



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Πολυτεχνική Σχολή

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

Ολοκληρωμένη Σχεδίαση Καινοτόμων Προϊόντων

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Σχεδιασμός «δοχείου» για την συλλογή αναμνήσεων με την οπτική του *critical design*

Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια: Χαραλαμπίδη Μελπομένη

Επιβλέπων Καθηγητής: Μπίσας Κωνσταντίνος

Μέλη Επιτροπής: Παπακωστόπουλος Βασίλειος, Ξενοφώντος Βασίλειος

ΣΥΡΟΣ 2023

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Σχεδιασμός «δοχείου» για την συλλογή αναμνήσεων με την οπτική του critical design

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Πολυτεχνική Σχολή - Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

Ολοκληρωμένη Σχεδίαση Καινοτόμων Προϊόντων

Χαραλαμπίδη Μελπομένη

5162020023

/

Master Thesis

Design of a "container" for collection memories with the perspective of critical design

Department of Product and Systems Design Engineering

Integrated Program Design and Innovation

Charalampidi Melpomeni

516202002

Ευχαριστίες

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω το διδακτικό προσωπικό του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών (Π.Μ.Σ) «Ολοκληρωμένη Σχεδίαση Καινοτόμων Προϊόντων» του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων για τις γνώσεις που μου προσέφερε. Ειδικότερα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Κωνσταντίνο Μπίσα για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε και την καθοδήγησή του καθ'όλη τη διάρκεια της διπλωματικής εργασίας. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές μου αλλά και όλους αυτούς που συνέβαλαν στην ολοκλήρωση τόσο του μεταπτυχιακού προγράμματος όσο και της παρούσας διπλωματικής εργασίας.

“Είμαι συγγραφέας αυτής της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας και κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων ή ιδεών, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά, ειδικά για τη συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία.”

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη.....	5
Εισαγωγή.....	7
Κεφαλαίο 1: Μνήμη & Ανάμνηση.....	8
1.1 Μνήμη.....	8
1.1.1 Πως αντιμετωπίζει την μνήμη η βιολογία.....	9
1.1.2 Θεωρίες για την μνήμη.....	11
1.1.3 Είδη μνήμης.....	13
1.1.4 Διαδικασίες της μνήμης.....	16
1.1.5 Θεωρίες απώλειας - δυσλειτουργίας μνήμης.....	18
1.1.6 Αισθήσεις και μνήμη.....	19
1.2 Ανάμνηση.....	21
1.2.1 Μνήμη και Ανάμνηση.....	21
1.2.2 Συναισθηματικές αναμνήσεις.....	23
1.2.3 Αναμνήσεις της καθημερινής ζωής.....	26
1.2.4 Αναμνηστικά.....	29
Κεφαλαίο 2: Critical & Speculative design.....	32
2.1 Θεωρίες για το Speculative και Critical Design.....	33
2.2 Πρακτικές του Speculative and Critical Design.....	36
2.3 Η λειτουργικότητα στον κριτικό σχεδιασμό.....	43
2.4 Παραδείγματα του Speculative and Critical Design.....	44
Κεφαλαίο 3: Πλαίσιο.....	50
3.1 Προσδιορισμός πλαισίου.....	50
3.2 Συμπεράσματα ερωτηματολογίου - συνεντεύξεων.....	51
3.3 Benchmarking.....	59
Κεφαλαίο 4: Σχεδιαστική διαδικασία.....	63
4.1 Brief - Πλαίσιο -Χρήστες.....	63
4.2 Προδιαγραφές Σχεδίασης.....	64
4.3 Moodboard.....	65
4.4 Ιδεασμός.....	66
4.5 Προκαταρκτικά σχέδια.....	67
4.6 Αξιολογήση προσχεδίων και επιλογή.....	72
Κεφαλαίο 5: Προταση - τελικό σχέδιο.....	82
5.1 Φωτορεαλιστικά σχέδια.....	82
5.2 Συναρμολόγηση.....	85
5.3 Κατασκευασιμότητα.....	86
5.4 Διαστασιολόγηση και τεχνικά σχέδια.....	87
5.5 Συμπεράσματα.....	90
Παράρτημα ερωτηματολογίου.....	91
Ευρετήριο εικόνων.....	112
Βιβλιογραφία.....	113

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία στόχο έχει να διερευνήσει την έννοια της μνήμης και των αναμνήσεων, καθώς και τη σχέση που δημιουργείται μεταξύ των παραπάνω εννοιών και των συναισθημάτων που αυτά προκαλούν. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, μέσω της σχεδίασης ενός συγκεκριμένου αντικειμένου, επιθυμεί να διευκολύνει τη διαχείριση των συναισθημάτων που προκαλούνται στο πλαίσιο της καθημερινότητας. Η πάροδος ενός βιωμένου γεγονότος ή μιας κατάστασης, ατομικής ή συλλογικής, μπορεί να επηρεάσει το εκάστοτε άτομο και να επιδράσει στην ψυχολογία του. Η επίδραση δύναται να είναι στιγμιαία (τη στιγμή κατά την οποία το γεγονός ή η κατάσταση λαμβάνει χώρα), να αφορά σε ένα σύντομο μετέπειτα χρονικό διάστημα ή σε βάθος χρόνου. Σε πρώτο στάδιο ακολουθήθηκε η **βιβλιογραφική έρευνα** για την κατανόηση των εννοιών της μνήμης και της ανάμνησης. Σε επόμενο στάδιο χρησιμοποιήθηκαν επιπλέον εργαλεία όπως η **ποιοτική έρευνα** μέσω συνεντεύξεων, η **ποσοτική έρευνα** μέσω ερωτηματολογίων και το **benchmarking**. Έχοντας υπόψη τα αποτελέσματα των παραπάνω σταδίων, κατά τη σχεδιαστική διαδικασία συντάχθηκε αρχικά μια σύνοψη (brief) και οι προδιαγραφές σχεδίασης. Έπειτα μέσω εργαλείων ιδεασμού συντάχθηκαν τα αρχικά concept από τα οποία προέκυψε το τελικό σχέδιο. Η σχεδιαστική προσέγγιση που ακολουθήθηκε είναι ο Κριτικός Σχεδιασμός. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία ο σχεδιασμός δεν οφείλει να προσφέρει λύσεις αλλά να θέτει ερωτήματα, να εκφράζει ιδέες που ενθαρρύνουν τον διάλογο και να χρησιμοποιεί υποθέσεις ως βάση για σχεδιασμό. Το τελικό προϊόν είναι ένα «δοχείο» αναμνήσεων.

Εισαγωγή

Στόχοι της παρούσας εργασίας είναι μέσω της μελέτης των εννοιών της μνήμης και της ανάμνησης να σχεδιαστεί, σύμφωνα με τις αρχές του Κριτικού Σχεδιασμού ένα «δοχείο» αποθήκευσης και καταγραφής συναισθηματικών αναμνήσεων.

Στο συγκεκριμένο πλαίσιο, η μνήμη του ατόμου εξετάζεται περισσότερο ως μέσο καθοδήγησης μιας μελλοντικής συμπεριφοράς παρά ως ακριβής καταγραφή του παρελθόντος. Μέσω της μνήμης ο άνθρωπος αναγνωρίζει, θυμάται, ανακαλεί γεγονότα, εμπειρίες και αισθητηριακά ερεθίσματα (εικόνες, ήχους, μυρωδιές). Οι συναισθηματικές αναμνήσεις μπορεί να είναι πιο ζωντανές, περισσότερο ή λιγότερο λεπτομερείς ή περισσότερο επικεντρωμένες. Από τη βιβλιογραφία προκύπτει πως η σύνδεση ενός συναισθήματος σε μια μνήμη συμβάλλει στη διαμόρφωση και στη διατήρηση της ανάμνησης ζωντανής, επιτρέποντας στο άτομο να την αποθηκεύσει για μεγαλύτερες χρονικές περιόδους.

Η έρευνα της παρούσας εργασίας έγινε μέσω ξένης και ελληνικής βιβλιογραφίας και συντάχθηκε με βάση το σύστημα APA. Συμπληρωματικά λειτούργησαν μέθοδοι ποιοτικής έρευνας (συνεντεύξεις), ποσοτικής έρευνας (ερωτηματολόγια), benchmarking και google scholar.

Η σχεδιαστική προσέγγιση που ακολουθείται είναι αυτή του Speculative and Critical Design. Συνοπτικά, η συγκεκριμένη προσέγγιση θέτει ερωτήματα σχετικά με το μέλλον και προσφέρει εναλλακτικές λύσεις που είναι απαραίτητες για τον κόσμο του σήμερα, αλλά κυρίως για τον κόσμο του αύριο. Σκοπός της είναι η έκφραση ιδεών, ικανών να ενθαρρύνουν το διάλογο για την εξέλιξη, τις επικείμενες αλλαγές και τη διόρθωση των προβληματικών σημείων σε πολλαπλά επίπεδα, συμπεριλαμβανομένου του ίδιου του σχεδιασμού. Το βασικό στοιχείο είναι η κριτική και η αμφισβήτηση ως βάση της σχεδιαστικής πρακτικής, με έμφαση στις εικασίες και τις υποθέσεις, αντί των προτάσεων και των λύσεων.

Κατά το στάδιο της σχεδίασης, χρησιμοποιήθηκαν σχεδιαστικά εργαλεία ιδεασμού τα οποία διδάχθηκαν στα πλαίσια του ΠΜΣ «Ολοκληρωμένη Σχεδίαση Καινοτόμων Προϊόντων». Συνοπτικά αναφέρεται η δημιουργία σκίτσων και μορφολογικών χαρτών, η ανάπτυξη διαφορετικών concept και η αξιολόγηση αυτών μέσω της ταυτοποίησής τους με τις προηγουμένως ορισμένες προδιαγραφές σχεδίασης.

Η εργασία διαρθρώνεται στα εξής κεφάλαια. Αρχικά γίνεται μια εκτενής αναφορά στον όρο της μνήμης. Παρουσιάζεται με βάση την βιολογία, τις ευρύτερες θεωρίες που την ορίζουν και αναλύεται η διάκριση των ειδών της. Εξετάζονται οι διαδικασίες που εμπλέκονται, οι θεωρίες απώλειας και δυσλειτουργίας της μνήμης, καθώς και η συσχέτιση της με τις αισθήσεις του ανθρώπου. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την

σύνδεση της μνήμης με την ανάμνηση, τις συναισθηματικές αναμνήσεις και τα αναμνηστικά τα οποία συχνά αποτελούν σημασιολογική ή συναισθηματική αξία για ένα άτομο ή μια κοινότητα.

Στο επόμενο στάδιο γίνεται η ανάλυση της σχεδιαστικής προσέγγισης που χρησιμοποιείται κατά το στάδιο του σχεδιασμού, το Speculative and Critical Design. Εν συντομία το Speculative and Critical Design (Υποθετικός και Κριτικός Σχεδιασμός) δίνει έμφαση στην ηθική της σχεδιαστικής πρακτικής, διερευνώντας εναλλακτικές αξίες, φόρμες και αναπαραστάσεις του σχεδιασμού. Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται σαφές το Speculative and Critical Design μέσω των πρακτικών του, την λειτουργικότητα στον κριτικό σχεδιασμό καθώς και καταγράφονται παραδείγματα.

Ακολουθεί, η περιγραφή του πλαισίου που θα σχεδιάσουμε, καταγράφοντας και αναλύοντας τα συμπεράσματα του ερωτηματολογίου-συνεντεύξεων, και ακολουθούν πολλά παραδείγματα Benchmarking.

Στη συνέχεια, περιγράφεται η σχεδιαστική διαδικασία όπου καθορίζεται το πλαίσιο/δραστηριότητα, των χρηστών και του brief. Επίσης, καταγράφονται οι προδιαγραφές σχεδίασης, ακολουθεί το moodboard, ο ιδεασμός μέσω ενός μορφολογικού χάρτη, καθώς και όλα τα προκαταρκτικά σχέδια. Η διαδικασία αυτή ολοκληρώνεται με την αξιολόγηση και τον έλεγχο των προσχεδίων, για να ακολουθήσει και να πραγματοποιηθεί η επιλογή.

Η διπλωματική εργασία καταλήγει στην τελική σχεδιαστική πρόταση, όπου παρατίθενται αρχικά όλα τα φωτορεαλιστικά σχέδια και τα προπλάσματα της πρότασης αυτής, ακολουθεί η διαστασολογία και τα τεχνικά χαρακτηριστικά της. Ακόμα, καταγράφεται ο τρόπος μεταφοράς, η συναρμολόγηση και η κατασκευασσιμότητα του τελικού σχεδίου. Η εργασία ολοκληρώνεται με την καταγραφή όλων των συμπερασμάτων που δημιουργήθηκαν από την αναλυτική έρευνα του θέματος, καθώς και η προσωπική άποψη του συγγραφέα. Τέλος, παρατίθενται το παράρτημα ερωτηματολογίου, το ευρετήριο εικόνων και η βιβλιογραφία.

Κεφαλαίο 1: Μνήμη & Ανάμνηση

1.1 Μνήμη

Η μνήμη είναι μια σημαντική λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου και του νοητικού συστήματος που μας επιτρέπει να αποθηκεύουμε, να ανακαλούμε και να χρησιμοποιούμε πληροφορίες και εμπειρίες από το παρελθόν. Η μνήμη είναι απαραίτητη για την καθημερινή ζωή, καθώς επηρεάζει την αντίληψη, τη μάθηση, τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση προβλημάτων και πολλές άλλες νοητικές λειτουργίες.

Η έννοια και η λειτουργία της μνήμης έχει απασχολήσει ιδιαίτερα την ανθρωπότητα. Είναι ένα σημαντικό μέρος αυτού που μας κάνει πραγματικά ανθρώπους, και όμως είναι ένα από τα πλέον δυσνόητα ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Σε μια προσπάθεια οπτικοποίησης της έννοιας της μνήμης, η πιο συνηθισμένη εικόνα είναι αυτή ενός μικροσκοπικού ντουλαπιού γεμάτο από ατομικούς φακέλους στους οποίους αποθηκεύονται πληροφορίες, ή ένας νευρωνικός υπερυπολογιστής, τεράστιας χωρητικότητας και ταχύτητας. Υπό το πρίσμα των σύγχρονων βιολογικών και ψυχολογικών γνώσεων, αυτές οι μεταφορές δεν έχουν κάποια επιστημονική υπόσταση.



Εικόνα 1. Ο ανθρώπινος εγκέφαλος.

Ο ανθρώπινος εγκέφαλος, μια από τις πιο πολύπλοκες ζωντανές δομές στο σύμπαν αναγνωρίζεται ως η έδρα της μνήμης. Φαίνεται πως **η μνήμη δεν βρίσκεται σε ένα συγκεκριμένο σημείο του εγκεφάλου, αλλά είναι μια διαδικασία που λαμβάνει χώρα στο σύνολό του**, στην οποία πολλές επιμέρους περιοχές δρουν σε συνδυασμό μεταξύ τους (αναφέρεται ως κατανεμημένη επεξεργασία). Για παράδειγμα, η απλή πράξη της οδήγησης ποδηλάτου ανακατασκευάζεται ενεργά και απρόσκοπτα από πολλές

διαφορετικές περιοχές: η μνήμη του τρόπου χειρισμού του ποδηλάτου προέρχεται από μια περιοχή, η μνήμη του τρόπου μετάβασης από το ένα σημείο στο άλλο προέρχεται από μια δεύτερη, η μνήμη των κανόνων ασφαλείας για την ποδηλασία από μία τρίτη, και το συναίσθημα της νευρικότητας όταν ένα αυτοκίνητο πλησιάζει επικίνδυνα από μια τέταρτη περιοχή.

Κάθε στοιχείο μιας μνήμης (εικόνες, ήχοι, λέξεις, συναισθήματα) κωδικοποιείται στο ίδιο τμήμα του εγκεφάλου που αρχικά το δημιούργησε (οπτικός φλοιός, κινητικός φλοιός, γλωσσική περιοχή κ.λπ.). Η ανάκληση επανενεργοποιεί ουσιαστικά τα νευρωνικά μοτίβα που δημιουργήθηκαν κατά την αρχική κωδικοποίηση. Πιθανότατα λοιπόν, μια καλύτερη εικόνα για την απόδοση της μνημονικής λειτουργίας θα ήταν αυτή **ενός σύνθετου ιστού, στον οποίο τα νήματα συμβολίζουν τα διάφορα επιμέρους στοιχεία, τα οποία ενώνονται σε κόμβους ή σημεία διασταύρωσης για να σχηματίσουν μια ολόκληρη στρογγυλεμένη μνήμη ενός προσώπου, αντικειμένου ή γεγονότος.** Αυτό το είδος κατανεμημένης μνήμης εξασφαλίζει ότι ακόμη και αν μέρος του εγκεφάλου υποστεί βλάβη, ορισμένα τμήματα μιας εμπειρίας μπορεί να παραμείνουν.

Συνοψίζοντας, η μνήμη δεν είναι μια ενιαία διαδικασία και οι υποδιαιρέσεις, οι τύποι της μνήμης, ποικίλουν. Τα διαφορετικά είδη μνήμης κωδικοποιούνται και αποθηκεύονται με διαφορετικούς τρόπους, σε διαφορετικά μέρη του εγκεφάλου, για λόγους και με τρόπους που ακόμα δεν είναι πλήρως κατανοητοί. Οι πολυετείς μελέτες περιπτώσεων ασθενών (ιδίως ηλικιωμένων) που υποφέρουν από ατυχήματα και ασθένειες που σχετίζονται με τον εγκέφαλο και άλλες διαταραχές του νευρικού συστήματος έχουν αρχίσει να υποδεικνύουν ορισμένες από τις πολυπλοκότητες των διαδικασιών της μνήμης. Παρά τα μεγάλα βήματα προόδου στις νευροεπιστήμες και στη γνωστική ψυχολογία ωστόσο πολλοί από τους ακριβείς μηχανισμούς που εμπλέκονται παραμένουν ασύλληπτοι.

1.1.1 Πως αντιμετωπίζει την μνήμη η βιολογία

Η μνήμη υπάρχει μέσω των συστημάτων του εγκεφάλου. Ο **ιππόκαμπος** και η **αμυγδαλή** καθίστανται σημαντικοί πυρήνες του μεσεγκεφάλου. Ο μεσεγκέφαλος (θυμικό σύστημα ή limbic system (Εικόνα 2) είναι μια ομάδα δομών στο κέντρο του εγκεφάλου που διαδραματίζουν πολύ σημαντικό ρόλο, διότι αποτελούν το κέντρο των συγκινήσεων.

Οι νευρώνες του ιππόκαμπου εμφανίζουν πολύ μεγαλύτερη πυκνότητα υποδοχέων γλυκοκορτικοειδών σε σχέση με όλα τα άλλα κύτταρα του νευρικού συστήματος που έχουν ερευνηθεί μέχρι σήμερα, πράγμα που υπογραμμίζει την άμεση επίπτωση των συγκινήσεων και των οργάνων του στρες στην μνήμη και κατ'επέκταση στη μάθηση. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.61)



Εικόνα 2. Η θέση της αμυγδαλής στον εγκέφαλο.

Κρίσιμος είναι επίσης ο ρόλος της αμυγδαλής στην ενίσχυση των συναισθηματικών αναμνήσεων. Εργαστηριακές μελέτες με ζώα και ανθρώπους δείχνουν ότι οι ορμόνες του στρες, όπως η επινεφρίνη, απελευθερώνονται όταν τα γεγονότα προκαλούν έντονα συναισθήματα. Αυτές οι περιφερειακές ορμόνες ενεργοποιούν με τη σειρά τους νοραδρενεργικά συστήματα στην αμυγδαλή και η ενεργοποίηση της αμυγδαλής μεσολαβεί στην παγίωση της μακροπρόθεσμης μνήμης σε άλλες περιοχές του εγκεφάλου (Cahill, L., Prins, B., Weber, M. McGaugh, J. L. 1994). Η έγχυση ορμονών του στρες απευθείας στην αμυγδαλή ενισχύει τη μνήμη για συναισθηματικές πληροφορίες. Η απενεργοποίηση αυτής της περιοχής μπορεί να γίνει με την πρόκληση βλαβών ή τη χρήση φαρμάκων. (McGaugh, 2000). (Levine Linda, Pizarro A David, 2004, σ.535)

«Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η εμπειρία είναι αυτή που δίνει μορφή στον νεαρό εγκέφαλο του παιδιού» παρατηρεί ο Dr. Harry Chugani δηλώνοντας η εμπειρία και η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον παίζουν σημαντικό ρόλο στον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται και εξελίσσεται ο εγκέφαλος. Δεν υπάρχει επομένως αμφιβολία ότι τα νοητικά, λογικά και συγκινησιακά προγράμματα που καθορίζουν την συμπεριφορά μας, καθορίζονται από την ποιότητα και τον πλούτο των πρώιμων εμπειριών και του περιβάλλοντος, μέσα στο οποίο αναπτύσσεται το παιδί κατά τα πρώτα στάδια της ζωής του. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.48)

1.1.2 Θεωρίες για την μνήμη

Ο άνθρωπος συνδέεται με το παρελθόν του μέσω εικόνων, βιωμάτων, αναμνήσεων, ήχων, αντικειμένων και διαφόρων αναφορών που πυροδοτούν την μνήμη του.

Κατά τον Αριστοτέλη «η ψυχή δεν σκέφτεται ποτέ χωρίς εικόνες. Οι νοητικές αυτές εικόνες ξεκινούν από τα αισθητήρια όργανα, και αποτελούν είδωλα ή ομοιώματα των αντικειμένων που τις προκάλεσαν». Χάρη στις εικόνες αυτές «ο νους είναι σε θέση να εκτιμήσει και να τοποθετήσει το μέλλον σε σχέση με το παρόν, σαν να έβλεπε τα ίδια τα γεγονότα» (Changeux, 1984, σ.22). Ο Πλάτωνας υποθέτει ότι η ικανότητα της σκέψης λογικά βρίσκεται μέσα στον εγκέφαλο, τον οποίο θεωρεί ως ένα νοερό κερί που καταγράφει τις εμπειρίες ως εντυπώσεις. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.6)

Ο Γαληνός προχώρησε σε **υποδιαίρεση της ψυχής σε διάφορες λειτουργίες** και συγκεκριμένα **σε κινητήριες, σε αισθητήριες** (που περιλαμβάνουν τις πέντε αισθήσεις) και **σε λογικές**. Η ψυχή που σκέπτεται είναι και αυτή ένα πλέγμα από λειτουργίες, τις οποίες ονομάζει φαντασία, στοχασμό και μνήμη. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.8)

Ο Sorabji, υπερασπιζόμενος την άποψη του Αριστοτέλη, υποστηρίζει ότι **η μνήμη προϋποθέτει παρελθοντική γνώση** (involves past cognition of the thing), δηλαδή στοιχεία για το τι έμαθε, διάβασε, αντιλήφθηκε, αισθάνθηκε το άτομο σε προηγούμενα στάδια.

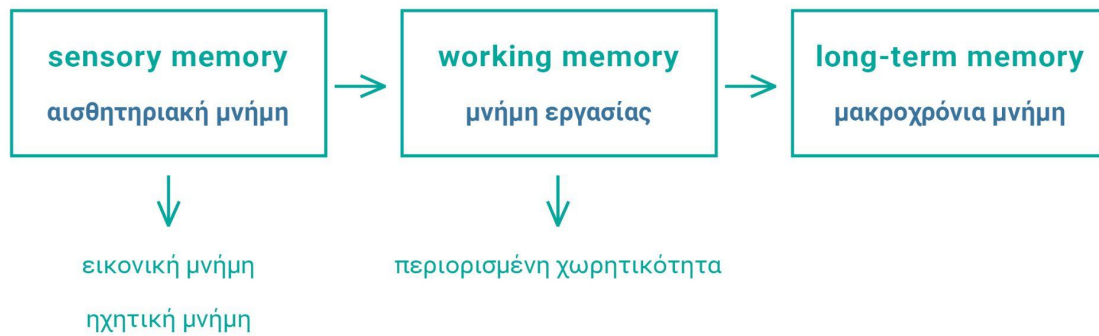
Η διαμόρφωση της μνήμης από ψυχολογική σκοπιά ξεκινά από τον Freud ο οποίος υπέθεσε ότι **η μνήμη μπορεί να τοποθετείται σε επίπεδα** και κάθε γεγονός λειτουργεί ως βάση για μια άλλη ανάμνηση.

Σύμφωνα με αυτό, ο Hall εισηγήθηκε ότι οι μνήμες ίσως αποθηκεύονται σαν επικαλυπτόμενες και αλληλένδετες στοίβες, επομένως υπάρχουν σύνδεσμοι μεταξύ των αναμνήσεων. Η δύναμη μιας ανάμνησης εξαρτάται κυρίως από το πόσο συχνά συσχετίζεται με άλλες αναμνήσεις επομένως όσο **πιο συχνά ανακαλείται μια ανάμνηση τόσο πιο ισχυρή γίνεται** εν συγκρίσει με κάποια που ανακαλείται σπανιότερα.

Βάσει της βιβλιογραφικής έρευνας ξεχωρίζουν **τρεις βασικές θεωρίες για την μνήμη**. Το 1968 παρουσιάστηκε το πολυ-αποθηκευτικό μοντέλο από τους **Richard Atkinson** και **Richard Shiffrin**, γνωστό και ως **θεωρία των δύο λειτουργιών**. Σύμφωνα με το μοντέλο αυτό, η διαδικασία αποθήκευσης πληροφοριών διαιρείται σε 3 στάδια.

1. Το πρώτο στάδιο αφορά στην **αισθητηριακή μνήμη**, δηλαδή στην συλλογή πληροφοριών από το περιβάλλον. Σε αυτό το στάδιο τα ερεθίσματα συλλέγονται από τους αντίστοιχους υποδοχείς και πηγαίνουν στα αντίστοιχα μέρη του εγκεφάλου.

2. Το δεύτερο στάδιο αφορά στη **μνήμη εργασίας** που οδηγούνται όσες μνήμες φαίνονται πιο ενδιαφέρουσες όμως έχει μικρή χωρητικότητα.
3. Το τρίτο στάδιο αφορά στην **μακροχρόνια μνήμη** που διαρκεί από ελάχιστες ώρες έως και δεκάδες χρόνια.



Διάγραμμα 1. Θεωρία δύο λειτουργιών.

Το 1974 παρουσιάστηκε μια δεύτερη θεωρία των **Alan Baddeley** και **Graham Hitch** που αφορά στο **μοντέλο εργαζόμενης μνήμης (working memory)**. Σύμφωνα με αυτό το μοντέλο, η εργαζόμενη μνήμη αποτελείται από τρία κύρια υποσυστήματα:

1. Τη **Συναισθητική Επεξεργασία (Phonological Loop)**: Αυτό το υποσύστημα περιλαμβάνει τη φωνολογική και την ακουστική μνήμη.
2. Τη **Σκηηνική Επεξεργασία (Visuo-spatial Sketchpad)**: Αυτό το υποσύστημα αναλαμβάνει την αποθήκευση εικαστικής πληροφορίας, όπως εικόνες και χώρους.
3. Το **Κεντρικό Εκτελεστικό Σύστημα (Central Executive)**: Αυτό είναι το επικεφαλής σύστημα που επιβλέπει και συντονίζει τις λειτουργίες των δύο παραπάνω υποσυστημάτων. Επιτρέπει την επεξεργασία και τον έλεγχο των πληροφοριών στην εργαζόμενη μνήμη.

Το μοντέλο εργαζόμενης μνήμης των Baddeley και Hitch έχει επηρεάσει την έρευνα στον τομέα της ανθρώπινης μνήμης και έχει αποτελέσει τη βάση για πολλές πειραματικές μελέτες. Επιτρέπει να κατανοήσουμε καλύτερα πώς λειτουργεί η μνήμη μας κατά τη διάρκεια διαφόρων γνωστικών διεργασιών, όπως η σκέψη, η προσανατολισμένη προσοχή και η επίλυση προβλημάτων.

Τρίτη είναι η **θεωρία των επιπέδων** επεξεργασίας που προτάθηκε από τους **Fergus I.M. Craik** και **Robert S. Lockhart** το 1972. Η θεωρία αυτή είναι ένα από τα σημαντικότερα μοντέλα στον τομέα της γνωσιακής ψυχολογίας και **αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο η πληροφορία επεξεργάζεται και αποθηκεύεται στον ανθρώπινο εγκέφαλο.**

Σύμφωνα με τη θεωρία των επιπέδων επεξεργασίας, η επεξεργασία της πληροφορίας μπορεί να λάβει χώρα σε τρία διαφορετικά επίπεδα:

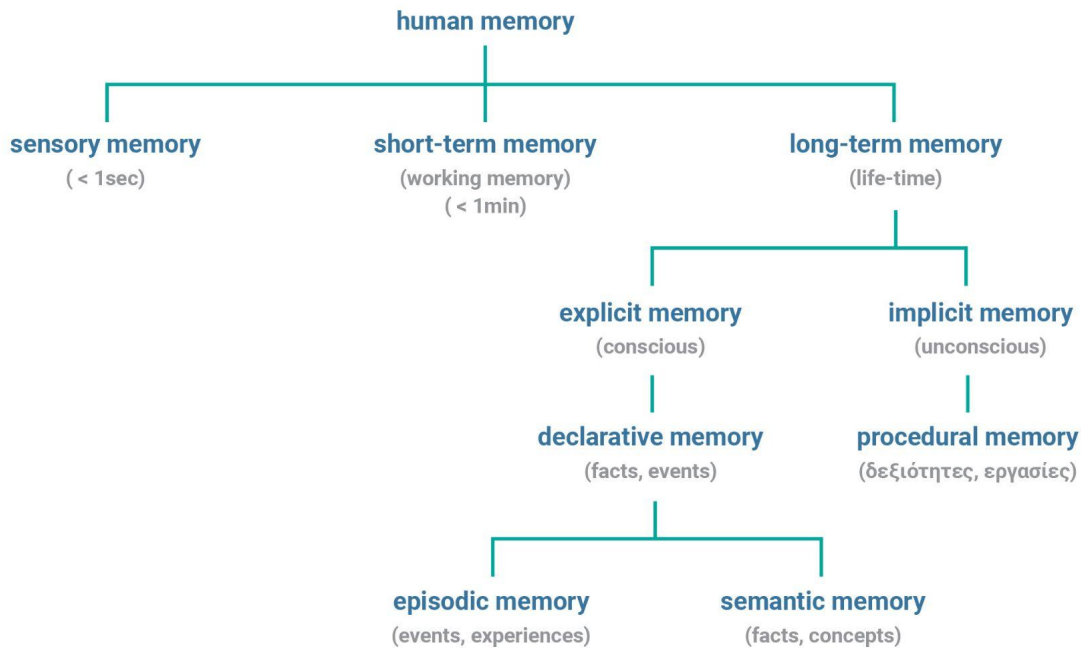
1. **Επίπεδο Επιφανειακής Επεξεργασίας** (Shallow Processing): Σε αυτό το επίπεδο, η πληροφορία επεξεργάζεται επιφανειακά και αδρά, χωρίς να δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στις λεπτομέρειες.
2. **Επίπεδο Ενδιάμεσης Επεξεργασίας** (Intermediate Processing): Σε αυτό το επίπεδο, η πληροφορία επεξεργάζεται με μερική προσοχή στις λεπτομέρειες, αλλά χωρίς να δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην σημασία της.
3. **Επίπεδο Βαθιάς Επεξεργασίας** (Deep Processing): Σε αυτό το επίπεδο, η πληροφορία επεξεργάζεται βαθιά και δίνεται έμφαση στην σημασία της. Εδώ, οι άνθρωποι συνδέουν τη νέα πληροφορία με τις υπάρχουσες γνώσεις τους και αναλύουν την πληροφορία περισσότερο λεπτομερώς. Αυτό το επίπεδο επεξεργασίας θεωρείται πιο αποτελεσματικό για τη διατήρηση και τη μεταφορά της πληροφορίας στη μακροπρόθεσμη μνήμη.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η επεξεργασία στο επίπεδο βαθιάς επεξεργασίας οδηγεί σε μακροπρόθεσμη αποθήκευση και καλύτερη αποκατάσταση της πληροφορίας. Αντίθετα, η επεξεργασία σε επίπεδο επιφανειακής επεξεργασίας οδηγεί σε περιορισμένη αποθήκευση και δυσκολία στην ανάκτηση της πληροφορίας.

Αυτή η θεωρία έχει επηρεάσει την έρευνα στον τομέα της μνήμης και της γνωσιακής ψυχολογίας και έχει χρησιμοποιηθεί για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο επεξεργαζόμαστε την πληροφορία και την αποθηκεύουμε στον εγκέφαλο μας.

1.1.3 Είδη μνήμης

Η μνήμη όπως αναφέρθηκε και παραπάνω δεν είναι μια ενιαία διαδικασία, αλλά υπάρχουν διαφορετικά είδη μνήμης, τα οποία χρησιμοποιούνται από τον εγκέφαλο για ποικίλους και διαφορετικούς λόγους, όπως για να ανασύρει μια συγκεκριμένη πληροφορία (πχ. την διεύθυνση ενός φίλου) ή για να κάνει το άτομο ποδήλατο. Δύο βασικές κατηγορίες μνήμης είναι η **έκδηλη** (explicit) και η **άδηλη** (implicit) Οι δηλωτικές μνήμες χωρίζονται επιπλέον σε **επεισοδιακές** (episodic) και **σημασιολογικές** (semantic). Οι διαφορές μεταξύ αυτών των ειδών είναι πολύ λεπτές και ορισμένες φορές επικαλύπτονται, αποδεικνύοντας την πολυπλοκότητα της μνήμης και των ερευνών για αυτή. Άλλος ένας διαχωρισμός για την μνήμη είναι η **μακροπρόθεσμη** (long term memory) και η **βραχυπρόθεσμη** (short term memory, που συχνά αναφέρεται ως "working memory").



Διάγραμμα 2. Είδη μνήμης.

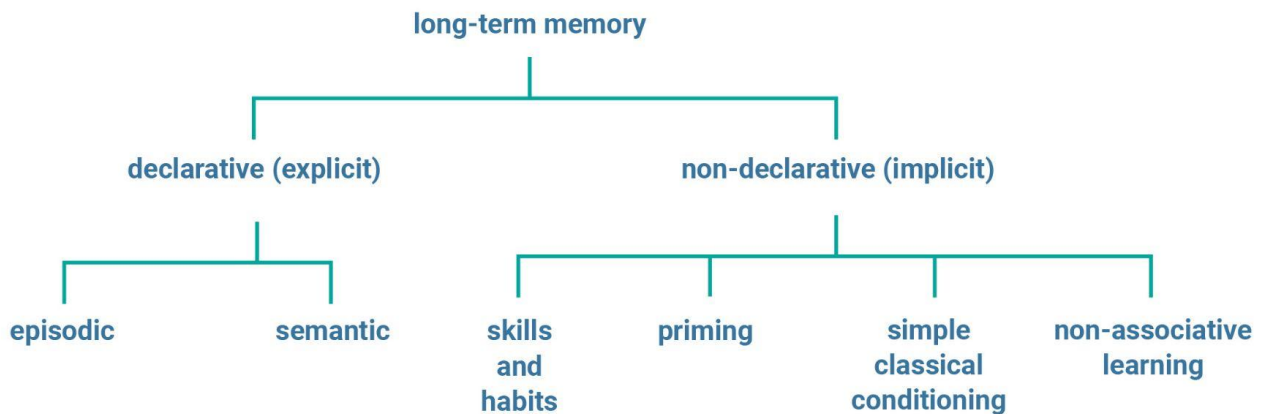
Μετά την παρουσίαση των Baddeley και Hitch για το μοντέλο της **working memory (μνήμη εργασίας)** άλλαξαν πολλά στις απόψεις για τη διαδικασία της μνήμης, η οποία προηγουμένως είχε χωριστεί με απλούς όρους σε μακρά και βραχυπρόθεσμη. Η μνήμη εργασίας αναφέρεται στη μνήμη που καλείται και χρησιμοποιείται κάθε δεδομένη στιγμή. Η βραχυπρόθεσμη μνήμη περιγραφόταν απλοϊκά ως οι μνήμες που δημιουργούνται μια δεδομένη στιγμή και στη συνέχεια αποστέλλονται στη μακροπρόθεσμη μνήμη ή απορρίπτονται καθώς εισέρχονται νέα δεδομένα.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ της μνήμης εργασίας και της μακροπρόθεσμης μνήμης είναι ένα σημείο όπου η επιστημονική έρευνα και η ψυχολογική θεωρία βρίσκουν κάποιο κοινό έδαφος. Καθώς μια μνήμη ανακαλείται στην μνήμη εργασίας, η σύνδεση και η διαδρομή προς αυτή γίνονται ισχυρότερες και πιο αποτελεσματικές, δίνοντας στη μνήμη τη δύναμη να επιβιώσει - μερικές φορές ακόμη και μετά από ένα τραύμα στον εγκέφαλο που καταστρέφει νεότερες στοιχεία.

Για τους σκοπούς της εργασίας θα αναλυθούν μόνο οι μακροπρόθεσμες μνήμες, καθώς οι συνδέσεις τους με το συναίσθημα είναι πιο εύκολα αντιληπτές. Οι έμμεσες και οι ρητές μνήμες διακρίνονται καλύτερα από το είδος των πληροφοριών που αποθηκεύονται. Η ετικέτα της άδηλης μνήμης περιγράφει μια μνήμη που δεν είναι έκδηλη. Οι **άδηλες μνήμες** περιλαμβάνουν τις μαθημένες δεξιότητες και συνήθειες, την απλή κλασική κλιμάκωση και τη μη συνειρμική μάθηση (Baddeley 2002). Η **έκδηλη μνήμη**, όπως είναι λογικό, είναι ο τύπος της μνήμης που είναι "δηλωτική". Πρόκειται για πράγματα που μπορούν γενικά να εκφραστούν εύκολα ως δηλώσεις. Η έκδηλη μνήμη

«αναφέρεται στη συνειδητή ανάμνηση γεγονότων (επεισοδιακών) και γεγονότων (σημασιολογικών)» (Baddeley 2002).

Οι **επεισοδιακές** και οι **σημασιολογικές** μνήμες είναι υποκατηγορίες των ρητών μνημών, οι οποίες αποτελούν μια ειδική υποκατηγορία της **μακροπρόθεσμης** μνήμης.



Διάγραμμα 3. Διάγραμμα που απεικονίζει την ταξινόμηση της μακρόχρονης μνήμης στα μέρη της. (Baddeley 2002)

Η **σημασιολογική** μνήμη θεωρήθηκε ότι αντικατοπτρίζει τις γνώσεις μας για τον κόσμο, για παράδειγμα τη γνώση για τη σημασία της λέξης μπουκάλι, πόσα μέτρα έχει ένα μίλι ή ποιο είναι το χρώμα μιας ώριμης μπανάνας. Η σημασιολογική μνήμη συγκρατεί γενικές πληροφορίες που πιθανώς αποκτώνται σε πολλά διαφορετικά πλαίσια και είναι σε θέση να χρησιμοποιηθούν σε πολλές διαφορετικές καταστάσεις (Baddeley 2002).

