**Τίτλος Πρότασης:**

**Ζωντανεύοντας την Αθήνα της Επανάστασης**

**Ακρωνύμιο Πρότασης: RevAthens**

|  |
| --- |
| **Συντονιστής/τρια Έργου** (Ονοματεπώνυμο): Ανδρομάχη Γκαζή  Διάρκεια έργου (σε μήνες): 36  Συνολικός προϋπολογισμός (σε €): 95.000  Φορέας Υποδοχής: Πάντειο Πανεπιστήμιο  Συνεργαζόμενος/οι Φορέας/είς (*αν υφίστανται*):- |

Α. Εκτεταμένη παρουσίαση Πρότασης

1. **Στόχοι έργου**

Η προτεινόμενη δράση έχει στόχο τη δημιουργία σύνθετων αναγνώσεων της Επανάστασης του 1821 και την ανάδειξη νέων προσεγγίσεων μέσα από

1. τη δημιουργία μιας διαδραστικής, ψηφιακής, εφαρμογής «περιήγησης» σε ιστορικά γεγονότα που έλαβαν χώρα στην πόλη των Αθηνών κατά τη διάρκεια της Επανάστασης και την ανάδειξη αυτών των γεγονότων με τη δημιουργία οπτικοακουστικών αφηγήσεων ιστορικών υποκειμένων που έζησαν εκείνη την περίοδο και
2. την παραγωγή ενός «έργου» μουσειακού θεάτρου βασισμένου σε αυτά τα ιστορικά γεγονότα.

Η δράση θα απευθύνεται σε διευρυμένες ομάδες κοινού (σχολικές ομάδες, μεμονωμένους/ες επισκέπτες/ριες από την Ελλάδα και το εξωτερικό, οικογένειες κ.ά.) και θα προσφέρει τη δυνατότητα σύνδεσης ορατών υλικών καταλοίπων στην πόλη της Αθήνας με αφηγήσεις διαφορετικών ιστορικών υποκειμένων με απώτερο στόχο:

* την κατανόηση των πολλαπλών επιδράσεων (κοινωνικών, οικονομικών και πολιτισμικών) που είχε η Επανάσταση στην καθημερινότητα των κατοίκων της Αθήνας εκείνης της εποχής,
* την ανάδειξη της σημασίας της ελληνικής επανάστασης ως ορόσημου στις ευρύτερες ιστορικές διεργασίες εκείνης της περιόδου στην Ευρώπη, στα Βαλκάνια και στη Μεσόγειο,
* μια νέα ερμηνευτική προσέγγιση ιστορικών βιογραφιών της περιόδου μέσω της εφαρμογής των μεθόδων του μουσειακού θεάτρου,
* τη δημιουργία ενός ελκυστικού ερμηνευτικού εργαλείου,
* τη διαμόρφωση ενός διαφορετικού τρόπου πρόσληψης της ιστορικής αφήγησης για διάφορες ομάδες κοινού,
* τη διεύρυνση της πρόσβασης στη σύγχρονη ακαδημαϊκή έρευνα.

1. **Καινοτομία έργου**

H προτεινόμενη δράση φιλοδοξεί να καλύψει ένα σημαντικό κενό στην έρευνα, στην πρόσληψη και στη διάχυση των τεκμηρίων που σχετίζονται με την Επανάσταση του 1821. Η πρωτοτυπία της εντοπίζεται στη δημιουργία, για πρώτη φορά, ενός ψηφιακού ερμηνευτικού εργαλείου το οποίο θα είναι προσβάσιμο σε διαφορετικές ομάδες κοινού και θα αξιοποιήσει σύγχρονες ιστοριογραφικές και μουσειολογικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία υποκειμενικών αφηγήσεων ιστορικών προσώπων με παιγνιώδη, ευχάριστο και κατανοητό τρόπο.

Συγκεκριμένα, η προτεινόμενη ψηφιακή μορφή των ιστορικών αφηγήσεων θα είναι μια σειρά τρισδιάστατων διαδραστικών σκηνών προσομοίωσης με παιγνιώδη στοιχεία (game elements), ανάλογων με αυτές που περιέχουν τα σύγχρονα ιστορικά βιντεοπαιχνίδια. Οι αφηγήσεις και το ιστορικό περιεχόμενο των σκηνών θα δομηθούν με βάση τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου (βλ. παρακάτω) και της αφήγησης σε ψηφιακό περιβάλλον (Mouw and Spock 2007).

«Αντίθετα με τις παραδοσιακές ιστοριογραφικές αφηγήσεις, τα ιστορικά παιχνίδια έχουν γίνει μία από τις πιο διαδεδομένες και επιτυχημένες μορφές της δημόσιας ιστορίας. Αυτό, σε συνδυασμό με τις επιλογές του ιστορικού περιεχομένου τους, τα καθιστά ιδιαίτερα επιδραστικά ως αφηγήματα, που επιπλέον βιώνονται σε άτυπα περιβάλλοντα» (Chapman 2016). Τα βιντεοπαιχνίδια και οι ανάλογες παιγνιώδεις εφαρμογές, αποτελούν μια νέα μορφή ιστορικού κειμένου, το οποίο αλλάζει τους τρόπους πρόσληψης της ιστορίας από το κοινό (Dougherty and Nawrotzki 2013). Συνιστούν περισσότερο μια προσομοίωση και «μοντελοποίηση» της εμπειρίας, παρά την αναπαριστούν ως κείμενο και ως εικόνα. Όχι μόνο καλλιεργούν τη φαντασία σε σχέση με εναλλακτικές δυνατότητες «ανάγνωσης» της ιστορίας, αλλά παρέχουν πρακτικά εργαλεία που μπορεί να αποδειχθούν χρήσιμα για την πραγμάτωση αυτών των δυνατοτήτων.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία ενθαρρύνεται η κατανόηση διαφορετικών όψεων του παρελθόντος και η κριτική αλλά και ψυχαγωγική εμπλοκή του επισκέπτη με τα ιστορικά αφηγήματα.

Αξίζει να σημειωθεί ότι το εγχείρημα μιας παιχνιδοποιημένης ψηφιακής εφαρμογής συνεπικουρούμενης από τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου για τη διαμόρφωση νέων, διαφορετικών αφηγήσεων επιχειρείται για **πρώτη φορά σε διεθνές επίπεδο**. Υπ’ αυτή την οπτική, η δράση συνιστά μια καινοτόμο εφαρμογή στο πεδίο της δημόσιας ιστορίας και ένα ερμηνευτικό «εργαλείο» που μπορεί να αποτελέσει ένα μοντέλο επικοινωνίας της ιστορίας σε διευρυμένες ομάδες κοινού. Το μοντέλο αυτό μπορεί στη συνέχεια να αξιοποιηθεί και από άλλους φορείς (π.χ. δήμους, μουσεία, πολιτιστικούς φορείς κ.ά.) και μάλιστα με πολύ χαμηλότερο κόστος, καθώς θα υπάρχει ήδη η σχετική ερευνητική μεθοδολογία, το περιεχόμενο της έρευνας, η μεθοδολογία δημιουργίας της εφαρμογής και οι τρισδιάστατες προσομοιώσεις των τοπίων, των υλικών τεκμηρίων και των ψηφιακών χαρακτήρων. Παράλληλα, η εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί δημιουργικά από θεσμικούς φορείς, όπως, για παράδειγμα, το Μουσείο της Ακρόπολης, το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο ή/και το Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης, που συνδέονται με την εφαρμογή της προτεινόμενης δράσης ως προς το περιεχόμενο ή τη γεωγραφική τους θέση. Τέλος, η εφαρμογή συνιστά πολύτιμο εργαλείο για την ανάπτυξη ήπιου πολιτιστικού τουρισμού.

1. **Επιστημονική/Κοινωνική/Καλλιτεχνική Απήχηση**

Επιστημονική απήχηση

H επιστημονική απήχηση της δράσης συνίσταται στη διερεύνηση και εφαρμογή των σύγχρονων ιστοριογραφικών, μουσειολογικών και ψηφιακών προσεγγίσεων για τη δημιουργία ψηφιακών, οπτικοακουστικών, ιστορικών αφηγήσεων σε άμεση σύνδεση με τα υλικά κατάλοιπα της υπό εξέταση περιόδου.

