

ΜΑΡΙΑ ΡΟΥΣΣΟΥ

www.makebelieve.gr

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΩΝ

1. Σχεδιασμός εφαρμογών Εικονικής Πραγματικότητας πολιτιστικού & εκπαιδευτικού χαρακτήρα στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού

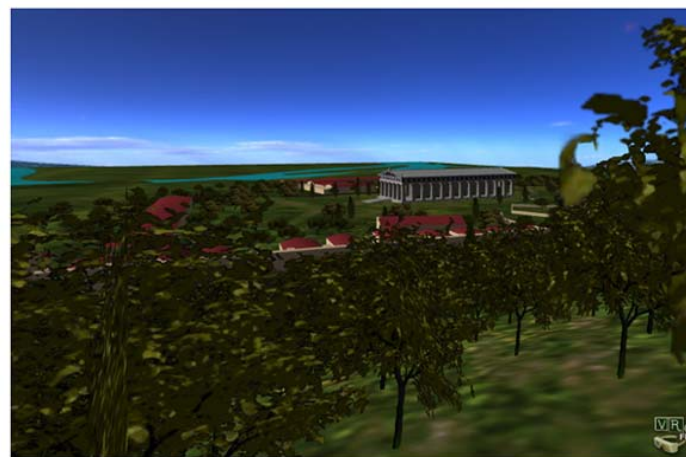
<http://www.virtualreality.gr/> και <http://www.fhw.gr/>

Το Σεπτέμβριο του 1998, η Μαρία Ρούσσου κλήθηκε από το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού (ΙΜΕ) να στήσει το τμήμα Εικονικής Πραγματικότητας (Ε.Π.) το οποίο και διηύθυνε μέχρι και το τέλος του 2002. Στα πλαίσια του ρόλου της υπήρξε υπεύθυνη για τον σχεδιασμό, την εδραίωση και τη διεύθυνση της παρουσίας του ΙΜΕ στο χώρο της τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας, στην Ελλάδα και διεθνώς. Το έργο της περιλαμβάνει τόσο τη δημιουργία ενός πλήρους, πρωτοποριακού, εκθεσιακού περιβάλλοντος με τεχνολογίες αιχμής (τα πρώτα και μοναδικά μέχρι σήμερα προβολικά συστήματα Ε.Π. στην Ελλάδα που είναι ανοικτά στο ευρύ κοινό) όσο και την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού και εκθεσιακού υλικού που πλαισιώνει τα εκθέματα (από το στάδιο της ιδέας, τον εκπαιδευτικό/μουσειολογικό σχεδιασμό, τη δημιουργική/καλλιτεχνική προσέγγιση, ως και την επιστημονική/τεχνική διεύθυνση). Από το 1999 που λειτουργούν τα εκθέματα Ε.Π. στο ΙΜΕ, αποτελούν την κύρια πηγή προσέλκυσης επισκεπτών στο πολιτιστικό του κέντρο, έχοντας δεχτεί πάνω από 180.000 επισκέπτες που στην πλειοψηφία τους είναι μαθητές. Η Μαρία Ρούσσου είχε αναλάβει το γενικότερο σχεδιασμό της εμπειρίας του επισκέπτη όσον αφορά στον τρόπο παρουσίασης των προγραμμάτων Ε.Π. από το μουσειοπαιδαγωγικό τμήμα και στο σχεδιασμό των συνοδευτικών πολυμεσικών εφαρμογών ενημέρωσης που ολοκλήρωναν την εκπαιδευτική εμπειρία. Στις ακόλουθες σελίδες παρουσιάζονται ενδεικτικά οι διαδραστικές παραγωγές εικονικής πραγματικότητας με αντικείμενο την εκπαίδευση, τη διάδοση και προβολή της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς για τις οποίες υπήρξε υπεύθυνη σχεδιασμού και υλοποίησης.

Τα εκθέματα Εικονικής Πραγματικότητας «Κιβωτός» και «Μαγική Οθόνη» καθώς και όλες οι παραγωγές που αναφέρονται είναι ανοικτά στο κοινό σε ώρες επίσκεψης του Πολιτιστικού Κέντρου Ελληνικός Κόσμος, Πειραιώς 254 στον Ταύρο.

