

# ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΑ ΘΕΜΑΤΑ: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΜΠΛΟΚ 15

ΑΓΙΑΤΙΣ  
ΜΠΕΝΑΡΔΟΥ





# Η Εικονική “Αυτοψία” του Τζακ Αντεροβγάλη στο BBC



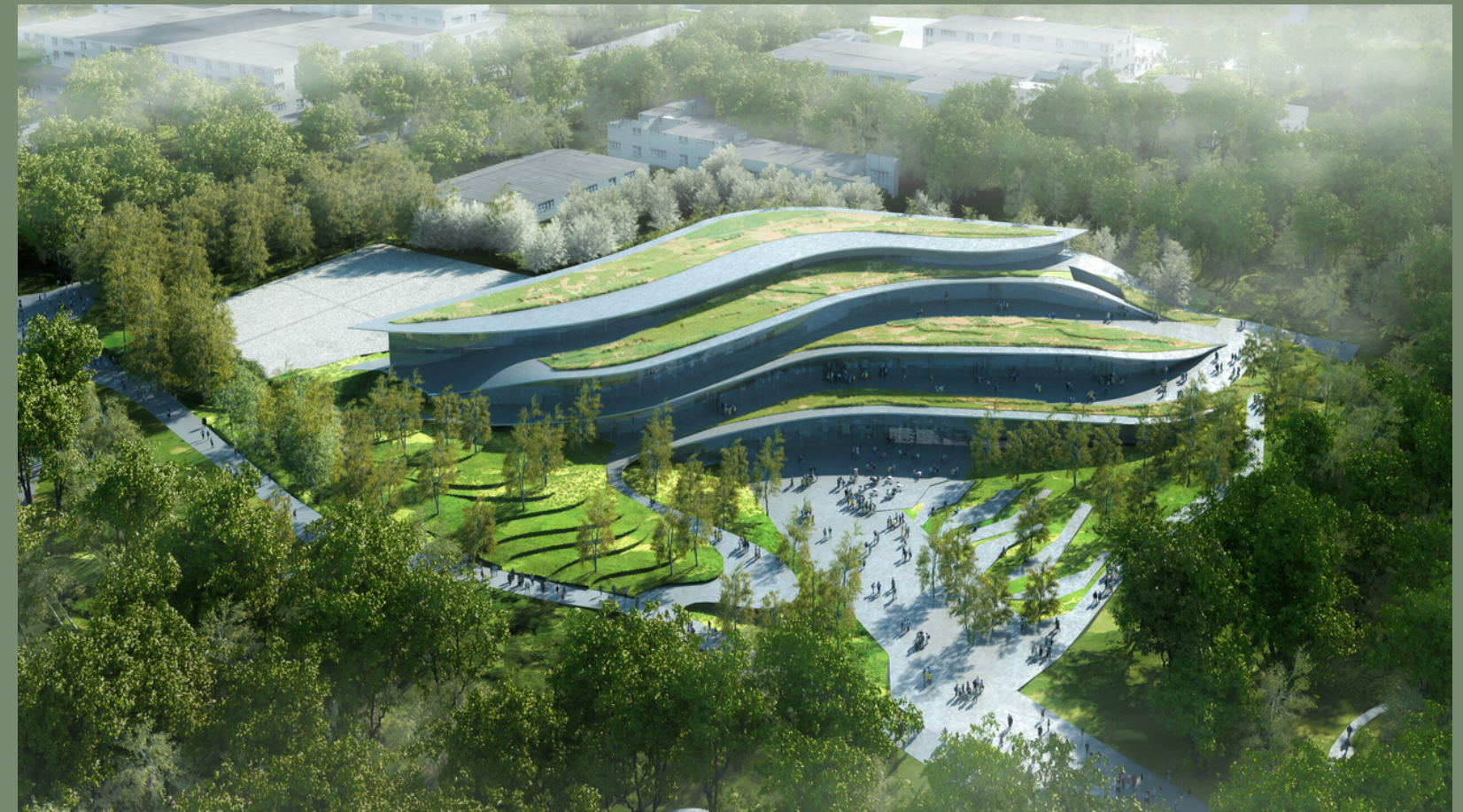
Πόσο πολιτική είναι, άραγε, η απόφαση της επιλογής και χρήσης για λόγους ανάπτυξης εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας σχεδόν αποκλειστικά γυναικείων σωμάτων ως «ερευνητικών και ψυχαγωγικών δεδομένων»; Είναι το ώριμο γυναικείο σώμα «data»;

