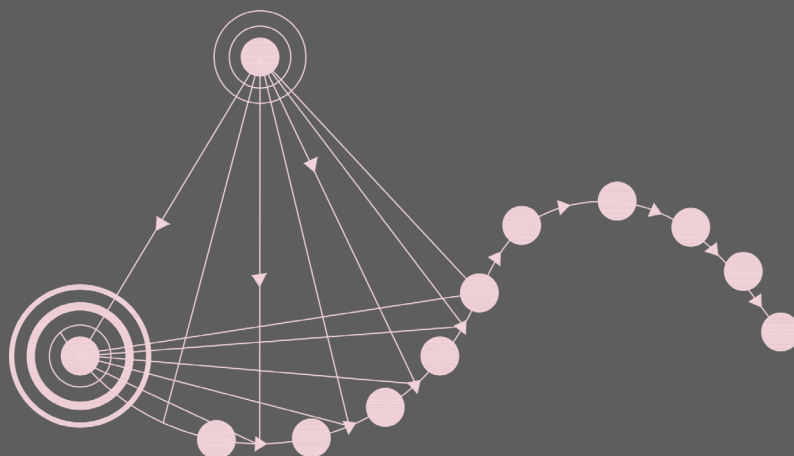


# ΥΒΡΙΔΙΚΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

## ως μηχανισμοί κατασκευής μνημονικών κόσμων

---



Αλίκη Ποβίτσα

επιβλέπων\_ Γεώργιος Παρμενίδης

ΔΠΜΣ "Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός: Προωθημένα Ζητήματα Αρχιτεκτονικού Σχεδιασμού"  
Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο | Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών



Αθήνα, Φεβρουάριος 2020



*«Stories are the infrastructure of imagination. They stimulate a sense of wonder, inspire creativity, and thus develop new realities»*

Karl Bauman

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### 1 | ΕΡΕΥΝΑ

1.1 | ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΡΕΥΝΑΣ.....10-13

1.2 | ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ & ΣΤΟΧΟΣ.....13-14

1.3 | ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ & ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....14-15

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΗΓΩΝ.....16

### 2 | ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ

2.1 | ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ ΑΝΤΙΛΗΠΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ & ΕΝΝΟΙΩΝ.....18

2.1.1 | Η ΕΜΠΡΟΘΕΤΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟ «ΕΙΝΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ».....18-22

2.1.2 | ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟ- ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ- ΚΟΣΜΟΣ.....22-30

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΗΓΩΝ.....31

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 |

#### ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1.1 | ΜΝΗΜΗ & ΜΝΗΜΟΝΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ.....34

1.1.1 | ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΜΝΗΜΗΣ.....34-35

1.1.2 | ΣΤΑΔΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΚΛΗΣΗΣ ΜΝΗΜΗΣ.....35

1.1.3 | ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΕΝΙΣΧΥΟΥΝ ΤΗΝ ΜΝΗΜΟΝΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ.....35-38

1.1.4 | ΜΝΗΜΟΝΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ.....38-40

1.2 | Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΩΣ ΝΟΗΜΑΤΟΔΟΤΙΚΟΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ.....40

1.2.1 | ΟΙ ΝΟΗΤΙΚΕΣ ΔΙΕΡΓΑΣΙΕΣ ΩΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΙ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ.....40-41

1.2.2	ΤΑ ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ.....	42
1.2.3	Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΑΙΤΙΑΚΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ ΑΦΗΓΗΣΗΣ.....	43-44
1.2.4	ΤΟ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΟ ΤΟΞΟ ΩΣ ΤΡΟΧΙΑ ΤΩΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ.....	45-47
1.2.5	ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΕΣ ΔΟΜΕΣ ΩΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ ΝΟΗΜΑΤΙΚΗΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ.....	47-50
1.3	Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ.....	50
1.3.1	Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΦΥΣΙΚΗ ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ.....	50-51
1.3.2	ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΧΩΡΟΥ ΩΣ ΣΧΕΣΙΑΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ.....	51-52
1.3.3	ΧΩΡΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΩΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ.....	52-53
1.3.4	Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ.....	53-54
1.3.5	ΤΥΠΟΛΟΓΙΕΣ ΧΩΡΟΥ ΩΣ ΚΛΙΜΑΚΑ & ΟΓΚΟΣ.....	54-55
1.4	ΔΙΑΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΩΣ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ.....	55
1.4.1	ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΞΥΠΝΗ & ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΠΟΛΗ.....	55-58
1.4.2	MOBILE LOCATIVE MEDIA ΣΑΝ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ.....	58-59
1.4.3	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ.....	59-64
	ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΗΓΩΝ.....	65-66

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 |**

### **ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΥ ΥΒΡΙΔΙΚΩΝ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ**

**2.1 | ΟΙ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΤΗΣ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ.....68-70**

**2.2 | ΜΕΘΟΔΟΣ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ.....70**

**2.2.1 | ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ.....70-71**

**2.2.2 | Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΩΣ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΔΟΜΗ.....71-72**

**2.2.3 | ΤΟ ΤΟΞΟ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.....72-74**

**2.2.4 | ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΩΣ ΜΝΗΜΟΝΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ.....74-75**

**2.2.5 | ΦΥΣΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ.....75**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 | ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ**

**3.1 | ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ.....78**

**3.1.1 | ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....78**

**3.1.2 | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΕΩΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ.....79-80**

**3.1.3 | ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΦΥΣΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ.....80-82**

**3.1.4 | ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ.....82-84**

**3.1.5 | ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΔΟΜΗ.....84-87**

**3.1.6 | ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΜΕΣΟ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΩΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΙΑΚΟΥ.....87**

**3.2 | ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ.....88**

**3.2.1 | ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΜΝΗΜΟΝΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ.....89-94**

**ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....96-98**

**ΠΗΓΕΣ.....99-102**





ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1 | Η ΕΡΕΥΝΑ

## 1.1 | ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΡΕΥΝΑΣ

Κομβικοί μετασχηματισμοί παρατηρούνται να λαμβάνουν χώρα σε πολλαπλά επίπεδα, επιφέροντας ριζικές αλλαγές στις δομές συγκρότησης της πραγματικότητας και κλυδωνισμού των κυρίαρχων παραδειγμάτων. Μετακινήσεις πληθυσμών οι οποίες προσδίδουν αυξημένα πολυπολιτισμικά χαρακτηριστικά, ενδυνάμωση υπερεθνικών δομών, μετασχηματισμός των εθνικών και επιτάχυνση των διαδικασιών «παγκοσμιοποίησης» αποτελούν κάποια από τα στοιχεία τα οποία σε συνδυασμό με τις υποδομές τις οποίες θέτει ο αναδύμενος ψηφιακός κόσμος, πυροδοτούν μια έκρηξη δικτύων επικοινωνίας, παροχής πληροφορίας, πολιτισμικών διαδράσεων και ανάδυση υβριδικών συλλογικοτήτων και ταυτοτήτων (ή μη).

Η δημιουργία νέων μορφών συλλογικότητας εκφράζεται και ως κατασκευή «νέων τοπικοτήτων», δηλαδή δομών συναισθήματος και μνήμης στα σημερινά απο-εδαφικοποιημένα αστικά τοπία, τα οποία και απαιτούν νέα αισθητικά παραδείγματα συνδιαμόρφωσης και συμμετοχής. Χάρης τα νέα τεχνολογικά μέσα και την πληθώρα ψηφιακών δικτύων επικοινωνίας, πληροφορίας και μεταφοράς, έχουμε απελευθερωθεί από τους παραδοσιακούς γεωγραφικούς περιορισμούς αποκτώντας νέες δυνατότητες οργάνωσης και συγκρότησης[1]. Καθώς αλλάζουν επομένως οι εγκαθιδρυμένες δομές και το κοινωνικό παίρνει πλέον διαφορετικές μορφές, παρατηρείται ένα διαρκώς αυξανόμενο ενδιαφέρον για το παρελθόν ως μια έξαρση των ζητημάτων συγκρότησης ταυτότητας μέσα από νέες ανοιχτές μνημονικές κατασκευές, μέσα δηλαδή από την αναδόμηση των ίδιων στοιχείων των οποίων η μετατόπιση προκαλεί και τις αλλαγές.

Σύμφωνα με τον κοινωνιολόγο Zygmunt Bauman εάν το σύγχρονο πρόβλημα της ταυτότητας ήταν το πώς να την οικοδομήσουμε, το μεταμοντέρνο πρόβλημα της ταυτότητας είναι πώς να αποφύγουμε τη σταθεροποίηση και πώς να διατηρήσουμε ένα ανοιχτό σύστημα επιλογών [2]. Αν η λέξη-κλειδί της νεωτερικότητας ήταν η δημιουργία, η λέξη-κλειδί της μετανεωτερικότητας είναι η ανακύκλωση, ως ένδειξη μιας συνεχόμενης ροής και κίνησης. Ο κόμβος της μετανεωτερικής προσέγγισης δεν είναι επομένως η οικοδόμηση ενός κλειστού συστήματος μιας ταυτότητας, αλλά η αποφυγή της σταθεροποίησης αυτής.

Το αποτέλεσμα είναι ο κατακερματισμός του χρόνου σε επεισόδια και φάσης. Σε αυτόν τον κόσμο, η εξοικονόμηση και η καθυστέρηση της ικανοποίησης δεν έχουν νόημα, η απόλαυση είναι τώρα και είναι λογική. Σε αυτόν τον κόσμο, ο περιπατητής, ο τουρίστας, ο περιπλανώμενος και ο παίκτης γίνονται οι βασικές ταυτότητες [3]. Όλες αυτές έχουν την προέλευσή τους πριν από τη μετανεωτερικότητα και έρχονται στο προσκήνιο πιο πολύ ως μηχανισμοί ανοιχτών διαδικασιών δυνητικών ταυτοτήτων οι οποίες ενεργοποιούνται μέσα από διαφορετικούς στόχους και προθέσεις κάθε φορά[4].

Οι ταυτότητες αυτές βρίσκονται σε συνεχή περιπλάνηση προς αναζήτηση νέων έντονων βιωμάτων και αγαθών, μη διατηρώντας κάποια συμπαγή και ουσιαστική δομή, αλλά, μέσα από πολλαπλές και μικρές σε χρονική διάρκεια ταυτίσεις, μετακινούνται σε χώρο, χρόνο, σημεία και σύμβολα[5]. Η συνεχής αυτή κίνηση αντιπροσωπεύει την κίνηση της επιθυμίας και το συνεχή μετασχηματισμό της μέσα στο περιβάλλον. Αν προσεγγίσουμε την επιθυμία, μέσα από μια ντελεζιανή σκοπιά, ως κινητήρια δύναμη, μπορούμε να δούμε το νέο μοντέλο χώρου και χρόνου που αναδύεται, ως ένα επιθυμητικό πολυταυτοτικό πεδίο[6].

Ακόμα αυτές οι δομές ταυτοτήτων βρίσκουν τις καταβολές τους στον φημισμένου Πλάνητα (flâneur) του Walter Benjamin, τον *Homo Ludens* του Huizinga καθώς και της επιθυμητικής αστικής περιπλάνησης των Καταστασιακών μέσα από το περίφημο *dérive*. Σύμφωνα με το *dérive*[7], ο αστικός χώρος έχει ψυχογεωγραφικά περιγράμματα, με σταθερά ρεύματα, σταθερά σημεία και δίνες που αποθαρρύνουν έντονα την είσοδο ή την έξοδο από ορισμένες ζώνες, δημιουργώντας την αίσθηση του συναισθηματικού αποπροσανατολισμού μέσα σε αυτό. Το πεδίο της πόλης μεταμορφώνεται σε ένα σύνολο από ατμόσφαιρες, μέσα από τις οποίες μπορεί κανείς να παρασυρθεί από τις ενδότερες του επιθυμίες[8]. Για τον περιπατητή επομένως, ο τόπος δεν είναι σταθερός, αλλά εφήμερος και ενδεχομενικός. Αντί να χρησιμοποιείται ο τόπος για να εδραιωθεί μια σταθερή ιδέα και αξία για το παρελθόν, οι περιπατητικές πρακτικές υποδηλώνουν ότι οι χώροι είναι φυσικές συμβαντολογικές καταστάσεις, διφορούμενες, αμφισβητούμενες και συνεχώς μεταβαλλόμενες βιωμένες ως παροντική συνθήκη[9]. Τρεις βασικές κατηγορίες αναγνωρίζονται για τους τρόπους περπατήματος στον σύγχρονο αστικό και μη πεδίο: το περπάτημα ως ταξίδι, περπατώντας ως μεταμορφωτική

συνάντηση και περπατώντας ως καθημερινή πρακτική. Σύμφωνα με τον Francesco Careri, ο άνθρωπος ο οποίος εφηύρε την έννοια του walkscape και της περιπατητικής αισθητικής, μια πόλη αποτελείται από χώρους στάσης. Αυτά είναι τα νησιά στη μεγάλη θάλασσα που σχηματίζεται από το χώρο της μετάβασης[10]. Βασικά, για τον Careri η πράξη του περπατήματος, αν και δεν αποτελεί φυσική κατασκευή ενός χώρου, συνεπάγεται μετασχηματισμό ενός τόπου και των εννοιών του. Η απλή φυσική παρουσία των ανθρώπων σε έναν μη καταγεγραμμένο χώρο, καθώς και οι πληθώρα διαφορετικών αντιλήψεων που καταγράφονται κατά τη διέλευσή τους από αυτών, αποτελούν ήδη μορφές μετασχηματισμού του τοπίου οι οποίοι χωρίς να αφήνουν απτά σημάδια, τροποποιούν πολιτισμικά την έννοια του χώρου και επομένως τον ίδιο τον χώρο[11]. Αναδύεται επομένως ως κοινό χαρακτηριστικών όλων των δυνητικών ταυτοτήτων η περιπατητική πρακτική σαν μηχανισμός δημιουργίας πολλαπλών μνημονικών κατασκευών και αφηγήσεων, επαναπροσδιορίζοντας συνεχώς τη σχέση του σώματός μας με τον φυσικό χώρο και το χρόνο. Σε αυτό το νέο είδος μνημονικής βιωματικής διαδικασίας, όπου τα πάντα αποκαλύπτονται μέσω της κίνησης, το περπάτημα είναι η κεντρική μνημονική εμπειρία, το οποίο εκλαμβάνεται ως ένας συμβολικός διαδικαστικός χώρος[12].

Μέσα από ανεπίσημες επομένως διαδρομές, βιωμένες καταστάσεις, συναισθηματικές φορτίσεις, τα επιμέρους συλλογικά υποκείμενα παράγουν εναλλακτικές ερμηνείες για την πραγματικότητα, της προσδίδουν διαφορετικά και συχνά αντικρουόμενα νοήματα και σημασίες, εργαλειοποιώντας αφηγηματικές και μνημονικές τεχνικές μέσα από ψηφιακά μέσα επικοινωνίας για να διευθετήσουν σημερινά ερωτήματα.

Η μνήμη δεν αφορά πλέον εδραιωμένες αναπαραστάσεις του παρελθόντος, αλλά νέες ενεργοποιήσεις της σκέψης. Οι μνημονικές πρακτικές αναδεικνύουν τη μνήμη ως δυναμική συσχέτιση και διάδραση στο παρόν, παρέχοντας δυνατότητες νέων αφηγήσεων. Είναι προσκλήσεις συμμετοχής για την ενεργή χρήση της μνήμης[13]. Οι τρόποι αισθητικής σημείωσης της ιστορίας, και κυρίως η κατασκευή νέας μνήμης παράγονται από έναν ενεργοποιημένο νοητικό χώρο που ανοίγεται προς τον άλλον. Η πόλη, αλλά και τα αλληλοεπιδρώντα πεδία των ψηφιακών μέσων επικοινωνίας αναδύονται ως πεδία εύφορα στην ανάπτυξη εφήμερων κολλάζ επάλληλων αισθητοποιήσιμων στιγμών[14].

Η ανάκληση είναι ήδη μια ανακατασκευή, μια δυναμική διαδικασία, που εξαρτάται από τις περιστάσεις του παρόντος καθώς δεν μπορεί να επιτευχθεί ποτέ μια ανάκληση αυτούσιων κομμάτων του παρελθόντος. Δεν υπάρχει τόπος που να μπορεί να δέχεται τη μνήμη ως διάρκεια, ως σταθερό γεγονός. Ο εφήμερος χαρακτήρας του συμβάντος προσδίδει ξανά στο μνημονεύσιμο τη ρευστότητα και το παιχνίδι εναλλαγής μνήμης και λήθης, παρουσίας και απουσίας, προσωπικού και συλλογικού[15]. Το ζήτημα επομένως του «εκδημοκρατισμού» της κατασκευής της μνήμης τίθεται για πρώτη φορά ως αισθητική διάδραση πολλαπλών εκδοχών του διαφεύγοντος παρόντος, από διαφορετικά υποκείμενα, μέσα από την δημιουργία ανοιχτών συλλογικών μορφών φαντασίας, οι οποίες μπορούν να σκηνοθετήσουν νέες πραγματικότητες.

Επιτακτική επομένως προβάλλει η ανάγκη συγκρότησης ενός μηχανισμού ο οποίος να επιτρέπει την δυναμική ανασύνθεση και δημιουργία αυτό του ανοιχτού πολυταυτοτικού μνημονικού κόσμου, αξιοποιώντας τα ίδια τα εργαλεία τα οποία επέφεραν και τις θεμελιώδεις τομές στην χωροχρονική συνέχεια της συγκρότησης της μνήμης. Υπόθεση έρευνας επομένως αποτελεί ο ισχυρισμός πως το νέο πολυπαραγοντικό και πολύπλοκο σύστημα το οποίο ονομάζεται πλέον πραγματικότητα μπορεί να συγκροτηθεί μέσα από μνημονικά εργαλεία τα οποία θα κατασκευάζουν νέα αντιληπτικά σχήματα. Βασικά συστατικά αυτού είναι η αντίληψη του Υποκειμένου και οι τεχνολογικά διαμεσολαβούμενοι εμπειρικοί μηχανισμοί του για την πρόσληψη αλλά και ανάλυση των μνημονικών σχημάτων. Υποθέτουμε πως θα επιτύχουμε την σημειακή και φευγαλέα μνημονική αγκύρωση κατασκευάζοντας ένα τρόπο επιτέλεσης της αφήγησης διαμέσου μιας υβριδικής τη εμπειρίας. Υποθέτουμε ακόμα πως η κατασκευή της μνήμης επιτυγχάνεται μέσα από βιωματικές ενσώματες πράξεις διάδοχης συμβάντων με στόχο την διάδραση. Η διάδραση ορίζεται ως βασικός μηχανισμός μετακίνησης και πυροδότησης νέων συμβάντων, επομένως και κατασκευής μνήμης.

## **1.2 | ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ & ΣΤΟΧΟΣ**

Ένα στοιχείο το οποίο έχει συμβάλει σημαντικά στην δυνατότητα εκδημοκρατισμού των μνημονικών κατασκευών και στην αναθεώρηση παραδοσιακών εκδοχών αφήγησης του παρελθόντος, συνυφασμένες με σταθερές και αδιαπραγμάτευτες ταυτότητες, είναι τα

,είναι τα ψηφιακά δίκτυα πολυμεσικών εφαρμογών τοπικού εντοπισμού και επικοινωνίας. Μέσα από την χρήση αυτών των δικτύων για την συσσώρευση ιχνών μνήμης ως ροές πληροφορίας και δεδομένων, αναδύεται μια άκρως κοινωνική αλλά και εργαλειακή ταυτόχρονα προσέγγιση στην δημιουργία μνήμης, η οποία δύναται να κατασκευαστεί εμπρόθετα ως μια νέα χωροχρονική αφηγηματική δομή και να μεταφραστεί σε ενσώματα εμπειρία.

Με βάση αυτές τις υποθέσεις και παρατηρήσεις προκύπτουν τα παρακάτω ερωτήματα και ζητήματα προς διερεύνηση. Πως μπορούμε να κατασκευάσουμε μνημονικούς κόσμους, αναδεικνύοντας τις πολλαπλές εκδοχές του χώρου μέσα από αφηγηματικές δομές και την χρήση ψηφιακών μέσων; Με ποιους μηχανισμούς το πεδίο της πόλης, ως αφηγηματικός και φυσικός χώρος, μπορεί να λειτουργήσει σαν πολιτιστικό υπόβαθρο και μηχανισμός δημιουργίας ενός ανοιχτού μνημονικού κόσμου; Πως διευρύνονται τα όρια της εγγραφής ιχνών μνήμης και είναι αυτή η αλληπάλληλη εγγραφή ικανή συνθήκη για να επιτευχθεί η διαστρέβλωση των αντιληπτικών σχημάτων της πραγματικότητας; Ακόμα, πως η βιωμένη εμπειρία σαν μέσω συγκρότησης μιας χώρο χρονικής περιγραφής δύναται να σχεδιαστεί, ποια είναι οι παράμετροι που την συγκροτούν και πως μπορεί να αποτελέσει έναν νέο μνημονικό μηχανισμό; Αυτά είναι κάποια από τα ερωτήματα τα οποία θα προσεγγίσουμε στην συνέχεια της έρευνας μας. Οι ρυθμοί μπορεί να ποικίλλουν, οι αφετηρίες και προσεγγίσεις μπορεί να είναι διαφορετικές, οι απαντήσεις που επιχειρούνται να είναι αποκλίνουσες αλλά όπως αναλύσαμε και παραπάνω η αυξανόμενη πολιτισμική πολυμορφία και διάδραση ως κύριο χαρακτηριστικό του μετανεωτερικού κοινωνικού και πολιτιστικού μοντέλου, φέρνει στο προσκήνιο το ζήτημα για εκδημοκρατισμό της μνημονικής γνώσης και της κατασκευής αυτής ως μιας ανοιχτής και αναδύμενης μέσα από πολιτιστικές διαδράσεις προσέγγισης των ζητημάτων ταυτότητας.

### **1.3 | ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ & ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ**

Καθώς στόχος μας είναι η κατασκευή ενός ανοιχτού διαδραστικού μνημονικού κόσμου ως εργαλείο μετασχηματισμού της αντιληπτικής μας πραγματικότητα, η μεθοδολογία που θα ακολουθήσουμε είναι η εξής:

- Θα αναλύσουμε τις παραμέτρους που δομούν την εμπειρία του Υ, αρχικά μέσα από την φαινομενολογική προσέγγιση και στην συνέχεια την μεταφαινομενολογική, δίνοντας έμφαση στην τεχνολογική διαμεσολάβηση. Με τρόπο αυτό προκύπτουν τα βασικά εννοιολογικά σχήματα πάνω στα οποία θεμελιώνεται η κατασκευή μιας υβριδικής εμπειρίας.
- Αναλύουμε στην συνέχεια τα βασικά εργαλεία κατασκευής μιας υβριδικής εμπειρίας. Αυτά είναι οι μνημονικές τεχνικές, οι αφηγηματικές δομές, οι χωρικές ιδιότητες ως δυνάμεις επιρροής και διαμόρφωσης της εμπειρίας καθώς και η επαύξηση αυτού μέσω τεχνολογικών εργαλείων.
- Με βάση τις τεχνικές και δομές που αναλύσαμε, συνθέτουμε το δικό μας εργαλείο μνημονικής κατασκευής, εισάγοντας το στοιχείο της δραματουργικής τεχνικής και της κατασκευής χαρακτήρων ως βασικό δομικό στοιχείο της αφηγηματικής εμπειρίας, υποθέτοντας ότι θα λειτουργήσει σαν μηχανισμός πυροδότησης πολλαπλών διαδράσεων και εντάσεων.
- Διεξάγουμε ένα πείραμα εφαρμογής του εργαλείου για την επιβεβαίωση των υποθέσεων της έρευνας. Στα πλαίσια του πειράματος εφαρμογής του εργαλείου κατασκευάζεται μια διαδικτυακή εφαρμογή μέσω της οποίας υλοποιείται η υβριδική εμπειρία.
- Ορίζεται ένα πλαίσιο αξιολόγησης των αποτελεσμάτων του πειράματος και οι παράμετροι επιρροής, μέσα από το οποίο επαληθεύονται ή διαψεύδονται οι αρχικές μας υποθέσεις.

Καθώς επομένως θα προχωρήσουμε στην κατασκευή μηχανισμών μνημονικής αγκύρωσης μέσα από επαυξημένες και υβριδικές διαδραστικές εμπειρίες, θα μεταβούμε στο πεδίο το οποίο μελετά τους τύπους εμπειρίας του Υ μέσα από το 1ο αντιληπτικό πρόσωπο.

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΗΓΩΝ

- [1] Κούρος,Π. (2008), άρθρο «Μνημονικές διαδράσεις ως πρακτικές σύγχρονης τέχνης στην πόλη»
- [2] Bauman, Z. 2011(1996). Questions of Cultural Identity: From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity. Edited by Stuart Hall & Paul du Gay, London: Published by Sage, pp18-20
- [3] Ibid pp25-26
- [4] Ibid= pp28
- [5] Ibid pp30-31
- [6] Ibid pp32-33
- [7] Careri, F. 2002.Walkscapes: El andar como práctica estética  
Walking as an aesthetic practice. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, pp 92–95
- [8] Ibid pp95–100
- [9] Ibid pp19–20
- [10] Ibid pp20–22
- [11] Ibid pp19–21
- [12] Ibid pp24–27
- [13] Γκότσης,Σ.(2009). Άρθρο «Το μουσείο, το μνημείο και οι διαφορετικοί κάτοικοι της πόλης. Για μια επαναδιαπραγμάτευση των ορίων της δημόσιας ιστορίας», Θεματική :Βιοποικιλότητα / Διαπολιτισμικότητα, MONUMENTA,εισήγηση στο συμπόσιο «Ανάμεσα στη Φιλοξενία και την Ξενοφοβία» που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα στο πλαίσιο του διεθνούς project POLIS 21: CITY, NATIONALISM, MIGRATION
- [14] Κούρος,Π. (2008), άρθρο «Μνημονικές διαδράσεις ως πρακτικές σύγχρονης τέχνης στην πόλη»
- [15] Γκότσης,Σ.(2009). Άρθρο «Το μουσείο, το μνημείο και οι διαφορετικοί κάτοικοι της πόλης. Για μια επαναδιαπραγμάτευση των ορίων της δημόσιας ιστορίας», Θεματική :Βιοποικιλότητα / Διαπολιτισμικότητα, MONUMENTA,εισήγηση στο συμπόσιο «Ανάμεσα στη Φιλοξενία και την Ξενοφοβία» που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα στο πλαίσιο του διεθνούς project POLIS 21: CITY, NATIONALISM, MIGRATIO



# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

2 | ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ

## **2.1| ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ ΑΝΤΙΛΗΠΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ & ΕΝΝΟΙΩΝ**

### **2.1.1.| Η ΕΜΠΡΟΘΕΤΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟ «ΕΙΝΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ» ΩΣ ΝΟΗΜΑΤΟΔΟΤΙΚΟΙ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ**

Η φαινομενολογική αρχή αντιπροσωπεύει την επιστροφή σε μια ζωντανή, διαισθητική και ποιοτική εμπειρία, ένα είδος εμπειρίας που είναι αναπόφευκτα ασαφής και ανακριβής και ως εκ τούτου πάντα υποκειμενική και προσωπική [1]. Η χωροχρονική αυτή εκδοχή αναπτύσσεται μέσα από τη ενσώματη βιωμένη διάδραση, επεκτείνοντας την ιδέα του φυσικού χώρου, ώστε να περιλαμβάνει όχι μόνο τη δομική, γεωμετρική του ουσία ως περιγραφές της μετρικής του υπόστασης, αλλά να εμπερικλείει και τη διάσταση της υποκειμενικής εμπειρίας του ανθρώπινου παράγοντα ως εγγενή ιδιότητα του.

Η φαινομενολογική προσέγγιση [2] μελετά τη δομή διαφόρων τύπων εμπειριών που κυμαίνονται από:

- την αντίληψη
- τη σκέψη
- τη μνήμη
- τη φαντασία
- το συναίσθημα
- την επιθυμία
- τη βούληση στην σωματική συνειδητοποίηση
- την ενσωματωμένη δράση
- την κοινωνική δραστηριότητα, συμπεριλαμβανομένης της γλωσσικής δραστηριότητας.

Η δομή αυτών των μορφών εμπειρίας συνήθως περιλαμβάνει αυτό που ο Husserl ονομάζεται “σκοπιμότητα”, δηλαδή, την κατεύθυνση της εμπειρίας προς τα πράγματα στον κόσμο, η ιδιότητα της συνείδησης ότι πρόκειται συνείδηση ως προς κάτι, κάτι που βιώνεται ή παρουσιάζεται ή ασχολείται με κάποιο τρόπο[3]. Σύμφωνα με την κλασσική Χουρσελιανή φαινομενολογία, η εμπειρία μας κατευθύνεται προς τα πράγματα μόνο

μέσω συγκεκριμένων εννοιών, σκέψεων, ιδεών, εικόνων κλπ. Αυτές συνθέτουν το νόημα ή το περιεχόμενο μιας δεδομένης εμπειρίας και διακρίνονται από τα πράγματα που παρουσιάζονται ή σημαίνουν, με κυρίαρχη την ιδιότητα της σκοπιμότητας και της προθετικότητας τους.

Στην μελέτη της συνειδητότητας [4]διερευνώνται διαφορετικές μορφές εμπειρίας όπως τις βιώνει το Υποκείμενο, μέσα από την αντιληπτική γωνία που τις ζει ή τις επιτελεί, δηλαδή σε πρώτο πρόσωπο. Μια εμπειρία κατευθύνεται προς ένα αντικείμενο λόγω του περιεχομένου ή της έννοιας που αντιπροσωπεύει μαζί με τις κατάλληλες συνθήκες ενεργοποίησης και δηλώνει μια πρόθεση για κάτι. Έτσι, χαρακτηρίζουμε τις εμπειρίες του να βλέπω, να ακούω, να φαντάζομαι, να σκέφτομαι, να νιώθω (δηλαδή, συναίσθημα), να επιθυμώ καθώς και να ενεργώ όπως τις ενσωματωμένες δραστηριότητες του περπατήματος, της ομιλίας κ.α.

Πώς μελετάτε η συνειδητή εμπειρία; Εξετάζοντας τους διάφορους τύπους εμπειριών όπως τους βιώνουμε. Δηλαδή, μέσα από την αντίληψή του πρώτου προσώπου. Ωστόσο, συνήθως δεν χαρακτηρίζουμε μια εμπειρία τη στιγμή που την εκτελούμε. Σε πολλές περιπτώσεις δεν έχουμε αυτή την ικανότητα: μια κατάσταση έντονου θυμού ή φόβου, για παράδειγμα, καταναλώνει όλη την ψυχική εστία του ατόμου εκείνη τη στιγμή. Αντίθετα, αποκτάμε ένα υπόβαθρο ότι έχουμε ζήσει από μια δεδομένη εμπειρία και κοιτάμε την εξοικείωσή μας με αυτό το είδος εμπειρίας[5]. Οι κλασσικοί φαινομενολόγοι ασκούσαν τρεις μεθόδους[6]:

- Περιγράφουμε ένα είδος εμπειρίας ακριβώς όπως το βρίσκουμε στη δική μας (προηγούμενη) εμπειρία. Έτσι, ο Husserl και ο Merleau-Ponty μίλησαν για την καθαρή περιγραφή της εμπειρίας που έζησαν
- Ερμηνεύουμε ένα είδος εμπειρίας συνδέοντάς το με τα σχετικά χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος. Στο πνεύμα αυτό, ο Heidegger και οι οπαδοί του μίλησαν για την ερμηνευτική, την τέχνη της ερμηνείας στο πλαίσιο, ιδιαίτερα το κοινωνικό και γλωσσικό πλαίσιο.
- Αναλύουμε τη μορφή ενός είδους εμπειρίας.

Τελικά, όλοι οι κλασσικοί φαινομενολόγοι ασκούσαν την ανάλυση της εμπειρίας, παράγοντας αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά για περαιτέρω επεξεργασία.

Η βασική εμπρόθετη δομή της συνείδησης[7], η οποία εντοπίζεται στην σκέψη ή στην ανάλυση, περιλαμβάνει και άλλες μορφές εμπειρίας. Έτσι, αναπτύσσεται ένας περίπλοκος συνδυασμός της χρονικής συνειδητότητας, της συνειδητότητας του χώρου (κυρίως την αντίληψη), της συνειδητής προσοχής (διακρίνοντας την εστιακή και περιθωριακή ή «οριζόντια» συνειδητότητα), την συνειδητοποίηση της προσωπικής εμπειρίας (αυτοσυνείδηση), την αυτογνωσία (αυτογνωσία του εαυτού), του εαυτού σε διαφορετικούς ρόλους (ως σκέψη ή δράση), την ενσώματη δράση (συμπεριλαμβανομένης της κιναισθητικής συνειδητοποίησης της κίνησης κάποιου), του σκοπού ή πρόθεση της δράσης (συμπεριλαμβανομένης της έννοιας, της επικοινωνίας, της κατανόησης των άλλων), της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (συμπεριλαμβανομένης της συλλογικής δράσης) και της καθημερινής δραστηριότητας στον κόσμο που μας περιβάλλει (ως πολιτιστική συνθήκη) .

Η φαινομενολογική ανάλυση ενός δεδομένου τύπου εμπειρίας[8] θα μας παρουσιάσει τους τρόπους με τους οποίους εμείς οι ίδιοι βιώνουμε αυτή τη μορφή συνειδητής δραστηριότητας, τη σημασία των αντικειμένων, των γεγονότων, των εργαλείων, της ροής του χρόνου, του εαυτού μας και των άλλων, καθώς αυτά προκύπτουν και κατασκευάζουν εμπειρικά τον “κόσμο” μας.



εικ.1: διάγραμμα φαινομενολογικών αρχών

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθούμε στον σχήμα του «Είναι μέσα στον κόσμο» το οποίο εισήγαγε ο Heidegger. Για τον Heidegger [8], εμείς και οι δραστηριότητές μας είμαστε πάντα “στον κόσμο”, η ύπαρξή μας είναι μέσα στον κόσμο, έτσι δεν μελετάμε τις δραστηριότητές μας μέσα από την παράθεση στοιχείων αυτού, αλλά μάλλον ερμηνεύουμε τις δραστηριότητές μας και την έννοια που έχουν τα πράγματα για εμάς εξετάζοντας τις συνεχώς αναδυόμενες σχέσεις μας με τα πράγματα στον

κόσμο, δημιουργώντας ένα σχεσιακό εργαλείο ερμηνείας του κόσμου. Για τον Heidegger[9], η φαινομενολογία καταλήγει σε αυτό που ονομάζεται “θεμελιώδης οντολογία”. Πρέπει να διακρίνουμε τα όντα από την ύπαρξή τους και αρχίζουμε την έρευνά μας για το νόημα της ύπαρξης στη δική μας περίπτωση, εξετάζοντας τη δική μας ύπαρξη στη δραστηριότητα του “Dasein”, το οποίο κυριολεκτικά σημαίνει «Είναι εκεί». Μέσα από το Dasein ο Heidegger ήθελε να τονίσει το γεγονός ότι ο άνθρωπος δεν μπορεί να υπάρξει πάρα ως αναπόσπαστο στοιχείο ενός κόσμου, ο οποίος περιλαμβάνει και άλλα πράγματα [10]. Το να είσαι ανθρωπίνος μεταφράζεται για εκείνον σε μια κατάσταση εμπύθισης και σταθεροποίησης σένα φυσικό, υλικό και καθημερινό κόσμο.

