

The background is a vibrant, multi-colored mosaic in shades of orange, teal, and brown. Overlaid on this is a large, light gray spiral graphic that starts from the center and expands outwards. The text 'DEMOS' is in a bold, orange, sans-serif font, while 'DEcision Management Open Space' is in a smaller, orange, sans-serif font to its right.

DEMOS DEcision Management Open Space

URBAN
PLANNING
PROJECT

DEMOS: ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το DEMOS είναι ένα πρόγραμμα δράσεων που ενθαρρύνει και υποστηρίζει τη συλλογική επεξεργασία και διαχείριση ζητημάτων διαφορετικών κοινοτήτων, με όχημα το παιχνίδι και τις παραστατικές τέχνες [θέατρο | χορός]. Πρόκειται για μία διαδικασία, όπου οι κοινότητες [προς-]καλούνται να αναδείξουν, να επεξεργαστούν και εν τέλει να διαχειριστούν συλλογικά ένα ζήτημα που τους αφορά, με αφετηρία ένα παιχνίδι και κορύφωση ένα «τελικό γεγονός», μια παράσταση στο δημόσιο χώρο.

Σε 9 ημέρες και με 9 συνεργάτες του UrbanDig Project, το DEMOS απευθύνεται σε ποικιλόμορφες και ετερογενείς κοινότητες, σε ομάδες, γειτονιές, οργανισμούς και δομές, ενισχύοντας τη συμμετοχή και τη συν-διαμόρφωση. Ακόμα, το πρόγραμμα δράσεων του DEMOS και ειδικότερα το παραστατικό σκέλος και το ανοιχτό δημόσιο «τελικό γεγονός», απευθύνεται σε πολιτιστικά φεστιβάλ και προγράμματα που δένουν τα καλλιτεχνικά με τα κοινωνικά ζητούμενα.

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ DEMOS ΕΙΝΑΙ:

- η καλλιέργεια «ήπιων δεξιοτήτων» συμμετοχικότητας, εμπλοκής, συν-διαχείρισης, συν-απόφασης και αυτό-αξιολόγησης
- η δημιουργία ενός μηχανισμού υποστήριξης αποφάσεων με τη δυνατότητα να μεταφέρεται σε διαφορετικά χωρικά, κοινωνικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα
- η δοκιμή και αξιολόγηση εναλλακτικών τρόπων διαχείρισης ενός συλλογικού ζητήματος

Το «τελικό γεγονός», αποτελεί πιλότο σύμπραξης και κοινής έκφρασης των συμμετεχόντων. Γίνεται σε δημόσιο χώρο παράλληλα και διασταυρούμενα με μια χορευτική - θεατρική - μουσική παράσταση της καλλιτεχνικής ομάδας UrbanDig. Η παράσταση εμπνέεται από τη δραστήρια «ανοιχτότητα» σ'έναν κόσμο που αλλάζει, ως εναλλακτική της απομόνωσης και του φόβου για το απρόβλεπτο και το διαφορετικό.. Οι δύο δράσεις εξελίσσονται παράλληλα και διασταυρούμενα μέσα στην ενιαιότητα του κοινωνικού χώρου, ως χώρου ταυτόχρονα πραγματικού και φανταστικού.



photo: Vosgerau Irina



photo: Vosgerau Irina

ΗΜΕΡΑ 0 ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ SITE-SPECIFIC [ΕΠΙΤΟΠΙΟΥ] ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Η Ημέρα 0 [σε κάποιες περιπτώσεις μπορεί να χρειαστούν 2 μέρες] αφιερώνεται στην προετοιμασία του προγράμματος και του site-specific περιεχομένου. Με λίγα λόγια, καθώς το πρόγραμμα δράσεων του «DEMOS» καθορίζεται από το χωρο-κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο υλοποιείται, η Ημέρα 0 επικεντρώνεται στην «αναγνώριση» του τόπου, των χαρακτηριστικών του, των σημείων ενδιαφέροντος αλλά και των κοινοτήτων που πρόκειται να εμπλακούν. Από αυτή τη σύντομη προετοιμασία, προσαρμόζονται τα σκέλη του προγράμματος στα δεδομένα κάθε τόπου που το υποδέχεται. Αυτό το στάδιο, αφορά την ομάδα του προγράμματος και είναι καθοριστική για την εξέλιξη των υπόλοιπων ημερών.