Μήπως το θέμα δεν είναι μόνο ταξικό αλλά και ανισότητας των φύλων; Θα έφταναν ποτέ στο εικονικό τραπέζι του ιατροδικαστή τα δύο διαμελισμένα πτώματα των ανδρών που με τόσο φρικτό τρόπο σκότωσε το 1867 ο Jean-Charles-Alphonse Avinain, γνωστός και ως Χασάπης του Clichy-la-Garenne;

Θα τολμούσε το BBC να μας δείξει τα εικονικά πτώματα των πέντε παιδιών και εφήβων, αγοριών και κοριτσιών, που βρέθηκαν θαμμένα στην αυλή των Ian Brady και Myra Hindley στην περιοχή του Μάντσεστερ τη δεκαετία του 1960; Ή σε αυτές τις περιπτώσεις το ζήτημα ηθικών περιορισμών υπερκαλύπτει την ανάγκη για ψηφιακότητα;



# Μπάμπιν Γιαρ



“Ειδικοί αλγόριθμοι θα κατατάσσουν τους επισκέπτες σε θύτες, θύματα και δωσίλογους, και με τη χρήση πλήρως εξατομικευμένων ηχητικών οδηγών και εφαρμογών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, ο κάθε επισκέπτης θα μετατρέπεται σε ενεργό μάρτυρα της φρίκης, αλλά και θα τίθεται ενώπιον εξεζητημένων ηθικών διλημμάτων.”







# Μπλοκ 15, Χαϊδάρι







Παρά το γεγονός ότι η Γερμανική Κατοχή στην Ελλάδα (1941-1944) έχει επηρεάσει τις δημόσιες συζητήσεις και έχει εμπνεύσει καλλιτεχνικές εκθέσεις και παραστάσεις, οι τόποι μνήμης του Β' Παγκοσμίου Πολέμου παραμένουν αόρατοι.

Το Μπλοκ 15, το διαβόητο κτίριο της αυστηρής απομόνωσης του Στρατοπέδου Συγκέντρωσης Χαϊδαρίου, έχει κηρυχθεί μνημείο αλλά δεν είναι επισκέψιμο.



# Μπλοκ 15 (2020-2024)



Embassy  
of the Federal Republic of Germany  
Athens

Με τη χρηματοδότηση του  
Γερμανικού  
Ομοσπονδιακού  
Υπουργείου Εξωτερικών  
μέσω του  
Ελληνογερμανικού  
Ταμείου για το Μέλλον.



HELLENIC REPUBLIC  
MINISTRY OF CULTURE and SPORTS



Φιλοξενείται από το Τμήμα  
Πληροφορικής του  
Οικονομικού Πανεπιστημίου  
Αθηνών και  
συγχρηματοδοτείται από το  
Ελληνογερμανικό Ταμείο για  
το Μέλλον/Γερμανικό  
Υπουργείο Εξωτερικών και  
το Ελληνικό Υπουργείο  
Πολιτισμού



3D διαδραστική  
εξερεύνηση του  
στρατοπέδου  
συγκέντρωσης



Ενσωμάτωση ιστορικού/  
αρχειακού υλικού.  
Ψηφιακή αναπαράσταση  
του χώρου με βάση  
αρχειακά και  
αρχιτεκτονικά δεδομένα

Αρχειακή/  
Ιστορική  
έρευνα



Εμβυθιστική  
εικονική  
εμπειρία



# Τα Αρχεία

- Ομοσπονδιακά αρχεία, Βερολίνο
- Ιστορικό Αρχείο του Υπουργείου Εξωτερικών, Αθήνα
- Αρχεία Σύγχρονης Κοινωνικής Ιστορίας (ASKI)
- Ο Ελληνικός Ερυθρός Σταυρός
- Αρχείο Εβραϊκού Μουσείου Ελλάδος
- Αρχείο του Ληξιαρχείου του Δήμου Αθηναίων
- Visual History Archive
- Μνήμες από την Κατοχή στην Ελλάδα

