



Διπλωματική Εργασία Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών

**“Σχεδίαση Διαδραστικού Εκθέματος για την Πολιτιστική
Κληρονομιά των Βλάχων της Βέροιας”**



Γενοβέφα Ζούρκου 5112016035

Τριμελής Επιτροπή

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Φλωρεντία Οικονομίδου

1ο Μέλος: Ειρήνη Λεοντακιανάκου

2ο Μέλος: Παναγιώτης Κυριακουλάκος

“Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία είναι εξ' ολοκλήρου δικό μου έργο και κανένα μέρος της δεν είναι αντιγραμμένο από έντυπες ή ηλεκτρονικές πηγές, μετάφραση από ξενόγλωσσες πηγές και αναπαραγωγή από εργασίες άλλων ερευνητών ή φοιτητών. Όπου έχω βασιστεί σε ιδέες ή κείμενα άλλων, έχω προσπαθήσει με όλες μου τις δυνάμεις να το προσδιορίσω σαφώς μέσα από την καλή χρήση αναφορών ακολουθώντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία.”

Ευχαριστίες

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, Οικονομίδου Φλωρεντία, για την καθοδήγηση και υποστήριξή της καθ'όλη τη διάρκεια εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας.

Στη συνέχεια θα ήθελα να ευχαριστήσω τα άτομα από το Σύλλογο Βλάχων Βέροιας που με καλοδέχτηκαν και με φιλοξένησαν στο χώρο τους. Συγκεκριμένα ευχαριστώ τον (τότε) πρόεδρο του Δ.Σ. του Συλλόγου Δημήτρη Πίσκο για την παραχώρηση του χώρου, την Τασούλα Πίσκου για τη στήριξη και τη βοήθειά της και τον Τάκη Γκαλαϊτση για την καθοδήγησή του στο κομμάτι της έρευνας σχετικά με τους Βλάχους καθώς και για την πολύ ευγενική παραχώρηση των βιβλίων του για όσο καιρό τα χρειάστηκα.

Τέλος, ευχαριστώ την οικογένειά μου και τους φίλους μου που με βοήθησαν και με στήριξαν καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου και της εκπόνησης της παρούσας εργασίας.

Περίληψη

Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας και των κινηματογραφικών μέσων υιοθετείται όλο και περισσότερο σε πολιτιστικούς χώρους, ιδιαίτερα σε μουσεία, ώστε να προσελκύσουν μια ευρεία γκάμα ανθρώπων διαφορετικής ηλικίας και κουλτούρας, για να μεταδώσουν πληροφορίες, να διατηρήσουν και να αναβιώσουν ξεχασμένες ιστορίες πολιτισμού. Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως στόχο, μέσα από την καταγραφή θεμάτων πολιτιστικής κληρονομιάς και στη συνέχεια τη σχεδίαση ενός διαδραστικού εκθέματος για την προβολή αυτών, να παρακινήσει τους ανθρώπους να συμμετέχουν στη διαφύλαξη της τοπικής τους πολιτιστικής κληρονομιάς. Ακόμα, θα εξεταστεί πώς η παρουσία φυσικών αντικειμένων και η αλληλεπίδραση με αυτά καθώς και ο συνδυασμός τους με ψηφιακά μέσα, όπως είναι το βίντεο και ο ήχος, μπορούν να προσφέρουν μια εναλλακτική και πιο ελκυστική πρόταση για την ανάδειξη πληροφοριών. Τέλος, θα διερευνηθεί πώς η συνολική εμπλοκή όλων αυτών μαζί μπορεί να διαμορφώσει καινούριες συνθήκες οι οποίες θα συμβάλλουν στην καλύτερη εμπειρία των επισκεπτών σε χώρους ιστορικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος.

Περιεχόμενα

Περίληψη	4
1- Εισαγωγή	7
1.1 - Στόχος και σκοπός	7
1.2 - Μεθοδολογία	8
1.3 - Δομή Εργασίας	8
2 - Έρευνα	9
2.1 - Α' μέρος - Θεωρητικό υπόβαθρο της εφαρμογής	9
2.1.1 - Θεμελιώδεις Έννοιες της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς	9
2.1.1.1 - Ορισμός	9
2.1.1.2 - Διαφύλαξη Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς	10
2.1.2 - Το Μουσείο	12
2.1.2.1 - Ορισμός	12
2.1.2.2 - Εισαγωγή	13
2.1.2.3 - Εμπειρία επισκέπτη στο Μουσείο	13
2.1.2.4 - Πολυαισθητηριακή Εμπειρία	16
2.1.2.5 - Απτή Αλληλεπίδραση ως μέσο αφομοίωσης πληροφοριών	17
2.1.3 - Έκθεση	18
2.1.3.1 - Εισαγωγή	18
2.1.3.2 - Τύποι Εκθέσεων και Τρόποι Παρουσίασης Περιεχομένου	18
2.1.3.3 - Το έκθεμα	23
2.1.4 - Σχεδίαση Έκθεσης σε Μουσείο	25
2.1.4.1 - Εισαγωγή	25
2.1.4.2 - Αφήγηση	26
2.1.4.3 - Γραφιστικά	26
2.1.4.3.1 - Σύνθεση	27
2.1.4.3.2 - Τυπογραφία	27
2.1.4.3.3 - Χρώμα	28
2.1.4.4 - Χώρος	30
2.1.4.5 - Φωτισμός	31
2.1.5 - Διαδραστικά Εκθέματα σε Μουσεία	32
2.1.5.1 - Έκθεση για τον Paul Gauguin στο Fondation Beyeler	32
2.1.5.2 - Διαδραστική έκθεση για το αρχείο του Pieve Santo Stefano στο Μουσείο Μικρού Ημερολογίου Τοσκάνης	32
2.1.5.3 - "Shop Life" στο Tenement Museum	35
2.1.5.4 - "Ζωντανό Μουσείο" Ιστοσελίδας Λαογραφικού Μουσείου Μετσόβου	36
2.1.5.5 - Συμπεράσματα	38
2.2 - Β' μέρος - Ιστορικά στοιχεία Βλάχων	39
2.2.1 - Η πόλη της Βέροιας	39
2.2.2 - Οι Βλάχοι της Βέροιας	40

2.2.2.1 - Καταγωγή - Πρώτα βλαχοχώρια	40
2.2.2.2 - Εγκατάσταση στη Βέροια	42
2.2.3 - Ο τρόπος ζωής των Βλάχων	43
2.2.3.1 - Βλάχικη Οικογένεια	43
2.2.3.2 - Ασχολίες/Επαγγέλματα των Βλάχων	44
2.2.3.3 - Βλάχικος γάμος	45
2.2.3.4 - Γιορτές - Φαγητό	47
3- Σχεδίαση Εκθέματος	48
3.1 - Υλοποίηση	48
3.1.1 - Δομή Εκθέματος	48
3.1.1.1 - Περιγραφή και Λόγοι Επιλογής Οπτικοαουστικού Υλικού	50
3.1.2 - Διάδραση Εκθέματος	59
3.1.3 - Οπτικοποίηση Πληροφοριών	60
3.1.4 - Αισθητική	61
3.1.5 - Απευθυνόμενο Κοινό	62
3.2 - Πρωτότυπο	62
3.3 - Τεχνολογία & Εργαλεία	71
3.4 - Σχεδίαση Αναμνηστικών Καρτ Ποστάλ	72
4 - Αξιολόγηση	82
4.1 - Σκοπός & Μέθοδος	82
4.2 - Συμμετέχοντες	82
4.3 - Περιγραφή	84
4.4 - Αποτελέσματα	90
4.5 - Συμπεράσματα	95
5 - Γενικά Συμπεράσματα και Προτάσεις Επανασχεδιασμού	96
6 - Βιβλιογραφία	98
7- Σύνδεσμοι	99
8 - Παράρτημα	100

1- Εισαγωγή

Στη σημερινή εποχή η παράδοση είναι μια αξία της ζωής μας που σιγά σιγά αρχίζει και χάνει τη σημαντικότητα της. Λίγοι είναι οι νέοι άνθρωποι που εξακολουθούν να ενδιαφέρονται για τις ρίζες τους. Τα άτομα που δραστηριοποιούνται στο κομμάτι της έρευνας για τη συνέχιση των παραδόσεων συνήθως είναι οι πιο μεγάλοι ηλικιακά άνθρωποι. Μέχρι πρόσφατα σημαντικό ρόλο για τη διατήρηση της παράδοσης είχαν τα μουσεία, τα οποία κυρίως με παράθεση εκθεμάτων και συλλογών αποτυπώνουν την πληροφορία με πιο άμεσο τρόπο. Σήμερα όμως επιθυμούμε κάτι περισσότερο από την απλή παράθεση και αναζητούμε πιο δημιουργικά μέσα για να επιλύσουμε θέματα προβολής και επικοινωνίας ώστε να προσελκύσουμε το κοινό. Με τη ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας έχουν εφευρεθεί τρόποι και μέθοδοι όπως η ψηφιοποίηση, η τρισδιάστατη αναπαράσταση, οι διαδραστικές εφαρμογές (είτε σε φυσική μορφή είτε σε ψηφιακή ή συνδυασμός αμφότερων) ώστε να διατηρηθεί η παράδοση. Έτσι, προέκυψε και σε μένα η ανάγκη να συνδυάσω αναλογικά και ψηφιακά μέσα φέρνοντας κοντά το παλιό και το νέο, το υλικό και το άυλο για να προβάλλω καλύτερα τις πολιτιστικές αξίες του τόπου μου.

Η διαδραστικότητα έχει την ικανότητα να μεταμορφώσει ένα στατικό χώρο σε ζωντανό περιβάλλον και ταυτόχρονα να διεγείρει τις αισθήσεις των ανθρώπων που συμμετέχουν σε αυτό. Επίσης, στο μουσειακό χώρο μπορεί να κινήσει το ενδιαφέρον του κοινού μετατρέποντας μια απλή επίσκεψη σε μια ελκυστική, διδακτική ίσως και αξέχαστη εμπειρία. Εξάλλου, φέρνει τους ανθρώπους πιο κοντά μεταξύ τους στον εκάστοτε μουσειακό χώρο, με αποτέλεσμα την ανταλλαγή σκέψεων, ιδεών, συναισθημάτων και εμπειριών.

1.1 - Στόχος και σκοπός

Ο στόχος της διπλωματικής εργασίας είναι η σχεδίαση ενός διαδραστικού εκθέματος για τη ζωή των Βλάχων της Βέροιας για το Σύλλογο Βλάχων Βέροιας. Το διαδραστικό έκθεμα σκοπεύει στη διατήρηση και τη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς των Βλάχων, χρησιμοποιώντας ψηφιακά και φυσικά μέσα αλληλεπίδρασης (όπως βίντεο, ήχο, αντικείμενα από την καθημερινότητα των Βλάχων). Ένα σημαντικό αλλά σχεδόν προς εξαφάνιση στοιχείο στην κληρονομιά των Βλάχων είναι η γλώσσα τους η οποία συμπεριλαμβάνεται στον Άτλαντα των Γλωσσών που κινδυνεύουν της UNESCO, ένα από τα μέτρα διαφύλαξης που αφορούν σε προφορικές παραδόσεις ή διαδικασίες προφορικής μεταβίβασης από γενιά σε γενιά μιας παραδοσιακής τεχνογνωσίας. Έκρινα απαραίτητο να συνδυαστούν τα φυσικά και τα ψηφιακά μέσα, γιατί θεωρώ ότι η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς απαιτεί την ταυτόχρονη συνύπαρξη του παλαιού και του νέου τρόπου θεώρησης των πραγμάτων ώστε οι παλιοί να θυμηθούν, οι νέοι να μάθουν και όλοι, άσχετα από καταγωγή ή/και ηλικία, να γνωρίσουν πτυχές της ιστορίας, του πολιτισμού, της γλώσσας των Βλάχων και της Βλάχικης ταυτότητας συνολικά.

Το πλαίσιο ένταξης του εκθέματος είναι το κτήριο στο οποίο στεγάζεται ο Σύλλογος Βλάχων Βέροιας ή αλλιώς "Το Σπίτι των Βλάχων". Ο χώρος αυτός, που δεν είναι

σχεδιασμένος ως ένα τυπικό μουσείο, “έχει σαν σκοπό τη φροντίδα και τη συνέχιση των πολιτιστικών και ιστορικών αξιών και παραδόσεων της Βλάχικης κοινότητας”. Η εναλλακτική ονομασία του κτηρίου του Συλλόγου, “Το Σπίτι των Βλάχων”, δόθηκε γιατί όντως ο χώρος αυτός ήταν ένα σπίτι με αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά σαν όλα τα παλιά σπίτια της παλιάς πόλης της Βέροιας. Ο όρος “Σπίτι” δηλώνει ένα χώρο στέγασης ανθρώπων, πολιτιστικών και ιστορικών αξιών και παραδόσεων και δημιουργεί επιπλέον οικειότητα σε όποιο άτομο θέλει να είναι ενεργό μέλος στο σύλλογο.

Ερευνητικά Ερωτήματα

Σκοπός της εργασίας είναι να βρεθούν λύσεις στα παρακάτω ερωτήματα:

- Πώς η παρουσία φυσικών αντικειμένων και η αλληλεπίδραση με αυτά θα βοηθήσουν στην καλύτερη αφομοίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Πώς η ενσωμάτωση ψηφιακών οπτικοακουστικών μέσων (βίντεο, ήχος) θα συμβάλει στην κατανόηση του περιεχομένου.
- Πώς ο συνδυασμός αυτών των δύο (φυσικά αντικείμενα και ψηφιακά μέσα) θα καταστήσει πιο ολοκληρωμένη τη συνολική εμπειρία του επισκέπτη.

1.2 - Μεθοδολογία

Η εργασία ακολουθεί τη μεθοδολογία έρευνα - σχεδίαση - αξιολόγηση. Κατά την έρευνα γίνεται ανάλυση παρόμοιων διαδραστικών εκθέματων, εκθέσεων και εγκαταστάσεων σε μουσεία και στη συνέχεια εξάγονται συμπεράσματα για τον τρόπο διάδρασης, το είδος της τεχνολογίας που θα χρησιμοποιηθεί, την επιλογή μεθόδου ανάδειξης των πληροφοριών με στόχο την ενίσχυση της συνολικής εμπειρίας του επισκέπτη. Κατά τη σχεδίαση εφαρμόζονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την έρευνα και κατά την αξιολόγηση αντλούνται αποτελέσματα και απόψεις για το πόσο επιτυχημένες στάθηκαν οι βασικές λειτουργίες του πρωτότυπου και σε ποιο βαθμό απαντήθηκαν τα ερευνητικά ερωτήματα.

1.3 - Δομή Εργασίας

Εισαγωγή

Στην εισαγωγή γίνεται η περιγραφή και ο στόχος της διπλωματικής εργασίας.

Έρευνα

Η Έρευνα χωρίζεται σε δύο μέρη. Το Α' μέρος αφορά το θεωρητικό υπόβαθρο της εφαρμογής, δηλαδή όλες τις σημαντικές έννοιες και μεθόδους, τους βασικούς όρους καθώς και τα επεξηγηματικά μοντέλα που συνθέτουν την ιδέα που πρόκειται να σχεδιαστεί. Τα κύρια χαρακτηριστικά του εκθέματος εξάγονται από την ανάλυση της Απτής Αλληλεπίδρασης και της επιρροής της στην εμπειρία του επισκέπτη στο Μουσείο και συγκεκριμένα στην εμπειρία με Διαδραστικά Εκθέματα. Στο Β' μέρος γίνεται η καταγραφή ιστορικών στοιχείων των Βλάχων της Βέροιας επικεντρωμένη σε θέματα όπως είναι η καταγωγή τους, η καθημερινή τους ζωή, τα επαγγέλματα, οι παραδόσεις και οι γιορτές τους καθώς και η πόλη της Βέροιας από τη μεριά των

Βλάχων. Η έρευνα του Β' μέρους αποτέλεσε οδηγό για τη σχεδίαση του εκθέματος και την κατασκευή του πρωτότυπου.

Σχεδίαση

Στο κομμάτι της Σχεδίασης εφαρμόζονται τα συμπεράσματα της Έρευνας. Η έρευνα του Α' μέρους έρχεται και εναρμονίζεται με αυτή του Β' μέρους, δηλαδή τα στοιχεία σχετικά με τους Βλάχους εντάσσονται στις έννοιες της απτής αλληλεπίδρασης, της σχεδίασης έκθεσης και εκθεμάτων μέσα στο πλαίσιο ενός μουσειακού χώρου έχοντας ως κοινό παρονομαστή την εμπειρία του επισκέπτη.

Αξιολόγηση

Κατά την αξιολόγηση υλοποιείται ένα λειτουργικό πρωτότυπο το οποίο δοκιμάζεται από τους προσκεκλημένους επισκέπτες και στη συνέχεια αξιολογείται για θέματα διάδρασης, περιεχομένου και συνολικής εμπειρίας. Μέσα από τη συλλογή ποιοτικών δεδομένων εξάγονται συμπεράσματα τα οποία δίνουν λύσεις σε ελλείψεις ή/και προβλήματα και προτείνονται διορθώσεις για μια μελλοντική επανασχεδίαση.

Γενικά Συμπεράσματα και Επανασχεδιασμός

Στο μέρος αυτό γίνεται μια συνολική επισκόπηση των επιτευγμάτων και των τελικών συμπερασμάτων της ΔΕ και προτάσεις διορθώσεων για τη βελτίωση του σχεδιασμένου πρωτότυπου.

2 - Έρευνα

2.1 - Α' μέρος - Θεωρητικό υπόβαθρο της εφαρμογής

2.1.1 - Θεμελιώδεις Έννοιες της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς

2.1.1.1 - Ορισμός

Σύμφωνα με τη Σύμβαση του 2003 της UNESCO, ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά ορίζονται **«οι πρακτικές, αναπαραστάσεις, εκφράσεις, γνώσεις και τεχνικές – καθώς και τα εργαλεία, αντικείμενα, χειροτεχνήματα και οι πολιτιστικοί χώροι που συνδέονται με αυτές και τις οποίες οι κοινότητες, οι ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα αναγνωρίζουν ότι αποτελεί μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς τους» (άρθρο 2. παρ. 1).**

Επίσης, από το 2002 και παράλληλα με τις διεθνείς ζυμώσεις για την κατάρτιση της Σύμβασης για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO, η ελληνική πολιτεία υιοθέτησε τον όρο «άυλα πολιτιστικά αγαθά», για να θεσπίσει τη διαφύλαξη της πολιτιστικής κληρονομιάς που μέχρι τότε περιγραφόταν ως «παραδοσιακός και σύγχρονος λαϊκός πολιτισμός».

Εξάλλου, άυλα πολιτιστικά αγαθά νοούνται εκφράσεις, δραστηριότητες, γνώσεις και πληροφορίες: μύθοι, έθιμα, προφορικές παραδόσεις, χοροί, δρώμενα, μουσική, τραγούδια, δεξιότητες ή τεχνικές που αποτελούν μαρτυρίες του παραδοσιακού, λαϊκού και λόγιου πολιτισμού.¹

¹ <https://ayla.culture.gr/orismos-apk/>

Σύμφωνα με τη Σύμβαση του 2003 η UNESCO ορίζει “Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά”:

1. Τις προφορικές παραδόσεις και εκφράσεις, συμπεριλαμβανομένης της γλώσσας ως φορέα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (παραμύθια, μύθοι και διηγήσεις, αφηγηματικά τραγούδια).
2. Τις τέχνες του θεάματος, ή ορθότερα τις επιτελεστικές τέχνες (χορός, μουσική, λαϊκό θέατρο)
3. Τις κοινωνικές πρακτικές, τελετουργίες και εορταστικές εκδηλώσεις (λαϊκά δρώμενα, έθιμα ευετηρίας, έθιμα στον κύκλο του χρόνου, σημαντικοί σταθμοί στη ζωή του ανθρώπου)
4. Τις γνώσεις και πρακτικές που αφορούν τη φύση και το σύμπαν (παραδοσιακές καλλιέργειες, εθνοβοτανική γνώση, λαϊκές αντιλήψεις για τη μετεωρολογία κ.ά.)
5. Την τεχνογνωσία που συνδέεται με την παραδοσιακή χειροτεχνία (υφαντική, αγγειοπλαστική, ξυλοναυπηγική κ.ά.)

Τα παραπάνω αποτελούν τους πέντε τομείς της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO.²

2.1.1.2 - Διαφύλαξη Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά συνιστά ζωντανή πραγματικότητα που αλλάζει, εξελίσσεται, μετασχηματίζεται, εμπλουτίζεται, προσαρμόζεται και μεταβιβάζεται στις επόμενες γενιές παρακολουθώντας τους κοινωνικούς και πολιτισμικούς μετασχηματισμούς. Γι' αυτό, η άυλη πολιτιστική κληρονομιά, ως ζωντανό πολιτισμικό φαινόμενο, δεν είναι δυνατόν να διαφυλάσσεται με τρόπο στατικό, παραμένοντας δηλαδή “προστατευμένη” από την αλλαγή και τον μετασχηματισμό, που μπορεί να οφείλονται σε ποικίλους παράγοντες (αποδιάρθρωση παραδοσιακών/προβιομηχανικών κοινωνικών δομών, αστικοποίηση, πληθυσμιακή απίσχνανση, επέκταση παγκόσμιων πολιτισμικών προτύπων κ.ά.). Έτσι, η διαφύλαξη δεν προϋποθέτει ούτε και συνεπάγεται την επιστροφή σε μια “αυθεντική” ή “γνήσια” μορφή μιας πολιτιστικής έκφρασης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Απεναντίας, προσεγγίζει την κληρονομιά ως κάτι που διαρκώς μετεξελίσσεται και νοηματοδοτείται εκ νέου μέσω σύνθετων κοινωνικών και πολιτισμικών διαδικασιών. Η διαφύλαξη, ως πολιτική διαχείρισης, διαφοροποιείται από την έννοια της προστασίας. Η προστασία ως βασικό σκοπό έχει την καλή διατήρηση των αρχιτεκτονικών ή κινητών μνημείων και των μνημειακών συνόλων (καθώς και του περιβάλλοντος στο οποίο αυτά εντάσσονται, λ.χ. φυσικό περιβάλλον, πολεοδομικός ιστός), και τη θωράκισή τους απέναντι στην απειλή του χρόνου, των αλλοιώσεων λόγω καιρικών και κλιματικών συνθηκών και φυσικών εν γένει φαινομένων, αλλά και των επιβλαβών ανθρώπινων επεμβάσεων κ.ά. Σύμφωνα με το άρθρο 2, παρ. 3 της Σύμβασης, βασικός σκοπός των μέτρων διαφύλαξης είναι η διασφάλιση της βιωσιμότητας εκφράσεων της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και του πλαισίου στο οποίο αυτές παραμένουν

² <https://ich.unesco.org/en/dive&display=domain#tabs>

ζωντανές, ασκούνται και μεταβιβάζονται στις επόμενες γενιές, διατηρώντας το νόημα που τους αποδίδει η κοινότητα.

Ως μέτρα διαφύλαξης θεωρούνται:

1. η έρευνα και η τεκμηρίωση ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς,
2. η ενίσχυση των διαδικασιών και συνθηκών μεταβίβασης στις νεότερες γενιές, π.χ. μέσω της τυπικής και μη εκπαίδευσης,
3. η ευαισθητοποίηση των τοπικών κοινωνιών και του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου για την αξία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς,
4. η ανάδειξη της σημασίας της στο εγχώριο και διεθνές κοινό.

Η ευαισθητοποίηση της κοινωνίας επιδιώκεται με κάθε μέσο που μπορεί να κριθεί πρόσφορο, π.χ. με τη διοργάνωση συναντήσεων και σεμιναρίων για την κατανόηση και την αξιοποίηση της Σύμβασης για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Οι δράσεις ευαισθητοποίησης εστιάζουν επίσης στην ανταλλαγή καλών πρακτικών σε περιφερειακό, εθνικό και διεθνές επίπεδο, με έμφαση στο σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικού υλικού, στην αξιοποίηση και των σύγχρονων τεχνολογικών εφαρμογών, στην ενεργοποίηση δομών τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης για τη διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και τη μεταλαμπάδευσή της στις νεότερες γενιές. Όλα αυτά πρέπει να πραγματοποιούνται με τη μεγαλύτερη δυνατή συμμετοχή των κοινοτήτων των φορέων, αλλά και των θεσμών αυτοδιοίκησης, των φορέων πολιτισμικής διαχείρισης (π.χ. μουσεία, πολιτιστικοί σύλλογοι, αρχεία) κτλ.³

Υπάρχοντες Τρόποι Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς

- Γενικά για την άυλη πολιτιστική κληρονομιά
 - Μουσεία: εκθέματα, εκθέσεις, εφαρμογές.
- Ειδικά για την άυλη πολιτιστική κληρονομιά των Βλάχων της Βέροιας
 - Η τοπική κοινότητα της Βέροιας προσπαθεί για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς των Βλάχων. Ως μέσο πραγματοποίησης των μέτρων διαφύλαξης χρησιμοποιεί το "Σύλλογο Βλάχων Βέροιας". Ο Σύλλογος για να πετύχει αυτά τα μέτρα διαφύλαξης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς διοργανώνει εκδηλώσεις γύρω από βλάχικα έθιμα π.χ. αναπαράσταση βλάχικου γάμου (έθιμα γάμου, τραγούδια γάμου), αναπαράσταση γενεσίματος μαλλιού. Συμμετέχει σε "ανταμώματα" (δηλαδή εκδηλώσεις χορών και τραγουδιών) Βλάχων από διάφορα μέρη της Ελλάδας και του εξωτερικού. Πραγματοποιεί σεμινάρια για την ιστορία των Βλάχων και μαθήματα για την εκμάθηση της βλάχικης γλώσσας. Συγγράφει και εκδίδει βιβλία, λευκώματα και ετήσια ημερολόγια με διαφορετικά θέματα κάθε φορά.

³ <https://ayla.culture.gr/diafylaxi-apk>

2.1.2 - Το Μουσείο

Η παρακάτω έρευνα αφορά την ανάλυση και περιγραφή του μουσείου και της ευρύτερης έννοιάς του (τι εκπροσωπεί, ποιοι είναι οι στόχοι ύπαρξής του), των ήδη υπαρχόντων τύπων εκθέσεων και των μεθόδων που ακολουθούνται στη σχεδίαση αυτών (δηλαδή πώς ένας μουσειακός και εμπορικός χώρος διαμορφώνεται μέσω του στοιχείου της αφήγησης, των γραφιστικών και του φωτισμού). Η μελέτη και η ανάλυσή τους με βοήθησαν να υιοθετήσω βασικά χαρακτηριστικά τους. Η επεξεργασία αυτών των χαρακτηριστικών με σύγχρονη οπτική με οδήγησε στη σχεδίαση της διαδραστικής εφαρμογής μου ώστε να αναδείξω και σε μικρό βαθμό να αλλάξω μέσω αυτής την ταυτότητα του προοριζόμενου πολιτιστικού χώρου, το Σύλλογο Βλάχων Βέροιας.

2.1.2.1 - Ορισμός

Σύμφωνα με το καταστατικό του ICOM (International Council of Museums), που εγκρίθηκε από την 22η Γενική Συνέλευση στη Βιέννη της Αυστρίας, στις 24 Αυγούστου 2007, ο ορισμός του μουσείου (πριν τις 24 Αυγούστου 2022 καθώς τότε ανανεώθηκε ενώ αυτό το κομμάτι είχε συμπληρωθεί πριν την ημερομηνία ανανέωσης) έχει ως εξής:

“Το μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικό, μόνιμο ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτό στο κοινό, που αποκτά, συντηρεί, ερευνά, επικοινωνεί και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντος της για σκοπούς εκπαίδευσης, μελέτης και απόλαυσης.”⁴

Η ICOM εκτός από τα ιδρύματα χαρακτηρίζει ως «μουσεια», τα ακόλουθα:

1. Φυσικά, αρχαιολογικά και εθνογραφικά μνημεία και τοποθεσίες και ιστορικά μνημεία και τοποθεσίες μουσειακής φύσης που αποκτούν, συντηρούν και επικοινωνούν υλικά στοιχεία για τους ανθρώπους και το περιβάλλον τους.
2. Ιδρύματα που διαθέτουν συλλογές και εκθέτουν ζωντανά δείγματα φυτών και ζώων, όπως βοτανικούς και ζωολογικούς κήπους, ενυδρεία και ζωοτροφές.
3. Επιστημονικά κέντρα και πλανητάρια.
4. Μη κερδοσκοπικές γκαλερί εκθέσεων τέχνης.
5. Φυσικά καταφύγια, ινστιτούτα συντήρησης και εκθεσιακές γκαλερί που διατηρούνται μόνιμα από βιβλιοθήκες και κέντρα αρχείων, φυσικά πάρκα.
6. Διεθνείς ή εθνικούς ή περιφερειακούς ή τοπικούς οργανισμούς μουσείων, υπουργεία ή τμήματα ή δημόσιους φορείς που είναι αρμόδιοι για τα μουσεια σύμφωνα με τον ορισμό που δίνεται στο παρόν άρθρο.
7. Μη κερδοσκοπικά ιδρύματα ή οργανισμούς που αναλαμβάνουν έρευνα διατήρησης, εκπαίδευση, κατάρτιση, τεκμηρίωση και άλλες δραστηριότητες που σχετίζονται με μουσεια και μουσειολογία.

⁴ <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

8. Πολιτιστικά κέντρα και άλλες οντότητες που διευκολύνουν τη διατήρηση, τη συνέχιση και τη διαχείριση των υλικών ή άυλων πόρων κληρονομιάς (ζωντανή κληρονομιά και ψηφιακή δημιουργική δραστηριότητα).⁵

Τα σημεία 6, 7 και 8 αρμόζουν στην περιγραφή ενός Τοπικού Πολιτιστικού Συλλόγου. Ειδικότερα, ο Σύλλογος Βλάχων Βέροιας ως στόχο έχει **“την καταγραφή των εθίμων και παραδόσεων των Βλάχων, των ιστορικών παραδόσεων και λαογραφικών στοιχείων τους, καθώς και η διάσωση της βλάχικης γλώσσας”**.⁶

2.1.2.2 - Εισαγωγή

Παρά τη δυνατότητα που υπάρχει σήμερα για τον καθένα να βλέπει έργα τέχνης στο διαδίκτυο τα μουσεία εξακολουθούν να έχουν σημασία και αυτό είναι εμφανέστατο καθημερινά, καθώς αποτελούν - αντί της αίθουσας διαλέξεων ή της τάξης - χώρους για πολυεπίπεδη και ολιστική μάθηση και απόλαυση.⁷ Είναι υπεύθυνα για την αποθήκευση, τη διατήρηση, έρευνα και ερμηνεία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς και αντιπροσωπεύουν όλους τους τομείς της ανθρώπινης προσπάθειας μέσα στα χρόνια. Είναι οι αποθήκες του υλικού πολιτισμού μας και μια απτή σύνδεση με το παρελθόν.⁸

Τα πρώτα μουσεία ήταν εξαιρετικά αποκλειστικά, ιδιωτικά μέρη για λίγους της ελίτ. Αυτά τα ιδιωτικά “ντουλάπια περιέργειας” της Αναγέννησης έδειξαν τον έλεγχο του συλλέκτη στη φύση, οργανώνοντας, κατηγοριοποιώντας και παρουσιάζοντας μια συλλογή αντικειμένων από τις τέχνες και τις επιστήμες σε λίγους εκλεκτούς. Σήμερα, το “μουσείο” πλέον αποτελεί χώρο με πρωταρχικές λειτουργίες όχι μόνο για την εκπαίδευση αλλά και για την εξυπηρέτηση του κοινού δημιουργώντας συνθήκες για κοινωνικοποίηση.⁹ Αυτή η νέα έμφαση στην πολιτιστική εμπειρία, οδηγεί τα μουσεία στο να “αγκαλιάζουν” και να παίζουν σημαντικό ρόλο στις κοινότητες των επισκεπτών τους, τα εμπλέκει με αυτές. Στην καλύτερη περίπτωση, τα μουσεία μπορεί ακόμη και να διαφοροποιούν τις δραστηριότητές των επισκεπτών τους προκαλώντας δράσεις ή/και αντιδράσεις εκ μέρους τους. Με αυτό τον τρόπο η επίδραση του μουσειακού χώρου μπορεί να επεκταθεί.

2.1.2.3 - Εμπειρία επισκέπτη στο Μουσείο

Στον εικοστό πρώτο αιώνα τα μουσεία έχουν εξελιχθεί σε χώρους για κοινές εμπειρίες, όπου οι άνθρωποι μπορούν να δουν, να συζητήσουν και να δημιουργήσουν τέχνη μαζί, καθώς και να συμμετάσχουν σε άλλες κοινωνικές δραστηριότητες. Η μονότονη

⁵ <http://uis.unesco.org/en/glossary-term/museum>

⁶ <https://vlahoi.gr/>

⁷ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 319.

⁸ Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 22.

⁹ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 325.

επίσκεψη του μουσείου αντικαθίσταται από βιωματική και κοινωνική μάθηση. Τα μουσεία δεν μεταδίδουν απλώς γνώση καθώς στοχεύουν στο να συνδημιουργήσουν νόημα με τους επισκέπτες τους. Τα όρια μεταξύ εκπαιδευτικών και μη εκπαιδευτικών εμπειριών γίνονται όλο και πιο ασαφή. Οι επισκέπτες έχουν πλέον πιο ενεργό ρόλο στη μουσειακή εμπειρία τους. Στο "The Participatory Museum", η Nina Simon περιγράφει τρεις βασικούς λόγους για τους οποίους το μουσείο επιδιώκει να συνδημιουργήσει με τους επισκέπτες του:

1. Να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά των μελών της τοπικής κοινότητας.
2. Να διευκολύνει τη συμμετοχή και το διάλογο για την κοινότητα.
3. Να ενδυναμώσει τους συμμετέχοντες στο να αναπτύξουν τις ατομικές και κοινοτικές δεξιότητές τους.

