 Evere, Brussels, Belgium | (+30) 6944 9743 81 | mkatsaridou@gmail.com

---

### Ακαδημαϊκές Σπουδές

- 2013 - 2019: **Εκπόνηση Διδακτορικής Διατριβής (PhD)**  
*Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας*  
**Τίτλος διατριβής:** Κοινωνική σημειωτική των ταινιών κινούμενων εικόνων (animation)  
**Γνωστικά πεδία:** Σημειωτική, Κινούμενες εικόνες (Animation Studies), Αφηγηματολογία, Οπτικός πολιτισμός  
**Επιβλέποντες καθηγητές:** Αναστασία Χριστοδούλου, Αλέξανδρος Φαίδων Λαγόπουλος, Κάριν Μπόκλουντ-Λαγοπούλου
- 2005 – 2008: **Μεταπτυχιακός Τίτλος Σπουδών (Master) στην Ευρωπαϊκή Λογοτεχνία και Πολιτισμό**  
*Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Διατμηματικό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών*  
**Τίτλος μεταπτυχιακής εργασίας:** Νεκρές Αγαπημένες: Θάνατος, έρωτας και ειρωνεία στην ποίηση των Heinrich Heine, Charles Baudelaire και Edgar Alan Poe  
**Επιβλέπουσα καθηγήτρια:** Ιωάννα Ναούμ
- 2000 – 2005: **Πτυχίο στον Ευρωπαϊκό Πολιτισμό**  
*ΕΑΠ Πανεπιστήμιο Πάτρας, Ελλάδα*
- 1986 – 1990: **Πτυχίο στη Συντήρηση Έργων Τέχνης**  
*ΙΕΚ Εκπαιδευτικός Οργανισμός Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού*  
**Ειδίκευση:** Βυζαντινή τέχνη, Ζωγραφική, Ψηφιδωτό

## Άλλες Σπουδές και Πιστοποιημένα Σεμινάρια

- 2018 – 2019: *Expanding Exhibitions: Innovative Approaches to Curating*  
Node Center Berlin: Curatorial Studies
- 2019: *Modern Art & Ideas*  
The Museum of Modern Art on Coursera
- 2018: *Arts and Heritage Management*  
Università Bocconi (online)
- 2016: *Story and Narrative Development for Video Games*  
California Institute of the Arts on Coursera
- 2016: *Introduction to Game Design.*  
California Institute of the Arts on Coursera
- 2010: *Imagining & Understanding.* 16th Early Fall School in Visual Semiotics (EFSS),  
Sozopol
- 2008: *Sociosemiotics.* Erasmus intensive Programme, Sozopol
- 2006: *Film production.* Media Desk Hellas
- 2006: *Adaptation of literary texts into Scripts.* Media Desk Hellas
- 2006: *Scriptwriting for animation short films.* The Greek Scriptwriters Association

## Τρέχουσα Έρευνα

- 2022 – τώρα: **Μεταδιδακτορικός Ερευνητής**  
Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Κέρκυρα, Ελλάδα  
**Τίτλος μεταδιδακτορικής έρευνας:** *Διάδραστικές αφηγήσεις με κοινωνική ή οικολογική θεματολογία – Από τη δημιουργία νοήματος στο κύκλωμα επικοινωνίας*  
**Υπεύθυνος καθηγητής:** Κωνσταντίνος Τηλιγάδης
- 2021– τώρα: **Ιδρυτικό Μέλος/Ερευνήτρια**  
Media Semiotics Research Group (Semiolab, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης)

## Διδακτική Εμπειρία

- 2021 – 2022: **Διδάσκουσα (Ακαδημαϊκός Υπότροφος)**  
*Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Εικόνας και Ήχου*  
*Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή»*  
**Μαθήματα:** 1) Γραφικές Τέχνες I – Εικαστική Ταυτότητα  
2) Γραφικές Τέχνες II - Οπτική Αφήγηση  
3) Τριδιάστατα Μοντέλα και Συνθέσεις
- 2019 – 2022 **Προσκεκλημένος Λέκτορας (visiting lecturer)**  
*Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης*  
*Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: «Σημειωτική, Πολιτισμός και Επικοινωνία»*  
**Μάθημα:** : Σημειωτική της διαδραστικής αφήγησης: διαδραστικά μέσα, κινούμενες εικόνες, βιντεοπαιχνίδια
- 2016 – 2017: **Διδάσκουσα (Ακαδημαϊκός Υπότροφος)**  
*Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Εικόνας και Ήχου*

*Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή»*

**Μάθημα:** *Συγγραφή και οπτικοποίηση σεναρίου (χειμερινό εξάμηνο)*

2018 – 2020:

**Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Μαθημάτων**

*New Bulgarian University, Online program for continuing education.*

**Μαθήματα:** 1) *Semiotics and Narrative*

2) *Social Semiotics and Methods of Communication*

## **Προσκεκλημένη Ομιλήτρια**

2020:

*The Language of Animation*

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Laboratory of Semiotic Research (SemioLab), Θεσσαλονίκη, Ελλάδα. 20 Νοεμβρίου

2019:

*Semiotics of Film*

Aristotle University of Thessaloniki, Master in Semiotics, Culture and Communication. 8 Δεκεμβρίου

2019:

*Intersemiotic Transfers and Interaction Between Videogames and Films*

Aristotle University of Thessaloniki, Laboratory of Semiotic Research (SemioLab), Θεσσαλονίκη, Ελλάδα. 5 Απριλίου

2015:

*Social Construction and Ideology in Animation Films*

Aristotle University of Thessaloniki, School of Film, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα. 1 Δεκεμβρίου

## Δημοσιεύσεις

### Μονογραφίες

- 2022: *Writing for Interactive Narratives: Theory and Creative Practice* (Expected publication date: 2022)
- 2021: *Sylvain Chomet's Distinctive Animation: From the Triplets of Belleville to The Illusionist*. Chris Pallant (ed.). Bloomsbury Publishing, London.

### Κεφάλαια σε Συλλογικούς Τόμους

- 2015: *Architextuality and video games: a semiotic approach*. In *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Christophe Duret and Christian-Mari Pons (eds). IGI Global, pp 253 – 270

### Άρθρα σε Ακαδημαϊκά Περιοδικά και Πρακτικά Συνεδρίων

- 2021: *Addressing the video game to film adaptation “curse”: the case of Assassin’s Creed* (Kurznel, 2016).
- 2016: *From Literature Texts to Video Games: Recent adaptations of Sherlock Holmes*. Maureen Furniss (ed.). *Animation Journal* (Special Issue on Adaptation), pp 17 – 32
- 2016: *Social Construction and Ideology in Animation Films*. In *New Semiotics. Between Tradition and Innovation: proceedings of the 12 World Congress of Semiotics*. K. Bankov (ed.). IASS Publications & NBU Publishing House (ISSN 2414-6862)
- 2016: *Adaptation of Video Games into Films: The adventures of the Narrative*. In *New Semiotics. Between Tradition and Innovation: proceedings of the 12 World Congress of Semiotics*, K. Bankov (ed.). IASS Publications & NBU Publishing House (ISSN 2414-6862)

2013: *Silent Hill: Adapting a Video Game*. In *Literature/Film Quarterly*, 41:4, pp 266-277

## Ενδεικτικά Διαδικτυακά Άρθρα

2016: Medical Utopias and Dystopias in Science Fiction Films: The case of *Elysium* (Blomkamp, 2013). In *Medical Humanities and Human Justice*.  
Online: <https://medhumdosis.com/2016/08/08/medical-utopias-and-dystopias-in-science-fiction-films-the-case-of-elysium-blomkamp-2013/>

2016: The Incredible Flowability of Audiences: Video games are not just for those who play games. Online: <https://www.linkedin.com/pulse/incredible-flowability-audiences-video-games-just-who-maria-ilia/>

## Συνέδρια

### Οργάνωση Πάνελ Συνεδρίων

2022: Animation: Language and Technique. *15th World Congress of Semiotics: Semiotics in the Lifeworld*. Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, 30 Αυγούστου – 3 Σεπτεμβρίου (επικείμενο)

