

ICOM

international
council
of museums
Europe/Greece



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ 2019 / EUROPEAN CONFERENCE 2019

Στην εποχή του εικονικού

Τα Ευρωπαϊκά μουσεία ανταποκρίνονται στην ψηφιακή πρόκληση

21-22 Νοεμβρίου 2019 • Μουσείο Ακρόπολης, Αθήνα, Ελλάδα

Περιλήψεις • Abstracts

Embracing the virtual

European museums respond to the digital challenge

21-22 November 2019 • Acropolis Museum, Athens, Greece

KENTRIKH OMILIA – KEYNOTE PRESENTATION

Museums as spaces for discovery and experience in a digital world. Chances and challenges

*Prof. Monika Hagedorn-Saure, Ίδρυμα Πρωσικής Πολιτιστικής Κληρονομιάς,
Πρόεδρος Διεθνούς Επιτροπής Τεκμηρίωσης ICOM-CIDOC*

Today, museums in order to be visible and active need to open up beyond their premises, they need to connect not only with their visitors in the exhibition but also in the virtual world. Today, visitors are used to check online. They might be interested to learn about our museums even if they never are able to visit us, but even if they want to come, they will inform themselves today via the Internet.

As such museums have to present themselves there. This has many chances but also some challenges. In order to connect information on the web, joint standards have to be agreed on and used, eg data formats, information needed to be connected and findable via many ways, different portals, eg Europeana or national portals, which needs exchange formats and agreement on joint vocabularies otherwise we will compare apples with pears.

New technologies today can support education, support research and allows much wider access.

1η Συνεδρία - Session 1

**ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ, ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΦΥΛΑΞΗ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΑ ΚΑΙ
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΥΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥΣ
DIGITAL STRATEGY, DIGITISATION AND PRESERVATION IN MUSEUMS AND CULTURAL
HERITAGE ORGANISATIONS**

Ψηφιακός μετασχηματισμός πολιτιστικής κληρονομιάς: Ο ρόλος του ΕΚΤ στη δημιουργία ενός «Ψηφιακού Δημόσιου Χώρου»

Δρ Εύη Σαχίνη

Διευθύντρια Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου – ΕΚΤ

Στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού που συντελείται σε ευρωπαϊκό επίπεδο στον πολιτισμό, τα μουσεία καλούνται να παραγάγουν όλο και περισσότερο ψηφιακό περιεχόμενο και δεδομένα που θα «ζουν» μέσα σε αυτόνομες συσκευές, εφαρμογές και περιβάλλοντα. Το ζητούμενο είναι πώς θα μπορέσει αυτό το νέο περιεχόμενο που θα παραχθεί να ενσωματωθεί στον αναδυόμενο ψηφιακό δημόσιο χώρο του πολιτισμού. Με την έννοια του δημόσιου ψηφιακού χώρου εννοούμε ένα πεδίο κοινωνικής συμμετοχής, όπου πολίτες και κοινότητες ενδιαφέροντος μπορούν να χρησιμοποιούν τη μουσειακή και πολιτιστική κληρονομιά ελεύθερα και χωρίς περιορισμούς με σκοπό τη μάθηση, τη δημιουργικότητα, την έμπνευση και την

καινοτομία. Κύριος στόχος είναι η διευκόλυνση της δημόσιας χρήσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, την οποία θεσμικά τα μουσεία διαφυλάσσουν, μελετούν και διαχειρίζονται.

Στο EKT χτίζουμε την εθνική υποδομή για τον δημόσιο ψηφιακό χώρο, αναπόσπαστο κομμάτι του οποίου είναι τα πολιτιστικά δεδομένα και το ψηφιακό περιεχόμενο. Αξιοποιώντας νέες τεχνολογίες και εργαλεία παρέχουμε σειρά από δημόσιες ανταποδοτικές υπηρεσίες προς δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς που επιτρέπουν την ολοκληρωμένη διαχείριση, τεκμηρίωση, επιμέλεια και ανοικτή διάθεση του ψηφιακού περιεχομένου. Διαθέτουμε προδιαγραφές για τα καταναμημένα συστήματα των φορέων που ψηφιοποιούν περιεχόμενο και αναπτύσσουμε τον εθνικό συσσωρευτή πολιτιστικού περιεχομένου SearchCulture.gr, ώστε το περιεχόμενο που ψηφιοποιείται με δημόσιους πόρους, ανεξάρτητα από τους φορείς που προέρχεται – μουσεία, αρχεία, εφορείες, δήμους- να είναι κατά το δυνατόν ανοικτό, επεξεργάσιμο, προτυποποιημένο, ποιοτικό, διαλειτουργικό, ασφαλές και ενιαίο προσβάσιμο από ένα κεντρικό σημείο. Στόχος μας είναι η «έξυπνη διάθεση» (τεκμηρίωση) του ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου, ώστε να χρησιμοποιηθεί σε ελληνικό και διεθνές επίπεδο, από ολόκληρη την αλυσίδα χρηστών. Με βλέμμα στο μέλλον, τις καινοτόμες τεχνολογίες και τα νέα είδη περιεχομένου, φροντίζουμε για τη διατήρηση του ψηφιακού μας παρελθόντος. Με απόλυτο σεβασμό στην εθνική πολιτιστική κληρονομιά το EKT έχει διαδραματίσει μέχρι σήμερα καταλυτικό ρόλο στη δημιουργία ενός Ψηφιακού Δημόσιου Χώρου, φροντίζοντας για τη διαρκή πρόσβαση σε ψηφιακές συλλογές και τεκμήρια, αλλά και για την παραγωγή νέου περιεχομένου, νέων ερμηνειών του παρελθόντος.

Digital Transition of the Cultural Heritage: National Documentation Center's role in creating a "Digital Public Space"

Dr Evi Sachini

National Documentation Center - EKT

In the context of the digital transition that is taking place throughout Europe with regards to Culture, museums are called to produce more and more digital content and data that "live" inside autonomous and distributed devices, apps and environments. The key issue we are addressing is how this new kind of content that is being produced can form an integral part of an emergent cultural digital public space. By digital public space we envision a space of social collaboration and engagement, whereby citizens and communities of interest can use the museum collections and cultural heritage freely and without restrictions for education, creativity, inspiration and innovation. Our main aim is to facilitate the public use of cultural heritage which traditionally museums store, manage and research.

At EKT we are building a national infrastructure for the digital public space, an integral part of which are cultural data and cultural content. Leveraging new technologies and tools, we deliver a suite of added value services to public and private parties. These services enable integrated management, documentation, curation and open access to the publicly-funded digitized content. We produce interoperability guidelines and standards for the institutions' distributed systems; we develop SearchCulture.gr- the national cultural heritage data aggregator- which enables the data to be delivered in an open, standardized, machine-readable, interoperable, secure, semantically-enhanced and re-use ready way through a single access point. Through documentation we facilitate "smart access" to the

digital cultural content at national and international level, so that it can be reused by all the individual user groups.

With an eye to the future, the emerging technologies and the new types of content, we cater for the long-term availability of our digital cultural past. With utter respect to the Hellenic cultural heritage, EKT has been playing a decisive role in the creation of a Digital Public Space enabling constant and reliable access to the digital collections and artifacts and the production of new content as well as new interpretations of the past.

Digital today in French museums...

Jacques Terriere

Ex: Le Louvre Paris, Le Louvre Lens, Science museum of « La Villette », Château de Versailles, Natural History museum, Les Champs Libres

Digital is now present in a large majority of our French museums:

Communication - Promotion - Médiation - Ticketing - Marketing - Social networks...

REMOTE VISITS: Not to move for schools, for publics remote from culture, for disabled public...

BEFORE VISITING: Help you how to come to the museum? How to prepare your visit...

DURING VISITING: Visits are now interactive, more alive and dynamic, visit assistance tools... interactive plans, interactive tables, smartphone apps, 3D reconstructions, augmented reality...

AFTER VISITING: Restitution of interests, quantitative and qualitative studies, databanks, subscriptions, loyalty through social networks, sharing experiences, how to better know our visitors?...

Η ψηφιακή ενηλικίωση των αρχαιολογικών μουσείων: μαθήματα και προοπτικές

Δρ Μαρία-Ξένη Γαρέζου, Προϊσταμένη, Τμήμα Διαχείρισης Εθνικού Αρχείου Μνημείων και Αρχαιολογικού Κτηματολογίου, ΥΠΠΟΑ

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός του Υπουργείου Πολιτισμού αποτελεί αναγκαία συνθήκη για την εκπλήρωση του πολυεπίπεδου ρόλου των αρχαιολογικών μουσείων που αυτό διαχειρίζεται. Η διαφύλαξη, τεκμηρίωση και προστασία των συλλογών, η καλλιέργεια της γνώσης και η εκπλήρωση του εκπαιδευτικού τους ρόλου, η ανάπτυξη της εμπειρίας του επισκέπτη και η ψυχαγωγία, και τέλος η διευκόλυνση της πρόσβασης διαφορετικών ομάδων κοινού και η προώθηση της κοινωνικής ενσωμάτωσης, αποτελούν προνομιακά πεδία για την εφαρμογή καινοτόμων προσεγγίσεων, όπου είναι δυνατόν να επιστρατευθούν οι νέες, ψηφιακές, τεχνολογίες. Στο πλαίσιο της ομιλίας θα επιχειρηθεί κριτική επισκόπηση της κατάστασης: Τι πετύχαμε μέχρι σήμερα; Τι μάθαμε; Πώς θα μπορούσαμε να προχωρήσουμε; Σε μια εποχή που καλούμαστε να στρέψουμε το βλέμμα μας, όπως και τα μουσεία μας, όλο και περισσότερο από το παρελθόν στο μέλλον, οι απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα είναι κρίσιμες.

