

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Πολιτιστική Πολιτική
και Ανάπτυξη.

Πτυχιακή Εργασία



Η Σύγχρονη Διαχείριση των Έργων Τέχνης με την
Υποστήριξη των Νέων Τεχνολογιών: Περιπτώσεις
Εικονικών - Πολυμεσικών Εκθέσεων και η Ανταπόκριση του
Κοινού.

Νίκη Καράγιωργα

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Δρ. Έφη Κυπριανίδου

Δεκέμβριος 2018

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

**Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Πολιτιστική Πολιτική
και Ανάπτυξη**

Πτυχιακή Εργασία

**Η Σύγχρονη Διαχείριση των Έργων Τέχνης με την
Υποστήριξη των Νέων Τεχνολογιών: Περιπτώσεις
Εικονικών - Πολυμεσικών Εκθέσεων και η Ανταπόκριση του
Κοινού.**

Νίκη Καράγιωργα

**Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Δρ. Έφη Κυπριανίδου**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών Στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα: Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη από τη Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

Δεκέμβριος 2018

Περίληψη

Η διπλωματική εργασία εκπονήθηκε με στόχο να αναλυθούν περιπτώσεις πολυμεσικών και εικονικών εκθέσεων και να εξεταστεί η ανταπόκριση του κοινού απέναντι σε αυτές. Οι νέες τάσεις παρουσίασης των έργων τέχνης μέσω της τεχνολογίας απασχολούν το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας με αναφορά στα σύγχρονα μέσα, τα τεχνολογικά εργαλεία, τις διαφορετικές αισθητικές εμπειρίες, τον ρόλο του επιμελητή, την διαχείριση των συλλογών με χρήση των νέων μέσων κ.α. Η μέθοδος που ακολουθήθηκε κατά τη διάρκεια της διατριβής ήταν η βιβλιογραφική ανασκόπηση. Τα αποτελέσματα της έρευνας αναπτύσσονται στον επίλογο και φαίνεται να τείνουν θετικά προς την αποδοχή των πολυμεσικών και εικονικών εκθέσεων από την πλευρά του κοινού, γεγονός που θα πρέπει να θέσει νέα ερωτήματα στο μέλλον για το πώς αυτή η νέα τάση παρουσίασης των πολυαισθητηριακών και δυναμικών εκθέσεων μπορεί να εξελιχθεί σε μία σταθερή μουσειακή εκθεσιακή απόδοση, κατάλληλη να ικανοποιήσει τις ανάγκες των επισκεπτών.

Summary

The dissertation was designed to analyze cases of multimedia and virtual exhibitions and the public's response to them. The new trends in the presentation of artworks through technology occupies most of the research with reference to modern mediums, technological tools, different aesthetic experiences, the role of the curator, the management of collections using the new media, etc. The followed method during the dissertation was the bibliographic review. The results of the research are on the lead and appear to be positive for the acceptance of multimedia and virtual exhibitions by the public, which should raise new questions in the future as to how this new trend in multisensory and virtual exhibitions can to evolve into a consistent museum exhibit medium , tailored to meet the needs of visitors.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις ευχαριστίες και την ευγνωμοσύνη μου στην επιβλέπουσα καθηγήτρια μου Δρ. Κυπριανίδου Έφη για την υποστήριξη και καθοδήγηση που έλαβα καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής διατριβής. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Δρ. Δερμεντζόπουλο Χρήστο για την πολύτιμη βοήθεια του στη διάρκεια των σπουδών μου καθώς και το υπόλοιπο εκπαιδευτικό και διοικητικό προσωπικό του ΑΠΚΥ για την άψογη συνεργασία.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	1
1 Μουσειογραφικές πρακτικές και τεχνικές για την πραγμάτωση μιας εικονικής - πολυμεσικής έκθεσης.....	2
1.1 Η εμφάνιση της έκθεσης και του μουσείου.....	3
1.1.1 Εκθέματα και εκθέσεις στο κοντινό παρελθόν	4
1.2 Η σύγχρονη εννοιολόγηση της μουσειακής έκθεσης.....	5
1.2.1 Πρακτικές/Δράσεις και Ενέργειες για την επιτέλεση εκθέσεων	5
2 Η διαχείριση των μουσειακών συλλογών και η συμβολή της τεχνολογίας.....	8
2.1 Ζητήματα της διαχείρισης συλλογών	10
2.2 Με ποιους τρόπους η χρήση της τεχνολογίας συνδράμει στην διαχείριση του πολιτιστικού αποθέματος.....	11
2.3 Ποια τα πλεονεκτήματα - μειονεκτήματα της διαχείρισης συλλογών και εκθεμάτων δια μέσω της τεχνολογίας;.....	17
3 Η σύγχρονη επιμέλεια εκθέσεων με την συμβολή της τεχνολογίας.	20
3.1 Οι σύγχρονες τάσεις της επιμέλειας εκθέσεων και οι ψηφιακές παρουσιάσεις των έργων τέχνης.....	21
3.2 Νέοι τρόποι και μέσα για την υλοποίηση εικονικών , πολυμεσικών και δυναμικών εκθέσεων μέσα από μελέτες περίπτωσης.....	24
4 Η ανταπόκριση του κοινού απέναντι στις ψηφιακές παρουσιάσεις των έργων τέχνης.....	30
4.1 Η αισθητική εμπειρία των θεατών σ' ένα ψηφιακό μουσειακό περιβάλλον και σ' ένα εικονικό - δυναμικό μουσείο.....	33
4.2 Η διαφορά στην εμπειρία του επισκέπτη από το φυσικό μουσειακό περιβάλλον σ' ένα δυναμικό μουσείο.....	39
5 Προτείνοντας μία ηλεκτρονική πλατφόρμα για την Ελληνική Τέχνη.....	43
5.1 Η αθέατη πλευρά της ελληνικής τέχνης. Οι σύγχρονες ανάγκες των ελληνικών μουσείων τέχνης και των πινακοθηκών.....	43
5.2 Σχεδιάζοντας μία ηλεκτρονική πλατφόρμα για την ανάδειξη της ελληνικής τέχνης από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι σήμερα.....	45
Επίλογος	48
Βιβλιογραφία	51

Εισαγωγή

Η παρούσα διατριβή επιχειρεί να σκιαγραφήσει την σύγχρονη διαχείριση των έργων τέχνης μέσω των νέων τεχνολογιών και να καταδείξει πόσο οι εικονικές και πολυμεσικές εκθέσεις ανταποκρίνονται στις ανάγκες του κοινού. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται λόγος για τις πρακτικές και τις τεχνικές που αξιοποιούνται για την πραγμάτωση μιας εικονικής και μιας πολυμεσικής έκθεσης με ιδιαίτερη αναφορά στην έννοια του μουσείου, της έκθεσης και των μουσειογραφικών πρακτικών της σύγχρονης εποχής. Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται ζητήματα γύρω από την διαχείριση των συλλογών και τρόποι με τους οποίους η τεχνολογία συνδράμει στη διαχείριση του πολιτιστικού αποθέματος. Επίσης παρουσιάζονται κάποια παραδείγματα εκθέσεων με ενσωματωμένη τεχνολογία αιχμής καθώς και τα πλεονεκτήματα ή μειονεκτήματα της διαχείρισης των συλλογών μέσω της τεχνολογίας. Στο τρίτο κεφάλαιο θα γίνει αναφορά στη σύγχρονη τάση της επιμέλειας των συλλογών και την σύνδεση της με τα νέα μέσα. Θα παρουσιαστούν αναλυτικά παραδείγματα πολυαισθητηριακών και πολυτροπικών εκθέσεων των τελευταίων πέντε ετών οι οποίες είναι χαρακτηριστικά δείγματα των νέων τάσεων της εκθεσιακής πρακτικής. Στο τέταρτο κεφάλαιο θα γίνει προσπάθεια να συγκριθεί η αισθητική εμπειρία του επισκέπτη σ' ένα ψηφιακό μουσειακό περιβάλλον και σ' ένα εικονικό – δυνητικό μουσείο και να αναλυθεί η διαφορά στην εμπειρία του από το φυσικό μουσειακό περιβάλλον σ' ένα δυνητικό μουσείο. Στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο θα παρουσιαστεί μία πιλοτική ηλεκτρονική πλατφόρμα για την Ελληνική Τέχνη του 20ου αιώνα με σκοπό να αναδειχτούν τα πλεονεκτήματα ενός τέτοιου εγχειρήματος αναφορικά με τα οφέλη των διαδικτυακών επισκεπτών αλλά και την σημασία για την ανάδειξη της ελληνικής τέχνης.

