



## ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ ΟΜΙΛΙΩΝ

8<sup>ΟΥ</sup> ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟΥ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟΥ ΣΥΡΟΥ

## ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ & ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΔΕΥΤΕΡΑ 25-6-2018

- **ΙΩΣΗΦ ΣΤΕΦΑΝΟΥ**, Πρόεδρος Ινστιτούτου, Ομοτ. Καθηγητής ΕΜΠ

### *«Προς ένα Ψηφιακό Πολιτισμό»*

Αν δεχθούμε τον πολιτισμό ως το σύνολο των επιτευγμάτων του ανθρώπου, στο πρακτικό, ψυχικό και πνευματικό επίπεδο, δηλ. ως το σύνολο των τεχνολογικών, ηθικών και ιδεολογικών κατακτήσεων της ανθρωπότητας στην πορεία της ιστορίας, τότε θα δυσκολευτούμε να αποδεχτούμε τον όρο που πολλοί χρησιμοποιούν για να χαρακτηρίσουν τον σημερινό πολιτισμό, ως ψηφιακό πολιτισμό.

Επανελημμένως έχουμε τονίσει ότι ο πολιτισμός είναι το προϊόν της συλλογικής συνείδησης που αναπτύσσεται σε επιμέρους τόπους, όπως αυτή διαμορφώνεται από το συγχρωτισμό των ατομικών συνειδήσεων των πολιτών τους και σε παγκόσμια κλίμακα. Ενώ σε παγκόσμια κλίμακα θα πρέπει να χαρακτηρίζει το αντίστοιχο επίπεδο της παγκόσμιας συνείδησης.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας συμβάλλει αναμφισβήτητα στην άνοδο του γνωστικού επιπέδου. Όμως από μόνη της αν δεν συνοδεύεται από ανάλογες ηθικές και ιδεολογικές κατακτήσεις, δεν μπορεί να θεωρηθεί πολιτιστική πρόοδος. Η γνώση στηριζόμενη μόνο στην πληροφορία, αποκομμένη από το βίωμα, δεν εξελίσσεται σε συνείδηση.

Το θέμα του φετινού σεμιναρίου επιλέχθηκε ακριβώς για να βοηθήσει στον προβληματισμό για το πώς η αλματώδης εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας θα μπορέσει να βοηθήσει την αξιοποίησή της στην παράλληλη ηθική και ιδεολογική ανέλιξη της σύγχρονης κοινωνίας, πώς δηλ. θα αξιοποιηθούν τα πλεονεκτήματά της, ώστε στηριζόμενη σε ηθικό και ιδεολογικό υπόβαθρο σταθερό, να μπορέσει αυτή να δώσει το όνομά της στον σημερινό παγκόσμιο πολιτισμό.

- **ΚΩΣΤΑΣ ΜΩΡΑΪΤΗΣ**, Καθηγητής ΕΜΠ

### *«Τοπίο, κτηριακή αρχιτεκτονική, αντικείμενο: Διαδοχές κλίμακας, ηλεκτρονική προσομοίωση και σύγχρονη επιστημική συνθήκη»*

Στο βιβλίο του Bernard Cache *Earth Moves: The furnishing of territories*, επικεντρωμένο στην ηλεκτρονική προσομοίωση σε συσχετισμό με την τοπολογική θεώρηση, η μορφή του εκτεταμένου πεδίου παραβάλλεται με αυτήν του αντικείμενου, η τοπιακή μορφογένεση με τον σχεδιασμό του επίπλου.

Πράγματι, μορφές πτυχώσεων που η χρήση του υπολογιστή απλοποιεί τον σχεδιασμό και υπολογισμό τους, εμφανίζονται σε κάθε κλίμακα συνθετικής ή κατασκευαστικής προσέγγισης, στον αστικό, αρχιτεκτονικό, τοπιακό σχεδιασμό, τον σχεδιασμό αντικειμένων. Εντούτοις οι συσχετισμοί είναι πολύ ευρύτεροι πολιτισμικά. Χρησιμοποιώντας την ορολογία του Michel Foucault, επισημαίνουμε την ‘επιστημική’ συσχέτιση επιστημονικών επινοήσεων, των τοπολογικών μαθηματικών, με κατακτήσεις τεχνολογικές, την ανάπτυξη των υπολογιστών και προκλήσεις σχεδιαστικές. Αναφερόμαστε ακόμη, με όρους του Gaston Bachelard, σε ‘επιστημολογικές ρήξεις’, που μεταβάλουν την κοινωνική συνείδηση με διεργασίες ανάλογες με αυτές που υποδεικνύει η ψυχανάλυση... ή σε ‘επιστημολογικές τομές’ με διάσταση πολιτική, όπως περιγράφονται από τον Louis Althusser, έχοντας κατά νουν πως το εκφραστικό ενδιαφέρον για τη μεταβολή των μορφών, τις διαρκείς μορφογενέσεις, μπορεί να συγκριθεί με το γενικευμένο αίσθημα κοινωνικής αναταραχής και αστάθειας.

Πρόκειται για τάσεις που ανάγονται στον 19<sup>ο</sup> αιώνα και καθόρισαν ήδη τη νεωτερική φιλοσοφία της ιστορίας, την πολιτική θεωρία, τις φυσικές επιστήμες, τις τέχνες. Εντούτοις πρόσφατα μόλις το αντίστοιχο ‘ήθος’ σχεδιασμού αποκτά την πλήρως αναπτυγμένη έκφραση, αποτέλεσμα της αμοιβαίας επιρροής γενικών πολιτισμικών και πολιτικών τάσεων και επιστημονικών ή τεχνολογικών προσεγγίσεων.