Archaeological Museums Coming of Age Digitally: Lessons and Perspectives

Dr Maria-Xeni Garezu, Head of the Department for the Administration of the National Archive of Monuments and the Archaeological Cadaster, Hellenic Ministry

The digital transformation of the Hellenic Ministry of Culture is a necessary condition for fulfilling the multiple roles of state archaeological museums. Preserving, documenting and protecting collections; developing knowledge and fulfilling the museums' educational role; increasing the visitor experience and entertainment; and last but not least, facilitating access to diverse groups and promoting social inclusion are key areas, where new, digital, technologies may be employed. This talk will provide a critical overview of the situation: What have we achieved so far? What have we learnt? How can we go further? At a time when we, and our museums, are called upon to look more and more from the past into the future, the answers to the above questions are crucial.

Museums with digital or... digital museums, that's the question

Luis Raposo, ICOM-Europe Chair

Museums are increasingly having recourse to digital technologies. A sort of explosion in all azimuths can in fact be noticed. Initially digital representations were mainly used in disseminating activities, both in doors as at distance, via the "world wide web" namely. Subsequently, digitalization spread in collections inventory and collections management in general. Now, all museological functions are virtually embedded in digital and it would be not only unintelligent, but in fact vain to doubt on the utility of digital in museums. Less so to discuss, abstractly, on the option in using or not digital recourses.

Examples of the benefits of digital applications and devices in museums are multiplying like mushrooms. They can fulfil days and weeks of instructive change of views and learning in conferences, workshops and magazines. It is always interesting to recall, and may be to add some – and we will not avoid to it also here. However, assuming the evidence of what has just been said, the real challenge lies elsewhere now: are there limits to the digital in museums? Can museums still be considered museums, when converted "only" in digital archives, with no real, material, objects and collections?

The view adopted here is somehow conservative. Museums with digital and "digital museums" are considered to be extremely different entities. In fact, the last ones hardly can be accepted as museums at all.

Fundaments for such a position are not only, nor mainly, "technological". They are rather "political", in the sense of promoting adulthood and citizenship, throughout social tools allowing for the contact/confrontation and wider understanding of the word, which is real and material by nature. These tools and policies are considered to be especially important in a word of "fake news", where frontiers between "real" and "virtual" tend to be less precise and the opposition between "true" and "false" tend to be considered as uniquely dependent from the adopted view point.

In such a context museums are asked, as ever since their "invention", to stand as bastions of the authentic, often the unique. They shall not surrender to shining technologies, accepting to become places where, to use the old, but still up-to-date warning of Umberto Eco, "the 'complete real' becomes identified with the 'complete fake'... [and] Absolute unreality is offered as real presence." Based either on stumbling wax-figurines as in astonish virtual recreations, these offers do not subsume the concept and the social function of museums. They are to be used,

certainly. But not to replace the core of “being museum”. And this is to feel and to intellectualize real objects, real collections throughout all our traditional five senses – the only windows we have to contact the world in our condition of irreducible analogical creatures.

Ψηφιακός μετασχηματισμός μέσω της Καινοτομίας στη Νεανική Επιχειρηματικότητα.

Αναπτυξιακή πολιτική στον Πολιτισμό – Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων

Αθηνά Χατζηπέτρου, Πρόεδρος, Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων

Βίκυ Ευαγγελίου, Μέλος ΔΣ, Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων

Ο Ψηφιακός Μετασχηματισμός μέσω της Καινοτομίας είναι μέρος της συνολικής στρατηγικής του Ταμείου Αρχαιολογικών Πόρων. Στόχος είναι ο σχεδιασμός και η υλοποίηση δράσεων με ανθρωποκεντρική προσέγγιση της εμπειρίας που παρέχεται στους αρχαιολογικούς χώρους και στα μουσεία. Η στόχευση αυτή επιτυγχάνεται μέσω της υιοθέτησης νέων διεθνών καλών πρακτικών, της προώθησης του ψηφιακού μετασχηματισμού στον χώρο του πολιτισμού και της δημιουργία εμπειρίας και τεχνογνωσίας, μέσα από διαδικασίες ανοιχτής καινοτομίας. Η Αναπτυξιακή Πολιτική και η νεανική επιχειρηματικότητα συνεισφέρουν στην ενίσχυση και την προώθηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

Digital transformation via Innovation in Young Entrepreneurship.

Development Policy in the Cultural Industry – Archaeological Resources Fund

Athina Chatzipetrou, President and CEO of Archaeological Resources Fund

Vicky Evangeliou, Member of the Board of Directors Archaeological Resources Fund

Digital Transformation via Innovation is part of the Archaeological Resources Fund Strategy.

Our main target is the design and implementation of different Activities that focus on the humancentric approach of the Museum and Archaeological site visitors' experience.

This mission can be accomplished by adopting International best practices, by promoting digital transformation in the Cultural industry as well as developing experience and Know how through open innovation procedures.

Development Policy and young entrepreneurship contribute to the enhancement and promotion of our Cultural Heritage

2η Συνεδρία- Session 2

ΘΕΩΡΗΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ, ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ THEORETICAL PERSPECTIVES, ISSUES OF AUTHENTICITY AND REPRESENTATION

Museums as Trusted Source of Knowledge: A Translation into Feasible Digital Services

Dr Martin Doerr, Dr Pavlos Fafalios

Center for Cultural Informatics, Information Systems Laboratory

“A museum is a permanent institution responsible for safeguarding tangible and intangible evidence of our past and present, for making it accessible today, and for ensuring its availability in the future.(*)”. Taking knowledge for justified belief, we take the position that it resides exclusively in the human mind, which is able to relate information, in particular in digital form, to reality and justified approximations of possible pasts. Adopting knowledge from third parties must be based on trust in the diligence and honesty of the providers, the ability to get access to physical evidence from the providers and to verify propositions by multiple independent sources. Applying this principle, chains of trusted knowledge transfers emerge with a human provider at each link. Even if providers are no longer alive and evidence no longer extant, there must be a living curator able to provide evidence for the authenticity of the last knowledge transfer in the provenance chain. Whereas the traditional scholarly citation practice has yet to find its lost way back into digital documentation, the untapped capacities of digital technology allow unprecedented new means to connect evidence, observation and fact to conclusions and interpretations, be it about digital or material content. This presentation will show how current semantic technologies and effective Open Source solutions can allow for a feasible management of curated digital information as linked trusted sources, open to scholarly scrutiny, criticism and revision. In a world of fake news and ignorant proliferation of pseudo-facts and pseudo-evidence, it should be an ethical incentive for museums not to sell anonymous ready-made opinions on Websites like ultimate truths, but to embed their invaluable digital information in an open and transparent, evidence-grounded scholarly discourse, in which curators, professional and private researchers can participate.

(*) part of the definition of museum proposed to ICOM by CIDOC 2019

Τα Μουσεία ως Αξιόπιστες Πηγές Γνώσης: Μεταφορά σε Εφικτές Ψηφιακές Υπηρεσίες

Δρ Μάρτιν Ντερ και Δρ Παύλος Φαφαλιός

*Κέντρο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Εργαστήριο Πληροφοριακών Συστημάτων
Ινστιτούτο Πληροφορικής, Ίδρυμα Τεχνολογίας και Έρευνας, Κρήτη*

“Ένα μουσείο είναι ένας μόνιμος οργανισμός υπεύθυνος για τη διαφύλαξη των υλικών και άυλων τεκμηρίων του παρελθόντος και του παρόντος, για να καταστήσει αυτά προσβάσιμα σήμερα και να διασφαλίσει τη διαθεσιμότητά τους στο μέλλον. (*)” Θεωρώντας τη γνώση ως τεκμηριωμένη πεποίθηση, αποδεχόμαστε ότι η γνώση υπάρχει αποκλειστικά στον ανθρώπινο νου, ο οποίος είναι ικανός να συσχετίσει πληροφορίες, ιδίως ψηφιακής μορφής, με την πραγματικότητα και με αιτιολογημένες προσεγγίσεις πιθανών παρελθόντων. Η υιοθέτηση γνώσεων από τρίτους πρέπει να βασίζεται στην εμπιστοσύνη, στη συνέπεια, στην ειλικρίνεια των παρόχων, στη δυνατότητα πρόσβασης στα φυσικά τεκμήρια και στην επαλήθευση των ισχυρισμών από πολλαπλές ανεξάρτητες πηγές. Εφαρμόζοντας αυτή την αρχή, εμφανίζονται αλυσίδες “προέλευσης γνώσης”, που αποτελούνται από αξιόπιστους «μεταφορείς γνώσης» και από ανθρώπινους παρόχους σε κάθε σύνδεσμο της αλυσίδας. Ακόμη και αν οι πάροχοι δεν είναι πια ζωντανοί και δεν υπάρχουν πλέον αποδεικτικά στοιχεία, πρέπει να υπάρχει ένας επιμελητής που να μπορεί να αποδείξει την αυθεντικότητα της τελευταίας μεταφοράς γνώσης στην αλυσίδα προέλευσης. Ενώ η παραδοσιακή πρακτική των ακαδημαϊκών παραπομπών δεν έχει ακόμη βρει τον χαμένο δρόμο της

στην ψηφιακή τεκμηρίωση, αναξιοποίητες δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας προσφέρουν πρωτοποριακούς τρόπους διασύνδεσης στοιχείων, δεδομένων παρατήρησης και γεγονότων με συμπεράσματα και ερμηνείες, είτε πρόκειται για ψηφιακό είτε για υλικό περιεχόμενο. Η παρουσίαση αυτή αποσκοπεί να δείξει πώς τρέχουσες σημασιολογικές τεχνολογίες σε συνδυασμό με αποτελεσματικές λύσεις Ανοιχτού Κώδικα μπορούν να υποστηρίξουν τη διαχείριση και επιμέλεια ψηφιακών πληροφοριών ως διασυνδεδεμένες αξιόπιστες πηγές, ανοικτές σε επιστημονικό έλεγχο, κριτική και αναθεώρηση. Σε έναν κόσμο ψευδών ειδήσεων, όπου ψευδή δεδομένα και στοιχεία πολλαπλασιάζονται, πολλές φορές αφελώς, με γρήγορους ρυθμούς, τα μουσεία πρέπει να έχουν ως ηθικό κίνητρο την αποφυγή δημοσίευσης ανώνυμων «τυποποιημένων» απόψεων ως απόλυτες αλήθειες και να στοχεύσουν στην ενσωμάτωση των ανεκτίμητων ψηφιακών τους πληροφοριών σε ανοικτή, διαφανή και επιστημονικά τεκμηριωμένη συζήτηση, στην οποία μπορούν να συμμετέχουν επιμελητές, επαγγελματίες και ιδιώτες ερευνητές.