Η Επανάσταση του 1821 συνιστά κομβικό σημείο στη συγκρότηση του έθνους-κράτους. Πρόκειται για μια ιδεολογικά φορτισμένη περίοδο, η οποία τις τελευταίες δεκαετίες έχει επαναπλαισιωθεί θεωρητικά, μεθοδολογικά και ερμηνευτικά, με αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων αναγνώσεων (Πιζάνιας 2008, Στάθης 2014, 233-234, Κρεμμυδάς 2016, Gallant 2017, 63-106, Βερέμης 2018, Γέροντας 2018, Λούκος και Δημητρόπουλος 2018, Βερέμης 2019). Οι νέες αυτές αναγνώσεις έχουν διαμορφώσει ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο το κυρίαρχο ιστορικό αφήγημα αρχίζει να υποχωρεί υπό το βάρος της αποδοχής εναλλακτικών ιστοριών και ερμηνειών. Έτσι, ενώ παραδοσιακά οι ιστορικές βιογραφίες της περιόδου συνιστούν στη συντριπτική τους πλειονότητα «μια εικόνα ηρώων εξωπραγματικών, μια εικόνα εμβληματικών και αχρονικών μορφών του ελληνικού έθνους…» και «οι βιογραφούμενοι δεν εντάσσονται οργανικά στην κοινωνία της εποχής τους», αλλά μετατρέπονται σε «ήρωες με μη ιστορικά χαρακτηριστικά» (Στάθης 2014, 234), η προσέγγιση της κοινωνικής ιστορίας επιτρέπει την προσέγγιση της εμπειρίας των καθημερινών ανθρώπων της εποχής της Επανάστασης και, μέσω αυτών, της κοινωνίας τους.

Η προσέγγιση αυτή ακολουθεί τις σύγχρονες εξελίξεις στα πεδία της ιστορίας, των σπουδών μνήμης και της μουσειολογίας και συνδέεται με την ανάδυση των «αθέατων» όψεων της εμπειρίας των υποκειμένων. Πιο συγκεκριμένα, αφενός εντάσσεται στο γενικότερο πλαίσιο ανάπτυξης της δημόσιας ιστορίας ως μιας ιστορίας που αφορά ευρείες ομάδες κοινού και προσφέρεται μέσω ποικιλίας ερμηνευτικών μέσων (π.χ. ταινίες, λογοτεχνία, εκθέσεις κ.λπ.) και αφετέρου συμβαδίζει με την αυξανόμενη διάθεση αξιοποίησης υποκειμενικών αφηγήσεων που παρατηρείται τα τελευταία χρόνια στα μουσεία, στο πλαίσιο μιας γενικότερης τάσης εκδημοκρατισμού και «εξανθρωπισμού» των μουσειακών αφηγημάτων (Franco 1997, Liddington 2002, Νάκου 2009, Cauvin 2016, Lyon et al. 2017). Πρόκειται για μια προσέγγιση η οποία δεν αποσκοπεί στην «αναπαράσταση» του βιωμένου παρελθόντος, αλλά στην παραγωγή γνώσης για αυτό (Λιάκος 2007, 274-282). Στο πεδίο της μουσειολογίας, ειδικότερα, η τάση αυτή συνοδεύεται από την αναζήτηση ερμηνευτικών εργαλείων, ικανών να διαμεσολαβήσουν όχι μόνο λεκτικά αλλά και ενσώματα την πολλαπλότητα της εμπειρίας και να συνδέσουν το ειδικό με το γενικό. Την ανάγκη αυτή έρχεται να καλύψει το μουσειακό θέατρο, ένα είδος θεάτρου μουσειακής ερμηνείας που μπορεί να συμπυκνώσει και να επικοινωνήσει με άμεσο τρόπο πολλαπλά επίπεδα της ιστορικής αφήγησης.

Το μουσειακό θέατρο περιλαμβάνει ένα εύρος μεθοδολογικών εργαλείων που επιτρέπουν τη δημιουργική διαχείριση των αφηγηματικού υλικού, υπερβαίνοντας τα όρια άλλων επικοινωνιακών και ερμηνευτικών προσεγγίσεων. Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να ενθαρρύνει τον αναστοχασμό για τις ενσώματες, συναισθηματικές, ηχητικές και οπτικές διαστάσεις της μνήμης (Farthing 2011, Smith 2011). Έχει, επίσης, αποδειχθεί πολύτιμο εργαλείο ερμηνείας δύσκολων και ευαίσθητων θεματικών (Jackson and Kidd 2008, Munley 1993). Προϋπόθεση, ωστόσο, για την ενεργοποίηση αυτών των δυνατοτήτων είναι να έχει προηγηθεί ο κατάλληλος σχεδιασμός, μια και το μουσειακό θέατρο αποτελεί ένα μέσο που μπορεί να υπηρετήσει μεγάλη ποικιλία στόχων και προσεγγίσεων: μπορεί να δημιουργήσει μια «κλειστή» ή/και νοσταλγική εικόνα του παρελθόντος ή, αντίθετα, να δημιουργήσει ερωτήματα και προβληματισμό σχετικά με τα ιστορικά αφηγήματα, τονίζοντας τη συνθετότητα των ιστορικών διαδικασιών (Maggelsen 2007, Maggelsen and Malloy 2011).

Η μεθοδολογική αξιοποίηση του μουσειακού θεάτρου στην προτεινόμενη δράση επιτρέπει τη δημιουργία ψηφιακού υλικού, βασισμένου σε πρωτογενή και δευτερογενή έρευνα, σχετικά με την εμπειρία πρωταγωνιστών της Επανάστασης και κατοίκων της Αθήνας εκείνης της περιόδου. Αξίζει να σημειωθεί ότι αυτή η προσέγγιση δεν επιτρέπει μόνο την ερμηνεία των τεκμηρίων του υλικού πολιτισμού, αλλά κυρίως των συμπεριφορών, των εκφράσεων, των αντιλήψεων, του γλωσσικού και εξωγλωσσικού κώδικα και των πολιτισμικών πρακτικών και των πεποιθήσεων που συνοδεύουν τα υλικά κατάλοιπα του παρελθόντος. Τις τελευταίες δεκαετίες η προσέγγιση ευρύτερων ιστορικών και κοινωνικών ζητημάτων μέσω του μουσειακού θεάτρου αναπτύσσεται σημαντικά, μορφολογικά και λειτουργικά ως απόρροια του κοινωνικού και πολιτισμικού ρόλου που τα σύγχρονα μουσεία καλούνται να εκπληρώσουν. Με αυτόν τον τρόπο, ανοίγονται προοπτικές για την επανεξέταση των σθεναρών στερεοτυπικών αντιλήψεων για την ιστορία και ευνοείται η εμβάθυνση σε ζητήματα που αφορούν τη συναισθηματική και κοινωνική δυναμική των δρώντων υποκειμένων.

Με την αξιοποίηση της μεθοδολογίας του μουσειακού θεάτρου στόχος είναι η διαμόρφωση παραδειγμάτων ιστορικών υποκειμένων που έζησαν κατά την περίοδο της Επανάστασης του 1821 στην Αθήνα και τα οποία διαμεσολαβούν τις εμπειρίες τους στους σημερινούς χρήστες μέσω της προτεινόμενης ψηφιακής εφαρμογής.