2014: Adaptations in the Digital Age. *Conference of the International Society for Intermedial Studies: Rethinking Intermediality in the Digital Age*. Cluj-Napoca, Ρουμανία. 24-26 Οκτωβρίου

2014: Author-player, Interactive and Transmedial Storytelling. *Conference of the International Society for Intermedial Studies: Rethinking Intermediality in the Digital Age*. Cluj-Napoca, Ρουμανία. 24-26 Οκτωβρίου

## Παρουσιάσεις και Εργαστήρια σε Διεθνή Συνέδρια

- 2022: Animation: Language and Technique. *15th World Congress of Semiotics: Semiotics in the Lifeworld*. Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, 30 Αυγούστου – 3 Σεπτεμβρίου (επικείμενη)
- 2022: Age Through the Looking Glass: Myths of Age in Video Games. *4<sup>th</sup> International Conference on Semiotics and Visual Communication*, Λεμεσός, Κύπρος, 13-15 Νοεμβρίου (επικείμενη)
- 2021: Παραγωγή σύγχρονων διαδραστικών αφηγήσεων – μία σημειωτική μεθοδολογική προσέγγιση. *4ο Συνέδριο Επιστημολογίας: Επιστημολογία και Σημειωτικής*. Καβάλα, 3-5 Δεκεμβρίου
- 2019: Games and European Socio-political Challenges. *12<sup>th</sup> International Semiotics Conference “Signs of Europe”*, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, 1-3 October
- 2016: Enhanced and multisensorial interaction: a social semiotic approach. *XI International Conference on Semiotics*, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, 14-16 October
- 2014: Social construction and ideology in animation films. *12<sup>th</sup> World Congress of Semiotics: Between Tradition and Innovation*, Σόφια, Βουλγαρία, 16-20 Σεπτεμβρίου
- 2014: Adaptation of video games into films: The adventures of the narrative. *12<sup>th</sup> World Congress of Semiotics: Between Tradition and Innovation*, Σοφια, Βουλγαρία, 16-20 Σεπτεμβρίου
- 2014: Transmedia Sherlock Holmes: Recent adaptations of Sir Arthur Conan Doyle’s writings to video games. *Stuttgart International Festival of Animated Film: Adaptation: Animation, Comics and Literature*, Στουτγάρδη, Γερμανία, 24 Απριλίου

- 2013: Intermedial Transposition: Video Game Adaptations into Films. *Conference of the International Society for Intermedial Studies: Rethinking Intermediality in the Digital Age*, Cluj-Napoca, Ρουμανία, 24-26 Οκτωβρίου
- 2013: The Adventure of Growing Up in the films *Finding Nemo* (2003) and *Spirited Away* (2001). *Conference of Hellenic Semiotic Society*, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, 18 Μαΐου
- 2013: The Storyworld of Resident Evil: From games to animation and live-action films. *Stuttgart International Festival of Animated Film: Change and Continuity: Interdisciplinary Aspects of Animation, Comics and Literature*, Στουτγάρδη, Γερμανία, 25 Απριλίου
- 2013: Betwixt and between: The liminal space on animation films. *EFSS*, Σωζόπολη, Βουλγαρία, 2013
- 2011: Anime: From *Akira* (1988) to *Spirited Away* (2001). *1<sup>st</sup> International Conference on Semiotics and Visual Communication*, Λεμεσός, Κύπρος, 25-27 Νοεμβρίου
- 2011: Every Sunday Morning: Animation Series on Greek Television. *Hellenic Semiotic Society: Semiotics of the Everyday*, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, 2 Απριλίου
- 2011: Greek animation – from the translation of traditional characters into classic animation, to trials and innovation. *23<sup>rd</sup> Society for Animation Studies Conference: The Rise of the Creative Economy – Digital Animation, Visual FXS, and Allied Technologies*, Αθήνα, Ελλάδα, 19-21 Μαρτίου
- 2011: Εργαστήριο Animation. *23<sup>rd</sup> Society for Animation Studies Conference: The Rise of the Creative Economy – Digital Animation, Visual FXS, and Allied Technologies* Αθήνα, Ελλάδα, 19-21 Μαρτίου



