

Έργο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού η διάσωση και η προβολή του ελληνικού πολιτισμού

Του κ. **Δημ. ΕΥΦΡΑΙΜΟΓΛΟΥ**
Προέδρου Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού

Η τεχνολογία ανέκαθεν αποτελούσε παράγοντα κοινωνικών αλλαγών και ανακατατάξεων. Π.χ. η εφεύρεση της τυπογραφίας στη Δυτική Ευρώπη διέσπειρε τη γνώση σε περισσότερους ανθρώπους. Δημιούργησε νέες δυνατότητες για την ανάπτυξη επιστημών των τεχνών και του πολιτισμού και κατ' αυτόν τον τρόπο επηρέασε τη ζωή στις σύγχρονες κοινωνίες.¹

Οι δυναμικές εξελίξεις των ψηφιακών τεχνολογιών και του Διαδικτύου φέρνουν με τη σειρά τους νέα δεδομένα στην καταγραφή, τεκμηρίωση και παρουσίαση υλικού. Τα πολιτιστικά αντικείμενα ψηφιοποιούνται, διαδίδονται μέσα από νέες βάσεις δεδομένων και δίκτυα και ο πολιτισμός γίνεται με αυτόν τον τρόπο προσβάσιμος με νέους τρόπους.

Πρόκειται για την μεγαλύτερη επανάσταση στην ιστορία της επικοινωνίας από την εποχή του Γουτεμβέργιου που μετέτρεψε τον πλανήτη μας σε παγκόσμιο χωριό όπως είπε και ο κύριος Bond. Κατ' αυτόν τον τρόπο θα ήταν αδύνατο να μην επηρεάσει την εκπαίδευση και τον πολιτισμό, τη διαμόρφωση συνειδήσεων και τελικά την κοινωνική πραγματικότητα.

Η εικονική πραγματικότητα από την άλλη πλευρά, σύμφωνα με τον ορισμό που έδωσε το 1989 ο πατέρας του όρου Τζάροντ Λανίρ, είναι ένα αλληλεπιδραστικό τρισδιάστατο περιβάλλον φτιαγμένο από υπολογιστή στο οποίο μπορεί κανείς να εμβυθιστεί. Θα δούμε γι' αυτό αργότερα. Βέβαια και τα δυο μέσα, τόσο το διαδίκτυο όσο και η εικονική πραγματικότητα, ακριβώς επειδή είναι μέσα, δηλαδή εργαλεία, επιδέχονται χρήση η οποία με τη σειρά τους μπορεί να είναι θετική ή αρνητική.

Ας μη ξεχνάμε ότι στο διαδίκτυο μπορεί να βρει κανείς τα πάντα, ακόμα και παράνομο περιεχόμενο κάθε μορφής, ενώ η εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιείται και για στρατιωτικούς σκοπούς. Εμείς την τεχνολογία αυτή τη χρησιμοποιούμε για να αναδείξουμε αρχαίες πόλεις και να δημιουργήσουμε πολιτιστικά και εκπαιδευτικά προϊόντα.

Το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού το οποίο εκπροσωπώ, είναι ένας ιδιωτικός, μη κερδοσκοπικός οργανισμός, ο οποίος έχει ιδρυθεί το 1993 με νόμο της Βουλής και έργο του είναι η διάσωση και η προβολή της ελληνικής ιστορίας και του πολιτισμού με ιδιαίτερη ευαισθητοποίηση στον ελληνισμό εκτός των συνόρων και διαχρονικά.

1. Εισήγηση σε πρόσφατη Ημερίδα του *ECONOMIST* με τίτλο: *To the 4th International Forum: Digital Greece: Setting technology in it's right dimension*. Αποκλειστικός Εκπρόσωπος *ECONOMIST CONFERENCES: CHAZLIS and RIVAS Co*, Γεν. Διευθ. Ν. ΠΑΣΣΑΡΙΒΑΚΗ, Publ. Rel. Man. Π. ΤΣΑΦΑΡΑΣ.