Ο Ναός του Δία στην Ολυμπία

Ίσως το πιο δημοφιλές πρόγραμμα Εικονικής Πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού είναι το πρόγραμμα της τρισδιάστατης εικονικής αναπαράστασης του χώρου της Ολυμπίας με την πλήρη αναπαράσταση - εξωτερική κι εσωτερική- του φημισμένου ναού του Δία στην Ολυμπία. Οι επισκέπτες του συστήματος Εικονικής Πραγματικότητας «Κιβωτός» φορώντας ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά που δίνουν την ψευδαίσθηση του βάθους έχουν τη δυνατότητα να θαυμάσουν τους άθλους του Ηρακλή στις μετόπες, τα φημισμένα αετώματα και το μεγαλοπρεπές άγαλμα του Δία -ένα από τα επτά θαύματα του κόσμου- από το οποίο τίποτα δε σώζεται σήμερα. Επιπλέον, η ψηφιακή αναπαράσταση αποδίδει πιστά τη μορφολογία του εδάφους και τον περιβάλλοντα χώρο τον οποίον μπορούν να περιηγηθούν οι επισκέπτες, ενώ σε εξέλιξη βρίσκεται η πιστή αναπαράσταση και των υπόλοιπων μνημείων της ιερής Άλτεις. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα με πολλές εκπαιδευτικές δυνατότητες που προσελκύει μεγάλο αριθμό επισκεπτών.



Συναρμολογώντας Ολυμπιακά Αγγεία

Το πρόγραμμα αυτό αποτελεί μια σειρά εκπαιδευτικών παιχνιδιών-εμπειριών στο έκθεμα «Μαγική Οθόνη» που δίνει τη δυνατότητα στους νεαρούς επισκέπτες να συμμετέχουν ενεργά και με δημιουργικό τρόπο στην κατασκευή γνωστών αγγείων, μαθαίνοντας παράλληλα για τα δημοφιλή ολυμπιακά αθλήματα και τους αθλητές της αρχαιότητας. Οι επισκέπτες διαλέγουν τα εικονικά θραύσματα διαφόρων αγγείων και σαν μικροί συντηρητές, τα ενώνουν για να δουν τις παραστάσεις ολυμπιακών αθλημάτων να ζωντανεύουν μπροστά στα μάτια τους.



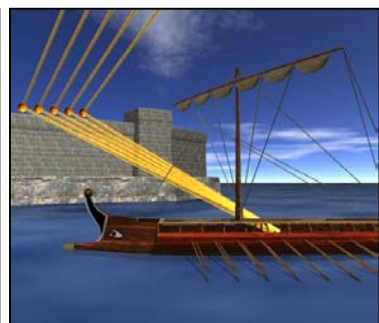
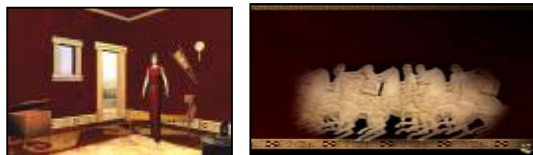
Το εργαστήριο του Φειδία στην Ολυμπία

Πρόκειται για μια διαδραστική εικονική εμπειρία που μεταφέρει τους επισκέπτες στο εργαστήριο του γλύπτη Φειδία στην Ολυμπία. Ο χώρος του εργαστηρίου περιλαμβάνει -σε πιστή αναπαράσταση- το ξακουστό άγαλμα του Δία, και τα εργαλεία, υλικά και καλούπια του γλύπτη. Μέσα από την ενεργή συμμετοχή στη δημιουργία του αγάλματος, οι νεαροί επισκέπτες μετατρέπονται σε βοηθοί του γλύπτη, εφαρμόζοντας με διαδραστικό τρόπο τα απαραίτητα υλικά στο άγαλμα έτσι ώστε να το συνθέσουν και να το ολοκληρώσουν μέσα στο εργαστήριο. Η δραστηριότητα αυτή προσφέρει μια συναρπαστική εμπειρία στην οποία οι επισκέπτες συμμετέχουν ενεργά, μαθαίνοντας παράλληλα πολύτιμες πληροφορίες για τα εργαλεία, για τα υλικά και τον τρόπο επεξεργασίας τους, για τις μεθόδους εφαρμογής των υλικών στην κατασκευή του αγάλματος, για τη διαδικασία δημιουργίας του από το γλύπτη αλλά και για την αρχαία Ολυμπία και τους Ολυμπιακούς αγώνες. Πρόγραμμα για το έκθεμα Ε.Π. «Κιβωτός».



