

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΠΜΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ



ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ  
ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ  
ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ  
ΧΟΥΡΜΟΥΖΙΑΔΗ

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ  
ΚΟΥΤΣΙΑΝΟΥ  
ΧΡΙΣΤΙΝΑ

«May '68 /  
Digital Edition»

Μελέτη μεταφοράς  
σχεδιασμού φυσικής  
έκθεσης σε ψηφιακό  
περιβάλλον»

# May '68/Digital Edition

Μελέτη μεταφοράς  
σχεδιασμού φυσικής έκθεσης  
σε ψηφιακό περιβάλλον»

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ  
ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΧΟΥΡΜΟΥΖΙΑΔΗ

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ  
ΚΟΥΤΣΙΑΝΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΠΙΜΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ

ΜΥΤΙΛΗΝΗ 2022

---

# 3

## Πρόλογος

Η συνάντηση της μουσειακής αφηγηματικής έκθεσης με τις σύγχρονες ψηφιακές δυνατότητες προκαλούν την ανάγκη για έρευνα. Νέα ερωτήματα γεννώνται και επιβάλλουν την διερεύνησή τους. Ξεχνώντας για λίγο το μουσείο στην παραδοσιακή του μορφή, στην παρούσα διπλωματική εργασία, διερευνώνται τα νέα αυτά ερωτήματα που προκύπτουν από τη μετάβαση των εκθέσεων από τη φυσική τους υπόσταση στην ψηφιακή. Ποιες είναι οι προοπτικές μιας τέτοιας διαδικασίας; Η εμπειρία του δημιουργού της έκθεσης αλλά και του επισκέπτη φαίνεται πως αλλάζει σε μεγάλο βαθμό. Τι είναι αυτό όμως που τα διακρίνει μεταξύ τους; Δημιουργείται σε ψηφιακή πλατφόρμα μια έκθεση όπου υπήρχε σαν φυσική αφηγηματική έκθεση και καταγράφονται όλες οι παρατηρήσεις που προκύπτουν. Δημιουργός και επισκέπτης έχουν την ίδια επαφή με το αντικείμενο ή διαφοροποιείται η εμπειρία τους; Το σκηνικό αλλάζει, και ο τρόπος σκέψης το ίδιο. Λίγα πράγματα μένουν ίδια. Η αφηγηματική έκθεση μετατρέπεται σε κάτι διαφορετικό προσπαθώντας να κρατήσει τα νοήματα και το περιεχόμενο της ιστορίας χρησιμοποιώντας τα νέα μέσα και τις δυνατότητες που παρέχει ο ψηφιακός κόσμος.

---

## Εισαγωγή

# 4

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε κατά τη διάρκεια των σπουδών μου στο τμήμα Μουσειολογίας στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Ο λόγος που επιλέχθηκε το συγκεκριμένο θέμα ήταν το ενδιαφέρον μου να ασχοληθώ και να διερευνήσω πιο ουσιαστικά στο τι ακριβώς συμβαίνει με τις ψηφιακές εκθέσεις ανά τον κόσμο και τι σημαίνει αυτή η αλλαγή στη ζωή των μουσείων. Παρόλο το ενδιαφέρον μου όμως, δεν ήξερα που ακριβώς να επικεντρωθώ και σε ποιο ήταν το ζήτημα που με απασχολούσε. Σε αυτό με βοήθησε η καθηγήτρια κ. Αναστασία Χουρμουζιάδη κατευθύνοντάς με και εκμαιεύοντάς μου την βασική μου απορία. Δια τούτο τελικά και επελέγη να καταγραφεί η μεταφορά μιας φυσικής έκθεσης -Κάτω από τους Κυβόλιθους. Εκθέτοντας τον Μάη του 68- στον ψηφιακό χώρο καθώς και όλες οι παρατηρήσεις που είχα να κάνω πάνω στη διαδικασία.

Με βάση τα άνωθεν, η εργασία χωρίστηκε ουσιαστικά σε δύο μέρη. Το πρώτο αναφέρεται σε μια σύντομη ιστορική περιγραφή της εξέλιξης των μουσείων μέσα στο χρόνο καθώς και όλα αυτά που τη συμπληρώνουν. Πιο συγκεκριμένα, ξεκινάει από τη συλλογή των αντικειμένων, συζητάει για την αφήγηση και τον κοινωνικό χαρακτήρα που έχουν πλέον τα μουσεία στην κοινωνία και φτάνουμε έως το σήμερα όπου εμπλέκεται ενεργά η τεχνολογία στην παρουσίαση των εκθέσεων καθώς και τον αντίκτυπο αυτής της νέας εποχής στους επισκέπτες είτε φυσικούς είτε ψηφιακούς.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας περιγράφεται η μεταφορά της φυσικής έκθεσης του Μάη του '68 αλλά και οι βιωματικές παρατηρήσεις πάνω σε αυτή τη διαδικασία. Στο πρώτο σκέλος περιγράφονται τα νέα δεδομένα με βάση τον ψηφιακό χώρο και πως παρουσιάζονται με νέα μορφή οι ιδέες που είχαν οι επιμελητές στη φυσική έκθεση. Επιπλέον, η περιγραφή αφορά και στις περιπτώσεις όπου τα σημεία παρέμειναν ίδια. Στο δεύτερο σκέλος, περιγράφεται η βιωματική εμπειρία που είχα σε όλη τη διαδικασία από την αρχή έως το τέλος. Πιο συγκεκριμένα, τα συναισθήματα και οι σκέψεις που μου προκάλεσε όλη αυτή η έρευνα αλλά και τα γενικότερα συμπεράσματά μου πάνω στο πρακτικό κομμάτι της διαδικασίας.

---

5

# Α' ΜΕΡΟΣ

---





## Κεφάλαιο I: «Μουσείο, μια συνολική εικόνα»

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

# 6

Πριν από μια μικρή ιστορική αναδρομή των μουσείων από την αρχαιότητα έως σήμερα και την περιγραφή της μετάβασής τους από τον γνωστό μουσειακό χώρο στην ψηφιακή τους υπόσταση, είναι σημαντικό να γίνει μια αναφορά στους λόγους τους οποίους οι άνθρωποι ανέκαθεν είχαν την ανάγκη για συλλογή και συγκέντρωση αντικειμένων.

Κατά τον μελετητή της προϊστορίας Leroi-Gourham, το «*συλλέγειν*» είναι από τα πρωταρχικά ένστικτα του ανθρώπου, συγκερασμός του ζωώδους ενστίκτου της κυριαρχίας και της ανθρώπινης τάσης για μάθηση (Ορφανίδη, 2006:20). Απ' ότι φαίνεται όμως οι λόγοι για τους οποίους οι άνθρωποι μπαίνουν στη διαδικασία της συλλογής είναι πολυποίκιλοι.

Η ανάγκη για συλλογή προκύπτει ίσως από την ανάγκη του ίδιου του ανθρώπου να αφήσει στοιχεία στο πέρας της ζωής του προκειμένου να υποδηλώσει την παρουσία του. Μια άλλη εκδοχή είναι η επίδειξη των αντικειμένων για κοινωνικούς και οικονομικούς λόγους όπως και η αγάπη του προς αυτά τα αντικείμενα. Η ανάγκη αυτή όπως φαίνεται οδήγησε τον άνθρωπο στην δημιουργία των μουσείων. Αξίζει εδώ να σημειωθεί ότι ο Κώδικας Δεοντολογίας του ICOM<sup>1</sup> αναφέρει ότι «*τα μουσεία έχουν το καθήκον να αποκτούν, να συντηρούν και να προβάλλουν τις συλλογές τους ως συνεισφορά στη διαφύλαξη της φυσικής, πολιτιστικής και επιστημονικής κληρονομιάς*» (Λάμπας, 2009: 14-15)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Ο «Κώδικας Δεοντολογίας του ICOM για τα Μουσεία», έχει συνταχθεί από το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (International Council Of Museums). Το ICOM είναι το όργανο που καθορίζει τους βασικούς κανόνες για τις λειτουργίες των μουσείων και τη μελέτη τους παγκοσμίως, καθώς ασχολείται και με την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Συστάθηκε το 1946 από την UNESCO και έχει εθνικές επιτροπές σε περισσότερα από εκατό κράτη (Οικονόμου, 2003: 15).

Ξεκινώντας την ιστορική αναδρομή, ο όρος «Μουσείο» συναντάται από την αρχαιότητα, αλλά με διαφορετική εννοιολογική χροιά και περιεχόμενο του όρου σε σχέση με αυτόν όπως τον ξέρουμε σήμερα. Παρατηρείται ότι τότε το μουσείο ήταν περισσότερο ταυτισμένο με φιλοσοφικές σχολές και ερευνητικά κέντρα καθώς διεκπεραίωναν εγκυκλοπαιδικό και γλωσσολογικό έργο. Μετά τον 5<sup>ο</sup> αι. π.Χ. θα έλεγε κάποιος ότι πλησίαζε περισσότερο στις συλλογές και τους θησαυρούς των ναών και στις πινακοθήκες του αρχαίου ελληνικού κόσμου.

Στην Αρχαία Ελλάδα, στους προελληνικούς χρόνους (1125-800 π.χ.) η έννοια του μουσείου φαίνεται πως χρησιμοποιούνταν για να δηλώσει το τέμενος που ήταν αφιερωμένο στη λατρεία των εννέα Μουσών. Τα κέντρα αυτά λειτουργούσαν ταυτόχρονα και ως κέντρα για την υλοποίηση ποικίλων πνευματικών εκδηλώσεων αλλά και ως τεμένη που δημιουργούνταν στη μνήμη κάποιων σπουδαιών ποιητών στην πατρίδα τους. Βασικό παράδειγμα αποτελεί το μουσείο στη Σμύρνη που ανεγέρθη στη μνήμη του Ομήρου τον 8<sup>ο</sup> αι. π.Χ.

Τον 4<sup>ο</sup> αι. π.Χ. τα μουσεία ήταν ταυτισμένα με τα Επιστημονικά Διδακτικά κέντρα (π.χ. το Λύκειο του Αριστοτέλη). Στους ελληνιστικούς χρόνους (323-30 π.Χ.) ήταν ταυτισμένα με τα ερευνητικά ινστιτούτα, με βασικό παράδειγμα το Μουσείο της Αλεξάνδρειας, που ιδρύθηκε από τον Πτολεμαίο Α' το 290 π.Χ., όταν έμαθε για τη δημιουργία του Λυκείου του Αριστοτέλη στην Αθήνα. Βέβαια το Μουσείο της Αλεξάνδρειας ήταν μεγαλύτερο βεληνεκούς καθώς περιείχε τη μεγαλύτερη βιβλιογραφία στον κόσμο και είχε τα μεγαλύτερα ερευνητικά και φιλοσοφικά κέντρα και πανεπιστήμια.

Κατά τη διάρκεια της Ρωμαϊκής περιόδου (μέσα 2<sup>ου</sup> αρχές 4<sup>ου</sup> αι. π.Χ.), ο λατινικός όρος *museum* ήταν ταυτισμένος με τον χώρο που διεξάγονταν μεγάλος αριθμός φιλοσοφικών συζητήσεων, με αφορμή το κάλος των ελληνικών έργων τέχνης και των ειδών πολυτελείας της Ανατολής. Όπως αναφέρει ο G. Bozin: *«όλη η Ρώμη ήταν τότε ένα απέραντο υπαίθριο μουσείο»*. Το κοινό είχε ελεύθερη πρόσβαση σε όλα τα έργα τέχνης που βρίσκονταν τόσο σε ναούς όσο και σε ιδιωτικές συλλογές πλουσίων. Έτσι την περίοδο εκείνη έχουμε μια μετάβαση του περιεχομένου του μουσείου και από τις συλλογές ως ιερά αφιερώματα μετατρέπονται σε συλλογές που λειτουργούσαν ως απόδειξη πνευματικής καλλιέργειας και κοινωνικού κύρους.

Η Μεσαιωνική περίοδος (4<sup>ος</sup> -14<sup>ος</sup> αι.μ.Χ.) που ακολούθησε, αποτέλεσε μια σκοτεινή περίοδο για την Ευρώπη και συνεπώς για τα μουσεία τα οποία γνώρισαν μεγάλη παρακμή. Κατά την περίοδο της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας τα μουσεία σταδιακά καταργήθηκαν ως μέτρο κατά της ειδωλολατρίας. Παρόλα αυτά, παρατηρείται η ανάπτυξη του συλλεκτισμού από τους κοσμικούς και εκκλησιαστικούς άρχοντες, όπως και κάποιες πρακτικές όπου θα αποτελέσουν τους κύριους κανόνες των μουσείων λίγα χρόνια αργότερα.

Την περίοδο της Αναγέννησης (μέσα 15<sup>ου</sup> μέσα 17<sup>ου</sup> αι. μ.Χ.) μεταφερόμαστε – ύστερα από την γενικότερη ύφεση του Μεσαίωνα- στην άνθιση των τεχνών με πρώτο σταθμό την Ιταλία και αργότερα όλη την Ευρώπη. Το μουσείο την εποχή εκείνη είναι ταυτισμένο με μια συγκεκριμένη συλλογή αξιοπερίεργων

αντικειμένων και έργων τέχνης που άνηκε στον Λαυρέντιο τον Μεγαλοπρεπή (1448-92) απόγονος της φλωρεντινής οικογένειας των Μεδίκων.

Λίγα χρόνια μετά το μουσείο ήταν ταυτισμένο με το «studioli» των Ιταλών πριγκίπων και με τα cabinets of curiosities των ευρωπαϊών ηγεμόνων. Το περιεχόμενό τους ήταν αντικείμενα τα οποία προέρχονταν από την ανακάλυψη άγνωστων μέχρι τότε ηπείρων και αντιπροσώπευαν την ανάπτυξη της ατομικής ιδιοκτησίας στις κοινωνίες της αναγεννησιακής Ευρώπης. Στα μουσεία αυτά είχαν προσβασιμότητα μόνο οι βασιλιάδες, οι ευγενείς, οι πάπες και οι πλουτοκράτες.

8



Εικόνα 1, «cabinet of curiosities»

Πηγή: <https://artsandculture.google.com/theme/the-cabinet-of-curiosities/4QKSkqTAGnJ2LQ?hl=en>

Η περίοδος του Διαφωτισμού (τέλη 17<sup>ου</sup> αι- αρχές 18<sup>ου</sup> αι. μ.Χ.) ταυτίστηκε με την άνθιση και την κυριαρχία του λόγου και αποτέλεσε μια σημαντική περίοδο για τα μουσεία. Από το 1680 και για τα επόμενα 170 χρόνια έχουμε μια ιδιαίτερη πρόοδο καθώς τα μουσεία είναι πλέον προσβάσιμα στο κοινό. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός της δημιουργίας των πρώτων εθνικών μουσείων με χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτό του πρώτου πανεπιστημιακού μουσείου στη Βασιλεία της Ελβετίας το 1671, ενώ ακολουθεί το Ashmolean στην Οξφόρδη (1683).



Το Μουσείο αυτή την περίοδο εμφανίζεται ως εξής: με εγκυκλοπαιδικές συλλογές, δηλαδή με αντικείμενα που έχουν ταξινομηθεί ώστε να αντιπροσωπεύουν την εικόνα του μέχρι τότε γνωστού κόσμου, σε έναν ιδιωτικό χώρο για τη μελέτη ή τη φύλαξη τους και τέλος με τον δημοσιευμένο κατάλογο όπου καταγράφονται αναλυτικά οι συλλογές φυσικής ιστορίας, τέχνης και εθνολογίας. Αξίζει να σημειωθεί πως όλες αυτές οι συλλογές ανήκαν σε ηγεμόνες και βασιλείς που κατασχέθηκαν με την εθνικοποίησή τους. Λόγω της δημιουργίας εθνών και κυρίως των βασικότερων ευρωπαϊκών, τα μουσεία θεωρήθηκαν ο καταλληλότερος μηχανισμός για τη διαμόρφωση της εθνικής συνείδησης και διαφύλαξης της πολιτισμικής κληρονομιάς των ευρωπαϊκών λαών.

Μέχρι τα μέσα του 19<sup>ου</sup> αι. μ.Χ. είχε διαμορφωθεί το ευρωπαϊκό μουσειακό σκηνικό. Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος αποτέλεσε σταθμό για την ανάπτυξη των μουσείων, καθώς πριν την έναρξή του τα μουσεία ήταν προνόμιο μόνο κάποιων χωρών όπως της Γαλλίας, της Γερμανίας, της Μ. Βρετανίας και της Ιταλίας. Μετά το τέλος του πολέμου, υπήρξε μεγάλη πρόοδος όσον αφορά στην εξέλιξη, στη δημιουργία και στη λειτουργία των μουσείων. Η ποικιλομορφία και ο πληθυσμός των μουσειακών χώρων είναι πλέον δεδομένος στην Ευρώπη. Απόδειξη της συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου αποτελεί η σύσταση του Διεθνούς Συμβουλίου των Μουσείων το 1946, όπως επίσης και οι δημοσιεύσεις των πρώτων επιστημονικών περιοδικών του κλάδου. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του βρετανικού «The Museums Journal» (1902) και του γερμανικού «Museumskunde» (1905).

9

Η σημαντικότερη αλλαγή των μουσείων όμως, έγινε στην πεμπτοσύα και τη φιλοσοφία τους από τα τέλη του 19<sup>ου</sup> αι. καθώς «άνοιξαν» τις πόρτες τους στο ευρύ κοινό (Χουρμουζιάδη,2017). Σε αυτή την περίοδο εκτός από το γεγονός ότι ο κοινωνικός χώρος των μουσείων διευρύνεται σημαντικά, γίνεται και διεύρυνση των συλλεκτικών ενδιαφερόντων περιλαμβάνοντας -εκτός από τα αντικείμενα της αρχαιότητας και τα γνωστά σημαντικά έργα τέχνης- νέους τομείς όπως η εθνολογία και η λαογραφία. Βέβαια, αξίζει να σημειωθεί, ότι στην εγχώρια πραγματικότητα -Ελλάδα, αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα- παρατηρείται η μονομανία της ανάδειξης του αρχαίου ελληνικού ιδεώδους και της περίφημης εθνικής συνέχειας (Hamilakis&Yalouri,1996) και είναι η βάση της ελληνικής αρχαιολογικής συλλογής.<sup>2</sup>

Στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αι. παρατηρείται η πλήρης στροφή του μουσείου προς το κοινό. Η ανάμειξη του πλέον στην κοινωνία έχει σκοπό να την «υπηρετεί», με εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό τρόπο προκειμένου να ενδυναμωθεί η πνευματική καλλιέργεια και η κοινωνική άνθιση των πολιτών της. Ο ουσιαστικός διάδοχος του κλασικού μουσείου δεν είναι κάποιος συγκεκριμένος νέος τύπος μουσείου αλλά η ανάπτυξη της μουσειακής κουλτούρας. Το μουσείο τώρα μετατρέπεται σε πολιτισμικό και πολυμορφικό χώρο.

Κλείνοντας με τον 21<sup>ο</sup> αιώνα, το μουσείο συνεχίζει να ενδιαφέρεται και να ενισχύει την κοινωνική του υπόσταση με μια πιο ανθρωποκεντρική προοπτική αλλά πλέον καλείται να παίξει έναν καινούριο ρόλο. Θα αποτελέσει τον δίαυλο για τη δια βίου μάθηση και ψυχαγωγία, χρησιμοποιώντας παράλληλα μια

πολιτική που θα συνδυάζει την ευχαρίστηση και ταυτόχρονα την πολλαπλή πρόσβαση στη γνώση.

Οι βασικές αρχές της σύγχρονης επιστήμης είναι η ολότητα, δηλαδή το θέμα, η ιστορία, οι οργανωτικές σχέσεις αλλά και η εμπειρία, δηλαδή οι σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ εκθεμάτων και επισκεπτών, αλλά και η γνώση που προκύπτει από τη μελέτη και τη δράση.

Το σύγχρονο μουσείο θα παραμείνει στο χώρο της έρευνας και της εκπαίδευσης με στόχο την προσέγγιση και την εκτίμηση των πολιτών. Συνοψίζοντας, είναι ολοφάνερο πως τα νέα δεδομένα αφορούν την ολιστική προσέγγιση του μουσείου ως μια ολοκληρωμένη προσπάθεια επικοινωνίας με το κοινό του.

## ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΩΣ ΑΦΗΓΗΣΗ

Τα μουσεία παραδοσιακά βασίζουν την έκθεσή τους στα «αυθεντικά» απτά αντικείμενα της συλλογής τους επειδή πάνω σε αυτά στηρίζεται η λειτουργία τους. Ξεκινώντας από την δήλωση ότι η ουσία των αρχαιολογικών αντικειμένων δεν είναι άμεσα κατανοητή και προσβάσιμη σε μη εξειδικευμένα ακροατήρια, τα μουσεία προτείνουν μία ή περισσότερες ερμηνείες αυτών και τελικά λειτουργούν σαν «αφηγητές τους».

# 10

Οι ερμηνείες αυτές παρουσιάζονται συνήθως μέσω ενός συνδυασμού διαφορετικών διαμεσολαβητών που βρίσκονται διαδοχικά στον εκθεσιακό χώρο. Το μουσείο του 19ου αιώνα συγκεκριμένα πρότεινε μια μονοδιάστατη, έγκυρη προοπτική, βασισμένη σε χρονολογική και γεωγραφική διάταξη, και σε ετικέτες. Κατά συνέπεια, η αφήγηση ήταν σιωπηρή, σχετιζόταν κυρίως με το ιστορικό πλαίσιο των αντικειμένων και ως εκ τούτου προσβάσιμη μόνο σε ειδικούς. Όπως αναφέρει και η Α. Χουρμουζιάδη (2017, σελ.53) οι μουσειακές εκθέσεις αντανakλούσαν την εξειδικευμένη γνώση πολύ συχνά μέσα από άγνωστες λέξεις και ορισμούς για να «εξηγήσουν» τα πράγματα σε αδαείς επισκέπτες.

Ο μετασχηματισμός των μουσειολογικών πρακτικών κατά το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα (Νέα Μουσειολογία) έχει μεταμορφώσει τον τρόπο τον οποίο δημιουργούνται οι εκθέσεις, οι οποίες παρουσιάζουν τώρα διαφορετικές απόψεις που σχετίζονται κυρίως με το κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο. Πιο συγκεκριμένα, βασίζονται σε άλλες λειτουργίες (π.χ. θεματικές) και περιλαμβάνουν διαφορετικά εργαλεία προκειμένου να δημιουργήσουν τις δικές τους ερμηνείες και πλέον τη δική τους προσωπική αφήγηση.

Η υιοθέτηση μιας πιο σαφούς προσέγγισης για το σχεδιασμό και την αφήγηση της έκθεσης συμβάλλει στο να γίνουν οι συλλογές πιο προσιτές και ελκυστικές για όλα τα είδη κοινού που θα επισκεφτούν ένα μουσειακό χώρο. Η πιο προσιτή προσέγγιση δημιουργεί σίγουρα ένα προσφιλές περιβάλλον που αυξάνει την αυτοπεποίθηση και καθιερώνει έναν καθολικό τρόπο επικοινωνίας, καλώντας το κοινό να συμπληρώσει τα κενά με τις δικές του εμπειρίες.

Τα μουσεία πλέον δεν αποτελούν απλά χώρους παρατήρησης «άψυχων αντικειμένων», αλλά παρέχουν τη δυνατότητα στους επισκέπτες να δημιουργήσουν συναισθηματικές συνδέσεις, προσωπικές ερμηνείες, ερμηνείες για την εποχή στην οποία ανήκουν τα εκθέματα και ταυτόχρονα κατανόηση νοημάτων της σύγχρονης εποχής που βιώνουν και οι ίδιοι. Οι επισκέπτες των μουσείων εμπλέκονται έτσι, σε μια διαδικασία ανάγνωσης μιας παλαιότερης εποχής χρησιμοποιώντας τα εκθέματα ως «κείμενα», ως «λόγια από χώμα» (Χουρμουζιάδης, 1999).

Αυτή η προοπτική οδήγησε στη σύγχρονη τάση κατασκευής και λειτουργίας των μουσείων ως περιβάλλον αφήγησης (narrative environment), που ενσωματώνει αντικείμενα και χώρους –και ιστορίες ανθρώπων και τόπων– ως μέρος μιας διαδικασίας αφήγησης, η οποία μιλά τόσο για την καθημερινή εμπειρία και την αυτοαντίληψή μας, όσο και για το ιδιαίτερο και το μοναδικό» (Macleod, Hourston Hands & Hale, 2012).

Τα μουσεία προσπαθούν να αναπτύξουν τις εκθέσεις τους έτσι ώστε η εμπειρία να προσαρμόζεται στα διαφορετικά ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των επισκεπτών, με ιδανικό στόχο να την κάνει πλήρως εξατομικευμένη και διαδραστική. Είναι πλέον δεδομένο, ότι τα μουσεία οφείλουν να χρησιμοποιούν όλα τα «εργαλεία» για την ενίσχυση της αφηγηματικής εμπειρίας προκειμένου να εξασφαλίσουν μια μοναδική αφηγηματική εμπειρία στον επισκέπτη.

11

*Εικόνα 2, National Museum in Krakow,  
Πηγή: <https://gr.pinterest.com/pin/466896686347814718/>*





13

*εικόνα 3, Galicia Jewish Museum, Krakow  
πηγή: Κούτσιανου Χριστίνα 2021*

Λόγω της τεχνολογικής ανάπτυξης και του ζωτικού πλέον ρόλου της μέσα σε μια σύγχρονη κοινωνία, η ένταξη και η χρήση των νέων τεχνολογιών<sup>3</sup> στο μουσειακό χώρο είναι αναπόφευκτη. Μέσω της τεχνολογίας υπάρχουν ποικίλες δυνατότητες διάδρασης και επικοινωνίας των πολιτιστικών οργανισμών με το κοινό<sup>4</sup> τους.





14

*εικόνα 4, Polin Museum, Warsaw  
πηγή: Κούτσιανου Χριστίνα 2015*

Αξίζει να αναφερθεί ότι η χρήση διάφορων διαδραστικών μέσων ψηφιακής αφήγησης υπήρξαν επιτυχημένα όταν εφαρμόστηκαν σε παιχνίδια, ταινίες ή πολυμέσα αλλά οι δυνατότητές τους να βελτιώσουν την αφήγηση σε μουσεία ήταν λιγότερο σαφείς. Θα έλεγε κανείς ότι είναι λογικό, αφού τα μουσεία αποτελούν ένα ξεχωριστό περιβάλλον για την αφήγηση καθώς βιώνονται από ανθρώπινες ομάδες. Συνεπώς στόχος είναι τα ψηφιακά μέσα να είναι εναρμονισμένα με τα φυσικά αντικείμενα στο μουσειακό χώρο (Benford, Bowers et al. 2001).

## ΕΞΕΛΙΚΤΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Η συνεχής εξέλιξη των μουσείων όπως είδαμε και πιο πάνω, αναφορικά με τον στόχο και τον ρόλο τους, επηρέασε και συνεχίζει να επηρεάζει τον εκθεσιακό και τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό τους. Ας δούμε όμως κάποια παραδείγματα, όπως το τέμενος των Μουσών της αρχαίας Ελλάδας, -από το οποίο προκύπτει και ο ορισμός του μουσείου- καθώς και Αρχαίοι ιεροί χώροι αποτελούσαν ήδη χώρους συγκέντρωσης και εναπόθεσης αναθημάτων των πιστών. Στα Προπύλαια της Ακρόπολης από τον 5ο αιώνα π.Χ. λειτουργούσε η Πινακοθήκη με συλλογή από ζωγραφικούς πίνακες.

Κατά τον 3ο αιώνα π.Χ. το μουσείο του Πτολεμαίου Σωτήρα στην Αλεξάνδρεια, στέγαζε αντικείμενα, αγάλματα, εκμαγεία, αστρονομικά και χειρουργικά εργαλεία, ενώ κατά την ρωμαϊκή εποχή, μετατράπηκε σε *museum*, χώρο για φιλοσοφικές συζητήσεις. Οι συλλογές που φιλοξενούσε έως τότε, συγκεντρώθηκαν και φυλάχθηκαν σε επαύλεις των πλουσίων, ενώ τα λάφυρα του πολέμου εκτέθηκαν σε δημόσιους χώρους.

Συσώρευση και έκθεση σε δημόσιους δρόμους, κυρίως από εικόνες και θρησκευτικά αντικείμενα, πραγματοποιήθηκε κατά τον Μεσαίωνα. Ωστόσο, τα λάφυρα πολέμου από τις Σταυροφορίες κατέληγαν σε ιδιωτικές συλλογές πριγκίπων και ευγενών (Οικονόμου, 2003, σ. 31).

15

Κατά την Αναγέννηση στη Φλωρεντία, η συλλογή αντικείμενων και έργων τέχνης οφειλόταν στη θέληση για κατανόηση του κόσμου και της ιστορίας με προσέγγιση επιστημονική, πλησιάζοντας ολοένα και περισσότερο στον σύγχρονο ορισμό του μουσείου. Οι συλλογές δεν εγκαθίσταντο σε χώρους σχεδιασμένους και σε κτίρια διαμορφωμένα για εκθεσιακή χρήση, αλλά σε ιδιωτικούς χώρους κατοικιών. Εικάζεται, ότι τον πρώτο σχεδιασμένο χώρο γλυπτικής αποτελεί το «Atrio» στο Belvedere του Βατικανού, το οποίο σχεδιάστηκε από τον Bramante το 1508 (Naredi-Rainer, 2004, σ. 13).

Τον 16ο και τον 17ο αιώνα εισήχθη και ύστερα γενικεύθηκε ο τύπος των *Gallerias*, με πιο διάσημη την *Galleria Uffizi* στη Φλωρεντία, ένα μακρόστενο εκθεσιακό χώρο με μονόπλευρο φωτισμό, μια θύμηση της αρχαίας ελληνικής στοάς. Κατά το 1584, ο αρχιτέκτονας Bernardo Buontalenti πρόσθεσε στην ευθύγραμμη χωρική διάταξη την *Tribuna*, η οποία αποτελεί μια οκταγωνική αίθουσα με θόλο και οπή φωτισμού. Η σημασία της ευθύγραμμης διάταξης και της οκταγωνικής υπήρξε μεγάλη, καθώς οι μορφές αυτές συνιστούσαν αρχέτυπα μέχρι και το τέλος του 19ου αιώνα (Τζώνος, 2007, σσ. 31-35).



16

*Εικόνα 5, Galleria Uffizi, Florence*

*Πηγή: <https://www.artehistoria.com/en/museum/galleria-degli-uffizi>*

Ο 18ο αιώνας αποτέλεσε ιστορικά σταθμό στη ανάδειξη και εδραίωση της αστικής τάξης. Ο ρόλος του Διαφωτισμού ήταν καθοριστικός για την εξιδανίκευση της επιστήμης και της τεχνολογίας, αλλά συνάμα και της διαμόρφωσης των εθνικών κρατών και συνειδήσεων. Παράλληλα αποτέλεσε και τον αιώνα κατά τον οποίο τέθηκαν οι βάσεις για την σύγχρονη έννοια της τέχνης, απαλλαγμένη από την παραδοσιακή αντίληψη της ως χειροτεχνίας και θεμελιώθηκε η αισθητική ως ιδιαίτερη επιστήμη των καλών τεχνών (Πασχαλίδης & Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002, σσ. 64-65).

Οι εν λόγω συνθήκες, αποτέλεσαν τις προϋποθέσεις για τη διαμόρφωση του δημοσίου χαρακτήρα των μουσείων, με αφετηρία το Λούβρο. Για πρώτη φορά εμφανίζεται η λογική σχεδιασμού των δημόσιων μουσείων, για την υλοποίηση του οποίου η Γαλλία διοργάνωσε αρχιτεκτονικούς διαγωνισμούς (Τζώνος, 2007, σ. 32). Η λογική της ίδρυσης και του σχεδιασμού κτιρίων, τα οποία κατασκευάστηκαν βάσει νέων σχεδίων για την συγκεκριμένη λειτουργία, αποτέλεσαν το έναυσμα για την εισαγωγή της έννοιας της μουσειογραφίας<sup>2</sup> (van Mensch, 1992, p. 3).

---

<sup>2</sup> Η μουσειογραφία ορίζεται ως η κατανόηση και η ίδρυση μουσείων, ενώ η μουσειολογία ορίζεται ως η έκθεση και η συντήρηση των συλλογών. Η εισαγωγή του όρου μουσειολογία και ο σχετικός με τον όρο μουσειογραφία δεν είναι πολύ καλά τεκμηριωμένα. Ο όρος μουσειολογία φαίνεται να έχει δημιουργηθεί στο δεύτερο μισό του 19ου αιώνα, ενώ ο όρος μουσειογραφία είχε ήδη χρησιμοποιηθεί στις αρχές του 18ου αιώνα (van Mensch, 1992, p. 3). Στις μέρες μας η μουσειογραφία

Ο σχεδιασμός των μουσείων χαρακτηρίστηκε από δύο τρόπους έκθεσης, τον διακοσμητικό και τον διδακτικό. Ο διακοσμητικός, συνίστατο στην τοποθέτηση των έργων κατά εθνικές σχολές, με κατάληψη όλου του διαθέσιμου τοίχου και διάταξη με τους μεγαλύτερους πίνακες τοποθετημένους ψηλά και τους μικρότερους χαμηλά. Τις περισσότερες φορές μάλιστα, επιλέγονταν το μεγαλύτερο έκθεμα να τοποθετείται στο κέντρο, ενώ περιμετρικά αυτού, φέρονταν τα υπόλοιπα αντικείμενα, με αυστηρά συμμετρικό τρόπο. Παραδείγματα διακοσμητικού τρόπου έκθεσης βρίσκουμε στο Uffizi και Palazzo Pitti στην Φλωρεντία, στο British Institution και National Portrait Gallery στον Λονδίνο (Τζώνος, 2007, σσ. 37-38).