The digital transformation of museums: challenges and future directions

Dr. Maria Shehade, Research Associate, Museum Lab - Research Centre on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (RISE), Cyprus

Dr. Theopisti Stylianou-Lambert, Associate Professor, Cyprus University of Technology/ Leader of Museum Lab - Research Centre on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (RISE), Cyprus

In light of the digital transformation of our everyday life, museums all over the world are currently trying to adjust and embrace technological innovations so as to keep up with the new developments on interactive and emerging technologies.

However, it appears that incorporating and cultivating such a technological dimension in aspects of the museum operation is not always as smooth as in other areas of everyday life in which these technologies are used. Apart from practical or other challenges it appears that in many cases the attempts towards a digital transformation of museums may also challenge traditional museological values and affect the very nature of the museum experience offered to visitors.

The aim of this presentation is to critically examine and assess these challenges focusing on technologies that are currently used inside the museum space such as interactive kiosks, touch screens and virtual or augmented reality applications. The presentation will also explore how these challenges can be addressed in order to provide transformative and immersive museum experiences and will highlight particular future directions that could guide the digital transformation of museums so that new technologies can be used in more effective and creative ways.

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων: προκλήσεις και μελλοντικές κατευθύνσεις

Δρ Μαρία Σιεχατέ, Research Associate, Museum Lab - Research Centre on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (RISE), Κύπρος

Δρ Θεοπίστη Στυλιανού -Lambert, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου/ Επικεφαλής του Museum Lab - Research Centre on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (RISE), Κύπρος

Έχοντας υπόψη τις μεγάλες αλλαγές που επέφερε στην καθημερινότητά μας η έντονη διάχυση των νέων τεχνολογιών, τα μουσεία σε όλο τον κόσμο προσπαθούν να προσαρμοστούν στη νέα πραγματικότητα και να υιοθετήσουν τεχνολογικές καινοτομίες, ώστε να συμβαδίσουν με τις νέες εξελίξεις στις διαδραστικές και αναδυόμενες τεχνολογίες.

Ωστόσο, φαίνεται ότι η ενσωμάτωση και η καλλιέργεια μιας τέτοιας τεχνολογικής διάστασης σε πτυχές της λειτουργίας του μουσείου δεν είναι πάντα τόσο ομαλή όπως σε άλλες πτυχές της καθημερινής ζωής στις οποίες χρησιμοποιούνται αυτές οι τεχνολογίες. Εκτός από πρακτικές ή άλλες προκλήσεις, φαίνεται ότι σε πολλές περιπτώσεις οι προσπάθειες καλλιέργειας μιας ψηφιακής διάστασης στα μουσεία μπορεί επίσης να αμφισβητήσουν παραδοσιακές μουσειολογικές αξίες και να επηρεάσουν την ίδια τη φύση της μουσειακής εμπειρίας που προσφέρεται στους επισκέπτες.

Η παρούσα παρουσίαση στόχο έχει να εξετάσει κριτικά και να αξιολογήσει αυτές τις προκλήσεις με έμφαση στις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σήμερα μέσα στο μουσειακό χώρο, όπως διαδραστικά πολυμέσα, οθόνες αφής και εφαρμογές εικονικής ή επαυξημένης πραγματικότητας. Η παρουσίαση θα διερευνήσει επίσης τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αντιμετωπιστούν αυτές οι προκλήσεις, ώστε τα μουσεία να προσφέρουν μοναδικές εμπειρίες εμβύθισης (immersion). Θα αναδειχθούν επίσης συγκεκριμένες μελλοντικές κατευθύνσεις που θα μπορούσαν να καθοδηγήσουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων, έτσι ώστε οι νέες τεχνολογίες να μπορούν να χρησιμοποιηθούν με πιο αποτελεσματικούς και δημιουργικούς τρόπους.

Αντιστρέφοντας τους ρόλους: τα άψυχα αντικείμενα της πολιτιστικής μας κληρονομιάς ζωντανεύουν και ο ανθρώπινος αισθητήρας

Χαράλαμπος Πατρικάκης, Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Ηλεκτρολόγων & Ηλεκτρονικών Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Οι τεχνολογικές εξελίξεις των τελευταίων ετών, και ειδικότερα το διαδίκτυο των πραγμάτων, ο νεφοϋπολογισμός και η μηχανική μάθηση, έχουν δώσει τη δυνατότητα για τη σύγκλιση του ηλεκτρονικού και του φυσικού κόσμου, σε ένα ενιαίο, «κυβερνοφυσικό» περιβάλλον, όπου η πληροφορία και η αξιοποίησή της δίνει τη δυνατότητα για επαυξημένη πληροφόρηση, εμπειρία και κατανόηση. Σε αυτό το περιβάλλον, η ψηφιοποίηση, η οποία μέχρι τώρα ήταν το ζητούμενο όσον αφορά τη χρήση των ΤΠΕ στον χώρο του πολιτισμού, δίνει τη θέση της σε νέες κατευθύνσεις και δράσεις, οι οποίες έρχονται πλέον να χτίσουν πάνω στη βάση που δημιούργησε αυτή η ψηφιοποίηση. Στόχος πλέον δεν είναι η ηλεκτρονική καταγραφή της πληροφορίας, αλλά η χρήση της, με εξατομικευμένο και αποδοτικό τρόπο, για την καλύτερη κατανόηση, και επεξεργασία της γνώσης.

Σε απάντηση των παραπάνω προκλήσεων και αναγκών, έχουμε την εμφάνιση νέων τρόπων με τους οποίους μπορούμε να έλθουμε σε επαφή με το πολιτιστικό μας παρελθόν, αφήνοντας πίσω τη γραμμική, κατευθυνόμενη και μονολιθική εμπειρία της ανάγνωσης ή παρακολούθησης κειμένου και πολυμεσικού υλικού. Καινοτόμες προτάσεις πρεσβεύουν τη διαδραστική εμπειρία, η οποία επιτρέπει την πλήρη ελευθερία της επικοινωνίας, και την εξατομίκευση των γνώσεων, αξιοποιώντας τις δυνατότητες για μίξη του φυσικού και ηλεκτρονικού κόσμου σε ένα ενοποιημένο κυβερνοφυσικό περιβάλλον. Από την άλλη, η δυνατότητα για κινητό υπολογισμό, δεδομένη πλέον μέσω των έξυπνων συσκευών (τηλεφώνων), μας επιτρέπει να λειτουργήσουμε ως ενεργά μέλη της προσπάθειας για προστασία, συντήρηση και

διατήρηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, μέσω μοντέλων συλλογής πληροφορίας που βασίζονται στον πληθοπορισμό.

Σε αυτό το πλαίσιο, παρουσιάζονται δύο δράσεις, οι οποίες είναι στην κατεύθυνση της πλήρους ελευθέρωσης της εμπειρίας επισκέπτη σε ένα μουσείο μέσω της χρήσης έξυπνων βοηθών (chatbots), που κάνουν χρήση μηχανικής μάθησης, και της χρήσης πληθοπορισμού για την προστασία μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς.

Reversing the roles: Animating cultural heritage objects, and humans as sensors

Charalambos Patrikakis, Associate Professor, Department of Electronic and Electrical Engineering, University of West Attica

Recent technological developments, and in particular the Internet of Things, Cloud Computing and Machine Learning, have enabled the convergence of the virtual and physical worlds into a single, "cyberphysical" environment, where knowledge and its exploitation provides the opportunity for enhanced information, experience and cognition. In this environment, digitisation, which has so far been the primary goal as regards the use of ICT in the cultural domain, gives its place to new goals, which build upon the (now existing) digitised representations of artefacts and cultural heritage sites. The aim is no longer electronic representation of tangible information, but its use in a personalised and efficient way, in the course of better understanding and processing of knowledge.

In response to the above challenges and needs, new ways which enable the connection with our cultural past have emerged, leaving behind the linear, directional and monolithic experience of reading text or passively attending the reproduction of multimedia content. Innovative proposals feature an interactive visitor's experience which allows complete freedom of communication and personalization of knowledge, while making full use of the potential of mixing the physical and virtual worlds in a unified cyberphysical environment. On the other hand, the ability for ubiquitous computing, as offered through smart devices (phones), enables us to act as active participants on an endeavour to protect, sustain and preserve our cultural heritage through crowdsensing.

In this context, two proposals are presented, serving the needs of a fully interactive and participatory visitor's experience, as this can be supported through the use of smart assistants (chatbots) enabled by Machine Learning algorithms, and the use of crowdsensing to protect cultural heritage sites.

3η Συνεδρία- Session 3

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ CONCEPTUAL AND PRACTICAL IMPLICATIONS

Εικονική Πραγματικότητα και νέες τεχνολογίες στα Μουσεία

Δημήτρης Εφραιμόγλου, Διευθύνων Σύμβουλος, Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού

Στην ομιλία του ο κύριος Δημήτρης Εφραιμόγλου θα περιγράψει πώς το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού ήδη από τις καταστατικές του επιταγές χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες για την παρουσίαση και προβολή θεμάτων που άπτονται του ελληνικού πολιτισμού και της παράδοσης. Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί η «Θόλος»,

το θέατρο Εικονικής Πραγματικότητας του Κέντρου Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος» και αναλυτικά οι εικονικές περιηγήσεις και οι τρισδιάστατες ταινίες που προβάλλει, ενώ θα δοθεί μία εικόνα από τα σχόλια και τις μέχρι τώρα παρατηρήσεις των επισκεπτών. Επίσης, θα γίνει αναφορά σε projects που έχουν αναληφθεί από το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού στην περιφέρεια και σε άλλους χώρους εκτός του Κέντρου Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος», όπως για παράδειγμα δράσεις εικονικής αναπαράστασης και προγράμματα τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας σε μουσεία εκτός Αθηνών. Τέλος, θα γίνει μία σύντομη αναφορά σε προγράμματα augmented και enhanced reality, τα οποία επεξεργάζονται αυτή την περίοδο η ομάδα Εικονικής Πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού.