Ήδη από τα πρώτα του βήματα στο ελληνικό πολιτιστικό τοπίο, από το 1995 αξιοποιεί το Διαδίκτυο τόσο για επιμορφωτικούς, παιδαγωγικούς, όσο και για επικοινωνιακούς σκοπούς. Κορμός του έργου μας είναι η ελληνική ιστορία στο Διαδίκτυο -για το Διαδίκτυο ομλώ- ένα επίτευγμα 40.000 ηλεκτρονικών σελίδων που μας κάνει να αισθανόμαστε περήφανοι για την πρωτοπορία μας τόσο σε ελληνικό, όσο και διεθνές επίπεδο.

Πρόκειται για ένα πανόραμα της ελληνικής ιστορίας, από την προϊστορία έως τους νεότερους χρόνους που καλύπτει τους τομείς της κοινωνίας, της οικονομίας, της πολιτικής και του πολιτισμού. Το έργο βασίζεται σε πρωτότυπη έρευνα και για τη δημιουργία του εργάστηκαν περισσότερο από 60 ειδικοί για τρία χρόνια έως τον Νοέμβριο του 2000, οπότε και ολοκληρώθηκε σε δύο γλώσσες, ελληνικά και αγγλικά και παρουσιάστηκε στο κοινό.

Εκτός από το υψηλότερο επίπεδο ακαδημαϊκής έρευνας, η ελληνική ιστορία προσφέρει έναν τεράστιο αριθμό εικόνων αυθεντικών αντικειμένων, χαρτών, φωτογραφιών, τρισδιάστατων ψηφιακών αναπαραστάσεων και μοντέλων VRML. Αποτελεί ίσως τη μοναδική στο κόσμο παρουσίαση ιστορίας μιας χώρας με τόσο ολοκληρωμένη μορφή.

Γύρω από την ελληνική ιστορία αναπτύσσονται πολλοί άλλοι κόμβοι που διευρύνουν τους θεματικούς και χρονικούς της ορίζοντες. Αναφέρω χαρακτηριστικά την περιήγηση στην αρχαία Μίλητο, τον κόμβο Μιστράς η μεσαιωνική πόλη και τα μνημεία της, και τον κόμβο Ολυμπιακοί Αγώνες διαμέσου των αιώνων, μια εποπτική παρουσίαση των αγώνων από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας. Οι παρουσιάσεις αυτές υπάρχουν στην ηλεκτρονική διεύθυνση ehistory.gr.

Το εύρος και η επιστημονική τεκμηρίωση των πληροφοριών καθιστούν τον κόμβο μας παγκόσμια πηγή εκπαιδευτικού και επιμορφωτικού υλικού για όποιον ενδιαφέρεται για την ελληνική ιστορία και αυτό είναι κάτι που το βλέπουμε καθημερινά. Άνθρωποι κάθε ηλικίας από κάθε γωνιά του πλανήτη αντλούν πληροφορίες από το υλικό αυτό για τον ελληνικό πολιτισμό και οδηγούνται σε άλλους εξειδικευμένους κόμβους. Ενημερώνονται, μαθαίνουν, μορφώνονται με βάση τους κανόνες του ήθους, της επιστημονικής έρευνας, της υψηλής αισθητικής, της ελεύθερης σκέψης και έκφρασης.

Γι' αυτό το λόγο ο κόμβος έχει βραβευτεί πολλές φορές. Αναφέρω χαρακτηριστικά την διάκριση από την ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια Britannica, ανάμεσα στις καλύτερες ιστοσελίδες παγκοσμίως, και επίσης έχει πιστοποιηθεί από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο και προτείνεται από το Υπουργείο Παιδείας για χρήση στην εκπαίδευση.