Έτσι, παρατηρούμε πως η φαινομενολογία οδηγεί μέσα από τη ανάλυση της συνειδητής εμπειρίας σε συνθήκες που συμβάλλουν στην παροχή της πρόθεσης στην εμπειρία καθώς και τον σχεσιακών νοηματοδοτήσεων που την συγκροτούν.

Επομένως η προσέγγιση η οποία θα ακολουθηθεί στην εν λόγω έρευνα ακουμπά στην φαινομενολογική παράδοση και χρησιμοποιεί μέσα από τη μελέτη της συνειδητής εμπειρίας ως βιωμένης εμπειρίας, εργαλεία για να αναλύσει τη δομή, τους τύπους και τις εκ προθέσεως μορφές και έννοιες της. Αρχική πρόθεση είναι μέσα από την αποδόμηση της εμπειρίας σε συνιστώσες όπως η πρόθεση και η εμπύθιση σε χωροχρονικές συνθήκες του κόσμου, που επιτρέπουν στην αντίληψη, τη σκέψη, τη φαντασία, το συναίσθημα, τη βούληση και τη δράση να αναδυθούν ως εργαλεία επανασύνθεσης αυτής σαν ένα νέο μνημονικό αντικείμενο.

Θέλοντας όμως να μεταφερθούμε σε μια σύγχρονη πραγματικότητα η οποία αφορά στην μελέτη της υποκειμενικής εμπειρίας ως νοητική κατασκευή και τον τρόπο που αυτή πραγματοποιείται, ερχόμαστε αντιμέτωποι με ένα μέσο το οποίο έχει ενταχθεί δυναμικά σε όλα τα επίπεδα της καθημερινότητας μας, αυτό της τεχνολογίας. Δημιουργείται έτσι μια μεγάλη τομή στην αντιληπτική και ενσυνείδητη μας πραγματικότητα με τρόπο ο οποίος κλονίζει τις προ υπάρχουσες δομές. Η επιστήμη και η τεχνολογία συμβάλλουν στη διαμόρφωση της νέας μας σχέσης με τον κόσμο. Αυτή η προοπτική της διαμεσολάβησης αναδεικνύει μια νέα ερμηνεία των ευρημάτων της φαινομενολογίας. Δεν αναφερόμαστε πλέον σένα τρόπο περιγραφής του κόσμου,

αλλά σε ένα τρόπο κατανόησης της σχέσης μεταξύ ανθρώπων και του κόσμου τους. Ενσωματωνόμαστε δηλαδή σε μια νέα συνθήκη την οποία δημιουργεί το δίπολο Άνθρωπος-Τεχνολογία ως μια νέα σχέση διαμεσολάβησης και διασχεσιακότητας.

## **2.1.2 | Η ΣΧΕΣΗ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟΥ-ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΩΣ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΤΙΚΟΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟΥ-ΚΟΣΜΟΥ**

Η ανάπτυξη ψηφιακών τεχνολογιών στη σύγχρονη «εποχή της πληροφορίας» έχει φέρει μεγάλες αλλαγές στη συζήτηση περί αντίληψης της πραγματικότητας και του χώρου, έννοιες οι οποίες ανάγονται πλέον σε πολύπλοκα πολυπαραγοντικά σύστημα, αλλάζοντας σημαντικά τόσο τις εγγενείς δομές τους, όσο και τις αναπαραστάσεις τους. Η έρευνα γύρω από τον ψηφιακό μετασχηματισμό αφορμάται από την επιρροή των νέων μέσων και των κυρίαρχων αφηγήσεων που αυτά γεννούν, αναδύοντας ένα πολύπλοκο πεδίο δυνατοτήτων όπου το υλικό περιβάλλον και το κοινωνικό υπόβαθρο, εκφρασμένο μέσα από το στοιχείο του ψηφιακού, βρίσκονται σε άμεση αλληλεπίδραση και συν διαμορφώνουν δυναμικά πεδία πολλαπλών ιδιοτήτων και δυνατοτήτων.

Το ενδιαφέρον στοιχείο που παρατηρείται είναι ότι ενώ οι ψηφιακές τεχνολογίες αποτελούν ντετερμινιστικά και ποσοτικά συστήματα, καθώς μεταφράζονται σε δυαδικές δομές ως γλώσσες μηχανής, έχουν την δυνατότητα να εντάξουν στην χωρική μας αντίληψη και εμπειρία, ποιοτικά στοιχεία και παραμέτρους μέσα από τα οποία αναδεικνύεται η πολλαπλότητα του υποκειμενικού.

Μεταβαίνοντας επομένως στην πολυδιάστατη επαύξηση του φυσικού μέσω την κατασκευής του ψηφιακού, εμφανίζεται ένας νέος συνεχιστής της φαινομενολογικής παράδοσης, ο οποίος ακούει στο όρο Μεταφαινομενολογία. Πατέρας αυτής ο Ihde, ο οποίος καθώς αναφέρει χρησιμοποιεί την «προθετικότητα» του Husserl και το «Είναι μέσα στον κόσμο» του Heidegger, τοποθετώντας σε διαμεσολαβητικό ρόλο μεταξύ ανθρώπου και του κόσμου την τεχνολογία [11]. Ο φορμαλισμός που εκφράζει αυτή την αλληλεξάρτηση είναι ο εξής: Υποκείμενο -Τεχνολογία – Κόσμος [12] και με αυτό τον τρόπο καθιστά δυνατή την πραγματοποίηση αναλύσεων μικρό-κλίμακας του διαμεσολαβητικού ρόλου τις τεχνολογίας στη σχέση ανθρώπου και κόσμου και τις ανατροπές που αυτή φέρει.

Στην καθημερινή αντίληψη έχουμε μια στάση απέναντι στα αντικείμενα ως διακριτές αυτόνομες οντότητες με ένα σύνολο ιδιοτήτων και χαρακτηριστικών. Ταξινομούμε τα αντικείμενα κάνοντας μια λίστα σταθερών προσδιορισμών, ένα άθροισμα από “στατικές ποιότητες” που συγκροτούν την ουσία του. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, μέσα από την φαινομενολογία μεταβήκαμε σε μια σχεσιακή οντολογία, η οποία θέτει το Είναι ως Είναι-σε-σχέση, όπως το Υ είναι σε σχέση με τον κόσμο [13]. Για να γνωρίσουμε μια οντότητα δεν μπορούμε απλά να την παρατηρούμε σε απομόνωση, αλλά στο σύνολο των σχέσεων που δημιουργεί, να την τοποθετήσουμε σε διαδράσεις με άλλα αντικείμενα για να μελετήσουμε πώς αλλάζουν οι ιδιότητές της όταν εισέρχεται σε διαφορετικές δυναμικές και πλαίσια [14]. Η μεταφαινομενολογική εστίαση στις σχέσεις ανθρώπου-τεχνολογίας, συνδέεται στενά με τη σχεσιακή οντολογία. Τα τεχνολογικά μέσα πρέπει να γίνουν κατανοητά σε σχέση με τις σχέσεις που έχουν οι άνθρωποι μαζί τους, όχι ως οντότητες “από μόνα τους”. Όταν χρησιμοποιούνται τεχνολογίες, συμβάλλουν στη δημιουργία σχέσεων μεταξύ χρηστών και περιβάλλοντος, διαμορφώνοντας την υποκειμενικότητα των χρηστών και την αντικειμενικότητα του κόσμου τους. Αυτό χαρακτηρίζεται ως δια-σχεσιακή οντολογία [15].

Αντί για συμμετρία ο Ihde [16] βλέπει αλληλεπίδραση και αμοιβαία σύσταση μεταξύ υποκειμένων και αντικειμένων. Δεν υπάρχουν προκαθορισμένα θέματα και αντικείμενα. Η υποκειμενικότητα και η αντικειμενικότητα είναι πάντα το προϊόν των σχέσεων και όχι το σημείο εκκίνησής τους. Τα πράγματα δεν είναι συμμετρικά στον άνθρωπο, αλλά μαζί, οι άνθρωποι και τα πράγματα αποτελούν κάθε είδους οντότητες. Προκειμένου να δούμε αυτές τις διαδικασίες αμοιβαίας σύστασης και να ανταποκριθούμε στις ανθρώπινες εμπειρίες, να είμαστε υποκειμενικά “μέσα” σε έναν κόσμο, εξακολουθεί να είναι πολύ σημαντικό να κάνουμε μια διάκριση μεταξύ ανθρώπων και πραγμάτων. Οι μεταφαινομενολογικές μελέτες αφορούν τις σχέσεις Υποκειμένου-Κόσμου και τον τεχνολογικά διαμεσολαβημένο χαρακτήρα τους, μέσα από την προοπτική πάντα του πρώτου προσώπου [17]. Μία από τις σημαντικότερες συνεισφορές της Ihde είναι η κατανομή των διαφορετικών μορφών που μπορούν να λάβουν οι ανθρώπινες τεχνολογικές σχέσεις, ως διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν σωματικές-αντιληπτικές σχέσεις με τις τεχνολογίες. Αυτές είναι οι ακόλουθες [18]:

## **ΣΧΕΣΗ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗΣ**

Με την έννοια των “σχέσεων ενσωμάτωσης”, ο Ihde επισημαίνει τη διαμεσολάβηση των τεχνολογιών που μετασχηματίζουν την ενεργητική και αντιληπτική δέσμευση του χρήστη με τον κόσμο. Όταν μια τεχνολογία είναι “ενσωματωμένη”, η εμπειρία ενός χρήστη μετασχηματίζεται μέσω της συσκευής, με την ίδια τη συσκευή με κάποιον τρόπο να λαμβάνει υπόψη την σωματικότητα του χρήστη. Εάν η τεχνολογική διαμεσολάβηση μεταξύ ενός χρήστη και του κόσμου μπορεί να αναπαρασταθεί ως εξής, Υποκείμενο-Τεχνολογία-Κόσμος τότε μια σχέση ενσωμάτωσης με την τεχνολογία μπορεί να αναπαρασταθεί με αυτό τον τρόπο: ως μια μετασχηματιστική διαμεσολάβηση της σωματικής-αντιληπτικής σχέσης μεταξύ του χρήστη και του κόσμου:

**(Υ -ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ) → ΚΟΣΜΟΣ**

Μια έννοια την οποία εισάγει ο Ihde ονομάζεται «διαφάνεια» μιας σχέσης Υ-Τ. Αυτό αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο μια συσκευή (ή μια πτυχή αυτής της συσκευής) τοποθετείται στο βάθος του πεδίου συνειδητότητας του χρήστη καθώς χρησιμοποιείται. Καθώς ο χρήστης συνηθίζει να ενσωματώνει μια συσκευή, αναπτύσσοντας συνήθειες σωματικής δράσης και αντίληψης και καθώς η χρήση της συσκευής παίρνει ένα οικείο και καθημερινό χαρακτήρα, η ίδια η συσκευή αναλαμβάνει βαθμό διαφάνειας.

## **ΣΧΕΣΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑΣ**

Η δεύτερη σημαντική μορφή της τεχνολογικής διαμεσολάβησης που προσδιορίζει η Ihde ονομάζεται “ερμηνευτική σχέση”. Αναφερόμενος στην ερμηνευτική παράδοση της φιλοσοφίας (που εξετάζει τη φύση της ερμηνείας και της μετάφρασης), η Ihde χρησιμοποιεί την έννοια των “σχέσεων ερμηνείας” για να αναφερθεί σε τεχνολογίες οι οποίες χρησιμοποιούνται μέσα από πράξεις ανάγνωσης και αντίληψης αυτού που αναπαρίσταται από την συσκευή. Αντί να βιώνουμε τον κόσμο μέσω της συσκευής όπως σε μια σχέση ενσωμάτωσης, σε μια ερμηνευτική σχέση η εμπειρία του χρήστη μετατρέπεται σε μια συνάντηση με τον κόσμο μέσω της άμεσης εμπειρίας και της ερμηνείας της ίδιας της τεχνολογίας. Ο Ihde παρέχει την ακόλουθη αναπαράσταση για ερμηνευτικές σχέσεις:

**Υ → (ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ-ΚΟΣΜΟΣ)**



Η διαφάνεια μιας ερμηνευτικής σχέσης εξαρτάται από το επίπεδο εξοικείωσης που διαθέτει ο χρήστης στην ερμηνεία ανάγνωσης της συσκευής.

### **ΣΧΕΣΗ ΕΤΕΡΟΤΗΤΑΣ**

Με την έννοια των «σχέσεων ετερότητας», ο Ihde αναφέρεται σε συσκευές με τις οποίες το Υ συσχετίζεται με τρόπο παρόμοιο με αυτόν με τον οποίο αλληλοεπιδρά με άλλα ανθρώπινα όντα. Η ιδέα βασίζεται στο ότι ορισμένες μορφές ψηφιακής διεπαφής (είτε σε επίπεδο αναπαράστασης είτε σε είδος και μορφή επικοινωνίας) σχεδιάζονται ειδικά για να μιμηθούν το σχήμα της αλληλεπίδρασης μεταξύ υποκειμένων και ότι μερικές φορές συναντάμε μια συσκευή ως μια παρουσία με την οποία πρέπει να αλληλοσυμπληρώσουμε. Ο όρος «ετερότητα» χρησιμοποιείται στις φαινομενολογικές συζητήσεις για να αναφερθούμε στην ιδιαίτερη εμπειρία της επικοινωνιακής διεπαφής με ένα άλλο ανθρώπινο ον, τη σημαντική συνάντηση με το Έτερο, το Άλλο. Ο Ihde ισχυρίζεται ότι οι αλληλεπιδράσεις μας με τις τεχνολογίες μπορούν μερικές φορές να αποκτήσουν μια «σχεδόν έτερη» ποιότητα. Ο Ihde διατυπώνει το διάγραμμα για τις σχέσεις ετερότητας ως εξής:

**Υ → ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - (- ΚΟΣΜΟΣ)**

### **ΣΧΕΣΗ ΠΕΡΙΚΛΕΙΣΗΣ**

Με τον όρο «σχέση περικλείσης», ο Ihde αναφέρεται στις τεχνολογίες οι οποίες συνθέτουν το περιβαλλοντικό πλαίσιο στο οποίο περικλείεται ο χρήστης. Ένας χρήστης διαθέτει μια σχέση φόντου/πλαισίου με συσκευές τις οποίες μπορεί να μην χρησιμοποιεί άμεσα, αλλά παρόλα αυτά αλληλοεπιδρά καθώς διαμορφώνουν το περιβάλλον της εμπειρίας του. Ενώ μπορεί να είναι δελεαστικό από την αρχή να κατανοηθεί η έλλειψη προσοχής σε όσον αφορά την τεχνολογική διαφάνεια, διευκρινίζει η Ihde αυτό το σημείο. Στην κατηγορία των σχέσεων περικλείσης ο Ihde εξηγεί πως η « απόσυρση » αυτής της τεχνολογικής λειτουργίας είναι φαινομενολογικά διακριτή ως ένα είδος «απουσίας». Ωστόσο, ως μια παρούσα απουσία, γίνεται μέρος του εμπειρικού πεδίου του Υ, ως ένα είδος διαμεσολαβημένου περιβάλλοντος “ (Ihde, 1990, 109). Τεχνολογίες με τις οποίες μοιραζόμαστε σχέσεις περικλείσης υπάρχουν πίσω στη συνείδηση μας όχι μόνο επειδή έχουμε συνηθίσει τη χρήση τους, αλλά επειδή κυριολεκτικά συνθέτουν το περιβάλλον της εμπειρίας μας. Διαμορφώνουν τις εμπειρίες

μας, αλλά το κάνουν με τρόπους οι οποίοι δεν απαιτούν άμεση αλληλεπίδραση. Και πιο ριζικά περικλείων από τη σχέση της περικλείσεως είναι αυτή της “εμβύθισης”, στην οποία ένα τεχνολογικό περιβάλλον αλληλεπιδρά ενεργά με τα ανθρώπινα όντα. Επιπλέον, οι τεχνολογίες επαυξημένης πραγματικότητας, οι οποίες προσθέτουν ένα επιπλέον στρώμα στην εμπειρία μας στον κόσμο, ανοίγουν μια σχέση “επαύξεσης”.

Η σχέση επαύξεσης προσθέτει ένα δεύτερο πεδίο προσοχής στον περιβάλλοντα κόσμο η οποία προσοχή κατευθύνεται εμπρόθετα [19]. Εκτός από την αισθητηριακή σχέση που έχουμε με τον κόσμο “μέσα από” μια τέτοια τεχνολογική επαύξεση της πραγματικότητας, έχουμε επίσης σχέση με τις πληροφορίες που μας δίνει αυτή. Όταν χρησιμοποιείτε το Google Glass, οι άνθρωποι έχουν μια σχέση ενσωμάτωσης με το ίδιο το Γυαλί και μια ερμηνευτική σχέση με την οθόνη του που προσφέρει μια αναπαράσταση του κόσμου. Επομένως δεν προσφέρει ούτε ένα, αλλά δύο παράλληλες σχέσεις με τον κόσμο. Σχηματικά έχουμε:

**(Υ- ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ) → ΚΟΣΜΟΣ**

**-(ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΚΟΣΜΟΣ)**

Η πρόθεση που εμπλέκεται σε τέτοιες “σχέσεις επαύξεσης” μπορεί να χαρακτηριστεί ως “διχασμένη”: υπάρχει διάσπαση της κατευθυντικότητας των ανθρώπων στον κόσμο, επειδή προκύπτουν δύο παράλληλα πεδία προσοχής.

Σε όλες αυτές τις νέες σχέσεις Υ-Τ, δημιουργούνται νέες «προθετικές σχέσεις» μεταξύ Υποκειμένου και Κόσμου. Η έννοια της πρόθεσης διαδραματίζει κεντρικό ρόλο στη φαινομενολογική παράδοση, ως μέρος της σχεσιακής της προσέγγισης. Σε όλες τις αναδυόμενες σχέσεις Υ-Τ κατά τον Ihde [20], οι τεχνολογίες διαμεσολαμβάνουν και διαμορφώνουν την εν λόγω σκοπιμότητα. Ο τεχνολογικά διαμεσολαμβούμενος χαρακτήρας της σκοπιμότητας παίρνει ένα διαφορετικό σχήμα κάθε φορά. Στη σχέση «περικλείσεως» μπορεί ακόμα να μετασχηματιστεί σε σχέση εμβύθισης και η σχέση του Υ και της τεχνολογίας να πάρει άλλο σχήμα. Εδώ, οι τεχνολογίες δεν συγχωνεύονται με το σώμα αλλά με το περιβάλλον. Και η σχέση μεταξύ ανθρώπων και αυτού του υβριδικού περιβάλλοντος είναι διαδραστική: τα έξυπνα περιβάλλοντα “αντιλαμβάνονται” τους χρήστες τους, και “ενεργούν” πάνω τους.

**Υ <-> ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ / ΚΟΣΜΟΣ**

Η σκοπιμότητα που έρχεται με αυτού του είδους τις σχέσεις έχει ένα “αμφίδρομο” χαρακτήρα: τα Υ κατευθύνονται προς τις τεχνολογίες οι οποίες απευθύνονται επίσης προς αυτούς. Αυτή η αμφίδρομη σχέση μπορεί να έχει διάφορες επιπτώσεις. Αφενός, καθιστά δυνατό για τα Υ να βιώσουν τον τρόπο με τον οποίο τα «βιώνουν» οι τεχνολογίες, οδηγώντας σε μια «αντανακλαστική σκοπιμότητα». Από την άλλη, ανοίγει τη δυνατότητα να εμβυθιστεί κανείς στο πώς αντιλαμβάνονται και ενεργούν τα έξυπνα περιβάλλοντα τα ανθρώπινα όντα, όπως συμβαίνει με μερικές τεχνολογίες που δίνουν πληροφορίες σχετικά με τη συμπεριφορά κάποιου.

## **ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΣΥΝΕΙΔΗΤΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ Υ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗΣ**

Ο ιδέα του όρου του πεδίου της συνειδητότητας θα πρέπει να γίνει κατανοητή ως ένας από τους πολλούς δυνατούς τρόπους με τους οποίους η τεχνολογική διαμεσολάβηση διαμορφώνει τα περιγράμματα της συνολικής εμπειρίας ενός χρήστη. Οι μεταφαινομενολόγοι θα μπορούσαν να διερευνήσουν τι ξεχωρίζει πέρα από τις αποσύρσεις, τι απαιτεί προσοχή, τι παραμένει στα περιθώρια και πόσο έντονα αυτά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά διατηρούν μέσα σε μια δεδομένη σχέση[21]. Ο ισχυρισμός του Rosenberger είναι ότι η διαφάνεια πρέπει να νοείται ως ένα μόνο από τα πολλά που θα μπορούσε να χαρακτηρίσει την εμπειρία ενός χρήστη μέσα σε μια δεδομένη σχέση Υ- Τ [22]. Αυτό εγείρει το ερώτημα: Πώς διαφορετικές τεχνολογίες μετασχηματίζουν το γενικό “πεδίο συνειδητότητας” του χρήστη με διαφορετικό τρόπο; Ο Rosenberger αναπτύσσει δύο επιπλέον μεταβλητές οι οποίες, όπως και η έννοια της διαφάνειας, θα μπορούσαν να χαρακτηρίσουν το πεδίο συνειδητότητας ενός χρήστη, το οποίο ονομάζεται «σύνθεση πεδίου» και η «καθίζηση» [23].

### **ΣΥΝΘΕΣΗ ΠΕΔΙΟΥ**

Μια σχέση ανθρώπου-τεχνολογίας χαρακτηρίζεται βαθιά από τη σύνθεση πεδίου. Είναι ένας τομέας στον οποίο το πεδίο συνειδητότητας ενός χρήστη αναδιαμορφώνεται σημαντικά από την τεχνολογική διαμεσολάβηση. Ο Gurwitsch (κλαστικός φαινομενολόγος) [24] περιγράφει τους διάφορους τρόπους με τους οποίους η εμπειρία μπορεί να «οργανωθεί» και να αναπτύξει μια περιγραφή του πεδίου συνειδητότητας

ενός Υ. Ο Rosenberger υποστηρίζει ότι είναι χρήσιμο να προσπαθήσουμε να διατυπώσουμε τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογική διαμεσολάβηση το αναδιοργανώνει, με τρόπους οι οποίοι θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν κάτι περισσότερο από τη διαφανή απόσυρση της συσκευής [25]. Δηλαδή, είναι χρήσιμο να περιγράψουμε τους συγκεκριμένους τρόπους με βάση τους οποίους συντίθεται το γενικό πεδίο της συνειδητότητας του χρήστη διαμέσου της τεχνολογικής διαμεσολάβησης.

## **ΚΑΘΙΖΗΣΗ**

Η έννοια της καθίζησης χρησιμοποιείται σε όλη τη φαινομενολογική παράδοση για να επισημάνει ότι οι εμπειρίες του παρελθόντος εγκαταστάθηκαν στο μυαλό κάποιου ενεργά και συνθέτουν την παρούσα εμπειρία. Για παράδειγμα, ο Merleau-Ponty γράφει: “εκεί είναι ένας «κόσμος σκέψεων», ή ιζήματα που αφήνονται από τις διανοητικές μας διαδικασίες, κάτι το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να βασιζόμαστε στις ιδέες μας και τις αποκτηθείσες κρίσεις, για τα πράγματα εκεί μπροστά μας, που παρουσιάζονται παγκοσμίως, χωρίς να υπάρχει καμία ανάγκη για να τους τις επανασυνθέσουμε” [26]. Η μεταφορά αναφέρεται σε βραχύδης σχηματισμούς που δημιουργούνται με την πάροδο του χρόνου μέσω της συσσώρευσης μικρών κοιτασμάτων. Αλλά αντίθετα από τους βραχύδεις σχηματισμούς, αυτός ο κόσμος των σκέψεων δεν είναι στατικός. Ενεργά ενημερώνει τη βιωμένη εμπειρία μας. Η καθίζηση παρέχει το προ-αντιληπτικό πλαίσιο που επιτρέπει στις τρέχουσες αντιλήψεις μας να εμφανίζονται με άμεση σημασία. Ο Rosenberger χρησιμοποιεί την έννοια της καθίζησης για να αναφερθεί στη δύναμη της συνήθειας που σχετίζονται με μια δεδομένη σχέση Υ-Τ. Δηλαδή, μια σχέση που είναι ιδιαίτερα κατακερματισμένη είναι αυτή που είναι γεμάτη από σωματικές-αντιληπτικές καθημερινές πρακτικές οι οποίες έχουν διαμορφωθεί μέσα σε βάθος χρόνου.

## **ΠΟΛΛΑΠΛΗ ΣΤΑΘΕΡΟΤΗΤΑ**

Στην Μεταφαινομενολογική προσέγγιση η τεχνολογία καθορίζει εν μέρει εν μέρει τις επιλογές και τις δράσεις μας, και ταυτόχρονα η ίδια η ίδια παραμένει ανοιχτή στη χειραγώγηση και την ερμηνεία μας. Πώς η τεχνολογία είναι κάτι που σχεδιάζουμε και χρησιμοποιούμε για τους δικούς μας σκοπούς, και επίσης κάτι που επηρεάζει, περιορίζει, καθοδηγεί ή ακόμα και ελέγχει; Μία από τις κύριες απαντήσεις στην ερώτηση αυτή μπορεί να βρεθεί στην έννοια της “πολλαπλής σταθερότητας”. Αυτή

είναι μια τελευταία έννοια την οποία εισήγαγε ο Ihde και θεωρείται ως ένας από τους πιο σημαντικούς μεταφαινομενολογικούς όρους. Αναφέρεται δηλαδή στην ιδέα ότι οποιαδήποτε τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλαπλούς σκοπούς και μπορεί να έχει νόημα με διαφορετικούς τρόπους για διαφορετικούς χρήστες [27].

Ο Whyte γράφει:

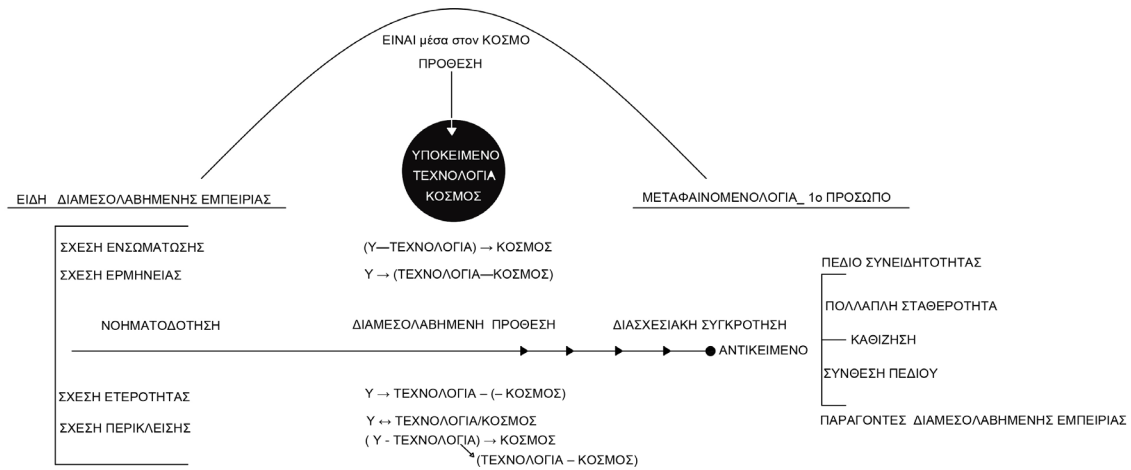
Θα υποστηρίξω ότι υπάρχουν δύο αντιλήψεις για την πολλαπλή σταθερότητα.

*Πρώτον, είναι μια υπόθεση η οποία δύναται να δοκιμαστεί εμπειρικά, για το πώς πολλά σταθερά *rather* του ίδιου αντικείμενο μπορεί να γίνουν αντιληπτά από την προοπτική του πρώτου προσώπου, και αντηχεί καλά με προηγούμενες φιλοσοφικές παρατηρήσεις των ίδιων φαινομένων (Cerbone 2009). Αναφέρομαι σε αυτό ως φαντασική πολλαπλή σταθερότητα. Τα περισσότερα ερευνητικά έγγραφα των μεταφαινομενολογών, ωστόσο, απασχολούνται με τη διερεύνηση από την προοπτική του τρίτου άτομου την πολλαπλή σταθερότητα των τεχνολογικά διαμεσολαβούμενων πρακτικών. Με βάση την ευρηματική πολλαπλή σταθερότητα, αυτή η δεύτερη έννοια, την οποία ονομάζω πρακτική πολλαπλή σταθερότητα, βασίζεται στην υπόθεση ότι τα Υ και οι τεχνολογίες εμπλέκονται σε κόσμους και περιλαμβάνει σύνολα εννοιών και κριτηρίων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να περιγράψουν ορισμένες από αυτά εμπλοκές. Οι περιγραφές χρησιμοποιούνται για να ρίξουν φως στο ρόλο αυτών των εμπλοκών ως προς την διαμόρφωση των αισθητικών, ηθικών και πολιτικών αξιών καθώς και τους τους πιθανούς τρόπους βελτίωσης των πλεονεκτημάτων και της βιωσιμότητας των σχεδίων τεχνολογίας και ενσωματωμένων περιβαλλόντων. (Whyte)*

Κατά των Ihde ο Whyte κάνει μια σημαντική υποδιαίρεση της Πολλαπλή σταθερότητα στην φαντασική και πρακτική εκδοχή της.

Η πολλαπλή σταθερότητα σαν μεταφαινομενολογική έννοια έχει μια εγγενή ένταση μεταξύ της σταθερότητας και του πλήθους, που αυξάνεται από την ταχύτητα και την τεχνολογικές καινοτομίες που περιγράφονται παραπάνω. Η συγχρονικότητα της κίνησης του προσκηνίου και του υποβάθρου ως αντιληπτικά πεδία μπορεί από μόνο του να θεωρηθεί καλό, αλλά η παράλληλη κίνηση δυσχεραίνει την εκτίμηση της ταχύτητας της αλλαγής [28]. αγκυρώσεων, το εννοιολογικό πλαίσιο του φαινομένου της καθίζησης σε συνδυασμό με την σύνθεση πεδίου και την πολλαπλή σταθερότητα χάρις την διαμεσολάβηση τεχνολογικών μέσων, θα αποτελέσουν τα βασικοί παράμετροι

ορισμού της δομής της υβριδικής εμπειρίας. Θα συνεχίσουμε στο σημείο αυτό με την ανάλυση των μνημονικών και αφηγηματικών εργαλείων και θα επανέλθουμε στις σχέσεις των παραμέτρων, όταν θα περάσουμε στην κατασκευή του μηχανισμού.



εικ. 2: διάγραμμα μεταφαινομενολογικών αρχών

## **ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΗΓΩΝ**

[1] Smith, David Woodruff (Summer 2018 Edition). “Phenomenology”, The Stanford Encyclopedia of Philosophy , Edward N. Zalta (ed.)

[2] Ibid

[3] Ibid

[4] Ibid

[5] Ibid

[6] Ibid

[7] Ibid

[8] Ibid

[9] Ibid

[10] Ibid

[11] Rosenberger R. & Verbeek P.P.(2015), Postphenomenological Investigations: Essays on Human–Technology Relations, U.S.A : Published by Lexington Books, pp. 1-5

[12] Ibid

[13] Ibid

[14] Ibid pp. 9-12

[15] Ibid

[16] Ibid

[17] Ibid

[18] Ibid, pp. 13-19

[19] Ibid pp. 19-22

[20] Ibid, pp. 19-22

[21] Ibid pp. 23-27

[22] Ibid pp. 23-27

[23] Ibid

[24] Ibid

[25] Ibid

[26] Ibid

[27] Ibid pp. 325-338

[28] Ibid pp. 345-350





# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 |

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

## 1.1 | ΜΝΗΜΗ & ΜΝΗΜΟΝΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

### 1.1.1| ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΜΝΗΜΗΣ

Η μνήμη είναι η διαδικασία μέσα από την οποία ανακαλούμε εκείνα τα γεγονότα, εικόνες, εμπειρίες και συναισθήματα από την ζωή μας κατά τρόπο που να εντάσσονται σ' ένα πλαίσιο και να έχουν νόημα. Είναι δηλαδή μια διαδικασία δημιουργίας νοημάτων [1]. Παρόλο που υπάρχουν πολλά διαφορετικά μοντέλα μνήμης, οι ερευνητές θεωρούν ότι η μνήμη περιέχει δύο βασικές αλλά διαφορετικές διαδικασίες. Αυτές οι διαδικασίες είναι βραχυπρόθεσμη μνήμη (ονομάζεται επίσης πρωτεύουσα μνήμη και μνήμη εργασίας) και μακροπρόθεσμη μνήμη (επίσης αποκαλούμενη δευτερεύουσα μνήμη) [2]. Η βραχυπρόθεσμη μνήμη έχει ονομαστεί ενός μνήμη εργασίας του Υ, επειδή είναι το σύστημα που χρησιμοποιείται για να θυμάται τις πληροφορίες που πρέπει να ανακαλεί ή να απαντήσει σε λίγα δευτερόλεπτα ή λεπτά αφού τις έχει λάβει. Η μακροπρόθεσμη μνήμη είναι μνήμη από πληροφορίες που ακούσαμε ή είδαμε ώρες, ημέρες, εβδομάδες ή ακόμα και χρόνια πριν κληθούν να τις ανακτήσουμε. Σε αντίθεση με τη βραχυπρόθεσμη μνήμη, η μακροπρόθεσμη μνήμη δεν περιορίζεται στον αριθμό των αντικειμένων που μπορεί να λάβει και να διατηρήσει. Όλοι όντως διαθέτουμε περισσότερη χωρητικότητα για την αποθήκευση πληροφοριών σε μακροπρόθεσμη μνήμη από ό, τι θα χρειαστεί ποτέ να χρησιμοποιήσουμε. Στην πραγματικότητα, πιστεύεται ότι όσο περισσότερες πληροφορίες υπάρχουν στη μακροπρόθεσμη μνήμη, τόσο πιο εύκολο είναι να εισέλθουν περισσότερες πληροφορίες. Αυτό συμβαίνει διότι επειδή όσο πιο πολλές πληροφορίες για ένα ζήτημα διαθέτει κανείς τόσο πιο ολοκληρωμένο οργανωτικό σύστημα έχει και τόσο πιο οργανώνονται και στοιχειοθετούνται και οι νέες πληροφοριών[3].