Virtual Reality and cutting edge technologies in Museums

Dimitris Efraimoglou, Director, Foundation of the Hellenic World

In his speech Mr Dimitris Efraimoglou will present how the Foundation of Hellenic World used, ever since it was founded, new technologies to promote the Hellenic culture and heritage. In addition, he will present "Tholos", the Virtual Reality Museum that hosts the digital collections of the Foundation of the Hellenic World by creating photorealistic reconstruction of ancient sites, buildings and monuments. He will mention visitors' reactions and comments on "Tholos" and the immersive experience they are going through during their visit. Mr Efraimoglou will also present FHW's projects outside Attica Region which used VR reality applications in other peripheral museums and cultural centers. Lastly, audience will have the chance to have a "sneak peek" on new augmented /enhanced reality projects that will be presented at Hellenic Cosmos Cultural Centre & Museum by FHW's VR team.

The educational point of view on the digital challenge: some reflections and an experimental project

Prof. Emma Nardi, ICOM Executive Board - Μέλος Εκτελεστικού Συμβουλίου ICOM

A project of educational activity must be carefully planned. In particular five aspects must be considered: affective dimension, transfer of knowledge, coaching, assessment, individualization. In each of these aspects technology can play an important role to improve the activity. Examples will be given, taking into consideration In interior puero, a project developed between the Centre for Museum Education of University Roma Tre and the Vatican Museums.

Μπορεί η βάση δεδομένων να αφηγηθεί ιστορίες; Τα ψηφιακά εκθέματα του Μουσείου της Πόλης του Βόλου

Δρ Ιουλία Πεντάζου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Η ανακοίνωση παρουσιάζει τα ψηφιακά εκθέματα που δημιουργήθηκαν για το Μουσείο της Πόλης του Βόλου, τα οποία υπήρξαν προϊόν ενός πολύχρονου διεπιστημονικού ερευνητικού προγράμματος του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και του Μουσείου της Πόλης του Βόλου. Στόχος του προγράμματος ήταν, μεταξύ άλλων, να δημιουργήσει μία ψηφιακή υποδομή για την οργάνωση της πληροφορίας, η οποία θα είχε πολλαπλές δυνατότητες: να φιλοξενεί πληροφορίες που παράγονται στο πλαίσιο περιοδικών εκθέσεων, να δημιουργεί πληροφορία έτοιμη προς χρήση για τις

εκθέσεις του μουσείου, να λειτουργεί αυτόνομα ως 'ψηφιακό έκθεμα' ανοικτό προς διερεύνηση από τους επισκέπτες του Μουσείου. Η ανακοίνωση παρουσιάζει το σκεπτικό με βάση το οποίο σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε αυτή η οργανωτική υποδομή, καθώς και το τελικό αποτέλεσμα που εκτίθεται στους χώρους του Μουσείου. Με αφετηρία αυτό το παράδειγμα, συζητά θεωρητικούς προβληματισμούς αναφορικά με τη νοηματοδότηση της πληροφορίας, τη λειτουργία της πληροφορίας ως εκθέματος, αλλά και τη δυνατότητα σχεδιασμού δυναμικών πολυτροπικών εκθεμάτων που θα μεταβάλλονται ανάλογα με τις εκθετικές ανάγκες του μουσείου.

Can database narrate stories? The digital exhibits of the City Museum of Volos *Dr Ioulia Pentazou, University of Thessaly and Hellenic Open University*

The paper presents the digital exhibits created for the Museum of the City of Volos, which were the product of a long-term interdisciplinary research program of the University of Thessaly and the Museum. One of the aims of the program was to create a digital multifunctional platform for the organization of information, adequate to: host information produced in the framework of temporal exhibitions, create ready-to-use content for museum exhibitions, operate autonomously as a 'digital exhibit' open for exploration by Museum visitors. The paper discusses the rationale behind the design of this platform as well as the final exhibit presented at the Museum. The specific case study is discussed within a broader theoretical context focused on the signification of information, the function of information as exhibit as well as the possibility of designing dynamic multimodal exhibits that will vary according to the museum's exhibition objectives.

Εκπαίδευση και Πολιτισμός στην εποχή των Νέων Τεχνολογιών. Το Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης

Δρ Αγαθονίκη Τσιλιπάκου, Διευθύντρια Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού

Η χρήση νέων τεχνολογιών αποτελεί σημαντικό βήμα προς τον εκσυγχρονισμό των ελληνικών μουσείων και του ίδιου του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού. Η τεχνολογία των πολυμέσων προσφέρει στην εκπαιδευτική διαδικασία νέα ποιότητα στη διαλογική επικοινωνία, αναβαθμίζοντας την πρόσβαση σε όλους τους χρήστες και ιδιαίτερα των ατόμων με αναπηρία.

Στο Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού χρησιμοποιούνται ψηφιακές εφαρμογές, σύγχρονες τεχνολογίες πληροφόρησης και επικοινωνίας (βίντεο, βίντεο - παιχνίδια, διαφάνειες, προβολές, οθόνες αφής, φωτοτράπεζες, ηχητικά ντοκουμέντα), που προσφέρουν στους επισκέπτες την εκπαίδευση σε συνδυασμό με την ψυχαγωγία ως εξής: 1) Στη μόνιμη έκθεση (βίντεο, οθόνες αφής στις αίθουσες «Το βυζαντινό κάστρο» και «Ανακαλύπτοντας το παρελθόν», ηχητική - απτική περιήγηση για τυφλούς και άτομα με προβλήματα όρασης με τίτλο «Αγγίξτε και γνωρίστε το Βυζάντιο», με ενημερωτικό φυλλάδιο για τον συνοδό, εφαρμογή για έξυπνες κινητές τηλεφωνικές και ηλεκτρονικές συσκευές, μια διαδραστική εκπαιδευτική περιήγηση με τίτλο «Διασκεδαστικό Μουσείο»). 2) Στον χώρο υποδοχής του Μουσείου (ηλεκτρονική πλατφόρμα: «Εξερευνώντας τον κόσμο του Βυζαντίου», παραγωγή του ΕΚΒΜΜ - Θεσσαλονίκη). 3) Στις περιοδικές εκθέσεις για να εμπλουτίσουμε με διαδραστικό τρόπο τον αριθμό των εκθεμάτων μας, ειδικά στην περίπτωση της ανεπάρκειας του χώρου προσθέτοντας περισσότερες ενδιαφέρουσες πληροφορίες και προσελκύοντας νέους επισκέπτες. 4) Στη μόνιμη έκθεση του Λευκού Πύργου, παρουσιάζοντας μια ιστορία 23 αιώνων της πόλης της Θεσσαλονίκης μέσω κυρίως

πολυμεσικών και διαδραστικών εφαρμογών εικόνας και ήχου. Το επικείμενο έργο μας με τίτλο «Το Ψηφιακό Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού: από την εικόνα στην εμπειρία» αποσκοπεί στην περαιτέρω ανάπτυξη των υπηρεσιών του Μουσείου για τη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών και των πολιτών εντός και εκτός Μουσείου και την προσέλκυση νέου επαναλαμβανόμενου κοινού, με ψηφιακές διαδραστικές εφαρμογές, ηχητικές και βίντεο ξεναγήσεις για άτομα με προβλήματα ακοής, εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, εκπαιδευτικές ψηφιακές δράσεις, βελτιωμένες υπηρεσίες διαδικτύου.

Education and Culture in the New Technologies Era. Museum of Byzantine Culture, Thessaloniki

Dr Agathoniki Tsilipakou, Director of Museum of Byzantine Culture

Using new technologies is an important step towards the modernization of the Greek Museums and the Museum of Byzantine Culture itself. Multimedia technology offers to the educational process a new quality in interactive communication, upgrading access to all users and especially to the people with disabilities. In the Museum of Byzantine Culture we use digital applications, modern information and communication technologies (videos, video – games, slides-show, projections, touch screens, light boxes, sound documents) offering to the visitors the edutainment as follows: 1) In the permanent exhibition (videos, touch screens in the rooms «The Byzantine Castle» and «Discovering the Past», audio – tactile tour for blind and visually – impaired visitors titled «Touch and discover Byzantium» with brochure for the accompanying person, the App for android platforms, an interactive educational tour titled «Amusing Museum»). 2) In the lobby of our Museum (electronic platform: «Exploring the world of Byzantium»), a production of the European Centre of Byzantine and Post Byzantine Monuments (Thessaloniki). 3) In our temporary exhibitions to enrich in an interactive way the number of our exhibits especially in the case of lack of sufficient space adding more interesting information and to attract young visitors. 4) In the permanent exhibition of the White Tower presenting a 23-century history of the city (Thessaloniki) via multimedia and audio guide. Our forthcoming project titled «Digital Museum of Byzantine Culture: From Vision to Experience» has to develop our local service infrastructure in order to augment the visitor experience in and outside the Museum, with digital interactive applications, guided tours deployed on visitors' mobile devices, video - guides for hearing impaired visitors, augmented reality, educative interactive applications, web services.