# Ανάπτυξη ψηφιακής αφήγησης και διαδραστικού σεναρίου



Πρωτοπρόσωπη εμπειρία:  
Ποιο είναι το POV;



Σε ποιο σημείο της  
Ιστορίας βρισκόμαστε;



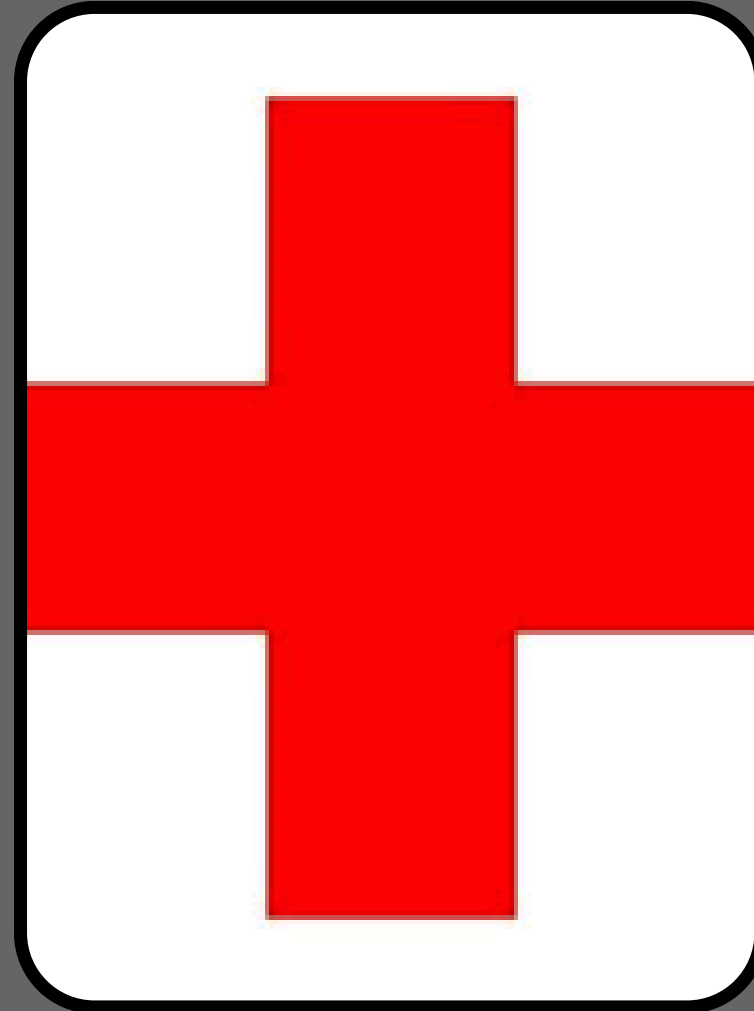
Πώς διαχειριζόμαστε τη  
διάδραση/ελευθερία  
κινήσεων σε ένα  
Στρατόπεδο Συγκέντρωσης;



Ποια είναι βασική/  
πρωταρχική “πλοκή”;



# Μερικά Points of View...



# Μερικές ακόμη ιδέες...





# Μερικά ακόμα Points of View...



# Μπλοκ 15: Ψηφιακή Αφήγηση

Η εμπειρία ενός κρατούμενου στο Μπλοκ 15 του στρατοπέδου συγκέντρωσης Χαϊδαρίου σε ένα 24ωρο: 9-10 Αυγούστου 1944.

έχει μόλις μεταφερθεί στο στρατόπεδο συγκέντρωσης Χαϊδαρίου από το μπλόκο του Βύρωνα και διορίζεται στα μαγειρεία.

ο χρήστης/κρατούμενος αναλαμβάνει μια "αποστολή": να παραδώσει ένα σημείωμα από το γυναικείο μπλοκ σε έναν άλλο κρατούμενο στην απομόνωση εντός του Μπλοκ 15.