Η **επεισοδιακή** μνήμη, αντίθετα, είναι η μνήμη για δημόσια και ιδιωτικά γεγονότα. Η έννοια της επεισοδιακής μνήμης αναφέρθηκε πρώτη φορά από τον Tulving το 1985. Πλέον η επεισοδιακή μνήμη αποτελεί μέρος του λεξιλογίου που σχετίζεται με την ακαδημαϊκή μελέτη της μνήμης. Παρόλα αυτά, οι διακρίσεις μεταξύ της επεισοδιακής και της σημασιολογικής μνήμης μπορεί να είναι ασαφείς και η σχέση τους μεταξύ τους αποτελεί αντικείμενο συζήτησης. Ο ευρύτερος ορισμός της επεισοδιακής μνήμης περιλαμβάνει κάθε μνήμη που δεν εμπίπτει σαφώς στην κατηγορία της σημασιολογικής μνήμης. (Baddeley 2002)

Το κύριο είδος μνήμης που θα ασχοληθεί αυτή η εργασία είναι η **αυτοβιογραφική** μνήμη. Η αυτοβιογραφική μνήμη αναφέρεται στην ικανότητα του ανθρώπου να αποθηκεύει, να ανακαλεί και να αναδημιουργεί πληροφορίες σχετικές με τη δική του προσωπική ιστορία, εμπειρίες και γεγονότα. Η αυτοβιογραφική μνήμη στην ουσία **αποτελεί το σύνολο των αναμνήσεων**. Σύμφωνα με τους **Conway** και **Pleydell-Pearce** στην αυτοβιογραφική μνήμη αναγνωρίζονται τρία επίπεδα:

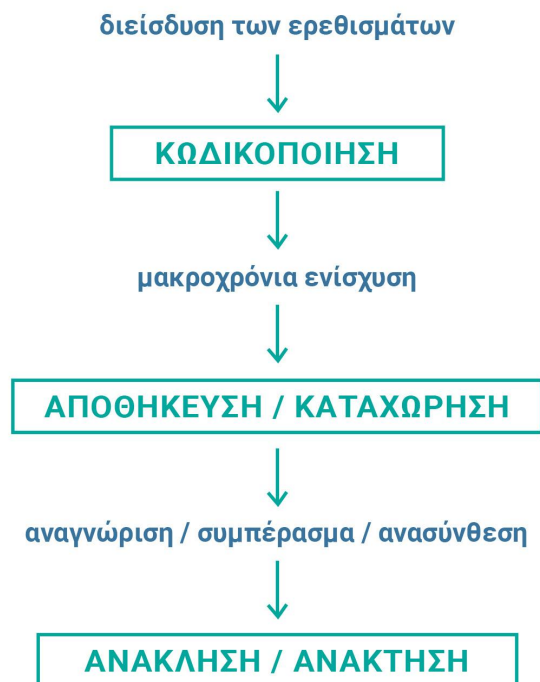
1. Οι **περίοδοι ζωής** (Lifetime periods): που αναπαριστούν γενικές γνώσεις, ανθρώπων, τοποθεσιών, δράσεων, ενεργειών, στόχων μιας συγκεκριμένης περιόδου αλλά και την χρονική γνώση σχετικά με την διάρκεια μιας περιόδου. (π.χ. όταν ήμουν στο σχολείο..., όταν ζούσα εκεί... κ.ά.)
2. Τα **γενικά γεγονότα** (General Events-GE's): που είναι πιο συγκεκριμένα και περιλαμβάνουν επαναλαμβανόμενα ή μοναδικά γεγονότα. Τα γενικά γεγονότα μπορεί να αναπαριστούν ομάδες συσχετιζόμενων γεγονότων και έτσι να περιέχουν σειρά αναμνήσεων που συνδέονται μεταξύ τους με ένα συγκεκριμένο θέμα.
3. Η γνώση από **συγκεκριμένα γεγονότα** (Event specific knowledge, ESK's): πρόκειται για λεπτομέρειες που αναφέρονται στο περιεχόμενο των γενικών γεγονότων, ενώ η πλειονότητα των ερεθισμάτων που θα προκαλέσουν μια ανάκληση αναφέρονται σε αυτό το επίπεδο της αυτοβιογραφικής μνήμης.

Η αυτοβιογραφική μας μνήμη εξυπηρετεί διάφορες λειτουργίες, όπως η δημιουργία και η διατήρηση δεσμών με άλλους (κοινωνική λειτουργία), η δημιουργία μιας αίσθησης ταυτότητας (αυτο-αναπαραστατική λειτουργία) , η επίλυση προβλημάτων και η λήψη αποφάσεων (κατευθυντήρια λειτουργία) και τέλος, οι αναμνήσεις μας χρησιμοποιούνται για να ρυθμίσουμε τις διαθέσεις (η προσαρμοστική λειτουργία) (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014).

Η αυτοβιογραφική μνήμη έχει συναισθηματικό περιεχόμενο. Αναζητώντας τις διαστάσεις της αυτοβιογραφικής μνήμης πολλές έρευνες προσανατολίστηκαν στην ανάλυση προσωπικών ημερολογίων και κατέληξαν στο ότι οι πιο έντονες και ζωηρές ανακληθείς μνήμες αφορούσαν προσωπικές μνήμες που συνδέονται με συναρπαστικά, συναισθηματικά, μοναδικά και ξεχωριστά γεγονότα στη ζωή ενός ανθρώπου ενώ τα θετικά συμβάντα αυτής φαίνεται να είναι πιο εύκολο να ανακληθούν.

1.1.4 Διαδικασίες της μνήμης

Έχουμε ήδη εξετάσει τα διάφορα στάδια του σχηματισμού της μνήμης, από την αντίληψη, στην αισθητηριακή μνήμη, στη βραχυπρόθεσμη μνήμη και στη μακροπρόθεσμη μνήμη. Η παρούσα ενότητα εξετάζει τις συνολικές διαδικασίες που εμπλέκονται. Η μνήμη αποτελείται από πολλές διαδικασίες που συνεργάζονται για να αποθηκεύσουν, να ανακαλέσουν και να επεξεργαστούν πληροφορίες. Συνοπτικά, διαδικασίες και μηχανισμοί της μνήμης είναι η κωδικοποίηση (encoding), η αποθήκευση (storage), η ανάσυρση (retrieval), η επανάληψη (repetition / rehearsal), η συνένωση (chunking), η οργάνωση (organization), η λήθη (forgetting). Από αυτές, οι τρεις πιο βασικές είναι η **κωδικοποίηση**, η **αποθήκευση** και η **ανάκληση (ανάκτηση)** πληροφοριών (Οικονόμου, Η. Πόθος, Ε., 2010).



Διάγραμμα 4. Βασικές διαδικασίες της μνήμης (Οικονόμου, Η. Πόθος, Ε., 2010)

Η διαδικασία της κωδικοποίησης είναι η λειτουργία η οποία μετατρέπει φυσικά ερεθίσματα του περιβάλλοντος σε νοητικές αναπαραστάσεις έτσι ώστε να είναι αποθηκεύσιμες. Υπάρχουν διάφορα είδη κωδικοποιήσεων:

1. **Φωνολογική κωδικοποίηση**, συμβαίνει όταν χρησιμοποιούμε τον ήχο μιας λέξης για να την καταχωρήσουμε στη μνήμη μας, δηλαδή μεταφράζουμε τα ψηφία της λέξης στον ήχο στον οποίο αντιστοιχούν.
2. **Σημασιολογική κωδικοποίηση**, συμβαίνει όταν χρησιμοποιούμε το νόημα μιας λέξης για να την αποθηκεύσουμε. Όλων των ειδών οι πληροφορίες είναι δυνατόν να κωδικοποιηθούν σημασιολογικά.
3. **Οπτική κωδικοποίηση**, συμβαίνει όταν χρησιμοποιούμε την εικόνα μιας λέξης για να την αποθηκεύσουμε.

Και τα τρία είδη κωδικοποίησης είναι δυνατό να χρησιμοποιηθούν από το μνημονικό μας σύστημα για να αποθηκεύσει πληροφορίες. Το ποιο είδος κώδικα θα επιλεγεί κάθε φορά είναι συνάρτηση διαφόρων παραγόντων όπως το είδος και η μορφή της πληροφορίας.

Το επόμενο στάδιο λειτουργίας της μνήμης μετά την κωδικοποίηση είναι η αποθήκευση. Τα ζητήματα που απασχολούν σε σχέση με την αποθήκευση είναι η χωρητικότητα, η τοποθεσία, η οργάνωση κλπ. Όσον αφορά στη λειτουργία της αποθήκευσης, αυτή διαφοροποιείται ως προς το ζήτημα της διάρκειας του χρόνου. Η λειτουργία αυτή διακρίνεται σε αισθητηριακή, σε βραχύχρονη και σε μακρόχρονη.

Για να χρησιμοποιήσουμε μία πληροφορία που έχουμε αποθηκεύσει, πρέπει να την ανακαλέσουμε. Ανάκληση ονομάζεται η διαδικασία με την οποία «φέρνουμε» μια αποθηκευμένη πληροφορία στη συνείδησή μας ώστε να τη χρησιμοποιήσουμε. Αρχικά, για να επαναφέρθούν οι αποθηκευμένες πληροφορίες πρέπει να υπάρξει ένας δείκτης ή ένα σήμα ανάκλησης που θα υποδεικνύει στο υποκείμενο τι χρειάζεται να ανασύρει. Αυτός ο δείκτης εμπλέκεται με το παρόν ενώ η ανασυρόμενη πληροφορία με το παρελθόν.

Σύμφωνα με τη θεωρία των δύο σταδίων, η ανάκληση της μνήμης περιλαμβάνει αρχικά την ανάκληση πληροφοριών από την αποθήκευση και στη συνέχεια τον έλεγχο της αυθεντικότητας των ανακτημένων πληροφοριών.

1.1.5 Θεωρίες απώλειας - δυσλειτουργίας μνήμης

Στοιχεία από πολλές διαφορετικές πηγές υποδεικνύουν ότι η μνήμη είναι απεριόριστη, όμως παρατηρείται να χάνονται κάποιες μνήμες με τα πάροδο του χρόνου. Μία από τις πιο παλιές θεωρίες της λήθης ήταν η υπόθεση του Freud ότι η λήθη είναι το αποτέλεσμα της **απώθησης**. Μια εμπειρία ή ένα γεγονός που δημιουργεί συνειρμούς που προκαλούν πόνο και άγχος, ασυνείδητα απωθείται. Πρόκειται για μηχανισμό άμυνας, αφού αν δεν μπορούμε να θυμηθούμε την εμπειρία, δεν είμαστε υποχρεωμένοι να αντιμετωπίσουμε και το άγχος που μας προκαλεί. Σε ψυχικά υγιείς ανθρώπους, ωστόσο, αν και μπορεί μερικές φορές να συμβεί απώθηση, αυτή είναι υπεύθυνη για ένα πολύ μικρό ποσοστό της λησμοσύνης τους. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.54)

Σύμφωνα με την θεωρία της **φθοράς**, το ίδιο το ίχνος της μνήμης σταδιακά φθείρεται. Έτσι, αν υποθέσουμε ότι η μνήμη είναι δυνατό να κωδικοποιείται στις αλλαγές πρωτεϊνών σε ολόκληρο τον εγκέφαλο, τότε η φθορά θα συνέβαινε εφόσον μερικές από τις πρωτεΐνες θα επέστρεφαν στην αρχική τους κατάσταση. Και καθώς η φθορά θα προχωρούσε, η μνήμη θα γινόταν ολοένα και πιο αμυδρή και θα ήταν δύσκολη και η ανάκλησή της. Αν και υπάρχουν μερικές ενδείξεις φθοράς - ειδικά στην βραχυπρόθεσμη μνήμη, δεν φαίνεται να έχουν σχέση με φθορά πρωτεϊνών. Σήμερα θεωρείται ότι η παρεμβολή παίζει πολύ μεγαλύτερο ρόλο στην λησμόνηση. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.54)

Η θεωρία της **παρεμβολής** υποθέτει ότι η λησμοσύνη συμβαίνει διότι η συγκεκριμένη ανάμνηση δεν μπορεί να ξεχωρίσει από όλα τα άλλα ίχνη μνήμης. Δεν είναι απαραίτητο να σβήνεται το ίδιο το ίχνος, αλλά καθώς συσσωρεύονται όλο και περισσότερες αναμνήσεις - ειδικά αυτές με παρόμοιους συνειρμούς ή παρόμοια σημασία - καθίσταται όλο και πιο δύσκολο να θυμηθεί κανείς το αρχικό υλικό. Με άλλα λόγια, οι αναμνήσεις παρεμβάλλονται η μια μέσα στην άλλη. Η παρεμβολή προκύπτει όχι τόσο από

υπερφόρτωση της μνήμης, όσο από την έλλειψη κατάλληλων τρόπων διάκρισης της μιας μνήμης από την άλλη. (Κάτσιου - Ζαφρανά, 2005, σ.82)

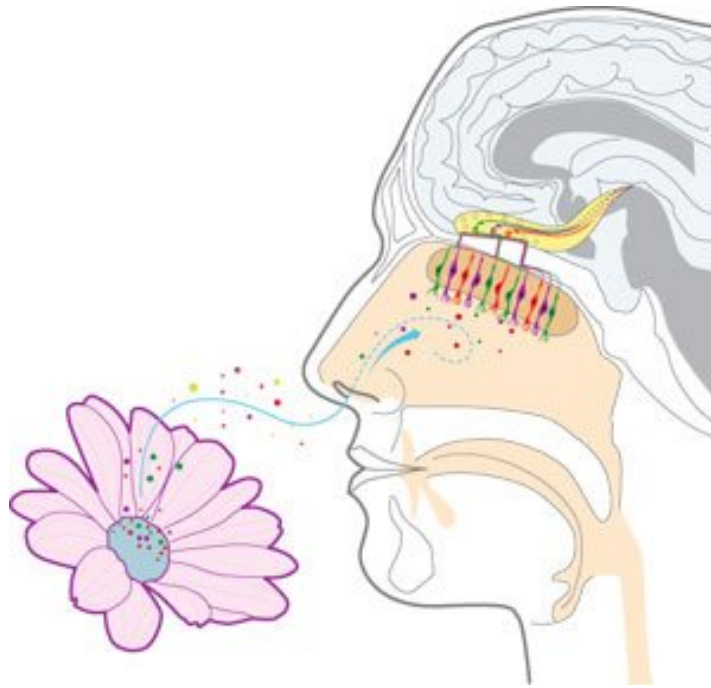
Η πάροδος του χρόνου είναι ένας παράγοντας που επηρεάζει την θύμηση των αναμνήσεων. Ακόμα όμως και αν κάποιες χρονικές πληροφορίες στην αυτοβιογραφική μνήμη χάνονται, δεν είναι αρκετό ώστε να χαθεί πλήρως μια ανάμνηση, καθώς είναι ικανή η συσχέτιση, η ταξινόμηση και η οργάνωση αφαιρετικών στιγμιότυπων προκειμένου να διαμορφωθεί η ιστορία της ανάμνησης.

1.1.6 Αισθήσεις και μνήμη

Η μνήμες σχετίζονται άμεσα και έμμεσα με τις αισθήσεις του ανθρώπου. Η αίσθηση της όσφρησης είναι η πλέον στενά συνδεδεμένη με τη μνήμη. Τα άτομα με πλήρη οσφρητική λειτουργία είναι συχνά σε θέση να ανακαλούν συγκεκριμένες αναμνήσεις, όπως ένα γεγονός ή μια εμπειρία ξεχασμένα από καιρό, όταν έρχονται σε επαφή με συγκεκριμένες μυρωδιές. Για παράδειγμα, το άρωμα ενός ανθισμένου οπωρώνα μπορεί να ξυπνήσει σε κάποιον περαστικό την ανάμνησή του από ένα παιδικό πικνίκ.

Ο Μαρσέλ Προυστ, στο βιβλίο του "A Recherche Du Temps Perdu" («Ανάμνηση των πραγμάτων του παρελθόντος» ή «Αναζητώντας τον χαμένο χρόνο»), έγραψε ότι μια μπουκιά από ένα κέικ μαντλέν ανακαλούσε ζωντανά την παιδική του ανάμνηση κατά την οποία η θεία του έδινε το ίδιο κέικ πριν πάει στη πρωινή λειτουργία της Κυριακής.

Σύμφωνα με την Amanda White η απάντηση οφείλεται πιθανότατα στην ανατομία του εγκεφάλου. Όπως περιγράφει στο άρθρο "Smells Ring Bells: How Smells Can Trigger Emotions and Memories" οι εισερχόμενες μυρωδιές επεξεργάζονται πρώτα από τον οσφρητικό βολβό ο οποίος ξεκινά μέσα από τη μύτη και εκτείνεται κατά μήκος του κάτω μέρους του εγκεφάλου. Ο **οσφρητικός βολβός** έχει άμεσες συνδέσεις με δύο περιοχές του εγκεφάλου που εμπλέκονται έντονα στο συναίσθημα και τη μνήμη: την αμυγδαλή και τον ιππόκαμπο. Είναι ενδιαφέρον ότι οι οπτικές, ακουστικές (ήχος) και απτικές (αφή) πληροφορίες δεν περνούν από αυτές τις περιοχές του εγκεφάλου. Αυτός μπορεί να είναι ο λόγος για τον οποίο η όσφρηση, περισσότερο από κάθε άλλη αίσθηση, είναι τόσο επιτυχής στην ενεργοποίηση συναισθημάτων και αναμνήσεων.



Εικόνα 3: Ο οσφρητικός βολβός

Μελέτες συμπεριφοράς έχουν δείξει ότι οι μυρωδιές προκαλούν πιο ζωντανές συναισθηματικές αναμνήσεις και είναι καλύτερες στο να προκαλούν το αίσθημα του «γυρίσματος στο παρελθόν» από ότι οι εικόνες. Επιστήμονες βρήκαν στοιχεία που υποδηλώνουν ότι οι αναμνήσεις που προκαλούνται από μια οσμή (όπως το άρωμα ενός τριαντάφυλλου) συνοδεύονται από μεγαλύτερη δραστηριότητα στο μεταχιακό σύστημα (το οποίο περιλαμβάνει τον ιππόκαμπο και την αμυγδαλή) από ότι οι αναμνήσεις που προκαλούνται από τη λεκτική ετικέτα αυτής της οσμής (όπως η λέξη "τριαντάφυλλο"). Οι επιστήμονες διαπίστωσαν επίσης ότι οι αναμνήσεις που προκλήθηκαν από οσμές συνδέονταν με μεγαλύτερη εγκεφαλική δραστηριότητα σε περιοχές που σχετίζονται με την οπτική ζωντάνια. Οι μυρωδιές μπορούν επίσης να προκαλέσουν αρνητικά συναισθήματα, ιδίως σε άτομα με διαταραχή μετατραυματικού στρες (PTSD).

1.2 Ανάμνηση

Στη Νεοελληνική, η λέξη ανάμνηση δηλώνει την επαναφορά στη μνήμη (ανάκληση, αναπόληση, ενθύμηση) γεγονότων, περιστατικών, εντυπώσεων ή εμπειριών τού παρελθόντος. Στον Πλάτωνα, ανάμνηση καλείται η γνώση (των Ιδεών) λόγω της πίστης του στις έμφυτες έννοιες και στην προϋπαρξη των ψυχών.

Στην Ψυχολογία, ήδη από τον Αριστοτέλη, ως ανάμνηση καλείται η ανάκληση στη συνείδηση (και άρα η αναγνώριση) πρότερων ψυχικών συμβάντων. Η ανάμνηση διακρίνεται από τη μνήμη. Στην πρώτη, η ανάκληση λαμβάνει χώρα προθετικά και έμμεσα με κάποια διανοητική προσπάθεια ενώ στη δεύτερη, ακούσια, άμεσα και χωρίς εξωτερική αφορμή (π.χ. ερέθισμα) ή εσωτερική αφορμή (π.χ. συνειδητή). Κατά μια άλλη μερίδα ψυχολόγων ο ορισμός γίνεται αντίστροφα.

Όταν βιώνουμε ένα εντονα συναισθηματικά γεγονός, ο εγκέφαλος καταγράφει όχι μόνο τις πληροφορίες (τις λεπτομερείες) της εμπειρίας (που, ποτε, με ποιον/ους, τι, κ.ά.) αλλά και τα συναισθήματα που προέκυψαν από το συμβάν. όπως έχει ήδη αναφερθεί η καταγραφή αυτών πραγματοποιείται σε συναισθηματικά μέρη του εγκεφάλου με συνέπεια η ανάμνηση ενός συναισθηματικού γεγονότος να προέρχεται από διαφορετικές περιοχές του. Οι παρατηρούμενες επιπτώσεις των συναισθημάτων στη μνήμη αυξάνονται με το χρόνο καθώς το στάδιο της καταχωρησης και συγκρατησης που συναντήσαμε στο κεφαλαίο της μνημης αναπτύσσεται.

1.2.1 Μνήμη και Ανάμνηση

Η ανάκληση της μνήμης είναι το τρίτο βήμα στις διαδικασίες λειτουργίας της. Το πρώτο βήμα είναι η κωδικοποίηση και το δεύτερο είναι η αποθήκευση. Η ανάκληση είναι το τρίτο και πιο ουσιώδες στάδιο, μιας και αν δεν υπήρχε αυτό δεν θα είχαν νόημα τα δύο προηγούμενα στάδια. Η **ανάκληση** και η **ανάκτηση** αφορούν στη μνήμη διαφορετικών τύπων αναμνήσεων που είναι αποθηκευμένες σε διαφορετικά μέρη του εγκεφάλου και το άτομο μπορεί να βιώσει τις αναμνήσεις μέσω της διαδικασίας ανάκλησης της μνήμης. **Σε αυτή τη λειτουργία της μνήμης βρίσκεται η έννοια της ανάμνησης.**

Μέσω της βιβλιογραφίας διακρίνουμε **τρεις τύπους ανάκλησης** της μνήμης: την **ελεύθερη**, την **συνειδητή** και την **σειριακή**. Στην ελεύθερη ανάκληση το άτομο ανακαλεί τα στοιχεία με οποιαδήποτε σειρά και δίνει τρεις τύπους αποτελεσμάτων. Είτε, ανακαλεί στοιχεία που παρουσιάζονται πιο συχνά, είτε ανακαλεί πρόσφατα στοιχεία, είτε ανακαλεί στοιχεία που βρίσκονται σε γειτονικά μέρη του εγκεφάλου. Στην

συνειδητή ανάκληση το άτομο ανακαλεί μια λίστα πραγμάτων χρησιμοποιώντας στοιχεία και ενδείξεις. Οι ενδείξεις αυτές βοηθούν στην ανάκληση ξεχασμένων αναμνήσεων. Τέλος στην σειριακή ανάκληση ο εγκέφαλος ανακαλεί πληροφορίες ή αναμνήσεις σε μια συγκεκριμένη σειρά ή σε ακολουθία.

Διακρίνονται **τέσσερις μορφές ανάκτησης της μνήμης**. Η **ανάκληση**, που αναφέρεται στην απλή διαδικασία να θυμάσαι κάτι χωρίς καμία ένδειξη, και κατά την φυσική απουσία ενός ατόμου ή ενός αντικειμένου, αντλώντας πληροφορίες από τον εγκέφαλο. Ενδεικτικά μπορεί να αναφέρεται στην ανάκληση ενός προσώπου ή στην απάντηση σε μία ερώτηση. Σε αυτήν την μορφή ανάκλησης ενεργοποιούνται όλοι οι νευρώνες που εμπλέκονται στην μνήμη.

Η δεύτερη μορφή ανάκτησης της μνήμης είναι η **αναγνώριση**. Κατά τη διαδικασία αυτή, ο εντοπισμός των πληροφοριών ενός προηγουμένως γνωστού πράγματος γίνεται μετά την εκ νέου θέαση του ή την αναβίωση του. Για παράδειγμα, η ταυτοποίηση ενός φυσικού προσώπου με μια φωτογραφία του ίδιου ατόμου είναι μια μορφή αναγνώρισης.

Η τρίτη μορφή ανάκτησης της μνήμης είναι η **ανάμνηση** αναφέρεται στην ανασύνθεση ή την ανασυγκρότηση της μνήμης. Το μυαλό μας ανασυνθέτει την μνήμη χρησιμοποιώντας λογικές δομές και ενδείξεις.

Τελευταία μορφή ανάκλησης είναι η **επαναμάθηση**. Πρόκειται για την εκ νέου εκμάθηση των πληροφοριών που έχουν ήδη διδαχθεί αλλά όχι απομνημονευτεί. Οι άνθρωποι μπορεί να μην είναι σε θέση να ανακαλέσουν την ακριβή κατάσταση αλλά γνωρίζουν ότι έχουν μάθει κάτι αντίστοιχο στο παρελθόν. Η επανεκμάθηση παρουσιάζει βελτίωση στην ανάκτηση των πληροφοριών καθώς ενισχύει τις νευρωνικές συνδέσεις.

Στην εργασία αυτή η ανάμνηση ορίζεται ως μια μορφή ανάκλησης της μνήμης που σχετίζεται με εμπειρίες, συναισθήματα, εικόνες και βιώματα. Οι αναμνήσεις αναφέρονται σε γεγονότα του παρελθόντος και πολύ συχνά αναφέρονται σε προσωπικές ή/ και συλλογικές μνήμες και ανακαλούνται για λόγους που σχετίζονται με παροντικές εμπειρίες.

1.2.2 Συναισθηματικές αναμνήσεις

Ο εγκέφαλος έχει την ικανότητα να θυμάται, συνειδητά ή μη, λεπτομέρειες και συναισθήματα. Συχνά, με το πέρασμα του χρόνου μια εμπειρία είναι πιθανό να προβάλλει ως συναισθηματική ανάμνηση αλλά να μην επιφέρει την πληροφορία που σχετίζεται με τις λεπτομέρειες της εμπειρίας (Hamman, S. 2001). Η αλληλεπίδραση των συναισθημάτων και της μνήμης εξαρτάται από την υποκειμενική αντίδραση του κάθε

ατόμου στην εκάστοτε κατάσταση. Δεδομένου αυτού, διαπιστώνεται πως οι πιθανές επιπτώσεις των συναισθημάτων στην μνήμη μπορεί να διαφέρουν εξαιρετικά μεταξύ των ατόμων (Πίνακας 1).

Οι συναισθηματικές αναμνήσεις μπορεί να είναι πιο ζωντανές, περισσότερο ή λιγότερο λεπτομερείς ή περισσότερο επικεντρωμένες. Από τη βιβλιογραφία προκύπτει πως **η σύνδεση ενός συναισθήματος σε μια μνήμη συμβάλλει στη διαμόρφωση και στη διατήρηση της ανάμνησης ζωντανής**, επιτρέποντας στο άτομο να την αποθηκεύσει για μεγαλύτερες χρονικές περιόδους.

Μελέτες έχουν δείξει ότι η μεγαλύτερη συναισθηματική ένταση συνδέεται με μεγαλύτερη συνοχή της μνήμης κατά την πάροδο του χρόνου. Έπειτα από πειράματα, τα ευρήματα υποστηρίζουν ότι οι αναμνήσεις των ανθρώπων για τις παρελθούσες συναισθηματικές αντιδράσεις τους μπορούν να ανακατασκευαστούν, εν μέρει, βάσει τις τρέχουσες εκτιμήσεις τους για τα γεγονότα. (Levine, Pizarro, 2004, σσ.532-533)

Η πρωταρχική λειτουργία της μνήμης μπορεί να είναι περισσότερο η καθοδήγηση της μελλοντικής συμπεριφοράς παρά η ακριβής καταγραφή του παρελθόντος. Για παράδειγμα, η ανάκληση παρελθοντικών συναισθημάτων ευχαρίστησης ή ενόχλησης επιτρέπει στους ανθρώπους να γνωρίζουν αν πρέπει να αναζητήσουν παρόμοιες καταστάσεις στο μέλλον ή να τις αποφύγουν. Επειδή οι συναισθηματικές αναμνήσεις ενημερώνονται από τις τρέχουσες εκτιμήσεις της κατάστασης που προκαλεί το συναίσθημα, μάλλον αντί να είναι απόλυτα πιστές στο παρελθόν, μπορούν να χρησιμεύσουν ως ένας οδηγός για τη μελλοντική συμπεριφορά (Levine & Safer, 2002).

Τέλος, πρέπει να σημειωθεί πως οι συναισθηματικές αναμνήσεις δεν είναι ανεξίτηλες. Ξεθωριάζουν με την πάροδο του χρόνου και υπόκεινται σε προκαταλήψεις που προκύπτουν από πληροφορίες και εκτιμήσεις μετά το συμβάν. Ωστόσο, σε σχέση με τις συναισθηματικά ουδέτερες αναμνήσεις, οι συναισθηματικές αναμνήσεις τείνουν να είναι περισσότερο μακράς διάρκειας, ζωντανές και λεπτομερείς (LeDoux, 2000). Ως μεταφορά, λοιπόν, **το ανεξίτηλο μελάνι μπορεί να είναι υπερβολικά ισχυρό, αλλά ο μαρκαδόρος φαίνεται να είναι ο σωστός.** Το συναίσθημα φαίνεται να αυξάνει την σημαντικότητα των πληροφοριών όπως ένας μαρκαδόρος ενισχύει την υπογράμμιση του κειμένου. Εν ολίγοις, **το συναίσθημα κάνει τη μνήμη καλύτερη** (Levine, Pizarro, 2004, σ.536).

Οι κοινωνικοί ψυχολόγοι παρουσιάζουν σημαντικές ενδείξεις ότι η ευτυχία και τα αρνητικά συναισθήματα συνδέονται με διαφορετικές στρατηγικές επεξεργασίας πληροφοριών. Αυτές οι στρατηγικές επεξεργασίας πληροφοριών, όπως αποδεικνύεται, επηρεάζουν και τη μνήμη (Πίνακας 1). Επιπλέον, υπάρχει ένας αυξανόμενος όγκος στοιχείων που δείχνουν ότι τα διακριτά συναισθήματα επηρεάζουν τους τύπους πληροφοριών που οι άνθρωποι παρακολουθούν, κωδικοποιούν και ανακτούν (Πίνακας 1). (Levine, Pizarro, 2004, σ.540).

Συναισθηματική αξία	Κατάσταση κινήτρων	Στρατηγική επεξεργασίας πληροφοριών
Θετικό	Επιτεύχθηκε στόχος: Κανένα άμεσο πρόβλημα προς επίλυση	Ευέλικτη επεξεργασία - αυξημένη εξάρτηση από γενικές γνώσεις και ευρετικές μεθόδους
Αρνητικό	Πραγματική ή επαπειλούμενη αποτυχία στόχου: Αλλαγή πεποιθήσεων, σχεδίων ή συμπεριφορών	Αναλυτική, καθοδηγούμενη από δεδομένα επεξεργασία
Διακριτό συναίσθημα	Κατάσταση κινήτρων	Κεντρικές πληροφορίες
Ευτυχία	Διατήρηση της τρέχουσας κατάστασης - επίτευξη νέων στόχων	Ευρύ φάσμα πληροφοριών από τις γενικές γνώσεις και το περιβάλλον
Φόβος	Αποφυγή ή διαφυγή από την απειλή της αποτυχίας του στόχου	Εστίες απειλής - μέσα αποφυγής της απειλής
Θυμός	Απομακρύνετε το εμπόδιο για την επίτευξη του στόχου	Στόχος - παράγοντες που εμποδίζουν την επίτευξη του στόχου
Θλίψη	Προσαρμογή σε αμετάκλητη αποτυχία στόχου	Αποτελέσματα και συνέπειες της αποτυχίας στόχων

Πίνακας 1: "Στρατηγικές Επεξεργασίας Πληροφοριών που Σχετίζονται με Θετικά και Αρνητικά Συναισθήματα και Τύποι Πληροφοριών που Αναμένεται να είναι Κεντρικές σε Διακριτές Συναισθηματικές Καταστάσεις" (Levine, Pizarro, 2004)

Οι άνθρωποι συνήθως αξιολογούν τα θετικά γεγονότα της ζωής ως καλύτερα αναμνηστικά από ό,τι τα αρνητικά γεγονότα της ζωής (Thompson, R.F. 1988). Όταν οι ερευνητές εξετάζουν την αντικειμενική ακρίβεια των αφηγήσεων των ανθρώπων, ωστόσο, μερικές φορές δεν βρίσκουν καμία επίδραση της αξίας, ή ακόμη και ανώτερη μνήμη για αρνητικά γεγονότα (Levine, Pizarro, 2004, σ.541). **Οι άνθρωποι αναφέρουν μια μεγάλη ποικιλία λεπτομερειών όταν αφηγούνται τις πιο ευτυχημένες αναμνήσεις τους, αλλά εστιάζουν σε κεντρικές πληροφορίες όταν αφηγούνται τις πιο συγκλονιστικές (αρνητικές) αναμνήσεις τους** (Levine, Pizarro, 2004, σ.542).

Η διάκριση που γίνεται μεταξύ **θετικής** και **αρνητικής** αξίας σε αυτές τις μελέτες εξακολουθεί να παραμελεί σημαντικές διαφορές μεταξύ συναισθημάτων ίδιας αξίας όπως ο **θυμός** και ο **φόβος** (Tiedens & Linton, 2001). Η προσθήκη της διάστασης της αξίας βοηθά στην αντιμετώπιση ενός γρίφου σχετικά με την αυτοβιογραφική μνήμη που δεν μπορεί να εξηγηθεί μόνο με όρους συναισθηματικής διέγερσης. Μόλις προκληθούν τα συναισθήματα φαίνεται να προκαλούν επιλεκτική επεξεργασία, κωδικοποίηση και ανάκτηση πληροφοριών που είναι σημαντικές για την ανταπόκριση σε αυτές τις διαφορετικές καταστάσεις. (Levine, Pizarro, 2004)

Συμπερασματικά, οι συναισθηματικές αναμνήσεις δεν είναι ανεξίτηλες, ομοίως, και τα συναισθηματικά γεγονότα. Ωστόσο η διάρκεια συντήρησής τους είναι σαφώς μακρύτερη από τα μη συναισθηματικά γεγονότα, και η αμυγδαλή παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτό. (Levine, Pizarro, 2004, σ.547).

1.2.3 Αναμνήσεις της καθημερινής ζωής

Συνήθως η έννοια της ανάμνησης οδηγείται σε συζητήσεις για ειδικά γεγονότα ή ξεχωριστές περιόδους της ζωής, όμως το ίδιο σημαντικές για την αυτοβιογραφική μνήμη του ανθρώπου είναι και οι αναμνήσεις της καθημερινής ζωής. Η αυτοβιογραφική μνήμη εξυπηρετεί λειτουργίες όπως η κοινωνική λειτουργία, η αυτο-αναπαραστατική λειτουργία, η κατευθυντήρια λειτουργία και τέλος η προσαρμοστική λειτουργία (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014), λειτουργίες στο σύνολό τους σημαντικές για τη ζωή γενικά αλλά και για την καθημερινότητα ειδικά.

Στην έρευνα που πραγματοποίησαν οι Mols, Van den Hoven & Eggen εξερεύνησαν ποιες μήμες από την καθημερινή ζωή γίνονται πολύτιμες ή σημαντικές για τους ανθρώπους

και για ποιους λόγους. Τα ευρήματα της έρευνας επιβεβαιώνουν ότι οι φαινομενικά συνηθισμένες εμπειρίες μπορούν να γίνουν πολύτιμες εκ των υστέρων.

Οι εργασίες πολιτισμικής διερεύνησης χωρίστηκαν σε τρεις φάσεις. Στην πρώτη φάση (μια ημέρα) ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αποτυπώσουν μια καθημερινή μέρα της ζωής τους. Δεν δόθηκαν περαιτέρω οδηγίες ή παραδείγματα για να αποφευχθεί η προδιάθεσή τους. Επειδή αναζητούσαν συνηθισμένα στοιχεία της ζωής, μια εργάσιμη μέρα της εβδομάδας ήταν πιο κατάλληλη από μια ημέρα του Σαββατοκύριακου, μειώνοντας την πιθανότητα να αποτυπώσουν μια «εξαιρετική» μέρα. Η δεύτερη φάση (έξι ημέρες) περιελάμβανε ποικίλες ασκήσεις σχετικά με αναμνήσεις καθημερινών εμπειριών από το παρελθόν. Στην τελική φάση (μία ημέρα) ζητήθηκε και πάλι από τους συμμετέχοντες να αποτυπώσουν την ίδια ημέρα της εβδομάδας όπως και στην πρώτη φάση.

Τα αποτελέσματα από τη δεύτερη φάση της μελέτης χωρίστηκαν σε διάφορα θέματα που περιγράφουν μια μνήμη. Στον παρακάτω πίνακα η δεύτερη και η τρίτη στήλη δείχνουν τον αριθμό και το ποσοστό των αναμνήσεων που κωδικοποιήθηκαν σε κάθε θέμα (Πίνακας 2).

Theme	Memories	% of total
Family	66	35,9%
Leisure time	48	26,1%
Home	44	23,9%
Friends	16	8,7%
Work	12	6,5%
Love	12	6,5%
Religion	11	6,0%
School	9	4,9%
Special Occasions	37	20,1%
Unknown	11	6,0%

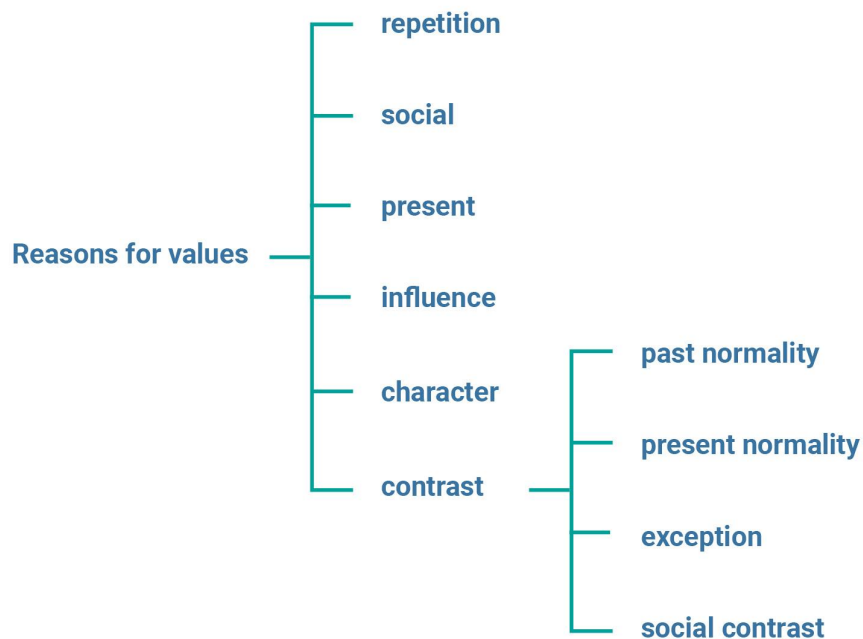
Πίνακας 2: Θέματα αναμνήσεων (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014)

Στα ευρήματά τους οι Mols, Van den Hoven & Eggen παρατήρησαν πως η καθημερινή ζωή γίνεται χωρίς σκέψη, συμβαίνει εν αγνοία ή γίνεται αυτόματα. Το αντίθετο της καθημερινής ζωής ορίζεται συχνότερα ως «ιδιαιτερο», σε συνδυασμό με λέξεις όπως τυχαίο, μοναδικό, απροσδόκητο και συναρπαστικό. Οι περιγραφές που δόθηκαν για τη

διάκριση μεταξύ αυτών των δύο δείχνουν πώς κάποιες καθημερινές δραστηριότητες μπορούν να γίνουν ξεχωριστές.