Μέσα από διαφορετικές αφηγήσεις (για παράδειγμα, την αφήγηση ενός έλληνα στρατιώτη, μιας Αθηναίας, ενός μουσουλμάνου κατοίκου κ.ά.), τις οποίες ο επισκέπτης μπορεί να επιλέξει κατά βούληση, όταν βρεθεί σε ένα τόπο ιστορικής αναφοράς, στην προκειμένη περίπτωση κοντά στο βράχο της Ακρόπολης, αναδύονται διαφορετικές προσεγγίσεις της ιστορικής εμπειρίας και αναδεικνύεται η συνθετότητα των ιστορικών διαδικασιών. Ο επισκέπτης δεν θα έχει μόνο τη δυνατότητα να ακούσει τις αφηγήσεις, αλλά και να διαδράσει με τα τεκταινόμενα που αναπτύσσονται στην οθόνη του μέσα από μια σειρά τρισδιάστατων και δισδιάστατων σκηνών προσομοίωσης με παιγνιώδη στοιχεία. Παράλληλα, θα είναι διαθέσιμα εντός της εφαρμογής επιπλέον στοιχεία ιστορικής τεκμηρίωσης που θα διευκολύνουν την κατανόηση των γεγονότων και θα δίνουν στον επισκέπτη/τρια τη δυνατότητα εμπλουτισμού της εμπειρίας με διαβαθμισμένο περιεχόμενο, εφόσον το επιθυμεί.

Καλλιτεχνική απήχηση

Η καλλιτεχνική διάσταση της δράσης συμπυκνώνεται στη μεταφορά της ιστορικής και της μουσειολογικής έρευνας σε μια υποκειμενική αφήγηση, η οποία έχει στόχο να αποδώσει το ιστορικό περιεχόμενο μέσα από νέες οπτικές, αξιοποιώντας την αμεσότητα και την επιτελεστικότητα του θεατρικού λόγου, καθώς και τα ποικίλα εργαλεία νοηματοδότησης που αυτός διαθέτει. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται μια νέα προσέγγιση στη θεατρική επεξεργασία και μεταφορά του ιστορικού περιεχομένου, η οποία μέχρι τώρα στην Ελλάδα έχει περιοριστεί στη δραματοποίηση συναφών λογοτεχνικών κειμένων χωρίς να λαμβάνει υπόψη τις σχετικές έρευνες αναφορικά με την πρόσληψη και την ερμηνεία των ιστορικών και θεατρικών αφηγήσεων από το κοινό.[[1]](#footnote-1) Η ανάδειξη ενός νέου παραδείγματος ερμηνευτικής προσέγγισης με αυτούς τους όρους μπορεί να οδηγήσει στην περαιτέρω αξιοποίησή του από επαγγελματίες του θεάτρου και της πολιτισμικής κληρονομιάς και στη δημιουργία ενός νέου, διεπιστημονικού, επαγγελματικού πεδίου με αμοιβαία οφέλη.

Η μεταφορά των ιστορικών χαρακτήρων, των αφηγήσεων, του περιβάλλοντος χώρου και του ηχοτοπίου της εποχής στο ψηφιακό παιχνιδοποιημένο περιβάλλον των σκηνών που θα δομούν την εφαρμογή, συνιστά ένα πείραμα συγχώνευσης/μίξης στοιχείων περιβαλλοντικής τέχνης (environmental art) και μουσειακού θεάτρου στον ψηφιακό χώρο και χρόνο. Η περιβαλλοντική τέχνη έχει συνδεθεί με προβληματισμούς που αφορούν το περιβάλλον ενός τόπου ως γλυπτικό υλικό, δηλαδή τα υλικά συστήματα, τις διαδικασίες και τα φαινόμενα που το συνθέτουν σε σχέση με κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα. Μέσα σ' αυτό το πλαίσιο τα ιστορικά και κοινωνικά γεγονότα που αφορούν την Αθήνα κατά τη διάρκεια της πολιορκίας της Ακρόπολης από τον Κιουταχή το 1826-27, σε συνδυασμό με το τοπίο, τη χλωρίδα και την πανίδα συνιστούν τον καμβά για την ανάδειξη της αισθητηριακής εμπειρίας και της πρόσληψης των γεγονότων και των επιδράσεών τους στην Ελλάδα και στην Ευρώπη.

Ο συνδυασμός της περιήγησης του επισκέπτη στο φυσικό χώρο της δράσης (για παράδειγμα, σε σημεία γύρω από τον βράχο της Ακρόπολης) με την εικονική πραγματικότητα μπορούν να συνδέσουν το θέαμα με το βίωμα. Μέσω της εφαρμογής οι χρήστες μπορούν να «βυθιστούν» στον ιστορικό χωροχρόνο της δράσης, χωρίς να αυτό να τους εμποδίζει να αντιλαμβάνεται ταυτόχρονα τον παρόντα χρόνο και χώρο, προσφέροντας έτσι έδαφος για κριτική προσέγγιση. Επιπλέον, οι εγγενείς δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας να συνδέει τοπολογικά απομακρυσμένους μεταξύ τους γεωγραφικούς χώρους επιτρέπει την κατασκευή σκηνών πέρα από αυτές που διαδραματίστηκαν στη συγκεκριμένη τοποθεσία (της Ακρόπολης), αλλά που σχετίζονται άμεσα μ' αυτή. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η συνάντηση Κιουταχή, Καραϊσκάκη και Δεριγνύ στη ναυαρχίδα του τελευταίου στον φαληρικό κόλπο.

Το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα στην εμπειρία του χρήστη παράγεται από το στυλ των τρισδιάστατων γραφικών, το ηχητικό-μουσικό μέρος, το διαδραστικό περιβάλλον της εφαρμογής, αλλά και του φυσικού τοπίου μέσα στο οποίο κινούνται οι επισκέπτες/τριες. Τα γραφικά στοιχεία της προσομοίωσης, όπως τα άβαταρς και η τρισδιάστατη τοπιογραφία, διαφοροποιούνται από τις αντίστοιχες προσομοιώσεις που συναντάμε στα εμπορικά ιστορικά παιχνίδια: Τα γραφικά των σκηνών θα συνάδουν με την ιστορική και πολιτισμική πραγματικότητα της εποχής εκείνης, αλλά δεν θα καταλήγουν ποτέ στον εύκολο εντυπωσιασμό της «υπερ-πραγματικής» (hyper-real) εμπειρίας των παιχνιδιών της βιομηχανίας.

Κοινωνική απήχηση

Η Επανάσταση του 1821 συνιστά ορόσημο στην κατασκευή του επίσημου εθνικού αφηγήματος και στη διαμόρφωση της επίσημης εθνικής ταυτότητας. Η σχολική εκπαίδευση έχει οικοδομήσει την αφήγηση της νεότερης ελληνικής ιστορίας επάνω στον Αγώνα της Ανεξαρτησίας, ο οποίος λειτουργούσε για πολλές δεκαετίες ως αφετηρία της ελληνικότητας. Ο μύθος του νεότερου ελληνισμού χρησιμοποίησε τον Αγώνα για να απωθήσει το οθωμανικό παρελθόν και να υπηρετήσει καλύτερα τις ανάγκες της εθνικής ιδεολογίας.

Η προτεινόμενη δράση στοχεύει στην επαναπραγμάτευση αυτού του αφηγήματος, αναδεικνύοντας νέες οπτικές των ιστορικών γεγονότων, οι οποίες μπορούν να θέσουν υπό αμφισβήτηση ή/και να καταρρίψουν προηγούμενες αντιλήψεις ή/και στερεότυπα. Με αυτόν τον τρόπο η εστίαση μεταφέρεται από το εθνικό στο ιστορικό, ενώ, παράλληλα, ανοίγονται προοπτικές για τη επανεξέταση στερεοτυπικών αντιλήψεων. Στόχος, μεταξύ άλλων, είναι η καλλιέργεια ιστορικής συνείδησης μέσα από διαδικασίες οι οποίες ενθαρρύνουν την επαναπραγμάτευση του παρελθόντος και, ταυτόχρονα, μια νέα οπτική για το παρόν και το μέλλον (Kirschenblatt-Gimblett 2000, Nakou and Barca 2010, Lee 2011).

Συνολικά, με το παρόν εγχείρημα επιδιώκουμε να τοποθετήσουμε ιστορικά επεισόδια του Αγώνα μέσα στο κοινωνικο-οικονομικό περιβάλλον της εποχής έτσι, ώστε να αποσυνδεθούν από το παραδοσιακό γραμμικό αφήγημα και να καταφέρει το κοινό να τα κατανοήσει μέσα στις ειδικές ιστορικές συνθήκες της εποχής.