«Virtual but...real. Τα Μουσεία του Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς στην ψηφιακή εποχή»

Φώτης Αλεβίζος, Προϊστάμενος Τεχνολογικών Εφαρμογών, Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς

Πώς προδιαγράφεται ο ρόλος των μουσείων την εποχή της τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης; Πώς μπορούν τα μουσεία να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες και τα εργαλεία που προσφέρονται από την τεχνολογική καινοτομία, προκειμένου να ανταποκριθούν στις σύγχρονες προκλήσεις και να ενισχύσουν τη διείσδυσή τους στον κοινωνικό ιστό; Αυτά είναι μερικά μόνο από τα βασικά ερωτήματα που απασχολούν σήμερα το Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς (ΠΙΟΠ), στο πλαίσιο της λειτουργίας ενός Δικτύου εννέα θεματικών Μουσείων στην ελληνική

περιφέρεια. Μουσεία που βρίσκονται, ως επί το πλείστον, μακριά από μεγάλα αστικά κέντρα και οφείλουν να αξιοποιούν όλα τα διαθέσιμα εργαλεία για να ανανεώνουν συνεχώς την παρουσία τους και να παραμένουν διαχρονικά και επίκαιρα, προς όφελος των επισκεπτών τους αλλά και των τοπικών κοινωνιών.

Σε εποχή όπου η δυσχερής οικονομική συγκυρία και η συνακόλουθη κρίση αξιών έχουν επιδράσει αρνητικά στη δυνατότητα πρόσβασης των πολιτών σε πολιτιστικά αγαθά και σε αντίστοιχες υπηρεσίες, ένα σύγχρονο Δίκτυο Μουσείων πρέπει να πρωτοστατεί στην αξιοποίηση όλων των διαθέσιμων αφηγηματικών εργαλείων για την υποστήριξη της πρόσβασης ολόένα και ευρύτερων κοινωνικών ομάδων στις υπηρεσίες του. Σε αυτό το πλαίσιο, το ΠΙΟΠ αξιοποιεί όλα τα διαθέσιμα χρηματοδοτικά εργαλεία για την υλοποίηση προγραμμάτων, τα οποία στοχεύουν στη δημιουργία ψηφιακών εργαλείων, που πλαισιώνουν τις μόνιμες εκθέσεις των Μουσείων του και διευρύνουν την εμπειρία των επισκεπτών τους.

“Virtual but...real. The Cultural Foundation of the Piraeus Bank Museum network in the digital era”

Fotis Alevizos, Head of IT and Digital Applications, Cultural Foundation of the Piraeus Bank

What is the role of museums at the time of the fourth industrial revolution? How can museums take advantage of the opportunities and tools offered by technological innovation to meet contemporary challenges and enhance their penetration into the social fabric? These are just some of the key questions currently being addressed by the Piraeus Group Cultural Foundation (PIOP), as part of the operation of a Network of Nine Thematic Museums in the regions of Greece. Museums, which are mostly far from large urban centers and must make use of all available tools to constantly renew their presence and remain timely and up-to-date for the benefit of both their visitors and the local communities.

At a time when the difficult economic environment and the consequent crisis of values have had a negative impact on citizens' access to cultural goods and related services, a modern Museum Network should take the lead in leveraging all available narrative tools to support the access of wider social groups to its services. In this context, PIOP utilizes all available funding for the implementation of programs aimed at the creation of digital tools that support the permanent exhibitions of its Museums and enhance the experience of their visitor.

Between the digital and the real: dialogues between objects and communities

Mário Antas, National Museum of Archaeology, Lisbon and ICOM Europe Board member

The potential of digital tools in museums is beginning to be recognized by museologists and visitors. These technologies did not come to replace the real and the unique experience that visitors have each time they interact with heritage. Digital technologies in museums are fundamental tools to contribute to research, conservation and education and community involvement. The National Museum of Archaeology has been developing experiments based on digital tools on an ongoing basis since 2012. In the context of a European project called EMEE (Eurovision- Museums Exhibiting Europe) the visitors were invited to discover the

meaning of the objects. In this exhibition the digital devices functioned as support to provide interaction with the visitors.

Today the Museum exhibits include solutions in which QR Codes and even augmented reality are used to provide visitors with more information on the exhibitions. Recently, we are developing solutions that go through photometry and 3D model constructions within the framework of another project funded by the European Union: EULAC - Museums, Communities and Sustainability. The aim is to give visibility to small communities and their heritage.

The project develops a 3D iconic object scanning program for these communities. We believe that in this way we are adding value to our heritage and sharing with other communities around the world.

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 22 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ / FRIDAY 22 NOVEMBER

4η Συνεδρία- Session 4

Η ΨΗΦΙΑΚΗ / ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ THE DIGITAL / VIRTUAL MUSEUM EXPERIENCE: CASE STUDIES

Bringing Archaeology to life

Dorit Wolenitz, Director, Man and the Living World Museum, Israel

People who visit archaeological sites and archaeology museums, find it sometimes hard to imagine or understand how it was looked like in the past. In my presentation I will introduce some digital methods that are used in Museum and Archaeological sites in Israel, which help the visitors to understand and even experience the past.

Νέες τεχνολογίες στην υπηρεσία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η εμπειρία από το Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας

Δρ Άννα Καραπαναγιώτου, Προϊσταμένη της Εφορείας Αρχαιοτήτων Αρκαδίας

Το αναβαθμισμένο Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας στην Πελοπόννησο, ένα από τα παλαιότερα περιφερειακά δημόσια μουσεία του ελληνικού κράτους, ξεκίνησε την επαναλειτουργία του το 2014. Μέσα από δύο θεματικούς άξονες και επιμέρους ενότητες, που αναπτύσσονται στις τρεις αίθουσες και στον προθάλαμο του Μουσείου, προσκαλείται ο επισκέπτης σε ένα ταξίδι εσωτερικής αναζήτησης με οδηγούς τα υλικά κατάλοιπα και τις γραπτές μαρτυρίες της αρχαίας Τεγεατικής. Το Μουσείο «εισάγει μια συνεκτική ερμηνευτική στρατηγική, ενσωματώνοντας καινοτόμες τεχνολογίες υψηλής αισθητικής», όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στο κείμενο της διάκρισής του το 2016 από το European Museum Forum.

Στην παρούσα ανακοίνωση θα γίνει σύντομη παρουσίαση των ψηφιακών εφαρμογών του μουσείου και θα επιχειρηθεί σχολιασμός με βάση την εμπειρία της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στη μουσειολογική και μουσειογραφική δομή της έκθεσης.

New technologies in the service of cultural heritage. The experience from the Archaeological Museum of Tegea

Dr Anna Vasiliki Karapanagiotou, Director, Ephorate of Antiquities of Arcadia

After the recent renovation of the building and the exhibit make-over, the Archaeological Museum of Tegea, one of the country's first regional public museums located in the Peloponnese, reopened in 2014.

Through two main thematic strands and several sub-sections, which unfold in the anteroom, the three galleries, and the courtyard of the museum, visitors are invited to a journey of inner search and knowledge guided by material remains and written sources from the land of ancient Tegea.

In 2016, the European Museum Forum (EMF), under the aegis of the Council of Europe, awarded the Tegea Museum with its highest distinction for outstanding achievements for 'placing the visitor at the centre of its thinking with integrated, state-of-the-art electronics, offering a coherent interpretive strategy and a clearly structured narrative.'

This communication will present a brief introduction to the digital applications of the museum and attempt to comment on the experience of incorporating new technologies into the museum's museological and museographic structure.

«Τί να σπουδάσω;» Ψηφιακή εμπειρία-αφήγηση Μουσείου Ιστορίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Γιάννης Ιωαννίδης, Πρόεδρος, Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά», Καθηγητής

Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, ΕΚΠΑ

Δρ Ευάγγελος Παπούλιας, Προϊστάμενος Τμήματος Μουσείων και Ιστορικών Αρχείων, ΕΚΠΑ

Η ομιλία αυτή θα εστιάσει στον σχεδιασμό, ανάπτυξη και αξιολόγηση μιας εμπειρίας ψηφιακής αφήγησης για κινητές συσκευές για το Μουσείο Ιστορίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Η εμπειρία συνδυάζει μια πλούσια οπτικά, εικονογραφημένη ιστορία ενός φανταστικού χαρακτήρα, επίδοξου φοιτητή του Πανεπιστημίου το 1840, με πληροφοριακό περιεχόμενο για τα εκθέματα του Μουσείου. Θα αναφερθούμε στις σχεδιαστικές μας επιλογές για την ιστορία και για τη συνολική εμπειρία, και στην αξιολόγηση της επίδρασής της στους επισκέπτες, τόσο σχετικά με την τεχνολογική προσέγγιση όσο και με την πλοκή και παρουσίαση της ιστορίας.

“What should I study?” Digital storytelling at the History Museum of the National and Kapodistrian University of Athens

Yannis Ioannidis, President, ATHENA Research Center, Professor of Informatics & Telecommunications, National and Kapodistrian University of Athens

Dr Evangelos Papoulias, Director of the Department of Museums and Historical Archives of the National and Kapodistrian University of Athens

This talk will focus on the design, development, and evaluation of a mobile digital storytelling experience for the Athens University History Museum. The experience combines a visually rich, illustrated and animated story of a fictional character, an aspiring young student of the University in 1840, with informational content about the museum's exhibits. We will discuss our design choices for the story

and overall experience, and the evaluation of its impact on visitors, focusing both on the technology and the story perspective.

Real and virtual museums in the new displays of the civic art museums in Italy. A suggestion.

Giuliana Ericani, Chair of the Council of Probi Viri ICOM Italia, ICOM-Europe Board member

Civic museums, particularly in northern Italy, represent a particularly representative chapter of museum development in the eighteenth and nineteenth centuries in the history of European museology and museumology. Assembled, like the great national galleries of Venice and Milan, by the dispersion of the heritage of the great monastic collections after the de-nationalizations of the Serenissima or of the Napoleonic decrees, and increased during the nineteenth century, but also of the twentieth century, from the city collections, are an integral part of the city heritage preserved on the surfaces of the houses, still in the churches and private collections, of ancient or new setting up, of that "widespread" heritage that constitutes a peculiarity of the Italian situation, but in general of Europe that has preserved the heritage of their cities. Their outfittings at their beginnings exposed the multi-materiality of their collections.

In the re-settings of the second half of the twentieth century, on the example of the great national art galleries and idealistic conceptions the different collections were separated, exalting the painting collections. In a logic of recovery of the original function of these museums, critical awareness of the cities, and in an application of the idea of "cultural landscapes", an exercise in the School of Specialization in historical-artistic Heritage of the University of Padua hypothesized a re-fitting of some sections of the Civic Museum in Padua, using the virtual to reconstruct sets divided between the Museum and the city monuments.

