

Σκέψεις για το **Αρχείο**

Η μνήμη είναι πολύπλοκη. Με τη μαθηματική έννοια: Δεν είναι μια γραμμική διαδικασία εγγραφής και ανάκτησης, αλλά μια πολύ πιο σύνθετη διεργασία. Ένα σημαντικό στοιχείο αυτής της διεργασίας είναι η ανάμνηση, το να θυμόμαστε. Η ενθύμηση ενός συμβάντος δεν είναι ποτέ η απευθείας ανάκτηση μιας καταγεγραμμένης πληροφορίας από τον σκληρό δίσκο του εγκεφάλου. Είναι η κάθε φορά εκ νέου κατασκευή της ανάμνησης.



▶▶ 8

Τι μαθαίνουμε από τις ηλιακές εκλείψεις

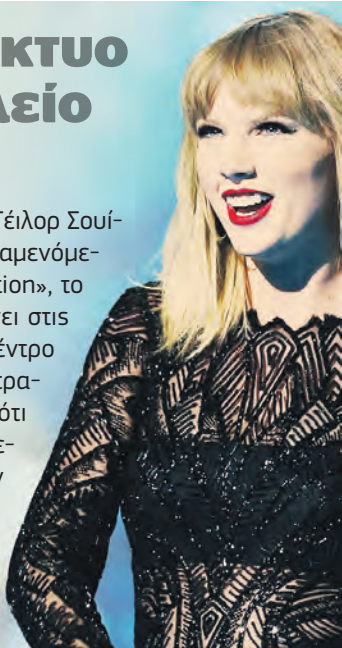
ΣΤΙΣ 21 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ 2017 εκατομμύρια κάτοικοι της αμερικανικής ηπείρου παρακολούθησαν μια εντυπωσιακή ολική έκλειψη Ηλίου. Τα τελευταία διακόσια χρόνια έχουμε μάθει πολλά από τις εκλείψεις για τον Ήλιο και το σύμπαν, ενώ ακόμη και σήμερα τα πειράματα που διεξάγονται κατά τη διάρκεια αυτών των φαινομένων μας δίνουν πολύτιμες πληροφορίες για τον Ήλιο, τη Γη και τους άλλους πλανήτες.

▶▶ 2-3

Όταν το διαδίκτυο γίνεται εργαλείο μάρκετινγκ

Η ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΔΑ τραγουδίστρια Τέιλορ Σουίφτ και οι παραγωγοί του πολυαναμενόμενου νέου της άλμπουμ «Reputation», το οποίο πρόκειται να κυκλοφορήσει στις 10 Νοεμβρίου, βρίσκονται στο κέντρο ενός διαδικτυακού πολέμου. Η τραγουδίστρια δέχεται επιθέσεις ότι προσπαθεί με δόλιο τρόπο να ανεβάσει τις πωλήσεις των δίσκων και των «σουβενίρ» με αντάλλαγμα προτεραιότητα στις συναυλίες της για τους fans.

▶▶ 4-5



Από τη μνήμη στη λήθη και από το καμαμπέρ στην αιωνιότητα

ΚΑΘΕ ΕΡΓΟ τέχνης και κάθε ιστορικό βιβλίο αποτελούν, πέρα από την προσπάθεια κατασκευής ενός ή περισσότερων γεγονότων, γεγονότα και τα ίδια. Τη στιγμή που ολοκληρώνεται ένα έργο τέχνης ή μια ιστορική εργασία, εκείνη ακριβώς τη στιγμή αποτελούν γεγονότα που ακινητοποιήθηκαν σε ένα συγκεκριμένο σημείο μιας συγκεκριμένης διαδοχής γεγονότων.