Μαγικό Βεστιάριο

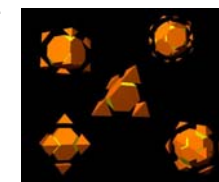
Η ελληνική ενδυμασία κατά τη Βυζαντινή και Κλασική εποχή αποτελεί το θέμα του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος Ε.Π. που πλαισιώνει την έκθεση «Κρόσσια, Χιτώνες, Ντουλαμάδες, Βελάδες - 4000 χρόνια Ελληνικής φορεσιάς». Πρόκειται για ένα σύνολο διαδραστικών εκπαιδευτικών εμπειριών-δραστηριοτήτων που απευθύνονται σε παιδιά με στόχο να ζωντανέψουν τον κόσμο της ελληνικής φορεσιάς μέσα στους αιώνες με τρόπο που θυμίζει παραμύθι.



ΕΥΡΗΚΑ!!! Ιστορίες από τον Αρχιμήδη

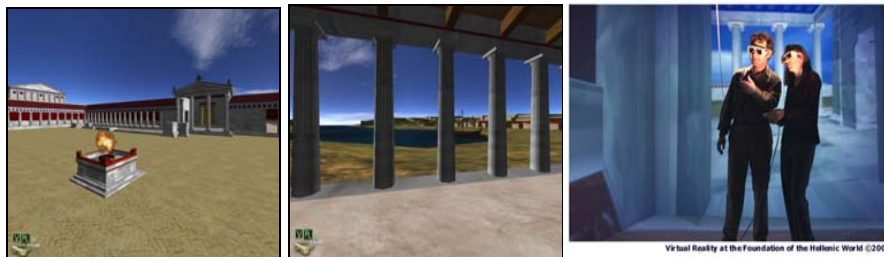
Στα πλαίσια της έκθεσης για τα αρχαία ελληνικά μαθηματικά που εγκαινιάζεται στις 20 Μαρτίου 2003, το τμήμα Εικονικής Πραγματικότητας ανέπτυξε συνοδευτικό πρόγραμμα με θέμα του μία από τις μεγαλύτερες μορφές των αρχαίων ελληνικών μαθηματικών και γενικότερα της αρχαίας και μεσαιωνικής επιστήμης, τον Αρχιμήδη.

Μέσα από διαδραστικά εικονικά πειράματα, οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα, συμμετέχοντας ενεργά, να μάθουν για το θεώρημα υπολογισμού του όγκου της σφαίρας σε συνδυασμό με το νόμο ισορροπίας του ζυγού, την αρχή της υδροστατικής και το περίφημο ΕΥΡΗΚΑ, την εφεύρεση του κοχλία για μεταφορά νερού από χαμηλότερη σε υψηλότερη στάθμη, την ιστορία με τα παραβολικά κάτοπτρα αλλά και τις δαγκάνες, οι οποίες χρησιμοποιούνταν για να αναποδογυρίζονται τα πλοία των Ρωμαίων.



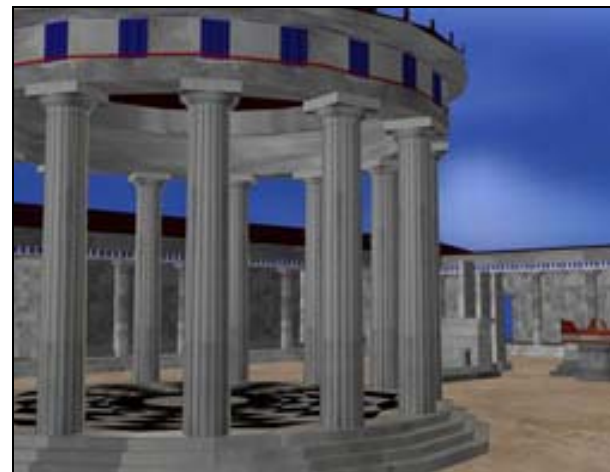
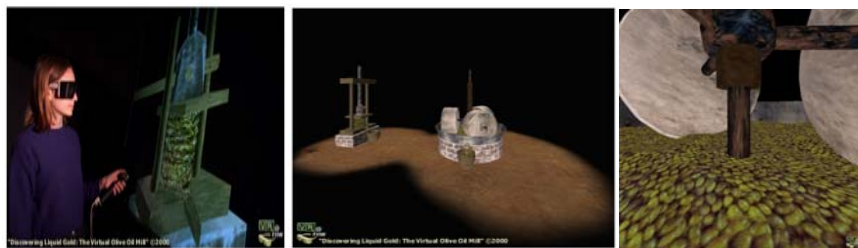
Περιήγηση στην Αρχαία Μίλητο