- **ΕΛΕΝΗ ΑΙΝΑΚΗ**, Μηχανικός Χωροταξίας και Ανάπτυξης, Υπ. Δρ ΕΜΠ

#### **«Η κατανόηση του άυλου και υλικού πολιτισμού στην ψηφιακή τεχνολογία»**

Το ίχνος του πολιτισμού, επιβιώνοντας, χιλιάδων ετών εντυπώνεται εμφανέστερα με την ανάδυση του 2018 και την κήρυξη του, ως έτος πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο άυλος και υλικός πολιτισμός, ως δυο γενικές αλλά εμπεριέχουσες την συνολική πορεία, οντότητα, ταυτότητα και ύπαρξη, έννοιες, διατρέχουν τις πόλεις, χώρες, οικισμούς στο πλαίσιο της νέας αυτής θεώρησης. Το ζητούμενο είναι η κατανόηση του πολιτισμού, μέρος του οποίου είμαστε σήμερα. Ο πολιτισμός αυτός, στο χρόνο και τον τόπο, διαμορφώθηκε με μνήμη και λήθη. Ότι επιβίωσε έγινε μνημείο, ενώ οτιδήποτε άλλο αναμετρήθηκε, έχασε και πέρασε στην λήθη. Η συνειδητοποίηση ότι τα διαμορφούμενα σημερινά δεδομένα θα αποτελέσουν κάποτε τον πολιτισμό, για κάποια μελλοντική γενιά, θα μας καθορίσει και το μερίδιο ατομικής και συλλογικής ευθύνης απέναντι στον πολιτισμό. Με πάνω από 100.000 λήμματα στην αναζήτηση με τη λέξη-κλειδί πολιτισμός στο ίντερνετ, κατανοούμε ότι η ψηφιακή τεχνολογία από την πιο μικρή έως την μεγαλύτερη έκφανση της έχει άμεσα συνδεθεί με τον πολιτισμό. Το ζήτημα που προκύπτει είναι το τι θεωρείται πολιτισμός και πως αυτός μπορεί να εκφραστεί σε μια μορφή νέα, μεταλλαγμένος ή ατόφιος, σε τμήματα, ολοκληρωμένα ή με νέα νοήματα. Η ψηφιακή εποχή μας θέτει απέναντι σε μια πρόκληση ηθική. Με πρότερα παραδείγματα στον Ιατρικό τομέα, ο πολιτισμός έρχεται να αναμετρηθεί και να επιβιώσει σε ένα περιβάλλον προγραμματισμού, με δρώντες γνώστες συστημάτων, γλωσσών προγραμματισμού και όχι πάντοτε κουλτούρας, ιδέας ή οντότητας. Αυτή η εισήγηση αποσκοπεί στην κατανόηση του άυλου και υλικού πολιτισμού, μέσα από το πρίσμα της μνήμης, της φυσιογνωμίας, του χρόνου και του τόπου και το πέρασμα αυτού στην σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

- **ΠΑΥΛΟΣ ΧΑΤΖΗΓΡΗΓΟΡΙΟΥ**, Post Doc Πολυτεχνείου Παν. Αιγαίου, Μηχ/νων Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων - Interactive Systems Design Lab

**«Ο ρόλος του σχεδιασμού πληροφορίας στις εφαρμογές πολιτισμού με ψηφιακά μέσα»**

Ο ρυθμός ανάπτυξης της τεχνολογίας δίνει ώθηση σε πληθώρα εφαρμογών σε διάφορα επιστημονικά πεδία, οδηγώντας αντίστοιχα σε νέες σημαντικές ανακαλύψεις: η ιατρική, η φυσική, τα μαθηματικά, η βιολογία, η μηχανική και πολλά άλλα πεδία του λεγόμενου S.T.E.M. (Science, Technology, Engineering, Mathematics) έχουν γίνει αποδέκτες των θετικών επιδράσεων της πληροφορικής επανάστασης. Λιγότερο διαδομένες αλλά εξίσου εντυπωσιακές είναι οι τεχνολογικές εφαρμογές στον πολιτισμό και ειδικότερα στην πολιτιστική κληρονομιά. Οι δυνατότητες που μας προσφέρει η πληροφορική και η τεχνολογία έχουν αλλάξει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον 'χώρο', βοηθήσει στην κατανόηση του παρελθόντος, προωθήσει τη διάδοση των αξιών του πολιτισμού, εξελίξει την πολιτιστική εκπαίδευση και τελικά οδηγήσει σε νέες μεθόδους καταγραφής, προστασίας και προώθησης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Παράλληλα όμως η τεχνολογία και η εύκολη πρόσβαση στην πληροφορία είχε ως αποτέλεσμα και τη γρήγορη ανάπτυξη 'κακών' εφαρμογών που είτε δεν είναι φιλικές προς τον χρήστη (με αποτέλεσμα να καταλήγουν στη λήθη) είτε δεν έχουν ακρίβεια στην πληροφορία (με αποτέλεσμα να δίνουν λανθασμένα αποτελέσματα). Ποιο είναι όμως το βασικό στοιχείο που θα κρίνει την επιτυχία μιας ψηφιακής εφαρμογής πολιτισμού; Στην παρούσα έρευνα εξετάζεται ο 'Σχεδιασμός της Πληροφορίας' (Information Design) ως ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες που επηρεάζουν το αποτέλεσμα μιας ψηφιακής εφαρμογής και αναλύεται μέσα από παραδείγματα 'καλών πρακτικών' ο ρόλος και η μεθοδολογία 'Σχεδιασμού της Πληροφορίας' στη σχέση Πολιτισμού και Τεχνολογίας.

**ΤΡΙΤΗ 26-6-2018**

- **ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΣΤΕΦΑΝΟΥ**, Επίκουρη καθηγήτρια, τμήμα Πληροφοριακών Συστημάτων, Deree - Αμερικάνικο Κολέγιο Ελλάδος, Υπ. Δρ. Lancaster University, UK

**«Σύγκριση διαφορετικών προσεγγίσεων διαπολιτισμικού σχεδιασμού συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης»**

Η μελέτη αυτή αποσκοπεί στην περιγραφή και σύγκριση διαφορετικών προσεγγίσεων σχεδιασμού συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης, οι οποίες λαμβάνουν υπόψιν τις ποικίλες ιδιαιτερότητες που παρουσιάζονται σε διαφορετικούς πολιτισμούς. Μεταξύ των προσεγγίσεων που θα συγκριθούν είναι οι 10 οδηγίες σχεδιασμού ψηφιακών διαδικτυακών συστημάτων υποστήριξης μαθημάτων του Collis, τα τέσσερα σημεία-κλειδιά για το σχεδιασμό διαδικτυακών μαθημάτων των Mercado, Parboteeah, & Zhao, και το μοντέλο πολλαπλών πολιτισμών εκπαιδευτικού σχεδιασμού για ηλεκτρονική μάθηση του Henderson. Οι προσεγγίσεις παραβάλλονται και συγκρίνονται όχι μόνο μεταξύ τους, αλλά και με άλλα σχετικά μοντέλα, θεωρίες, και πλαίσια. Από τις τρεις προσεγγίσεις που αναφέρθηκαν ως πιο αποτελεσματική και χρήσιμη προσέγγιση αποδεικνύεται το θεωρητικό μοντέλο πολλαπλών πολιτισμών του Henderson. Η επιλογή των προσεγγίσεων έγινε αποκλειστικά με βάση το πλήθος των αναφορών στη γενικότερη βιβλιογραφία. Η μελέτη αυτή θα μπορούσε να αποτελέσει τη βάση για μία μεγαλύτερη έρευνα που θα σύγκρινε περισσότερες προσεγγίσεις

με σκοπό τη δημιουργία ενός πλαισίου που θα αναγνώριζε τις διαφορές μεταξύ διαφορετικών πολιτισμών όσον αφορά το σχεδιασμό ψηφιακών συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης.