9 Ημέρες Δράσεων



ΗΜΕΡΑ 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ «DEMOS» THE GAME

Το «DEMOS» αναπτύσσει ένα εναλλακτικό εκπαιδευτικό μοντέλο απόκτησης και καλλιέργειας «ήπιων δεξιοτήτων» συμμετοχικότητας, εμπλοκής, συν-διαχείρισης, συν-απόφασης και αυτό-αξιολόγησης. Ο σκοπός του είναι να αποτελέσει μία ευφάνταστη μεθοδολογία για τη διερεύνηση και επεξεργασία ζητημάτων, που αφορούν μία κοινότητα άλλοτε διαμορφωμένη και άλλοτε τυχαία.

Έμπνευση αποτελεί η καθημερινότητα στην πόλη ως πεδίο ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων αλλά και ερεθισμάτων, αλληλεπιδράσεων και συγκρότησης πολλαπλών συλλογικών ταυτοτήτων. Για το παιχνίδι, η πόλη γίνεται ένας μεγάλος επιδαπέδιος χάρτης, που λειτουργεί ως ταμπλό. Μία φανταστική βόλτα στην πόλη και το απρόβλεπτο που αυτή επιφυλάσσει, γίνεται η συνθήκη μέσα στην οποία οι παίκτες διερευνούν μια ευρεία γκάμα θεμάτων -από πρακτικά ζητήματα της καθημερινότητας μέχρι και ερωτήματα που εκκινούν από αφηρημένες έννοιες - ενώ παράλληλα διασκεδάζουν.

Η διασκεδαστική αυτή συνθήκη συλλογικής εκπαίδευσης και αναζήτησης, δεν τελειώνει εκεί: Μια παραστατική live-art εμπειρία δημιουργεί μια βιωματική απόπειρα εμβάθυνσης στα ζητούμενα, που απευθύνεται τόσο στο μυαλό όσο και στο συναίσθημα, τόσο στο πνεύμα όσο και στο σώμα, τόσο στην ομάδα όσο και στο άτομο.



photo: Stathias Konstantinos



photo: Majid Zabihi



photo: Stathias Konstantinos

ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ

Η ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ ΣΤΗ ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΠΟΛΗ

8 ομάδες αναμετρώνται για το ποια θα φτάσει πρώτη στο σπίτι της «Γαβριέλλας», μιας υποθετικής «γειτόνισσας», γνωστής για την ανοιχτή της πόρτα, που «έχει χρόνο» για όποιον τη χρειαστεί. Η κάθε μία ομάδα επιλέγει ένα θέμα προς επεξεργασία και ξεκινά να αναζητά «απαντήσεις», καθώς «περπατά» μέσα στους δρόμους και τις λεωφόρους της πόλης. Όσο πιο γρήγορα εξελίσσεται μια ομάδα και είναι σε θέση να πείσει γι' αυτό, τόσο πιθανότερο είναι να κερδίσει περισσότερο χρόνο με τη Γαβριέλλα.

Ο χάρτης της πόλης αποτελεί το ταμπλό του επιδαπέδιου παιχνιδιού, όπου οι παίκτες κινούν τα πιόνια τους. Το ταμπλό μετασχηματίζεται σε μια τρισδιάστατη σπείρα που ορίζει τον τρόπο κίνησης μέσα στην πόλη.