Το Μάρτιο του 2006 είχαμε τη χαρά να παρουσιάσουμε στο Πολιτιστικό μας Κέντρο «Ελληνικός Κόσμος» ένα έργο μείζονος σημασίας, που είναι διαθέσιμο στο Διαδίκτυο. Πρόκειται για την Εγκυκλοπαίδεια Μείζονος Ελληνισμού, ο πρώτος τόμος της οποίας είναι αφιερωμένος στη Μικρά Ασία.

Η ηλεκτρονική αυτή εγκυκλοπαίδεια σε δύο γλώσσες, ελληνικά και αγγλικά, είναι μια πρωτότυπη δουλειά που καλύπτει όλο το φάσμα της ζωής και δράσης του Ελληνισμού της Μικράς Ασίας στη διαχρονία. Τα 3.327 λήμματα που περιλαμβάνει, αφορούν πρόσωπα, τοπωνύμια, γεγονότα, δομικά έργα και γενικά ιστορικά ζητήματα και φαινόμενα. Είναι ένα έργο σύνθετο με εξειδικευμένα λήμματα που όταν ξεκινήσαμε το 1995 κανείς δεν πίστευε ότι ήταν δυνατόν να ολοκληρωθεί.

Τα κείμενα πλαισιώνουν φωτογραφίες και χάρτες, βίντεο, μουσική και ηχητικά ντοκουμέντα, καθώς και δισδιάστατες και τρισδιάστατες αναπαραστάσεις. Το εύρος των πληροφοριών αλλά και η δόμηση της εγκυκλοπαίδειας την καθιστούν απαραίτητο εργαλείο τόσο για την ακαδημαϊκή κοινότητα, όσο και για το ευρύ κοινό.

Το Διαδίκτυο όμως για εμάς πέρα από παιδαγωγικό εργαλείο είναι και μέσο επικοινωνίας. Χιλιάδες χρήστες από όλο το κόσμο γνώρισαν το Ίδρυμα όταν ήταν στα πρώτα

ΕΥΓΕΝΙΑ Γ. ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΥ

(1916-1992 μ.Χ.)

ΓΕΩΡΓΙΟΣ Κ. ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ

(1916-1983 μ.Χ.)

ΔΗΜΟΤΙΚΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΣΟΦΑΔΩΝ

Α' έκδοση

Αθήναι, Ιούνιος 1997

Β' έκδοση

Αθήναι, Ιούλιος 2006

του βήματα πριν καν οργανώσει το εκθεσιακό του πρόγραμμα και τους άλλους τομείς δραστηριότητας. Θεωρώντας ότι η καινοτομία και ο πειραματισμός οδηγούν στην πρόοδο και την πρωτοπορία, συνδέσαμε το Διαδίκτυο με τις εκθέσεις μας σε μια προσπάθεια να μεταφέρουμε τον πολιτισμό έξω από τους χώρους ενός μουσείου.

Το 2001 συμμετείχαμε στο ερευνητικό πρόγραμμα «TURBOT» της Ευρωπαϊκής Ένωσης σε συνεργασία με πανεπιστήμια και ερευνητικά κέντρα της Ελλάδας και του εξωτερικού, εισάγοντας νέους τρόπους πρόσβασης σε εκθέματα της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

Συγκεκριμένα, μια ρομποτική εφαρμογή ήταν εγκατεστημένη στην έκθεση για την ελληνική φορεσιά που λειτουργούσε στην «Ελληνικό Κόσμο», το Πολιτιστικό μας Κέντρο. Το ρομπότ κινούνταν στο χώρο της έκθεσης και είχε τη δυνατότητα να ξεναγεί τους επισκέπτες του επιτόπου και παράλληλα να στέλνει την εικόνα του μουσείου σε χιλιάδες άλλους επισκέπτες στα πέρατα του κόσμου μέσω του Διαδικτύου, ξεναγώντας τους στην έκθεση και κάνοντάς τους συμμετόχους στη ζωή και τις δραστηριότητες του μουσείου.