- **ΑΡΧΟΝΤΟΥΛΑ ΒΑΣΙΛΑΡΑ**, Ε.ΔΙ.Π. ΕΜΠ, Αρχιτέκτων Μηχ. Δρ. ΕΜΠ, Ερευνήτρια Εργαστηρίου Πολεοδομικής Σύνθεσης
- **ΕΥΦΡΟΣΥΝΗ ΤΣΑΚΙΡΗ**, Αρχιτέκτων Μηχ., Δρ ΕΜΠ, Ακαδ. Υποτρ. ΠΚ, Ερευνήτρια Εργαστηρίου Πολεοδομικής Σύνθεσης

***«Η συνδρομή της ψηφιακής τεχνολογίας στην ανάδειξη πολιτιστικών τοπίων μέσα από την χαρτογράφηση των υλικών και άυλων δεδομένων του τόπου»***

Η ολοένα και αυξανόμενη χρήση ψηφιακών μέσων επιτρέπει την χαρτογράφηση πολυποίκιλων δεδομένων του τόπου. Με τις ψηφιακές τεχνολογίες έχουν αναπτυχθεί νέες τεχνικές, έτσι που μπορούν πλέον να συλλέγονται, αλλά και να αναπαρίστανται πολλά περισσότερα στοιχεία του περιβάλλοντος, υλικά και άυλα, οπτικά και πολυαισθητηριακά, φανερά και άδηλα, ποσοτικά και ποιοτικά. Τα τοπία που προκύπτουν συνεισφέρουν στην συγκρότηση μιας νέας μορφής επικοινωνίας και ανάδειξης της πολιτιστικής δυναμικής των τόπων που χαρακτηρίζεται από πολλαπλότητα, ποικιλία και αλληλεπίδραση, στοιχεία όλα, που οδηγούν στον συσχετισμό του πολιτισμού με την σύγχρονη έννοια της πολυπλοκότητας.

Στην παρουσίαση θα αναζητηθούν τα αίτια και οι συνθήκες που δημιούργησαν την νέα μορφή επικοινωνίας και ανάδειξης του πολιτισμού στο πλαίσιο της πολυπλοκότητας: την ανάγκη διαχείρισης μεγάλου αριθμού δεδομένων (big data) και την εισαγωγή νέων τεχνικών ψηφιακής χαρτογράφησης. Μέσα από σύγχρονα παραδείγματα χαρτογράφησης, θα διαφανεί η νέα μορφή των πολιτιστικών τοπίων και η μορφή επικοινωνίας τους.

- **ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΟΥΤΣΑΜΠΑΣΗΣ**, Επικ. Καθηγητής Πολυτεχνικής Σχολής Πανεπιστημίου Αιγαίου

***«Εύρος και αποτίμηση διαδραστικών τεχνολογιών για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς»***

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται σημαντικό ενδιαφέρον για την αξιοποίηση διαδραστικών τεχνολογιών και ανάπτυξη εφαρμογών που ενισχύουν την εμπειρία του επισκέπτη (χρήστη) σε χώρους και τόπους πολιτισμού, όπως τα μουσεία και οι αρχαιολογικοί τόποι. Η εργασία παρουσιάζει μια ανασκόπηση διαδραστικών συστημάτων ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς στην βάση ενός συστηματικά επιλεγμένου δείγματος επιστημονικών δημοσιεύσεων των ετών 2012-2018. Η εργασία εστιάζει σε δύο θέματα: πρώτον στις κατηγορίες διαδραστικών τεχνολογιών που αξιοποιούνται, και δεύτερον στα ζητήματα και τις μεθόδους αξιολόγησης της εμπειρίας του χρήστη. Η εργασία κάνει μια κριτική συζήτηση των θεμάτων που ανακύπτουν από την παραπάνω ανασκόπηση, ιδιαίτερα στις κατευθύνσεις (α) της διεύρυνσης των πτυχών αξιολόγησης με συμπερίληψη της επικοινωνίας της 'πολιτιστικής αξίας' μέσω της διαδραστικής εμπειρίας, (β) την ενίσχυση της ενεργούς συμμετοχής των επαγγελματιών για την πολιτιστική κληρονομιά στην αποτίμηση των διαδραστικών τεχνολογιών, (γ) την αναγνώριση ή τον εμπλουτισμό των χρησιμοποιούμενων μεθόδων αξιολόγησης διαδραστικών συστημάτων.

- **ΕΛΕΝΑ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΟΥ**, Επικ. Καθηγήτρια ΕΜΠ
- **ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΡΑΛΗΜΑΣ**, Αναπλ. Καθηγητής ΕΜΠ

**«Συμβολή στην κωδικοποίηση και καταγραφή της παράδοσης του τόπου μέσα από ένα μάθημα»**

Η Σχολή Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ περιλαμβάνει στο Πρόγραμμα Σπουδών, σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο, μια σειρά από μαθήματα που σχετίζονται με θέματα αναγνώρισης και προστασίας της Αρχιτεκτονικής κληρονομιάς και γενικότερα με ζητήματα αρχιτεκτονικής διαχείρισης του ιστορικού δομημένου περιβάλλοντος. Η ευαισθητοποίηση των φοιτητών στα θέματα αυτά αποτελεί βασική συνιστώσα του προγράμματος σπουδών και επιτυγχάνεται μέσα από γενικότερους και ειδικότερους προβληματισμούς .

Στα πλαίσια αυτά, η παρουσίαση επιχειρεί να αναδείξει το μάθημα της "Αρχιτεκτονικής ανάλυσης παραδοσιακών κτιρίων και συνόλων", ως ένα σημαντικό μεθοδολογικό εργαλείο αναγνώρισης ενός παραδοσιακού οικιστικού συνόλου που συμβάλλει στη διατήρηση, αποκατάσταση και ένταξη στις συνθήκες της σύγχρονης ζωής, των ιστορικών κατασκευών και των ιστορικών συνόλων, που αποτελεί σήμερα σημαντικό κοινωνικό και οικονομικό αίτημα και βασική περιβαλλοντική επιταγή.

Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στον τρόπο ταξινόμησης και παρουσίασης των σπουδαστικών εργασιών, μέσω ενός ψηφιακού αποθετηρίου. Η ηλεκτρονική βάση δεδομένων, υπό τη μορφή διαδικτυακής εφαρμογής, αποτελεί μια πλατφόρμα διαδικτυακής συνεργασίας, ψηφιακής υποβολής και αλληλεπίδρασης (interaction) τόσο μεταξύ διδασκόντων και φοιτητών, όσο και μεταξύ μελών των φοιτητικών ομάδων. Από τις βασικές προθέσεις αυτής της οργάνωσης ήταν η δυνατότητα γεωγραφικής ταξινόμησης των φοιτητικών εργασιών ανάλογα με τις περιοχές, τους οικισμούς ή τα τμήματα οικισμών που κατά περίπτωση μελετώνται, έτσι ώστε τελικά να υπάρχει μια συνολική εικόνα των περιοχών της Χώρας που έχουν μελετηθεί κατά την διάρκεια της 30χρονης πορείας του μαθήματος.

Η βάση δεδομένων που δημιουργείται, είναι ελεύθερα προσβάσιμη στο διαδίκτυο και αποτελεί ουσιαστική προσφορά στην κωδικοποίηση και καταγραφή της παράδοσης του τόπου.