Ωστόσο, το DEMOS εξελίσσεται σε δύο μέρη:



photo: Stathias Konstantinos

Καθώς οι ομάδες «περιπλανώνται», τα ερεθίσματα του αστικού περιβάλλοντος δίνουν ιδέες ποικίλων συλλογικών τρόπων επεξεργασίας, μέσα από «κάρτες περίπατου» που συναντούν σε κάθε σημείο. Στο τέλος κάθε γύρου, οι ομάδες «μονομαχούν» λεκτικά μεταξύ τους, προσπαθώντας να «πείσουν» για τα αποτελέσματα των διεργασιών τους και την ωριμότητα των συμπερασμάτων τους. Η ομάδα που νικάει στις μονομαχίες παρουσίασης κόβει δρόμο προς τη Γαβριέλλα και αυξάνει τις πιθανότητες να κερδίσει περισσότερο χρόνο μαζί της.

Μια καλή πορεία, όμως, δε συνιστά απαραίτητα νίκη: Λίγο πριν το τέλος, «ξεκλειδώνονται» οι λεωφόροι της ανατροπής! Είναι οι ομάδες που προηγούνται τόσο καλά προετοιμασμένες όσο νομίζουν για μια τελική μονομαχία;

Σύμμαχοι στην περιπλάνηση των ομάδων αποτελούν 2 performers, ο Γαλατάς, ένας γείτονας της Γαβριέλλας – ο άνθρωπος της «διπλανής πόρτας», και το Περιστερί: Ο Γαλατάς, ως συντονιστής της εμπειρίας, διευκολύνει την ομαλή εξέλιξη του παιχνιδιού και ταυτόχρονα προετοιμάζει τις ομάδες για τα επόμενα βήματα τους. Η παρουσία του Περιστεριού ενισχύει την αίσθηση της περιπλάνησης στην πόλη, ενώ φέρνει με διασκεδαστικό τρόπο το στοιχείο του απρόοπτου!

2ο ΜΕΡΟΣ: Η LIVE ART ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΕΜΒΑΘΥΝΣΗΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΗΣ ΓΑΒΡΙΕΛΛΑΣ

Η νίκη στο παιχνίδι ξεφεύγει από την παραδοσιακή έννοια: Όλες οι ομάδες, αργά ή γρήγορα, φτάνουν στο σπίτι της Γαβριέλλας. Αυτό που αλλάζει είναι ότι η τελική κατάταξη επηρεάζει τη διάρκεια επαφής κάθε ομάδας μαζί της. Οι -φαινομενικά- χαμένοι, περνούν λιγότερο χρόνο μαζί της – κερδίζουν, όμως, μεγαλύτερη παραμονή στο πεδίο και άρα, μια πιο εκτεταμένη εκπαίδευση και επαφή με το θέμα τους.

Όποιες «αποσκευές» κι αν κουβαλά η κάθε ομάδα, η Γαβριέλλα, μέσα από μια live art performance, την οδηγεί να συνειδητοποιήσει το βάθος της μέχρι τώρα πορείας της. Καθοδηγώντας τους παίκτες - με ρητούς και άρητους τρόπους - να συνθέσουν τα κομμάτια του παζλ, τους βοηθά να ρίξουν φως στο προσωπικό, εσωτερικό ταξίδι που πραγματοποιούν παράλληλα με την πολυσυλλεκτική εμπειρία της ομαδικής περιπλάνησης.



photo: Stathias Konstantinos



photo: Stathias Konstantinos



photo: Stathias Konstantinos

ΗΜΕΡΕΣ 2 + 3 ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ & ΛΗΨΗ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ

Αν την 1η Ημέρα οι συμμετέχοντες / ουσες αφήνονται να παρασυρθούν στους «κανόνες» και τη ροή του παιχνιδιού, τη 2η και 3η Ημέρα καλούνται να αναστοχαστούν την εμπειρία τους. Στόχος είναι να κατανοήσουν βαθύτερα όσα τους έδειξε η διαδικασία, να ιεραρχήσουν όσα θεωρούν σημαντικά και να καταλήξουν σε βασικές αρχές για το σχεδιασμό του «τελικού γεγονότος».