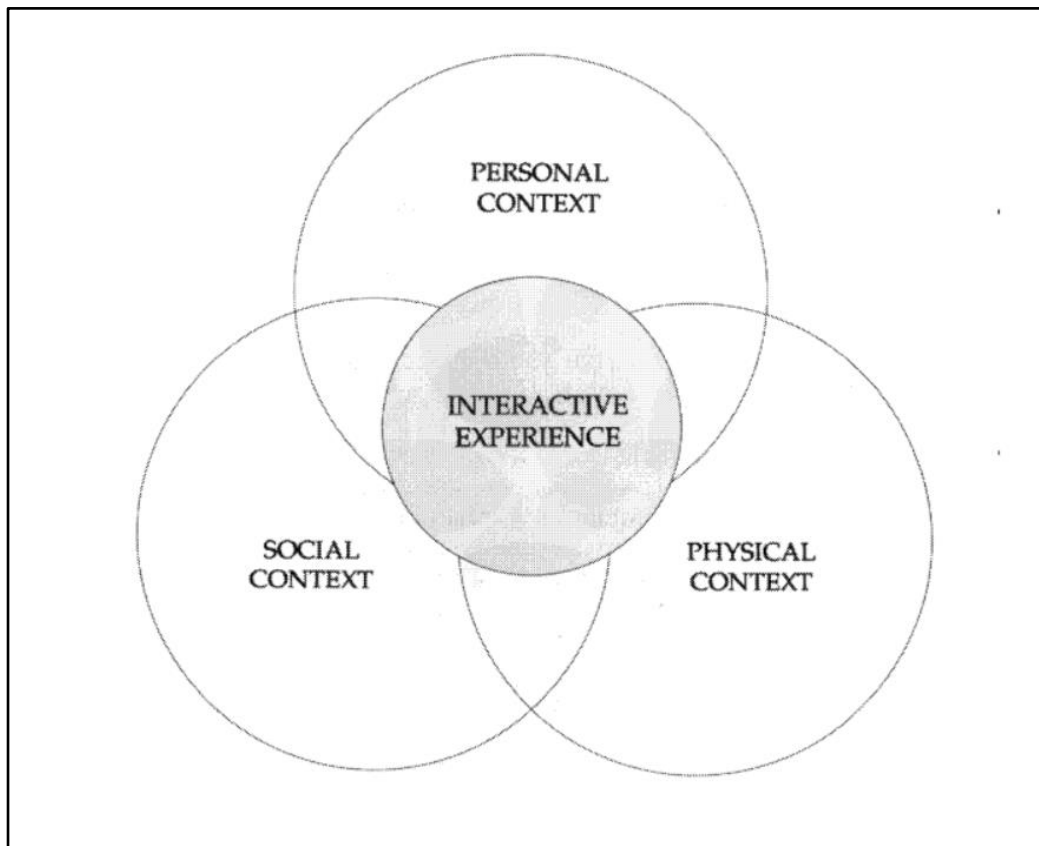
"Ο ορισμός της κοινότητας είναι κρίσιμος εδώ. Αντί να υπονοεί την ομάδα που παραδοσιακά παρακολουθεί μουσεία τέχνης, μπορεί να επεκταθεί ώστε να αναφέρεται σε υποεξυπηρετούμενες κοινότητες, των οποίων η εθνική, κοινωνικοοικονομική, εκπαιδευτική ή γεωγραφική θέση μπορεί να τους είχε αποκλείσει ουσιαστικά από τα μουσεία μέχρι τώρα."¹⁰

Interactive Experience Model

Για την καλύτερη κατανόηση της εμπειρίας του επισκέπτη στο μουσείο μπορούμε να εξετάσουμε το μοντέλο της Διαδραστικής Εμπειρίας ή The Interactive Experience Model, το οποίο προκύπτει από το Προσωπικό, το Κοινωνικό και το Φυσικό Πλαίσιο του κάθε επισκέπτη. Ειδικότερα, το **Προσωπικό Πλαίσιο** έχει σχέση με τις ατομικές εμπειρίες και τις γνώσεις του κάθε επισκέπτη, τα ενδιαφέροντα, τα κίνητρα και τις ανησυχίες, τις προσδοκίες και τα αναμενόμενα αποτελέσματα για την επίσκεψη στο μουσείο, τους διαφορετικούς τρόπους μάθησης και συμπεριφοράς. Κάθε προσωπικό πλαίσιο είναι μοναδικό για κάθε επισκέπτη. Το **Κοινωνικό Πλαίσιο** αφορά τον τρόπο με τον οποίο επιλέγει ένα άτομο να επισκέπτεται τα μουσεία (ομαδικά ή ατομικά). Τα άτομα που επιλέγουν να έρθουν μόνα τους έρχονται πάντα σε επαφή με άλλους επισκέπτες και το προσωπικό του μουσείου. Επίσης, η κατανόηση του κοινωνικού πλαισίου της επίσκεψης οδηγεί στις διάφορες συμπεριφορές που μπορεί να εκφράσει κάθε επισκέπτης. Το **Φυσικό Πλαίσιο** έχει να κάνει με την αρχιτεκτονική και την «αίσθηση» του κτηρίου, τα αντικείμενα και εκθέματα του μουσείου. Το πώς συμπεριφέρονται οι επισκέπτες, τι παρατηρούν και τι θυμούνται, όλα αυτά επηρεάζονται έντονα από το φυσικό πλαίσιο.¹¹

¹⁰ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 326-327.

¹¹ Falk, J. H. & Dierking, L. D. (2011). *The Museum Experience*. σελ. 2-3



Εικόνα 1: Διάγραμμα του Interactive Experience Model.

Η εμπειρία του επισκέπτη μπορεί να θεωρηθεί ως μια συνεχώς μεταβαλλόμενη αλληλεπίδραση μεταξύ προσωπικού, κοινωνικού και φυσικού πλαισίου. Οτιδήποτε προσέχει ο επισκέπτης φιλτράρεται μέσα από το προσωπικό πλαίσιο, διαμεσολαβείται από το κοινωνικό πλαίσιο και ενσωματώνεται στο φυσικό πλαίσιο. Η προβολή της διαδικασίας, όσον αφορά την αλληλεπίδραση των πλαισίων που κατασκευάζονται από τους επισκέπτες, μάς βοηθά να αναγνωρίσουμε ότι οι επιλογές στη δράση των επισκεπτών κάνουν τη διαφορά στη μουσειακή εμπειρία. Η μουσειακή εμπειρία εμφανίζεται μέσα στο φυσικό πλαίσιο, μια συλλογή από δομές και πράγματα που ονομάζουμε μουσείο. Μέσα στο μουσείο βρίσκεται ο επισκέπτης, ο οποίος αντιλαμβάνεται τον κόσμο μέσα από το δικό του προσωπικό πλαίσιο. Μοιράζονται αυτή την εμπειρία διάφοροι άλλοι άνθρωποι, ο καθένας με το δικό του προσωπικό πλαίσιο, που μαζί δημιουργούν ένα κοινωνικό πλαίσιο. Και τα τρία πλαίσια θα πρέπει να συμβάλλουν σημαντικά στην εμπειρία του μουσείου, αν και όχι απαραίτητα σε ίση αναλογία σε όλες τις περιπτώσεις. Το μοντέλο προβλέπει, επίσης, ότι, παρόλο που και τα τρία περιβάλλοντα μπορούν να εξεταστούν χωριστά, λειτουργούν, στην πραγματικότητα, ως ένα ολοκληρωμένο σύνολο.¹²

Για παράδειγμα, μία τέτοια παρατήρηση στην αλλαγή συμπεριφοράς των ατόμων μεταξύ του φυσικού και του κοινωνικού πλαισίου έγινε με τη διαδραστική εγκατάσταση "Shadow Wall". Το Shadow Wall είναι μία διαδραστική εγκατάσταση που οι χρήστες μπορούν να περάσουν ή να σταθούν μπροστά από έναν ανιχνευτή κίνησης ο οποίος

¹² Falk, J. H. & Dierking, L. D. (2011). *The Museum Experience*. σελ. 3-7.

στη συνέχεια προβάλλει με βίντεο στον τοίχο την κίνηση της σκιάς τους. Η συγκεκριμένη εγκατάσταση τοποθετήθηκε σε έξι διαφορετικούς χώρους και παρατηρήθηκε ότι σε κάθε χώρο οι χρήστες αντιδρούσαν διαφορετικά για το εάν θα αποφασίσουν να αλληλεπιδράσουν ή όχι με την εγκατάσταση. Πιο συγκεκριμένα, φάνηκε ότι η πιο πιθανή περίπτωση αλληλεπίδρασης ήταν σε χώρους με λιγότερο “αυστηρούς” κοινωνικούς κανόνες, δηλαδή μέρη όπως ένα πάρκο σκέιτ που άφηνε το “παιχνίδι” να συμβεί και μέρη που ήταν πιο ευδιάκριτη η εγκατάσταση. Τελικά, το πιο σημαντικό κομμάτι ως προς την ανταπόκριση ήταν η κατανόηση του κοινωνικού πλαισίου.¹³

Επομένως, για τη σχεδίαση της εμπειρίας σε ένα μουσειακό χώρο θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη τουλάχιστον πέντε από τις παρακάτω κύριες σχεδιαστικές αρχές:

- Συμμετοχή: δημιουργία και διευκόλυνση ελκυστικών εμπειριών.
- Άνεση: διανοητική και σωματική.
- Υπέρβαση προσδοκιών: ο επισκέπτης πρέπει να φύγει χαρούμενος και έκπληκτος.
- Πυροδότηση περιέργειας, απήχησης και απορίας.
- Ανατροπή και/ή στοχασμός: προχωρήστε πέρα από το στατικό ή βαρετό¹⁴

2.1.2.4 - Πολυαισθητηριακή Εμπειρία

Η μετάβαση από μια μονοαισθητηριακή σε μια πολυαισθητηριακή προοπτική είναι ένα από τα χαρακτηριστικά της μουσειακής εμπειρίας. Μέχρι πρόσφατα η επίσκεψη σε μουσείο ή γκαλερί ήταν κυρίως μια οπτική εμπειρία, με εκθέματα πίσω από γυαλί ή μέσα σε μια βιτρίνα. Επίσης, παντού υπήρχαν αυστηρές εντολές όπως «κοιτάξτε, αλλά μην αγγίζετε!». Πρόσφατα, αυτοί οι περιορισμοί έχουν χαλαρώσει σε ορισμένες περιπτώσεις: για παράδειγμα, το έργο «Hands On» του Βρετανικού Μουσείου (Λονδίνο, Ηνωμένο Βασίλειο) επιτρέπει στους επισκέπτες να χρησιμοποιήσουν με τα χέρια τους επιλεγμένα αντικείμενα από τη συλλογή του. Μάλιστα, αν και σπάνιο, κάποιοι χώροι δίνουν τη δυνατότητα και για άλλες αισθητηριακές εμπειρίες: το Yornik Viking Center (York, UK) αναδημιουργεί περίφημα τις μυρωδιές και τους ήχους ενός οικισμού Βικινγκ.¹⁵

Τα μουσεία ιστορίας υιοθετούν νέες μεθόδους για να προσελκύσουν νέο κοινό, προσφέροντας εναλλακτικές ερμηνευτικές προσεγγίσεις που αμφισβητούν τις προοπτικές των επισκεπτών. Στοχεύουν στο να κάνουν το παρελθόν πιο ελκυστικό προβάλλοντας άγνωστα και αόρατα μέρη, ανθρώπους και γεγονότα. Ο στόχος είναι να γίνει η ιστορία σχετική, ουσιαστική και πιστευτή στους επισκέπτες. Για να επιτευχθεί αυτό, τα μουσεία επεκτείνουν την ερμηνεία και την παρουσίασή τους της ιστορίας,

¹³ Akpan, I. & Marshall, P. & Bird, J. & Harrison, D. (2013). *Exploring the Effects of Space and Place on Engagement with an Interactive Installation*.

¹⁴ McKenna-Cress, P. & Kamien, J. A. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. σελ. 141.

¹⁵ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 3.

ενσωματώνοντας προφορικές ιστορίες και νέες τεχνολογίες για να δημιουργήσουν διαδραστικούς χώρους που επιτρέπουν τη συμμετοχή και τη δημιουργία νοήματος. Οι εμπειρίες αφής έχουν επίσης ενσωματωθεί στην κύρια δομή των εκθέσεων, πέρα από τις συνηθισμένες “hands-on” γκαλερί που προορίζονται κυρίως για παιδιά.¹⁶

Το μουσείο δεν είναι ένας απλός οπτικός χώρος, αλλά ένα οπτικοακουστικό περιβάλλον: περιέχει και ξεδιπλώνει βήματα, ψιθύρους, δυνατά γέλια παιδιών, ήχους των γουόκι-τόκι των σεκιούριτι, διαλέξεις ξεναγών που προσπαθούν να είναι χαμηλόφωνοι και μερικά οπτικοακουστικά έργα που μας θυμίζουν ότι τελικά ακόμη και το έργο δεν είναι τόσο σιωπηλό όσο θα περίμενε κανείς. Εξερευνώντας το περιβάλλον ακούγοντάς το μας επιτρέπει να βιώσουμε όχι μόνο αυτό που είναι ορατό, αλλά και να ακούσουμε τις διαρκώς μεταβαλλόμενες και άυλες πτυχές του ήχου.¹⁷

Από τη σιωπή την οποία ενθαρρύνει το μουσείο μέχρι την εμπύθιση στο χωρικό περιβάλλον, ο ήχος —ή η απουσία του— συχνά σηματοδοτεί τόσο τα μέσα παραγωγής όσο και τη συνθήκη της πρόσληψης του έργου τέχνης. Ο ήχος δεν είναι μια απλή θεματική ανησυχία αλλά είναι συστατικό στοιχείο στην επιμέλεια και παραγωγή έργων τέχνης είτε αυτά είναι ζωγραφικής και σχεδίασης είτε installations ή web-based. Ανεξάρτητα μέσου ή πρόθεσης, τα έργα δεν χρειάζεται να αφορούν άμεσα τον ήχο, αλλά μπορεί να εμπλέκουν τον ήχο ως μέρος ενός πολυτροπικού συνόλου. Τις περισσότερες φορές, όμως, τα έργα παράγουν ήχο ως συνέπεια της χρήσης άλλων υλικών και ο ήχος υπηρετεί μεγαλύτερες ιδέες.¹⁸

2.1.2.5 - Απτή Αλληλεπίδραση ως μέσο αφομοίωσης πληροφοριών

Όπως προαναφέρθηκε, η εμπειρία του επισκέπτη σε ένα πολιτισμικό χώρο μπορεί να εμπεριέχει τη συμμετοχή όλων των αισθήσεων του. Έτσι, η επίσκεψη σε ένα μουσείο μπορεί να εξελιχθεί σε μία μαθησιακή, βιωματική διαδικασία. Η σημασία των αντικειμένων στα μουσεία εξαρτάται από τον προσωπικό τρόπο ερμηνείας του επισκέπτη και η μάθηση σε μια έκθεση εξαρτάται από την επιλογή του να αλληλεπιδράσει και να εμπλακεί πνευματικά με αυτά.¹⁹ Έρευνες έχουν μελετήσει ότι η παρατεταμένη αλληλεπίδραση με αντικείμενα οδηγεί στην κατανόηση.²⁰ Μία τέτοια περίπτωση περιγράφεται από τη διαδραστική εγκατάσταση, “Interactive Tableaux”, για ένα σπίτι-μουσείο η οποία υιοθετεί στοιχεία απτής αλληλεπίδρασης (όπως άγγιγμα με επιλεγμένα αντικείμενα του σπιτιού) και με τη βοήθεια της τεχνολογίας καταφέρνει

¹⁶ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 62.

¹⁷ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 120.

¹⁸ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 109.

¹⁹ Paris, S. G. (2002). *Perspectives on Object-Centered Learning in Museums*. σελ. 191.

²⁰ Shaer, O. & Hornecker, E. (2010). *Tangible User Interfaces: Past, Present, and Future Directions*. σελ. 23, 31.

να ενθαρρύνει την παρατήρηση, τον προβληματισμό και τη συζήτηση των επισκεπτών για το περιεχόμενο του χώρου.²¹

2.1.3 - Έκθεση

2.1.3.1 - Εισαγωγή

Τι είναι έκθεση;

Εμπορικές εκθέσεις, θεματικά αξιοθέατα, παγκόσμιες εκθέσεις, γκαλερί μουσείων, κέντρα επισκεπτών, ιστορικά σπίτια, ερμηνεία τοπίου και καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις είναι όλα αυτά που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν κάτω από τον ευρύ όρο «έκθεση». Μπορεί να διαφέρουν σε κλίμακα: για παράδειγμα να είναι μικρές επιτραπέζιες ή να φτάνουν το μέγεθος μιας μικρής πόλης στην περίπτωση των παγκόσμιων εκθέσεων. Ωστόσο, σε κάθε περίπτωση το σημαντικό στοιχείο είναι να αφηγηθούμε μια ιστορία και να την επικοινωνήσουμε στο κοινό στον τρισδιάστατο χώρο μιας εμπορικής ή πολιτισμικής έκθεσης.²²

2.1.3.2 - Τύποι Εκθέσεων και Τρόποι Παρουσίασης Περιεχομένου

Γκαλερί

Η γκαλερί είναι μια από τις πρώτες μορφές εκθέσεων και υιοθετείται μέχρι και σήμερα σε πολλά σύγχρονα μουσεία παγκοσμίως. Αφορά την επίδειξη έργων τέχνης όπως πίνακες, γλυπτά και άλλα είδη τέχνης τα οποία κατηγοριοποιούνται σε θεματικές ανάλογα με τη χρονολογία, την εποχή, την ένταξη τους σε κάποιο καλλιτεχνικό κίνημα και τον καλλιτέχνη. Αν υπάρχουν αξιοσημείωτα έργα που φέρουν ενδιαφέρον μόνο από έναν καλλιτέχνη, η έκθεση ή ακόμα και ένα ολόκληρο μουσείο (όπως το μουσείο Vincent Van Gogh στο Άμστερνταμ της Ολλανδίας) αφιερώνεται αποκλειστικά σε αυτόν. Το κοινό περιηγείται στο χώρο όπου οι πίνακες είναι τοποθετημένοι στους τοίχους του μουσείου ή και στο κέντρο της αίθουσας αν πρόκειται για γλυπτά. Μαθαίνει για αυτά μέσω πληροφοριών συνήθως σε μορφή έντυπης ετικέτας, που περιέχει τον τίτλο του έργου, το όνομα του καλλιτέχνη, τη χρονολογία δημιουργίας και μια σύντομη περιγραφή. Οι πληροφορίες ενδέχεται να αναγράφονται στον ίδιο τον τοίχο της αίθουσας. Όπως φαίνεται στην εικονική περιήγηση της Εθνικής Πινακοθήκης²³ του Ηνωμένου Βασιλείου, οι πίνακες είναι τοποθετημένοι σε σειρά, ο ένας δίπλα στον άλλον, έχοντας στα δεξιά τους την ετικέτα με τις αντίστοιχες πληροφορίες. Παρατηρούνται από μακριά καθώς υπάρχει μια μπάρα προστασίας καρφωμένη στο πάτωμα για να δηλώσει την απόσταση από την οποία επιτρέπεται να θεαθούν.

²¹ Claisse, C. & Petrelli, D. & Dulake N. & Marshall, M. & Ciolfi, L. (2019). *Multisensory interactive storytelling to augment the visit of a historical house museum*.

²² Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 11.

²³ <https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours/google-virtual-tour>



Εικόνα 2: Στιγμιότυπο από την εικονική περιήγηση της Google της Εθνικής Πινακοθήκης του Ηνωμένου Βασιλείου.

Museum Displays

Τα Museum Displays ακολουθούν την ίδια λογική με τις γκαλερί μόνο που σε αυτή την περίπτωση η παρουσίαση του περιεχομένου περιλαμβάνει συλλογές τρισδιάστατων αντικειμένων προστατευμένες από γυάλινες θήκες. Οι πληροφορίες γίνονται προσβάσιμες με τον ίδιο ή παρόμοιο τρόπο με αυτόν των γκαλερί, δηλαδή μέσω τυπωμένου κειμένου σε ετικέτα ή/και στον τοίχο του κτηρίου κοντά στα αντικείμενα.

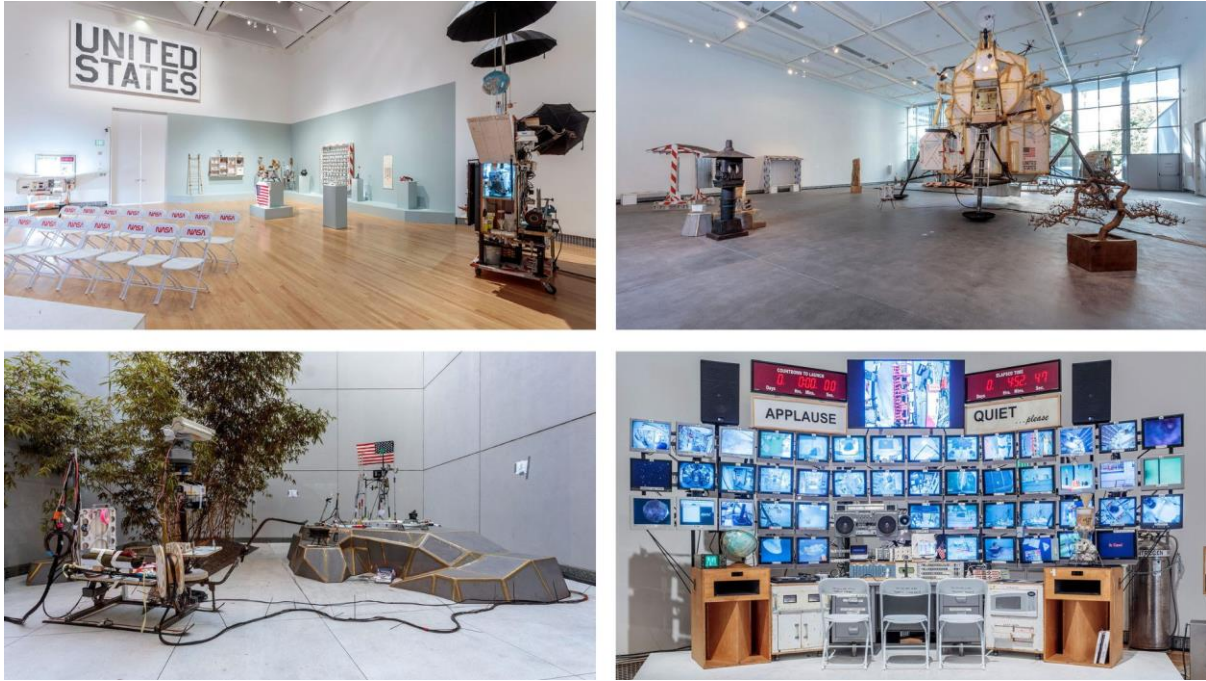
Καλλιτεχνικές Εγκαταστάσεις (Art Installations)

Σύμφωνα με τον ορισμό που δίνει η πινακοθήκη Tate του Λονδίνου οι καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις *“περιγράφουν κατασκευές μεγάλης κλίμακας, μικτών μέσων, που συχνά σχεδιάζονται για ένα συγκεκριμένο μέρος ή για ένα προσωρινό χρονικό διάστημα.”*²⁴

Χαρακτηριστικό αυτών των έργων είναι ότι γεμίζουν έναν ολόκληρο χώρο και ο θεατής για να έλθει σε πλήρη επαφή με το έργο χρειάζεται να περιηγηθεί σε αυτόν. Ορισμένες εγκαταστάσεις μπορούν επίσης απλώς να προβληθούν από απόσταση. Αυτό που ξεχωρίζει τις καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις από άλλες παραδοσιακές μορφές τέχνης, είναι ότι στοχεύουν στη δημιουργία μιας συνολικής και ολοκληρωμένης εμπειρίας για το θεατή, αντί για την απλή μεμονωμένη εμφάνιση των έργων. Η έμφαση στην εμπειρία του θεατή και η επιθυμία να δημιουργηθεί ένα καθηλωτικό περιβάλλον (immersive environment) είναι το βασικό στοιχείο για ένα τέτοιο έργο. Επίσης, παρατηρείται ότι αυτά τα έργα δεν εξυπηρετούν κάποιο σκοπό ως προς το περιεχόμενό τους. Ουσιαστικά, αντιπροσωπεύουν την έκφραση και την άποψη του καλλιτέχνη που θέλει να τα μεταδώσει στο κοινό χωρίς να υπάρχουν όρια στην ερμηνεία τους.

²⁴ <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>

Από τη δεκαετία του 1960 η δημιουργία εγκαταστάσεων έχει γίνει βασικός άξονας στη σύγχρονη τέχνη. Ένα παράδειγμα είναι η εγκατάσταση “Space Program: Europa” του καλλιτέχνη Tom Sachs που “προωθεί την αναζήτησή του να βρει εξωγήινη ζωή με μπρικόλαζ γλυπτά.”²⁵ Αυτά τα γλυπτά διασκορπισμένα στο χώρο, το κάθε ένα με ξεχωριστά χαρακτηριστικά, ενώνονται θεματικά και κατασκευάζονται από μέσα και από υλικά, όπως οθόνες με βίντεο, ήχο, ξύλο.



Εικόνα 3: Αποσπάσματα από την καλλιτεχνική εγκατάσταση “Space Program: Europa” του Tom Sachs.

Immersive Environments/Dioramas

Τα καθηλωτικά περιβάλλοντα (immersive environments) είναι τεχνητοί χώροι που στοχεύουν σε μια “αυθεντική προσομοίωση” πραγματικών εμπειριών, τοποθεσιών ή ιστορικών περιόδων. Διοράματα (dioramas) και αίθουσες εποχής προβάλλουν στιγμές στο χρόνο, ενώ μουσεία ιστορίας όπως το Colonial Williamsburg και το Conner Prairie Interactive History Park προσθέτουν στην εμπειρία, εμπλέκοντας ηθοποιούς που υποδύονται χαρακτήρες από τις αντίστοιχες χρονικές περιόδους και αλληλεπιδρούν με τους επισκέπτες.²⁶ Το περιεχόμενο των immersive environments καταλαμβάνει ολόκληρους τοίχους, οροφές και δάπεδα και συχνά συνδυάζεται με άλλα στοιχεία της έκθεσης, όπως αντικείμενα, φωτισμό και κείμενο. Επίσης, ο ήχος μπορεί να ενισχύσει τον υπόλοιπο χώρο δημιουργώντας ήχους από τον «πραγματικό» κόσμο, π.χ. τον ήχο ενός γρήγορου αυτοκινήτου. Αυτά τα περιβάλλοντα προκαλούν ένα αίσθημα δέους και παρέχουν μια καθηλωτική ατμόσφαιρα στους επισκέπτες, μεταφέροντας το κοινό κάπου αλλού στο χώρο ή/και στο χρόνο.²⁷

²⁵ <https://www.tomsachs.com/exhibitions/space-program-europa>

²⁶ McKenna-Cress, P. & Kamien, J. A. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. σελ. 138.

²⁷ Hughes, P. (2015). *Exhibition Design: An Introduction* (2nd ed.). σελ. 170.

Διαδραστικές Εκθέσεις (Interactive)

Η εισαγωγή διαδραστικών στοιχείων σε μία έκθεση έχει τη δυνατότητα να προσφέρει μια μοναδική και αξέχαστη εμπειρία στους επισκέπτες. Η αφήγηση της ιστορίας με διαδραστικά μέσα σκοπεύει στην «απογείωση» της εμπειρία του κοινού. Τα πιο αποτελεσματικά διαδραστικά εκθέματα συνδέονται στενά με την αφήγηση της έκθεσης, είναι πολυεπίπεδα και ενίοτε θυμίζουν παιχνίδι. Υπάρχουν διαδραστικά εκθέματα για μεμονωμένους χρήστες, για πολλά άτομα ταυτόχρονα ή και τα δύο. Η πρώτη περίπτωση δημιουργεί μια βαθιά σύνδεση μεταξύ περιεχομένου και ατόμου. Η δεύτερη οδηγεί στη συνεργασία των ατόμων, κάτι που μπορεί να είναι εξαιρετικά ανταποδοτικό για τον επισκέπτη. Βέβαια, πρέπει να εξεταστεί εάν το κοινό του εν λόγω μουσείου θα χαρεί να αλληλεπιδράσει με άγνωστα άτομα. Για την επίτευξη διαδραστικών εμπειριών, τις περισσότερες φορές απαιτείται η συμμετοχή τεχνολογίας, όπως smartphone, tablet, ψηφιακές οθόνες και προβολείς.²⁸

Εικονικές Εκθέσεις (Virtual)

Οι εικονικές εκθέσεις έχουν την ίδια λογική με όλες τις υπόλοιπες αλλά βρίσκονται στον ψηφιακό κόσμο. Συνήθως τέτοιες εκθέσεις παρέχουν σε ψηφιοποιημένη μορφή το περιεχόμενό τους (π.χ. δημιουργία 3D εκθεμάτων, συλλογών), δημιουργούν εικονικές διαδραστικές περιηγήσεις του χώρου και όλα αυτά συνυπάρχουν στην ιστοσελίδα του μουσείου, του ιδρύματος ή του πολιτιστικού χώρου.

Το Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη είναι ένα παράδειγμα εικονικής έκθεσης στο οποίο ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να αναζητήσει και να εξερευνήσει τη ψηφιακή συλλογή της ρεμπέτικης ελληνικής μουσικής και να περιηγηθεί στον ψηφιοποιημένο χώρο του φυσικού μουσείου και επιτρέπει στους χρήστες να ανακαλύψουν αντικείμενα, φωτογραφίες, κείμενα και παλιά ηχογραφημένα κομμάτια.²⁹

²⁸ Hughes, P. (2015). *Exhibition Design: An Introduction* (2nd ed.). σελ. 156-158.

²⁹ <https://vmrebetiko.gr/>

ιστοσελίδες, σε ορισμένες περιπτώσεις διαδραστικές εγκαταστάσεις και χαρίζοντας αναμνηστικά δώρα.³⁰

Για παράδειγμα, η Food Expo Greece αποτελεί μία από τις σημαντικότερες εμπορικές εκθέσεις “Τροφίμων και Ποτών στη Νοτιοανατολική Ευρώπη και συγκεντρώνει χιλιάδες εμπορικούς επισκέπτες από επιχειρήσεις της Οργανωμένης Λιανικής, του Χονδρεμπορίου, της Βιομηχανίας Τροφίμων και Ποτών, των Ξενοδοχείων και της Μαζικής Εστίασης.”³¹



Εικόνα 6: Ο εκθεσιακός χώρος της Food Expo Greece 2022.

2.1.3.3 - Το έκθεμα

Βάσει του λεξικού του Cambridge έκθεμα είναι: “Ένα αντικείμενο ή μια συλλογή αντικειμένων που παρουσιάζονται στο κοινό σε ένα μουσείο κ.λπ.”³²

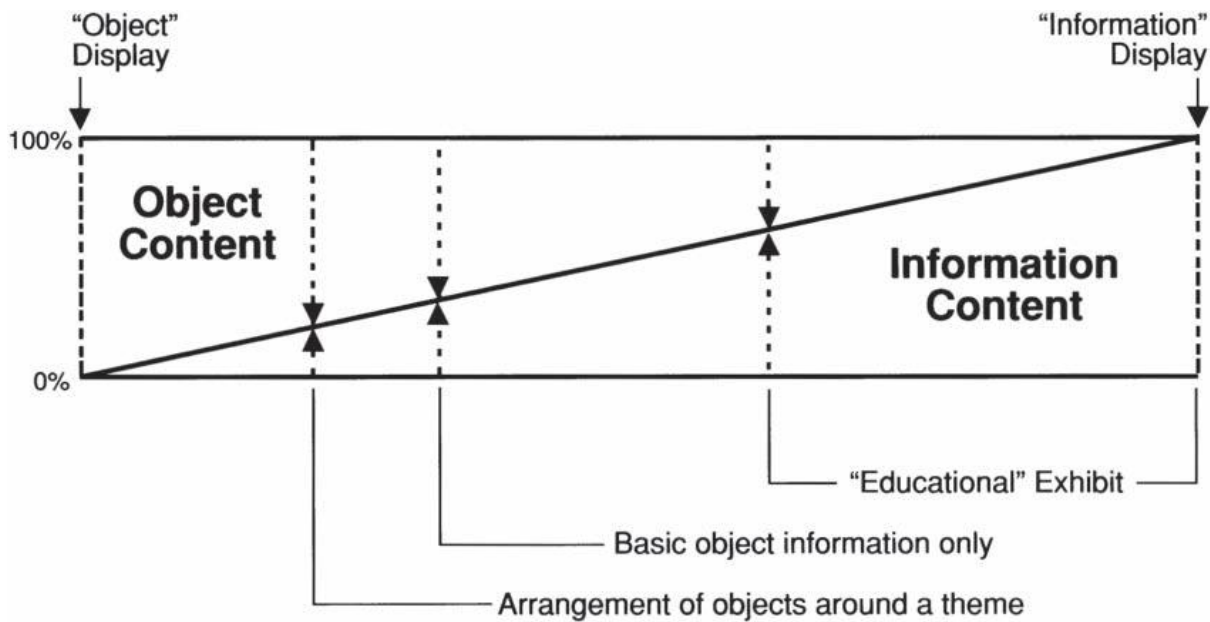
Ο τρόπος επικοινωνίας του περιεχομένου που επιλέγουν τα μουσεία είναι συνήθως μέσω συλλογών αντικειμένων χωρίς βέβαια να είναι πάντα ο μόνος. Ορισμένες εκθέσεις μπορεί να επικεντρώνονται περισσότερο στην παροχή και παρουσίαση πληροφοριών και μπορεί να περιλαμβάνουν λίγα ή καθόλου αντικείμενα. Ενώ μπορεί να υπάρχουν νόμιμοι λόγοι για αυτόν τον τύπο έκθεσης, η χρήση πραγματικών αντικειμένων συχνά θεωρείται βασική πτυχή των μουσειακών εκθέσεων.

³⁰ Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 16-17.

³¹ <https://foodexpo.gr/>

³² <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/exhibit>

Έτσι, υπάρχουν εκθέσεις που κάποιες επικεντρώνονται σε μεγάλο βαθμό σε αντικείμενα και άλλες που δίνουν έμφαση στην πληροφορία.



Εικόνα 7: Διάγραμμα σχέσης τύπων εκθεμάτων (αντικείμενα και πληροφορίες).

Βάσει του παραπάνω διαγράμματος οι εκθέσεις μπορούν να ταξινομηθούν ως object-oriented, concept-oriented ή συνδυασμός αυτών των δύο. Οπότε, στα αριστερά το **“Object Display”**, αφορά στην παρουσίαση αντικειμένων χωρίς καμία ειδική ερμηνεία για αυτά. Αφορά απλώς στην οργάνωσή τους ώστε να φαίνονται “όμορφα” στο κοινό. Στα δεξιά είναι το **“Information Display”** όπου η παρουσίαση της πληροφορίας βασίζεται σε κείμενο και γραφικά όπου τα αντικείμενα απουσιάζουν ή έχουν μικρή σημασία. Η διαγώνιος του διαγράμματος αντιπροσωπεύει όλες τις άλλες ενδιάμεσες καταστάσεις. Οι εκθέσεις με γνώμονα την ιδέα επικεντρώνονται στο μήνυμα και τη μεταφορά πληροφοριών και βασίζονται σε μεγάλο βαθμό σε παρουσίαση κειμένου, γραφικών και άλλων διδακτικών μέσων. Οι θεματικές εκθέσεις σχετίζονται περισσότερο με τις object-oriented και χρησιμοποιούν συλλογές αντικειμένων γύρω από ένα θέμα, παρέχοντας βασικές πληροφορίες για αυτά, όπως τίτλος και επεξηγηματική περιγραφή. Οι «εκπαιδευτικές» εκθέσεις είναι περισσότερο concept-oriented και ενσωματώνουν περίπου 60% πληροφορίες (σε μορφή κειμένου) και 40% αντικείμενα.³³

Μέχρι πρόσφατα, τα φυσικά αντικείμενα σε μουσειακές εκθέσεις θεωρούνταν οι υλικές αποδείξεις της ανθρώπινης πολιτιστικής ιστορίας και ποικιλομορφίας. Ωστόσο, η προσέγγιση αυτή της προβολής των αντικειμένων έχει αλλάξει και η στροφή αυτή εστιάζει περισσότερο στην προσωπική ερμηνεία αυτών παρά σε μια απλή επίδειξή τους.³⁴

³³ Dean, D. (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. σελ. 3-5.

³⁴ Bedford, L. (2014). *The art of museum exhibitions How story and imagination create aesthetic experiences*. σελ. 92.

Φωτογραφίες ως αντικείμενα σε μουσεία

Σύμφωνα με την Elizabeth Edwards οι φωτογραφίες είναι ένα είδος μουσειακού αντικειμένου με ιδιαίτερα ισχυρό συναισθηματικό αντίκτυπο σε επισκέπτες. Δεν είναι απλώς αφηρημένες αναπαραστάσεις, αλλά πραγματικά φυσικά αντικείμενα που απεικονίζουν κάτι. Είναι, δηλαδή, αντικείμενα που διεγείρουν πολλαπλές αισθήσεις και προκαλούν έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις, οι οποίες συνδέουν βαθύτερα το θεατή με το παρελθόν.