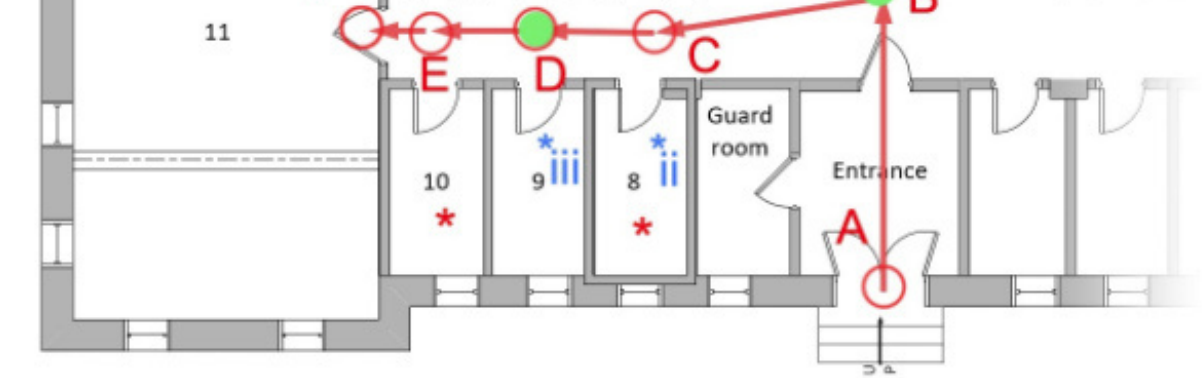
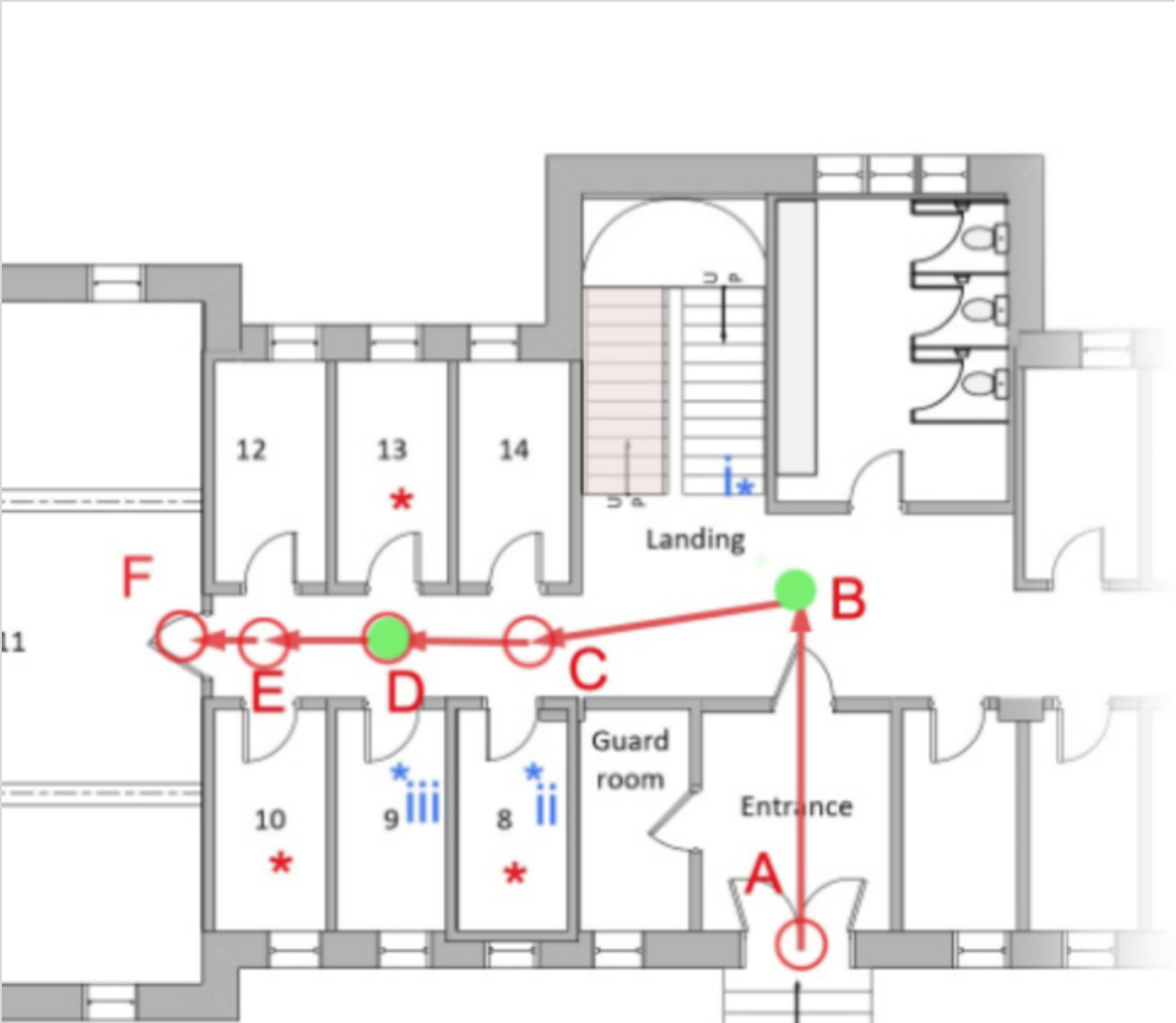
Η δράση εκτυλίσσεται σε 10 σκηνές, που διαδραματίζονται σε διάφορα σημεία του στρατοπέδου συγκέντρωσης Χαϊδαρίου και του Μπλοκ 15.

μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους κρατούμενους καθώς και με Γερμανούς αξιωματικούς και στρατιώτες, και γίνεται μάρτυρας γεγονότων σημαντικών για τη ζωή του στρατοπέδου.

στους χαρακτήρες του σεναρίου περιλαμβάνονται πραγματικά πρόσωπα

ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να αλληλεπιδράσει με ανθρώπους (μαρτυρία) και αντικείμενα (αλληλεπίδραση αντικειμένων), και έτσι να λάβει πρόσθετες πληροφορίες για ορισμένες πτυχές της ζωής του στρατοπέδου.





- i: pallet or trash can: narrative about conditions
- ii: blanket: narrative about sleeping conditions and cold
- iii: Video impostor about the 45y-old prisoner

|                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>A</p>                                                                                                                                                                       | <p>B</p>                                                                                                                                                                          | <p>C</p>                                                                                                                                                                                      | <p>D</p>                                                                                                                                                                                   | <p>E</p>                                                                                                                                                                                                                   | <p>F</p>                                                                                                                                                    |
| <p>We enter Block 15 through the main door (falls in from white - high brightness). The guard in front of us, looks the way deeper and opens the iron gate. Scripted path.</p> | <p>We are left standing as the guard functions with the gate to lock it shut. We have a limited time window to interact with 1-2 objects and learn about them (Nikos' voice).</p> | <p>We stop at Cell 8. The guard unlocks the cell door and asks us to proffer food. Nikos handles the balls and gives us up from the cassette we are holding. During this scripted action.</p> | <p>Guard unlocks Cell 13 only a fraction and Nikos moves past to proffer food on the trembling hand just visible behind the door. As we wait for the animation sequence to complete in</p> | <p>The guard rushes to Cell 13, hastily unlocking the door and bursting in, violently punching the prisoner to compliance, while cursing madly. We only glimpse the back side of the guard and his hand as it moves to</p> | <p>Mournful music kicks in as we silently move down to Room 13. The guard turns and gives us a meaningful and menacing look showing us the way forward.</p> |

→ Scripted motion path(s) for user and NPCs

○ Scripted waypoint (no user interaction)

● User interaction

\* Main action (scripted)

\* Point of interest (optional interaction)  
 i: pallet or trash can: narrative about conditions  
 ii: blanket: narrative about sleeping conditions and cold  
 iii: Video impostor about the 45y-old prisoner

Λεπτομέρειες του Storyboard για την επίδειξη εικονικής πραγματικότητας, όπου περιγράφονται λεπτομερώς animations, συμβάντα αλληλεπίδρασης και ενεργοποιήσεις.