Κεφάλαιο 1

Μουσειογραφικές Πρακτικές και Τεχνικές για την Πραγμάτωση μιας Εικονικής – Πολυμεσικής Έκθεσης.

Σκιαγραφώντας την πορεία του μουσειακού φαινομένου, αυτό ξεκινά ως τέμενος των Μουσών και εξελίσσεται στις αρχαίες πινακοθήκες του Στράβωνα και του Πausανία φτάνοντας στις θρησκευτικές συλλογές του Μεσαίωνα. Κατόπιν, μετασχηματίζεται ως χώρος ιδιωτικών συλλογών της Φλωρεντίας του 16^{ου} αιώνα τον οποίο διαδέχονται τα δωμάτια με τα αξιοπερίεργα αντικείμενα (cabinet) του 17^{ου} αιώνα. Ακολουθούν οι βοτανικοί κήποι του 18^{ου} αιώνα και η Γαλλική Επανάσταση που ευνόησε την ανοικτή και δημοκρατική πρόσβαση στα μουσεία «νέου τύπου» (Hooper-Greenhill, 2006:185). Η αλλαγή του μουσειακού θεσμού συσχετίζεται απολύτως και με την αλλαγή του ενδιαφέροντος του «συλλέγειν» ως προς τα είδη, την εκθεσιακή πρακτική της εκάστοτε περιόδου, την ταξινόμηση, την κτιριοδομή των μουσείων, τα διαφορετικά είδη κοινού των επισκεπτών κ.α. Σύμφωνα με την Hooper-Greenhill (2006:188), μελετώντας την ιστορία των μουσείων διαπιστώνονται αλλαγές και μετατοπίσεις από εποχή σε εποχή, κυρίως ως προς την ταξινόμηση και νοηματοδότηση των έργων τέχνης, τη χρήση και την αξιοποίηση των συλλογών. Μπορεί η προαγωγή της «γνώσης» και της «αλήθειας» να είναι ο μουσειακός στόχος κάθε εποχής, ωστόσο ο τρόπος με τον οποίο υπηρετείται μεταβάλλεται συνεχώς.

1.1 Η εμφάνιση της Έκθεσης και του Μουσείου

Η δραστηριότητα συλλογής αντικειμένων που φέρουν κοινά χαρακτηριστικά (πχ. ύψος, χρονικότητα, υλικότητα, κοινή ιδεολογία κ.α.) εντοπίζεται την ίδια περίοδο με την ανάπτυξη της ανθρώπινης επικοινωνίας. Η παρουσίαση μιας συλλογής φαίνεται να είχε τη σημασία της επικοινωνίας και κατανόησης του συλλέκτη προς το περιβάλλον. Οι πρώτες συλλογές από πρωτόγονα υλικά, πιθανόν δημιουργήθηκαν για να ενημερώσουν για την βιοποικιλότητα ενός τόπου, για τις θέσεις ιεραρχίας μεταξύ των πρωτοσχηματιζόμενων ανθρώπινων ομάδων, για τους επικείμενους κινδύνους, για την εξοικείωση με το φυσικό περιβάλλον και τα φαινόμενα κ.α. Χαρακτηριστικά δείγματα υποτυπώδους συλλογής της Νεότερης Νεολιθικής Εποχής στον ελληνικό χώρο είναι η συγκέντρωση αποξηραμένων σπόρων και όστρακων - κοχυλιών χρονολογίας από το 5300π.Χ. έως το 4500π.Χ. στο αρχαιολογικό μουσείο του Βόλου. Είναι σαφές πως η έννοια της συλλογής εκείνης της περιόδου ουδεμία σχέση είχε και έχει με τις συλλογές, και τα κίνητρα για την διαμόρφωση τους κατά τον Μεσαίωνα, την περίοδο της Αναγέννησης, του Διαφωτισμού κτλ. Αντιθέτως σε αυτά τα είδη συλλογών γίνεται λόγος για ταξινομημένη συσσώρευση υλικών (Pearce, 2002:79). Επίσης, η παρουσίαση τους προς τους ετέρους νομάδες δεν γινόταν σε προθήκες, βάσεις ή ειδικές υποδοχές τα οποία αποτελούν εκθεσιακές πρακτικές του σύγχρονου δυτικού κόσμου. Αρκετές από αυτές τις πριμιτίφ συλλογές έφερε ο ίδιος ο συλλέκτης επάνω του, ως κινούμενο εκθετήριο, με την μορφή του ενθύμιου ή της διακόσμησης του κορμού και της κεφαλής του. Επομένως, ως πρώτη παραδοχή μπορεί να ειπωθεί πως το αντικείμενο προς παρουσίαση (ή άλλως το εκθεσιακό αντικείμενο) αποτελεί ένα δείγμα της ανθρώπινης δημιουργίας και δραστηριότητας, η παρουσίαση του οποίου σκοπό έχει την επικοινωνία με τον θεατή (Σαλή, 2006:18). Η επικοινωνία και η ανάδειξη της πληροφορίας αλλά και της γνώσης φαίνεται να αποτελούν τον διαχρονικό πυρήνα της εκθεσιακής πολιτικής. Ωστόσο η υλοποίηση μιας έκθεσης δεν είναι μία εύκολη υπόθεση. Οι εκθέσεις εξ' ορισμού λαμβάνουν χώρα επιλεκτικά και είναι συνήθως οριοθετημένες εξαιτίας των αντιλήψεων των διοργανωτών τους αλλά και λόγω των περιορισμών σε χώρο, αντικείμενα και χρηματοδότηση (Greenberg κ.α. 1996:1).

Η πιο οικεία μουσειακή μορφή εντοπίζεται τον 15ο αιώνα και αφορά ιδιωτικές συλλογές που απευθύνονται μόνο σε ένα συγκεκριμένο κύκλο διακεκριμένων και ευγενών ατόμων. Κλειστές εκθέσεις σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους όπως π.χ. το παλάτσο

των Μεδίκων στην Φλωρεντία, με γεμάτες προθήκες από αξιοπερίεργα αντικείμενα, υπογραμμίζουν την δύναμη και το κύρος των ιδιοκτητών. Η λογική της πρόσβασης σε αντίστοιχες εκθέσεις ανθρώπων που έφεραν κάποιο αξίωμα συνεχίστηκε μέχρι την έλευση του γαλλικού Διαφωτισμού και την κατάργηση της ανισότητας. Οι επαναστατικές αλλαγές, η αύξηση και η ανάγκη για προστασία των συλλογών, η νέα σχέση κράτους και πολιτών, οι νέες τεχνολογίες, ο μεγάλος αριθμός επισκεπτών των μουσείων και οι πολιτικές γραμμές για δημιουργία δομών εκπολιτισμού του πλήθους σηματοδότησαν τις νέες αντιλήψεις του 18^{ου} αιώνα και έγιναν αφορμή για τον ιδεολογικοπολιτικό σχηματισμό του «νέου μουσείου» (Hooper-Greenhill, 2006:185).

1.1.1 Εκθέματα και Εκθέσεις στο Κοντινό Παρελθόν.