Οι φωτογραφίες διαμορφώνουν τη δυναμική συγκεκριμένων πολιτιστικών περιβαλλόντων, καθώς τα άτομα μπορούν να αντιδρούν στο περιεχόμενο τους. Επιπλέον, η φυσική παρουσία των φωτογραφιών στην κοινωνία αναδεικνύεται από τον τρόπο που χρησιμοποιούνται. Γράφονται, ανταλλάσσονται, εμφανίζονται με πολλούς τρόπους: τοποθετούνται σε άλμπουμ, πορτοφόλια, κορνίζες, μενταγιόν, ή τοίχους. Επίσης, μπορούν να τονίσουν και να επεκτείνουν την προφορική έκφραση που απεικονίζουν, καθώς διαθέτουν δυναμικές και συνεχώς εξελισσόμενες ιστορίες που αποτυπώνονται μέσα σε αυτές. Αυτές οι ιστορίες αναπαράγονται επανειλημμένα μέσα από διαφορετικές αφηγήσεις. Το άγγιγμα παρέχει έναν φυσικό σύνδεσμο ανάμεσα σε ανθρώπους και πράγματα αλλά και των ανθρώπων μεταξύ τους. Περαιτέρω, η φυσική επαφή με τις φωτογραφίες είναι επίσης μια σημαντική πτυχή, καθώς συχνά συνοδεύεται από σωματικές κινήσεις που συνδέονται με τη φωτογραφία. Η αφή θεωρείται μια από τις πιο προσωπικές αισθήσεις, καθώς επιτρέπει στο σώμα να συνδεθεί με το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται. Όπως υποστηρίζει ο Barthes, «απομυθοποιεί» τη φωτογραφία.³⁵

2.1.4 - Σχεδίαση Έκθεσης σε Μουσείο

2.1.4.1 - Εισαγωγή

Μια έκθεση είναι σημαντικό να προσφέρει προσβάσιμους, εκπαιδευτικούς και ευχάριστους χώρους λαμβάνοντας υπόψη τις σωματικές, συναισθηματικές και πνευματικές ανάγκες των ανθρώπων για τους οποίους προορίζονται αυτοί οι χώροι. Επίσης, πρέπει κατά τη σχεδίαση να υπάρχει καλή κατανόηση για το πώς το κοινό μαθαίνει και για τους τρόπους μάθησης που θεωρείται ότι θα το διευκολύνει. Η διαδικασία σχεδιασμού ξεκινά με μια ενδελεχή κατανόηση των περιορισμών και των ευκαιριών. Αφού η έρευνα έχει ολοκληρωθεί και έχει εντοπιστεί η πλοκή της ιστορίας, η διαδικασία ανάπτυξης της έκθεσης στο χώρο μπορεί να ξεκινήσει.³⁶

Σε μια έκθεση ο σχεδιασμός των γραφικών και των τρισδιάστατων φυσικών στοιχείων θα πρέπει να είναι με άρτιο τρόπο συνδεδεμένα. Η γραφιστική τέχνη λειτουργεί φέρνοντας κείμενο και εικόνα μαζί ώστε να επικοινωνηθεί η αφήγηση της ιστορίας και το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει. Αυτό παίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του

³⁵ Dudley, S. (2010). *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*. σελ. 21, 23, 26.

³⁶ Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 35.

“σεναρίου” της έκθεσης. Κατά τη σύνθεση μιας έκθεσης είναι σημαντικό να υπάρχει ένα ξεκάθαρο και συνεπές αποτέλεσμα με μια λογική και σταθερή δομή.³⁷

2.1.4.2 - Αφήγηση

Τα μουσεία λέγεται συχνά ότι έχουν μια αφηγηματική δομή, η οποία πολλές φορές καταλήγει στη δημιουργία γραμμικών εμπειριών. Η έννοια της «galleria progressiva», μιας συγκεκριμένης έκθεσης και αρχιτεκτονικής οργάνωσης, προέκυψε μετά τη Γαλλική Επανάσταση, όπως σημειώθηκε από τον Tony Bennett. Πολλές εκθέσεις παγκόσμιων μουσείων ακολουθούν συχνά αυτή τη μέθοδο προβολής, όπως το Μουσείο Πικάσο στο Παρίσι, το Μουσείο Guggenheim της Νέας Υόρκης και το Μητροπολιτικό Μουσείο της Νέας Υόρκης, συνδυάζοντας την με άλλα στοιχεία.³⁸ (The Multisensory Museum Cross-Disciplinary, p220-221)

Όταν σχεδιάζεται ένα περιβάλλον για την προβολή έργων τέχνης, είναι σημαντικό να διατηρείται η αυθεντικότητα αυτών, επιτρέποντας παράλληλα στους επισκέπτες να αλληλεπιδρούν με το ίδιο το περιβάλλον. Αυτό απαιτεί μια λεπτή ισορροπία, καθώς η τέχνη πρέπει να είναι το επίκεντρο και να μιλά από μόνη της μέσα στο χώρο. Σε αντίθεση με τον τυπικό σχεδιασμό της έκθεσης, που συχνά περιλαμβάνει σαφή μηνύματα, η ενασχόληση των επισκεπτών με την τέχνη σε αυτό το περιβάλλον είναι πιο προσωπική και υποκειμενική, καθώς οι αισθητικές αντιδράσεις και οι ερμηνείες είναι μοναδικές για κάθε άτομο.

2.1.4.3 - Γραφιστικά

Στη σημερινή εποχή τα γραφιστικά στοιχεία σε μια έκθεση μουσείου ή γκαλερί ποικίλλουν και χρησιμεύουν στην οπτική αφήγηση μια ιστορίας, μεταφέροντας πληροφορίες και ενσωματώνοντας τυπωμένα στοιχεία σε διάφορες μορφές όπως ένα βέλος στον τοίχο, μια επικεφαλίδα, ένα απόσπασμα, μία μεγάλη εικόνα, μια ετικέτα ενός αντικείμενου ή ένα πλαίσιο κειμένου πληροφοριών. Ως εκ τούτου, έχουν ερμηνευτική σημασία και μπορούν να διαβαστούν στο ίδιο επίπεδο με τα αντικείμενα και άλλα στοιχεία του εκθέματος. Η σύνθεση μιας έκθεσης με επιτυχημένα γραφικά βοηθά τον επισκέπτη να περιηγηθεί τόσο στο χώρο όσο και στην ιστορία, να ορίσει το πλαίσιο και την ατμόσφαιρα, να δημιουργήσει μια εμπειρία και να ενισχύσει τη φαντασία του. Τα γραφικά πρέπει να ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες του κοινού και του χώρου, να καλύπτουν την αφήγηση, να είναι ξεκάθαρα, περιεκτικά και προσβάσιμα. Η ιστορία πρέπει να είναι ευανάγνωστη και το σχέδιο δεν πρέπει να επισκιάζει το περιεχόμενο ή τα αντικείμενα.³⁹

Όπως προαναφέρθηκε, σκοπός μιας έκθεσης είναι να επικοινωνήσει σωστά και ξεκάθαρα το μήνυμα στον επισκέπτη. Το μυστικό για μια εκλεπτυσμένη έκθεση είναι η

³⁷ Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 111-112.

³⁸ Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 220-221.

³⁹ Macleod, S. & Hourston Hanks, L. & Hale J. (2012). *Museum Making Narratives, Architectures, Exhibitions*. σελ. 257-258.

ισορροπία. Για να υπάρχει ισορροπία θα πρέπει να εφαρμοστούν κάποιες αρχές κατά τη σχεδίαση. Αυτές οι αρχές βασίζονται στη Γραφιστική Τέχνη και είναι:

- Η Σύνθεση
- Η Τυπογραφία
- Το Χρώμα

2.1.4.3.1 - Σύνθεση

Η σύνθεση αφορά τη διάταξη και την οργάνωση των στοιχείων σε ένα σχέδιο. Περιλαμβάνει το συνδυασμό διαφορετικών μερών για τη δημιουργία ενός συνεκτικού συνόλου. Είναι εξίσου σημαντική με τα επιμέρους στοιχεία που συνθέτουν ένα σχέδιο. Οι σχεδιαστές χρησιμοποιούν τη σύνθεση για να οργανώσουν εικόνες, κείμενο και άλλα στοιχεία σε διάφορα μέσα, όπως δισδιάστατα και τρισδιάστατα σχέδια, έγχρωμα έργα και (κινούμενες) εικόνες για το διαδίκτυο. Η καλή κατανόηση και εξερεύνηση της σύνθεσης είναι σημαντική για την αποτελεσματική οπτική επικοινωνία, καθώς βοηθά το θεατή και τον καθοδηγεί προς το επιδιωκόμενο μήνυμα. Για να δημιουργηθεί αποτελεσματικό σχέδιο, πρέπει να γίνουν κατανοητές οι αρχές της καλής σύνθεσης, ανεξάρτητα από το μέσο που χρησιμοποιείται.⁴⁰

2.1.4.3.2 - Τυπογραφία

Γραμματοσειρές

Η τυπογραφία έχει σχέση με τις γραμματοσειρές. Είναι ένα αρκετά σημαντικό κομμάτι και πρέπει να επιλέγεται προσεκτικά καθώς βοηθάει στην επικοινωνία του περιεχομένου.

Είδη γραμματοσειρών

Τα πιο συνηθισμένα είδη γραμματοσειρών είναι **Text** και **Display**. Οι γραμματοσειρές κειμένου (Text) είναι εύκολες στην ανάγνωση και χρησιμοποιούνται κυρίως για μεγάλα κείμενα (σε όλη την έκταση τους) ενώ οι display γραμματοσειρές δεν είναι τόσο ευανάγνωστες αλλά προσδίδουν διάθεση και ενέργεια και προορίζονται για τίτλους ή φράσεις. Μια εναλλακτική διάκριση των γραμματοσειρών είναι οι **Serif** και οι **Sans Serif**. Οι Serif γραμματοσειρές προέρχονται από τους Ρωμαίους οι οποίοι προσδιόριζαν τα πέτρινα ιερά και τα δημόσια κτήρια τους με γράμματα κομμένα με σμίλη. Για να κρύψουν τα τραχιά άκρα αυτών των γραμμάτων, οι Ρωμαίοι έδιναν ένα μικρό, επιπλέον χτύπημα (stroke) στα άκρα των γραμμάτων τους. Αυτή η επιπλέον περικοπή ονομαζόταν σέριφ. Οι γραμματοσειρές Sans Serif εμφανίστηκαν στη Βιομηχανική Επανάσταση αποτυπώνοντας μια πιο μοντέρνα αισθητική. Έχουν ξεφορτωθεί τα "serifs" από τις γωνίες τους με αποτέλεσμα να δίνουν μια πιο καθαρή και μινιμαλιστική εικόνα. Οι γραμματοσειρές **Script** είναι αυτές που θυμίζουν χειρόγραφα δίνοντας την αίσθηση ότι είναι γραμμένα από ανθρώπινο χέρι. Οι

⁴⁰ Dabner, D. & Stewart, S. & Zempol, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.). σελ. 65.

γραμματοσειρές **Decorative** χρησιμοποιούνται για διακοσμητικούς σκοπούς με στόχο να προσελκύσουν την προσοχή και να αποτυπώσουν μια συγκεκριμένη διάθεση.⁴¹

Κάθε είδος παραπέμπει σε μία “εικόνα”, δηλαδή σε ένα ύφος το οποίο αποτελεί μέρος της ιστορίας και ενσωματώνεται στο πλαίσιο αφήγησής της. Κατανοώντας την ιστορική προέλευση και τις αναφορές μιας γραμματοσειράς βλέπουμε ότι οι σύγχρονες γραμματοσειρές, όπως η Futura και η Univers, τείνουν να λειτουργούν σε σύγχρονα περιβάλλοντα, ενώ πιο παραδοσιακές γραμματοσειρές, όπως η Garamond, μπορεί να είναι πιο κατάλληλες για κάτι κλασικό. Άρα, θα λέγαμε ότι η χρονική τους τοποθέτηση αποτελεί ένα είδος στυλ το οποίο είναι σχετικό με τα τότε δεδομένα κατανοώντας την αίσθηση που θέλουμε να αφομοιωθεί.⁴²

Αναγνωσιμότητα Γραμματοσειρών

Η αναγνωσιμότητα αφορά το πόσο καλά φαίνεται κάτι ώστε να μπορεί να διαβαστεί. Έχει να κάνει με το μέγεθος, την απόσταση μεταξύ των γραμμών του κειμένου και των γραμμών.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να είναι κάτι διακριτό στον επισκέπτη. Ένας τρόπος είναι η δημιουργία συστημάτων, δηλαδή ένα σύνολο από γραμματοσειρές που ταιριάζουν η μια με την άλλη, φωτογραφίες σχετικές με το περιεχόμενο αλλά και με την αίσθηση που θέλουμε να δώσουμε και χρώματα τα οποία εμπλέκονται ομοιόμορφα σε όλη τη σύνθεση. Όλα αυτά, έχοντας το κάθε ένα τη δική του ταυτότητα, μπορούν να λειτουργήσουν σαν ένα οπτικό οικοσύστημα.⁴³

Ένας άλλος τρόπος είναι η αντίθεση. Για παράδειγμα, η αντίθεση μεταξύ διαφορετικών ειδών γραμματοσειρών είναι μια καλή λύση για καλή αναγνωσιμότητα, όπως Display γραμματοσειρές για τον τίτλο και Text γραμματοσειρές για το κυρίως κείμενο.

Ιεραρχία Γραμματοσειρών

Η ιεραρχία αφορά στη σχέση μεταξύ των διαφόρων στοιχείων της σύνθεσης όπως το μέγεθος, το βάρος, τη θέση και τη δυναμική μεταξύ τους. Η ιεραρχία χρησιμοποιείται ώστε να υπάρχει έμφαση σε κάποια συγκεκριμένα στοιχεία προκειμένου να είναι αυτά τα πρώτα που θα διακρίνει ο επισκέπτης.

Κάποιοι μέθοδοι για μια επιτυχημένη ιεραρχία είναι οι ακόλουθοι:

- White Space: είναι ο κενός χώρος μεταξύ των στοιχείων ο οποίος δίνει ισορροπία στη σύνθεση. Ο “κενός” χώρος αποτελεί στοιχείο της σύνθεσης
- Αλλαγή στυλ γραμματοσειράς
- Κεφαλαιοποίηση

⁴¹ Sherin, A. & Evans, P. (2009). *Forms, Folds and Sizes: All the Details Graphic Designers Need to Know but Can Never Find* (2nd ed.). σελ. 29-31.

⁴² Dabner, D. & Stewart, S. & Zempel, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.). σελ. 133.

⁴³ Dabner, D. & Stewart, S. & Zempel, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.). σελ. 156.

2.1.4.3.3 - Χρώμα

Η ενδεδειγμένη κατανόηση του χρώματος είναι απαραίτητη για τον ειδικό σχεδιασμό και είναι ένα από τα πιο σημαντικά εργαλεία στη γραφιστική. Υπάρχουν άπειρες παραλλαγές χρωμάτων στη διάθεση του σχεδιαστή και ατελείωτοι συνδυασμοί τους σε πολλά μέσα, από τυπωμένα μελάνια έως χρώματα για την οθόνη, το καθένα με τα δικά τους χαρακτηριστικά. Το χρώμα έχει μια μοναδική, πολύπλοκη γλώσσα και την ικανότητα να αλλάζει το νόημά του όταν συνδυάζεται με άλλα χρώματα. Όπως αναφέρεται σε βασικές αρχές σχεδιασμού: *“Όταν επιλέγετε χρώματα που θα ενσωματώσετε στο σχέδιό σας, θα πρέπει να εξετάσετε ζητήματα της αντίθεσης και της αρμονίας, και πώς αυτά μπορεί να επηρεάσουν την αναγνωσιμότητα στην τυπογραφία. Μπορείτε, επίσης, να ορίσετε την αίσθηση ενός σχεδίου χρησιμοποιώντας την ψυχολογία του χρώματος, αλλά πρέπει να είστε σίγουροι ότι τα επιλεγμένα σας χρώματα μεταδίδουν το σωστό μήνυμα στο υποσυνείδητο και ότι είναι κατάλληλα για το κοινό προς το οποίο το όλο πρότζεκτ προορίζεται”*.⁴⁴

Η γνώση του πλαισίου στο οποίο θα προβληθεί η ολοκληρωμένη εργασία είναι θεμελιώδης για τη χρήση του χρώματος στη γραφιστική. Πώς γίνεται αντιληπτό αυτό το χρώμα και πόσο ευανάγνωστο είναι, ποικίλλουν πολύ ανάλογα με το αν προβάλλεται σε οθόνη ή αν εκτυπωθεί. Το χρώμα έχει δραματική επίδραση στην αναγνωσιμότητα και πρέπει να λαμβάνεται υπόψη προσεκτικά. Η αντίθεση και η αρμονία είναι τρόποι με τους οποίους ένα σχέδιο μπορεί να βελτιωθεί περαιτέρω.⁴⁵

Αναγνωσιμότητα Χρώματος

Όπως και στην τυπογραφία, έτσι και στο χρώμα, η αναγνωσιμότητα αναφέρεται στο πόσο ξεκάθαρο είναι κάτι για να διαβαστεί. Πολλοί παράγοντες μπορούν να επηρεάσουν την αντίληψη των χρωμάτων και την αναγνωσιμότητά τους. Για παράδειγμα:

- Οι συνθήκες φωτισμού σε περιβάλλον που απαιτεί ανάγνωση θα έχουν σαφή επίδραση στη αναγνωσιμότητα ενός φυσικού και ψηφιακού έργου
- Η επιλογή των χρωμάτων.
- Τα χρώματα φόντου και οι υφές στις οποίες αποτυπώνονται τα χρώματα.
- Το μέγεθος και το σχήμα της γραμματοσειράς ή της εικόνας που χρησιμοποιείται.

Καλή αναγνωσιμότητα χρωμάτων επιτυγχάνεται όταν το φόντο και το χρώμα έχουν αντίθεση — για παράδειγμα, βαθύ βιολετί (το χρώμα πλησιέστερο στο μαύρο) σε λευκό φόντο. *“Η αναγνωσιμότητα μειώνεται μετακινώντας το χρώμα της εικόνας προς τα κίτρινο, ωστόσο, επειδή το βιολετί και το κίτρινο είναι συμπληρωματικά και*

⁴⁴ Dabner, D. & Stewart S. & Zempol, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.) σελ. 180.

⁴⁵ Dabner, D. & Stewart S. & Zempol, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.) σελ. 190.

μπορεί να προκαλέσουν μια δονούμενη άκρη. Η αλλαγή της αντίθεσης είναι το κλειδί για την αναγνωσιμότητα.”⁴⁶

Αρμονία και Αντίθεση Χρωμάτων

Η χρωματική αρμονία συμβάλλει στην οργάνωση του περιεχομένου ενός σχεδίου. Ο προσδιορισμός της ισορροπίας, της ποικιλίας, της αναλογίας, της κυριαρχίας, του ρυθμού και της επανάληψης των χρωμάτων παρέχει μια ισορροπημένη οπτική εμπειρία και καταλήγει σε μια δημιουργική ερμηνεία του μηνύματος που πρέπει να επικοινωνηθεί.⁴⁷

Το Χρώμα ως πληροφορία

Το χρώμα είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την οργάνωση των δεδομένων σε διάφορες δομές και για την καλύτερη “ανάγνωση” ενός σχεδίου. Είναι χρήσιμο στην οριοθέτηση των πραγμάτων, στην ενίσχυση της ιεραρχίας, στην καθοδήγηση του ματιού και στην πλοήγηση σε φυσικούς χώρους. Στη σχεδίαση εκθέσεων δημιουργούνται συστήματα πλοήγησης βασισμένα στο χρώμα. Σύστημα είναι οτιδήποτε περιέχει μια ροή σύνθετων πληροφοριών όπως χάρτες, πινακίδες, ενότητες, δομές, ιστοσελίδες. Το χρώμα βοηθά στην κατηγοριοποίηση αυτών των πληροφοριών.⁴⁸

2.1.4.4 - Χώρος

Ο Juhani Pallasmaa είπε ότι ένας μουσειακός χώρος πρέπει να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ του έργου τέχνης και του θεατή. Ο ιδανικός μουσειακός χώρος πρέπει να οξύνει την αντίληψη, να διεγείρει τις αισθήσεις του επισκέπτη και να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των εκθεμάτων και του επισκέπτη. Η σχεδίαση του μουσείου και της έκθεσης μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την παρουσία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των εκθεμάτων με αποτέλεσμα αυτά να “αγγίξουν” το θεατή, εμπλέκοντας όλες τις αισθήσεις του. Δεν βιώνουμε τα έργα τέχνης μόνο οπτικά αλλά και μέσω της φυσικής, αισθητηριακής και συμβολικής τους παρουσίας.⁴⁹

Υπάρχουν δύο αρχικά σχεδιαστικά ζητήματα κατά τη διαμόρφωση ενός μουσειακού χώρου. Το πρώτο είναι πώς οι επισκέπτες θα περιηγηθούν μέσα στο χώρο και το δεύτερο ποιό θα είναι η συνολική τους εμπειρία. Αυτές οι σχεδιαστικές αποφάσεις είναι το άλφα και το ωμέγα για όλα τα άλλα στοιχεία στη σχεδίαση μιας έκθεσης. Οι τρόποι και οι λεπτομέρειες τοποθετούνται στο χώρο μέσω άμεσων και έμμεσων μορφών επικοινωνίας. Πώς θα εξελιχθεί η εμπειρία μέσω συναισθηματικών, σωματικών και

⁴⁶ Dabner, D. & Stewart S. & Zempol, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.) σελ. 190.

⁴⁷ Adams, S. (2017). *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. σελ. 46.

⁴⁸ Dabner, D. & Stewart S. & Zempol, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (6th ed.) σελ. 199.

⁴⁹Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. σελ. 240-241.

γνωστικών στόχων; Πώς οι επισκέπτες θα ανταποκριθούν στις φυσικές, αισθητηριακές και πνευματικές εμπειρίες που έχουν προγραμματιστεί για αυτούς; Η διαδρομή των επισκεπτών, ή αλλιώς η ροή ή η βηματοδότηση επισκεπτών, είναι η καθορισμένη διαδρομή μέσα στον εκθεσιακό χώρο στον οποίο ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή με την ιστορία (story). Στόχος είναι να δημιουργηθεί μια κοινωνική εμπειρία μέσα από το περιεχόμενο της ιστορίας σε συνδυασμό με το χώρο. Οι βασικές αφηγηματικές ανάγκες είναι αυτές που οδηγούν στο σχεδιασμό της διαμόρφωσης του χώρου και τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες “ρέουν” μέσα στην εμπειρία.⁵⁰

2.1.4.5 - Φωτισμός

Ο φωτισμός παίζει σημαντικό ρόλο στη σχεδίαση μιας έκθεσης και μπορεί να είναι το συστατικό που θα την ολοκληρώσει και θα διαμορφώσει την εμπειρία. Δεν έχει σημασία πόσο καλά σχεδιασμένος είναι ένας εκθεσιακός χώρος, αν τα αντικείμενα και τα χρώματα είναι σωστά τοποθετημένα και οργανωμένα. Χωρίς ένα εκλεπτυσμένο σχέδιο φωτισμού, η έκθεση δεν θα έχει την ίδια απήχηση.⁵¹ Μπορεί να διαφοροποιήσει τους χώρους δίνοντάς τους προσωπικότητα, βοηθώντας έτσι τους επισκέπτες να περιηγούνται μέσα στην έκθεση.⁵² Επίσης, είναι απαραίτητος για την καλή αναγνωσιμότητα. Κατά την προβολή ή το φωτισμό κειμένου καλό είναι να μην υπάρχουν γράμματα με σχετικά λεπτεπίλεπτα χαρακτηριστικά. Οι επιφάνειες στις οποίες προβάλλεται γραφικό περιεχόμενο πρέπει να είναι επίπεδες και ομαλές για την αποφυγή παραμόρφωσης. Οι ματ επιφάνειες είναι κατάλληλες για τέτοιου είδους χρήση.⁵³

Σε μουσεία, όπως αρχαιολογικά, εθνολογικά ή επιστημονικά στα οποία παρουσιάζονται εκθέματα τα οποία προβάλλονται κυρίως σε προθήκες, ο φωτισμός θα πρέπει να εστιάζει πρώτα στα εκθέματα και μετά στην αρχιτεκτονική του μουσειακού χώρου. Είναι σημαντικό να εφαρμόζεται αυτό για να μη απομακρύνεται η προσοχή από τα αντικείμενα που εκθέτονται. Μια λειτουργική και στρατηγική σχεδίαση φωτισμού εξασφαλίζει στους επισκέπτες την ολοκληρωτική παρατήρηση των αντικειμένων.⁵⁴ Για παράδειγμα, ο τρόπος τοποθέτησης και κατεύθυνσης των φώτων σε γυάλινες επιφάνειες, όπως σε διαφανή υλικά απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή για να μην προκύψει οποιαδήποτε αντανάκλαση. Επίσης, θα πρέπει να επιλέγεται με προσοχή το είδος του φωτισμού ώστε να μην είναι επιβλαβές για το υλικό του αντικειμένου.⁵⁵

Σε γκαλερί όπου τα κύρια εκθέματα είναι πίνακες και γλυπτά ο φωτισμός σε αυτήν την περίπτωση παίζει σημαντικό ρόλο και στην ανάδειξη του περιβάλλοντα χώρου καθώς στοχεύει στην επίτευξη ισορροπίας. Τα έργα τέχνης στους τοίχους αλλά και τα γλυπτά

⁵⁰ McKenna-Cress, P. & Kamien, J. A. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. σελ. 147-149.

⁵¹ McKenna-Cress, P. & Kamien, J. A. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. σελ. 153.

⁵² Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 92.

⁵³ Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*. σελ. 115.

⁵⁴ McKenna-Cress, P. & Kamien, J. A. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. σελ. 153.

⁵⁵ Ganslandt, R. & Hofmann, H. (1992). *Handbook Of Interior Lighting Design*. σελ. 236.

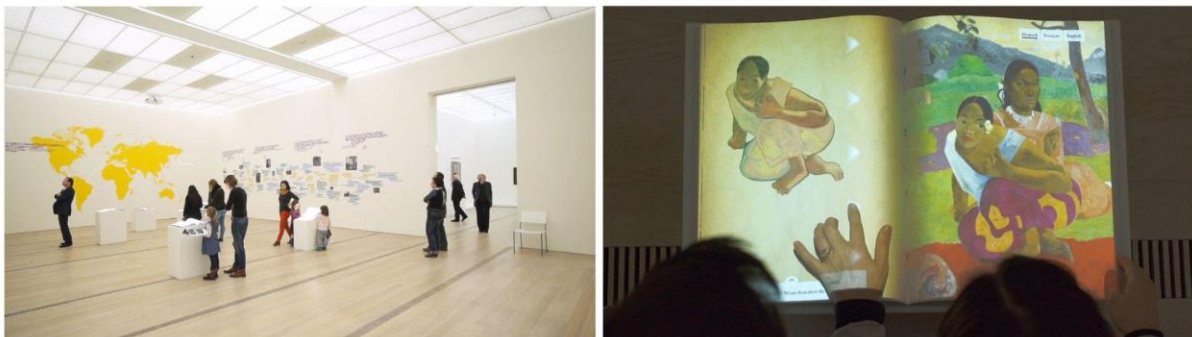
μπορούν να φωτιστούν με ομοιόμορφο φωτισμό χρησιμοποιώντας προβολείς. Και στις δύο περιπτώσεις είναι σημαντικό να έχει υπολογιστεί σωστά η γωνία τοποθέτησης του φωτός για την αποφυγή ενοχλητικών αντανακλάσεων.⁵⁶

2.1.5 - Διαδραστικά Εκθέματα σε Μουσεία

Παρακάτω γίνεται η περιγραφή και η ανάλυση διαφόρων διαδραστικών εκθεμάτων, εκθέσεων και εγκαταστάσεων σε μουσεία. Σκοπός της ανάλυσης είναι να συναχθούν συμπεράσματα όσον αφορά τον τρόπο διάδρασης, την τεχνολογία, τον τρόπο ανάδειξης και διαχείρισης των πληροφοριών, και τέλος τη συνολική εμπειρία του επισκέπτη.

2.1.5.1 - Έκθεση για τον Paul Gauguin στο Fondation Beyeler

Η έκθεση για τη ζωή και τα έργα του ζωγράφου Paul Gauguin στο Fondation Beyeler αποτυπώνεται μέσα σε έναν πολυμεσικό χώρο. Στο χώρο αυτό υπάρχουν τοποθετημένα διάσπαρτα διαδραστικά βιβλία και επιπλέον πληροφορίες πάνω στους τοίχους με τις μισές να είναι τυπωμένες και τις άλλες να προβάλλονται ψηφιακά.



Εικόνα 8: Εκθεσιακός χώρος στο Fondation Beyeler και διαδραστικό βιβλίο για τον Paul Gauguin.

Τα διαδραστικά βιβλία είναι αντικείμενα φυσικής υπόστασης και οι σελίδες τους χρησιμοποιούνται ως επιφάνειες διάδρασης. Ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να ενεργοποιήσει προβαλλόμενο οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, κινούμενα γραφικά και ήχο), αγγίζοντας πάνω στις σελίδες των βιβλίων. Οι σελίδες ανιχνεύουν το άγγιγμα μέσω αισθητήρων αφής και έτσι ενεργοποιείται το υλικό από τους προβολείς. Οι πληροφορίες στον τοίχο πλαισιώνουν συμπληρωματικά το περιεχόμενο των βιβλίων, με αποτέλεσμα οι επισκέπτες να αποκτήσουν μια πολυμεσική εμπειρία.

2.1.5.2 - Διαδραστική έκθεση για το αρχείο του Pieve Santo Stefano στο Μουσείο Μικρού Ημερολογίου Τοσκάνης

Η έκθεση για το Εθνικό Αρχείο Ημερολογίων του Pieve Santo Stefano στο Μουσείο Μικρού Ημερολογίου διαμορφώνεται από τέσσερα δωμάτια. Το κάθε ένα δωμάτιο επικεντρώνεται σε διαφορετική θεματική περιεχομένου και τρία από αυτά περιλαμβάνουν διαδραστικά εκθέματα.

⁵⁶ Ganslandt, R. & Hofmann, H. (1992). *Handbook Of Interior Lighting Design*. σελ. 241.

Το πρώτο δωμάτιο "The Others Whisper" διαθέτει μια εγκατάσταση που επιτρέπει στους επισκέπτες να αλληλεπιδράσουν με ντουλάπια και συρτάρια τα οποία ενεργοποιούν κινούμενα γραφικά προβαλλόμενα πάνω στους τοίχους του δωματίου ενώ παράλληλα "κρύβουν" οθόνες αφής ή και χειρόγραφα τα οποία προσφέρουν παραπάνω πληροφορίες.



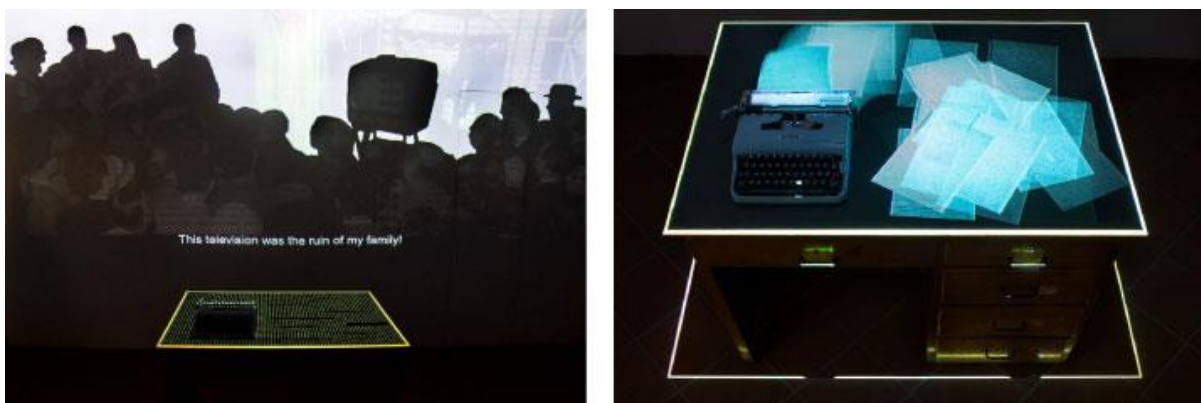
Εικόνα 9: Δωμάτιο: "The Others Whisper" της διαδραστικής έκθεσης για το αρχείο του Pieve Santo Stefano.

Στο δεύτερο δωμάτιο υπάρχει η γωνιά "Dear Saverio", ένας χώρος αφιερωμένος στο Saverio Tutino, τον ιδρυτή του Αρχείου. Σε αυτή τη γωνιά οι επισκέπτες μπορούν να ακούσουν αποσπάσματα από τα ημερολόγια, να παρακολουθήσουν τα χειρόγραφα να ζωντανεύουν στις ψηφιακές οθόνες αλλά και να εξερευνήσουν χειρόγραφα έγγραφα.



Εικόνα 10: Δωμάτιο: "Dear Saverio" της διαδραστικής έκθεσης για το αρχείο του Pieve Santo Stefano.

Το τρίτο δωμάτιο είναι το "Rabito Room", ένα αυτοβιογραφικό αριστούργημα γραμμένο από έναν ημι-αναλφάβητο οδηγό από τη Ραγκούσα, το οποίο θαμπώνει λόγω της πυκνότητας της αφήγησης και της γραφής, σκαλισμένο σε τετράγωνα χαρτιά από μια γραφομηχανή Olivetti Lettera 22, που ο συγγραφέας Vincenzo Rabito συνήθιζε να λέει την ιστορία του.



Εικόνα 11: Δωμάτιο: "Rabito Room" της διαδραστικής έκθεσης για το αρχείο του Pieve Santo Stefano.

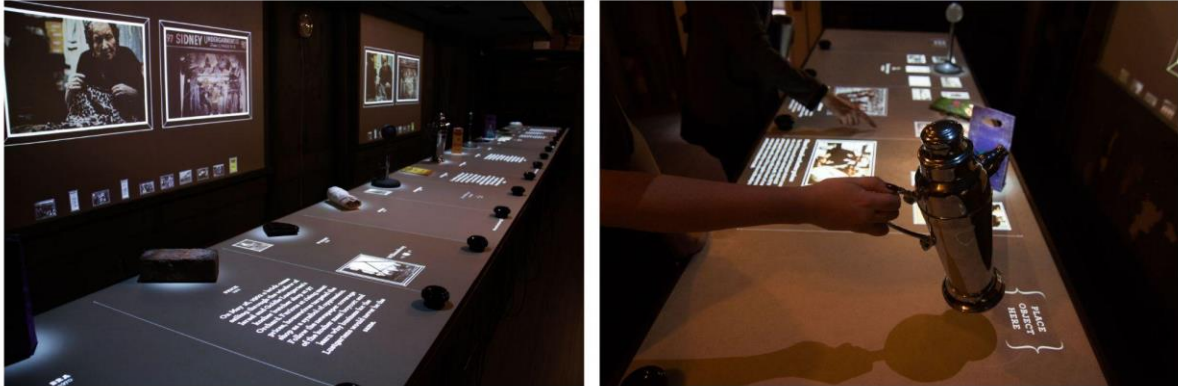
Το τέταρτο και τελευταίο δωμάτιο "Room of the Bed Sheet" περιέχει ένα σεντόνι στο οποίο υπάρχουν κεντημένες καταχωρίσεις ημερολογίων, επιστολών και αναμνήσεων απλών ανθρώπων.



Εικόνα 12: Δωμάτιο: "Room of the Bed Sheet" της διαδραστικής έκθεσης για το αρχείο του Pieve Santo Stefano.

2.1.5.3 - "Shop Life" στο Tenement Museum

Η περιήγηση "Shop Life" στο Μουσείο Τένεμεντ αφορά στην ιστορία των ανθρώπων που μετανάστευσαν στη Νέα Υόρκη και συγκεκριμένα αυτών που κατοικούσαν στην οδό Orchard 97 από το 1863. Η περιήγηση αυτή πραγματοποιείται με ένα διαδραστικό έκθεμα το οποίο έχει τη δυνατότητα να ενεργοποιεί ψηφιακό περιεχόμενο μέσω φυσικών αντικειμένων.