1. **Μεθοδολογία** 
   1. **Ερευνητική μεθοδολογία/καλλιτεχνική προσέγγιση**

Η μεθοδολογία της έρευνας αναπτύσσεται σε τέσσερα επίπεδα:

1. Διερεύνηση και εφαρμογή των σύγχρονων ιστοριογραφικών και μουσειολογικών προσεγγίσεων στην επεξεργασία του ιστορικού υλικού.
2. Επιλογή και διαμόρφωση των υποκειμενικών αφηγήσεων με τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου.
3. Έρευνα και διαμόρφωση ψηφιακής εφαρμογής.
4. Αξιολόγηση της εφαρμογής μέσα από τη διερεύνηση της εμπειρίας του κοινού και ενσωμάτωση σε αυτήν των προτεινόμενων από το κοινό βελτιώσεων.

Αναλυτικά η ερευνητική μεθοδολογία θα διαμορφωθεί ως εξής:

1. Ιστορική και μουσειολογική έρευνα

Η τεκμηρίωση των κοινωνικών και οικονομικών συνθηκών θα επιτευχθεί μέσα από την αναζήτηση αρχειακών τεκμηρίων και δημοσιευμάτων του Τύπου της εποχής. Η επιτυχής, όμως, τεκμηρίωση προϋποθέτει ερευνητικές ετοιμότητες από τον ιστορικό, τις οποίες μπορεί να διασφαλίσει μόνο η ευρύτητα της ματιάς του. Γι’ αυτό η ομάδα έχει θέσει ως προϋπόθεση την άντληση αναλυτικών εργαλείων από τα ιστοριογραφικά πεδία της κοινωνικής και οικονομικής ιστορίας, της ιστορίας των φύλων, της ιστορίας των πόλεων και της πολιτισμικής ιστορίας.

Τα στοιχεία που θα προκύψουν από αυτή την έρευνα, θα αξιοποιηθούν για τις ανάγκες της προτεινόμενης εφαρμογής με βάση τις θεωρήσεις της σύγχρονης μουσειολογίας για τη συνολική, ποιοτική εμπειρία των επισκεπτών/τριών σε μουσεία και χώρους πολιτισμικής αναφοράς. Ειδικότερα, θα αξιοποιηθούν έρευνες που επιβεβαιώνουν τη δυναμική που έχει η προσωπική εμπλοκή των επισκεπτών/τριών με το περιεχόμενο των ψηφιακών εφαρμογών, καθώς και η δυνατότητά τους να διαδράσουν με αυτό το περιεχόμενο με ασυνήθιστους τρόπους. Επιπλέον, θα μελετηθούν οι δυνατότητες που προσφέρει η πολυ-αισθητηριακή εμπειρία στους χρήστες ψηφιακών εφαρμογών, ειδικά όταν αυτές χρησιμοποιούνται σε φυσικό περιβάλλον (βλ. ενδεικτικά Ahern et al. 2006, Simon 2010, Heath and vom Lehn 2010, Mikalef and Chorianopoulos 2011, Kidd 2014, Levent and Pascual-Leone 2014, Fernandes Vaz et al 2018, Claisse et al. 2018).

1. Μεθοδολογία σχεδιασμού και υλοποίησης αφηγήσεων μουσειακού θεάτρου

Η μεθοδολογία σχεδιασμού και υλοποίησης υποκειμενικών αφηγήσεων μουσειακού θεάτρου περιλαμβάνει τα εξής στάδια:

* πρωτογενή και δευτερογενή έρευνα,
* διαμόρφωση ρόλων,
* διαμόρφωση σεναρίου.

Η έρευνα, πρωτογενής και δευτερογενής, συνίσταται στη συλλογή και επεξεργασία του ιστορικού υλικού, όπως παρουσιάζεται και αναλύεται στην προηγούμενη ενότητα. Παράλληλα, τα μέλη της ερευνητικής ομάδας θα αναζητήσουν επιπλέον υλικό από πρωτογενείς πηγές (εφημερίδες, θεατρικά έργα της εποχής, αρχειακά τεκμήρια) και θα μελετήσουν τη σχετική δευτερογενή βιβλιογραφία. Συγκεκριμένα, η ιστορική έρευνα θα συμπεριλάβει γνωστές και λιγότερο γνωστές αρχειακές συλλογές της περιόδου του Αγώνα της Ανεξαρτησίας (Ιστορικά Αρχεία Μουσείου Μπενάκη, Γενικά Αρχεία του Κράτους, Βιβλιοθήκη της Βουλής, Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος). Χρήσιμες πληροφορίες μπορούν να εντοπιστούν ακόμη και σε δημοσιευμένα χειρόγραφα, αφού είναι ευρέως αποδεκτό ότι οι ιστορικοί παλαιότερων περιόδων αναζητούσαν μέσα στα χειρόγραφα κυρίως τεκμήρια της ελληνικότητας. Επομένως, η αναζήτηση σε αρχεία μπορεί να συμβάλει σημαντικά στον εμπλουτισμό των αφηγήσεων και της δραματουργικής τους επεξεργασίας.

Μετά τη συγκέντρωση του ιστορικού υλικού και των δεδομένων, θα επιλεγούν κάποιοι χαρακτήρες, φανταστικοί ή πραγματικοί. Το βασικό κριτήριο θα είναι η ικανότητα αυτών των χαρακτήρων να φωτίσουν διαφορετικές όψεις των ιστορικών διαδικασιών, με τρόπο κριτικό, αναστοχαστικό και εύληπτο για διαφορετικές ομάδες κοινού. Ως «φανταστικοί» χαρακτήρες ορίζονται οι χαρακτήρες που δεν υπήρχαν, όπως, για παράδειγμα, o χαρακτήρας της Κυριακής που περιλαμβάνεται στο οπτικοακουστικό ενδεικτικό υλικό της πρότασης που καταθέσαμε, αλλά θα μπορούσαν να έχουν υπάρξει, καθώς, σύμφωνα με μαρτυρίες, τον Σεπτέμβριο του 1826 παρέμεναν στην Ακρόπολη περίπου 500 γυναικόπαιδα (Σουρμελής 1827, 153). Ας σημειωθεί εδώ πως οι «φανταστικοί» χαρακτήρες δημιουργούνται με τη μέθοδο των «τεκμηριωμένων υποθέσεων» (Pustz 2010).

Η διαμόρφωση του σεναρίου θα ακολουθήσει τις μεθοδολογικές αρχές δραματουργίας που έχουν αποδειχθεί ως οι καταλληλότερες για την πραγμάτευση ευαίσθητων και δύσκολων ζητημάτων στο μουσειακό θέατρο. Παράλληλα, θα αναζητηθούν νέες προσεγγίσεις, προκειμένου να διευρυνθούν τα μεθοδολογικά εργαλεία. Το σενάριο θα αναπτυχθεί σε τρία επίπεδα:

* δραματολογικό,
* αφηγηματολογικό,
* συγκινησιακό.

Στο δραματολογικό επίπεδο το σενάριο θα επιχειρήσει να ισορροπήσει μεταξύ του κωμικού και του τραγικού στοιχείου, εστιάζοντας στα ιστορικά γεγονότα ως διαδικασίες και στις δυνατότητες και επιλογές των ιστορικών υποκειμένων σε σχέση με αυτά (τα γεγονότα), προκειμένου να διευρύνει το πλαίσιο κατανόησης των αφηγήσεων.

Σε αφηγηματολογικό επίπεδο το σενάριο θα ενσωματώσει ετερογλωσσικά στοιχεία και θα αξιοποιήσει, μεταξύ άλλων, τη δραματική μεταφορά και τη δραματική ειρωνεία. Η ετερογλωσσία, μια έννοια που προέρχεται από τον Bakhtin, συνίσταται στην ανάδειξη «πολλαπλών οπτικών μέσα από αντίθετες φωνές» (Carlson 1992) και στοχεύει στη διαμόρφωση ενός διαλογικού χώρου, ενός forum. Μέσα από την ετερογλωσσία το κοινό ενθαρρύνεται να συμμετάσχει και να πάρει θέση, άρα να τοποθετηθεί κριτικά.