Χαρακτηριστικό όλων των αναμνήσεων των συμμετεχόντων από την καθημερινή ζωή ήταν το γεγονός ότι επρόκειτο για επαναλαμβανόμενα γεγονότα ή εμπειρίες. Επομένως, οι αναμνήσεις αυτές δεν περιγράφονται με όρους Γνώσης Ειδικών Γεγονότων (ΓΕΣ), αλλά ως Γενικά Γεγονότα (ΓΕ).

Κύριο μέλημα των Mols, Van den Hoven & Eggen ήταν να συζητηθεί ποιες αναμνήσεις ήταν πολύτιμες ή σημαντικές για τους ανθρώπους και για ποιους λόγους. Μέσω της ομαδοποίησης των περιπτώσεων κατέληξαν σε έξι κύριους λόγους.



Διάγραμμα 5: Αιτίες αξίας (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014)

Αρχικά, εφόσον γινόταν αναφορά σε αναμνήσεις καθημερινής ζωής ο πρώτος λόγος είναι η **επανάληψη**. Για ορισμένες αναμνήσεις δεν δίνεται κανένα άλλο επιχειρήμα από το ότι «πάντα» συνέβαινε. Όλες αυτές οι αναμνήσεις αφορούσαν γεγονότα με σταθερό χρόνο, τόπο και δραστηριότητα, που επαναλαμβάνονταν είτε καθημερινά είτε εβδομαδιαία.

Δεύτερος λόγος ήταν η **κοινωνική αξία**. Η πλειονότητα των αναμνήσεων ήταν κοινωνικές, περιείχαν αναφορές σε άλλους ή ήταν γραμμένες με τη μορφή «εμείς». Ορισμένες αναμνήσεις εκτιμήθηκαν ειδικά γι' αυτό το κοινωνικό στοιχείο, επειδή αντανακλούσαν έναν δεσμό με ορισμένα άτομα.

Το τρίτο θέμα των πολύτιμων αναμνήσεων αφορούσε αναμνήσεις με ισχυρή **σύνδεση με το παρόν**, ακόμα και όταν το γεγονός συνέβαινε στο παρόν ως μέρος μιας εβδομαδιαίας δραστηριότητας.

Εκτός από την ηθική επιρροή, η **επιρροή** μιας ανάμνησης παρατηρήθηκε στη διαμόρφωση συμπάθειας και αντιπάθειας, στον καθορισμό της επαγγελματικής πορείας και στη διαμόρφωση της προσωπικότητας.

Ακόμη ένας λόγος για να θεωρηθεί μια ανάμνηση σημαντική είναι να υποδεικνύει **στοιχεία του χαρακτήρα** του ερωτώμενου. Οι μισοί από τους συμμετέχοντες εκτιμούσαν μια συγκεκριμένη ανάμνηση επειδή ήταν υποδειγματική για την προσωπικότητά τους εκείνη τη στιγμή.

Τελευταία αιτία αξίας μιας αναμνήσης είναι η **αντίθεση**, όπου παρατηρούνται διαφορετικά είδη αντιθέσεων. Η πρώτη αντίθεση αναφέρεται σε κάτι που ήταν εξαιρετικό τότε αλλά φυσιολογικό τώρα. Το δεύτερο είδος αντίθεσης είναι το αντίθετο της προηγούμενης: μια εμπειρία που θεωρούνταν φυσιολογική εκείνη την εποχή, αλλά τώρα είναι ξεχωριστή. Το τρίτο είδος αντίθεσης παρατηρήθηκε στις αναμνήσεις ενός κανονικού γεγονότος και μιας εξαίρεσης αυτού. Η εξαίρεση θα μπορούσε να είναι πιο συναρπαστική ή θα μπορούσε να είναι μια αρνητική εμπειρία κατά τη διάρκεια ενός κανονικά θετικού γεγονότος. Τέλος, διαπιστώθηκε μια κοινωνική αντίθεση, που σχετίζεται με τις διαφορές μεταξύ των συμμετεχόντων και των άλλων. Μια συγκεκριμένη συνήθεια ή γεγονός που ήταν φυσιολογικό για τον συμμετέχοντα, αλλά που ο συμμετέχων έβλεπε ότι ήταν διαφορετικό για τους άλλους.

Τα ευρήματά της έρευνας αυτής δείχνουν ότι οι αναμνήσεις της καθημερινής ζωής εκτιμήθηκαν για ποικίλους λόγους. Ως εκ τούτου, τονίζεται ότι παρόλο που οι ειδικές περιστάσεις δεν αποτελούν μέρος της καθημερινής ζωής, τα μέρη της καθημερινής ζωής μπορούν να είναι ξεχωριστά (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014). Οι αυτοβιογραφικές μας αναμνήσεις διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή, γεγονός που καθιστά άξιο λόγου τη διερεύνηση ευκαιριών για την υποστήριξη των αυτοβιογραφικών αναμνήσεων μέσω του σχεδιασμού (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014).

1.2.4 Αναμνηστικά

Τα αναμνηστικά αποτελούν συχνά αντικείμενα ή συλλεκτικά αντικείμενα που έχουν σημασιολογική ή συναισθηματική αξία για ένα άτομο ή μια κοινότητα. Τα αναμνηστικά

μπορούν να είναι διάφορα αντικείμενα που σχετίζονται με σημαντικές εμπειρίες ή στιγμές στη ζωή ενός ατόμου.

Οι έρευνες σχετικά με τα αναμνηστικά προσφέρουν κατανόηση για τον τρόπο που οι άνθρωποι συνδέονται με το παρελθόν, τις εμπειρίες τους και τους συναισθηματικούς τους δεσμούς. Εξυπηρετούν την αποθήκευση και την διέγερση των αναμνήσεων και αποτελούν πολύτιμα αντικείμενα για τους κατόχους τους, λόγω των αναμνήσεων που περικλείουν (Hitchcock, M. Teeague, K. 2000).

Στην έρευνα που πραγματοποίησαν οι Mols, Van den Hoven & Eggen το 2004 για την σημασία των καθημερινών αναμνήσεων, **βρήκαν καθημερινά αντικείμενα ως αναμνηστικά εκτός από τις φωτογραφίες**. Αυτά ήταν συνήθως αντικείμενα που χρησιμοποιούνταν σε δραστηριότητες, για παράδειγμα ένα βάζο για μπισκότα, μουσικά όργανα ή παπούτσια. Στις περιπτώσεις που δεν υπήρχαν αναμνηστικά οι συμμετέχοντες αναφέρονταν σε περιβαλλοντικά στοιχεία που γνώριζαν, όπως άνθρωποι, μουσική, τοποθεσίες ή καταστάσεις που πυροδότησαν μια συγκεκριμένη ανάμνηση.

Ορισμένοι συμμετέχοντες στην έρευνα επιθυμούσαν αναμνηστικά που θα αντιπροσωπεύουν την εμπειρία, τη συναισθηματική αξία ενός γεγονότος ή την προσωπική ερμηνεία της κατάστασης. Αντίθετα, άλλοι επιθυμούσαν αναμνηστικά που θα αντανakλούσαν καλύτερα την πραγματικότητα και θα υποστήριζαν τη μνήμη των γεγονότων. Αυτή η επιθυμία προέκυψε από αντικρουόμενες αναμνήσεις με φίλους ή την οικογένεια (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014).

Έρευνες έδειξαν πως τα αναμνηστικά είναι πολύτιμα, λόγω των αναμνήσεων που είναι συνδεδεμένες με αυτά, αλλά ακόμα και για τον τρόπο που αποκτήθηκαν ή για το λόγος που βρίσκονται στην κατοχή κάποιου. Η ανάκληση αναμνήσεων με την θέαση των αναμνηστικών γίνεται πιο εύκολη και συνήθως είναι και ο λόγος ύπαρξής τους. Συμφωνα με τους Paraskevaïdis, P. και Andriotis, K. (2014) οι αξία των αναμνηστικών ταξινομείται σε τέσσερις βασικές κατηγορίες, την αξία χρήσης, την αξία ανταλλαγής, τη σημαδιακή αξία και την πνευματική αξία. (Πίνακας 3).

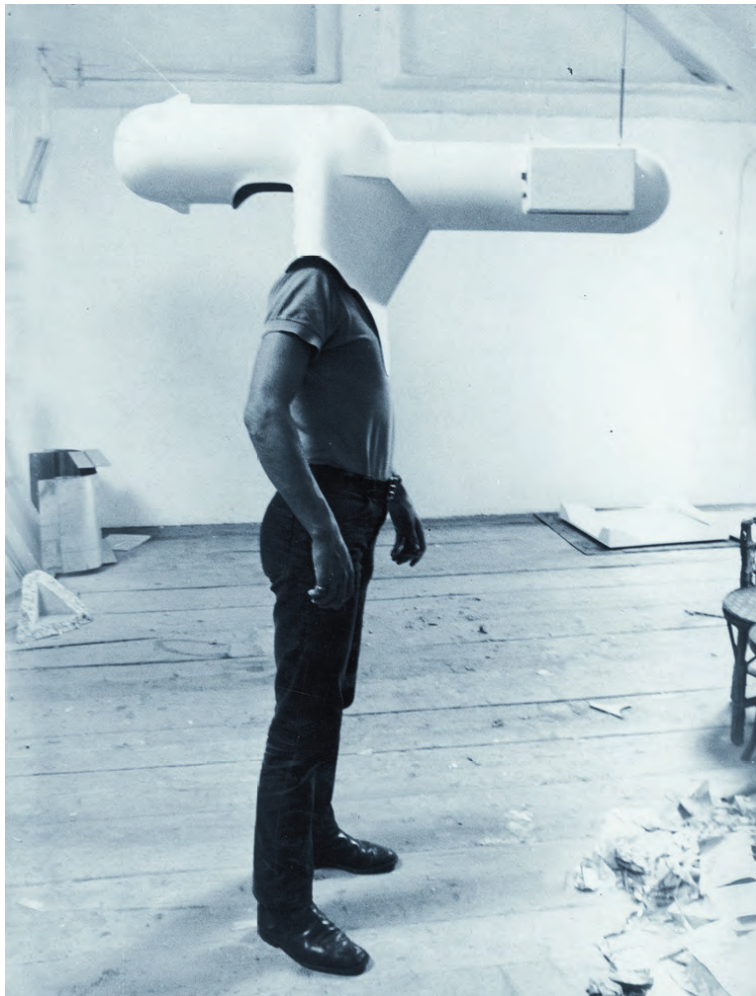
Values	Purchasing purpose of souvenir
Use-value	<ul style="list-style-type: none"> • To use as a memento of the tourist experience • For utilitarian use of everyday life while being on vacation (and after returning home)
Exchange-value	<ul style="list-style-type: none"> • For the price (cheap-expensive) • For investment purposes (expecting to gain a higher price in the future)
Sign-value	<ul style="list-style-type: none"> • For prestigious purposes and social status gaining <ul style="list-style-type: none"> • For collecting (usually authentic, unique and rare souvenirs)
Spiritual-value	<ul style="list-style-type: none"> • For the empowerment of religious faith • For the belief that certain religious souvenirs have supernatural powers (healing and protecting identities)

Πίνακας 3: Αξίες των αναμνηστικών (Paraskevaïdis, P. Andriotis, K. 2014)

Στην έρευνα των Mols, Van den Hoven & Eggen (2004) οι συμμετέχοντες επίσης ανέφεραν πως ανά περιπτώσεις μετάνιωσαν για την απουσία αναμνηστικών, τα οποία λειτουργούν ως υποστηρικτικά οπτικά ή υλικά μέσα. Η έλλειψή τους φαίνεται να δυσχεραίνει την αφήγηση ιστοριών μεταξύ των γενεών και την εξήγηση της καθημερινής ζωής. Ένας **διαφορετικός στόχος για τα αναμνηστικά θα μπορούσε να είναι, σε πιο προσωπικό επίπεδο, ο προβληματισμός σχετικά με την ταυτότητα και την προσωπικότητα**. Οι συμμετέχοντες εκτίμησαν αρκετές αναμνήσεις για το γεγονός ότι σχετίζονται με την προσωπικότητα ή τους δεσμούς με τους άλλους. Επιπροσθέτως, εκχωρείται αξία στη μελέτη της σχέσης μεταξύ των αναμνηστικών και της εικόνας του εαυτού μας, σε ένα επίπεδο πιο προσωπικής και ατομικής σκέψης για την ταυτότητα μέσω αναμνηστικών πτυχών της καθημερινής ζωής (Mols, Van den Hoven, Eggen, 2014).

Κεφαλαιο 2: Critical & Speculative design

Σήμερα έχουν συμβεί αρκετές και σημαντικές αλλαγές από την ακμή του ριζοσπαστικού σχεδιασμού τη δεκαετία του 1970. Κατά τη δεκαετία του 1980 ο σχεδιασμός εμπορευματοποιήθηκε σε τέτοιο βαθμό ώστε χάθηκαν οι εναλλακτικοί του ρόλοι. Τη δεκαετία του 1990 παρατηρήθηκε ένα ανανεωμένο ενδιαφέρον για τον εννοιολογικό σχεδιασμό, κυρίως από την ολλανδική ομάδα σχεδιασμού Droog. Είναι δύσκολο να τοποθετήσουμε με χρονική ακρίβεια την πρώτη εμφάνιση του εννοιολογισμού στο σχεδιασμό αντικειμένων και προϊόντων. Σίγουρα σε αυτό το πλαίσιο κατατάσσονται το Bauhaus και έργα μεταπολεμικών Ιταλών σχεδιαστών, όπως οι Bruno Munari, Ettore Sottsass, Studio De Pas D'Urbino, Lomazzi, Archizoom, Alessandro Mendini και Memphis πριν το design διαλυθεί στο νέφος της ακραίας εμπορευματοποίησης τη δεκαετία του 1980. Πιθανότατα, ο William Morris ήταν ο πρώτος που σχεδίασε αντικείμενα κριτικού σχεδιασμού με τον τρόπο που τα αντιλαμβανόμαστε σήμερα, έχοντας δηλαδή την πρόθεση να συμπεριλάβει ιδανικά και αξίες αντίθετα με αυτά της εποχής του (Dunne, A. Raby, F. 2013).



Εικόνα 4: Walter Pichler, TV Helmet (Portable Living Room), 1967.

2.1 Θεωρίες για το Speculative και Critical Design

Το Speculative και Critical Design (Υποθετικός και Κριτικός Σχεδιασμός) δίνει έμφαση στην ηθική της σχεδιαστικής πρακτικής, προσπαθεί να αποκαλύψει κρυμμένες αξίες και σκοπούς και διερευνά εναλλακτικές αξίες, φόρμες και αναπαραστάσεις του σχεδιασμού.

Ο Mitronić περιγράφει το Speculative and Critical Design ως εξής: "Το Speculative Design είναι μια πρακτική του Critical Design η οποία περιλαμβάνει ή σχετίζεται με μια σειρά από παρόμοιες πρακτικές γνωστές με τα ακόλουθα ονόματα: design fiction, future design, anti-design, radical design, interrogative design, discursive design, adversarial design, futurescape, design art, κ.λπ." (Karlsen Johannessen, 2019).

Σε μια προσπάθεια ορισμού, ο Aaron Betsky περιγράφει το critical design ως **ένα υβρίδιο μεταξύ τέχνης και design**. Ο Remy Ramakers το χαρακτηρίζει περισσότερο ως τέχνη παρά ως design, ισχυριζόμενος ότι αγωνίζεται να φτάσει νέες αισθητικές και εννοιολογικές δυνατότητες. (Matt Malpass, 2017).

Ο όρος "**Critical Design**" επινοήθηκε από τους **Anthony Dunne** και **Fiona Raby** στο Royal College of Art του Λονδίνου. Αργότερα, οι Dunne & Raby επεξεργάστηκαν τον όρο στο βιβλίο τους "Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects" του 2001, όπου γράφουν: «Αντί να σκέφτονται την εμφάνιση, τη φιλικότητα προς το χρήστη ή την εταιρική ταυτότητα, οι βιομηχανικοί σχεδιαστές θα μπορούσαν να αναπτύξουν σχεδιαστικές προτάσεις που αμφισβητούν τις συμβατικές αξίες». (Karlsen Johannessen, 2019)

Ο στόχος του Critical Design είναι να **αμφισβητήσει** αυτό που δίνεται από την κοινωνία και να επηρεάσει έτσι τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσεται ο κόσμος. Καλώντας το κοινό να σκεφτεί κριτικά για τους κανόνες και τις αξίες, η πρακτική του έχει στόχο να ενθαρρύνει τη δημόσια συζήτηση.

Οι Dunne και Raby στο βιβλίο τους "**Speculative Everything**" παρουσιάζουν τον πίνακα "A/B manifesto". Στην στήλη B αναλύεται τι είναι Κριτικός Σχεδιασμός και στη στήλη A τι δεν υπάγεται σε αυτόν (Πίνακας 4). Αναγνωρίζουν ότι τα περισσότερα έργα design ακολουθούν το A και έτσι πρόκειται να συνεχίσει στο μέλλον όμως από την οπτική τους πρέπει να υπάρχει και μια άλλη πρακτική σχεδιασμού, η B, η οποία να διευρύνει τους ορίζοντες του.

Επομένως, όπως φαίνεται και στον πίνακα, ο κριτικός σχεδιασμός δε δίνει απαντήσεις αλλά δημιουργεί ερωτήματα. Δε λύνει προβλήματα αλλά δημιουργεί προβληματισμούς. Ένας σχεδιαστής απευθύνεται στον κόσμο όπως είναι ενώ ο κριτικός σχεδιαστής απευθύνεται στον κόσμο όπως θα ήθελε να είναι. Εν ολίγοις, **ο συμβατικός σχεδιασμός δημιουργεί την ανάγκη στο χρήστη να αγοράσει και ο κριτικός σχεδιασμός κάνει τον χρήστη να προβληματιστεί.**

A

Affirmative (Καταφατικό)

Problem solving (Λύνει προβλήματα)

Provides answers (Δίνει απαντήσεις)

Design for production (Σχεδιασμός για παραγωγή)

Design as solution (Σχεδιασμός για λύση)

In the service of industry
(Στην υπηρεσία της βιομηχανίας)

Fictional functions (Πλασματικές χρήσεις)

For how the world is
(Για το πως είναι ο κόσμος)

Change the world to suit us
(Να αλλάξουμε τον κόσμο για να μας ταιριάζει)

Science fiction (Επιστημονική φαντασία)

Futures (Μέλλοντα)

The “real” real
(Το “πραγματικό” πραγματικό)

Narratives of production
(Αφηγήσεις παραγωγής)

Applications (Εφαρμογές)

Fun (Διασκέδαση)

Innovation (Καινοτομία)

Concept design (Σχεδιασμός ιδεών)

Consumer (Καταναλωτής)

Makes us buy (Μας κάνει να αγοράζουμε)

Ergonomics (Εργονομία)

User-friendliness (Φιλικό προς το χρήστη)

Process (Διαδικασία)

B

Critical (Κριτικό)

Problem finding (Βρίσκει προβλήματα)

Asks questions (Θέτει ερωτήσεις)

Design for debate (Σχεδιασμός για συζήτηση)

Design as medium (Σχεδιασμός ως μέσο επικοινωνίας)

In the service of society
(Στην υπηρεσία της κοινωνίας)

Functional fictions (Λειτουργικές επινοήσεις)

For how the world could be
(Για το πώς θα μπορούσε να είναι ο κόσμος)

Change us to suit the world
(Αλλάζουμε εμείς για να ταιριάζουμε στον κόσμο)

Social fiction (Κοινωνική μυθοπλασία)

Parallel worlds (Παράλληλοι κόσμοι)

The “unreal” real
(Η “εξωπραγματική” πραγματικότητα)

Narratives of consumption
(Αφηγήσεις για την κατανάλωση)

Implications (Επιπτώσεις)

Humor (Χιούμορ)

Provocation (Πρόκληση)

Conceptual design (Εννοιολογικός σχεδιασμός)

Citizen (Πολίτης)

Makes us think (Μας κάνει να σκεφτόμαστε)

Rhetoric (Ρητορική)

Ethics (Δεοντολογία)

Authorship (Συγγραφή)

Πίνακας 4: A/B manifesto , Dunne & Raby. (Dunne, A. Raby, F. 2013)

Συνοψίζοντας, οι Dunne και Raby αναφέρουν “ο σχεδιασμός μπορεί να διακριθεί σε δύο πολύ ευρείες κατηγορίες: τον **παραδοσιακό σχεδιασμό** και τον **κριτικό σχεδιασμό**. Ο πρώτος ενισχύει το πώς είναι τα πράγματα τώρα. Συμμορφώνεται με τις πολιτισμικές, κοινωνικές, τεχνικές και οικονομικές προσδοκίες. Η ποικιλία των παραγόμενων

προϊόντων εμπίπτει σε αυτή την κατηγορία. Ο δεύτερος απορρίπτει τον τρόπο με τον οποίο τα πράγματα παρουσιάζονται μέχρι στιγμής και παρέχει κριτική για την επικρατούσα κατάσταση μέσω σχεδίων που ενσωματώνουν εναλλακτικές κοινωνικές, πολιτιστικές, τεχνικές ή οικονομοκρατικές αξίες". (Dunne & Raby, 2001)

Το Speculative and Critical Design θέτει στο προσκήνιο την ηθική της πρακτικής του σχεδιασμού, προσπαθώντας να φανερώσει κρυμμένες αξίες και σκοπούς, και να εξερευνήσει εναλλακτικές σχεδιαστικές αξίες, μορφές και αναπαραστάσεις (Karlsen Johannessen, L. 2019).

Ως ερευνητική μέθοδος δεν φέρει αντικειμενικότητα, αλλά ορίζεται από την εκάστοτε οπτική πλευρά του σχεδιαστή και του χρήστη. Λόγω της εγγενούς αβεβαιότητας που υπάρχει στη διαδικασία σχεδιασμού και στα αντικείμενα που παράγει, αγκαλιάζει την υποκειμενικότητα, την αμφισημία και το αντικείμενο ως υποκινητικό παράγοντα. Με λίγα λόγια, **ο κριτικός σχεδιασμός ως ερευνητική μέθοδος επιδιώκει να θέσει περισσότερες ερωτήσεις από όσες σκοπεύει να απαντήσει** (Matt Malpass, 2017).

Αυτός ο τομέας της σχεδίασης ευδοκίμει μέσω του φαντασιακού και αποσκοπεί στη δημιουργία νέων προοπτικών για τα ανεπίλυτα προβλήματα. Προσπαθεί να δημιουργήσει το κατάλληλο πεδίο για συζήτηση, να παρουσιάσει εναλλακτικούς τρόπους ζωής και να ενισχύσει την ελεύθερη έκφραση. Οι εικασίες μέσω της σχεδίασης λειτουργούν καταλυτικά για τον επαναπροσδιορισμό των σχέσεων της ανθρώπινης ύπαρξης με την πραγματικότητα. (Τσιούσης, Α. 2020)

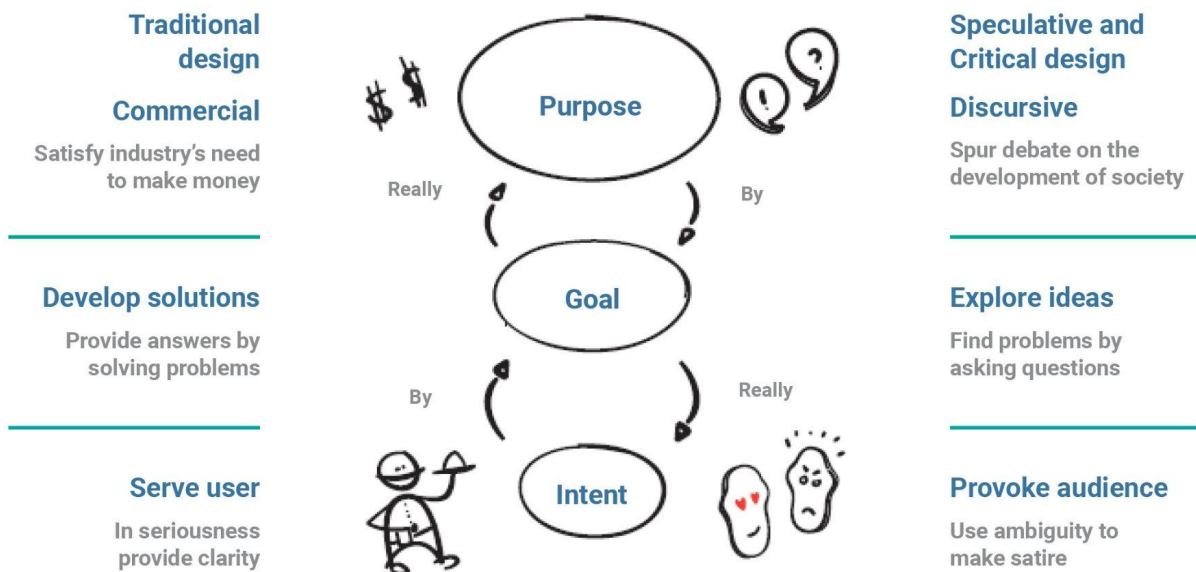
Όπως αναφέρουν και οι σχεδιαστές Dunne και Raby στο βιβλίο τους Speculative Everything, η δυνατότητα να ξεπεράσουμε τα εμπορικά όρια που είχαν διαμορφωθεί στον τομέα της σχεδίασης δημιουργεί ένα παράλληλο κανάλι σχεδιασμού, χωρίς τις πιέσεις της αγοράς, που είναι διαθέσιμο για να διερευνηθούν ιδέες και ζητήματα. Αυτά θα μπορούσαν να είναι νέες δυνατότητες για το ίδιο το σχέδιο, νέες αισθητικές δυνατότητες για την τεχνολογία, οι κοινωνικές, πολιτιστικές και ηθικές συνέπειες της έρευνας στον τομέα της επιστήμης και της τεχνολογίας ή και μεγάλης κλίμακας κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα, όπως η δημοκρατία, η βιωσιμότητα και εναλλακτικές λύσεις στο σημερινό μοντέλο του καπιταλισμού. Αυτή η δυνατότητα χρήσης της νέας γλώσσας του σχεδιασμού, που θέτει ερωτήματα, μπορεί να προκαλέσει και να εμπνεύσει έναν καθοριστικό χαρακτήρα στον Κριτικό Σχεδιασμό. (Dunne, A. Raby, F. 2013)

Ο κριτικός σχεδιασμός, δημιουργώντας εναλλακτικές λύσεις, μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να κατασκευάσουν πυξίδες αντί για χάρτες για την πλοήγηση σε νέα σύνολα αξιών. (Dunne, A. Raby, F. 2013, σ.44)

2.2 Πρακτικές του Speculative and Critical Design

Στην πρακτική του Critical Design, ο σχεδιαστής στοχεύει να ενθαρρύνει τον κριτικό προβληματισμό και να προκαλέσει νέους τρόπους σκέψης, θέτοντας προσεκτικά επεξεργασμένα ερωτήματα μέσω του σχεδιασμού αυτού που οι Dunne και Raby αποκαλούν props. Ως εκ τούτου, ο στόχος των Critical Design και Speculative Design είναι να εγείρουν ερωτήματα και να ενθαρρύνουν το διάλογο, όχι να δώσουν απαντήσεις ή να δημιουργήσουν λύσεις, με τρόπο αντίστοιχο όπως στην πρακτική του Discursive Design. (Karlsen Johannessen, L. 2019).

Όπως αναφέρει ο Leon Karlsen Johannessen στον οδηγό του για νέους σχεδιαστές για τον κριτικό και υποθετικό σχεδιασμό “Ο παραδοσιακός σχεδιαστής προσπαθεί να εξυπηρετήσει έναν χρήστη, αναπτύσσοντας λύσεις και παρέχοντας απαντήσεις. Ωστόσο, η επιτυχία βασίζεται στο κέρδος της λύσης σε εμπορικό πλαίσιο. Το Critical και Speculative Design προσπαθεί να υποκινήσει τον κοινωνικό διάλογο σε ένα πλαίσιο συζήτησης, διερευνώντας ιδέες που θέτουν ερωτήματα. Ωστόσο, η επιτυχία βασίζεται στην ικανότητα του σχεδιαστή να προκαλεί το κοινό.” (Karlsen Johannessen, L. 2019).



Διάγραμμα 6: επεξήγηση των διαφορετικών επιπέδων των στόχων από τον Leon Karlsen Johannessen (Karlsen Johannessen, 2019)

	Traditional design	SCD
Attitude	Normative	Critical
Foundation	Information	Speculation
Mindset	Pragmatic Productive	Idealistic Dreaming
Purpose	Commercial Satisfy industry's need to make money	Discursive Spur debate on the development of society
Goal	Develop solutions Provide answers by solving problems	Explore ideas Find problems by asking questions
Intent	Serve a user In seriousness provide clarity	Provoke an audience Use ambiguity to make satire

Πίνακας 5 : Η σύγκριση του παραδοσιακού σχεδιασμού με τον Speculative και Critical σχεδιασμό από τον Leon Karlsen Johannessen. (Karlsen Johannessen, 2019)

Οι περιγραφές του Leon Karlsen Johannessen για το Speculative and Critical Design στον Πίνακα 5 και στο Διάγραμμα 6 αποτελούν τη βάση των θέσεων του σχεδιασμού από την πλευρά του σκοπού (purpose), της προσέγγισης (attitude) και της βάσης (foundation).

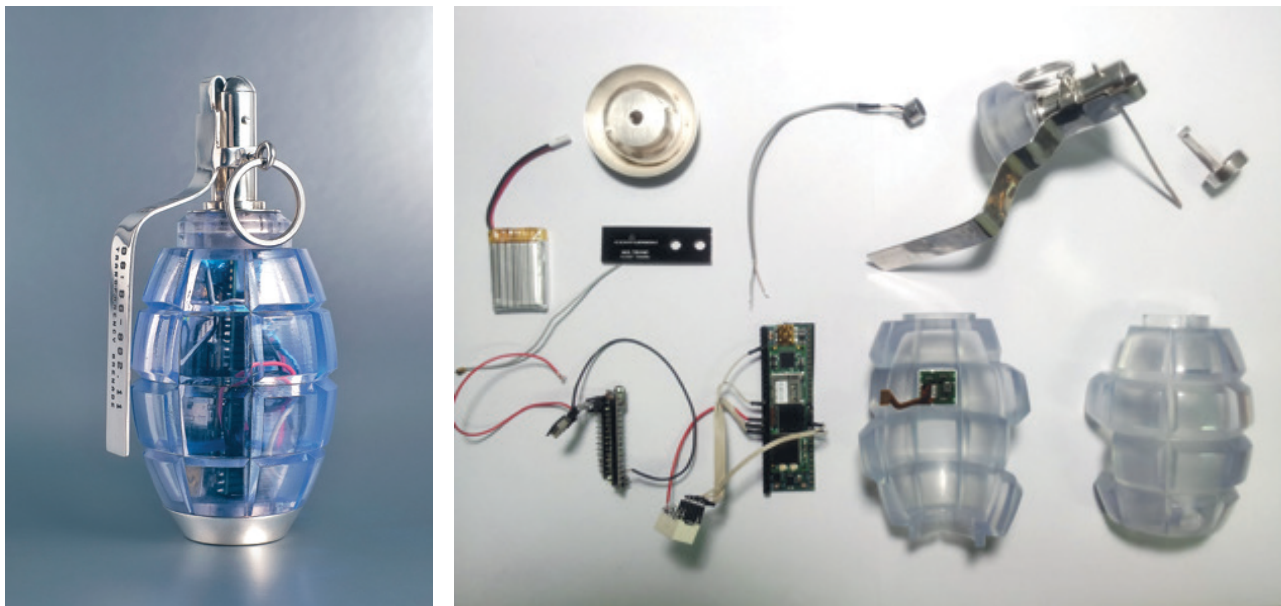
- Σκοπός είναι να εκφράσει ιδέες που ενθαρρύνουν το διάλογο σχετικά με το πώς είναι ο κόσμος σήμερα και πώς θα έπρεπε να εξελιχθεί, και να θέσει το ερώτημα γιατί σχεδιάζουμε γενικά.
- Η προσέγγιση του πρέπει να είναι κριτική. Πρέπει να αποτελεί τη βάση της σχεδιαστικής πρακτικής, ο σχεδιαστής πρέπει να αμφισβητεί τα πάντα.
- Και τέλος χρησιμοποιεί εικασίες και υποθέσεις, αντί πληροφορίες, ως βάση για το σχεδιασμό.

Οι Dunne και Raby στο βιβλίο τους *Speculative Everything* αναφέρουν

Ως σχεδιαστές, πρέπει να περάσουμε από το σχεδιασμό εφαρμογών στο σχεδιασμό επιπτώσεων, δημιουργώντας φανταστικά προϊόντα και υπηρεσίες που τοποθετούν αυτές τις νέες εξελίξεις στην καθημερινή υλική κουλτούρα. Πρέπει να κάνουμε *zoom out* και να εξετάσουμε τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος και πώς να διαχειριστούμε την μεταβαλλόμενη σχέση μας με τη φύση και τις νέες εξουσίες μας πάνω στη ζωή. Αυτή η μετατόπιση της εστίασης απαιτεί νέες μεθόδους σχεδιασμού, ρόλους και πλαίσια. Παρουσιάζοντας στους ανθρώπους φανταστικά προϊόντα, υπηρεσίες και συστήματα από εναλλακτικά μέλλοντα, οι άνθρωποι μπορούν να ασχοληθούν κριτικά με αυτά ως πολίτες - καταναλωτές. (Dunne, A. Raby, F. 2013, σ.49)



Εικόνα 5: Koby Barhad, *All That I Am: From a Speck of Hair to Elvis Presley's Mouse Model*, 2012. (Dunne, A. Raby, F. 2013)



Εικόνα 6: The Transparency Grenade,

επιδιώκει να αποτυπώσει αυτές τις σημαντικές εντάσεις σε μια εικονική, φορητή συσκευασία, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει μια συζήτηση για το πόσο σιωπηρή εμπιστοσύνη δείχνουμε στις υποδομές του δικτύου- υποδομές που φτάνουν όλο και πιο βαθιά στη ζωή μας.

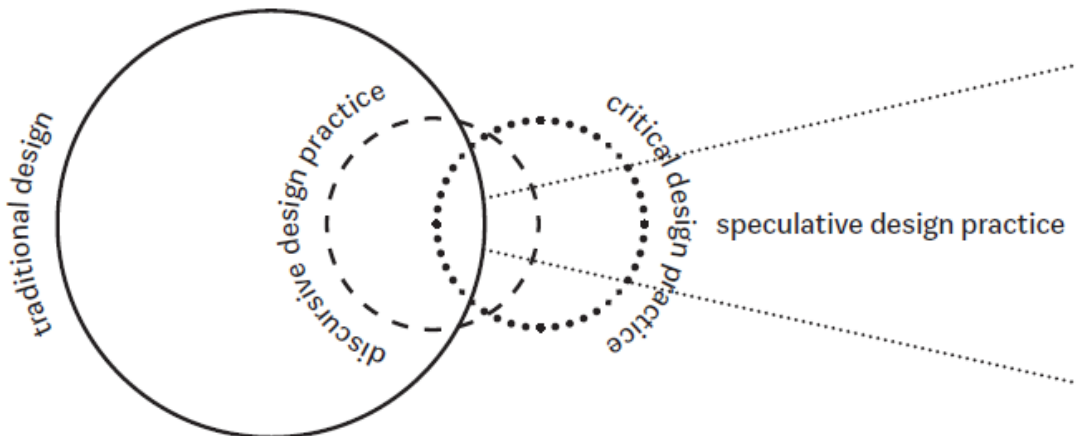
Ακόμη οι Dunne και Raby υπογραμμίζουν

Είναι ένας σημαντικός χώρος, ένας χώρος όπου το μέλλον μπορεί να συζητηθεί και να συζητηθεί πριν συμβεί, έτσι ώστε, τουλάχιστον θεωρητικά, να στοχεύσουμε τα πιο επιθυμητά μέλλοντα και να αποφύγουμε τα λιγότερο επιθυμητά. Αν και δεν είναι ακόμη δυνατό για τους σχεδιαστές να κατασκευάσουν πραγματικά προϊόντα χρησιμοποιώντας βιοτεχνολογία, δεν πρέπει να αφήσουμε αυτό να μας εμποδίσει να εμπλακούμε. Μπορούμε ακόμα να δημιουργήσουμε λειτουργικές μυθοπλασίες που μας βοηθούν να εξερευνήσουμε το είδος του βιοτεχνολογικού κόσμου στον οποίο επιθυμούμε να ζούμε. (Dunne, A. Raby, F. 2013, σ.49)

Ο Speculative Σχεδιασμός θέτει ερωτήματα σχετικά για το μέλλον και προσφέρει εναλλακτικές λύσεις που είναι απαραίτητες για τον κόσμο του σήμερα, αλλά κυρίως για τον κόσμο του αύριο.

Δεδομένου ότι ο Υποθετικός Σχεδιασμός αλληλεπιδρά διαρκώς με άλλες συναφείς πρακτικές, πεδία και κλάδους, χρησιμοποιεί οποιεσδήποτε μεθόδους, εργαλεία και προσεγγίσεις που είναι προσιτές και κατάλληλες σε κάθε δεδομένη στιγμή. Για παράδειγμα, χρησιμοποιεί νομίμως εργαλεία, τεχνικές, μέσα, μεθόδους, είδη και έννοιες όπως οι μυθοπλαστικές αφηγήσεις, η γλώσσα του κινηματογράφου, το σενάριο, το storyboard, οι δοκιμές χρηστών, οι συνεντεύξεις/ ερωτηματολόγια, τα παιχνίδια, αλλά και φαινόμενα των μέσων ενημέρωσης και της ποπ κουλτούρας, όπως η candid camera,

το elevator pitch, η κωμωδία παρατήρησης, το standup κ.λπ. Οτιδήποτε θεωρείται κατάλληλο σε μια δεδομένη στιγμή είναι θεμιτό (Mitrović, I. 2019).



Διάγραμμα 7: Traditional design vs speculative design.
Ivica Mitrović & Oleg Šuran (Mitrović, I. 2016)

Οι σχεδιαστές που δημιουργούν speculative σχέδια διαπραγματεύονται διαρκώς πολλαπλά πλαίσια που στερούνται σαφών γεγονότων και αντικειμενικών αληθειών και το πράττουν μέσω μιας προσεκτικής και δημιουργικής εμπλοκής με μια πληθώρα μεθόδων, εργαλείων και προσεγγίσεων σχεδιασμού.