Αυτή την περίοδο συμμετέχουμε σε ένα νέο ερευνητικό πρόγραμμα για τη δημιουργία μιας ρομποτικής πλατφόρμας όπου θα κινείται στο φουαγιέ του μουσείου και θα ξεναγεί τους επισκέπτες και θα παρέχει πληροφορίες για τον χώρο και τα προγράμματα του «Ελληνικού Κόσμου».

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να αναφερθώ σε μια άλλη τεχνολογική εφαρμογή που χρησιμοποιεί το Ίδρυμα και σας υποσχέθηκα. Πρόκειται για την πρωτοποριακή τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας. Το ΙΜΕ είναι ίσως ο πρώτος Οργανισμός στον κόσμο που αξιοποιεί τη διαδραστική εικονική πραγματικότητα για θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς. Επίσης είμαστε ο δεύτερος Οργανισμός πανελληνίως που έχουμε εγκαταστήσει τέτοιου είδους πρωτοποριακά συστήματα σε μουσειακό χώρο ανοιχτό στο κοινό.

Ο «Ελληνικός Κόσμος» διαθέτει τρία συστήματα εικονικής πραγματικότητας, που είναι και τα μοναδικά στην Ελλάδα για ευρύ κοινό. Η «Κιβωτός», σύστημα «cave» είναι ένα ολόκληρο δωμάτιο διαστάσεων τρία μέτρα, επί τρία μέτρα, επί τρία μέτρα, όπου οι τρεις τοίχοι και το δάπεδο αποτελούνται από οθόνες προβολής. Έτσι δημιουργείται ένα εντυπωσιακό περιβάλλον μέσα στο οποίο οι επισκέπτες συμμετέχουν σε εικονικά ταξίδια φορώντας ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά και χρησιμοποιώντας μια μικρή συσκευή πλοήγησης.

Η «Μαγική Οθόνη» είναι μια μεγάλη φωτεινή οθόνη σε σχήμα σχεδιαστικού τραπέζιου και ήταν και το πρώτο έκθεμα εικονικής πραγματικότητας στην Ελλάδα. Ο «Εικονικός Κινηματογράφος» είναι ένα στερεοσκοπικό σύστημα εικονικής πραγματικότητας, το

οποίο μάλιστα έχουμε εγκαταστήσει και εκτός «Ελληνικού Κόσμου», όπως στη Διεθνή Έκθεση Θεσσαλονίκης, στο Ζάππειο και σε άλλα μέρη.

Στα τρία αυτά συστήματα οι επισκέπτες εξερευνούν, ανακαλύπτουν, βιώνουν το χώρο και την ιστορία, επισκέπτονται πόλεις που δεν υπάρχουν πια, μνημεία που έχουν καταστραφεί. Οι εικονικές περιηγήσεις στις αρχαίες πόλεις και τόπους βασίζονται στην ακριβή και επιστημονικά τεκμηριωμένη τρισδιάστατη αναπαράστασή τους. Δίνουν στον επισκέπτη την αίσθηση ότι ο εικονικός χώρος τον περιβάλλει και του προσφέρουν τη δυνατότητα να συμμετέχει ενεργά στην εξερεύνηση ή ακόμα και στην τροποποίησή του.

Το περιεχόμενο που προβάλλεται φυσικά δεν είναι αμετάβλητο, όπως ένα βίντεο ή ένα φιλμ, αλλά χάρη στην εξ ολοκλήρου ψηφιακά υπόστασή του είναι απόλυτα διαδραστικό. Ο βασικός μηχανισμός δημιουργίας και προβολής είναι ένας πανίσχυρος ηλεκτρονικός υπολογιστής και το αποτέλεσμα είναι η περιήγηση με τη δυνατότητα να θαυμάσει κανείς το χώρο σαν να ήταν εκεί στην περίοδο της ιστορικής του ακμής.