Πρόσφατες μελέτες στη νευρολογία παρέχουν στοιχεία ότι τα αρχεία μνήμης περιέχουν όχι μόνο δεδομένα ή πληροφορίες, αλλά και συναισθήματα. Είναι η συναισθηματική διέγερση και όχι η σημασία των πληροφοριών που οργανώνει τη μνήμη. Όσο ισχυρότερη είναι η συναισθηματική παράμετρος, τόσο μεγαλύτερη είναι η μνήμη που οφείλεται στο γεγονός ότι η συναισθηματική διέγερση έχει βασικό ρόλο στην ενίσχυση των αναμνήσεων για σημαντικές πληροφορίες. Είναι επίσης γνωστό από μακρού ότι τα συναισθηματικά διεγερτικά γεγονότα είναι πιο πιθανό να ανακτηθούν αργότερα από ό, τι παρόμοια, ουδέτερα συμβάντα [4]. Αυτές οι μνήμες αποτελούν μέρος της προσωπικότητας,

ελέγχουν τις συμπεριφορές μας και συχνά παράγουν τη διάθεσή μας. Η σημασιολογική μνήμη είναι η μνήμη μας για γεγονότα, όπως πληροφορίες σχετικά με τη θέση, ορισμός των εννοιών, το προφίλ επισκεπτών κλπ. Ενώ η συναισθηματική μνήμη είναι η μνήμη μας για τα εμπειρικά γεγονότα και τα επεισόδια[5].

### **1.1.2 | ΣΤΑΔΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΚΛΗΣΗΣ ΜΝΗΜΗΣ**

Η ανάκληση μιας μνήμης γενικά θεωρείται ότι αποτελείται από τρία στάδια: Την απόκτηση ή κωδικοποίηση όπου το πληροφοριακό και συναισθηματικό υλικό πληροφορίας εισέρχεται στην μνήμη. Η αποθήκευση αφορά στην διατήρηση του υλικού μέχρι να χρειαστεί, και η ανάκτηση βρίσκει το υλικό και το φέρνει ξανά στην επιφάνεια όταν χρειαστεί [6]. Αυτά τα τρία στάδια είναι αλληλεξαρτώμενα και αλληλένδετα. Είναι ευρέως γνωστό ότι περισσότερα μπορούν που αποθηκεύονται στη μνήμη από ό, τι αυτά που εν τέλη ανακτώνται καθώς υπάρχουν περισσότερα προβλήματα στη μνήμη με το στάδιο της. Η ανάκτηση επηρεάζεται, ωστόσο, από τον τρόπο με τον οποίο το πληροφοριακό υλικό καταγράφεται και διατηρείται. Για το λόγο αυτό, βελτιωμένες μέθοδοι καταγραφής και η διατήρησης θα βελτίωναν αισθητά και την διαδικασία της ανάκτησης.

### **1.1.3 | ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΕΝΙΣΧΥΟΥΝ ΤΗΝ ΜΝΗΜΟΝΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ**

Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά τα οποία μπορούν να ενισχύσουν την μνημονική ικανότητα του Υ[7];

#### **ΣΥΝΕΙΔΗΤΟΤΗΤΑ | ΠΡΟΣΟΧΗ**

Όλη η μνημονική διαδικασία ξεκινά με την προσοχή σε κάτι. Θυμόμαστε πολύ λίγες πληροφορίες στις οποίες δεν δίνουμε σημασία. Ο ρόλος της προσοχής είναι πολύ σημαντικός για τα αρχικά στάδια της μνήμης καθώς την καθιστούν έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες που επηρεάζουν την διαδικασία της ανάκληση. Μερικές από τις μεγαλύτερες βελτιώσεις στη μνήμη μπορούν να παρατηρηθούν αφού η προσοχή βρίσκεται υπό τον έλεγχο ενός ατόμου. Ορισμένα ερεθίσματα μπορούν να προσελκύσουν την προσοχή μας λόγω των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών τους. Ένας τύπος πληροφοριών

μπορούν να μας επιβληθούν και να μας τραβήξουν την προσοχή λόγω κάποιων ιδιαίτερων χαρακτηριστικών τους όπως είναι η μορφή της έντασης, η μορφή του χρώματος, της φωτεινότητας ή ξαφνικών στάσεων ή εκκινήσεων. Ο κανόνας εδώ είναι ότι η απόκλιση από το κανονικό προσελκύει την προσοχή μας. Ο δεύτερος παράγοντας που καθορίζει ποιο άτομο θα εστιάσει την προσοχή του ή όχι περιλαμβάνει συνειδητές αποφάσεις για το αν θα παρακολουθήσει ή όχι την ροή των πληροφοριών. Μπορούμε να επιλέξουμε να εστιάσουμε την προσοχή μας σε κάτι και να αποκλείσουμε άλλα ερεθίσματα που ανταγωνίζονται για την προσοχή μας. Επομένως, αν απλά αποφασίσουμε να εστιάσουμε την προσοχή μας σε ένα ερέθισμα, η πιθανότητα ότι θα θυμηθούμε ότι το ερέθισμα ενισχύεται σημαντικά.

## **ΣΗΜΑΣΙΑ | ΝΟΗΜΑ**

Ο κλάδος της ψυχολογίας έχει από καιρό υποστηρίξει πως το πληροφοριακό υλικό με συνοχή νοήματος εγγράφεται στην μνήμη πολύ πιο γρήγορα και εύκολα από αυτό χωρίς νόημα. Είναι πιθανόν να επιλέξουμε από τα όλα τα πολυαισθητηριακά ερεθίσματα στα οποία είμαστε εκτεθειμένοι αυτά τα οποία μας ενδιαφέρουν, τα οποία έχουν σχέση με τις μακροχρόνιες ανησυχίες, τους στόχους και τις προσδοκίες μας, και τα πράγματα που είναι πιθανόν να είναι μελλοντικής χρήσης για εμάς. Σε όλα τα επίπεδα, το νόημα επηρεάζει τη μνήμη.

## **ΔΟΜΗ | ΟΡΓΑΝΩΣΗ**

Το πληροφοριακό υλικό δεν δύναται να διατηρηθεί εύκολα εκτός δομικών και οργανωτικών πλαισίων. Γενικά πιστεύεται ότι το πληροφοριακό υλικό είναι δομημένο και συγκεντρωμένο στην μακροπρόθεσμη μνήμη, έτσι ώστε να μην χρειάζεται να ψάχνουμε όλες μας τις αναμνήσεις για να βρούμε συγκεκριμένες πληροφορίες. Εάν δεν υπήρχε τέτοια οργανωτική δομή, η μνήμη θα ήταν ένας συνδυασμός γεγονότων και θα έπρεπε να ψάχνουμε τα πάντα κάθε φορά που θέλαμε να ανακαλέσουμε κάποια ανάμνηση ή πληροφορία. Το χαρακτηριστικό της δομικής οργάνωσης μπορεί να εφαρμοστεί στο πληροφοριακό υλικό και να προσφέρει ενίσχυση της μνήμης.

## **ΟΠΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ | ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ**

Η μνήμη είναι πιο οπτική από τη λεκτική. Έρευνες που διεξήχθησαν το 1800 δείχνουν

ότι οι οπτικές εικόνες βελτιώνουν τη μνήμη για το λεκτικό υλικό. Η οπτικοποίηση των σημαινόντων δεν αναφέρεται στην αναπαράσταση των ίδιων, αλλά στην νοηματική αναπαράσταση των σημαινομένων, δηλαδή των γεγονότων ή των ιδεών που εκφράζουν οι λέξεις. Η επικοινωνιακή μεταδοτικότητα της εικόνας φαίνεται να είναι ισχυρότερος προγνωστικός παράγοντας δημιουργίας μνήμης.

### **ΣΥΣΧΕΤΙΣΜΟΣ**

Ο συσχετισμός εμφανίζεται κάθε φορά σαν η ιδιότητα όταν μια εμπειρία του παρελθόντος βοηθά να θυμάται την μνημονική ανάκληση στο παρόν. Αναφερόμαστε δηλαδή στον συσχετισμό του άγνωστου με το άγνωστο. Αυτό μπορεί να γίνει με αναλογίες, με μεταφορές, μέσα από παραδείγματα, με σύγκριση και αντίθεση. Με τον τρόπο αυτόν επιτυγχάνεται μεταφορά ιδιοτήτων από το γνωστό στοιχείο στο άγνωστο και έτσι πλέον το άγνωστο σχηματοποιείται και διαμορφώνεται νοηματικά. Είναι συχνά ονομάζεται και σύνδεση. Η αρχή εδώ είναι ότι για να θυμηθούμε ένα νέο στοιχείο το που συσχετίζουμε με κάτι που ήδη γνωρίζουμε.

### **ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ**

Πολλοί ερευνητές υποστηρίζουν ότι η επανάληψη πληροφοριών συμβάλλει στην εγγραφή της πληροφορίας πιο πολύ από οποιονδήποτε άλλο παράγοντα.

### **ΒΑΘΜΟΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΣ**

Μια εξέταση της βιβλιογραφίας σχετικά με τη βελτίωση της μνήμης αποκαλύπτει ότι υπάρχουν βασικά δύο είδη διευκόλυνσης. Αυτοί οι δύο τύποι είναι: βελτιστοποίηση της επεξεργασίας μνήμης (όπως μέσω διαφόρων τύπων οδηγίες) και τη βελτιστοποίηση των μη μνημονικών παραγόντων που όμως επηρεάζουν την μνήμη (όπως σωματικές και συναισθηματικές καταστάσεις). Η απόδοση της μνήμης μπορεί να επηρεάζεται από τη σωματική ή συναισθηματική κατάσταση ενός ατόμου, από την περιβαλλοντική συνθήκη, ή το κοινωνικό περιβάλλον. Η ποσότητα προσοχής που λαμβάνει ένα ερέθισμα μπορεί να επηρεαστεί από αυτό που ονομάζεται Βαθμός Συναισθήματος. Ο Βαθμός Συναισθήματος αναφέρεται στο συναισθηματικό περιεχόμενο του υλικού, καθώς και στο πώς αναπαρίσταται και επικοινωνείται το υλικό. Κάποιοι ερευνητές υποστηρίζουν πως η ανάκληση της μνήμης μπορεί να διευκολυνθεί με την προσπάθεια να δημιουργηθεί η

συναισθηματική συνθήκη που επικρατούσε κατά τη διάρκεια της κωδικοποίησης.

#### **1.1.4 | ΜΝΗΜΟΝΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ**

Η μνημονική τεχνική είναι οποιοδήποτε σύστημα που βελτιώνει ή βοηθάει την δημιουργία μνήμης, συνήθως με τη χρήση κάποιας μεθόδου. Στη συνέχεια θα δούμε κάποιες από τις τεχνικές που έχουν χρησιμοποιηθεί ανά τους καιρούς[8].

##### **Η ΜΕΘΟΔΟΣ ΤΩΝ LOCI | ΧΩΡΙΚΗ ΜΝΗΜΗ**

Οι μνημονικές τεχνικές έχουν μια μακρά ιστορία, που χρονολογείται τουλάχιστον πριν από 2500 χρόνια όταν ο Κικέρωνας έγραψε το *De oratore* για φοιτητές ρητορικής οι οποίοι, όταν έδιναν μεγάλες ομιλίες, δεν μπορούσαν να αναφερθούν σε σημειώσεις[9]. Αυτοί οι σπουδαστές διδάχθηκαν να φανταστούν ένα μεγάλο, οικείο κτίριο με πολλά δωμάτια. Θα έπρεπε να περπατούν νοητικά μέσα από αυτά τα δωμάτια καθώς τους εκτελούσαν την ομιλία τους και σε ορισμένες θέσεις μέσα στα δωμάτια να δουν ένα αντικείμενο το οποίο θα τους υπενθύμιζε την επόμενη ιδέα ή το σημείο για το οποίο θα μιλούσαν. Αυτή η τεχνική λεγόταν συχνά και ως κατασκευή ενός Παλατιού Μνήμης, το οποίο είναι μια φανταστική τοποθεσία στο μυαλό μας όπου αποθηκεύουμε μνημονικές εικόνες. Ο πιο συνηθισμένος τύπος παλατιού μνήμης είναι να γίνει ένα ταξίδι μέσα από ένα οικείο μέρος όπως ένα κτίριο ή μια πόλη. Κατά μήκος αυτού του ταξιδιού υπάρχουν συγκεκριμένες τοποθεσίες που διαδέχονται πάντα η μια την άλλη με την ίδια σειρά. Αυτή η μνημονική τεχνική των τόπων, συσχετίστηκε συχνά με μια άλλη τεχνική η οποία ονομάζεται φανταστικές εικόνες ή εικόνες. Εδώ οι οδηγίες ήταν πώς έπρεπε να μετατρέψουν τα λόγια και τις ιδέες τους σε νοητικές εικόνες, συνήθως δραματικών ή ασυνήθιστων καταστάσεων. Αυτές οι ζωντανές εικόνες ή οι σειρές των εικόνων θα λειτουργούσαν ως σημάδια μνήμης [10]. Στο πλαίσιο αυτής της διαδικασίας, οι πληροφορίες συνήθως διασπώνται σε μικρότερα, απλούστερα μέρη και μια προσπάθεια γίνεται να χρησιμοποιούν φανταστικές, συγκεκριμένες, οπτικές εικόνες που μεταφέρουν κάποιο νόημα στον χρήστη,

##### **ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΛΕΞΕΩΝ, ΟΠΤΙΚΕΣ, ΕΙΚΟΝΕΣ & ΑΦΗΓΗΣΗ**

Οι μνημονικές λέξεις-κλειδιά βασίζονται στην παρατήρηση ότι ορθογραφικά παρόμοια λέξεις στη μητρική γλώσσα κάποιου μπορεί να λειτουργούν ως λεκτικοί διαμεσολαβητές

μεταξύ της γραπτής εκπροσώπησης μιας λέξης και της προφοράς της γλώσσας-στόχου.

Τα μνημονικά Pegword [11] περιλαμβάνουν εκμάθηση μιας λίστας λέξεων κουμπιών σε ομοιοκαταληξία και ταύτιση εικόνων με τους πρώτους είκοσι ακέραιους. Στη συνέχεια το Υ χρησιμοποιεί τις λέξεις κλειδιά ως φανταστικά μανταλάκια πάνω στα οποία πρέπει να γαντζωθούν αντικείμενα που πρέπει να θυμούνται. Ρυθμικοί ή μετρικοί μνημονικοί μέθοδοι περιλαμβάνουν την τοποθέτηση πληροφοριών σε μια ομοιοκαταληξία.

Η μέθοδος της μνημονικής αφηγηματικής ιστορίας περιλαμβάνει τη δημιουργία μιας ιστορίας βασισμένης σε στοιχεία που πρέπει να μετατραπούν σε μνήμη. Η ιστορία αρχίζει με το πρώτο στοιχείο και προχωράει, εισάγοντας προσθετικά στοιχεία καθώς αυτή εξελίσσεται.

Βασικά, όλα τα μνημονικά συστήματα διδάσκουν στο Υ να δώσει προσοχή, να οργανώσει την πληροφορία που πρέπει να γίνει μνήμη, συνήθως συνδέοντάς τη με κάποια προηγούμενη οργανωμένη πληροφορία[12]. Σε αυτή τη διαδικασία, οι πληροφορίες συνήθως σπάνε σε μικρότερα και απλούστερα μέρη και επιχειρείται η χρήση φανταστικών, συγκεκριμένων, οπτικών εικόνων που μεταφέρουν κάποιο νόημα στο χρήστη [13].

Οι οπτικές εικόνες που συνδέονται με συσχετισμούς λέξεων μπορούν να είναι ένας ισχυρός τρόπος ενίσχυσης αναμνήσεων. Αυτό μπορεί να οφείλεται στο γεγονός ότι οι οπτικές μνήμες έχουν αποδειχθεί ότι είναι ανώτερη από τις ακουστικές μνήμες [14]. Ωστόσο, δεν ισχύει ότι όλες οι οπτικές εικόνες επιδρούν τόσο δραστικά στην μνήμη. Γιατί; Επειδή ήταν δεν ήταν τυπικές, έτσι ξεχώρισαν. Οι εικόνες που εγγράφονται στην μνήμη μας καλύτερα είναι αυτές που ξεχωρίζουν ως μοναδικές, διαφορετικές ή ασυνήθιστες[15]. Οι ιστορίες, μαζί με τις πραγματικές ή φανταστικές οπτικές εικόνες, μπορούν να αποτελέσουν αποτελεσματικά εργαλεία για να ενισχυθεί η δημιουργία μνήμης, ειδικά εάν υπάρχουν διαδοχικές πληροφορίες που πρέπει να διατηρηθούν.

Μέσα από την παραπάνω ανάλυση διαφαίνεται πως όλες οι μνημονικές τεχνικές θα μπορούσαν δυνητικά να συνδυαστούν και να δημιουργήσουν μια νέα ολιστική προσέγγιση στην κατασκευή της μνήμης. Η δυνατότητα συνδυασμού μάλιστα όλων των παραπάνω

τεχνικών γίνεται εφικτή μέσα από την χρήση των τεχνολογικών μέσων, το οποίο μπορεί να παραλάβει όλες αυτές τις τεχνικές και να τις μεταφράσει σε μια εμπειρία την οποία δύναται να βιώσει το Υποκείμενο. Θα περάσουμε επομένως στην ανάλυση επιμέρους αφηγηματικών μεθοδολογιών, αφηγηματικών ιδιοτήτων του φυσικού περιβάλλοντος ως υπόβαθρο για την σύνδεση της μνήμης με τον υλικό χώρο καθώς και θα επιστρέψουμε στην διαδράση ανθρώπου και ψηφιακών μέσων μέσα από συγκεκριμένες τεχνολογίες επικοινωνίας οι οποίες χρησιμοποιούνται ως αφηγηματικά εργαλεία.

## **1.2 | Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΩΣ ΝΟΗΜΑΤΟΔΟΤΙΚΟΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ**

### **1.2.1 | ΟΙ ΝΟΗΤΙΚΕΣ ΔΙΕΡΓΑΣΙΕΣ ΩΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΙ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ**

Μια άποψη που γίνεται ολοένα και ευρύτερα αποδεκτή είναι ότι το μυαλό λειτουργεί με τρόπο αφηγηματικό [16]. Οι νοητικές διεργασίες θεωρούνται ότι βασίζονται καθώς και απορρέουν από αφηγηματικές και μεταφορικές δομές κατά τους Lakoff και Johnson. Ο Rosen σχολίασε ότι ο εγκέφαλος είναι ουσιαστικά μια συσκευή αφήγησης. Λειτουργεί με ιστορίες και η γνώση που αποθηκεύουμε στον εγκέφαλο είναι σε μεγάλο βαθμό με τη μορφή ιστοριών[17]. Ο Smith υποστήριξε ότι η σκέψη «ευδοκιμεί σε ιστορίες», στην κατασκευή και εξερεύνηση των μορφών των γεγονότων και των ιδεών. Ο Lino δήλωσε ομοίως ότι ο εγκέφαλος παίρνει ακόμη απομονωμένα και ανεξάρτητα κομμάτια ανθρώπινης εμπειρίας και τα συγχωνεύει σε κάτι που είναι πλήρες και έχει νόημα. Ως εκ τούτου, το πώς δημιουργούμε μνήμη (δηλαδή γνωρίζουμε και θυμόμαστε συνεκτικά νοηματοδοτημένες πληροφορίες) ακολουθεί μια δομική μορφή ιστορίας, η οποία είναι ένας τρόπος για να οργανώσουμε τη σκέψη και να την τοποθετήσουμε στη γλώσσα. Μια ιστορία είναι επί της ουσίας μια αφήγηση που αναπαριστά μια σειρά γεγονότων. Ως εκ τούτου, μια ιστορία μπορεί να αποτελείται από μια δομή και ένα ή περισσότερα γεγονότα τα οποία μπορεί να συνδέονται διαδοχικά, χρονικά ή αιτιακά [18].

Οι ιστορίες περιλαμβάνουν τοποθεσίες, χαρακτήρες, προθέσεις, συναισθήματα, συγκρούσεις, εμπόδια, αγώνες και συνέπειες, οι οποίες πάντα οδηγούν σε νέες ιστορίες [19].

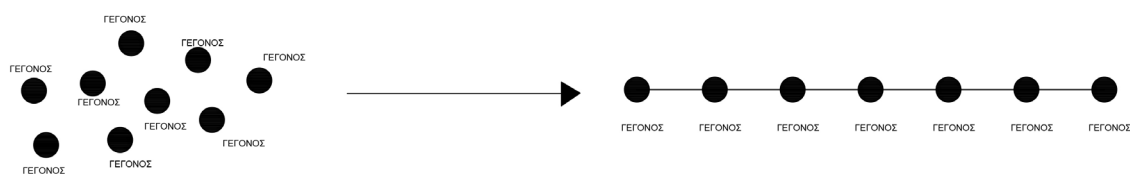


Ένας λόγος που οι ιστορίες φαίνονται να είναι συμβατές με τη μνήμη μπορεί να είναι ότι φαίνονται να εκτελούν (μέσα από την εγγενή οντολογία τους) πολλές, αν όχι όλες, τις εργασίες που εκτελούνται και από την μνήμη. Όπως σημειώθηκε νωρίτερα, όλα τα μνημονικά συστήματα διδάσκουν στο χρήστη να δίνει προσοχή και να οργανώνει την πληροφορία, συνήθως συνδέοντάς τη με κάποιο οργανωτικό σχήμα που είχε εισαχθεί προηγουμένως [20]. Σε αυτή τη διαδικασία, οι πληροφορίες διασπώνται σε απλούστερα μέρη και γίνεται μια προσπάθεια να χρησιμοποιηθούν φανταστικές, συγκεκριμένες, οπτικές εικόνων που μεταφέρουν κάποιο νόημα προς τον χρήστη [21]. Οι ιστορίες προσκαλούν την προσοχή, την αυξημένη δέσμευση, την ενεργή συμμετοχή και τις θετικότερες συμπεριφορές μεταξύ των υποκειμένων που εκτίθενται σε αφήγηση. Η μεγάλη δύναμη της ιστορίας είναι ότι μας ασκεί μεγάλη επιρροή καθώς απαιτεί τη γνωστική μας προσοχή. Μαθαίνουμε το πληροφοριακό περιεχόμενο της αφήγησης ενώ είμαστε συναισθηματικά αφοσιωμένοι στους χαρακτήρες ή τα γεγονότα.

Οι ιστορίες δημιουργούν νόημα καθώς ένας πρωταρχικός στόχος στην αφηγηματική ιστορία είναι αυτός της κατασκευής του νοήματος με τη χρήση της γλώσσας. Εμπεριέχουν αντίστοιχα και οργανωτική δομή καθώς οι ιστορίες είναι αφηγήσεις που παρουσιάζουν εμπρόθετες ακολουθίες γεγονότων με δυνητικό στόχο την εκπλήρωση κάποιου σκοπού[22]. Πώς και γιατί συνέβησαν τα πράγματα και πώς σχετίζονται τα γεγονότα μεταξύ τους, είναι αυτό που προσπαθούν αδιάκοπα να καταλάβει το ανθρώπινο μυαλό. Ψάχνουμε για αιτιότητα. Ως εκ τούτου, η αφήγηση δεν είναι μόνο η επιλογή ενός συγγραφέα, αλλά είναι μια τεχνική που χρησιμοποιεί ο ανθρώπινος εγκέφαλος για να προσπαθήσει να κατανοήσει τις αντιλήψεις για έναν πολύπλοκο κόσμο, είτε πρόκειται για έναν ιστορικό κόσμο είτε για έναν πραγματικό κόσμο[23]. Όταν διαμορφωνόμαστε και διαμορφώνουμε τις αντιλήψεις μας σε μια αφήγηση, μειώνουμε την αίσθηση ότι ζούμε σ'έναν χαοτικό κόσμο και έτσι έχουμε ένα μεγαλύτερη αίσθηση ελέγχου και κατανόησης αυτού. Η αφήγηση επομένως παρουσιάζεται σαν φυσική μνημονική τεχνική και το ερώτημα το οποίο αναδύεται είναι το εξής: είναι οι ίδιες ιδιότητες που επηρεάζουν την ανάκληση μιας μνήμης και γενικότερα την μνημονική διαδικασία παρούσες και στην αφηγηματική; Με ποια δομικά εργαλεία μπορεί κάποιος να δημιουργήσει μια αφηγηματική ιστορία και επαγωγικά μια μνημονική κατασκευή;

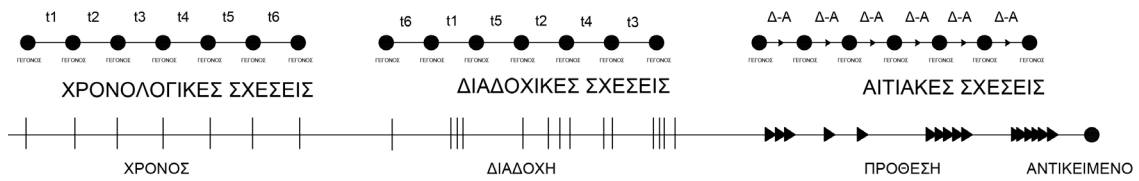
## 1.2.2 ΙΤΑ ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ

Για να μπορέσουμε να διακρίνουμε τα δομικά στοιχεία από τα οποία συντίθεται μια αφηγηματική ιστορία θα την αποδομήσουμε μέσα από το πρίσμα της δραματουργίας, καθώς θα ιδωθεί ως δραματουργική έννοια στο σημείο αυτό. Θα πρέπει να αποσαφηνίσουμε εδώ πως η ιστορία εμπεριέχει εσωτερικά της την αφήγηση σαν δομικό μηχανισμό[24]. Η αφήγηση είναι η επιλογή των γεγονότων που πρέπει να συσχετιστούν και σε ποια σειρά θα συσχετίσουν, αποτελώντας μια παράσταση ή συγκεκριμένη εκδοχή της ιστορίας, και όχι την ίδια την ιστορία. Μια ανακατασκευή της σειράς των γεγονότων αποτελεί μια νέα αφήγηση της ίδιας ιστορίας. Η αφήγηση μετατρέπει την ιστορία σε πληροφορίες, επομένως, είναι υπεύθυνη για τον τρόπο με τον οποίο ο παραλήπτης αντιλαμβάνεται την ιστορία[25].



εικ.3: αφήγηση ως σειρά γεγονότων

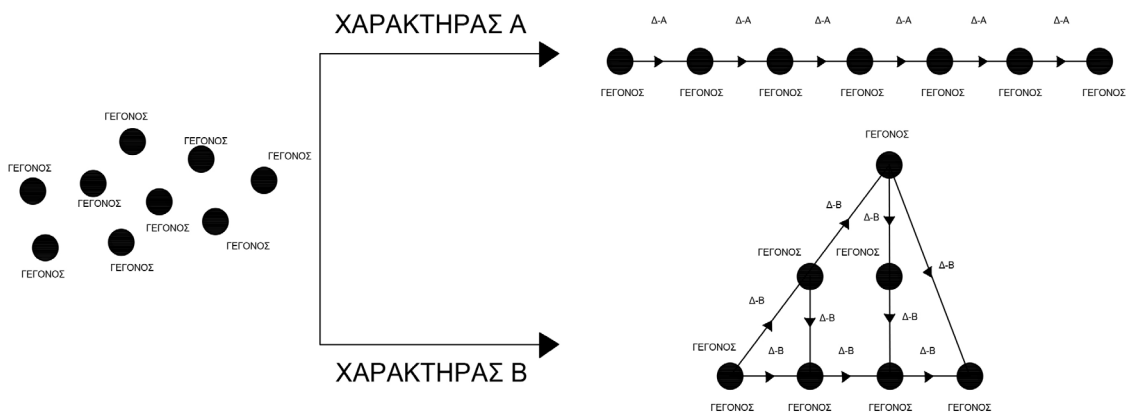
Αρχικά για την κατασκευή μιας ιστορίας έχουμε την κατασκευή του νοήματος και την κατασκευή του συναισθήματος. Στην νοηματική κατασκευή επικεντρωνόμαστε κυρίως το σύνολο των αφηγηματικών γεγονότων το οποίο ονομάζουμε πλοκή (plot) και εξετάζουμε το πόσο συνεκτικά και με νοηματική συνέχεια εκτυλίσσεται αυτή. Αντίστοιχα στην κατασκευή του συναισθήματος εξετάζουμε πάλι την ροή των γεγονότων αλλά ως προς την εξέλιξη και διαβάθμιση συναισθημάτων[26]. Αυτό του είδους η περιγραφή είναι άμεση συνδεδεμένη με τους χαρακτήρες. Τα γεγονότα επομένως της πλοκής αποτελούνται από πράξεις οι οποίες πραγματοποιούνται από τους χαρακτήρες της ιστορίας, οι οποίοι χαρακτήρες έχουν προθέσεις, έχουν λόγους για αυτά τα οποία πράττουν. Έχουμε επομένως την πλοκή ως γεγονότα που πυροδοτούν την δράση και τους χαρακτήρες. Ξεκινώντας να αναλύσουμε την πλοκή έχουμε το σύνολο των γεγονότων σαν αυτόνομες οντότητες και την αφηγηματική δομή, η οποία τα οργανώνει σε σειρά διαδοχής. Η σειρά των γεγονότων φανερώνουν σχέσεις χρονολογικές, διαδοχικές χωρίς απαραίτητα να υπάρχει χρονολογική συνέπεια και αιτιακές, όπου μέσα από σχέσεις δράσεις αντιδράσεις εξελίσσεται το αφηγηματικό νήμα.



εικ.4: είδη σχέσεων της σειράς των γεγονότων

### 1.2.3 | Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΑΙΤΙΑΚΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

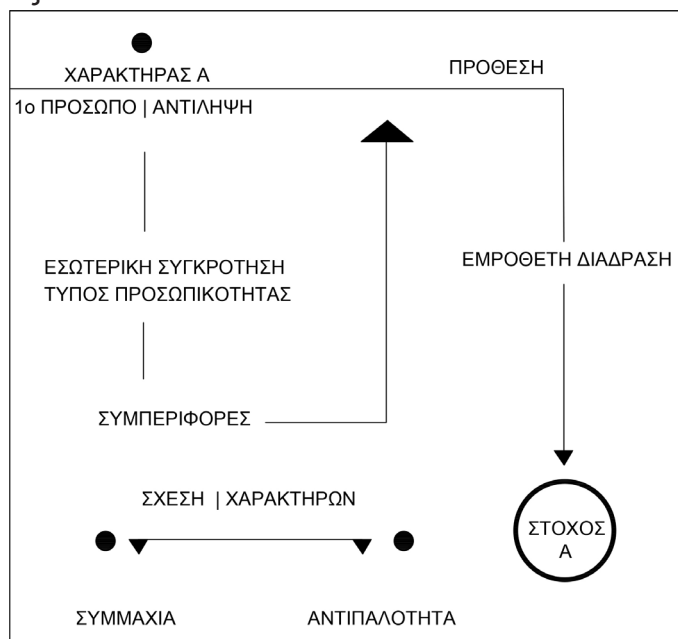
Το είδος των σχέσεων που διαμορφώνουν την αφηγηματική δομή είναι άμεσα εξαρτημένο από τους χαρακτήρες. Ίσως η μεγαλύτερη επιρροή στον τρόπο που μια ιστορία γίνεται αντιληπτή από τον παραλήπτη είναι η επιλογή του σημείου αντίληψης (Point of View ,PoV). Η οπτική γωνία περιγραφής της πραγματικότητας περιγράφει μέσα από ποιον χαρακτήρα η ιστορία λέγεται, προβάλλοντας αντίστοιχα τις δικές του προθέσεις και τους δικούς του σκοπούς σαν ερμηνευτικό πλαίσιο δράσεων της πλοκής[27]. Σχεδόν κανένας άλλος παράγοντας δεν έχει τέτοια σημαντική επίδραση στην αφήγηση καθώς μετασχηματίζεται η αλυσίδα της αιτίας και του αποτελέσματος ή ακόμη εισάγονται και νέα γεγονότα σαν νέο αφηγηματικό νήμα το οποίο ανταποκρίνεται σε ένα συγκεκριμένο χαρακτήρα.



εικ.5: ερμηνευτικά πλαίσια Χαρακτήρων A, B & η επίδραση στην αφηγηματική δομή

Επιπλέον, ένας χαρακτήρας μπορεί να κάνει κάτι επειδή θέλει ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα, αλλά ένας άλλος χαρακτήρας μπορεί να αποδώσει εντελώς διαφορετικά κίνητρα στην ίδια ενέργεια ή να παρατηρήσει διαφορετικές συνέπειες. Η αφήγηση επομένως της ίδιας ιστορίας από διαφορετικές απόψεις των συμμετεχόντων χαρακτήρων δημιουργεί διαφορετικές αφηγήσεις και διαφορετικές αιτιακές σχέσεις μεταξύ των

γεγονότων καθώς αλλάζει ο σκοπός και άρα και η δομή[28]. Μια αφήγηση συνεπάγεται την αιτιότητα, δηλαδή στόχος είναι μεταξύ των συμβάντων να δύναται να τοποθετηθεί το “λόγω αυτού ...” καθώς αποτελεί μια προσπάθεια εξήγησης ή ερμηνείας. Ο χαρακτήρας διαθέτει την εσωτερική του συγκρότηση στην οποία αποδίδονται συγκεκριμένα χαρακτηριστικά προσωπικότητας. Αυτά αντανακλώνται σε συγκεκριμένες ψυχολογικές συναισθηματικές ποιότητες ή οποίες αντίστοιχα εξωτερικεύονται και μετουσιώνονται σε πράξεις/δράσεις. Με τον τρόπο αυτό κάθε χαρακτήρας έχει τον μοναδική του συγκρότηση προσωπικότητας με συγκεκριμένες ποιοτικές ιδιότητες, γεγονός που του προσδίδει και το αντίστοιχο εύρος συμπεριφορών και επομένως δυνατότητες διάδρασης με τα υπόλοιπα στοιχεία της ιστορίας. Η δράση δύναται να κωδικοποιήσει το συναίσθημα του χαρακτήρα μέσω παραμέτρων όπως η ταχύτητα, η ένταση, το σχήμα και η κατεύθυνση [29]. Το σημαντικότερο στοιχεία κυρίως ως προς την δραματουργία είναι ο ορισμός του τελικού σκοπού του χαρακτήρα, ο οποίος σκοπός νοηματοδοτεί αντίστοιχα τις προθέσεις και τις αντίστοιχες δράσεις.