## Επίβλεψη Ακαδημαϊκών Εργασιών

- 2021: Παπαναστασίου Σοφία-Τριάδα. *Η Τέχνη του Εφήμερου. Η Δημιουργία του Παιχνιδιού Ρόλων Ζωντανής Δράσης (LARP) «ΓΑΙΑ»*. Διπλωματική. Επιβλέπουσα
- 2021: Ζομπανάκη Κατερίνα. *Η Διαδραστική Αφήγηση και η Επικοινωνία στις ριάλιτι τηλεοπτικές εκπομπές (Reality tv shows)*. Διπλωματική. Επιβλέπουσα
- 2021: Τσιορλίνη Αναστασία. *Σημειωτική ανάλυση της έμφυλης ταυτότητας σε οπτικοακουστικά κείμενα μαζικής κουλτούρας για παιδιά. Διαχρονική μελέτη της σειράς ταινιών «Οι Πριγκίπισσες της Disney»*. Διπλωματική. Επιβλέπουσα
- 2021: Χατζηεμμανουήλ Σωτηρία. *Σημειωτική των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και η εφαρμογή τους στην εκπαίδευση*. Διπλωματική. Επιβλέπουσα
- 2021: Παρασκευά Ελένη. *Σημειωτική ανάλυση των κοινωνικών ρόλων και ταυτοτήτων στα παιχνίδια Playmobil*. Διπλωματική. Επιβλέπουσα
- 2021: Σιάνου Θεοδώρα. *Εικόνα, ήχος, κείμενο: ανάλυση του κινηματογραφικού έργου «Όνειρα» του Ακίρα Κουροσάβα μέσω του μοντέλου της γενετικής διαδρομής του A.J. Greimas*. Συνεπιβλέπουσα με τον καθηγητή Αλέξανδρο Λαγόπουλο
- 2021: Ανανιάδου Δέσποινα. *Αφηγηματολογική και κοινωνιοσημειωτική ανάλυση της ταινίας «Black Panther»*. Συνεπιβλέπουσα με τον καθηγητή Αλέξανδρο Λαγόπουλο
- 2021: Παγούνη Άννα. *Ο Κόσμος/σύμπαν ως σημαίνον στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Μια σημειωτική προσέγγιση της ψηφιακής ταινίας «Cosmic Eye» (2018)*. Συνεπιβλέπουσα με τον καθηγητή Πέτρο Πετρίδη
- 2020: Καβακίδου Δόμνα. *Σημειωτική ανάλυση της ταινίας «La vie devant soi» (Moshé Mizrahi. 1977)*. Διπλωματική. Επιβλέπουσα

- 2020: Λαζαρίδου Ελένη. *Black Mirror-Bandersnatch* (David Slade, 2018): Κοινωνιοσημειωτική και ανθρωπολογική μελέτη της διαδραστικής αφήγησης ως παράγοντα διαμόρφωσης κοινωνικών σχέσεων και μετασχηματισμού της κουλτούρας. Διπλωματική. Επιβλέπουσα
- 2020: Καλλιόπη Μπούσουλα. *Σημειωτική ανάλυση του αρχιτεκτονικού περιβάλλοντος δημοφιλών video games* Διπλωματική. Συνεπιβλέπουσα με τον καθηγητή Μιχάλη Κοκκώνη.
- 2020: Ρέκλου Θεοφανία. *Multimedia Semiotic Analysis of the video-clip She Got Me* (Luca Hanni, 2019). Διπλωματική. Συνεπιβλέπουσα με τον καθηγητή Αλέξανδρο Λαγόπουλο