- **ΚΩΤΣΗ ΑΓΓΕΛΙΚΗ**, Αρχιτέκτων,πρ, Καθηγ. ΤΕΙ Αθηνών

**«Η αγωνία του χωροχρονικού κενού και το "καταφύγιο" της ψηφιακής τεχνολογίας»**

Το απέραντο χωρο-χρονικό κενό, με την απουσία νοήματος, Λόγου και του 'Άλλου", εκτός του κόσμου των συμβόλων και των ορίων, γίνεται αγωνία και αγώνας πλήρωσής του. Καθίσταται έτσι, για άτομα και κοινωνίες, μήτρα δημιουργίας, πεδίο διαμόρφωσης συνθηκών συγκρότησης του κοινωνικού και συμβολικού δεσμού, και θεμελιώδης συνθήκη διαμόρφωσης του πολιτισμού και της γραφής τής ιστορίας του. Είναι η αγωνιώδης διαχρονική συλλογική πνευματική και υλική διαχείριση του κενού ο πολιτισμός, εκφρασμένος μέσα από το σύνολο των ηθικών, πνευματικών, καλλιτεχνικών, κοινωνικών και υλικών κατακτήσεων της κάθε κοινωνίας. Είναι μια αγωνιώδης πορεία που θα μετατραπεί σε φόβο, ή και τρόμο, όταν οι βάσεις τού πολιτισμού κλονιστούν και η παραγωγή μη-νοήματος, υπονομεύοντας τη συγκρότηση Λόγου, διαμορφώσει το νέο κενό-άβυσσο, διαφορετικό από το κενό της δημιουργίας και έλλογης συγκρότησης του Κόσμου.

Η ψηφιακή τεχνολογία, επίτευγμα του πολιτισμού απίστευτων δυνατοτήτων, προσφέρεται ως καταφύγιο, πραγματικό και φανταστικό, κατά τη διαχείριση του κενού. Αναδεικνύεται σε συνεργάτη, συν-διαμορφωτή και διακινητή νοήματος και μη-νοήματος, της αλήθειας και της μη-αλήθειας, της ανάδειξης πολιτισμού και της απόκρυψής του, σε συν-διαμορφωτή δηλαδή πολιτισμού συγχρόνως και υπονομευτή του. Στο σημερινό πραγματικό, ψηφιακό και επαυξημένο περιβάλλον, η θέση και ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας στα ζητήματα του Χώρου, Χρόνου, Ορίων, Σκέψης, στη διαμόρφωση και διαχείριση γενικά του πολιτισμού προβληματίζει και απαιτεί απαντήσεις, καθόσον ελλοχεύει πάντα ο κίνδυνος να αναγορευθεί αυτή από στοιχείο του πολιτισμού και εικονική απεικόνισή του -αναπλήρωμα πραγματικότητας, σε ουσία του.

#### **ΤΕΤΑΡΤΗ 27-6-2018**

- **ΡΙΒΑ ΛΑΒΑ**, Επικ. Καθηγήτρια ΕΜΠ

##### ***«Από το σώμα στο δίκτυο»***

Οι σχέσεις του πολιτισμού με την ψηφιακή τεχνολογία είναι διαρκώς μεταβαλλόμενες.

Από την εγκυκλοπαίδεια του Ντιντερό, τα βιομηχανικά κτήρια και μέχρι την σημερινή εποχή των αλγορίθμων, ο τρόπος με τον οποίον οι αφηρημένες ιδέες για το χώρο και τον πολιτισμό παίρνουν σάρκα και οστά μεταβαίνει σταδιακά από τη σαφήνεια της κατασκευής την αδιαφάνεια των ψηφιακών επεξεργασιών.

Τα αξιώματα, οι επιστημονικές αρχές και οι οραματισμοί αποκτούν υπόσταση μέσα από διαδικασίες που σταδιακά αποσύρονται από το γυμνό οφθαλμό, την ανθρώπινη “χειρωνακτική» κλίμακα και κατασκευαστική λογική, δίδοντας τη θέση τους στον υπολογισμό και το machine learning.

Η παρούσα εισήγηση θέτει ένα πλαίσιο για την διερεύνηση αυτών των νέων δεδομένων με θέμα τη σύλληψη, την κατασκευή και τη μνήμη του χώρου

- **ΑΓΗΣΙΛΑΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ**, Περιβαλλοντολόγος, Διδάκτωρ ΕΜΠ

##### ***Ψηφιακές πολιτιστικές διαδρομές μέσω γεωγραφικών συστημάτων πληροφοριών (GIS)»***

Οι αξιόλογοι φυσικοί και πολιτιστικοί πόροι στον ελληνικό χώρο χρόνια τώρα αποτελούν πόλο έλξης πολλών τουριστών. Δεδομένου ότι η χώρα έχει ανάγκη την τουριστική ανάπτυξη λόγω της μεγάλης οικονομικής κρίσης, η διαχείριση των πόρων αυτών και η ανάδειξή τους αποτελούν σήμερα μεγάλη περιβαλλοντική και οικονομική πρόκληση.

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στην ανάδειξη των φυσικών και πολιτιστικών πόρων μέσω των ψηφιακών πολιτιστικών διαδρομών με τη χρήση των γεωγραφικών συστημάτων πληροφοριών. Οι πολιτιστικές διαδρομές περιλαμβάνουν και τα φυσικά μονοπάτια, δηλαδή μονοπάτια που συνδέουν πολιτιστικά μνημεία ή παραδοσιακούς οικισμούς οι οποίοι παρουσιάζουν αξιόλογο πολιτιστικό ενδιαφέρον. Αρχικά, η έρευνα αναφέρεται γενικά σε πολιτιστικές διαδρομές της χώρας και στη συνέχεια επικεντρώνεται στο νησιωτικό χώρο του Αιγαίου.

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι τα γεωγραφικά συστήματα πληροφοριών αποτελούν ένα σημαντικό εργαλείο για την ανάδειξη των ψηφιακών πολιτιστικών διαδρομών.

Δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να άντληση περισσότερες πληροφορίες, για εκπαίδευση και για επιλογή των διαδρομών, ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του. Ακόμη, συμβάλλουν, στην καλύτερη οργάνωση των ταξιδιωτικών προορισμών και στην καλύτερη αξιοποίηση του χρόνου των επισκεπτών.

- **ΔΑΜΙΑΝΟΣ ΓΑΒΑΛΑΣ**, Επικ. Καθηγητής Πολυτεχνικής Σχολής Πανεπιστημίου Αιγαίου

#### **«Κινητές Τεχνολογίες για την Προβολή της Πολιτιστικής Κληρονομιάς»**

Η εισήγηση επιχειρεί μια κριτική επισκόπηση του τεχνολογικού τοπίου των σύγχρονων τεχνολογιών κινητής υπολογιστικής και προτείνει προοπτικές δυναμικής αξιοποίησής τους για την προβολή πολιτιστικών πόρων. Αρχικά, παρουσιάζονται οι τρεις βασικές κατηγορίες κινητών εφαρμογών ("κινητές στρατηγικές") και αναφέρονται οι σχεδιαστικές προκλήσεις που συναντώνται κατά την ανάπτυξη κινητών εφαρμογών. Εν συνεχεία αναλύονται οι εναλλακτικές προσεγγίσεις ανάπτυξης εφαρμογών, με έμφαση στον κινητό ιστό (mobile web) και τις εγγενείς εφαρμογές (native applications). Συζητούνται θέματα που αφορούν στον κύκλο ανάπτυξης (κινητών) εφαρμογών, με έμφαση στο σχεδιασμό και την αξιολόγησή τους. Τέλος, δίνονται συγκεκριμένα παραδείγματα αξιοποίησης των κινητών τεχνολογιών στο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς (μουσεία, αρχαιολογικοί χώροι, πολιτιστικός τουρισμός).