17



*Εικόνα 6, Palazzo Pitti*

*Πηγή: <https://florencetips.com/pitti-palace.html>*

---

ορίζεται ως η εφαρμογή της μουσειολογίας, ως οι τεχνικές δηλαδή, που εξυπηρετούν τις μουσειακές λειτουργίες και αφορούν στον σχεδιασμό και τον εξοπλισμό των μουσειακών εγκαταστάσεων, τη συντήρηση, την αποκατάσταση, την ασφάλεια και την έκθεση (Colin, 2014).

---

Από την άλλη πλευρά, ο διδακτικός τρόπος, τον οποίο συναντάμε στη Βιέννη και στο Παρίσι πριν το 1800, εισήγαγε τη διάταξη των εκθεμάτων με ιστορική - χρονολογική σειρά και κατά σχολές τέχνης, ώστε να μπορεί ο επισκέπτης να μαθαίνει την ιστορία και να αντιλαμβάνεται την πρόοδο της τέχνης. Σε όλη την περίοδο, οι επιφάνειες των τοίχων είχαν έντονα χρώματα ή καλύπτονταν με ταπετσαρίες (Τζώνος, 2007, σσ. 38-39).

Κατά τον 19ο αιώνα, εποχή του κλασικισμού και του ρομαντισμού, ο θεσμός του μουσείου απεικονίζει και επικυρώνει τις κοινωνικές αξίες της εποχής, τον ουμανισμό και το δημοκρατικό ιδεώδες από τη μία, την έμφαση στο συναίσθημα και την συγκίνηση από την άλλη. Η μουσειολογική ερμηνεία ακολουθεί την αιτιοκρατική και ταξινομική διάταξη του φυσικού κόσμου, με τον τρόπο παρουσίασης των συλλογών να υποστηρίζει ιδεολογικά τον θεσμό και να αντανακλά στο μαθησιακό και στον εκπαιδευτικό χαρακτήρα (Τζώνος, 2007, σ. 36).

Η ιστορική γνώση μαθαίνεται μέσω μιας εξελικτικής χρονολογικής εξέλιξης και εκφράζεται με μια εν σειρά ταξινόμηση των εκθεμάτων. Εν προκειμένω, τα αντικείμενα, ανεξαρτήτου μεγέθους, τοποθετούνταν σε σειρά στο ύψος του ματιού ώστε να μπορεί ο επισκέπτης να εξετάζει την κάθε λεπτομέρεια του αντικειμένου. Οι αίθουσες εγκαταλείπουν τα έντονα χρώματα στο φόντο των τοίχων τους, καθώς και τον έντονο διάκοσμο, στοιχεία που σε παλαιότερες εποχές προσομοίαζαν στις αίθουσες των επαύλεων.

18

Συνέπεια αυτού, είναι η απομάκρυνση από στον τρόπο έκθεσης, την αδράνεια προηγούμενων ετών, ενώ η αρχιτεκτονική του κτιρίου και των αιθουσών έρχεται πλέον σε αισθητικό διάλογο με τα αντικείμενα, ως ενιαίο συνθετικό λειτουργώντας σύνολο και προβάλλοντας ταυτόχρονα τη μοναδικότητα κάθε έργου (Τζώνος, 2007, σ. 40). Παράδειγμα αποτελεί το Kaiser Friedrich Museum στο Βερολίνο.



19



*Εικόνα 7, Kaiser Friedrich Museum*  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kaiser\\_friedrich\\_museum1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kaiser_friedrich_museum1.jpg)

Κατά τον 19ο αιώνα, ιδρύθηκαν τα μεγαλύτερα μουσεία στον κόσμο, όπως το Prado στη Μαδρίτη, η Εθνική Πινακοθήκη στο Λονδίνο, η μουσειακή νησίδα στο Βερολίνο με το παλιό και το νέο Μουσείο, το Smithsonian στην Ουάσιγκτον, το Έρμιταζ στην Αγ. Πετρούπολη και το Μητροπολιτικό Μουσείο της Νέας Υόρκης (Πικοπούλου- Τσολάκη, 2002, σ. 22).

Κατά τον 20ο αιώνα, οι μεταβολές στην τέχνη και την επίδρασή της ήταν ραγδαίες, με τα μουσεία να εγκαταλείπουν τον εγκυκλοπαιδικό τους χαρακτήρα. Ο μοντερνισμός, ως κυρίαρχο κίνημα στην τέχνη και την αρχιτεκτονική, εστίασε στον συνδυασμό των νέων υλικών, κυρίως του οπλισμένου σκυροδέματος και του μετάλλου, εκμεταλλευόμενος τις δυνατότητες που παρείχαν τα εν λόγω υλικά, ενώ κατόρθωσε να απλοποιήσει τις φόρμες και να εκφράσει στις δομές την ειλικρίνεια των υλικών.

Είναι σημαντικό να ειπωθεί ότι τα μουσεία στις αρχές του αιώνα δεν αποτελούσαν προτεραιότητα, λόγω των πολιτικών και οικονομικών συνθηκών που επικρατούσαν, οι οποίες έδιναν έμφαση στην ανάγκη για μαζική κατοίκηση (Τζώνος, 2007, σ. 40). Κύριο εκπρόσωπο άλλωστε του μοντέρνου κινήματος αποτέλεσε και το Bauhaus<sup>3</sup>. Ο μουσειακός σχεδιασμός ακολούθησε τον σχεδιασμό της μαζικής κατοίκησης και μετέφερε την αφαιρετικότητα του μοντερνισμού, τόσο στο εξωτερικό κέλυφος, όσο και στο εσωτερικό, καθώς και στη διάταξη των συλλογών (ό.π., σ. 40). Τα μοντερνιστικά μουσεία κτίζονται κατά κύριο λόγο στη Γερμανία και την Ολλανδία, κυρίως κατά την διάρκεια του μεσοπολέμου, καθώς και στην Αμερική, με κύριο εκπρόσωπο το MoMA (Museum of Modern Art) στη Νέα Υόρκη.

Η διάταξη των εκθεμάτων αντιμετωπίζεται πλέον σαν αρχιτεκτονικό σύνολο. Η κλίμακα τους, το υλικό τους και οι θεματικές ενότητες, μεταμορφώνονται κάθε φορά ανάλογα με τις επιταγές του κάθε επιμελητή, για να προσδώσουν σε κάθε έκθεση διαφορετικό νόημα και να ενισχύσουν την επικοινωνία του εκθέματος, του χώρου και του επισκέπτη. Οι αίθουσες αποκτούν ορθογώνιο σχήμα και λευκό χρώμα και μετονομάζονται σε «λευκός κύβος» (white cube), διατηρώντας μια ουδετερότητα, σε μια προσπάθεια να μη μετέχουν στον εκθεσιακό σχεδιασμό.

Στόχος πλέον του αρχιτέκτονα, ήταν κυρίως ο σχεδιασμός της έκθεσης των αντικειμένων και όχι τόσο του κτιρίου (Τζώνος, 2007, σ. 48; Τζώρτζη, 2013, σ. 88). Το MoMA, (Museum of Modern Art) της Νέας Υόρκης, αποτέλεσε ενδεικτικό παράδειγμα εκθεσιακού σχεδιασμού κατά τον Μοντερνισμό, το οποίο και επηρέασε διεθνώς τον τρόπο προβολής και ερμηνείας της μοντέρνας τέχνης,

---

<sup>3</sup> Η Σχολή του Bauhaus ήταν μια σχολή εφαρμοσμένων τεχνών. Σκοπός ήταν να ενώσει τις εικαστικές τέχνες με την αρχιτεκτονική και τους άλλους επιμέρους κλάδους της καλλιτεχνικής δημιουργίας και να τους συνδέσει με την κατασκευή. Στόχος αποτέλεσε την άρση της διάκρισης ανάμεσα σε «ελεύθερη» και «εφαρμοσμένη» τέχνη και η γόνιμη αλληλεπίδραση των δύο τομέων. Ο καλλιτέχνης όφειλε συνειδητά να αισθανθεί την κοινωνική του ευθύνη απέναντι στο σύνολο (Πετρίδου, 2007).

καθώς αξιοποίησε και τις οπτικές τέχνες στον εκθεσιακό σχεδιασμό απευθυνόμενο στο ευρύ κοινό των σύγχρονων κοινωνιών.

Ταυτόχρονα, κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα αναπτύσσεται ένα αντίρροπο ρεύμα του Μοντερνισμού, με σημαία την πολυπλοκότητα και την αναρχία στην εκθεσιακή δομή. Εκθέματα τοποθετούνται στο χώρο αξιοποιώντας και τις τρεις πλευρές - διαστάσεις της κάθε αίθουσας, ακόμα και την οροφή. Από μια επίπεδη θέαση, ο επισκέπτης μεταπηδά σε μια τρισδιάστατη λογική αντίληψης του χώρου, με διαφορετικές κάθε φορά οπτικές φυγές. Δίνεται έμφαση επομένως, στην επικοινωνία του επισκέπτη με το έκθεμα ταυτόχρονα με το χώρο, αλλά και στην επικοινωνία με τους υπόλοιπους επισκέπτες, καθώς μεταβάλλονται οι κινήσεις τους και δημιουργούνται οι συνθήκες τυχαίων συναντήσεών τους στον χώρο.

Η αύξηση της κοινωνικοποίησης των επισκεπτών ενισχύεται επιπλέον μέσω του σχεδιασμού των χώρων συνάθροισης, πλην των αιθουσών με τις συλλογές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί και το Castelvecchio στην Βερόνα της Ιταλίας (εικ.4) στο οποίο ο Scarpa, κατόρθωσε να αναδιαμορφώσει το Καστέλο με την τροποποίηση της εισόδου και της κίνησης του επισκέπτη στο κτίριο και επιτυγχάνοντας με την αναδιάταξη των εκθεμάτων και με την χρήση σύγχρονων υλικών την ισορροπία μεταξύ πρωτοτυπίας και ουδετερότητας (Τζώνος, 2007, σσ. 46- 48; Τζώρτζη, 2013, σ.97). Άλλα παραδείγματα αποτελούν το Guggenheim του Wright στη Νέα Υόρκη, το Louisiana Museum for Moderne Kunst στη Δανία.

21

Κατά την περίοδο του Μοντερνισμού, ξεκίνησε μια διαφορετική αντίληψη τη παρουσίασης των εκθεμάτων. Το ενδιαφέρον εστιάζεται από την αναπαραγωγή στην παραγωγή του νοήματος και η έμφαση μετατίθεται από την πληροφόρηση στην παρουσίαση (Τζώρτζη, 2013, σ. 97). Τα μοντέρνα μουσεία στοχεύουν τόσο στις συλλογές, όσο και στο κοινό, διευκολύνοντάς το να προσεγγίσει τα μουσειακά αντικείμενα ως ιστορικές μαρτυρίες για το παρελθόν και επιδιώκοντας τη βιωματική και συναισθηματική προσέγγιση του περιεχομένου τους.

Ο τελευταίος μεγάλος σταθμός του μουσείου πραγματοποιήθηκε τη δεκαετία του 1970, τόσο στον εκθεσιακό σχεδιασμό, όσο και στον σχεδιασμό του κελύφους. Μουσεία, όπως το Guggenheim στη Νέα Υόρκη, το Bilbao της Ισπανίας, το κέντρο Pompidou στο Παρίσι, η ανατολική πτέρυγα της National Gallery στην Ουάσινγκτον αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα μεταμοντέρνων μουσείων. Οι στατικές αρχιτεκτονικές δομές, τόσο εσωτερικά όσο και εξωτερικά, τέθηκαν υπό αμφισβήτηση, ενώ αναζητήθηκαν νέες φόρμες, χωρίς περιορισμούς στην επικοινωνιακή εκφραστικότητα, καθώς και χώροι με μεγάλη ευελιξία. Η εξέλιξη τους σχετίζονταν περισσότερο με την προβολή και εμπορευματοποίηση της τέχνης (Οικονόμου, 2003, σσ. 50-52).

Το σύγχρονο μουσείο, αποτελεί χώρο τουριστικό και ψυχαγωγικό. Οι σύγχρονες απαιτήσεις για την πολλαπλή προσφορά του μουσείου, από την καταγραφή αντικειμένων, τη συντήρηση, τα εκπαιδευτικά προγράμματα και την αναψυχή,

απαιτούν υλικών και μετατρέπουν καλύτερη διαχείριση των πόρων, είτε ανθρωπίνων, είτε το μουσείο από πολιτιστικό, σε πολιτιστικό - οικονομικό οργανισμό.

Το λειτουργικό του πρόγραμμα τροποποιείται και προσαρμόζεται στη νέα δομή του. Νέες λειτουργίες προστίθενται, σε όλα τα πλάτη και μήκη της υφηγίου, προκειμένου για την αύξηση της επισκεψιμότητας, όπως εμπορικά κέντρα και εστιατόρια (Οικονόμου, 2003, σσ. 50-52). Οι εκθεσιακοί χώροι σχεδιάζονται με τέτοιο τρόπο, ώστε να δημιουργούνται μεγάλοι άξονες κίνησης και εναλλακτικές διαδρομές, δημιουργώντας νέα πρότυπα συνύπαρξης των διαφορετικών δημιουργικών δραστηριοτήτων που φιλοξενεί το κτίριο (Τζώρτζη, 2013, σ. 334).

Παράλληλα, το μουσείο, μετατρέπεται σε τόπο ανάδυσης κοινωνικού προβληματισμού. Ειδικότερα, στοιχεία του παρελθόντος παρουσιάζονται στους μουσειακούς χώρους, ως στοιχεία που προσφέρουν πολλαπλές ερμηνείες στο παρόν. Το μεταμοντέρνο πλέον μουσείο στοχεύει σε ένα κοινό, διαφοροποιημένο κοινωνικά και πολιτισμικά, σε ομάδες με διαφορετική ιδεολογική ταυτότητα και προβάλλει την πολυσημία των αντικειμένων, παρουσιάζοντας τα «ανοικτά» για εναλλακτικές ιστορικές ερμηνείες και συμπεράσματα (Νάκου, 2000, σ. 228).

Το μουσείο στο εξής, βιώνεται με ποικίλους τρόπους, μεταφέροντας τον επισκέπτη νοηματικά στο παρελθόν ή στην εκάστοτε θεματική ενότητα, η οποία προβάλλεται εντός του. Το σύγχρονο μουσείο αφηγείται, διδάσκει, μιμείται, σοκάρει, αφυπνά, διεγείρει κάθε είδους συναίσθημα. Κατά την ιστορική αυτή διαδρομή, αντιλαμβάνεται κανείς την μετάβαση από το παραδοσιακό μουσείο, που επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στην ακαδημαϊκή μελέτη, συντήρηση και φύλαξη των μουσειακών αντικειμένων, στο μοντέρνο μουσείο, που επικεντρώνει το ενδιαφέρον του τόσο στο κοινό, όσο και στα εκθέματα, προβάλλοντας παιδευτικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα και τέλος, στο μεταμοντέρνο, που εστιάζει το ενδιαφέρον του αποκλειστικά στο κοινό.

## 22

### ΜΟΥΣΕΙΑΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Η δεκαετία του 1990 ανέδειξε το σύγχρονο μουσείο ταυτόχρονα με την αντίληψη ότι τα μουσεία μεταδίδουν τη γνώση, όχι μόνο μέσω διάδοσης πληροφοριών, αλλά μέσω εμπειριών, αποσκοπώντας στην ολοένα μεγαλύτερη συμμετοχή του κοινού (Ζαφειράκου, 2002, σ. 158). Η στροφή του ενδιαφέροντος του μουσείου από το αντικείμενο στον επισκέπτη και τις ανάγκες του, όπως και ο προσδιορισμός της μεταξύ τους σχέσης, ώθησε τα σύγχρονα μουσεία στην αναζήτηση των ποικίλων μορφών μάθησης κατά τη διάρκεια της επίσκεψης. Ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε επίσης στην συνολική εμπειρία των επισκεπτών και στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο μαθαίνουν μέσα στο μουσειακό περιβάλλον (Σακαλή, 2017, σσ. 264-265). Η εμπειρία διερευνάται από τη σχέση της μάθησης και της εκπαίδευσης.

---

Οι μαθησιακές διαδικασίες που υλοποιούνται στα μουσεία εμπεριέχουν την έννοια της διασκέδασης και της απόλαυσης, αλλάζοντας τον τρόπο με τον οποίο το μουσείο θεωρούσε την εκπαιδευτική διαδικασία. Οι απόψεις του Dewey, επέδρασαν σημαντικά στον βιωματικό τρόπο μάθησης στα μουσεία (Νικονάνου, 2015, σ. 14). Κατά τον Dewey, κάθε είδος μάθησης προέρχεται από την εμπειρία. Έτσι, στα μουσεία, ο επισκέπτης αλληλεπιδρά με τα αντικείμενα και με την συλλογή, αποκτά προσωπική εμπειρία. Από την άλλη, ο επισκέπτης κατά την επίσκεψη στο μουσείο, φέρει τις προσωπικές του εμπειρίες και εν τέλει παράγει καινούργιες (Γλύτση κ.ά., 2002, σ. 171).

Οι πλέον καινοτόμες παιδαγωγικές πρακτικές δίνουν έμφαση στην ενεργητική, από την πλευρά του επισκέπτη, απόκτηση της γνώσης (Γλύτση κ.ά., 2002 σ. 170). Η ενεργητική διαδικασία μάθησης, αναλύεται από την θεωρία του οικοδομιτισμού ή κονστρουκτιβισμού (constructivism), κατά την οποία η εκπαίδευση είναι εμπειρίες με νόημα, χωρίς προκαθορισμένο αποτέλεσμα (Hein, 2011) και η μάθηση στο μουσείο σημαίνει κατασκευή νοημάτων από τους επισκέπτες και όχι απομνημόνευση. Ο επισκέπτης δομεί την προσωπική του γνώση και τα δικά του νοήματα (ό.π., 172) και αυτό είναι αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης με το κοινωνικό περιβάλλον (Hooper- Greenhill, 1999, pp. 47-49).

Το «Διαδραστικό μοντέλο μουσειακής εμπειρίας» των Falk και Dierking, προσδίδει νέες διαστάσεις στη σημασία της εμπειρίας. Εν προκειμένω, διερευνάται το είδος και ο χαρακτήρας της εμπειρίας που προκύπτει, τόσο σε σχέση με τον μουσειακό χώρο, όσο και με την ατομική και κοινωνική διάσταση της επίσκεψης (Νικονάνου, 2015, σ. 15). Κατά την μάθηση στο μουσείο, ο επισκέπτης λειτουργεί μέσω τριών πλαισίων αναφοράς: α) το προσωπικό, με τις γνώσεις, τις αντιλήψεις, τις εμπειρίες και τις απαιτήσεις του, β) το κοινωνικό, δηλαδή τη σχέση και την αλληλεπίδραση με την ομάδα και τους άλλους επισκέπτες και γ) το φυσικό, δηλαδή το περιβάλλον του μουσειακού χώρου, το οποίο καθορίζει την ποιότητα της επίσκεψης (Σακαλή, 2017, σ. 266).

## 23

### Η ΝΕΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

Τα μουσεία αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας μια μεγάλη πρόκληση που αφορούσε την οικονομική τους βιωσιμότητα αλλά και τον κοινωνικό και εκπαιδευτικό τους ρόλο. Σε αρκετές περιπτώσεις, αυτά που είχαν αρκετούς πόρους και κατάλληλο προσωπικό, κατάφεραν να μετατρέψουν την κρίση σε αναγκαστική ευκαιρία προσαρμογής στην νέα κατάσταση και στην επόμενη μέρα.

Καθοριστικό ρόλο για αυτήν την αλλαγή έπαιξε η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας μέσω της οποίας τα μουσεία επικοινωνήσαν εξ αποστάσεως με το κοινό τους. Αν και αυτή η πρακτική δεν αύξησε τα έσοδα των πολιτιστικών μονάδων καθώς στο μεγαλύτερο ποσοστό τους προσέφεραν δωρεάν εκπαιδευτικά προγράμματα και περιήγηση στις συλλογές τους, τουλάχιστον κράτησαν σε αρκετές περιπτώσεις αμείωτο το ενδιαφέρον του κοινού. Με αυτή την πρωτοβουλία τα μουσεία απέδειξαν ότι μπορούν να διατηρήσουν τον



κοινωνικό τους ρόλο και να προωθήσουν την κοινωνική ευημερία παρά τις όποιες οικονομικές αντιξοότητες και δυσπραγίες.

Τα γρήγορα αντανακλαστικά των περισσότερων μουσείων αξιοποιώντας τους πόρους τους προσέφεραν στο κοινό πολλές επιλογές. Ανάμεσα σε αυτές, οι ψηφιακοί επισκέπτες είχαν την δυνατότητα να περιηγηθούν στις υπάρχουσες συλλογές των μουσείων, να συμμετέχουν σε ενημερωτικά και εκπαιδευτικά προγράμματα και να παρακολουθήσουν livestreaming προβολές. Επιπρόσθετα παρατηρήθηκε η συνεχής και αμείωτη ενεργητικότητα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης σε μια προσπάθεια να διατηρήσουν το κοινό τους αλλά και να προσελκύσουν νέα ακροατήρια. Τέλος, η οργάνωση διάφορων webinars που διοργανώθηκαν και έδωσαν την ευκαιρία σε επαγγελματίες ανά τον κόσμο να ανταλλάξουν σκέψεις και απόψεις, απέδειξαν ότι τα μουσεία-ακόμη και κλειστά-μπορούν να λειτουργήσουν ως χώροι συνδιαλλαγής και ανταλλαγής ιδεών και απόψεων.

Απ' την άλλη πλευρά, οι οικονομικές απώλειες και οι σημαντικές περικοπές στο προσωπικό κατά τη διάρκεια της πανδημίας δεν μπορούν να περάσουν απαρατήρητες. Επιπλέον, όσο κι αν τα μουσεία προσπάθησαν να προσφέρουν μια πολύπλευρη μουσειακή εμπειρία στους ψηφιακούς επισκέπτες, η φυσική παρουσία των επισκεπτών στο χώρο του μουσείου παραμένει αναντικατάστατη και η προσπάθεια των μουσείων να ξανακερδίσουν το κοινό τους όταν πια επανέλθει η κανονικότητα αποτελεί ένα σημαντικό στοίχημα.

24

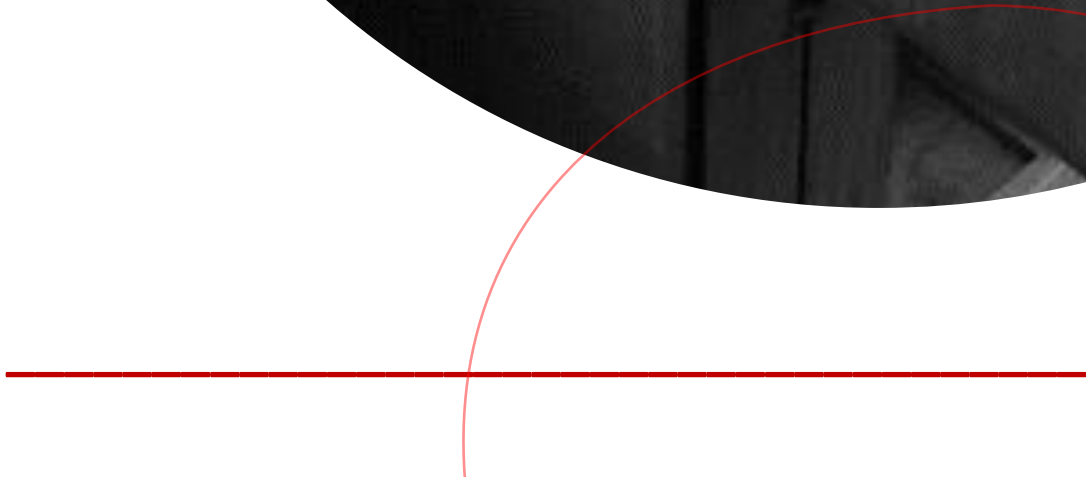
Όσον αφορά στο αποτέλεσμα όλης αυτής της εποχής που βίωσαν οι πολιτισμικοί χώροι, θα έλεγε κάποιος ότι η μεγάλη πρόκληση που αντιμετωπίζουν τα μουσεία για την εξασφάλιση της οικονομικής τους βιωσιμότητας μέσα στην νέα αυτή πραγματικότητα, τα οδηγεί στην συνειδητοποίηση ή καλύτερα στην αναγκαιότητα της ψηφιοποίησης και ψηφιακής δημοσιοποίησης των συλλογών και των εκθέσεων τους.

Όπως προαναφέρθηκε, τα μουσεία αντιμετωπίζουν ένα μέλλον αβεβαιότητας αναφορικά με την φυσική επισκεψιμότητα, η οποία σταδιακά θα πρέπει να έρθει σε ισορροπία με την ψηφιακή επίσκεψη. Χρειάζεται λοιπόν να βρεθεί ισορροπία μεταξύ του ανθρώπινου παράγοντα και της περαιτέρω υιοθέτησης των τεχνολογικών εξελίξεων, καθώς η τεχνολογία δεν αποτελεί αυτοσκοπό, αλλά είναι ένας τρόπος για να εμπλέξει πιο ενεργά τον επισκέπτη, ιδίως σε περιόδους κρίσης, όπως αυτή της πανδημίας.

*Εικόνα 8, Museo di Castelvecchio*

*Πηγή: <https://divisare.com/projects/332703-carlo-scarpa-federico-puggioni-museo-di-castelvecchio>*

25



# 26

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 «Μουσείο & Μουσειακές Εκθέσεις»

### ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

Ο σχεδιασμός των μουσείων και των μουσειακών εκθέσεων έχει μεταβληθεί ανά τους αιώνες για να συμβαδίζει με τις ανάγκες των κοινωνιών. Είναι πλέον σαφές ότι τα μουσεία εμφανίστηκαν ως ιεροί χώροι μνημειακού χαρακτήρα και οι πρώτες συλλογές ήταν αυστηρά ταξινομημένες χρονολογικά. Παρά τις όποιες μεταβολές στους τρόπους έκθεσης, η οργάνωση της κίνησης και της περιήγησης εντός του μουσείου είναι αυτή που εν τέλει καθορίζει την μουσειακή χωρική εμπειρία του επισκέπτη. Η περιήγηση και η πορεία συμβάλλουν στη δημιουργία μιας βιωματικής εμπειρίας εντός του μουσείου και αυτού που ονομάζουμε μουσειολογική αφήγηση. Αυτά τα δύο στοιχεία και ο τρόπος που προσεγγίζονται είναι κομβικά για τον αρχικό αρχιτεκτονικό και μουσειολογικό σχεδιασμό.

Πρόκειται ουσιαστικά για την ικανότητα των εκθέσεων να προκαλούν στον επισκέπτη την αναβίωση ιστορικών γεγονότων, την επίκληση και τη διαχείριση της μνήμης. Η περιήγηση σε συνδυασμό με το σύνολο των αρχιτεκτονικών στοιχείων και των εκθεμάτων αποδίδουν τελικά την αίσθηση της χωρικής εμπειρίας. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός σε συνδυασμό με το μουσειολογικό είναι εκείνοι που καθορίζουν το τελικό αποτέλεσμα στην εμπειρία του επισκέπτη.

Σύμφωνα με τον Foucault, το μουσείο – μαζί με τη βιβλιοθήκη – είναι μία χρονική ετεροτοπία που συσσωρεύεται στο άπειρο. Ακριβώς αυτή η καταγραφή και ταξινόμηση «όλων των χρόνων, όλων των εποχών, όλων των ιδεών», καθιστά το μουσείο ένα τόπο «αιώνιο», στο απυρόβλητο του χρόνου<sup>4</sup>. Είναι ο τόπος στον οποίο παρελθόν παρόν και μέλλον συνυπάρχουν μέσω της αφήγησης της ιστορίας και της επαφής με τα υλικά κατάλοιπα του παρελθόντος. Μέσω αυτού του θεσμού επιτυγχάνεται όχι μόνο η σύνδεση με το παρελθόν, αλλά και η ενδυνάμωση της συλλογικής μνήμης. (Chen, 2013)

---

<sup>4</sup> Lord, B., 2006, σελ. 1.

Από την οπτική του Michael Brawne, καθηγητή ανατολικής τέχνης στο Πανεπιστήμιο Wayne State του Detroit, ο εκθεσιακός χώρος μπορεί να λάβει δύο είδη σχεδιασμού. Στην πρώτη περίπτωση, το μουσείο χαρακτηρίζεται ως μία «επαρκώς φωτισμένη αποθήκη» στην οποία τα πάντα μπορούν να μετακινηθούν και να τοποθετηθούν κατά βούληση. Η δεύτερη περίπτωση θέλει τα αντικείμενα να παρουσιάζονται, με ένα ημιθεατρικό χαρακτήρα, σε προσωρινές εγκαταστάσεις οι οποίες επιδιώκουν μια πιο άμεση επαφή με τον παρατηρητή<sup>5</sup>.

Οι περισσότεροι έχουμε το μουσείο στο μυαλό μας ως ένα καθορισμένο κτιριακό τύπο. Ωστόσο, το μουσείο δεν συναντάται σε συνέπεια και συνέχεια στη μακρά ιστορική του εξέλιξη, ούτε εννοιολογικά ούτε μορφολογικά. Οι σύγχρονες μουσειολογικές πρακτικές προάγουν τον σχεδιασμό περισσότερο με βάση την εμπειρία και λιγότερο την ερμηνεία. (Νικονάνου, 2006).

Οι ερευνητές και οι σχεδιαστές εστιάζουν στη σχέση του επισκέπτη με το περιβάλλον μιας έκθεσης ως προς την διάταξη, τον τρόπο θέασης των εκθεμάτων και το μουσείο ως χώρο κοινωνικής επαφής. Αυτό το περιβάλλον συντίθεται τόσο από τις συλλογές όσο και από τα κτιριακά κελύφη, τα άτομα που βρίσκονται εντός τους και τον τρόπο που σχετίζονται μεταξύ τους. Όλα τα παραπάνω προσαρμόζουν και προσαρμόζονται βάση του τρόπου, ελεύθερου ή μη, που θα μετακινηθεί ο επισκέπτης στον χώρο.

# 27

## Η ΔΙΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ

Η διάταξη των εκθεμάτων μέσα στον μουσειακό χώρο επηρεάζει ουσιαστικά τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες τα κατανοούν, τη μετάδοση της γνώσης και τη συνολική αφήγηση που προσπαθεί να επιτευχθεί από τους διοργανωτές των πολιτιστικών οργανισμών. Εισερχόμενος κανείς σε μια έκθεση, όπου δεν έχει άμεση οπτική επαφή με το σύνολο των αντικειμένων εντός της, αναγκάζεται να περιηγηθεί στον χώρο, για να έχει μια συνολική εποπτεία του περιεχομένου του. Η απλή επίσκεψη σε μια έκθεση μετατρέπεται σε χωρικό συμβάν.

Με αυτόν τον τρόπο, γίνεται κατανοητό ότι από τον σχεδιασμό διαδρομών, ελεύθερων ή περιορισμένων, την επιλογή πορείας εντός μιας έκθεσης και από τα προσωπικά ενδιαφέροντα και την ψυχολογική κατάσταση του επισκέπτη, καθορίζεται η αντίληψη για τα εκθέματα και ο τρόπος ανάγνωσής τους. Σύμφωνα με τους Hillier και Hanson, η οργάνωση του χώρου διαδραματίζει κομβικό ρόλο στην δημιουργία κοινωνικών σχέσεων, λαμβάνοντας υπόψη ότι αυτές προκύπτουν μέσω της επικοινωνίας και των συναντήσεων κατά πρόσωπο, παράγωγα της κίνησης των ατόμων στον χώρο (Hillier, 1984).

Στο πλαίσιο της εξέτασης της οργάνωσης του χώρου και της κίνησης εντός του, αξίζει να επισημανθούν οι τάσεις που έχουν οι επισκέπτες και οι γενικές αρχές

---

<sup>5</sup> Naredi-Rainer, 2006, σελ 16.

για την κυκλοφορία τους. Ο μουσειακός χώρος μοιάζει με μια μικρογραφία της πόλης και κατ' επέκταση της κοινωνίας. Σύμφωνα με τον Hulten, σουηδό συλλέκτη τέχνης και πρώην διευθυντή του μουσείου μοντέρνας τέχνης της Στοκχόλμης, ένας εκθεσιακός χώρος πρέπει να προσομοιάζει ως προς τη δομή του αυτή μιας πόλης με τους δρόμους, τις πλατείες, τα κενά και τα αδιέξοδά της όπου μπορεί κανείς να μετακινείται ελεύθερα. «[...] είναι σύνηθες στην μουσειακή εμπειρία να ακολουθείται η θέαση των αντικειμένων σε μια σειρά, που γίνεται αντιληπτή στον επισκέπτη, καθώς μετακινείται εντός του χώρου έκθεσης. Θα μπορούσε κανείς να παρομοιάσει αυτή την σειρά με τον τρόπο που αντιλαμβάνονται τα άτομα το αστικό περιβάλλον.[...]». Γίνεται έτσι αντιληπτή η μεγάλη σημασία της έννοιας της αναγνωσιμότητας του μουσειακού χώρου.