Το να μπαίνεις στη λογική μιας νέας ιδέας και να επιτρέπεις σε κάτι να αναδυθεί μέσα από την εικασία ή τη φαντασία- η φαντασία μέσω του διαλόγου μπορεί να μετακινήσει κάτι από μια απλή ιδέα σε κάτι που έχει υλικότητα ή επιπτώσεις στον πραγματικό κόσμο. Πρόκειται για μια κλιμακούμενη φόρμουλα που μπορεί να συμβεί μεταξύ δύο ανθρώπων ή εκατό. Μπορεί να συμβεί σε μια παμπ, ή σε μια συνεδρίαση του δημοτικού συμβουλίου, ή σε ένα σχολείο. Η είσοδος στην πραγματικότητα μιας μυθοπλασίας με λογικές και συμπεριφορές ως ενός είδους δραστηριότητας βασισμένης στη "μέθοδο" προορίζεται συνήθως για τους ηθοποιούς [...] Βρίσκεις τρόπους να μιλήσεις γι' αυτό με ανθρώπους εκτός σχεδιασμού και στη συνέχεια, ως κοινή προσπάθεια, να εξερευνήσεις τις αναγνώσεις τους για μια εικασία. Τότε τα πράγματα αποκτούν ενδιαφέρον. Τα φανταστικά τοπία επινοούνται για την ανάπτυξη - όνειρα και δυστοπίες, χαρακτήρες και χαρακτηριστικά. Είναι "χτισμένα" σε μια πραγματική και φανταστική θολούρα: το φανταστικό είναι το προτεινόμενο και το πραγματικό είναι τα στοιχεία που μας είναι οικεία, ώστε να μπορούμε να

εμπλακούμε ή να μην αποξενωθούμε εντελώς. Μπορεί να ευδοκιμήσει με την προσοχή, ελπίζοντας να γίνει αντιληπτό και να συζητηθεί. (Jimmy Loizeau) (Loizeau, 2020)

Ο κριτικός σχεδιασμός ευνοεί την **ασάφεια**. Η πρόβλεψη και η ερμηνεία είναι ουσιαστικής σημασίας στο έργο του κριτικού σχεδιασμού, μιας και καταφέρνει να διαχωρίσει τους χρήστες από τους συνηθεις τρόπους λειτουργίας των προϊόντων. Κάνει τα αντικείμενα άγνωστα και περίεργα, με αποτέλεσμα να μας επιτρέπει να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να τα χρησιμοποιούμε και να τα σχεδιάζουμε διαφορετικά.

Όταν τα αντικείμενα γίνονται ασυνήθιστα και διφορούμενα, αυτό που ήταν αόρατο και χαμένο στην εξοικείωση της καθημερινότητας γίνεται πλέον ορατό (Matt Malpass, 2017).

Παρ' όλα αυτά, είναι αναγκαίο να επισημανθεί ότι η ασάφεια δεν είναι αρετή και ούτε πρέπει να χρησιμοποιηθεί ως δικαιολογία για κακό σχεδιασμό. Σύμφωνα με τον Malpass (2017), οι Gaver, Beaver και Benford (2003) εισάγουν τρεις τύπους ασάφειας : την **αμφιβολία ως προς τα συμφραζόμενα**, την **ευαισθησία της πληροφορίας**, και την **σχετική ασάφεια**.



Εικόνα 7: Dunne & Raby and Michael Anastassiades, *The Statistical*

1. Η «**αμφιβολία ως προς τα συμφραζόμενα**» μπορεί να αμφισβητήσει τις συζητήσεις γύρω από τα αντικείμενα, επιτρέποντας στους ανθρώπους να επεκταθούν, να γεφυρώσουν ή να απορρίψουν – όπως εκείνοι κρίνουν σκόπιμο.
2. Η «**ευαισθησία της πληροφορίας**» ωθεί τους ανθρώπους να αμφισβητούν την αλήθεια μιας κατάστασης. Επικεντρώνεται στη δημιουργία και στην αντανάκλαση ασαφειών σχετικά με πληροφορίες που είναι φανερές στους ανθρώπους.
3. Τέλος, η «**σχετική ασάφεια**» η οποία μπορεί να οδηγήσει τους ανθρώπους να εξετάσουν νέες πεποιθήσεις και αξίες και τελικά τις δικές τους συμπεριφορές. Δημιουργεί την προϋπόθεση για μια προσωπική προβολή της φαντασίας και των αξιών σε ένα σχέδιο. (Τσιούσης, Α. 2020)

Στη διαδικασία αντίδρασης στο σύστημα, είτε θετικά είτε αρνητικά, οι χρήστες ασχολούνται με ζητήματα που προτείνει ο σχεδιαστής. Επομένως, η χρήση της σκόπιμης αμφισημίας και του παράδοξου είναι μια βασική τακτική στην πρακτική κριτικού σχεδιασμού. (Τσιούσης, Α. 2020)

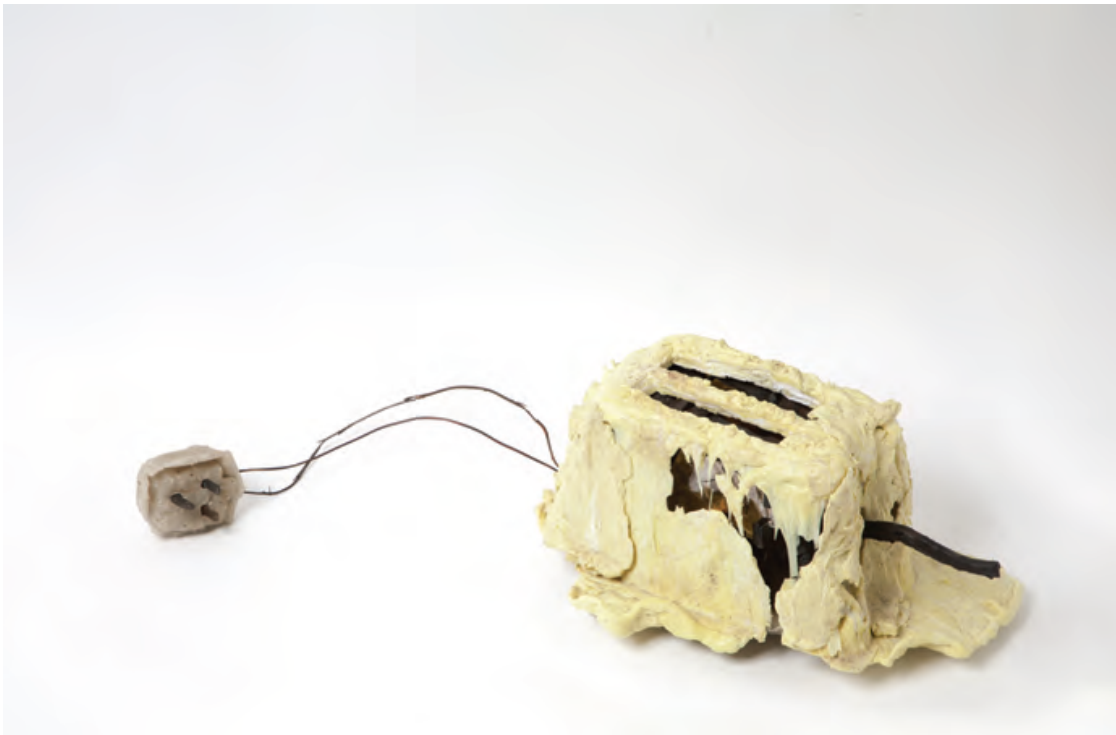
Σημαντικό εργαλείο στις πρακτικές του Speculative και Critical Σχεδιασμού αποτελεί το **χιούμορ**. Αρκετές φορές τα σχεδιασμένα αντικείμενα είναι χιουμοριστικά, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις μοιάζουν θλιβερά λόγω των χαρακτηριστικών τους και των περίπλοκων σεναρίων χρήσης τους. Το χιούμορ, και κυρίως το είδος της σάτιρας, χρησιμοποιείται αποτελεσματικά ως μέσο για τη συμμετοχή των χρηστών, του κοινού. Οι σχεδιαστές καταφέρνουν να δημιουργήσουν μια προκλητική συμπεριφορά διασκέδασης, περιφρόνησης ή και αγανάκτησης. Όπως είναι ήδη γνωστό, η σάτιρα λειτουργεί ως εποικοδομητική κοινωνική κριτική, επιτρέποντας στη συγκεκριμένη περίπτωση τον επαναπροσδιορισμό των τεχνικών του σχεδιασμού. (Τσιούσης, Α. 2020)



Εικόνα 8: Ai Hasegawa, *I Wanna Deliver a Shark*, 2012. (Dunne, A. Raby, F. 2013)

2.3 Η λειτουργικότητα στον κριτικό σχεδιασμό

Η λειτουργία, σύμφωνα με τον Daniel Miller **είναι μια δυναμική έννοια ανοιχτή σε ερμηνεία** σε διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια. Περιγράφει επίσης πώς τα αντικείμενα συχνά λειτουργούν πέρα από αυτές τις προτάσεις σε διάφορα συστήματα χρήσης. Υποστηρίζει πως «σε κανέναν τομέα δεν είναι τόσο δύσκολο όσο στον τομέα της λειτουργίας και της χρησιμότητας να διακρίνουμε τον πραγματικό ρόλο των αντικειμένων στις ανθρώπινες πρακτικές. Σε πολλές κοινωνίες, η κατηγοριοποίηση των αντικειμένων φαίνεται να υποδεικνύει μια στενή σχέση μεταξύ αντικειμένου και συγκεκριμένης λειτουργίας. Το προβληματικό σε αυτό είναι η κοινή υπόθεση ότι προκαλείται και ενδείκνυται κάποια σχέση αποτελεσματικότητας μεταξύ του αντικειμένου και της χρήσης του.» (Matt Malpass, 2015)



Εικόνα 9: Thomas Thwaites, *The Toaster Project*, 2009. (Dunne, A. Raby, F. 2013)

Σύμφωνα με τον Ligo, στον Κριτικό Σχεδιασμό η μοντερνιστική λειτουργικότητα αμφισβητείτε. Υποστηρίζει πως η λειτουργικότητα δεν περιορίζεται στην πρακτικότητα κατά την χρήση και κατηγοριοποιεί πέντε διαφορετικούς τύπους λειτουργικότητας:

1. **Δομική άρθρωση** (Structural articulation), αναφέρεται στην υλική δομή του αντικειμένου.

2. **Φυσική λειτουργία** (Physical function), αναφέρεται στον πρακτικό σκοπό του αντικειμένου.
3. **Ψυχολογική λειτουργία** (Psychological function), σχετίζεται με τη συναισθηματική αντίδραση του χρήστη προς το αντικείμενο.
4. **Κοινωνική λειτουργία** (Social function), αναφέρεται στη φύση της δραστηριότητας που παρέχει το αντικείμενο σε σχέση με την κοινωνική διάσταση.
5. **Πολιτισμική-υπαρξιακή λειτουργία** (Cultural-existential function), έχει πιο βαθιά πολιτισμικά και συμβολικά χαρακτηριστικά που συμπεριλαμβάνουν την ύπαρξη του ατόμου που χρησιμοποιεί το αντικείμενο.

Με παρόμοιους όρους, ο αρχαιολόγος Michael Schiffer γράφει ότι ένα αντικείμενο μπορεί να έχει τρία διαφορετικούς τύπους λειτουργίας:

1. **τεχνο-λειτουργία** (techno-function), όταν το αντικείμενο είναι κατάλληλο για την εργασία που πρέπει να επιτελέσει.
2. **ιδεο-λειτουργία** (ideo-function), προέρχεται από τα σύνολα των αφηρημένων ιδεών που μοιράζεται,
3. **κοινωνιο-λειτουργία** (socio-function), παρόμοια με την κοινωνική λειτουργία του Ligo, δηλώνει τον τύπο κοινωνικής στάσης που διατηρεί.

Η λειτουργία (χρήση) είναι **δυναμική, άυλη και κοινωνικό κτήμα**. Η χρήση ενός αντικειμένου εξαρτάται από τις πρακτικές που το τοποθετούν στο σύστημα χρήσης. Η λειτουργία είναι ζήτημα που υπόκειται στην πρόθεση του σχεδιαστή, όμως είναι πάντα ανοιχτό σε ερμηνεία από τον χρήστη (Matt Malpass, 2015).

2.4 Παραδείγματα του Speculative and Critical Design

Σε αυτήν την ενότητα θα παρουσιαστούν κάποια παραδείγματα κριτικού σχεδιασμού που σχετίζονται με την ιδέα της μνήμης και της καταγραφής της.

Memory container (Weiche Wu 2012)

Σε αυτό, το πρώτο παράδειγμα, ο Weiche Wu μετατρέπει την κοινή πρακτική των γονέων να μετράνε την ανάπτυξη των παιδιών τους σε μια οπτική και ακουστική εμπειρία με το έργο *The Memory Container*. Το πρώτο συστατικό «παρακολούθησης της ζωής» είναι το *The Weight Recorder*. Πρόκειται για μια ζυγαριά με ένα προσαρτημένο μολύβι η οποία, με την πάροδο του χρόνου, δημιουργεί ένα οπτικό αρχείο της ιστορίας του σώματος. Τα κυκλικά μοτίβα του μοιάζουν με τους δακτυλίους ενός δέντρου. Το δεύτερο συστατικό, το *Height Recorder*, λειτουργεί ως παραδοσιακό μέτρο, παρέχοντας

μια επιφάνεια στην οποία μπορεί να καταγραφεί η κατακόρυφη ανάπτυξη. Τελικά, το The Height Recorder προορίζεται να κοπεί σε θραύσματα και να συναρμολογηθεί εκ νέου ως ξυλόφωνο, ένα τελικό προϊόν που διαγράφει μουσικά τα χρόνια και τα φυσικά κεφάλαια.



Εικόνα 10: Memory container (Weiche Wu. 2012)

Balance, cogito and dott (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)

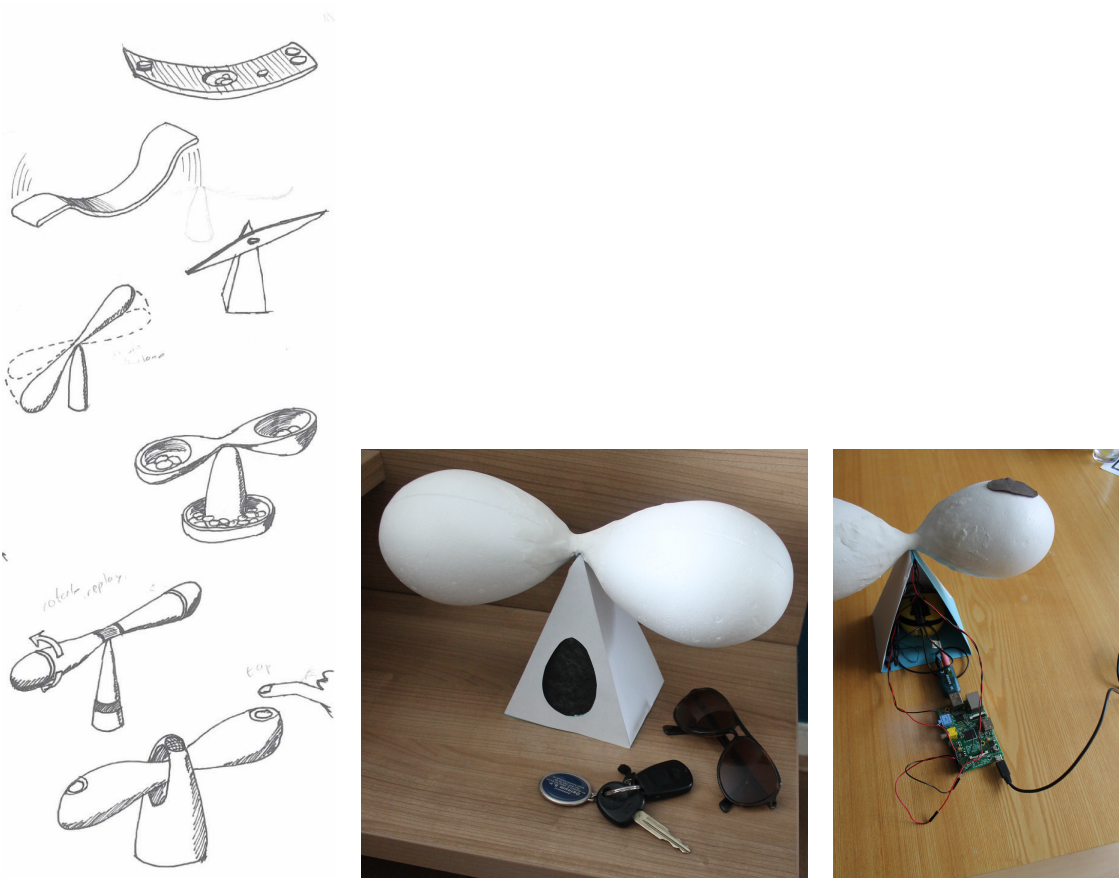
Οι Mols, Van Den Hoven, Eggen, εξερευνούν πώς τόσο η δημιουργία όσο και η χρήση των μέσων ενημέρωσης σε διαφορετικούς τρόπους μπορούν να υποστηρίξουν τον αναστοχασμό στην καθημερινή ζωή. Παρουσιάζουν το εν εξελίξει έργο σχεδιασμού και κατασκευής των Balance, Cogito και Dott, εστιάζοντας στα μέσα σε ακουστική, κειμενική και οπτική μορφή.

“Για να διαφοροποιηθούμε περαιτέρω από την υπάρχουσα τεχνολογία για τον αναστοχασμό σχεδιάσαμε τις έννοιες με τις ακόλουθες ιδιότητες. Οι έννοιες είναι ανοικτές ως προς το τι είναι ο αναστοχασμός. Το κατώφλι για τη δημιουργία μέσω μειώνεται με το να είναι μικρά και ανάλαφρα. Τα δημιουργούμενα μέσα είναι μικρά: ένα σύντομο κείμενο, ένα σύντομο ηχητικό απόσπασμα ή ένα απλό οπτικό υλικό, το οποίο

μπορεί να δημιουργηθεί ή να ανακτηθεί γρήγορα” (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)

1.Audio Concept: Balance

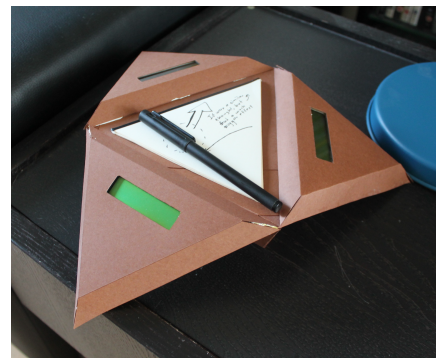
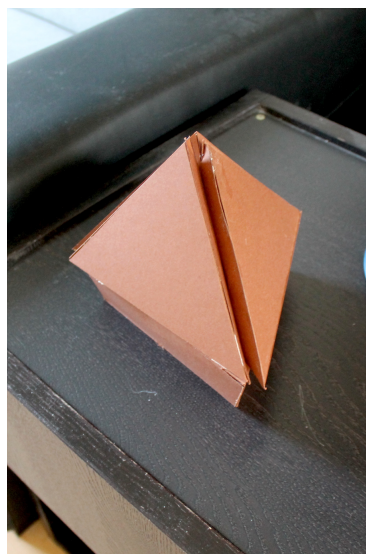
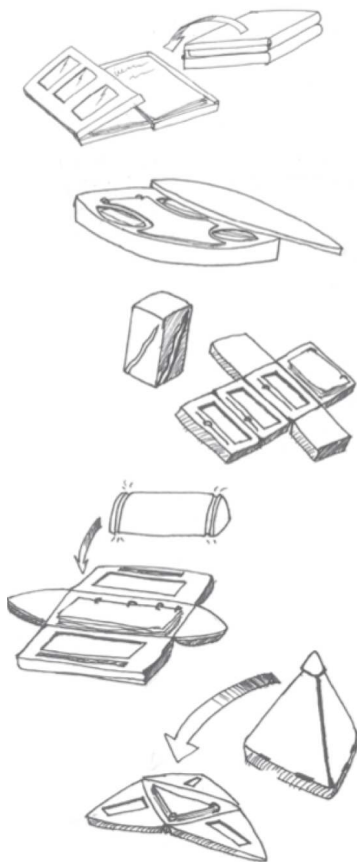
“Εξερευνούμε την ηχητική ιδιότητα στην έννοια Balance. Ένα αφηρημένο αντικείμενο (εμπνευσμένο από ένα παραδοσιακό όργανο μέτρησης ζυγαριά) χρησιμοποιείται ως προσωπικός καταγραφέας φωνής για τη συλλογή καθημερινών σκέψεων. Το concept προορίζεται να χρησιμοποιηθεί όταν επιστρέφει στο σπίτι μετά από μια μέρα εργασίας. Αυτή η μετάβαση είναι κατάλληλη για αναστοχασμό και συχνά έχει αξιολογικό χαρακτήρα: *Πώς ήταν η μέρα μου;* Αυτή η αξιολόγηση διεγείρεται από καταγραφή φωνητικών σημειωμάτων σε δύο πλευρές, που αντιπροσωπεύουν αντίθετες πτυχές της ζωής, π.χ. θετικές και αρνητικές, ή εργασία και σπίτι. Το concept διεγείρει τον προβληματισμό σε δημιουργία μέσω καταγραφής, απαιτώντας να μετατραπούν οι σκέψεις σε λέξεις. Επιπλέον, κάθε καταχώρηση προσθέτει βάρος στην ισορροπία, ανάλογα με τη δύναμη που χρησιμοποιείται κατά το χτύπημα για την εγγραφή. Ως εκ τούτου, το αντικείμενο γίνεται μια αφηρημένη αναπαράσταση της ισορροπίας στην καθημερινή ζωή και διεγείρει την προσθήκη σκέψεων στην αντίθετη πλευρά.” (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)



Εικόνα 11: Audio Concept: Balance (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)

2.Text Concept: Cogito

“Το concept συνδυάζει το χαμηλό κατώφλι των κινητών μηνυμάτων με τις δυνατότητες της χειρόγραφης γραφής, συνδυάζοντας τα πλεονεκτήματα και των δύο. Σύντομα μηνύματα κειμένου μπορούν να αποστέλλονται καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας κατά τη διάρκεια σύντομων στιγμών συνειδητοποίησης, βιωμένων συναισθημάτων ή σύντομων διαλειμμάτων. Αυτά προορίζονται κυρίως ως σημειώσεις για μελλοντικές επεξεργασίες, παρά ως εκφραστικός προβληματισμός από μόνα τους. Ο κύριος προβληματισμός με το Cogito προορίζεται κατά την ανάκτηση μέσων. Το αντικείμενο Cogito αποθηκεύει τα μηνύματα και "γεμίζει". Για να διεγείρει τον συχνό προβληματισμό, το Cogito προσελκύει την προσοχή όταν είναι "άδειο" ή όταν είναι "γεμάτο". Όταν δεν αποστέλλονται μηνύματα για κάποιο χρονικό διάστημα, το αντικείμενο λάμπει αργά και αχνά για να διεγείρει την αποστολή περισσότερων μηνυμάτων. Το αντικείμενο "γεμίζει" όταν έχει σταλεί ένας ορισμένος αριθμός μηνυμάτων, αλλά δεν έχουν διερευνηθεί ή επεξεργαστεί περαιτέρω, γεγονός που έχει ως αποτέλεσμα ένα πιο ενεργό, ανήσυχο αναβοσβήσιμο του αντικειμένου.” (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)



Εικόνα 12: Text Concept: Cogito (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)

3. Visual Concept: Dott

“Το concept *Dott* θα ενθαρρύνει τους χρήστες να δημιουργήσουν αφηρημένη οπτική τέχνη με βάση τις εμπειρίες της καθημερινής ζωής. Το σύστημα περιλαμβάνει μια εφαρμογή για κινητά και μια προσαρμοσμένη οθόνη στο σπίτι. Μια επιλογή φωτογραφιών μπορεί να επιλεγεί για να μετατραπεί σε μια αφηρημένη αναπαράσταση, η οποία δημιουργείται μέσω αυτόματης επεξεργασίας εικόνας. Για να τονωθεί ο προβληματισμός κατά τη δημιουργία, μπορούν να ρυθμιστούν διάφορες παράμετροι της απεικόνισης.

Μας ενδιαφέρει κυρίως η χρήση των χρωμάτων των φωτογραφιών, με την επιλογή διαφορετικών πηγών και τη ρύθμιση των παραμέτρων οι απεικονίσεις γίνονται πιο φωτεινές, πιο σκοτεινές, πιο ήρεμες ή χαοτικές. Ο προβληματισμός διεγείρεται με την εξέταση του τρόπου αναπαράστασης εμπειριών ή συναισθημάτων σε μια τόσο αφηρημένη μορφή.” (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)



Εικόνα 13: *Visual Concept: Dott* (Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. 2017)

Chest of Drawers "You can't lay down your memory" (Tejo Remy 1991)

Μετά την εξωραϊστική και υπερβολική περίοδο της δεκαετίας του 1980, οι σχεδιαστές σε όλο τον κόσμο απευθύνθηκαν σε ένα νέο σύστημα αξιών βασισμένο στην οικονομία, την απλότητα και την ευθύνη. Πολλά από τα αντικείμενά τους γιόρταζαν την ευφυΐα και τη φτώχεια των μέσων και τα υψώνανε σε αισθητική φιλοσοφία. Ο ιδεαλισμός και ο μοραλισμός ήταν οι πολιτικά ορθές στάσεις της εποχής.

Η συρταριέρα *You can't lay down your memory* παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 1991. Έκτοτε έχει γίνει σύμβολο του εννοιολογικού σχεδιασμού που συλλέγεται από μουσεία όπως το MoMA στη Νέα Υόρκη. Λειτουργεί ως μια κριτική στον καταναλωτισμό, ο Tejo Remy συγκέντρωσε βρεγμένα συρτάρια, τους έδωσε νέα περιβλήματα και τα ένωσε με μια ζώνη. Το πρωτοποριακό του όραμα ήταν να φτιάξει κανείς τον δικό του παράδεισο με ό,τι συναντά, όπως έκανε ο Ροβινσώνας Κρούσος στο νησί του.



Εικόνα 14: Chest of Drawers "You can't lay down your memory" (Tejo Remy 1991)

Κεφαλαίο 3: Πλαίσιο

3.1 Προσδιορισμός πλαισίου

Το πλαίσιο που θα σχεδιάσουμε – και το γενικό εννοιολογικό – είναι πιο αφηρημένα και ο σκοπός του συγκεκριμένου σχεδιασμού δεν είναι να προτείνει ένα αντικείμενο για την μαζική γραμμή παραγωγής αλλά με τον σχεδιασμό του να προβληματίσει τους χρήστες του. Γι'αυτόν τον λόγο η σχεδιαστική μέθοδος που ακολουθείται είναι ο Κριτικός σχεδιασμός.

Το προϊόν απευθύνεται σε νέους ενήλικους (περίπου 18 - 55 ετών) ενεργούς στην κοινωνική και επαγγελματική ζωή. Πρόκειται για ηλικιακό γκρουπ που έχει ήδη διανύσει κάποια χρόνια ζωής και έχει συλλέξει κάποιες σημαντικές εμπειρίες και αναμνήσεις αλλά είναι και σε θέση να ονειρεύεται τις καινούργιες. Βασικό χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης ομάδας είναι ο αναστοχασμός και η δημιουργία νέων στόχων βάση των προηγούμενων εμπειριών.

Είναι νέοι άνθρωποι που έχουν ήδη μια σειρά από σημαντικές αναμνήσεις να θυμούνται αλλά και νέες εμπειρίες να οραματιστούν και να κατακτήσουν. Απολαμβάνουν να καταγράφουν τις εμπειρίες και τις αναμνήσεις τους.

Το αντικείμενο προορίζεται για χρήση σε οικιακό χώρο ή στον προσωπικό χώρο του χρήστη, καθώς σχεδιάστηκε για να αποτυπώνει ο χρήστης τα συναισθήματα του που αποτυπώνουν τις καθημερινές του εμπειρίες. Περιέχει μια βάση με έξι (6) σφαίρες και εκατόν ογδόντα (180) μικρά γεωμετρικά αντικείμενα, τριάντα (30) για κάθε ένα από τα έξι (6) βασικά συναισθήματα που θα απευθύνονται σε κάθε σφαίρα. ΧΑΡΑ, ΕΚΠΛΗΞΗ, ΗΡΕΜΙΑ, ΘΛΙΨΗ, ΘΥΜΟΣ, ΦΟΒΟΣ. Επομένως τα εκατόν ογδόντα (180) μικρά ογκίδια με διαφορετικά γεωμετρικά σχήματα θα απευθύνονται σε κάθε συναισθηματική αποτύπωση της ανάμνησης.

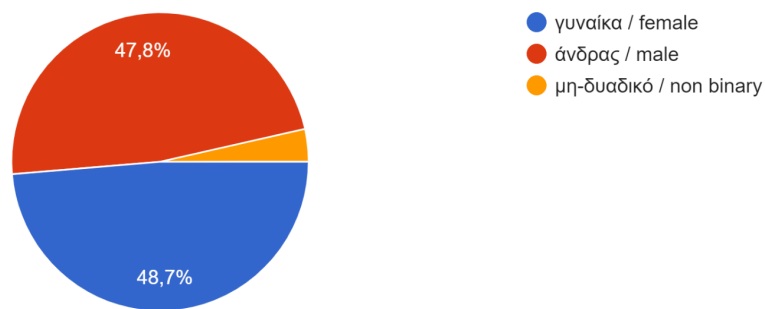
Η συνθήκη χρήσης είναι να τοποθετεί ο χρήστης μέσα σε κάθε σφαίρα ένα διαφορετικό συναίσθημα και αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να αλλάζει η ισορροπία του αντικειμένου.

Εμπνευσμένο από την έννοια της ζυγαριάς και τα mobile αντικείμενα τεχνης έχει στόχο τον προβληματισμό του ατόμου μέσω της συλλογής των συναισθηματικών αποτυπωμάτων που επιφέρουν οι αναμνήσεις του. Όσο οι αντίθετες σφαίρες γεμίζουν το αντικείμενο ισορροπεί. Δεν είναι ο στόχος η ισορροπία, αλλά η αποτύπωση των συναισθημάτων, της ταυτότητας και της καθημερινής ζωής του χρήστη.

3.2 Συμπεράσματα ερωτηματολογίου - συνεντεύξεων

Το δείγμα είναι 117 άτομα, νέοι εργαζόμενοι ηλικίας 18-55 ετών. Στο δείγμα υπήρχαν 55 άνδρες, 58 γυναίκες και 4 non-conforming (Διάγραμμα 8.1). Ακόμη το δείγμα αποτελείται κατα μεγάλη πλειοψηφία από Έλληνες/Ελληνίδες (Διάγραμμα 8.3) που όμως ζουν σε διάφορες περιοχές της Ελλάδας και του Εξωτερικού.

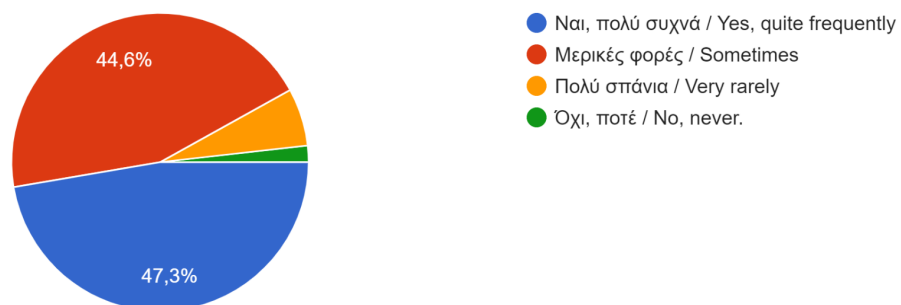
Φύλο / Gender
113 απαντήσεις



Διάγραμμα 8.1

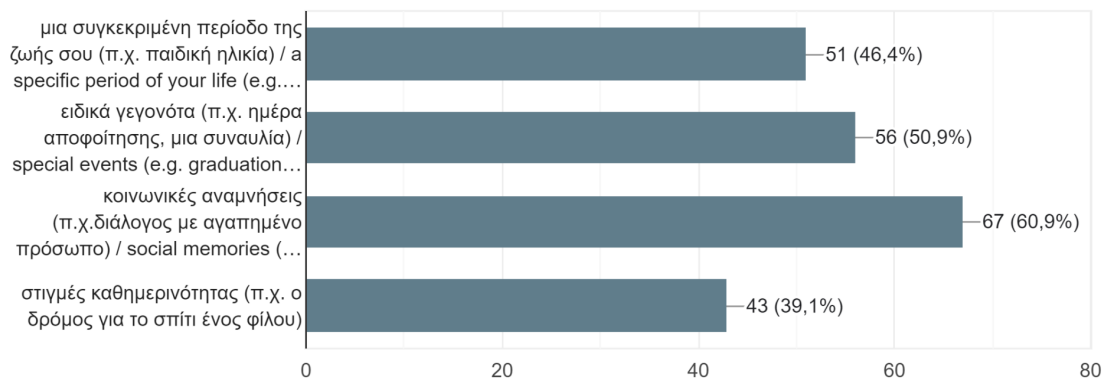
Από το δείγμα οι 56 ανακαλούν πολύ συχνά τις αναμνήσεις τους και οι 51 μερικές φορές (Διάγραμμα 8.2). Οι αναμνήσεις που συχνά ανακαλούν μοιράστηκαν σχεδόν ισόποσα σε όλες τις προτεινόμενες απαντήσεις. Επομένως οι αναμνήσεις ποικίλουν μεταξύ μιας συγκεκριμένης περιόδου της ζωής τους (π.χ. παιδική ηλικία), ειδικά γεγονότα (π.χ. ημέρα αποφοίτησης), κοινωνικές αναμνήσεις (π.χ. διάλογος με αγαπημένο πρόσωπο) και λίγο λιγότερο στιγμές καθημερινότητας (π.χ. ο δρόμος για το σπίτι ενός φίλου) (Διάγραμμα 8.3).

Ανακαλείς συχνά τις αναμνήσεις σου; / Do you often flash back to your memories?
112 απαντήσεις



Διάγραμμα 8.2

Οι αναμνήσεις που συχνά ανακαλείς αφορούν: / The memories that you often recall are about:
110 απαντήσεις

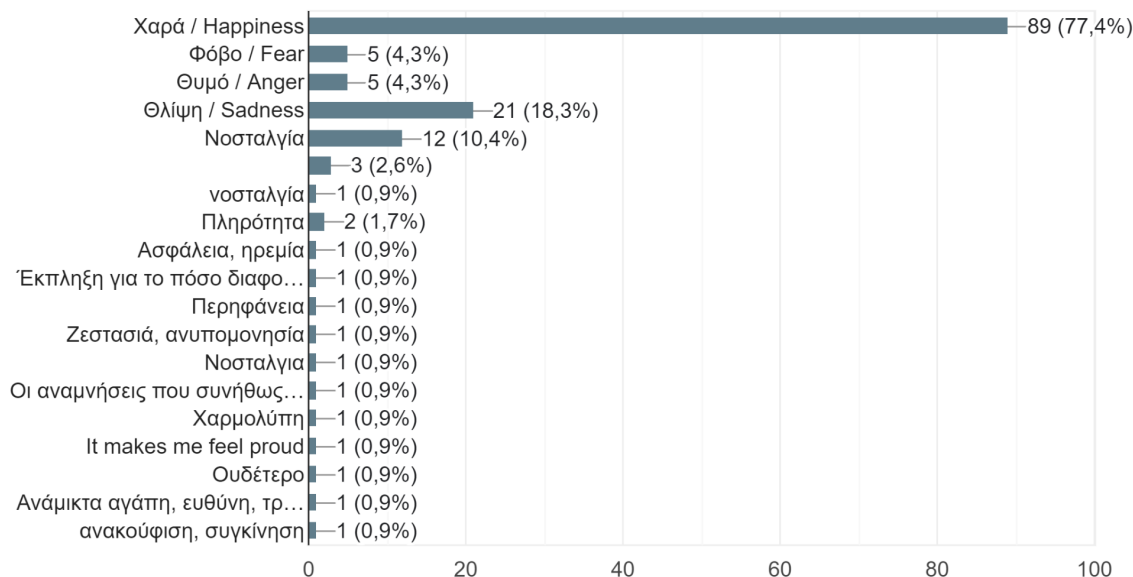


Διάγραμμα 8.3

Έπειτα ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να περιγράψουν μία από τις αναμνήσεις που τους έρχονται πρώτες στο μυαλό. Πολλές απαντήσεις περιέγραφαν την ανάμνηση μαζί με όλες τις αισθήσεις που αποτυπώθηκαν (“Το πρώτο μου φιλή. Θερινό σινεμά, γερμανική ταινία με Τούρκους μετανάστες, τσίχλα κανέλα.”, “Καλοκαιρι, προεφηβεία, περιοδικα, μυρωδια αντηλιακου και mid 00s pop”, “Η αυλή, η λεμονιά και η σκάλα με το γιασεμί που είχε διαφορετική μυρωδιά το βραδάκι ,σε ένα σπίτι στο Ναύπλιο και την γιαγιά μου να περιμένει στον δρόμο να με κεράσει παγωτό.”). Ακόμη συνδύαζαν τις προηγούμενες κατηγορίες, όπως κοινωνικές αναμνήσεις και στιγμές καθημερινότητας ή κοινωνικές αναμνήσεις και ειδικά γεγονότα (“Να μιλάω με την μητέρα μου και να μοιράζομαι τα νέα μου μαζί της.” , “Μία συναυλία των Στέρεο Νόβα που πήγα με τους φίλους μου, με χορό, γέλιο, συζήτηση”). Επιπλέον παρατηρείται ότι οι περισσότερες αναμνήσεις που περιγράφηκαν προκαλούσαν συναίσθημα χαράς (77,4%), επείτα συναισθήματα θλίψης (18,3%) και νοσταλγίας (περίπου 13%), πολύ λιγότερο συναισθήματα φόβου (4,3%) και θυμού (4,3%). Ακόμη εκφράστηκαν συναισθήματα ασφάλειας, ηρεμίας, υπερηφάνειας και ανυπομονησίας. (Διάγραμμα 8.4)

Τι συναίσθημα σου προκαλεί αυτή η ανάμνηση; / What feeling does this memory evoke in you?