Εικόνα 13: Επισκόπηση της περιήγησης "Shop Life" στο Μουσείο Τένεμεντ.

Τα αντικείμενα τοποθετούνται από τους επισκέπτες πάνω στην επιφάνεια διάδρασης στη θέση για τη οποία προορίζονται και έτσι αποκαλύπτονται οι αντίστοιχες φωτογραφίες και κείμενο. Ορισμένο ψηφιακό υλικό, αγγιζοντάς το απευθείας, λειτουργεί ως "πύλη" για συμπληρωματικό υλικό.



Εικόνα 14: Επίδειξη αλληλεπίδρασης με τη διαδραστική επιφάνεια για την ανάκτηση γραφικού περιεχομένου στην περιήγηση "Shop Life" στο Μουσείο Τένεμεντ.

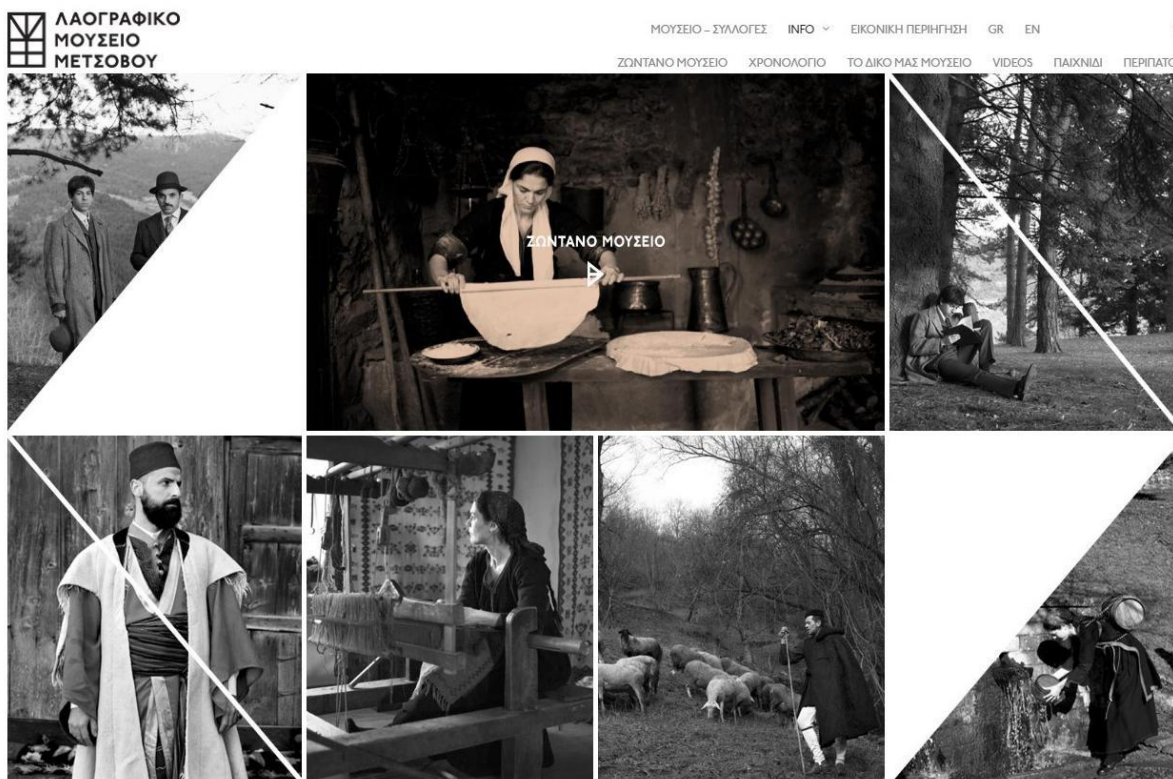
Το επιπλέον υλικό μπορεί να αποκαλύψει περισσότερες εικόνες, κείμενο αλλά και ήχο, ο οποίος γίνεται προσβάσιμος από φυσικά ακουστικά τηλεφώνου εκείνης της εποχής.



Εικόνα 15: Επίδειξη αλληλεπίδρασης με τη διαδραστική επιφάνεια για την ανάκτηση και πρόσβαση ηχητικού περιεχομένου στην περιήγηση "Shop Life" στο Μουσείο Τένεμεντ.

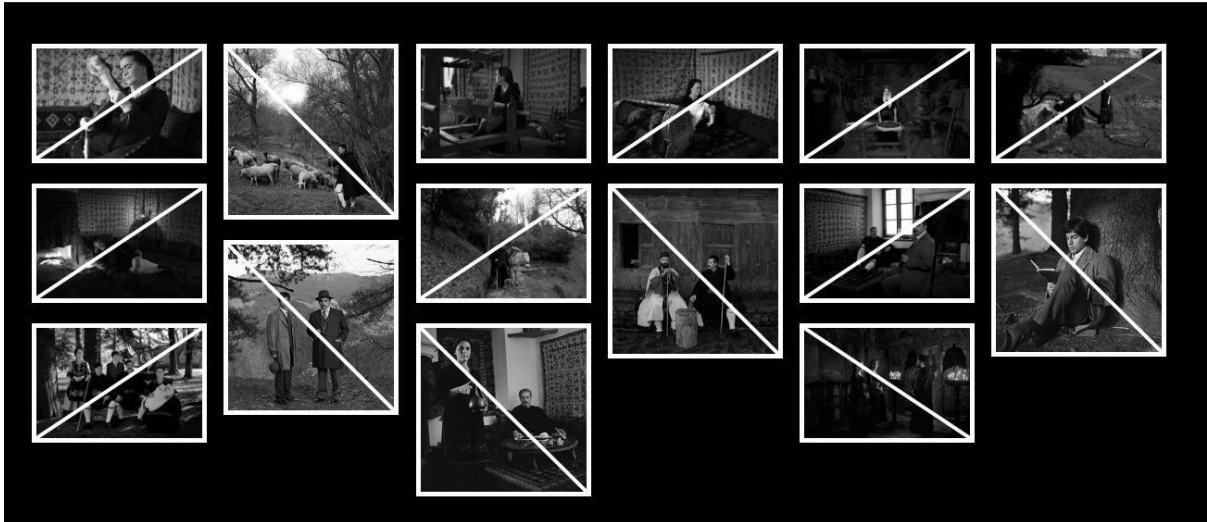
2.1.5.4 - "Ζωντανό Μουσείο" Ιστοσελίδας Λαογραφικού Μουσείου Μετσόβου

Το "Ζωντανό Μουσείο" είναι μία ψηφιακή περιήγηση για τη ζωή των Βλάχων του Μετσόβου που διαθέτει η ιστοσελίδα του Λαογραφικού Μουσείου Μετσόβου. Οι επισκέπτες της ιστοσελίδας για να περιηγηθούν στο "Ζωντανό Μουσείο" αρχικά πρέπει να επισκεφθούν την αρχική σελίδα και στη συνέχεια να επιλέξουν τη συγκεκριμένη εικόνα που θα τους οδηγήσει σε αυτό.



Εικόνα 16: Αρχική Σελίδα της ιστοσελίδας του Λαογραφικού Μουσείου Μετσόβου.

Έπειτα, τους μεταφέρει σε μια παρόμοια σελίδα πάλι με εικόνες μόνο που αυτή την φορά, η κάθε εικόνα αντιπροσωπεύει μια σκηνή (σε μορφή φωτογραφίας) από τη ζωή των Βλάχων.



Εικόνα 17: Σελίδα του "Ζωντανού Μουσείου" της ιστοσελίδας του Λαογραφικού Μουσείου Μετσόβου.

Η κάθε σκηνή προσφέρει στον επισκέπτη να μάθει παραπάνω πληροφορίες μέσα από ενδείξεις οι οποίες βρίσκονται διάσπαρτα πάνω στη σκηνή σε σημεία ενδιαφέροντος.



Εικόνα 18: Σκηνή "Υφάντρα" του "Ζωντανού Μουσείου" με ένδειξη πληροφορίας.

Πατώντας σε μία ένδειξη αναδύεται ένα πλαίσιο με κείμενο και φωτογραφίες δίνοντας σύντομες περιγραφές σε κάθε περίπτωση.

2.1.5.5 - Συμπεράσματα

Υιοθέτηση σχεδιαστικών στοιχείων από κάθε εφαρμογή

Γενικά

- Τα παραπάνω εκθέματα αποτελούν μια σύνθεση πολυτροπικών πολυμέσων ενημέρωσης και αφήγησης.
- Όλα τα εκθέματα στοχεύουν σε μια πιο εναλλακτική μορφή παρουσίασης των πληροφοριών.
- Οι πληροφορίες παρουσιάζονται με διάφορα μέσα όπως βίντεο, ήχο, εικόνες (αναλογικές και ψηφιακές), φυσικά αντικείμενα σε ορισμένες περιπτώσεις, ώστε να γίνονται προσβάσιμες με φυσικούς και ψηφιακούς τρόπους διάδρασης.

Συγκεκριμένα

- Από την πρώτη περίπτωση: Έκθεση για τον *Paul Gauguin* στο *Fondation Beyeler* το πιο ενδιαφέρον στοιχείο που συμβάλλει στην καλύτερη σχεδίαση του εκθέματος της παρούσας Δ.Ε. είναι η απευθείας αλληλεπίδραση των επισκεπτών με τις σελίδες του βιβλίου, δηλαδή η επαφή με φυσικό υλικό (ή με υλικό που παραπέμπει σε χαρτί).
- Από τη δεύτερη περίπτωση: το πιο εντυπωσιακό στοιχείο είναι η προβολή κινούμενων γραφικών πάνω σε φυσικές επιφάνειες και ελεύθερη εξερεύνηση των επισκεπτών σε φυσικά, στατικά και διαδραστικά εκθέματα (συγκεκριμένα το πρώτο και δεύτερο δωμάτιο).
- Από την τρίτη περίπτωση: η ενσωμάτωση φυσικών αντικειμένων ως πρόσβαση για την ανάδειξη πληροφοριών είναι άλλο ένα σημαντικό στοιχείο που δίνει στον επισκέπτη μια πολυαισθητηριακή εμπειρία.
- Η τέταρτη περίπτωση: παρόλο που είναι εξ' ολοκλήρου ένα ψηφιακό έργο, είναι ένα εξαιρετικό υπόδειγμα για το θέμα μου με βλάχικο περιεχόμενο και μια καλή επίδειξη διάδρασης για το πώς γίνεται προσβάσιμο το υλικό.

2.2 - Β' μέρος - Ιστορικά στοιχεία Βλάχων

2.2.1 - Η πόλη της Βέροιας

Η πόλη της Βέροιας είναι μία πολύ αρχαία πόλη και έχει σταθεί στο πέρασμα του χρόνου. Έχει πολλές γειτονιές οι οποίες δημιουργούν τις τρεις πιο σημαντικές παραδοσιακές συνοικίες της παλαιάς πόλης και είναι η Εβραϊκή συνοικία ή αλλιώς Μπαρμπούτα, η Κυριώτισσα και η Παναγία Δεξιά. Η **Εβραϊκή συνοικία** βρίσκεται στα βορειοδυτικά της πόλης, δίπλα στον ποταμό Τριπόταμο. Κύρια κοινωνικά και



Εικόνα 19: Αρχοντικό Σαπουντζόγλου, Βέροια, 1950.

πολιτιστικά στοιχεία της αποτελούν η Εβραϊκή Συναγωγή και κάποια αρχοντικά σπίτια σημαντικών προσώπων της τότε εβραϊκής κοινότητας της Βέροιας. Για παράδειγμα, το αρχοντικό Μπέκα ενός πλούσιου εβραϊκής καταγωγής έμπορου, το αρχοντικό Αναστασίου στο οποίο κατοικούσε ο ραβίνος της εποχής και το αρχοντικό Ολγάνου, ενός Εβραίου αρχιερέα. Χαρακτηριστικά της συνοικίας της **Κυριώτισσας** είναι οι χριστιανικές και βυζαντινές εκκλησίες όπως και αρκετά αρχοντικά σημαντικών προσώπων της πόλης. Ένα από αυτά ήταν του Κωνσταντίνου Σαράφογλου. Ήταν έμπορος και βιοτέχνης ο οποίος εγκαταστάθηκε εκεί το 1870 με τη σύζυγό του. Ένα ακόμη αξιοσημείωτο αρχοντικό είναι αυτό της οικογένειας Βλαχογιάννη, που κατά τον εικοστό αιώνα αποτελούσε βιομηχανικό κτήριο. Η Κυριώτισσα ακολουθεί το ίδιο αρχιτεκτονικό στυλ με

αυτό της Μπαρμπούτας ξεχωρίζοντας στις κατοικίες ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό, το σαχνισί, το οποίο ήταν μια ιδιαίτερη "προεξοχή των δωματίων και των μπαλκονιών έξω από τον τοίχο της οικοδομής, που στηρίζεται σε λοξά ξύλινα δοκάρια."⁵⁷ Η **Παναγία Δεξιά**, σε αντίθεση με την Κυριώτισσα, συγκεντρώνει σχετικά ελάχιστους θρησκευτικούς ναούς και αυτοί είναι: ο ενοριακός ναός της Παναγίας Δεξιάς, στον οποίο οφείλει το όνομά της η συνοικία, και οι ναοί του Αγ. Νικολάου και της Αγ. Παρασκευής.⁵⁸

⁵⁷ Ζαφείρης, Χ. (2007). Βέροια: Κυριώτισσα, Μπαρμπούτα, Αλιάκμονας, Βέρμιο, Παναγία Σουμελά, Σέλι, Βεργίνα. Θεσσαλονίκη.

⁵⁸ <http://discoververia.gr/>

2.2.2 - Οι Βλάχοι της Βέροιας

2.2.2.1 - Καταγωγή - Πρώτα βλαχοχώρια

Στα τέλη του 18ου αι. με τις αρχές του 19ου αι. παρατηρούμε σημαντικές δημογραφικές ανακατατάξεις στην πόλη της Βέροιας. Το 1822 εμφανίζονται οι πρώτοι πρόσφυγες - μέτοικοι Βλάχοι⁵⁹ στη Βέροια και βλέπουμε τη γενικότερη σταδιακή εγκατάστασή τους από δω και πέρα. Λόγω της επανάστασης του 1821 αρκετοί οικισμοί στην περιοχή της Μακεδονίας καταστράφηκαν καθώς ο Αλή Πασάς "επιδίωκε συστηματικά την οικονομική τους εξάντληση, την καταστροφή και το χαλασμό τους." Έτσι, "τα πιο ισχυρά τσελιγκάτα κινητοποιήθηκαν με ψυχραιμία και αποφάσισαν να δράσουν άμεσα"⁶⁰ με αποτέλεσμα οι κάτοικοι τους να αναγκαστούν να αποχωρήσουν και να εγκατασταθούν σε άλλα μέρη ώστε να σωθούν από τις απάνθρωπες λεηλατήσεις του Αλή και του στρατού του. Κάποιοι από αυτούς ήταν οι οικισμοί των Βλάχων στην Αβδέλλα των Γρεβενών.



Εικόνα 20: Το Κάτω Βέρμιο, 1923, Τ. Λασκαρίδης.

Η Αβδέλλα, χωριό με 350 σπίτια ιδρύθηκε από Βλάχους ποιμένες από τις γειτονικές κάτουνες (καλυβοοικισμούς). Τόποι που ξεχειμάζουν οι Αβδελιώτες είναι οι λόφοι της Βέροιας (το φαλκάρι-τσελιγκάτο του Μπαδραλέξη), τα Γρεβενά, η Ελασσόνα, το Δαμάσι, το Τσιότι, το Ζάρκο και το Γριζάνο, ανάμεσα στη Λάρισα και στα Τρίκαλα στην κοιλάδα του Πηνειού.⁶¹

⁵⁹ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 188.

⁶⁰ Τζίμας, Α. Ν. (2007). *Η οδύσσεια των βλάχων του Σελίου 1820-1832*. σελ. 31.

⁶¹ Έξαρχος, Γ. (2004). *Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Αγγλόφωνοι 1160-2000*. σελ. 365.

Οι Βλάχοι που ξεκίνησαν από εκεί είχαν μεταξύ άλλων προορισμών και το Βέρμιο. Στο Βέρμιο, λοιπόν, δημιουργήθηκαν αρκετά σημαντικά βλάχικα κέντρα με τα πιο κύρια να είναι το Κάτω Βέρμιο (Σέλι) και το Ξηρολίβαδο. Οι περιοχές αυτές αρχικά ήταν τσιφλίκια που στη συνέχεια εξελίχθηκαν σε ορεινές κοινότητες ημι-νομάδων κτηνοτρόφων που κατοικούσαν μόνο το καλοκαίρι.⁶²

Το πρώτο σημαντικό χωριό, το Σέλι, το πιο μεγάλο και ακόμα κατοικήσιμο χωριό των Βλάχων στην Ημαθία, γεννήθηκε από τους Αβδελλιώτες Βλάχους και συγκεκριμένα από τον Αλέξη Μπάδρα (Μπαδραλέξη). Σύμφωνα με την καταγραφή του εγγονού του (η πλησιέστερη στα πραγματικά γεγονότα), τον Πέτρο Μπαδραλέξη, αναχώρησαν από την Αβδέλλα το 1817 και ξεκίνησαν προς την Ανατολική Μακεδονία. Η αιτία αναχώρησής τους ήταν *“η σύγκρουση ανάμεσα στον Αλέξη Μπάδρα και κάποιον Τουρκαλβανό με το όνομα Μπράχος ο οποίος ήταν “σουμπάσης” του Αλή Πασά στην Αβδέλλα”*⁶³. Μετά την αναχώρησή τους από την Αβδέλλα και συγκεκριμένα την άνοιξη του 1821 ο Αλέξης Μπάδρας και το φαλκάρι του επιχείρησαν την αναζήτηση νέων λιβαδίων για το καλοκαίρι πάνω από την περιοχή της Βέροιας. Μετά από πέντε χρόνια, το 1826, εκεί έθεσαν τα θεμέλια του πρώτου βλάχικου καλυβικιού οικισμού, τα Καλύβια του Μπαδραλέξη, το οποίο θα εξελισσόταν στο σημερινό Σέλι.⁶⁴

Το Ξηρολίβαδο, πριν την εγκατάσταση των Βλάχων ήταν ήδη κατοικημένο από ελληνόφωνους και Γραικούς. Λόγω της σημαντικής γεωγραφικής του τοποθεσίας (διάβαση για Βέροια και Κοζάνη) καθίσταται στόχος για ληστιακές επιδρομές με αποτέλεσμα να δέχεται καταστροφές. Επίσης, λόγω των γεγονότων της Επανάστασης, τουρκικές λεηλατήσεις μετέτρεψαν το χωριό σε ένα μεγάλο ερείπιο. Με την άφιξη των Βλάχων το 1840 το χωριό ξανά άνθισε και από τότε καθίσταται ένας από τους κυριότερους βλάχικους οικισμούς στην περιοχή της Ημαθίας. Οι περισσότεροι Βλάχοι του Ξηρολιβάδου ήταν ημινομάδες κτηνοτρόφοι και τα καλοκαίρια εγκαταστάθηκαν (κυρίως για τα κοπάδια τους) στα χαμηλά υψώματα γύρω από τη Βέροια.⁶⁵ Αρκετές οικογένειες συνήθιζαν να συγκεντρώνονται, το χειμώνα μέσα στην πόλη της Βέροιας και μόνο οι άνδρες φαίνεται πως ακολουθούσαν τα κοπάδια στα χειμαδιά.

Άλλα αξιοσημείωτα βλάχικα κέντρα ήταν η Ντόλιανη, η ίδια πόλη της Βέροιας, η Γραμματικόβα (Γραμματικό). Οι Βεροιώτες Βλάχοι είναι γηγενείς ή και προερχόμενοι

⁶² Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 102.

⁶³ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 108.

⁶⁴ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 108-109.

⁶⁵ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 139-140.

από τη Μοσχόπολη και από τα βλαχοχώρια της Βόρειας Πίνδου (Αβδέλλα, Σαμαρίνα, Περιβόλι) εκτός από εκείνους του Γραμματικού που είναι Φαρσεριώτες.⁶⁶

2.2.2.2 - Εγκατάσταση στη Βέροια

Από τα μέσα του 19ου αιώνα, σταδιακά η πόλη της Βέροιας προσέλκυσε ένα μεγάλο αριθμό Βλάχων κατοίκων και αυτό είναι εμφανές από τη βλάχικη πληθυσμιακή πυκνότητα κοντά στη συνοικία της Μπαρμπούτας όπου είχαν εγκατασταθεί Βλάχοι από το Σέλι και από το Ξηρολίβαδο. Διαπιστώνουμε ότι έμεναν κοντά στον Τριπόταμο μαζί με άλλες μειονότητες της εποχής όπως (τουρκόφωνους) Μικρασιάτες, Εβραίους, Πόντιους και Τσιγγάνους. Οι μουσουλμάνοι μεγαλοϊδιοκτήτες ήταν αυτοί που προσέφεραν αποκλειστικά στη βλάχικη κοινότητα μέρη για διαμονή.⁶⁷ Ορισμένοι Βλάχοι αφήνοντας πίσω την ημινομαδική κτηνοτροφική ζωή μετά την άφιξή τους στη Βέροια στρέφονταν περισσότερο προς άλλα παραδοσιακά τότε βλάχικα επαγγέλματα όπως το κυρατζιλίκι (μεταφορά, παραγωγή τυροκομικών προϊόντων), τη ραπτική, την κατασκευή μαχαιριών και σαμαριών.⁶⁸ Μέχρι τα μέσα του 20ου αιώνα οι κάτοικοι του κάτω Βερμίου και γενικότερα οι Βεργιάνοι Βλάχοι με καταγωγή από το ίδιο χωριό συνήθιζαν με μένουν στο ίδιο οικοδομικό τετράγωνο και ανέπτυσαν συγγενικές σχέσεις μεταξύ τους.⁶⁹ Η περιθωριοποίηση τους από τους ντόπιους Βεροιωτάδες ήταν αισθητή καθώς υπήρχαν περιστατικά που τους περιφρονούσαν και τους απέφευγαν⁷⁰ με αποτέλεσμα να απαγορεύονται οι επιγάμιες σχέσεις μεταξύ τους, αλλά και με άλλους λαούς των γύρω περιοχών. Μόνο στα τέλη της δεκαετίας του 1950 χαλάρωσαν αυτοί οι αυστηροί κώδικες που απέτρεπαν την ανάπτυξη σχέσεων με άλλες ομόγλωσσες ή αλλόγλωσσες ομάδες, οπότε οι μικτοί γάμοι εξελίχθηκαν σε κανόνα.⁷¹

⁶⁶ Ξεάρχος, Γ. (2005). *Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Αγγλόφωνοι 1160-2000*. σελ. 368.

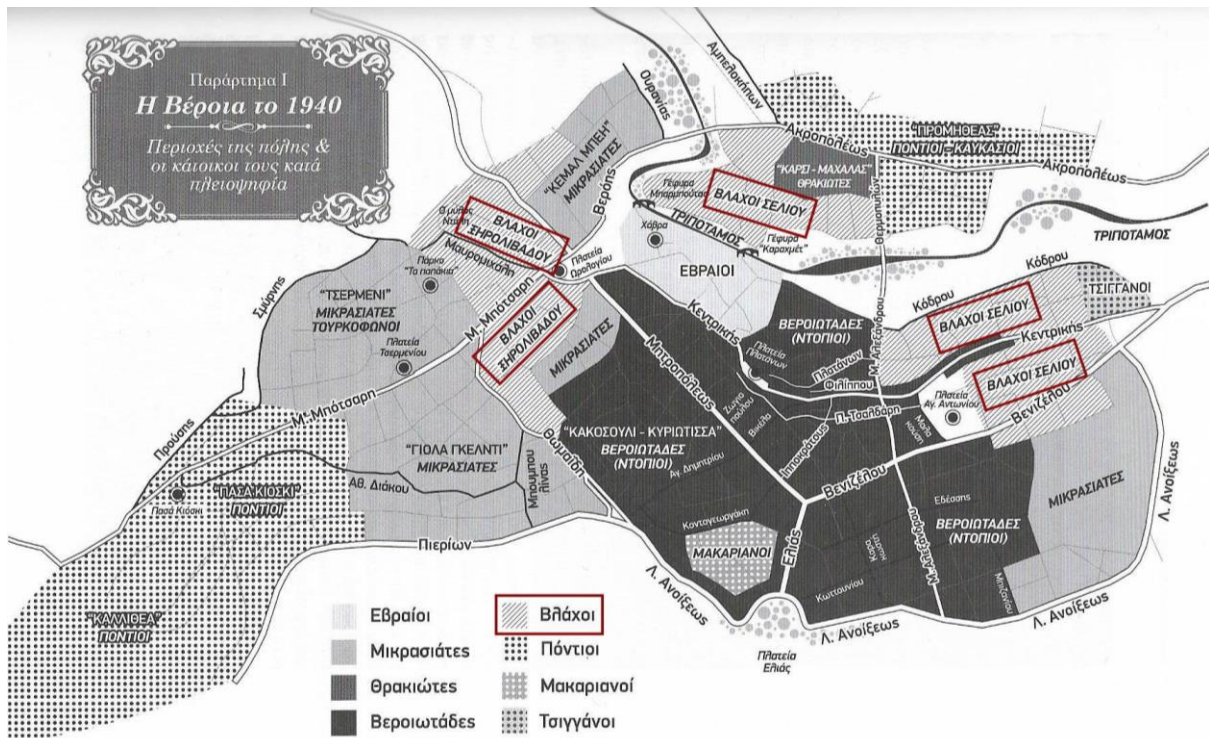
⁶⁷ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 196.

⁶⁸ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 190.

⁶⁹ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 221.

⁷⁰ Καλλιγιάς, Ν. Ι. (2014). *Αναπολώντας στους δρόμους της Παλαιάς Βέροιας*. σελ. 184.

⁷¹ Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας*. σελ. 114.



Εικόνα 21: Χάρτης με τη πληθυσμιακή κατανομή της Βέροιας το 1940.

2.2.3 - Ο τρόπος ζωής των Βλάχων

2.2.3.1 - Βλάχικη Οικογένεια

Στα τέλη του 19 αι. με τις αρχές του 20 αι. σε ένα συνηθισμένο βλάχικο σπίτι κατοικούσαν από οκτώ έως δεκαπέντε άτομα. Αυτά ήταν ο πατέρας και η μητέρα, οι παππούδες, τα παιδιά, τα εγγόνια και άλλα συγγενικά άτομα τα οποία δημιουργούσαν τη βλάχικη οικογένεια. Πρώτος στην ιεραρχία ήταν ο πατέρας. Ήταν ο επικεφαλής των υπόλοιπων μελών της οικογένειας αλλά και αυτός που διαχειριζόταν την πούγκα, δηλαδή τα οικονομικά του σπιτιού. Ο δεύτερος στην ιεραρχία ήταν ο μεγαλύτερος γιος ο οποίος έπαιρνε το όνομα του παππού και έτσι συνέχιζε το γένος. Ο μεγάλος αριθμός ατόμων σε μια μέση βλάχικη οικογένεια βοηθούσε στην κατανομή των εξωτερικών εργασιών και των εργασιών του σπιτιού, στην ασφάλεια και ακόμα στα διοικητικά του νοικοκυριού τους και περαιτέρω της κοινότητάς τους.⁷² Οι εξωτερικές δουλειές γίνονταν συνήθως από τα ανδρικά μέλη της οικογένειας και αρκετές από αυτές απαιτούσαν την απουσία τους με αποτέλεσμα οι γυναίκες να είναι αυτές που παρέμεναν στο σπίτι και αναλάμβαναν εξ'ολοκλήρου την ανατροφή των παιδιών τους. Αυτό, παρόλο που τις καθιστούσε κατά κάποιον τρόπο "σκλάβες" των ανδρών τους, είχε και ένα θετικό αντίκτυπο καθώς ήταν αυτές που συνεισέφεραν στη μετάδοση της βλάχικης γλώσσας.⁷³

Την υποβάθμιση της γυναίκας στη βλάχικη οικογένεια επισήμανε και ο Γάλλος περιηγητής Leon Heuzey, ο οποίος παρατηρεί πως η γυναίκα ήταν αναγκασμένη να

⁷² Γκαλαΐτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 248-249.

⁷³ Γκαλαΐτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 295.

υπακούει τυφλά τον σύζυγό της και να συμπεριφέρεται με ανάλογο σεβασμό στη ιεραρχία της οικογένειας ακόμα και μετά τις πρώτες ώρες του γάμου της. Επισημάνει ότι “μόνον η ιδιότητα της μητέρας μπορεί να αλλάξει αυτό το καθεστώς της κατωτερότητας, της ταπείνωσης και της σιωπής.”⁷⁴

2.2.3.2 - Ασχολίες/Επαγγέλματα των Βλάχων

Οι κύριες ασχολίες των Βλάχων ήταν η κτηνοτροφία, οι μεταφορές (κυρατζιλίκι) και το εμπόριο. Άλλα σχετικά επαγγέλματα ήταν η επεξεργασία μαλλιού, η παρασκευή



Εικόνα 22: Νεαροί Βλάχοι από τη Βέροια.

τυριών, η εμπορία κρεάτων, η υλοτομία, η κατεργασία του ξύλου. Υπήρχαν αυτοί που είχαν χάνια, πανδοχεία, χρυσοχοεία καθώς και άλλοι τεχνίτες όπως σαμαράδες και τσαγκάρηδες. Τις περισσότερες από αυτές τις ασχολίες τις εκτελούσαν οι άνδρες με τις γυναίκες μόνο να τους προσφέρουν βοήθεια σε ορισμένες από αυτές.

Κομβικοί μήνες για τους κτηνοτρόφους ήταν ο Οκτώβρης και ο Απρίλης.

Ανάλογα με το είδος των ζώων που φυλούσαν αποκαλούνταν με το αντίστοιχο όνομα (προβατάρηδες, γιδάρηδες, βαλμάδες για άλογα και μουλάρια). Τα ζώα τους τα διέκριναν από το χρώμα τους, το σημάδι στο αυτί τους και από άλλα χαρακτηριστικά όπως για παράδειγμα τον ήχο των διαφορετικών κουδωνιών που τους φορούσαν. Ένα από τα σημαντικότερα εργαλεία τους είναι η γνωστή γκλίτσα/κλείτσα που τη χρησιμοποιούσαν για να πιάνουν το ζώο από τα πόδια αλλά ορισμένες φορές και σαν όπλο επίθεσης και προστασίας τους. Επίσης, είχαν μαζί τους τη φλογέρα ένα όργανο άρρηκτα δεμένο με τη φύση της δουλειά τους. Ο τουρβάς/τρουβάς ήταν ένας σάκος όπου έβαζαν συνήθως διάφορα αντικείμενα και σκεύη για τροφή και νερό. Ένας Βλάχος κτηνοτρόφος/ποιμένας για να προστατευτεί από το καιρό φορούσε το μαλλιώτο (ταλαγάνι) ένα αδιάβροχο, υφαντό πανωφόρι και για τον ύπνο υπήρχε μια αδιάβροχη κάπα (ταμπάρια) που ήταν φτιαγμένη συνήθως από γιδόμαλλο ή τραγόμαλλο, χωρίς μανίκια.⁷⁵

Το κυρατζιλίκι (μεταφορές με πληρωμή αγαθών και εμπορευμάτων αλλά και ανθρώπων) αποτελούσε δευτερεύουσα δραστηριότητα, συμπληρωματική της κτηνοτροφίας για την εξασφάλιση πρόσθετου εισοδήματος. Άλογα, μουλάρια και άλλα ζώα βοηθούσαν σε αυτές τις μετακινήσεις τους, περνώντας μέσα από πολύ επικίνδυνα μονοπάτια, στις πιο δύσκολες καιρικές συνθήκες. Η λειτουργία της

⁷⁴ Έξαρχος, Γ. (2005). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Γαλλόφωνοι 1550-1980. σελ. 204.

⁷⁵ <https://www.vlahoi.net/politismos/paradisiako-ktinotrofiko-kopadi>

μεταφοράς, είχε μεγάλη επιρροή στους Βλάχους κτηνοτρόφους καθώς τους έδωσε νέες ευκαιρίες για τη μετέπειτα ανάπτυξη των εμπορικών τους δραστηριοτήτων.⁷⁶

Μια σημαντική προσφορά των Βλάχων γυναικών στη επέκταση της βλάχικης οικονομίας ήταν η παραγωγή και επεξεργασία μαλλιού. Ήταν μια βαριά και επίπονη δουλειά στην οποία συμμετείχε όλη η οικογένεια και βοηθούσε ο καθένας με το δικό του τρόπο. Η διαδικασία ξεκινούσε με το κούρεμα του ζώου και συνέχιζε με το πλύσιμο του μαλλιού στο ποτάμι. Έπειτα, προετοιμαζόντουσαν για τη βαφή των νημάτων η οποία θα γινόταν στο καζάνι. Το χρώμα των νημάτων έβγαινε από φυτικές ουσίες (ριζάρι, φράπινο, καρυδόφυλλα). Για την παραγωγή των νημάτων ακολουθούσαν μια σειρά από εργασίες που έπρεπε να γίνει με πολλή προσοχή και συνέπεια. Ξεκινούσαν με το ξάσιμο και το λανάρισμα ώστε να “ανοίξουν” το ακατέργαστο μαλλί. Στη συνέχεια ακολουθούσε το γνέσιμο για να παραχθεί νήμα. Εργαλεία που χρησιμοποιούνταν για το γνέσιμο ήταν η ρόκα, το αδράχτι, το σφοντύλι και το τσικρικι.⁷⁷ Σειρά είχε το τυλιγάδιασμα για τις θηλιές και το κουβάριασμα κατά το οποίο γυρνούσαν την ανέμη για να γίνει το νήμα κουβάρι. Για τη δημιουργία υφαντών, ρούχων και πλεκτών χρησιμοποιούσαν τον αργαλιό.⁷⁸



Εικόνα 23: 1. Ανέμη, 2. Αδράχτι, 3. Τσικρικι, 4. Σαΐτα, 5. Αργαλιός.

2.2.3.3 - Βλάχικος γάμος

Ο βλάχικος αρραβώνας ξεκινούσε με το προξενιό. Οι προξενήτρες ήταν αυτές που έδιναν το έναυσμα για οποιαδήποτε ζευγαρώματα. Η “τελετουργική” διαδικασία που ακολουθούσαν τις έβρισκε στο σπίτι της μέλλουσας νύφης μετά τη δύση του ηλίου να κάθονται κοντά στο τζάκι ανακατεύοντας τα κάρβουνα. Η κοπέλα δεν έπαιρνε σχεδόν ποτέ θέση στη διαδικασία επιλογής του συζύγου της. Ήταν υποχρέωση των γονιών και των αρσενικών μελών της οικογένειας να επιλέξουν αυτοί το μελλοντικό σύζυγό της. Το προξενιό τις περισσότερες φορές γινόταν για ηθικούς λόγους παρά για

⁷⁶ <https://www.vlahoi.net/politismos/ktinotrofia-oikonomia-vlahon>

⁷⁷ https://www.youtube.com/watch?v=cxnHtgaX7hs&ab_channel=takiskatoVermion

⁷⁸ Γκαλαΐτης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 384.