Ψηφιακές μορφές αφήγησης στο μουσειακό περιβάλλον:

Η περίπτωση του διαδραστικού ντοκιμαντέρ μουσειακού θεάτρου

*Δρ Φωτεινή Βενιέρη, Θεατρολόγος- Μουσειολόγος, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
Ηλίας Μαρμαράς, Καλλιτέχνης Ψηφιακών Τεχνών*

Τις τελευταίες δεκαετίες, στο πλαίσιο του μετανεωτερικού περιβάλλοντος και των ραγδαίων τεχνολογικών εξελίξεων, τα μουσεία βρίσκονται αντιμέτωπα με μια πληθώρα νέων εργαλείων, πρακτικών και προταγμάτων που μετασχηματίζουν ριζικά τις λειτουργίες και την αποστολή τους. Η αναγνώριση του κοινωνικού τους ρόλου, το αίτημα εκδημοκρατισμού των μουσειακών αφηγημάτων και η έμφαση στην εμπειρία των επισκεπτών/ριών έχουν καθοριστική σημασία στον σύγχρονο μουσειολογικό διάλογο. Παράλληλα, η ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας θέτει νέες προκλήσεις στη δημιουργία και πρόσληψη των μουσειακών αφηγήσεων. Οι αφηγηματολογικές αναζητήσεις που αναπτύσσονται σε αυτό το πλαίσιο προσανατολίζονται, στην πλειοψηφία τους, προς την ανάδειξη των μικροϊστοριών, που συνδέονται με τα μουσειακά εκθέματα και τη δημιουργία μη γραμμικών, δυναμικών αφηγημάτων.

Το διαδραστικό ντοκιμαντέρ μουσειακού θεάτρου είναι ένα ερμηνευτικό εργαλείο που συνδυάζει τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου, μιας ερμηνευτικής στρατηγικής που γνωρίζει σημαντική διάδοση στη Β. Ευρώπη και τον Αγγλοσαξωνικό κόσμο, με το διαδραστικό ντοκιμαντέρ, μια πολυμεσική εφαρμογή «που ενσωματώνει

στον πυρήνα της δομής του τη διάδραση ως κωδικοποιημένο μηχανισμό διανομής της αφήγησής του».

Η ανακοίνωση θα εστιάσει στη διερεύνηση αυτού του νέου ερμηνευτικού μέσου και θα εξετάσει τις προοπτικές και τις δυνατότητές του στο πλαίσιο των σύγχρονων εκθεσιακών πρακτικών.

Digital narratives in the museum environment: the case of the interactive museum theatre documentary

Dr Foteini Venieri, Theatrolgist- Museologist, Hellenic Open University
Ilias Marmaras, Media Artist

Within the framework of the postmodern environment and the rapid technological developments of the last decades, museums are faced with a multitude of new tools, practices and demands, that radically transform their functions and mission.

Acknowledgement of their social role, the demand for the democratization of museum narratives and an emphasis on the notion of experience, play a decisive role in the current museological discourse. At the same time, the development of digital technology brings new challenges in the production and perception of museum narratives. The majority of narratological quests that develop in that context are oriented towards the human stories related to the museum exhibits and the creation of non-linear dynamic narratives.

The interactive museum theatre documentary is an interpretive tool that combines the methodology of museum theatre, a popular interpretive strategy in North Europe and the Anglo-Saxon world, with interactive documentary, a multimedia application “that incorporates interaction in its core structure as a codified mechanism for the distribution of narrative. The paper will focus on an examination of this new interpretive tool, as well as on its potential. and perspectives in the context of current exhibition practices.

KΕΝΤΡΙΚΗ ΟΜΙΛΙΑ – KEYNOTE PRESENTATION

Επεκτείνοντας το εικονικό: το μουσείο ως υβριδική εμπειρία

Μαρία Ρούσσου, Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Η αξιοποίηση των τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας από τα μουσεία και άλλους χώρους πολιτισμού, για τη δημιουργία εμπειριών «εμβύθισης» για το κοινό τους, έχει αρχίζει να ωριμάζει.

Ωστόσο, εκεί που τις προηγούμενες δύο δεκαετίες, η έμφαση ήταν στην αναπαράσταση απτών αντικειμένων και χώρων και η προσπάθεια υπέρβασης των περιορισμών, που έθετε ο φυσικός χώρος με τη δημιουργία μιας διαφορετικής άυλης πραγματικότητας, η τάση τώρα είναι η ενσωμάτωση φυσικού και εικονικού, η δημιουργία υβριδικών εμπειριών. Ο φυσικός χώρος αναδεικνύεται, συμπληρώνεται, επεκτείνεται μέσα από τη συνύπαρξη με το ψηφιακό. Τα απτά αντικείμενα εντάσσονται κι αποκτούν πρωταγωνιστικό ρόλο στις ψηφιακές εμπειρίες των επισκεπτών, δημιουργώντας μια υβριδική πραγματικότητα.

Μέσα από παραδείγματα εφαρμογών Εικονικής Πραγματικότητας που έχουν δημιουργηθεί για πολιτιστικούς ή άτυπα εκπαιδευτικούς σκοπούς, θα διερευνήσουμε τους τρόπους με τους οποίους η υβριδική φύση του μέλλοντος μετατοπίζει τη

συζήτηση σε εμπειρίες που αναμειγνύουν το πραγματικό με το εικονικό, εντάσσοντας παράλληλα τη δημιουργία συναισθηματικής εμπλοκής, την ουσιαστική διάδραση και την κοινωνική διάσταση ώστε τελικά να αφορούν το κοινό για το οποίο έχουν σχεδιαστεί.

Extending the virtual: the museum as a hybrid experience

Maria Roussou, Assistant Professor, Department of Informatics and Telecommunications, National and Kapodistrian University of Athens

The use of Virtual Reality in the GLAM sector (e.g. galleries, libraries, archives, museums, etc.), for the creation of immersive experiences for visitors, has come of age. However, whereas, to date, the emphasis has been on reconstructing the real, in an attempt to transgress the limitations of the built environment, nowadays, the focus turns to the integration of the physical and the virtual. The physical space is highlighted, complemented, and expanded through close coupling with the digital. Tangible objects are integrated and play a leading role in the digital experiences of visitors, creating a hybrid reality.

Drawing from a range of high-end immersive Virtual Reality applications created for cultural or informal educational purposes, this talk will explore the ways in which the future's hybrid nature is shifting immersive presentation from the mostly didactic walkthroughs to experiences that are playful, emotive, social and shared, meaningfully interactive, and, ultimately, relevant and resonant to those they are designed for.

Session 5 - 5η Συνεδρία

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ GOING DIGITAL IN PRACTICE

Ψηφιακές εφαρμογές και διαδραστικά στοιχεία ως εργαλεία πρόσληψης του νοηματικού πυρήνα της έκθεσης “Απηχήσεις της Αρχαιότητας στο έργο του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου”

Δρ Ιάνθη Ασημακοπούλου, Τομέας Αρχαιολογίας και Ιστορίας της Τέχνης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Όλο και περισσότερες εκθέσεις και μουσειακά προγράμματα αξιοποιούν στο σχεδιασμό τους ψηφιακά μέσα και διαδραστικά στοιχεία ενισχύοντας με τους τρόπους αυτούς την εμπειρία των επισκεπτών τους. Η παρούσα ανακοίνωση σκοπεύει να παρουσιάσει συγκεκριμένες επιλογές που συνδέονται με τη θεματική έκθεση «Απηχήσεις της Αρχαιότητας στο έργο του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου», που παρουσιάστηκε στη Βασιλική του Αγίου Μάρκου (9 Σεπτεμβρίου-6 Οκτωβρίου 2019, Ηράκλειο). Στόχος της έκθεσης ήταν να προσφέρει τα κατάλληλα εργαλεία ώστε το ευρύ κοινό να προσλάβει με ψυχαγωγικούς τρόπους τη θεματική της έκθεσης και να επωφεληθεί ποικιλοτρόπως από την εμπειρία της.

Η έκθεση με ψηφιακό υλικό παρουσίασε έργα του Θεοτοκόπουλου, όπως και αρχαίες φόρμες και μοτίβα που συνδέονται με αυτά. Παράλληλα, σε συνεργασία με την ομάδα Απεικόνισης Πληροφορίας και Εικονικής Πραγματικότητας (www.vnr.ecse.upatras.gr) του Πανεπιστημίου Πάτρας, αναπτύχθηκαν εφαρμογές τρισδιάστατης απεικόνισης του αρχαίου συμπλέγματος του Λαοκόοντα, καθώς και ψηφιακή παρουσίαση ενός πίνακα του Θεοτοκόπουλου σε συσχέτισμό με αρχαία και

αναγεννησιακά έργα με δίγλωσσες επεξηγήσεις. Σχεδιάστηκε, επίσης, δίγλωσση ψηφιακή εφαρμογή παιγνιώδους λειτουργίας για κινητά τηλέφωνα, που επιτρέπει τη διάδραση με τα εκθέματα. Διασυνδέοντας τους πίνακες του Θεοτοκόπουλου με απεικονίσεις αρχαίων και αναγεννησιακών έργων, μέσα από τις δικές τους συσκευές ή tablet διαθέσιμα στον χώρο της έκθεσης, οι επισκέπτες απέκτησαν ενεργητικό ρόλο προσλαμβάνοντας άμεσα και ζωντανά μια πτυχή της καλλιτεχνικής δημιουργίας του Θεοτοκόπουλου που δεν είναι ευρύτερα γνωστή και αφορά τις αρχαίες πηγές, οι οποίες έχουν εμπνεύσει σειρά μοτίβων στα έργα του. Επιδιώκοντας, στο μέτρο του εφικτού, η έκθεση να είναι πολυαισθητηριακή εμπειρία, μουσικά «ηχοτοπία», που δημιούργησε ειδικά για την έκθεση ο συνθέτης Τάσος Ρωσόπουλος, συνόδευαν κάποια από τα έργα του Θεοτοκόπουλου. Η επιλογή αυτή συνάδει με τη στόχευση της έκθεσης να είναι ανοικτή στο μεγαλύτερο εύρος κοινού, περιλαμβανομένων των ατόμων με ειδικές ανάγκες για την πρόσβαση και την ενημέρωση των οποίων είχε ληφθεί ιδιαίτερη μέριμνα, όπως η μεταγραφή του πληροφοριακού υλικού της έκθεσης σε κώδικα Braille. Παρέχοντας διαφορετικούς τύπους ψηφιακών εφαρμογών, η έκθεση «Απηχήσεις της Αρχαιότητας στο έργο του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου» δεν περιορίστηκε στην απλή τοποθέτηση των έργων μπροστά στους επισκέπτες, αλλά τους προσέφερε επιπλέον επιλογές διάδρασης προκειμένου να εμπλουτίσουν την αισθητική και γνωσιολογική τους εμπειρία.