115 απαντήσεις

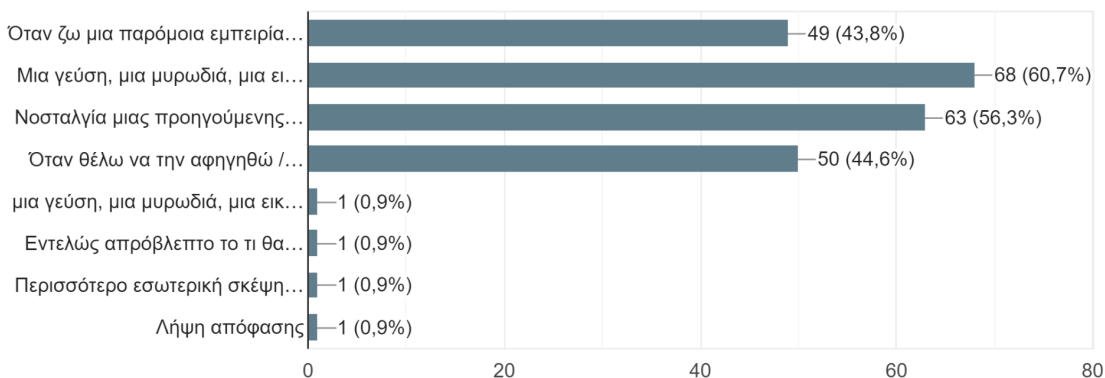


Διάγραμμα 8.4

Στις αιτίες που συνήθως προκαλούν την ανάκληση των αναμνήσεων σημειώθηκαν τα διαφορετικά ερεθίσματα που προκαλούν τις αισθήσεις όπως μια γεύση, μια μυρωδιά, μια εικόνα και έπειτα το αίσθημα της νοσταλγίας μιας προηγούμενης κατάστασης (Διάγραμμα 8.5). Το αποτέλεσμα αυτό επιβεβαιώθηκε από την επόμενη απάντηση, όπου οι περισσότεροι ερωτηθέντες συχνά ανακαλούν αναμνήσεις μέσω μιας συγκεκριμένης μυρωδιάς.

Ποιες από τις παρακάτω επιλογές συνήθως σε κάνουν να ανακαλέσεις μια ανάμνηση; / Which of the following options usually make you recall a memory?

112 απαντήσεις

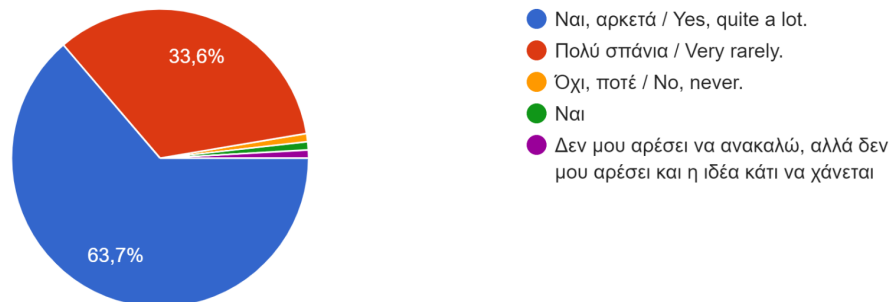


Διάγραμμα 8.5

Οι μεγάλη πλειοψηφία του δείγματος (63,7%) “φυλάνε” τις αναμνήσεις τους αρκετά συχνά και αρκετοί (33,6%) αρκετά σπάνια (Διάγραμμα 8.6). Κατά μεγάλη ποσοστό μέσω εικόνων και φωτογραφιών, επίσης συνδυαστικά διατηρούν αντικείμενα που τους θυμίζουν διαφορες αναμνήσεις (π.χ. το στυλό του αγαπημένου μου), διατηρούν κουτί με αναμνηστικά και λιγότερο γραπτές σημειώσεις (Διάγραμμα 8.7).

Εσύ φυλάς τις δικές σου αναμνήσεις; / Do you keep your own memories?

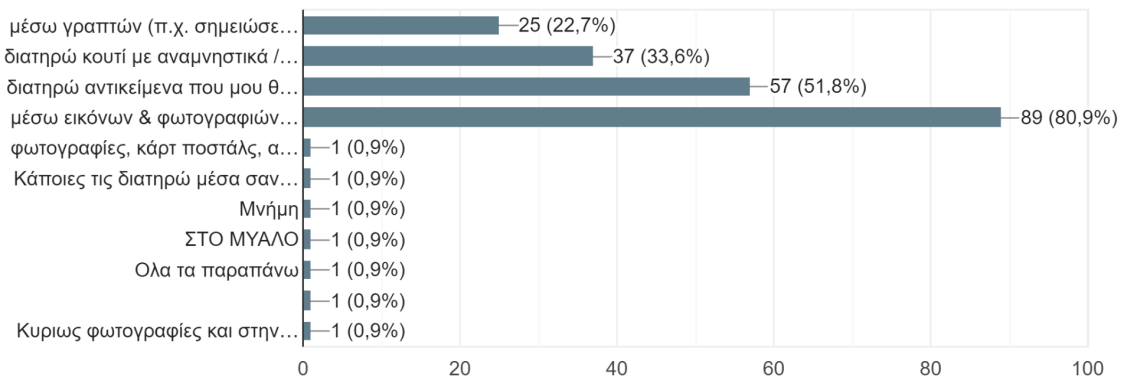
113 απαντήσεις



Διάγραμμα 8.6

Αν ναι, με ποιον τρόπο τις “φυλάσσεις”; / If so, how do you “keep” them?

110 απαντήσεις

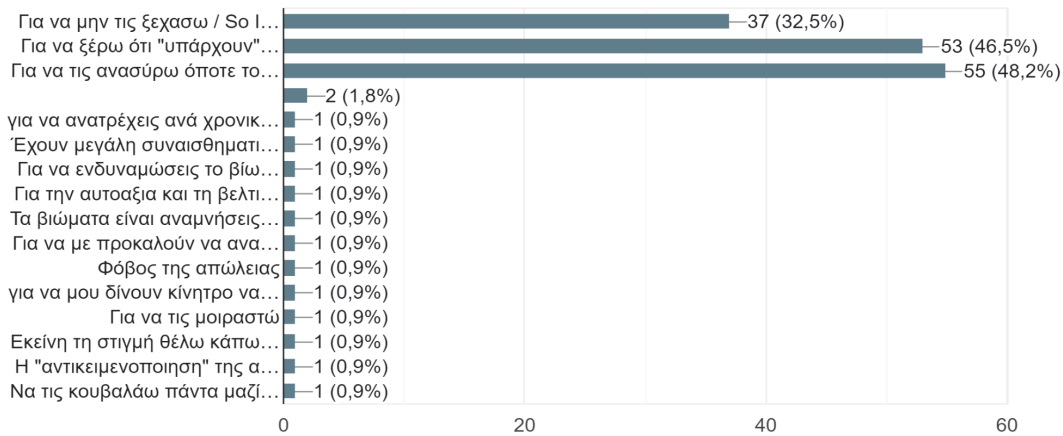


Διάγραμμα 8.7

Από τις απαντήσεις σημειώνεται πως οι πιο σημαντικοί λόγοι που τις φυλάσσουν είναι το αίσθημα της ασφάλειας, οτι δηλαδή ξέρουν πως “βρίσκονται” κάπου και μπορούν να τις ανασύρουν όποτε το χρειάζονται. Είναι λιγότεροι αυτοί που φυλάνε τις αναμνήσεις τους με τον φόβο μην τις “ξεχάσουν”(Διάγραμμα 8.8).

Ποιοι είναι οι πιο σημαντικοί λόγοι που τις φυλάσσεις; / What are the most important reasons you keep them?

114 απαντήσεις

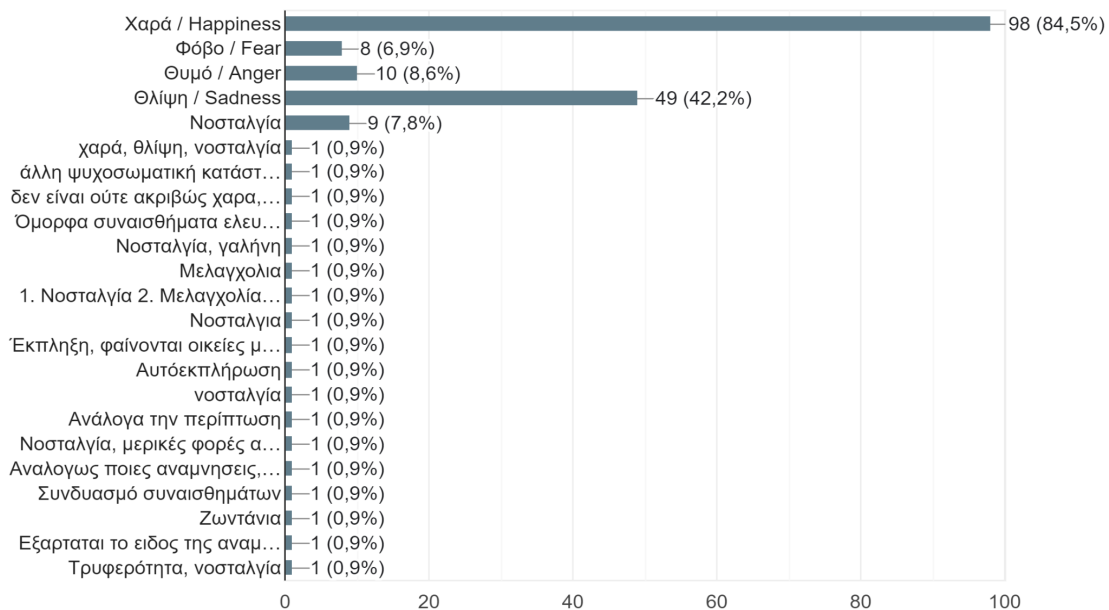


Διάγραμμα 8.8

Οι περισσότερες φορές που το δείγμα των ερωτηθέντων ανασύρει τις αναμνήσεις του είναι λόγω αισθήματος νοσταλγίας, αλλά ακόμη και διάθεσης να τις μοιραστεί με αγαπημένα πρόσωπα και λιγότερο τις ανασύρει για να τις θυμηθεί. Τα συναισθήματα που τους προκαλούνται όταν τις ανασύρουν είναι σε μεγάλο βαθμό χαράς (84,5%) και θλίψης/μελαγχολίας/νοσταλγίας (περίπου 50%) και σε πολύ λιγότερο βαθμό συναισθήματα θυμού (8,6%) και φόβου (6,9%) (Διάγραμμα 8.9).

Όταν ανασύρεις τις αναμνήσεις σου τι συναισθήματα σου προκαλούνται; / When you recall your memories, what emotions are evoked?

116 απαντήσεις



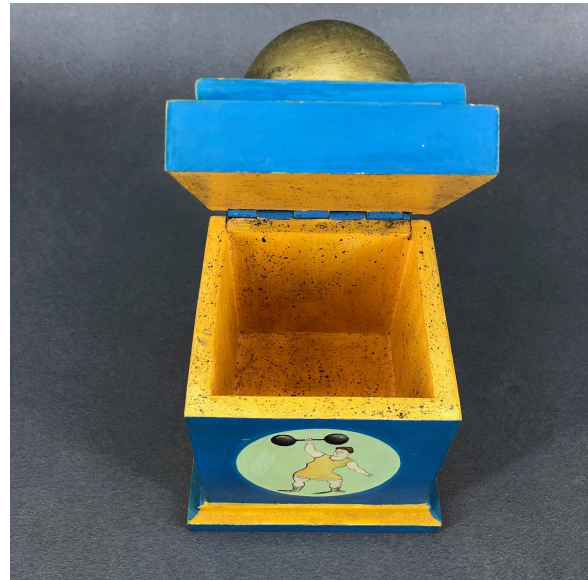
Διάγραμμα 8.9

Στις δύο τελευταίες ερωτήσεις τέθηκαν πιο συγκεκριμένα ερωτήματα. Στην ερώτηση αν θα ήθελαν η συλλογή των αναμνήσεων να ήταν μέρος της καθημερινής τους ζωής το δείγμα απάντησε αρνητικά και θετικά σχεδόν ισόποσα. Έπειτα στην ερώτηση πως φαντάζονται αυτό το αντικείμενο οι απαντήσεις κινήθηκαν μεταξύ πολλών και διαφορετικών πραγμάτων (καλειδοσκόπιο, κολάζ, γυαλί, καπνός, απεικονιστικά μέσα, μπαούλο κ.ά.).

Συμπερασματικά, από την έρευνα του ερωτηματολογίου προκύπτει ότι υπάρχει η ανάγκη ενός τέτοιου αντικειμένου, το οποίο να δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να αποθηκεύει, να ταξινομεί, να κρύβει και να φανερώνει τις αναμνήσεις του μέσω πολλαπλών μέσων.

3.3 Benchmarking

Memory Container "Fat Man" TWERGI



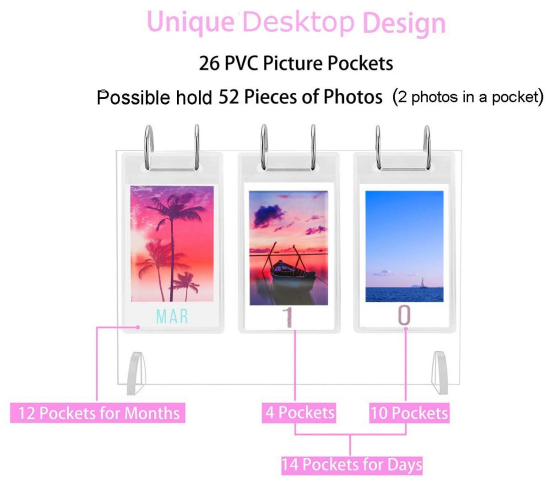
Εικόνες 15,16

Bucket List & Road Trip Passport Bundle



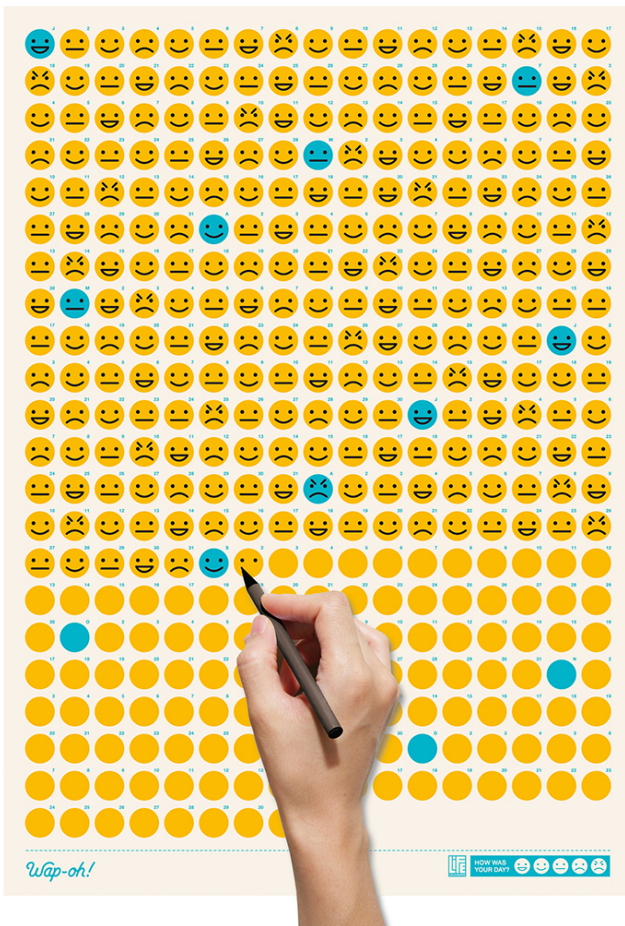
Εικόνες 17, 18

WINKINE Instax Mini Photo Album



Εικόνες 19, 20

Life Calendar



Εικόνες 21,22

DIY ideas στο διαδίκτυο



Εικόνες 23,24,25,26,27,28

Κεφαλαίο 4: Σχεδιαστική διαδικασία

4.1 Brief - Πλαίσιο -Χρήστες

Μετά την βιβλιογραφική έρευνα και το προφίλ των δυνητικών χρηστών, μπορούμε να προχωρήσουμε στον καθορισμό, του πλαισίου, των χρηστών και του brief.

ΠΡΟΚΛΗΣΗ/ΑΝΑΓΚΗ/ΕΥΚΑΙΡΙΑ (Η οποία δεν μπορεί να καλυφθεί από υπάρχοντα προϊόντα ή υπηρεσίες) :

Ύπαρξη ενός αντικειμένου ώστε να συλλέγονται συναισθηματικές αναμνήσεις και να προβληματίζει τον χρήστη σε σχέση με αυτές.

ΟΜΑΔΕΣ ΧΡΗΣΤΩΝ (Στις οποίες θα απευθυνόταν το υποθετικό προϊόν) :

Νέοι (18 - 55 ετών)
(Χρήστες ενεργοί στην παραγωγική ζωή)

ΠΛΑΙΣΙΟ/ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Και συνθήκες χρήσης του προϊόντος) :

Συλλογή αναμνήσεων στον προσωπικό χώρο του χρήστη.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ (Ποια είναι η μεθοδολογία αντιμετώπισης του ζητήματος; Πώς θα αντληθούν ερευνητικά στοιχεία; Πώς θα τεκμηριωθεί η εγκυρότητα των προτάσεων; Πώς θα αξιολογηθεί η επιτυχία;) :

Interviews, Questionnaires, Google Scholar, Benchmarking

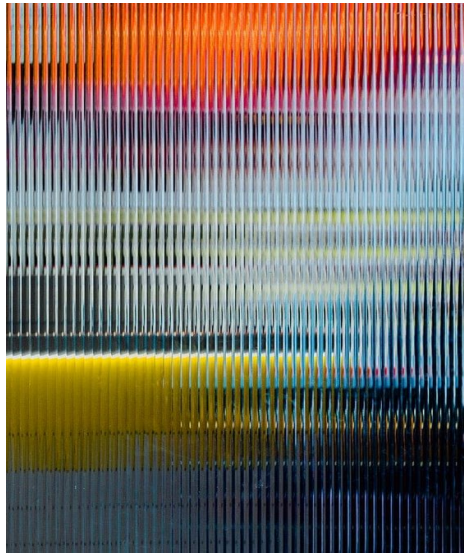
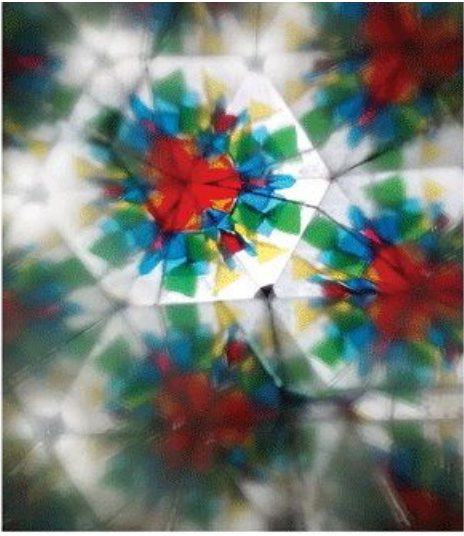
BRIEF (Η σύντομη απάντηση στην ερώτηση “τί προτείνετε να σχεδιάσετε”;) :

Ένα αντικείμενο που θα αποθηκεύει και θα ταξινομεί συναισθηματικές αναμνήσεις. Θα μπορεί να αναπροσαρμοστεί ανάλογα με τον χρήστη και το είδος των αναμνήσεων που θα συλλέγονται. Θα προβληματίζει τον χρήστη ως προς τα βιώματα και την σημασία τους. Θα δίνει την δυνατότητα να “κρύβει” ορισμένες αναμνήσεις του και να “μοιράζεται” άλλες. Επιπλέον θα υποβοηθά την διάδραση με τον χρήστη και θα επιτρέπει την εξατομίκευση αυτού.

4.2 Προδιαγραφές Σχεδίασης

1. Να συλλέγει αναμνήσεις.
2. Να είναι προσωποποιημένο.
3. Να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design).
4. Να μπορεί να ταξινομή τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο.
5. Να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη.
6. Το περιεχόμενό του να μπορεί να αλλάξει.
7. Να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου.
8. Μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου.
9. Οι διαστάσεις του να είναι έως σαράντα (40) εκατοστά ύψος, σαράντα (40) εκατοστά βάθος και σαράντα (40) εκατοστά πλάτος.
10. Να είναι έως τρία (3) κιλά.




















































4.3 Moodboard



Εικόνες 29,30,31,32,33,34

4.4 Ιδεασμός

ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ

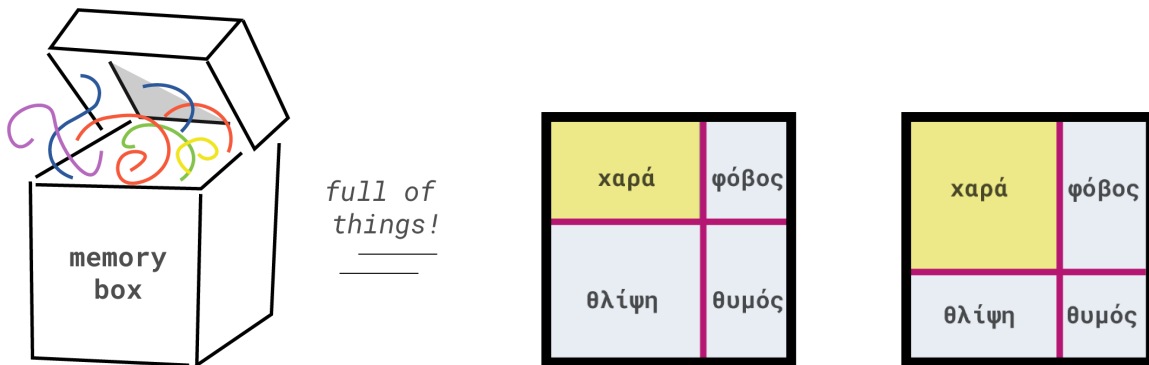
1. να συλλέγει αναμνήσεις	 συλλογή με χαρτιά	 συλλογή με φωτογρ.	 κουτί αναμνηστικών	 συρτάρι	 βαζάκια με αναμνηστικά	
2. να είναι προσωποποιημένο	 συλλογή σε βότσαλα	 προσωπικά κουτιά	 μπάλες με χρώματα	 κάθε σχήμα και χρώμα για κάθε συναίσθημα		
3. να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design)	<i>remember</i>  καμήλα	<i>empty</i>  άδειο κουτί	<i>push</i>  memory foam	<i>good memories</i> <i>bad memories</i>  ισοροπία με αναμνήσεις	<i>μελλοντικές αναμνήσεις</i>  σφαίρα μέλλοντος	 "grow up a memory"
4. να μπορεί να ταξινομήσει τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο.	 ντοσιε	 συρταριέρα	 αλμπουμ φωτογραφιών	 βαζάκια με αναμνηστικά	 κουτί με θήκη	
5. να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη.	 αλλάξεις θέση	 μυρωδιά	 moodboard πίνακας καταγραφής αναμνησεων	<i>"ζωγράφισε τις αναμνήσεις σου"</i>  paint-book	<i>"shake and pick"</i>  δοχείο που ανακατεύονται οι αναμνήσεις	 "pick a memory"
6. το περιεχόμενό του να μπορεί να αλλάξει	 συλλογή με φωτογρ.	 συλλογή με φωτογρ.	 πίνακας ανακοινώσεων	 κουτί αναμνηστικών		
7. να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου.	 συρτάρι	 κουτί δοχείο	 αλμπουμ φωτογραφιών	 διακοσμητικά αντικείμενα	 κονιζες	 ταξινομημένα κουτιά
8. μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου	 κάδρα με φωτογραφίες	 πίνακας ανακοινώσεων	 προβολέας	 αλμπουμ φωτογραφιών	 αφηγήσεις	 κρεμαστό διακοσμητικό
9. να είναι μικρό σε μέγεθος	 κουτί αναμνηστικών	 συλλογή με φωτογρ.	 βαζάκια με αναμνηστικά	 συλλογή με χαρτιά		
10. να είναι ελαφρύ	 κρεμαστό διακοσμητικό	 κουτί δοχείο	 συλλογή με φωτογρ.	 βαζάκια με αναμνηστικά	 συλλογή με χαρτιά	

4.5 Προκαταρκτικά σχέδια

CONCEPT 1: MEMORY BOX

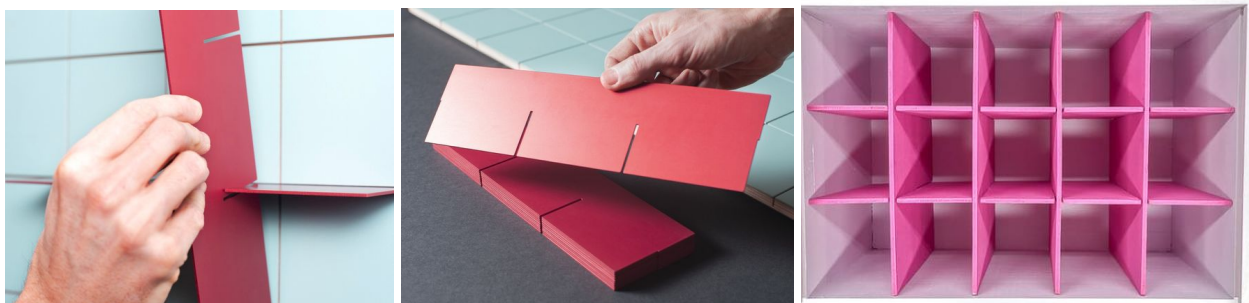
Συνήθως οι περισσότεροι άνθρωποι διατηρούν ένα δοχείο αναμνήσεων γεμάτο αντικείμενα που δεν αναζητούνται σχεδόν ποτέ, οι χρήστες θέλουν να γνωρίζουν ότι κάπου υπάρχουν.

Το “δοχείο” είναι ένα κουτί με χωρίσματα που ταξινομούνται οι συναισθηματικές αναμνήσεις βάσει των τεσσάρων βασικών συναισθημάτων που επιφέρουν. Τα κενά αλλάζουν ιεράρχηση ανάλογα με το είδος των αναμνήσεων.



εσωτερικό κουτιού ανάλογα με το συναίσθημα των αναμνήσεων!

ΑΝΑΦΟΡΕΣ:



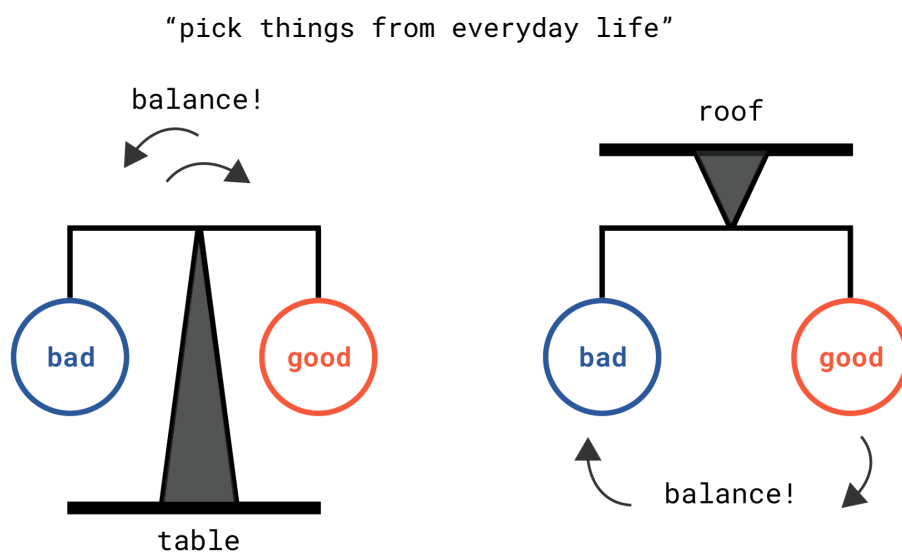
Εικόνες 35,36,37

CONCEPT 2: SCALE YOUR MEMORY

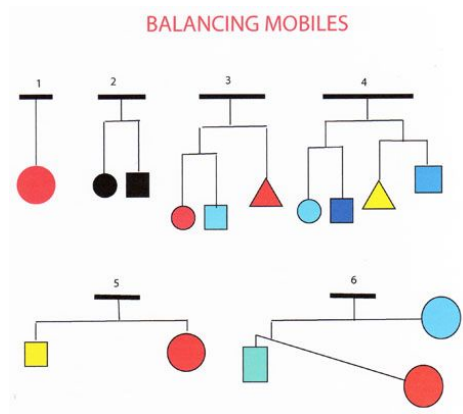
Το “δοχείο” είναι μια ζυγαριά που θα αποθηκεύει πράγματα από τις καθημερινές εμπειρίες. Έχει δύο θήκες:

1. μια με ευχάριστα συναισθήματα
2. μια με δυσάρεστα συναισθήματα

Προσθέτει και αφαιρεί συναισθηματικές αναμνήσεις ανάλογα. Ο χρήστης μέσω αυτού προσπαθεί να δημιουργεί μια ισορροπία στην ζωή του!



ΑΝΑΦΟΡΕΣ:



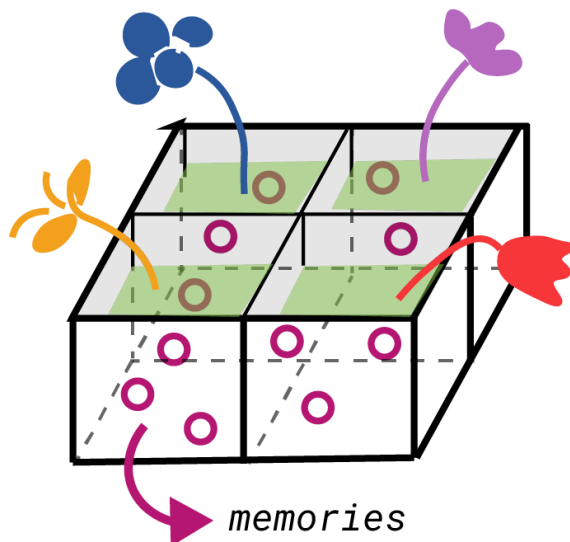
Εικόνες: 38,39,40

CONCEPT 3: "GROW UP A MEMORY"

Το "δοχείο" είναι μια γλάστρα. Σε αυτό το concept οι αναμνήσεις σχετίζονται και τα λουλούδια και τις μυρωδιές τους.

Από την βιβλιογραφία φαίνεται πως η μυρωδιά είναι η αίσθηση που σχετίζεται περισσότερο και πιο άμεσα με τις αναμνήσεις.

Το προϊόν είναι ένα κουτί όπου κάθε χώρισμα έχει ένα διαφορετικό λουλούδι και απευθύνεται σε διαφορετικό συναίσθημα: χαρά, φόβο, θυμό, θλίψη. Μέσα σε κάθε διαφορετικό συναίσθημα "θάβεις" τις αναμνήσεις που του αντιστοιχούν.



χαρά:
Γιασεμί



θλίψη:
Λεβάντα



θυμός:
Βιολέτα



φόβος:
Φρέζια

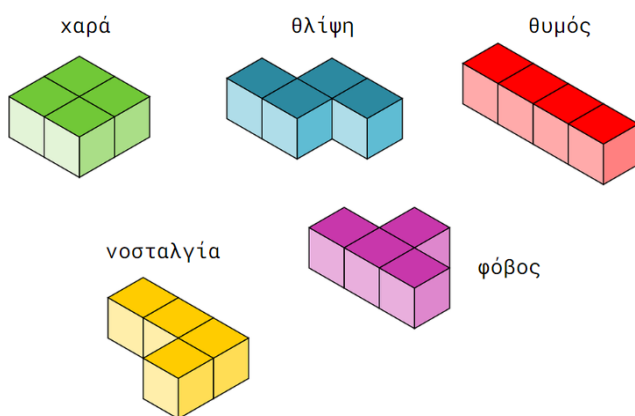
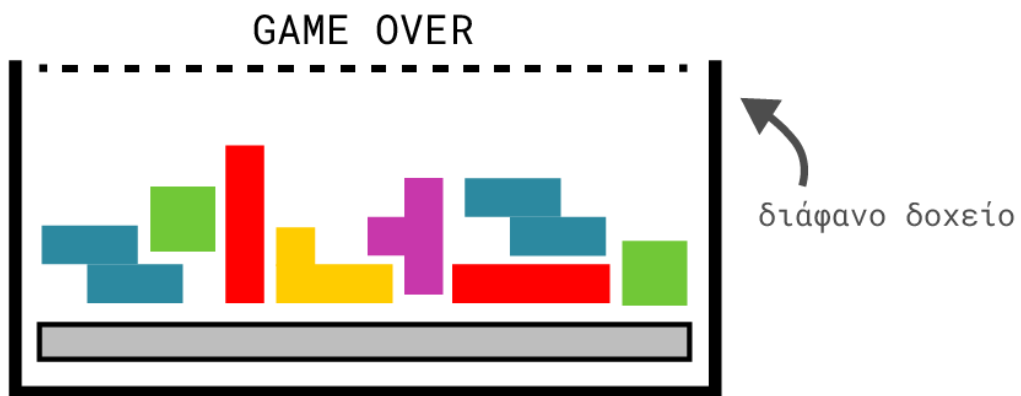


Εικόνες: 40,41,42,43

CONCEPT 4: TETRIS MEMORIES

Το “δοχείο” είναι ένα παιχνίδι tetris, όπου γεμίζει καθημερινά με κουτάκια του παιχνιδιού, τα οποία ανταποκρίνονται σε διαφορετικό συναίσθημα που προκαλεί μια ανάμνηση.

Όταν οι αναμνήσεις γεμίσουν το δοχείο τότε γίνεται μια ανακατανομή και ξεκινάει από την αρχή.

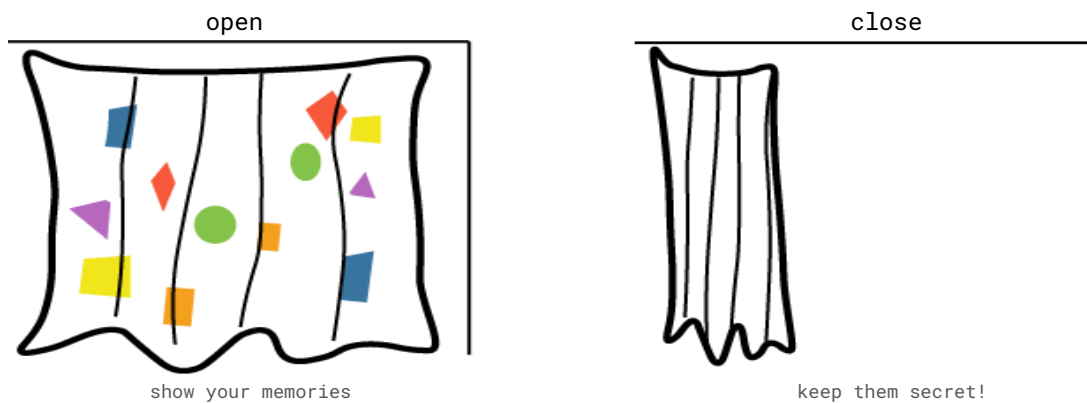


Εικόνα 44

CONCEPT 5: A CURTAIN MOODBOARD

Το “δοχείο” είναι μια κουρτίνα. Το ύφασμά είναι κεντημένο έτσι ώστε να αποθηκεύει αναμνηστικά και σημειώσεις από τις εμπειρίες και τα συναισθήματα του χρήστη.

Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να κλείνει την κουρτίνα, και να την ανοίγει για να μοιραστεί τις αναμνήσεις του και τα συναισθήματά του με τα αγαπημένα του πρόσωπα.



ΑΝΑΦΟΡΕΣ:



Εικόνες: 45,46,47

4.6 Αξιολόγηση προσχεδίων και επιλογή

CONCEPT 1: MEMORY BOX

ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ:

Προδιαγραφές:

1. Να συλλέγει αναμνήσεις. Ναι το τηρεί
2. Να είναι προσωποποιημένο. Ναι το τηρεί
3. Να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design). Όχι δεν το τηρεί
4. Να μπορεί να ταξινομεί τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο. Ναι το τηρεί
5. Να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη. Ναι το τηρεί
6. Το περιεχόμενό του μπορεί να αλλάξει. Ναι το τηρεί
7. Να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου. Ναι το τηρεί
8. Μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου. Όχι δεν το τηρεί
9. Οι διαστάσεις του να είναι έως 40 εκ. ύψος, 30 εκ. βάθος και 50 εκ. πλάτος. Ναι το τηρεί
10. Να έχει βάρος έως 1,5 κιλό. Ναι το τηρεί

ΕΡΩΤΗΘΗΚΑΝ ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΝ ΘΑ ΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ:

Φώτης: “Είναι κάτι που δεν θα μου έκανε ιδιαίτερη αίσθηση.”

Νέλυ: “Δεν με έπεισε!”

Δημήτρης: “Δεν θα το αγοράζα, έχω πολλά κουτιά που μπορώ να κάνω το ίδιο.”

Ειρήνη: “Μου φαίνεται λίγο συνηθισμένο.”

Άννα: “Θα ήθελα να μπορώ να το αποθηκεύσω, οπότε ναι στο κουτί.”

CONCEPT 2: SCALE YOUR MEMORY

ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ:

Προδιαγραφές:

1. Να συλλέγει αναμνήσεις. Ναι το τηρεί
2. Να είναι προσωποποιημένο. Ναι το τηρεί
3. Να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design). Ναι το τηρεί
4. Να μπορεί να ταξινομεί τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο. Ναι το τηρεί
5. Να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη. Ναι το τηρεί
6. Το περιεχόμενό του μπορεί να αλλάξει. Ναι το τηρεί
7. Να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου. Ναι το τηρεί
8. Μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου. Όχι δεν το τηρεί
9. Οι διαστάσεις του να είναι έως 40 εκ. ύψος, 30 εκ. βάθος και 50 εκ. πλάτος. Ναι το τηρεί
10. Να έχει βάρος έως 1,5 κιλό. Ναι το τηρεί

ΕΡΩΤΗΘΗΚΑΝ ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΝ ΘΑ ΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ:

Φώτης: “Μου αρέσει η ισορροπία, με ιντριγκάρει, θα λειτουργεί σαν call to action! Τα συναισθήματα μας έχουν βαρύτητα, είναι η κινητήριος δύναμή μας!”

Νέλυ: “Η ζυγαριά ο μεγάλος κριτής της ζωής μου! Μου αρέσει αλλά δεν θα ήθελα να λειτουργεί σαν κριτής.”

Δημήτρης: “Μου δημιουργεί στρες αν έχω καλές ή κακές αναμνήσεις.”

Ειρήνη: “Μου άρεσε. Θα προσπαθώ να επιδιώκω θετικές αναμνήσεις! είναι βοηθός αυτοεξέλιξης. Μου αρέσει το αντικείμενο να σχολιάζει, να κάνει μια υπενθύμιση.”

Άννα: “Έντυπωσιακό, όμως δεν μου αρέσει η ιδέα να συλλέγω αρνητικά συναισθήματα.”

CONCEPT 3: "GROW UP A MEMORY"

ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ:

Προδιαγραφές:

1. Να συλλέγει αναμνήσεις. Ναι το τηρεί
2. Να είναι προσωποποιημένο. Όχι δεν το τηρεί
3. Να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design). Ναι το τηρεί
4. Να μπορεί να ταξινομεί τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο. Ναι το τηρεί
5. Να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη. Ναι το τηρεί
6. Το περιεχόμενό του μπορεί να αλλάξει. Όχι δεν το τηρεί
7. Να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου. Όχι δεν το τηρεί
8. Μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου. Όχι δεν το τηρεί
9. Οι διαστάσεις του να είναι έως 40 εκ. ύψος, 30 εκ. βάθος και 50 εκ. πλάτος. Ναι το τηρεί
10. Να έχει βάρος έως 1,5 κιλό. Ναι το τηρεί

ΕΡΩΤΗΘΗΚΑΝ ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΝ ΘΑ ΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ:

Φώτης: "Θα έχω τις κακές μου μνήμες, θα έχω να τις φροντίζω και φυτά! "

Νέλυ: "Μάλλον δεν θα το χρησιμοποιούσα."