οικονομικούς.⁷⁹ “Αυτή ανήκει ήδη στο γαμπρό στο πλαίσιο της αρετής της συμφωνίας της αγοράς.” όπως είπε και ο Γάλλος περιηγητής Leon Heuzey.⁸⁰

Μετά το προξενιό, οι γονείς του παλικαριού πήγαιναν στους γονείς της κοπέλας για να της ζητήσουν το χέρι, δίνοντάς της ένα χρυσαφικό/ασημικό, το μικρό σημάδι, μία ένδειξη ότι θα κρατήσουν το λόγο τους. Την ημέρα της τελετής του αρραβώνα φίλοι και συγγενείς συγκεντρώνονταν για αυτή τη χαρούμενη περίπτωση. Την ίδια μέρα οι γονείς του νέου έφεραν το “μεγάλο σημάδι”, δηλαδή χρυσαφικά όπως δαχτυλίδια, κοσμήματα και δώρα τα οποία σήμαιναν την τελική επισφράγιση του αρραβώνα. Ο αρραβώνας κρατούσε ένα χρόνο, από καλοκαίρι σε καλοκαίρι και γινόταν στον τόπο που αισθάνονταν πιο άνετα, το βουνό. Οι προετοιμασίες του γάμου κρατούσαν μία εβδομάδα συγκεκριμένα από Τετάρτη έως Τρίτη. Κάθε μέρα ήταν μοναδική και είχε τις κατάλληλες προετοιμασίες μέχρι την τελετή του γάμου. Πιο αναλυτικά, την Τετάρτη το απόγευμα προς βράδυ γινόταν το έθιμο του ζυμώματος στο οποίο τύλιγαν το ζυμάρι σε άσπρο μαντήλι και στη συνέχεια συγγενείς και φίλοι έριχναν χρήματα ώστε να πάνε καλά τα οικονομικά του ζευγαριού και το ποσό που μαζευόταν το μοιράζονταν οι φίλες της νύφης. Την Πέμπτη το πρωί όλοι με καλή διάθεση και όρεξη έψηναν ψωμί για το γάμο, τα εφτάζυμα, ένα έθιμο για αυτή τη περίπτωση και παράλληλα έκαναν και άλλες δραστηριότητες όπως το στήσιμο της στέγης και την προετοιμασία των σφαχτών. Την Παρασκευή το πρωί φίλοι και συγγενείς μαζεύονταν για να δουν την προίκα της νύφης. Το Σάββατο το βράδυ στο σπίτι γαμπρού γινόταν συγκέντρωση από φίλους του γαμπρού και παράλληλα γλέντι αποχαιρετισμού στο σπίτι της κόρης. Η Κυριακή ήταν η μέρα του γάμου. Καλεσμένοι, συγγενείς, φίλοι και γνωστοί του γαμπρού και της νύφης έρχονταν με δώρα και σφαχτά. Οι φίλοι και η οικογένεια (αδέρφια και ξαδέρφια) του γαμπρού πήγαιναν να πάρουν μαζί με τα όργανα το νουνό και να ξυρίσουν το γαμπρό. Όλοι μαζί κατευθύνονται προς την εκκλησία για την επίσημη τελετή του γάμου. Μετά την τελετή ξεκινούσε το γλέντι και διαρκούσε από τη Δευτέρα μέχρι τα ξημερώματα της Τρίτης το οποίο σήμανε και το τέλος όλης της διαδικασίας του γάμου.⁸¹

Μία αξιοσημείωτη αναφορά κάνει ο Γάλλος περιηγητής Leon Heuzey όπου σε ένα από ταξίδια του στην Αιτωλοακαρνανία καταγράφει τα έθιμα του γάμου των Φρασεριωτών Βλάχων και αναφέρει ότι *“η νεαρή κοπέλα, ντυμένη με ρούχο από ύφασμα χρώματος κόκκινου της φωτιάς, μεταφέρεται καβάλα σε άλογο προς τη νέα της κατοικία. Τη στιγμή αυτή λαμβάνει χώρα ένα κοινό έθιμο στο είδος του, λατινικής μορφής, διατηρημένο από τους Αρμάνους-Βλάχους, με μία εκπληκτική πιστότητα: μετά το κατέβασμα της νύφης από το άλογο και κατά τη στιγμή που είναι να πατήσει το κατώφλι του σπιτιού, της προσφέρεται μέσα σε ένα σκεύος βούτυρο ή μερικές φορές μέλι, και αυτή αλείφει με το βούτυρο το πάνω μέρος της πόρτας,*

⁷⁹ Γκαλαΐτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 355

⁸⁰ Έξαρχος, Γ. (2005). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Γαλλόφωνοι 1550-1980. σελ. 204.

⁸¹ Γκαλαΐτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 357, 360-363, 369.

επισημαίνοντας με αυτόν τον τρόπο ότι ο ερχομός της θα φέρει σε αυτό το σπίτι ευτυχία και χαρά.”⁸²

2.2.3.4 - Γιορτές - Φαγητό

Οι Wace και Thompson παρατήρησαν ότι οι Βλάχοι λάτρευαν το χορό. Συγκεκριμένα, στις εκδρομές, στους γάμους, στα πανηγύρια και γενικότερα σε άλλες σημαντικές γιορτές τους χαρακτηριστικό ήταν ο χορός. Στα μεγάλα χωριάτικα πανηγύρια, που το μεγαλύτερο μέρος των κατοίκων έπαιρνε μέρος, χόρευαν σε κύκλους. Σε άλλες περιπτώσεις προσλαμβάνονταν πλανόδιοι οργανοπαίχτες. “Δεν φαίνεται να υπήρξαν ποτέ οποιαδήποτε τοπικά μουσικά όργανα και αν ποτέ χρησιμοποιήθηκαν για την παραγωγή μουσικής χορού, έχουν εντελώς εξαφανιστεί.” Η πιθανότητα αυτή φαίνεται να ενισχύεται “από το γεγονός ότι είναι σχεδόν κανόνας στους μεγάλους χορούς των χωριών όλοι να χορεύουν στο σκοπό γνωστών τραγουδιών μόνο.”⁸³ Ακόμη ανέφεραν ότι το εθνικό φαγητό τους είναι η πίτα. Οι πιο νόστιμες είναι αυτές με πράσα, τσουκνίδα ή άλλα παρόμοια λαχανικά. Επίσης, επισημαίνουν ότι οι πίτες τότε δεν συνηθίζονταν σε κουζίνες νοικοκυριών ελληνικών χωριών καθώς εκεί τρέφονταν περισσότερο με ψωμί, ελιές, τυρί και σκόρδο, και λίγο κρέας μαριναρισμένο με σάλτσα.⁸⁴

⁸² Ξεάρχος, Γ. (2005). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Γαλλόφωνοι 1550-1980.σελ. 205.

⁸³ Ξεάρχος, Γ. (2004). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Αγγλόφωνοι 1160-2000. σελ. 363-364.

⁸⁴ Ξεάρχος, Γ. (2004). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Αγγλόφωνοι 1160-2000. σελ. 362.

3- Σχεδίαση Εκθέματος

Για τη δημιουργία του εκθέματος λήφθηκαν αποφάσεις για τη **Διάδραση, την Εγκατάσταση στο χώρο**, και τη γενική **Αισθητική/Ατμόσφαιρα**.

Προδιαγραφές/Απαιτήσεις/Χαρακτηριστικά Εκθέματος

Σκοπός του εκθέματος είναι να:

- Να (ξανά)θυμίσει
- Να συγκινήσει.
- Να φαίνεται σαν βλάχικο σπίτι.
- Να φαίνεται σαν ένα απόκομμα αναμνήσεων.
- Να δημιουργήσει κοινότητα.
- Να είναι εύκολο στη διάδραση.
- Να είναι εύληπτο το περιεχόμενο.
- Να είναι ευδιάκριτο το περιεχόμενο:
 - μέγεθος γραμματοσειρών και βίντεο σε επαρκείς, αλλά όχι υπερβολικές διαστάσεις.
 - κατάλληλος φωτισμός.
 - σωστή αναλογία μεταξύ έκτασης τοίχου και ποσότητας περιεχομένου.
- Να υπάρχει ποικιλία περιεχομένου.
- Το περιεχόμενο να έχει επαρκή διάρκεια.
- Να φαίνεται παλιό.
- Να υπάρχουν φυσικά αντικείμενα.
- Να υπάρχει ελευθερία κίνησης/άνεση χώρου για πολλά άτομα.
- Να είναι ορατά τα βίντεο.
- Να μπορεί το άτομο να διακρίνει τα σημεία επαφής.
- Να υπάρχει δυνατότητα αναπαραγωγής ήχου.
- Να ακούγεται ο ήχος καλά στο χώρο.
- Να προκαλεί ενδιαφέρον για τον ίδιο το χώρο.

3.1 - Υλοποίηση

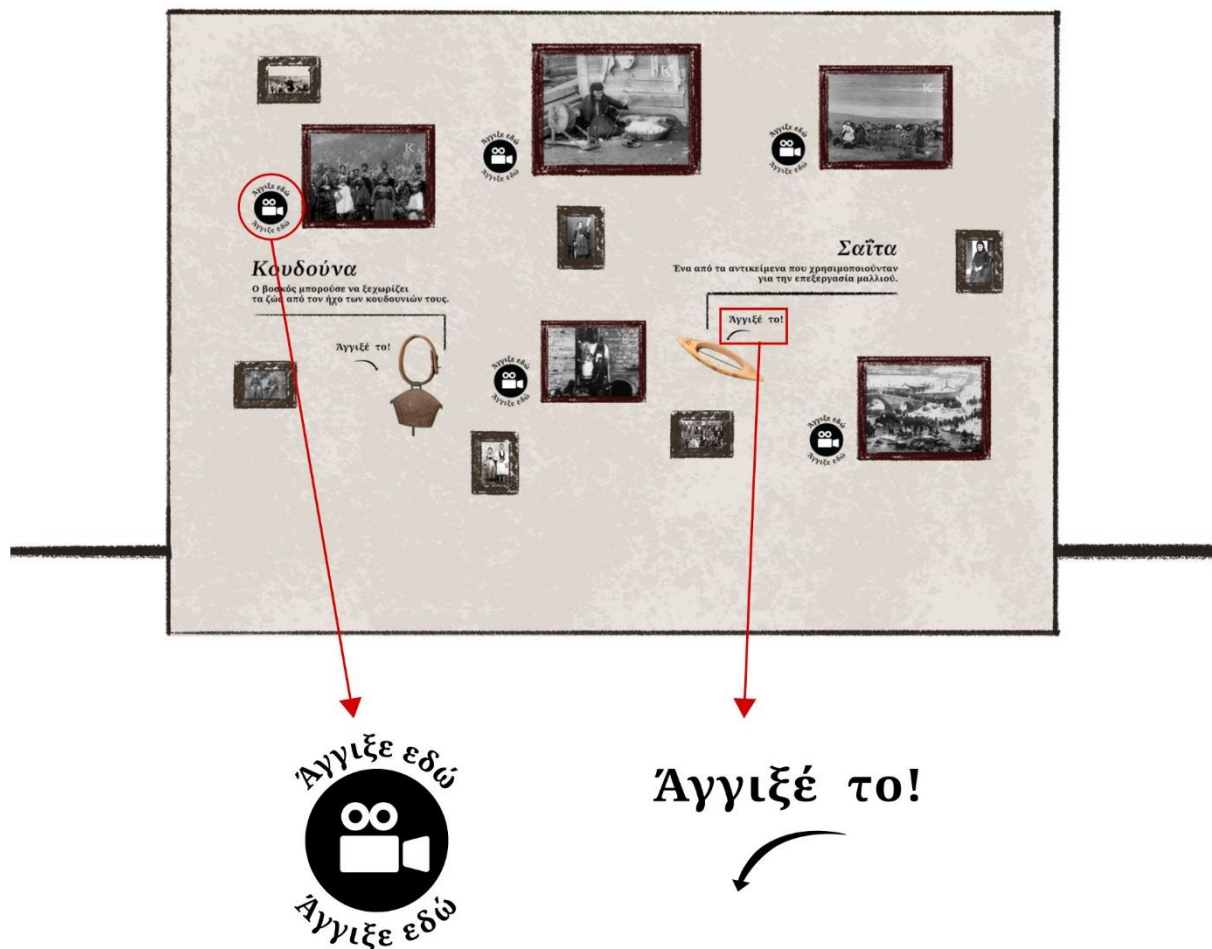
3.1.1 - Δομή Εκθέματος

Το διαδραστικό έκθεμα αποτελεί το ίδιο, ένα χώρο με δυνατότητα διάδρασης (και βρίσκεται μέσα σε ένα άλλο χώρο): είναι εμπνευσμένο από τη ζωή των Βλάχων. Στο διαδραστικό έκθεμα ξεδιπλώνονται θεματικές όπως ο Γάμος, τα Επαγγέλματα (γένεσιμο, κτηνοτροφία), η Καταγωγή (Αβδέλλα, Σέλι, Ξηρολίβαδο), οι Παραδόσεις (γιορτές και έθιμα) και η Πόλη της Βέροιας μέσα από την οπτική και τα βιώματα των Βλάχων, όπως και αντικείμενα καθημερινής χρήσης (οικιακά σκεύη, έπιπλα). Οι θεματικές αυτές παρουσιάζονται μέσα από φυσικά αντικείμενα και ψηφιακά μέσα (προβαλλόμενα βίντεο, ήχος) τα οποία εναρμονίζονται στο χώρο για να δώσουν ένα ισορροπημένο αποτέλεσμα. Υπάρχουν φυσικές κορνίζες με και χωρίς φωτογραφίες, αντικείμενα με τις σχετικές θεματικές και άλλα φυσικά αντικείμενα που όλα μαζί στοχεύουν στο να θυμίζουν μια γωνιά ενός σπιτιού με βλάχικα αποτυπώματα. Αυτό που κάνει το χώρο διαδραστικό είναι τα σημεία διάδρασης. Διάσπαρτα στην επιφάνεια υπάρχουν ενδείξεις διάδρασης οι οποίες βοηθούν τον επισκέπτη να

καταλάβει ότι εδώ μπορεί να αλληλεπιδράσει με το περιεχόμενο. Οι ενδείξεις είναι τα ίδια τα σημεία επαφής ή ακόμα και στατικές φράσεις με εικονίδια που οδηγούν σε διαφορετικά σημεία επαφής (όπως ένα φυσικό αντικείμενο). Όλα τα σημεία επαφής ενεργοποιούν οπτικοακουστικό υλικό, το οποίο ενσωματώνεται στο χώρο μαζί με τα φυσικά αντικείμενα.

Οι τίτλοι των επιμέρους θεματικών είναι:

- Νομάδες (αφορά την καταγωγή).
- Υφάντρες (αφορά τα επαγγέλματα).
- Γάμος (αφορά έθιμα του βλάχικου αρραβώνα και την τελετή του γάμου).
- Στη Βέροια (αφορά τη ζωή στην πόλη της Βέροιας).
- Γιορτή (αφορά τα έθιμα και τις συνήθειες).



Εικόνα 24: Δομή διαδραστικού εκθέματος.

3.1.1.1 - Περιγραφή και Λόγοι Επιλογής Οπτικοακουστικού Υλικού

Παρακάτω γίνεται η περιγραφή του οπτικοακουστικού υλικού και παράθεση των λόγων επιλογής των συγκεκριμένων βίντεο, εικόνων, καθώς και του ήχου/μουσικής του εκθέματος, σύμφωνα με το κομμάτι έρευνας που έγινε για τους Βλάχους στο κεφάλαιο 2.2.

Βίντεο

Τα βίντεο που χρησιμοποιούνται για τις θεματικές είναι οι ταινίες που γυρίστηκαν από τους πρώτους κινηματογραφιστές στα Βαλκάνια, τους αδελφούς Μανάκια. Οι ταινίες κινηματογραφήθηκαν στον τόπο καταγωγής τους, την Αβδέλλα των Γρεβενών, το ίδιο χωριό των προγόνων των Βεργιάνων Βλάχων.

Θεματική: Νομάδες | Τίτλος βίντεο: Νομαδική/κτηνοτροφική ζωή των Βλάχων.



Εικόνα 25: Στιγμιότυπο από το βίντεο της Νομαδικής ζωής των Βλάχων.

Στο βίντεο αυτό διακρίνουμε караβάνια από Βλάχους να διασχίζουν πεδιάδες και λόφους σε ορεινές περιοχές των Γρεβενών. Βλέπουμε κοπάδια από ζώα να τους συντροφεύουν στις μετακινήσεις τους, αφού μια σημαντική τους ενασχόληση ήταν η κτηνοτροφία.

Θεματική: Υφάντρες | Τίτλος βίντεο: Υφαντική στην Αβδέλλα.



Εικόνα 26: Στιγμιότυπο από το βίντεο Υφάντρες.

Στο βίντεο φαίνονται γυναίκες και νεαρές κοπέλες έξω στην αυλή να γνέθουν. Έγνεθαν το μαλλί χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το τσικρίκι, τη ρόκα, το αδράχτι και το σφοντύλι. Ξάσιμο, λανάρισμα και γνέσιμο ήταν οι μέθοδοι που ακολουθούσαν για να παραγάγουν νήμα. Επιλέχθηκε αυτό το βίντεο καθώς δείχνει την τέχνη του γνεσίματος, που αποτελούσε μια από τις κυριότερες ασχολίες των Βλάχων γυναικών, αφού δημιουργούσαν διάφορα πλεκτά, ενδύματα, και καθόριζε την οικονομική ακεραιότητα του βλάχικου νοικοκυριού και περεταιίρω της τοπικής τους κοινότητας.

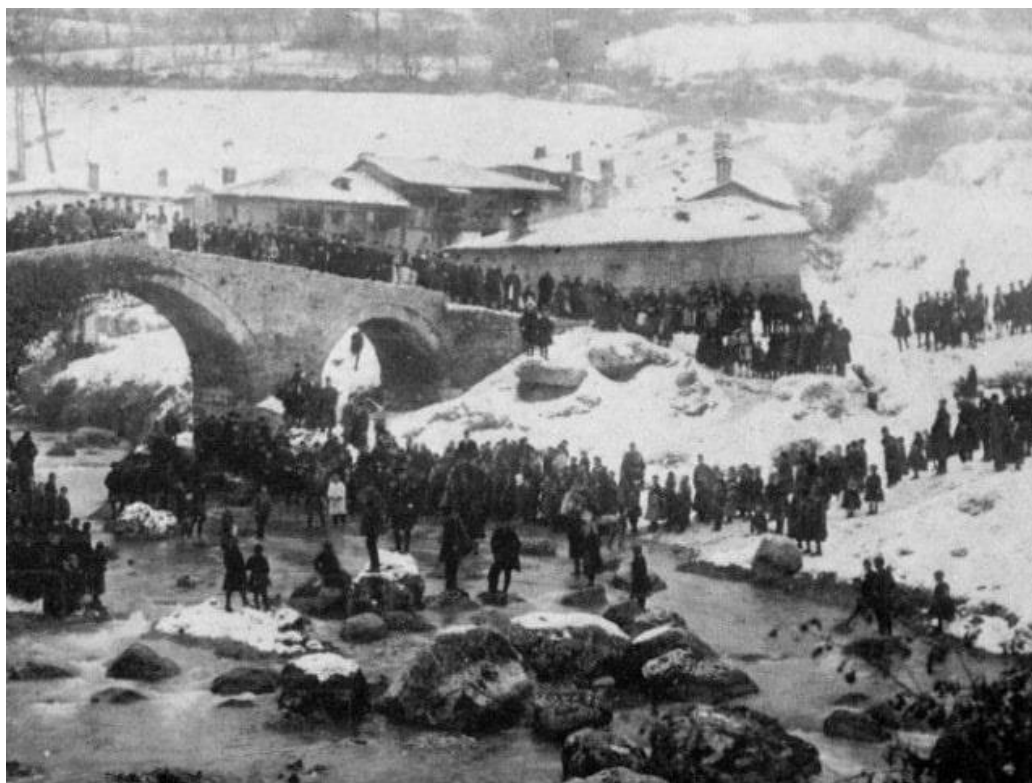
Θεματική: Γάμος | Τίτλος βίντεο: Βλάχικος γάμος στην Αβδέλλα.



Εικόνα 27: Στιγμιότυπο από το βίντεο του γάμου στην Αβδέλλα.

Στο βίντεο αυτό βλέπουμε την ημέρα του γάμου ενός βλάχικου ζευγαριού. Στην αρχή φαίνεται η νύφη, ντυμένη με το νυφικό και το πέπλο πάνω από το πρόσωπό της, να την περιμένουν έξω καλεσμένοι και συγγενείς. Στη συνέχεια, εμφανίζονται κατεβαίνοντας από την πλαγιά οι γυναίκες με τα ψωμιά (έθιμο) πάνω στο κεφάλι τους. Βλέπουμε τη νύφη να καταφθάνει πάνω στο άλογο στη νέα της κατοικία, το σπίτι του γαμπρού. Η παραπάνω περιγραφή βασίζεται πάνω σε υποθέσεις βάσει της έρευνας για το βλάχικο γάμο.

Θεματική: Στη Βέροια... | Τίτλος βίντεο: Θεοφάνεια στη Βέροια.



Εικόνα 28: Στιγμιότυπο από το βίντεο της ημέρας των Θεοφανείων στη Βέροια.

Σε αυτό το βίντεο φαίνεται η ρίψη του Θείου Σταύρου. Βλέπουμε πώς οι Βλάχοι και η πόλη της Βέροιας γιόρταζαν αυτή τη μέρα. Η περιοχή βρίσκεται κοντά στην Μπαρμπούτα και το ποτάμι ονομάζεται Τριπόταμος. Η γέφυρα που απεικονίζεται συνδυαζόταν με τη γιορτή των Θεοφανείων. Εκεί, συνήθιζαν να πηγαίνουν Βλάχοι που κατοικούσαν στη γύρω περιοχή και στη Βέροια.

Θεματική: Γιορτή | Τίτλος βίντεο: Γιορτή Αγίου Γεωργίου.



Εικόνα 29: Στιγμιότυπο από το βίντεο της γιορτής του Αγίου Γεωργίου.

Το βίντεο αυτό περιγράφει την ημέρα του Αγίου Γεωργίου. Βάσει της έρευνας, επιλέχθηκε αυτό το βίντεο γιατί φαίνεται ξεκάθαρα πώς περνούσαν μια μέρα γιορτής και τη σημασία που έδιναν σε διάφορα έθιμα. Η θρησκεία ήταν ένας παράγοντας που καθόριζε αρκετά πράγματα στην καθημερινότητά τους. Έχοντας ως αφορμή αυτή τη γιορτή, διασκέδαζαν χορεύοντας κοντά στη φύση, παίζοντας και χαμογελώντας. Επίσης, πάλι διακρίνεται να πορεύονται πολλά άτομα μαζί, όπως στο βίντεο με τη νομαδική ζωή, ένα από τα χαρακτηριστικά της βλάχικης κοινωνίας.

Εικόνες

Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται είναι και αυτές σχετικές με τις θεματικές του συνολικού περιεχομένου. Παρακάτω γίνεται η περιγραφή και ο λόγος για τον οποίον επιλέχθηκαν σε σχέση με τα βίντεο και την έρευνα.



Εικόνα 30: Αριστερά: Υφάντρα από την Αβδέλλα, Δεξιά: Στα Πεύκα στο Ξηρολίβαδο.

Στην αριστερή φωτογραφία απεικονίζεται μια νεαρή υφάντρα από την Αβδέλλα. Φαίνεται να κρατάει στα χέρια της νήμα από αδράχτι και σφοντύλι. Η ίδια υφάντρα εμφανίζεται και στο αντίστοιχο βίντεο. Στη δεξιά φωτογραφία απεικονίζεται μια παρέα ανδρών, στα Πεύκα στο χωριό Ξηρολίβαδο, ένα από τα σημαντικά βλάχικα κέντρα στη Βέροια.



Εικόνα 31: Αριστερά: Σουλτάνα Κόγια, Δεξιά: Νιόπαντροι από τη Σαμαρίνα.

Στην αριστερή φωτογραφία απεικονίζεται η Σουλτάνα Κόγια. Τα εκφραστικά της μάτια αφηγούνται τον πόνο, την ταλαιπωρία και τις θυσίες που πέρασαν οι Βλάχες γυναίκες εκείνης της εποχής. Αυτή η φωτογραφία επιλέχθηκε, για να αντιπροσωπεύσει τη θέση της γυναίκας στη βλάχικη οικογένεια και την τότε κοινωνία. Στη δεξιά φωτογραφία απεικονίζονται δύο νιόπαντροι από τη Σαμαρίνα. Επιλέχθηκε γιατί διακρίνουμε κάποια κύρια χαρακτηριστικά του παραδοσιακού νυφικού και της ανδρικής γαμήλιας φορεσιάς.



Εικόνα 32: Πάνω: Οργανοπαίχτες από την Κλεισούρα , Κάτω: το ζεύγος Πετρή Μπαδραλέξη και Μαρίας Χατζησούλια.

Στην πάνω φωτογραφία απεικονίζονται οργανοπαίχτες από την Κλεισούρα. Φαίνεται να κρατούν τρομπέτες, κλαρίνα και νταούλι, μουσικά όργανα που συνθέτουν τη βλάχικη μουσική. Στην κάτω φωτογραφία απεικονίζεται το ζεύγος Πετρή Μπαδραλέξη και Μαρίας Χατζησούλια στη Βέροια 1905. Ο Πετρής ήταν άμεσος απόγονος του Μπαδραλέξη.



Εικόνα 33: Πάνω: Γυναίκες στη Σαμαρίνα , Κάτω: Βλάχοι στη Βέροια το 1898.

Στην πάνω φωτογραφία απεικονίζονται 4 γυναίκες στη Σαμαρίνα πριν 1914. Όπως και στη φωτογραφία της “Σουλτάνας Κόγια” έτσι κι εδώ οι γυναίκες αυτές μέσω των σκισμένων τους βλεμμάτων εκπροσωπούν τις κακουχίες και τις δυσκολίες της Βλάχας γυναίκας στη τότε κοινωνία. Στην κάτω φωτογραφία απεικονίζεται μια σκηνή από τη ζωή των Βλάχων στη Βέροια το 1898. Εδώ φαίνεται να συμμετέχουν πρόσωπα Βλάχων ανδρών σε ορεινό τοπίο. Σύμφωνα με την έρευνα, οι Βλάχοι ήταν νομαδικός λαός και συνέχεια μετακινούνταν σε διάφορα μέρη στους κάμπους για να βρουν τη νέα τους κατοικία. Αυτή η φωτογραφία μοιάζει να ταιριάζει σε αυτή την περιγραφή οπότε έγινε αντιστοιχία με τη θεματική των νομάδων



Εικόνα 34: Οικογένεια Πιτούλη στην Πίνδο.

Στην παραπάνω φωτογραφία απεικονίζεται η Αρβανιτοβλάχικη οικογένεια Πιτούλη, στην Πίνδο πριν το 1924. Πίσω τους διακρίνεται ένα βλάχικο καλύβι, στοιχείο της βλάχικης νομαδικής ζωής.

Ήχος/ Μουσική

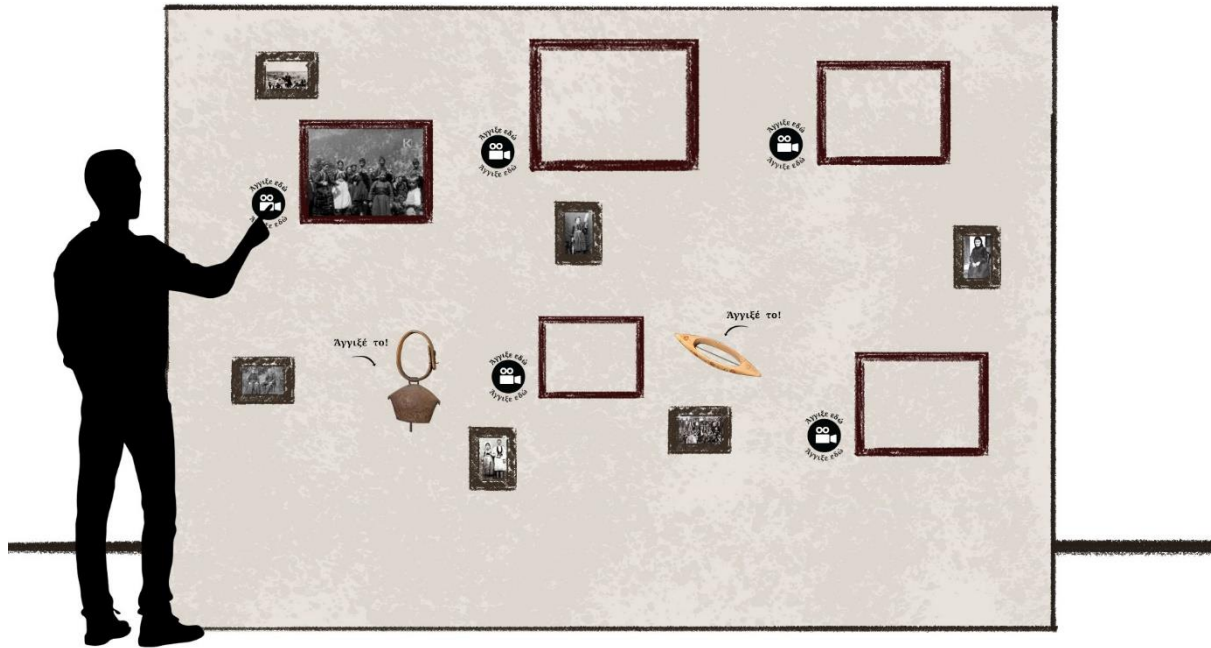
Η μουσική που επιλέχθηκε να παίζεται καθόλη τη διάρκεια της εμπειρίας είναι ηπειρώτικα ενόργανα (instrumental) μοιρολόγια κομμάτια, όπως για παράδειγμα “Το Μοιρολόι” του Πέτρου Λούκα Χαλκιά, από το δίσκο “Σκοποί Του Τόπου Μας”⁸⁵, “Το Μοιρολόι” του Θοδωρή Γεωργόπουλο από το δίσκο “Πωγώνι Δερόπολη”⁸⁶. Το μοιρολόι εκφράζεται από την στενάχωρη αλλά και γλυκιά του μελωδία που πλέον η συμμετοχή της αναδεικνύει αναμνήσεις και εμπειρίες του παρελθόντος. Συνδυάζεται με τέτοιο τρόπο με το περιεχόμενο έτσι ώστε να συμπληρώσει και ενισχύσει την εμπειρία.

⁸⁵ https://www.youtube.com/watch?v=jog_9d8lGA0&ab_channel=GeneralMusicGreece

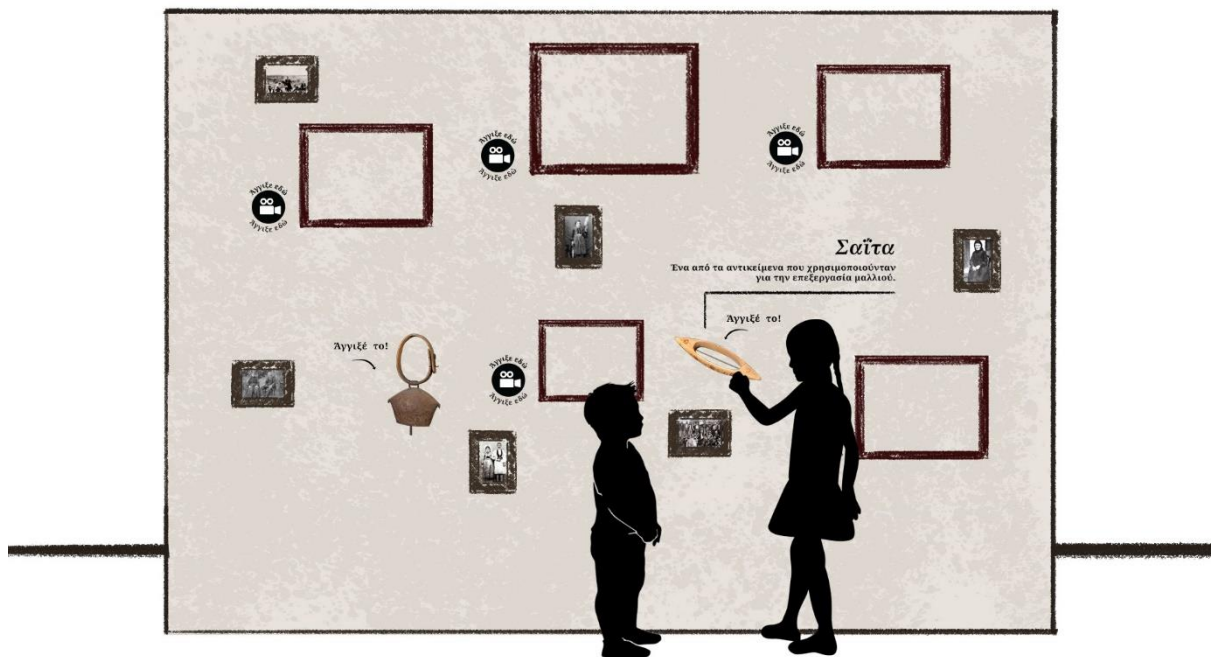
⁸⁶ https://www.youtube.com/watch?v=qOjp7cc7bsl&ab_channel=musicmirror

3.1.2 - Διάδραση Εκθέματος

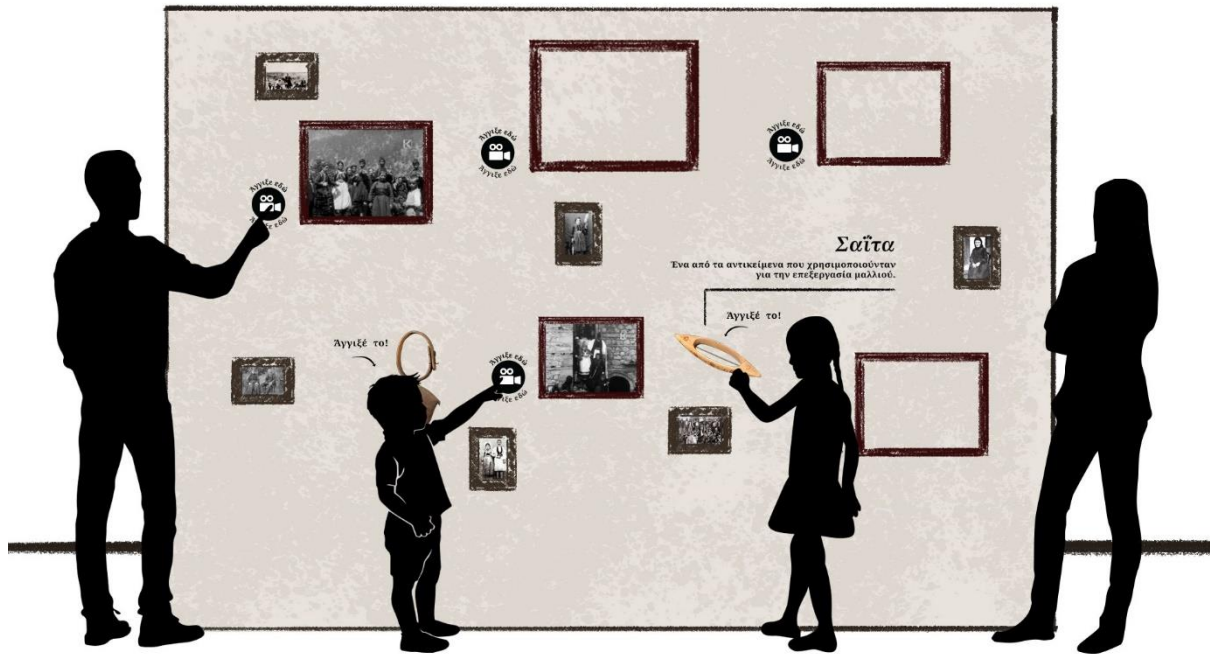
Οι επισκέπτες αλληλεπιδρούν με το έκθεμα μέσω διαδραστικών επιφανειών, οι οποίες έχουν τη μορφή εικονιδίων αλλά και αντικείμενων με τυπωμένες φράσεις να τις οδηγούν σε αυτά, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να ενεργοποιήσουν οπτικοακουστικό υλικό (εικονίδιο κάμερας - βίντεο, φράση "Άγγιξέ το!" - πληροφορίες).