- **ΓΙΩΤΑ ΘΕΟΔΩΡΑ** Επικ. Καθηγήτρια ΕΜΠ

#### **«Τόπος \_ Πολιτισμός \_ Τεχνολογία. (Προ)οπτικές στον Χωρικό Σχεδιασμό»**

Σε μια εποχή "δικτυακής οργάνωσης" των βασικών μέσων παραγωγής, υπηρεσιών και υποδομών, εντατικοποίησης του διεθνούς ανταγωνισμού - σε συνθήκες πολλαπλής κρίσης - μια νέα μορφή "αστικής οικονομίας" δημιουργείται με κύριους άξονές της : την "κοινωνία της μάθησης" και την "οικονομία της γνώσης". Σ' αυτές τις συνθήκες, επαναπροσδιορίζεται ο ρόλος του ανθρώπινου δυναμικού και της πολιτιστικής κληρονομιάς στη φυσιογνωμία και δυναμική των "τόπων". Η προσοχή στρέφεται στους πολίτες και η λύση στη αντιμετώπιση των νέων δεδομένων αναζητείται ξεκά-θαρα στη ύπαρξη "δημιουργικών πολιτών". Πολιτών ενημερωμένων, ευαισθητοποιημένων, που α-ντιλαμβάνονται την σημασία ανάδειξης, αξιοποίησης της παράδοσης και των στοιχείων πολιτισμού και της προστασίας της αυθεντικότητας των "τόπων" αφενός, και μπορούν να συνδυάζουν τη γνώση προσθέτοντάς της νέα αξία αφετέρου. Σε αυτή την κατεύθυνση η εκπαίδευση [με οδηγό τη γνώση] μπορεί να παίξει καταλυτικό ρόλο στη διαμόρφωση ιδεολογίας, κουλτούρας, συλλογικής συνείδησης. Φαίνεται δε ότι - σε διαπιστωμένες συνθήκες "ψηφιακής επανάστασης" -η "τεχνολογία" α-ποκτά θέση "κλειδί" στην ανάγνωση, αξιολόγηση, αντιμετώπιση των σύγχρονων θεμάτων και των επιπτώσεών τους στον "χώρο". Η συζήτηση έχει ανοίξει και σε εξέλιξη βρίσκεται προβληματισμός για τη μεθοδολογία της έρευνας και τον προσδιορισμό εργαλείων κατανόησης, απόδοσης, διαχείρισης της πληροφορίας. Πρόθεση του άρθρου αποτελεί η συμβολή στον διάλογο μέσα από την προ-σέγγιση του ερωτήματος : αν, και υπό ποιες προϋποθέσεις, η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στη διαδικασία του "χωρικού σχεδιασμού" θα μπορούσε να συμβάλλει στην κατανόηση των "χωρικών προβλημάτων",

χωρίς να δημιουργούνται ζητήματα σε ιδεολογικό ή συναισθηματικό επίπεδο, δηλαδή στην πνευματική και ηθική ανέλιξη του σύγχρονου ανθρώπου. Το ερώτημα προσεγγίζεται μέσα από παράλληλες αλληλοτροφοδοτούμενες “ερευνητικές διαδρομές” σε “τόπους” όπου συναντά κανείς μορφές υλικής / άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Μέσα από την παρουσίαση εμπειριών / πρακτι-κών, στόχος είναι η ανάδειξη προκλήσεων / διλημάτων, και η διατύπωση προτάσεων για βέλτιστη αξιοποίηση της “ψηφιακής τεχνολογίας” στη διδακτική των πεδίων του “χωρικού σχεδιασμού” στις σχολές “παραγωγής χώρου”.

- **ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΒΟΣΙΝΑΚΗΣ**, Επικ. Καθηγητής Πολυτεχνικής Σχολής Πανεπιστημίου Αιγαίου

#### ***«Εικονική πραγματικότητα και ψηφιακά παιχνίδια για την προβολή και διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς»***

Αντικείμενο του παρόντος άρθρου είναι η κριτική επισκόπηση των σύγχρονων τάσεων αξιοποίησης της τεχνολογίας της «Εικονικής Πραγματικότητας» και της προσέγγισης των «Παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού» στον χώρο του πολιτισμού. Εικονική Πραγματικότητα ονομάζεται μια ιδιαίτερη μορφή διεπαφής ανθρώπου-υπολογιστή, στην οποία ένας ψηφιακά κατασκευασμένος «κόσμος» παρουσιάζεται στους χρήστες ως «πραγματικός» και μπορούν να αλληλεπιδράσουν μαζί του με φυσικό τρόπο. Παράλληλα, ο όρος «Παιχνίδια Σοβαρού Σκοπού» (Serious Games) αναφέρεται σε ψηφιακά παιχνίδια τα οποία εξυπηρετούν και άλλους σκοπούς (όπως εκπαίδευση, ευαισθητοποίηση, κατάρτιση, κ.α.), πέρα από τη καθαρή διασκέδαση των παικτών. Το μεγάλο πλεονέκτημα των συστημάτων αυτών είναι η κινητοποίηση και η ενεργός εμπλοκή που προσφέρουν στους χρήστες σε σχέση με πιο παραδοσιακά μέσα. Οι δύο παραπάνω προσεγγίσεις που σε αρκετές περιπτώσεις συνδυάζονται, βρίσκουν σημαντική εφαρμογή στην προβολή και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, με λύσεις όπως η ποιοτική τρισδιάστατη απεικόνιση κτηρίων και τεχνουργημάτων στη σημερινή τους ή σε ανακατασκευασμένη μορφή, η δυνατότητα εξερεύνησης και παρατήρησής τους από πολλαπλές οπτικές, η κατανόηση του τρόπου κατασκευής ή χρήσης τους, κ.α. Ακόμα περισσότερο, στην περίπτωση της λεγόμενης «άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς», δηλαδή στην ανάδειξη συνηθειών, πρακτικών, τελετουργιών και άλλων άυλων στοιχείων πολιτισμού του παρελθόντος, η χρήση ενός «ζωντανού» και διαδραστικού ψηφιακού περιβάλλοντος μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην ανάδειξή τους.