Δημήτρης: "Δεν μπορώ να φροντίζω φυτά, μου φαίνεται πολύ δύσκολο."

Ειρήνη: "Δύσκολο να πετύχει."

Άννα: "Μου αρέσει πολύ αυτό, μου αρέσουν τα λουλούδια και η ιδέα."

CONCEPT 4: TETRIS MEMORIES

ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ:

Προδιαγραφές:

1. Να συλλέγει αναμνήσεις. Ναι το τηρεί
2. Να είναι προσωποποιημένο. Ναι το τηρεί
3. Να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design). Ναι το τηρεί
4. Να μπορεί να ταξινομεί τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο. Ναι το τηρεί
5. Να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη. Ναι το τηρεί
6. Το περιεχόμενό του μπορεί να αλλάξει. Ναι το τηρεί
7. Να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου. Ναι το τηρεί
8. Μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου. Όχι δεν το τηρεί
9. Οι διαστάσεις του να είναι έως 40 εκ. ύψος, 30 εκ. βάθος και 50 εκ. πλάτος. Ναι το τηρεί
10. Να έχει βάρος έως 1,5 κιλό. Ναι το τηρεί

ΕΡΩΤΗΘΗΚΑΝ ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΝ ΘΑ ΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ:

Φώτης: “Μου αρέσει το κομμάτι του παιχνιδιού με τα χρώματα, είναι εύκολο και μάλλον θα το χρησιμοποιούσα.”

Νέλυ: “Με μπερδεύει δεν θα ήθελα να ασχοληθώ.”

Δημήτρης: “Μου αρέσει, μπορείς να σκανάρεις, να βάζεις τα τουβλάκια και τέλος. Δεν θέλω να περιγράψω πολλά, μου αρέσει που παίζω με τις αναμνήσεις μου.”

Ειρήνη: “Μου αρέσει, ίσως να με βοηθούσε στην αυτοεξέλιξη.”

Άννα: “Έχει ένα γούστο, αλλά δεν θα ήθελα να αποθηκεύω τα αρνητικά μου συναισθήματα.”

CONCEPT 5: A CURTAIN MOODBOARD

ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ:

Προδιαγραφές:

1. Να συλλέγει αναμνήσεις. Ναι το τηρεί
2. Να είναι προσωποποιημένο. Ναι το τηρεί
3. Να προβληματίζει (ακολουθώντας τις αρχές του critical design). Όχι δεν το τηρεί
4. Να μπορεί να ταξινομεί τις αναμνήσεις σου με διαφορετικό τρόπο. Ναι το τηρεί
5. Να προκαλεί διάδραση με τον χρήστη. Ναι το τηρεί
6. Το περιεχόμενό του μπορεί να αλλάξει. Ναι το τηρεί
7. Να δίνει την δυνατότητα να ανατρέξεις στις αναμνήσεις σου. Ναι το τηρεί
8. Μέσω αυτού να μπορείς να μοιραστείς τις αναμνήσεις σου. Ναι το τηρεί
9. Οι διαστάσεις του να είναι έως 40 εκ. ύψος, 30 εκ. βάθος και 50 εκ. πλάτος. Όχι δεν το τηρεί
10. Να έχει βάρος έως 1,5 κιλό. Ναι το τηρεί

ΕΡΩΤΗΘΗΚΑΝ ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΝ ΘΑ ΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ:

Φωτεινή: “Είναι αρκετά εμφανής, δεν θα μου άρεσε.”

Νέλυ: “Θα έπρεπε να ακολουθώ ένα συγκεκριμένο μοτίβο, και θα με περιόριζε.”

Δημήτρης: “Δεν θα μου άρεσε.”

Ειρήνη: “Μου άρεσε πολύ αυτο, αλλά έχω ενδιασμούς για την κουρτίνα. Κάπως μου κάνει υπερπροβολη. Πολύ εμφάνες αντικείμενο στην καθημερινότητα.”

Άννα: “Όχι στην κουρτίνα, θα ένιωθα πολύ εκτεθειμένη, είναι και λίγο κιτς.”

ΤΕΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

CONCEPT 1: MEMORY BOX

Το “δοχείο” θα είναι ένα κουτί.: Αρκετά συνηθισμένο, η ανάγκη καλύπτεται και από ήδη υπάρχοντα προϊόντα της αγοράς. Σημαντικό για την εργασία είναι ότι δεν καλύπτει τις αρχές του critical design.

CONCEPT 2: SCALE YOUR MEMORY

Το “δοχείο” θα είναι μια ζυγαριά.: Τηρεί σχεδόν όλες τις προδιαγραφές αλλά οι πιθανοί χρήστες δυσανασχετούν με την κριτική που αυτό μπορεί να έχει στην ζωή τους.

CONCEPT 3: “GROW UP A MEMORY”

Το “δοχείο” θα είναι μια γλάστρα.: Δεν καλύπτει πολλές από τις προδιαγραφές και οι πιθανοί χρήστες διαφώνησαν με την υποχρεωτική φροντίδα που θα πρέπει να δείχνουν για να το διατηρούν.

CONCEPT 4: TETRIS MEMORIES

Το “δοχείο” θα είναι ένα παιχνίδι tetris.: Τηρεί σχεδόν όλες τις προδιαγραφές, στους πιθανούς χρήστες άρεσε η ιδέα να αποθηκεύουν αναμνήσεις σαν παιχνίδι.

CONCEPT 5: A CURTAIN MOODBOARD

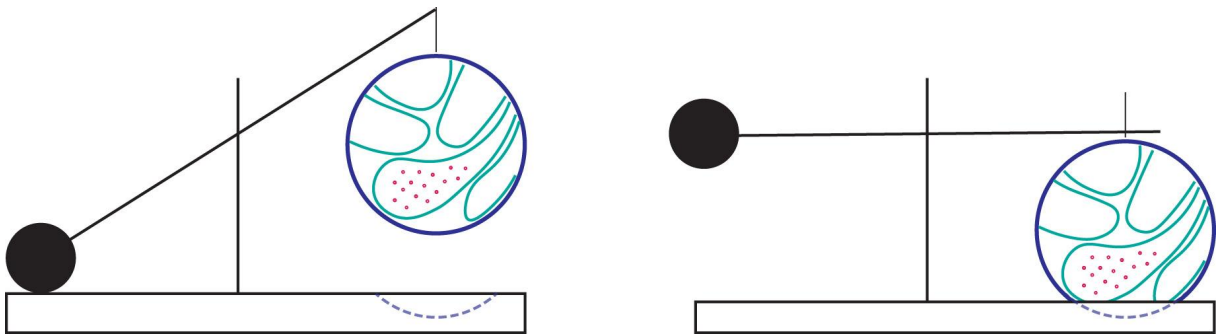
Το “δοχείο” θα είναι μια κουρτίνα: Αρκετά μεγάλο και φανερό, οι πιθανοί χρήστες δυσανασχέτησαν με την προβολή που θα έχει αυτό στην καθημερινότητά τους. Σημαντικό για την εργασία είναι ότι δεν καλύπτει τις αρχές του critical design.

ΤΕΛΙΚΟ CONCEPT: *“Να συλλέγεις τις αναμνήσεις σου σαν παιχνίδι”*

Μέσω της αξιολόγησης των πέντε πρωταρχικών concepts, συμψηφίζοντας την συνέπεια τους στις προδιαγραφές και την προηγούμενη βιβλιογραφία το τελικό

concept διαμορφώνεται συνδυάζοντας τις αρχές των CONCEPT 2: SCALE YOUR MEMORY και CONCEPT 4: TETRIS MEMORIES.

Το concept εξελίχθηκε και μελετήθηκαν ιδιαίτερα οι έννοιες της βαρύτητας, των αναμνήσεων και των συναισθημάτων που αυτές επιφέρουν. Αρχικά προτάθηκε η ιδέα όπου η σφαίρα είναι ο συλλέκτης και το αντίβαρο λειτουργεί σαν μετρητής αναμνήσεων



Ιδέα όπου η σφαίρα είναι ο συλλέκτης και το αντίβαρο λειτουργεί σαν μετρητής αναμνήσεων

Μέσα στην σφαίρα ο χρήστης τοποθετεί τις αναμνήσεις του. Όμως λόγω του διαφορετικού βάρους που θα έχουν τα διαφορετικά προσωπικά μικρο-αντικείμενα που το αποτέλεσμα της βαρύτητας δεν θα αποτύπε κάποιο ορισμένο αποτέλεσμα.

Επομένως η συλλογή γίνεται κωδικοποιημένα μέσω των συναισθημάτων που αποτυπώνουν οι μνήμες. Τα γεωμετρικά σχήματα με την διαφορετική τους οπτική και απτική φόρτιση αναπαριστούν διαφορετικό συναίσθημα.



χαρά



θυμός

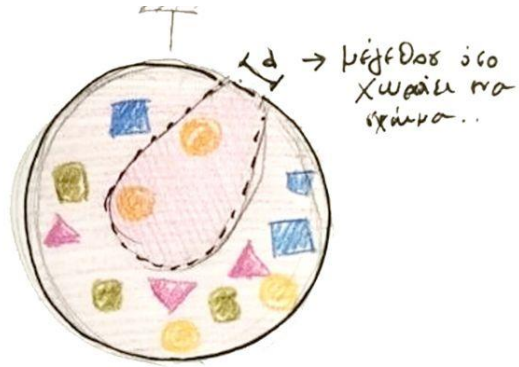
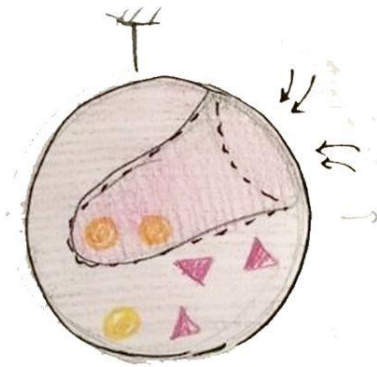


νοσταλγία
(θλίψη)

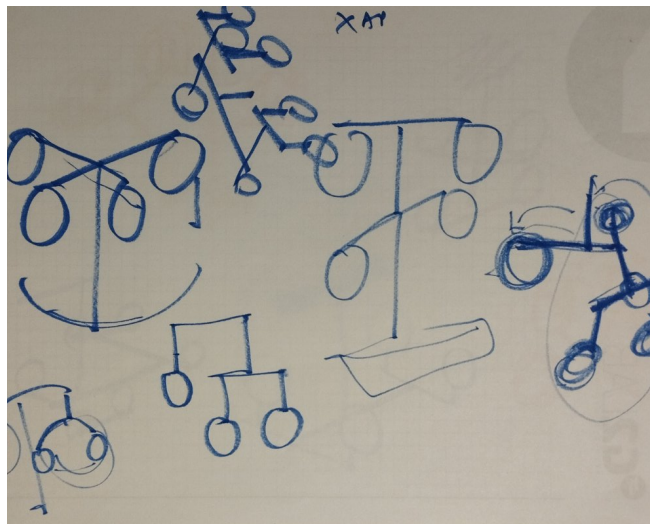
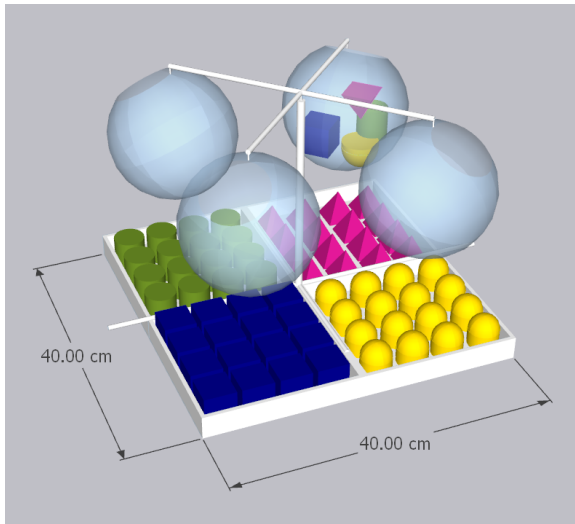


φόβος

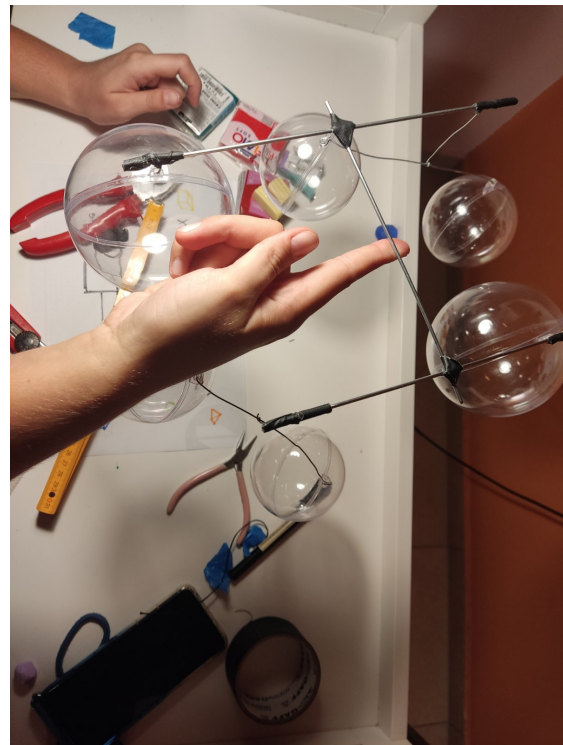
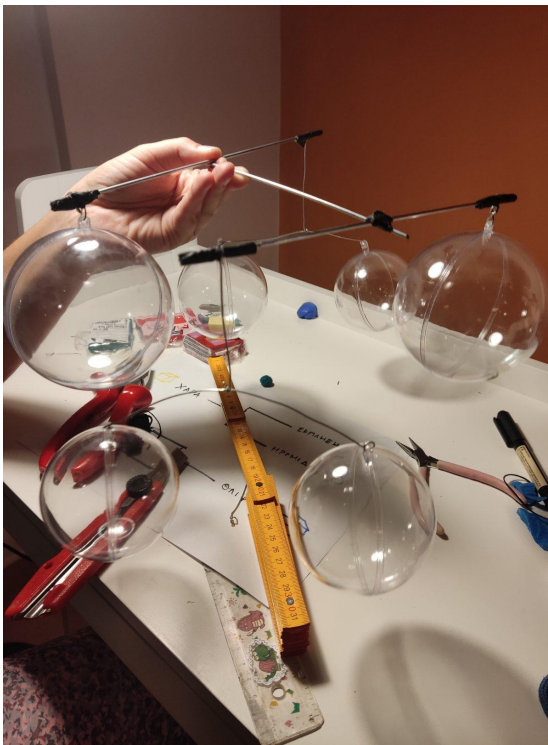
κάθε σχήμα θα αποτυπώνει το συναίσθημα του χρήστη για μια ανάμνηση



Εικόνες 48,49,50 : Αναφορές συλλογής συναισθημάτων και μικροπραγμάτων



Προκαταρκτικά σχέδια που απεικονίζουν την ιδέα οι σφαίρες - συλλέκτες να είναι πολλές



Προκαταρκτικά σχέδια που απεικονίζουν την ιδέα οι σφαίρες - συλλέκτες να είναι πολλές

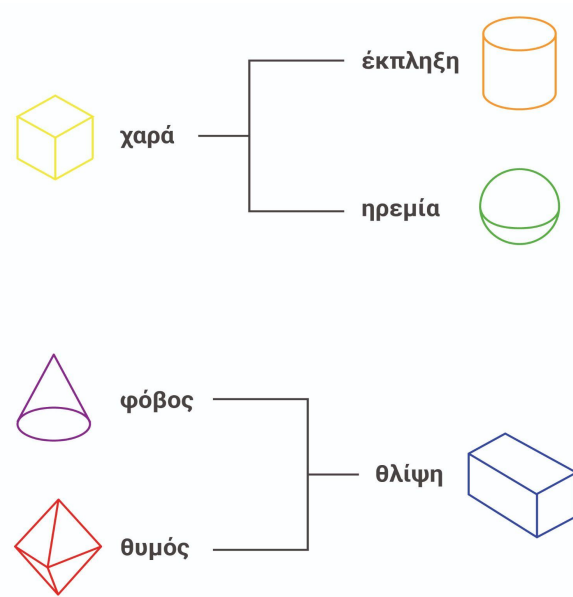
Στην συνέχεια το αντικείμενο κατέληξε στην ιδέα να έχει έξι (6) σφαίρες συλλογής συναισθημάτων. Οι τρεις (3) αντιπροσωπεύουν πιο ευχάριστα συναισθήματα και οι άλλες τρεις (3) πιο δυσάρεστα. Για την επιλογή ζητήθηκε η προσωπική άποψη μιας μικρής ομάδας ατόμων (πέντε (5) άνδρες και πέντε (5) γυναίκες), που ήδη συμμετείχαν και στην έρευνα που διεξήχθη μέσω του ερωτηματολογίου. Τους παρατέθηκε μια λίστα με συναισθήματα και τους ζητήθηκε να ψηφίσουν ποια από αυτά θα ήθελα να έχουν στον καθημερινό τους "καταμετρητή".



Τα έξι (6) συναισθήματα που οριστικοποιήθηκαν από την έρευνα και την προηγούμενη μελέτη και βιβλιογραφία είναι:

1. η χαρά
2. η έκπληξη
3. η ηρεμία
4. η θλίψη
5. ο θυμός και
6. ο φόβος

Από την μία σαν κεντρικό ευχάριστο συναίσθημα η ΧΑΡΑ, που έχει ως αντίβαρα την πιο ενεργητική ΕΚΠΛΗΞΗ και την πιο παθητική ΗΡΕΜΙΑ. Από την άλλη σαν κεντρικό δυσάρεστο συναίσθημα η ΘΛΙΨΗ, που έχει ως αντίβαρα τον πιο ενεργητικό ΘΥΜΟ και τον πιο παθητικό ΦΟΒΟ.

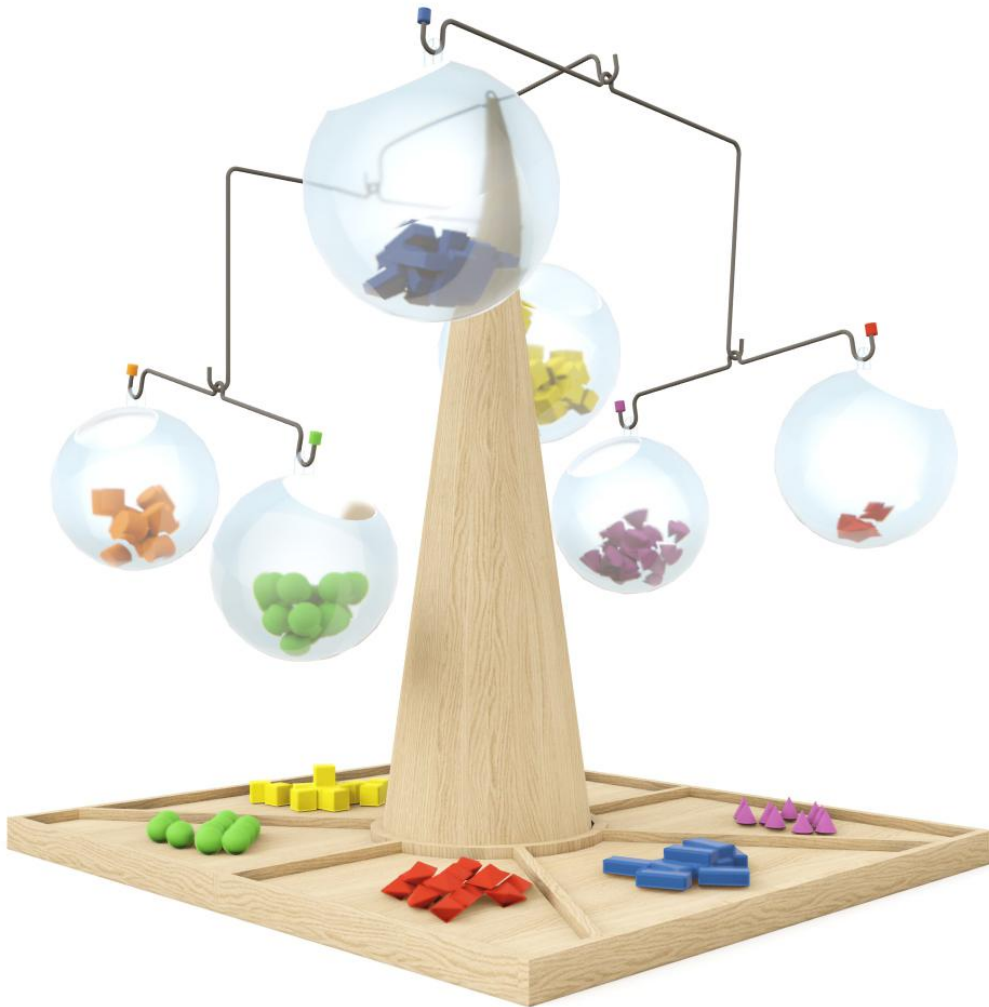


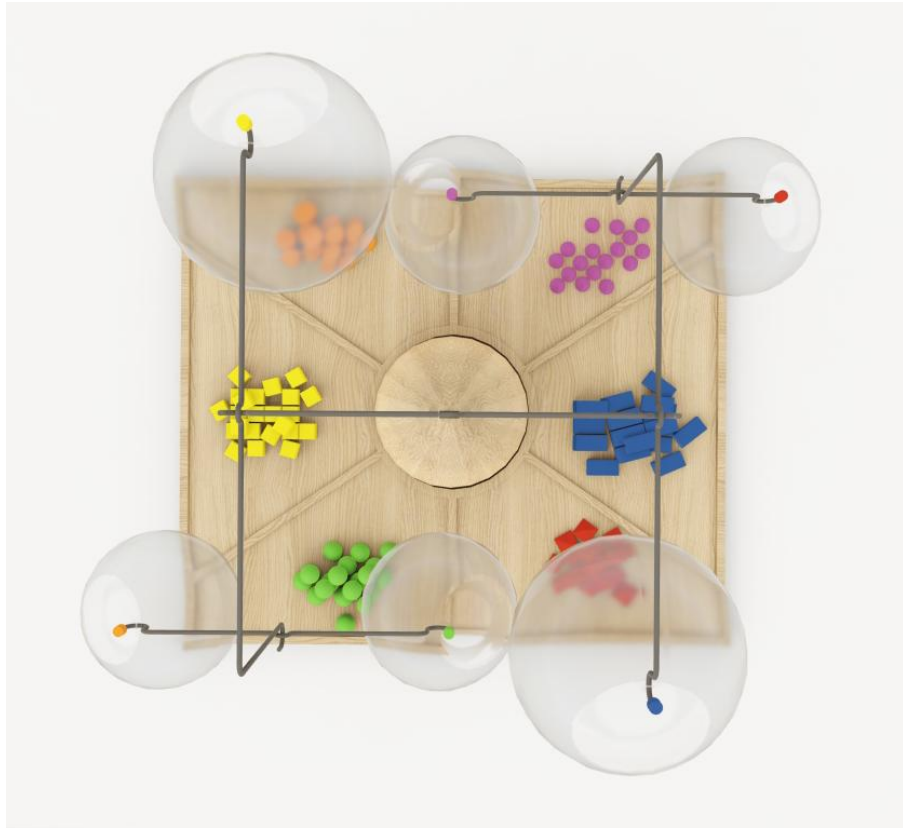
Κεφαλαίο 5: Προτασηη - τελικο σχεδιο

Ονομασία προϊόντος: **“MEMORILO”**

Memorilo σημαίνει ανάμνηση - συσκευή αποθήκευσης στη γλώσσα εσπεράντο, μία γλώσσα παγκόσμια, κατανοητή. Το Memorilo είναι μία συσκευή αποθήκευσης αναμνήσεων που απευθύνεται σε σύγχρονους χρήστες ανεξαρτήτως κουλτούρας, εθνικότητας, γλώσσας.

5.1 Φωτορεαλιστικά σχέδια

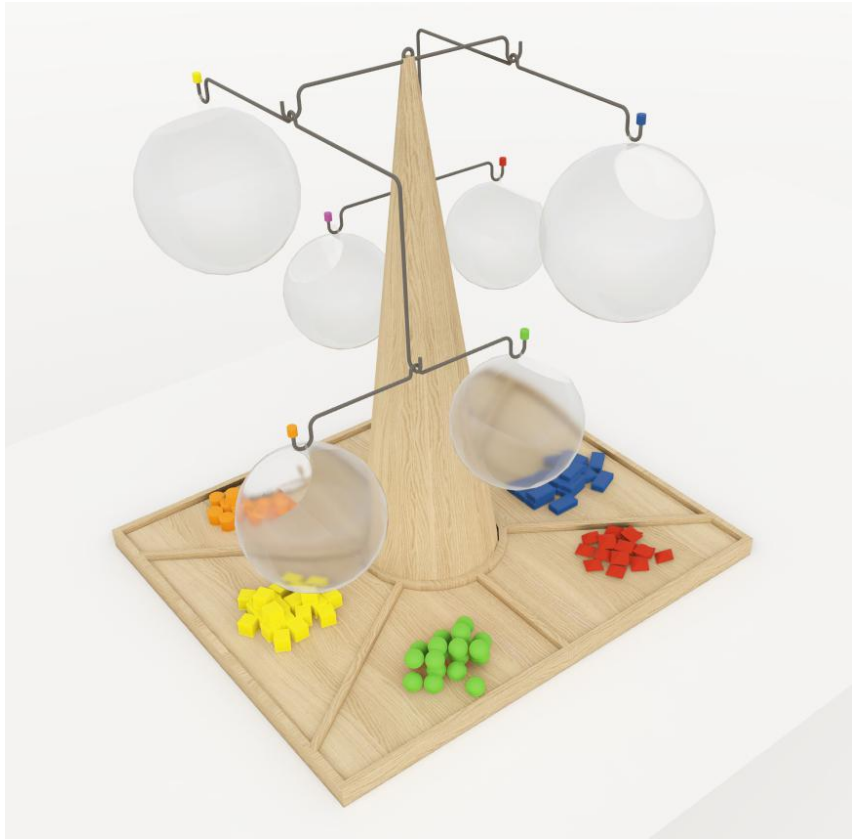




ΑΠΟΨΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΑΔΕΙΟ



ΑΠΟΨΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΓΕΜΑΤΟ



ΓΕΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΔΕΙΟ ΚΑΙ ΓΕΜΑΤΟ



5.2 Προπλάσματα



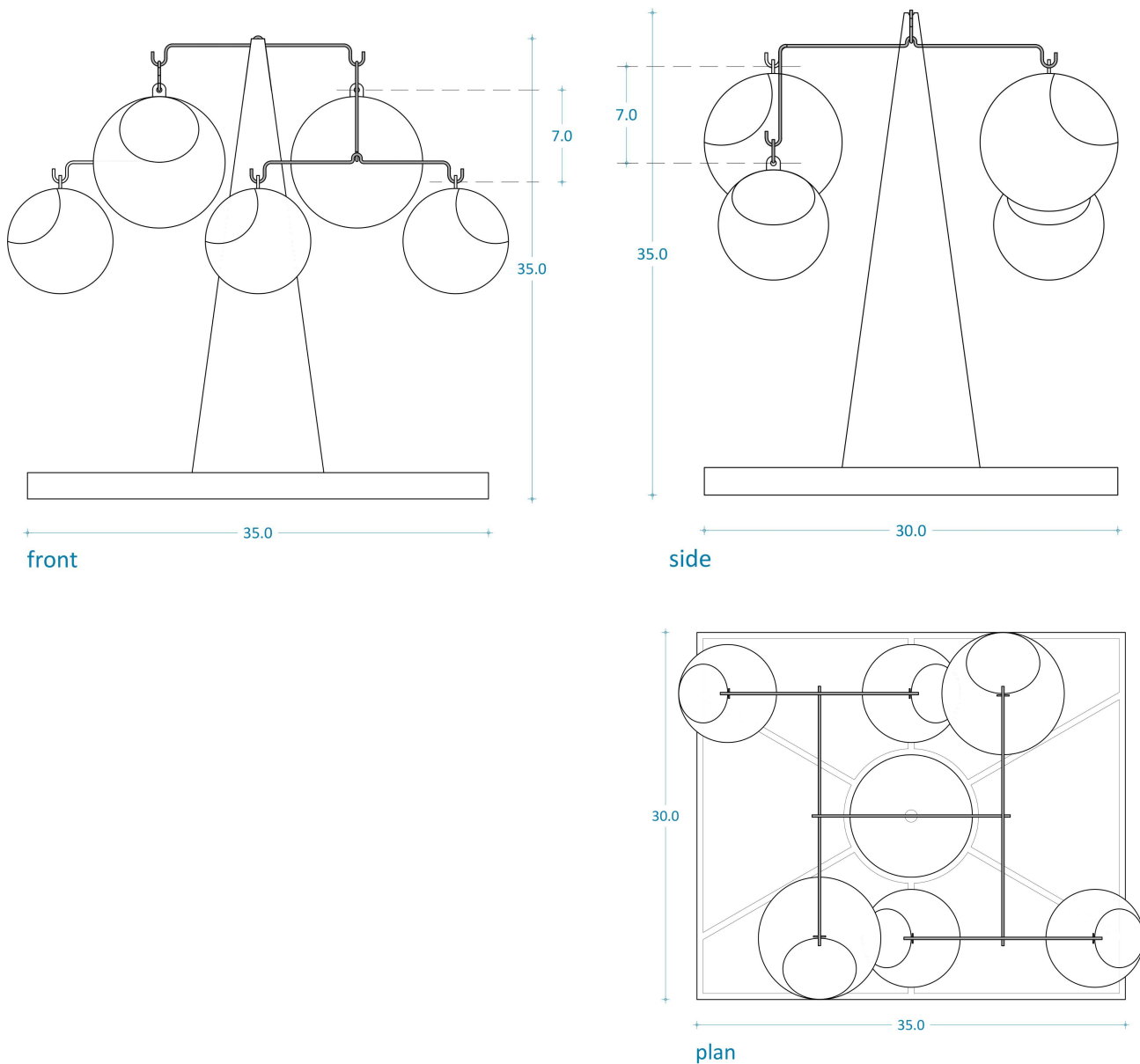




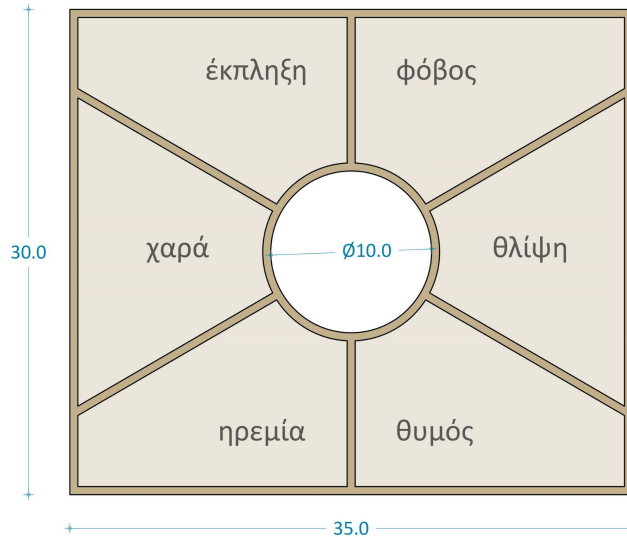


5.3 Διαστασιολόγηση και τεχνικά σχέδια

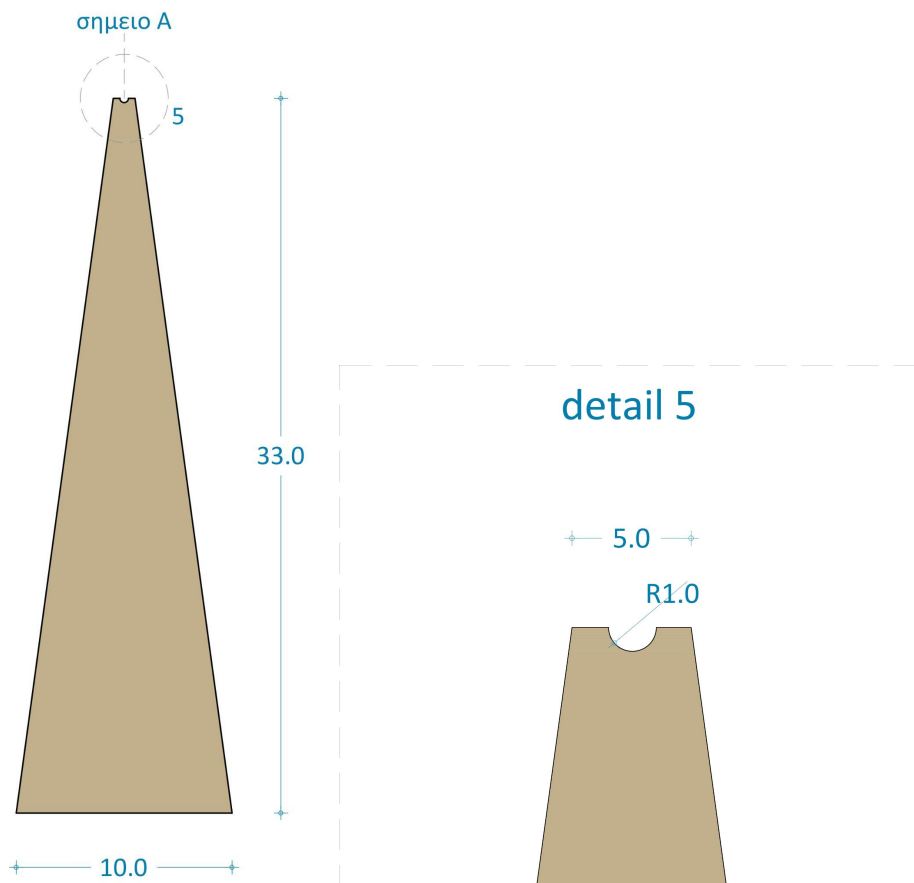
Οι γενικές διαστάσεις της κατασκευής είναι ύψος 35 cm, πλάτος 35 cm, μήκος 30 cm



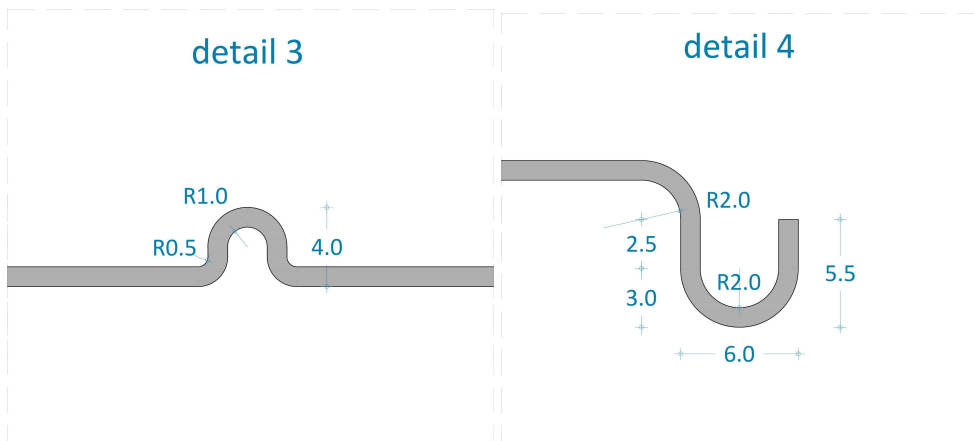
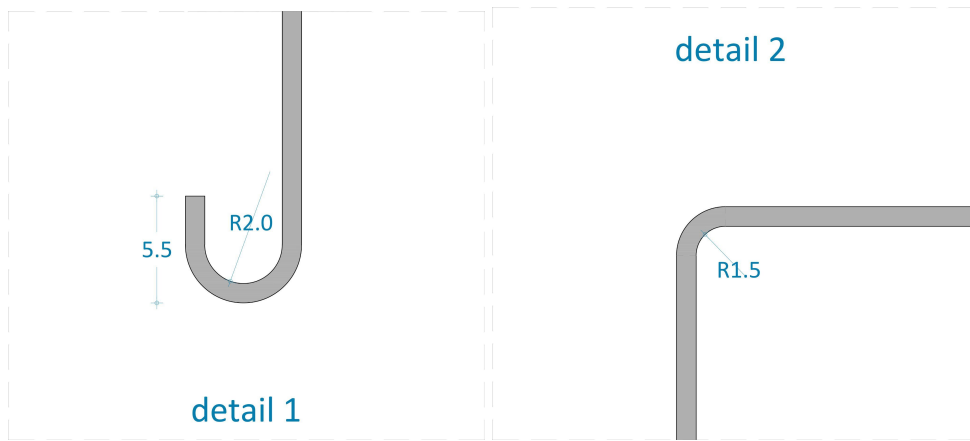
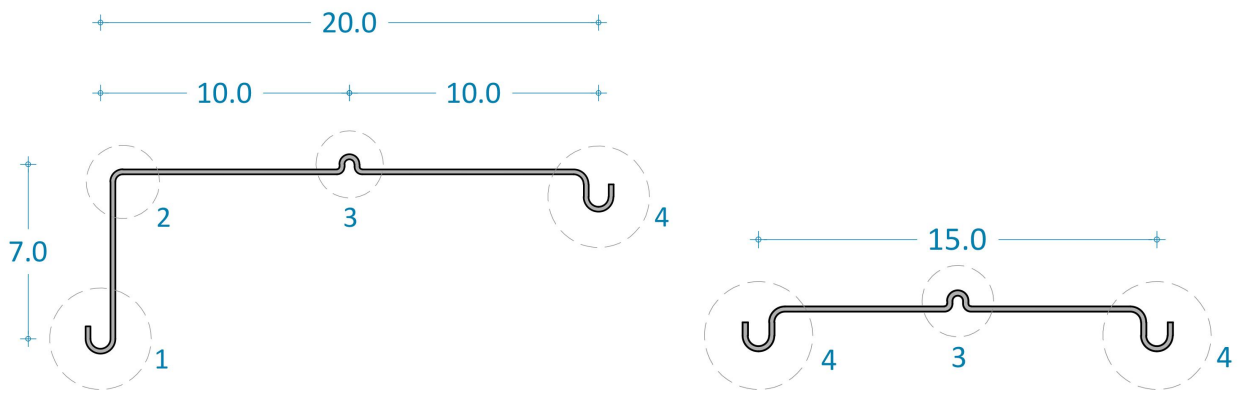
Αποτελείται απο μια ορθογώνια βάση ύψους 1,5 cm, πλάτους 35 cm, μήκους 30 cm. Στην βάση τοποθετούνται και οι μονάδες μέτρησης των συναισθημάτων. Έχει έξι (6) θέσεις για τα έξι (6) διαφορετικά συναισθήματα. Όπου ο χρήστης μπορεί να τα τοποθετήσει όπου επιθυμεί.