Τα πρώτα μουσεία που ιδρύθηκαν είχαν για πολλά χρόνια έναν αυστηρό εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Τα εκθέματα βρίσκονταν συνωστισμένα σε προθήκες σε γραμμική παρουσίαση, συνοδευόμενα από αναλυτική και επιστημονική τεκμηρίωση, πολλές φορές ακατανόητη για το μέσο κοινό. Η ταξινόμηση των εκθεμάτων γινόταν συνήθως με κριτήριο τον χρόνο, το υλικό, την τοποθεσία, το ύφος, τον καλλιτέχνη κ.α., ενώ η διάρθρωση των εκθέσεων και των μόνιμων συλλογών συνήθως ολοκληρώνονταν με κριτήριο την χρονική περίοδο, την κοινή θεματολογία ή την τοποθεσία εύρεσης τους. Τα έργα τέχνης παρουσιάζονταν στο κοινό βάσει της χρονικότητας ή βάσει του καλλιτέχνη – δημιουργού τους. Οι εκθέσεις είθισται να έχουν ως στόχο την επιμόρφωση των επισκεπτών και την παρουσίαση των μορφικών και μορφολογικών στοιχείων των έργων. Ωστόσο το πέρασμα της τέχνης από το εικονικό προς το ανεικονικό, από το ολοκληρωμένο έργο στην προπαρασκευαστική σπουδή, από το διαμορφωμένο αντικείμενο στην άμορφη μάζα ανυψώνοντας έτσι την εννοιολογική τέχνη ¹ την δεκαετία του 1970, επανακαθόρισε το εκθεσιακό πλαίσιο το οποίο θα διαπραγματευόταν έννοιες και νοήματα.

Σημαντικό κριτήριο για τη συγκέντρωση και το είδος των εκθεμάτων ήταν και το κτίριο του εκάστοτε μουσείου που θα φιλοξενούσε τις συλλογές. Για παράδειγμα σύμφωνα με τον Μαλρό (2008:199), το παλάτι των Βερσαλλιών δεν θα μπορούσε ποτέ να φιλοξενήσει την αφρικάνικη τέχνη, αφού ένα δυτικότροπο κτίριο υψίστης συμβολικής και εθνικής αξίας δεν έχει κάποια πολιτιστική σύνδεση με έργα τέχνης άλλων μη

¹ Περισσότερες πληροφορίες για την εννοιολογική τέχνη στο: <http://www.artmag.gr/art-history/art-history/item/1993-art-conceptual> τελευταία ανάκτηση στις 30/12/2018

ευρωπαϊκών πολιτισμών. Επομένως, με μια γρήγορη ματιά το μουσείο του παρελθόντος λειτουργούσε περισσότερο σαν ένα ακόμα εκπαιδευτικό ίδρυμα και σαν θεματοφύλακας της εντόπιας ή εθνικής ιστορίας. Τα παραδοσιακά μουσεία παρουσίαζαν τις συλλογές τους ως εθνικά κειμήλια, ως τεκμήρια της εθνικής ιστορίας, αποτελούμενες από κοινότυπα εκθέματα, ταξινομημένες με στερεοτυπικές αντιλήψεις, σχετιζόμενες με την παράδοση, το παρελθόν κ.α. φαινόμενο που διατηρήθηκε τον προηγούμενο αιώνα και ενδεχομένως να διατηρείται ακόμα και σήμερα (Νάκου, 2000:226).

1.2 Η Σύγχρονη Εννοιολόγηση της Μουσειακής Έκθεσης.

Για τον Τζώνο (2013:111) η μουσειακή έκθεση είναι ένα τυπικό «έργο», ένα project με αρχή, μέση και τέλος. Αυτό το έργο αποτελείται από δύο κλάδους, τον άυλο και τον υλικό. Στον άυλο κλάδο κατατάσσονται όλες εκείνες οι δραστηριότητες που αφορούν την νοηματική πλευρά της έκθεσης και στον υλικό εκείνες οι δραστηριότητες που σχετίζονται με το υλικό χωρικό αντικείμενο του έργου, δηλαδή την ορατή αντιληπτή μεριά της έκθεσης. Κάθε μουσειακή έκθεση προϋποθέτει και την ύπαρξη ενός μουσείου, ή τουλάχιστον ενός φορέα δημόσιου ή ιδιωτικού χαρακτήρα που την υποστηρίζει και τη συντηρεί (Τζώνος, 2013: 113). Η ποικιλότητα στους φορείς τις περισσότερες φορές σημαίνει και ποικιλία εκθέσεων ως προς την δομή και το περιεχόμενό τους. Για παράδειγμα, η μόνιμη συλλογή και έκθεση του μουσείου Ακρόπολης με την υποστήριξη ενός πραγματικού μουσείου, η έκθεση Documenta στο Κάσελ με την υποστήριξη του αντίστοιχου φορέα-πολιτιστικής οργάνωσης, η εικονική έκθεση «Γράφω, γράφεις, γράφει...» με την υποστήριξη του ΥΠΠΟΑ κ.α. Είναι γνωστό πως οι διάφοροι φορείς οργάνωσης των εκθέσεων ασκούν σε αυτές την δική τους πολιτιστική πολιτική ως προς τον εσωτερικό σχεδιασμό και την παραγωγή τους. Οι εκθέσεις είναι συνυφασμένες υφολογικά, υλικοτεχνικά, νοηματικά κ.α. με τις αρχές του φορέα προέλευσής τους γύρω από τη δημιουργία της κεντρικής ιδέας τους, οι οποίες προβάλλονται μέσω αυτών.

1.2.1 Πρακτικές/Δράσεις και Ενέργειες για την Επιτέλεση Εκθέσεων.

Η εκθεσιακή δράση είναι μια σειρά αλυσιδωτών δεδομένων και ενεργειών. Το πρώτο πλαίσιο περιλαμβάνει τη συλλογή, την οργανωτική και διοικητική υποδομή, το κέλυφος

και τον εξοπλισμό και είναι προαπαιτούμενο για τον σχηματισμό του δεύτερου πλαισίου το οποίο θα περιλαμβάνει τον προγραμματισμό, το σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αξιολόγηση της μουσειακής έκθεσης ή του εκθεσιακού προγραμματισμού (Τζώνος, 2013: 114). Για τη δημιουργία μιας μουσειακής έκθεσης υπάρχει μια σειρά επιστημονικών ενεργειών οι οποίες διαχωρίζονται στο άυλο και στο υλικό τμήμα της ίδιας της έκθεσης. Για παράδειγμα στο άυλο τμήμα της περιλαμβάνονται ενέργειες όπως:

Ο προγραμματισμός που διεκπεραιώνεται από ιστορικούς τέχνης, αρχαιολόγους, εθνολόγους, ανθρωπολόγους, μουσειολόγους κ.α. οι οποίοι ασχολούνται με τον νοηματικό και μουσειολογικό προγραμματισμό (δηλ. τη συστηματική καταγραφή-συγκρότηση της συλλογής, το μέγεθος-πληρότητα- κατάσταση του εκθεσιακού υλικού, το σκοπό της έκθεσης, την κεντρική ιδέα της έκθεσης, την εκτίμηση χρόνου και κόστους της έκθεσης, τη διαχείριση του εκθεσιακού υλικού, τη σύνταξη κειμένων κτλ.). Στο άυλο τμήμα της έκθεσης επίσης ανήκουν ο μουσειοπαιδαγωγικός προγραμματισμός που ασχολείται με τη συστηματική διατύπωση των παιδαγωγικών στόχων της έκθεσης αλλά και του χρόνου και κόστους διεξαγωγής μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων, και ο διοικητικός – οργανωτικός προγραμματισμός που ασχολείται με το οικονομοτεχνικό πλαίσιο της παραγωγής και της λειτουργίας της έκθεσης, τον έλεγχο της βιωσιμότητας της, την εκπόνηση σχετικής μελέτης κ.α.