## Ο ΤΡΟΠΟΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

Ο τρόπος έκθεσης των αντικειμένων στον χώρο δεν μπορεί να είναι ανεξάρτητος από την αρχιτεκτονική οργάνωσή του. Οι χώροι ενός κτιρίου και το πως αυτοί διατάσσονται και συσχετίζονται μεταξύ τους, με σκοπό να εξυπηρετούν την βασική λειτουργία του κτιρίου, καθορίζουν την τελική βιωματική εμπειρία του επισκέπτη. Ως εκ τούτου, ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός του κελύφους του μουσείου, η εσωτερική του διάταξη και η διαμόρφωση του χώρου και του τρόπου έκθεσης στο εσωτερικό έχει μεγάλο αντίκτυπο στους τρόπους αλληλεπίδρασης των επισκεπτών με τα εκθέματα.

# 28

Από τις συνήθειες χωρικές διατάξεις, τρεις είναι οι πλέον διαδεδομένες. Η γραμμική, η ελεύθερη και οι παραλλαγές τους. Η γραμμική διάταξη προτιμάται για την παρουσίαση εκθεμάτων σε χρονική σειρά. Η γραμμική διάταξη σε επιμήκης αίθουσες ήταν η προτιμότερη, όπως αναφέρθηκε από τον 15ο αι. περίπου μέχρι σήμερα κυρίως για την προβολή ζωγραφικών έργων σε παράταξη. Κατά τον 20ο αι. εισήχθη από τον Henry van de Velde, η πρόταση της αυτονομίας των αιθουσών ανά θέμα ή ανά περίοδο και η πρόσβαση σε αυτές μέσω ενός κεντρικού χώρου, ώστε ο επισκέπτης να μην χρειάζεται να περάσει από κάθε συλλογή για να φτάσει σε αυτό που πραγματικά τον ενδιαφέρει. Πρότεινε ουσιαστικά να δοθεί μια κάποια ελευθερία στην επιλογή της διαδρομής και της κίνησης.

Φτάνοντας στο παρόν και τον σχεδιασμό απόλυτα ελεύθερων κατόψεων που δίνουν τη δυνατότητα για απειράριθμες διαφορετικές διαδρομές και κινήσεις. Από τη γραμμική κάτοψη που τόνιζε την εξελικτική πορεία της τέχνης είτε χρονικά είτε θεματικά στην απόλυτη ελευθερία κινήσεων ως μια καθόλα δημοκρατική έκφραση απόλαυσης της τέχνης.



## ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ

Ως προς το είδος της διαδρομής εντός του εκθεσιακού χώρου συνηθίζονται τρεις βασικές διαδρομές: η υποδεικνυόμενη, η ελεύθερη και η υποχρεωτική. Στην υποδεικνυόμενη διαδρομή αποφεύγεται η προαποφασισμένη πορεία για τον επισκέπτη μέσω στρατηγικά τοποθετημένων εμποδίων στο χώρο, αντ' αυτού οδηγείται εμμέσως σε αυτήν με τη βοήθεια ειδικής σήμανσης και τεχνικών απόσπασης της προσοχής. Στην ελεύθερη διαδρομή ο επισκέπτης μπορεί να επιλέξει ο ίδιος τη σειρά ανάγνωσης των εκθεμάτων και την κίνηση του μεταξύ αυτών. Έχει τη δυνατότητα να επαναλάβει τις κινήσεις του εμπρός ή πίσω, να κάνει κύκλους ακόμη και να περιφέρεται άσκοπα. Σε αυτή την περίπτωση διαδρομής το μουσείο θυμίζει περισσότερο το αστικό τοπίο και λειτουργεί, όπως ένας δημόσιος κοινωνικός χώρος και λιγότερα ως ένας χώρος σχεδιασμένος αυστηρά για την προβολή εκθεμάτων.

Αντίθετα, στην υποχρεωτική διαδρομή τα εντέχνως τοποθετημένα εμπόδια δεν δίνουν περιθώριο στον επισκέπτη να ακολουθήσει κάποια άλλη διαδρομή πέραν της προδιαγεγραμμένης και συνήθως αυτή δεν υφίσταται καν ως εναλλακτική έως ότου ολοκληρωθεί η επίσκεψη (Κοσκινά, 2003). Σε αυτό το είδος διαδρομής το βλέμμα του επισκέπτη παραμένει καθηλωμένο στα εκθέματα και ακολουθεί συνήθως μια γραμμική πορεία με ελάχιστα παρακείμενα μονοπάτια. Κάθε επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να φτιάξει το δικό του εξατομικευμένο πρόγραμμα περιήγησης βασισμένο στο προσωπικό του γούστο, τον χρόνο που έχει διαθέσιμο και κάθε άλλη προτίμησή του.

# 29

Γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι ο τρόπος σχεδιασμού μιας έκθεσης εκδηλώνει έμμεσα τις προθέσεις των εφόρων και των επιμελητών ως προς την πορεία που θέλουν να ακολουθήσουν οι επισκέπτες και την τελική αφηγηματική εμπειρία που θέλουν να τους προσδώσουν. Οι υπεύθυνοι μιας έκθεσης λειτουργούν σαν να αναπτύσσουν σενάρια για το αφήγημά τους τα οποία η Noorddegraaf κατατάσσει σε τρεις κατηγορίες. Το σενάριο που είναι προσανατολισμένο στους επισκέπτες, το αόρατο σενάριο και το υβριδικό σενάριο.

Το πρώτο σενάριο, το οποίο πρωτοεμφανίστηκε στις αρχές του 20ου αι., περιλαμβάνει την έκθεση συλλογών σε διατάξεις αραιές και με συμμετρία. Αντικαταστάθηκε στα μέσα του αιώνα από το αόρατο σενάριο, στο οποίο ο εκθεσιακός χώρος παρουσιάζεται ελεύθερος με σχεδόν άδειους τοίχους, χωρίς ιδιαίτερα διακοσμητικά στοιχεία. Στόχος αυτού του σεναρίου ήταν να παρακάμπτουν οι θεατές τη διαμεσολάβηση μέσω της μουσειακής παρουσίασης και να αναπτύσσουν μια πιο άμεση σχέση με τα έργα τέχνης.

Στις τελευταίες δεκαετίες του 20ου αι. εμφανίστηκε και το τρίτο σενάριο, το υβριδικό. Σε αυτό το σενάριο απουσιάζουν τα προκαθορισμένα μοντέλα τόσο για τον σχεδιασμό του κελύφους όσο και για τον σχεδιασμό των εκθέσεων. Επίσης, παρατηρούνται διαφορετικές τεχνικές παρουσίασης ακόμη και εντός του ίδιου χώρου. Το σενάριο στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό είναι η ελεύθερη συνθήκη κάρη στην οποία δημιουργούνται οι χώροι. Η αρχιτεκτονική σχετίζεται τόσο με

---

τον χώρο αυτόν καθαυτόν όσο και με τη δράση που πρόκειται να λάβει χώρα εντός του.

Σε μια εποχή που σιδηροδρομικοί σταθμοί μετατρέπονται σε μουσεία και ναοί σε κέντρα διασκέδασης, η παραδοσιακή αντιμετώπιση αιτίου και αποτελέσματος, όπως ορίστηκε από το μοντέρνο κίνημα αναιρείται. Η μορφή δεν ακολουθεί πλέον τη λειτουργία, κατά τη διάσημη έκφραση των αρχών που επικρατούσαν στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό κατά τα τέλη του 19ου και τις αρχές του 20ου αι. και υποστήριζαν καταξιωμένοι αρχιτέκτονες, όπως ο Sullivan. Αντίθετα, λειτουργία και μορφή οφείλουν να βρίσκονται σε πλήρη αρμονία για να πετύχουν τον σκοπό του σχεδιασμού (Μπαρού, 2013).

### Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΠΙΣΚΕΠΤΗ

# 30

Η έννοια του θεατή, ως εκείνος για τον οποίο παράγεται και στον οποίο απευθύνεται η καλλιτεχνική δημιουργία, είχε διατυπωθεί ήδη από τους αρχαίους χρόνους. Πάραυτα, στη νεότερη εποχή η θέση του ήταν πολύ μικρότερης σημασίας από τις αντίστοιχες του δημιουργού και του ίδιου του έργου. Οι θεωρίες του ιστορικού τέχνης Riegl των αρχών του 20ου αι. τόνισαν τη σημασία της θέασης των έργων, όμως παραγκωνίστηκαν για μεγάλο χρονικό διάστημα και το πολύ βασικό θέμα της θέασης ως προς την αντίληψη των έργων άρχισε να απασχολεί ξανά τους ερευνητές τα τελευταία σαράντα χρόνια (Ιωαννίδης, 2006).

Σύμφωνα με τον Riegl, η απόλυτη σχέση μεταξύ θεατή και αντικειμένου είναι αυτή που δίνει στο δεύτερο την δυνατότητα να μεταδώσει στον πρώτο την γνώση που μπορεί να διαισθάνεται εντός της πραγματικότητας που βρίσκεται. Η μεγάλη καινοτομία στο έργο του Riegl ήταν «η εισαγωγή μιας νέας έννοιας στην εξέλιξη της θεωρητικής του αναζήτησης, της έννοιας *Kunstwollen* (βούληση για τέχνη). Πρόκειται για μια έννοια πολυσύνθετη, που θα μπορούσε να μεταφραστεί ως η πρόθεση του δημιουργού ενός έργου τέχνης, να ενταχθεί το έργο του στις κοινωνικές και πολιτιστικές συνθήκες της εποχής στην οποία αυτό υπάρχει»<sup>6</sup>.

Ο χώρος αποτελεί βασική διάσταση του κόσμου μέσα στον οποίο ζούμε και έχει καθοριστική παράμετρο για τη διαμόρφωση των αντιλήψεών μας. Η αντίληψη του χώρου είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την αντίληψη του ατόμου για τον εαυτό του, το σώμα και τις αισθήσεις του. Η κίνηση ενός επισκέπτη μιας έκθεσης επηρεάζεται τόσο από το ίδιο το κτίριο και τη διάταξη των χώρων του, όσο και από τη διάταξη των επιμέρους εκθεμάτων μέσα σε αυτό και τις κινήσεις των υπολοίπων επισκεπτών. Η βίωση του χώρου μέσα από την κίνηση σε συνδυασμό με την αίσθηση (κιναισθητικά) συνήθως δεν μελετάται επαρκώς κατά των σχεδιασμό των μουσείων και κατ' επέκταση των μουσειακών εκθέσεων.

Κατά τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό δίνεται μεγαλύτερη σημασία στο οπτικό αποτέλεσμα και τη φόρμα και λιγότερο στην βιωματική εμπειρία του επισκέπτη με το σύνολο των αισθήσεών του. Επικρατεί η τάση τα νέα μουσεία που

<sup>6</sup> Iversen M., 2003, σελ. 150

σχεδιάζονται να θυμίζουν περισσότερο τα ίδια γλυπτικά έργα τέχνης, χωρίς να δίνεται η πρέπουσα σημασία στον σχεδιασμό των κινήσεων εντός τους, υπονομεύοντας άθελά τους την ολοκληρωμένη μουσειακή εμπειρία που οφείλει να είναι πολυαισθητηριακή.

Ως προς τον ίδιο τον επισκέπτη είναι σημαντικό να εξετάζεται ο τρόπος που συμπεριφέρεται εντός ενός μουσείου ή μιας έκθεσης, δηλαδή με ποιον τρόπο και σε ποιον βαθμό τον επηρεάζουν τα διάφορα εμπόδια που συναντάει κατά την επίσκεψή του, η αλλαγή των χώρων και της οπτικής που έχει στα εκθέματα. Κατά την κίνηση σε ένα κτίριο η ροή μεταβάλλεται από τους τοίχους, τα ανοίγματα και άλλα στοιχεία των λειτουργιών του. Όλα αυτά τα στοιχεία ουσιαστικά οργανώνουν τον χώρο, ορίζουν ένα δίκτυο πιθανών κινήσεων και εναλλακτικών πορείας και περιορίζουν τις πολλαπλές οπτικές.

Ο τρόπος που τα άτομα αντιλαμβάνονται τον χώρο εξαρτάται τόσο από τον τρόπο που κινούνται μέσα σε αυτόν όσο και από την θέση και τη γωνία θέασής τους. Έτσι, και μέσα σε ένα μουσείο οι διάφορες αίθουσες, τα λειτουργικά του στοιχεία και το σύνολο του σχεδιασμού ορίζουν τις οπτικές φυγές εντός του χώρου και είτε τονίζουν είτε αποκρύπτουν ορισμένα στοιχεία.

Τα άτομα αντιλαμβάνονται τα αντικείμενα μέσα σε έναν εκθεσιακό χώρο, όπως και στο φυσικό τους περιβάλλον ανάλογα με τα οπτικά ερεθίσματα που δέχονται. Κάποια πρωτοστατούν και κάποια βρίσκονται στο φόντο λειτουργώντας επικουρικά στη σύνθεση της εικόνας του περιβάλλοντος. Τα εκθέματα στο εσωτερικό ενός μουσείου όμως δεν είναι τυχαία τοποθετημένα αντικείμενα, είναι αυτά που εν τέλει οργανώνουν τον χώρο. Για να αντιληφθεί κανείς τα εκθέματα δεν αρκεί να τα δει από μια σταθερή οπτική φωτογραφικά, απαιτείται η θέαση διαδοχικά, από διαφορετικές αποστάσεις και οπτικές και με τον κατάλληλο φωτισμό, καθώς πλησιάζει ή απομακρύνεται από αυτά κατά τη διάρκεια της πορείας του στην έκθεση.



## ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Η τέχνη του 21ου αι., η σύγχρονη τέχνη δεν έχει απαιτήσεις συμβατικών χώρων έκθεσης και μπορεί να εκτεθεί σχεδόν οπουδήποτε τηρούνται βασικοί κανόνες ασφαλείας (αν και ούτε αυτό είναι πάντα απαραίτητο). Τα ευέλικτα εκθέματα σύγχρονης τέχνης ζητούν την ευελιξία στον σχεδιασμό, και συνήθως καταλαμβάνουν τον χώρο ποικιλοτρόπως. Οι τελευταίες πρακτικές στον σχεδιασμό εκθεσιακών χώρων θέλουν αυτός να δίνει στον επισκέπτη την αίσθηση του περιπατητή, δηλαδή να βιώνει την τέχνη αβίαστα, όπως θα βίωνε μια οποιαδήποτε σκηνή της καθημερινότητάς του κινούμενος στον δημόσιο χώρο.

Μέσω αυτής της περιπατητικής λογικής αποδίδεται επιπλέον νόημα στην μουσειολογική αφήγηση, δίνεται μια αίσθηση συνέχειας και επιτυγχάνεται τελικά η ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία εντός του μουσειακού χώρου. Αυτή η βιωματική εμπειρία ωθεί στην αναβίωση της λεγόμενης μνημονικότητας ανεξαρτήτως του είδους των εκθεμάτων.

Ο σχεδιασμός μια έκθεσης ξεκινά με την αφήγηση που θέλουν να παρουσιάσουν οι σχεδιαστές στο κοινό και βάση αυτής οργανώνονται οι πορείες, οι κινήσεις, οι θέσεις των εκθεμάτων, για να επιτύχουν την κατά το δυνατόν καλύτερη μετάδοση του μηνύματος τους σε αυτό. Η προβληματική που εγείρεται είναι αν το κοινό δεν θέλει ή δεν μπορεί να ακολουθήσει την προτεινόμενη διαδρομή θα μπορέσει να κατανοήσει την αφήγηση και να αποκτήσει μια ολοκληρωμένη εμπειρία;

32

Η προσωπικότητα των επισκεπτών συντίθεται από ένα σύνολο στοιχείων και βιωμάτων που επηρεάζουν τον τρόπο με το οποίο θα προσλάβουν και θα ερμηνεύσουν τα ερεθίσματα εντός ενός μουσείου και μιας έκθεσης. Ως εκ τούτου, η επιλογή της εκθεσιακής πορείας είτε συμβαδίζει με την προτεινόμενη είτε όχι, δημιουργεί ένα ξεχωριστό νόημα για κάθε επισκέπτη, δημιουργώντας μοναδικούς προσωπικούς νοητικούς χάρτες. (Μπαρού, 2013)

Η διατήρηση ή μη των κλασικών δομών των μουσειακών εκθέσεων και οι στερεοτυπικοί τρόποι παρουσίασης νοημάτων, κυρίως ως προς την παρουσίαση μιας ιστορικότητας, τίθενται συνεχώς υπό αμφισβήτηση. Το βασικό ερώτημα που προκύπτει εν τέλει είναι κατά πόσο ο τρόπος και ο τόπος έκθεσης, που όπως αποδεικνύεται επηρεάζει τη συνολική εμπειρία των επισκεπτών; Μπορούν να αποκτήσουν βάση και υπόσταση σε ένα περιβάλλον που ενδεχομένως να έχει εντελώς νέες διαστάσεις τόσο εννοιολογικά όσο και μορφολογικά, όπως αυτό των ψηφιακών τεχνολογιών που συνεχώς εντάσσονται στον μουσειακό σχεδιασμό μεταβάλλοντας ριζικά τη μουσειακή εμπειρία;

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 «Τεχνολογία & Μουσεία»

### ΕΙΣΟΔΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

33

Η ένταξη και η χρήση των νέων τεχνολογιών <sup>7</sup> στο μουσειακό χώρο, ήταν αναπόφευκτη λόγω της τεχνολογικής ανάπτυξης και του ζωτικού ρόλου που έχει στη σύγχρονη κοινωνία η τεχνολογία, και η χρήση της έχει επιφέρει ποικίλες δυνατότητες διάδρασης και επικοινωνίας των πολιτιστικών οργανισμών με το κοινό<sup>8</sup> τους.

Εκτός από τη καθιερωμένη σημαντική συμβολή τους στη διαχείριση, την τεκμηρίωση, την προστασία και τη συντήρηση των μουσειακών συλλογών, κύριο πλεονέκτημά τους αποτελεί η ευελιξία και η προσαρμοστικότητα τους στις διαφορετικές ανάγκες του κοινού, παρέχοντας τη δυνατότητα καλύτερης κατανόησης των εκθεμάτων και ταυτόχρονα μια ευχάριστη, ουσιαστικής και επικοινωνιακής μουσειακής εμπειρίας μέσω της προσφοράς πρόσθετων πληροφοριών.

---

<sup>7</sup> Με τον όρο «νέες τεχνολογίες» ή «νέα μέσα» χαρακτηρίζονται το σύνολο των εργαλείων και των τεχνικών που βασίζονται στα ψηφιακά ηλεκτρονικά μέσα. Τα μέσα αυτά συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, ήχο, κίνηση και δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά που συσχετίζονται μεταξύ τους μέσω υπερμεσικών συνδέσμων σε μία εφαρμογή (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2008: 374-375)

<sup>8</sup> Το παιδικό και νεανικό κοινό θεωρείται ιδιαίτερα σημαντικό για ένα μουσείο καθότι α) οι καταναλωτικές τάσεις των νέων τους συνοδεύουν και ως ενήλικες, β) τα παιδιά αφομοιώνουν με μεγαλύτερη άνεση πληροφορίες και γ) το παιδικό κοινό του μουσείου συνδέεται άμεσα με το μέλλον του οργανισμού (Μπαντιμαρούδης, 2011: 108.)



Εξίσου σημαντικά πλεονεκτήματα αποτελούν η ικανότητα συνδυασμού εικόνων, ήχων, σχεδίων, χαρτών, κειμένων που προσφέρουν σημαντικές ερευνητικές δυνατότητες. Η συμβολή τους στη διοργάνωση εκθέσεων, η υποστήριξη της εξ αποστάσεως επικοινωνίας, η υποβοήθηση του εκπαιδευτικού χαρακτήρα, η βελτίωση της πρόσβασης των επισκεπτών αλλά και η δημιουργία δυνατότητας συσχετισμών μεταξύ διαφορετικών τμημάτων των συλλογών των μουσείων, διαμορφώνουν ένα ευρύτερο πλαίσιο εξέτασής τους και σύνθεσης διαφορετικών θεμάτων (Τσιρίβη, 2016).

Επιπλέον, η χρήση υπολογιστικών συστημάτων και ιδιαίτερα των διαδραστικών πολυμεσικών εφαρμογών θεωρείται ιδιαίτερα ευεργετική καθώς παρέχει τη δυνατότητα πολυδιάστατων προσεγγίσεων των συλλογών, μέσω της προσφοράς διαφορετικών επιπέδων διαδραστικότητας. Λόγω την πανδημίας και των δύσκολων συνθηκών, με τον Covid-19, η έρευνα του ICOM (2020:2) έδειξε ότι η ψηφιακή δραστηριότητα των μουσείων αυξήθηκε κατά 15% την άνοιξη του 2020.

Οι πρώτες τεχνολογικές εφαρμογές που αφορούσαν την τεκμηρίωση συλλογών των μουσείων εμφανίζονται τη δεκαετία του '60 σε μεγάλους πολιτιστικούς οργανισμούς στην Αμερική και σε εθνικά μουσεία, που οδήγησαν στη δημιουργία παρόμοιων οργανισμών, όπως ήταν η Ένωση για τη Μουσειακή Τεκμηρίωση (Museum Documentation Association) στη Βρετανία που έχει μετονομαστεί σε Collections Trust<sup>9</sup>.

## 34

Με την εμφάνιση των μίνι υπολογιστών το 1970, τα μουσεία αισθάνονται πιο έντονα, ότι έχουν χρέος να διαχειριστούν πιο σωστά τις συλλογές τους και αρχίζουν την καταγραφή των βασικών αντικειμένων των συλλογών τους. Η δεκαετία του '80 έφερε ζωτικές καινοτομίες στην αυτοματοποίηση των μουσείων. Η ανάπτυξη και η εξάπλωση των υπολογιστών βοήθησε στο σχεδιασμό τοπικών δικτύων και στη διαθεσιμότητα εμπορικών εφαρμογών από εταιρίες που εργάζονταν αποκλειστικά για να καλύψουν τις ανάγκες των μουσείων.

Την δεκαετία του '90 έχουμε την εμφάνιση των πολυμέσων και έχουμε και τον σχεδιασμό των πρώτων διαδραστικών εκθεμάτων, ενώ μετά το '93 με την εξάπλωση του διαδικτύου έχουμε τη δημιουργία ιστοσελίδων σε ολοένα και περισσότερα μουσεία. Στον 21<sup>ο</sup> αι. οι εφαρμογές των νέων τεχνολογιών είναι πολυάριθμες, διαφορετικές και ενδιαφέρουσες και σκοπός τους είναι η προώθηση της διαδραστικότητας, η βελτίωση της επικοινωνίας ανάμεσα στο μουσείο και το κοινό του, η προσέλκυση νέων επισκεπτών και η κατοχύρωση της βιωσιμότητας αυτών των πολιτιστικών οργανισμών.

Από την ώρα που ένας επισκέπτης εισέρχεται στο μουσειακό χώρο, το μουσείο έχει ήδη φροντίσει για την ολοκληρωμένη εμπειρία και περιήγηση του. Αρωγός στην προσπάθεια μιας ολοκληρωμένης εμπειρίας είναι η τεχνολογία, όπου με τη

---

<sup>9</sup> <https://collectionstrust.org.uk> (Ανάκτηση: 07/03/2022)

χρήση της θα αναβαθμιστεί η εμπειρία του επισκέπτη, καθώς τον μετατρέπει σε δημιουργό περιεχομένου και νοημάτων.

Με βάση όλα τα παραπάνω γίνεται κατανοητή η είσοδος των ψηφιακών μέσων στα μουσεία. Η δημιουργία του «ψηφιακού μουσείου ή της ψηφιακής συλλογής» είναι ένα λογικό αποτέλεσμα κυρίως τα τελευταία χρόνια σε όλο τον κόσμο. Κατά τη διάρκεια της έρευνας για την εύρεση ενός ορισμού, βρέθηκε αυτός της εγκυκλοπαίδειας Britannica Online του Geoffrey Lewis, που ορίζει το ψηφιακό μουσείο ως *«μια συλλογή από ψηφιακά καταγεγραμμένες εικόνες, αρχεία ήχων, έγγραφα κειμένων και άλλα δεδομένα πολιτιστικού, επιστημονικού ή ιστορικού ενδιαφέροντος, που είναι προσβάσιμα μέσω ηλεκτρονικών μέσων»*. Ένα ψηφιακό μουσείο δεν μπορεί να φιλοξενεί πραγματικά αντικείμενα και για αυτό το λόγο στερείται της μονιμότητας και των μοναδικών ιδιοτήτων που φέρει το μουσείο με την καθιερωμένη σημασία του.

Έτσι λοιπόν, με τον συγκεκριμένο ορισμό διαχωρίζεται το ψηφιακό από το φυσικό μουσείο. Τα εικονικά μουσεία δεν έχουν την τάση να αντικαταστήσουν τα φυσικά, ούτε και να υπονομεύσουν τον ρόλο και τη λειτουργία τους. Λειτουργούν κυρίως συμπληρωματικά ώστε να εμπλουτιστεί η εμπειρία του επισκέπτη. Είναι αρκετές οι περιπτώσεις όπου μία εικονική περιήγηση παρακινεί τον χρήστη για να επισκεφτεί από κοντά το μουσείο ή τον αρχαιολογικό χώρο. Ο στόχος τους λοιπόν μέσω αυτών των ψηφιακών συλλογών είναι να δημιουργηθεί μία θετική κουλτούρα απέναντι στα μουσεία και να ευαισθητοποιηθεί το κοινό (Sylaiou, S., et al., 2005:1142).

Παρόλα τα θετικά που προσφέρει όμως η χρήση της τεχνολογίας, η χρήση της εγκυμονεί σοβαρούς κινδύνους που συνήθως αποδίδονται είτε σε λανθασμένη είτε σε επιπόλαιη ή υπερβολική χρήση και υπερεκτίμηση των δυνατοτήτων τους, οδηγώντας στην άκριτη χρήση και υιοθέτηση των τεχνολογικών εφαρμογών που δε συνάδουν με τους στόχους τους ούτε ικανοποιούν τις ανάγκες του κοινού. Συμπερασματικά, είναι σημαντικό για τα μουσεία να κατανοήσουν τα οφέλη αλλά και τις αδυναμίες των νέων τεχνολογιών.

## ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ

Κάνοντας μια μικρή έρευνα στο διαδίκτυο αλλά και στην βιβλιογραφία, διαπιστώνει εύκολα κανείς πως ψάχνοντας έναν ορισμό για το ψηφιακό μουσείο ή την ψηφιακή έκθεση θα βρεθούν και άλλοι όροι όπως «τρισεδιάστατο εικονικό μουσείο» (virtual museum), «διαδικτυακό μουσείο», και «κυβερνομουσείο» (cybermuseum). Σύμφωνα με την Α. Χουρμουζιάδη, σε αντιπαραβολή με το τυπικό φυσικό μουσείο το διαδικτυακό (που μάλλον καλύπτει όλες τις παραπάνω περιπτώσεις) «στεγάζεται» σε ένα χώρο που καλύπτει τις εκθεσιακές ανάγκες, αλλά ταυτόχρονα μπορεί να αφήνει περιθώριο για νέους τρόπους κίνησης στο εικονικό περιβάλλον.

Η πορεία εξέλιξης των εικονικών μουσείων πέρασε από πολλά στάδια μέσα στο χρόνο. Σε ένα αρχικό στάδιο τα μουσεία απλά (ακόμα και σήμερα) ψηφιοποιούν το υλικό που κατέχουν απλά παραθέτοντάς το στο κοινό με φωτογραφίες και μικρές περιγραφές. Όπως πιθανόν είναι και στη φυσική τους υπόσταση οι συλλογές. Στη συνέχεια όμως διακρίνεται μία δυναμική στο ψηφιακό περιβάλλον αφού έγινε πια αλληλεπιδραστικό και παρατηρούνται στοιχεία όπως οπτικοακουστικό υλικό, υπερσύνδεσμοι, διαδραστικά εκθέματα και φορητές συσκευές πληροφόρησης (Μπούνια, Α., κ συν., 2010:335).

Στη νέα αυτή δυναμική του ψηφιακού περιβάλλοντος συνέβαλε ιδιαίτερα και η τεχνογνωσία γύρω από τα βιντεοπαιχνίδια. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο τη δεκαετία του 1990, οι εικονικές πλατφόρμες των μουσείων, στηρίχθηκαν στην εμπειρία των σχεδιαστών των βιντεοπαιχνιδιών και στην ιδέα ενός κεντρικού ήρωα (avatar) που ελέγχεται από τον χρήστη (Κιούρτ, C., et al., 2015: 647,648).

Το 2002 δημιουργήθηκε το πρώτο εικονικό μουσείο σε cd-rom από την εταιρεία Apple. Στο εν λόγω εικονικό μουσείο παρέχόταν στον χρήστη η δυνατότητα εξερεύνησης με διαδραστική προσέγγιση τριών διαφορετικών μουσείων συνδεδεμένων μεταξύ τους ως μία τριδιάστατη προσομοίωση. Η εξερεύνηση περιλάμβανε και το μουσείο του Λούβρου και του Ερμιτάζ. Κανένα όμως από τα παραπάνω μουσεία δεν επιδίωξε να αποδώσει τριδιάστατα το ίδιο το μουσείο, το κτίριο και τον φυσικό του χώρο. Η απόδοση ορισμένων εκθεμάτων της συλλογής τους με κάποιες βασικές πληροφορίες για την ιστορία και την προέλευσή τους ήταν ο βασικός άξονας στον οποίο κινήθηκε το διαδικτυακό αυτό μουσείο (Huhtamo, E., 2002).

Επίσημοι ιστότοποι μεγάλων μουσείων διαθέτουν εικονικές περιηγήσεις (virtual tours). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το μουσείο του Βατικανού και το μουσείο του Λούβρου. Εικονικές περιηγήσεις που υπάγονται στο Google Art Project αφορούν το μουσείο της Ακρόπολης, στη Ζωφόρο του Παρθενώνα. Η παραπάνω διαδικτυακή πλατφόρμα κυκλοφόρησε το 2011 και περιλαμβάνει υψηλής ποιότητας εκθέματα από όλο τον κόσμο. Το μουσείο μοντέρνας τέχνης στη Νέα Υόρκη έχει ψηφιοποιήσει το ένα τρίτο του συνόλου των εκθεμάτων (Νικονάνου, Ν., και συν., 2015: 226).

Βρισκόμαστε στην περίοδο όπου τα ψηφιακά μουσεία ή εικονικά ή οι ψηφιακές εκθέσεις όπως κατονομάζουν τα μουσεία ανά τον κόσμο το περιεχόμενο που παρουσιάζουν διαδικτυακά στο κοινό τους, βρίσκονται σε μια διαρκή αναβάθμιση και εξέλιξη όσον αφορά στο περιεχόμενό τους. Σχεδιάζονται και παρουσιάζονται τα δεδομένα με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ελκυστικά και προσιτά στον χρήστη αλλά και δίνοντας μεγαλύτερη προσοχή στο περιεχόμενο της έκθεσης. Είναι άξιο αναφοράς άλλωστε ότι τα μουσεία και τα ιδρύματα επενδύουν σημαντικά χρηματικά ποσά στην ψηφιακή παρουσίασή τους, -ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της πανδημίας- αφού τα οφέλη στους τομείς της πολιτισμικής ευαισθητοποίησης είναι πολλά (Panina, N., et al., 2013:511).

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

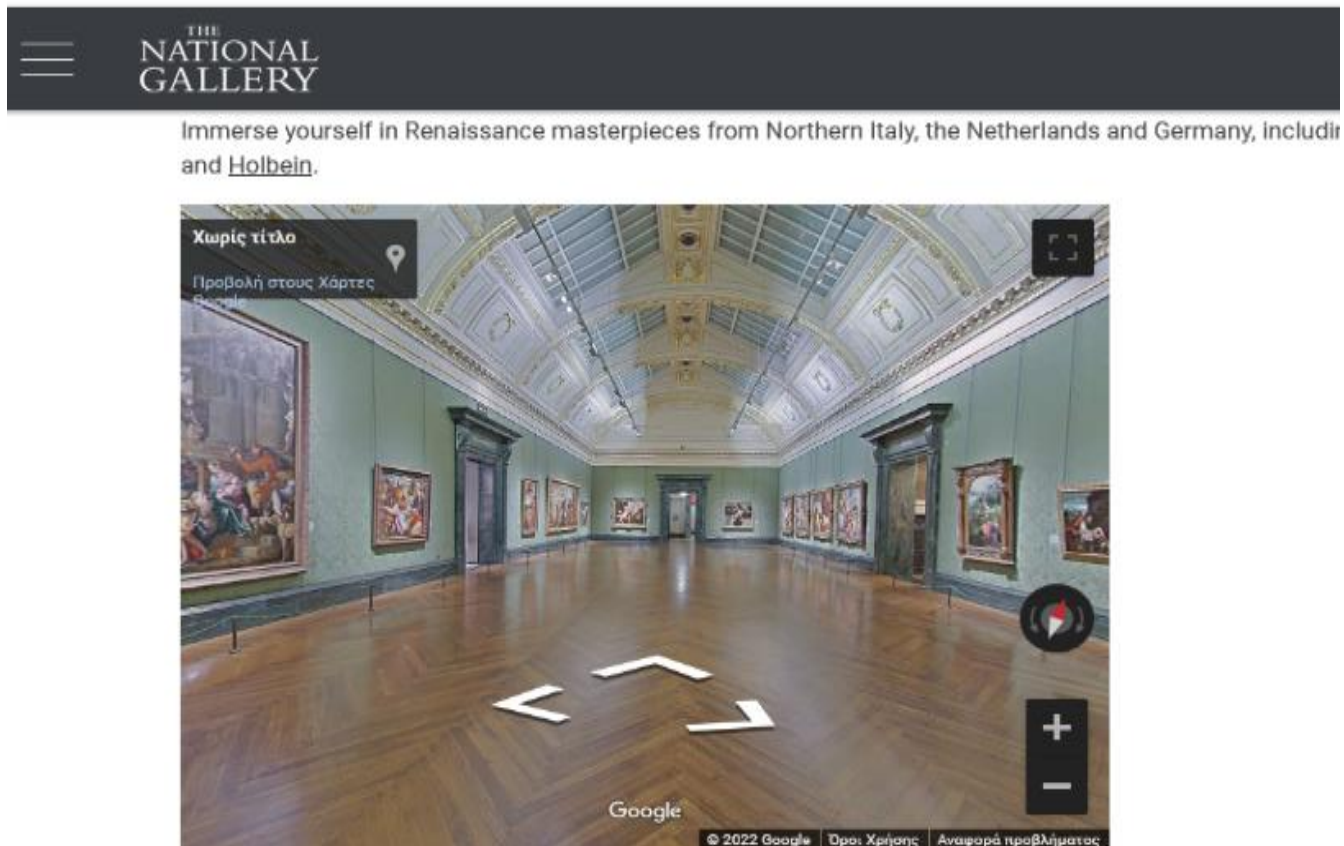
Οι ψηφιακές εκθέσεις αποτελούν μια πρακτική που ανθίζει τα τελευταία χρόνια παγκοσμίως, έχοντας όμοιο στόχο με τα φυσικά μουσεία και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, άυλης και υλικής (Desvallees and Mairesse 2014:73-79). Αυτό όμως που παρατηρείται είναι ότι δεν υπάρχει συγκεκριμένο μοτίβο που πρέπει να ακολουθήσει ένα μουσείο ή μια μουσειακή έκθεση για να θεωρείται ψηφιακή. Αξίζει σε αυτό το σημείο να αναφερθούν κάποια παραδείγματα μουσειακών ψηφιακών εκθέσεων ανά τον κόσμο προκειμένου να διαπιστωθεί τι ακριβώς ισχυρίζεται ένα μουσείο ότι κάνει και τι τελικά συμβαίνει στην πραγματικότητα.