Εικόνα 35: Διάδραση με τα σημεία επαφής για την εμφάνιση των βίντεο.



Εικόνα 36: Διάδραση με τα σημεία επαφής για την εμφάνιση των επιγραφών.



Εικόνα 37: Διάδραση με τα σημεία επαφής για την εμφάνιση των βίντεο και των επιγραφών.

3.1.3 - Οπτικοποίηση Πληροφοριών

Το κύριο μέσο οπτικοποίησης των πληροφοριών είναι τα βίντεο. "Ένα βίντεο μπορεί να είναι διαδραστικό και κοινωνικό. Αν ενδιαφέρει το κοινό, μπορεί να επεκτείνει ένα έργο". Προσθέτει επιπλέον βάθος στην εμπειρία και μπορεί να οδηγήσει στην καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου, το οποίο είναι αυτό που επιθυμεί πάντα ένας επισκέπτης.⁸⁷ Θεώρησα ότι έπρεπε να είναι το κεντρικό στοιχείο της εφαρμογής μου, καθώς στην εποχή μας είναι ο τρόπος που οι άνθρωποι μοιράζονται και καταγράφουν τα γεγονότα και τις ιστορίες τους. Την ίδια τακτική όμως εφαρμόζουν και οι σύγχρονες εκθέσεις για να μεταφέρουν ιστορίες του παρόντος και του παρελθόντος. Επίσης, η επιλογή των ταινιών αυτών, εκτός από τους θεματικούς λόγους, είναι σημαντικό χαρακτηριστικό της όλης ιδέας γιατί έρχεται σε αντιπαράθεση η παλαιά μέθοδος καταγραφής και με την σύγχρονη μέθοδο προβολής.

3.1.4 - Αισθητική

Η Γενική αισθητική που εφαρμόζεται είναι αυτή του Vintage με κύρια οπτικά χαρακτηριστικά στοιχεία να είναι:

- Παλιές φωτογραφίες
- Παλιά Αντικείμενα
- Ειδικά χαρακτηριστικά σχήματα και patterns από τους Βλάχους
- Textures: από την πόλη, ρούχα, σπίτι, αντικείμενα,
- Γραμματοσειρές:
 - Παλαιών εφημερίδων
 - Καλλιγραφικές/χειρόγραφες
 - Γεωμετρικές

⁸⁷ Salmond, M. & Ambrose, G. (2013). *The Fundamentals of Interactive Design*. σελ. 114.

- Χρώματα:
 - Pastel Γήινα
 - Αποχρώσεις λαδί, καφέ, κίτρινου, κεραμιδί

3.1.5 - Απευθυνόμενο Κοινό

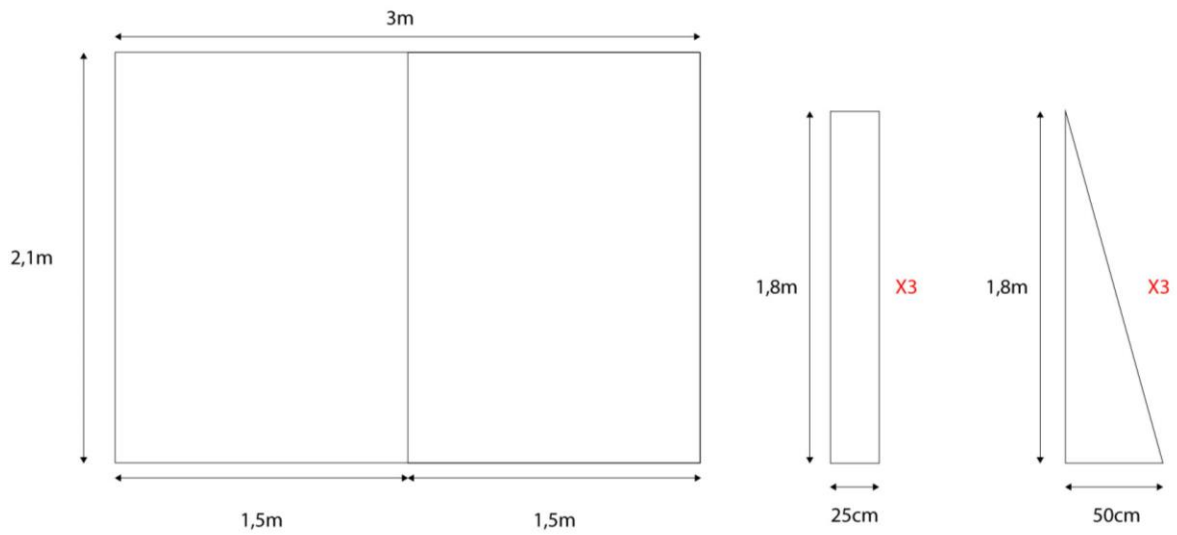
Το έκθεμα είναι έτσι σχεδιασμένο, ώστε να προσελκύει άτομα από πολλές ηλικιακές ομάδες. Η κάθε γενιά έχει τα δικά της κοινωνικά χαρακτηριστικά. Με το πέρασμα των χρόνων κάποια στοιχεία διαφέρουν, όμως υπάρχουν και κάποια που παραμένουν αναλλοίωτα: για παράδειγμα τα παιδιά και οι νέοι είναι πιο δεκτικοί στην προσαρμογή σε καταστάσεις, είναι πιο ανοιχτοί σε νέα πράγματα, ενώ οι μεσήλικες και οι ηλικιωμένοι δεν έχουν πλέον αυτά τα στοιχεία όμως έχουν περισσότερη εμπειρία και γνώση. Άρα καταλήγουμε σε δύο κύριες κατηγορίες επισκεπτών και αυτές είναι:

1. εξοικείωση με τεχνολογία/ ψηφιακά μέσα αλλά πολύ λίγο έως καθόλου γνώση για την ιστορία των Βλάχων
2. μικρή εξοικείωση με τεχνολογία/ ψηφιακά μέσα αλλά σχετικά επαρκή εμπειρία και γνώση για την ιστορία των Βλάχων.

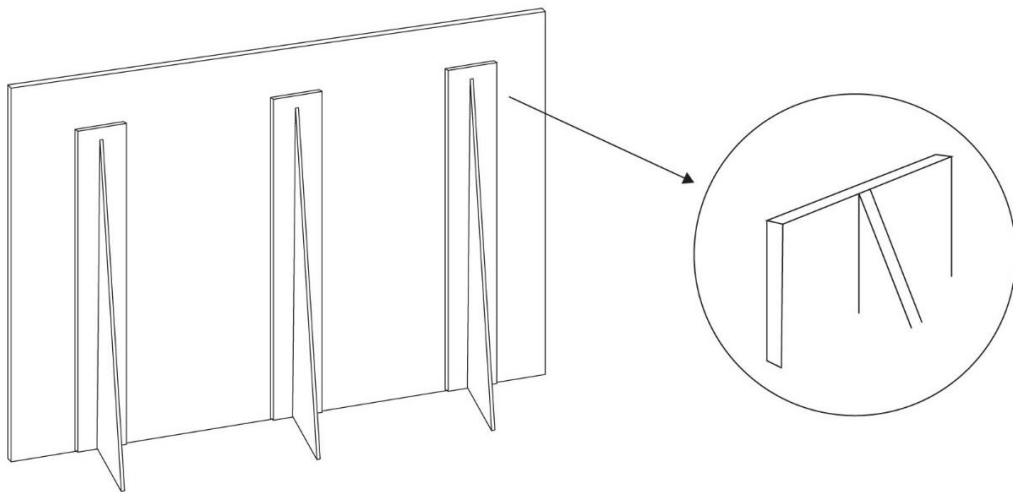
3.2 - Πρωτότυπο

Παρακάτω αναλύεται το πρωτότυπο το οποίο κατασκευάστηκε για τη διεξαγωγή της Αξιολόγησης. Αποτελεί μία πρώιμη μορφή του σχεδιασμένου concept, παρόλα αυτά τα κύρια στοιχεία εμπειρίας υπήρχαν και ήταν επαρκή έτσι ώστε να επικοινωνηθεί στους επισκέπτες η κύρια ιδέα που είχε σχεδιαστεί εξαρχής.

Το πρωτότυπο του διαδραστικού εκθέματος δημιουργήθηκε από δύο επιφάνειες ξύλου νοβοπάν διάστασης 1,5X2,1m η κάθε μια, δημιουργώντας μία επιφάνεια συνολικής έκτασης τριών μέτρων. Για να στηρίζεται κάθετα στο πάτωμα τοποθετήθηκαν από πίσω τρία στηρίγματα αποτελούμενα από δύο μέρη: το ένα μέρος είχε σχήμα κάθετου τριγώνου και το άλλο παραλληλογράμμου. Αυτά ήταν βιδωμένα το ένα με το άλλο και στη συνέχεια τοποθετήθηκαν δεξιά, αριστερά και στο κέντρο για την ένωση των επιμέρους επιφανειών.

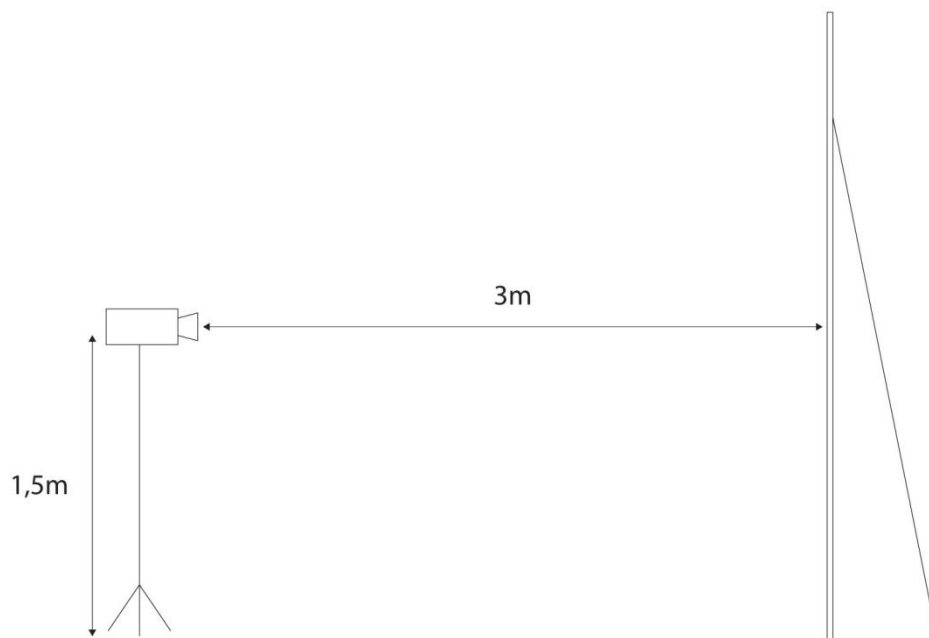


Εικόνα 38: Επιμέρους κομμάτια τοίχου.



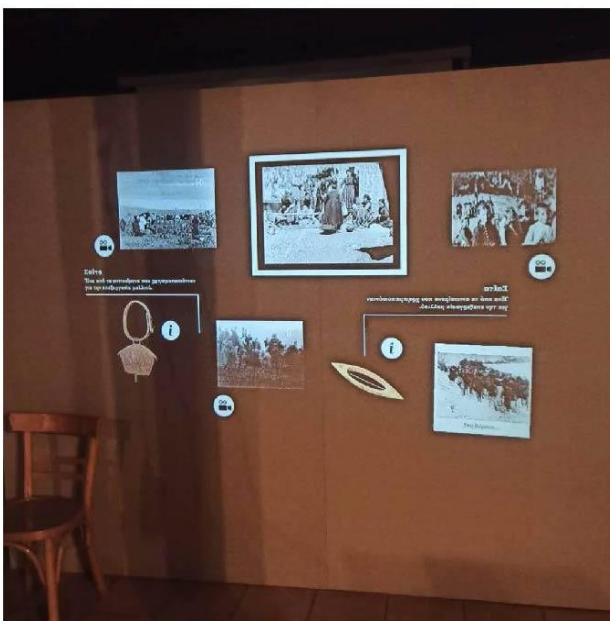
Εικόνα 39: Στηρίγματα τοίχου στο πίσω μέρος της κατασκευής.

Ο προβολέας τοποθετήθηκε σε απόσταση τριών μέτρων από τη ξύλινη επιφάνεια και ενάμισο μέτρο από το έδαφος από το κέντρο του φακού, καθώς αυτή ήταν η βέλτιστη απόσταση για την καλύτερη δυνατή ανάλυση της εικόνας του προβολέα.



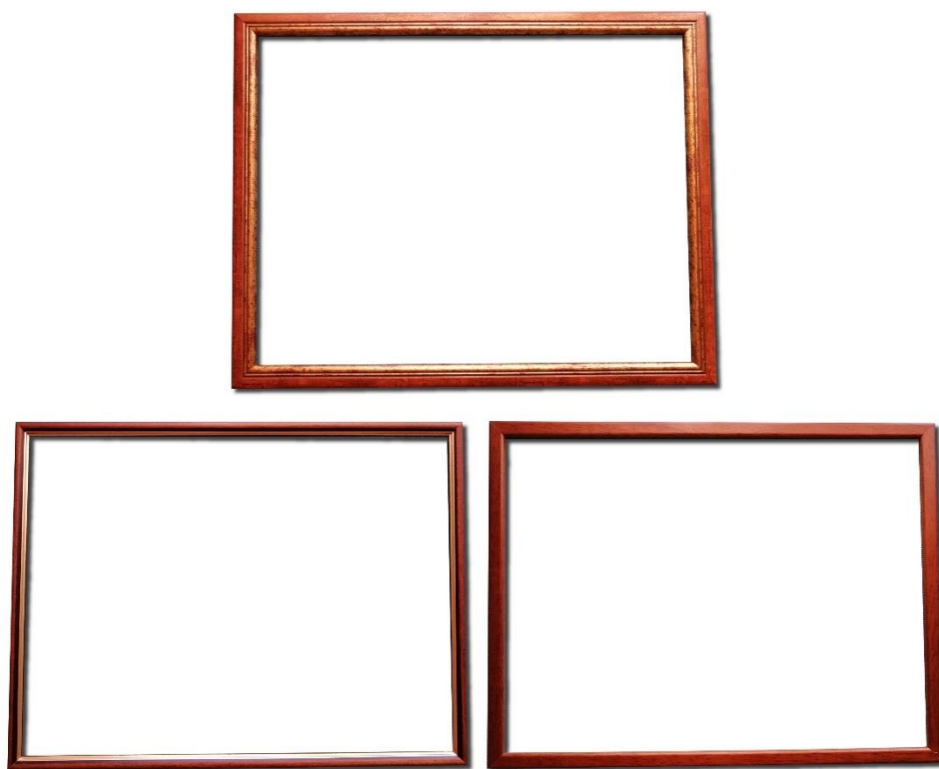
Εικόνα 40: Σκίτσο απόστασης προτζέκτορα από τον τοίχο.

Αφού έγινε η εγκατάσταση του τοίχου, ξεκίνησαν οι πρώτες δοκιμές των προβολών του ψηφιακού περιεχομένου στον τοίχο ώστε να βρεθούν οι κατάλληλες θέσεις και διαστάσεις. Συγκεκριμένα τοποθετήθηκαν τα πέντε βίντεο και οι δύο κινούμενες επιγραφές. Στη συνέχεια τοποθετήθηκαν τα φυσικά αντικείμενα και τα σημεία διάδρασης σε ψηφιακή μορφή ως οδηγός πριν γίνει η τελική εγκατάσταση τους σε φυσική μορφή.



Εικόνα 41: Εξερεύνηση τοποθέτησης των προβολών των βίντεο και αντικειμένων πάνω στη ξύλινη κατασκευή.

Στη συνέχεια για την τοποθέτηση των κενών κάδρων μετρήθηκαν πρώτα οι διαστάσεις των αντίστοιχων βίντεο. Κριτήριο επιλογής του μεγέθους των βίντεο ήταν η καλύτερη ελάχιστη ανάλυση η οποία σε εκατοστά ήταν 30X40. Έτσι σχεδιάστηκαν τρία κάδρα με εσωτερική διάσταση περίπου 30X40 εκατοστά και πάχος από δύο έως τέσσερα εκατοστά.



Εικόνα 42: Φυσικά κάδρα για τα βίντεο.

Μετά την τοποθέτηση των κάδρων τοποθετήθηκαν τα φυσικά αντικείμενα (σαΐτα και κουδούνα), οι κορνίζες με τις φωτογραφίες και τα σημεία επαφής.



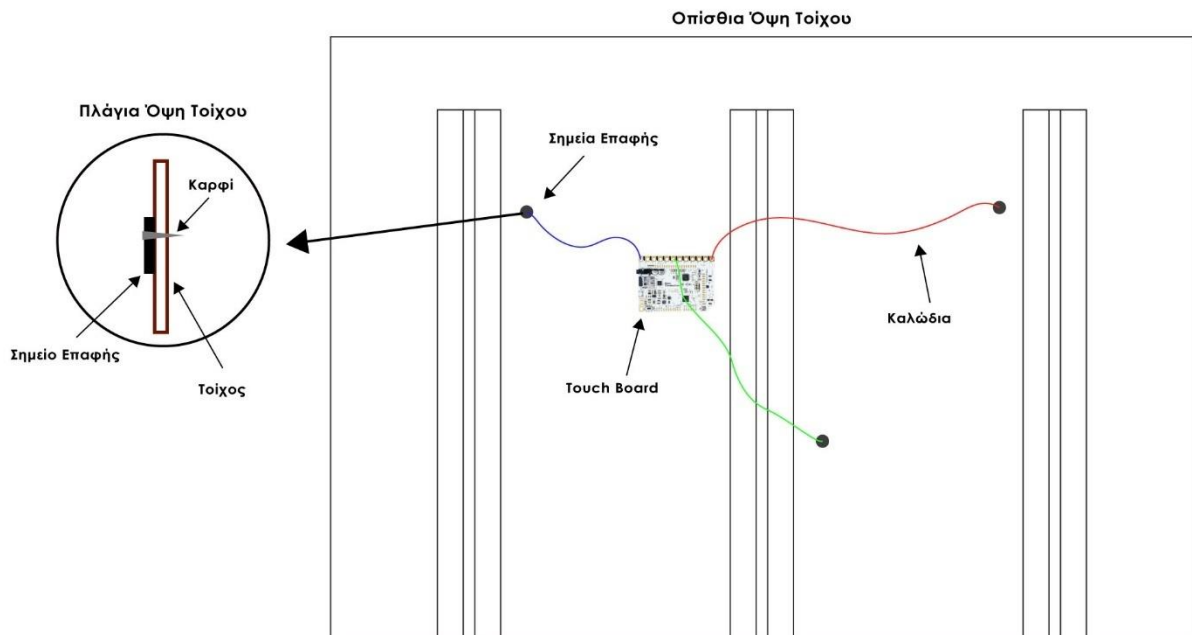
Εικόνα 43: Πρώιμο στάδιο δημιουργίας του πρωτότυπου.

Τα σημεία επαφής σχεδιάστηκαν πάνω σε ξύλινες κυκλικές τρισδιάστατες επιφάνειες και χρησιμοποιήθηκε χαρτοταινία ως στένσιλ για τον σχεδιασμό της ένδειξης ενεργοποίησης βίντεο.



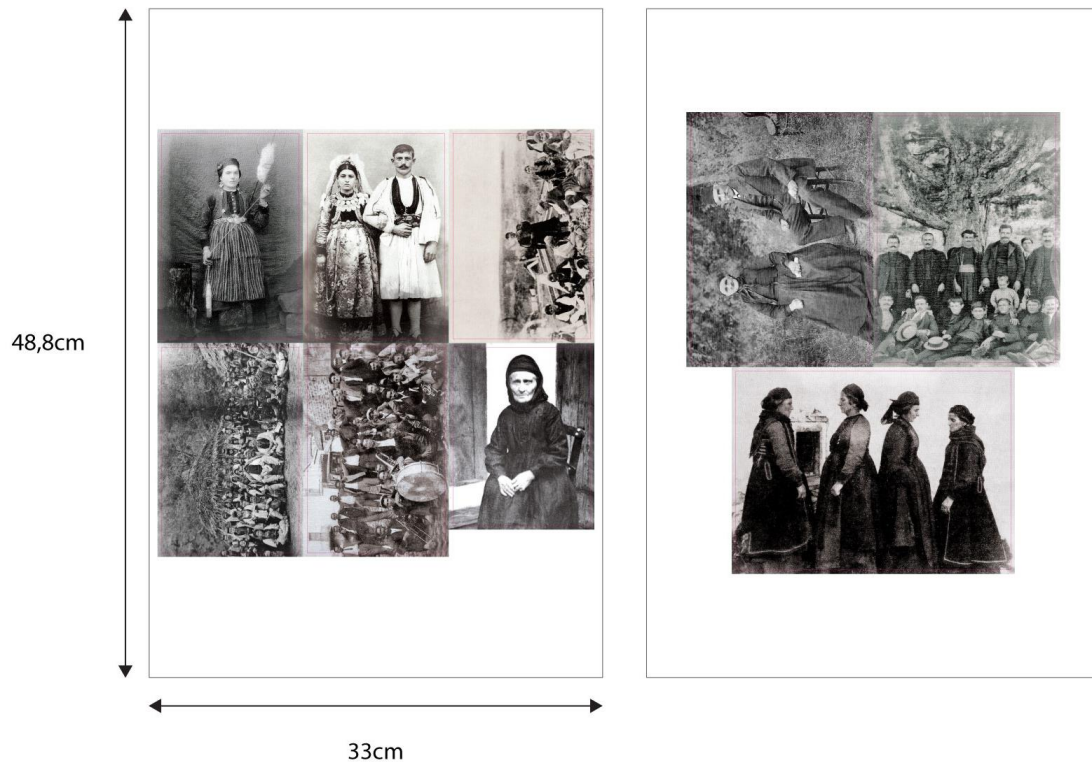
Εικόνα 44: Διαδικασία δημιουργίας σημείου επαφής για βίντεο.

Βάφτηκαν με την αγώγιμη μπογιά bare conductive paint και στη συνέχεια καρφώθηκαν με καρφιά στο ξύλινο τοίχο. Για να γίνουν διαδραστικά, η άκρη του καρφιού η οποία διαπέρασε το ξύλο και βρέθηκε στην πίσω μεριά του τοίχου συνδέθηκε με καλώδια χαλκού τα οποία οδηγούσαν στα αγώγιμα σημεία της πλακέτας touchboard της bare conductive. Σε σημεία που τα καλώδια ακουμπούσαν στο ξύλο, ένα υλικό που είναι κακός αγωγός του ηλεκτρισμού, τοποθετήθηκε μονωτική ταινία έτσι ώστε να είναι εφικτή η ενεργοποίηση των βίντεο.



Εικόνα 45: Συνδεσμολογία του TouchBoard στο πίσω μέρος της κατασκευής.

Συνολικά υπήρξαν 9 φυσικές φωτογραφίες σε κάδρο οι οποίες εκτυπώθηκαν σε γυαλιστερό χαρτί velvet των 300gr διάστασης 33X48,8cm.



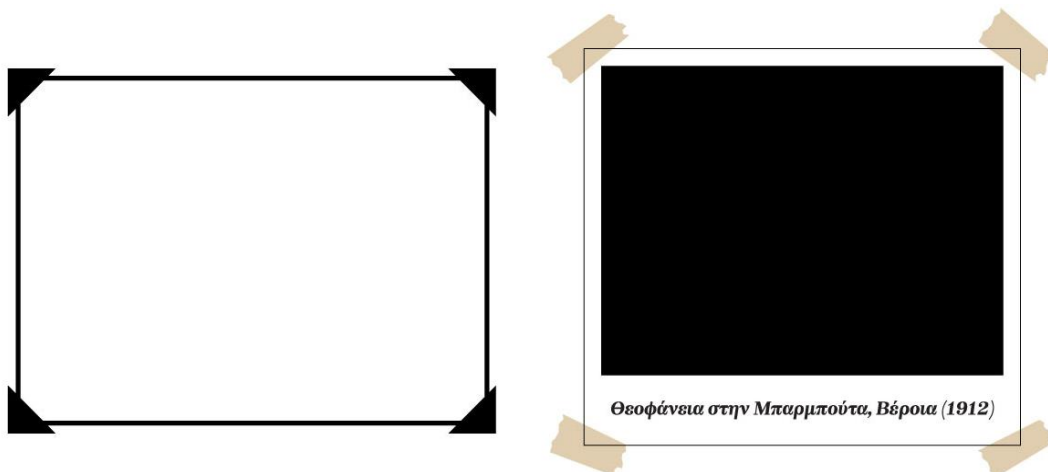
Εικόνα 46: Επεξεργασία εκτύπωσης φωτογραφιών.

Από τις εννέα φωτογραφίες πέντε τοποθετήθηκαν σε κάδρα διαστάσεων 10X15cm, δύο 13X18cm, μια 14,5X20cm και μια 10X13cm, η οποία στη συνέχεια κόπηκε περιμετρικά του οβάλ κάδρου. Τα κάδρα των κορνιζών ήταν από ξύλο που διέφεραν σε υφή, μέγεθος και σχέδιο. Η επιλογή αυτού του υλικού προέκυψε γιατί σκοπός ήταν να θυμίζει κάτι το φυσικό, το χειροποίητο και να δίνει την αίσθηση του φθαρμένου, κάτι που ταιριάζει με την παράδοση καθώς και τη χρονολογία του προβαλλόμενου οπτικού υλικού. Οι κορνίζες συλλέχθηκαν από οικίες φιλικών και συγγενικών προσώπων για να είναι πιο ευδιάκριτο το "εφέ" του παλιού και το φθαρμένου. Κάτω από τις κορνίζες τοποθετήθηκαν περιγραφές σε γραμματοσειρά Brygada 1918 εκτυπωμένες σε χαρτί 160gr. Αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθεί χαρτί καθώς ήταν μια άμεση και οικονομική λύση.



Εικόνα 47: Φυσικά κάδρα φωτογραφιών.

Το ψηφιακό υλικό αποτελούνταν από πέντε βίντεο, δύο κινούμενες επιγραφές και δύο ψηφιακά “κάδρα”. Τα βίντεο τα οποία γυρίστηκαν από τους αδελφούς Μανάκια, ήταν αυτά που προβλήθηκαν στην ξύλινη επιφάνεια. Τρία από τα βίντεο συγκεκριμένα ο Γάμος, οι Νομάδες και η Γιορτή του Αγίου Γεωργίου ήταν αυτά που έδιναν την ευκαιρία στους επισκέπτες να τα ενεργοποιήσουν. Τα υπόλοιπα δύο, δηλαδή οι Υφάντρες και τα Θεοφάνεια στη Βέροια, έπαιζαν καθόλη τη διάρκεια της αξιολόγησης και ήταν καδραρισμένα με εικόνες σχεδιασμένων ψηφιακών κάδρων με το πρώτο να θυμίζει slip θήκη για φωτογραφία από παλιό άλμπουμ φωτογραφιών και το δεύτερο να θυμίζει φωτογραφία πολารόντ “κολλημένη” στον τοίχο με κολλητική ταινία.




Εικόνα 48: Ψηφιακά κάδρα.

Για τις δύο κινούμενες επιγραφές χρησιμοποιήθηκαν οι γραμματοσειρές Brygada 1918 και Noto Serif για τους τίτλους και τις επεξηγήσεις αντίστοιχα. Η Brygada 1918

είναι μια σέριφ γραμματοσειρά ψηφιακής αναβίωσης της γραμματοσειράς “Brygada” η οποία είναι πολύ πιθανόν να είχε δημιουργηθεί κατά τη διάρκεια του Μεσοπολέμου (1919-1939)⁸⁸, μια περίοδο που συμπίπτει με τη χρονική περίοδο του υλικού. Έτσι, χρησιμοποιήθηκε γιατί θυμίζει γραμματοσειρές εκείνης της εποχής. Η Noto Serif γραμματοσειρά, είναι μια σέριφ μοντέρνα γραμματοσειρά. Λόγω του ότι είναι σέριφ κρατάει ένα πιο παραδοσιακό στυλ συμπληρώνει το στυλ του τίτλου δίνοντας μια πιο ισορροπημένη εικόνα. Η κίνηση των επιγραφών αποτελείται από τρεις χρονικά γραμμικές κινήσεις. Η πρώτη εμφανίζει μια γραμμή που δείχνει το φυσικό αντικείμενο, η δεύτερη εμφανίζει τον τίτλο και η τρίτη την επεξήγηση. Η κίνηση των τίτλων της κάθε επιγραφής (Κουδούνα και Σαΐτα) θύμιζε την κίνηση χειρόγραφου (όπως όταν γράφει κανείς με το χέρι) κάτι που παραπέμπει σε χειροποίητο, αυθεντικό και οικείο. Οι περιγραφές εμφανίζονται με fade effect και όλη αυτή η αλληλουχία κινήσεων αντιστρέφεται και χάνεται και ξανά παίζει από την αρχή.


Κουδούνα

**Ο βοσκός μπορούσε να ξεχωρίζει
τα ζώα από τον ήχο των κουδουνιών τους.**



Σαΐτα

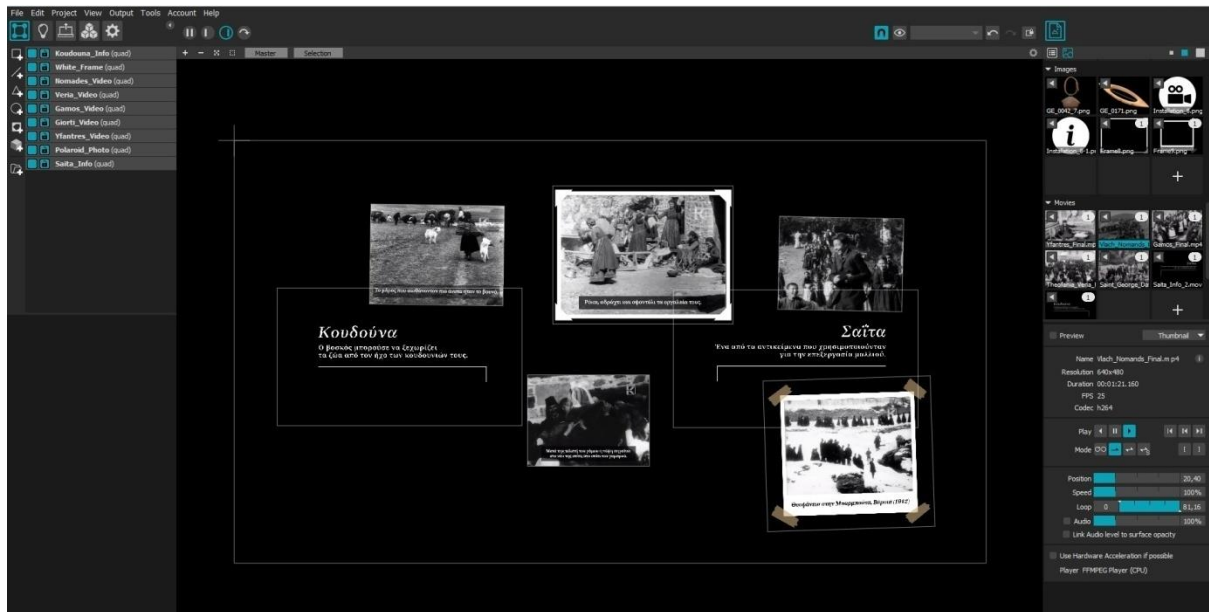
**Ένα από τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνταν
για την επεξεργασία μαλλιού.**



Εικόνα 49: Κινούμενες επιγραφές.

⁸⁸ <https://design.google/library/type-detectives-give-life-brygada-en/>

Οι προβολές του ψηφιακού περιεχομένου έγιναν μέσω του προγράμματος MadMapper.

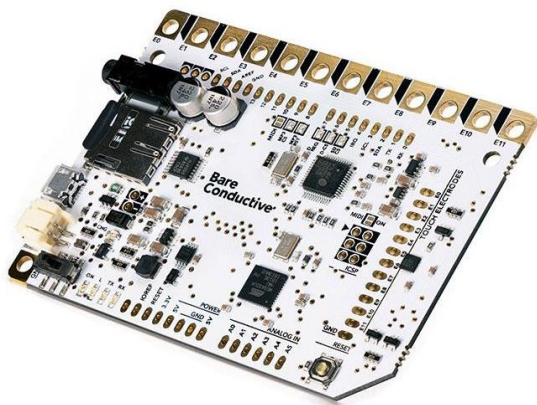


Εικόνα 50: Περιβάλλον λογισμικού προβολών: MadMapper.

3.3 - Τεχνολογία & Εργαλεία

Για την υλοποίηση του διαδραστικού εκθέματος χρησιμοποιήθηκαν οι εξής τεχνολογίες:

Μία πλακέτα Bare Conductive Touch Board για την ενεργοποίηση οπτικού υλικού: Το TouchBoard της Bare Conductive είναι μια πλακέτα η οποία μέσω των ηλεκτροδίων και οποιωνδήποτε άλλων αγωγίμων υλικών μπορεί να μετατρέψει απλές επιφάνειες σε διαδραστικές. Μετά από έρευνα επιλέχθηκε αυτή η πλακέτα καθώς ήταν η πιο εύκολη στη χρήση και γρήγορη για την εγκατάσταση του εκθέματος.



Εικόνα 51: Πλακέτα Touch Board Bare Conductive

Ένας προτζέκτορας **BW-VP8** της εταιρείας **Blitzwolf** για την προβολή του οπτικού υλικού. Οι λόγοι επιλογής αυτού του προτζέκτορα ήταν η εξέταση των χαρακτηριστικών όσον αφορά τη φωτεινότητα (lumens) και την ανάλυση αλλά και το κόστος. Οπότε ο συνδυασμός αυτών των τριών οδήγησε στην επιλογή του προτζέκτορα αυτού.

Ένα **σετ ηχείων** για την αναπαραγωγή ήχου.



Εικόνα 52: προτζέκτορας BW-VP8 της εταιρείας Blitzwolf.



Καλώδια, χαλκοταινία και αγώγιμη μπογιά (Bare Conductive Paint) για τη δημιουργία κυκλώματος ώστε να είναι εφικτή η ενεργοποίηση του υλικού από την επιφάνεια διάδρασης.

Και τέλος ένα τρίποδο μέγιστου ύψους 1,80m για την τοποθέτηση του προτζέκτορα,

Εικόνα 53: Αγώγιμημπογιά Bare Conductive Paint.

Τα εργαλεία που βοήθησαν στην υλοποίηση του διαδραστικού εκθέματος είναι τα προγράμματα:

- Adobe Illustrator, Adobe Photoshop για τη δημιουργία των γραφιστικών,
- Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro για την επεξεργασία των βίντεο και
- MadMapper για την προβολή βίντεο και εικόνων.

Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν εργαλεία όπως σφυρί για το κάρφωμα των σημείων επαφής, καρφιά, κοπίδι για το κόψιμο των φωτογραφιών και καρτ ποστάλ και άλλων υλικών και τέλος μεζούρα/χάρακες για το μέτρημα οποιαδήποτε απόστασης και μεγέθους.

3.4 - Σχεδίαση Αναμνηστικών Καρτ Ποστάλ

Γιατί Αναμνηστικό δώρο;

Σύμφωνα με τον ερευνητικό paper του Wilkins η αγορά αναμνηστικών δώρων λειτουργεί ως φυσικό αποδεικτικό ειδικών περιστάσεων όπως ενός ταξιδιού ή και δραστηριοτήτων αναψυχής. Παίζει ρόλο στην ανάκληση εμπειριών και τη διατήρηση των αναμνήσεων.⁸⁹

Γιατί Καρτ Ποστάλ;

Το καρτ ποστάλ είναι ένα μέσο καταγραφής και ανταλλαγής εμπειριών, προσωπικών γεγονότων, σκέψεων, ιδεών μεταξύ ανθρώπων. Μία άλλη πτυχή του καρτ ποστάλ είναι το φυσικό υλικό κομμάτι του από το οποίο είναι φτιαγμένο που είναι το χαρτί/χαρτόνι που μπορεί, με τη σωστή διατήρηση, να αντέξει μέσα στο χρόνο και να περάσει από χέρι σε χέρι, από γενιά σε γενιά.