ΕΡΓΟ EMOTIVE: «Δραματοποιημένες» αφηγήσεις για τη δημιουργία εμπειριών στο μουσείο

ΤΟ ΕΡΓΟ EMOTIVE έχει στόχο να χρησιμοποιήσει «δραματοποιημένες» αφηγήσεις για να αλλάξει τον τρόπο που βιώνουμε έναν χώρο πολιτιστικής κληρονομιάς. Το Ερευνητικό Κέντρο Αθηνά, εταίρος του έργου EMOTIVE σχεδιάζει και αναπτύσσει ψηφιακές μεθόδους και εργαλεία για τη δημιουργία βιωματικών εμπειριών που επιδιώκουν τη συναισθηματική εμπλοκή του επισκέπτη με τον χώρο και τα εκθέματά του μέσω της αφήγησης ιστοριών π.χ. για τους ανθρώπους που ζήτησαν και έδρασαν εκεί.

▶▶ 7

Έργο Emotive

«Δραματοποιημένες» αφηγήσεις για τη δημιουργία εμπειριών στο μουσείο

ΕΡΕΥΝΑ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

**ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ
ΤΟΥ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΑΘΗΝΑ ΓΙΑ
ΤΟ ΕΡΓΟ EMOTIVE ΣΤΗΝ ΛΗΔΑ ΑΡΝΕΛΛΟΥ**

; Ποιος είναι ο σκοπός του έργου
EMOTIVE;

! Το έργο EMOTIVE, το οποίο χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Κοινότητα μέσω του προγράμματος H2020, έχει στόχο να χρησιμοποιήσει «δραματοποιημένες» αφηγήσεις για να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο βιώνουμε έναν χώρο πολιτιστικής κληρονομιάς.

Παραδοσιακά ο επισκέπτης ενός χώρου πολιτισμού πληροφορείται για τα ιστορικά μνημεία και αντικείμενα μέσω γραπτού υλικού (π.χ. πινακίδες, έντυπους οδηγούς) ή, τα τελευταία χρόνια, με audio guides. Ακολουθείται έτσι μια εκθεματοκεντρική παρουσίαση που εστιάζει στην παροχή πληροφοριών, με αποτέλεσμα τα μουσεία να μην καταφέρνουν να προσελκύσουν ή/και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των επισκεπτών τους.

Με το EMOTIVE στοχεύουμε στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ψηφιακών μεθόδων και εργαλείων για τη δημιουργία βιωματικών εμπειριών που επιδιώκουν τη συναισθηματική εμπλοκή του επισκέπτη με τον χώρο και τα εκθέματά του μέσω της αφήγησης ιστοριών π.χ. για τους ανθρώπους που έζησαν και έδρασαν εκεί. Το αποτέλεσμα της έρευνας θα είναι πρωτότυπο λογισμικό για την υποστήριξη των επαγγελματιών του πολιτιστικού τομέα στη δημιουργία διαδραστικών, εξατομικευμένων ψηφιακών ιστοριών για τους επισκέπτες τους.

; Με ποιον τρόπο αλλάζει η προσθήκη
μίας αφήγησης την εμπειρία του
επισκέπτη σε μία επίσκεψη;

! Με την αφηγηματική προσέγγιση δεν δίνονται απλώς πληροφορίες για κάθε έκθεμα μεμονωμένα, αλλά τα εκθέματα αναδεικνύονται μέσα από ιστορίες με πλοκή και χαρακτήρες που αναβιώνουν τον κόσμο της εκάστοτε εποχής και προσβλέπουν στη συναισθηματική σύνδεση και «εμβύθιση» του επισκέπτη σε αυτόν. Σε κάποιες περιπτώσεις ο επισκέπτης μπορεί κι αυτός να έχει ένα ρόλο (π.χ. να είναι ένας χαρακτήρας της ιστορίας). Τα παιχνίδια και οι δραστηριότητες που προσκαλούν τη συμμετοχή των επισκεπτών συμβάλλουν στο να διατηρήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον, ειδικά των νεαρότερων επισκεπτών.

Ένας από τους κύριους ερευνητικούς άξονες του EMOTIVE είναι και η δημιουργία εμπειριών για ομάδες επισκεπτών, καθότι η πλειονότητα των ανθρώπων επισκέπτεται τους αρχαιολογικούς χώρους και τα μουσεία σε ομάδες. Επομένως η δημιουργία εμπειριών που εμπλέκουν όλη την ομάδα είναι σημαντική και αποτελεί πρόκληση, τόσο μεθοδολογικά όσο και σε επίπεδο υλοποίησης και υποστήριξης από κατάλληλα τεχνολογικά εργαλεία.