Όσο που δεν σταματάμε εδώ. Σε ένα μήνα εγκαινιάζουμε τη «Θόλο», μέσα στην οποία η εικονική πραγματικότητα θα αποκτήσει νέες διαστάσεις, που στεγάζεται στο κτίριο που βλέπετε. Είναι το νέο θέατρο εικονικής πραγματικότητας του «Ελληνικού Κόσμου», ένα κτίριο υψηλής αρχιτεκτονικής με μοναδική τεχνολογική υποδομή, που καθιστά ακόμα πιο προσβάσιμες στο ευρύ κοινό τις ψηφιακές πολιτιστικές παραγωγές μας και ανοίγει ένα νέο δρόμο πολιτιστικής έρευνας, ανταλλαγών και έκφρασης.

Πρόκειται για ένα θολωτό θέατρο χωρητικότητας 132 ατόμων το οποίο στεγάζεται μέσα στη σφαίρα που βλέπετε επί της οδού Πειραιώς 254. Η «Θόλος» παρέχει τη δυνατότητα προβολής στο σύνολο της ημοσφαιρικής επιφάνειας τόσο μονοσκοπικής όσο και στερεοσκοπικής και αυτό μάλιστα είναι και για πρώτη φορά που επιχειρείται παγκοσμίως.

Και επίσης δίνει δυνατότητες ενσωμάτωσης και πραγματικών δρώντων στον εικονικό χώρο όπως θεατρικών δράσεων, ζωντανής μουσικής και άλλα. Η προβολή φυσικά υποστηρίζεται από συστοιχία πανίσχυρων υπολογιστικών συστημάτων που επιτρέπει τη διάδραση στο εικονικό περιβάλλον. Επιπλέον η στερεοσκοπική προβολή και ο υψηλής ποιότητας ήχος δημιουργούν την αίσθηση εμπύθισης του θεατή στον εικονικό κόσμο.

Εκτός από την παραγωγή περιεχομένου για το Διαδίκτυο και την εικονική πραγματικότητα, το Ίδρυμα συμμετέχει στον προβληματισμό για τη δημιουργική χρήση της τεχνολογίας και τις εφαρμογές της στον πολιτιστικό χώρο.

Για παράδειγμα αναφέρω το Διεθνές Συνέδριο με τίτλο «Πολιτισμική Σύγκλιση και Ψηφιακή Τεχνολογία», το οποίο γίνεται στο Πολιτιστικό Κέντρο «Ελληνικός Κόσμος» και όπου κατά το παρελθόν έχουν συμμετάσχει διεθνείς προσωπικότητες, όπως ο Νίκολας Νεγρεπόντε συνιδρυτής και Διευθυντής του Media Lab του Μ.Ι.Τ., ο Τιμολόγια Μπένες Λι, Διευθυντής του World Wide Web Consortium και ουσιαστικά πατέρας του World Wide Web, ο Γιώργος Μυτακίδης, πρώην Διευθυντής του ερευνητικού προγράμματος IST της Ευρωπαϊκής Ένωσης και πολλοί άλλοι. Η απήχηση του κοινού στα δυο προηγούμενα συνέδρια μας οδήγησε στη διοργάνωση και του τρίτου, το οποίο θα πραγματοποιηθεί στον «Ελληνικό Κόσμο» από τις 23 έως τις 25 Νοεμβρίου.

Τα παραπάνω παραδείγματα καθιστούν σαφές ότι η τεχνολογία για εμάς δεν είναι αυτοσκοπός αλλά ένα μέσο στην υπηρεσία του πολιτισμού. Ένας τρόπος, ένα εργαλείο, για να μεταμορφώσουμε την πραγματικότητα, για να δούμε κάποιες διαστάσεις της, που δεν φαίνονται διά γυμνού οφθαλμού.

Η ηθική διάσταση όμως της χρήσης των εργαλείων όπως η τεχνολογία έγκειται στον άνθρωπο.