Η Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου<sup>10</sup> έχει σχεδιάσει μία ψηφιακή έκθεση με τη μορφή 360° περιήγησης η οποία αναγράφεται ως «virtual reality tour». Ο επισκέπτης παρόλο που μπορεί να περιηγηθεί στο χώρο δεν δίνεται η δυνατότητα να παρατηρήσει τα εκθέματα από πολύ κοντά, ούτε όμως και να μάθει πληροφορίες για αυτά.

### Google virtual tour

Enjoy panoramic views of the Gallery in 360° – in collaboration with Google Street View

37

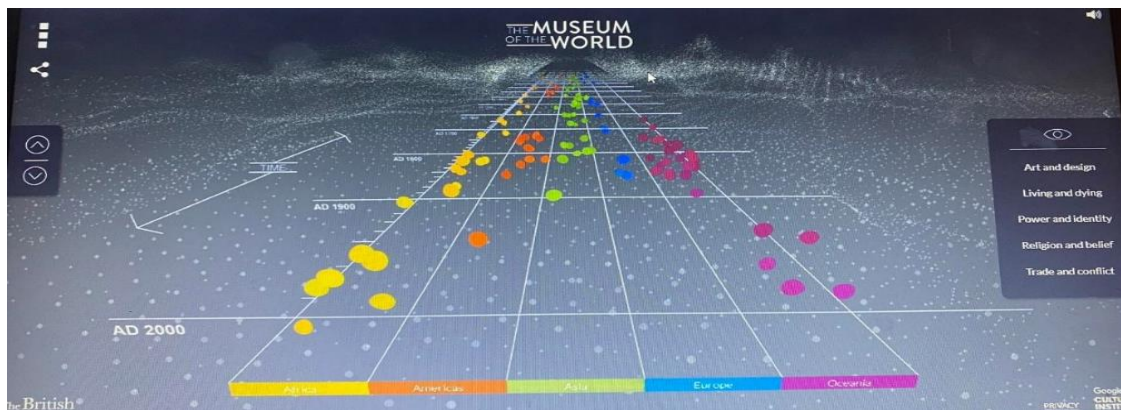


<sup>10</sup> National Gallery virtual tour:  
<https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours/google-virtual-tour> .  
Τελευταία επίσκεψη 17/04/2022.

*Εικόνα 9, The National Gallery*

# 38

Το Βρετανικό Μουσείο <sup>11</sup> έχει διαμορφώσει έναν πιο ιδιαίτερο τρόπο ψηφιακής έκθεσης. Στην εικόνα παρακάτω παρατηρείται η κεντρική σελίδα της έκθεσης. Με τη χρήση κουκίδων, χρωμάτων και χρονολογιών ο επισκέπτης ανάλογα με τα ενδιαφέροντα του μπορεί να δει και να μαθει πληροφορίες για τα εκθεσιακά αντικείμενα. Επιλέγοντας κάποια κουκίδα μπορεί επιλέξει το αντικείμενο για το οποίο ενδιαφέρεται και στη συνέχεια να μάθει περαιτέρω πληροφορίες είτε με ήχο είτε με κείμενο. Η μορφή αυτής της έκθεσης θα έλεγε κάποιος ότι είναι η αρκετά εξελιγμένη εικόνα των πρώτων ψηφιακών εκθέσεων όπου απλά τα μουσεία παρέθεταν σε στατικό περιβάλλον τα αντικείμενά τους.



*Εικόνα 11 British Museum The Words Museum Virtual Tour*

<sup>11</sup> British Museum: <https://britishmuseum.withgoogle.com/>. Τελευταία επίσκεψη 17/04/2022.



# 39

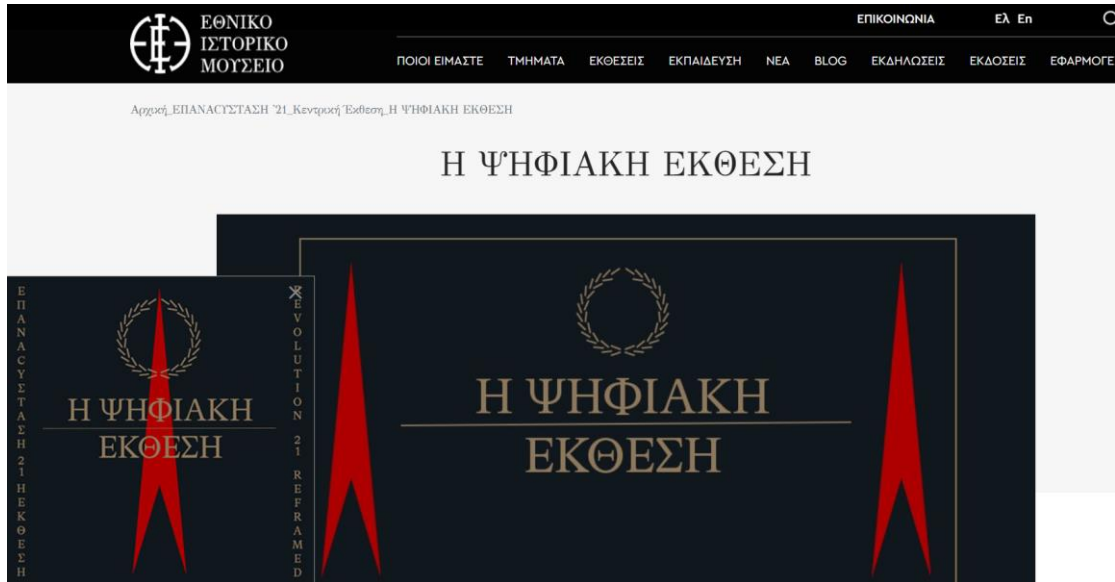
Στο Εθνικό Ιστορικό Μουσείο της Ελλάδας<sup>12</sup>, πληκτρολογώντας την φράση «ψηφιακή έκθεση» μας οδηγεί σε μια πλατφόρμα όπου υπάρχει εσωτερική περιήγηση στο μουσείο ανά τμήμα.

Αυτομάτως μετά την επιλογή του θέματος το οποίο θέλει να εξερευνήσει ο επισκέπτης, μεταφέρεται στο αντίστοιχο τμήμα μέσα στο μουσείο όπου υπάρχει περιήγηση. Μπορεί να δει κάθε έκθεμα και να διαβάσει ακόμα και τα κείμενα. Με την είσοδο στο χώρο ένα ηχητικό ξεκινάει κατευθείαν εξηγώντας το εκάστοτε θέμα. Ο επισκέπτης έχει την επιλογή να κλείσει το ηχητικό και απλά να διαβάσει τα επιλεγμένα κείμενα.

---

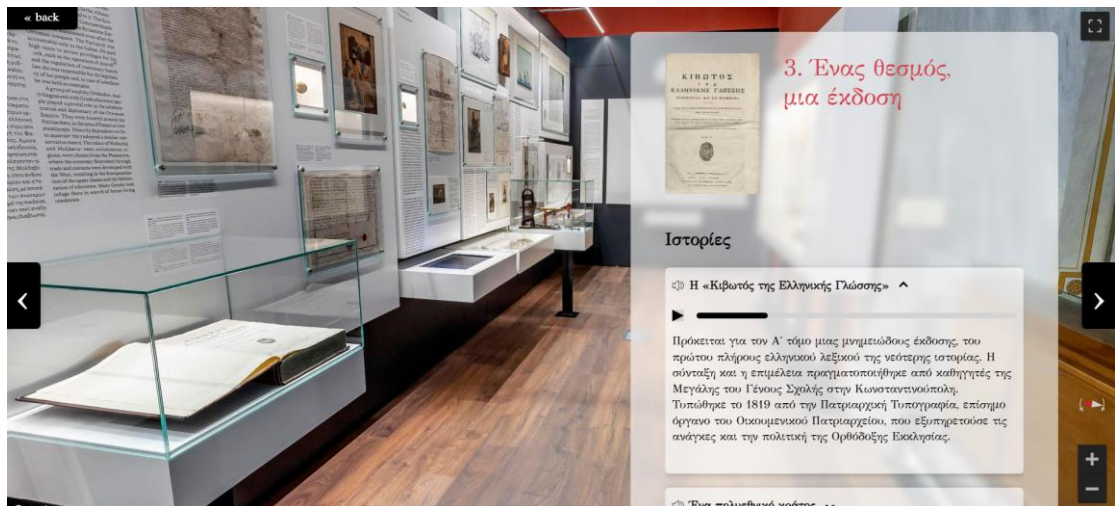
<sup>12</sup> <https://create.cliomuseapp.com/tourExperience/417/1/epanacystash-21-the-digital-exhibition>

---



Εικόνα 12, Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, Ελλάδα

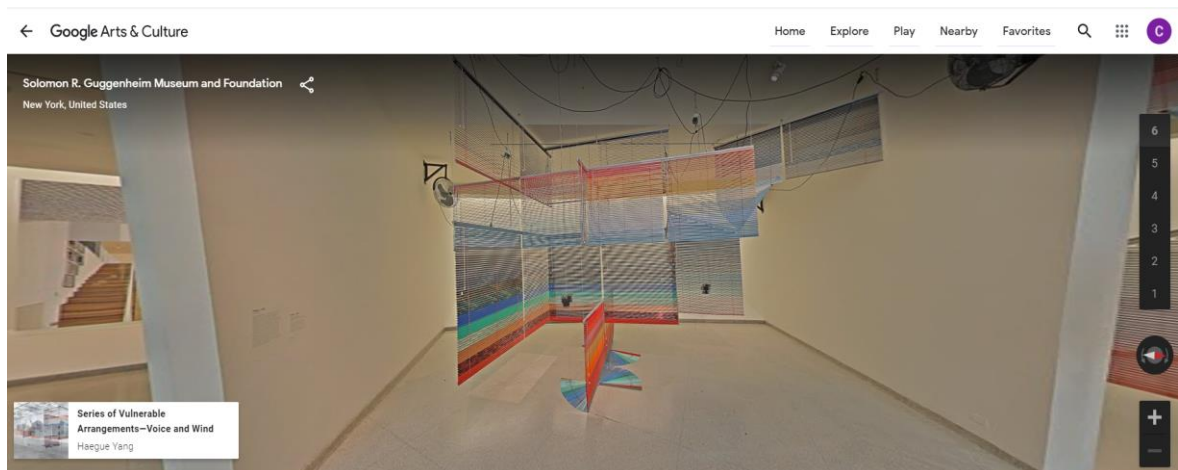
40



Εικόνα 13, Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, Ελλάδα

Το μουσείο Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation <sup>13</sup> μέσω της δημιουργίας δωματίων στο Google Arts & Culture έχει δημιουργήσει μία εικονική περιήγηση της μόνιμης έκθεσής του. Ο επισκέπτης πραγματοποιεί μία εύκολη και γρήγορη περιήγηση σε στετικό περιβάλλον (δεν μπορεί να περιηγηθεί όπου θέλει εκείνος) και έχει μία υποτυπώδη εικόνα του μουσείου και των εκθεμάτων.

41

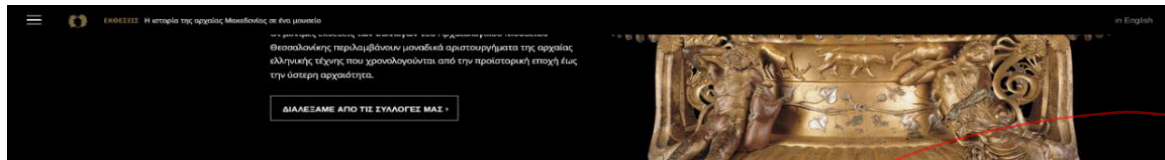


*Εικόνα 4, Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation*

Αξίζει σε αυτό το σημείο να αναφερθεί ότι στην πλατφόρμα Google Arts & Culture παρά πολλά μουσεία τόσο στο διεθνές όσο και στο εγχώριο περιβάλλον έχουν δημιουργήσει εικονικές περιηγήσεις.

<sup>13</sup> Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation: [https://artsandculture.google.com/streetview/solomon-r-guggenheim-museum-interior-streetview/jAHfbv3JGM2KaQ?hl=en&sv\\_lng=-73.95902634325634&sv\\_lat=40.78285751667664&sv\\_h=10.75703204567916&sv\\_p=0.06928383072430222&sv\\_pid=MfnUmHRyOSzMtY3vtYU05g&sv\\_z=0.9645743015259166](https://artsandculture.google.com/streetview/solomon-r-guggenheim-museum-interior-streetview/jAHfbv3JGM2KaQ?hl=en&sv_lng=-73.95902634325634&sv_lat=40.78285751667664&sv_h=10.75703204567916&sv_p=0.06928383072430222&sv_pid=MfnUmHRyOSzMtY3vtYU05g&sv_z=0.9645743015259166). Τελευταία επίσκεψη 17/04/2022.

Άλλο παράδειγμα έκθεσης είναι του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης <sup>14</sup> που έχει παρατάξει τις συλλογές του. Η αλήθεια είναι ότι η συγκεκριμένη παρουσίαση αντικειμένων δεν αναφέρεται πουθενά ως «ψηφιακή» έκθεση παρόλα αυτά πατώντας στην αντίστοιχη συλλογή ο κάθε επισκέπτης μπορεί να δει αναλυτικά τα εκθέματα και την ιστορία τους αλλά με τη μορφή κειμένου. Δεν είναι ιδιαίτερα διαδραστικός τρόπος ανάδειξης του μουσείου και των συλλογών αλλά σίγουρα αποτελεί μία διαδικτυακή διευκόλυνση για το κοινό.



#### ΜΟΝΙΜΕΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ



ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΚΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ



ΠΡΟΣ ΤΗ ΓΕΝΕΣΗ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



ΣΤΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ ΑΠΟ ΤΟΝ 7ο ΑΙ. Π.Χ. ΩΣ ΤΗΝ ΎΣΤΕΡΗ

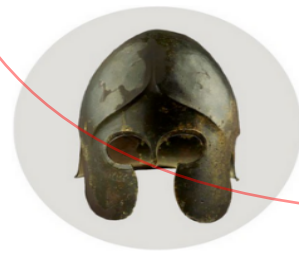
Εικόνα 14, Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

42

#### ΜΟΝΙΜΕΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ Στη Μακεδονία από τον 7ο αι. π.Χ. ως την ύστερη αρχαιότητα

### Από τη δημιουργία του βασιλείου τον 7ο αι. π.Χ. ως την ύστερη αρχαιότητα

Στην έκθεση παρουσιάζονται όψεις του βίου των Μακεδόνων από τη δημιουργία του ανεξάρτητου μακεδονικού βασιλείου έως και τους ύστερους αυτοκρατορικούς χρόνους, όταν η Μακεδονία αποτελούσε επαρχία της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Τα έργα που παρουσιάζονται δεν προέρχονται μόνο από τη Θεσσαλονίκη, αλλά και από πολλές άλλες περιοχές του μακεδονικού χώρου. Καλύπτουν ένα μακρότατο χρονικό διάστημα 1100 χρόνων και χαρακτηρίζουν με μοναδικό τρόπο την εποχή τους, όχι μόνο ως έργα τέχνης υψηλής καλλιτεχνικής αξίας, αλλά και ως ζωντανά μάρτυρες της ιστορίας και του πολιτισμού της Μακεδονίας.



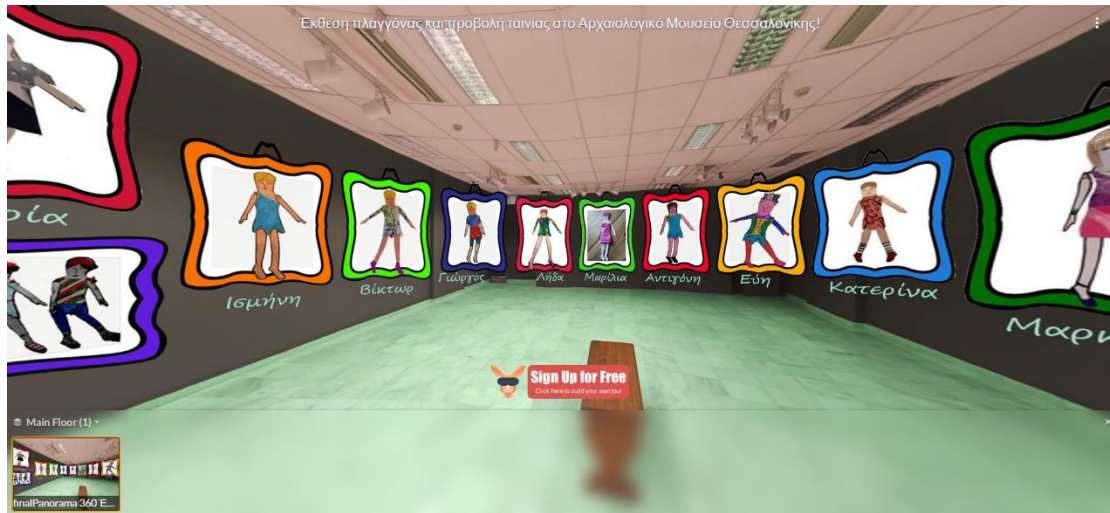
Τα εκθέματα οργανώνονται σε οκτώ μεγάλα θεματικά σύνολα που αφορούν σε όλο το φάσμα της πολιτικής, κοινωνικής και οικονομικής οργάνωσης των τότε κοινωνιών: διοίκηση και θεσμοί, πληθυσμός και κοινωνικές τάξεις, οργάνωση του μακεδονικού στρατού, εκπαίδευση και αθλητισμός, αγροτικές, βιοτεχνικές και εμπορικές δραστηριότητες, στοιχεία για την καθημερινότητα των οικογενειών, θρησκευτικές δοξαρίες, λατρευτικές και ταφικές πρακτικές, εικαστικές τέχνες, λογοτεχνία, θέατρο, χορός και μουσική ζωντανεύουν μέσα από τα



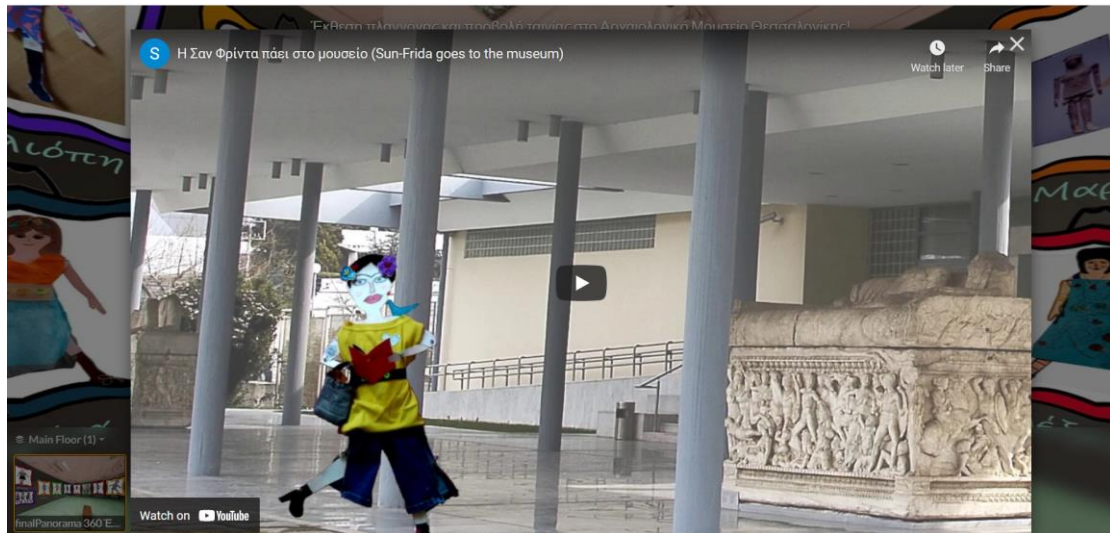
Εικόνα 15 Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

<sup>14</sup> Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης: <https://www.amth.gr/exhibitions>

Στο συγκεκριμένο μουσείο βρέθηκε όμως και άλλη μια έκθεση «Έκθεση Πλαγγόνας και προβολή ταινίας» η οποία είναι συνδυασμός δύο πραγμάτων. Ο τίτλος αναγράφει ότι πρόκειται για 360° virtual tour, παρόλα αυτά όταν ο επισκέπτης εισέρχεται στην πλατφόρμα στην ουσία βλέπει μια εικόνα που μπορεί να περιηγηθεί για λίγο και πατώντας τη συνέχεια μεταφέρεται σε video στο YouTube<sup>15</sup>.



Εικόνα 16, Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης



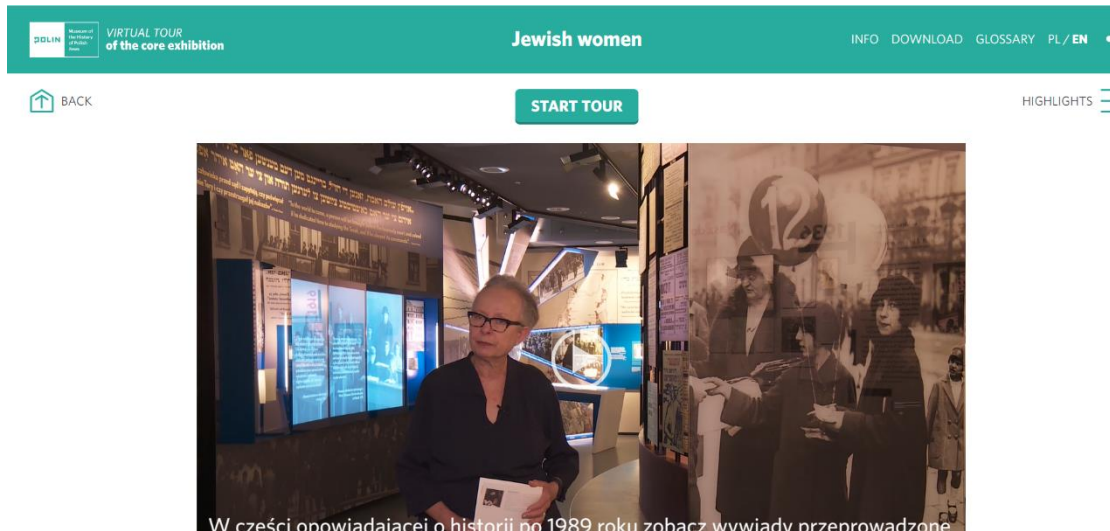
Εικόνα 17, Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

<sup>15</sup> <https://panoroo.com/virtual-tours/ABNeq3v2> Τελευταία επίσκεψη 20/06/2022

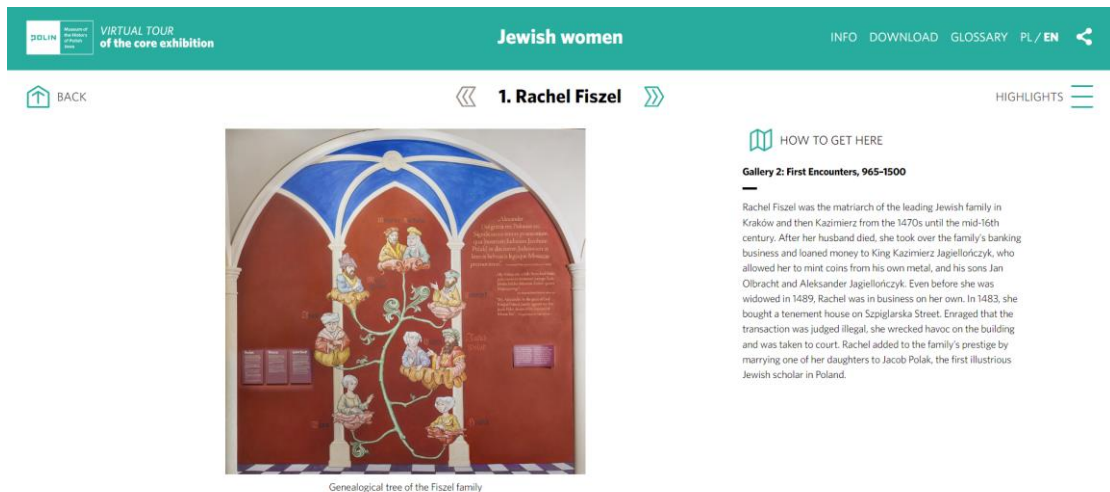


Συνεχίζοντας, ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει ένα από τα μεγαλύτερα και πιο διαδραστικά μουσεία της Ευρώπης, το Polin στην πόλη της Βαρσοβίας, το οποίο δίνει την επιλογή στους ψηφιακούς επισκέπτες του να δει μέρη της έκθεσης μέσω Virtual Tour<sup>16</sup>. Εισερχόμενοι στην επιλογή αυτή διαπιστώνεται ότι πρόκειται στην ουσία για ένα εισαγωγικό video Και στη συνέχεια φωτογραφίες μερικών εκθεμάτων σε επιλεγμένες ενότητες της έκθεσης.

44



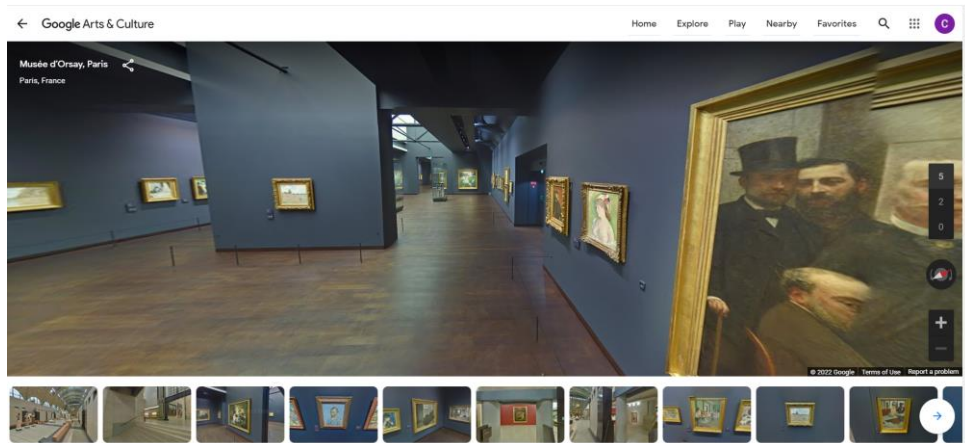
*Εικόνα 18, Museum Polin, Warsaw*



*Εικόνα 19, Museum Polin, Warsaw*

<sup>16</sup> <https://virtualtour.polin.pl/sciezka/jewish-women/> Τελευταία επίσκεψη 20/06/2022

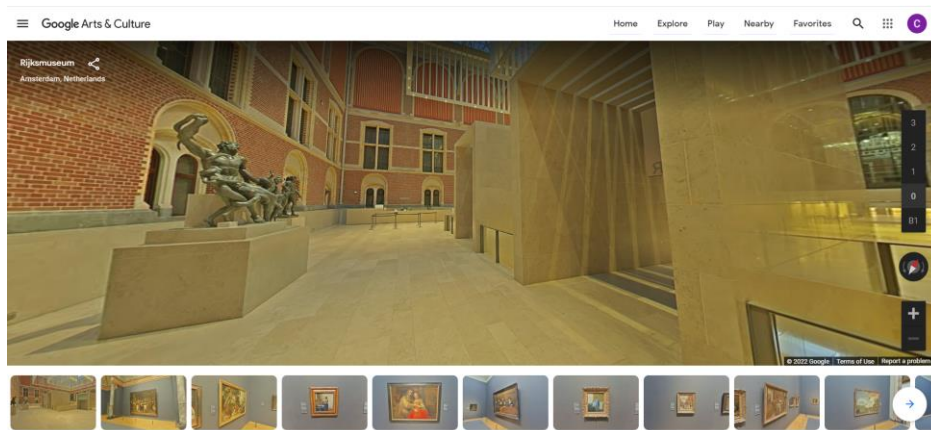
Μπορείτε να περπατήσετε εικονικά σε αυτή τη δημοφιλή Gallery» λέει το Musée d'Orsay στο Παρίσι, και όντως υπάρχει αυτή η δυνατότητα διακρίνοντας όλους τους χώρους και τα έργα σε αρκετά κοντινή απόσταση μέσω Google & Arts<sup>17</sup>. Ο ψηφιακός επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να δει έργα όπως του Monet, του Cezanne και του Gauguin χωρίς να επισκεφτεί το συγκεκριμένο χώρο. Σίγουρα η εμπειρία δεν θα ήταν η ίδια με φυσική παρουσία αλλά παρόλα αυτά υπάρχει η δυνατότητα να τα δει με αρκετή λεπτομέρεια κάποιος που ίσως δεν θα πήγαινε ποτέ στο συγκεκριμένο χώρο.



*Εικόνα 20, Musée d'Orsay, Paris*

45

Στην ίδια λογική παρατηρείται και το Rijksmuseum στο Amsterdam όπου καλεί τους ψηφιακούς επισκέπτες για «street view tour» μέσω της ίδιας πλατφόρμας<sup>18</sup>.