Στο μουσειακό θέατρο η χρήση της μεταφοράς ενδείκνυται ιδιαίτερα για την πραγμάτευση ευαίσθητων και δύσκολων θεματικών, που ενδέχεται να προκαλέσουν τραυματικά συναισθήματα ή αισθήματα ενοχής και ντροπής και να εμποδίσουν την εμπλοκή του κοινού. Αντίθετα, η χρήση της μεταφοράς ευνοεί τη σύνδεση με στοιχεία οικεία. Παράλληλα, μέσα από μια ποικιλία θεατρικών εργαλείων αποστασιοποίησης, το κοινό μπορεί να εμπλακεί στην αποκωδικοποίηση και στη σύνδεση της μεταφοράς με το νόημα ή τα νοήματά της, ενεργοποιώντας μια περισσότερο διανοητική επεξεργασία των ζητημάτων που εγείρονται.

Η δραματική ειρωνεία, για παράδειγμα, γίνεται αισθητή από τον θεατή όταν αναγνωρίζει στοιχεία της πλοκής του δράματος που παραμένουν κρυμμένα για το δραματικό πρόσωπο. Ο θεατής, λοιπόν, τοποθετείται σε μια κατάσταση ανωτερότητας, εφόσον γνωρίζει πράγματα που οι χαρακτήρες αγνοούν, ενώ παράλληλα προωθείται η αποστασιοποίηση, καθώς «το κοινό καλείται να μην πάρει κατά γράμμα όσα αφηγείται το έργο, χωρίς να τα υποβάλει σε κριτική» (Pavis 2006: 130-1).

Μία ακόμη μεθοδολογική παράμετρος στη διαδικασία διαμόρφωσης του σεναρίου είναι η ανάδειξη των συγκινησιακών - συναισθηματικών διαστάσεων. Σχετικές έρευνες στο μουσειακό θέατρο έχουν δείξει ότι η ποιότητα της εμπειρίας περιγράφεται από το κοινό με συναισθηματικούς όρους (Hughes 2008, Gildlow 2012). Αντίθετα, η έλλειψη συναισθηματικής εμπλοκής περιορίζει την ικανότητα ανάκλησης και συνεπώς την γενικότερη εμπλοκή του επισκέπτη. Ωστόσο, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη το «παράδοξο της ενσυναίσθησης» (Jackson & Kidd 2008), όρος που αναφέρεται στην εστίαση σε ένα συγκεκριμένο γεγονός ή άτομο και στην συνακόλουθη αδυναμία κατανόησης και σύνδεσης της γενικής εικόνας με το συγκεκριμένο γεγονός ή άτομο.

1. Μεθοδολογία ανάπτυξης ψηφιακής εφαρμογής

Η ανάπτυξη της ψηφιακής εφαρμογής θα υλοποιηθεί μετά την επιλογή των χαρακτήρων, των τοποθεσιών, των σκηνών και των διαλόγων. Η μεθοδολογία αναπτύσσεται στα παρακάτω στάδια:

* διαμόρφωση ψηφιακού περιβάλλοντος και ψηφιακών χαρακτήρων,
* προσθήκη ήχων, μουσικής και ηχογραφημένων διαλόγων,
* προγραμματισμός στο περιβάλλον της παιχνιδομηχανής Unity,
* προγραμματισμός για εφαρμογή σε λογισμικό android και ios,
* ενσωμάτωση συστήματος γεωεντοπισμού (geolocation), το οποίο θα επιτρέπει στον επισκέπτη να έχει πρόσβαση στις διαφορετικές σκηνές της εφαρμογής όταν θα βρίσκεται σε συγκεκριμένα σημεία γύρω από τον βράχο της Ακρόπολης.

1. Αξιολόγηση

Η διερεύνηση της εμπειρίας του κοινού θα ακολουθήσει μια κυρίως ερμηνευτική, ποιοτική προσέγγιση. Η ποιοτική μεθοδολογία επιτρέπει την είσδυση του/της ερευνητή/ριας στον υποκειμενικό κόσμο των ερευνώμενων και μελετά τους τρόπους με τους οποίους οι θεατές κατανοούν τις σκηνές της εφαρμογής. Ως εκ τούτου, κρίνεται καταλληλότερη για την πραγματοποίηση μιας έρευνας σε βάθος, επικεντρωμένης στα υποκείμενα.

Η έρευνα θα αξιοποιήσει τα ακόλουθα μεθοδολογικά εργαλεία:

* ημι-δομημένες συνεντεύξεις με μέλη του κοινού,
* συνεντεύξεις με μέλη του κοινού σε ομάδες εστίασης,
* ερωτηματολόγια προς συμπλήρωση από το κοινό για τη συλλογή ποσοτικών δεδομένων,
* τριγωνοποίηση των δεδομένων.

Επιπλέον, θα συλλεγούν ποσοτικά δεδομένα μέσα από την χρήση της εφαρμογής που θα αφορούν την διάρκεια παραμονής των επισκεπτών στα σημεία ενδιαφέροντος, το βαθμό αλληλεπίδρασης, κ.ά. Παράλληλα, στην ιστοσελίδα της εφαρμογής θα δημιουργηθεί ένα forum με σκοπό την ανταλλαγή σχολίων μεταξύ των χρηστών, ενώ, επιπλέον, θα υπάρχει αναρτημένο ερωτηματολόγιο για ανατροφοδότηση.

Τα δεδομένα που θα προκύψουν θα αναλυθούν μέσα από τον συνδυασμό εφαρμογής κλειστών κωδικών και θεμελιωμένης θεωρίας. Η θεμελιωμένη θεωρία επιτρέπει την ανάδυση μιας νέας θεώρησης από τα εμπειρικά δεδομένα με επαγωγικό τρόπο. Γι’ αυτόν τον λόγο, η προσέγγιση αυτή είναι εξαιρετικά δημοφιλής στην πιλοτική έρευνα νέων και σχετικά ανεξερεύνητων πεδίων (Glaser and Strauss 2006).