Στο υλικό τμήμα της έκθεσης λαμβάνουν χώρα ενέργειες όπως:

Ο προγραμματισμός που εκτελείται από αρχιτέκτονες, σχεδιαστές, σκηνογράφους, εικαστικούς, μουσειολόγους κτλ. και ασχολούνται με τον χωρικό ή αρχιτεκτονικό – μουσειολογικό προγραμματισμό ο οποίος περιλαμβάνει την καταγραφή των χωρικών δεδομένων όπως το κέλυφος, το κλίμα κ.α. την εκτίμηση των γεωμετρικών χαρακτηριστικών, των φυσικών συνθηκών, των προδιαγραφών του μουσειακού χώρου, την εκτίμηση χρόνου και κόστους για τον υλικό σχεδιασμό της έκθεσης κτλ. Επίσης στον χωρικό σχεδιασμό θα συμπεριληφθούν σχετικές μελέτες, δημοπράτηση υλικών και έργου, η επίβλεψη των εργασιών, ο προϋπολογισμός νέων προϊόντων, η έγκριση σχετικών αδειών κ.α.

Για την επιτέλεση μιας έκθεσης είναι γνωστό πως λαμβάνονται υπόψη και κάποιες τεχνικές παράμετροι που θα καθορίσουν την ποιότητα της πρόσβασης και κατανόησης της έκθεσης από το κοινό και αυτές είναι: η ασφάλεια, η προληπτική συντήρηση, οι βιτρίνες, τα εκθεσιακά πανό, η οπτικοακουστική πληροφορία, τα γραφιστικά, η

εκθεσιακή τεχνολογία και ο εκθεσιακός φωτισμός εφόσον κάνουμε λόγο για μία φυσική έκθεση σε πραγματικό χρόνο και χώρο (Τζώνος, 2013: 121).

Εξετάζοντας μία έκθεση που πραγματοποιείται σ' ένα δυνητικό ή εικονικό περιβάλλον οι τεχνικές παράμετροι περιορίζονται στο πλαίσιο του κυβερνοχώρου και αποτελούν ενέργειες διασφάλισης της πρόσβασης, της ποιότητας και της ασφάλειας των χρηστών, αλλά και της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων των καλλιτεχνών, των συλλογών και των πολιτιστικών φορέων. Αυτές οι ενέργειες έχουν να κάνουν περισσότερο με το άυλο τμήμα της έκθεσης και λιγότερο ή σχεδόν καθόλου με το υλικό αντικείμενο της (εκτός αν αυτές παρουσιάζονται σε ειδικούς χώρους του μουσείου τύπου, όπως τα εκθεσιακά περίπτερα (Exhibition Kiosk) με ειδικό εξοπλισμό οπότε γίνεται λόγος για έναν συνδυασμό του άυλου και του υλικού προγραμματισμού της έκθεσης). Για παράδειγμα, μια εικονική περιήγηση σε μια περιοδική έκθεση ενός μουσείου από χρήστη με απομακρυσμένη πρόσβαση προϋποθέτει από τη μεριά των υπευθύνων του μουσείου τη διασφάλιση της πρόσβασης καθ' όλη την διάρκεια της, αλλά και την προσφορά μιας ποιοτικής εικονικής εμπειρίας προς το διαδικτυακό κοινό. Για αυτόν τον σκοπό διάφορες ειδικότητες επαγγελματιών θα εργαστούν όπως μηχανικοί πληροφορικής, προγραμματιστές, σχεδιαστές ψηφιακών περιβαλλόντων, υπεύθυνοι ασφαλείας διαδικτύου, γραφίστες, βιντεολήπτες, ηχολήπτες, μοντέρ κ.α. (Carrozino & Bergamasco, 2010:457). Αυτοί οι επαγγελματίες οφείλουν να ακολουθήσουν το νοηματικό σκεπτικό και το σενάριο της περιήγησης (όπως αυτό τους έχει δοθεί από τον μουσειολόγο ή τον σχεδιαστή του project) αξιοποιώντας τους ψηφιακούς πόρους, δηλ. την ψηφιακή καταγραφή των πραγματικών εκθεμάτων. Οι τεχνικές παράμετροι που θα ληφθούν εδώ υπόψη αφορούν τη δημιουργία ενός εύκολου μενού, το πλεονέκτημα της γρήγορης ανάκτησης, τη συνδεσιμότητα με όλους τους περιηγητές (browsers), την υψηλή ανάλυση των ψηφιακών πόρων – εκθεμάτων, την ηχητική επένδυση της περιήγησης, την ανάδειξη συνοδευτικών κειμένων-πληροφοριών, τη γρήγορη φόρτωση κάποιων σχετικών βίντεο, την επιλογή ενός ευχάριστου περιβάλλοντος με κατάλληλο χρωματισμό και γραμματοσειρά, την επιλογή γλώσσας, τη διασύνδεση με άλλους συνδέσμους για επιπλέον πληροφόρηση, την επιλογή περιήγησης από άτομα με περιορισμένες δυνατότητες πχ. μειωμένη όραση, την επιλογή χρήσης τρισδιάστατου εξοπλισμού από το σπίτι για την εικονική περιήγηση κ.α. Θα μπορούσε λοιπόν να ειπωθεί πως μία έκθεση εικονικού, δυνητικού χαρακτήρα αφενός ανατίθεται σε μια διαφορετική ομάδα επαγγελματιών του μουσείου από αυτήν που υποψιαζόμαστε

(πχ. αρχαιολόγο, μουσειολόγο, επιμελητή, συντηρητή κ.τ.λ.) και αφετέρου το έργο της κατευθυνόμενο από το νοηματικό σκεπτικό του μουσειακού υπεύθυνου εκτελείται μέσω των ψηφιακών πόρων, των προγραμμάτων, των εφαρμογών και του διαδικτύου. Οι παραπάνω επαγγελματίες του κλάδου της πληροφορικής και του ψηφιακού σχεδιασμού, δεν έχουν επαφή απευθείας με τα εκθέματα παρά μόνο με την ψηφιακή απόδοσή τους. Δηλαδή διαχειρίζονται και αξιοποιούν ψηφιακά αρχεία, όπως βίντεο, ήχο, τρισδιάστατα δεδομένα κ.α. τα οποία αποτελούν το άυλο υλικό μιας έκθεσης χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν απαιτείται προσεκτικός σχεδιασμός και επίβλεψη. Αντιθέτως, για μία εικονική έκθεση στην οποία θα έχουν πρόσβαση χρήστες από όλα τα μήκη και τα πλάτη, οι απαιτήσεις είναι περισσότερες, γιατί μέσω αυτού του έργου (project) χαρακτηρίζεται η συνολική εικόνα του πραγματικού μουσείου. Ακριβώς για τον λόγο αυτό, πολλά περιφερειακά μουσεία τα οποία έχουν επενδύσει στην εικονική και ψηφιακή παρουσία τους στο διαδίκτυο αποτελούν σημεία έλξης και επίσκεψης διαζώσης για αρκετούς επισκέπτες, χωρίς τα ίδια να στεγάζονται σε εμβληματικά μεγάλα κτίρια ή χωρίς να διαθέτουν παροχές και υπηρεσίες αντίστοιχες των μεγάλων διάσημων μουσείων ή τέλος πάντων χωρίς να έχουν και την πιο σημαντική συλλογή. (Οικονόμου, 2007:144).

Κεφάλαιο 2

Η Διαχείριση των Μουσειακών Συλλογών και η Συμβολή της Τεχνολογίας.