ΗΜΕΡΕΣ 4 ΕΩΣ 7 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ «ΤΕΛΙΚΟΥ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ»

Το «τελικό γεγονός» είναι η ευκαιρία των κοινοτήτων για μια εξωστρεφή παρέμβαση και επικοινωνία των αποτελεσμάτων της εμπειρίας του παιχνιδιού και του αναστοχασμού. Στόχος είναι να σχεδιάσουν με λεπτομέρεια μία δράση στο δημόσιο χώρο με σκοπό την ευαισθητοποίηση, την ενημέρωση, την ενθάρρυνση, τη διαμαρτυρία, την ψυχαγωγία, την προσέλκυση και άλλα. Αυτή είναι η στιγμή που οι κοινότητες σχεδιάζουν τον κοινό τους χώρο.



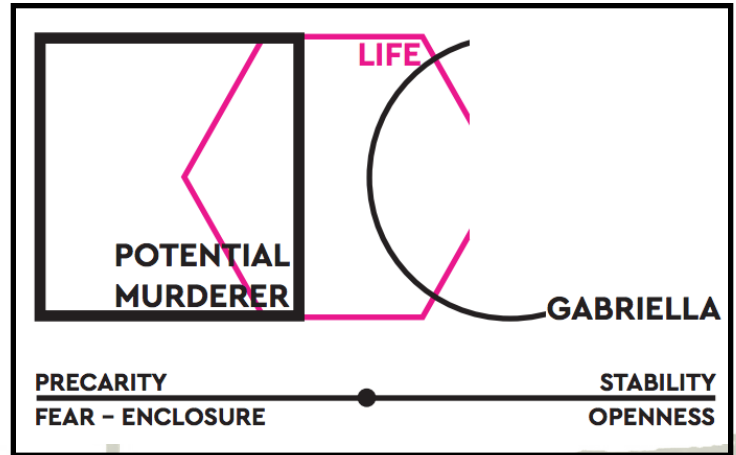
ΗΜΕΡΑ 8

ΓΕΓΟΝΟΣ & ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ: ΤΟ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ & ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΣΥΝΑΝΤΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Η δράση βγαίνει στην πόλη για να συναντήσει τη συμβολική της [ανά-] παράσταση: Η παράσταση εμπνέεται από την ανεξιχνίαστη δολοφονία της Γαβριέλλας Ουσάκοβα, μιας ιερόδουλης της Αθήνας, ονομαστή για την ενσυναίσθηση και την κοινωνική της προσφορά, που δολοφονήθηκε βίαια το 1991 με τρόπο που παραμένει ανεξιχνίαστος. Η παράσταση μετατρέπει το δημόσιο χώρο σε τοπίο του μυαλού ενός υποτιθέμενου δολοφόνου. Μέσα από τη δράση του ηθοποιού / μουσικού και της χορεύτριας ακούμε το Λόγο και βλέπουμε τις κωμικοτραγικές Φαντασιώσεις ενός ανθρώπου με ακραίο φόβο, εγκλεισμό και εχθρότητα απέναντι στο «άλλο», το «απρόβλεπτο» και το «απλαισίωτο». Το «τελικό γεγονός» των κοινοτήτων, ως πράξη επικοινωνίας, συμμετέχει στην παράσταση ως παρεμβολή: η πραγματική ζωή που τέμνει, ολοκληρώνει και κυρίως ενέχει τη μεγάλη αναμέτρηση της υποταγής και της χειραφέτησης.



photo: Toultsa Maria



ΗΜΕΡΑ 9

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ & ΑΥΤΟ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Σημαντικό κομμάτι κάθε δράσης είναι η ανάπτυξη ικανοτήτων και διαχείρισης εργαλείων ελέγχου και [αυτό-] αξιολόγησης. Οι κοινότητες αξιολογούν τι λειτούργησε και τι όχι, συγκεντρώνουν ποσοτικά [πχ. Προσέλευση κοινού] και ποιοτικά στοιχεία [πχ. Ποικιλομορφία κοινού] και με βάση αυτά ελέγχουν την επίδοση της δράσης και ενδεχομένως σχεδιάζουν μία νέα...