Το πρώτο πρόγραμμα της "Κιβωτού" είναι η περιήγηση στη χερσόνησο και την πόλη της Μιλήτου, όπως ήταν δύο χιλιάδες χρόνια πριν. Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν την εικονική πόλη, να "πετάξουν" πάνω από τις πιστές ψηφιακές αναπαραστάσεις των σημαντικότερων δημόσιων κτηρίων, ακόμα και να "βουτήξουν" στο λιμάνι της.



Το Παραδοσιακό Ελαιοτριβείο

Στα πλαίσια της έκθεσης «Αναζητώντας το υγρό χρυσάφι» που λειτουργεί στο Πολιτιστικό Κέντρο *Ελληνικός Κόσμος*, οι νεαροί επισκέπτες μπορούν να δουν εικονικά και με τρόπο μοναδικό τη λειτουργία ενός παλαιού ελαιοτριβείου. Πρόκειται για μια πρωτότυπη παρουσίαση του εξοπλισμού ενός πέτρινου ελαιοτριβείου και του τρόπου παραγωγής του ελαιόλαδου, μέσα από την εικονική περιήγηση σε χαμένες πρακτικές του παρελθόντος. Στο ιδιαίτερο αυτό ελαιοτριβείο, οι επισκέπτες όχι μόνο μαθαίνουν για την παραδοσιακή διαδικασία παραγωγής του ελαιόλαδου αλλά μπορούν και να λειτουργήσουν το πιεστήριο που παράγει το λάδι ή ακόμα, με το πάτημα ενός κουμπιού, να συρρικνωθούν στο μέγεθος μιας ελιάς και να μπουν μέσα σε αυτό!



Αρχαία Πριήνη

Η Ιωνική πόλη της Πριήνης, ένα εξαιρετικό παράδειγμα Ελληνιστικής αρχιτεκτονικής, είναι η δεύτερη σε σειρά πόλη μετά την Αρχαία Μίλητο, που αναπτύσσεται στο σύνολό της για εικονική περιήγηση στην Κιβωτό. Η ψηφιακή αναπαράσταση των δημοσίων κτηρίων της πόλης, των κατοικιών και του περιβάλλοντος χώρου είναι σε εξέλιξη.



2. Σχεδιασμός άλλων εικονικών εφαρμογών πολιτιστικού & εκπαιδευτικού χαρακτήρα

Το ερευνητικό πρόγραμμα NICE (**The NICE project -Narrative-based, Immersive, Constructionist/Collaborative Environments**) είναι ένα από τα πρώτα εκπαιδευτικά εικονικά περιβάλλοντα για μικρά παιδιά και θεωρείται σταθμός στο χώρο της Εικονικής Πραγματικότητας κι Εκπαίδευσης. Η Μαρία Ρούσσου εμπνεύστηκε την ιδέα και ήταν υπεύθυνη της ομάδας που σχεδίασε και υλοποίησε το εικονικό περιβάλλον και την αξιολόγησή του με περισσότερα από 70 παιδιά ηλικίας 6-10 ετών. Νεαροί μαθητές μέσα σε συστήματα τύπου CAVE που βρίσκονταν σε διάφορα γεωγραφικά σημεία, μοιράζονταν ταυτόχρονα, μέσω δικτύου, το ίδιο εικονικό περιβάλλον με απώτερο σκοπό τη συνεργασία για την καλλιέργεια ενός εικονικού κήπου και την εκμάθηση των διεργασιών ενός απλού οικοσυστήματος.

Ως εκπαιδευτικό εργαλείο, το πρόγραμμα βασίζεται στις θεωρίες του Piaget (constructivism), στην άτυπη αφηγηματική προσέγγιση και στη συνεργασία. Η έρευνα **Issues in the Design and Evaluation of a Virtual Reality Learning Environment** και οι σχετικές δημοσιεύσεις αποτελούν αναφορά στο χώρο, ενώ το πρόγραμμα έχει λάβει βραβεία και μεγάλη δημοσιότητα στο διεθνή τύπο. Ολόκληρο κεφάλαιο του βιβλίου *Understanding Virtual Reality* των W. Sherman και A. Craig (Morgan Kaufmann Publishers 2003) είναι αφιερωμένο στο πρόγραμμα NICE.