Με τον όρο «διαχείριση συλλογών» είθισται να δηλώνεται η φυσική φροντίδα και η τεκμηρίωση των μουσειακών συλλογών (Μπούνια, 2014:16). Μια σειρά εργασιών που περιλαμβάνονται στην μουσειακή λειτουργία αποτελούν τον κεντρικό κορμό τόσο του ίδιου του μουσείου (εφόσον η ύπαρξη του στηρίζεται σε αυτές) όσο και την προϋπόθεση για τη συντήρηση, τεκμηρίωση, τη συνεκτική προβολή και ερμηνεία των εκθεμάτων του. Οι εργασίες αυτές όσο παράταιρες μπορεί να μοιάζουν μεταξύ τους έχουν ως κοινό στόχο τη συλλογή του μουσείου και είναι οι εξής: η τεκμηρίωση (φωτογράφιση, έρευνα, καταλογογράφηση, κ.α.) η αποθήκευση, η ασφάλεια, η συντήρηση, η προληπτική συντήρηση, η προβολή – έκθεση, η διάθεση στο κοινό και η επικοινωνία, η χρήση των μουσειακών πόρων, η ανταλλαγή, τα δάνεια, οι χορηγίες κτλ.

Η διαχείριση των συλλογών μπορεί να είναι κοινή τακτική σχεδόν όλων των μουσείων, ωστόσο η ταυτότητα αυτής διαφέρει και εξαρτάται από την αποστολή και το όραμα κάθε μουσείου. Τα τρία κριτήρια που την καθορίζουν σύμφωνα με την Μπούνια, (2014: 21) είναι α) η επιλογή, β) η αντιπροσωπευτικότητα και γ) η ταξινόμηση. Η επιλογή αφορά την πληρότητα συγκεκριμένων κριτηρίων (πχ. υλικότητα, χρονικότητα, ύφος, κ.α.) με τα οποία εντάσσονται τα υποψήφια αντικείμενα στη συλλογή και τη χαρακτηρίζουν ολοκληρωτικά. Κατόπιν, αναδεικνύονται τα πιο καίρια εκθέματα τα οποία αποτελούν αντιπροσωπευτικά δείγματα της συγκεκριμένης μουσειακής συλλογής και ιδέας. Στη συνέχεια κάθε μουσείο έχει επιλέξει ένα δικό του σύστημα

ταξινόμησης των εκθεμάτων του, το οποίο βοηθά στη διαμόρφωση της συλλογής του αλλά και στις διαδικασίες έρευνας, τεκμηρίωσης κτλ.

Το όραμα και η αποστολή ενός μουσείου συνδέονται άρρηκτα με την πολιτική διαχείρισης των συλλογών του. Δηλαδή, η ταυτότητα του απέναντι στην κοινωνία και το κοινό διακρίνεται κατά βάση από ένα συγκροτημένο σχέδιο – κείμενο το οποίο αφορά όλα τα ζητήματα ύπαρξης και λειτουργίας του. Αυτό το σχέδιο ορίζει την συλλεκτική πολιτική, την πολιτική εμπλουτισμού και εκχώρησης των συλλογών του (Δοξανάκη, 2003:8). Επίσης, ορίζει τους τρόπους επικοινωνίας του μουσείου με το κοινό, τον τρόπο λειτουργίας και διαχείρισης των εκθεσιακών πόρων, των ανθρώπινων πόρων και των οικονομικών πόρων που διαθέτει, και φαίνεται να είναι εξαρτημένο από τη φύση και την ιδιαιτερότητα της ίδιας της συλλογής σε σχέση με το περιβάλλον στο οποίο αυτή τοποθετείται, το κλίμα, τον εντόπιο πληθυσμό, το εντόπιο γεωγραφικό ανάγλυφο κτλ.

Η ραγδαία εξάπλωση των νέων τεχνολογιών στον σύγχρονο κόσμο δεν θα μπορούσε να αφήσει ανέγγιχτο το πεδίο του πολιτισμού και της διαχείρισης των συλλογών των μουσείων. Ωστόσο, η χρήση των νέων τεχνολογιών δεν είναι και δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται ως πανάκεια για όλα τα μουσεία και όλους τους πολιτιστικούς φορείς.

2.1 Ζητήματα της Διαχείρισης Συλλογών.

Στη σύγχρονη εποχή, η ευρεία χρήση των ψηφιακών πόρων και της τεχνολογίας στο μουσείο φαίνεται να εξυπηρετεί ορθότερα τις βασικές λειτουργίες του, οι οποίες απλοποιούνται και εκτελούνται σε μικρότερο χρόνο απ' ό,τι στο παρελθόν. Επομένως, κανείς δεν αμφισβητεί την τεχνολογική προσφορά στο πολιτισμικό πεδίο, τουλάχιστον στο τεχνοκρατικό κομμάτι του όπως η δημιουργία μιας ιστοσελίδας, η καταγραφή των μουσειακών εκθεμάτων, η καταλογογράφηση, η διανομή εισιτηρίων κ.α. Αντιθέτως, ως ένα σημείο η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στα μουσεία κρίνεται πλέον απαραίτητη. Όπως αναφέρει ο Μπαντιμαρούδης (2011: 123), οι χρήσεις των νέων τεχνολογιών στο μουσειακό περιβάλλον είναι οι εξής: α) η τεχνολογία ως έκθεμα και εμπειρία, ερχόμενη ουσιαστικά να συμπληρώσει το ίδιο το έκθεμα και να προσελκύσει τον θεατή, β) η τεχνολογία ως προϊόν κατανάλωσης, διευκρινίζοντας τον ρεαλιστικό επιχειρηματικό χαρακτήρα των μουσείων που προσφέρουν αγαθά και υπηρεσίες για κατανάλωση αφήνοντας πίσω την ρομαντική προσέγγιση τους από το μέσο κοινό, γ) η τεχνολογία ως μέσο διαχείρισης, υποστηρίζοντας όλες τις μουσειακές λειτουργίες με στόχο την μέγιστη αποδοτικότητα, την ποιότητα των παροχών κ.α., και δ) η τεχνολογία ως εκπαιδευτικό

εργαλείο, αναφερόμενη στην αξιοποίησή της με σκοπό να επιτευχθούν οι ερευνητικοί και εκπαιδευτικοί στόχοι απέναντι στο κοινό.

Είναι λοιπόν δεδομένο πως η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη μουσειακή λειτουργία προσφέρει άπειρες δυνατότητες τόσο στην εσωτερική οργάνωση του ίδιου του φορέα όσο και στην προσέγγιση αυτού και των εκθεμάτων του από το κοινό. Ζητήματα όπως η διαχείριση των μουσειακών συλλογών, η ικανοποίηση των διαφορετικών αναγκών των επισκεπτών, η προσφορά μιας μουσειακής εμπειρίας, η ερμηνευτική διάσταση των εκθεμάτων, η υποστήριξη της εξ αποστάσεως επικοινωνίας και πρόσβασης, η ανάδειξη του μουσειακού εκπαιδευτικού έργου μπορούν να αντιμετωπιστούν μέσω των ψηφιακών και τεχνολογικών πόρων και να λειτουργήσουν ανταγωνιστικά στο πολιτιστικό πεδίο.

Για την Οικονόμου (2003: 128) δεν υπάρχουν μόνο πλεονεκτήματα της ένταξης των νέων τεχνολογιών στο μουσείο αλλά και κίνδυνοι που εγκυμονούν, όταν δεν υπάρχει ένας προσεκτικός σχεδιασμός, και οι οποίοι είναι : α) απόσπαση προσοχής και αποπροσανατολισμός του κοινού μακριά από την ουσία της έκθεσης και των εκθεμάτων, β) τεράστιες επενδύσεις σε τεχνολογικό απόθεμα άνευ σκοπού σε βάρος της εξυπηρέτησης των πραγματικών αναγκών για τη λειτουργία των μουσείων με αποτέλεσμα τον κακό οικονομικό χειρισμό, γ) έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού ώστε να χειριστεί και να αξιοποιήσει καταλλήλως τα νέα τεχνολογικά μέσα, δ) εξάρτηση από ειδικούς συνεργάτες που δημιουργούν εφαρμογές χωρίς να έχουν σχέση με το θεωρητικό πλαίσιο του μουσείου, και ε) υψηλό κόστος αγοράς και εγκατάστασης των τεχνολογικών μέσων που ενδέχεται να ζημιώσουν τον μουσειακό προϋπολογισμό.