; Τι είδους τεχνολογικά εργαλεία
χρησιμοποιείτε και τι μπορούν να
προσφέρουν στον επισκέπτη;



! Τα εργαλεία που αναπτύσσουμε χωρίζονται, ανάλογα με τους χρήστες στους οποίους απευθύνονται, σε εργαλεία ανάπτυξης εμπειριών για τους δημιουργούς (π.χ. συγγραφείς, μουσειολόγους) και εργαλεία παρουσίασης για τους επισκέπτες. Γενικώς δίνεται προτεραιότητα σε τεχνολογίες χαμηλού κόστους (π.χ. διαδικτυακά εργαλεία, κινητά), ώστε να υποστηρίξουμε και πολιτιστικούς οργανισμούς που μπορεί να μην έχουν επαρκείς πόρους για τη δημιουργία ψηφιακών ξεναγήσεων. Αντίστοιχα, για την παρουσίαση της εμπειρίας στους επισκέπτες, χρησιμοποιούνται κυρίως κινητές συσκευές. Ταυτόχρονα διερευνούμε τρόπους ενσωμάτωσης στην εμπειρία «έξυπνων αντικειμένων», συνήθως (3d printed) αντιγράφων των εκθεμάτων στα οποία τοποθετούνται αισθητήρες (π.χ. αυτοκόλλητα NFC), αλλά και περιβαλλόντων εικονικής πραγματικότητας. Στα εργαλεία μας ενσωματώνουμε ειδικούς αλγόριθμους εξατομικεύσης που προ-

τείνουν στους επισκέπτες κατάλληλες εμπειρίες με βάση τις προτιμήσεις τους ή τις προτιμήσεις της ομάδας τους.

; Ποιοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία αυτά;

! Έχουμε εστιάσει ιδιαίτερα στην ευχρηστία και την ευκολία εγκατάστασης των ψηφιακών εφαρμογών ώστε να είναι προσβάσιμες για όλους. Για τους δημιουργούς ψηφιακών αφηγήσεων το EMOTIVE θα παρέχει μια σειρά εργαλεία με σταδιακά αυξανόμενες δυνατότητες. Το Ερευνητικό Κέντρο Αθηνά εστιάζει στην ανάπτυξη εργαλείων για το προσωπικό των πολιτιστικών οργανισμών που δεν χρειάζεται να διαθέτει καμία ιδιαίτερη τεχνολογική γνώση για τη χρήση τους. Τα εργαλεία συνοδεύονται από την παροχή καλών πρακτικών και συμβουλών στους δημιουργούς, αλλά και τη χρήση έτοιμων προτύπων σχεδιά-

σης. Για το εξειδικευμένο προσωπικό (π.χ. προγραμματιστές, γραφίστες) παρέχονται πιο σύνθετα και ισχυρά εργαλεία για τη δημιουργία πιο εξελιγμένων εμπειριών.

; Πρόσφατα δημιουργήσατε μία ψηφιακή εφαρμογή αφήγησης για το Μουσείο Ιστορίας του Πανεπιστημίου Αθηνών. Τι θέμα είχε και ποια ήταν η ανταπόκριση του κόσμου;