*Εικόνα 21, Rijksmuseum, Nederlands*

<sup>17</sup> [https://artsandculture.google.com/streetview/mus%C3%A9-d%E2%80%99orsay-paris/KQEnDge3UJkVmw?hl=en&sv\\_lng=2.327255941943058&sv\\_lat=48.85998576925129&sv\\_h=297.0435594675966&sv\\_p=-5.284852275378526&sv\\_pid=8Z2X3Yq\\_\\_UnqgWHYHb0Wdw&sv\\_z=0.38936050954899437](https://artsandculture.google.com/streetview/mus%C3%A9-d%E2%80%99orsay-paris/KQEnDge3UJkVmw?hl=en&sv_lng=2.327255941943058&sv_lat=48.85998576925129&sv_h=297.0435594675966&sv_p=-5.284852275378526&sv_pid=8Z2X3Yq__UnqgWHYHb0Wdw&sv_z=0.38936050954899437)

<sup>18</sup> [https://artsandculture.google.com/streetview/rijksmuseum/iwH5aYGoPwSf7g?hl=en&sv\\_lng=4.885205215844479&sv\\_lat=52.35991625391451&sv\\_h=327.8294057900097&sv\\_p=5.533751949331432&sv\\_pid=DSvtN4GXURf5NdWg7T7DeQ&sv\\_z=1](https://artsandculture.google.com/streetview/rijksmuseum/iwH5aYGoPwSf7g?hl=en&sv_lng=4.885205215844479&sv_lat=52.35991625391451&sv_h=327.8294057900097&sv_p=5.533751949331432&sv_pid=DSvtN4GXURf5NdWg7T7DeQ&sv_z=1)

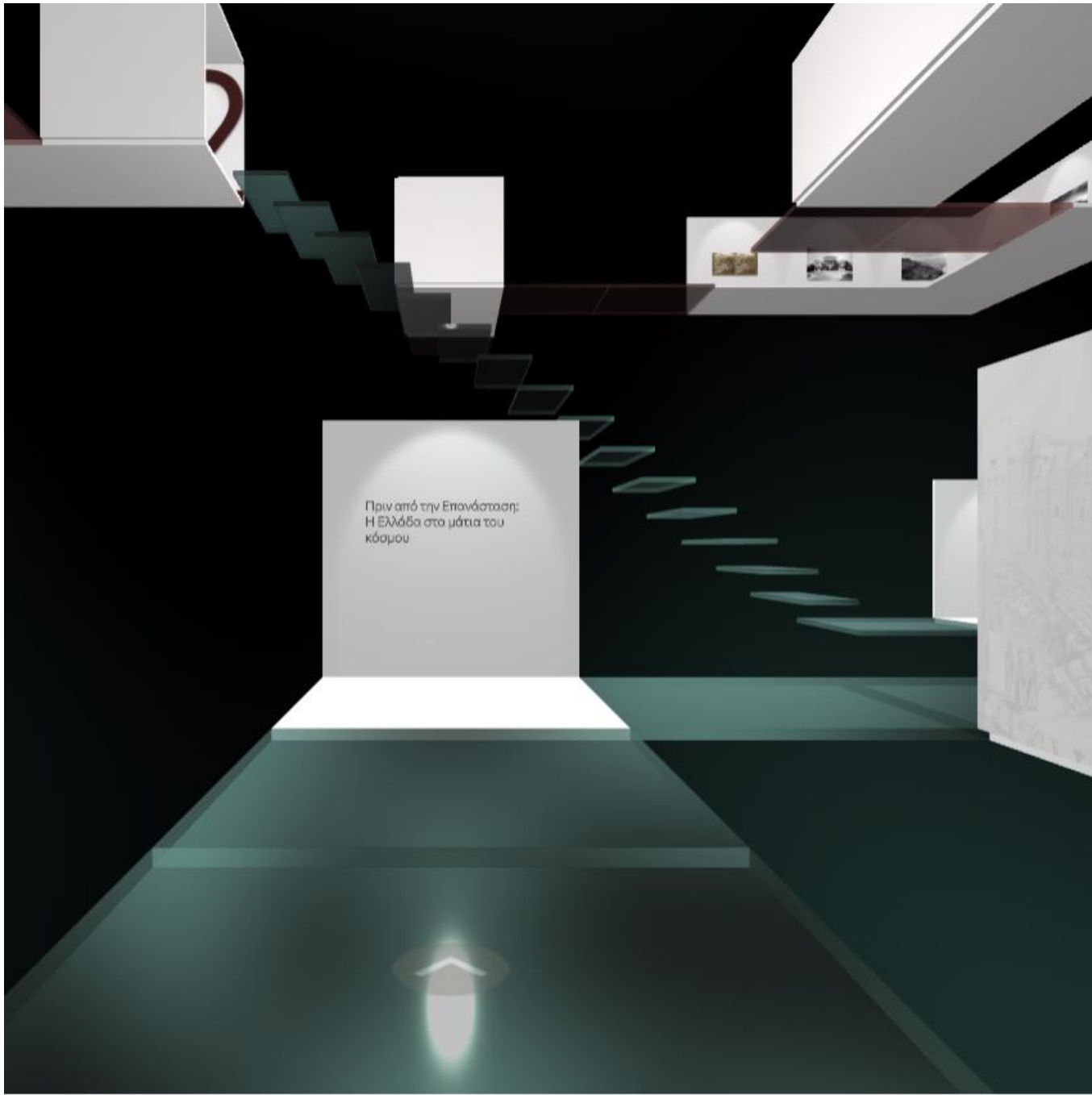
Παρατίθεται ένα από τα σημαντικότερα παραδείγματα που βρέθηκαν και αφορά ψηφιακή έκθεση στην Ελλάδα. Πιο συγκεκριμένα, με αφορμή τη Διεθνή Ημέρα Μνημείων και Τοποθεσιών (18/4), το Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς (ΠΙΟΠ) παρουσιάζει την ψηφιακή έκθεση φωτογραφίας «Μετά την Επανάσταση. Η Ελλάδα των πρώτων φωτογράφων (19ος-αρχές 20ού αι.)». Το αξιοσημείωτο σε αυτή την περίπτωση είναι ότι δεν πρόκειται για έκθεση που υπάρχει σε κάποιο μουσείο ή πολιτιστικό χώρο. Στην ουσία παρατηρείται μια έκθεση η οποία σχεδιάστηκε κατευθείαν σε ψηφιακό περιβάλλον.<sup>19</sup>

46



Εικόνα 22, «Μετά την Επανάσταση. Η Ελλάδα των πρώτων φωτογράφων (19ος-αρχές 20ού αι.)»

<sup>19</sup> <https://picturingearlygreece.gr/>

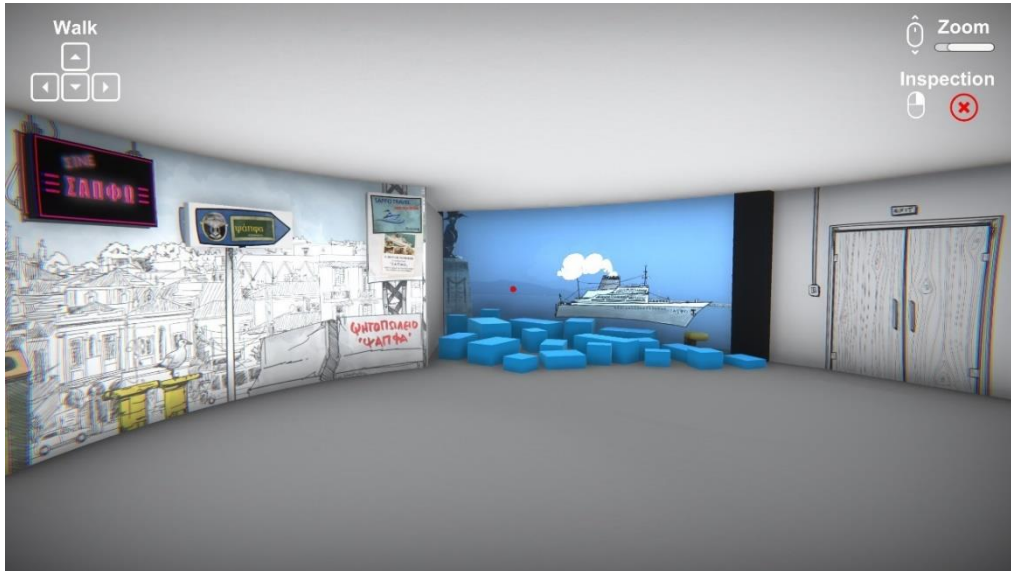


*Εικόνα 23, «Μετά την Επανάσταση. Η Ελλάδα των πρώτων φωτογράφων (19ος-αρχές 20ού αι.)»*

Η ψηφιακή έκθεση είναι δίγλωσση (ελληνικά, αγγλικά), με πλούσιο συνοδευτικό υλικό (βιογραφικά στοιχεία, φωτογραφική ορολογία, επιμέρους σχολιασμό), διαθέσιμη σε υπολογιστή, τάμπλετ και κινητό τηλέφωνο. Επίσης, είναι πλήρως προσβάσιμη σε άτομα κωφά ή με μειωμένη ακοή, ενώ έχει δημιουργηθεί βίντεο με ακουστική περιγραφή επιλεγμένων φωτογραφιών για άτομα με οπτική αναπηρία.



Κλείνοντας, ένα ακόμα παράδειγμα άξιο προσοχής που αφορά ψηφιακή έκθεση χωρίς την ύπαρξη φυσικής έκθεσης παρατίθεται σε αυτό το σημείο. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για την έκθεση με τίτλο «Σαπφώ 3.0»<sup>20</sup> που δημιουργήθηκε από τους φοιτητές της κατεύθυνσης Μουσειολογίας του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» και το Εργαστήριο Μουσειολογίας Museolab του Πανεπιστημίου Αιγαίου.



Εικόνα 24, Ψηφιακή Έκθεση «Σαπφώ 3.0»

48



Εικόνα 25, Ψηφιακή Έκθεση «Σαπφώ 3.0»

<sup>20</sup><https://www.aegean.gr/announcement/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE-%CE%AD%CE%BA%CE%B8%CE%B5%CF%83%CE%B7-%CE%BC%CE%B5-%CF%84%CE%AF%CF%84%CE%BB%CE%BF-%C2%AB%CF%83%CE%B1%CF%80%CF%86%CF%8E-30%C2%BB>





# 50

Συμπερασματικά μιλώντας, τα τελευταία χρόνια όντως παρατηρείται έντονη δραστηριότητα από πλευράς μουσείων να οργανώσουν τις συλλογές και τις εκθέσεις τους ψηφιακά προκειμένου να συγχρονιστούν με την εποχή. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι οι τρόποι που επιλέγουν τα μουσεία να προβάλλουν τις εκθέσεις τους διαφέρουν και είναι άξιο μελέτης και παρατήρησης.

Με βάση αυτό το μικρό δείγμα παραδειγμάτων που βρέθηκε στο διαδίκτυο και καταγράφηκε άνωθεν, διαπιστώνεται το γεγονός ότι υπάρχει μια σύγχυση μεταξύ των όρων «ψηφιακή έκθεση» ή «εικονική περιήγηση». Παρατηρήθηκαν μουσεία να αναφέρονται σε ψηφιακές εκθέσεις αλλά στην πραγματικότητα να κάνουν 3D απεικονίσεις, εικονικές περιηγήσεις στο χώρο τους, άλλοτε παραθέτουν το υλικό τους σε ηλεκτρονική μορφή ή απλά ετοιμάζουν ένα video με τους χώρους του μουσείου στο YouTube και τέλος παρουσιάζουν μια ψηφιακή μακέτα είτε υπάρχει είτε όχι.

Παρόλα αυτά με βάση τα δύο τελευταία παραδείγματα που αναφέρθηκαν άνωθεν, μπορούμε όσον αφορά στη συγκεκριμένη εργασία τουλάχιστον να έχουμε μια πιο σαφή εικόνα στο τι εννοούμε όταν χρησιμοποιούμε τον ορισμό «ψηφιακή - αφηγηματική- έκθεση» και έτσι θα πορευτώ στο επόμενο μέρος της εργασίας παραθέτοντας τις δικές μου σκέψεις πάνω στο ζήτημα.

---

51

# Β' ΜΕΡΟΣ

---



## ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ – ΣΤΟΧΟΙ

# 52

Στο πρώτο μέρος της εργασίας, αναφέρθηκε σε κάποιο σημείο πως αυτή τη στιγμή η μεγάλη πρόκληση που αντιμετωπίζουν τα μουσεία για την εξασφάλιση της οικονομικής τους βιωσιμότητας μέσα στην νέα αυτή πραγματικότητα (στη μετά covid εποχή), τα οδηγεί στην συνειδητοποίηση ή καλύτερα στην αναγκαιότητα της ψηφιοποίησης και ψηφιακής δημοσιοποίησης των συλλογών και των εκθέσεων τους. Καθώς διανύουμε μια εποχή όπου η ψηφιοποίηση του κόσμου γύρω μας γίνεται ολοένα και πιο έντονη, οι λόγοι που επιλέχθηκε το συγκεκριμένο θέμα είναι εμφανείς.

Σίγουρα τα μουσεία ιδιαίτερα τα τελευταία δύο χρόνια λόγω της πανδημίας μπήκαν δυναμικά στον κόσμο της ψηφιακής τεχνολογίας και ίσως να αντιμετωπίζουν ένα μέλλον αβεβαιότητας αναφορικά με την φυσική επισκεψιμότητα, η οποία σταδιακά θα πρέπει να έρθει σε ισορροπία με την ψηφιακή επίσκεψη. Το ερώτημα που προκύπτει σε αυτό το σημείο είναι το εξής. Ο μοναδικός λόγος για την ψηφιοποίηση των εκθέσεων ενός μουσείου είναι άραγε μόνο οικονομικός; Δεν υπάρχουν άλλοι λόγοι που θα ήταν χρήσιμη η μεταφορά μιας φυσικής έκθεσης στον ψηφιακό κόσμο;

Στην περίπτωση που το σύνολο των πολιτισμικών μονάδων του κόσμου συμφωνήσει ότι υπάρχουν παραπάνω λόγοι για την ψηφιοποίηση των συλλογών τους, άραγε πώς και σε τί βαθμό θα επηρεαζόταν ο εκθεσιακός σχεδιασμός στον φυσικό χώρο στη σκέψη ότι μπορεί να δημιουργηθεί και ψηφιακά ή μόνο ψηφιακά; Κατά πόσο θα άλλαζε ο τρόπος σκέψης που έχουμε μέχρι σήμερα στο θεωρητικό και στο πρακτικό πλαίσιο στησίματος μιας φυσικής έκθεσης σε ένα ψηφιακό χώρο;

Στην περίπτωση ενός εκθεσιακού σχεδιασμού από την αρχή μέχρι το τέλος σε μια ψηφιακή πλατφόρμα ισχύουν οι ίδιοι προβληματισμοί με αυτούς που αντιμετωπίζουμε στο φυσικό χώρο; Θα βρει κάποιος τα ίδια εμπόδια που θα έβρισκε αντίστοιχα σε ένα στενό διάδρομο ή σε ένα χώρο γεμάτο από παράθυρα και πυροσβεστικούς κρουσούς;

---

Με βάση αυτά τα αρχικά ερωτήματα και με σημείο αναφοράς την περίπτωση μελέτης της έκθεσης του Μάη του '68 που πραγματοποιήθηκε στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου το 2019, η έρευνα αυτή θα επιδιώξει να διερευνήσει σε θεωρητικό και σε πρακτικό επίπεδο τη μεταφορά ενός εκθεσιακού σχεδιασμού από φυσικό χώρο στον ψηφιακό. Για να κατανοηθούν αυτές τις ποιοτικές διαφορές ανάμεσα στα δύο θα πρέπει να απαντηθούν κάποια βασικά ερωτήματα:

- είναι εφικτή η μεταφορά ενός ήδη υπάρχοντα εκθεσιακού σχεδιασμού στον ψηφιακό χώρο και αν ναι τι αλλάζει σε αυτή τη διαδικασία;
- Τι παρατηρείται κατά τη διάρκεια της μεταφοράς;
- ποιες είναι οι υπερβάσεις που γίνονται στον σχεδιασμό της έκθεσης στον ψηφιακό χώρο συγκριτικά με το φυσικό χώρο;
- Είναι διαφορετικό να ψηφιοποιείς μια υπάρχουσα έκθεση (ψηφιοποίηση) από το να σχεδιάζεις την ίδια θεματική έκθεση εξ αρχής στον ψηφιακό κόσμο; Στην πρώτη περίπτωση ο δημιουργός θα πρέπει να ακολουθήσει πιστά τα βήματα της έκθεσης του φυσικού χώρου;

# 53

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στην παρούσα εργασία είναι η βιβλιογραφική έρευνα, κυρίως για την εξέλιξη των μουσείων και κατ' επέκταση των μουσειακών συλλογών και εκθέσεων. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε (πιο πολύ σε θεωρητικό επίπεδο) για την έρευνα και τη μεταφορά της έκθεσης σε ψηφιακό χώρο είναι το Blender. Όσον αφορά στην βιβλιογραφική έρευνα, χρησιμοποιήθηκαν εκτός από αναγνώσματα, εργασίες και επιστημονικά άρθρα, κυρίως ιστοσελίδες μουσείων που είχαν παραδείγματα εκθέσεων και αφορούσαν το θέμα.

Ο στόχος της συγκεκριμένης εργασίας είναι να δοθεί στον αναγνώστη μια εικόνα των επιλογών κυρίως που υπάρχουν στη σύγχρονη εποχή και αφορούν την εξέλιξη της μέχρι τώρα γνώσης της αφηγηματικής έκθεσης. Επίσης, τα παραδείγματα των μουσείων ανά τον κόσμο δείχνουν την προσπάθεια τους στην ανάδειξη και το διαμοιρασμό του πολιτισμού εκτός συνόρων αλλά και ότι έχουν τη θέληση και τη δυνατότητα να προσφέρουν μια πολυποίκιλη εμπειρία στους επισκέπτες τους.

Στο β' μέρος της εργασίας, αυτό που θα αναλυθεί πλήρως είναι η εκθεσιακή ιδέα και ο σχεδιασμός της στην ψηφιακή πλατφόρμα. Στον ψηφιακό σχεδιασμό της συγκεκριμένης έκθεσης όπως και στον φυσικό, πρώτος στόχος είναι η ανατροπή

---



των στερεοτύπων καθώς δεν πρόκειται για μια έκθεση όπου το βασικό ζητούμενο είναι η παρουσίαση των γεγονότων.

Δευτερευόντως, είναι η απόδοση του βαθύτερου νοήματος και του αντίκτυπου που είχαν τα γεγονότα έως και σήμερα, όπως επίσης και η εμβύθιση του επισκέπτη πνευματικά και συναισθηματικά και όχι η απλή περιήγησή του μέσα σε ένα χώρο με την απλή αναπαράσταση των γεγονότων.

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι από τη σύλληψη της ιδέας και τον ορισμό των πρώτων στόχων που αφορούν κάτι τόσο πρωτόγνωρο, φυσικά δημιουργήθηκαν αρκετά ερωτήματα, προβληματισμοί αλλά και αγωνία.

Πιο συγκεκριμένα, στην περίπτωση ενός εκθεσιακού σχεδιασμού από την αρχή μέχρι το τέλος σε μια ψηφιακή πλατφόρμα ισχύουν οι ίδιοι προβληματισμοί με αυτούς που αντιμετωπίζουμε στο φυσικό χώρο; Θα βρει κάποιος τα ίδια εμπόδια που θα έβρισκε αντίστοιχα σε ένα στενό διάδρομο ή σε ένα χώρο γεμάτο από παράθυρα και πυροσβεστικούς κρουσούς; Αλλάζει ο τρόπος σκέψης και οι μέθοδοι της αφήγησης; Σε τι διαφέρουν όλες αυτές οι αλλαγές; Με βάση αυτά τα ερωτήματα που προέκυψαν κατά την σύλληψη της ιδέας και με σημείο αναφοράς την περίπτωση μελέτης της έκθεσης «Κάτω από τους Κυβόλιθους, εκθέτοντας το Μάη του '68», η έρευνα αυτή θα επιδιώξει να απαντήσει σε θεωρητικό επίπεδο μέσω της παρατήρησης.

# 54

## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

Η δημιουργία μιας έκθεσης -όπως αυτή την ξέρουμε μέχρι σήμερα σε φυσικό χώρο- είτε πρόκειται για την παρουσίαση ενός αντικειμένου είτε για να παραθέσει ο δημιουργός της μια ολόκληρη ιστορία, προϋποθέτει για τον σχεδιασμό και την ανάπτυξή της, μια αφήγηση. Έτσι και στην προκειμένη έκθεση «Κάτω από τους Κυβόλιθους, εκθέτοντας το Μάη του '68» η ομάδα όπου εργάστηκε για τον σχεδιασμό της όρισε εξ αρχής τους βασικούς στόχους της.

Η έκθεση δημιουργήθηκε σε ερευνητικά πλαίσια και ο πρώτος στόχος της ήταν να εξεταστούν οι δυσκολίες που προκύπτουν κατά τη διάρκεια ενός σχεδιασμού που αφορά μια κοινωνική εξέγερση του παρελθόντος αλλά ταυτόχρονα να επιδιωχθεί η ανατροπή των στερεοτύπων σε εκθεσιακό και σε επίπεδο μνημονικής διαχείρισης του γεγονότος (Χουρμουζιάδη, Νικολοπούλου, 2019). Όσον αφορά στην αφήγηση, αυτή διασπάται σε πρώτο και δεύτερο επίπεδο.

Το πρώτο αφηγηματικό επίπεδο αφορά στις γενικές αποφάσεις της ομάδας όπου προκύπτει ότι ο βασικός στόχος είναι η παρουσίαση των γεγονότων -όχι απλά με τη μορφή ιστοριογραφικής έκθεσης- αλλά με εστίαση σε συγκεκριμένες πτυχές

---

που σχετίζονταν με τις αιτίες πίσω από τα γεγονότα. Η εκθεσιακή αφήγηση θα είναι στηριγμένη σε δύο άξονες: τον θεματικό και τον χρονικό. Ο θεματικός άξονας αφορά και περιλαμβάνει τις κοινωνικές ομάδες όπου συμμετείχαν στην ανάπτυξη και στην εξέλιξη της εξέγερσης, προβάλλοντας τις ιδέες και τις προθέσεις τους, ενώ ο χρονικός θα περιλαμβάνει τα γεγονότα μέρα με τη μέρα.

Το δεύτερο αφηγηματικό επίπεδο αφορά όπως φαίνεται στα στοιχεία που έχουν ενταχθεί στην έκθεση όπως οι εικόνες, οι αφίσες και τα σχόλια και πρόκειται για λανθάνουσες αφηγήσεις καθώς το κάθε στοιχείο αναφέρεται σε μια μικρότερη ιστορία. Στόχος των επιμελητών της έκθεσης ήταν να προκαλέσει το ενδιαφέρον του επισκέπτη για μετέπειτα έρευνα και σκέψη καθώς δεν ήταν εφικτό να προβληθούν όλα τα γεγονότα με λεπτομέρειες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα σε αυτό το σημείο είναι η αναφορά στο γυναικείο κίνημα επιλέγοντας να δοθεί η πληροφορία με μια αφίσα όπου απεικονίζει ένα γυναικείο γυμνό σώμα συνδυαστικά με ένα πλακάτ που αναγράφονται τα αιτήματα των γυναικών.

Στο παρόν στάδιο της μελέτης, και λαμβάνοντας υπόψιν την ανάλυση της αφήγησης της φυσικής έκθεσης, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι οι σκέψεις και οι στόχοι που αφορούν το σχεδιασμό στο φυσικό χώρο δεν θα απέχουν πάρα πολύ από τον σχεδιασμό στον ψηφιακό. Πιο συγκεκριμένα, οι γενικές αποφάσεις όπως η παρουσίαση των γεγονότων με εμπλεκόμενες τις κοινωνικές ομάδες που έλαβαν μέρος στην εξέγερση, η προβολή των ιδεών και των προτάσεων τους αλλά και οι λανθάνουσες ιστορίες που εισβάλλουν στην κύρια αφήγηση, είναι στόχοι οι οποίοι θα τεθούν και στην προκείμενη περίπτωση όπου η έκθεση θα σχεδιαστεί σε ψηφιακό περιβάλλον. Παρακάτω θα δούμε με λίγα λόγια τα στοιχεία που συμπληρώνουν την αφηγηματική ιστορία που ξετυλίγεται στην έκθεση.

## Ο ΧΩΡΟΣ

Η έκθεση πραγματοποιήθηκε στο ισόγειο του κτιρίου Γεωγραφίας στο λόφο του Πανεπιστημίου Αιγαίου στη Μυτιλήνη. Η επιλογή του χώρου που αφορά στην φυσική έκθεση, δεν αποτέλεσε καθόλου τυχαία ή αναγκαστική επιλογή. Ο πρώτος λόγος ήταν ότι αποτελούσε μέρος του διεθνούς επιστημονικού συνεδρίου.

Ο δεύτερος λόγος και πιο σημαντικός είναι ότι το πανεπιστήμιο σαν χώρος σχετίζεται άμεσα με το θέμα της έκθεσης καθώς ιστορικά η εξέγερση ξεκίνησε από τα φοιτητικά κινήματα σε πανεπιστημιακό πλαίσιο. Επιπλέον, η επιλογή της τοποθεσίας ενέχει τη σκέψη ότι ο επισκέπτης εισέρχεται ασυνείδητα κατευθείαν στο θέμα της έκθεσης το οποίο πιθανόν να ανακαλύψει σε μετέπειτα χρονικό στάδιο. Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι η επιλογή του χώρου των επιμελητών παρουσίασε κάποια προβλήματα που αφορούσαν κυρίως την καθημερινότητα (φασαρία, κινητικότητα, εργασίες) σε ένα χώρο όπως το πανεπιστήμιο.

Οι πρακτικές τώρα που μπορούν να ακολουθηθούν σε μία έκθεση -όσον αφορά στο χώρο- είναι κατά κύριο λόγο δύο. Είτε επιχειρείται να «εξαφανιστούν» οι επιφάνειες και τα αντικείμενα που εμποδίζουν, είτε αφήνοντας το χώρο ως έχει προσαρμόζοντας την έκθεση σε αυτόν (Χουρμουζιάδη, Νικολοπουλου, 2019). Στην προκειμένη περίπτωση δεν καλύφθηκαν τα στοιχεία του χώρου αλλά ενσωματώθηκαν στον σχεδιασμό είτε αλλοιώνοντας την κανονική τους χρήση είτε αποδίδοντάς της άλλο νοηματικό περιεχόμενο.

Στο ζήτημα του χώρου είναι ευνόητο ότι η μεταφορά της έκθεσης στον ψηφιακό χώρο οι αλλαγές θα είναι καθολικές. Πιο συγκεκριμένα, η έννοια του χώρου, της «φιλοξενίας» δηλαδή του εκθεσιακού σχεδιασμού αλλάζει ολοκληρωτικά, καθώς δεν υφίσταται πλέον η έννοια του φυσικού χώρου. Αξίζει να σημειωθεί εδώ, ότι σχετικά με τον φυσικό χώρο, είναι δεδομένο ότι η αρχιτεκτονική των κτιρίων επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τη μουσειακή εμπειρία δεδομένου του γεγονότος ότι το κτίριο οργανώνει στην ουσία τις σχέσεις μεταξύ των εκθεσιακών χώρων, των εκθεμάτων και των επισκεπτών (Καλή Τζώρτζη, 2013).

Συνεπώς, είναι ιδιαίτερης σημαντικότητας αυτή η καθολική αλλαγή, καθώς όπως φαίνεται θα επηρεαστεί εξ ολοκλήρου η μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη αλλά και η σκέψη του επιμελητή. Ειδικότερα, όσον αφορά στον ψηφιακό χώρο πλέον υπάρχει η αίσθηση της απόλυτης ελευθερίας του δημιουργού καθώς δεν υπάρχουν περιορισμοί αλλά ούτε και εμφανείς δυσκολίες (ενοχλητικές πόρτες κ.α).

57



Εικόνα 26, Φυσική Έκθεση «Κάτω από τους Κυβόλιθους, εκθέτοντας το Μάη του '68»

## ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

# 58

Όπως ειπώθηκε και νωρίτερα, η διαμόρφωση του εκθεσιακού χώρου είναι ένα από τα βασικότερα μέρη της εκθεσιακής δημιουργίας. Τα χαρακτηριστικά του φυσικού χώρου όπως είναι λογικό είτε διαμορφώθηκαν καταλλήλως ώστε να υπάρχουν αρμονικά μέσα στην έκθεση είτε παρέμειναν σαν φυσικά χαρακτηριστικά του χώρου και έπαιξαν με διαφορετικό τρόπο το ρόλο τους. Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της φυσικής έκθεσης την ομάδα απασχόλησαν ιδιαίτερα οι κατασκευές που έπρεπε να γίνουν για να διαμορφώσουν το χώρο του πανεπιστημίου, το πώς δηλαδή θα διαμορφωνόταν σε ένα βασικό αφηγηματικό εργαλείο.

*«Η λογική σχεδιασμού που ακολουθήθηκε ήταν αυτή ενός θεατρικού σκηνικού»* όπου κυρίαρχο ρόλο παίζει η λεπτομέρεια. Στην έκθεση του φυσικού χώρου δημιουργήθηκε μια ενιαία κατασκευή που θα στήριζε το θέμα της έκθεσης χωρίς να διαχωρίζονται και να διασπώνται τα επιμέρους αντικείμενα της. Δεν θα ξεχώριζαν δηλαδή το «εκτιθέμενο πράγμα» από το «συνοδευτικό υλικό» και τον «εκθεσιακό σχεδιασμό». Στόχος αυτής της επιλογής ήταν ο επισκέπτης να έχει μια συνολική εμπειρία του θέματος μέσω της διέγερσης των αισθήσεων και συνεπώς των συναισθημάτων του. (Χουρμουζιάδη-Νικολοπούλου,2019 )

Οι κατασκευές θα χαρακτηρίζονταν σαν ένα μείγμα φυσιοκρατικών αφαιρετικών ή συμβολικών στοιχείων όπου εναρμονίζονται πλήρως με τη ρεαλιστική βάση του φυσικού χώρου. Είναι κατασκευασμένες κυρίως από χαρτόνι και η επιλογή των υλικών είναι συμβατή με τους περιορισμένους οικονομικούς πόρους της ομάδας. Χαρακτηριστικά στοιχεία του σκηνικού είναι «ο δρόμος» -όπου αποτελεί το βασικό σκηνικό κορμό- και άλλες κατασκευές όπως τα έπιπλα ή τα δομικά στοιχεία όπως το γραφείο, το πιεστήριο και το εργοστάσιο.

---



59



*Εικόνα 27,*

*Φυσική Έκθεση «Κάτω από τους Κυβόλιθους, εκθέτοντας το Μάη του '68»*

Το ζήτημα των κατασκευών στον ψηφιακό χώρο δημιουργεί μια αναστάτωση στο σκεπτικό του σχεδιασμού καθώς ο στόχος είναι να διατηρηθεί η ιδέα ενός θεατρικού σκηνικού και η περιγραφή της συνολικής εμπειρίας.

60

Άλλα εκθεσιακά μέσα που χρησιμοποιούνται στο σύνολο της διαδρομής είναι οι εικόνες, τα κείμενα, τα video αλλά και τα ηχοτοπία σε πολλά σημεία. Όπως είναι γνωστό, οι εικόνες αποτελούν αναπόσπαστο και κυρίαρχο κομμάτι των φυσικών εκθέσεων στο σύνολό τους. Στη συγκεκριμένη έκθεση, υπάρχουν δύο είδη εικόνων. Αφενός μεν οι κολλημένες στους τοίχους αφίσες ανομοιόμορφα όπως ήταν στους δρόμους κατά τη διάρκεια της εξέγερσης, και αποτελούν μέρος της ιστορίας που περιγράφεται, αφετέρου δε οι φωτογραφίες που αποτελούν ένα μέσο αποτύπωσης και καταγραφής των γεγονότων. Ένα άλλο αφηγηματικό εργαλείο που συναντάμε στην φυσική έκθεση είναι αυτό των κειμένων. Στις εκθέσεις χρησιμοποιούνται σε γενικές γραμμές είτε κείμενα των επιμελητών είτε κείμενα αυτούσια που έχουν σχέση με το θέμα που περιγράφεται. Στην παρούσα έκθεση, τα κείμενα παρατηρούνται σε διάφορα σημεία διαθέσιμα για ξεφύλλισμα όπως περιγράφεται στην ανάλυση, και αφορούν κυρίως προκηρύξεις, ανακοινώσεις, μανιφέστα και δημοσιογραφικά ρεπορτάζ.

Τέλος, στην έκθεση ενσωματώθηκαν εννέα προβολές (video) αλλά και ηχοτοπία σε διάφορα σημεία προκειμένου να δημιουργηθεί πολυαισθητηριακό περιβάλλον. Η ομάδα συνέλεξε πρωτότυπο υλικό αυτούσιο και το συνδύασε με άλλα στοιχεία προκειμένου το αποτέλεσμα στοχεύει κυρίως στη δημιουργία ατμόσφαιρας και πλαισίου. Οι συσκευές που χρησιμοποιήθηκαν ήταν κυρίως βιντεοπροβολείς και μόνιτορ και με τον όρο «ήχο» κυρίως εννοούν τις συζητήσεις, το λόγο και τη μουσική. Σημαντική σημείωση αποτελεί το γεγονός ότι χρησιμοποιήθηκε ελάχιστος εξοπλισμός.

## ΕΚΘΕΣΙΑΚΗ ΙΔΕΑ

Λέγεται πως «η εμπειρία της θεατρικής παράστασης επηρεάζεται από τη σταδιακή μετάβαση των θεατών από τον ευρύτερο αστικό χώρο, στο χώρο του θεάτρου και μετά στον ίδιο τον χώρο της επιτέλεσης» (Carlson,2012). Κάπως έτσι περιγράφεται η ψυχολογική προετοιμασία του επισκέπτη κατά την είσοδό του σε μια μουσειακή έκθεση και θα λέγαμε ότι αποδίδεται ορθά σε μεγάλο βαθμό.

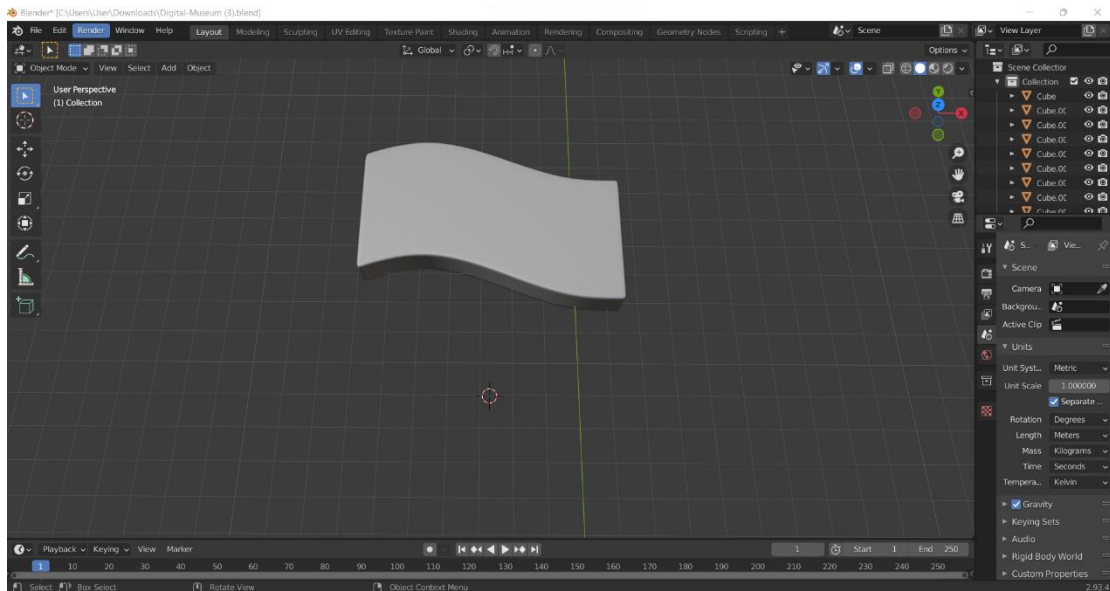
61

Βέβαια η προετοιμασία του επισκέπτη θα έλεγε κανείς ότι ξεκινάει να διαμορφώνεται πολύ πριν την είσοδό του στο εκάστοτε μουσειακό περιβάλλον. Τι συμβαίνει όμως στην περίπτωση όπου ο επισκέπτης μπαίνει σε μια ψηφιακή πλατφόρμα για να παρακολουθήσει μια έκθεση; Στην παρούσα περιγραφή, δεν υπάρχει χώρος πανεπιστημίου, πόρτες ή φασαρία. Ο επισκέπτης απλά μέσω του υπολογιστή του μεταφέρεται σε λίγα δευτερόλεπτα στην ψηφιακή έκθεση «May '68/Digital Edition».