Εν κατακλείδι, οι υπεύθυνοι των μουσείων όσο και αν δέχονται πιέσεις για εκσυγχρονισμό της μουσειακής λειτουργίας και της διάθεσης των συλλογών, ή οικονομικές πιέσεις για τη συντήρηση και διατήρηση του μουσείου στο σύνολό του απέναντι σε μια οικονομική απειλή, οφείλουν πάντα να αντισταθμίζουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του μουσείου που διαχειρίζονται και της συλλογής του, καθώς και τον στόχο, την αποστολή και το όραμα του μουσείου, σε σχέση με τις πραγματικές ανάγκες του κοινού.

2.2 Με Ποιους Τρόπους η Χρήση της Τεχνολογίας Συνδράμει στην Διαχείριση του Πολιτιστικού Αποθέματος

Τις τελευταίες δεκαετίες συναντάμε στα μουσεία μία πληθώρα τεχνολογικών εφαρμογών που είτε βοηθούν το κοινό κατά την επίσκεψη του, είτε λειτουργούν συνεπικουρικά στην ανάδειξη του πολιτισμικού αγαθού, είτε ενισχύουν την ίδια τη μουσειακή λειτουργία και τις εργασίες της. Τα μουσεία πλέον διαθέτουν εκτός από την ακουστική και οπτική πληροφορία, εξατομικευμένη δυνατότητα περιήγησης σε πραγματικό και μη χρόνο, καλύπτοντας τις ειδικές ανάγκες κάθε επισκέπτη, αλλά και διάδραση με τα εκθέματα, τις ιδέες και τους ανθρώπους με νέους τρόπους (Οικονόμου, 2007:139).

Η χρήση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία εντοπίζεται περίπου τη δεκαετία του 1960 όπως για παράδειγμα στο Smithsonian στην Αμερική, όπου χρησιμοποιούνται μεγάλοι και πολύπλοκοι υπολογιστές υψηλού κόστους. Η χρήση αυτών έγινε η αφορμή για σύσταση σχετικών οργανισμών όπως η MCN στην Αμερική (Museums Computer Group), η IRGMA (Information Retrieval Group of the Museums) και το πλέον γνωστό MDA στην Βρετανία (Museum Documentation Association) σύμφωνα με την Οικονόμου (2007:140). Η ανάγκη για σωστή και εύχρηστη τεκμηρίωση διατηρείται και τη δεκαετία του 1980 κάνοντας του ηλεκτρονικούς υπολογιστές δημοφιλείς και αναγκαίους για τη μουσειακή λειτουργία. Τα πολυμέσα και τα ηλεκτρονικά διαδραστικά εκθέματα μαζί με τις πρώτες ιστοσελίδες μουσείων εμφανίζονται τη δεκαετία του 1990 και σήμερα πλέον παρατηρείται η ραγδαία εξάπλωση τους (Οικονόμου, 2007: 141).

Οι νέες τεχνολογίες των μουσείων στη σύγχρονη εποχή περιλαμβάνουν την ψηφιοποίηση, την εικονική πραγματικότητα και τα συστήματα διαχείρισης των ψηφιακών πόρων. Με τον όρο ψηφιοποίηση² εννοούμε την ψηφιακή καταγραφή και αναπαράσταση ενός αντικειμένου με την χρήση υπολογιστή και ειδικών εργαλείων, δηλαδή τη μετατροπή του φυσικού αντικειμένου σε ηλεκτρονικής μορφής αντικείμενο. Έχουμε τρεις τύπους ψηφιοποίησης: τη δημιουργία αντικειμένων ήχου, αντικειμένων εικόνας, και αντικειμένων βίντεο, τα οποία μπορούν να αποθηκευθούν και να σταλούν οπουδήποτε. Η ηλεκτρονική μετατροπή συνήθως ολοκληρώνεται μέσω της σάρωσης

² <http://dthculturalheritage.com/digitization-program-planning/types-of-digitization/>

και της δισδιάστατης ή τρισδιάστατης μοντελοποίησης. Η μοντελοποίηση αφορά την τροποποίηση, τον μετασχηματισμό και την επεξεργασία γεωμετρικών σχημάτων ενός αντικειμένου, το οποίο μεταβάλλεται συνεχώς μέχρι να καταλήξουμε στην τελική μορφή του εκθέματος.

Τα οφέλη της ψηφιοποίησης για το μουσείο είναι πολύ σημαντικά για τη διατήρηση των συλλογών του και όχι μόνο. Με την ψηφιοποίηση επιβιώνουν όλα εκείνα τα στοιχεία που καθορίζουν την συλλογική μνήμη των κοινωνιών. Η ψηφιοποίηση προσφέρει επίσης και οικονομικά οφέλη, καθώς προωθούνται σημαντικοί στόχοι, όπως: διατήρηση και προώθηση πολιτισμικών πληροφοριών που υπάρχουν πάνω σε φωτογραφίες, εικόνες, βιβλία, σχέδια, έργα τέχνης κ.α. των οποίων γίνεται αναπαραγωγή και διανομή με σκοπό το οικονομικό κέρδος και την ανάπτυξη. Επιπλέον, το ψηφιακό απόθεμα δημιουργεί δικλίδες ασφαλείας για τη διάσωση του υλικού και άυλου πολιτισμού από τη φθορά, τον χρόνο, τα φυσικά φαινόμενα, τις ανθρώπινες αρνητικές παρεμβάσεις και τα απρόβλεπτα γεγονότα. Επίσης, με την ψηφιοποίηση επιτυγχάνουμε τη γρήγορη ανάκτηση των πληροφοριών για έρευνα και μελέτη και δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη για σύνδεση διαφορετικών πληροφοριών και περιβαλλόντων με γρήγορη επεξεργασία δεδομένων, σύνθετη αναζήτηση των συλλογών και δημιουργία εξατομικευμένων προφίλ.

Τα ψηφιακά δεδομένα βρίσκονται καταχωρημένα σε αντίστοιχες βάσεις δεδομένων που προορίζονται για χρήση με διαφοροποιημένη πρόσβαση στους επισκέπτες του μουσείου αλλά και στους ίδιους τους επαγγελματίες του μουσείου. Η χρήση της τεχνολογίας όμως εντός του μουσείου, δεν αφορά μόνο το κομμάτι της ψηφιοποίησης των εκθεμάτων, αλλά και όλες αυτές τις τεχνολογικές εφαρμογές και τα προγράμματα τα οποία εξυπηρετούν την εύρυθμη μουσειακή λειτουργία όπως, οι βάσεις δεδομένων για την τεκμηρίωση και καταλογογράφηση, οι αυτοματισμοί για την ασφάλεια των συλλογών και του μικροπεριβάλλοντος του μουσείου, τα προγράμματα καταχώρησης δανεισμών, τα προγράμματα κοπής ηλεκτρονικών εισιτηρίων, τα προγράμματα λογιστηρίου και μισθοδοσίας, οι εφαρμογές υποστήριξης και μηχανογράφησης, η διατήρηση και αναβάθμιση της ιστοσελίδας του μουσείου κ.α. Επίσης, τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα βοηθούν στη συντήρηση και προστασία των εκθεμάτων ρυθμίζοντας τη θερμοκρασία, το φως, την υγρασία, την εισροή ρύπων κ.α. κατά την παραμονή τους στον εκθεσιακό χώρο ή στην αποθήκη. Επιπλέον οι νέες τεχνολογίες έχουν βοηθήσει τους ειδικούς συντήρησης να αποκαταστήσουν φθορές στα εκθέματα που παλαιότερα ήταν αδύνατο.