Digital applications and interactive elements as meaning- making tools of the exhibit “Greco’s Echoes”

Dr Ianthi Asimakopoulou Department of Archaeology and History of Art, National and Kapodistrian University of Athens

Consistent with the temporary trend, museum professionals, instead of accepting their role as simply passing along information, are attempting to enable visitors to actively create knowledge for themselves. Thus, in order to enhance the viewer's experience, they include digital media and interactive elements in their programs. This presentation intends to give an overview of the digital applications used in the exhibition Echoes of Antiquity in the work of Domenikos Theotokopoulos held at the Basilica of Saint Mark (9 September-6 October 2019, Heraklion).

The exhibition displayed digital images of Theotokopoulos' works, as well as representations of ancient sculptures, reliefs, prints and coins associated with them. It also aspired to offer entertaining and learning instruments enabling visitors to interact with the exhibits and to play an active role in receiving directly and vividly the exhibition's messages. So, in collaboration with the Visualization and Virtual Reality group (www.vvr.ece.upatras.gr) of the University of Patras, an application allowing the visitors to perceive a 3D model of the ancient Laocoon group provided by the Musei Vaticani was developed. Another digital application relating a painting by Theotokopoulos to eventual models from antique and Renaissance sources was likewise available to the audience.

On the other hand, the Interactive Technologies Laboratory of the same University designed a digital game allowing the players to “connect” the paintings of Domenikos to artworks that bear morphological similarities. The visitors, using their own mobile phone or tablets available at the exhibition, played an active role in tracing the related works and at the same time perceived aspects of the painter's artistic creations that are not widely known, that is the use in his oeuvre of inventions that he had drawn from the visual reservoir of antiquity, either directly or through other artist's renderings. Furthermore, keeping with the exhibition's aim to offer visitors, as far as was possible, a multi-sensory experience, the composer Tasos

Rosopoulos created specifically for this event accompanying "soundscapes" harmoniously attuned to some of Theotokopoulos's works. This choice was in line with the aspiration the exhibition to be open to the widest possible audience, including persons with special needs, for the access and informing of whom particular care had been taken, as for example the translation of the exhibition texts into Braille code. By offering, therefore, different types of digital applications, the exhibition Echoes of Antiquity in the work of Domenikos Theotokopoulos did not put visitors just in front of pieces of art to appreciate them, but provided them with choices enriching their aesthetic and learning experience.

Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης», στα Χύδηρα της Λέσβου

Σόνια Χαραλαμπίδου, Ομότιμη Καθηγήτρια, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο

Το Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης», στο ορεινό χωριό Χύδηρα της Λέσβου, γενέτειρα του ζωγράφου, είναι το πρώτο εξ ολοκλήρου Ψηφιακό Μουσείο Τέχνης στην Ελλάδα. Ιδρύθηκε το 2008, διαμορφωμένο σύμφωνα με ειδική μουσειολογική μελέτη βασισμένη στις νέες τεχνολογίες, ώστε να αποδίδει πιστά ολόκληρο το έργο και τη ζωή του καταξιωμένου στο εξωτερικό και στον τόπο μας Έλληνα ζωγράφου.

Η δημιουργία του Ψηφιακού Μουσείου «Γεώργιος Ιακωβίδης», ως τόπος συνάντησης της Τεχνολογίας με την Τέχνη, αποτελεί πρωτοβουλία του Μορφωτικού και Πολιτιστικού Ιδρύματος "Ν.Γ. ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ" και φορέα υλοποίησης την Εταιρεία ΚΟΙΡΑΝΙΑ. Στόχος του είναι να προσφέρει στον επισκέπτη κάθε ηλικίας ενδιαφέρουσα επικοινωνιακή εμπειρία, να προσελκύει ιδιαίτερα τους νέους μέσω της τεχνολογίας να επικοινωνούν βιωματικά με την τέχνη, άμεσα.

Σειρά εκπαιδευτικών προγραμμάτων έχει σχεδιασθεί από ειδικούς με κριτήριο τις ανάγκες αλλά και τις ιδιαιτερότητες των μαθητών της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Έντυποι Οδηγοί με πληροφορίες για τη ζωή και το έργο του Ιακωβίδη, αλλά και με δραστηριότητες για τους μαθητές ανάλογα με την ηλικία τους, διανέμονται στα σχολεία ως τρόπος προσέγγισης μίας ενδεχόμενης επίσκεψης. Εξοπλισμένο εικαστικό εργαστήριο προσφέρεται για μαθητές της πρωτοβάθμιας και προσχολικής ηλικίας, όπως και χώρος ενημερωτικών προβολών για μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Από τις 29 Αυγούστου 2008, που εγκαινιάστηκε το Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης» στο ακριτικό χωριό της ακριτικής Λέσβου, τα Χύδηρα, το έχουν επισκεφθεί μέχρι σήμερα 28.000 επισκέπτες από όλες τις χώρες του κόσμου, είτε ιδιωτικά είτε με οργανωμένα γκρουπ. Πρωτοτυπία του Μουσείου είναι ότι λειτουργεί καθημερινά, όλο τον χρόνο, διαθέτει ακουστική ξενάγηση σε 9 διαφορετικές γλώσσες και χώρο προβολής του CD-Rom «Γεώργιος Ιακωβίδης: η ζωή και το έργο του» σε δύο γλώσσες, ελληνικά-αγγλικά. Ειδικότερα το Μουσείο, μέσω της προβολής του ζωγράφου Ιακωβίδη, προσφέρει σε κάθε επισκέπτη του ένα σύγχρονο, εναλλακτικό τρόπο προσέγγισης της τέχνης, ενώ παράλληλα αναβαθμίζει τη ζωή της τοπικής κοινωνίας.#

Georgios Jakobides Digital Museum at Chydira of Lesbos

Sonia Charalambidou, Honorary Professor, School of Architecture, National Technical University of Athens

The Georgios Jakobides Digital Museum is situated on the island of Lesbos, at the mountain village of Chydira, the painter's birthplace. Founded in 2008, it is the first entirely digital museum of art in Greece. Designed according to a specific museological study featuring new technologies, the Museum faithfully spotlights the life and work of the acclaimed Greek painter.

The establishment of the Georgios Jakobides Digital Museum as a place where Technology meets Art has been an initiative of the Nikolaos G. Papadimitriou Educational and Cultural Foundation. It aspires to: offer visitors of all ages an interesting and fruitful experience; encourage young people to interact with art through technology; and provide art students, scholars and researchers with valid information. The variety of its digital means allows visitors to focus on details of a painting either by magnifying them or by isolating them, to compare a Jakobides' work to other works of his or other painters, and to study in depth each period of his multifaceted work.

A series of educational programmes has been planned by specialists taking into account the needs and particular features of school students of first-grade and second-grade education. Printed guides with information on Jakobides' life and work, as well as with suggestions for students' activities suiting their age, are offered to schools in order to prepare their visit to the Museum. Students of pre-school and first-grade education have access to a well-equipped art lab, while students of second-grade education watch informative videos in a specially-arranged room.

Since its opening on August 29, 2008, the Georgios Jakobides Digital Museum at the far off village of Chydira on Lesbos has received 28,000 visitors from all over the world, visiting either in groups or individually. The Museum's novelty is that it is daily open, all year round, while it offers an audio guide in nine different languages and a projection of the film "Georgios Jakobides: His Life and Work" in two languages (Greek and English). In conclusion, the Museum, by showcasing the painter Jakobides, offers all visitors a contemporary, alternative way of approaching art, while it helps to improve local community's life.

Going digital. New media and digital art at the Stedelijk

Dr Sjoukje van der Meulen, Co-editor in Chief of Stedelijk Studies, Stedelijk Museum Amsterdam - Υπεύθυνη Εκδόσεων, Τμήμα Μελετών, Μουσείο της Πόλης του Amsterdam

The Stedelijk Museum in Amsterdam, The Netherlands, has an extensive collection of time-based media art from the 1960s onwards, which has been expanded into the digital field in recent decades. The Stedelijk makes an interesting case study for this special issue on "Art Curation: Challenges in the Digital Age," because it has had a reputable history of dealing with time-based art since the mid-1970s but presently faces the same challenges with regard to curating and collecting digital art as other museums of modern art. The Stedelijk's history began in 1974, when the first curator for time-based art was hired, Dorine Mignot, a pioneer in this field. After Mignot's retirement in 2006, the museum was closed for almost a decade, but under the leadership of Beatrix Ruf (2014–2017), an innovative agenda was set again for new media and digital art. In this paper, Sjoukje van der Meulen mobilizes the museum's rich and varied history of new media and digital art to think through some of the issues, challenges and concerns raised by guest editor Francesca Franco for this special issue such as "What are the issues involved in re-

contextualizing and exhibiting artworks made in the 1960s and the 1970s?" and "What are [adequate] curatorial approaches regarding digital art?"