Το 1997, η Μαρία Ρούσσου παρουσίασε ένα από τα πιο σημαντικά καλλιτεχνικά έργα Εικονικής Πραγματικότητας, το **Mitologies**. Το Mitologies είναι ένα εκτενές εικονικό περιβάλλον του οποίου οι συμμετέχοντες εμπλέκονται στην εμπειρία μιας αισθησιακής αναζήτησης μέσα στην ιστορία, τη μυθολογία, την τέχνη και τη μουσική. Το Mitologies, εμπνευσμένο από μεσαιωνικά λογοτεχνικά πρότυπα, στέλνει τον επισκέπτη σε ένα μυστικιστικό ταξίδι μέσα από ένα λαβύρινθο γεμάτο δραματικές αλληλεπιδράσεις. Παιρσιθητικά τοπία, παράξενα αισθητικά στοιχεία, βαγκνερική μουσική, χρονική πίεση και ασυνέχειες του χώρου, παρασύρουν τον παρατηρητή σε μια πλοκή «δράσης» που αρχίζει με ένα λογοπαίγνιο, τη λέξη «mitologies» που προέρχεται από την ελληνική λέξη «μίτος» - το νήμα που έδωσε η Αριάδνη στο Θησέα για να τον βοηθήσει να βγει από το Μινωικό Λαβύρινθο. Το ταξίδι της ανακάλυψης γίνεται μέσα σε ένα δυνητικά άπειρο λαβύρινθο που φέρνει τους επισκέπτες αντιμέτωπους με την «Αποκάλυψη» των ξυλόγλυπτων του Ντύρερ, με μεσαιωνικά δώματα, με την «Κόλαση» του Δάντη και με πολυάριθμες αναφορές σε μυθολογικές, καλλιτεχνικές και θρησκευτικές εικονογραφήσεις. Το σύνθετο δίκτυο μεταφορών και σημείων που κορυφώνεται σε μια ιλιγγιώδη σπείρα, έχει σχεδιασθεί έτσι ώστε να προσφέρει την εμπειρία της συναισθηματικής ουσίας κάθε ιστορικο-πολιτικού περιβάλλοντος. **Στη μόνιμη συλλογή του μουσείου Ars Electronica, Linz, Αυστρία.**

Μαρία Ρούσσου, 2003



Ο μικρός Eddie στο σύστημα CAVE^(R), αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά στον εικονικό κήπο του NICE με σκοπό την καλλιέργεια ενός εικονικού οικοσυστήματος. 1997, Chicago. Περισσότερες πληροφορίες: <http://www.evl.uic.edu/tile/NICE/>



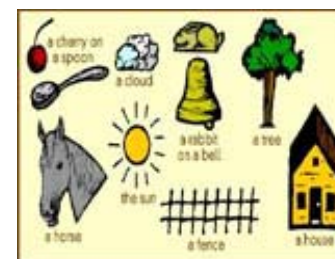
Τρισδιάστατη αναπαράσταση του τζαμιού στην Cordoba της Ισπανίας από το *mitologies* (1997).

<http://www.evl.uic.edu/mitologies/>

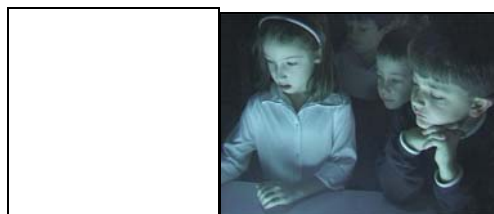
3. Σχεδιασμός έργων στο Διαδίκτυο, διαδραστικών εγκαταστάσεων, πολυμεσικών εφαρμογών



Η Μαρία Ρούσσου υπήρξε μέλος της τμήματος Νέων Μέσων του μουσείου Walker Art Center στη Minneapolis των ΗΠΑ και μέλος της ομάδας του προγράμματος Integrated Arts Information Access που ανέλαβε την ψηφιοποίηση της συλλογής σύγχρονης τέχνης του μουσείου. Το βασικό έργο της ήταν ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, ο σχεδιασμός του ψηφιακού περιεχομένου και η δημιουργία on-line διαδραστικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για μαθητές και εκπαιδευτικούς. Οι δραστηριότητες βρίσκονται στο τμήμα "playground" του κόμβου <http://www.artsconnected.org> και οι υπόλοιπες ψηφιακές παραγωγές στις οποίες συμμετείχε στο <http://www.walkerart.org/>.