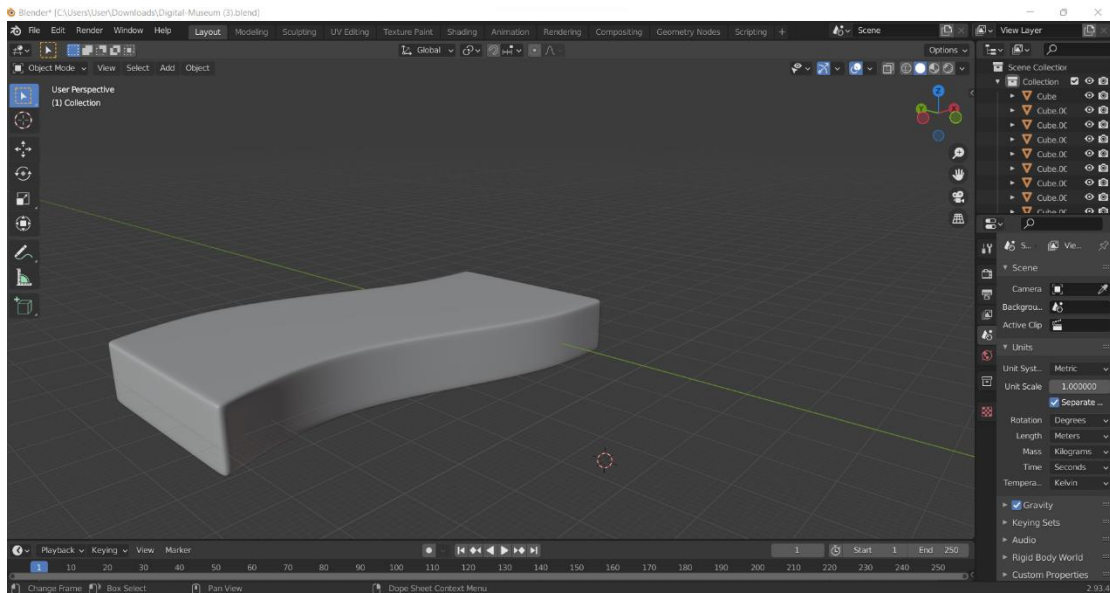
Ανοίγοντας την πλατφόρμα διαβάζει «May '68/Digital Edition». Ένα στοιχείο που πάρθηκε από τη φυσική έκθεση για να διατηρηθεί το ύφος του προλόγου αλλά διατυπωμένο με διαφορετικό τρόπο. Δεν είναι γραμμένο σε πλακάτ αυτή τη φορά, αλλά ψηφιακά δομημένο σε μαύρο φόντο. Ο τίτλος καλύπτει το κεντρικό σημείο της οθόνης κυρίως και διατυπώνεται σε απλή γραμματοσειρά στα χρώματα της έκθεσης (λευκό – γκρι) χρώματα που παραπέμπουν στο δρόμο όπου έλαβε χώρα η εξέγερση.

## Ο ΧΩΡΟΣ

Η έκθεση η οποία θα παρουσιαστεί στις επόμενες παραγράφους σχεδιάζεται στον ψηφιακό χώρο και πιο συγκεκριμένα στο ψηφιακό πρόγραμμα «Blender». Πρόκειται για πρόγραμμα που χρησιμοποιείται κυρίως στο modeling, στο animation αλλά και στη δημιουργία αλληλεπιδραστικών 3D εφαρμογών όπως τα βιντεοπαιχνίδια.



Εικόνα 28, «May '68/Digital Edition



Εικόνα 29, «May '68/Digital Edition

Ο σχηματισμός του χώρου μοιάζει με ένα ακανόνιστο παραλληλόγραμμο στην κάτοψή του. Σχεδιάστηκε με τέτοιο τρόπο που να θυμίζει μια σημαία σε κίνηση, σε κυματισμό, παίρνοντας αφορμή από τις σημαίες και τα πανό της εξέγερσης τα οποία αποτελούν χαρακτηριστική εικόνα των εξεγέρσεων και διαμαρτυριών ανά τον κόσμο.

63

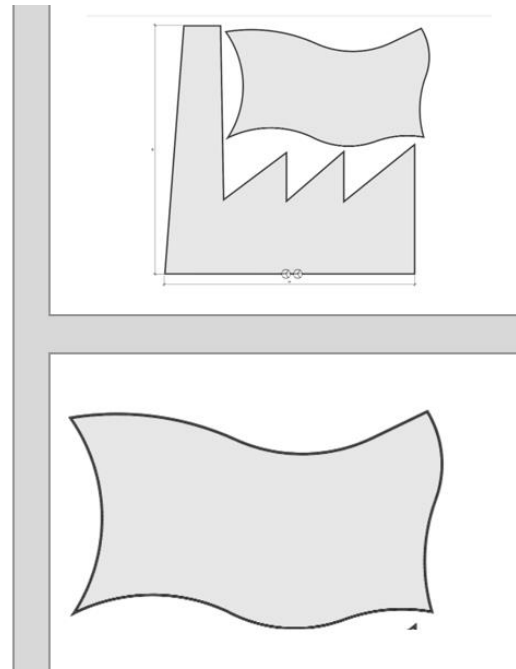


*Εικόνα 30, web page*

Η συγκεκριμένη ιδέα αναδύθηκε από ένα πολύ χαρακτηριστικό poster που αναφέρεται στο Μάη του '68 και σηματοδοτεί αρκετά πράγματα όπως τη φλόγα που υπάρχει κατά τη διάρκεια της εξέγερσης και του αγώνα αλλά και το εργοστάσιο από το οποίο εξεγέρθηκαν οι εργάτες και πήραν μέρος μετά τους φοιτητές.

---

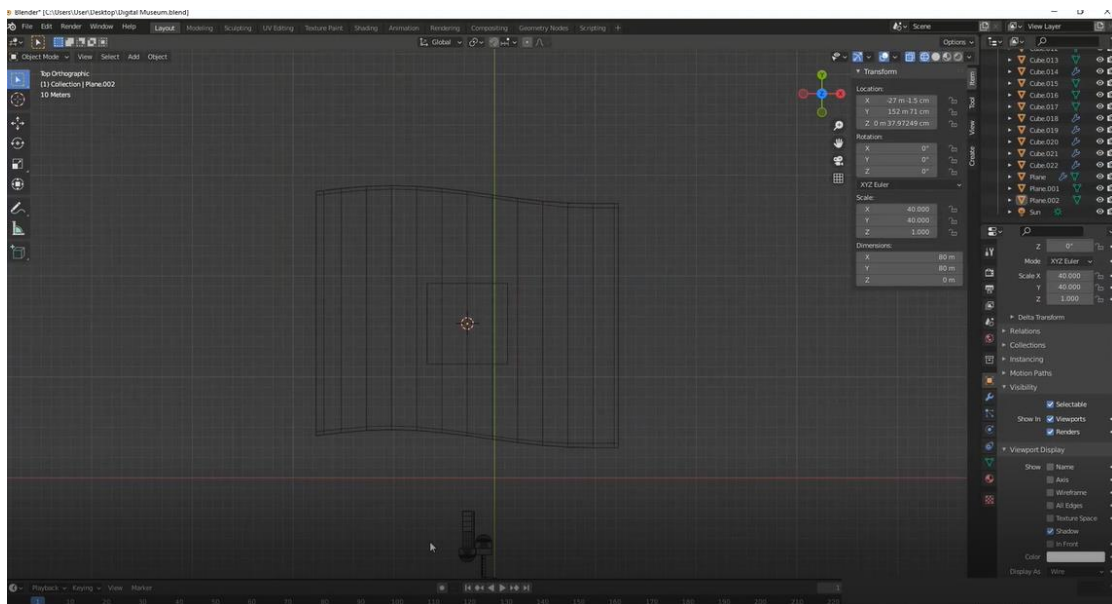




Εικόνα 31, web page & 3D picture Koutsianou C.

# 64

Ο χώρος στον ψηφιακό κόσμο διαφέρει εξ ολοκλήρου από το φυσικό χώρο -στην προκειμένη το χώρο του πανεπιστημίου όπου παρουσιάστηκε η φυσική έκθεση. Μέσω των σχεδιασμένων χώρων στόχος είναι να αποδοθούν τα νοήματα και το περιεχόμενο της σεναριακής ιδέας. Πιο συγκεκριμένα, η έκθεση όπως φαίνεται στην κάτοψη είναι χωρισμένη σε δύο εμφανείς διαφορετικούς χώρους (δύο επίπεδα) στους οποίους εκτυλίσσεται η ιστορία μέσα από τρεις ενότητες.

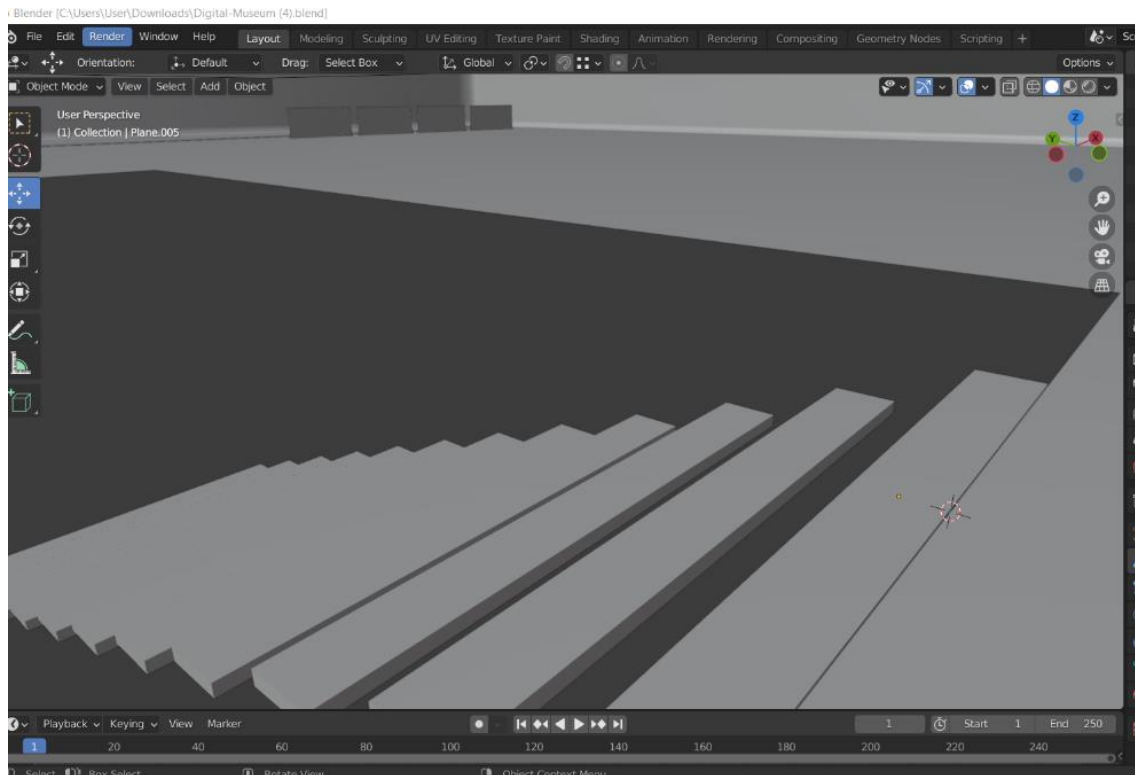


Εικόνα 32, «May '68/Digital Edition»

Στο πρώτο επίπεδο βρίσκεται η εισαγωγή και η πρώτη ενότητα στην οποία περιγράφεται «ο χρόνος και ο δρόμος πριν την εξέγερση», ενώ στο δεύτερο επίπεδο βρίσκεται η δεύτερη ενότητα και ο χώρος της σύγκρουσης που αποτελεί και το κεντρικό σημείο της έκθεσης. Εξάλλου η επιλογή του χώρου να δημιουργηθεί στο κέντρο του συνόλου δεν είναι τυχαίο γεγονός.

Στο δεύτερο επίπεδο ο επισκέπτης κατεβαίνει με σκάλες που σχεδιάστηκαν με τρόπο που περιγράφουν τις σκάλες έξω από το πανεπιστήμιο από τα οποία στην ουσία πυροδοτείται η έναρξη των γεγονότων με τους φοιτητές να αντιδρούν στον αυταρχισμό της Γαλλικής κυβέρνησης. Όπως βγαίνουν οι φοιτητές από το πανεπιστήμιο και κατεβαίνουν στους δρόμους του Παρισιού, έτσι και ο επισκέπτης κατεβαίνει στην ουσία στο δρόμο των συγκρούσεων.

65



Εικόνα 33, «May '68/Digital Edition

Στο τελευταίο μέρος του κάτω επιπέδου και αφού εξέλθει ο επισκέπτης από το χώρο των συγκρούσεων είναι σχεδιασμένη η τρίτη ενότητα. Σε αυτό το σημείο ο επισκέπτης ανεβαίνει πάλι σκαλοπάτια προκειμένου να αναδειχθεί «ο δρόμος των εκλογών» και η ανάδειξη της αλλαγής σελίδας στο ρου της ιστορίας. Αξίζει να αναφερθεί ότι η επιλογή των τριών χώρων είναι εμπνευσμένη και από την εικόνα των τριών μερών της Γαλλικής σημαίας.

66



*Εικόνα 34, Web Picture*

Η παρούσα έκθεση όπως έχει προαναφερθεί, αποτελεί την ψηφιακή μεταφορά της έκθεσης «Κάτω από τους Κυβόλιθους. Εκθέτοντας το Μάη του '68». Ο τίτλος της ψηφιακής μορφής θα μπορούσε να αποδοθεί ως «May '68. The Digital Edition». Ο λόγος που αλλάζει ο τίτλος μερικώς, είναι διότι η έκθεση είναι μεν βασισμένη στην αρχική μορφή της φυσικής έκθεσης, παρόλα αυτά υπάρχουν αρκετές αλλαγές στο περιεχόμενό της απόδοσής της λόγω της ψηφιοποίησης της. Πιο συγκεκριμένα, η ψηφιακή έκθεση στηρίζεται στις γενικές αρχές της έκθεσης που έλαβε χώρα στο πανεπιστήμιο Μυτιλήνης και διατηρεί αν όχι όλα τα σημαντικότερα στοιχεία της. Οι στόχοι είναι εξίσου ερευνητικοί και σκοπό έχουν να εξιστορήσουν το περιεχόμενο των γεγονότων εις βάθος.

---

MAY68 THE EXHIBITION DIGITAL EDITION



museo|ab

ΤΜΗΜΑ  
ΠΟΛΙΤΕΧΝΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ  
ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΑΙΓΑΙΟΥ

## ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΡΟΘΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

Όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα, τα δύο βασικά στοιχεία της έκθεσης στο φυσικό χώρο είναι ο δρόμος και οι στάσεις. Ο δρόμος, ο οποίος ορίζεται και διακρίνεται από μία γκρίζα λωρίδα στην επιφάνεια του τοίχου, διατρέχει όλη την έκθεση και αντιπροσωπεύει το χρονικό της άξονα. Οι στάσεις, οι οποίες παρεμβάλλονται στην γραμμική πορεία του επισκέπτη, αντιπροσωπεύουν τον θεματικό άξονα και αποτελούν το δεύτερο βασικό στοιχείο της.

Σύμφωνα με την περιγραφή της έκθεσης, η λωρίδα που απεικονίζει το δρόμο είναι φτιαγμένη από χαρτόνι χρώματος γκρι. Πάνω σε αυτήν βρίσκονται άλλα στοιχεία που προσδίδουν το χρόνο όπως αφίσες, ανακοινώσεις και εφημερίδες τοίχου όπου παρουσιάζουν έμμεσα το χρονικό των γεγονότων.

Οι στάσεις που αποτελούν το θεματικό άξονα, φτιάχτηκαν είτε σαν διευρυμένες χωρικές ενότητες και προσεγγίζουν το θέμα εκτενέστερα είτε απλώς σε σημεία που διακόπτουν τη γκρίζα γραμμή με σύντομα σχόλια.

Na σημειωθεί εδώ, ότι λόγω του γεγονότος ότι η έκθεση δημιουργείται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, δίνεται η ευκαιρία στον επιμελητή να μην επιλέξει κάποια συγκεκριμένη μουσειακή αφήγηση όπως χρησιμοποιείται σε παραδοσιακές μορφές μουσείου, αλλά να κινηθεί ελεύθερα στην πληθώρα επιλογών που υπάρχουν στον ψηφιακό κόσμο. Θα επιχειρηθεί να συνδυαστεί η ουσία της μουσειακής αφήγησης όπου βασίζεται κυρίως στον σχολιασμό της ιστορίας που έχει επιλεγεί και όχι στα αντικείμενά της, με τις δυνατότητες που δίνει η τεχνολογία.

Ο ψηφιακός σχεδιασμός βασίστηκε κυρίως στην φιλοσοφία του σχεδιασμού της Φυσικής Έκθεσης διατηρώντας κάποια βασικά της στοιχεία όπως οι άξονες στους οποίους βασίστηκε. Λόγω του γεγονότος ότι το περιβάλλον του σχεδιασμού αλλάζει εξ ολοκλήρου, υπάρχουν πάρα πολλές αλλαγές στον τρόπο που αποδίδεται η ιστορία και το περιεχόμενο της όπου είναι και το ζητούμενο της παρατήρησης της εργασίας.

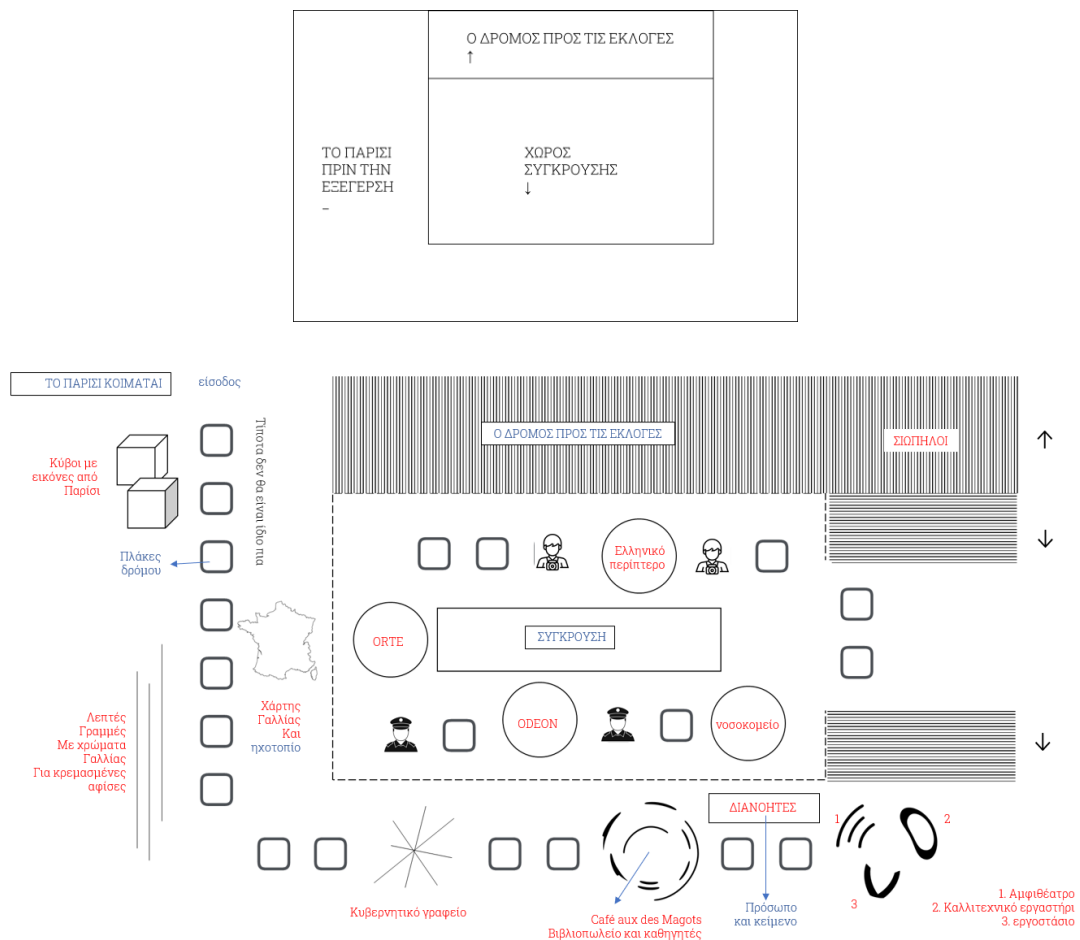


Πιο συγκεκριμένα, στην παρούσα εργασία δημιουργείται ένας χώρος με απόλυτη ελευθερία κινήσεων και σκέψεων. Ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να στηριχτεί απόλυτα στη φαντασία του σε συνδυασμό πάντα με τα ουσιώδη στοιχεία της έκθεσης. Προκειμένου να δημιουργηθεί το κλίμα της έκθεσης στον ψηφιακό χώρο, ελήφθησαν υπόψιν κυρίως τα βασικά γεγονότα και στοιχεία της εξέγερσης -πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από αυτήν. Το αποτέλεσμα έχει ως εξής:

Στους χώρους επικρατεί το σκούρο γκρι χρώμα το οποίο εξυπηρετεί στην ανάδειξη των υπολοίπων συνδυαστικών στοιχείων. Η επιλογή του συγκεκριμένου χρώματος έγινε λόγω του δρόμου όπου εκτυλίσσεται το κυριότερο γεγονός της ιστορίας αλλά και λόγω του πλήθους των εικόνων που έχουμε από τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο στην ίδια απόχρωση. Το τοπίο στο σύνολό του είναι σε σκοτεινούς τόνους με μερικά έντονα χρωματικά στοιχεία ανά διαστήματα και σε συγκεκριμένα μέρη.

Ένα δεύτερο σημαντικό στοιχείο της έκθεσης που αφορά το χρώμα του χώρου είναι το κόκκινο. Πρόκειται φυσικά για το χρώμα της επανάστασης, της εξέγερσης, του αγώνα σε όλες τις χώρες του κόσμου. Το κόκκινο υπάρχει σε απαλό φωτισμό κυρίως στο δεύτερο επίπεδο και στο χώρο της σύγκρουσης.

69



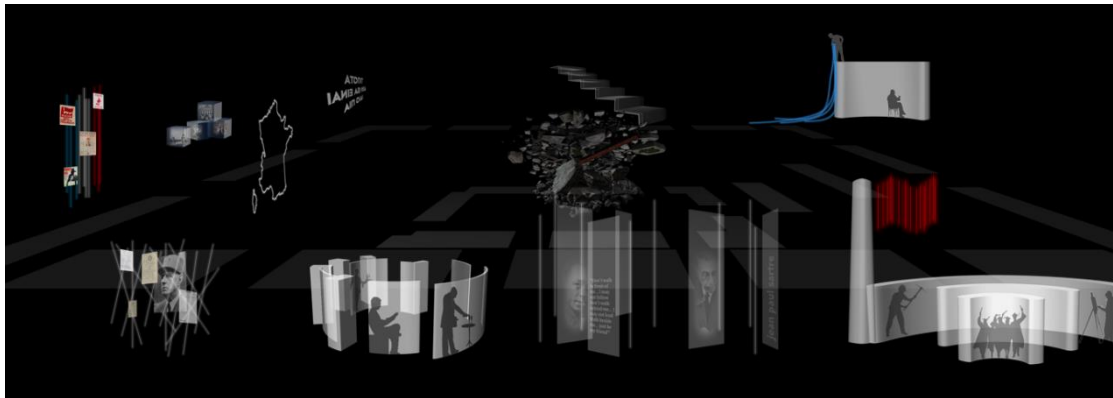
## ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΚΑΙ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Ο επισκέπτης προκειμένου να εισέλθει στην έκθεση αντιδρά πάνω στο logo που εμφανίζεται στην πρώτη σελίδα. Το σύνολο της εικόνας που εμφανίζεται στον υπολογιστή έχει ως βάση μια φωτογραφία ασπρόμαυρη και θολή. Στη μέση της εικόνας εμφανίζεται το logo “May '68, The Digital Edition” και ο



επισκέπτης αντιδρά για να εισέλθει. Στη συνέχεια η δεύτερη εικόνα που εμφανίζεται είναι το πρωτοσέλιδο της γαλλικής εφημερίδας «Le Monde» της 15 Μαρτίου 1968 όπου ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τίτλος της πως « η Γαλλία βαριέται...». Το στοιχείο εμφανίζεται στην φυσική έκθεση ως χειροπιαστό αντικείμενο «εφημερίδα» στο ελληνικό περίπτερο το οποίο είναι από τα πρώτα στοιχεία της έκθεσης. Στη συνέχεια και στην επόμενη σελίδα όπου αλλάζει ο επισκέπτης, εμφανίζεται η κάτοψη του ψηφιακού εκθεσιακού χώρου και περιστρέφεται μέχρι το σημείο απ' όπου ξεκινάει η έκθεση. Να αναφερθεί στο συγκεκριμένο σημείο ότι η ημιδιάφανη κουρτίνα όπου ο επισκέπτης παραμερίζει προκειμένου να εισέλθει στο Παρίσι στο φυσικό χώρο εδώ αντικαθίσταται στην ουσία με την εναλλαγή της σελίδας όπου θα δημιουργείται σαν να παραμερίζεται η συγκεκριμένη εικόνα.

70



Ο επισκέπτης προχωράει και εισέρχεται στο χώρο. Το πρώτο πράγμα που διακρίνεται είναι οι πλάκες -σε ουδέτερο διάφανο γκρι χρώμα- στις οποίες περπατάει φαινομενικά. Η επιλογή των γκρι μεγάλων τετράγωνων πλακών αντικαθιστά «το δρόμο» τον οποίο βρίσκουμε στην φυσική έκθεση να απεικονίζεται με γκρι χαρτόνι στις δύο πλευρές του τοίχου διακοπτόμενος ανά διαστήματα από τις στάσεις. Ο δρόμος θα είναι και στη ψηφιακή έκθεση ο βασικός άξονας, το μοτίβο θα λέγαμε πάνω στον οποίο θα στηριχτεί η εξέλιξη των γεγονότων.

## ΤΙΠΟΤΑ ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΟ ΠΙΑ

71

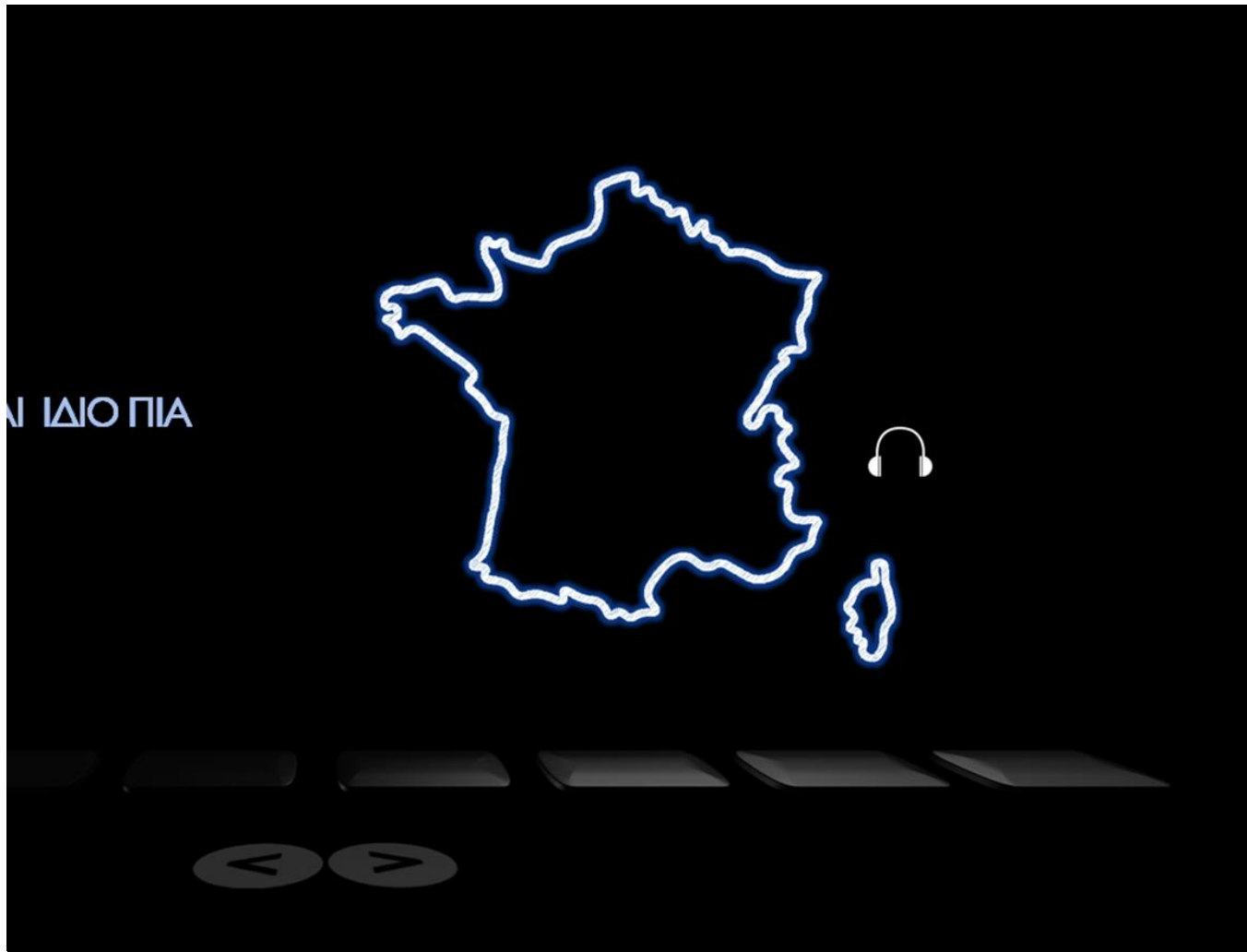
Ο επισκέπτης βρίσκεται στο χώρο της εισαγωγής στην έκθεση. Προχωρώντας λίγα βήματα, στα αριστερά του χώρου εμφανίζεται σε μαύρο φόντο μια φράση με λευκά γράμματα «Τίποτα δεν θα είναι ίδιο πια». Η φράση προσδίδει εξαρχής ένα στοιχείο της σημασίας της εξέγερσης αλλά και της έκβασης της ιστορίας μετά το γεγονός.

---

72



Λίγα βήματα ακόμα και στη δεξιά πλευρά ο επισκέπτης βλέπει ακανόνιστα τοποθετημένους κύβους σε διάφορα μεγέθη. Οι κύβοι παραπέμπουν στην εικόνα των οδοφραγμάτων αλλά και στον τίτλο της φυσικής έκθεσης «κάτω από τους κυβόλιθους...». Πάνω στους κύβους εμφανίζονται σε άτακτα χρονικά διαστήματα εικόνες από το Παρίσι, από τη φύση, τους δρόμους, τους ανθρώπους να περπατούν και να ζούνε την καθημερινότητά τους δείχνοντας την ηρεμία που επικρατούσε εκείνη την εποχή.