**ΠΕΜΠΤΗ 28-6-2018**

- **ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΣΙΟΥΝΤΡΗ**, Αρχιτέκτων Μηχανικός Υπ. Δρ Παν. Αιγαίου
- **ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΒΑΓΕΝΑ**, Δρ. Νομικός IT & IP Law Expert

#### ***«Εικονικά Περιβάλλοντα και νομικοί περιορισμοί τους»***

Στο ψηφιακό κόσμο που διαμορφώνεται σήμερα και μεταλλάσσεται καθημερινά η «πραγματικότητα» παίρνει νέες μορφές και διαστάσεις. Ο κλασικός τρόπος πρόσληψης της εικόνας από τον δέκτη-χρήστη εμπλουτίζεται καθώς και η μέθοδος απεικόνισης του υφιστάμενου ή του φανταστικού περιβάλλοντος, ενώ η αντίληψη του χρήστη διευρύνεται μέσω της 360° τεχνολογίας, της αυξημένης πραγματικότητας (AR), της μικτής πραγματικότητας (MR) και της εικονικής πραγματικότητας (VR).



Είναι φυσικό ότι όλα τα παραπάνω που αρχικά ξεπήδησαν μέσα από το χώρο του gaming και των παιχνιδιομηχανών έχει επηρεάσει, μεταξύ άλλων και τον χώρο του πολιτισμού, τόσο ως προς την παραγωγή του όσο και ως προς την αξιοποίηση και ανάδειξή του.

Η παρούσα έρευνα έχει ως σκοπό την παρουσίαση του σχετικού θεσμικού πλαισίου και των ζητημάτων που τίθενται από τη δημιουργία και χρήση των νέων ψηφιακών εικονικών τεχνολογιών, με έμφαση το χώρο της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς, μέσω παραδειγμάτων και πρακτικών που προέρχονται από ιδιωτικούς αλλά και κρατικούς φορείς, που αλλάζουν στις ημέρες μας δραστικά τον τρόπο της πνευματικής και εμπορικής διαχείρισης της.

- **ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΙΧΑΛΑΚΕΛΗΣ**, Επικ. Καθηγητής, Χαροκόπειου Πανεπιστημίου
- **ΓΙΩΡΓΟΣ ΧΑΤΖΗΘΑΝΑΣΗΣ**, Υπ. Δρ Χαροκόπειου Πανεπιστημίου

#### **«Η επίδραση του διαδικτύου των πραγμάτων στο πολιτισμό και την κοινωνία»**

Το διαδίκτυο των πραγμάτων (Internet of Things – IoT) έχει εισχωρήσει στην καθημερινότητά μας σε διάφορες μορφές, είτε απλές, όπως συστήματα συναγερμού, κλιματιστικά, αυτοκίνητα συνδεδεμένα στο διαδίκτυο, κλπ.) αλλά και πιο ολοκληρωμένες, όπως οι έξυπνες πόλεις. Αναμένεται να έχει τεράστιο αντίκτυπο στην οικονομία, αλλά και επιπτώσεις στην κοινωνία. Παρά τις ανησυχίες για μείωση της απασχόλησης λόγω αυτοματοποίησης κάποιων εργασιών, το IoT αναμένεται να αυξήσει σημαντικά την απασχόληση καθώς νέες θέσεις εργασίας θα δημιουργηθούν σε σχετικούς με το IoT τομείς. Ένα επίσης ιδιαίτερα σημαντικό κομμάτι που θα βελτιωθεί είναι η ιατροφαρμακευτική περίθαλψη με την χρήση νέων τεχνολογιών και υπολογίζεται ότι η μείωση του κόστους θα είναι της τάξης του 70% η οποία θα συνοδεύεται από βελτίωση υποδομών και των παρεχόμενων υπηρεσιών προς το κοινό. Παράλληλα, το IoT θα έχει θετική επίδραση στη λειτουργία των δημόσιων υπηρεσιών, την ποιότητα ζωής στην πόλη - από τα μέσα μαζικής μεταφοράς μέχρι και την ποιότητα του αέρα. Παράλληλα όμως, η διείσδυση του IoT συνοδεύεται και από συγκεκριμένους κινδύνους και σημεία προβληματισμού. Τα σημαντικότερα από αυτά αφορούν στη διαχείριση των δεδομένων που συλλέγονται. Το μείζον θέμα της προστασίας της ιδιωτικότητας θα αλλάξει μορφή και θα διογκωθεί, απαιτώντας πολυπλοκότερες διαδικασίες προστασίας.

- **ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΒΕΡΓΑΛΟΣ**, Αν Καθηγητής Πανεπιστ. Πειραιώς, Τμήμα Πληροφορικής
- **ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΣΙΟΥΝΤΡΗ**, Αρχιτέκτων Μηχανικός Υπ. Δρ Παν. Αιγαίου

#### **«Έξυπνες πόλεις, Ψηφιακά δεδομένα και Πολιτισμός»**

Η τεράστια πρόοδος στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) έδειξε το πως η τεχνολογία μπορεί να μεταμορφώσει εντελώς τις σύγχρονες πόλεις δίνοντας τη δυνατότητα στους ανθρώπους να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους μέσα σε αυτές.

Ως άμεσο αποτέλεσμα της ψηφιακής επανάστασης, τα τρέχοντα αστικά σχέδια προκύπτουν πλέον από τη συγχώνευση του πολιτισμού και της τεχνολογίας, μετατρέποντας το όραμα των βιώσιμων πόλεων, οι οποίες επιβάλλεται να ικανοποιούν όχι μόνο τους οικονομικούς και περιβαλλοντικούς δείκτες αλλά και να καθιστούν τις τρέχουσες τεχνολογικές εξελίξεις εύχρηστες και προσιτές στους κατοίκους τους.

Ταυτόχρονα, ενώ η τεχνολογία συνεχίζει να μεταλλάσσει την ανάπτυξη της υποδομής των πόλεων, σε ορισμένες περιπτώσεις μη λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαίτερες πολιτισμικές αποχρώσεις ενός τόπου, η πολιτιστική κληρονομιά, υλική και άυλη, παραμένει ζωτικής σημασίας για τη διαμόρφωση των μελλοντικών κοινωνιών.

Στην εργασία αυτή διερευνάται η δυνατότητα εισαγωγής της «έξυπνης πολιτιστικής κληρονομιάς» στις παροχές των έξυπνων πόλεων, με στόχο την υποστήριξη διαφόρων πολιτιστικών υπηρεσιών, καθώς και στην ανάδειξη και διάσωση της πολιτισμικής κληρονομιάς μέσω έξυπνων εφαρμογών και συμμετοχικών διαδικασιών.

- **ΡΟΪΔΩ ΜΗΤΟΥΛΑ**, Καθηγήτρια, Χαροκόπειου Πανεπιστημίου
- **ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΙΧΑΛΑΚΕΛΗΣ**, Επικ. Καθηγητής, Χαροκόπειου Πανεπιστημίου

***«Ανάδειξη της Πολιτιστικής Κληρονομιάς των 67 Ελληνικών Πανεπιστημιοπόλεων μέσω της Δικτυακής Πύλης [studyingreece.edu.gr](http://studyingreece.edu.gr)»***

Τα τελευταία χρόνια λόγοι εθνικοί, οικονομικοί, κοινωνικοί, πολιτικοί και πολιτισμικοί συνέβαλαν στον πολλαπλασιασμό και διασπορά των πανεπιστημιακών και τεχνολογικών ιδρυμάτων σε όλες τις ελληνικές περιφέρειες. Η έρευνες έχουν δείξει ότι η παρουσία των εν λόγω ιδρυμάτων έχει συμβάλει πολλαπλά στην ενδυνάμωση των πόλεων που τα φιλοξενεί, αλλά και της ευρύτερης περιοχής σε όλα τα επίπεδα όπως το οικονομικό, πολιτισμικό, κοινωνικό και περιβαλλοντικό.