* 1. **Ενότητες Εργασίας – Παραδοτέα**

**Πίνακας 4.1. Περιγραφή Ενοτήτων Εργασίας**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ενότητα Εργασίας: 1η** | **Τίτλος: Έρευνα και σχεδιασμός** | |
| **Έναρξη (μήνας): 1ος** | **Λήξη (μήνας): 12ος** | **Ανθρωπομήνες (ΑΜ): 16** |
| Στόχοι:  Ολοκλήρωση δευτερογενούς και πρωτογενούς έρευνας του ιστορικού περιεχομένου και της απόδοσής του στην ψηφιακή εφαρμογή  Περιγραφή Εργασίας:   * Πρωτογενής και δευτερογενής ιστορική έρευνα * Αναζήτηση άλλων αρχειακών πηγών και τεκμηρίων (λογοτεχνικά και θεατρικά έργα της εποχής) * Οπτική και κειμενική έρευνα (visual & textual research) για τη διαμόρφωση της ψηφιακής εφαρμογής * Διερεύνηση τεχνικών απαιτήσεων * Συγκέντρωση και διάδοση των σχετικών ερευνητικών αποτελεσμάτων * Συνολική επιμέλεια ΕΕ1   Υποενότητες Εργασίας:   * Αναζήτηση και αποδελτίωση πρωτογενών ιστορικών πηγών * Αποδελτίωση δευτερογενών ιστορικών πηγών * Επεξεργασία του υλικού για τη μεταφορά του σε σενάριο και την επιλογή και διαμόρφωση των σκηνών της ψηφιακής εφαρμογής * Ορισμός προτεραιοτήτων και ιεράρχησης της ψηφιακής παραγωγής (περιβάλλον μοντελοποίησης, τεχνικά εργαλεία, λογισμικό software, λογισμικό hardware, δίκτυα, online & offline servers, δοκιμές) * Συγγραφή ερευνητικής αναφοράς * Δημιουργία ανακοίνωσης για επιστημονικό συνέδριο σχετικά με τα ερευνητικά αποτελέσματα * Δημοσίευση των ερευνητικών αποτελεσμάτων σε επιστημονικό περιοδικό   **Παραδοτέα**  Π1. Ερευνητική αναφορά της ιστορικής έρευνας και των σχετικών ιστοριογραφικών και μουσειολογικών προσεγγίσεων [12ος]  Π1.2. Παρουσίαση των ερευνητικών ευρημάτων σε συνέδριο [12ος]  Π1.3. Δημοσίευση ενός άρθρου σε επιστημονικό περιοδικό [12ος] | | |
| **Ενότητα Εργασίας: 2η** | **Τίτλος: Υλοποίηση και δοκιμαστικός έλεγχος της εφαρμογής** | |
| **Έναρξη (μήνας): 13ος** | **Λήξη (μήνας): 24ος** | **Ανθρωπομήνες (ΑΜ): 31** |
| Στόχοι:  Η ενεργοποίηση της εφαρμογής το 2021, έτος εορτασμού της επετείου.  Περιγραφή Εργασίας:   * Διαμόρφωση σκηνών * Δημιουργία εφαρμογής * Δοκιμαστικός έλεγχος εφαρμογής σε τεχνικό επίπεδο (beta testing) * Δημιουργία ιστοσελίδας * Συγκέντρωση και διάδοση των σχετικών ερευνητικών αποτελεσμάτων * Συνολική επιμέλεια ΕΕ2   Υποενότητες Εργασίας:   * Επιλογή χαρακτήρων, τοποθεσιών και σκηνών * Διαμόρφωση χαρακτήρων και διαλόγων * Διαμόρφωση ψηφιακού περιβάλλοντος και ψηφιακών χαρακτήρων * Προσθήκη ήχων, μουσικής και ηχογραφημένων διαλόγων * Προγραμματισμός στο περιβάλλον της παιχνιδομηχανής Unity * Προγραμματισμός για εφαρμογή σε λογισμικό android και ios * Ενσωμάτωση συστήματος γεωεντοπισμού * Παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού για την ιστοσελίδα * Διαμόρφωση ιστοσελίδας & forum * Δημιουργία ανακοίνωσης για επιστημονικό συνέδριο αναφορικά με την ανάπτυξη της εφαρμογής * Δημοσίευση σε επιστημονικό περιοδικό για την ανάπτυξη της εφαρμογής * Ανοιχτή παρουσίαση της εφαρμογής   **Παραδοτέα**    Π2.1. Ιστοσελίδα [24ος]  Π2.2. Ψηφιακή εφαρμογή [24ος]  Π2.3. Ανακοίνωση σε συνέδριο για την ανάπτυξη της εφαρμογής [24ος]  Π2.4. Δημοσίευση σε επιστημονικό περιοδικό για την ανάπτυξη της εφαρμογής [24ος]  Π2.5. Ανοιχτή παρουσίαση της εφαρμογής [24ος] | | |
| **Ενότητα Εργασίας: 3η** | **Τίτλος: Αξιολόγηση και προώθηση** | |
| **Έναρξη (μήνας): 25ος** | **Λήξη (μήνας): 36ος** | **Ανθρωπομήνες (ΑΜ): 14** |
| Στόχοι:  Αξιολόγηση της εφαρμογής μέσα από την εξέταση της εμπειρίας του κοινού, βελτιστοποίηση, παρουσίαση και διάδοση της εφαρμογής σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.  Περιγραφή Εργασίας:  Αξιολόγηση εφαρμογής, ενσωμάτωση των αποτελεσμάτων για τη βελτίωση της εφαρμογής, παρουσίαση, προώθηση.  Υποενότητες Εργασίας:   * Διαμόρφωση ενός χώρου συζήτησης στην ιστοσελίδα για την περαιτέρω βελτίωση και διάδοση της εφαρμογής μέσω της αλληλεπίδρασης των χρηστών (admin/moderator) * Σχεδιασμός έρευνας αξιολόγησης * Διενέργεια συνεντεύξεων με χρήστες-επισκέπτες * Συνεντεύξεις σε ομάδες εστίασης με χρήστες-επισκέπτες * Απομαγνητοφώνηση συνεντεύξεων * Άντληση ποσοτικών δεδομένων από την εφαρμογή και την ιστοσελίδα * Κωδικοποίηση και ανάλυση δεδομένων * Πλάνο προώθησης * Δημιουργία ενός έργου μουσειακού θεάτρου βασισμένου σε χαρακτήρες που έχουν διαμορφωθεί για την εφαρμογή με στόχο τη δημοσιοποίηση και προώθηση της εφαρμογής * Προώθηση της εφαρμογής μέσω κοινωνικών δικτύων, ιστοσελίδων, εφημερίδων περιοδικών και τηλεοπτικών καναλιών στην Ελλάδα και στο εξωτερικό * Σχεδιασμός, εκτύπωση και διανομή έντυπου προωθητικού υλικού (posters, flyers) * Σχεδιασμός, επιμέλεια, εκτύπωση, βιβλιοδεσία βιβλίου/καταλόγου σε ειδική έκδοση εκτός εμπορίου και σε περιορισμένο αριθμό αντιτύπων για να διανεμηθεί ως συνοδευτικό υλικό σε επιλεγμένους φορείς και ιδρύματα * Δημιουργία ανακοίνωσης για επιστημονικό συνέδριο με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης * Δημοσίευση των αποτελεσμάτων αξιολόγησης σε επιστημονικό περιοδικό * Συνολική επιμέλεια ΕΕ3   **Παραδοτέα**  Π3.1. Ερευνητική αναφορά σχετικά με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης [36ος]  Π3.2-Ανακοίνωση σε επιστημονικό συνέδριο σχετικά με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης [36ος]  Π3.3-Δημοσίευση σε επιστημονικό περιοδικό σχετικά με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης [36ος]  Π3.4-Δημιουργία ενός έργου μουσειακού θεάτρου [36ος]  Π3.5 Πλάνο προώθησης [30ος]  Π3.6--Έντυπο και ψηφιακό προωθητικό υλικό [30ος]  Π3.7-Βιβλίο/κατάλογος σε ειδική έκδοση για διανομή σε επιλεγμένα μουσεία και φορείς [36ος] | | |

**Πίνακας 4.2. Παραδοτέα**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Αριθμός Παραδοτέου** | **Τίτλος Παραδοτέου** | **Σχετική Ενότητα Εργασίας** | **Επίπεδο διάχυσης[[2]](#footnote-2)** | **Εκτιμώμενος χρόνος παράδοσης** |
| Π1.1 | Ερευνητική αναφορά της ιστορικής έρευνας και των σχετικών ιστοριογραφικών και μουσειολογικών προσεγγίσεων | ΕΕ1 | CO | 12ος μήνας |
| Π1.2 | Παρουσίαση σε συνέδριο των ερευνητικών ευρημάτων ιστορικής και μουσειολογικής έρευνας | ΕΕ1 | PU | 12ος μήνας |
| Π1.3 | Δημοσίευση άρθρου σε επιστημονικό περιοδικό που θα συμπυκνώνει τα ερευνητικά ευρήματα της ιστορικής και μουσειολογικής έρευνας | ΕΕ1 | PU | 12ος μήνας |
| Π2.1 | Ιστοσελίδα | ΕΕ2 | PU | 24ος μήνας |
| Π2.2 | Ψηφιακή εφαρμογή | ΕΕ2 | PU | 24ος μήνας |
| Π2.3 | Ανακοίνωση σε επιστημονικό συνέδριο για την ανάπτυξη της εφαρμογής | ΕΕ2 | PU | 24ος μήνας |
| Π2.4 | Δημοσίευση σε επιστημονικό περιοδικό για την ανάπτυξη της εφαρμογής | ΕΕ2 | PU | 24ος μήνας |
| Π2.5 | Ανοιχτή παρουσίαση της εφαρμογής | ΕΕ2 | PU | 36ος μήνας |
| Π3.1 | Ερευνητική αναφορά σχετικά με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης | ΕΕ3 | CO | 36ος μήνας |
| Π3.2 | Ανακοίνωση σε επιστημονικό συνέδριο σχετικά με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης | ΕΕ3 | PU | 36ος μήνας |
| Π3.3 | Δημοσίευση σε επιστημονικό περιοδικό σχετικά με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης | ΕΕ3 | PU | 36ος μήνας |
| Π3.4 | Δημιουργία ενός έργου μουσειακού θεάτρου | ΕΕ3 | PU | 36ος μήνας |
| Π3.5 | Πλάνο προώθησης | ΕΕ3 | CO | 30ος μήνας |
| Π3.6 | Έντυπο και ψηφιακό προωθητικό υλικό | ΕΕ3 | PU | 30ος μήνας |
| Π3.7 | Βιβλίο/κατάλογος σε ειδική έκδοση για διανομή σε επιλεγμένα μουσεία/φορείς | ΕΕ3 | PU | 30ος μήνας |

