



ΕΛΙΔΕΚ.
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

Περιγραφή Χρηματοδοτούμενων Έργων
1η Προκήρυξη Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία»
«200 Χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση»

Τεχνικές Προδιαγραφές
Γραμματοσειρά: Arial
Μέγεθος: 16

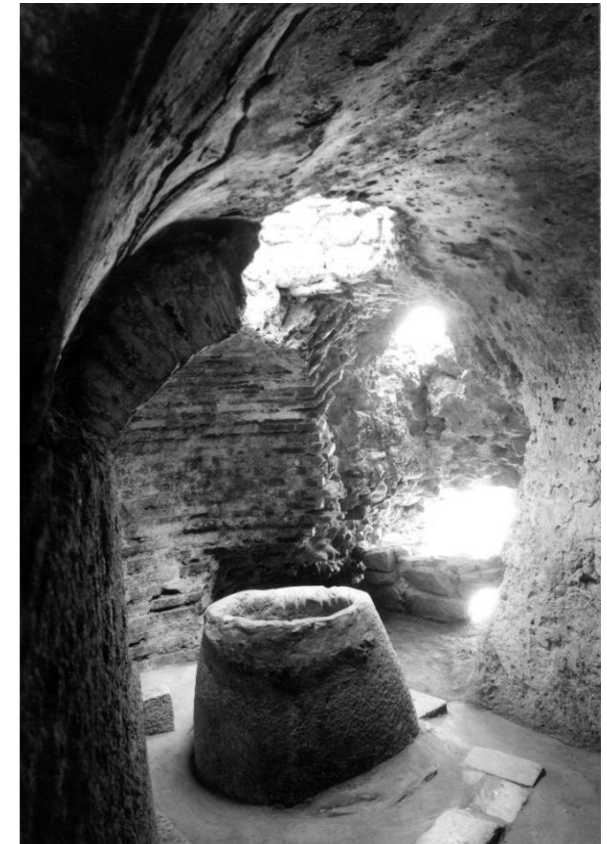
Τίτλος Έργου:
Ζωντανεύοντας την Αθήνα της Επανάστασης

Συντονιστής/τρια Έργου: Ανδρομάχη Γκαζή

Φορέας Υποδοχής: Πάντειο Πανεπιστήμιο

Συνεργαζόμενος/-οι Φορέας/-είς:

Ιστοσελίδα προβολής του Έργου
(αν υφίσταται):



Ποσό Χρηματοδότησης: 95.000 Ευρώ

Διάρκεια Χρηματοδότησης:
04/2020 – 12/2022

Η προτεινόμενη δράση έχει στόχο τη δημιουργία πολυπρισματικών αναγνώσεων της Επανάστασης και την ανάδειξη νέων ιστορικών προσεγγίσεων μέσα από τη δημιουργία μιας διαδραστικής ψηφιακής εφαρμογής «περιήγησης» σε ιστορικά γεγονότα που έλαβαν χώρα στην πόλη των Αθηνών κατά τη διάρκεια της πολιορκίας της Ακρόπολης από τον Κιουταχή (1826-1827) και την παραγωγή ενός «έργου» μουσειακού θεάτρου βασισμένου σε αυτά τα γεγονότα. Η πρωτοτυπία της εντοπίζεται στη δημιουργία ενός ψηφιακού ερμηνευτικού εργαλείου που θα είναι προσβάσιμο σε διαφορετικές ομάδες κοινού και θα αξιοποιεί σύγχρονες ιστοριογραφικές και μουσειολογικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία υποκειμενικών αφηγήσεων ιστορικών προσώπων ή χαρακτήρων με παιγνιώδη, ευχάριστο και κατανοητό τρόπο.

Η προτεινόμενη ψηφιακή μορφή των ιστορικών αφηγήσεων θα είναι μια σειρά διδιάστατων και τριδιάστατων διαδραστικών σκηνών προσομοίωσης με παιγνιώδη στοιχεία, 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 και της αφήγησης σε ψηφιακό περιβάλλον.

Μέσα από διαφορετικές αφηγήσεις (για παράδειγμα, την αφήγηση ενός έλληνα αγωνιστή, μιας Αθηναίας, ενός μουσουλμάνου κατοίκου κ.ά.), τις οποίες ο επισκέπτης θα μπορεί να επιλέξει κατά βούληση, περπατώντας γύρω από το βράχο της Ακρόπολης, αναδύονται διαφορετικές προσεγγίσεις της ιστορικής εμπειρίας. 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. 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.

Η προτεινόμενη δράση στοχεύει στην επαναπραγμάτευση του παραδοσιακού, εθνικού, ιστορικού αφηγήματος, αναδεικνύοντας νέες οπτικές των ιστορικών γεγονότων, οι οποίες μπορούν να θέσουν υπό αμφισβήτηση ή/και να καταρρίψουν προηγούμενες αντιλήψεις ή/και στερεότυπα. Η προσέγγισή μας 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. Με την αξιοποίηση της μεθοδολογίας του μουσειακού θεάτρου, ειδικότερα, 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.

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 και μουσειακού θεάτρου στον ψηφιακό χώρο και χρόνο. Ο συνδυασμός της περιήγησης του επισκέπτη στον φυσικό χώρο της δράσης (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.

Η χρηματοδότηση του έργου είναι εξαιρετικά σημαντική, διότι χωρίς αυτήν δεν θα ήταν δυνατή η υλοποίηση της πρότασης. Ελπίζουμε ότι η υλοποίηση τόσο της ψηφιακής διαδραστικής εφαρμογής όσο και του έργου μουσειακού θεάτρου που θα παραχθεί στο πλαίσιο του έργου θα αποτελέσουν ένα μοντέλο για την ανάπτυξη σχετικών εφαρμογών και από άλλους φορείς ή/και μουσεία.



ΕΛΙΔΕΚ.
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Λ. Συγγρού 185 & Σάρδεων 2
ΤΚ. 17121, Νέα Σμύρνη, Ελλάδα
210 64 12 410, 420
info@elidek.gr
www.elidek.gr