Η εφαρμογή των τεχνολογικών επιτευγμάτων συνέβαλε και στην προσέγγιση γνώσης των έργων τέχνης, καθώς επιτράπηκε μέσω αυτών από τους επαγγελματίες των μουσείων να διεισδύσουν στην εσωτερική αρχιτεκτονική δομή των έργων και να εντοπίσουν αθέατες πληροφορίες που δεν βρίσκονται στο ορατό φάσμα (Δουλγερίδης, 2007: 60). Τεχνικές όπως η φασματοσκοπία Raman, η φασματοσκοπία ακτίνων -X φθορισμού (XRF) κ.α. που συγκαταλέγονται στον κλάδο της αρχαιομετρίας χρησιμοποιούνται για να διευρύνουν τον γνωστικό ορίζοντα για το ζωγραφικό έργο, όπως συνέβη στην μελέτη περίπτωσης δύο πινάκων του εικαστικού Βλάση Κανιάρη³. Επίσης αυτές οι τεχνολογικές μέθοδοι και άλλα αντίστοιχα επιτεύγματα επιτρέπουν στους επιμελητές και στους ιστορικούς τέχνης να αναλύσουν περισσότερο εις βάθος τις επιρροές του ίδιου του καλλιτέχνη, τα ακριβή υλικά που χρησιμοποίησε, την κατάσταση της επιφάνειας στην οποία επικολλήθηκαν τα χρώματα, την οργάνωση του χώρου, την κατανομή της σύνθεσης, την ανίχνευση του αρχικού σχεδίου και των διαφόρων μορφολογικών ιδιαιτεροτήτων, όπως η λαζούρα, η βελατούρα κ.α. (Δουλγερίδης, 2007:60). Γνωρίζοντας όλες αυτές τις πληροφορίες για ένα έργο τέχνης βρισκόμαστε σε θέση να κατανοήσουμε περισσότερο την ανάγκη δημιουργίας του, την ιδιοσυγκρασία και τις δεξιότητες του καλλιτέχνη, αλλά και να ανακαλύψουμε εγκαίρως τις ανάγκες προληπτικής συντήρησης ή άμεσης παρέμβασης από ειδικό προσωπικό προκειμένου να διασωθεί το έργο τέχνης από τους φθοροποιούς παράγοντες που το απειλούν. Ένα τέτοιο παράδειγμα συντήρησης αφορά τα έργα «Ηλιοτρόπια» του Βίνσεντ Βαν Γκογκ⁴ και «Κραυγή» του Εντουαρντ Μουνκ⁵.

Τα τελευταία χρόνια οι επαγγελματίες των μουσείων κατανόησαν την ανάγκη της τεχνολογικής πλαισίωσης των πολιτιστικών αγαθών και των έργων τέχνης, ώστε να

³ Οι εργασίες πραγματοποιήθηκαν με σκοπό την ταυτοποίηση χρωστικών και άλλων ουσιών που βρέθηκαν στα έργα του Β. Κανιάρη με τίτλο «Καταστροφή στη Μαρσινέλ» και «Κήπος της παιδικής μου ηλικίας», τα οποία χρονολογούνται στα μέσα του 20ου αιώνα. Η εφαρμογή φασματοσκοπίας Raman σε συνδυασμό με την φασματοσκοπία ακτίνων -X φθορισμού (XRF) συνέβαλαν στον προσδιορισμό των ανόργανων χρωστικών. Για τον εντοπισμό οργανικών χρωστικών, βερνικιών και άλλων οργανικών υλικών χρησιμοποιήθηκε η φασματοσκοπία Raman. Οι μετρήσεις πραγματοποιήθηκαν στην Εθνική Πινακοθήκη Αλ. Σούτζος (παράρτημα Κέρκυρας) και στην πατρική κατοικία του Β. Κανιάρη στην Αθήνα. Περισσότερες πληροφορίες στο: <http://hellanicus.lib.aegean.gr/bitstream/handle/11610/18146/%CE%94%CE%99%CE%A0%CE%9B%CE%A9%CE%9C%CE%91%CE%A4%CE%99%CE%9A%CE%97%20%CE%95%CE%A1%CE%93%CE%91%CE%A3%CE%99%CE%91-.pdf?sequence=1&isAllowed=y> τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

⁴ <https://www.protagon.gr/themata/ta-iliotropia-tou-van-gkogk-marainontai-44341631845> τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018 Με την τεχνολογία της ακτινοβολίας των Synchrotrons οι επιστήμονες προσπαθούν να αποτρέψουν την χημική αντίδραση που προκαλούν αλλαγές και αλλοίωση των χρωμάτων στην επιφάνεια των καμβάδων, στερώντας την αρχική μορφή των έργων σταδιακά μέχρι αυτά να εξαφανιστούν ολοκληρωτικά.

⁵ https://www.hf.uio.no/iah/english/research/projects/aula-project/munch-150/paper-abstracts/aslaksby_munch150_abstract.pdf τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

καταφέρουν να προσεγγίσουν τον μέσο θεατή με απλά δεδομένα, επεξηγήσεις και παραδείγματα με απώτερο σκοπό την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας τους. Η αλλαγή αυτής της στάσης των επιμελητών για την παρουσίαση των εκθεμάτων σε συνδυασμό με τους τεχνολογικούς πόρους που λειτουργούν ως δεκανίκι ακόμα και του πιο αρχάριου κοινού είναι το χαρακτηριστικό γνώρισμα της μεταστροφής των μουσείων από θεματοφύλακες και αποθετήρια υψηλής γνώσης σε ανθρωποκεντρικά ιδρύματα που δίνουν έμφαση στην κοινωνικοποίηση, την επικοινωνία, τον εσωτερικό προβληματισμό, την προσωπική ανάγκη και ερμηνεία κάθε επισκέπτη. Για τον Anderson (2004:10), η ποιότητα της εμπειρίας του επισκέπτη θεωρείται το πιο σημαντικό κριτήριο επιτυχίας ενός μουσείου σήμερα. Όπως φαίνεται, η χρήση των νέων τεχνολογιών από το κοινό με τη μορφή βίντεο, οθονών αφής, προσομοιωτών εικονικής πραγματικότητας κ.α. προκαλούν ενδιαφέρον και δίνουν την ευκαιρία στους επιμελητές των εκθέσεων να προσεγγίσουν ολοένα και περισσότερο εξατομικευμένα το μουσειακό κοινό. Τα διάφορα συστήματα πολυμέσων λόγω της ευελιξίας και της προσαρμοστικότητας τους στις απαιτήσεις κάθε χρήστη προσφέρουν πρόσθετες πληροφορίες για μεγαλύτερη κατανόηση, ευχαρίστηση και ψυχαγωγία. Οι τεχνολογικοί πόροι καθιστούν την έκθεση πιο δυναμική και προσιτή στο κοινό δίνοντας ευκαιρία στους επισκέπτες να βιώσουν εμπειρίες και να κατανοήσουν σύνθετες ιδέες. Η τεχνολογία επίσης βοηθά στην αναβίωση σημαντικών γεγονότων, στην επίδειξη κατασκευής των αγαθών και ενθαρρύνει την συμμετοχικότητα και την αλληλεπίδραση. Επίσης, μέσω της τεχνολογίας υφίσταται επικοινωνία του επισκέπτη με το ίδιο το μουσείο, το προσωπικό του ή και άλλους επισκέπτες δια ζώσης ή μέσω απομακρυσμένης πρόσβασης ακόμα και με την χρήση των Avatars⁶, γεγονός σημαντικό λόγω του ότι τα προηγούμενα χρόνια αυτή η λειτουργία ήταν αρκετά περιορισμένη. Αξίζει να σημειωθεί πως στη μουσειακή και εκθεσιακή τεχνολογία που αξιοποιεί ο εκάστοτε επιμελητής - θέλοντας να ικανοποιήσει στο μέγιστο κάθε επισκέπτη και να του προσφέρει μία μοναδική εμπειρία που θα διακρίνεται από διαχρονικότητα και συνέχεια- έχει λάβει υπόψη του και τις ιδιαίτερες ομάδες κοινού όπως τα άτομα με ειδικές ανάγκες, τις ευπαθείς ομάδες, τις μεμονωμένες φυλετικές ομάδες κ.α. προσφέροντας περισσότερες επιλογές και εφαρμογές για την κάθε περίπτωση.