! Η ψηφιακή ξεναγήση «Τι να σπουδάσω» δημιουργήθηκε από την ομάδα του Ε.Κ. Αθηνά και το προσωπικό του Μουσείου Ιστορίας του ΕΚΠΑ με αφορμή τα 180 χρόνια από την ίδρυση του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Μας μεταφέρει στο 1840, όπου, μέσα από τα μάτια του Εμμανουήλ, ενός νέου της εποχής, περιηγηθήκαμε σε ένα από τα παλαιότερα ιστορικά κτήρια στην Πλάκα, εκεί όπου το 1837 ξεκίνησε τη λειτουργία του το Πανεπιστήμιο Αθηνών. Παρακολουθώντας την προσπάθεια του Εμμανουήλ να επιλέξει την κατεύθυνση που θέλει να ακολουθήσει για τις σπουδές του, ερχόμαστε σε επαφή με σημαντικά εκθέματα του Μουσείου και γνωρίζουμε όχι μόνο τις ελπίδες και τις ανησυχίες ενός νέου της εποχής, αλλά και τις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες που επικρατούσαν τότε, ενώ ενθαρρύνουμε σταδιακά τον επισκέπτη να αναλογιστεί τις διαφορές εκείνης της εποχής με τη δική μας.

Το μουσείο παρέχει στους επισκέπτες φορητές συσκευές για να βιώσουν την εμπειρία. Η έως τώρα ανταπόκριση των ενηλίκων αλλά και των εφήβων ήταν ιδιαίτερα θετική. Οι επισκέπτες είδαν το μουσείο «με άλλο μάτι» και γνώρισαν άγνωστες πτυχές και ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες για την κοινωνία εκείνης της εποχής.

; Ποιες δυνατότητες πιστεύετε ότι ανοίγει η εν λόγω έρευνα; Πώς πιστεύετε ότι μπορεί να διαμορφώσουν τα τεχνολογικά εργαλεία τις επισκέψεις σε τόπους πολιτιστικής κληρονομιάς στο μέλλον;

! Τα αποτελέσματα των αξιολογήσεων με επισκέπτες σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους της Ελλάδας και του εξωτερικού επιβεβαιώνουν τη δυναμική και τις προοπτικές της προσέγγισής μας. Τα εργαλεία μας είναι επαρκώς γενικεύσιμα ώστε να εξυπηρετούν τις ανάγκες διαφορετικών πολιτιστικών οργανισμών, με ιδιαίτερα χαμηλό κόστος τόσο στην τεχνολογική υποδομή όσο και στην παραγωγή του περιεχομένου που μπορεί να γίνει από τον ίδιο τον πολιτιστικό οργανισμό. Θεωρούμε ότι η χρήση της τεχνολογίας στον χώρο του πολιτισμού παρουσιάζει σημαντικές ερευνητικές, εκπαιδευτικές αλλά και επιχειρηματικές ευκαιρίες, ειδικότερα για μια χώρα με τον πολιτιστικό πλούτο της Ελλάδας. Πέρα από τη δυνατότητα μετάδοσης πληροφορίας με έναν τρόπο πολύ διαφορετικό, η πραγματική δύναμη της τεχνολογίας είναι ότι μπορεί να «ζωντανέψει» το ιστορικό πλαίσιο του πολιτιστικού χώρου και να εντάξει τον επισκέπτη μέσα σε έναν κόσμο που τον προσκαλεί να αλληλεπιδράσει μαζί του και να τον γνωρίσει καλύτερα.

Η ταυτότητα της έρευνας

Χρηματοδότηση

Το έργο Emotive χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση στο πλαίσιο του Horizon 2020, No. 727188.

Consortium

- Exus Software LTD (UK & Greece) - <https://www.exodus.gr/>
- Athena Research Center (Greece) - <https://www.athena-innovation.gr>
- University of York (UK) - <https://www.york.ac.uk/>
- Institut National de Recherche en Informatique et Automatique (France) - <https://www.inria.fr>
- Consiglio Nazionale Delle Ricerche (Italy) - <https://www.cnr.it>
- Diginext Sarl (France) - www.diginext.fr
- Noho Limited (Ireland) - <http://noho.ie/>
- University of Glasgow (UK) - www.gla.ac.uk/

Διάρκεια

Τρία έτη, Νοέμβριος 2016 - Οκτώβριος 2019.

Link για περισσότερες πληροφορίες

- Emotive project: <http://emotiveproject.eu/cms/?p=285>
- Ψηφιακή εφαρμογή «Τι να σπουδάσω»: <https://youtu.be/6P-5Gvo0RIA>