Έτσι, λοιπόν, σχεδιάστηκαν τέσσερις αναμνηστικές κάρτες, κάθε μία από τις οποίες αντιπροσωπεύει και μια θεματική, με σκοπό οι επισκέπτες να εμπλουτίσουν επιπλέον τη συνολική τους εμπειρία. Οι κάρτες δόθηκαν κατά τη διαδικασία της Αξιολόγησης.

Χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες που βρίσκονται ήδη στο έκθεμα ώστε να είναι εύκολο οι χρήστες να ανακαλέσουν αργότερα την εμπειρία τους. Η τεκμηρίωση για την επιλογή των φωτογραφιών είναι ίδια με στο υποκεφάλαιο 3.1.1.1 - Περιγραφή και Λόγοι Επιλογής Οπτικοαουστικού Υλικού.

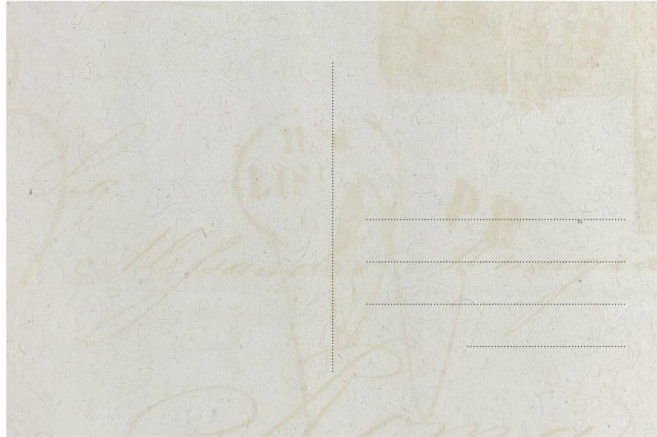
⁸⁹ Wilkins, H. (2011). *Souvenirs: What and Why We Buy*.

Πρώτη Κάρτα - Υφάντρες

Πρόσθια Όψη



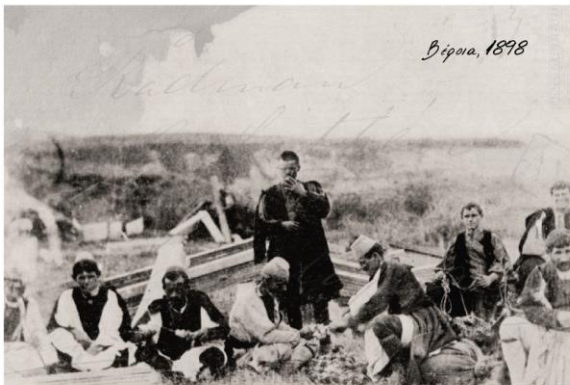
Οπίσθια Όψη



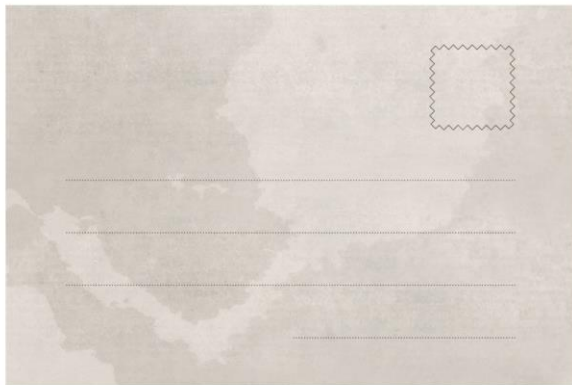
Εικόνα 54: Πρόσθια και οπίσθια όψη της πρώτης καρτ ποστάλ.

Δεύτερη Κάρτα - Νομάδες

Πρόσθια Όψη



Οπίσθια Όψη



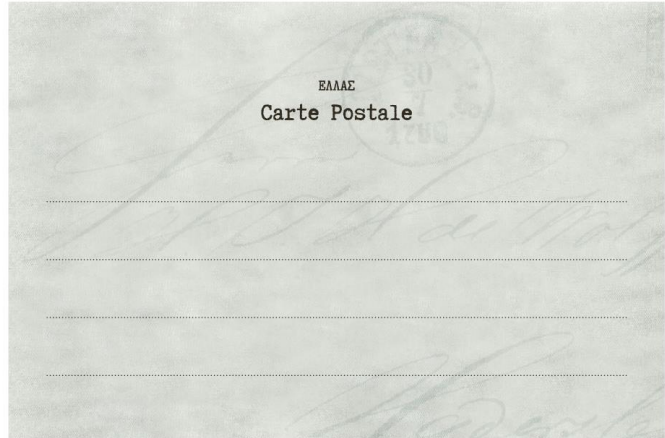
Εικόνα 55: Πρόσθια και οπίσθια όψη της δεύτερης καρτ ποστάλ.

Τρίτη Κάρτα - Γάμος

Πρόσθια Όψη



Οπίσθια Όψη



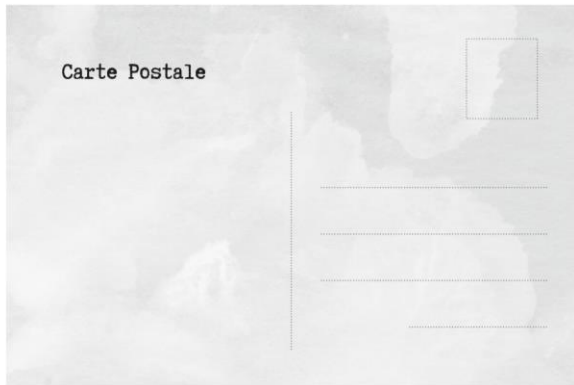
Εικόνα 56: Πρόσθια και οπίσθια όψη της τρίτης καρτ ποστάλ.

Τέταρτη Κάρτα - Βέροια

Πρόσθια Όψη



Οπίσθια Όψη



Εικόνα 57: Πρόσθια και οπίσθια όψη της τέταρτης καρτ ποστάλ.

Για τη σχεδίαση των καρτ ποστάλ έγινε έρευνα πάνω σε κάρτες χρονολογίας 1900-1930. Συγκεκριμένα, η έμπνευση για τα σχέδια των καρτών πάρθηκε από τα αρχεία παλαιών καρτ ποστάλ της Δημόσιας βιβλιοθήκης της Βέροιας (Ψηφιακό αποθετήριο Medusa).



Εικόνα 58: Αρχεία καρτ ποστάλ από τη ψηφιακή συλλογή της Δημόσιας Κεντρικής Βιβλιοθήκης Βέροιας, Medusa.

Επίσης, συγκεντρώθηκαν εικόνες με παλιά postcards, γραμμάτων, φακέλων ανεξαρτήτως χρονολογίας και περιοχής για να αποδοθεί η ιδέα και η αίσθηση του παλιού και vintage.



Εικόνα 59: Moodboard για την αισθητική για τη σχεδίαση των καρτ ποστάλ.

Μετά από παρατήρηση και μελέτη αποφασίστηκε ότι για να υπάρχει αρμονία μεταξύ των σχεδιαζόμενων καρτ ποστάλ πρέπει να:

1. Ακολουθούν το πρωτότυπο ενός κοινού καρτ ποστάλ όπως:
 - Φωτογραφία/εικονογραφία στο πρόσθιο μέρος.
 - Χώρος για γραφή μηνύματος στο οπίσθιο μέρος.
2. Αναγράφουν μια μικρή επεξηγηματική περιγραφή στο πρόσθιο μέρος της κάρτας.
3. Δίνουν την εντύπωση ενός παλιού και "ταλαιπωρημένου" χαρτιού.

Έχοντας κατά νου τα παραπάνω για την αποτύπωσή τους:

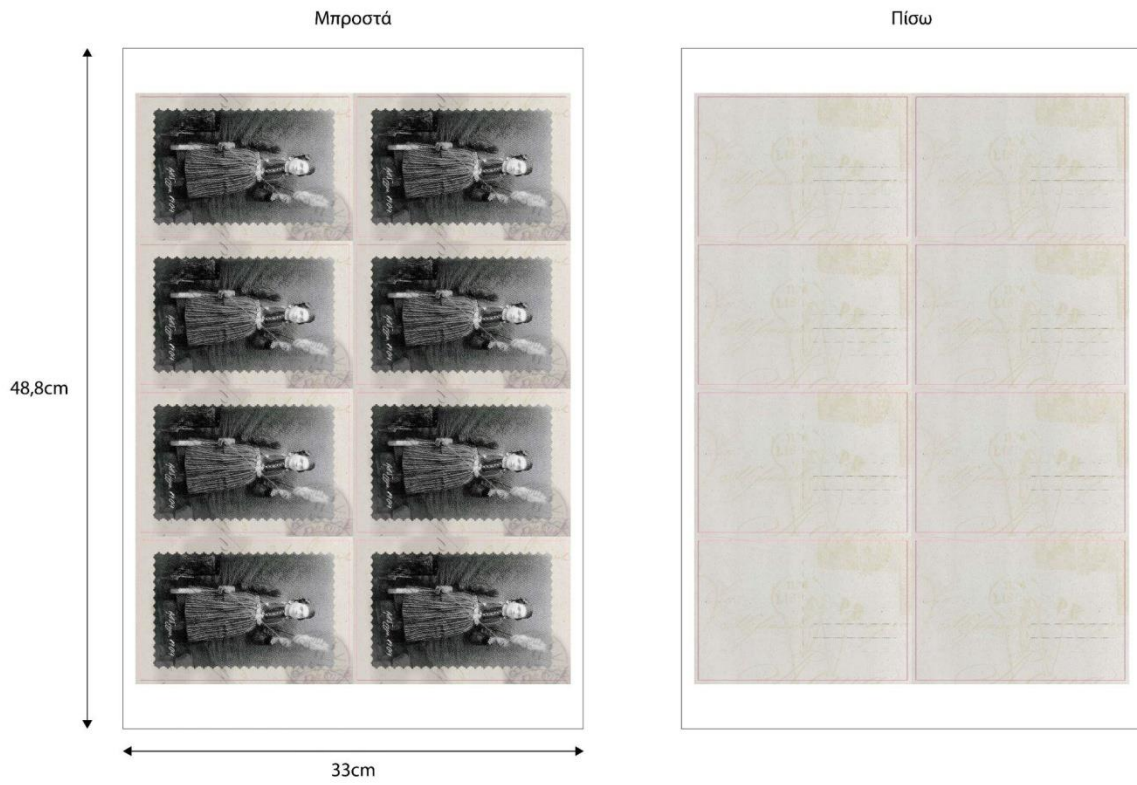
1. Προστέθηκαν ασπρόμαυρες φωτογραφίες μπροστά και διακεκομμένες γραμμές στο πίσω μέρος στη μισή έκταση της κάρτας ή και σε όλη. Επίσης, προστέθηκαν οι φράσεις "Carte Postale", "ΕΛΛΑΣ" όπως υπήρχαν και στα αρχεία του ψηφιακού αποθετηρίου Medusa.
2. Οι περιγραφές τοποθετήθηκαν σε γωνίες των καρτών και χρησιμοποιήθηκε η script γραμματοσειρά AC Fifindrel⁹⁰ ώστε να φαίνεται σα να γράφτηκε από ανθρώπινο χέρι.
3. Για να δοθεί η αίσθηση ότι το χαρτί είναι "ταλαιπωρημένο" και "λερωμένο" χρησιμοποιήθηκαν στάμπες για το photoshop που φαινότουσαν ως σφραγίδες και "λεκέδες".⁹¹

Η δημιουργία των καρτών έγινε στα προγράμματα Photoshop και Illustrator. Στο Photoshop οι εικόνες υπέστησαν επεξεργασία ώστε να δείχνουν "ασπρόμαυρες" και προστέθηκαν οι στάμπες για την όψη του παλιού. Στη συνέχεια τα αρχεία του Photoshop τοποθετήθηκαν στο Illustrator και εκεί ετοιμάστηκαν οποιαδήποτε διανυσματικά στοιχεία όπως οι περιγραφές και οι γραμμές για την καταγραφή κειμένου.

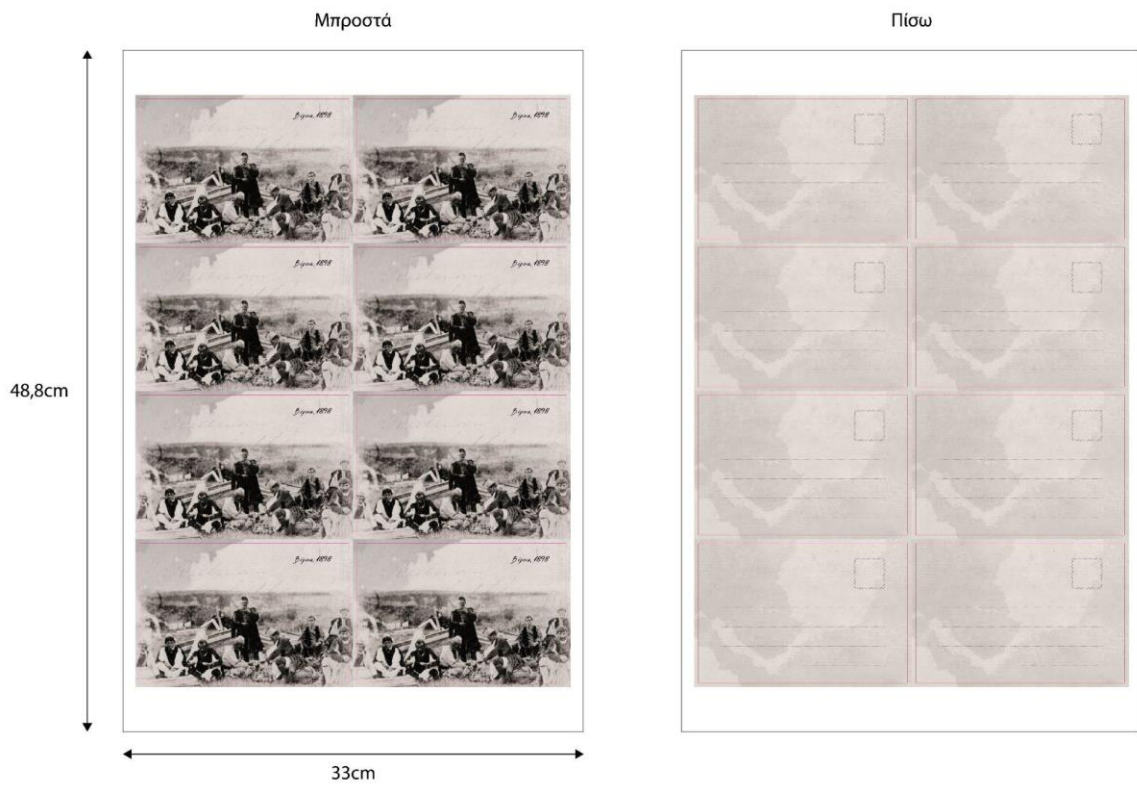
Οι κάρτες μεγέθους 10X15cm εκτυπώθηκαν σε γυαλιστερό χαρτί velvet των 300gr διάστασης 33X48,8cm. Συνολικά εκτυπώθηκαν σαράντα κάρτες έχοντας δέκα τεμάχια ανά σχέδιο. Στο χαρτί της εκτύπωσης χωρούσαν οκτώ τεμάχια για κάθε σχέδιο κάρτας και για τα υπόλοιπα δύο έγινε μια συνολική εκτύπωση με όλα τα σχέδια.

⁹⁰ <https://aka-acid.com/Fifindrel.htm>

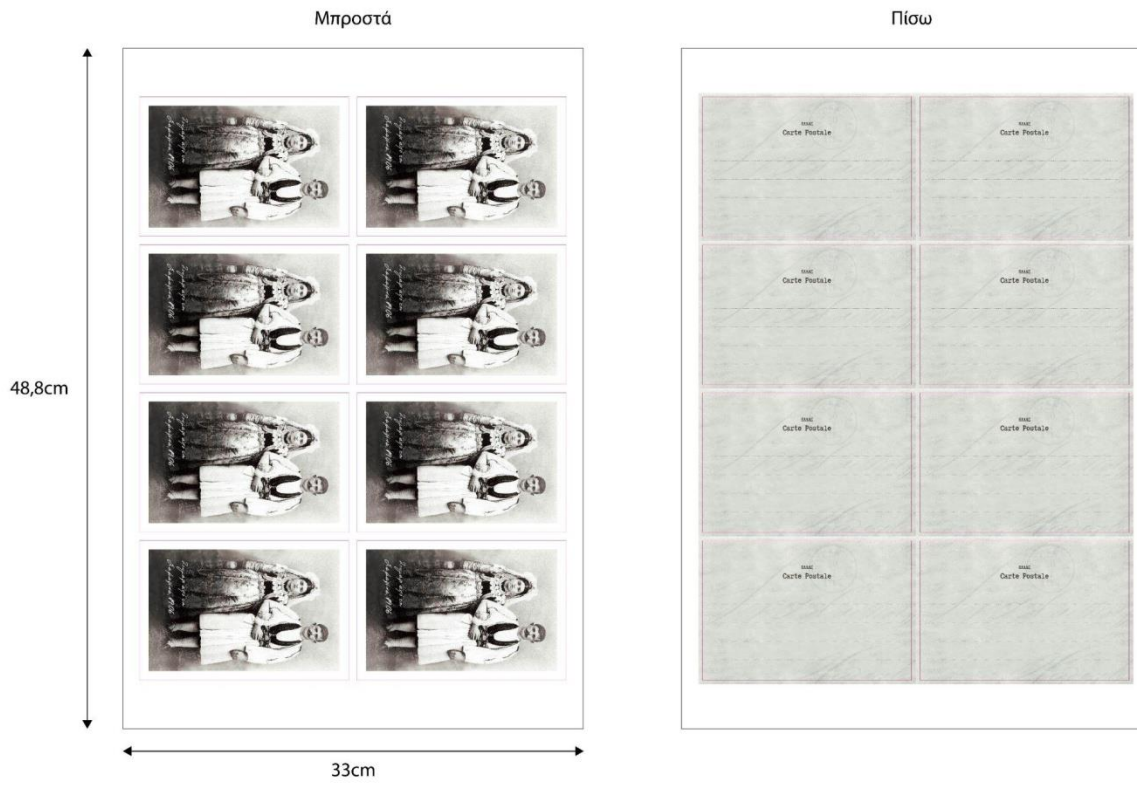
⁹¹ <https://www.brusheezy.com/brushes/57064-vintage-post-ps-brushes-abr>



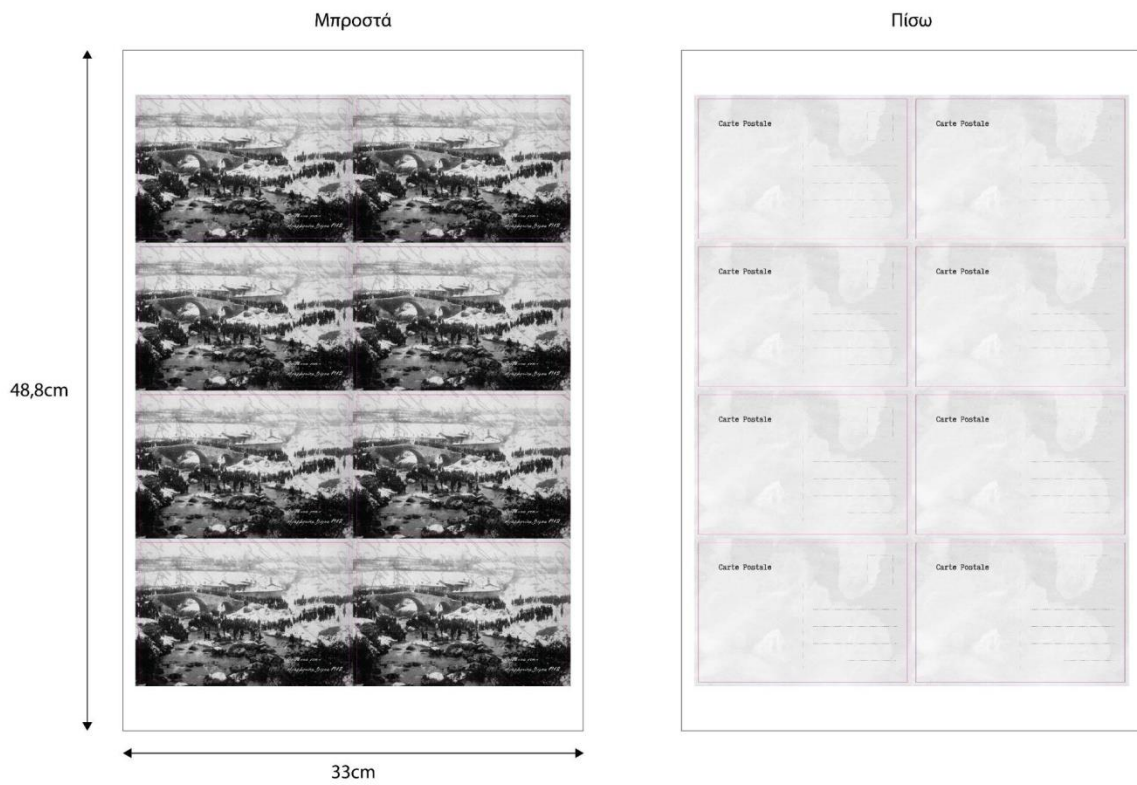
Εικόνα 60: Επεξεργασία εκτύπωσης της πρώτης καρτ ποστάλ.



Εικόνα 61: Επεξεργασία εκτύπωσης της δεύτερης καρτ ποστάλ.



Εικόνα 62: Επεξεργασία εκτύπωσης της τρίτης καρτ ποστάλ.

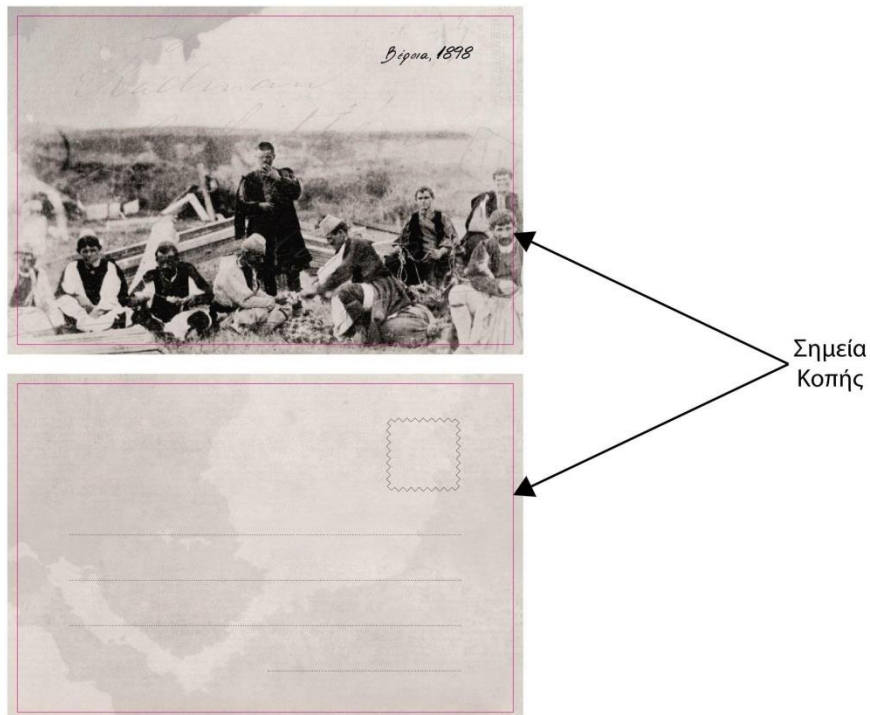


Εικόνα 63: Επεξεργασία εκτύπωσης της τέταρτης καρτ ποστάλ.



Εικόνα 64: Επεξεργασία εκτύπωσης όλων των καρτ ποστάλ.

Για το κόψιμο τοποθετήθηκαν σημεία κοπής περιγράμματος 0,5ρft και χρώματος magenta CMYK(0,100,0,0) και στη συνέχεια κόπηκαν με κοπίδι και με χάρακα για ευθεία κοπή.



Εικόνα 65: Επίδειξη σημείων κοπής για τις καρτ ποστάλ.

4 - Αξιολόγηση

4.1 - Σκοπός & Μέθοδος

Σκοπός της αξιολόγησης είναι να αντληθούν συμπεράσματα όσον αφορά την αλληλεπίδραση και τη γενική εμπειρία των επισκεπτών με το λειτουργικό πρωτότυπο.

Συλλέχθηκαν ποιοτικά δεδομένα τα οποία αντλήθηκαν με τις εξής μεθόδους: ερωτηματολόγια και παρατήρηση με γραπτή καταγραφή σημειώσεων και βίντεο. Τα ερωτηματολόγια δημιουργήθηκαν σε έντυπη και ψηφιακή μορφή. Η τελευταία γινόταν προσβάσιμη μέσω QR code ο οποίος μπορούσε να σαρωθεί από όσα μέλη του κοινού διέθεταν “έξυπνη” συσκευή (smartphone, smartwatch) και οδηγούνταν έτσι στο ψηφιακό ερωτηματολόγιο σχεδιασμένο στα Google Forms. Ο λόγος που υπήρξαν δύο μορφές ερωτηματολογίου ήταν γιατί κάποιοι δεν είναι τόσο εξοικειωμένοι με την τεχνολογία καθώς επίσης γιατί κάτι τέτοιο συνάδει και με το θέμα της εργασίας αφού αφορά τη συνύπαρξη του φυσικού και ψηφιακού.

4.2 - Συμμετέχοντες

Η αξιολόγηση έλαβε χώρα στις 30 Σεπτεμβρίου 2022 στο χώρο του Συλλόγου των Βλάχων Βέροιας.

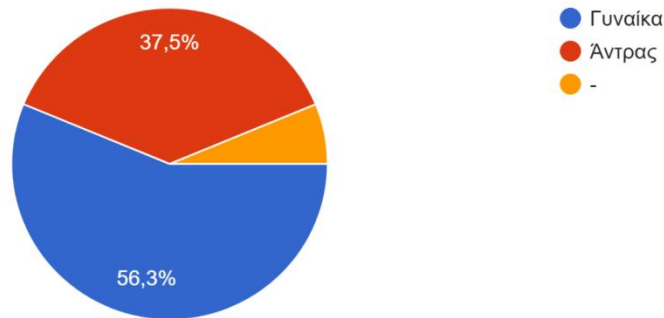


Εικόνα 66: Εξωτερική πόρτα και αυλή του κτιρίου του Συλλόγου Βλάχων Βέροιας.

Τα άτομα που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο ήταν τριάντα δύο (32) άτομα εκ των οποίων δεκαοκτώ (18) ήταν γυναίκες, δώδεκα (12) άντρες και δύο (2) άτομα δεν απάντησαν για το φύλο τους. Παρόλα αυτά, υπήρξαν παραπάνω άτομα που ήρθαν σε επαφή με το έκθεμα των οποίων οι απόψεις και συμπεριφορές τους αξιολογήθηκαν μέσα από την προφορική επικοινωνία/αλληλεπίδραση και την παρατήρηση της συμπεριφοράς/αντιδράσεών τους.

Φύλο

32 απαντήσεις

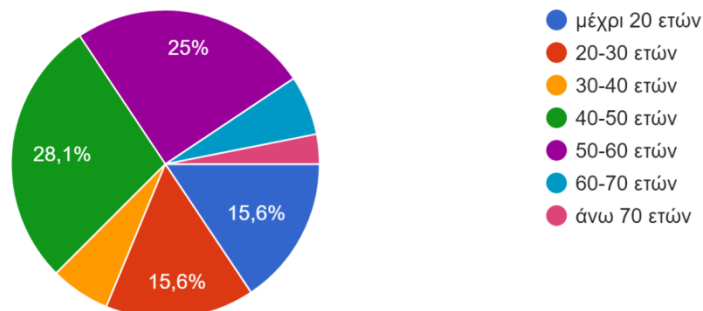


Εικόνα 67: Αποτελέσματα φύλου τωνσυμμετεχόντων της Αξιολόγησης.

Τα περισσότερα άτομα ανήκαν στην ηλικία των 40-50 και 50-60 ετών (εννέα [9] και οκτώ [8] άτομα αντίστοιχα). Αμέσως μετά με ίσο αριθμό των 5 ατόμων ήταν οι ηλικίες των 20-30 και των μέχρι είκοσι (20) ετών (συγκεκριμένα για αυτή την ομάδα ρωτήθηκαν προφορικά οι ηλικίες τους και τρία (3) άτομα ήταν δεκατρία (13) και δύο (2) γύρω στα 7-8. Ρωτήθηκαν ειδικά καθώς σε αυτές τις ηλικίες υπάρχει αρκετή διαφορά στη νοητική και κοινωνική αντίληψη. Παρακάτω, ακολουθεί περαιτέρω ανάλυση για την ποικιλία και τις διαφορές στην συμπεριφορά και την ανταπόκρισή τους). Μετά πάλι με ίσο αριθμό των δύο (2) ατόμων ήταν οι ηλικίες των 30-40 και 60-70 ετών. Τέλος, μόνο ένα άτομο ήταν άνω των 70 ετών.

Ηλικία

32 απαντήσεις



Εικόνα 68: Αποτελέσματα ηλικιακών ομάδων των συμμετεχόντων της Αξιολόγησης.

Στους επισκέπτες, στο τέλος της αλληλεπίδρασης τους με το έκθεμα, δόθηκε ερωτηματολόγιο δεκατριών ερωτήσεων ελεύθερης ανάπτυξης. Στο τέλος του ερωτηματολογίου υπήρχε ένας χώρος για όσους ήθελαν να αφήσουν ελεύθερα σχόλια. Από τους τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες μόνο οι έντεκα (11) συμπλήρωσαν αυτό το πεδίο όλοι με θετικά σχόλια. Μόνο τρία (3) άτομα επέλεξαν το ψηφιακό ερωτηματολόγιο και αυτά ανήκαν στην ηλικιακή ομάδα των 20-30 ετών.

4.3 - Περιγραφή

Καθόλη τη διάρκεια της αξιολόγησης παρατηρήθηκε ότι υπήρχαν “κύματα” συμπεριφορών από τους επισκέπτες, δηλαδή συμπεριφορές οι οποίες διαμορφώνονται ανάλογα με το κοινωνικό πλαίσιο. Να σημειωθεί ότι τη συγκεκριμένη ημέρα της αξιολόγησης ο χώρος του Συλλόγου ήταν ανοιχτός για μαθήματα χορού (μάλιστα πρώτη φορά μετά από τα επιβληθέντα, λόγω της πανδημίας Covid 19, μέτρα) και έτσι πήραν μέρος άτομα τα οποία ούτε είχαν προσκληθεί ούτε είχαν ενημερωθεί για αυτό το συμβάν. Η καθορισμένη ώρα της αξιολόγησης ήταν 7 μ.μ. όμως, λόγω των αναπάντεχων επισκέψεων από τα άτομα που παραβρέθηκαν για τα μαθήματα χορού, ξεκίνησε νωρίτερα. Καθόλη τη διάρκεια της αξιολόγησης τα άτομα ήταν ελεύθερα να προσέλθουν όποια στιγμή ήθελαν.



Εικόνα 69: Πρωτότυπο της κατασκευής.

Τα άτομα που ήρθαν νωρίτερα, αφού παρατήρησαν το χώρο και ενημερώθηκαν για το έκθεμα, για το τί ήταν και το πλαίσιο στο οποίο γινόταν η παρουσίαση/εκδήλωση, προχώρησαν στην εξερεύνησή του. Τα πρώτα δύο άτομα ήταν πιο διστακτικά καθώς ήταν τα μόνα στο χώρο χωρίς να υπάρχει κανένας άλλος επισκέπτης. Αφού τελείωσαν, προχώρησαν στη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου. Την ίδια στιγμή ήρθαν άλλα δύο άτομα τα οποία ξεκίνησαν την εξερεύνηση το ίδιο διστακτικά αλλά παρέμειναν περισσότερη ώρα μπροστά από το έκθεμα. Το “κλίμα” συνέχισε να είναι πιο κρύο/μαγκωμένο μέχρι που άρχιζε να έρχεται περισσότερος κόσμος και τότε παρατηρήθηκε ότι τα άτομα αισθάνθηκαν αυτόματα πιο άνετα με αποτέλεσμα να μείνουν περισσότερη ώρα μπροστά από το έκθεμα. Σε γενικές γραμμές ο χρόνος που περνούσαν οι επισκέπτες με το έκθεμα αλλά και η παραμονή τους στο χώρο δεν ήταν πάρα πολύ μεγάλος αλλά διέφερε από άτομο σε άτομο και από παρέα σε παρέα.



Εικόνα 70: Αλληλεπίδραση νέων ατόμων με τη διαδραστική κατασκευή.

Χρειάστηκε να δοθούν οδηγίες πριν αλληλεπιδράσουν οι επισκέπτες με το έκθεμα. Οι περισσότεροι κατάλαβαν κατευθείαν τη λειτουργία του συστήματος ενώ άλλοι καθυστέρησαν, όμως μετά από υπόδειξη/καθοδήγηση κατάφεραν και αλληλεπιδράσαν με αυτό.



Εικόνα 71: Στιγμή αλληλεπίδρασης με το διαδραστικό σημείο από νεαρή κοπέλα.

Μια παρέα τριών παιδιών ηλικίας δεκατριών ετών, μόλις ενημερώθηκαν για το έκθεμα ενθουσιάστηκαν πάρα πολύ και έτρεξαν να το δοκιμάσουν. Έβγαζαν επιφωνήματα όπως "Είναι τέλειο!" και "Μ' αρέσει πάρα πολύ!" και πήγαιναν επανειλημμένα να πατήσουν τα σημεία επαφής για να εμφανίσουν τα βίντεο. Εξοικειώθηκαν πολύ γρήγορα με τον τρόπο αλληλεπίδρασης σε σχέση με τα υπόλοιπα άτομα. Φαινόταν να αισθάνονται άνετα με τη διαδικασία και με τον τρόπο διάδρασης μέχρι που ένα από αυτά προσπάθησε να αγγίξει την κουδούνα. Υπήρξαν δύο παιδιά περίπου στην ηλικία των επτά με οκτώ χρονών τα οποία είχαν έρθει με τη μητέρα τους το κάθε ένα για τα μαθήματα χορού. Καθόλη τη διάρκεια ήταν πλάι στις μητέρες τους και αυτές ήταν που τα ενθάρρυναν να αγγίξουν τα σημεία επαφής. Φάνηκαν πιο διστακτικά και πιο ντροπαλά σε σχέση με την παρέα των δεκατριών χρονών. Παρόλα αυτά έδειξαν ενδιαφέρον και στο τέλος είπαν ότι τους άρεσε.



Εικόνα 72: Αλληλεπίδραση παιδιού μαζί με τη μητέρα του με τη διαδραστική κατασκευή.

Η φωτογραφία της “Σουλτάνας Κόγια” έδωσε την αφορμή να αναπτυχθεί κουβέντα μπροστά από το έκθεμα για τα γενεαλογικά δέντρα βλάχικων οικογενειών της Βέροιας.



Εικόνα 73: Συζήτηση για τη Σουλτάνα Κόγια.