## Ακαδημαϊκές Συνεργασίες και άλλες Δραστηριότητες

- 2021 - τώρα: **Μέλος της επιτροπής επιλογής ταινιών στο φεστιβάλ animation ICONA 2021**  
**Διοργανωτής:** Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Κέρκυρα, Ελλάδα
- 2021 - τώρα: **Συνεργαζόμενος Συντάκτης**  
**Πεδία:** Animation, video games, film, interactive storytelling  
PopMeC Research Blog on the representations of the US in popular media and culture
- 2020 - 2021: **Επιτροπή Προγράμματος**  
FDG2021 Foundation of Digital Games Conference 2021
- 2019 - τώρα: **Επιστημονικός Συνεργάτης**  
Semiotics Laboratory. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ελλάδα
- 2017 - τώρα: **Ακαδημαϊκός Κριτής**  
**Κατηγορία:** *Music, Film & Theatre category*

## Καλλιτεχνική Εμπειρία και Εργασίες στον Τομέα του Πολιτισμού

(Ο κατάλογος είναι ενδεικτικός, με σκοπό να αναφερθούν οι τομείς και δεν είναι εξαντλητικός)

- 2020: Animation για τη μικρού μήκους ταινία: *The Flower*: Εταιρία παραγωγής: DuoTone, Βρυξέλλες
- 2018: Επιμελήτρια και διοργανώτρια της διεθνούς εικαστικής έκθεσης *Cosmonauts of Inner Space*. Temple Gallery. Βρυξέλλες: 14 – 25 Ιουνίου
- 2014 Πολιτιστική και Σημειωτική Ανάλυση για την εταιρία Strategic Truth. New York
- 2013: Ελεύθερη εργασία στους τομείς του storyboard και του animation για εταιρίες παραγωγής διαφημιστικών και ταινιών και με σκηνοθέτες.  
Κύριες συνεργασίες: TST productions  
Modiano  
KINO TV and Movies Production  
Αντουανέττα Αγγελίδη  
Μάκης Στεργίου  
Στέλιος Τατάκης  
Ανιές Σκλάβου
- 2012: Stop motion animation για τη διαφημιστική ταινία SOS Villages. Εταιρία παραγωγής: Modiano, Ελλάδα  
**Υποψηφιότητα:** Ermis awards advertisement festival, pro bono category, Finalist
- 2010: CG animation, video projection για την μεταφορά του θεατρικού έργου του James Thurber *The 13 Clocks*. Εταιρία παραγωγής: Ouga Clara, Ελλάδα
- 2001: Ειδική σκηνογραφική κατασκευή για την ταινία μεγάλου μήκους *Κλέφτης ή πραγματικότητα*. Σκηνοθέτης: Αντουανέττα Αγγελίδη

## **Υποψηφιότητα:** International Fantasy Film Award for Best Film

1998 – 2012: Εξωτερικός πολιτιστικός σύμβουλος και υπεύθυνος έργου της Knowledge Trust & Investment SA. Τα έργα αφορούσαν κυρίως τη συντήρηση και την αποκατάσταση βυζαντινών μνημείων ή / και τη δημιουργία μουσείων και πολιτιστικών κέντρων. Η παροχή συμβουλών και η διαχείριση έργων παρέχονταν τακτικά σε διάφορους εμπορικούς και κοινωνικούς πελάτες.

1997: Αγιογράφηση του Ιερού Ναού του Αγίου Γεωργίου, Μύρθιος Κρήτη

## **Γλώσσες**

Ελληνικά: Μητρική γλώσσα  
Αγγλικά: Πολύ καλή γνώση– Level C1  
Γαλλικά: Πολύ καλή γνώση– Level B2  
Ιταλικά: Πολύ καλή γνώση– Level B2  
Βουλγάρικα: Καλή γνώση– Level B1  
Ολλανδικά: Καλή γνώση - Level B1

## **Μέλος Ακαδημαϊκών Εταιριών**

2016 - τώρα: International Animated Film Association (ASIFA International)  
2013 - τώρα: Member of the International Society for Intermedial Studies (ISIS)  
2013 - τώρα: Member of the Digital Games Research Association (DIGRA)  
2008 - τώρα: Member of the Society for Animation Studies (SAS)  
2008 - τώρα: Member of the Hellenic Semiotic Association