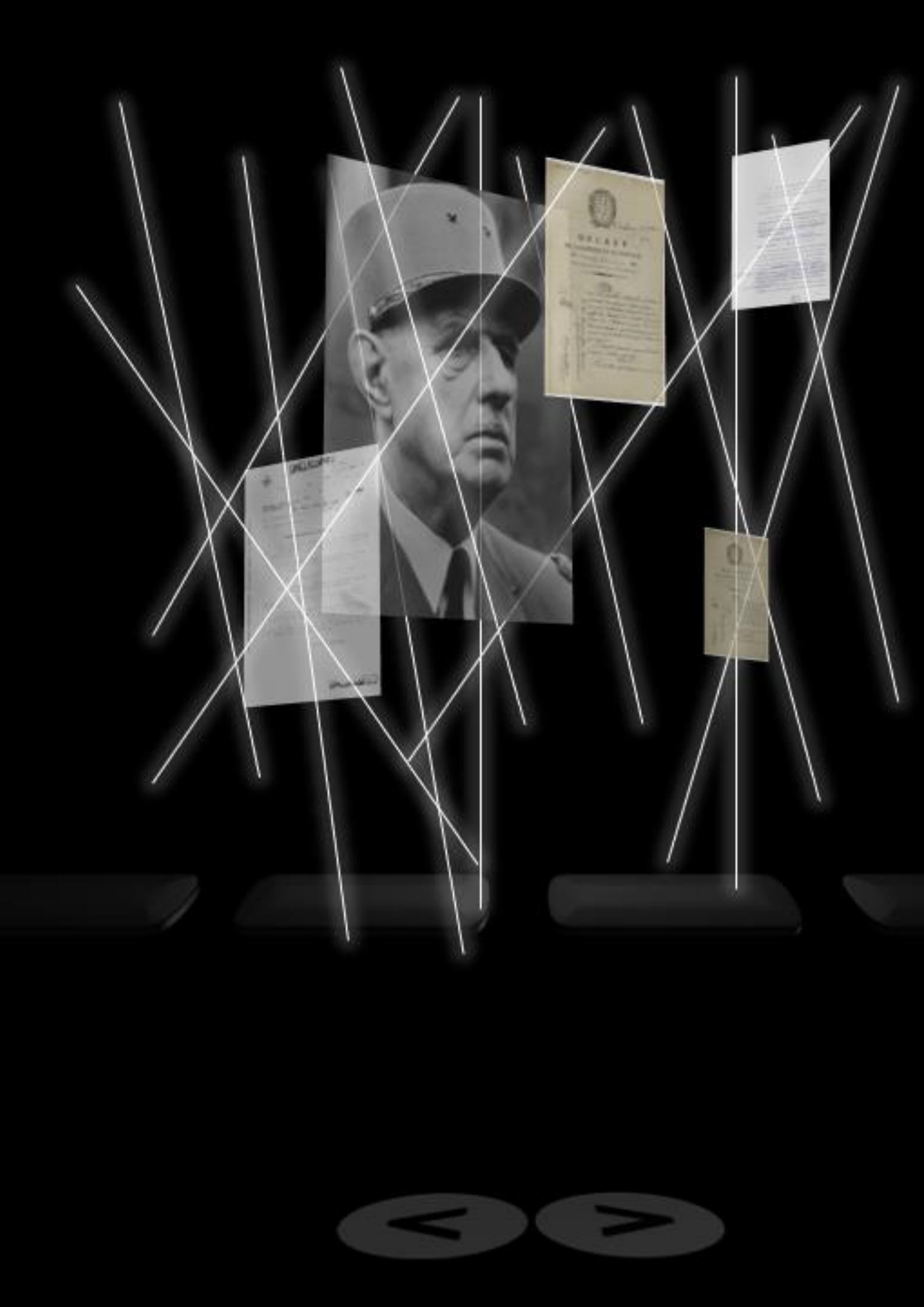


Λίγα βήματα πιο κάτω, το τραγούδι «Il est cinq heures, Paris s' eveille» ακούγεται και αποτελεί το πρώτο ηχοτόπιο της έκθεσης. Στα αριστερά του δρόμου ταυτόχρονα εμφανίζονται οι στίχοι του τραγουδιού να κινούνται με το ρυθμό του τραγουδιού. Γύρω από τους στίχους αρχίζει να δημιουργείται ένα πλαίσιο το οποίο δημιουργεί το χάρτη της Γαλλίας. Το πλαίσιο που δημιουργείται έχει χρώμα λευκό και βρίσκεται επίσης σε σκούρο φόντο. Αξίζει να αναφερθεί σε αυτό το σημείο ότι δεν υπάρχουν ορατοί «τοίχοι» στην έκθεση και τα πλαίσια με τα κείμενα απλά δημιουργούνται σε μαύρο φόντο.

Το τραγούδι είναι στοιχείο της φυσικής έκθεσης και επιλέχθηκε καθώς γράφτηκε την άνοιξη του '68 αλλά κ επειδή οι στίχοι του αναφέρονται σε παρισινά τοπόσημα οπότε εξυπηρετεί στο να καταλάβει ο επισκέπτης τον χωροχρόνο στον οποίο εξελίσσεται η ιστορία. Προχωρώντας λίγο ακόμα και στη δεξιά πλευρά, εμφανίζονται τρεις λεπτές φωτεινές βέργες στα χρώματα της Γαλλίας (μπλε, λευκό και κόκκινο) και πάνω σε αυτές «κρέμονται» αφίσες της εποχής με διαφημίσεις. Όλα τα παραπάνω στοιχεία συνθέτουν την εισαγωγή της ψηφιακής







Κάποια στοιχεία της είναι εντελώς καινούργια χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες του ψηφιακού κόσμου (όπως τη δυνατότητα έλλειψης τοίχων ή διάφορων στοιχείων που υπάρχουν σε ένα χώρο και δεν εξυπηρετούν τις ιδέες μιας αφήγησης), και κάποια άλλα στοιχεία όπως το τραγούδι αλλά και οι αφίσες της εποχής προέρχονται από τη φυσική έκθεση και παρουσιάζονται με διαφορετικό τρόπο έχοντας όμως τον ίδιο στόχο.

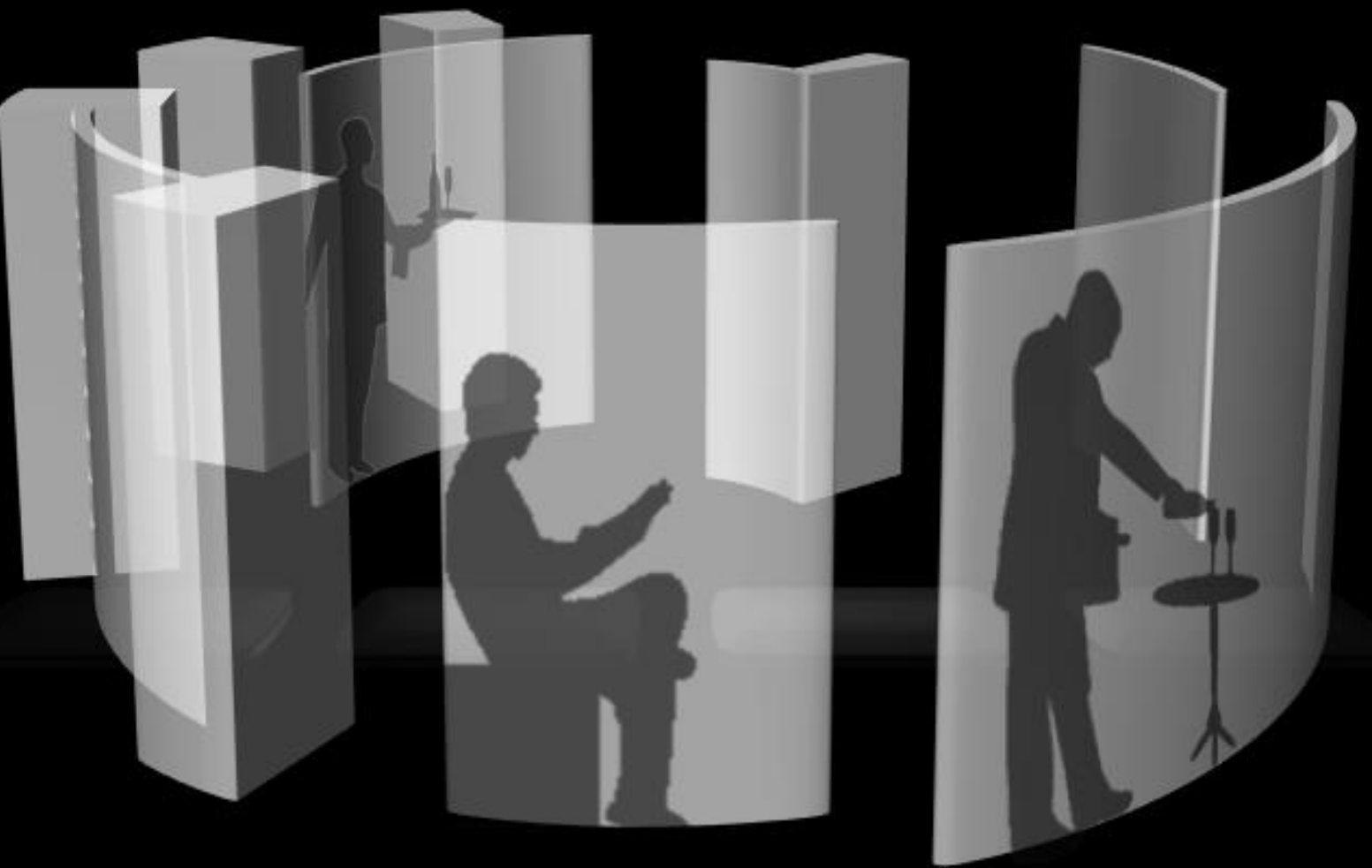
Συνεχίζοντας την πορεία του ο επισκέπτης και έχοντας στρίψει στο δρόμο παρουσιάζεται μπροστά του μια μεγάλη «εγκατάσταση» η οποία απεικονίζει το «Κυβερνητικό Γραφείο». Η εγκατάσταση αιωρείται στην ουσία και αποτελείται από ένα σύμπλεγμα λεπτών γραμμών προς όλες τις κατευθύνσεις σε διάφορα μεγέθη σχηματίζοντας ένα ογκώδες και επιβλητικό στοιχείο εμπεριέχοντας έγγραφα, ονόματα και φωτογραφίες. Η βασική φωτογραφία που είναι ευδιάκριτη είναι του προέδρου της Γαλλίας Ντε Γκωλ του οποίου και το γραφείο απεικονίζεται.

Η εγκατάσταση κόβει στην ουσία το δρόμο του επισκέπτη είναι στη μέση και υποδηλώνοντας ότι οι αποφάσεις και η πολιτική της κυβέρνησης είναι στην ουσία που «διέκοψαν» την καθημερινότητα, την ηρεμία που φαινομενικά επικρατούσε. Επίσης, διατηρήθηκε το στοιχείο του ανοικτού προς το κοινό γραφείο από τη φυσική έκθεση. Η διαφορά είναι ότι στην ψηφιακή έκδοση η εγκατάσταση είναι επιλογή του επιμελητή, ενώ στη φυσική οι επιμελητές δεν είχαν άλλη επιλογή καθώς δεν υπήρχε κλειστό γραφείο στο σημείο, οπότε προσάρμοσαν τη σκέψη τους με βάση το χώρο.

Φεύγοντας από το Κυβερνητικό Γραφείο, ξεκινάει η πρώτη βασική ενότητα της έκθεσης η οποία περιγράφει τις συνθήκες πριν την εξέγερση και τα σημάδια που έδειχναν το δρόμο προς αυτήν. Στην ενότητα αυτή -στη φυσική έκθεση- όλη η πληροφορία βρίσκεται κατά μήκος του δρόμου σε διάφορα σημεία αριστερά και δεξιά προκειμένου οι στάσεις να συνομιλούν μεταξύ τους.

Στην παρούσα μορφή της έκθεσης, η εγκατάσταση που δημιουργήθηκε είναι πάνω στο δρόμο προκειμένου να διακόπτεται για τη «στάση» αλλά ταυτόχρονα η πληροφορία να συνδέεται με τον «δρόμο». Στόχος αυτής της σκέψης ήταν ο επισκέπτης να περνά μέσα από τα σημάδια και τα γεγονότα ακολουθώντας το δρόμο χωρίς να διακόπτεται η ιστορία.

Προχωρώντας με κάποια «κλικ» παραπάνω ο επισκέπτης βρίσκεται μπροστά στην επόμενη εγκατάσταση η οποία συμπεριλαμβάνει αρκετά σημεία της φυσικής έκθεσης πιο συγκεντρωμένα. Ειδικότερα, παρατηρούμε ότι ο σχεδιασμός της έχει μια κυκλική μορφή και ο λόγος που επινοήθηκε είναι προκειμένου να δειχτούν τα γεγονότα με τέτοιο τρόπο που ο επισκέπτης να τα βλέπει με πιο «σφαιρική οπτική» και να υπάρχει στο «κέντρο» των εξελίξεων. Μέσα σε αυτόν τον νοητό κύκλο, ο επισκέπτης θα δει το περιεχόμενο της



εικόνας όλου του καφέ (χαρακτηριστική τέντα και τραπεζάκια) αλλά και των μορφών που θα κάθονται σε αυτά με κίνηση. Επίσης, στο σημείο αυτό θα υπάρχει ηχοτοπίο με μουσική σε χαμηλό τόνο για να δίνεται η αίσθηση της χαλαρότητας.

Σημαντικό στοιχείο της εγκατάστασης είναι οι μορφές που εμφανίζονται ανά διαστήματα σε απέναντι μικρό μέρος της και αφορούν στους καλλιτέχνες και στις σημαντικές προσωπικότητες της εποχής που επισκέπτονταν το συγκεκριμένο καφέ στο Παρίσι. Η διαφορά στο συγκεκριμένο σκεπτικό που αναδεικνύει τα πρώτα σημάδια της ιστορίας σε σύγκριση με τη φυσική έκθεση είναι ότι δεν υπάρχει σύνδεση με το χώρο του συλλόγου του Πανεπιστημίου Αιγαίου και επίσης οι στάσεις εδώ είναι σε ένα χώρο μαζεμένες και συνομιλούν μεταξύ τους βρίσκοντας σε πολύ κοντινή απόσταση μεταξύ τους. Η πληροφορία εδώ είναι σε μικρότερη κλίμακα συγκεντρωμένη άλλοτε σε μικρά κομμάτια «τοιχού» ή σε άλλου είδους «υλικό» σε διάφορα ακανόνιστα μεγέθη.

Ειδικότερα στοιχεία όπως η εικόνα που αντιπροσωπεύει τον βιβλιοπώλη στη φυσική έκθεση και έχει φτιαχτεί με κάρβουνο στην ψηφιακή έκθεση θα σχηματίζεται μπροστά στον επισκέπτη το σχέδιο από την αρχή και θα έχει ακριβώς την ίδια αίσθηση του κάρβουνου. Σε άλλα σημεία δίπλα και πιο πίσω θα παρατηρήσει κάποιος ένα μέρος με τις ρίγες του Daniel Buren αλλά και διάφορα συνθήματα σαν να είναι από πραγματικό τοίχο σε δρόμο όπως επίσης και ένα μέρος αφιερωμένο στην «Παναγία των Παρισίων».

78

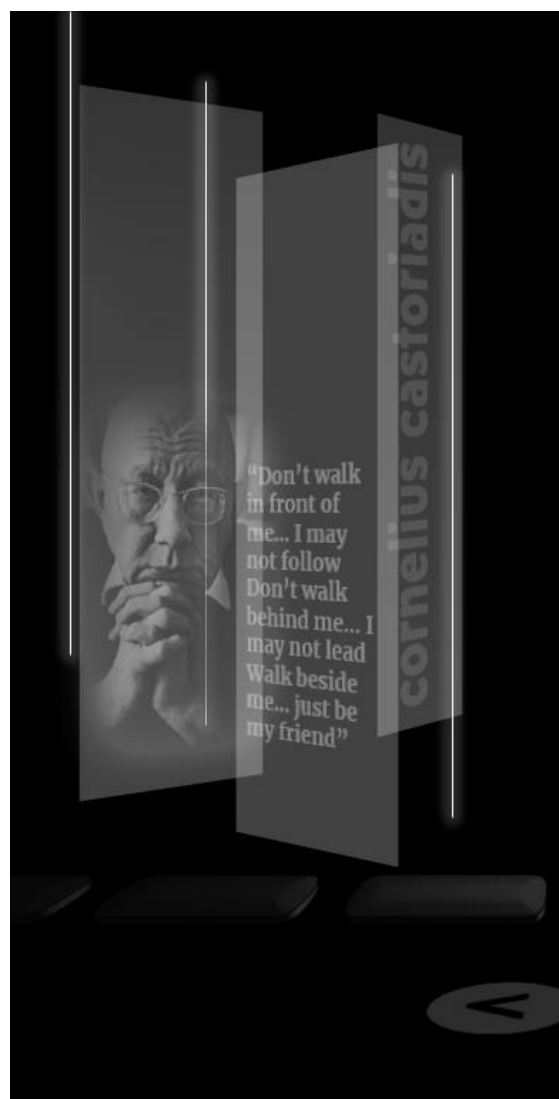
Τέλος, οι καθηγητές εμφανίζονται με το ίδιο σχέδιο που υπάρχει στη φυσική έκθεση σε μια επιφάνεια με εναλλάξ τα χρώματα της γαλλικής σημαίας σε θολή ένταση υποδηλώνοντας και τις δύο κατηγορίες καθηγητών, δηλαδή και εκείνων που τάχτηκαν υπέρ των φοιτητών που εξεγέρθηκαν για το καλό της Γαλλίας αλλά και εκείνους που στράφηκαν ενάντιά τους και απευθύνθηκαν στο κράτος για την εκκένωση των πανεπιστημίων από τους φοιτητές.

Στο επόμενο σημείο θα αναφερθεί η παρουσίαση των διανοητών. Όπως και στη φυσική έκθεση οι διανοητές θα μοιραστούν σε τρία μέρη τα οποία είναι σε εκείνους που σχετίζονται με το πανεπιστήμιο και το φοιτητικό κίνημα, σε εκείνους που σχετίζονται με τον κινηματογράφο και τις τέχνες γενικότερα και τέλος σε εκείνους όπου οι φιλοσοφικές τους απόψεις και η πολιτική τους θέση έδωσαν το στίγμα όσων ακολούθησαν τον Μάη του 68. Οι διανοητές στην φυσική έκθεση αντιπροσωπεύτηκαν με στύλους οι οποίοι ήταν τοποθετημένοι σε τρία διαφορετικά σημεία.

---



79



Το ίδιο θα συμβεί και στην περίπτωση της ψηφιακής έκθεσης με τη διαφορά ότι στην ψηφιακή έκθεση θα παρουσιαστούν σε μεγάλες διάφανες λευκές επιφάνειες -εμβληματικά πορτρέτα στο χώρο- οι οποίες θα φωτίζονται στο σκοτεινό μαύρο κατά τα άλλα τοπίο. Θα βρίσκονται επίσης στη διάρκεια της διαδρομής του επισκέπτη και τα πορτρέτα θα είναι διάσπαρτα στο χώρο αριστερά και δεξιά. Δεν πρόκειται όμως μόνο για εικόνες που δείχνουν την κάθε προσωπικότητα. Όταν ο επισκέπτης θα κοντοστέκεται μπροστά από την επιφάνεια, η εικόνα θα αλλάζει και θα παρουσιάζεται ένα κείμενο ή μια φράση του εκάστοτε διανοητή την οποία ο επισκέπτης θα μπορεί να διαβάσει και να συνδέσει με τον διανοητή και το στίγμα του στην πορεία της εξέγερσης. Το πρώτο σημείο που βρίσκεται διανοητής είναι μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου «κύκλου» καθώς συνδέει τους καθηγητές με το αμφιθέατρο.

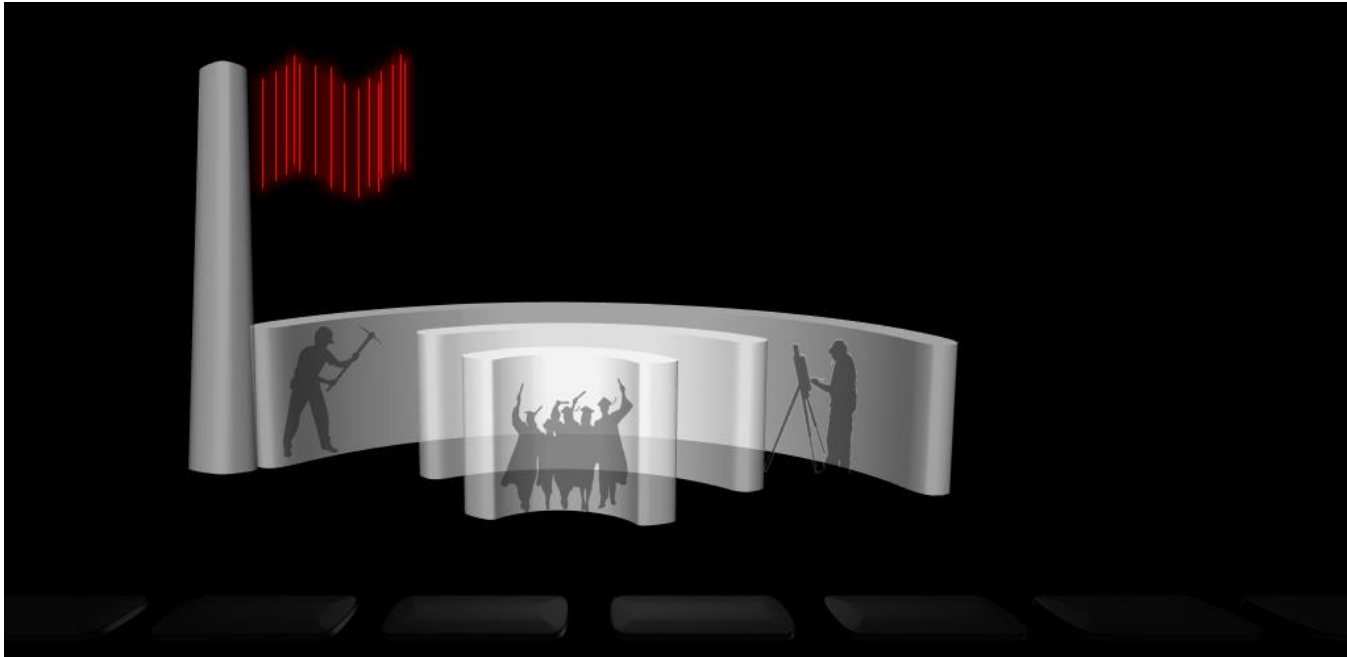
Κάνοντας λίγα βήματα ακόμα ο επισκέπτης βλέπει στην αριστερή πλευρά του δρόμου τρεις στάσεις μαζί. Πρόκειται για τις στάσεις της φυσικής έκθεσης που έχουν σαν περιεχόμενο το Πανεπιστήμιο της Ναντέρ, την Πρωτομαγιά αλλά και το Πανεπιστήμιο της Σορβόνης. Στη φυσική έκθεση χρησιμοποιήθηκαν οι πόρτες των εισόδων από τα γραφεία των καθηγητών κάτι που στην προκειμένη περίπτωση δεν είναι εφικτό. Παρόλα αυτά, η πληροφορία και ο τρόπος παρουσίασης τους θα διατηρηθεί στον ψηφιακό κόσμο όπως ήταν στην φυσική κατάσταση.

80

Συνεχίζοντας στην ψηφιακή διαδρομή, δημιουργείται ξανά το κυκλικό μοτίβο που υπήρχε λίγα βήματα πιο πίσω καθώς βρισκόμαστε ακόμα στην ενότητα με τα πρώτα σημάδια. Η διαφορά σε αυτή την κυκλική σύνθεση είναι ότι βρίσκονται μαζί τρεις πιο μεγάλες και ουσιαστικές στάσεις συγκριτικά με τις προηγούμενες. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για το αμφιθέατρο, τα εργοστάσια και το καλλιτεχνικό εργαστήριο. Στη φυσική έκθεση το αμφιθέατρο αναδείχθηκε όσο πιο ρεαλιστικά γινόταν αφού φτιάχτηκε μέσα σε πραγματικό αμφιθέατρο. Το βίωμα του επισκέπτη σε έναν τέτοιο χώρο σίγουρα θα είναι πιο έντονο αλλά στον ψηφιακό επιχειρήθηκε να αναδειχθεί εξίσου βιωματικά.

Πιο συγκεκριμένα, μπαίνοντας στον κυκλικό χώρο ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να εισέλθει στο αμφιθέατρο όπου παρουσιάζεται με ημικύκλια που παραπέμπουν στο αμφιθέατρο πανεπιστημίου, στην απέναντι πλευρά μπορεί κανείς να διακρίνει τους σχηματισμένους τοίχους και τις μεγάλες σιδερένιες πόρτες εναλλάξ μεταξύ τους παραπέμποντας τον επισκέπτη στα εργοστάσια από τα οποία οι εργάτες ξεχύθηκαν στους δρόμους μαζί με τους φοιτητές και τέλος κλείνοντας νοητά την κυκλική διαδρομή ο επισκέπτης βλέπει το καλλιτεχνικό εργαστήριο το οποίο αναδεικνύεται μέσα από τις απλωμένες αφίσες κρεμασμένες από λεπτά σύρματα που φαινομενικά αιωρούνται παίρνοντας την εικόνα από την αντιπροσωπευτική φωτογραφία που αφορά το εργαστήριο.

---



# 81

Η υπέρβαση σε αυτό το κομμάτι που αφορά στον ψηφιακό είναι το γεγονός ότι ο επισκέπτης καθώς πλησιάζει στο χώρο του αμφιθεάτρου έχει τη δυνατότητα να «καθίσει» σε κάποιο από τα έδρανα. Όπου και αν επιλέξει να καθίσει θα δει σε μια επιφάνεια πάνω στο έδρανο τη φράση «Πάψε να είσαι θεατής» όπου βρισκόταν στον μαυροπίνακα της αίθουσας του πανεπιστημίου.

Η άμεση αντίδραση αυτής της επιλογής είναι η μεταφορά του επισκέπτη σε περιβάλλον με τα στοιχεία της φυσικής έκθεσης. Το ίδιο συμβαίνει και στις τρεις στάσεις της συγκεκριμένης σύνθεσης. Ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να μεταφερθεί σε ένα δεύτερο περιβάλλον στο οποίο βλέπει περισσότερες λεπτομέρειες και στοιχεία της φυσικής έκθεσης.

Παραδείγματος χάριν, στο χώρο του αμφιθεάτρου, μπορεί να μεταφερθεί σε ένα διαφορετικό χώρο στον οποίο βρίσκονται φωτογραφίες, ηχητικά ντοκουμέντα από τις ημέρες των φοιτητών στο πανεπιστήμιο πριν από την εξέγερση, αντικείμενα όπως η γραφομηχανή αλλά και αφίσες ανθρώπων που επηρέασαν το σκεπτικό των φοιτητών. Ο επισκέπτης σε αυτόν τον χώρο μπορεί να εξερευνήσει περισσότερα αντικείμενα, να διαβάσει πληροφορίες αλλά και να ακούσει. Συνεπώς πρόκειται για μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία ακόμα κ αν βρίσκεται στον ψηφιακό χώρο. Το ίδιο ισχύει και για τις άλλες δύο στάσεις.

Συνεχίζοντας και μετά από αυτή την εμπειρία που προσφέρεται στον επισκέπτη προχωράει και βρίσκεται πάλι στο δρόμο όπου το πρώτο πράγμα που βλέπει είναι το δεύτερο μέρος των διανοητών. Συνεχίζει το δρόμο κ βρίσκεται μπροστά σε σκάλες οι οποίες οδηγούν στο δεύτερο επίπεδο του εκθεσιακού χώρου και στη δεύτερη ενότητα της «Σύγκρουσης». Τα σκαλιά -αν και βρισκόμαστε στον ψηφιακό χώρο- επιλέχθηκαν προκειμένου να αποδοθεί η αίσθηση του επισκέπτη

βγαίνοντας από τους χώρους απ' όπου βγήκαν οι συμμετέχοντες (φοιτητές και εργάτες) ότι κατεβαίνει και ο ίδιος στον δρόμο, στο χώρο της μεγάλης σύγκρουσης.

Διαβάζοντας την ανάλυση της φυσικής έκθεσης παρατηρείται ότι βασικό μέλημα των επιμελητών της ήταν να αποδοθεί όσο το δυνατόν περισσότερο το κλίμα της εξέγερσης έτσι όπως εκφράστηκε στους δρόμους της Γαλλίας. Το ίδιο συμβαίνει και στη δική μας ψηφιακή εκδοχή. Ειδικότερα, ο επισκέπτης αφού κατέβει τα σκαλοπάτια (τα οποία σχεδιάστηκαν με βάση την εικόνα των σκαλοπατιών του Πανεπιστημίου της Σορβόνης), βρίσκεται μπροστά στην αίθουσα της σύγκρουσης.

Εισέρχεται σε έναν χώρο σχεδιασμένο σαν ένα παραλληλόγραμμο. Στο κέντρο του χώρου υπάρχει μια 3D εγκατάσταση όπου αποτελείται από ένα σωρό αντικειμένων τα οποία βρίσκονταν στους δρόμους τις εξέγερσης όπως πέτρες, σίδερα, σπασμένα μέρη δρόμου, προσωπικά αντικείμενα, πλακάτ, πεταμένες σημαίες, καπέλα αστυνομικών... Τα αντικείμενα που μπλέκονται ακανόνιστα μεταξύ τους αντιπροσωπεύουν όλη τη σύγκρουση που κυριαρχούσε και από τις δύο αντίθετες ομάδες.

## 82

Επιπλέον στο σημείο, ένα ηχοτοπίο με σειρήνες, τον ήχο της φωτιάς, το σπάσιμο των πεζοδρομίων αλλά και το σύρσιμο αντικειμένων όπως αυτοκινήτων ακούγεται στο χώρο κάνοντας πιο έντονη την αίσθηση του επισκέπτη ότι είναι μέρος όλης της ιστορίας.

Κατά μήκος του χώρου και περιμετρικά της βασικής εγκατάστασης έχουν δημιουργηθεί και οι στάσεις της φυσικής έκθεσης οι οποίες κρίθηκαν και εδώ απαραίτητες. Πιο συγκεκριμένα, έχουν τοποθετηθεί στο χώρο σε διάφορα σημεία και όχι κανονιστικά, φιγούρες που παραπέμπουν σε αστυνομικούς, οι στάσεις του νοσοκομείου, της ORTF, του ODEON, αλλά και οι φιγούρες των φωτογράφων συνθέτουν ένα σκηνικό ζωντανό και σε ένταση.

Βγαίνοντας προς τα έξω ο επισκέπτης βλέπει ακόμα μια ενδιαφέρουσα στάση αυτή του ελληνικού περιπτέρου. Η στάση του περιπτέρου δημιουργείται με μικρές οθόνες η μία δίπλα στην άλλη σε άνισα μεγέθη παίζοντας σε βίντεο με τους αληθινούς συμμετέχοντες της εποχής όπως αυτοί παρουσιάζουν τα γεγονότα σήμερα. Τα βίντεο είναι πολύ μικρής διάρκειας και όλες οι οθόνες παίζουν το ίδιο βίντεο ετεροχρονισμένα και με υπότιτλους. Ο ήχος στα βίντεο θα αφαιρεθεί καθώς όπως και στη φυσική έκθεση αναφέρεται, τα γεγονότα της κατάληψης του περιπτέρου δεν επηρέασαν ιδιαίτερα την εξέλιξη της εξέγερσης και επιπλέον ήδη ο επισκέπτης διένυσε έναν μεγάλο χώρο με αρκετή ένταση και θόρυβο.

---

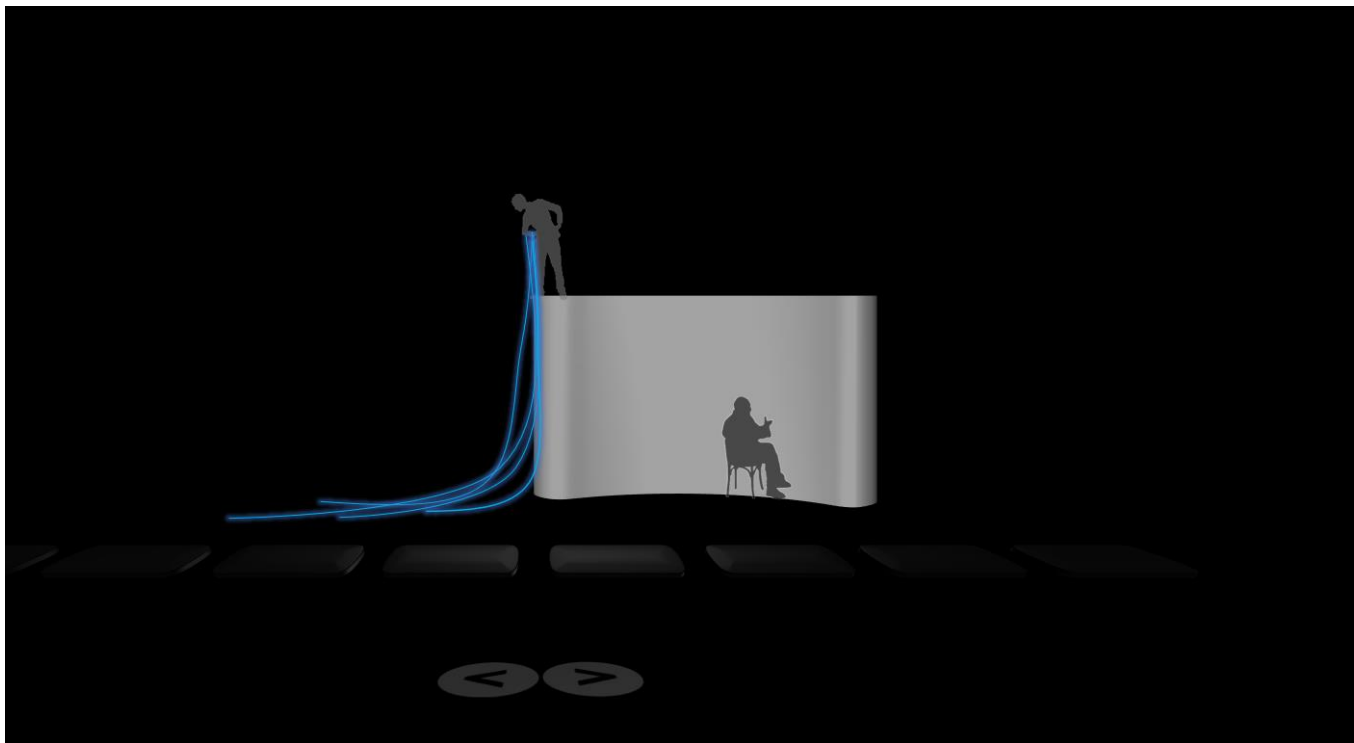




Βγαίνοντας από το χώρο της σύγκρουσης ο επισκέπτης και μόλις περάσει από τη μικρή στροφή στα αριστερά, διακρίνει ένα χώρο που σχεδιάστηκε με βάση στο σχόλιο στη φυσική έκθεση για «τους σιωπηλούς» της εξέγερσης. Κοιτάζοντας την κάτοψη, ο χώρος των σιωπηλών βρίσκεται ακριβώς στη δεξιά πάνω γωνία του χώρου της σύγκρουσης. Σε αυτή τη στάση θα προστεθεί μια λεπτομέρεια η οποία δεν υπάρχει στη φυσική έκθεση.