Τα Ιδρύματα αυτά σήμερα φιλοξενούνται σε 67 μικρές και μεγαλύτερες πόλεις. Σχεδόν όλες αυτές οι πόλεις διαθέτουν έντονη πολιτισμική φυσιογνωμία λόγω όχι μόνο των μνημείων, αλλά και των μοναδικών τοπίων, των μουσείων, των εθίμων, των πολιτιστικών τους εκδηλώσεων κ.ά.

Η δικτυακή πύλη [studyingreece.edu.gr](http://studyingreece.edu.gr) δημιουργήθηκε με πρωτοβουλία επιστημονικής ομάδας καθηγητών και φοιτητών και σε συνεργασία με το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων και το Υπουργείο Εξωτερικών και στόχο έχει τον επαγγελματικό προσανατολισμό και την ενημέρωση των εν δυνάμει ξένων και ελλήνων φοιτητών για τα πανεπιστημιακά και τεχνολογικά ιδρύματα της Ελλάδας. Μέσω των ηλεκτρονικών Επισκέψεων δίνεται η δυνατότητα της ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς των πόλεων καθώς υπάρχει εκτενής και εμπειριστατωμένη περιγραφή και ανάλυση τόσο της ιστορίας, όσο και του γενικότερου πολιτισμού και των πολιτιστικών δραστηριοτήτων των 67 πανεπιστημιοπόλεων. Ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να ενημερωθεί και να γνωρίσει εξ αποστάσεως κάθε μορφή πολιτισμού που αφορά στις συγκεκριμένες πόλεις.

Η δικτυακή πύλη [studyingreece.edu.gr](http://studyingreece.edu.gr) δημιουργήθηκε ενσωματώνοντας τις διεθνείς πρακτικές, με χρήση των πλέον σύγχρονων εργαλείων πληροφορικής.

- **ΜΑΡΙΑ ΜΑΡΚΟΥ**, Επικ. Καθηγήτρια ΕΜΠ

***«Ο ψηφιακός πολιτισμός και οι σύγχρονες πολιτικές ανάπτυξης»***

Τα ζητήματα του πολιτισμού και της πολιτιστικής κληρονομιάς σαν αντικείμενο πολιτικής απέκτησαν νέα δυναμική στην μεταπολεμική εποχή. Οι πολιτιστικές πολιτικές στράφηκαν κατ'αρχή στην δίκαιη κατανομή του πολιτιστικού αγαθού, για να πάρουν σαφή αναπτυξιακή κατεύθυνση μετά την δεκαετία του '70, όταν και η παραγωγική διαδικασία επεκτεινόταν στις υπηρεσίες, την γνώση, την επικοινωνία, τον ελεύθερο χρόνο.

Θα συζητήσουμε για τα ζητήματα και τα στοιχήματα που θέτει αυτή η στροφή προς την “κοινωνία της γνώσης και της επικοινωνίας”, επιμένοντας στον τρόπο που η ψηφιακή επανάσταση επηρεάζει αυτού του είδους την παραγωγή και, επομένως, τις αναπτυξιακές πολιτικές. Είναι κοινά πλέον αποδεκτό ότι η ταχύτητα επικοινωνίας, η δυνατότητα αρχειοθέτησης, ο εκδημοκρατισμός της πρόσβασης στο πολιτιστικό αγαθό και απόθεμα μεγιστοποιεί τις δυνατότητες διερεύνησης, παραγωγής, διαχείρισης και προώθησής του, με άμεσες επιπτώσεις στην ανάπτυξη της δημιουργικής βιομηχανίας αλλά και στους κλάδους που συνδέονται με αυτή, όπως ο τουρισμός. Ταυτόχρονα όμως, τείνει σε μια νέα “ανθρωπολογία του εικονικού και του πρόσκαιρου”, τρέφει μια βουλμία για “πληροφορία” που στερεί τον πολιτισμό από το υλικό του βάρος, το συναισθηματικό του βάθος, το στοιχείο της ευθύνης για την διαχείριση και την παραγωγή του. Δημιουργεί κινδύνους για την υπερεκμετάλλευση, την αλλοίωση, τον ευτελισμό του πολιτιστικού αγαθού, με τον ίδιο τρόπο που σκεφτόμαστε την φυσική κληρονομιά.

### **ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 29-6-2018**

- **ΕΛΕΝΗ ΧΑΝΙΩΤΟΥ**, Αναπλ. Καθηγήτρια ΕΜΠ, Δ/ντρια Τομέα Πολεοδομίας και Χωροταξίας, Σχολή Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ, Δ./ντρια Εργαστηρίου Πολεοδομικής Σύνθεσης

#### **«Νέες Τεχνολογίες-Νέες Αστικότητατες»**

Η γενίκευση της χρήσης των νέων τεχνολογιών στην καθημερινή ζωή έχει επιφέρει - ήδη από τον προηγούμενο αιώνα - εμφανείς πλέον αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος δρα και σε αλληλοδρά με τον χώρο ζωής του, κατ' εξοχήν σήμερα αστικό χώρο. Αν θεωρήσουμε ότι οι "παλαιές" τεχνολογίες, αυτές που είδαν το φως με τη βιομηχανική επανάσταση επέφεραν τεράστιες αλλαγές στα (αστικά) τοπία, οι νέες τεχνολογίες φαίνεται να επεμβαίνουν με ριζικότερο τρόπο στη σχέση και αλληλόδραση μεταξύ ανθρώπου και χώρου, παράγοντας, μέσα από τη χρήση "τεχνικών αντικειμένων" και διαμεσολαβητών γενικότερα, νέες σχέσεις με τον αστικό χώρο και ως εκ τούτου νέες αστικότητατες. Ψηφιακά μέσα και τεχνολογία διαμορφώνουν τους τρόπους ζωής των αστικών ή τουλάχιστον των αστικοποιημένων πληθυσμών μεταλλάσσοντας τις ως σήμερα γνωστές πόλεις και δημιουργώντας νέους (άλλους) τόπους και νέες γεωγραφικές καταστάσεις, θέτοντας ερωτήματα και δημιουργώντας προβληματισμούς αλλά προσφέροντας και απαντήσεις για το μέλλον. Πως, μέσα από την κίνηση και τη δράση γενικότερα των ανθρώπων στο χώρο αλλά και την οργάνωση της κίνησης, διαμορφώνονται νέες αστικότητατες, νέοι χώροι ζωής, νέες πόλεις; Η πόλη-τεχνικό αντικείμενο είναι η γενεσιουργός δύναμη ενός αναδυόμενου τεχνικού (ψηφιακού) πολιτισμού;