photo: Stathias Konstantinos

ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΤΩΝ 9 ΗΜΕΡΩΝ | ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ

	GAME + COMMUNITY EVENT TEAM	PERFORMANCE TEAM
DAY 1	GAME PLAYING	PERFORMANCE IMPLEMENTATION
DAY 2	GAME INTERPRETATION	PERFORMANCE IMPLEMENTATION
DAY 3	COMMUNITY ACTIVITY DECISION	PERFORMANCE IMPLEMENTATION
DAY 4	COMMUNITY ACTIVITY PLANNING	ACTIVITY IMPLEMENTATION
DAY 5	COMMUNITY ACTIVITY PLANNING	ACTIVITY IMPLEMENTATION
DAY 6	PERFORMANCE REHEARSING + ACTIVITY	PERFORMANCE REHEARSING + ACTIVITY
DAY 7	PERFORMANCE GENERAL & TECHNICAL REHEARSAL	PERFORMANCE GENERAL & TECHNICAL REHEARSAL
DAY 8	EVENT	PERFORMANCE
DAY 9	FEEDBACK / TRAINING TOOLS	FEEDBACK / TRAINING TOOLS
ATHENS	REPORTING	REPORTING

Όχι Παίζουμε

Η ΑΜΚΕ «Όχι Παίζουμε» ιδρύθηκε το 2004 από τον σκηνοθέτη Γιώργο Σαχίνη και την χορογράφο Ειρήνη Αλεξίου. Τα μέλη της ομάδας προέρχονται από διάφορους χώρους της τέχνης και της επιστήμης.

Η «Όχι Παίζουμε» σχεδιάζει και υλοποιεί προγράμματα [UrbanDig Project] καλλιτεχνικών και κοινοτικών δράσεων. Τα UrbanDigs αναζητούν και εμπλέκουν τις ιστορίες και τους ανθρώπους μιας ομάδας, μιας κοινότητας ή ενός τόπου. Συνδυάζουν διαδικασίες διαλόγου και συμμετοχικής δράσης με καλλιτεχνικές πρακτικές και παιχνίδια. Τα UrbanDigs προορίζονται για όπου οι άνθρωποι επιθυμούν να [επανα-]ανακαλύψουν τον χώρο και την ομάδα/κοινότητα όπου ζουν ή δρουν. Ενδείκνυνται για εκεί που χρειάζονται γέφυρες επικοινωνίας και συνέργειας μεταξύ πολύ διαφορετικών ανθρώπων και φορέων, εκεί που αναζητούνται όλες οι ιστορίες και απόψεις ενός συνόλου για ένα θέμα και εκεί που είναι ζητούμενη η [κοινή] ενεργοποίηση.

Όταν γίνονται σε γειτονιές, τα UrbanDigs συνήθως δημιουργούν μια ανοιχτή δεξαμενή ποικιλόμορφων δεδομένων που μπορεί να τροφοδοτήσει προϊόντα, στρατηγικές και εργαλεία στους τομείς του τουρισμού, του πολιτισμού, της εκπαίδευσης, της αστικής συν-δημιουργίας και σε άλλες δια-τομεακές συνέργειες.

Πυρήνας της φιλοσοφίας μας είναι η κοινωνική καινοτομία, η ποικιλομορφία και η συμπτωματική παραγωγή ιδεών, δράσεων, εργαλείων και προϊόντων στη σύγχρονη πόλη. Κάθε UrbanDig έχει ως αφορμή και κατάληξη μια site-specific παράσταση της καλλιτεχνικής μας ομάδας.