1. **Ομάδα Έργου**

Ανδρομάχη Γκαζή

Συντονισμός και συνολική επιμέλεια έργου με βάση την εκτεταμένη, πολυετή εμπειρία σε μουσεία και χώρους πολιτιστικής αναφοράς και τη μεταφορά γνώσης από τη διεθνή εμπειρία. Συμμετοχή στην έρευνα. Συμβολή στην επιλογή των σκηνών της εφαρμογής και στη δημιουργία της κατάλληλης αφήγησης για κάθε σκηνή. Συμμετοχή στη συγγραφή των αναλυτικών σεναρίων της κάθε σκηνής. Επιμέλεια όλων των κειμένων της εφαρμογής με βάση τις σύγχρονες μουσειολογικές προδιαγραφές. Συμβολή στη διαμόρφωση του περιεχομένου της ιστοσελίδας. Συμβολή στον σχεδιασμό της έρευνας κοινού και στη μελέτη και ανάλυση των αποτελεσμάτων.

Φωτεινή Βενιέρη

H Φωτεινή Βενιέρη έχει ολοκληρώσει το διδακτορικό της στο μουσειακό θέατρο και έκτοτε ασχολείται με τον σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αξιολόγηση προγραμμάτων μουσειακού θεάτρου σε συνεργασία με μουσεία και πολιτιστικούς φορείς. Καθώς το αντικείμενο της έρευνάς της συνιστά ένα νέο ερευνητικό πεδίο, κρίνεται η πλέον κατάλληλη για την ανάπτυξη και την αξιολόγηση της αφήγησης που θα ενσωματωθεί στην εφαρμογή. Συνολικά, η συμμετοχή της αφορά την έρευνα, τη διαμόρφωση του περιεχομένου και την επεξεργασία του για τη δημιουργία των σκηνών. Συγκεκριμένα, θα αναλάβει τα παρακάτω:

* Συμμετοχή στην επεξεργασία και ερμηνεία του ιστορικού υλικού
* Διερεύνηση πρόσθετων πηγών (θεατρικά και λογοτεχνικά έργα, εφημερίδες της εποχής)
* Επιλογή περιεχομένου, σχεδιασμός των ιστορικών χαρακτήρων, των αξόνων πλοκής και των διαλόγων
* Επιλογή ηθοποιών και συμμετοχή στη σκηνοθεσία
* Αξιολόγηση της εμπειρίας του κοινού

Γιάννης Στογιαννίδης

Η συνεργασία με έναν ιστορικό επιτρέπει στα μέλη της ομάδας να προχωρήσουν στις υπόλοιπες εργασίες, έχοντας διασφαλίσει την επιστημονική τεκμηρίωση των πληροφοριών και των σεναρίων. Ακόμη, ο ιστορικός έχει τη δυνατότητα να τοποθετήσει της νέες πληροφορίες στο πλαίσιο της εποχής και να αντιληφθεί το ειδικό βάρος της ιστορικής πραγματικότητας σε κάθε περίπτωση. Τέλος, η επιλογή του ιστορικού ερευνητή βασίζεται στην ικανότητά του να συζητά διαφορετικά ερωτήματα και στην εξοικείωσή του με το αρχειακό υλικό της νεότερης εποχής. Ο Γιάννης Στογιαννίδης έχει ενδιαφερθεί και μελετήσει την κοινωνική ιστορία της Αθήνας μέσα από το βιομηχανικό και αστικό παρελθόν της. Με τη διδακτορική διατριβή του ανέδειξε μία διαφορετική διάσταση του αθηναϊκού παρελθόντος, αφού συζήτησε τις ατομικές και συλλογικές εμπειρίες των φυματικών. Ενδιαφέρεται για την ανάδειξη νέων αρχειακών τεκμηρίων και για τη δημιουργία μιας νέας σχέσης ανάμεσα στους πολίτες και το νεότερο παρελθόν μας.

Ηλίας Μαρμαράς

Ανάλυση και επιλογή, σε συνεργασία με τους ιστορικούς και ερευνητές, των στοιχείων που θα προκύψουν από την ιστορική έρευνα και τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου και την προσαρμογή τους στη δημιουργία των σκηνών της εφαρμογής. Δημιουργία εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard). Σκηνοθεσία των σκηνών. Κατασκευή των δισδιάστατων μερών που θα χρησιμοποιηθούν ως υφές στον τρισδιάστατο χώρο, στα αντικείμενα και στα άβαταρ. Παραγωγή βίντεο για τη διανομή του έργου. Συμμετοχή στην οργάνωση της γραμμής παραγωγής της εφαρμογής. Συμμετοχή στη διανομή της εφαρμογής. Αξιολόγηση συλλογής δεδομένων από τους χρήστες και δημοσίευση υλικού για τη σχέση της ιστορίας, του μουσειακού θεάτρου και των ψηφιακών παιχνιδοποιημένων εφαρμογών.

Stewart Ziff

Συμμετοχή στην ανάλυση και επιλογή των ιστορικών και ερευνητικών στοιχείων για την κατασκευή των σκηνών και του σεναρίου, έρευνα στην τοπιογραφία και τους χάρτες της εποχής. Κατασκευή των τρισδιάτατων χώρων των σκηνών. Συμμετοχή στην παραγωγή των βίντεο προώθησης της εφαρμογής. Συντονισμός και επιμέλεια στην ενσωμάτωση του ηχητικού και μουσικού μέρους που θα παραχθεί για τις σκηνές της εφαρμογής. Τεχνική επιμέλεια και συντονισμός των ψηφιακών δικτύων και του ψηφιακού εξοπλισμού της γραμμής παραγωγής (workflow) της εφαρμογής. Αξιολόγηση της συλλογής δεδομένων και συμμετοχή στην συγγραφή υλικού σχετικό με την εφαρμογή. Συμμετοχή στη διανομή της εφαρμογής.

Γιάννης Σκουλιδάς

Βασικός προγραμματιστής στο περιβάλλον του λογισμικού της unity engine για τη δημιουργία του κώδικα της εφαρμογής. Μελέτη και προσαρμογή του γεωεντοπισμού (geolocation) στους χώρους όπου θα ενεργοποιούνται οι σκηνές της εφαρμογής. Συμμετοχή στην τεχνική επιμέλεια των ψηφιακών δικτύων και του τεχνικού εξοπλισμού. Κατασκευή και συντήρηση της ιστοσελίδας του έργου.

Θοδωρής Γιαννάκης

Συμμετοχή στη σκηνοθεσία των σκηνών της εφαρμογής. Ανάλυση των αποτελεσμάτων σχετικών με τους ενδυματολογικούς κώδικες της εποχής. Συμμετοχή στη δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard). Κατασκευή των προσομοιώσεων των χαρακτήρων (αβαταρς) των σκηνών. Συμμετοχή στον προγραμματισμό στο περιβάλλον του λογισμικού της unity engine).