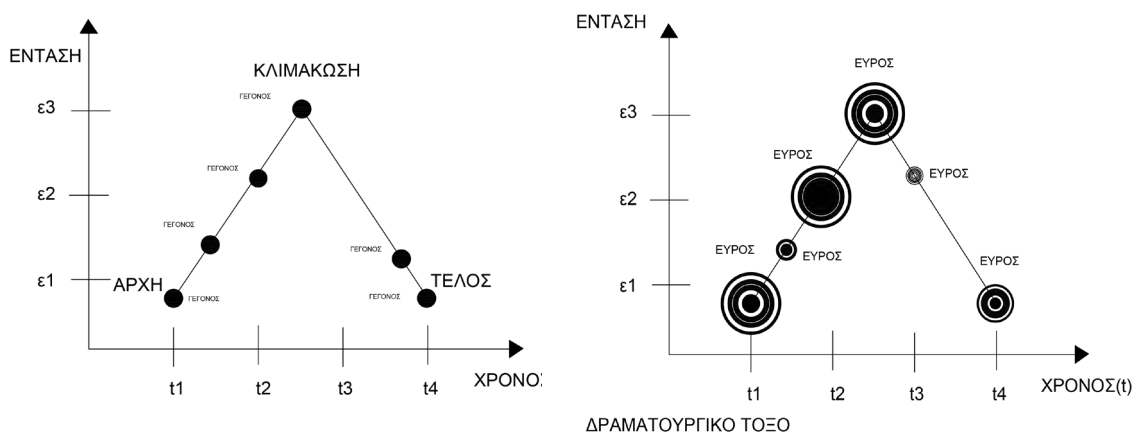


εικ.6: συγκρότηση Χαρακτήρα & διάδραση μεταξύ αυτών

Μέσα από το συνονθύλευμα των στοιχείων αυτών ρυθμίζονται οι σχέσεις διάδρασης μεταξύ των χαρακτήρων οι οποίες αντίστοιχα μπορούν να πυροδοτήσουν γεγονότα τα οποία εκτυλίσσουν την ιστορία [30]. Οι σχέσεις διάδρασης μπορεί να είναι είτε συμμαχικές όταν οι χαρακτήρες μοιράζονται έναν κοινό στόχο προς επίτευξη ή έχουν κοινές προθέσεις ως προς κάτι είτε ανταγωνιστικές όταν οι προθέσεις και οι σκοποί προσκρούουν ο ένας στον άλλον.

## 1.2.4 | ΤΟ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΟ ΤΟΞΟ ΩΣ ΤΡΟΧΙΑ ΤΩΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ

Ο Αριστοτέλης καθόρισε τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της πλοκής χρησιμοποιώντας πέντε βασικές αρχές: την πληρότητα, το εύρος, την ενότητα, τη δομή και την καθολικότητα [31]. Καθορίστηκε η δομή μιας πλοκής ως η σειρά των γεγονότων στο χρόνο, όπου κάθε γεγονός αποτελεί σημαντικό μέρος της πλοκής και αυτή έχει Αρχή-Μέση-Τέλος. Προσδιόρισε επίσης πολλά στοιχεία της πλοκής, συμπεριλαμβανομένων των γεγονότων που οδηγούν σε έκπληξη, αναγνώριση, αντιστροφή ή πόνο. Η σειρά των γεγονότων και η δραματική τους εξέλιξη στο χρόνο είναι σημαντικοί παράγοντες που επηρεάζουν την πλοκή [32]. Συνεχιστής των βάσεων που έθεσε ο Αριστοτέλης στην δραματουργία υπήρξε ο Γερμανός μυθιστοριογράφος Gustav Freytag [33], ο οποίος εξέλιξε τις έννοιες της αρχής μέσης τέλους και πρόσθεσε δύο ακόμα ποιοτικά σημεία στο μοντέλο - την ανύψωση και πτώση της δράσης, δημιουργώντας ένα εικονογραφικό εργαλείο για να συμβάλει στην αναπαράσταση της έννοιας, την λεγομένη Πυραμίδα του Freytag. Η συνήθης πορεία της δραματικής έντασης που συναντάμε αυξάνεται λοιπόν μέσα στον χρόνο μέχρις ότου φτάσει στο ανώτατο σημείο, το σημείο κρίσης ή κλιμάκωσης, μετά το οποίο απελευθερώνεται. Το σχήμα της δραματικής εντάσεως καθώς αυτή εξελίσσεται μέσα στον χρόνο μπορεί να οπτικοποιηθεί ως ένα τόξο το οποίο ονομάζεται δραματουργικό τόξο [34].



εικ.7: δραματουργικό τόξο ως ρυθμός διαδοχής και εύρος γεγονότων

Ως εκ τούτου, μπορεί κανείς να φανταστεί το σχήμα του δραματουργικού τόξου ως μια μη γραμμική συνάρτηση με πολλά τοπικά μέγιστα σημεία που αντιπροσωπεύουν σημεία καμπής σε κύτπους, αλλά ένα παγκόσμιο μέγιστο σημείο που σηματοδοτεί το

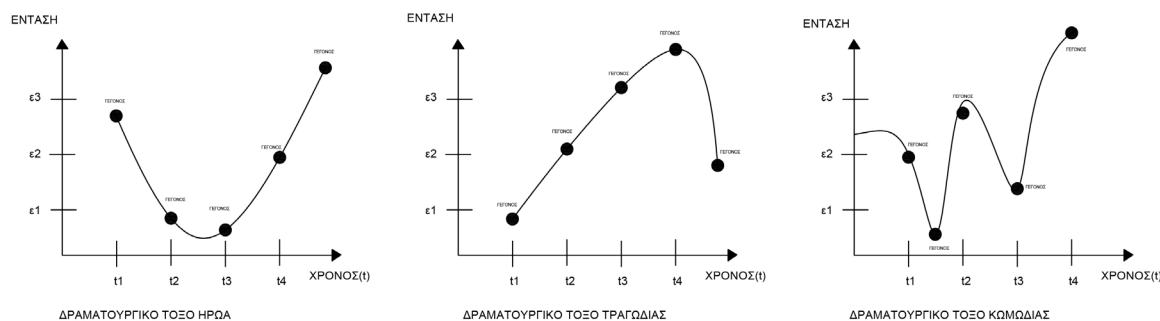
σημείο κρίσης ως κλιμάκωση της πλοκής[35]. Ένας άλλος παράγοντας που επηρεάζει τα επίπεδα έντασης είναι ο χρόνος που δαπανάται μέσα σε κάθε ένα γεγονός της πλοκής (π.χ. οι παύσεις), τις οποίες ο Αριστοτέλης ονομάζει ως εύρος [36]. Επομένως μια παράμετρος που μπαίνει στην εξίσωση που εκφράζει την τροχιά των συναισθημάτων των παραληπτών της ιστορίας είναι αυτή του ρυθμού μέσα στον χρόνο και του εύρους. Ο χρόνος στην ιστορία εκφράζεται σαν ρυθμός διακύμανσης συναισθημάτων ,όταν μιλάμε για το σύνολο των γεγονότων της πλοκής, και σαν εύρος όταν εξετάζουμε κάθε συμβάν εσωτερικά. Τα στοιχεία αυτά καθορίζουν απόλυτα την δομή σε χρονικό επίπεδο.

Ο προσδιορισμός του χαρακτήρα επομένως και τον επιμέρους στόχων του, τις συμπεριφορές του και τις δια δράσεις που αυτά πυροδοτούν επηρεάζουν πολύ τις παραπάνω παραμέτρους. Υπάρχουν ακόμα συγκεκριμένα σχήματα δραματουργικών τόξων που αποδίδουν τυπολογίες ιστοριών με βάση τις συναισθηματικές αντιδράσεις που προκαλούν. Αυτές είναι η κωμωδία, η τραγωδία, ο ήρωας και το παραμύθι (η ιστορία με τα καλά νέα). Αυτά τα σχήματα επομένως των ιστοριών μέσα από την αναπαράσταση της δραματουργικής πλοκής θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι και τυπολογίες χαρακτήρων.

Ως εκ τούτου, μπορεί κανείς να φανταστεί το σχήμα του δραματουργικού τόξου ως μια μη γραμμική συνάρτηση με πολλά τοπικά μέγιστα σημεία που αντιπροσωπεύουν σημεία καμπής σε κύτπους, αλλά ένα παγκόσμιο μέγιστο σημείο που σηματοδοτεί το σημείο κρίσης ως κλιμάκωση της πλοκής[35]. Ένας άλλος παράγοντας που επηρεάζει τα επίπεδα έντασης είναι ο χρόνος που δαπανάται μέσα σε κάθε ένα γεγονός της πλοκής (π.χ. οι παύσεις), τις οποίες ο Αριστοτέλης ονομάζει ως εύρος [36]. Επομένως μια παράμετρος που μπαίνει στην εξίσωση που εκφράζει την τροχιά των συναισθημάτων των παραληπτών της ιστορίας είναι αυτή του ρυθμού μέσα στον χρόνο και του εύρους. Ο χρόνος στην ιστορία εκφράζεται σαν ρυθμός διακύμανσης συναισθημάτων ,όταν μιλάμε για το σύνολο των γεγονότων της πλοκής, και σαν εύρος όταν εξετάζουμε κάθε συμβάν εσωτερικά. Τα στοιχεία αυτά καθορίζουν απόλυτα την δομή σε χρονικό επίπεδο.

Ο προσδιορισμός του χαρακτήρα επομένως και τον επιμέρους στόχων του, τις συμπεριφορές του και τις δια δράσεις που αυτά πυροδοτούν επηρεάζουν πολύ τις παραπάνω παραμέτρους. Υπάρχουν ακόμα συγκεκριμένα σχήματα δραματουργικών

τόξων που αποδίδουν τυπολογίες ιστοριών με βάση τις συναισθηματικές αντιδράσεις που προκαλούν. Αυτές είναι η κωμωδία, η τραγωδία, ο ήρωας και το παραμύθι (η ιστορία με τα καλά νέα). Αυτά τα σχήματα επομένως των ιστοριών μέσα από την αναπαράσταση της δραματουργικής πλοκής θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι και τυπολογίες χαρακτήρων.



εικ.8: τυπολογίες δραματουργικών τόξων

Το δραματουργικό τόξο επομένως σύμφωνα με των Freeman μπορεί να μεταφραστεί και στο τόξο του χαρακτήρα [37] μέσα από το οποίο αναπτύσσει μεθόδους ανάπτυξης χαρακτήρων μέσα στο χρόνο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο τύπος του Ήρωα όπου ένας χαρακτήρας αγωνίζεται και απρόθυμα γίνεται ο ήρωας στο μέσο ή στο τέλος της ιστορίας.

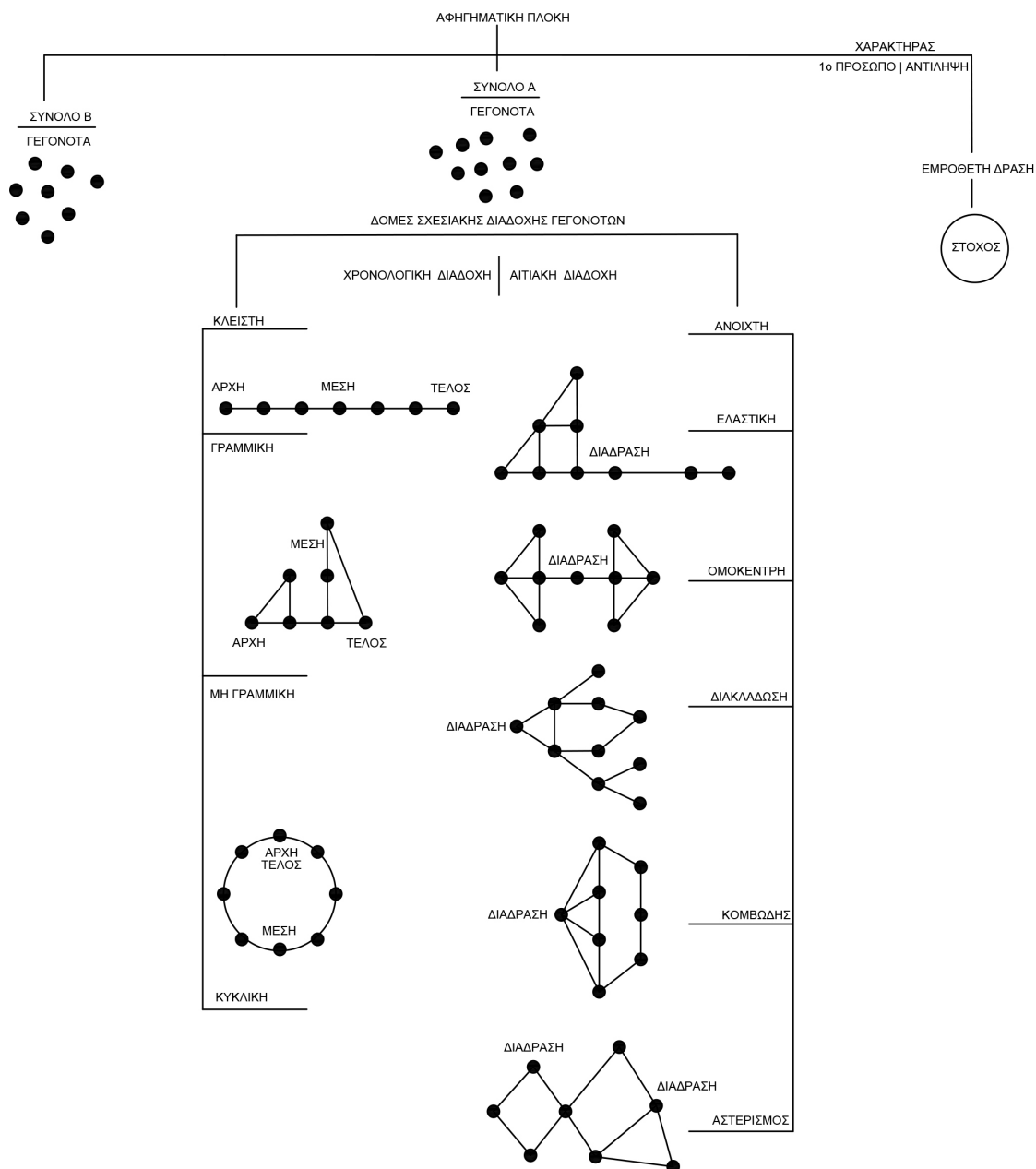
### 1.2.5 | ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΕΣ ΔΟΜΕΣ ΩΣ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ ΝΟΗΜΑΤΙΚΗΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Περνώντας στο σημείο αυτό στη καθαρά δομική σχέση αλληλουχίας των γεγονότων της πλοκής, θα αναλύσουμε τα κλειστά και τα ανοιχτά αφηγηματικά σχήματα. Η κλασική δομή των κλειστών αφηγηματικών σχημάτων είναι αυτή της Αρχής-Μέσης-Τέλους. Αυτή δομή δύναται να εκφραστεί μέσα από την γραμμική αλλά και τις μη γραμμικές αφηγήσεις. Στην γραμμική αφήγηση υπάρχει έντονα το στοιχείο της χρονικότητας. Μεταξύ κάθε συμβάντος θα μπορούσαν να εισαχθούν οι λέξεις “και στη συνέχεια”. Ο σκοπός μιας χρονολογίας είναι να αναφέρει τι συνέβη, παρότι είναι σύνηθες να αναζητείται μια αιτιότητα πίσω από τα γεγονότα, η χρονολογία θα μπορούσε να δώσει τέτοιες ερμηνείες αλλά ίσως και όχι. Στην μη γραμμική αφήγηση ως κλειστό σύστημα με Αρχή – Μέση – Τέλος [38], δεν ακολουθείται η χρονολογική διαδοχή των συμβάντων. Αντιθέτως δομείται μια αφήγηση με βάση το αντιληπτικό πλαίσιο ενός χαρακτήρα (ή και περισσότερων) με πισωγυρίσματα στον χρόνο, τα οποία όμως σχεδιάζονται με τρόπο ώστε να επιτευχθούν συγκεκριμένοι δραματουργικοί στόχοι. Μια κατηγορία μη γραμμικής αφήγησης είναι η κυκλική αφήγηση

[39] η οποία ξεκινάει από το συμβάν A στο οποίο και καταλήγει δημιουργώντας έναν δραματουργικό κύκλο. Επίσης ακόμα και γραμμική να είναι αφήγηση σε μια σειρά από συμβάντα, μπορεί να υπάρχουν περισσότερες από μια γραμμές συμβάντων (storylines) η οποίες να δια πλέκονται και να δημιουργούν σύγχυση στην κατανόηση της χρονικότητας της αφήγησης. Υπάρχουν και τα ανοιχτά αφηγηματικά σχήματα τα οποία δεν εφαρμόζουν ξεκάθαρα την αρχέτυπη μορφή Αρχή-Μέση-Τέλος αλλά διαθέτουν μια μεταβαλλόμενη από το Υ δομή [40] . Η αφηγηματική δομή διαθέτει πλέον πολλές διακλαδώσεις πιθανών συμβάντων τα οποία συνδέονται δυναμικά με όλα τα επόμενα συμβάντα της αφήγησης, επομένως το Υ βιώνει την αφήγηση σαν ενδεχομενικό πεδίο στο οποίο βρίσκεται πάντα στην μέση. Οι προσαρμοστικές διαδραστικές αφηγηματικές εμπειρίες δύναται να επιτευχθούν μέσω τεχνολογικής διαμεσολάβησης έτσι ώστε το Υ είναι ταυτόχρονα δημιουργός της αφήγησης και βιωματικός παραλήπτης των αποφάσεων του.

Η δημιουργία ενός τέτοιου συστήματος είναι δύσκολη, διότι απαιτεί την ύπαρξη ενός μηχανισμού και την ελευθερία των επιλογών και της δυναμικής δημιουργίας αλλά να διατηρεί και μια αφηγηματική δομή και δραματουργικούς χρόνους. Η διασφάλιση του σωστού χρονοδιαγράμματος για την εξέλιξη των γεγονότων μέσα σε μια διαδραστική αφήγηση αποτελεί ένα πρόβλημα, καθώς σχεδόν όλες οι ενέργειες μέσα σε μια διαδραστική αφήγηση εξαρτώνται από τον χρήστη. Ο έλεγχος του εύρους των γεγονότων, στοιχείο που εξασφαλίζει τον ρυθμό και τη δραματουργική σημασία δυσχεραίνει λόγω της εξάρτησής της από τη φυσιολογική και ψυχολογική κατάσταση των Υ. Κάποιες ενδεικτικές μορφές αναδυόμενων ανοιχτών αφηγηματικών δομών είναι η γραμμική, η ελαστική, η ομόκεντρη, η διακλάδωση, η κομβώδης και η αστερισμός [41]. Γι' αυτό οι μέθοδοι που ακολουθούνται σε αυτά τα συστήματα αφορούν πιο πολύ την δημιουργία κανόνων συμπεριφοράς και επιλογών οι οποίοι προσδιορίζουν το επιθυμητό επίπεδο έντασης μέσα από πιθανές διαδράσεις.





εικ.9 : είδη αφηγηματικών δομών

Ερχόμαστε να κλείσουμε εδώ την θεματική, γυρνώντας να απαντήσουμε στο υπό ερώτημα που τέθηκε στην αρχή της, περί κοινών ιδιοτήτων αφηγηματικών και μνημονικών τεχνικών. Η απάντηση ήδη έχει δοθεί μέσα από την παραπάνω ανάλυση, στην οποία ουκ ολίγες φορές συναντήσαμε τα οντολογικής σημασίας στοιχεία της αφήγησης όπως αυτό του νοήματος, του συναισθήματος, της δομής και του συσχετισμού ως μεταφορά ιδιοτήτων. Αυτό στο οποίο δεν αναφερθήκαμε στην αφήγηση ενώ έπαιζε καθοριστικό μνημονικό ρόλο είναι το ζήτημα της αναπαράστασης, της οπτικοποίησης και της επικοινωνίας εν γένη. Είδαμε άλλωστε την σημασία του φυσικού υλικού κόσμου ως

αποθηκευτικού υπόβαθρου για μνημονικά αντικείμενα και σε τι βαθμό συν διαμορφώνει την όλη διαδικασία.

Ερχόμαστε επομένως στον σημείο αυτό να μελετήσουμε αναπαραστατικά μέσα που επηρεάζουν και συνδιαμορφώνουν αντίστοιχα και την αφήγηση. Εστιάζοντας επομένως σε μέσα και τεχνικές αναπαράστασης της αφήγησης θα επαναφέρουμε στην συζήτηση της τεχνολογικής διαμεσολάβησης ως μέσο ανάγνωσης, ερμηνείας και ανακατασκευής εν δυνάμει του κόσμου(υλικού και μη). Αυτή η τεχνολογική διαμεσολάβηση εισάγει με την σειρά της την έννοια της υβριδικότητας καθώς πραγματοποιείται μια υπέρθεση του ψηφιακού με το φυσικό. Το φυσικό επαυξάνεται μέσα από την διαμεσολάβηση του ψηφιακού και οι 2 αυτές οντότητες είτε σε συντονισμό είτε όχι, εξυπηρετούν με διαφορετικούς μηχανισμούς την μετάφραση της αφήγησης σε αντιληπτές μορφές με υλική υπόσταση ή όχι. Θα πραγματοποιήσουμε επομένως μια σύντομη αναφορά στις αφηγηματικές ιδιότητες τόσο του φυσικού χώρου όσο και του ψηφιακού και να δούμε τι αποτέλεσμα προκύπτουν μέσα από την σύμπραξη και των δύο.

## **1.3 | Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ**

### **1.3.1 | Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΦΥΣΙΚΗ**

#### **ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ ΤΗΣ ΑΝΘΩΠΙΝΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Σύμφωνα με τον Bill Hillier και την Kali Tzortzi [42] ο χώρος είναι εγγενής στην ανθρώπινη δραστηριότητα καθώς η κίνηση πραγματοποιείται μέσα σε αυτόν, η αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους γίνεται μέσα στον χώρο ή ακόμα και όταν απλά βλέπουμε τον χώρο που μας περιβάλλει από ένα σημείο μέσα σε αυτόν, έχει φυσική υπόσταση, απαραίτητη γεωμετρία και ασκεί κάποιου είδους επιρροή στο τρόπο με τον οποίο συμπεριφερόμαστε και αισθανόμαστε μέσα σε αυτόν.

Όπως υποστηρίζουν η ανθρώπινη κίνηση είναι γραμμική, καθώς τα ίχνη της κίνησης είναι σχέδια γραμμών. Αντίθετα η αλληλεπίδραση μεταξύ δύο ή περισσότερων ανθρώπων είναι ουσιαστικά κυρτό σχήμα, στο βαθμό που απαιτείται μια απόσταση η οποία να καθιστά ορατά όλα τα σημεία από όλα τα άλλα. Επειδή λοιπόν, η ανθρώπινη δραστηριότητα

έχει τη δική της φυσική γεωμετρία, έχουμε την τάση να διαμορφώνουμε τον χώρο με τρόπους που να την αντανakλούν[43]. Θα εστιάσουμε επομένως στις σχέσεις μεταξύ των χώρων οι οποίοι συνθέτουν μια διάταξη με βάση την οποία το Υ κινείται καθώς και στις εκάστοτε μεμονωμένες χωρικές ιδιότητες ως προς το σώμα του Υ και την σχέση αυτού με τον εκάστοτε χώρο και τις ποιότητες του. Αρχικά θα επικεντρωθούμε δηλαδή στη δομή της οργάνωσης του χώρου σαν σχέσης αλληλουχίας και διαδοχής, δηλαδή στην συντακτική του γλώσσα. Θα χρησιμοποιηθούν τα αντίστοιχα διαγράμματα αλληλουχίας, συσχετισμών χώρων, αφήγησης και επιλογής μετάβασης σε αυτούς.

Να αναφέρουμε ακόμα πως το εργαλείο που μελετάει την γλώσσα των διατάξεων δεν είναι άλλο από το Space Syntax[44], το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί ιδιαίτερα στην μελέτη μουσειακών χώρων. Οι μουσειακοί χώροι διαθέτουν το ιδιαίτερο γνώρισμα, του ότι ενώ η γεωμετρία του χώρου και η φυσική του υπόσταση είναι σε μεγάλο βαθμό σταθερή, καλείται πολύ συχνά να υποστηρίξει διαφορετικές μουσειακές διατάξεις, οι οποίες μεταφράζονται σε διαφορετικές κινήσεις των επισκεπτών και γραμμικές ή δυναμικά εναλλασσόμενες αφηγηματικές προσεγγίσεις από τον επιμελητή.

### **1.3.2 | ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΧΩΡΟΥ ΩΣ ΣΧΕΣΙΑΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ**

Είναι άραγε ο τρόπος με τον οποίο είναι οι χώροι ή τα αντικείμενα μέσα σε αυτούς τοποθετημένα σε αλληλουχίες παράγοντας ο οποίος διαμορφώνει την εμπειρία του Υ; Ο τρόπος με τον οποίο ο χώρος λειτουργεί για τους ανθρώπους δεν είναι απλώς οι ιδιότητες του αλλά οι σχέσεις οι οποίες αναδύονται μεταξύ όλων αυτών των στοιχείων που συγκεντρώνεται σε μια διάταξη. Οι σχέσεις αυτές αναδύονται με ενέργειες του Υ όπως η κίνηση αλλά άλλα στοιχεία όπως το βλέμμα ή ήχος[45]. Για παράδειγμα, ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι κινούνται θα επηρεαστεί από τη διαμόρφωση του χώρου μέσα σε μια διάταξη. δηλαδή, τον τρόπο που προσφέρει ακολουθίες και επιλογές με περισσότερο ή λιγότερο κατανοητό τρόπο. Επομένως, πρέπει να γνωρίζουμε πώς να περιγράψουμε τις διατάξεις ως χωρικές διαμορφώσεις με λογική συνέπεια, αν θέλουμε να εξετάσουμε τα αποτελέσματα των διαφορετικών σχεδίων για το πώς οι άνθρωποι κινούνται. Η κατανόηση των λειτουργικών δυνατοτήτων της οργάνωσης του χώρου σένα περισσότερο θεωρητικό επίπεδο επιτρέπει την σαφέστερη διατύπωση στρατηγικών εναλλακτικών λύσεων. Την

ιδέα αυτή διερεύνησε ο Πεπτολής στο κείμενο του <<Evaluation and formulation in design>> το 1993[46] . Χρησιμοποιώντας παραδείγματα μουσειακών αιθουσών, εξέτασε την οργάνωση των χώρων και των εκθεμάτων με κριτήριο την επίτευξη της πλουσιότερης πληροφοριακής και κοινωνικής εμπειρίας. Τα βασικά κριτήρια αποτέλεσαν το σύστημα το οπτικών σχέσεων που δημιουργούνται καθώς και οι άξονες κίνησης και οι σχέσεις μεταξύ των δύο. Φάνηκε ότι ο χώρος που πέτυχε ένα σύστημα οπτικών σχέσεων σημαντικά μεγαλύτερο από τις δυνατότητες κίνησης πέτυχε να διαμορφώσει και την πιο πληροφοριακή και κοινωνική εμπειρία. Σύμφωνα με τον Πεπτολή [47] η οργάνωση του χώρου δημιουργεί μια χορογραφία των κινήσεων και των συναντήσεων όπου το μουσείο ως εμπειρία αντικειμένων και το μουσείο ως εμπειρία κοινής παρουσίας συγκεράζονται με τρόπο που συνεχώς μεταβάλλεται. Οι αποφάσεις επομένως για την κίνηση ενός Υ επηρεάζονται από τις δυνατότητες που παραχωρεί η μετρική και γεωμετρική υπόσταση του χώρου καθώς σε συνδυασμό με τον αριθμό αυτών που επιτρέπει το βλέμμα να εκδηλωθεί[48].

### 1.3.3 | ΧΩΡΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΩΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ

Σημαντικό εργαλείο το οποίο θα πρέπει να αναφέρουμε εδώ είναι το Space Syntax, του οποίου η βασική ιδέα είναι ότι ο τρόπος με τον οποίο ο χώρος χρησιμοποιείται και λειτουργεί σχετίζεται με τις σύνθετες σχέσεις μεταξύ όλων των χώρων που συναποτελούν μια κάτοψη και με το πως αυτές αλληλοεπηρεάζονται και συνυπάρχουν ταυτόχρονα (configuration) [49]. Στη συνέχεια θα δούμε διαφορετικά δυναμικά συστήματα χωρικών συνδέσεων τα οποία διαμορφώνουν την κίνηση και επομένως την κατανόηση και την αφήγηση. Να αναφέρουμε πως τα συστήματα χωρικών σχέσεων διαμορφώνονται από την διάταξη των ανοιγμάτων[50]. Έχουμε λοιπόν:

**ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ** \_κάθε χώρος συνδέεται αυστηρά με τον αμέσως επόμενο. Το Υ διασχίζει όλους τους χώρους με την ίδια σειρά.

**ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΓΡΑΜΜΙΚΗΣ ΔΙΑΤΑΞΗΣ** \_κάθε χώρος συνδέεται με τον άμεσος επόμενο αλλά υπάρχουν και σημεία όπου υπάρχουν περισσότερο από 1 επιλογή κίνησης διαμορφώνοντας κάποιες διαφοροποιήσεις στην σειρά.

**ΠΛΕΓΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ** \_κάθε χώρος συνδέεται με τους γειτονικούς του, δημιουργώντας

ένα πλέγμα κινήσεων καθώς κάθε σημείο έχει από 2 και πάνω επιλογές. Το σύνολο που δημιουργείται δεν κατανοείται ούτε εξερευνάται με οργανωμένο τρόπο, ελαχιστοποιώντας τον βαθμό ελέγχου που ασκεί η οργάνωση του χώρου.

**ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΔΙΑΤΑΞΗ** δεν υπάρχει κανένας έλεγχος της κίνησης μέσω της οργάνωσης του χώρου, υπάρχει μόνο πλήθος από σημεία ενδιαφέροντος χωρίς κατευθυντήριες υποδείξεις. Το μόνο που αποφασίζει είναι το βλέμμα καθώς και το σύνολο των περιβαλλοντικών επιρροών που προσλαμβάνουμε μέσα από τα αισθητηριακά μας όργανα.

Παρατηρείται επομένως πως η συντακτική δομή του χώρου ως επιλογές κίνησης αποτελεί ένα σύνολο από διαδοχικές αποφάσεις οι οποίες υφαίνονται και σχηματοποιούν το φόντο πάνω στο οποίο θα ενσωματωθεί η νοηματική ιδιότητα της αφήγησης, επομένως αποτελεί ένα από τα δομικά στοιχεία αυτής, τα οποία επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την συνεκτικότητα και την συνέχεια της. Έχοντας κάνει μια σύντομη αναφορά στις βασικές δομές και διατάξεις θα μεταβαίνουμε στην δραματουργική ιδιότητα του χώρου η οποία θα ιδωθεί πάλι μέσω της κίνησης, του βλέμματος και της σχέσης κλίμακας του χώρου με το σώμα. Αυτή η χωρική περιγραφή αφορά κυρίως στην δραματουργική ιδιότητα ως στοιχείο που επηρεάζει τα συναισθήματα του Υ.

### **1.3.4 | Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΔΟΜΗ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ**

Ένα μεγάλο μέρος του τρόπου με τον οποίο επικοινωνείτε μια χωρική εμπειρία, μέσα από το πρίσμα της κίνησης που το εξετάσαμε και παραπάνω, είναι μέσω αφίξεων σε χώρους. Επικοινωνείτε επίσης μέσα από το πώς ο χώρος κατευθύνει το Υ προς το δικό του επόμενο προορισμό του ή παρέχει τα μέσα για να επιλέξει το δικό του μονοπάτι, όπως είδαμε και στην παραπάνω ανάλυση, μόνο που αυτή την φορά θα το εξετάσουμε εισάγοντας και την τρίτη διάσταση του χώρου στην κίνηση ως σχέση αίσθησης κλίμακας και όγκου[51]. Μεγάλο μέρος του τρόπου με τον οποίο βιώνουμε έναν χώρο την εμπειρία μιας άφιξης προέρχεται από τις χωρικές συνθήκες των χώρων που προηγήθηκαν. Για να εντείνουμε αυτή την στιγμή της αλλαγής πλαισίου λοιπόν μια τεχνική που προκαλεί ιδιαίτερο δραματουργικό ενδιαφέρον είναι αυτή των αντιθέσεων, καθώς σαν Υ όπως είδαμε

και στις μνημονικές τεχνικές, νοηματοδοτούμε το επόμενο με βάση το προηγούμενο. Για παράδειγμα εάν φτάσουμε σε ένα μεγάλο χώρο, οι χώροι που οδηγούν σε αυτό θα πρέπει να είναι περικλειστοί ώστε ο νέος χώρος να φαίνεται ακόμα μεγαλύτερος και να εντυπωθεί αυτή η αλλαγή κλίμακας σαν μια νέα χωρική αίσθηση και ποιότητα. Αν μεταβούμε σε έναν σκοτεινό χώρο θα είχε ενδιαφέρον να έχουν προηγηθεί φωτεινές θεάσεις χώρων ώστε να προκληθεί ένα νέο σημείο έντασης. Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο του τρόπου με τον οποίο τα Υ φτάνουν και βιώνουν ένα χώρο είναι οι δυνατότητες θέασης και η προοπτική άποψη που έχει ο χώρος από το σημείο άφιξης/εισόδου[52]. Είναι άρα σημαντικός και ο επιμέρους σχεδιασμός των θεάσεων και των διαδρομών ως στοιχεία που συμβάλουν στις δραματικές εξελίξεις και την ασάφεια τη φύσης της κίνησης του Υ. Στο σημείο αυτό θα αναφέρουμε σύντομα στις 2 βασικές τυπολογίες χώρων ως προς την κλίμακα τους, στοιχεία που μπορούν να προσφέρουν ιδιαίτερα δραματουργικά σενάρια.

### **1.3.5 | ΤΥΠΟΛΟΓΙΕΣ ΧΩΡΟΥ ΩΣ ΚΛΙΜΑΚΑ & ΟΓΚΟΣ**

#### **ΣΤΕΝΟΣ ΧΩΡΟΣ**

Ο πρώτος τύπος μεγέθους που θα συζητήσουμε είναι ο στενός χώρος, μια χωρική κατάσταση όπου το Υ αισθάνεται περιορισμένο. Στενός θεωρείται ο χώρος ο οποίος δεν ξεπερνάει κατά πολύ το μέγεθος του σώματος του Υ. Οι στενοί χώροι δημιουργούν ιδιαίτερη συναισθηματική ένταση δίνοντας λιγοστό χώρο θέτοντας πολλούς περιορισμούς, έτσι ώστε ο ίδιος ο χώρος να γίνει ένας πολύτιμος πόρος.