Η «Όχι Παίζουμε» ξεκίνησε φτιάχνοντας παραστάσεις που συνδυάζουν το θέατρο, τον χορό και την πόλη ως χώρο παράστασης. Εξελίχθηκε αναζητώντας καλλιτεχνική έμπνευση στη εμπειρία συλλογικής ανασκαφής των ιστοριών ενός χώρου ή τόπου, με τους ανθρώπους του πρωταγωνιστές στη διαδικασία αποκάλυψης του εαυτού τους.

Διακρίσεις:

AltoFest [1ο βραβείο, 2015], TEDxAthens Challenge [1ο βραβείο καινοτομίας στη μάθηση, 2011], ACEA Eco-Art International Contest [2010], συμμετοχή ως παράδειγμα πρακτικής στο “EU study on audience development” [2017]. Δράσεις του UrbanDig έχουν χρησιμοποιηθεί ως παραδείγματα πρακτικής από το Δήμο της Αθήνας, με τον οποίον το UrbanDig έχει συνεργαστεί στον σχεδιασμό και ανάπτυξη συλλογικών πρακτικών στα Ανοιχτά Σχολεία, στην αξιοποίηση του κτηρίου της Δημοτικής Αγοράς Κυψέλης, και στην αστική ανθεκτικότητα του κέντρου της πόλης [πλατείας Ομονοίας].

Η ΑΜΚΕ «όχι παίζουμε» οργανώνει συλλογικές διαδικασίες διαλόγου που οδηγούν σε κοινή δράση. Δημιουργεί την ομάδα που θα συμμετέχει [αν απαιτείται], την προετοιμάζει για τη διαδικασία, υλοποιεί μαζί της τη διαδικασία, υποστηρίζει την παραγωγή της κοινής δράσης, αναλαμβάνει την επιτόπια και ψηφιακή διάχυση και επικοινωνία, αποτυπώνει και αναλύει τα αποτελέσματα και ολοκληρώνει τη διαδικασία με ένα καλλιτεχνικό γεγονός βασισμένο στην κοινή εμπειρία της ομάδας, εμπνέοντάς την να συνεχίσει να συν-λειτουργεί.

Η μεθοδολογία της με τίτλο «UrbanDig» συνδυάζει διαδικασίες διαλόγου και συλλογικής δράσης με καλλιτεχνικές πρακτικές και παιχνίδι. Ενδείκνυται εκεί που χρειάζεται να χτιστούν γέφυρες επικοινωνίας και συνέργειας μεταξύ διαφορετικών ανθρώπων και φορέων, εκεί που αναζητούνται όλες οι ιστορίες και οι απόψεις ενός συνόλου για ένα θέμα [και όχι μόνο αυτές που θα ληφθούν από ένα ερευνητικό ερωτηματολόγιο ή αντίστοιχες μεθόδους] και εκεί που είναι ζητούμενο η διαβούλευση να οδηγήσει σε ενεργοποίηση της ομάδας πάνω σε ένα θέμα. Τα UrbanDigs προορίζονται επίσης για όπου οι άνθρωποι επιθυμούν να [επαν-] ανακαλύψουμε τον χώρο όπου ζουν ή δρουν.

Η παραπάνω μεθοδολογία ή τμήματά της χρησιμεύουν...

... στη πόλη:

- σε γειτονιές όπου υλοποιούνται προγράμματα έρευνας πεδίου, αστικής ανάπτυξης, προώθησης τόπου, οικοδόμησης - εμπλοκής κοινότητας κλπ.
- σε τουριστικά προγράμματα προσφέροντας μοναδικές περιηγήσεις και εκδηλώσεις στη πόλη
- σε ερευνητικά και εκπαιδευτικά προγράμματα όπου αναζητούνται κοινωνικές πρακτικές και επαφή με την πόλη

... γενικά:

- όπου απαιτείται ο σχεδιασμός και η [πιλοτική] εφαρμογή συμμετοχικής διαδικασίας
- όπου απαιτούνται δια-τομεακές συνέργειες και συνεργασία μερών χωρίς κατ' ανάγκη κοινή αφετηρία
- όπου απαιτείται οικοδόμηση, ενεργοποίηση, δοκιμή στη πράξη μιας ομάδας | κοινότητας
- σε προγράμματα κοινωνικής καινοτομίας
- όπου απαιτείται δράση [event] που στοχεύει στη διάδραση πάνω σε ένα ερώτημα / θέμα.