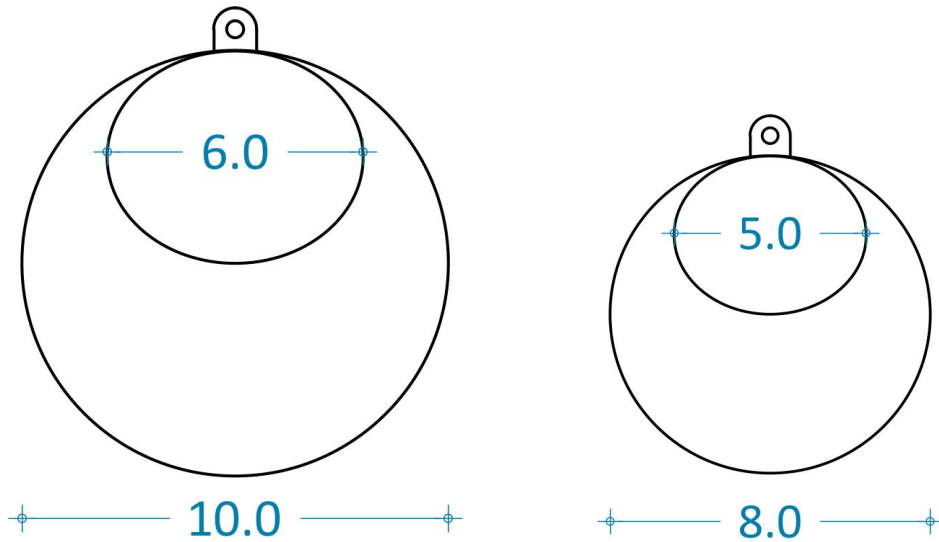
Στο κέντρο της τοποθετείται κώνος-βάση με ύψος 35 cm. Έχει τέσσερις (4) σφαίρες διαμέτρου 8 εκατοστών και δύο (2) διαμέτρου 10 εκατοστών.



Στον οποίο τοποθετούνται τα σύρματα με την σειρά που εξηγηθεί παρακάτω στο κεφάλαιο “Συναρμολόγηση”. Η κατασκευή αποτελείται από τρία (3) σύρματα διατομής 2mm, μήκους 15cm και δύο (2) σύρματα διατομής 2mm, μήκους 20cm και ύψους 7cm.



Ακόμη στα μέταλλα της κατασκευής τοποθετούνται οι δύο (2) σφαίρες διαμέτρου 10cm με οπή 6cm και οι τέσσερις (4) σφαίρες διαμέτρου 8cm με οπή 5cm.

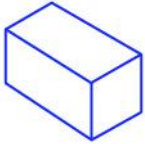


Τελευταίο μέρος της κατασκευής είναι οι μικροί γεωμετρικοί όγκοι που μετράνε τα συναισθήματα.

Στόχος της κατασκευής των γεωμετριών που αναφέρονται στα συναισθήματα είναι να έχουν το ίδιο βάρος προκειμένου να είναι λειτουργικό το προϊόν σχεδίασης. Δεδομένου ότι τα γεωμετρικά σχήματα - σύμβολα των συναισθημάτων είναι κατασκευασμένα από το ίδιο υλικό προκύπτει πως εφόσον έχουν ίσο όγκο θα έχουν ίση μάζα και κατ' επέκταση ίσο βάρος ανά μονάδα αντικειμένου. Μέσω του υπολογισμού του όγκου των έξι (6) διαφορετικών γεωμετριών και ορίζοντας τον κοινό όγκο σε 1cm^3 προκύπτει:



$V_{\text{ΚΥΒΟΥ}} = a^3$ άρα $a=1 \text{ cm}$



$V_{\text{ΟΡΘΟΓΩΝΙΟΥ ΠΑΡ/ΔΟΥ}} = a \times b \times c$ άρα $a=1 \text{ cm}$, $b=0,5 \text{ cm}$, $c=2 \text{ cm}$



$V_{\text{ΚΩΝΟΥ}} = \frac{1}{3} \pi \times r^2 \times h$ άρα $r=0,976 \text{ cm}$ και $h=1 \text{ cm}$



$V_{\text{ΣΦΑΙΡΑ}} = \frac{4}{3} \pi \times r^3$ άρα $r=0,62 \text{ cm}$ και $h=1 \text{ cm}$



$V_{\text{ΚΥΛΙΝΔΡΟΥ}} = \pi \times r^2 \times h$ άρα $r=0,565 \text{ cm}$ και $h=1 \text{ cm}$



$V_{\text{ΔΙΑΜΑΝΤΙ}} = 2 \times V_{\text{ΠΥΡΑΜΙΔΑΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟΥ}} = 2 \times (\frac{1}{3} \times A \times h)$

άρα $a = 1.225 \text{ cm}$ και $h = 1 \text{ cm}$

* $A = \text{ΕΜΒΑΔΟΝ ΤΗΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ ΒΑΣΗΣ} = a^2$

5.3 Μεταφορά

Η συσκευασία περιέχει:



ΞΥΛΙΝΗ ΒΑΣΗ : 1 τεμάχιο



ΞΥΛΙΝΟΣ ΚΩΝΟΣ : 1 τεμάχιο



ΣΦΑΙΡΑ ΔΙΑΜΕΤΡΟΥ 10cm : 2 τεμάχια



ΣΦΑΙΡΑ ΔΙΑΜΕΤΡΟΥ 8cm : 4 τεμάχια



κύβος ($a=1\text{ cm}$) : 30 τεμάχια



ορθογώνιο παραλ/πεδο ($a=1\text{ cm}$, $b=0,5\text{ cm}$, $c=2\text{ cm}$) : 30 τμχ



κώνος ($r=0,976\text{ cm}$, $h=1\text{ cm}$) : 30 τεμάχια



σφαίρα ($r=0,62\text{ cm}$, $h=1\text{ cm}$) : 30 τεμάχια



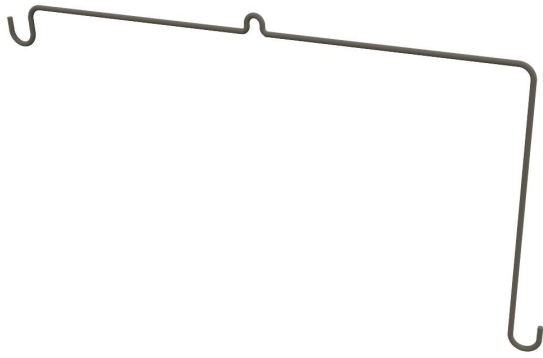
κύλινδρος ($r=0,565\text{ cm}$, $h=1\text{ cm}$) : 30 τεμάχια



διαμάντι ($a=1,225\text{ cm}$, $h=1\text{ cm}$) : 30 τεμάχια



ΣΙΔΕΡΟ $L=15\text{cm}$: 3 τεμάχια



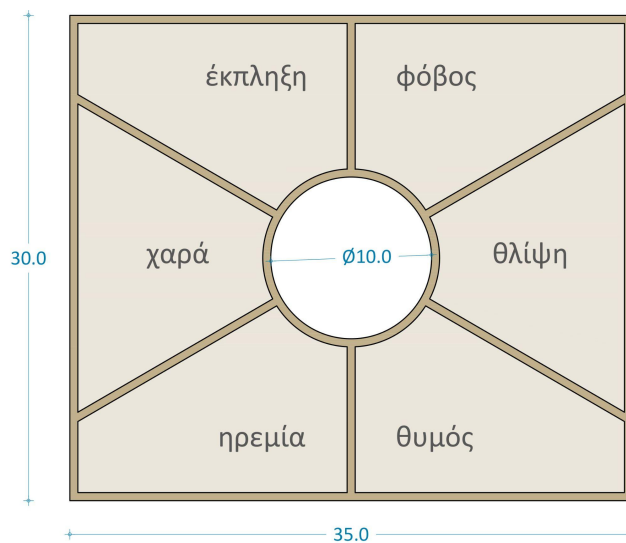
ΣΙΔΕΡΟ L=20cm, H=10cm : 2 τεμάχια

- 6 πλαστικές τάνες για τα σίδερα από κάθε χρώμα αντίστοιχα

5.4 Συναρμολόγηση

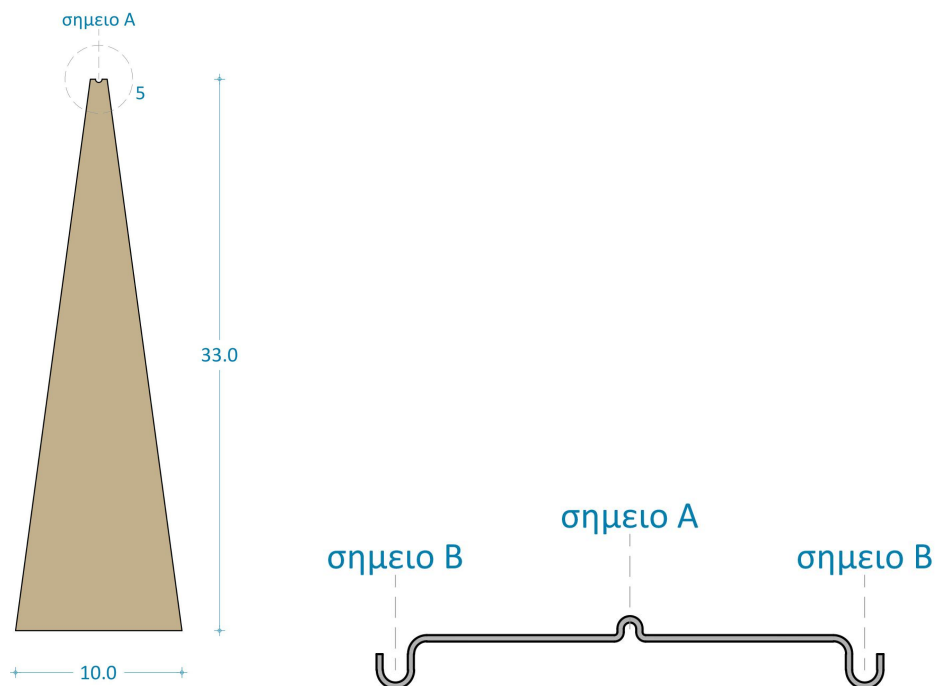
STEP 1

Τοποθετείται ο κώνος στο κέντρο της βάσης όπου έχει την οπή ίση με την βάση του κώνου



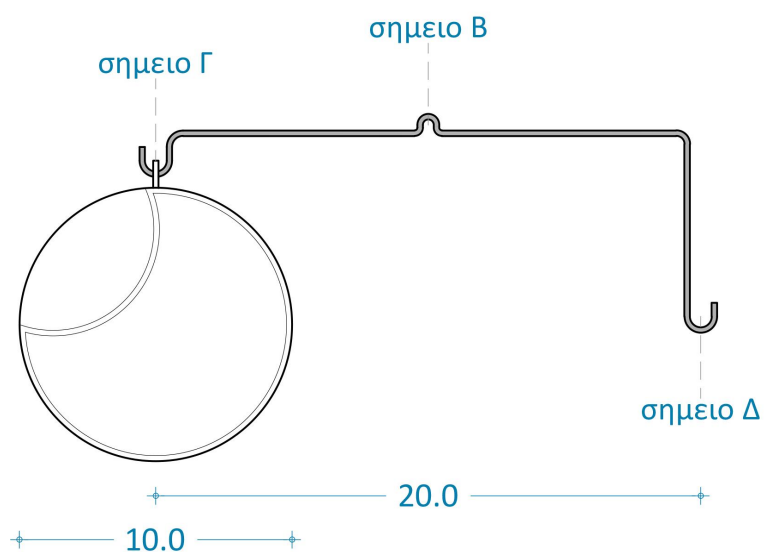
STEP 2

Τοποθετείται το σίδερο ($l=15\text{cm}$) στο σημείο A του κώνου



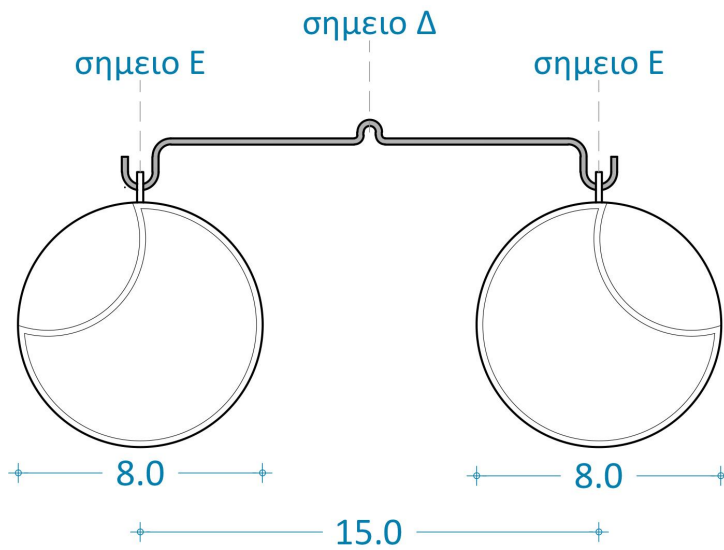
STEP 3

Τοποθετείται τα σίδερα ($l=20\text{cm}$) στα σημείο B του σίδερου ($l=15\text{cm}$). Στην συνέχεια στο σημείο τοποθετούνται οι σφαίρες διαμέτρου 10cm και στα στα σημείο Δ τα άλλα δύο σίδερα ($l=15\text{cm}$).



STEP 4

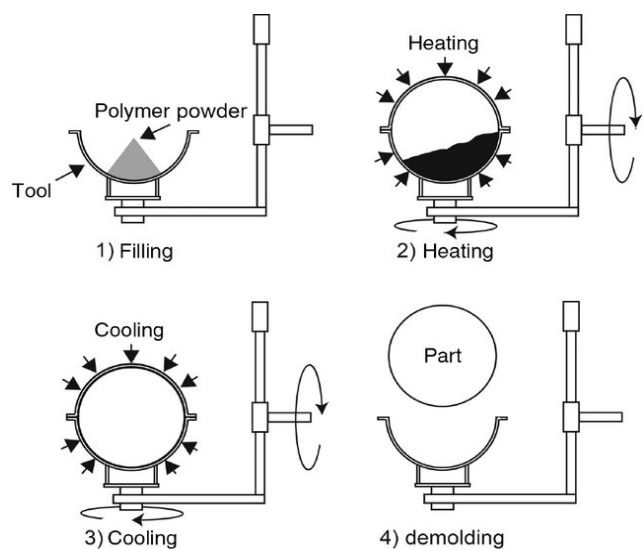
όπου στα σίδερα αυτά τοποθετούνται οι σφαίρες διαμέτρου 8cm.



Το αντικείμενο μπορεί να συναρμολογηθεί και να αποσυναρμολογηθεί εύκολα καθώς σε συγκολλάται, ουτε βιδώνει σε κανένα σημείο.

5.5 Κατασκευασιμότητα

Οι σφαίρες κατασκευάζονται από plexiglass με rotational molding. Στόχος είναι να είναι διάφανες και να όχι ιδιαίτερα εύθραυστες.



Εικόνα 51, 52: Acrylic Sphere / Rotational molding

Τα γεωμετρικά τρισδιάστατα σχήματα κατασκευάζονται από ανακυκλωμένο πολυμερές μέσω καλουπιών. Σαν μεταφορά της ανακύκλωσης και του αποτυπώματος στην ζωή του ατόμου.



Εικόνα 53: Polymer plastic

Η βάση και ο κώνος που θα στηρίζει τα αντίβαρα κατασκευάζεται από ξύλο δρυ, ώστε να προσδίδει μια “ζεστασιά” στο αντικείμενο.



Εικόνα 54: ξύλο δρυς

Το σύρμα που θα συνδέει τις σφαίρες που θα ισορροπούν είναι σίδηρος διατομής 2 χιλιοστών. Ο σίδηρος ως υλικό είναι ελαφρώς εύκαμπτος ώστε να αλλάζει μορφή με την βαρύτητα των σφαιρών-συναισθημάτων.



Εικόνα 55: Ράβδοι αλουμινίου

5.6 Συμπεράσματα

Η έννοια της ανάμνησης ορίζεται ως μια μορφή ανάκλησης της μνήμης που σχετίζεται με εμπειρίες και συναισθήματα. Οι συναισθηματικές αναμνήσεις αποτυπώνουν τα βιώματα που διατηρούνται πιο έντονα στην μνήμη. Το συναίσθημα είναι αναπόσπαστο από την λειτουργία της ανάμνησης, είτε ως καταγραφή, είτε ως λόγος ανάκλησής της.

Είναι σαφές πως οι αναμνήσεις, ιδιαίτερα αυτές που είναι πιο ζωντανές καταγράφονται στον άνθρωπο ως συναισθήματα, όταν ανακαλεί μια ανάμνηση εκείνη συνδέεται με ένα ή και περισσότερα συναισθήματα (χαρά, θλίψη, φόβος, θυμός, ηρεμία, έκπληξη) που είχαν δημιουργηθεί στο παρελθόν. Τα συναισθήματα που συνδέονται με τις αναμνήσεις προσδίδουν στο άτομο την ξεχωριστή του ταυτότητα.

Το σχεδιασμένο αντικείμενο έχει στόχο τον αναστοχασμό του χρήστη μέσω μιας συλλογής συναισθημάτων εμπειριών σε καθημερινό χρόνο. Ο τρόπος που γίνεται η συλλογή είναι ελαφριά συλλογιστική ώστε να προκαλείται μια αποτίμηση της ημέρας ή μια αποτύπωση μιας ιδιαίτερης εμπειρίας που ο χρήστης θέλει να καταγράψει. Το βάρος της ζυγαριάς δεν φέρει κάποιο θετικό ή αρνητικό αποτέλεσμα για την ζωή του χρήστη. Λειτουργεί σαν καταγραφή, όπου στο τέλος του μήνα ο χρήστης την εικόνα των συναισθημάτων του αποτυπωμένη στο αντικείμενό του.

Μέσω του “Memorilo” ο χρήστης διαδρά με τις αναμνήσεις και τις εμπειρίες του, καθώς τις αξιολογεί και τις ταξινομεί. Το αντικείμενο ακολουθεί τις πρακτικές του κριτικού σχεδιασμού, δεν παριστάνει έναν οδηγό αυτοβελτίωσης ούτε κρίνει τον χρήστη για τα συναισθήματά του. Δημιουργεί μια αναπαράσταση όπου ο χρήστης μπορεί να την ερμηνεύσει μοναδικά και να προβληματιστεί σε σχέση με αυτή.

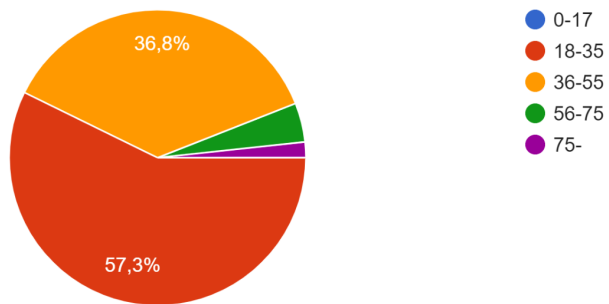
Το “Memorilo” είναι ένα παιχνίδι ισορροπίας και σχηματοποίησης των συναισθηματικών αποτυπωμάτων που έχουν οι αναμνήσεις στο χρήστη. Είναι ένα αντικείμενο προσωπικό που ενισχύει την διάδραση καθώς εξελίσσεται η μορφή του με την προσθήκη συναισθηματικών αναμνήσεων.

Ο εκάστοτε χρήστης, λοιπόν, βρίσκεται απέναντι στις σκέψεις και τις αναμνήσεις του, αλλάζοντας διαρκώς τις ισορροπίες με τις εναλλαγές των συναισθημάτων του μέσα στην καθημερινότητα. Το αντικείμενο που δημιουργείται εκπροσωπεί το άτομο που διαρκώς αλλάζει μορφή και ισορροπία. Έτσι, ο χρήστης μέσα από ένα παιχνίδι με τον ίδιο του τον εαυτό παράγει μια νέα μορφή του εαυτού με χαρακτηριστικά υλικά που τοποθετούνται στο χώρο και γίνονται μέρος της καθημερινότητας του.

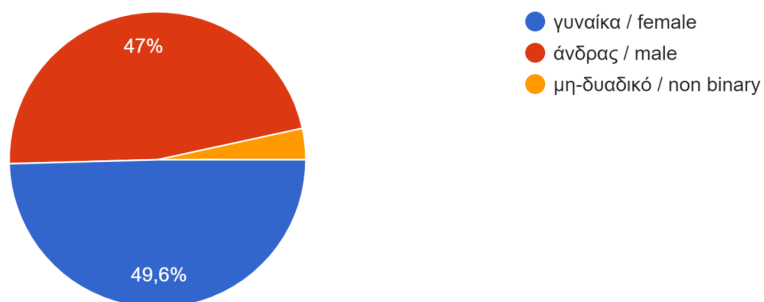
Παράρτημα ερωτηματολογίου

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Ηλικία / Age
117 απαντήσεις

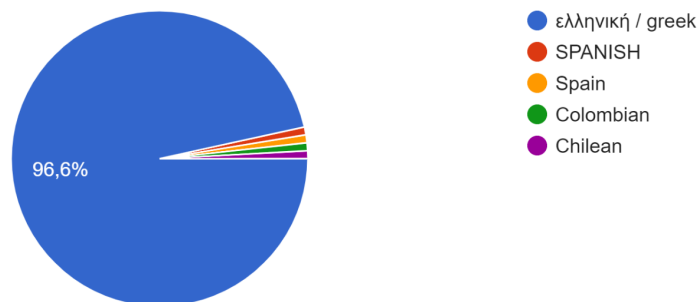


Φύλο / Gender
117 απαντήσεις



Εθνικότητα / Nationality

116 απαντήσεις



Τόπος κατοικίας (π.χ. Πόλη) / Leaving place (e.g. City)

112 απαντήσεις

- Αθήνα
- Αθήνα
- ΑΘΗΝΑ
- Αθηνα
- Χανιά
- Barcelona
- Πόλη
- Athens
- Χανιά
- Πόλη
- Μαρκόπουλο
- Ηράκλειο
- Κόρινθος
- Ηρακλειο κρήτης
- Λευκωσία
- Ερυθρες
- Σκιάθος
- Λιβαδειά
- Αγρίνιο
- athens
- Blanes

Barcelona, spain

ΧΑΝΙΑ

Καβάλα

Rotterdam

Αθήνα, Χαλανδρι

Ηράκλειο Κρήτης

Barcelona

πόλη

Σύρος

αθηνα

Farsala greece

Κοπεγχάγη

Zurich

Athens

Utrecht Netherlands

Καισαριανη

Ίλιον

ΑΘΗΝΑ ΑΝΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

ΔΕΡΒΕΝΙ ΚΟΡΙΝΘΙΑΣ

ΖΑΧΑΡΩ ΗΛΕΙΑΣ

ΧΑΝΙΑ

Θεσσαλονίκης

Ερυθρές

Denmark

Ρέθυμνο

Amsterdam

Ioannina

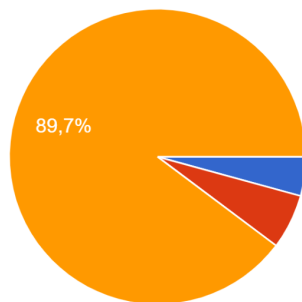
Βενετία

Πάρος

Πατρα

Επίπεδο εκπαίδευσης / Education level

117 απαντήσεις



- Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση / Secondary Education
- Επαγγελματική Εκπαίδευση / Vocational Education and Training
- Τριτοβάθμια Εκπαίδευση / Higher Education

Τομέας απασχόλησης (επάγγελμα) / Employment sector

110 απαντήσεις

Αρχιτέκτονας

Αρχιτεκτονική

Ιδιωτικός υπάλληλος

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ

Εκπαιδευτικός

Αρχιτεκτονική

Εκπαιδευτικός

Design

Εκπαίδευση

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ

ΓΡΑΦΙΣΤΑΣ

Διαφήμιση

Ιδιωτικός - Πωλήσεις/σχεδίαση

Γραφίστας

3d home & visual designer

Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

γραφίστρια στο δημόσιο

Αρχιτεκτων

Τραπεζικός υπαλληλος

Οικιακά
Ιδ. Υπάλληλος
Δικηγόρος
Interior Design
ΜΠΔ
PhD
Εστίαση
Ασφαλιστική εταιρία
Μηχανικός υπηρεσιών
Εκπαίδευση
Διοικητικός στο Υπουργείο Υγείας
sales
Tech industry
Insurance Industry
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ
Δασκάλα
Ψυχική υγεία
Διδακτορικός φοιτητής
Συνταξιούχος Δημοσιογράφος
Ιδιωτική υπαλληλος
Εκπαιδευτικός
Architecture
Fintech-gaming industry
Insurance company
Μαγειρικη
Αρχιτέκτονας μηχανικός
αρχιτέκτονας μηχανικός
Medicine
ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ
Πωλήσεις
Μάρκετινγκ
Ιατρός
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΑΣ

Computer Engineering & IT

Engineering

Ιδιωτικός υπάλληλος

Architecture

Μουσικός

Οικονομικά

Γιατρός

ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ Η/Υ

Συνταξιούχος

Δημοσιογραφία, Φωτογραφία

IT services

ΕΛ. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ

IT

ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΥΠΑΛΛΗΛΟΣ ΥΠΟΥΡΓ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Market research

Πληροφορική

Ιδιωτική υπάλληλος (φαρμακευτική)

ΠΟΛΙΤΙΚΟΣ ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ

Συμβουλευτικές-Λογιστικές υπηρεσίες

ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ

Ηλεκτρομηχανολογικές Μελέτες

Δημόσιος τομέας

Αυτοαπασχολούμενη

Industrial automation

Αμπελουργία - οινοποιία

Φοιτήτρια

Μηχανικός

Machine control - ux/ui designer

Ιδιωτικός

Management

Δημόσιο

Web3

Σύμβουλος μηχανικός

Φαρμακευτική τεχνολογία

Μηχανικός

Έρευνα

Προγραμματισμός

Ποδιατρική

Μηχανικός

Συντήρηση Έργων τεχνης

Στατιστική/Data Science

Αρχιτέκτονας

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ-ΥΠΑΛΛΗΛΟΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

Photography/Advertisement

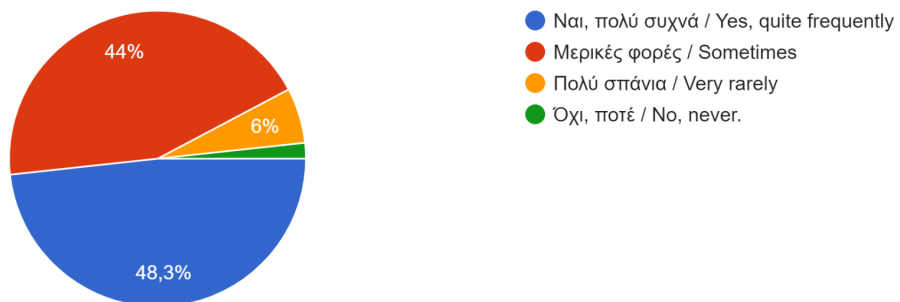
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΣΣΑ

Ιδιωτική υπαλληλος

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ

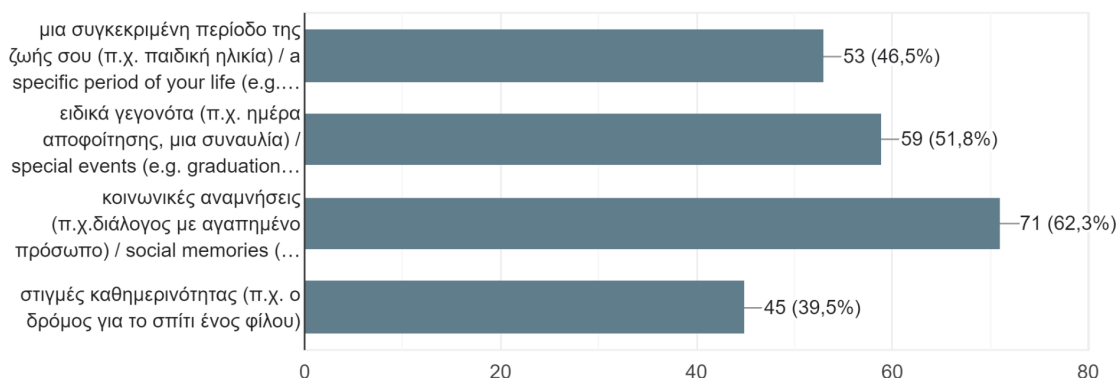
Ανακαλείς συχνά τις αναμνήσεις σου; / Do you often flash back to your memories?

116 απαντήσεις



Οι αναμνήσεις που συχνά ανακαλείς αφορούν: / The memories that you often recall are about:

114 απαντήσεις



Περιέγραψε με λίγα λόγια μια από τις αναμνήσεις που σου έρχονται πρώτες στο μυαλό: /

Describe in a few words one of the memories that first come to mind:

107 απαντήσεις

Καλοκαιρινές διακοπές

ήχος θάλασσας την ώρα που κοιμάσαι σε κάμπινγκ

Οι οικογενειακές γιορτές

Οι βόλτες που έκανα σε ένα ταξίδι στο εξωτερικό. Αυτή η αίσθηση της ανακάλυψης ενός νέου μέρους.

Να περπατάω ένα σούρουπο στην γειτονιά που μεγάλωσα

Διακοπές, αγαπημένα πρόσωπα

Μαζευω αυτοκολλητα και καρτ ποσταλ σαν παιδακι

Ένα έντονο φλερτ / φιλοέρωτας

στιγμές καθημερινότητας με αγαπημένα πρόσωπα

Ανακαλώ τις όμορφες στιγμές που πέρασα στις διακοπές μου. Πολύ έντονες στιγμές και διαφορετικές από την καθημερινότητα μου σε ελεύθερο camping. Όμορφες στιγμές με ανθρώπους, καινούριες γνωριμίες, φίλοι, υπέροχο τοπίο και χαλάρωση.

Δρόμος για καθημερινές διαδρομές

Ένα ωραίο ταξίδι με καλούς φίλους, έντονες εικόνες, ωραίο φαγητό, καλή παρέα

Διακοπές στο χωριο

Καλοκαιρι, προεφηβια, περιοδικα, μυρωδια αντηλιακου και mid 00s pop

Συντροφική ζωή στο σπίτι μου στα Χανια

Τη φοιτητική περίοδο: την "ανεμελιά" εκείνης της περιόδου - τις συγκατοικήσεις με φίλους/ φίλες - τις εκδρομές κτλ.

Καλοκαίρι στο χωριό

Φοιτητικά χρόνια

Dinner at home with family and friends reunited.

ταυτόχρονο γέλιο μεταξύ δυο ανθρώπων μια συγκεκριμένη στιγμή

Το πρώτο μου φιλί. Θερινό σινεμά, γερμανική ταινία με Τούρκους μετανάστες, τσίχλα κανέλλα.

Μα περπατώ σε μια παραλία με μια γυναίκα, και να της λέω ότι ξέρω ότι θα πεθάνω από το κρυο στο μέλλον, και ταυτόχρονα το πρόσωπο της συντρόφου μου, όταν έχει αυτό το απαλό μπλε φως το πρωί

Φιλίες, τσακωμοί, έρωτες στην εφηβική ηλικία

στιγμές χαλάρωσης μεσημέρι στην παραλία

Παίζοντας στη βεράντα της γιαγιάς μου στην Πατμο

My last break up conversation

Η ζωή μου στο χωριό κάθε καλοκαίρι, όσο ήμουν παιδί

Η εξάσκηση στο αγαπημένο μου άθλημα, ο χώρος των προπονήσεων και οι οδηγίες του δασκάλου, τα συναισθήματα που ένιωθα κατά τη διάρκεια και μετά τις προπονήσεις.

Η πρώτη συναυλία που παρακολούθησα στο εξωτερικό

Μου έρχονται παιδικές αναμνήσεις διακοπών. Αλλά δεν είναι από τις αναμνήσεις που ανακαλώ συχνά νομίζω.

Η γέννηση και το μεγάλωμα των παιδιών μου

Παρέα με φίλες να γελάμε πολύ κ δυνατά

Διακοπές

Nice and beautiful memories

Στιγμές που έχω ζησει με καποιους ανθρωπους υπο συγκεκριμενες συνθηκες ή μερη.

Την ημέρα των γενεθλίων μου όταν έγινα 30 ετών που τα γιόρτασα με πικ νικ στο παρκο της Βαρκελωνης με τους αγαπημένους μου φίλους.

Το ταξίδι στο Μαροκο με τους φίλους μου

Διακοπές, φοιτητικά χρόνια, ωραίες εκδρομές και στιγμές με συντρόφους, φίλους και οικογενεια

Βόλτες ατελείωτες και κουβέντα

στιγμές σχετικές με την γιαγιά μου

Τα παιδιά μου

Πρώτη μέρα στο Πανεπιστήμιο

Οι διακοπές μου την προηγούμενη εβδομάδα

Το πρόσφατο ταξίδι που έκανα

Κάνω κάμπινγκ με τις φίλες μου σε μια παραλία, έχει πανσέληνο και χαζεύουμε τον ουρανό λέγοντας ιστορίες πίνοντας τσίπουρο (μάλλον) έχει αεράκι και σκεπαζομαστε με τα παρεο.. Πίσω μας σκοτάδι είναι οι σκηνές. Κάπου κοντά μια άλλη παρέα παίζει μουσική

Πρώτη βουτιά στη θάλασσα φέτος το καλοκαίρι

Τα βράδια του καλοκαιριού που παίζαμε κρυφτό στη γειτονία

Ανατολή στο κάστρο της Αστυπάλαιας

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΜΕ ΦΙΛΟΥΣ

Τηλεφωνικός διαλογος με τη μητέρα μου

Μια περιοδο της ζωης μου ως μαθητης. Θυμαμαι την καθημερινοτητα ως μαθητης λυκειου, απ την στιγμή που ξυπνουσα και και πηγαίνα με το λεωφορειο στο σχολειο, καθώς και τις επαφες με άλλους συμμαθητες. Επίσης θυμαμαι την κουραση -ιδιαίτερα της 3ης λυκειου- λογω σχολειου-φροντιστηριου κτλ.

Φοιτητικά χρόνια

childhood

Πολύωρη πρόβα στο studio του Πολυτεχνείου Κρήτης, συνθετική δουλειά που σχηματίζει ένα άνισο και δημιουργικό αποτέλεσμα, ένθερμες συζητήσεις στα μεσοδιαστήματα.

Συναυλίες του καλοκαιριού

Καλοκαίρι από την παιδική ηλικία

Δύσκολα παιδικά χρόνια

ποδοσφαιρο μετα το σχολειο

Όταν γεννήθηκαν τα παιδιά μου.

Οι πρώτες ερωτικές συναντησεις

Αυτή είναι μια πολύ ανοιχτή ερώτηση δεν μπορώ να την απαντήσω

Κυρίως ντροπιαστικές αναμνησεις, όπως ότι είπα κάτι λάθος σε μια συζήτηση

Όταν περνάω έξω από φούρνο με ξύλα η μυρωδιά μου θυμίζει αυτόματα το χωριό και τη γιαγιά μου να βγάζει ψωμί απ'τον ξυλόφουρνο το πρωί

Παιδικοί έρωτες

Η αυλή, η λεμονιά και η σκάλα με το γιασεμί που είχε διαφορετική μυρωδιά το βραδάκι ,σε ένα σπίτι στο Ναύπλιο και την γιαγιά μου να περιμένει στον δρόμο να με κεράσει παγωτό.

ΒΟΥΤΙΕΣ ΣΕ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΝΗΣΙΟΥ ΠΟΥ ΠΗΓΑΙΝΩ ΚΑΘΕ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΑΠΟ ΓΕΝΝΗΣΙΜΙΟΥ ΜΟΥ

Χριστούγεννα στην παιδική ηλικία

Μία συναυλία των Στέρεο Νόβα που πήγα με τους φίλους μου, με χορό, γέλιο, συζήτηση

Είχαμε περάσει τέλεια σε όλα τα events ηλεκτρονικής που πήγαμε φέτος. Γέλια, χαρά, εκτόνωση, χασιμο, φώτα παντού. Η απόλυτη ηρεμία για το μυαλό κ την ψυχή μου.

ΦΟΙΤΗΤΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ

Παναθηναϊκος-Barcelona τελικος euroleague 1996

ΠΑΙΔΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ

παραλία κεδρόδασος

Όταν ειχε ενα ατυχημα ο σκύλος μου, τον χτυπησε αυτοκινητο, και τον τρεχαμε στον κτηνιατρο για δουμε τι θα γίνει. Του εβαλε αρχικά ναρθηκα και ο σκυλος δεν κουνησε ολο το βραδυ από τον πονο. στιγμες και συζητήσεις με την κολλητη μου που δεν μιλαμε πια

ΣΥΝΗΘΩΣ ΟΣΜΕΣ,ΓΕΥΣΕΙΣ,ΑΦΗ ΑΡΗΤΑ ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΕΣ ΜΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΤΟΜΑ

Το νησί που πήγαινα

Οι αναμνήσεις συνδέονται πολλές φορές με αγαπημένα πρόσωπα η στιγμές που έχουν περάσει μαζί τους σε ενα τραπέζι η για ένα ποτό

Βόλτα σε συγκεκριμένα μέρη, δρόμους κτλπ

Η πρώτη ανάμνηση που μου ήρθε στο μυαλό μου, κυρίως λόγω της προηγούμενης ερώτησης, είναι η συναυλία των *ruhr* το 2011

Η αισθηση της θάλασσας και οι ηχοι. Οι μυρωδιες και οι γευσεις

Η γεύση ενός μήλου στη νηπιακή ηλικία

Γνωριμία με αγαπημένο πρόσωπο.