The FileRoom είναι ένα παγκόσμιο αρχείο καταγραφής περιπτώσεων πολιτισμικής λογοκρισίας, έργο του διάσημου Ισπανού καλλιτέχνη Antonio Muntadas. Παρουσιάστηκε στο κοινό ως φυσική διαδραστική εγκατάσταση το καλοκαίρι του 1994 στο πολιτιστικό κέντρο του Chicago κι ακολούθως σε μουσεία και ατομικές εκθέσεις του καλλιτέχνη σε όλο τον κόσμο. Παράλληλα υπήρχε για χρόνια στο Διαδίκτυο. Η Μαρία Ρούσσου διετέλεσε Υπεύθυνη Παραγωγής του έργου. Σχεδίασε και υλοποίησε το ηλεκτρονικό αρχείο για το Διαδίκτυο και για την εγκατάσταση στο χώρο, έτσι ώστε να είναι εύχρηστη για τους χιλιάδες των επισκεπτών της. Στους 4 μήνες της έκθεσης στο Chicago Cultural Center, δέχτηκε πάνω από 80,000 άτομα. Το FileRoom έχει κερδίσει διεθνή βραβεία και μεγάλη δημοσιότητα διεθνώς. Το ηλεκτρονικό αρχείο έχει αγοραστεί ως μουσειακό αντικείμενο. <http://www.thefileroom.org/>



Η Μαρία Ρούσσου έχει συμμετάσχει σε όλα τα διεθνή φεστιβάλ **Medi@terra** μέχρι σήμερα ως επιστημονική σύμβουλος του Κέντρου για την Τέχνη και τις Νέες Τεχνολογίες Φούρνος και μέλος της οργανωτικής και καλλιτεχνικής επιτροπής. Υπήρξε υπεύθυνη του συμποσίου ειδικών και της έκδοσης για το φεστιβάλ του 2000.

[Medi@terra 2002: "New Platforms"](#) | [Medi@terra 2001: "De-Globalizing / Re-Globalizing"](#)

[Medi@terra 2000: "Neoftech\]nologies"](#) | [Medi@terra 1999: "Pendulum"](#)

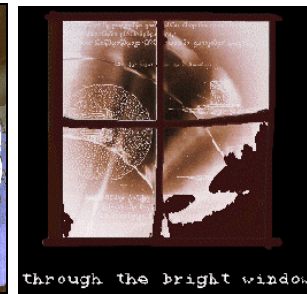


Η βιντεοεγκατάσταση με τίτλο **cleanse** αντιπροσωπεύει μια συμβολική δράση καθάρσης από την πληθώρα των εικόνων και της υπερβολικής ποσότητας «πληροφορίας» που έχει κατακλύσει τη ζωή μας. Το έργο αποτελείται από έναν κυλινδρικό τσιμεντένιο κάδο-πηγάδι γεμάτο με νερό που στον πάτο του έχει μια βιντεοοθόνη. Ο επισκέπτης που κοιτάζει μέσα στο πηγάδι βλέπει ένα μάτι να τον κοιτάζει και παράλληλα να καθαρίζεται με σταγόνες. Δίπλα στο πηγάδι υπάρχει ένας δεύτερος κύλινδρος με νερό και σωληνάριο που δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να συμμετάσχει στη διαδικασία της καθάρσης του ματιού. Το έργο εκτέθηκε στα πλαίσια της έκθεσης *Virtual Spaces*, για το Διεθνές Συμπόσιο Ηλεκτρονικών Τεχνών ISEA '97, τον Σεπτέμβριο του 1997 στο Chicago.
<http://www.evl.uic.edu/mariar/MFA/CLEANSE>



handprints - Έκθεση *Untitled*, 14 Ιουνίου – 3 Αυγούστου, 1996, *Gallery 312, 312 N. May St., Chicago IL*

Διαδραστικό αφηγηματικό περιβάλλον που αναπτύχθηκε για το Διαδίκτυο κι εκτέθηκε ως εγκατάσταση σε κεντρική γκαλερί του Σικάγο. Στις πρώτες σελίδες-οθόνες του έργου προσδιορίζεται το αφηγηματικό ύφος και η αρχή μιας ιστορίας, την οποία συνεχίζουν οι επισκέπτες, συμμετέχοντας έτσι ενεργά στη δημιουργία ενός μεγάλου παραμυθιού χωρίς τέλος. Ο καλλιτέχνης Paul Brenner πρόσθεσε την αρχή μιας δεύτερης ιστορίας κατά τη διάρκεια της έκθεσης στην Gallery 312.