... στη τέχνη μας:

Η μεθοδολογία αυτή χρησιμοποιείται από την «όχι παίζουμε» ως μέρος της προετοιμασίας και των καλλιτεχνικών της παραγωγών που απευθύνονται σε φεστιβάλ και άλλες καλλιτεχνικές οργανώσεις στην Ελλάδα και στο εξωτερικό.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ:

Η μεθοδολογία μας ή στοιχεία της προσαρμόζονται στις ανάγκες της κάθε περίπτωσης και μπορεί να διαρκέσει από 1 ημέρα [event, workshop] έως χρόνια. Ενδεικτικά στην περίπτωση των υπηρεσιών για την “πόλη”, μια πλήρης μεθοδολογία [από τη δημιουργία ομάδων έως την αποτύπωση αποτελεσμάτων] για ουσιαστικά αποτελέσματα και ασφαλή χρόνο υλοποίησης θα είχε τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

- Διάρκεια προγράμματος: 9 μήνες
- Ταξίδια: 3 ταξίδια εβδομάδας 3 ατόμων τη φορά + 1 τελικό ταξίδι 7 ατόμων για 10 μέρες
- Λοιπές ανάγκες: 1 άτομο full time [ή 2 άτομα part time] εργασίας για το project μας για το σύνολο των 9 μηνών στην περιοχή όπου θα γίνει.

Για τους φορείς που ενδιαφέρονται να εφαρμόσουν πιλοτικά την μεθοδολογία μας σε ένα σύνολο ανθρώπων που οι ίδιοι μπορούν να μαζέψουν, προτείνουμε το DEMOS, ένα 9ήμερο UrbanDig πάνω στο ζήτημα που θέλουν να θέσουν που περιλαμβάνει οργανωμένο διάλογο με μεθόδους που συνδυάζουν το παιχνίδι και εξασκούν την συλλογική έκφραση, κοινή δράση που γυμνάζει τη συνεργασία στο θέμα συζήτησης, και μια εοραστική λήξη με την παρουσία custom-made καλλιτεχνικού δρώμενου που εμπνέει για τη συνέχεια.