#### **ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ**

Ο προσωπικός χώρος δεν είναι ούτε περιοριστικός αλλά ούτε υπερβολικά μεγάλος[53]. Είναι αυτό που θα μπορούσε να ορίσει κανείς ως μετρικά κατάλληλος για την κλίμακα του ανθρώπινου σώματος και μπορεί να υποστηρίξει μια αίσθηση άνεσης ως προς την κίνηση και την στάση σε αυτόν.

#### **ΠΕΡΙΟΠΤΟΣ ΧΩΡΟΣ**

Οι περίοπτοι χώροι έρχονται αντιδιαμετρικά αντίθετα ως προς τους στενούς (ως προς την κλίμακα) αλλά έχουν το κοινό ως προς τις δυνατότητές τους να δημιουργήσουν φόβο στο Υ και μια αίσθηση όχι άνεσης[54]. Αυτό το επιτυγχάνουν βέβαια με αντίθετα

μέσα. Εάν οι στενοί χώροι δημιουργούν θα μπορούσαμε να πούμε πως προκαλούν μια αίσθηση κλειστοφοβίας, ο περίοπτος χώρος δημιουργεί μια αίσθηση αγοραφοβίας καθώς η έκθεση και η έκταση του χώρου είναι δυσανάλογη και υπερτερεί κατά πολύ ως προς τον σωματικό όγκο ενός Υ.

Αναλύσαμε επομένως πως ο χώρος μπορεί να ιδωθεί τόσο ως οργανωτική δομή συσχετισμών μέσω κίνησης και βλέμματος όσο και σαν υλικό σώμα περικλεισης και μπορεί να επηρεάσει σε καθοριστικό βαθμό την δραματουργική και νοηματική αφηγηματική ιδιότητα επομένως και την μνημονική[55]. Να αναφέρουμε επίσης πως πολύ σημαντικό στοιχείο αποτελούν και οι δραστηριότητες που φιλοξενεί ο χώρος λόγω των γεωμετρικών του χαρακτηριστικών, οι οποίες δραστηριότητες συγκροτούν την λειτουργική του συγκρότηση.

Τέλος θα περάσουμε στο τελευταίο συστατικό από το οποίο συγκροτείται μια υβριδική αφηγηματική εμπειρία, όπου το φυσικό επαυξάνεται με το ψηφιακό μεταβάλλοντας του τις ιδιότητες. Ποια είναι επομένως τα ψηφιακά μέσα που μπορούν να λειτουργήσουν σαν διαμεσολαβητές Υ-Κ και ποιες ιδιότητες αλλάζουν κάθε φορά; Με ποιους μηχανισμούς επαυξάνεται το φυσικού και τι παραδείγματα τέτοιων εφαρμογών γνωρίζουμε; Ποιες ελλείψεις αυτά παρουσιάζουν;

## **1.4 | ΔΙΑΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΩΣ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ**

Στο σημείο αυτό λοιπόν επανερχόμαστε στην διαμεσολάβηση ανθρώπου και τεχνολογίας, εστιάζοντας όμως στα ίδια τα ψηφιακά μέσα και εργαλεία καθώς και την πρακτική εφαρμογή αυτών. Θα διερευνήσουμε επομένως τις επιμέρους πτυχές της θεωρητικής ταξινόμησης του Ihde [56] μέσα από τους πιο ευρέως διαδεδομένους τύπους υπολογιστικών και επικοινωνιακών μέσων καθώς και τον τρόπο με τον οποίο αυτά μεσολαβούν στις χωρικές εμπειρίες των Υποκειμένων.

### **1.4.1 | ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΞΥΠΝΗ & ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΠΟΛΗ**

Θα επικεντρωθούμε αρχικά στις σχέσεις Ανθρώπου-Τεχνολογίας κατά Ihde οι οποίες έχουν να κάνουν με τις σχέσεις Ετερότητας και τις σχέσεις Περίκλεισης[57], τις οποίες έχουμε αναλύσει παραπάνω. Θα προσπαθήσουμε να δούμε επομένως πια είναι τα τεχνολογικά μέσα τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν τέτοιες σχέσεις συνδιαλλαγής και σχεσιακής συγκρότησης. Πιο συγκεκριμένα τα μέσα εκείνα τα οποία συγκροτούν σχέσεις συνδιαλλαγής με το Έτερο, το οποίο δυνητικά διαμορφώνει και ένα περιβάλλον εμπειρία του Υ χωρίς όπως εκείνο να έχει απαραίτητα άμεση αλληλεπίδραση μαζί του. Τι πιο κατάλληλο από το Διαδίκτυο των Πραγμάτων για αυτό;

Η ταχεία εξέλιξη και σύμπραξη των ενσωματωμένων και διάχυτων υπολογιστικών τεχνολογιών, του ασύρματου δικτύου, της κινητής και φορητής τεχνολογίας, τα δίκτυα αισθητήρων και τα ευφυή περιβάλλοντα οδήγησαν στη σταδιακή μετατροπή του Διαδικτύου από ένα άυλο δίκτυο σε ένα δικτυακό σύστημα το οποίο δύναται να συνδέσει όχι μόνο υπολογιστικές μηχανές μεταξύ τους αλλά και αντικείμενα, ζώα ή πρόσωπα τα οποία διαθέτουν μοναδικά αναγνωριστικά στοιχεία. Υπάρχει δηλαδή η δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων μέσω ενός δικτύου χωρίς να απαιτεί αλληλεπίδραση από άνθρωπο σε άνθρωπο ή από άνθρωπο σε υπολογιστή. Στην πρόσφατη βιβλιογραφία, αυτό το αναδυόμενο φαινόμενο έχει ονομαστεί: το Διαδίκτυο των πραγμάτων<sup>4</sup> (IoT). Το IoT είναι ένα καθολικό δίκτυο υπολογιστών, αισθητήρων και ενεργοποιητών, που συνδέονται μεταξύ τους μέσω πρωτοκόλλων διαδικτύου[58].

Αυτή η έννοια υποδηλώνει ότι τα φυσικά αντικείμενα μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους και με το διαδίκτυο, μπορούν να ελέγχονται από απόσταση ή / και να λειτουργούν ως σημεία πρόσβασης και εισόδου στις υπηρεσίες διαδικτύου. Κατά συνέπεια, το IoT σημαίνει την επέκταση του διαδικτύου στον φυσικό κόσμο, συμπεριλαμβανομένης και της σύνδεσης των πραγμάτων, των φυσικών αντικειμένων της καθημερινής ζωής και των τεχνουργημάτων [59].

Η εμφάνιση επομένως των διάχυτων υπολογιστικών συστημάτων και του IoT προωθεί μια νέα κατάσταση όσον αφορά την επικοινωνία και διάδραση ανθρώπου-μηχανής. Η διαδικασία της επικοινωνίας μεταξύ του ανθρώπινου και της διάσπαρτης και πανταχού παρούσας πληροφορίας καθώς και με τα άλλα ψηφιακά αντικείμενα που συμμετέχουν



σε αυτή τη διαδικασία γίνεται καθημερινότητα σένα πλαίσιο το οποίο δεν κάνει αισθητά κατανοητή την υβριδικότητα της φύσεως του. Αυτό μπορεί να εφαρμοστεί από την κλίμακα ενός ιδιωτικού χώρου μέχρι και σε ολόκληρο το αστικό πεδίο της πόλης, μέσα από την οποία εφαρμογή αναδύεται το φαινόμενο της Έξυπνης Πόλης. Στην Έξυπνη Πόλη χρησιμοποιούνται διαφόρων ειδών αισθητήρες και φυσικές συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο των Πράγματος [60] με στόχο να συγκεντρώσουν δεδομένα και βελτιστοποιήσουν την αποτελεσματικότητα των λειτουργιών και των υπηρεσιών της πόλης αλλά και τη σύνδεση της με τους πολίτες. Υπάρχουν εφαρμογές όπου καλύπτεται η σχέση της Ετερότητας καθώς το Υ αλληλοεπιδρά με τα επαυξημένα αντικείμενα αλλά και εφαρμογές όπου το σύστημα αυτό μεταβαίνει σε επίπεδο φόντου και διαμόρφωσης του ευρύτερου περιβάλλοντος χωρίς την άμεση συνδιαλλαγή με τους υλικούς του φορείς. Παραδείγματα χρήσης του Διαδικτύου των πράγματος σε αφηγηματικά μέσα και τον σχεδιασμό υβριδικών εμπειριών αποτελούν τα έργα του Δ.Χαρήτου. Ένα τέτοιο είναι το “Pollen” [61] το οποίο σχεδιάστηκε ως εγκατάσταση που τοποθετήθηκε στον κήπο έξω από το μουσείο από τα μέσα Ιουνίου 2009 έως τον Οκτώβριο του 2009. Η εγκατάσταση συγκέντρωσε δεδομένα από το περιβάλλον, τον ήχο και την ατμοσφαιρική ρύπανση και τα μεταμόρφωσε σε ακουστικό οικοσύστημα που λειτουργεί δυσμενώς προς αυτές τις περιβαλλοντικές συνθήκες, σε μια προσπάθεια αντιστάθμισής τους σε συμβολικό επίπεδο. Ακόμα μέσα στο 2020 προβλέπεται αν υλοποιηθεί το «ATHsENSE Urban Data Lab» μια πολλαπλή καλλιτεχνική διαδραστική εγκατάσταση, η οποία διερευνά την ιδέα της «Έξυπνης» πόλης, προσεγγίζοντας την Αθήνα μέσω των ψηφιακών δεδομένων που παράγει το περιβάλλον αλλά και τους πολίτες της, μέσω μιας σειράς διαδραστικών καλλιτεχνικών έργων στο φυσικό χώρο του Σεραφείου, όπου τα δεδομένα αυτά θα οπτικοποιούνται real-time και θα δημιουργούν έναν νέο αφηγηματικό τόπο.

Τα ασύρματα δίκτυα και η ευαισθητοποίηση σχετικά με την τοποθεσία προκάλεσαν την εμφάνιση ποικίλων προτάσεων και έργων κατά την προηγούμενη δεκαετία που προσπάθησαν να ξεφύγουν από τον περιορισμό των σταθερών και σημειακών εγκαταστάσεων και να δράσουν στους δρόμους της πόλης, εισάγοντας το στοιχείο της κίνησης και της αστικής περιπλάνησης. Τα κινητά και locative μέσα επικοινωνίας αυξήθηκαν επομένως καθώς συνδέθηκαν με τις φιλοδοξίες αναμόρφωσης του τρόπου αντιμετώπισης του αστικού περιβάλλοντος και την εμπειρία των τόπων που κατοικούμε,

καθώς ανέδειξαν και bottom up συν δημιουργικές διαδικασίες αναδύσεις νέων αφηγήσεων και ταυτοτήτων. Ήρθε επομένως το σημείο όπου θα εξετάσουμε τα ψηφιακά μέσα τα οποία θα αναδείξουν τις επόμενες δύο σχέσεις Ανθρώπου - Τεχνολογίας κατά Ihde, της Ενσωμάτωσης και της Ερμηνείας τα οποία αναλύσαμε παραπάνω.

#### **1.4.2 | MOBILE LOCATIVE MEDIA ΣΑΝ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ**

Τα ψηφιακά μέσα τα οποία κατά κόρον δημιουργούν σχέσεις Ενσωμάτωσης και Ερμηνείας είναι τα κινητά μέσα επικοινωνίας. Ακόμα κατά τον Ihde, ο Rosenberger υποστήριξε ότι η χρήση των κινητών μέσων επικοινωνίας χαρακτηρίζεται επίσης ιδιαίτερα από τα στοιχεία της καθίζησης και της σύνθεσης πεδίου, καθώς το κινητό τηλέφωνο αναδιοργανώνει σημαντικά το γενικό πεδίο συνειδητότητας ενός χρήστη. Ακόμα ισχυρίζεται ότι αυτά τα χαρακτηριστικά χρήσης του τηλεφώνου, η σημαντική συμβολή στη σύνθεση του πεδίου συνειδητότητας του Υ καθώς και του υψηλού επιπέδου διαφάνειας της ίδιας της συσκευής, εμφανίζονται ως αποτελέσματα του φαινομένου της καθίζησης, λόγω των αναπτυσσόμενων σωματικών αντιλήψεων του χρήστη όσον αφορά το κινητό μέσο επικοινωνίας μέσα στον χρόνο. Έχουμε φτάσει ακόμα στο στάδιο που από καθαρή σχέση Ερμηνείας, καθώς το Υ διαβάζει την πραγματικότητα μέσα από την οθόνη του κινητού του, μεταβαίνουμε στο μετασχηματισμό αυτής σε σχέση Ενσωμάτωσης, καθώς το κινητό μέσο αποτελεί πλέον μια φυσικοποιημένη τεχνητή προέκταση του Υ, το οποίο αρχίζει σιγά σιγά και μεταφέρει τις δυνατότητες του και σε άλλα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιεί το Υ (πχ google glasses, έξυπνους φακούς επαφής, έξυπνα ρολόγια).

Μέσω της χρήσης ψηφιακών κινητών μέσων και εντοπισμού τοποθεσίας το Υ αλληλοεπιδρά με ένα κινητό σύστημα εντοπισμού θέσης που υποδηλώνει ότι οι πληροφορίες που του διαβιβάζονται μπορεί να σχετίζονται κατά κάποιον τρόπο με φυσικά περιβάλλοντα και πραγματικές τοποθεσίες[62]. Όπως δείχνουν παραδείγματα που χρησιμοποιούν διαδικασίες με βάση την τοποθεσία, τα κινητά μέσα χρησιμοποιούνται με δύο ευρείες μεθόδους, είτε προσκολλώντας το οπτικοακουστικό περιεχόμενο τους στο περιβάλλον, είτε εντοπίζοντας την εξέλιξη της δραστηριότητας ενός ανθρωπίνου θέματος

στον κόσμο [63]. Η χρήση ενός τέτοιου συστήματος προσφέρει μια υβριδική και δυναμική χωρική εμπειρία. Ο χρήστης αντιλαμβάνεται διαμεσολαβούμενες πληροφορίες που εμφανίζονται μέσω του πλαισίου παραστατικής απεικόνισης της οθόνης της συσκευής καθώς και άμεσα περιβαλλοντικά ερεθίσματα από τον φυσικό χώρο. Αυτά τα δύο ποιοτικά διαφοροποιημένα ερεθίσματα πρέπει να συνθέσει το Υ γνωστικά για να συνδιαμορφωθεί η υβριδική του εμπειρία.

Ως εκ τούτου οδηγούμαστε σε μια νέα αναπαράσταση του υβριδικού αστικού πεδίου, διανοίγοντας μια νέες προσεγγίσεις δημιουργίας χαρτογραφήσεων ως μέθοδος αφήγησης πια. Η χαρτογράφηση μετατοπίζεται από ένα λειτουργικό και πληροφοριακό μέσο «αντικειμενικής» αλήθειας σε μια χρονοεξαρτημένη αναπαράσταση ποιητικών μεταβλητών[64]. Ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο αποτελεί η δυνατότητα συμμετοχής πολλών υποκειμένων στην κατασκευή του «κόσμου», καθώς αναδεικνύεται μια bottom-up συν δημιουργική διαδικασία. Έτσι πέρα από την μετάβαση από την «αντικειμενική», στην υποκειμενική, σχεσιακή περιγραφή του χώρου και του χρόνου, μεταβαίνουμε και από την μονάδα στην πολλαπλότητα.

Οι παρουσιάσεις των κινητών πολυμέσων συνδυάζουν μια ποικιλία επικοινωνιακών στοιχείων μιας αφηγηματικής δομής τα οποία αποτελούν και την αναπαράσταση και οπτικοποίηση αυτής. Τα μέσα μπορούν να περιλαμβάνουν οποιονδήποτε συνδυασμό από κείμενο, εικόνες, βίντεο, ήχο, στοιχεία κοινωνικών μέσων, όπως tweets και likes ή ακόμα και διαδραστικά στοιχεία, όπως χάρτες με την αντίστοιχη πληροφορία σε ακουστική, κειμενική ή εικονική μορφή. Αυτά τα ψηφιακά αντικείμενα εμφανίζονται είτε απομονωμένα εντός πλαισίου οθόνης κινητού είτε ως υπέρθεση πληροφορίας στην εικόνα του υλικού περιβάλλοντος που εισέρχεται σαν πληροφορία μέσα της κάμερας χρησιμοποιώντας τεχνικές επαυξημένης πραγματικότητας.

### **1.4.3 | ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ**

Σύμφωνα με θεωρίες μελετητών που εργάζονται στο διεπιστημονικό πεδίο της αφηγηματικής θεωρίας, ήδη από την δεκαετία του 1990 αναγνωρίστηκε η υπεροχή της βιωμένης εμπειρίας και της τάσης για οικοδόμηση ολόκληρων κόσμων παρά

αποστασιοποιημένων αφηγήσεων στις οποίες το Υ δεν έχει καμία διάδραση και συμμετοχή [65]. Το ανθρώπινο μυαλό φαίνεται να είναι από τις σπουδαιότερες νοηματοδοτικές μηχανές ενώ ο κόσμος, ως νοητική κατασκευή της πραγματικότητας, είναι το αντικείμενο μελέτης του. Το σύγχρονο Υ φαίνεται ότι επιθυμεί πλέον να βιώνει την πραγματικότητα του κόσμου του, μέσα από το αντιληπτικό πρίσμα του πρώτου προσώπου και να μπορεί να εισέρχεται σένα νοητικό «μέσα» που το εσωκλείει.

Όπως ήδη αναλύσαμε στο Μεταφαινομενολογικό πλαίσιο, μέσα από το ζήτημα της τεχνολογικής διαμεσολάβησης έχει καταστεί πλέον δυνατή η απελευθέρωση της πολλαπλότητας του πραγματικού μέσα από την πολυαισθητηριακής παράστασης αυτού σαν υπερτιθέμενα επίπεδα επαύξησης του φυσικού. Το Υ πλέον δύναται να ικανοποιήσει την επιθυμία του για εμπειρία και συμμετοχή καθώς εισάγεται πλέον σε ανοιχτά σύστημα αφηγηματικών νοητικών κόσμων, των οποίων είναι πλέον συν δημιουργός και συμμετέχος.

Βρισκόμαστε στην εποχή της ανοιχτής εμπειρίας, η οποία συντίθεται από συνεχή τώρα, χωρίς να υπάρχει πριν και μετά, σε αντίθεση πάντα με τις κλειστές παρελθοντικές αφηγηματικές αναδρομικές απεικόνισης, μεταφοράς και αντανάκλασης πεπερασμένων γεγονότων. Το στοιχείο το οποίο αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο πολλών σύγχρονων εκδοχών αφηγηματικών περιβαλλόντων, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα διαδραστικά παιχνίδια και τα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας, είναι η κεντρική θέση της παράστασης της στιγμιαίας βιωμένης εμπειρίας και των αντίστοιχων συναισθημάτων και τα νοημάτων που αυτή παράγει[66].

Και καθώς κατασκευάζουμε την αφήγηση της εμπειρίας ταυτόχρονα κατασκευάζουμε και νέες μνημονικές σχέσεις. Μνημονικές σχέσεις οι οποίες ερχόμενες από το παρελθόν θέτουν τις βάσεις στο παρόν και για να επαναπροσδιορίζουν τα αντιληπτικά σχήματα της πραγματικότητας του μέλλοντος[67].

Για να κατανοήσουμε καλύτερα το πως κατασκευάζουμε ένα τέτοιο υβριδικό αφηγηματικό περιβάλλον θα προχωρήσουμε στην ανάλυση κάποιων ενδεικτικών παραδειγμάτων. Σύγχρονα παραδείγματα αφηγηματικών περιβαλλόντων χάρις τα κινητά μέσα

επικοινωνίας αποτελούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα ψηφιακά παιχνίδια καθώς και ποικίλες εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης. Θα αναλύσουμε επομένως κάποιες ερευνητικές προσπάθειες η οποίες αναζητούν τις δυνατότητες που δημιουργούν τα νέα ψηφιακά στον να μετασχηματίσει και να επανανοηματοδοτήσουν την εμπειρία του Υ μέσα από σχέσεις μνήμης, αφήγησης και παιχνιδιού.

## **PLUGGY | Η ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**

Το πρώτο μας παράδειγμα είναι το PLUGGY[68], το οποίο αποτελεί την πρώτη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης στην Ευρώπη που χρησιμοποιεί crowdsourcing τεχνικές με στόχο την ανάδειξη μιας bottom up διαδικασίας ανάδειξης και ανασύνταξης των μηχανισμών που παράγουν και προάγουν τον πολιτισμού. Με βάση τη συνθήκη του FARO και την ιδέα της πολιτιστικής πολυμορφίας, οι πολίτες αποκτούν πλέον διπλό ρόλο ως πάροχοι πολιτισμού αλλά και ταυτόχρονα ως καταναλωτές αυτού. Ο καθένας δηλαδή γίνεται ταυτόχρονα συντηρητής, δημιουργός και επιμελητής πέρα από παρατηρητής και καταναλωτής συμβάλλοντας έτσι στην συνδιαμόρφωση του σύγχρονου πολιτισμού ενώ ταυτόχρονα δημιουργούνται κοινότητες, δίαυλοι διανομής, αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας.

Στην ψηφιακή πλατφόρμα ο κάθε χρήστης με οποιαδήποτε ιδιότητα, είτε ως μονάδα είτε ως πολιτιστικός φορέας, αναρτά με εικόνα και κείμενο ποικίλες απεικονίσεις υλικών ή αύλων πολιτιστικών «αντικειμένων» και επιπρόσθετα υπάρχουν εργαλεία με τα οποία οι ιστορίες των χρηστών μετατρέπονται σε εμπειρίες. Πιο συγκεκριμένα υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας πολιτιστικών διαδρομών, ψηφιακών παιχνιδιών, ηχοτοπίων και εμπειριών επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας. Θα αναλύσουμε στο σημείο αυτό την εσωτερική του δομή κατασκευής νοήματος και δραματοουργίας μέσα από τις έννοιες και τα εργαλεία που έχουμε αναλύσει παραπάνω:

**ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ** : Εισάγονται από τον χρήστη τα γεγονότα της ιστορίας \_ ο τόπος αποτελεί την αφορμή για την πολλαπλότητα των πληροφοριών που μπορούν να συνδεθούν με αυτών αναλόγως την προσωπική μνημονική κατασκευή που εναποθέτει. Κλειστό αφηγηματικό σχήμα γραμμικής αφήγησης με βάση την χρονική εξέλιξη των

συμβάντων.

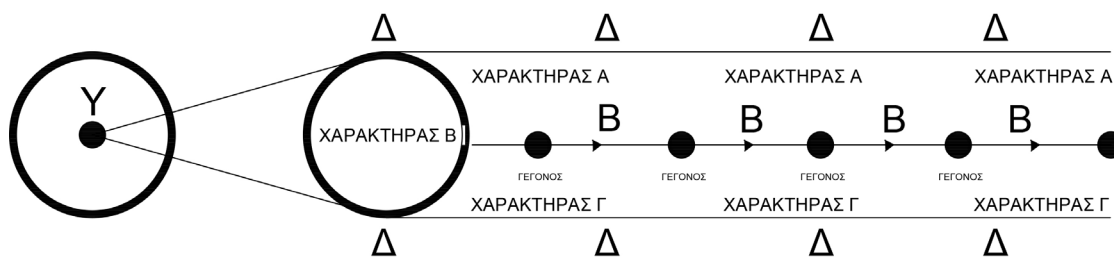
**ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΔΟΜΗ:** Δεν υπάρχει η αντιληπτική οπτική ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα, επομένως δεν δηλώνεται και ένας συγκεκριμένος τελικό στόχος της ιστορίας ο οποίος να προάγει αιτιακές σχέσεις και προθέσεις. Η αφήγηση πραγματοποιείται σε τρίτο πρόσωπο και ο ρυθμός δίνεται μέσα από την χρονική αλληλουχία της εξέλιξης των γεγονότων της πλοκής.

**ΦΥΣΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ:** Μουσειακά περιβάλλοντα και εξωτερικοί αρχαιολογικοί χώροι.

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΜΕΣΟ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ:** Κινητά Μέσο Επικοινωνίας: ηχητική, εικονική και κειμενική αναπαράσταση της πληροφορίας.

Επί του παρόντος, δεν υπάρχουν τεχνολογικά εργαλεία που να επιτρέπουν στις τοπικές κοινότητες να προωθούν τις τοπικές τους παραδόσεις, πολιτισμούς, έθιμα και ιστορία σε ένα ευρωπαϊκό ή και παγκόσμιο δίκτυο. Οι υπάρχουσες εφαρμογές και οι κοινωνικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δημιουργίας δικτύων, αλλά δεν επικεντρώνονται στην πολιτιστική κληρονομιά και, ως εκ τούτου, τα εργαλεία και οι διαδικασίες τους είναι κατώτερα.

Το PLUGGY επικεντρώθηκε σε αυτό το κενό και στοχεύει στη δημιουργία κοινοτήτων ενδιαφερομένων στην Πολιτιστική Κληρονομιά, από απλούς πολίτες έως πολιτιστικούς φορείς, οι οποίοι θα έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν τις δικές τους προσωπικές ιστορίες τοπικών πολιτιστικών γνώσεων και εμπειριών. Σύμφωνα με τις σημερινές τάσεις των εκατομμύριων χρηστών που παράγουν περιεχόμενο σε δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικών μέσων, όπως το Facebook και το Instagram, θεωρήσαμε ότι ο καλύτερος τρόπος για να εμπλακούν οι άνθρωποι σε τέτοιες δραστηριότητες ήταν μέσω μιας νέας κοινωνικής πλατφόρμας με κύριο σκοπό τη διάδοση και την ανάδειξη του πολιτισμού.



εικ.10 : αφηγηματική δομή εμπειρίας PLUGGY

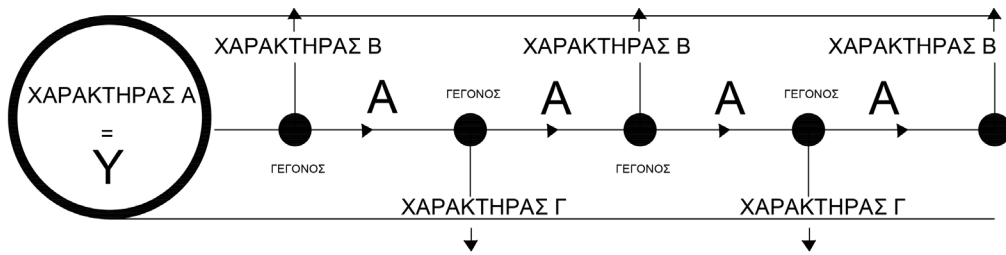
## **EMOTIVE ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΑΦΗΓΗΣΕΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**

Το EMOTIVE [69] είναι ένα ερευνητικό πρόγραμμα το οποίο λειτουργεί από την υπόθεση ότι τα πολιτιστικά αξιόθεατα είναι πολύ συναισθηματικοί τόποι. Αυτό ανεξάρτητα της ηλικίας, της θέσης ή της κατάστασης διατήρησης, διαθέτουν σπόρους όχι μόνο γνώσης, αλλά και συναισθημάτων και ανθρώπινης σύνδεσης. Από το 2016-2019, η κοινοπραξία EMOTIVE έχει ερευνήσει, σχεδιαστεί και αξιολογηθεί μεθόδους και εργαλεία που μπορούν να υποστηρίξουν την πολιτιστική και δημιουργική βιομηχανία στη δημιουργία αφηγήσεων και εμπειριών που βασίζονται στη δύναμη της “Συναισθηματικής αφήγησης”. Μέσα από αυτή τη διαδικασία τα εργαλεία τα οποία αναπτύχθηκαν είναι εργαλεία σχεδιασμού ιστοριών και εμπειριών μέσα από την χρήση κινητών μέσων επικοινωνίας, τρισδιάστατα εκτυπωμένα αντικείμενα καθώς και εργαλεία κατασκευής αναπαραστάσεων εικονικής πραγματικότητας και επταυξημένης πραγματικότητας καθώς και διάδρασης. Θα αναλύσουμε στο σημείο αυτό την εσωτερική του δομή κατασκευής νοήματος και δραματολογίας μέσα από τις έννοιες και τα εργαλεία που έχουμε αναλύσει παραπάνω:

**ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ :** Εισάγονται από τον εκάστοτε πολιτιστικό φορέα τα γεγονότα της ιστορίας. Κλειστό αφηγηματικό σχήμα γραμμικής αφήγησης με δυνατότητες μη γραμμικότητας με βάση την αιτιακή εξέλιξη των συμβάντων για υποθετική λύση ενός προβλήματος. Η θεματική της κάθε ιστορίας πραγματεύεται διαχρονικά ζητήματα όπως ο χρόνος, η αγάπη, ο θάνατος, η δουλειά.

**ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΔΟΜΗ:** Ακολουθείται μια χαρακτηροκεντρική προσέγγιση. Ο χρήστης επιλέγει μια θεματική που τον απασχολεί μέσα από την οποία προκύπτουν ζητήματα προς επίλυση. Του δίνεται ένας χαρακτήρας μέσα από τον οποίο βιώνει σε πρώτο πρόσωπο την αφήγηση. Υπάρχουν ερωτήσεις με δυναμικές απαντήσεις όπου ο χρήστης μπορεί να διαδράσει καθώς ο χαρακτήρας του καλείται να πάρει αποφάσεις και μέσα από αυτή την διάδραση αναδύονται τμήματα μη γραμμικότητας.

**ΦΥΣΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ:** μουσειακά περιβάλλοντα, εκκλησιαστικά περιβάλλοντα και προστατευμένοι αρχαιολογικοί χώροι.



εικ.10 : αφηγηματική δομή εμπειρίας EMOTIVE

Η πρόκληση είναι να προσδιοριστεί και να περιγραφεί μια λεπτομερής μεθοδολογική και πρακτική προσέγγιση για την αξιολόγηση των συναισθηματικών εμπειριών, με την φιλοδοξία να γίνει ένα χρήσιμο πλαίσιο για τους άλλους στον τομέα. Είναι πολύ σημαντικό να προσδιορίσουμε τι πρέπει να αξιολογηθεί σε διαφορετικούς τύπους εμπειριών και ποιος είναι ο πιο αποτελεσματικός τρόπος για να επιτευχθεί αυτό. Μέχρι σήμερα δεν έχει υπάρξει ένα τυποποιημένο πλαίσιο αξιολόγησης για την καθοδήγηση της εμπειρίας της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Παρατηρούμε επομένως πως ενώ το πρώτο παράδειγμα προτείνει ένα ανοιχτό και δυναμικό σύστημα συνδημιουργίας και συμμετοχής στην συνέχεια όταν αυτό μεταφράζεται από ψηφιακός κόσμος κοινωνικής δικτύωσης σε εμπειρία το σύστημα αυτό αλλάζει. Η αφηγηματική δομή γίνεται κλειστή και γραμμική, χωρίς χαρακτήρες και δραματουργική προσέγγιση. Επομένως με βάση το κριτήριο της βέλτιστης μνημονικής κατασκευής μέσα από την επίτευξη της μέγιστης αισθητικής ψευδαίσθησης παρατηρούνται αρκετές ελλείψεις, ιδιαίτερα στο κομμάτι της συναισθηματικής διέγερσης, της φαντασίας και της εμπύθιση παρότι εξασφαλίζεται εξαιρετική νοηματική συνοχή και συνέχεια μέσω της χρονολογικής διαδοχής των συμβάντων.

Αντίθετα το δεύτερο παράδειγμα σε επίπεδο εισαγωγής περιεχομένου δεν αποτελεί ένα αντίστοιχα δυναμικό σύστημα συμμετοχής και επικοινωνίας, όπου ο χρήστης είναι ταυτόχρονα δημιουργός και καταναλωτής. Ο τρόπος όμως με τον οποίο το αφηγηματικό περιεχόμενο μετατρέπεται σε εμπειρία σύμφωνα με το πλαίσιο μνημονικής κατασκευής που έχουμε θέσει, πετυχαίνει σε μεγάλο βαθμό το φαινόμενο της αισθητικής ψευδαίσθησης με έμφαση την συναισθηματική διέγερση και την εμπύθιση. Αυτό επιτυγχάνεται σε τέτοιο βαθμό μέσα από την χαρακτηροκεντρική προσέγγιση και την υιοθέτηση ρόλων. Με τον μηχανισμό αυτό επιτυγχάνεται και η νοηματική συνοχή παρότι η αφήγηση υιοθετεί μη γραμμικές δομές.



## ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΗΓΩΝ

- [1] Sweeten, Thayne L. (2017) “Mnemonic Mechanisms for Making Memories,” Journal on Empowering Teaching Excellence: Vol. 1 : Iss. 2 , Article 4
- [2] Ibid
- [3] Ibid
- [4] Ibid
- [5] Ibid
- [6] Ibid
- [7] Ibid
- [8] Ibid
- [9] Ibid
- [10] Ibid
- [11] Ibid
- [12] Ibid
- [13] Ibid
- [14] Ibid
- [15] Glonek, k.t.(2005) Narrative as mnemonic: the effect of organizational structure and communication load on retention, Bachelor of Science, Texas Christian University Fort Worth, Texas
- [16] Ibid
- [17] Ibid
- [18] Ibid
- [19] Ibid
- [20] Ibid
- [21] Ibid
- [22] Lugmayr, A. Sutinen, E. Suhonen, J. Islas Sedano, C. Hlavacs, H. Suero Montero, C. (2016) Serious storytelling - a first definition and review. Multimedia Tools and Applications. New York :Springer Science+Business Media
- [23] Ibid
- [24] <https://www.beemgee.com/blog/story-vs-narrative/>
- [25] <https://www.beemgee.com/blog/story-vs-narrative/>
- [26] Seif .M. (2007). Interaction, narrative, and drama: Creating an adaptive interactive narrative using performance arts theories. Pennsylvania State University, School of Information Sciences and Technology. University Park
- [27] Ibid
- [28] Ibid
- [29] Ibid
- [30] Ibid
- [31] Ibid
- [32] Lugmayr, A. Sutinen, E. Suhonen, J. Islas Sedano, C. Hlavacs, H. Suero Montero, C. (2016) Serious storytelling - a first definition and review. Multimedia Tools and Applications. New York :Springer Science+Business Media
- [33] Ibid
- [34] Seif .M. (2007). Interaction, narrative, and drama: Creating an adaptive interactive narrative using performance arts theories. Pennsylvania State University, School of Information Sciences and Technology. University Park
- [35] Ibid
- [36] Ibid
- [37] Ibid
- [38] Wolff, A., Mulholland, P., Collins, T. (2012). Storyspace: a Story-driven Approach for Creating Museum Narratives. Knowledge Media Institute. The Open University
- [39] Ibid
- [40] Ibid
- [41] Ibid
- [42] Macdonald S.(2006). A Companion to Museum Studies. Bill Hillier and Kali Tzortzi. Space Syntax: The Language of Museum Space. Blackwell Publishing Ltd. p.282-301
- [43] Ibid p.282-301
- [44] Ibid p.282-301

- [45] Τζώρτζη, Κ.(2013). Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ : Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΑ ΤΗ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ. ΑΘΗΝΑ:ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΟΜΙΛΟΥ ΠΕΙΡΑΙΩΣ,σελ.157
- [46] Ibid,σελ.143
- [47] Ibid,σελ.143
- [48] Ibid σελ.158-159
- [49] Ibid,σελ.156-159
- [50] Ibid,σελ.168
- [51] Christopher W. T. (2014) An architectural approach to level design George Mason University. Fairfax, Virginia.p.118
- [52] Ibid. pp.120-125
- [53] Ibid pp.140-145
- [54] Ibid pp.160-163
- [55] Ibid pp.125-130
- [56] Rosenberger R. & Verbeek P.P.(2015), Postphenomenological Investigations: Essays on Human–Technology Relations, U.S.A : Published by Lexington Books, pp. 23-27
- [57] Ibid pp. 25-26
- [58] Charitos D. , Theona I. (May 2015) Placemaking by mediated urban spatial experiences in the era of the Internet of Things. MEDIA CITY 5. International Conference. Reflecting on Social Smart Cities. Plymouth, UK.
- [59] Ibid
- [60] Ibid
- [61] Ibid
- [62]Koeck, R. Warnaby, G.(2015) Digital Chorographies: Conceptualising experiential representation and marketing of urban/architectural geographies. vl 19. Architectural Research Quarterly
- [63] Ibid
- [64] Ibid
- [65] Hatavara M. Hyvärinen M, Mäkelä M. Mäyrä F.( 2015) Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Minds and Virtual Worlds. New York: Routledge Interdisciplinary Perspectives on Literature,p.314
- [66] Ibid
- [67] Ibid
- [68] <https://www.pluggy-project.eu/>
- [69] <https://emotiveproject.eu/>

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 |

ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΥΒΡΙΔΙΚΩΝ  
ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ

## 2.1 | ΟΙ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΤΗΣ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

Έχοντας αναλύσει τα πλαίσια της αντιληπτικής μας προσέγγισης, τα εννοιολογικά μας εργαλεία και τις δομές προχωρήσαμε σε μια σύντομη ανάλυση κάποιων εφαρμοσμένων ερευνητικών προγραμμάτων κατασκευής υβριδικών εμπειριών τα οποία και συνθέτουν το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται και το δικό μας εργαλείο.

Ερχόμαστε επομένως στο σημείο αυτό να συνθέσουμε μια νέα μεθοδολογία κατασκευής υβριδικών εμπειριών μέσα από διαδραστικά αφηγηματικά περιβαλλόντα, με στόχο την κατασκευή ανοιχτών μνημονικών κόσμων, οι οποίοι είναι δυναμικοί και ανακατασκευάζονται μαζί με το Υ/χρήστη μέσω της διάδρασης.

Έχοντας ως βάση τις σχέσεις που αναδύονται μεταξύ Υποκειμένου -Τεχνολογίας- Κόσμου, θα εστιάσουμε στις μεταβλητές που αναφέραμε παραπάνω από τις οποίες επηρεάζεται η διαμόρφωση του πεδίου συνειδητότητας του Υ με βάση πάντα την τεχνολογική διαμεσολάβηση. Θα προσδώσουμε μια εν δυνάμει αιτιακή σχέση μεταξύ αυτών των μεταβλητών με πρόθεση να αναδυθεί μια δομή πάνω στην οποία θα μπορεί να βασίζεται ο μηχανισμός κατασκευής υβριδικών αφηγηματικών εμπειριών.

Αρχικά να αναφέρουμε πως επειδή σε αυτή την ερευνητική εργασία λαμβάνουμε ως δεδομένο ότι το τεχνολογικό μέσο το οποίο μεσολαβεί για τον σχηματισμό της εμπειρίας είναι τα κινητά μέσα επικοινωνίας, για το λόγο αυτό ο βαθμός διαφάνειας δεν θα ενταχθεί μέσα στη δομή της μεθοδολογίας. Ο Rosenberger υποστήριξε ότι η χρήση των κινητών μέσων επικοινωνίας χαρακτηρίζεται επίσης ιδιαίτερα από τα στοιχεία της καθίζησης και της σύνθεσης πεδίου, καθώς το κινητό τηλέφωνο αναδιοργανώνει σημαντικά το γενικό πεδίο συνειδητότητας ενός χρήστη. Ακόμα ισχυρίζεται ότι αυτά τα χαρακτηριστικά χρήσης του τηλεφώνου, η σημαντική συμβολή στη σύνθεση του πεδίου συνειδητότητας του Υ καθώς και του υψηλού επιπέδου διαφάνειας της ίδιας της συσκευής, εμφανίζονται ως αποτελέσματα του φαινομένου της καθίζησης, λόγω των αναπτυγμένων σωματικών αντιλήψεων του χρήστη όσον αφορά το κινητό μέσο επικοινωνίας μέσα στον χρόνο.

Καθώς επομένως η χρήση αυτό του τεχνολογικού μέσου έχει ενσωματωθεί τόσο έντονα στην καθημερινή μας πραγματικότητα νομιμοποιεί και τον αιτία επιλογής αυτού του

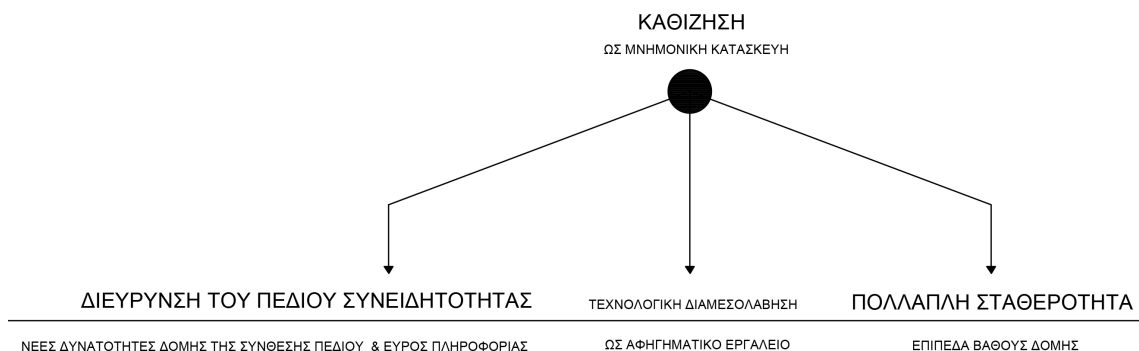
διαμεσολαβητικού μέσου για την εξέταση των υποθέσεων έρευνας μας.

Η **ΚΑΘΙΖΗΣΗ**, σύμφωνα και με τον ορισμό κατά Ihde, ερμηνεύεται και ορίζεται στο ερευνητικό αυτό πλαίσιο ως μια μνημονική δομή κατασκευασμένη για να επαναορίσει με νέους σχεσιακούς τρόπους τα παροντικά αντιληπτικά μας σχήματα.

Οι δύο μεταβλητές που επηρεάζουν την καθίζηση είναι η συνθέση πεδίου και η πολλαπλή σταθερότητα, έτσι όπως αναλύθηκαν και ορίστηκαν σαν έννοιες από Whyte, Rosenberger και Ihde.

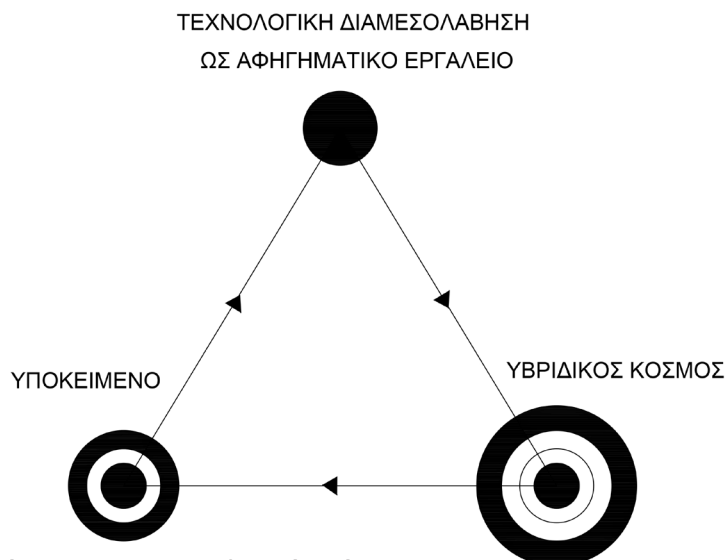
Η **ΣΥΝΘΕΣΗ ΠΕΔΙΟΥ** αναφέρεται στην δομική οργάνωση της εμπειρίας και επομένως αναπαρίσταται σαν μια δικτυακή δομή πληροφορίας. Για να το εντάξουμε και στο πλαίσιο του κινητού μέσου επικοινωνίας, με το όρο σύνθεση πεδίου αναφερόμαστε στις νέες οργανώσεις πληροφορίας και σχέσεων που αναδύονται μέσα από την ψηφιακή διασύνδεση, με σημείο διεπαφής και οπτικοποίησης αυτών την οθόνη του κινητού. Κάποιοι παράμετροι προς ρύθμιση της δικτυακής αυτής δομής είναι το εύρος, το οποίο δύναται να συσταλεί ή να διασταλεί καθώς και οι δομές συνδέσεων αυτών των κόμβων πληροφορίες. Αναλυτικά το ζήτημα των δομών θα διερευνηθεί στην συνέχεια μέσα από τα εργαλεία της αφήγησης.

Η **ΠΟΛΛΑΠΛΗ ΣΤΑΘΕΡΟΤΗΤΑ** έχει μια εγγενή ένταση μεταξύ της σταθερότητας και του πλήθους των υπερθέσεων πληροφορίας που προσπαθούν να την μεταβάλουν. Σημαντική μονάδα της πολλαπλής σταθερότητας αποτελεί η μέτρηση του βάθους των αφηγήσεων, του αριθμού των επιπέδων δηλαδή που τοποθετούνται σε στρώσεις πάνω στο σταθερό. Ο ρυθμός επίσης κίνησης αυτών των επιπέδων και η ιδιότητα της συγχρονικότητας ή μη έχει μεγάλη επίδραση στην διαμόρφωση των αντιληπτικών σχημάτων της καθίζησης.



εικ.11 : αρχικοί παράμετροι εμπειρίας

Έχοντας ορίσει τις μεταβλητές μας και τις επιμέρους ιδιότητες τους το σχήμα το Ihdε μετασχηματίζεται και γίνεται ως εξής: Υποκείμενο – Τεχνολογία ως αφηγηματικό εργαλείο = κινητά μέσα επικοινωνίας και εντοπισμού-Υβριδικός κόσμος. Αυτό το σχήμα έχει κατεύθυνση προς μια νέα περιγραφή της πραγματικότητας.



εικ.12 : επαυξημένο μεταφαινομενολογικό σχήμα

Με βάση τα εργαλεία της μνημονικής τεχνικής τα οποία έχουμε αναλύσει σε συνδυασμό με τις αφηγηματικές και δραματουργικές δομές καθώς και τα επιμέρους χαρακτηριστικά της υβριδικότητας, ερχόμαστε να προτείνουμε την μέθοδο των χαρακτήρων.

## 2.2 | ΜΕΘΟΔΟΣ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

### 2.2.1 | ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ

**ΣΥΝΟΛΟ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ:** Επιλέγεται από το Υ χρήστη/καταναλωτή της εμπειρίας, ο βαθμός βάθους και εύρους του συνόλου των αφηγηματικών γεγονότων. Τα γεγονότα τα οποία ανήκουν στο ίδιο βάθος ανήκουν και στον ίδιο χρόνο ενώ ο βαθμός βάθους ορίζει τα επίπεδα των χρόνων τα οποία είναι υπερτιθέμενα σε κάθε φυσικό σημείο. Το σύνολο των γεγονότων του εκάστοτε βάθους ανήκουν επίσης και σε μια συγκεκριμένη αφηγηματική δομή. Το είδος και η θεματική των γεγονότων μπορεί να είναι χωροεξαρτημένα αλλά μπορεί να δημιουργούν και άλλους συσχετισμούς (μεταφορές, αναλογίες) μεταξύ τους ή με το φυσικό υπόβαθρο. Το εύρος ορίζει τον αριθμό των γεγονότων που ανήκουν στο ίδιο επίπεδο βάθους.

**ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ:** Κάθε σύνολο από γεγονότα τα οποία ανήκουν στο ίδιο επίπεδο βάθους πρέπει να αποκτήσουν κάποια αφηγηματική δομή. Επιλέγουμε ως πρωτεύουσα αφηγηματική δομή το ανοιχτό διαδραστικό σύστημα, καθώς είναι αυτό που επιτρέπει το μεγαλύτερο βαθμό διάδρασης και εμπλοκής. Το κλειστό γραμμικό επιλέγεται ως δευτερεύων για να επιτυγχάνονται οι υποθέσεις έρευνας της μνημονικής κατασκευής.

Στο ανοιχτό πρωτεύων σύστημα έχουμε μια αναδυόμενη, μέσα από το Υ και την διάδραση, αφηγηματική δομή, η οποία ενισχύει το αίσθημα συμμετοχής συνδημιουργίας και προσωπικής κτήσης. Είναι ένα δυναμικό σύστημα το πιο εξελίσσεται συνεχώς προσδίδοντας στοιχεία έκπληξης, ανακάλυψης και εξατομίκευσης με βάση τις εκάστοτε επιλογές του Υ και επομένως ταύτισης με αυτές. Αυτό το σύστημα επιτελεί τους δραματουργικούς σκοπούς τους οποίους θα αναλύσουμε στην συνέχεια. Η κλειστή γραμμική αφήγηση θέτει το γενικότερο αφηγηματικό πλαίσιο και εξασφαλίζει τα ζητήματα συνοχής και συνεκτικότητας του νοήματος, καθώς θέτει μια χρονικότητα στην αφήγηση, ένα σταθερό ρυθμό.

### **2.2.2 | Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΩΣ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΔΟΜΗ**

Η μέθοδος των Χαρακτήρων σημαίνει πως το Υ νοηματοδοτεί σχεσιακά τα γεγονότα της πλοκής και μέσα από αυτήν την διαδικασία συγκροτεί τον χαρακτήρα του. Αντί δηλαδή να επιβάλλεται μια συγκεκριμένη αντιληπτική θέση και ένα σύνολο προθέσεων οι οποίες πυροδοτούν αιτιακά και την εξέλιξη, εδώ επιχειρείται το αντίθετο. Το Υ αναπτύσσει τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και των συμπεριφορών του μέσω των επιλογών του ενώ ταυτόχρονα πυροδοτεί μέσα από την διάδραση και τα συμβάντα που εξελίσσουν το αφηγηματικό νήμα.

Το μοντέλο δραματουργικής δομής προτείνει πολλαπλά σημεία κλιμάκωσης της έντασης, τα οποία να μην είναι οράτα στο Υ αλλά είναι ταυτόχρονα ανοιχτά ως προς την ερμηνεία τους. Έτσι δημιουργείται ένα ιδιόζων ανοιχτό δραματουργικό σύστημα, το οποίο καλεί το Υ να διαδράσει μαζί του και μέσα από αυτή την

διάδραση να το νοηματοδοτήσει. Καθώς το Υ νοηματοδοτεί με βάση τις δικές του επιθυμίες τα δραματουργικά σημεία τα οποία τον κινούν και του ορίζουν τις προθέσεις, επιτυγχάνεται μια νέα μορφή ανοιχτής δραματουργίας. Αυτή η μορφή δραματουργίας προτείνει την ενεργοποίηση των συναισθημάτων που ενυπάρχουν κωδικοποιημένες σε κάθε Υ μέσα από πυροδότηση δράσεων και όχι επιβολή ρόλων και συναισθηματικών φορτίσεων οι οποίες προέρχονται από εξωτερικά συστήματα.

Έτσι η αφηγηματική εμπειρία αποκτά μια διαχέουσα ένταση στο σύνολο της, όπου κυριαρχεί το στοιχείο της προσμονής και της έκπληξης για την τελική έκβαση των επιλογών διάδρασης του Υ. Η ανοιχτή αναδυόμενη αφήγηση εισάγει νέα συναισθήματα μέσα στην δραματουργία καθώς αποτελεί πλέον μια ανοιχτή διαδικασία προς συνδιαμόρφωση μέσα από την οποία νοηματοδοτούνται πολλαπλά οι στόχοι της αφήγησης και εναλλάσσονται δυναμικά οι αντιληπτικές γωνίες θέασης των συμβάντων .

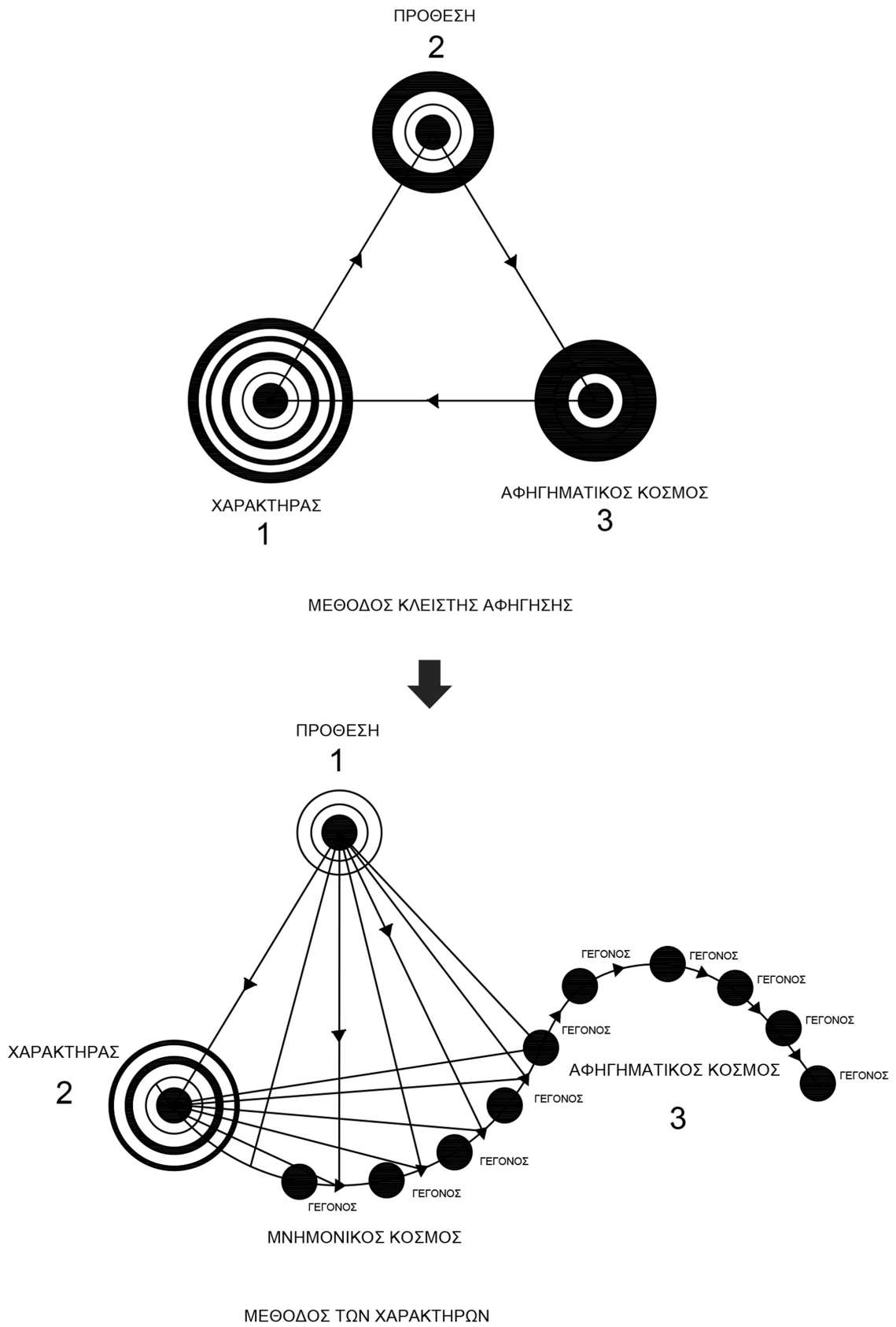
Η κλειστή δευτερεύουσα γραμμική αφήγηση παίζει τον ρόλο των χτύπων του ρολογιού, τα οποία δίνουν τον σχεδιασμένο δραματουργικό ρυθμό και υποβοηθούν την κλιμάκωση των επιθυμητών συναισθημάτων.

Δραματουργικά επομένως υπάρχει μια ασυνεχής συναισθηματική πορεία μέσα από εκπλήξεις και αναδυόμενα συμβάντα, τα οποία το Υ επιλέγει και νοηματοδοτεί. Θα λέγαμε επομένως ότι η μεθοδολογία χαρακτηρίζεται από μια δραματουργική ασυνέχεια και αυξομειώσεις στην ένταση γεγονός το οποίο συμβάλει στην μνημονική κατασκευή.

### **2.2.3 | ΤΟ ΤΟΞΟ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ**

Αυτή η προσέγγιση διανοίγει μια νέα μέθοδο για τα αναδυόμενα αφηγηματικά συστήματα τα οποία διατηρούν την μεταβλητότητά τους ενώ ταυτόχρονα





εικ.13 : η μέθοδος των χαρακτήρων

πετυχαίνουν την επιθυμητή συναισθηματική ένταση. Εδώ θα λέγαμε ότι το δραματουργικό τόξο ταυτίζεται ή αντικαθίσταται από το τόξο του χαρακτήρα.

Βάζοντας σαν σκοπό το Υ να συγκροτήσει τον χαρακτήρα του επιτυγχάνεται και η μετατόπιση της δραματουργικής κλιμάκωσης σε πολλαπλά ανοιχτά σημεία. Οι συμπεριφορές που μπορεί να συγκροτήσει το Υ αλλάζουν από γεγονός σε γεγονός καθώς αναλόγως τον χαρακτήρα στον οποίο ανήκει το καθένα επιτρέπει και διαφορετικές αιτιακές σχέσεις να αναδυθούν. Με τον τρόπο αυτό υπάρχει ποικιλομορφία και ετερογένεια συναισθηματικών εντάσεων σε συνδυασμό με την εμπρόθετη νοηματική συνεκτικότητα που επιφέρει η δευτερεύουσα κλειστή γραμμική αφήγηση.

Μέσω από το ανοιχτό αυτό διαδραστικό σύστημα επιτυγχάνεται και ο μέγιστος βαθμός εμπλοκής του Υ καθώς καλείται να συνδιαμορφώσει τα συμβάντα της αφήγησης μέσα από τις εκάστοτε προθέσεις και επιθυμίες του. Μέσα από αυτή την τεχνική στόχος είναι να διερευνηθούν οι δυνατότητες ενίσχυσης της αυτό-εξέλιξης, του αυτό-προβληματισμού, της ενσυναίσθησης και της προσμονής του Υ μέσα σε μια διαδραστική εμπειρία αφήγησης.

#### **2.2.4 | ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΗΡΑ ΩΣ ΜΝΗΜΟΝΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ**

Η χρήση ψηφιακών κινητών μέσων και εντοπισμού τοποθεσίας, όπως αναφέραμε επαναφέρουν την ευαισθητοποίηση σχετικά με την τοποθεσία και την κίνηση και του μετασχηματισμού της εμπειρίας αυτών μέσα από των νέων σχέσεων ερμηνείας που αναδύονται. Το Υ εδώ αλληλοεπιδρά με ένα κινητό σύστημα εντοπισμού θέσης που υποδηλώνει ότι οι πληροφορίες που του διαβιβάζονται μπορεί να σχετίζονται κατά κάποιο τρόπο με φυσικά περιβάλλοντα και πραγματικές τοποθεσίες, επαναφέροντας στην συζήτηση μια σύγχρονη ψυχογεωγραφική προσέγγιση για το αστικό περιβάλλον. Δίνεται επομένως η δυνατότητα σε μια νέες εκδοχές του χώρου να αναπαρασταθούν και οπτικοποιηθούν.

Ακόμα οπτικοποιείται και η σχεσιακή συγκρότηση του χαρακτήρα ως κάψουλες μνήμης ή οποίες αποθηκεύουν την πληροφορία αφήγησης του κάθε χώρου. Αυτή η οπτικοποίηση βοηθάει στην μετάφραση της διαδικασίας συλλογής και αντίστοιχης ενός ψηφιακού αντικειμένου με μια αφηγηματική μνήμη. Σαν μια ψηφιακή μέθοδος των Loci, το Υ αποθηκεύει τις αφηγήσεις που επιλέγει μέσα σε ψηφιακά σχηματικά αντικείμενα, η σύνθεση των οποίων συγκροτούν και τα σημασιολογικά δίκτυα τα οποία το Υ πραγματοποιεί μέσα από την διάδραση του. Το σύνολο αυτών των επιλεγμένων αφηγήσεων συγκροτούν και τον χαρακτήρα του. Η οπτικοποίηση των πραγματοποιείται μέσα από εικονική και κειμενική αναπαράσταση.

Αυτές οι κάψουλες μνήμης αποτελούν διακριτά αυτοτελή σχήματα στα αποθηκεύονται οι εικόνες και το κείμενο της αφήγησης. Σημαντικό ρόλο παίζει ακόμα η οπτικοποίηση του χαρακτήρα μέσα από την συγκρότηση μια ανθρωπόμορφης φιγούρας. Μέσα από αυτό επιτυγχάνεται ο στόχος της συσχέτισης, της μεταφοράς ιδιοτήτων από τον χαρακτήρα στην προσωπικότητα του Υ και της συναισθηματικής ταύτησης.

### **2.2.5 | ΦΥΣΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ**

Επιλέγεται ο φυσικός χώρος πάνω στον οποίο θα τοποθετηθούν αυτά τα αφηγηματικά γεγονότα. Επιλέγονται αντίστοιχα και οι χωρικές διατάξεις που υπάρχουν ως προς τις δυνητικές σχεσιακές συγκροτήσεις μέσω της κίνησης του Υ καθώς και των ποιοτικών χαρακτηριστικών της κλίμακας και του όγκου του. Ακόμα επιλέγεται η λειτουργική του συγκρότηση και οι ανθρώπινες δραστηριότητες που υποστηρίζει. Το υπόβαθρο του υλικού περιβάλλοντος αποκτά μια σχέση δυναμικής συνδιαμόρφωσης με το υπερτιθέμενο ψηφιακό, με το οποίο βρίσκεται σε αντίθεση ή συντονισμό ως προς την νοηματική και δραματουργική συγκρότηση.



# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 |

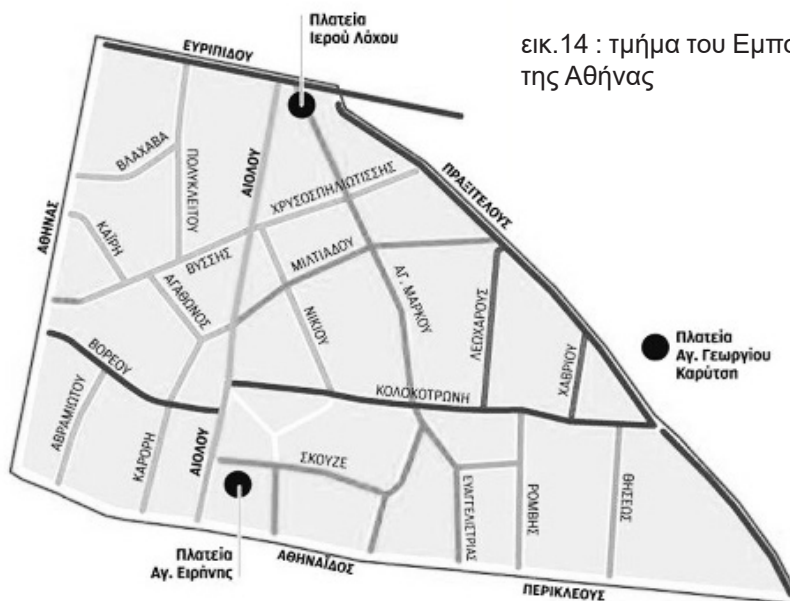
ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ

### 3.1 | ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ

Έχοντας ολοκληρώσει το εργαλείο κατασκευής μνημονικών κόσμων μέσα από την Μέθοδο των Χαρακτήρων, θα εφαρμόσουμε και θα αναπτύξουμε το εργαλείο αυτό περνώντας σε ένα παράδειγμα-πείραμα που θα λάβει χώρα στο Εμπορικό Τρίγωνο της Αθήνας. Θα δημιουργήσουμε μια υβριδική εμπειρία που έχει ως στόχο την διάδραση μέσα από αναδυόμενες αφηγηματικές δομές οι οποίες εγγράφονται και σχηματίζονται στο δοσμένο πλαίσιο, λαμβάνοντας υπόψη όλες τις παραμέτρους επιρροής και τις τεχνικές που έχουμε αναλύσει μέχρι αυτό το σημείο.

#### 3.1.1 | ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η περιοχή μελέτης μας είναι ένα τμήμα του Εμπορικού Τριγώνου της Αθήνας, το οποίο ο δήμος Αθηναίων είχε επιλέξει για να υλοποιήσει πρόγραμμα πιλοτικής παρέμβασης και αναβάθμισης της περιοχής, με στόχο της ανάδειξη της πολιτιστικής της αξίας και του παραδοσιακού εμπορικού χαρακτήρα της, αξιοποιώντας τη χρηματοδότηση από το ΕΣΠΑ 2014-2020, στο πλαίσιο της Ολοκληρωμένης Χωρικής Επένδυσης Αθήνας και τη δωρεά του Ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος (ΙΣΝ). Πιο συγκεκριμένα, η περιοχή ορίζεται από τους εξής οδικούς άξονες: Ευρυπίδου, Πραξιτέλους - Λέκκα, Περικλέους - Αγ. Ειρήνης, Αθηναΐδος, Αθηνάς. Μέσα από τη συνεργασία μας με τον φορέα του Δήμου Αθηναίων Athens Digital Lab, το πρότυπο εργαστήριο έρευνας και ανάπτυξης προηγμένων λύσεων «Έξυπνης Πόλης», υλοποιήσαμε στην περιοχή αυτή την ερευνητική μας πρόταση.



εικ.14 : τμήμα του Εμπορικού Τριγώνου της Αθήνας

### 3.1.2 | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΕΩΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

Μέσα από την κατασκευή μιας διαδικτυακής πλατφόρμας, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα, χρησιμοποιώντας το κινητό του, να περιηγηθεί, μέσα από τις επιλογές του στις ιστορίες της περιοχής και να κατασκευάσει τα δικά του ψηφιακά αντικείμενα μνήμης. Χωρικά τοποθετούμαστε στο τμήμα του Εμπορικού Τριγώνου της Αθήνας κατά μήκος του άξονα της Αιόλου και των γύρω καταστημάτων-εμπόρων-τεχνιτών.

Το Υ καλείται να περιηγηθεί στην περιοχή του Εμπορικού Τριγώνου, χρησιμοποιώντας κινητό τηλέφωνο ή tablet ως τεχνολογικό μέσο διαμεσολάβησης για την εμπειρία. Η εμπειρία ξεκινά με την ερώτηση «Ποιος Αθηναίος είσαι;», δίνοντας τη δυνατότητα απάντησης σε αυτή μέσα από την επιλογή των μαγαζιών/εργαστηρίων που επιθυμεί να επισκεφτεί. Κάθε ένα από τα επιλεγμένα αυτά σημεία έχει αντιστοιχηθεί σε ένα χαρακτήρα, με αποτέλεσμα το Υ καθώς κινείται να συγκεντρώνει το πλήθος στοιχείων που αφορούν το κάθε ένα. Με βάση τα ποσοτικά δεδομένα τα οποία έχει συγκεντρώσει από τον κάθε χαρακτήρα του αντιστοιχίζεται η ανάλογη προσωπικότητα. Ανάλογα δηλαδή τις χωρικές και αφηγηματικές επιλογές που θα κάνει δημιουργεί ή βρίσκει μια νέα ταυτότητα στην πόλη της Αθηνάς.

Πιο συγκεκριμένα, η ψηφιακή εφαρμογή λαμβάνει δεδομένα της χωρικής θέσης του παίκτη μέσω GPS και επιλέγει να εμφανίσει τα κοντινότερα μαγαζιά/εργαστήρια, παρέχοντας τις αντίστοιχες αφηγήσεις. Το Υ επιλέγει ένα από αυτά τα μαγαζιά και καλείται να τα επισκεφτεί για να εντοπίσει ένα αυτοκόλλητο που βρίσκεται εκεί. Ακολουθώντας αυτή την υπόδειξη, φτάνει στον προορισμό του και βρίσκει στη βιτρίνα του καταστήματος ένα αυτοκόλλητο με τα γραφιστικά στοιχεία που του έχει υποδείξει η εφαρμογή και ένα ενσωματωμένο QR code. «Σκανάροντας» με ψηφιακό τρόπο μέσω της εφαρμογής το αυτοκόλλητο QR code, αποθηκεύει την επιλογή του σε μία ψηφιακή καρτ-ποστάλ που λειτουργεί ταυτόχρονα ως μηχανισμός καταγραφής και οπτικοποίησης της μνήμης της εμπειρίας, αλλά και ως ποσοτικός μετρητής για τη μελλοντική αντιστοίχιση του Υ στον κατάλληλο χαρακτήρα (Γιαγιά, Νιόνιος, Πιτσιρίκι).

Ακόμη, μετά το «σκανάρισμα», η ψηφιακή αναπαράσταση του αφηγηματικού περιβάλλοντος παρουσιάζει στον παίκτη τα νέα κοντινότερα σημεία που μπορεί να επισκεφτεί. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται δυναμικά αενάως, χωρίς συγκεκριμένο τέλος, και μπορεί να τερματιστεί ανά πάσα στιγμή. Βέβαια, το Υ μπορεί να επανέρθει σε αυτή όποτε το θελήσει, τις ημέρες και ώρες που λειτουργούν τα καταστήματα και τα εργαστήρια του Τριγώνου. Έτσι, αφού έχει σταματήσει την περιήγηση και έχει επισκεφτεί έναν ελάχιστο αριθμό καταστημάτων (στην περίπτωση μας τεσσάρων), το Υ αντιστοιχίζεται σε έναν από τους τρεις χαρακτήρες της εμπειρίας και λαμβάνει ένα ψηφιακό μνημονικό αντικείμενο στο οποίο εμφανίζονται σύμβολα των σημείων που έχει επισκεφτεί.