Αναπαράσταση και Παρουσίαση των Παραδοσιακών Τεχνών

Δρ Ξενοφών Ζαμπούλης και Δρ Νίκος Παρταράκης

Εργαστήριο Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου Υπολογιστή, Πρόγραμμα Διάχυτης Νοημοσύνης, Ινστιτούτο Πληροφορικής, Ίδρυμα Τεχνολογίας και Έρευνας, Κρήτη

Το έργο Mingei (που χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα H2020 της ΕΕ) διερευνά τις δυνατότητες αναπαράστασης Παραδοσιακών Τεχνών ως Πολιτιστική Κληρονομιά καθιστώντας προσιτές τόσο τις απτές όσο και τις άυλες πτυχές τους. Οι παραδοσιακές τέχνες περιλαμβάνουν χειροτεχνήματα, πρώτες ύλες, και εργαλεία, ενώ παράλληλα περικλείουν τη δεξιοτεχνία ως μορφή άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Ανάμεσα στις άυλες διαστάσεις συγκαταλέγονται η επιδεξιότητα, η τεχνογνωσία και η χρήση εργαλείων. Επιπλέον, συγκαταλέγονται η παράδοση και η πολιτισμική ταυτότητα των κοινοτήτων άσκησης των τεχνών αυτών στο παρελθόν και σήμερα. Οι παραδοσιακές τέχνες αποτελούν μέρος της ιστορίας ενός τόπου και έχουν αντίκτυπο στην οικονομία των περιοχών στις οποίες ανθίζουν. Η ανάγκη της διατήρησης παραδοσιακών τεχνών είναι επείγουσα και μείζονος σημασίας, διότι πολλές τείνουν προς εξαφάνιση. Η παρουσίαση αυτή θα αναφερθεί σε μια προτεινόμενη προσέγγιση με μορφή πρωτοκόλλου για την αναπαράσταση και διατήρηση των παραδοσιακών τεχνών (όπως αυτή υλοποιείται στο έργο Mingei). Οι αναπαραστάσεις αυτές αποτυπώνουν το ευρύ φάσμα γνώσης που καλύπτουν οι παραδοσιακές τέχνες, όπως τα εργόχειρα και ο τρόπος δημιουργίας τους, η τεχνική και η χρήση εργαλείων που διέπουν την τέχνη, ο κοινωνικός και οικονομικός αντίκτυπός τους, καθώς και η ιστορική τους σημασία. Το πρωτόκολλο του Mingei εκτείνεται πέραν της επιστημονικής τεκμηρίωσης, στην παρουσίαση των τεχνών και της γνώσης τους μέσω γοητευτικών εμπειριών. Για τη φυσική ολοκλήρωση των ψηφιακών εμπειριών σε Ίδρυματα Πολιτιστικής Κληρονομιάς το έργο Mingei κάνει χρήση των τεχνολογιών, που αναπτύχθηκαν στο Πρόγραμμα Διάχυτης Νοημοσύνης του Ινστιτούτου Πληροφορικής.

Representation and Presentation of Heritage Crafts

Dr Xenophon Zabulis and Dr Nikolaos Partarakis, Human-Computer Interaction Laboratory, Ambient Intelligence Programme, Institute of Computer Science, Foundation for Research and Technology, Crete

Heritage Crafts (HCs), meaning crafts that are of Cultural Heritage (CH) significance, involve craft tangible artefacts and products, traditional materials and tools, while encompass craftsmanship and know-how as a form of Intangible Cultural Heritage (ICH). Intangible HC dimensions include knowledge about materials, dexterity, know-how, and skilled use of tools, as well as, tradition, structure, and a common sense of identity of the communities in which they are, or were, practiced. HCs are part of the history and economic life of the areas and communities in which they flourished. Their nature, diversity, excellence and significance vary over time and they are part of the CH and history of local societies, nations, and continents. This presentation will describe the proposed approach in the form of a protocol for the representation and preservation of Heritage Crafts as currently being implemented by the Mingei H2020 Project. These representations will capture the wide spectrum of knowledge that a HC covers, from objects and their

making, the hand gestures and tool uses that define craft motor skills, to the societal value, economic impact, and historical significance. The Mingei protocol goes beyond scientific documentation, to provide presentation of HCs based on engaging experiences. To gracefully integrate the digital experiences in CH institution the Mingei project builds upon Ambient Intelligent technologies that have been developed during the last decade by the Aml Programme of ICS-FORTH.

Έργο Mu.SA: Εκπαιδεύοντας τους επαγγελματίες του μουσείου στην ψηφιακή εποχή

Παναγιώτα Πολυμεροπούλου, Ερευνήτρια, DAISy Research Group, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Η υιοθέτηση των νέων τεχνολογιών και η συνεχής επαγγελματική εξέλιξη θεωρείται μεγάλο πλεονέκτημα. Με ποιον τρόπο οι επαγγελματίες του πολιτιστικού τομέα μπορούν να αντιμετωπίσουν τις ψηφιακές προκλήσεις στην ψηφιακή εποχή; Πόσο σημαντικός είναι ο ψηφιακός αλφαριθμητισμός για τους ειδικούς των μουσείων; Τα παρεχόμενα προγράμματα εκπαίδευσης και κατάρτισης είναι επαρκή; Πώς μπορεί κάποιος επαγγελματίας του μουσείου να αποκτήσει αυτοπεποίθηση στον ψηφιακό κόσμο; Το πρόγραμμα "Mu.SA: Museum Sector Alliance" (2016-2020), χρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο, Τομεακές Συμμαχίες Δεξιοτήτων του Erasmus + και συντονίζεται από το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Το έργο παρήγαγε σειρά καινοτόμων αποτελεσμάτων, μεταξύ των οποίων τα 4 ευρωπαϊκά προφίλ αναδυόμενων επαγγελματικών ρόλων σε μουσεία, τα οποία χρησιμεύουν ως κοινή αναφορά σε Ευρωπαϊκό επίπεδο, μια σταδιακή μεθοδολογία επαγγελματικής κατάρτισης βασισμένη σε μαθησιακά αποτελέσματα, πολιτικές και εργαλεία αξιολόγησης και επικύρωσης της άτυπης - μη τυπικής μάθησης και συναρπαστικά ηλεκτρονικά μαθήματα σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες και δεξιότητες του 21ου αιώνα. Στο Mu.SA MOOC με θέμα "Βασικές δεξιότητες για τους επαγγελματίες του μουσείου", συμμετείχαν περισσότεροι από 5.000 εγγεγραμμένοι επαγγελματίες του μουσείου από όλο τον κόσμο. Η εκπαίδευση ολοκληρώνεται για 120 υποψηφίους από Ελλάδα, Πορτογαλία και Ιταλία, οι οποίοι συμμετέχουν στο μικτό μάθημα εξειδίκευσης και μάθησης σε μουσείο σε ένα από τα 4 επαγγελματικά προφίλ του έργου.

Mu.SA project: Training the museum professionals in the digital era

Panagiota Polymeropoulou, Researcher, DAISy Research Group, Hellenic Open University

The adoption of new technologies and the continuous vocational development is considered a great asset. As a result, in what way the professionals of the cultural sector are able to encounter the digital challenges in the digital era? How important is the digital literacy for museum experts? Are the education and training programs provided, competent enough? How a museum professional can be digitally confident? The "Mu.SA: Museum Sector Alliance" project (2016 -2020), is funded in the context of European Framework of Erasmus+ Sector Skills Alliances and is coordinated by the Hellenic Open University. It produced a range of innovative outcomes, including European profiles of emerging job roles in museums that serve as a common reference at European level, a staged VET methodology based on learning outcomes, policies and tools for assessment and validation of non-formal,

informal learning and modular online courses on digital competences and 21st century skills. Mu.SA initiated a MOOC on “Essential Skills for Museum Professionals” where over 5.000 museum professionals enrolled from around the globe. The training is fulfilled by 120 candidates participating to the blended Specialization course and work – based learning in museums in Greece, Portugal and Italy.

Enabling Museum professionals to learn, engage and thrive in the 21st century

*Medhavi Gandhi, The Heritage Lab, Scholar at the Staatliche Museen zu Berlin -
Επιστημονική Συνεργάτις, Κρατικά Μουσεία Βερολίνου*

Digital technology has changed the way we live and work, and continues to impact our experiences each day. Across the world, more than 4 billion people use the internet, and museums need to tap into the opportunities offered by this. The pressing question that remains is, if museum-workforce skills are up-to-date with the rapidly evolving scope of digital technology?

Digital media can help museums manage their collections better, aid preservation / conservation practices, and enable exhibitions and stories to reach audiences beyond geographical boundaries. It provides museums the opportunity to build and nurture communities and remain relevant in the 21st century. The journey of digital transformation though, is not an easy one.

To aid museums in their digital transformation process & museum professionals in staying up to date with digital technologies, the Institute for Museum Research, and ICOM Deutschland, in collaboration with Medhavi Gandhi, from The Heritage Lab are developing a toolkit. The aim is to increase digital confidence and motivation & enable museums to further their goals, heighten their potential for audience engagement and deepen their impact.

The toolkit addresses museums of different sizes and seeks to understand / demonstrate how digital media can foster a museum culture characterised by inclusion while providing easy, jargon-free worksheets, case studies, slides, podcasts and other new as well as curated resources.

In the proposed presentation, I would like to describe the structure of toolkit, explain the state of development and share some examples. The Heritage Lab is a web-platform based in India connecting museums and citizens through content, campaigns and family-resources. We aid museums in their digital transformation through strategy making, building public-engagement focused campaigns and content and digital education resources.

Υπό την Αιγίδα των / Under the auspices of



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού
HELLENIC REPUBLIC
Hellenic Ministry of Culture and Sports



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών
HELLENIC REPUBLIC
National and Kapodistrian
University of Athens
ΙΔΡΥΘΗΣΑΝ ΕΤ. 1827

Με την ευγενική υποστήριξη / Kindly supported by



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού
HELLENIC REPUBLIC
Hellenic Ministry of Culture and Sports



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ



ΕΠΑνεΚ 2014-2020
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