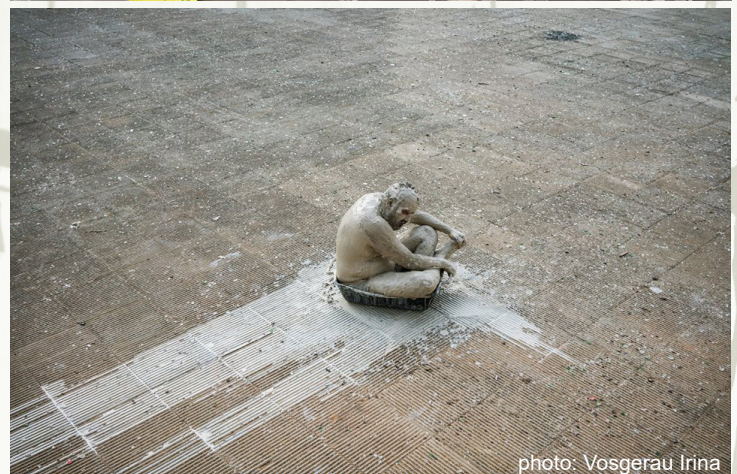
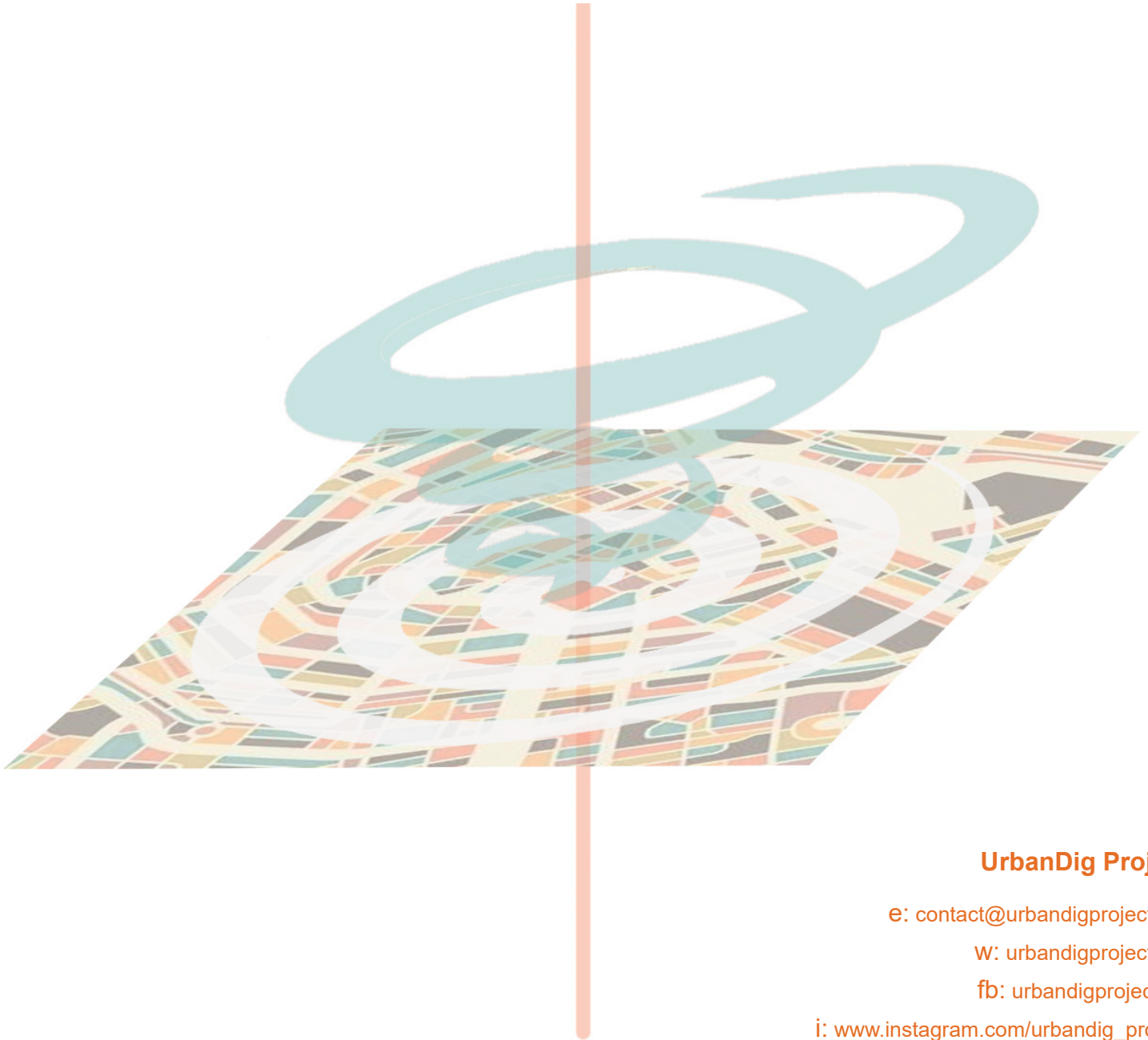


photo: Vosgerau Irina



UrbanDig Project

e: contact@urbandigproject.org

W: urbandigproject.org

fb: [urbandigprojectorg](https://www.facebook.com/urbandigprojectorg)

i: www.instagram.com/urbandig_project

y: www.youtube.com/user/ohipezoume

v: <https://vimeo.com/ohipezoume>