1. **Βιβλιογραφικές Αναφορές**

*Ελληνόγλωσσες*

Βενιέρη, Φ. 2017, *Μουσειακό θέατρο: ιστορικές διαδρομές και σύγχρονες προσεγγίσεις,* Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Βερέμης Θ. 2019, *1821 Τριπολιτσά-Μεσολόγγι. Πολιορκία και Άλωση*, Αθήνα, Μεταίχμιο

Βερέμης Θ. 2018, *1821 Η δημιουργία ενός έθνους κράτους*, Αθήνα, Μεταίχμιο

Γέροντας, Δ. 2018, *Οι Αθηναίοι και η Αττική στην επανάσταση του 1821*, Αθήνα, Βιβλιοθήκη του Συλλόγου των Αθηναίων

Gallant, Th. 2017, *Νεότερη Ελλάδα. Από τον πόλεμο της Ανεξαρτησίας μέχρι τις μέρες μας*, Αθήνα, Πεδίο

Κρεμμυδάς, Β. 2016, *Η ελληνική επανάσταση του 1821. Τεκμήρια, αφηγήσεις, ερμηνείες*, Αθήνα, Gutenberg

Λιάκος, Α. 2007, *Πώς το παρελθόν γίνεται ιστορία,* Αθήνα, Πόλις

Λούκος, Χρ. και Δημητρόπουλος Δ. (επιμ.) 2018, *Όψεις της επανάστασης του 1821*, Αθήνα, ΕΜΝΕ-Μνήμων

Νάκου, Ει. 2009, *Μουσεία, ιστορίες και Ιστορία*, Αθήνα, νήσος

Πιζάνιας, Π. (επιμ.) 2008, *Η ελληνική επανάσταση του 1821. Ένα ευρωπαϊκό γεγονός*, Αθήνα, Κέδρος

Σουρμελής, Δ. 1834, *Ιστορία των Αθηνών κατά των υπέρ Ελευθερίας Αγώνα αρχόμενη από της Επαναστάσεως μέχρι της αποκαταστάσεως των πραγμάτων,* Εν Αιγίνη, εκ της τυπογραφίας Ανδρέα Κορομηλά

Στάθης, Π. 2014, «Ανανεώνοντας τη ματιά μας για το εικοσιένα. Με αφορμή το Μακρυγιάννη του Νίκου Θεοτοκά», *Μνήμων,* 33, On-line: <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/mnimon/article/view/8555>

Τρικούπης, Σ. 1860, *Ιστορία της Ελληνικής Επαναστάσεως*, Εν Λονδίνω, Εκ της εν τη Αυλή του Ερυθρού Λέοντος Τυπογραφίας Ταϋλόρου και Φραγκίσκου, On-line: <http://anemi.lib.uoc.gr/metadata/2/c/f/metadata-01-0000761.tkl>

*Ξενόγλωσσες*

Ahern, S., Davis, M., Eckles, D., King, S., Naaman, M., Nair, R., and Yang, J. 2006, ZoneTag: Designing context-aware mobile media capture to increase participation, Proceedings of the *Pervasive Image Capture and Sharing*, 8th Int. Conf. on Ubiquitous Computing, California, On-line: <http://web.mit.edu/21w.789/www/papers/Ahern_et_al_zonetag_pics06.pdf>

Chapman, Α. 2016, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, London, Routledge

Cauvin, Th. 2016, *Public History. A Textbook of Practice*, London, Routledge

Claisse, C., Petrelli, D., Dulake, N., Marshall, M. and Ciolfi, L. 2018, “Multisensory interactive storytelling to augment the visit of a historical house museum”, Proceedings of the *2018 Digital Heritage International Congress*, IEEE, On-line: <http://shura.shu.ac.uk/22646/1/DH18-Paper-Multisensory%20Interactive%20Storytelling%20to%20Augment%20the%20Visit%20of%20a%20Historical%20House%20Museum-revised.pdf>

Dougherty, J. and Nawrotzki, K. (eds) 2013, *Writing History in the Digital Age*, Ann Arbor, Michigan University Press

Farthing, A. 2011, “Authenticity and metaphor: displaying intangible human remains in museum theatre” στο A. Jackson and J. Kidd (eds) *Performing Heritage: Research, Practice and Innovation in Museum Theatre and Live Interpretation,* Manchester, Manchester University Press

Fernandes Vaz, R., Fernandes, P. and Rocha Veiga, A. 2018, “Interactive technologies in museums: How digital installations and media are enhancing the visitors’ experience” in J. Rodrigues et al. (eds) *Handbook of Research on Technological Developments for Cultural Heritage and eTourism Applications*, Hershey PA, IGI Global, 30-53

Franco, B. 1997, “Public history and memory: a museum perspective”, *The Public Historian* 19(2), 65-67

Glaser, B. and Strauss, A. 2006 [1967], *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research,* New Brunswick & London, Aldine Transaction

Heath, Ch. and vom Lehn, D. 2010, “Interactivity and Collaboration: New Forms of Participation in Museums, Galleries and Science Centres” in R. Parry (ed.), *Museums in a Digital Age*, New York, Routledge, 266-280

Jackson, A. and Kidd, J. 2008, *Performance, Learning, Heritage: Research Report,* Manchester, Center for Applied Theatre Research, On-line: <http://www.plh.manchester.ac.uk/documents/Performance,%20Learning%20&%20Heritage%20-%20Executive%20Summary.pdf>

Kidd, J. 2014, *Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation. Ethics*, New York, Routledge

Kirscheblatt-Gimblett, B. 2000, Museum as a catalyst, *Keynote address, Museums 2000: Confirmation or Challenge,* organized by ICOM Sweden, the Swedish Museum Association and the Swedish Travelling Exhibition/Riksutställningar in Vadstena, Sept 29, 2000

Lee, P. 2011, “Historical literacy and transformative history” στο L. Perikleous and D. Shemilt (eds) *The Future of the Past: Why History Education Matters*, Nicosia, The Association for Historical Dialogue and Research, 2129-2167

Levent, N.S. and Pascual-Leone, A. 2014, *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Plymouth, UK, Rowman & Littlefield Publ.

Liddington, J. 2002, “What is public history? Publics and their pasts, meanings and practices”, *Oral History* 30(1), 83-93

Lyon, Ch., Nix, E. and Shrum, R. (eds.) 2017, *Introduction to Pubic History. Interpreting the Past, Engaging Audiences*, Lanham – Boulder – New York – London, Rowman & Littlefield

Maggelsen, S. 2007, *Living History Museums: Undoing History through Performance,* Maryland, Toronto, UK, The Scarecrow Press, INC.

Maggelsen, S. and Justice-Malloy, R., (eds) 2011, *Enacting History,* Alabama, The University of Alabama Press.

Mikalef, K. and Chorianopoulos, K. 2011, “Game playing in the field: Effects of interactivity on learning and museum experience”, Proceedings of the *DEG workshop on Involving End Users and Domain Experts in the Design of Educational Games, On-line:* <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.301.2217&rep=rep1&type=pdf>

Mouw, M. and Spock, D. 2007, “Immersive Media: Creating Theatrical Storytelling Experiences” in H. Din and Ph. Hecht (eds) *The Digital Museum: A Think Guide*, Washington, DC, American Association of Museums, 45-56

Munley, E.M. 1993, “Evaluation Study of ‘Buyin’ Freedom’” στο C. Hughes (ed.) *Perspectives on Museum Theatre,* Washington, DC, American Association of Museums.

Nakou, I. and Barca, I. (eds) 2010, *Contemporary public debates over history education,* Charlotte, N.C., Information Age Publishing

Pustz, J. 2010, *Voices from the back stairs: Interpreting servant’s lives at historic house museums,* DeKalb, Northern Illinois University Press

Simon, N. 2010, *The Participatory Museum*, Museums 2.0

Smith, L. 2011, “The ‘doing’ of heritage: heritage as performance” στο A. Jackson & J. Kidd (eds) *Performing heritage: Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*, Manchester & New York, Manchester University Press, 69-81

1. Βλ. ενδεικτικά τη δράση που συνδιοργάνωσε το Μουσείο Μπενάκη με το Εθνικό Θέατρο με τίτλο «Από τη σιωπή της προθήκης στο θεατρικό λόγο»: <https://www.n-t.gr/el/news/?nid=1955&st=160> (τελευταία πρόσβαση: 09/07/2018) [↑](#footnote-ref-1)
2. Παρακαλώ χρησιμοποιήστε έναν από τους ακόλουθους όρους:

   **PU** = PUBLIC (διαθέσιμο δημόσια),

   **CO** = CONFIDENTIAL (εμπιστευτικό, πρόσβαση έχει η Ομάδα Έργου και το ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.) [↑](#footnote-ref-2)