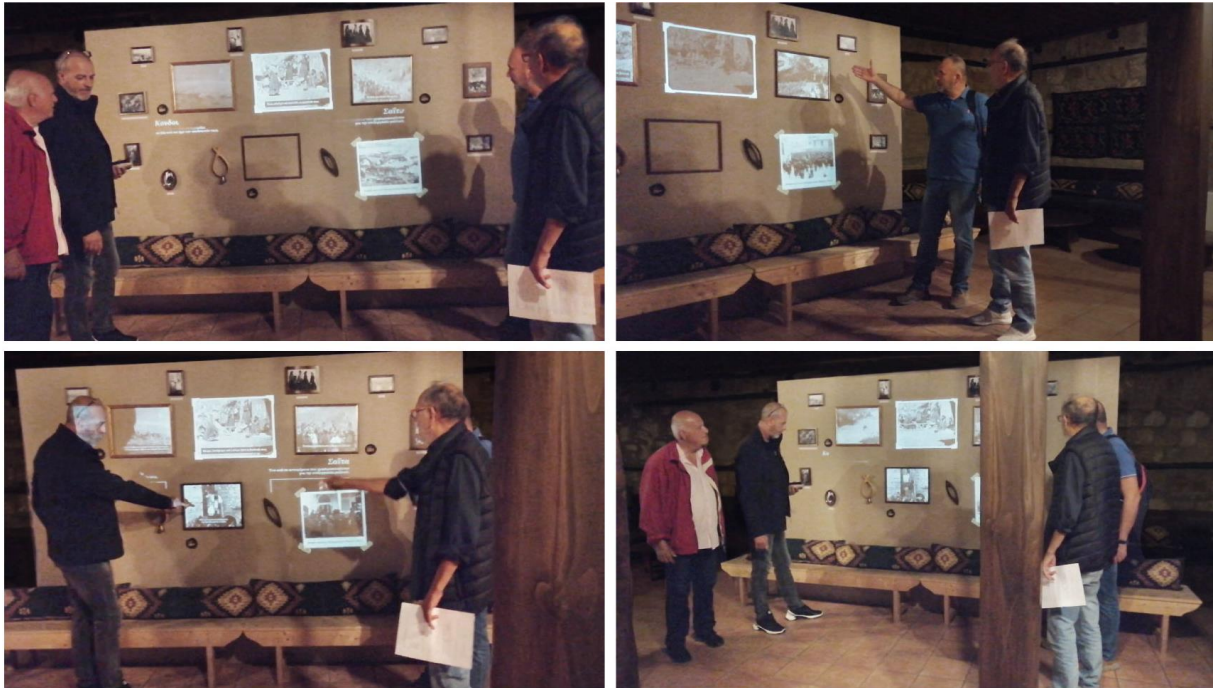
Κάποια στιγμή συγκεντρώθηκε αρκετός κόσμος κάνοντας την ατμόσφαιρα να μοιάζει σαν μία μικρή εκδήλωση.



Εικόνα 74: Στιγμή της διεξαγωγής Αξιολόγησης.

Κατά τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων κάποιοι επισκέπτες εξέφρασαν ανοιχτά τις σκέψεις τους. Επίσης, αφιερωνόταν αρκετός χρόνος για το ερωτηματολόγιο. Ιδιαίτερα απασχόλησε η τέταρτη ερώτηση: "Ποια θέματα από τη ζωή των Βλάχων πιστεύεις ότι απεικονίζονταν;" οπότε επέστρεφαν πίσω στο έκθεμα και ξανά κοιτούσαν το υλικό. Επίσης, παρατηρήθηκε ότι άτομα που ερχόντουσαν μαζί και συμπλήρωναν μαζί το ερωτηματολόγιο είχαν παρόμοιες απαντήσεις ή και ίδιες σε κάποια σημεία.

Επισκέπτες με βαθύτερη γνώση της ιστορίας των Βλάχων ήταν κυρίως αυτοί που ξεκινούσαν τις κουβέντες γύρω από τα θέματα που απεικονίζονταν. Αν και ήταν γνώστες, υπήρξαν το ίδιο ενθουσιασμένοι για την εγκατάσταση σε σχέση με τους επισκέπτες που είχαν ελάχιστη ή καμία απολύτως γνώση για τους Βλάχους.



Εικόνα 75: Παρέα ανδρών κατά τη διεξαγωγή της Αξιολόγησης.

Υπήρξε ανταλλαγή απόψεων και προκλήθηκαν συζητήσεις και για το έκθεμα και για τους Βλάχους και από τους δύο τύπους επισκεπτών.



Εικόνα 76: Άνδρας και γυναίκα συζητούν παρατηρώντας το έκθεμα.

Όλες οι αναμνηστικές κάρτες παραχωρήθηκαν στους επισκέπτες. Στην αρχή τους συστήθηκε να πάρουν μόνο μία ο κάθε ένας αλλά προς το τέλος υπήρξαν κάποιοι που πήραν περισσότερες από δύο. Η πιο αγαπημένη κάρτα ήταν αυτή με το θέμα των Θεοφανείων, η δεύτερη δημοφιλέστερη αυτή του 1898, μετά η κάρτα με τους νεόνυμφους και τέλος η κάρτα με την υφάντρα από την Αβδέλλα.



Εικόνα 77: Φωτογραφίες από τις καρτ ποστάλ με φόντο το διαδραστικό έκθεμα.

Ένα άτομο αφού παρακινήθηκε να αλληλεπιδράσει με τα σημεία επαφής είπε ότι φοβήθηκε να τα πατήσει για να μην τα χαλάσει.

Προς το τέλος της διαδικασίας ένα άτομο υπεύθυνο του συλλόγου κέρασε κρασιά στα άτομα που είχαν απομείνει μιας και είχε δημιουργηθεί πολύ ευχάριστο κλίμα.



Εικόνα 78: Άνδρας παρατηρεί τις φωτογραφίες του εκθέματος στην διεξαγωγή της Αξιολόγησης.

Προφορικά Σχόλια Επισκεπτών

- Κάποια άτομα είπαν ότι το έκθεμα έμοιαζε σαν να ήταν ένα κομμάτι από σπίτι. Μάλιστα, αναφέρθηκε ότι η τοποθέτηση του τοίχου, που ξεχώριζε από τους τοίχους του χώρου, έδωσε την αίσθηση μιας τρισδιάστατης παρέμβασης αναμνήσεων.
- Κάποιος είπε: *“Ταξίδεψα πίσω στο χρόνο, στην παιδική του ηλικία”*.
- Κάποιος είπε ότι ήθελε να αλληλεπιδράσει με τα φυσικά αντικείμενα του τοίχου και *“να κάνουν κάτι”*.

4.4 - Αποτελέσματα

Παρακάτω αναφέρονται οι ερωτήσεις που δόθηκαν σε κάθε επισκέπτη να απαντήσει και η ανάλυση των απαντήσεων ξεχωριστά.

Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου:

1. Ήταν εύκολο να εντοπίσεις τα σημεία επαφής για να ενεργοποιήσεις τα βίντεο; Αν όχι γιατί;
2. Σου φάνηκε εύκολο να ενεργοποιήσεις τα βίντεο; Αν όχι γιατί;
3. Σου άρεσε το στοιχείο της αλληλεπίδρασης με το έκθεμα; Αν όχι γιατί;
4. Ποια θέματα από τη ζωή των Βλάχων πιστεύεις ότι απεικονίζονταν;
5. Θα ήθελες να ενεργοποιείται επιπλέον ψηφιακό υλικό; (π.χ. περισσότερα βίντεο, ήχος)
6. Τι σου έκανε περισσότερο εντύπωση;
7. Τι σου άρεσε λιγότερο;
8. Υπήρξε κάτι που σε δυσκόλεψε; Αν ναι τί ήταν και γιατί;
9. Θα σου φαινόταν ενδιαφέρον μια τέτοιου είδους εγκατάσταση διαμορφωμένη κατάλληλα να ενσωματωθεί σε χώρους του κτιρίου;

10. Αν άλλαζες κάτι σε όλη την εμπειρία τι θα ήταν αυτό;
11. Έμαθες κάτι καινούριο; Αν ναι τί ήταν αυτό;
12. Σου άρεσαν οι αναμνηστικές κάρτες;
13. Τι συναισθήματα σου έδωσε η συνολική εμπειρία;

Οι απαντήσεις που αντλήθηκαν ήταν:

Για την 1η ερώτηση: “Ήταν εύκολο να εντοπίσεις τα σημεία επαφής για να ενεργοποιήσεις τα βίντεο; Αν όχι γιατί;”

Όλοι απάντησαν θετικά έκτος από ένα άτομο που ήταν αυτό των άνω των 70.

Για τη 2η ερώτηση: “Σου φάνηκε εύκολο να ενεργοποιήσεις τα βίντεο; Αν όχι γιατί;”

Όλοι απάντησαν θετικά με τις πιο κοινές απαντήσεις να είναι ένα απλό “Ναι” και “Εύκολο” καθώς και κάποιες πιο αναλυτικές όπως “Κανένα πρόβλημα ακόμη και για ανθρώπους με ελάχιστες γνώσεις στα ψηφιακά.” και “Το υί/υχ ήταν φιλικό προς το χρήστη”.

Για την 3η ερώτηση: “Σου άρεσε το στοιχείο της αλληλεπίδρασης με το έκθεμα; Αν όχι γιατί;”

Όλοι απάντησαν θετικά με τις πιο κοινές απαντήσεις να είναι ένα απλό “Ναι” και “Πάρα πολύ”.

Υπήρξαν και κάποιες πιο αναλυτικές απαντήσεις όπως:

- “Το στοιχείο της αλληλεπίδρασης κινεί το ενδιαφέρον των χρηστών”,
- “Ιδιαίτερα ζωντανό”,
- “Ναι μου άρεσε πολύ γιατί είναι πρωτόγνωρο για μένα!”,
- “Γινόμαστε συμμετοχοί και δρώντες”,
- “Ναι, ήταν ικανοποιητικό”.

Για την 4η ερώτηση: “Ποια θέματα από τη ζωή των Βλάχων πιστεύεις ότι απεικονίζονταν;”

Οι απαντήσεις των ατόμων για τα θέματα των Βλάχων έγιναν με ειδικές και γενικές αναφορές. Για παράδειγμα για τη θεματική της Ημέρας του Αγίου Γεωργίου κάποιιοι έγραψαν συγκεκριμένα ότι πρόκειται για την “Γιορτή Αι Γιώργη” ενώ κάποιιοι διάλεξαν να γράψουν απλώς “Γιορτή”.

Τα θέματα με τις περισσότερες επισημάνσεις ήταν αυτά του γάμου, των υφάντρων και της διαδικασίας του γνεσίματος μαλλιού. Στη συνέχεια αρκετοί ανέφεραν για την καθημερινότητα, εργασία και γιορτή.

Υπήρξαν βέβαια δυο άτομα το οποία κατέγραψαν με λεπτομέρεια και τις πέντε θεματικές

- “Η νομαδική ζωή των Βλάχων, η υφαντική τέχνη (γνέσιμο, σαΐτα-αργαλειός), ο γάμος (έθιμα), γιορτή Θεοφανείων, Αγίου Γεωργίου”,
- “1. Βλάχικος γάμος στην Αβδέλλα της Πίνδου, 2. Θεοφάνεια στη Βέροια, 3. Υφαντική στην Αβδέλλα, 4. Νομαδική/κτηνοτροφική ζωή των Βλάχων, 5. Γιορτή Αγίου Γεωργίου”.

Αυτά τα δύο άτομα ανήκαν στην ηλικιακή ομάδα των 50-60 και 70 και άνω ετών και ήταν από τα λίγα που είχαν γνώση και προσωπική εμπειρία για το θέμα.

Άλλες ενδιαφέρουσες απαντήσεις ήταν:

- “Κοινωνικές εκδηλώσεις (ημέρα Θεοφανείων, Ημέρα Αγίου Γεωργίου), καθημερινή ζωή (γυναικείες ασχολίες).”
- “Κάποια υλικά που χρησιμοποιούσαν για την επεξεργασία μαλλιού και διάφορες γιορτές.”
- “Η καθημερινότητα, οι εργασίες, κοινωνικές εκδηλώσεις”
- “Καθημερινότητα-οικογένειες”
- “Παρουσιάζονται αντικείμενα της καθημερινότητάς τους”
- “Η ζωή τους με τα ζώα και ο τρόπος επεξεργασίας μαλλιού.”
- “Η καθημερινή ζωή και η εργασία”
- “Ασχολίες, ήθη, έθιμα, νοικοκυρικές εργασίες, αντικείμενα που χρησιμοποιούσαν”
- “Από τα παλιά χρόνια που όλοι οι άνθρωποι γλεντούσαν και διασκεδάζαν”
- “Γάμος, οικογένεια, χειρωνακτικές εργασίες των Βλάχων γυναικών”
- “Καθημερινότητα, εργασίες και δημόσιες εκδηλώσεις”
- “Γάμος, γιορτή, επεξεργασία μαλλιού από τις γυναίκες, Θεοφάνεια”

Για την 5η ερώτηση: “Θα ήθελες να ενεργοποιείται επιπλέον ψηφιακό υλικό; (π.χ. περισσότερα βίντεο, ήχος)”

Αρκετοί ήταν ευχαριστημένοι με το υπάρχον περιεχόμενο. Όσοι όμως απάντησαν ότι θα ήθελαν παραπάνω υλικό πρότειναν να ενεργοποιείται και ήχος.

Για την 6η ερώτηση: “Τι σου έκανε περισσότερο εντύπωση;”

Το πρώτο πράγμα που έκανε εντύπωση σχεδόν σε όλους ήταν η ενεργοποίηση των βίντεο. Όμως υπήρξαν και κάποιες ιδιαίτερες απαντήσεις όπως:

- “Η φωτογραφία του 1898”
- “Η πλούσια πολιτιστική κληρονομιά των Βλάχων”
- “Η ύφανση της τότε εποχής”
- “Η ποικιλία του υλικού”
- “Η σύνθεση και το στήσιμο του εκθέματος”
- “Η κουδούνα”
- “Το ψηφιακό υλικό που ήταν τόσο παλιό και οι κινούμενες περιγραφές των φυσικών αντικειμένων (κουδούνα, σαΐτα)”

Για την 7η ερώτηση: “Τι σου άρεσε λιγότερο;”

Σε αυτή την ερώτηση παρατηρήθηκε ότι αρκετές απαντήσεις είχαν θετική διάθεση όπως: “Όλα ήταν άψογα.”, “Τα πάντα μου άρεσαν το ίδιο.”. Αλλά υπήρξαν και συγκεκριμένες παρατηρήσεις όπως “Δυσκολεύτηκα να διαβάσω τα γράμματα στα βιντεάκια.” και “Η κουδούνα”.

Για την 8η ερώτηση: “Υπήρξε κάτι που σε δυσκόλεψε; Αν ναι τί ήταν και γιατί;”

Οι περισσότεροι απάντησαν “Όχι” ή “Τίποτα”, όμως φάνηκε ότι όσοι απάντησαν πως δυσκολεύτηκαν σε κάτι αυτό αφορούσε κυρίως στο ότι δεν μπορούσαν να διακρίνουν σε ορισμένα βίντεο τις λεζάντες λόγω της χαμηλής ποιότητας του προτζέκτορα.

Για την 9η ερώτηση: “Θα σου φαινόταν ενδιαφέρον μια τέτοια είδους εγκατάσταση διαμορφωμένη κατάλληλα να ενσωματωθεί σε χώρους του κτιρίου;”

Όλοι απάντησαν θετικά με κάποια ενδιαφέροντα σχόλια να είναι:

- “Θα μπορούσε να είναι μόνιμη εγκατάσταση”,
- “Ναι, γιατί θα είναι σαν χώρος ψυχαγωγίας”,
- “Είναι ένας ενδιαφέρον και έξυπνος τρόπος να κάνεις τη μάθηση της ιστορίας πιο εύκολη.”

Για τη 10η ερώτηση: “Αν άλλαζες κάτι σε όλη την εμπειρία τι θα ήταν αυτό;”

Οι περισσότεροι φάνηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία και απάντησαν με σχόλια όπως: “Τίποτα. Όλα ήταν εντυπωσιακά.”. Άτομα που θα άλλαζαν κάτι πρότειναν κυρίως να προστεθεί παραπάνω υλικό όπως βίντεο, εικόνες και επεξηγηματικά κείμενα, καθώς “για τους νέους αυτός ο κόσμος μοιάζει πολύ μακρινός” όπως ανέφερε και ένα άτομο.

Για την 11η ερώτηση: “Έμαθες κάτι καινούριο; Αν ναι τί ήταν αυτό;”

Στην ερώτηση αυτή εντοπίστηκαν δύο κατηγορίες απαντήσεων, μία για το περιεχόμενο και μία για το έκθεμα καθαυτό. Για το περιεχόμενο σχετικά με τους Βλάχους η πλειοψηφία των απαντήσεων αφορούσε τα φυσικά αντικείμενα: την κουδούνα και τη σαΐτα με την κουδούνα να αναφέρεται περισσότερο από τη σαΐτα. Όσοι ανέφεραν για το έκθεμα μίλησαν γενικά αλλά κυρίως για τη διαδραστικότητα με αυτό. Ήταν κάτι πρωτόγνωρο για αυτούς και δεν ήξεραν ότι θα μπορούσε να αποδοθεί ένα τέτοιο θέμα με αυτόν τον τρόπο.

Κάποιες ενδιαφέρουσες απαντήσεις ήταν:

- “Το πάντρεμα της τεχνολογίας με την παράδοση”,
- “Εικόνες παλιάς αυθεντικής ζωής”,
- “Ασχολούμαι χρόνια με το θέμα και μου είναι οικείο. Το νέο είναι η διαδραστικότητα!”,
- “Ότι ο βοσκός ξεχώριζε τα ζώα από τον ήχο των κουδουνιών”,
- “Κάποια παλιά μέρη”,
- “Για τη σαΐτα και το γνέσιμο”,
- “Είδα ζωντανά βίντεο τα οποία δεν έχω ξαναδεί ποτέ!”



Εικόνα 79: Τα αντικείμενα (πάνω: κουδούνα, κάτω: σαΐτα) και οι ψηφιακές επιγραφές τους.

Για τη 12η ερώτηση: “Σου άρεσαν οι αναμνηστικές κάρτες;”

Σε όλους άρεσε που δόθηκαν αναμνηστικές κάρτες στο τέλος της επίσκεψης. Ένα άτομο ρώτησε αν έπρεπε να τις αγοράσει.

Προέκυψαν σχόλια όπως:

- “Ήταν ιδιαίτερες”,
- “Ναι, ήταν πολύ vintage”,
- “Πολύ ωραίο ιδέα και πολύ όμορφες. Μας συνδέουν με το παρελθόν”,
- “Πολύ συγκινητικές”

Για τη 13η ερώτηση: “Τι συναισθήματα σου έδωσε η συνολική εμπειρία;”

Τα συναισθήματα που έδωσε όλη η εμπειρία στους επισκέπτες ήταν αυτά της συγκίνησης, της νοσταλγίας και της ικανοποίησης. Αρκετοί αισθάνθηκαν έντονα να συνδέονται με την παράδοση κάτι που έφερε στην επιφάνεια ένα στοιχείο αυθεντικότητας.

Μερικοί είπαν:

- “Νοσταλγία γιατί κάποια από αυτά τα βίωσα στην παιδική μου ηλικία”,
- “Συγκίνηση και ενδιαφέρον για την ιστορία”,

- “Συναισθήματα γλυκά, νοσταλγίας, συγκίνησης, χαρμολύπης”,
- “Χαρά για την ζωή των Βλάχων.”,
- “Απεριόγραπτα! Ίσως γιατί στο θέμα των Θεοφανείων να συμμετείχαν και οι παππούδες μου!”.



Εικόνα 80: Στιγμή από τη διεξαγωγή της Αξιολόγησης.

Ένα επιπλέον αναπάντεχο αποτέλεσμα ήταν ότι λόγω του συμβάντος της διεξαγωγής της αξιολόγησης ένα άτομο αποφάσισε να παραβρεθεί στα μαθήματα εκμάθησης βλάχικης γλώσσας που διοργανώνει ο Σύλλογος. Ανέφερε ότι αν η συγκεκριμένη συγκέντρωση δεν γινόταν δεν θα πήγαινε ποτέ.

4.5 - Συμπεράσματα

Γενικά, η αλληλεπίδραση με το πρωτότυπο άφησε ιδιαίτερα θετικές εντυπώσεις στους επισκέπτες. Πιο συγκεκριμένα το στοιχείο της διάδρασης φάνηκε ότι προσέλκυσε την προσοχή τους οδηγώντας στη συνεχή δοκιμή και το “παιχνίδι” με αυτό.

Η κλίμακα του λειτουργικού πρωτοτύπου έκανε την όλη εμπειρία να μοιάζει με προσομοίωση μιας πραγματικής επίσκεψης σε μουσείο με αποτέλεσμα το κοινό να κατανοήσει καλύτερα το περιεχόμενο και να εξοικειωθεί με το χώρο. Επίσης, οι διαφορετικές ηλικιακές ομάδες έδωσαν μια πιο ξεκάθαρη εικόνα για το κοινό για το οποίο προορίζεται. Από τα δεδομένα παρατηρήθηκε ότι τα παιδιά ήταν πιο ενθουσιώδη και εξοικειώθηκαν ταχύτερα με το στοιχείο της διάδρασης συγκριτικά με τα άτομα ηλικίας 60-70 και άνω των 70. Όμως τα τελευταία ήταν πιο εξοικειωμένα με το περιεχόμενο. Άρα, διαφαίνεται η δυνατότητα να ελκύσει άτομα διαφόρων ηλικιών και με διαφορετικό βαθμό γνώσης της θεματικής καθώς και να συμβάλει στην επίτευξη κοινωνικών αλληλεπιδράσεων άσχετα από αυτούς τους δύο παράγοντες, ηλικία και προϋπάρχουσα γνώση.

Η παρουσία φυσικών αντικειμένων βοήθησε στην καλύτερη αφομοίωση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς καθώς στην ερώτηση “Έμαθες κάτι καινούριο; Αν ναι τί ήταν αυτό;” η πλειοψηφία των απαντήσεων αφορούσε την κουδούνα και τη σαΐτα. Επίσης άλλα φυσικά αντικείμενα τα οποία ήταν συμπληρωματικά ως προς τη σύνθεση τους εκθέματος όπως τα παγκάκια και τα μαξιλάρια ολοκλήρωναν το διαδραστικό περιβάλλον κάνοντας το χώρο να θυμίζει ακόμα περισσότερο την ατμόσφαιρα ενός βλάχικου σπιτιού.

Η αλληλεπίδραση με τα φυσικά αντικείμενα ως μέσο ανάκτησης πληροφοριών δεν κατάφερε να υλοποιηθεί αλλά η στρατηγική τοποθέτησή τους έδειξε ότι προοριζόταν για κάτι τέτοιο. Όπως ανέφερε και ένας επισκέπτης ήθελε “να κάνουν κάτι”.

Η εμφανιζόμενη ως “αυθόρμητη” τοποθέτηση κάποιων στοιχείων βοήθησε στη συνολική σύνθεση. Για παράδειγμα, τα ψηφιακά κάρτα, όπως η κάρτα πολαρόντ με τις χαρτοταινίες, έχοντας σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, κατάφερε να δημιουργήσει μια οφθαλμαπάτη και να “ξεγελάσει” το μάτι του επισκέπτη προκαλώντας την εντύπωση ότι πρόκειται για μία αληθινή φωτογραφία κολλημένη με χαρτοταινία. Έτσι, αυτή η σχέση φυσικού-ψηφιακού εντυπωσίασε τους καλεσμένους και πέτυχε τον στόχο της.

Η αναγκαστική τοποθέτηση του προτζέκτορα στη μέση του χώρου δεν ήταν, ομολογουμένως, ιδανική για μια τέτοια εμπειρία αλλά δεν φάνηκε να επηρέασε τους επισκέπτες στο να ανακαλύψουν και να απολαύσουν το έκθεμα και, καθώς δεν υπήρξε κανένα σχόλιο πάνω σε αυτό, μάλλον πέρασε απαρατήρητη.

Οι αναμνηστικές κάρτες παρέπεμψαν σε καθαρά μουσειακές πρακτικές. Συγκεκριμένα, ένα άτομο ρώτησε αν έπρεπε να τις αγοράσει.

Εν τέλει, το έκθεμα προτάθηκε από κάποια άτομα του Συλλόγου να παραμείνει στο χώρο αλλά σε διαφορετική τοποθεσία. Επίσης, προτάθηκε να προστεθεί και άλλο υλικό και να συμπεριληφθεί και η βλάχικη γλώσσα σε οποιοδήποτε κείμενο. Θεωρήθηκε ότι η προσθήκη μιας τέτοιας αλληλεπίδρασης με την ιστορία των Βλάχων θα προσέδιδε κύρος στο χαρακτήρα του Συλλόγου και θα παρακινούσε σε μεγαλύτερη συμμετοχή σε αυτόν.

Η όλη διαδικασία ξεπέρασε το πλαίσιο της διεξαγωγής της αξιολόγησης καθώς οι παρευρισκόμενοι ένιωσαν ότι βρίσκονταν περισσότερο σε μια εκδήλωση/συγκέντρωση με σκοπό και νόημα παρά σε μια απλή παρουσίαση μιας διαδραστικής κατασκευής.

5 - Γενικά Συμπεράσματα και Προτάσεις Επανασχεδιασμού

Στην παρούσα διπλωματική εργασία καθορίστηκε η σύνθεση μιας σχεδιαστικής πρότασης η οποία κατάφερε να διαμορφώσει την αισθητική του προορισμένου χώρου με ισορροπία και αρμονία. Η προαποφασισμένη αντίθεση των ψηφιακών και φυσικών μέσων διαμόρφωσε την αντίληψη των επισκεπτών μέσα από μια βιωματική εμπειρία. Η ενσωμάτωση του στοιχείου της διάδρασης έφερε στο προσκήνιο ιστορίες του παρελθόντος της βλάχικης ζωής, ξυπνώντας στα άτομα της τοπικής κοινότητας αναμνήσεις, συναισθήματα νοσταλγίας και συγκίνησης. Παράλληλα, η φυσική παρουσία της κατασκευής "επεμβαίνοντας" στο χώρο του Συλλόγου ενίσχυσε τη λειτουργία του καθώς ενθάρρυνε και δημιούργησε περιέργεια στα άτομα για συμμετοχή και προσωπική αναζήτηση σε πολιτιστικά θέματα όχι μόνο για την κληρονομιά και την ιστορία των Βλάχων αλλά και για την ευρύτερη τοπική τους κοινότητα.

Το σχεδιασμένο πρωτότυπο επιδέχεται βελτιώσεων, οι οποίες θα συνεισφέρουν στην πιο άρτια σχεδίαση του για μια πιο ολοκληρωμένη και ισορροπημένη εμπειρία. Ειδικότερα:

- Οι εικόνες, τα βίντεο και τα αντικείμενα αλλά και όλη η διαδικασία της διάδρασης θα ήταν καλύτερο να είναι ενσωματωμένα στον ίδιο το χώρο του Συλλόγου.
- Η αλλαγή θέσης του προτζέκτορα σε σημείο μακριά από τους επισκέπτες, για παράδειγμα στην οροφή του χώρου.
- Η προσθήκη αναπαραγωγής ήχου στα βίντεο ή και ηχητικών μηνυμάτων κατά την αλληλεπίδραση με τα σημεία επαφής είναι κάτι που θα εκπλήρωνε την πρόταση των ατόμων του Συλλόγου να συμπεριληφθεί και η βλάχικη γλώσσα με κάποιον τρόπο.
- Η καταγραφή πληροφοριών για τους Βλάχους που έγινε στο κομμάτι της έρευνας θα μπορούσε να αξιοποιηθεί ώστε να εμπλουτίσει ακόμα περισσότερο το έκθεμα, μιας και έχει εντοπιστεί στις απαντήσεις των καλεσμένων να προστεθεί περισσότερο υλικό.
- Η προσθήκη ένδειξης στα σημεία διάδρασης για την ενεργοποίηση βίντεο θα έδινε στον επισκέπτη περισσότερη αυτονομία κατά την εξερεύνησή του καθώς σε πραγματικές συνθήκες μπορεί να μην υπήρχε η καθοδήγηση από κάποιον ειδικό.
- Σε περίπτωση χρήσης των αντικειμένων ως μέσων ενεργοποίησης πληροφοριών για την καλύτερή τους διατήρηση θα μπορούσαν να επαναδημιουργηθούν με το αρχικό τους υλικό και να γίνει κάποιο είδος παλαιώσης ώστε να δίνεται η αίσθηση μακροχρόνιας χρήσης και "ταλαιπωρίας" τους.

- Η αντικατάσταση του προτζέκτορα με έναν πιο προηγμένης τεχνολογίας (περισσότερη φωτεινότητα και μεγαλύτερη ανάλυση, αυτό σε περίπτωση υψηλότερου προϋπολογισμού).

6 - Βιβλιογραφία

- Adams, S. (2017). *Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*.
- Akpan, I. & Marshall, P. & Bird, J. & Harrison, D. (2013). *Exploring the Effects of Space and Place on Engagement with an Interactive Installation*.
- Claisse, C. & Petrelli, D. & Dulake N. & Marshall, M. & Ciolfi, L. (2019). *Multisensory interactive storytelling to augment the visit of a historical house museum*.
- Bedford, L. (2014). *The art of museum exhibitions How story and imagination create aesthetic experiences*.
- Dabner, D. & Stewart, S. & Zempol, E. (2017). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design (6th ed.)*.
- Dean, D. (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*.
- Dudley, S. (2010). *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*.
- Falk, J. H. & Dierking, L. D. (2011). *The Museum Experience*.
- Ganslandt, R. & Hofmann, H. (1992). *Handbook Of Interior Lighting Design*.
- Hughes, P. (2015). *Exhibition Design: An Introduction (2nd ed.)*.
- Locker, P. (2011). *Basics Interior Design: Exhibition Design*.
- Macleod, S. & Hourston Hanks, L. & Hale J. (2012). *Museum Making Narratives, Architectures, Exhibitions*.
- McKenna-Cress, P. & Kamien, J. A. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*.
- Levent, N. & Pascual-Leone, A. (2014). *The Multisensory Museum Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*.
- Salmond, M. & Ambrose, G. (2013). *The Fundamentals of Interactive Design*.
- Shaer, O. & Hornecker, E. (2010). *Tangible User Interfaces: Past, Present, and Future Directions*.
- Sherin, A. & Evans, P. (2009). *Forms, Folds and Sizes: All the Details Graphic Designers Need to Know but Can Never Find (2nd ed.)*.

- Paris, S. G. (2002). *Perspectives on Object-Centered Learning in Museums*.
- Wilkins, H. (2011). *Souvenirs: What and Why We Buy*.
- Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων.
- Έξαρχος, Γ. (2004). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Αγγλόφωνοι 1160-2000.
- Έξαρχος, Γ. (2005). Ξένοι περιηγητές για τους Βλάχους, Γαλλόφωνοι 1550-1980.
- Καλλιγιάς, Ν. Ι. (2014). Αναπολώντας στους δρόμους της Παλαιάς Βέροιας.
- Κουκούδης, Α. Ι. (2001). Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας.
- Τζίμας, Α. Ν. (2007). Η οδύσσεια των βλάχων του Σελίου 1820-1832.
- Ζαφείρης, Χ. (2007). Βέροια: Κυριώτισσα, Μπαρμπούτα, Αλιάκμονας, Βέρμιο, Παναγία Σουμελά, Σέλι, Βεργίνα. Θεσσαλονίκη.

7- Σύνδεσμοι

- <https://ayla.culture.gr/orismos-apk/>
- <https://ich.unesco.org/en/dive&display=domain#tabs>
- <https://ayla.culture.gr/diafylaxi-apk>
- <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- <http://uis.unesco.org/en/glossary-term/museum>
- vlahoi.gr
- <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>
- discoververia.gr
- <https://www.vlahoi.net/politismos/paradisiako-ktinotrofiko-kopadi>
- <https://www.vlahoi.net/politismos/ktinotrofia-oikonomia-vlahon>
- <https://www.piccolomuseodeldiario.it/?lang=en>
- <https://iart.ch/en/work/gauguin>
- <https://www.instructables.com/How-to-Do-Projection-Mapping-With-the-Touch-Board/>
- <https://www.bareconductive.com/blogs/resources/how-to-program-your-touch-board-with-the-arduino-ide>
- <https://aka-acid.com/Fifindrel.htm>

- <https://design.google/library/type-detectives-give-life-brygada-en/>
- https://www.youtube.com/watch?v=cxnHtgaX7hs&ab_channel=takiskatoVersion
- https://www.youtube.com/watch?v=qOjp7cc7bsl&ab_channel=musicmirror
- https://www.youtube.com/watch?v=joq_9d8lGA0&ab_channel=GeneralMusicGreece
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/exhibit>
- <https://www.brusheezy.com/brushes/57064-vintage-post-ps-brushes-abr>

8 - Παράρτημα

- Εικόνα 1: Falk, J. H. & Dierking, L. D. (2011). *The Museum Experience*. σελ. 5.
- Εικόνα 2: <https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours/google-virtual-tour>
- Εικόνα 3: <https://www.tomsachs.com/exhibitions/space-program-europa>
- Εικόνα 4, 5: <https://vmrebetiko.gr/>
- Εικόνα 6: <https://foodexpo.gr/wp-content/uploads/2018/08/FOODEXPO-2022-POSTSHOW-Newsletter.html>
- Εικόνα 7: Dean, D. (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. σελ. 4.
- Εικόνα 8: <https://iart.ch/en/work/gauguin>
- Εικόνα 9,10, 11, 12: <https://www.flickr.com/photos/archiviodiari/albums/72157641708652415/with/26813202450/>
- Εικόνα 13, 14, 15: <https://segd.org/shop-life>, <https://www.potiondesign.com/project/shop-life/>
- Εικόνα 16,17,18: metsovomuseum.gr
- Εικόνα 19: <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123/8465>
- Εικόνα 20: Κουκούδης, Α. Ι. (2001). *Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας* σελ. 98.
- Εικόνα 21: Καλλιγιάς, Ν. Ι. (2014). *Αναπολώντας στους δρόμους της Παλαιάς Βέροιας*. σελ.185.
- Εικόνα 22: <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123456789/3317>

- Εικόνα 23: <https://metsovomuseum.gr/online-collection-categories/laografiki-sylogh/ergaleia-skeyi-epexergasias-malliou/>
- Εικόνα 25, 26, 27, 28, 29: <http://maccinema.com/info/brakamanaki.html>
- Εικόνα 30: Αριστερά, Δεξιά: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 385, 16 αντίστοιχα.
- Εικόνα 31: Αριστερά, Δεξιά: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 292, 370 αντίστοιχα.
- Εικόνα 32: Πάνω: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 227, Κάτω: Κουκούδης, Α. Ι. (2001). Οι Βεργιάνοι Βλάχοι και οι Αρβανιτόβλαχοι της Κεντρικής Μακεδονίας. σελ 116.
- Εικόνα 33: Πάνω: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 301, Κάτω: <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123/7689>
- Εικόνα 34: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 255.
- Εικόνα 51, 53: <https://www.bareconductive.com/>
- Εικόνα 54: Φωτογραφία του καρτ ποστάλ από: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 385.
- Εικόνα 55: Φωτογραφία του καρτ ποστάλ από: Γκαλαϊτσης, Τ. (2013). Από τη ζωή των Βλάχων. σελ. 370
- Εικόνα 56: Φωτογραφία του καρτ ποστάλ από: <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123/7689>
- Εικόνα 57: Φωτογραφία του καρτ ποστάλ από: <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123/10066>
- Εικόνα 58: <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123456789/6828>, <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123456789/6883>, <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123456789/6777>, <http://medusa.libver.gr/jspui/handle/123456789/6815>
- Εικόνα 59: <https://gr.pinterest.com/>
- Εικόνα 67, 68: Google Forms.
- Εικόνα 24, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80: Δική μου δημιουργία.
- Βίντεο αξιολόγησης: https://drive.google.com/file/d/18cRaDrm4HBsumlVIH2CQvINOcAoOha8g/view?usp=share_link