Το βράδυ του 1996 που έβλεπα με τον αδερφό κ τον Πατέρα μου το Άγιαξ παο

A work dinner I was having yesterday

Τότε που ένας φίλος μου, μου είπε τον τρόπο που έπλενε τα πιάτα

Το σπιτι που μέναμε

Δουλειά τους καλοκαίρινους μήνες σε νησί στην ηλικία των 15-18

Η ημέρα που πήγα τον γιο μου για πρώτη φορά στο δημοτικό σχολείο

Βόλτα στο δάσος

Φοιτητικά χρόνια. Είχα την καλύτερη παρέα στον κόσμο

Διακοπές με φίλους

Χιονισμένος δρόμος χωρίς αυτοκίνητα

Σχολικοί φίλοι

Παλαιότερη καθημερινότητα, συνήθειες, καθημερινότητα σε άλλες πόλεις που ζουσα

Στιγμή με φίλους χωριό

Να μιλάω με την μητέρα μου και να μοιράζομαι τα νέα μου μαζί της

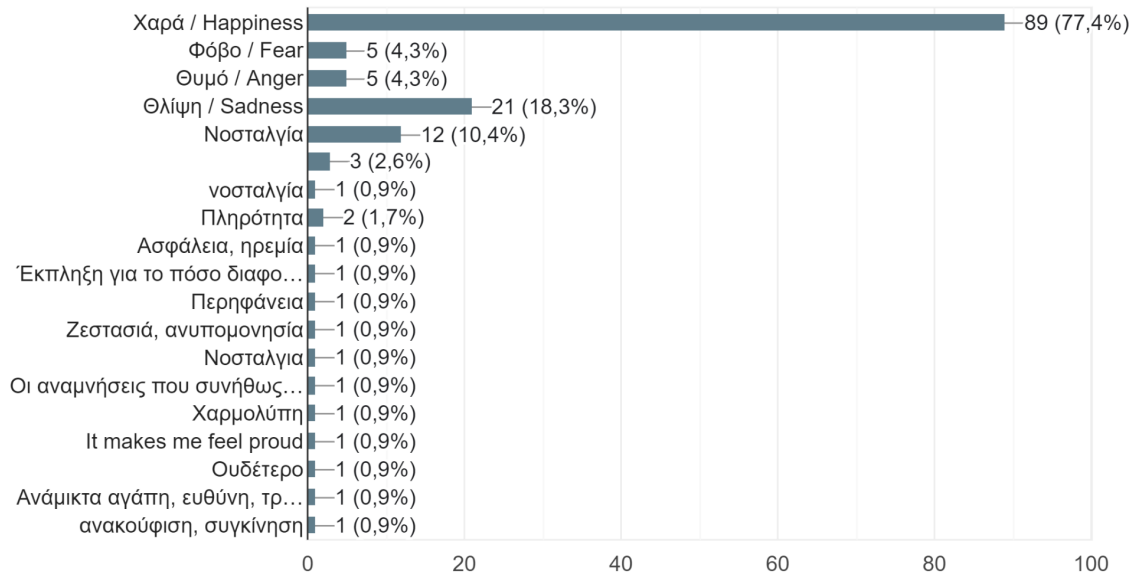
Ξημέρωμα στην Ικαρία

Αστείες φάσεις απο τις πρώτες διακοπές

Η παιδικη χαρα που πηγαινα μικρη! Το τραινακι

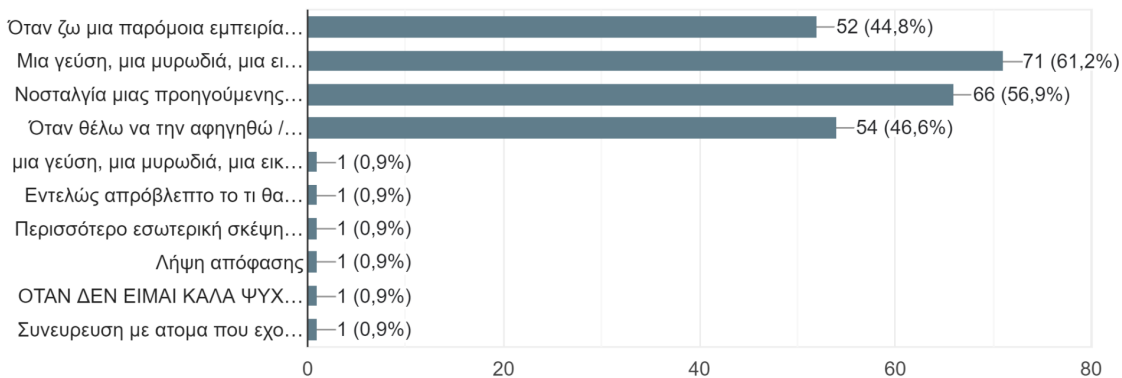
Τι συναίσθημα σου προκαλεί αυτή η ανάμνηση; / What feeling does this memory evoke in you?

115 απαντήσεις



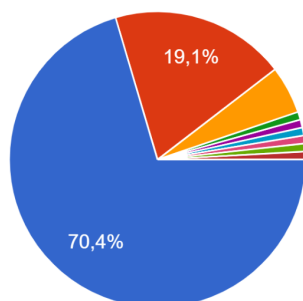
Ποιες από τις παρακάτω επιλογές συνήθως σε κάνουν να ανακαλέσεις μια ανάμνηση; / Which of the following options usually make you recall a memory?

116 απαντήσεις



Άνθρωποι με πλήρη οσφρητική λειτουργία είναι σε θέση να σκεφτούν μυρωδιές που τους προκαλούν συγκεκριμένες αναμνήσεις. Σας έχει συμ... a smell cause you to recall a memory or event?

115 απαντήσεις

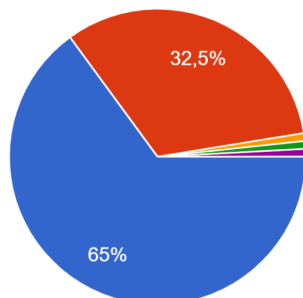


- Ναι, πολύ συχνά / Yes, quite frequently
- Πολύ σπάνια / Very rarely
- Δεν θυμάμαι / I can't remember
- Όχι, ποτέ / No, never
- Κάποιες φορές
- Ναι, αλλά όχι συχνά
- Ναι, ούτε πολύ συχνά, ούτε πολύ σπάνια
- ναι συμβαίνει γενικως αλλα όχι πολυ σ...
- Μερικές φορές

"ΦΥΛΑΚΑΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΩΝ"

Εσύ φυλάς τις δικές σου αναμνήσεις; / Do you keep your own memories?

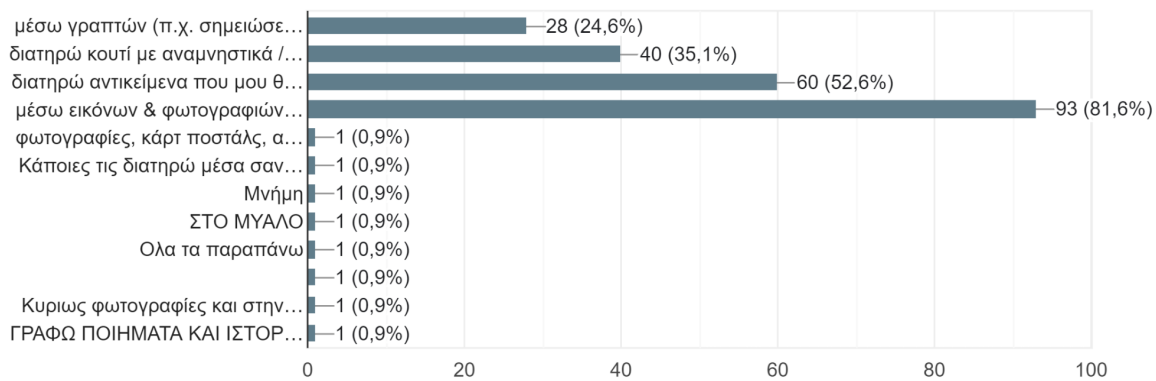
117 απαντήσεις



- Ναι, αρκετά / Yes, quite a lot
- Πολύ σπάνια / Very rarely
- Όχι, ποτέ / No, never
- Ναι
- Δεν μου αρέσει να ανακαλώ, αλλά δεν μου αρέσει και η ιδέα κάτι να χάνεται

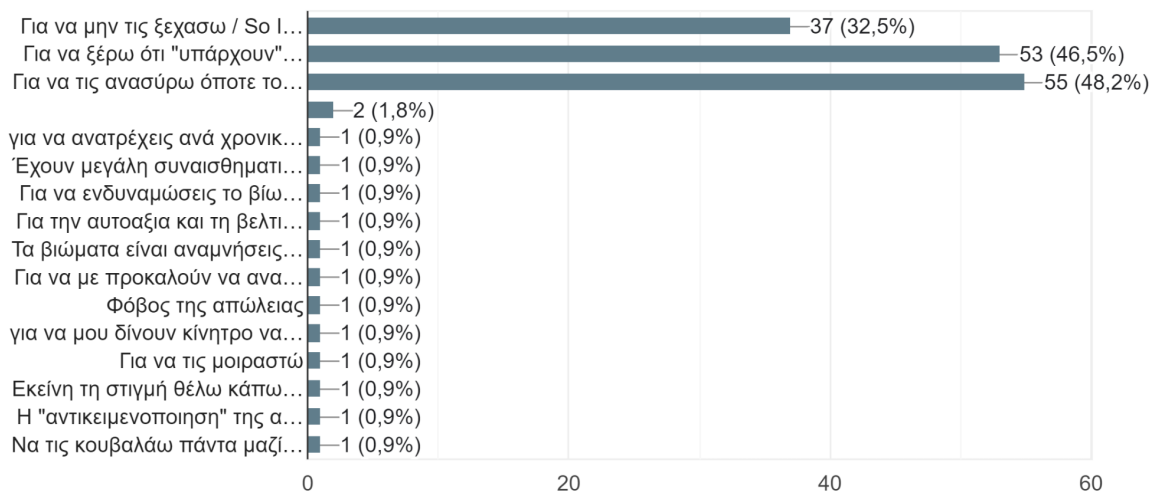
Αν ναι, με ποιον τρόπο τις "φυλάσσεις"; / If so, how do you "keep" them?

114 απαντήσεις



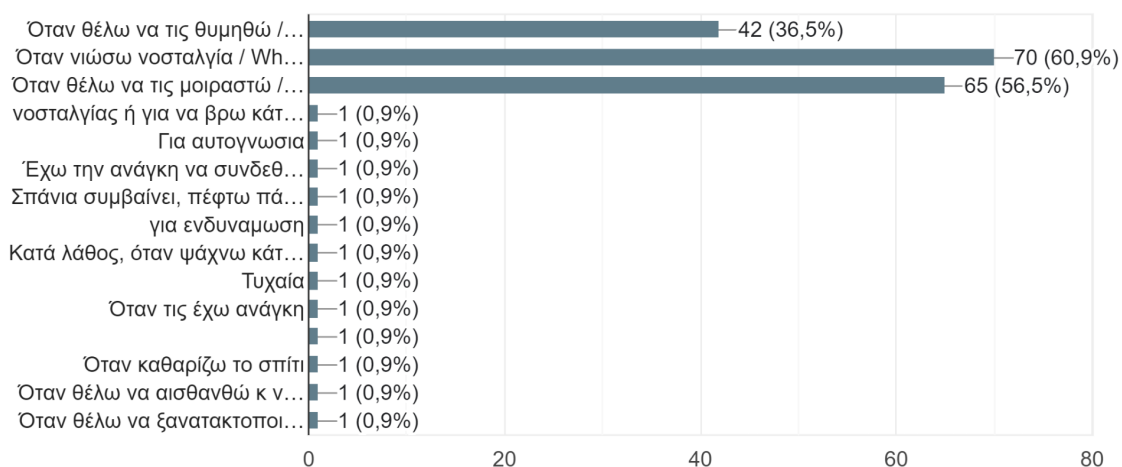
Ποιοι είναι οι πιο σημαντικοί λόγοι που τις φυλάσσεις; / What are the most important reasons you keep them?

114 απαντήσεις



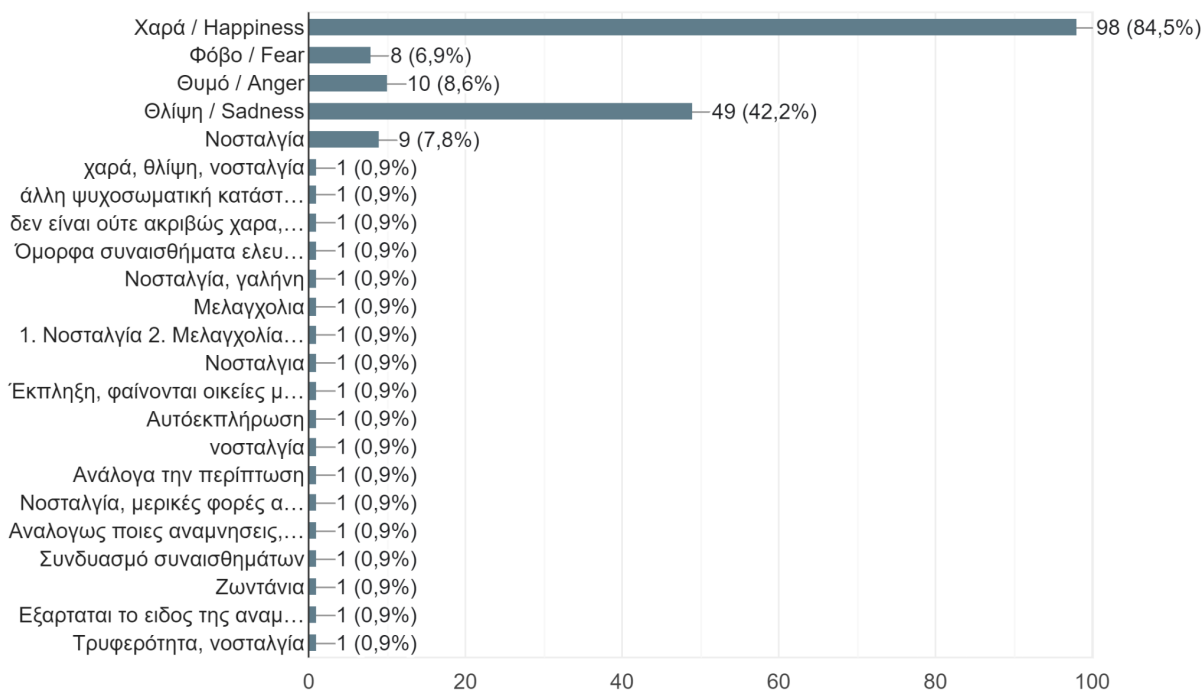
Όταν τις ανασύρεις ποιοι είναι οι πιο σημαντικοί λόγοι που το κάνεις; / When you review them, what are the most important reasons you do it?

115 απαντήσεις



Όταν ανασύρεις τις αναμνήσεις σου τι συναισθήματα σου προκαλούνται; / When you recall your memories, what emotions are evoked?

116 απαντήσεις



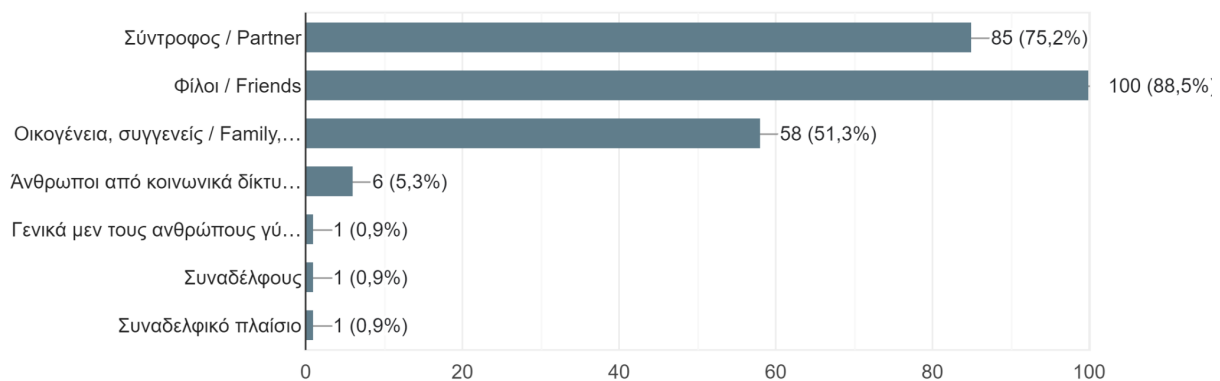
Μοιράζεσαι τις αναμνήσεις σου; / Do you share your memories?

116 απαντήσεις



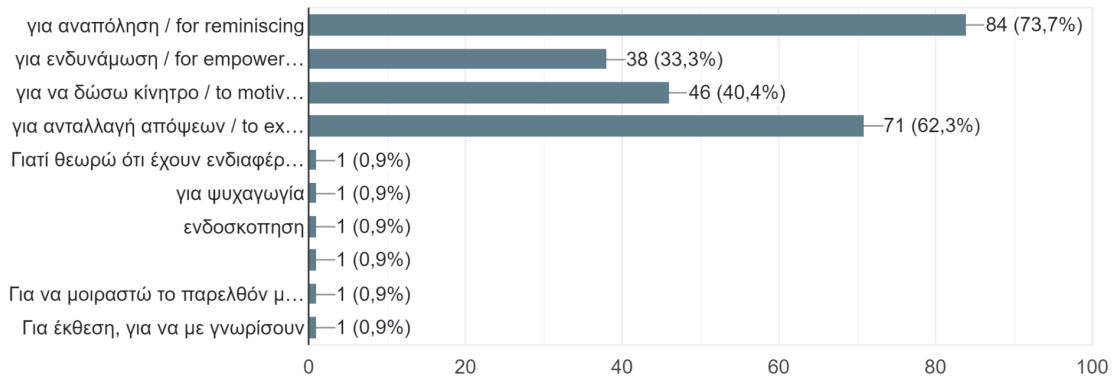
Αν μοιράζεσαι τις αναμνήσεις σου, συνήθως με ποιούς το κάνεις; / If you share your memories, with whom do you usually do it?

113 απαντήσεις



Αν μοιράζεσαι τις αναμνήσεις σου, συνήθως για ποιούς λόγους το κάνεις; / If you share your memories, usually for what reasons do you do it?

114 απαντήσεις

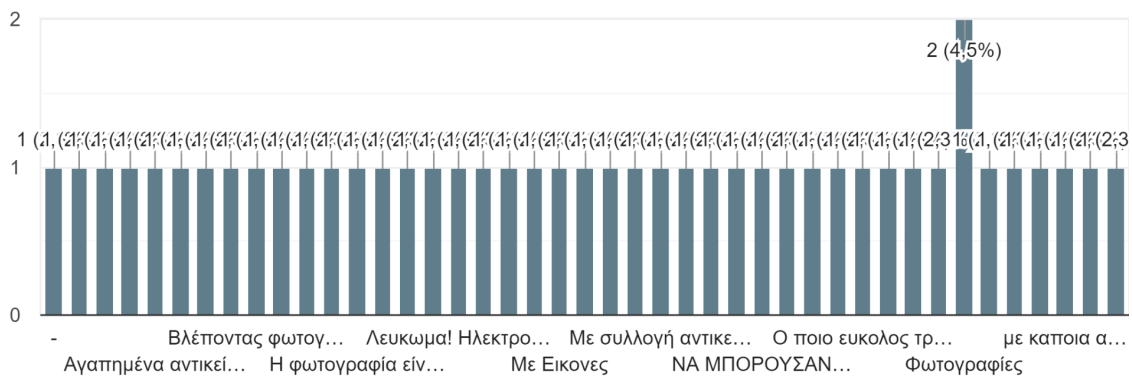


Θα ήθελες η συλλογή των αναμνήσεων σου να ήταν μέρος της καθημερινής σου ζωής; / Would you like your collection of memories to be part of your daily life?

113 απαντήσεις



Αν ναι, με ποιον τρόπο φαντάζεσαι να γίνεται αυτό; / If so, how do you imagine this being done?
44 απαντήσεις



Αν μπορούσαν οι αναμνήσεις σου να "μετατραπούν" σε υλικό αντικείμενο, τι θα ήταν; /

If your anamnesis could be "turned" into a material item, what would it be?

99 απαντήσεις

Φωτογραφίες

Ταινία

γυάλινη σφαίρα

βιβλίο

Ένα display case/cabinet ή κάτι που προσεγγίζει μια διάταξη ημερολογίου

γραπτός λόγος, χρώμα/ήχος, μυρωδιά

Collage

ένα μικρό μπουκαλάκι συλλογής δακρύων χαράς... / βασικά δεν ξέρω, αυτό μου ήρθε έτσι στο μπαμ για να μην ξεπεράσω τα 10 λέπτα!

να μπορούσα να τα αποθηκεύσω αυτά σε ένα αντικείμενο που θα λειτουργούσε ίσως σαν διακοσμητικό στοιχείο στο σπίτι μου

Ένας καμβάς με μια παλέτα πολλών χρωμάτων που το κάθε χρώμα να εκφράζει ένα βιωμασυναίσθημα να εκφράζεται με διαφορετικό χρώμα

Κάθε μια αντιπροσωπεύει και κάτι διαφορετικό, οπότε αντίστοιχα θα ήταν αυτό το αντικείμενο. Πχ η μυρωδιά από της γιαγιά μου θα ήταν η κολωνια της

Δεν γνωρίζω

Βιντεο

Ποστερς σε τοιχο

Βάζο ή doodling με χώρο στο χαρτί για να συνεχίζεται περιοδικά

Φωτογραφία

Κάποιο βιντεο

melting ice

μικρό μπαούλο

Συνήθως προτιμώ να μην μετατρέπονται σε υλικά αντικείμενα. Αλλά έστω, ας πούμε να μετατρέπονταν σε ένα τετράδιο.

Ένα moodboard με φωτογραφίες, γραπτά, αντικείμενα, μυρωδιές

Κάτι μπερδεμενο και πολυχρωμο

Η λεπτομέρεια ενός σκηνικού

Ιστός ή δίχτυ

Tote bag, διακοσμητικό statement, memory box, πίνακας κολαζ

Είναι κυρίως φωτογραφίες, άρα θα ήταν ένα ψηφιακό άλμπουμ ή μια σύνθεση από φωτογραφίες σε ένα τοίχο

Photographs & perfumes

Καλειδοσκόπιο.

Ένα ποτό

Φωτογραφίες, ίσως εμποτισμένες με μυρωδιές και φωνές.

Ένα ζουμερό φρουτο

Βιβλιο

Κούπα, μπλουζάκι, φωτο

To be thought

Μια κουπα για καφε

Ένα κολάζ φωτογραφιών και αναμνηστικών, διαφορά μικροαντικείμενα που θα μπορούσα να αγγίξω και να μυρισω

Ένα backrack

καλειδοσκόπιο

Φωτιστικό

φαγητό

Τίποτα, που να μπορεί να φτιαχτεί στο παρών

Ένα βάζο

μουσικό κουτί

Γυαλί

Κασετόφωνο

Μπαούλο

Ένα λαστιχάκι για τα μαλλιά

Ένα κουτί

Μια μεγάλη μπάλα γυμναστικής

καποιο αντικειμενο σχετικο με την ιδια την αναμνηση, που ισως υπηρχε την στιγμη που εκτυλισσοταν στο παρελθον

Ενα όμορφο διακοσμητικό

Μια πέτρα με προσκολλημενα πάνω της απολιθωμένα κελύφη

Φωτογραφικό άλμπουμ

Άλμπουμ με φωτογραφίες

Μια τροφή με καλή γεύση

βιβλιο

??

Βίντεο

Θα ηθελα να ηταν υπο μορφή λευκώματος (χάρτινο, όχι ψηφιακό) το οποιο θα μπορουσε να οργανώσει ολο τον όγκο μέσα

Ένα δέντρο που κάθε ρίζα του είναι μια ανάμνηση και οσο πιο έντονη και σημαντική είναι, τόσο πιο βαθιά η ρίζα και στα κλαριά του ειναι χαραγμένες ημερομηνίες και κρέμονται σχετικά αντικείμενα σαν καρποί.

ένα γλυπτό

Ένα βότσαλο

ΕΝΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΦΙΛΜ

Γλυπτά

Μάλλον σε ένα διαδραστικό media-rich βιβλίο

Η ζωή μου ένα μεγάλο καράβι και οι αναμνήσεις μου αιώνιοι επιβάτες αυτού

Προτζεκτορας

ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ

βιντεο κλιπ

καποια επιφάνεια για projection mapping των φωτογραφιών ή βίντεο από τις αναμνήσεις μου

βιντεοκαμερα

Φαγητό

Βιβλίο

Κολιέ

Ένα marshmallow

μπλουζάκι

Φωτογραφίες

Ένα κτίριο

Αν μετατραπουν σε υλικο αντικειμενο ισως παουν να ειναι αναμνησεις...

Ένα απαλό μαξιλάρι καναπέ

Δε ξέρω

Αι βοηθός. Σαν την Siri

Φωτογραφίες σε κάρτα

Memory stick

Μπλούζα

Αρώματα. Η μυρωδιά με μεταφέρει σε αναμνήσεις περισσότερο από φωτογραφίες και αντικείμενα

Κάτι που θα μπορούσα να κουβαλάω μαζί μου

Σε χαρτί

Μεταξοτυπία

Σταυρουδάκια που θα το φορώ επάνω μου συνεχεια

Digital book

Πίνακας ζωγραφικής

Πίνακας- Ταπετασαρία τοίχου- κομικ

ΕΝΑ ΚΟΧΥΛΙ ΠΟΥ ΤΟ ΒΑΖΕΙΣ ΣΤΟ ΑΥΤΙ ΚΑΙ ΠΑΙΖΕΙ ΤΑ ΚΟΙΝΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΜΑΣ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ

Ζωγραφιά, χάρτης, τμήμα κάποιου χρηστικού αντικειμένου.

Ευρετήριο εικόνων

Εικόνα 1 : <https://human-memory.net/>

Εικόνα 2 : <https://www.simplypsychology.org/amygdala.html>

Εικόνα 3 :

<http://aromavera.blogspot.com/2012/04/aromaterapia-perfeicao-humana-vista.html>

Εικόνα 4 : Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculate Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT PRESS Cambridge, Massachusetts. London, England. σ.7

Εικόνα 5 : Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculate Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT PRESS Cambridge, Massachusetts. London, England. σ. 67

Εικόνα 6 : Mitrović, I. Auger, J. Hanna, J. Helgason, I. (2021) *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*. SpeculativeEdu. Arts Academy. University of Split. σ. 121

Εικόνα 7 : Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculate Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT PRESS Cambridge, Massachusetts. London, England. σ. 36

Εικόνα 8 : Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculate Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT PRESS Cambridge, Massachusetts. London, England. σ. 65

Εικόνα 9 : Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculate Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT PRESS Cambridge, Massachusetts. London, England. σ. 81

Εικόνα 10 : <https://www.gessato.com/memory-container-by-weiche-wu/>

Εικόνα 11 : <https://doi.org/10.1145/3024969.3025069>

Εικόνα 12 : <https://doi.org/10.1145/3024969.3025069>

Εικόνα 13 : <https://doi.org/10.1145/3024969.3025069>

Εικόνα 14 : <https://www.moma.org/collection/works/3578>

Εικόνα 15,16 : <https://www.details-produkte.de/products/memory-container-fat-man-twergi>

<https://www.lineadue-shop.com/boite-de-rangement-boxing-woman-nuala-goodman-twerghi-alessi-serie-limitee/>

Εικόνα 17,18: <https://letterfolk.com/products/bucket-list-road-trip-passport-bundle>

Εικόνα 19, 20:

[:https://www.buzzfeed.com/nusrat21/store-memories?utm_source=dynamic&utm_campaign=bfsharepinterest&sub=0_123438352](https://www.buzzfeed.com/nusrat21/store-memories?utm_source=dynamic&utm_campaign=bfsharepinterest&sub=0_123438352)

Εικόνες 21,22: <https://www.behance.net/gallery/857877/Life-Calendar-How-was-your-day>

Εικόνες 23,24,25,26,27,28: <https://www.marthastewart.com/966085/travel-keepsake-kits>

<https://www.marthastewart.com/275146/vacation-and-memorykeeping-crafts>

Εικόνες 29,30,31,32,33,34:

<https://phkastudio.com/>

<https://booktown.gr/%CE%B2%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%AF%CE%B1/%CE%BA%CE%B1%CE%BB%CE%B5%CE%B9%CE%B4%CE%BF%CF%83%CE%BA%CF%8C%CF%80%CE%B9%CE%BF>

<https://letterfolk.com/products/bucket-list-road-trip-passport-bundle>

https://www.twenty75.com/projects/movement_043/?ssp_iabi=1677422261183

<https://www.apartmenttherapy.com/>

<https://design-milk.com/mobile-series-is-a-versatile-art-object/?epik=dj0yJnU9Z21FT1ZkeWRLYm5xZW1ZZ1V2MEdSTGdZaHd3VVp5UUUYmcD0wJm49UzNiTlQweVdXRkN4a2JaUTBsbVptUSZ0PUFBQUFBR1ViT2d3>

Εικόνες 35,36,37: <https://www.thehandymansdaughter.com/make-box-dividers/>

<https://www.yankodesign.com/2019/05/10/a-modular-shelving-unit-that-requires-no-screws/>

Εικόνες 38,39,40:

<https://contemporum.com/en/shop/living/76/mobile-l-etourdi-the-dizzy>

<https://www.designboom.com/design/nadine-fumiko-schaub-balances-an-interactive-set-of-scales-11-12-2013/>

<http://bakersandastronauts.blogspot.com/2013/05/making-mobiles.html>

Εικόνες 40,41,42,43: <https://www.mistikakipou.gr/louloudia-me-entono-aroma/>

Εικόνα 44:

<https://i.pinimg.com/originals/2c/96/b3/2c96b3e43a84452acd6da447b9b3911f.jpg>

Εικόνες 45,46,47:

<https://i.pinimg.com/originals/7f/a1/80/7fa1805af225fc67af1a10ee69679c8b.jpg>

https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-curtains-rennes-chainette-kvadrat-stockholm-furniture-fair-02-14-2018/?utm_source=designboom+news&utm_medium=email&utm_campaign=ronan+%26+erwan

<http://www.rachelbhayes.com/works>

Εικόνες 48,49,50:

<https://www.toyvendingsupplier.co.uk/vending-machine---gv20--capsule-vending-machine-in-red-4827-p.asp>

<https://officesnapshots.com/2017/08/03/ing-bank-offices-istanbul/>

<https://www.behance.net/gallery/4419469/WHAT-MADE-ME-Interactive-Public-Installation>

Εικόνα 51, 52:

<https://www.amazon.com/Clear-Acrylic-Smooth-Textured-Opening/dp/B0086OHL9A/?th=1>

https://www.researchgate.net/publication/307888361_Characterization_of_layer_built-up_and_inter-layer_boundaries_in_rotational_molding_of_multi-material_parts_in_dependency_of_the_filling_strategy/figures?lo=1

Εικόνα 53:

<https://www.iaea.org/newscenter/news/new-crp-recycling-of-polymer-waste-for-structural-and-non-structural-materials-by-using-ionizing-radiation-f23036>

Εικόνα 54: <https://hardwoodsgroup.com/properties-of-oak-wood/>

Εικόνα 55:

https://www.google.com/search?q=metal+stick+2+mm&tbm=isch&ved=2ahUKEwjFv5zEt9mBAxXp87sIHRLPBJoQ2-cCegQIABAA&oq=metal+stick+2+mm&gs_lcp=CgNpbWcQA1AAWOCpYIYRaAFwAHgAgAF0iAG6BZIBAZUuMpgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&scli

Βιβλιογραφία

Ελληνική βιβλιογραφία

Γκουντώνα, Χ.Γ. (2016). *Μνήμη και Ανάμνηση στον Αριστοτέλη: Μία κριτική προσέγγιση υπό το πρίσμα της γνωστικής και πειραματικής ψυχολογίας*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Κάτσιου-Ζαφρανά, Μ. (2005) *Εγκέφαλος και εκπαίδευση*. Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη Α.Ε.

Κουτσούνα, Μ. (2006). *Άνθρωπος και χρόνος*. Ερμούπολη, Σύρος. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Οικονόμου, Η. Πόθος, Ε. (2010). *Θέματα Γνωσιακής Ψυχολογίας*. Εκδόσεις Gutenberg

Τσιούσης, Α. (2020). *Εικασίες και άλλες προσεγγίσεις για μελλοντικές πραγματικότητες: Μια αφηγηματική σχεδίαση*. Ερμούπολη, Σύρος. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Φρόντ, Ζ. (1980). *Βασικές αρχές της ψυχανάλυσης*. Εκδόσεις Δίοδος.

Changeux, J. P. (1984). *Ο νευρωνικός άνθρωπος: Πώς λειτουργεί ο ανθρώπινος εγκέφαλος*. Εκδόσεις Ράππα.

Kolb, B., Whishaw Q., I. (2018). *Εγκέφαλος και Συμπεριφορά*. Εκδόσεις Πασχαλίδης.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Arshamian, A. Iannilli, E. Gerber, J.C. Willander, J. Persson, J. Seo, H-S. Hummel, T. Larsson, M. (2013). *The functional neuroanatomy of odor evoked autobiographical memories cued by odors and words*. *Neuropsychologia* 51, (Pages 123-131).
- Atkinson, L.R. Atkinson, C. R. Smith, E.E. (2003). Εισαγωγή στην ψυχολογία του Hilgard (Page 545).
- Baddeley, A. (2002). *The Concept of Episodic Memory*. *Episodic Memory: New directions in research*. A. Baddeley, M. Conway, J. Aggleton (Eds.). New York: Oxford UP.
- Bodenhausen, G. V., Sheppard, L. A., & Kramer, G. P. (1994). *Negative Affect and Social Judgment: The Differential Impact of Anger and Sadness*. *European Journal of Social Psychology*, 24, 45-62. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420240104>
- Brill, A. (1938) *The Basic Writings Of Sigmund Freud*. Internet Archive Python library 1.1.0. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.351051/page/n1/mode/2up>
- Cahill, L., Prins, B., Weber, M. McGaugh, J. L. (1994). *β-Adrenergic activation and memory for emotional events* *Nature* volume 371, (Pages 702–704).
- Conway, M. A. Pleydell-Pearce, C. W. (2000) *The Construction of Autobiographical Memories in the Self-Memory System*. *Psychological Review* 2000. Vol 107. No 2. (Pages 261-288).
- Dorst, K. Van den Hoven, E. Kenning, G. Van Gennip, D. Mols, I. Broekhuijsen, M. Zijlema, A. Orth, D. Herron, D. Ramos, L. Versteeg, M. Tarbeeva, N. (2018). *Materialising Memories: Design Research to Support Remembering*. University of Technology Sydney, Australia and Eindhoven University of Technology, the Netherlands.
- Dunne, A. Raby, F. (2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. Springer Science & Business Media.
- Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculate Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT PRESS Cambridge, Massachusetts. London, England
- Friedman, W. J. (1993). *Memory for the time of past events*. *Psychological Bulletin*, 113(1), (Pages 44–66).
- Hamman, S. (2001). *Cognitive and neural mechanisms of emotional memory*, *Trends in Cognitive Sciences* Vol.5 No.9 September 2001
- Herz, R.S. von Clef, J.(2001). *The influence of verbal labeling on the perception of odors: evidence for olfactory illusions?* *Perception* 30, p.381-391.

Hitchcock, M. Teeague, K. (2000). *Souvenirs: The Material Culture of Tourism*. Aldershot, UK: Ashgate Publishing Ltd.

Jones, D. (2005) *Effects of Emotion on Memory Formation and Storage*. A thesis submitted to the Miami University Honors Program in partial fulfillment of the requirements for University Honors with Distinction by Diane Jones May 2005 Oxford, Ohio

Karlsen Johannessen, L. (2019). *The Young Designer's Guide to Speculative and Critical Design*. Department of Design Norwegian University of Science and Technology.

Levine, L. Pizarro, D.A. (2004). *Emotion and Memory Research: A Grumpy Overview*. *Social Cognition*, Vol. 22, No. 5, 2004, pp. 530-554. Published Online:
<https://guilfordjournals.com/doi/10.1521/soco.22.5.530.50767>

Loizeau, J. & Ward, M. (2009) Future Fatigue; atemporality, immortality and design for the warm facilitation of the end. [In conversation: The Amersham Arms, New Cross, London.]

Matt Malpass, M. (2015). *Criticism and Function in Critical Design Practice*. Massachusetts Institute of Technology. DesignIssues: Volume 31, Number 2 Spring 2015.

Malpass, M. (2012). *Contextualising Critical Design: Towards a Taxonomy of Critical Practice in Product Design*. PhD thesis, Nottingham Trent University. UAL: University of the Arts London.

Mitrović, I. Auger, J. Hanna, J. Helgason, I. (2021) *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*. SpeculativeEdu. Arts Academy. University of Split.

Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. (2017) Balance, Cogito and Dott: Exploring Media Modalities for Everyday-life Reflection, *TEI '17: Proceedings of the Eleventh International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction* (Pages 427–433).
<https://doi.org/10.1145/3024969.3025069>

Mols, I. Van den Hoven, E. Eggen, B. (2014). Making Memories: A cultural probe study into the remembering of everyday life. *NordiCHI '14: Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational* (Pages 256–265).
<https://doi.org/10.1145/3024969.30250>

Roediger, H. L. III, Marsh, E. J., & Lee, S. C. (2002). *Kinds of memory*. In H. Pashler & D. Medin (Eds.), *Steven's handbook of experimental psychology: Memory and cognitive processes* (Pages 1–41). John Wiley & Sons Inc.

Roediger, H. L. III, Marsh, E. J., & Lee, S. C. (2002). Varieties of memory. In D .L. Medin & H. Pashler (Eds.), *Stevens' Handbook of experimental psychology, third edition, volume 2:*

Memory and cognitive processes (Pages 1-41). New York: John Wiley & Son.
<http://dx.doi.org/10.4324/9780203759707>

Roediger, H. L. III, & Marsh, E. J. (2003). *Episodic and autobiographical memory*. In A. F. Healy & R. W. Proctor (Eds.), *Handbook of Psychology: Volume 4, Experimental Psychology* (Pages 475-497). New York: John Wiley & Sons.

Paraskevaïdis, P. Andriotis, K. (2014) *Values of souvenirs as commodities*. *Tourism Management* 48 (2015) 1-10

Tiedens, L. Z., & Linton, S. (2001). *Judgment under emotional certainty and uncertainty: The effects of specific emotions on information processing*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 973-988.

Schacter, D. L. Gilbert, D. T. Wegner, D. M. (2012). *Ψυχολογία*. Gutenberg (Pages 228 237).

Thompson, R.F. (1988). *Brain Substrates of Learning and Memory*. *Clinical Neuropsychology and Brain Function*. Boll, T., and Bryant, B.K. (Eds.). Washington, D.C.: American Psychological Association.

Mitrović, I. (2016). Introduction to Speculative Design Practice. *Speculative – Post-Design Practice or New Utopia?*
<http://speculative.hr/en/introduction-to-speculative-design-practice/>

Διαδικτυακές αναφορές

Άρθρα:

Mitrović, I. (2019, January 18). Ivica Mitrović: It's still possible to act to influence our future(s). *SpeculativeEdu*. <https://speculativeedu.eu/interview-ivica-mitrovic/>

Loizeau, J. (2020, June 5). Jimmy Loizeau: Speculation needs to be inclusive or it risks being bourgeois and elitist. Interviewed by Sara Božanić. *SpeculativeEdu*.
<https://speculativeedu.eu/interview-jimmy-loizeau/>

<http://www.fifthsense.org.uk/psychology-and-smell/>

<https://lions-talk-science.org/2014/10/08/smells-ring-bells-how-smells-can-trigger-emotions-and-memories/>

https://human-memory.net/memory-recall-retrieval/#Types_of_Memory_Recall

<https://www.gessato.com/memory-container-by-weiche-wu/>


<https://www.psychology.gr/diafora-themata-psychologias/7275-treis-apo-tis-pio-simantikes-theories-gia-ti-leitourgia-tis-mnimis.html>

<https://www.moma.org/collection/works/3578>

<https://www.droog.com/projects/chest-of-drawers/>


<https://www.fastcompany.com/1670062/gadgets-turn-your-weight-into-wall-art-and-your-height-into-song>

Βίντεο:

 [How We Make Memories: Crash Course Psychology #13](#)

 [How memories form and how we lose them - Catharine Young](#)

 [How Smells Trigger Memories](#)

 [What is Atkinson–Shiffrin Memory Model | Explained in 2 min](#)