Πιο συγκεκριμένα, θα σχολιαστεί το γεγονός των σιωπηλών αλλά ταυτόχρονα θα δείξουμε και την ενεργό συμμετοχή των ανθρώπων που βοηθούσαν την εξέγερση από τα μπαλκόνια τους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το γεγονός ότι άνθρωποι έσκιζαν τα σεντόνια τους και από το μπαλκόνι τα πετούσαν βρεγμένα στους φοιτητές προκειμένου να ανακουφιστούν από τα δακρυγόνα της αστυνομίας. Έτσι, στο χώρο που δημιουργήθηκε για τους σιωπηλούς του χτες προστίθεται και η αντίθετη πλευρά.

84



Το σκεπτικό έχει ως εξής: Μια τηλεόραση ακούγεται να παίζει ειδήσεις σε πάρα πολύ δυνατή ένταση σε μορφή ηχοτοπίου και όχι αντικειμένου. Διακρίνονται δύο μορφές στο συγκεκριμένο χώρο. Η μία μορφή είναι σε καθιστή θέση και κοιτάζει στη μία πλευρά ενώ η άλλη βρίσκεται σε όρθια θέση και κοιτάζει προς την αντίθετη κατεύθυνση.

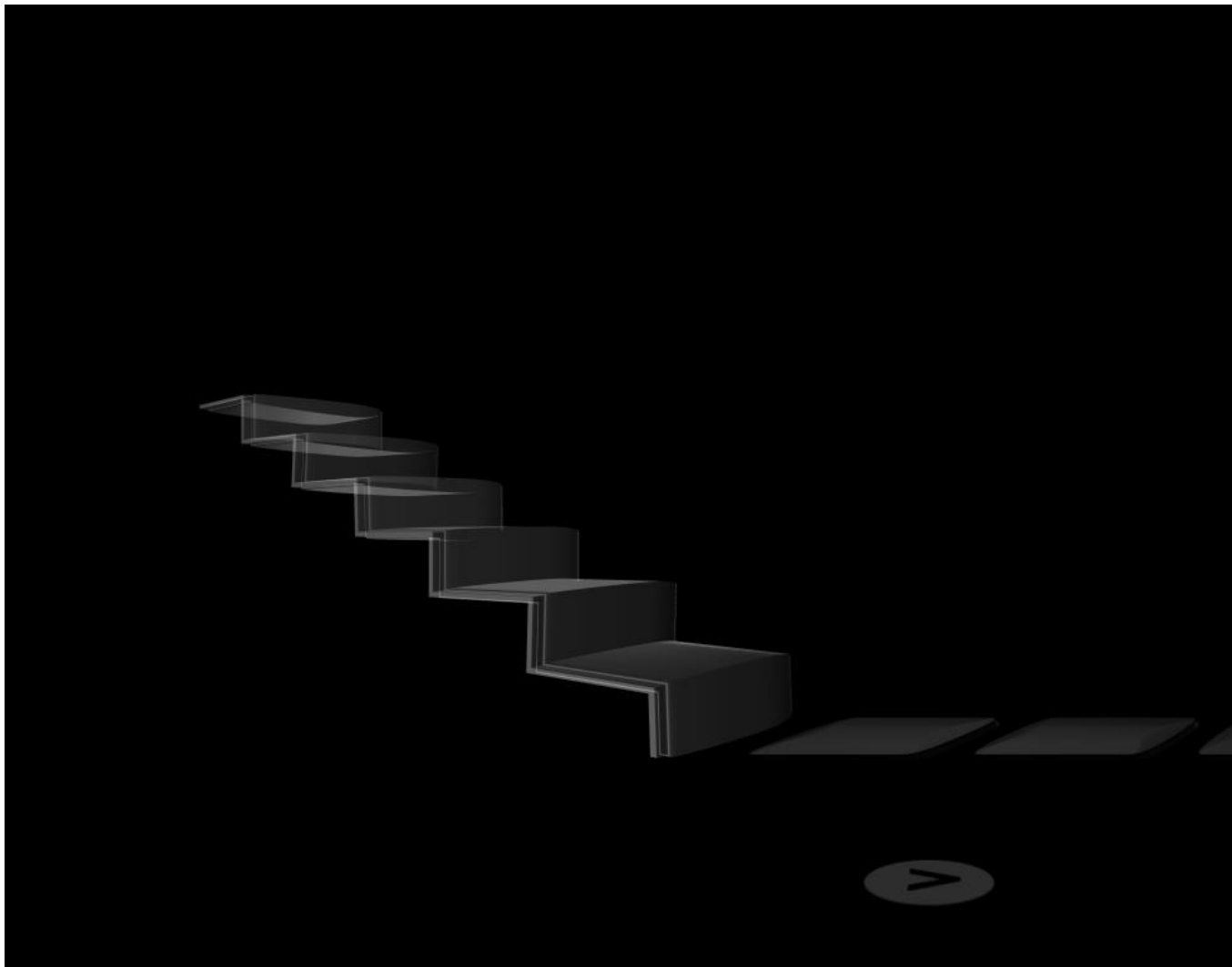
Η μορφή στην καθιστή θέση έχει λευκό πανί δεμένο στο στόμα υποδηλώνοντας την απάθεια που βιώνει σε όλα αυτά που ακούει ή βλέπει ενώ η όρθια μορφή κρατάει πανιά στα χέρια με κίνηση από πάνω προς τα κάτω συμμετέχοντας ενεργά στην εξέγερση ακόμα κ από το σπίτι. Το πανιά εδώ δείχνονται με μπλε

λεπτές γραμμές δανείζοντας το χρώμα που αντιπροσωπεύει το πνεύμα και το όνειρο.

Φεύγοντας από αυτή τη μικρή στάση, ο επισκέπτης βλέπει πάλι σκάλες τις οποίες αυτή τη φορά ανεβαίνει και οδηγείται στην τρίτη κι τελευταία ενότητα, που αφορά τον «Δρόμο των Εκλογών». Το β' μέρος των συγκρούσεων, θα παρουσιαστεί πάνω στις σκάλες. Πιο συγκεκριμένα, η πληροφορία που δόθηκε σχετικά με τις «συμφωνίες της Γκρενέλ», την επιστροφή των εργατών στο εργοστάσιο Wonder και τον αστικό τύπο θα αποτυπωθεί απλά και διακριτικά στις πλευρές των σκαλιών που ανεβαίνει ο επισκέπτης.

Στο σημείο αυτό να αναφερθεί πως διαβάζοντας την φυσική έκθεση διαπιστώθηκε πως η αναφορά στο Χρηματιστήριο αποτελεί στην ουσία μια προσθήκη προκειμένου να εξυπηρετήσει κάποια δυσκολία στο χώρο στησίματος της έκθεσης. Στην ψηφιακή έκθεση αυτή η προσθήκη δεν θα τοποθετηθεί καθώς κρίθηκε ότι δεν αποτελεί κάποια ουσιαστική αναφορά σε κάποιο γεγονός στην τελευταία ενότητα.

85



Φεύγοντας από τα σκαλοπάτια ο επισκέπτης, αντικρίζει ακόμα μια εγκατάσταση που αφορά το θάλαμο των επιχειρήσεων στη μια πλευρά του διαδρόμου. Απεικονίζεται με τον ίδιο τρόπο με τη διαφορά ότι εδώ δεν υπάρχει κλειστός χώρος αλλά κάποιος κυρτός χώρος που μοιάζει να ξεχωρίζει λίγο από τη βασική διαδρομή. Στο σημείο αυτό απεικονίζονται οθόνες -όπως βλέπουμε και στη φυσική έκθεση- με τη διαφορά της έλλειψης των τοίχων.

Λίγα βήματα πιο μετά ο επισκέπτης βλέπει στην ουσία την ίδια εγκατάσταση που είδε στο «κυβερνητικό γραφείο» στην αρχή της έκθεσης -υποδηλώνοντας τον Ντε Γκωλ-, με τη διαφορά ότι υπάρχει απλά το σύμπλεγμα των γραμμών και ακούγεται μόνο το διάγγελμά του σαν ηχοτοπίο.

Βρισκόμαστε ήδη στον τελευταίο διάδρομο της έκθεσης όπου είναι «ο δρόμος προς τις εκλογές» και η βασική εγκατάσταση στη φυσική έκθεση είναι μια κάλπη, οι αφίσες της εποχής πάνω στον «δρόμο» κολλημένες αλλά και ένα ψηφιακό ερωτηματολόγιο. Στην ψηφιακή έκθεση, δεν τοποθετήθηκε κάλπη ή ερωτηματολόγιο. Ο διάδρομος που βρίσκεται ο επισκέπτης, οι διάφανες γκρι πλάκες στην ουσία, από γκρι αρχίζουν να φωτίζονται μόνο με τα χρώματα της Γαλλίας δείχνοντας την ώρα της αλλαγής για τη χώρα. Προχωρώντας προχωράει και ο χρόνος που θα φέρει τη νέα ημέρα.

86

Κλείνοντας, στη φυσική έκθεση λίγο πριν το τέλος της, αφιερώθηκε ένα κομμάτι του διαδρόμου στη διαχείριση της μνήμης του Μάη του 68. Οι επισκέπτες είχαν τη δυνατότητα να συμβάλλουν στη διαμόρφωση της έκθεσης με τη δική τους σκέψη ή μήνυμα απλά με έναν μαρκαδόρο. Στην ψηφιακή μορφή επιλέγεται να μην τοποθετηθεί κάτι αντίστοιχο αφού δεν θα είναι κάτι βιωματικό (η διαδικασία του να γράφει κάποιος).

Βγαίνοντας πια ο επισκέπτης από το χώρο, εμφανίζεται μια επιπλέον σελίδα όπου σχηματίζεται εκείνη την ώρα η αφίσα με τίτλο «La beaute est dans la rue» αφήνοντας στον επισκέπτη ένα αίσθημα νοσταλγίας και ελπίδας για αλλαγή.



## Παρατηρήσεις / Βιωματική Εμπειρία / Συμπεράσματα

Ξεκινώντας αυτή τη μακρά πορεία της διπλωματικής επιλέγοντας το θέμα πάνω στο οποίο θα δούλευα, θυμάμαι έναν μεγάλο ενθουσιασμό και χαρά διότι ένιωθα ότι δεν επέλεξα ένα από τα βαρετά θέματα που σκεφτόμουν μέχρι τότε. Με τη βοήθεια της επιβλέπουσας καθηγήτριάς μου κ. Χουρμουζιάδη και εκμαιεύοντας στην ουσία αυτό που είχα στο μυαλό μου χωρίς να μπορώ να το βάλω σε σωστές προτάσεις καταλήξαμε στην επιλογή της μεταφοράς μιας φυσικής έκθεσης σε ψηφιακή μορφή και πιο συγκεκριμένα την έκθεση «Κάτω από τους κυβόλιθους, εκθέτοντας το Μάη του '68» όπου ήδη είχε λάβει χώρα στο χώρο του πανεπιστημίου.

Οι επόμενοι μήνες που ακολούθησαν θα παραδεχτώ πως ήταν απίστευτα αγχώδεις και στην ουσία χωρίς κάποιο ουσιαστικό αποτέλεσμα. Το γεγονός ότι ψάχνοντας στο διαδίκτυο κάτι αντίστοιχο με αυτό που είχα να φέρω εις πέρας χωρίς κανένα αποτέλεσμα μου προκάλεσε μεγάλη απογοήτευση και εκνευρισμό. Το μόνο που θυμάμαι από εκείνο τον πρώτο καιρό είναι να διαβάζω την περιγραφή της φυσικής έκθεσης και να προσπαθώ να σκεφτώ πως θα τη μεταφέρω ή μετατρέψω στην ψηφιακή πλατφόρμα «Blender». Μάταια όμως. Και ήταν λογικό αν σκεφτεί κανείς ότι δεν ήξερα τι ακριβώς μπορεί να φτιάξει κάποιος στο συγκεκριμένο πρόγραμμα.

# 87

Ξεκινώντας λοιπόν δειλά δειλά και αναλύοντας το σκεπτικό των επιμελητών της φυσικής έκθεσης, άρχισαν να μου έρχονται εικόνες και ιδέες. Οι πρώτες μου σκέψεις και σχέδια αποτυπώθηκαν σε ένα power point και αφορούσαν κυρίως το σχεδιαστικό κομμάτι του χώρου. Και θα σταθώ ιδιαίτερα στο συγκεκριμένο σημείο. Επιστρατεύοντας τη μνήμη μου στην αρχή του σχεδιασμού, συνειδητοποίησα ότι ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα που αντιμετώπισα ήταν το ζήτημα του χώρου που έβλεπα στο πρόγραμμα Blender. Θα ακουστεί σαν ειρωνεία φυσικά αφού μιλάμε για ψηφιακό χώρο όπου τίποτα και κανένας δεν σε σταματά.

Πιο συγκεκριμένα, θα έλεγα πως το πρώτο πρόβλημα που αντιμετώπισα ήταν ότι δεν μπορούσα να διαχειριστώ το γεγονός ότι είχα στα χέρια μου έναν ατελείωτο και χωρίς όρια χώρο. Δεύτερον, δεν μπορούσα να παρακάμψω το γεγονός ότι το Πανεπιστήμιο σαν χώρος είχε άμεση σχέση με το θέμα ενώ ο δικός μου χώρος στερούνταν συναισθηματικής/νοητικής σύνδεσης.

Από την άλλη πλευρά καιρόμουν ιδιαίτερα που η ιδέα μου δεν είχε διαμορφωθεί σε κανένα σημείο με βάση τα πρακτικά ζητήματα που αντιμετωπίζει ένας επιμελητής στον φυσικό χώρο όπως πόρτες, παράθυρα ή πυροσβεστικούς κρουνοί. Αποτέλεσμα ήταν να συνειδητοποιήσω ότι δεν με απασχολούσε καθόλου το γεγονός να διατηρήσω στην εικόνα ή στη διαμόρφωση το φυσικό χώρο της έκθεσης οπότε ήμουν έτοιμη να δημιουργήσω κάτι νέο που θα σχετίζονταν περισσότερο με το θέμα μου και ίσως η ιδέα ήταν άμεσα συνδεδεμένη με κάποιο ιδιαίτερο στοιχείο αλλά θα διέφερε από έναν χώρο τύπου «Πανεπιστήμιο».

---

Συνεχίζοντας, ένα άλλο σημείο που μου έκανε εντύπωση, είναι το κομμάτι των χειροποίητων κατασκευών. Είδαμε πως το μεγαλύτερο κομμάτι των εκθεμάτων στη φυσική έκθεση ήταν οι κατασκευές των φοιτητών. Παραδείγματος χάριν οι αστυνομικοί, το εργοστάσιο αλλά και οι διανοητές. Στον ψηφιακό χώρο, δεν υπάρχει η έννοια της χειροπιαστής κατασκευής αλλά μόνο η έννοια της σύνθεσης ίσως ή της σχεδίασης ενός αντικειμένου που μπορεί να εξυπηρετήσει το σκοπό μας.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση θεωρώ ότι η αίσθηση της δημιουργίας είναι η ίδια αλλά ίσως χάνεται το κομμάτι της αλληλεπίδρασης ανθρώπου – αντικειμένων καθώς στον ψηφιακό κόσμο βλέπει τελικά κάποιος μόνο το αποτέλεσμα σχεδιασμένο χωρίς να έχει διαμορφώσει με τα χέρια του κάποιο υλικό. Σημαντική παρατήρηση είναι ότι οι κατασκευές εμπεριέχουν τον κίνδυνο της καταστροφής μέσα στο χρόνο εξαιτίας των υλικών τους, ενώ η ψηφιοποίηση τους ή ο σχεδιασμός τους σε πρόγραμμα δεν μπορεί να τις βλάψει.

Προχωρώντας, το ζήτημα της μεταφοράς, της διατήρησης ή μη κάποιων συγκεκριμένων στοιχείων αυτούσιων ή παραλλαγμένων με δυσκόλεψε αρκετά. Η διαδικασία του να σκεφτώ κάτι διαφορετικό από αυτό που έβλεπα αλλά ταυτόχρονα να μην χάσει το νόημα του δεν ήταν ιδιαίτερα εύκολη και ακόμα δεν ξέρω αν τα κατάφερα. Στόχος μου εξ αρχής όπως έχει αναφερθεί και πιο πάνω ήταν να διατηρήσω τα νοήματα και τα βασικά στοιχεία αλλά ταυτόχρονα να αξιοποιήσω όλη τη μαγεία που προσφέρει ο ψηφιακός κόσμος.

88

Παρόλα αυτά, πιστεύω ότι σε κάποια σημεία όπως αυτό των διανοητών, σχεδιάστηκε και μεταφέρθηκε σαν ιδέα πολύ καλύτερα στον ψηφιακό χώρο παρά στη φυσική έκθεση. Ειδικότερα, οι κατασκευές από χαρτόνι στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν φαίνεται να απέδωσαν τον βάθος και το κύρος των προσωπικοτήτων που παρουσίαζαν, ενώ οι υπερμεγέθεις διαφάνειες στη μέση της διαδρομής με τα πρόσωπα και τα κείμενα τους είναι πιο επιβλητικά και εμφανή μέσα στο χώρο.

Σε πολλά σημεία αντιθέτως, αξίζει να αναφερθεί ότι δεν μπορούσα να βρω λύση. Είναι θεωρώ ακόμα και αυτή η περίπτωση μια παρατήρηση στην όλη διαδικασία καθώς με απασχολεί ακόμα το γεγονός ότι δεν μπόρεσα να σκεφτώ κάτι. Παραδείγματος χάριν, θα παρατηρήσει εύκολα κάποιος ότι στην ψηφιακή εκδοχή στο τρίτο μέρος, «στο δρόμο προς τις εκλογές», δεν υπάρχει κάτι που να μοιάζει με κάλπη ή ψηφιακή ψηφοφορία. Ο λόγος ήταν ότι δεν μου ταίριαζε τίποτα με το μοτίβο που ακολούθησα σχεδόν σε όλη την διαδρομή και αποφάσισα τελικά να αποδώσω τον δρόμο των εκλογών σαν «δρόμος προς αλλαγή» χρησιμοποιώντας τα χρώματα της Γαλλίας στο χώρο και αφήνοντας στη φαντασία του επισκέπτη το τελείωμα της έκθεσης.

Ένα δεύτερο παρόμοιο πρόβλημα από άλλη οπτική ήταν το γεγονός ότι δεν μπορούσαν κάποιες ιδέες μου να γίνουν αντιληπτές εμπράκτως. Πιο συγκεκριμένα, από την αρχή του σχεδιασμού ήξερα ότι ήθελα να ξεφύγω από την κατασκευή των τοίχων. Ήταν κάτι που με εμπόδιζε όμως αφού δεν γνώριζα αν

---

γινόταν να «αφήνω» απλά πράγματα μετέωρα στο χώρο ή να γράφονται κείμενα χωρίς κάποιο ταμπλό ή τοίχο.

Σε αυτό το σημείο να αναφέρω πως καταλήγω στο συμπέρασμα ότι η μεταφορά ενός ήδη υπάρχοντα εκθεσιακού σχεδιασμού στον ψηφιακό χώρο είναι εφικτή. Αυτό που διακρίνει τις περιπτώσεις θεωρώ πως είναι οι επιλογές του εκάστοτε «ψηφιακού επιμελητή» και πώς αυτός θέλει να αποδώσει το σύνολο και την ουσία της φυσικής έκθεσης.

Υπάρχει η δυνατότητα να διατηρηθούν όλα τα στοιχεία αυτούσια και να μεταφερθούν αλλά και η δυνατότητα της μίξης των αλλαγών και των προϋπαρχόντων στοιχείων. Υπάρχει φυσικά και η επιλογή της πλήρους αλλαγής της έκθεσης και δημιουργίας της εξ αρχή η οποία μοιάζει να είναι μεν ευκολότερο σενάριο αλλά σίγουρα σε αυτή την περίπτωση θα υπάρχουν άλλου είδους δυσκολίες.

Δεν θα έλεγα σε αυτό το σημείο αν μια αφηγηματική έκθεση -στην περίπτωση που παραμένει ίδια σε μεγάλο βαθμό- εκφράζεται καλύτερα στη μία περίπτωση ή στην άλλη. Σίγουρα πολλοί θα υποστηρίξουν ότι ο ψηφιακός σχεδιασμός δεν θα μπορέσει ποτέ να αντικαταστήσει τον σχεδιασμό σε φυσικό χώρο και οι επισκέπτες δεν θα νιώσουν ποτέ το συναίσθημα που έχουν βλέποντας δια ζώσης μια έκθεση ή ένα μουσείο.

89

Πρόκειται για δύο διαφορετικές καταστάσεις όπου σε κάποια σημεία τα αφηγηματικά στοιχεία θα έχουν περισσότερη αξία να τα δει κάποιος από κοντά και κάποια άλλα που θα μπορούν να αποτυπωθούν στον ψηφιακό κόσμο όπως ακριβώς τα φαντάζεται κανείς δίχως περιορισμούς. Η συνύπαρξη και των δύο περιπτώσεων θεωρώ πως πλέον είναι αν όχι αναγκαία τότε ιδανική, καθώς ένα άλλο μεγάλο ποσοστό επισκεπτών σίγουρα θα επιλέξουν τον ψηφιακό σχεδιασμό για πολλούς λόγους. Οι υπερβάσεις που γίνονται στον σχεδιασμό της έκθεσης στον ψηφιακό χώρο μπορούν να τραβήξουν τα βλέμματα και την προσοχή ανθρώπων που θα υποστηρίξουν ότι βαριούνται τα κλασικά μουσεία ή το να επισκέπτονται εκθέσεις.

Κλείνοντας, η ολοκλήρωση της παραπάνω εκθεσιακής πρότασης, μας αποδεικνύει σε ένα μεγάλο ποσοστό το αρχικό ερώτημα: «το αν είναι εφικτή η μεταφορά μιας φυσικής έκθεσης στον ψηφιακό κόσμο». Η απάντηση είναι θετική αλλά σίγουρα το ενδεχόμενο αυτής της πρότασης είναι πολλά υποσχόμενο για το μέλλον με περαιτέρω έρευνα και επεξεργασία. Μια διπλωματική εργασία μπορεί να τελειώνει εδώ αλλά θα ήταν εξαιρετικά μεγάλο το ενδιαφέρον να μπορέσει αυτή η ιδέα να υλοποιηθεί στην πράξη προκειμένου να διαπιστωθούν και άλλα σημεία και ενδεχόμενα που δεν βρέθηκαν στην θεωρία.





Στο σημείο αυτό, θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κα. Αναστασία Χουρμουζιάδη, που με παρότρυνε και με βοήθησε να υποστηρίξω όλο το θέμα της εργασίας αλλά και που μου έδωσε την ευκαιρία να συνεργαστώ μαζί της. Δευτερευόντως θα ήθελα να ευχαριστήσω και τους συμφοιτητές μου που πραγματικά ανησυχούσαν για μένα έναν ολόκληρο χρόνο και με «κυνηγούσαν» με μηνύματα και τηλέφωνα προκειμένου να με πείσουν να μη φοβάμαι όλο αυτό το ταξίδι της διπλωματικής. Πιο συγκεκριμένα, θα ήθελα να ευχαριστήσω το στήριγμα και φίλο μου Ιωάννη-Πορφύριο Καποδίστρια αλλά και τη Χαρά Ζεέρη! Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στον αγαπημένο μου πατέρα που χωρίς αυτόν δεν θα είχα τολμήσει ξανά να κυνηγήσω το όνειρό μου.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Burke, S. (2017, Νοέμβριος 27). A New Museum Exists Solely in VR. What Does that Mean for the Future? Ανάκτηση Απρίλιος 17, 2022, από artsy.com:

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-new-museum-exists-solely-vr-future>

Cameron, F. (2004, Σεπτέμβριος). Digital futures II : museum collections, documentation and shifting knowledge paradigms. *Collections A Journal for Museum and Archives Professionals*, 1(3), σσ. 243-260.

Carvajal, D. (2019, Οκτώβριος 15). Meeting the 'Mona Lisa' for an Intimate (Virtual) Rendezvous. Ανάκτηση Απρίλιος 16, 2022, από nytimes:

<https://www.nytimes.com/2019/10/15/arts/design/mona-lisa-vr-louvre.html>

Celant, G. (1996). Visual Machine: art installation and its modern archetypes. Στο B. F. R. Greenberg, *Thinking About Exhibitions* (σσ. 371-386). London & New York: Routledge.

Chen, K. (2013, Ιούλιος 4). The Disciplinary Power of Museums. *International Journal of Social Science and Humanity*, 3(4), 407-410.

91

Coates, C. (2020, Ιανουάριος 17). Virtual Reality is a big trend in museums, but what are the best examples of museums using VR? Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από museumnext: <https://www.museumnext.com/>

Enns, D. (2018, Μάρτιος 18). Museum uses Virtual Reality to allow blind people to 'see' famous sculptures. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από museumnext:

<https://www.museumnext.com/events/>

Hillier, B. H. (1984). *The Social Logic of Space*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. New York: Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and their Visitors*. London: Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture (Museum Meanings)*. London: Routledge.

Horvath, S. (2019, Ιούλιος 31). The Kremer Museum. Ανάκτηση Απρίλιος 17, 2022, από unwinnable.com: <https://unwinnable.com/2019/07/31/the-kremer-museum/>

Iversen, M. (2003). *Alois Riegl. Art History and Theory*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.

Jerald, J. (2016). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. New York: Association for Computing Machinery.

---

Krauss, R. (1990, Οκτώβριος). The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum. The MIT Press, 54(102), σσ. 3-17.

Kreuger, A. (2017, Αύγουστος 25). How Compatible Should Museums Be? <https://kunstkritikk.com/how-compatible-should-museums-be-and-exhibitions-andart/>

Kwon, H. H. (2003). Toward the Synchronized Experiences between Real and Virtual Museum. APAN. Fukuoka: Korea Institute of Science & Technology.

Lord, B. (2006, Μάρτιος). Foucault's museum: difference, representation, and genealogy. Museum and society, 4(11-14).

MacDonald, S. (2011). A companion to Museum Studies. West Sussex: Blackwell.

Marín-Morales, J. H.-T. (2019, Οκτώβριος 15). Real vs. immersive-virtual emotional experience: Analysis of psycho-physiological patterns in a free exploration of an art museum. Plos One, 14(10).

McClellan, A. (2008). The Art Museum from Boullée to Bilbao. California: University of California Press.

Modigliani VR. The Ochre Atelier. (x.x.). Ανάκτηση Απρίλιος 4, 2022, από [www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk): <https://www.tate.org.uk/whats-on/tatemodern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>

Naredi-Rainer, P. (2006). Museum Buildings: A Design Manual (Design Manuals). Mishawaka: Better World Books.

Pevsner, N. (1976). A History of Building Types. Princeton, N.J: Princeton University Press.

Sandell, R. (2007). Museums, Prejudice and the Reframing of Difference. New York: Routledge.

STEAM. (x.x.). Ανάκτηση Απρίλιος 4, 2022, από [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com): [https://store.steampowered.com/app/1087320/Smithsonian\\_American\\_Art\\_Museum\\_Beyond\\_The\\_Walls/](https://store.steampowered.com/app/1087320/Smithsonian_American_Art_Museum_Beyond_The_Walls/)

Sutherland, I. (1965). The Ultimate Display. Proceedings of the Congress of the International Federation of Information Processing, 2, 506-508.

Sylaiou, S. L. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. Journal of Cultural Heritage, 10, 520-528.

touchingmasterpieces. (x.x.). Ανάκτηση Απρίλιος 4, 2022, από [touchingmasterpieces.com/](http://touchingmasterpieces.com/)

<https://touchingmasterpieces.com/>

---

Turner - McMullan, J. (2018, Μάρτιος 26). The History of Virtual Reality. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από immotionvr: <https://immotionvr.com/blog/the-history-of-virtual-reality/>

Tzortzi, K. (2017). Museum Space: Where Architecture Meets Museology. London: Taylor & Francis Inc.

Wilbur, S. S. (1997, Δεκέμβριος). A framework for immersive virtual environments five: Speculations on the role of presence in virtual environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(6), 603-616.

Wucherjo. (2015, Οκτώβριος 18). Expanding human fields of vision. Ανάκτηση από msufilmmandarchitecture.wordpress.com: <https://msufilmmandarchitecture.wordpress.com/2015/10/18/expanding-human%20fields-of-vision/>

Άγνωστος. (2006). Θόλος - Τεχνολογία. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2020, από tholos254.gr: <http://www.tholos254.gr/gr/tecnologia.html>

Άγνωστος. (2019, Ιούνιος 4). Άνοιξε τις πόρτες του το πρώτο μουσείο στον κόσμο για την χαμένη Ατλαντίδα <https://parallaximag.gr/epikairo-tita/ellada/anoikse-tis-portes-tou-to-protomouseioston-kosmo-gia-tin-chameni-atlantida>

93

Άγνωστος. (2019, Απρίλιος 10). Το Εικονικό Μουσείο πάει στο ΠΑΜΕΜΜΑΖΙ. Ανάκτηση Απρίλιος 4, 2022, από athenscitymuseum: [http://athenscitymuseum.blogspot.com/2019/04/blog-post\\_10.html](http://athenscitymuseum.blogspot.com/2019/04/blog-post_10.html)

Άγνωστος. (2020). Εικονική Ξενάγηση στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από cycladic.gr: <https://cycladic.gr/page/ikoniki-xenagisi-stomousio-kikladikis-technis>

Άγνωστος. (x.x.). 2monochannels. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από 2monochannels: <http://www.2monochannels.com/the-7-keys/>

Άγνωστος. (x.x.). gnhm.gr. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από gnhm.gr: <https://www.gnhm.gr/education/>

Άγνωστος. (x.x.). holland. Ανάκτηση Μάρτιος 17, 2022, από holland: <https://www.holland.com/global/tourism/holland-stories/golden-age.htm>

Αθανασοπούλου, Β. Γ.-Ι. (2002). Οι Διαστάσεις των Πολιτιστικών Φαινομένων. Πολιτιστικό Πλαίσιο. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Αρβανίτης, Κ. (2015, Ιούνιος). Διασύνδεση του Microsoft Kinect με 3D Gaming Engine και υλοποίηση συστήματος Real-Time Dynamic Skeleton Retargeting. Πάτρα: Πανεπιστήμιο Πατρών.

---

Ασημακόπουλος, Δ. (2009). Το σύνθετο υποστύλωμα κατά την ύστερη αρχαιότητα. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Έλληνα, Ε. (2019, Αύγουστος). Έρευνα για τον σχεδιασμό Γραφικής Διεπαφής και Εμπειρίας Χρήστη για μέγιστη εμπύθιση σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Ιωαννίδης, Κ. (2006). Η έννοια του «λανθάνοντος θεατή»: Riegl, Fried, Wollheim. Στο Χρύσανθος Χρήστου. Αφιέρωμα (σσ. 69-75). Θεσσαλονίκη: University Studio.

Κοσκινά, Α. Γ. (2003). Οι στόχοι και η τυπολογία των εικαστικών εκθέσεων. Στο Μ. Γ. -Ι. Βιγιεράτου, Πολιτιστική Πολιτική και Διαχείριση (σσ. 117-154). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Λέπουρας, Γ. Α. (2015). Εισαγωγή στην Εικονική Πραγματικότητα. Στο Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Ματσαρίδου, Α. (2014, Απρίλιος 1). Η ιστορική εξέλιξη των μουσείων από την Αρχαία Ελλάδα έως και τον 20ο αιώνα. Ανάκτηση από [pemptousia: https://www.pemptousia.gr/2014/04/i-istoriki-exelixa-ton-mousion-apo-ti/](https://www.pemptousia.gr/2014/04/i-istoriki-exelixa-ton-mousion-apo-ti/)

94

Μεϊμάρης, Μ. (1997). Ανάπτυξη, εφαρμογές και προοπτικές της Εικονικής Πραγματικότητας. From Computer Graphics to Virtual Reality. ΑΤΕ.

Μπαρού, Λ. (2013, Ιούνιος). Η έννοια της περιπλάνησης στους σύγχρονους μουσειακούς χώρους. Η διερεύνηση της κίνησης ως θεμελιακό δομικό μοντέλο στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών.

Νάκου, Ε. (2001). Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός. Από τη σκοπιά της θεωρίας του υλικού πολιτισμού, της μουσειολογίας και της μουσειοπαιδαγωγικής. Αθήνα: Νήσος.

Νικονάνου, Ν. (2006). Έκθεμα και επισκέπτης: μορφές επικοινωνίας σε εκθεσιακούς χώρους. Στο Δ. Μ. Παπαγεωργίου, Πολιτιστική Αναπαράσταση. Αθήνα: Κριτική Τρία.

Ουσταδάκη, Κ. (2017, Ιούνιος ). Η εμπειρία στο ψηφιακό μουσείο Μελέτη περίπτωσης: Ψηφιακό Μουσείο Ακαδημίας Πλάτωνος . Αθήνα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Παπαμαρινόπουλος, Σ. (2005). The Atlantis Hypothesis: Searching for a Lost Land. Proceedings of the International Conference on "The Atlantis Hypothesis: Searching for a Lost Land" (σ. 592). Μήλος: Ηλιότοπος.

Σολομών, Ε. (2012). Τα μουσεία ως αντικείμενα, αναζητώντας τρόπους προσέγγισης. Στο Ε. Β. Γιαλούρη, Υλικός πολιτισμός. Η ανθρωπολογία στην χώρα των πραγμάτων. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

---