- **ΔΑΝΑΗ ΣΤΕΦΑΝΟΥ**, Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Μουσικών Σπουδών Α.Π.Θ.
- **ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΤΣΩΝΗΣ**, Sound Artist & Curator

#### **«Ήχος και ακρόαση στην μετα-διαδικτυακή εποχή: κριτικές προσεγγίσεις»**

Στην παρουσίαση εξετάζουμε μερικές από τις βασικότερες μετατοπίσεις που έχουν επέλθει την τελευταία δεκαετία στο πώς αντιλαμβανόμαστε, καταναλώνουμε και αξιοποιούμε ηχητικά προϊόντα σε καθημερινή βάση, ακόμη και υποσυνείδητα. Η χρήση «υπερρεσιών

μουσικής» συνεχούς ροής έναντι παλαιότερων μορφών κατανάλωσης και αναπαραγωγής μουσικής σε ορισμένο χρόνο και χώρο, καθώς και η δυνατότητα καταγραφής, χαρτογράφησης και αναμετάδοσης της καθημερινής υποκειμενικής ακουστικής εμπειρίας έχουν αναμφίβολα συμβάλει σημαντικά στο φαινόμενο της λεγόμενης «στροφής προς τον ήχο» (Kelly 2011, Eng 2017) που παρατηρείται εδώ και κάποιον καιρό τόσο στον τομέα των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών, όσο και στο χώρο των εικαστικών τεχνών.

Χωρίς τις απαραίτητες ρυθμίσεις ωστόσο, μέσα στα επόμενα είκοσι χρόνια ο θόρυβος αναμένεται να αποτελέσει ένα από τα πλέον επείγοντα περιβαλλοντικά ζητήματα προς επίλυση παγκοσμίως (Cobussen 2018). Το ζήτημα ρύθμισης του θορύβου δεν περιορίζεται στη λεγόμενη «ηχορύπανση» του αστικού χώρου από ανεπιθύμητες πηγές θορύβου. Αντιθέτως, αφορά ευρύτερες, βαρύνουσες ανακατατάξεις στον τρόπο που κατανέμεται, εστιάζεται (ή/και διασπάται) η προσοχή μέσω του ήχου, και οι οποίες είναι απαραίτητο να αποτιμηθούν κριτικά σε κάθε συζήτηση γύρω από τον ψηφιακό πολιτισμό.

- **ΜΟΔΕΣΤΟΣ ΣΤΑΥΡΑΚΗΣ**, Επικ. Καθηγητής Πολυτεχνικής Σχολής Πανεπιστημίου Αιγαίου

***«Σχεδίαση καινοτόμων διαδραστικών εφαρμογών για την παρουσίαση περιεχομένου πολιτιστικού ενδιαφέροντος»***

Οι διαδραστικές τεχνολογίες αποτελούν έναν από τους ταχέως εξελισσόμενους τομείς για την προβολή, παρουσίαση και αξιοποίηση πληροφορίας και περιεχομένου πολιτιστικής κληρονομιάς. Κύριος στόχος αυτών των τεχνολογιών είναι η ενδυνάμωση της εμπλοκής του τελικού αποδέκτη/χρήστη μέσω της παραγωγής μιας πλούσιας εμπειρίας (ενημερωτικής, ψυχαγωγικής, εκπαιδευτικής κτλ) η οποία αναδύεται μέσω της διάδρασης με τις νέες τεχνολογίες οι οποίες συνδυάζουν το ψηφιακό και υλικό ή άυλο πολιτιστικό αντικείμενο.

Η παρούσα εργασία αφορά στην ταξινόμηση και ανάλυση των σύγχρονων σχεδιαστικών τάσεων, μεθόδων και στυλ διάδρασης και τις συσχετιζόμενες με αυτές τεχνολογίες. Θα εστιάσει στην ανάλυση υβριδικών διαδράσεων οι οποίες συνδυάζουν περισσότερες από μια τεχνολογίες και στυλ διάδρασης και αναφέρονται σε πολυαισθητηριακές εμπειρίες χρηστών (interactive and multisensory user experiences). Θα εμβαθύνει στην ανάλυση του ρόλου της σχεδίασης φυσικών διεπαφών (natural user interfaces) και απτών διαδράσεων (tangible interactions) με την χρήση τεχνικών αναπαράστασης και φυσικής πρωτοτυποποίησης πολιτιστικού περιεχομένου σε συνδυασμό με τεχνικές physical computing.

Θα παρουσιαστούν ερευνητικές εργασίες και παραδείγματα από έργα φοιτητών του τμήματος Μηχανικών σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων τα οποία έχουν υλοποιηθεί ή υλοποιούνται στα πλαίσια ερευνητικών προγραμμάτων, μαθημάτων και διπλωματικών εργασιών.

- **ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΑΡΘΕΝΙΟΣ**, Αν. Καθηγητής Πολυτεχνείου Κρήτης

***«Νέες τεχνολογίες εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας στην πολιτιστική κληρονομιά.»***

Στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών της Αρχιτεκτονικής Σχολής του Πολυτεχνείου Κρήτης και πιο συγκεκριμένα στα πλαίσια του μαθήματος «Τεχνολογία της πληροφορίας και πολιτιστική κληρονομιά» διερευνώνται νέα μέσα και τεχνολογίες αιχμής που βρίσκονται σε

πειραματικό στάδιο με στόχο την κατανόηση των σύγχρονων αναγκών που προκύπτουν από την σύγκλιση του ψηφιακού κόσμου με την Πολιτιστική Κληρονομιά και την ανάπτυξη νέων καινοτόμων εφαρμογών για την διαχείριση και ανάδειξη περιεχομένου πολιτιστικού ενδιαφέροντος. Με την υποστήριξη του Εργαστηρίου Ψηφιακών Μέσων Σχεδιασμού γίνεται έρευνα επάνω σε νέες μεθόδους τρισδιάστατης μοντελοποίησης, σχεδιασμό διαδραστικών εφαρμογών, περιβάλλοντα εμπύθισης και εικονικής πραγματικότητας, εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, κ.α. Στα πλαίσια του 8ου Διαπανεπιστημιακού Σεμιναρίου Βιώσιμης Ανάπτυξης και Πολιτισμού θα παρουσιαστούν αποσπάσματα από την έρευνα για την διαδικτυακή πλατφόρμα Crete3D η οποία αφορά στην διαδραστική ξενάγηση στα μνημεία της Κρήτης κατά την διάρκεια των επτά ιστορικών περιόδων του νησιού, την διδακτορική έρευνα που αφορά στην χρήση εικονικής πραγματικότητας για την διερεύνηση των πιθανών μορφών των Ρωμαϊκών Θεάτρων της Κρήτης καθώς και εφαρμογές μοντελοποίησης, επεξεργασίας και ανάδειξης μνημείων με την μέθοδο Structure from Motion και την χρήση μόνο απλής φωτογραφικής μηχανής.