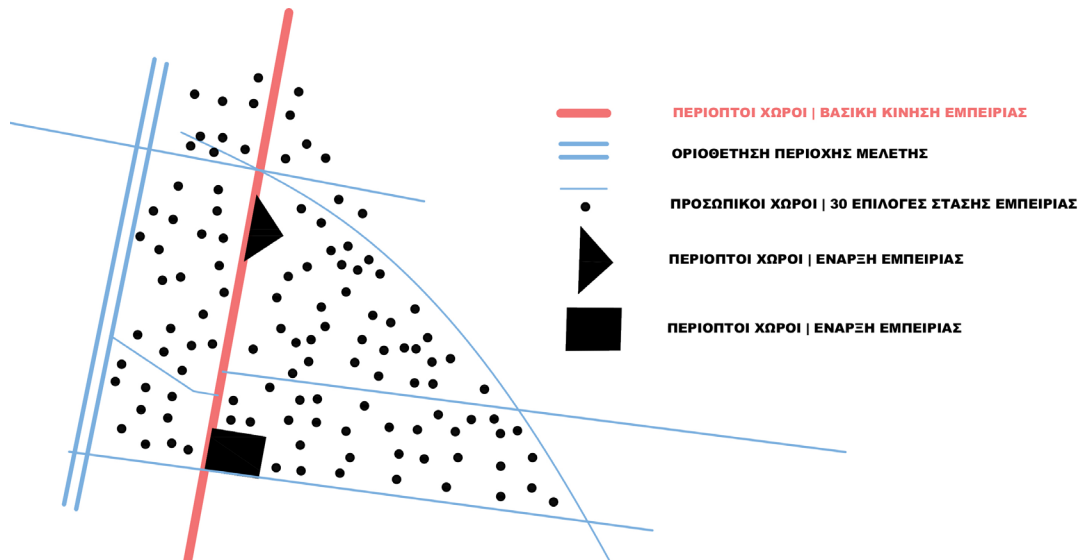
### **3.1.3 | ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΦΥΣΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ**

Μέσα από το πλαίσιο ιδιοτήτων του φυσικού χώρου κάνουμε την εξής ανάλυση περιοχής:

#### **ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ, ΤΥΠΟΛΟΓΙΕΣ ΧΩΡΙΚΩΝ ΔΟΜΩΝ & ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ ΧΩΡΟΥ**

Οι οδικοί άξονες που ορίζουν την περιοχή μελέτης μαζί με την οδό Κολοκοτρώνη- Βορρέος αποτελούν τους αυτοκινητόδρομους της περιοχής, η οποία αποτελείται στον πυρήνα της από ένα σύστημα πεζόδρομων με κεντρικό άξονα διανομής της κίνησης την οδό Αιόλου. Χάρης την ύπαρξη των πεζοδρόμων μπορεί και διεξάγεται με μεγάλη ευκολία η αστική περιπλάνηση, χωρίς να διακόπτεται η εμπειρία με ροές αυτοκινήτων (με μοναδική εξαίρεση την οδό Κολοκοτρώνη η οποία διατρέχει κάθετα τον πεζόδρομο της Αιόλου). Δύο σημαντικοί πόλοι πάνω στην άξονα της Αιόλου είναι η πλατεία του Ιερού Ναού της Κοιμήσεως Θεοτόκου - Παναγία Χρυσοσπηλιωτίσσα και η πλατεία όπου βρίσκεται ο Ιερός Ναός Αγίας Ειρήνης (Αθηνών). Στους γύρω πεζόδρομους βρίσκονται σε σειρά ή μέσα σε στοές έμποροι με πόμολα, κλωστές και υφάσματα, είδη συσκευασίας, εργαλεία, χρώματα και είδη οικοδομής ,χονδρέμποροι ρούχων, λευκών ειδών, κοσμημάτων και εκκλησιαστικών ειδών, αλλά και εργαζόμενοι σε καφέ κι εστιατόρια. Παράλληλα, εδώ υπάρχει μια μεγάλη δημιουργική παράδοση με εκδότες, βιβλιοπώλες και τυπογράφους, αλλά και γραφεία με αρχιτέκτονες, γραφίστες, ζωγράφους, φωτογράφους και καθηγητές





εικ.15 : χωρικές τυπολογίες περιοχής μελέτης

χορού σε ατελιέ και στούντιο διάσπαρτα σε όλη τη γειτονιά. Οπότε έχουμε τις παρακάτω χωρικές τυπολογίες και τη για την εμπειρία:

- **ΠΕΡΙΟΠΤΟΙ ΧΩΡΟΙ ΕΝΑΡΞΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ** \_ Συγκεντρωτικές Πλατείες Αγ. Ειρήνης και Χρυσοσπηλιώτισσα μαζί με Εκκλησίες
- **ΠΕΡΙΟΠΤΟΙ ΧΩΡΟΙ ΒΑΣΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ** \_ Πεζόδρομος της Αιόλου (Γραμμική Πλατεία)
- **ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΧΩΡΟΙ 30 ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΣΤΑΣΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ**\_ 30 εσωτερικά καταστημάτων
- **ΗΜΙ-ΠΕΡΙΟΠΤΟΙ ΧΩΡΟΙ 23 ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ**\_ 23 εσωτερικοί πεζοδρόμοι περιοχής μελέτης και στοές

## ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΧΩΡΟΥ

Βάση της δομής του φυσικού περιβάλλοντος σαν παράγοντα επιρροής των αποφάσεων κίνησης έχουμε παραλλαγές πλεγματικών και γραμμικών διατάξεων, καθώς πρόκειται για δρόμους κάθετους στον βασικό άξονα κίνησης, πάνω στους οποίους είναι διατεταγμένα γραμμικά τα σημεία ενδιαφέροντος. Μέσω όμως της διαμεσολάβησης του κινητού μέσου επικοινωνίας υπάρχει και η δυνατότητα ελεύθερης διάταξης και κίνησης(ως προς

την έννοια ότι η κίνηση είναι ασυνεχής και ακανόνιστη, χωρίς να λαμβάνει υπόψη τις υφιστάμενες χωρικές ροές) καθώς οι αποφάσεις παίρνονται μέσα από το ερμηνευτικό πλαίσιο που προβάλλει αυτό.

### **3.1.4 | ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ**

**ΣΥΝΟΛΟ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ:** Αριθμός Εύρους 30, Αριθμούς Βάθους 3

## **ΣΤΑΘΜΗ Α ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ**

### **ΟΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ**

Στο Εμπορικό Τρίγωνο βρίσκονται τα σημαντικότερα κτίρια και μνημεία της νεότερης αρχιτεκτονικής και πολιτιστικής μας κληρονομιά καθώς και πολύτιμοι φορείς της τοπικής οικονομίας και της τουριστικής αγοράς. Κάθε δρόμος αποτελεί κομμάτι της ζωντανής ιστορίας της πόλης, κυρίως όμως το Εμπορικό Τρίγωνο είναι οι άνθρωποι του, κάτοικοι, περαστικοί αλλά και καταστηματαρχές που οι επιχειρήσεις τους μετράνε έως και 120 χρόνια ζωής. Επομένως μέσα από την ευγενική παροχή του Δήμου Αθηναίων στα πλαίσια της συνεργασίας μας με το Athens Digital Lab «Οι ιστορίες των Ανθρώπων του Τρίγωνου» ενσωματώθηκαν ως αποσπάσματα από καταγεγραμμένες προφορικές ιστορίες ντόπιων τεχνιτών και εμπόρων της περιοχής.

## **ΣΤΑΘΜΗ Β ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ**

### **ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΛΑΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ 19ου & 20ου ΑΙΩΝΑ**

Πληθώρα οι αφηγήσεις για την πόλη της Αθήνας με κυρίαρχη αυτή της Αθήνας του 5ου αιώνα π.Χ. Υπάρχει όμως ένα μεγάλο κενό όσον αφορά πιο σύγχρονα κομμάτια της ιστορίας, όπως η Αθήνα του 19ου και 20ου αιώνα, ένα κόμματι της ιστορίας το οποίο είναι σε μεγάλο βαθμό κομμάτι της καθημερινότητας μας και έχει παίξει καθοριστικό ρόλο στην διαμόρφωση της. Ενσωματώνεται επομένως περιεχόμενο της λαογραφικής ιστορίας της Αθήνας του 19ου και αρχές 20ου βασισμένο σε αρχειακή έρευνα την οποία εκπονήσαμε. Βασική μας αναφορά υπήρξαν τα έργα του Θωμά Σιπαρά, γνωστός αθηναιογράφος ο οποίος μέσα από παλιές εφημερίδες, αποτύπωσε την ζωή της πόλης των Αθηνών και των κατοίκων της (ήθη, έθιμα, παραδόσεις, ενδιαφέροντα συμβάντα εποχής).

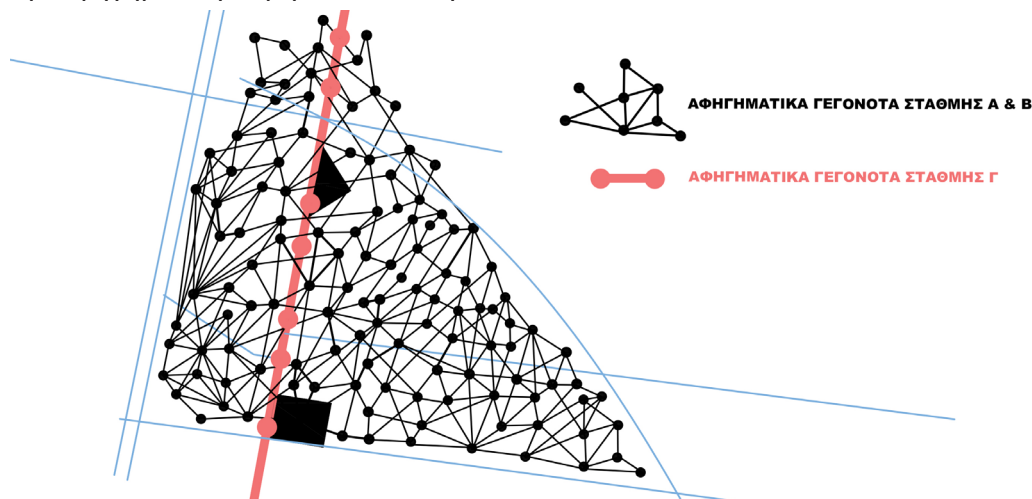
## ΣΤΑΘΜΗ Γ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

### ΠΟΛΕΟΔΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ 19ου & αρχές 20ου

Για να ολοκληρωθεί η αφηγηματική πλαισίωση εντάχθηκαν κάποια στοιχεία πολεοδομικού και ιστορικού ενδιαφέροντος για την πόλη της Αθήνας (1833 έως σήμερα) με εστίαση στην περιοχή μελέτης ( σημεία ενδιαφέροντος επί της Αιόλου) .

### ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ

Επιλέγεται ο αριθμός των αφηγηματικών δομών καθώς και τα επιμέρους συστήματα τα οποία θα ακολουθήσουν. Πιο συγκεκριμένα επιλέγονται μια βασική ανοιχτή διαδραστική δομή και μια δευτερεύουσα κλειστή γραμμική. Έχουμε 3 επίπεδα βάθους άρα επιλέγουμε την αφηγηματική δομή που αναλογεί στο καθένα.



εικ.16 : αφηγηματικές δομές γεγονότων στάθμης A\_B\_Γ

### ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΣΤΑΘΜΗΣ A & B

Στο ανοιχτό σύστημα έχουμε μια αναδυόμενη διαδραστική αφηγηματική δομή, η οποία μπορεί να πάρει τις μορφές που είδαμε παραπάνω και διαμορφώνεται κάθε φορά μέσα από τις επιλογές του χρήστη. Μέσα από αυτό το ανοιχτό σύστημα επιλογών ο χρήστης κατασκευάζει την προσωποποιημένη του υβριδική αφηγηματική εμπειρία και συγκροτεί το δικό του σχεσιακό νοηματικό δίκτυο. Ο χρήστης βλέπει πια αφηγηματικά γεγονότα βρίσκονται κοντά του και επιλέγει πιο θα επισκεφτεί με βάση τις προτιμήσεις και τις επιθυμίες του. Τα αφηγηματικά γεγονότα της ΣΤΑΘΜΗΣ A & B αποτελούν αντίστοιχα το σημείο εκκίνησης και το σημείο επιλογής του επόμενου προορισμού. Πιο συγκεκριμένα

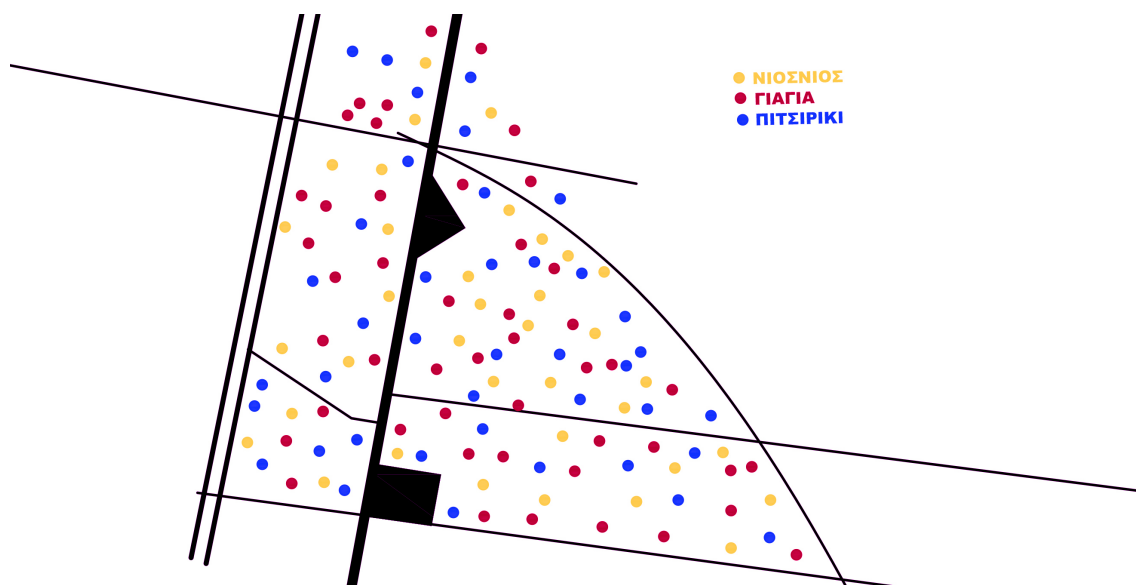
τα αφηγηματικά γεγονότα της ΣΤΑΘΜΗΣ Α αποτελούν την ψηφιακή αναπαράσταση του αφηγηματικού περιβάλλοντος βάση της οποίας γίνεται η επιλογή κίνησης ενώ τα αφηγηματικά γεγονότα ΣΤΑΘΜΗΣ Β είναι χωρικά τοποθετημένα σε καταστήματα/εργαστήρια και τα λαμβάνει το Υ μέσα από την διάδραση με το σκανάρισμα του QR code.

## ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΣΤΑΘΜΗΣ Γ

Η κλειστή γραμμική αφήγηση θέτει το γενικότερο αφηγηματικό πλαίσιο και εξασφαλίζει τα ζητήματα συνοχής και συνεκτικότητας του νοήματος, καθώς θέτει μια χρονικότητα στην αφήγηση. Τα αφηγηματικά γεγονότα που ανήκουν στην κλειστή δομή εμφανίζονται χρονικά προγραμματισμένα στον χρήστη, σαν μικρά συμβάντα έκπληξης καθώς κινείται για να μεταβεί από το ένα αφηγηματικό συμβάν στο άλλο. Συγκεκριμένα τα αφηγηματικά γεγονότα της ΣΤΑΘΜΗΣ Γ τοποθετούνται ενδιάμεσα από αυτά της στάθμης Α και Β.

### 3.1.5 | ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΔΟΜΗ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ

Με βάση την δραματουργική προσέγγιση που έχουμε αναλύσει παραπάνω (Μέθοδος των Χαρακτήρων), μέσα από την αντιληπτική γωνία του πρώτου προσώπου, εφαρμόζουμε την τεχνική της δραματουργικής ασυνέχειας στον ανοιχτό αφηγηματικό κόσμο, όπου ο χρήστης μέσα από τις επιλογές κίνησής του στον χώρο, κατασκευάζει τις αιτιακές σχέσεις μεταξύ των γεγονότων και επόμενος τον ίδιο του τον αφηγηματικό χαρακτήρα.

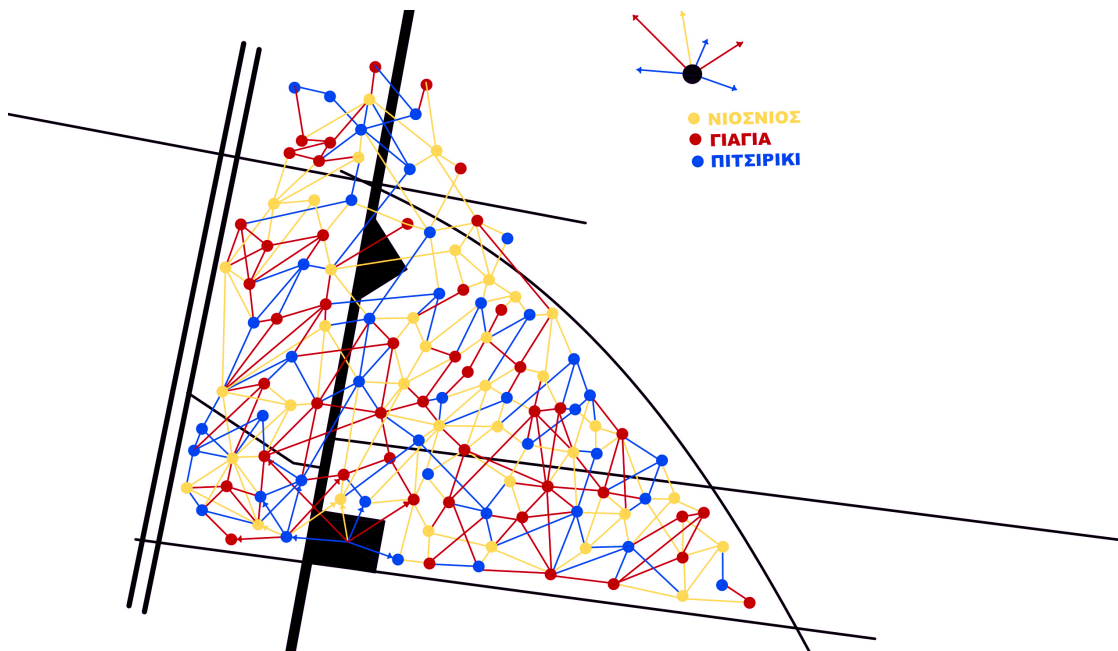


εικ.17 : χαρακτήρες αφηγηματικών γεγονότων

## ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Οι χαρακτήρες που επινοούνται σε αυτό το αφηγηματικό πλαίσιο είναι καθημερινοί κοινωνικοί ρόλοι της «τοπικής» πραγματικότητας, οι οποίοι μέσα από το πέρασ του χρόνου έχουν μετατραπεί σε ρόλους με πολιτιστική αξία. Το κάθε αφηγηματικό γεγονός από κάθε στάθμη αντιστοιχίζεται σε ένα φυσικό σημείο στην πόλη και πιο συγκεκριμένα σε εργαστήρια και καταστήματα εμπόρων ( Στάθμη Α και Β) ή σε σημείο ιστορικού ενδιαφέροντος στον δημόσιο χώρο( Στάθμη Γ).

Οι χρήσεις της πόλης μετασχηματίζονται σε φανταστικούς χαρακτήρες, οι οποίοι ξετυλίζουν το δικό τους αφηγηματικό νήμα σε μια προσπάθεια αποτύπωσης καθημερινών συνήθειων διαφόρων κοινωνικών ρόλων. Έχουμε καταγράψει παρακάτω τα σενάρια της καθημερινής τους δραστηριότητας καθώς και την εμπορική χρήση που αντιστοιχεί στο καθένα. Οι χαρακτήρες αυτοί αποτυπώνουν και προσωποποιούν για χάρη της δραματουργικής δομής τα είδη των καταστημάτων και εργαστηρίων που συναντάμε στην περιοχή. Τα καταστήματα αντιστοιχήθηκαν σε κάθε χαρακτήρα, σύμφωνα με την αφήγηση που του έχει αποδοθεί και κατανέμονται ως εξής :



εικ.18: επιλογές κίνησης μεταξύ αφηγηματικών γεγονότων-χαρακτήρων

## ΓΙΑΓΙΑ

### ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Ετοιμάζεται για το οικογενειακό τραπέζι και πρέπει να κάνει όλες τις απαραίτητες προετοιμασίες.

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΑΓΚΥΡΩΣΗΣ

Καταστήματα και εργαστήρια με είδη ραπτικής, εκκλησιαστικά είδη, παραδοσιακά προϊόντα και ταβέρνες.

## ΠΙΤΣΙΡΙΚΙ

### ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Μόλις έχει κάνει ζαβολιά και προσπαθεί να τρέξει να κρυφτεί σε όποιο πιο περίεργο μέρος μπορεί να ανακαλύψει.

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΑΓΚΥΡΩΣΗΣ

Καταστήματα με ηλεκτρικά ποδήλατα, ξηρούς καρπούς, περίεργα είδη αντικειμένων όπως αντίκες, κατάστημα ρολογιών, βιβλιοπωλείο, τεχνητής με δερμάτινα είδη, γλυπτά και μεταλλικά αντικείμενα

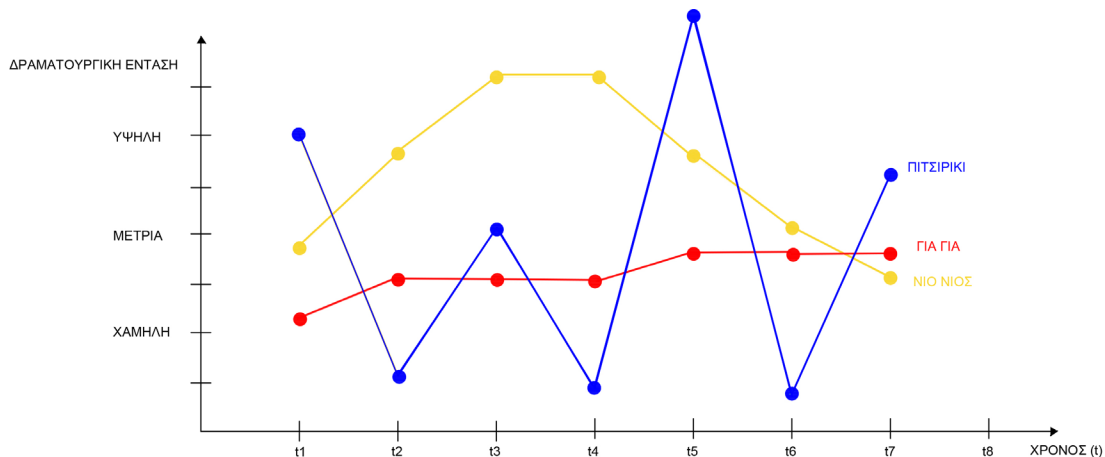
## ΝΙΟΝΙΟΣ

### ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Συνδυάζει το δυτικό μοντέλο της διανοήσης με τον ερωτά και την εκλεπτυσμένη αισθητική στην Αθηναϊκή πραγματικότητα, κάνοντας την τελετουργία του για να βγει ένα ραντεβού.

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΣΗΜΕΙΩΝ ΑΓΚΥΡΩΣΗΣ

Καπελάδικο, λουλούδια, αρώματα, κοσμήματα, βιβλιοπωλείο, κουρείο.



εικ. 19: αναπαράσταση δραματουργικού τόξου σεναρίων δράσης χαρακτήρων

Παρατηρείται ακόμα πως οι καθημερινές πρακτικές των χαρακτήρων ως σενάρια δράσης ρόλων αποτυπώνουν συγκεκριμένα μοτίβα επανάληψης μέσα στην πόλη επανοηματοδοτώντας και επανεγγράφοντας νέες αφηγήσεις στο αστικό πεδίο.

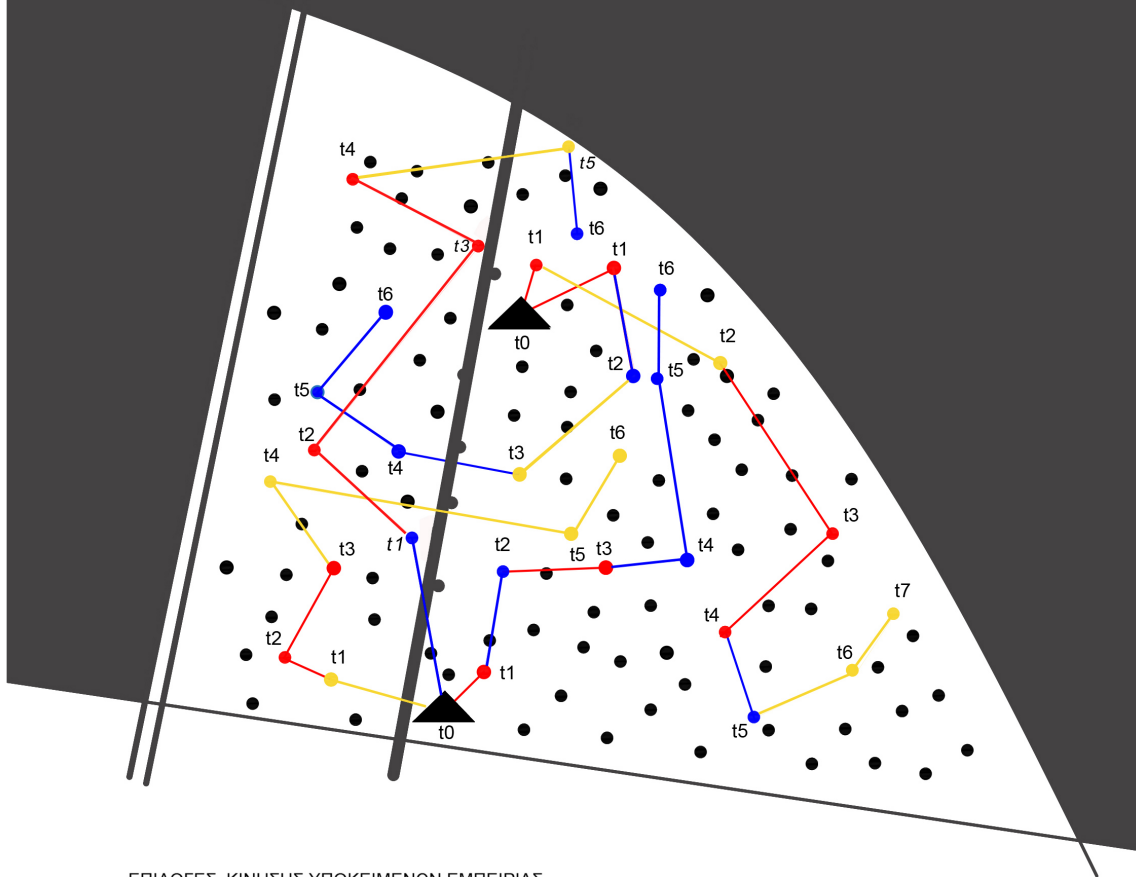
### **3.1.6 | ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΜΕΣΟ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΩΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΙΑΚΟΥ**

Μέσω του κινητού μέσου επικοινωνίας το αφηγηματικό περιεχόμενο επικοινωνείται μέσα από προβολή εικόνας και κειμένου. Το ύφος της κειμενικής αναπαράστασης είναι πάντα σε πρώτο πρόσωπο και διατηρεί μια προφορικότητα, έτσι ώστε να πετυχαίνει την απαραίτητη εμπύθιση και αισθητική ψευδαίσθηση.

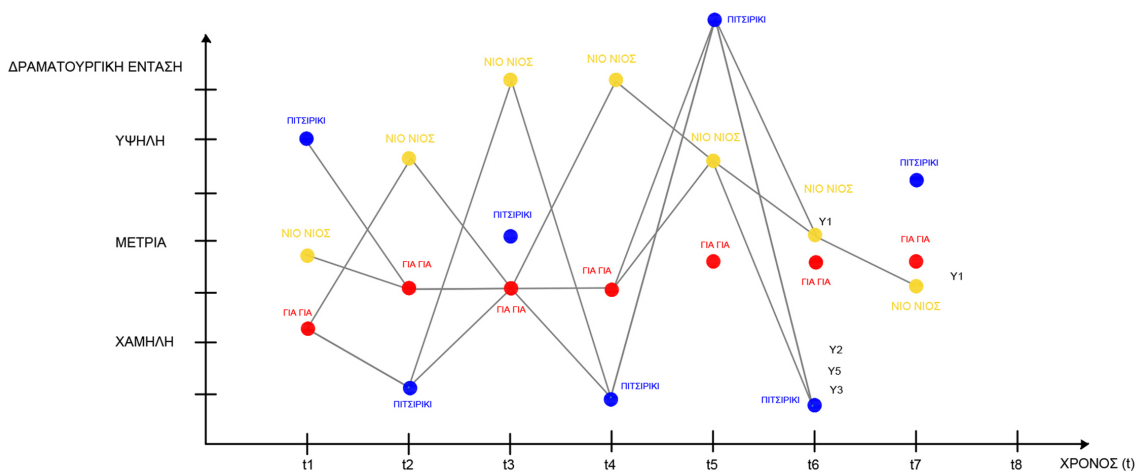
Όσον αφορά τις εικόνες, αποτελούν φωτογραφικές αναπαραστάσεις θραυσματικών αποδόσεων της πραγματικότητας, έχοντας βέβαια ορίσει έναν συγκεκριμένο τρόπο μετάφρασης και επικοινωνίας για δύο πολύ σημαντικά στοιχεία της νοηματικής δραματουργίας. Αυτά είναι το αντικείμενο μνήμης και ο χαρακτήρας. Καθώς αναφέραμε την σημασία της οπτικοποίησης σε σχέση με την μνημονική ικανότητα, οι βασικές εικόνες που κατασκευάσαμε είναι οι εξής :

- Η εικόνα ενός ψηφιακού αντικειμένου μνήμης το οποίο αποτελείται από κυψέλες, οι οποίες αποθηκεύουν εσωτερικά τα αφηγηματικά γεγονότα. Η αναπαράσταση της ψηφιακής μεθόδου των Loci που αναφέραμε και παραπάνω.
- Οι μορφές των χαρακτήρων, οι οποίοι αποκτούν ανθρώπινη φιγούρα με αναφορά στις φιγούρες του θεάτρου σκιών. Όπως έχουμε αναφέρει η ανθρώπινη μορφή επιτυγχάνει μεγαλύτερη ταύτιση με των χαρακτήρων και μεταφέρονται ιδιότητας και ποιοτικά χαρακτηριστικά.

## 3.2 | ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ



ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ



ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΑ ΤΟΞΑ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

εικ.20: αποτελέσματα πειραμάτων\_επιλογές κίνησης & δραματουργικά τόξα Υποκειμένων



### 3.2.1 | ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΜΝΗΜΟΝΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

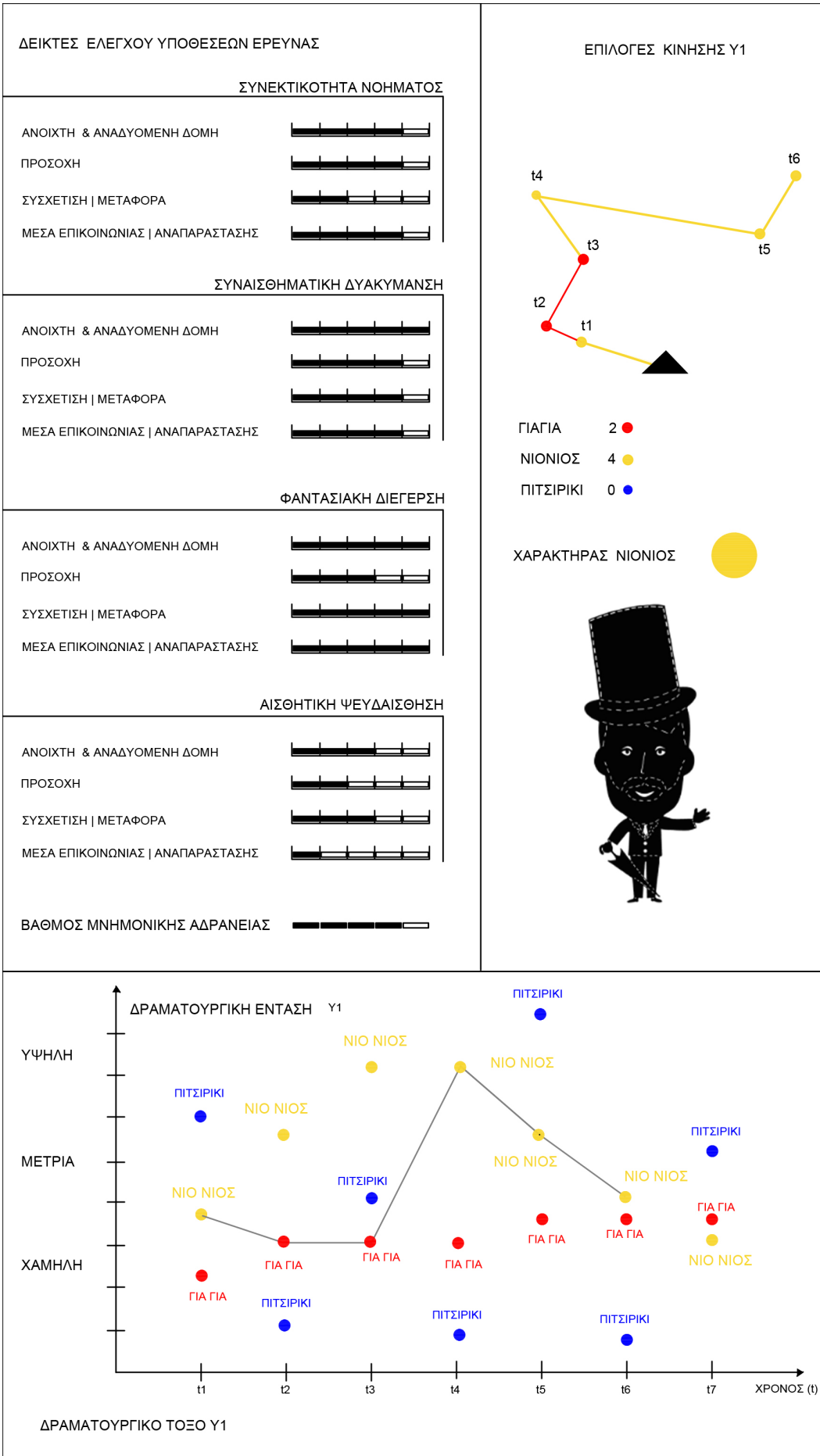
Στα πλαίσια λοιπόν αξιολόγησής του μεθοδολογικού εργαλείου που κατασκευάστηκε, πραγματοποιήθηκε ένα πείραμα ώστε να μπορέσουμε να ελέγξουμε τις Υποθέσεις Έρευνας τις οποίες θέσαμε αρχικά. Το πείραμα διεξήχθη δειγματοληπτικά με την συμμετοχή πέντε υποκειμένων και ο τρόπος μέτρησης ήταν η εμπειρική παρατήρηση, η ανώνυμη ψηφιακή καταγραφή των επιλογών που έκαναν οι παίκτες, καθώς και η συμπλήρωση ερωτηματολογίων από τα υποκείμενα. Για τη λειτουργία της εφαρμογής, απαραίτητη προϋπόθεση υπήρξε η φυσική ύπαρξη των υποκειμένων στο χώρο του Εμπορικού Τριγώνου.