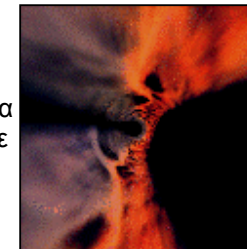


Το 1994-1995, η Μαρία Ρούσσου συμμετείχε στην υλοποίηση του προγράμματος **CitySpace**. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα όπου παιδιά από κάθε πολιτεία των ΗΠΑ συνεργάζονταν για δημιουργήσουν μια εικονική πόλη.

<http://www.cityspace.org/>

Το 1995, η Μαρία Ρούσσου συμμετείχε στην ομάδα καλλιτεχνών δημιουργών του έργου **the Great Sandini Family Circus** με το περιβάλλον Psychotunnel.

Πρόκειται για μια ψυχαγωγική εικονική εμπειρία με δρώμενα που θυμίζουν τσίρκο του δρόμου και πρωτοπαρουσιάστηκε σε σύστημα CAVE κατά τη διάρκεια του φεστιβάλ Νέων Μέσων EVE4 (Electronic Visualization Event IV) στην Gallery 400 του Σικάγο, ΗΠΑ. Έχει παρουσιαστεί επίσης στο συνέδριο SIGGRAPH '96 και στο Ars Electronica Festival '96 στο Linz της Αυστρίας.



Η Μαρία Ρούσσου έχει σημαντική εμπειρία στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη -κυρίως εκπαιδευτικών και πολιτιστικών- εφαρμογών με πολυμέσα. Μερικές από τις εφαρμογές αυτές χρησιμοποιήθηκαν σε σχολεία ή ως πρότυπα μετέπειτα εφαρμογών. Ενδεικτικά αναφέρονται:



επισκεπτών για επιστημονικά προγράμματα της έκθεσης VROOM SIGGRAPH 1994 (40.000 επισκέπτες), κ.ά.

Ο σχεδιασμός και η επιμέλεια πληροφοριακών πολυμεσικών εφαρμογών για κίосκια, εκθέσεις, διαδραστικούς δίσκους και το Διαδίκτυο. Ενδεικτικά αναφέρονται η παραγωγή «Τι βρίσκεται πίσω από τη μαγεία;» με πληροφορίες, εικόνες και βίντεο σχετικά με τις τεχνικές, την τεχνολογία και τα προγράμματα Ε.Π. του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, η παραγωγή πληροφόρησης



Η δημιουργία βιντεοπαραγωγών με προϋπολογισμένη ψηφιακή εικόνα (pre-rendered) για τη δημιουργία κινηματογραφικού-τύπου εμπειρία σε συνέδρια και παρουσιάσεις.



Το πρόγραμμα **Mathhopper** (1993), ένα διαδραστικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την εκμάθηση βασικής αριθμητικής για παιδιά 3^{ης} τάξης βασισμένο στο αμερικανικό κρατικό πρόγραμμα μαθηματικής εκπαίδευσης T.I.M.S (Teaching Integrated Math and Science). Η ανάπτυξη έγινε σε Macintosh με τη χρήση της SuperCard.

Το πρότυπο πρόγραμμα **Urban Sherpa** (1994), ένας τουριστικός οδηγός αρχιτεκτονικής της πόλης του Chicago με προοπτική χρήσης του σε φορητή συσκευή παροχής πληροφορίας που ήταν συνδεδεμένη με σύστημα καταγραφής της γεωγραφικής θέσης (GPS). Το GPS μετέδιδε την ακριβή θέση του χρήστη στη συσκευή που κρατούσε, η οποία έτσι παρουσίαζε εικόνα και βίντεο του αντίστοιχου σημείου της πόλης με πληροφορίες για το αρχιτεκτόνημα. Υλοποιήθηκε σε Macintosh με MacroMedia Director & Lingo.