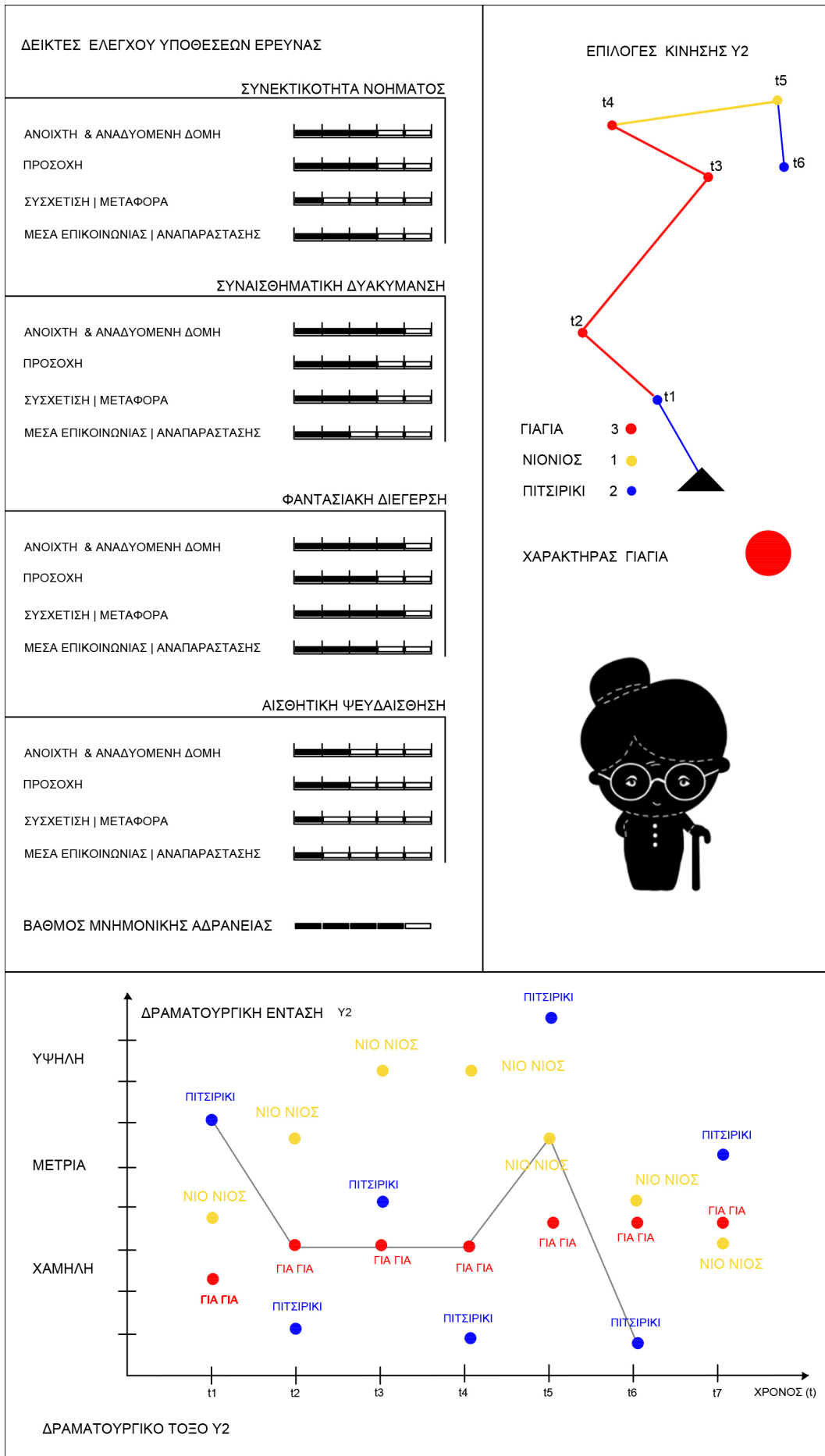
Αφού περιγράψαμε αναλυτικά το εργαλείο κατασκευής μνημονικών κόσμων μέσα από μια αφηγηματική υβριδική εμπειρία αστικής περιπλάνησης στο εμπορικό τρίγωνο της Αθήνας, θα συγκροτήσουμε στο σημείο αυτό ένα εργαλείο αξιολόγησης αυτού.

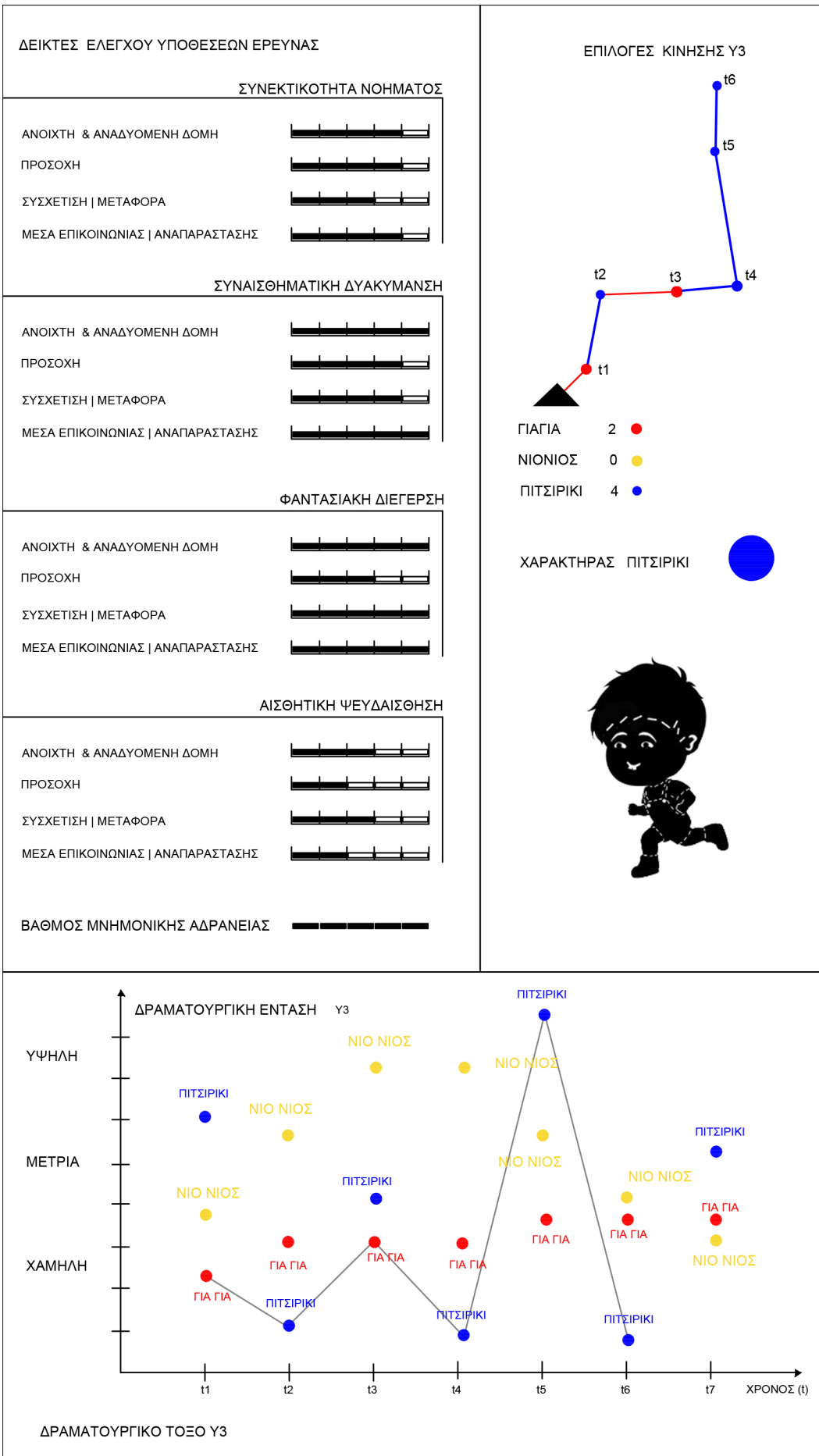
Για την συγκρότηση του πλαισίου αξιολόγησης γίνεται αναφορά και ανασύνθεση στους δείκτες και στις παραμέτρους στις οποίες είχαμε ήδη αναφερθεί για την κατασκευή του εργαλείου τόσο μέσα από την Μεταφαινομενολογική προσέγγιση όσο και μέσα από τις μνημονικές και αφηγηματικές τεχνικές και δομές.

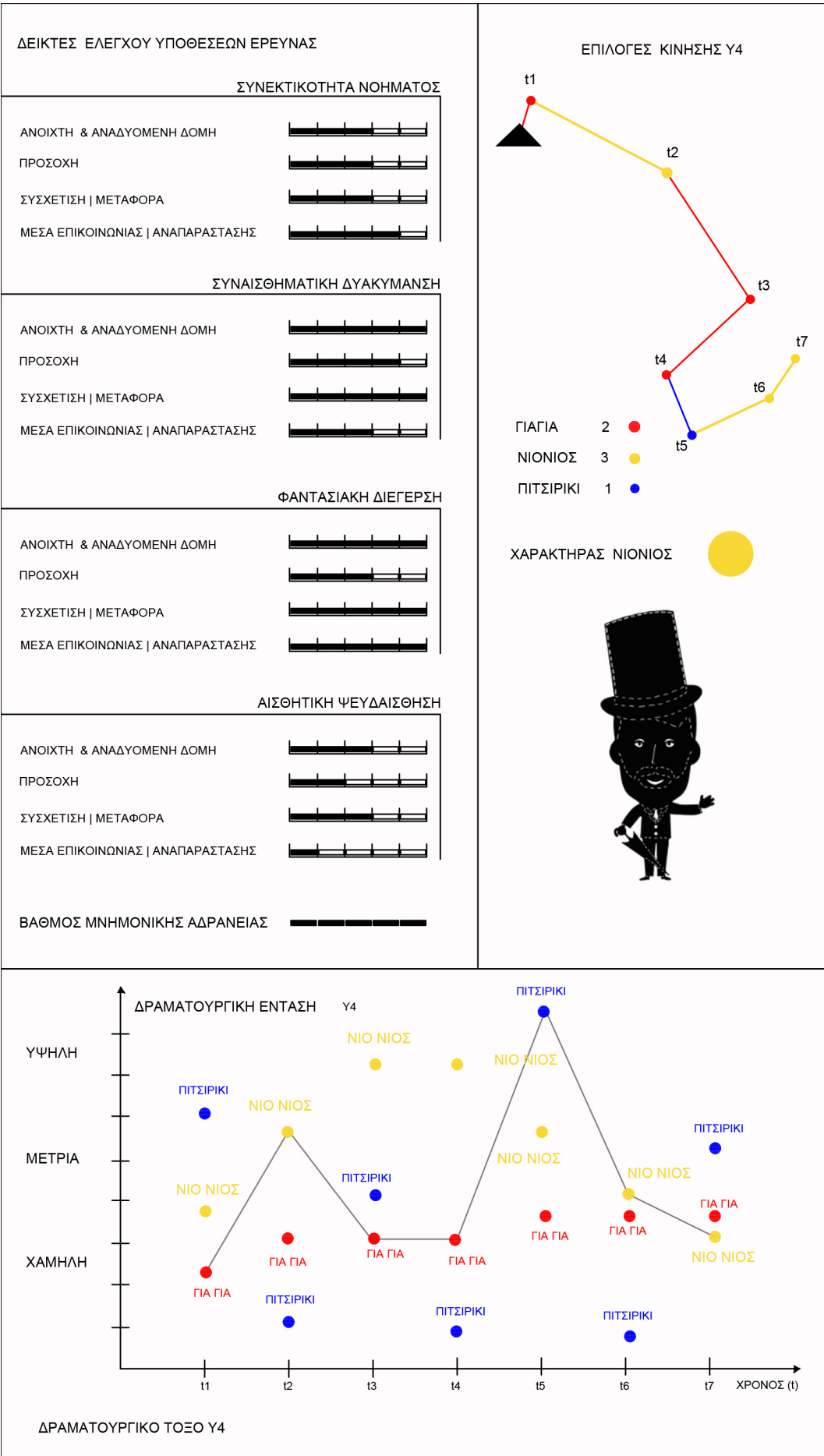
Πιο συγκεκριμένα θα θέσουμε σαν τελικό στόχο του πειράματος την επίτευξη του μέγιστου δυνατού Δείκτη Μνημονικής Αδράνειας, ο οποίος συγκροτείται μέσα από την επίτευξη της μέγιστης δυνατής συνεκτικότητας νοήματος, συναισθηματικής και φαντασιακής διέγερσης καθώς και αισθητικής ψευδαίσθησης. Σε καθένα από αυτά εξετάστηκε σε τι βαθμό συμβάλλουν τα στοιχεία της ανοιχτής αφηγηματικής δομής ως εργαλείο διάδρασης, της εμπρόθετα σχεδιασμένης προσοχής του χρήστη, της συσχέτισης και μεταφοράς νοημάτων καθώς και τα μέσα επικοινωνίας και αναπαράστασης.

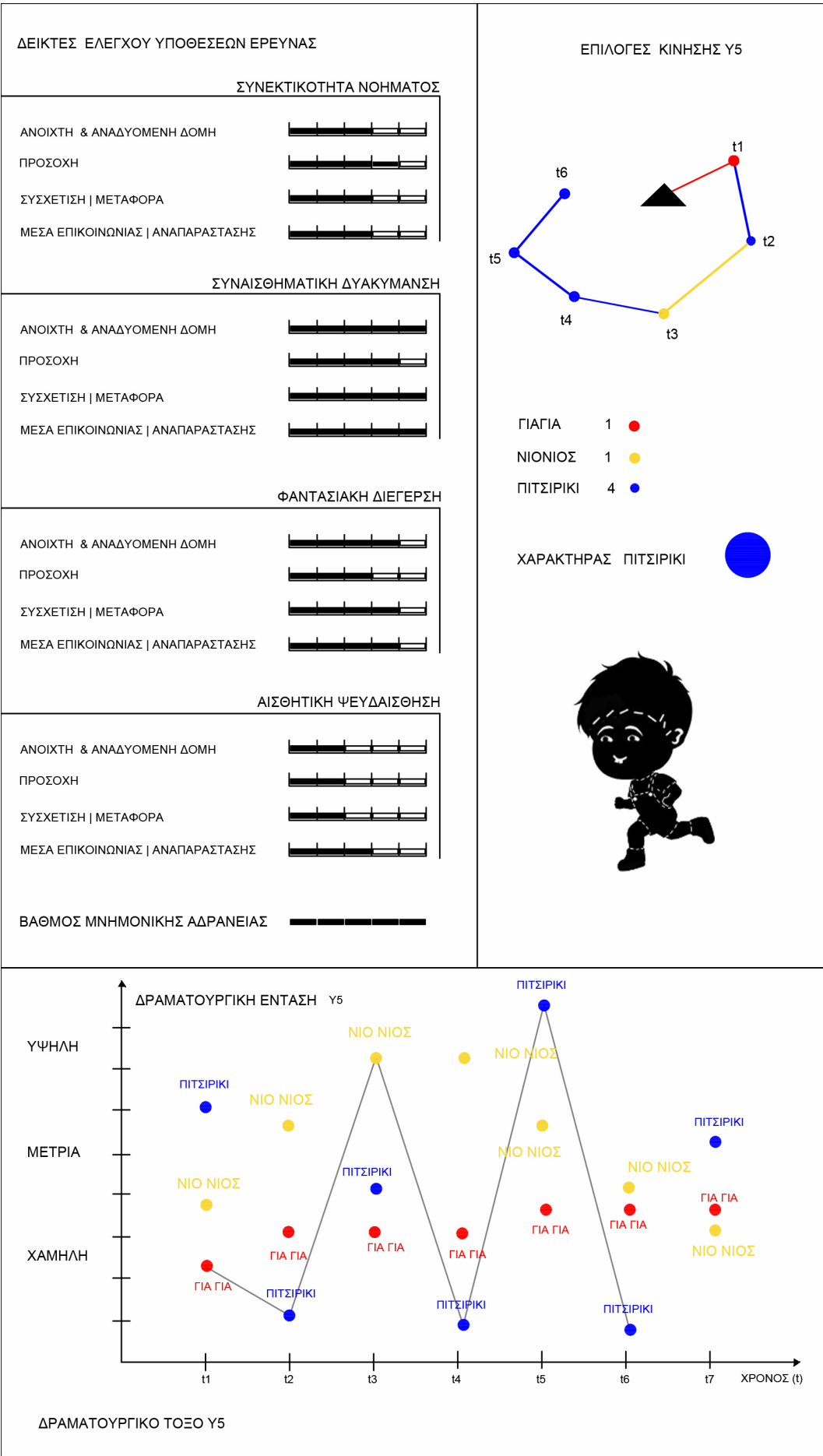
Παρακάτω θα δείτε πίνακες με καταγεγραμμένες τις επιλογές κίνησης των Υ, τους χαρακτήρες καθώς και τα ψηφιακά αντικείμενα μνήμης τα οποία «κατασκεύασαν», σε αντιστοιχία πάντα με τους δείκτες μέτρησης από το ορισμένο πλαίσιο αξιολόγησης.











# ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στόχος της ερευνητικής αυτής μεθόδου υπήρξε η κατασκευή ενός ανοιχτού διαδραστικού μνημονικού κόσμου, ο οποίος θα λειτουργήσει ως εργαλείο μετασχηματισμού των παγιωμένων αντιληπτικών σχημάτων της πραγματικότητας. Μέσα από την Μέθοδο των Χαρακτήρων, η οποία αποτελεί μια ανοιχτή μη-γραμμική δραματουργική δομή υβριδικής εμπειρίας, σκοπός ήταν το Υ να κατασκευάσει νέες μνημονικές σχέσεις μέσα από την κατασκευή της αφήγησης της εμπειρίας. Μέσα από την εφαρμογή της Μεθόδου των Χαρακτήρων στο πεδίο μελέτης του Εμπορικού Τριγώνου προέκυψαν επομένως τα παρακάτω συμπεράσματα και παρατηρήσεις.

Ενώ ο δείκτης μνημονικής αδράνειας έφτασε πολύ υψηλά επίπεδα και στα πέντε Υποκείμενα, υπάρχουν κάποιοι συγκεκριμένοι δείκτες οι οποίοι φαίνεται να μην συνέβαλαν σε αυτό στον επιθυμητό βαθμό.

Αυτοί είναι οι δείκτες της συνοχής του νοήματος και της αισθητικής ψευδαίσθησης. Αντίθετα φαίνεται οι δείκτες της δραματουργικής/συναισθηματικής επιρροής και διέγερσης της φαντασίας φαίνεται πως συνέβαλαν σε μεγαλύτερο βαθμό. Έχοντας υπόψη προηγούμενες μελέτες και αναφορές σε μεθοδολογίες κατασκευής υβριδικών εμπειριών αναφαίνεται η δυσκολία που υπάρχει στα αναδυόμενα ανοιχτά συστήματα να κατασκευάζουν ένα συνεκτικό αφηγηματικό πλέγμα το οποίο δημιουργεί μια συνεχή ροή συμβάντων και αιτιακών σχέσεων μεταξύ αυτών, δίνοντας σαν αποτέλεσμα μια πιο θραυσματική εμπειρία ή οποία αποτελείται από διακριτά σημεία στον χώρο και τον χρόνο. Ακόμα πέρα από την αναδυόμενη ανοιχτή δομή φαίνεται πως και οι τρόποι επικοινωνίας και αναπαράστασης διαδραματίζουν ιδιαίτερη σημασία. Πιο συγκεκριμένα για την επίτευξη της αισθητικής ψευδαίσθησης του Υ η επικοινωνία μέσω κειμένου και εικόνας φάνηκε να μην το επιτυγχάνει αυτό στον μέγιστο βαθμό, καθώς ο γεμάτος ένταση και ζωντανός χώρος της πόλης δεν προσφέρει το κατάλληλο πεδίο τέτοιου είδους νοητική μετακίνηση. Όμως αυτού του είδους η λιγότερη παρεμβατική ως προς την εμπειρία μηχανισμοί (εννοώντας την κειμενική ανάγνωση και την χρήση εικόνων) έχοντας ένα μεγαλύτερο επίπεδο αφαίρεσης και ελευθερίας, άφησαν περιθώρια ανάπτυξης ιδιοτήτων όπως η φαντασία. Τέλος τα μέγιστα δραματουργικά αποτελέσματα επέφερε το αναδυόμενο σύστημα κατασκευής των χαρακτήρων, πυροδοτώντας με μεγάλη επιτυχία μεγάλο βαθμό διάδρασης. Η δραματουργική κορύφωση της νοηματοδότησης των (τουλάχιστον)



τεσσάρων σημείων και αφηγήσεων επέφερε σε όλα τα Υ μεγάλο βαθμό έντασης. Αυτή η ένταση συντηρήθηκε σε όλη την διάρκεια της εμπειρίας καθώς πυροδότησε κίνητρα όπως η περιέργεια, η έκπληξη και η ανυπομονησία για το τελικό αποτέλεσμα του χαρακτήρα. Όλα αυτά τα στοιχεία αποτέλεσαν κινητήριες δυνάμεις για την ολοκλήρωση της εμπειρίας.

Ακόμα σαν κινητήριος μηχανισμός της εμπειρίας αποτέλεσε και η επιλογή των αναπαραστατικών μέσων. Πιο συγκεκριμένα σημαντική υπήρξε η οπτικοποίηση του αντικειμένου μνήμης ως ψηφιακά δοχεία τα οποία μέσω της κίνησής του το Υ «γεμίζει». Με αυτό τον τρόπο αναπαράστασης, το σχεσιακό δίκτυο το οποίο κατασκευάζεται επί τόπου όσο το Υ συνεχίζει να ανακαλύπτει, να μαθαίνει και να κινείται αποτελεί σημαντικό κίνητρο ολοκλήρωσης της εμπειρίας. Ακόμα η επιλογή των ανθρωπόμορφων αναπαραστάσεων των χαρακτήρων και των ιδιαίτερων περιγραφών τους αποτελεί σημαντικό δραματουργικό στοιχείο ταύτισης και συναισθηματικής διακύμανσης του Υ.

Τέλος ένα στοιχείο το οποίο συνδιαμόρφωσε σημαντικά την υβριδική αφηγηματική εμπειρία υπήρξαν τα στοιχεία του φυσικού χώρου, όπως οι χωρικές του ιδιομορφίες όπως η κλίμακα των δρόμων, η ευκολία περπατήματος στους πεζόδρομους, η αίσθηση της περιπλάνησης και ανακάλυψης μέσα από τα δαιδαλώδη δρομάκια της περιοχής. Ακόμα πολύ καθοριστικό ρόλο έπαιξε η λειτουργία του επιλεγμένου χώρου, δηλαδή η εμπορική του δραστηριότητα καθώς και τα Υ τα οποία εμπλέκονται στο φυσικό αφηγηματικό πεδίο και συμβάλλουν και αυτά στο ανοιχτό σύστημα συνδιαμόρφωσης της αφηγηματικής δομής μέσα από την επικοινωνία και διάδραση. Τα στοιχεία αυτά του φυσικού χώρου είναι και τα πιο δύσκολα να ελέγξει κανείς διότι έχουν ένα αστάθμητο παράγοντα τόσο ως προς το βαθμό που εμφανίζονται αλλά και επηρεάζουν αντίστοιχες διαδράσεις και αντιδράσεις.

## **ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ**

Ζητήματα προς περαιτέρω διερεύνηση αποτελούν η μέτρηση του δείκτη μνημονικής αδράνειας χρησιμοποιώντας άλλες αφηγηματικές δομές, όπως για παράδειγμα μια μορφή γραμμικής αφήγηση μέσα από την οπτική αντίληψη ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα. Θα είχε ενδιαφέρον να συγκριθούν πιο συγκεκριμένα οι διακυμάνσεις των παραμέτρων

της νοηματικής συνέχειας και αισθητικής εμπύθισης. Ακόμα θα είχε ενδιαφέρον να επεκταθούν τα επικοινωνιακά και αναπαραστατικά μέσα της αφήγησης τόσο μέσα από την δημιουργία ηχοτοπίων όσο και μέσα από στοιχεία κινούμενης και υπερτιθέμενης εικόνας στο φυσικό περιβάλλον, χρησιμοποιώντας μέσα όπως διαδραστικές προβολές και τεχνολογίες επαυξημένης πραγματικότητας. Θα επιχειρήσουμε να ελέγξουμε τον βαθμό αισθητικής ψευδαίσθησης μέσα από την χρήση πιο παρεμβατικών ως προς την εμπειρία εργαλείων καθώς αντίστοιχα να παρατηρήσουμε και το πως επηρεάζονται οι δείκτες της φαντασίας και της συναισθηματικής διέγερσης αντίστοιχα.

Διαφαίνεται πως με βάση όλα τα παραπάνω ο μηχανισμός κατασκευής μνημονικών κόσμων επαληθεύει της υποθέσεις έρευνας τις οποίες θέσαμε στην αρχή, με περιθώρια σαφώς περαιτέρω διερεύνησης, επέκτασης και βελτιστοποίησης. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα των πειραματικών δοκιμών επιτυγχάνεται ο σκοπός της μνημονικής αγκύρωσης ,μέσα από τη σύνδεση αφήγησης και χώρου ως μιας τεχνικής της μνήμης και εν τέλη κατασκευάζεται το εργαλείο επιτέλεσης της καθημερινής γνώσης διαμέσου της φαντασίας και της πράξης.

Μένει ακόμα να μελετηθεί ο μηχανισμός με τον οποίο το εργαλείο αυτό προσφέρεται στις νέες μορφές πολυταυτοτικών συλλογικοτήτων προς χρήση και ένταξη στην καθημερινή τους πρακτική, ως εμπρόθετος μηχανισμός αέναης συνδημιουργίας και κατασκευής της πραγματικότητας. Επιλογικά να αναφέρουμε πως το σημαντικό στοιχείο του εργαλείου είναι ότι μέσω της μετάφρασης των μνημονικών αφηγηματικών τεχνικών σε βιωμένη ενσώματη εμπειρία, επικοινωνούνται πρακτικές, διαδικασίες, νοήματα και ρόλοι, δηλαδή ανοιχτά συστήματα τα οποία σαν φρακταλικές δομές αναγεννούν αέναα νέα ανοιχτά συστήματα, εγκαθιδρύοντας έτσι την παγίωση του ασταθούς και εναλλασσόμενου. Η διεύρυνση του πεδίου συνειδητότητας μέσω των ψηφιακών δικτύων πληροφορίας και επικοινωνίας, καθιστά τα νέα τεχνολογικά μέσα ως εργαλεία αποθήκευσης των ιχνών του βιωμένου χρόνου. Τα εργαλεία αυτά συνθέτουν ένα νέο είδος ρευστής πραγματικότητας, μέσω της αλλαγής του μνημονικού εύρους και βάθους, η οποία βρίσκεται σε μια συνεχή κίνηση μέσα στην απειρία αναπαραστάσεων της στιγμής. Πλέον οι ταυτότητες δεν συγκροτούνται μέσα από παγιωμένα και κλειστά συστήματα του παρελθόντος αλλά στο συνεχώς διαφεύγων τώρα ως στιγμιαίες μνημονικές αγκυρώσεις οι οποίες παλεύουν να συγκρατηθούν και να βρουν μια θέση ανάμεσα στις ραγδαίες ταχύτητες του πριν και του μετά.

## ΠΗΓΕΣ

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Παρμενίδης Γ. Σημειώσεις του μεταπτυχιακού προγράμματος Δ.Π.Μ.Σ. Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός.Ε.Μ.Π. Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας διά του Σχεδιασμού

Bauman, Z., 2002 (1997), Η μετανεωτερικότητα και τα δεινά της, Αθήνα: Ψυχογιός

Huizinga, J.(1938), Homo Ludens: A study of the play element in culture, Netherlands: Penguin Random House LLC.

Merleau-Ponty M. (1945). Phenomenology of Perception. Éditions Gallimard, Routledge

Deleuze, G., & Guattari , F., 2016 (1972), Καπιταλισμός και σχιζοφρένεια: 1. Ο Αντι-Οιδίπους, Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον.

Deleuze, G., & Guattari , F., 2017 (1980), Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια: 2. Χίλια Πλατώματα, Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον.

Lakoff, G. & Johnson, M., 1980, Metaphors we live by, Chicago: University of Chicago Press.

Bourriaud, N.,2002, Postproduction. Culture as screenplay : how art reprograms the world, New York: Lucas & Stenberg

Careri, F.(2002). Walkscapes: El andar como práctica estética. Walking as an aesthetic practice. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Smith, David Woodruff (Summer 2018 Edition). "Phenomenology", The Stanford Encyclopedia of Philosophy , Edward N. Zalta (ed.)

Rosenberger R. & Verbeek P.P.(2015), Postphenomenological Investigations: Essays on Human–Technology Relations, U.S.A : Published by Lexington Books

Werner W. (Fall 2004). Aesthetic Illusion as an Effect of Fiction, Style Journal Article, Vol. 38, No. 3, German Narratology II, Published by Penn State University Press

Τζώρτζη. Κ.(2013). Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ : Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΑ ΤΗ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ. ΑΘΗΝΑ:ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΟΜΙΛΟΥ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Christopher W. T. (2014) An architectural approach to level design George Mason University. Fairfax, Virginia

Rosenberger R. & Verbeek P.P.(2015), Postphenomenological Investigations: Essays on Human–Technology Relations, U.S.A : Published by Lexington Books

## **ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ**

Κούρος,Π. (2008), άρθρο «Μνημονικές διαδράσεις ως πρακτικές σύγχρονης τέχνης στην πόλη»

Bauman, Z. 2011(1996). Questions of Cultural Identity: From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity. Edited by Stuart Hall & Paul du Gay, London: Published by Sage

Γκότσης,Σ.(2009). Άρθρο «Το μουσείο, το μνημείο και οι διαφορετικοί κάτοικοι της πόλης. Για μια επαναδιαπραγμάτευση των ορίων της δημόσιας ιστορίας», Θεματική :Βιοποικιλότητα / Διαπολιτισμικότητα, MONUMENTA,εισήγηση στο συμπόσιο «Ανάμεσα στη Φιλοξενία και την Ξενοφοβία» που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα στο πλαίσιο του διεθνούς project POLIS 21: CITY, NATIONALISM, MIGRATION

Sweeten, Thayne L. (2017) “Mnemonic Mechanisms for Making Memories,” Journal on Empowering Teaching Excellence: Vol. 1 : Iss. 2 , Article 4

Oaks, Tommy (1995). “Storytelling: A Natural Mnemonic: A Study of a Storytelling Method to Positively Influence Student Recall of Instruction. “ PhD diss., University of Tennessee

Glonek, k.t.(2005) Narrative as mnemonic: the effect of organizational structure and communication load on retention, Bachelor of Science, Texas Christian University Fort Worth, Texas

Lugmayr, A. Sutinen, E. Suhonen, J. Islas Sedano, C. Hlavacs, H. Suero Montero, C. (2016) Serious storytelling - a first definition and review. Multimedia Tools and Applications. New York :Springer Science+Business Media

Seif .M. (2007). Interaction, narrative, and drama: Creating an adaptive interactive narrative using performance arts theories. Pennsylvania State University, School of Information Sciences and Technology. University Park

Lugmayr, A. Sutinen, E. Suhonen, J. Islas Sedano, C. Hlavacs, H. Suero Montero, C. (2016) Serious storytelling - a first definition and review. Multimedia Tools and Applications. New York :Springer Science+Business Media

Wolff, A., Mulholland, P., Collins, T. (2012). Storyspace: a Story-driven Approach for Creating Museum Narratives. Knowledge Media Institute. The Open University

Macdonald S.(2006). A Companion to Museum Studies. Bill Hillier and Kali Tzortzi. Space Syntax: The Language of Museum Space. Blackwell Publishing Ltd.

Charitos D. , Theona I. (May 2015) Placemaking by mediated urban spatial experiences in the era of the Internet of Things. MEDIA CITY 5. International Conference. Reflecting on Social Smart Cities. Plymouth, UK.

Koeck, R. Warnaby, G.(2015) Digital Chorographies: Conceptualising experiential representation and marketing of urban/architectural geographies. vl 19. Architectural Research Quarterly

Hatavara M. Hyvärinen M, Mäkelä M. Mäyrä F.( 2015) Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Minds and Virtual Worlds. New York: Routledge Interdisciplinary Perspectives on Literature

Digital Chorographies: conceptualizing experiential representation and marketing of urban/architectural geographies.Richard Koeck and Gary Warnaby

L.A. RE.PLAY mobile network culture in placemaking. (2015) Lea Special Issue, Volume 21  
Issue 1 Leonardo, The international society for the Arts, Sciences and Technology, Goldsmiths ,  
Published by: University of London

Landscape and Walking: On Early Aesthetic Experience, Endre Szécsényi. University of Aber-  
deen, ELTE Eötvös Loránd University

Theory on Demand #21 Playful Mapping in the Digital Age Authors: Playful Mapping Collective  
(Clancy Wilmott, Chris Perkins, Sybille Lammes, Sam Hind, Alex Gekker, Emma Fraser, Daniel  
Evans) Editorial support: Miriam Rasch Copy-editing: Leonieke van Dipten

## **ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ**

<https://www.pluggy-project.eu/>

<https://emotiveproject.eu/>

<https://www.beemgee.com/blog/story-vs-narrative/>

## **ΕΙΚΟΝΕΣ**

Όλες οι εικόνες έχουν δημιουργηθεί από την συγγράφουσα

## **ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Όλα τα διαγράμματα έχουν δημιουργηθεί από την συγγράφουσα