⁶ Avatar είναι μια εικόνα ή μια φιγούρα (ένας ψηφιακός χαρακτήρας) που εκπροσωπεί τον χρήστη μέσα σ' ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Τέλος, η χρήση των νέων τεχνολογιών και των ψηφιοποιημένων πολιτιστικών πόρων βοηθούν στην έρευνα και την μελέτη. Ειδικοί επιστήμονες έχοντας πρόσβαση στα μουσεία μέσω του Η/Υ μπορούν να εξασφαλίζουν το απαιτούμενο υλικό χωρίς να είναι υποχρεωμένοι να τα επισκεφτούν. Επίσης τους δίνεται η ευκαιρία για ανταλλαγές απόψεων και γνώσεων με άλλους ειδικούς ή με το καταρτισμένο προσωπικό του μουσείου μέσω ειδικών διαδικτυακών τόπων συζήτησης (forums) τα οποία προωθούν την γνώση, την εκπαίδευση την μουσειοπαιδαγωγική, την ιστορία, την μεθοδολογία κ.α. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το μουσειοπαιδαγωγικό τμήμα του MOMA (Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης) στην Αμερική το οποίο στον ιστότοπο του έχει αναρτήσει δεκάδες μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα και φυλλάδια εργασίας τα οποία αφορούν τις συλλογές του και απευθύνονται στους επισκέπτες, εκπαιδευτικούς και γονείς. Επίσης το MOMA διοργανώνει από απόσταση σε παγκόσμια εμβέλεια δωρεάν προγράμματα επιμόρφωσης μουσειοπαιδαγωγικής για επιστήμονες, φοιτητές και ερευνητές οι οποίοι ενασχολούνται με την άτυπη εκπαίδευση αναφορικά με τα μουσεία.

Συνοψίζοντας η χρήση της τεχνολογίας για την διαχείριση του πολιτιστικού αποθέματος είναι υψίστης σημασίας και πλέον απαραίτητη για κάθε πολιτιστικό φορέα, όπως τα μουσεία. Με την τεχνολογία και την ψηφιοποίηση διασώζεται η παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά, έστω και σε ηλεκτρονική μορφή, και προστατεύεται με σκοπό να διατηρηθούν οι μαρτυρίες της ανθρώπινης ιστορίας. Επιπλέον, τα τεχνολογικά μέσα εξυπηρετούν την προστασία, τη συντήρηση και διατήρηση των πολιτιστικών ευρημάτων και αγαθών και προωθούν την ανάδειξη τους στο κοινό. Οι εσωτερικές διεργασίες των πολιτιστικών φορέων και των μουσείων γίνονται με μεγαλύτερη ευκολία συγκριτικά με το παρελθόν και υπάρχει χαμηλότερο κόστος αποθήκευσης της πληροφορίας με οικονομία χρόνου. Επίσης, η τεχνολογία στα μουσεία βοηθά στην μεγαλύτερη κατανόηση των εκθεμάτων από το κοινό και στην αποκόμιση μιας ποιοτικής μουσειακής εμπειρίας κατά την επίσκεψη. Η παροχή διαδικτυακής πρόσβασης στα μουσεία χάρη στην τεχνολογική εξέλιξη και στο διαδίκτυο προσφέρει απομακρυσμένη πρόσβαση από όλα τα μέρη του πλανήτη με στόχο τη δημιουργία ενός παγκόσμιου μουσειακού κοινού που διακινεί πολιτισμικές ιδέες, ανταλλαγές απόψεων, έρευνες και μελέτες με απώτερο σκοπό την επικοινωνία και την ανθρώπινη ανάπτυξη. Αναλογιζόμενοι όλα τα παραπάνω είναι εύλογο να συμπεράνουμε πως η τεχνολογία έχει να προσφέρει μόνο πλεονεκτήματα για τη διαχείριση των αγαθών στο πολιτισμικό πεδίο, η οποία και πραγματώνεται με ταχύτερες, ποιοτικότερες και πιο αξιόπιστες

μεθόδους σε σχέση με το μακρινό παρελθόν. Επιπροσθέτως, η συμβολή της τεχνολογίας στην μουσειακή λειτουργία βοήθησε να αλλάξει και ο ρόλος του μουσείου από γνωσιοκεντρικό σε ανθρωποκεντρικό φορέα. Είναι όμως άραγε τόσο ιδανική αυτή η πραγματικότητα για την βιωσιμότητα των μουσείων και για την κοινωνική αποστολή τους, δηλαδή την εντρύφηση ενός καθολικού κοινού μέσα στο μουσειακό πλαίσιο και την δημιουργία ενός κοινού παγκόσμιου πολιτιστικού καναλιού;

2.3 Ποια τα Πλεονεκτήματα – Μειονεκτήματα της Διαχείρισης Συλλογών και Εκθεμάτων δια Μέσω της Τεχνολογίας;

Σύμφωνα με τον Μπαντιμαρούδη (2011:134) η χρήση της τεχνολογίας στη διαχείριση των συλλογών του μουσείου έφερε μια επανάσταση στον μουσειακό θεσμό, καθώς μεταμόρφωσε τα μουσεία σε σύγχρονες πολιτιστικές βιομηχανίες που διακινούν πολιτιστικά προϊόντα και υπηρεσίες. Συνεπώς, η τεχνολογία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της μουσειακής λειτουργίας και υποστηρίζει πέραν της διαχείρισης των συλλογών, την εκπαιδευτική δράση και την επικοινωνιακή πολιτική του μουσείου (Οικονόμου, 2008:8). Θα μπορούσε να θεωρηθεί πως η ένταξη των τεχνολογικών μέσων στα μουσεία αποτελεί πλεονέκτημα χωρίς διαπραγμάτευση με μοναδικό επιχείρημα την εξωστρέφεια των ιδρυμάτων σε μια απαιτητική εποχή με υψηλό ανταγωνισμό ανάμεσα στους πολιτιστικούς φορείς. Ωστόσο, η υιοθέτηση τεχνολογικών πόρων για μία δυναμική ανταγωνιστική παρουσία ενός μουσείου στον κοινωνικό ιστό και την πολιτιστική αγορά δεν αποτελεί την μοναδική λύση. Όπως φαίνεται, δεν είναι η τεχνολογία και τα ψηφιακά μέσα τα οποία θα προσελκύσουν το κοινό περισσότερο από την ίδια την αποστολή, το όραμα και την συλλογή ενός μουσείου. Τα ψηφιακά μέσα συμπληρώνουν τα προηγούμενα (αποστολή, όραμα, συλλογή) σε ένα βοηθητικό πλαίσιο ερμηνείας και ανάλυσης. Για τον λόγο αυτό η χρήση τους οφείλει να είναι αντικείμενο σκέψης και προβληματισμού από τους επαγγελματίες των μουσείων καθώς είναι πιθανό να σημειωθεί αποτυχία ως προς το εγχείρημα της αξιοποίησης τους, εξαντλώντας πολλές φορές τους οικονομικούς πόρους του μουσείου.

Εν συντομία θα μπορούσε να ειπωθεί πως τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών συστημάτων είναι: το υψηλό κόστος για την αγορά ειδικού εξοπλισμού, οι ειδικές

γνώσεις που απαιτούνται από το προσωπικό για τον χειρισμό τους (αναγκαιότητα για επιμόρφωση/εκπαίδευση ή πρόσληψη ειδικού προσωπικού), η χρονοβόρα συνήθως εισαγωγή των δεδομένων, ο μικρός κύκλος ζωής των μηχανημάτων και του λογισμικού, η εξάρτηση από επαγγελματίες πληροφορικής που δεν έχουν σχέση με τον μουσειακό κλάδο, η ελεγχόμενη ανάπτυξη από την αγορά και τις τάσεις της και όχι από τα ίδια τα μουσεία και τις πραγματικές ανάγκες τους κ.α. Επίσης, η ανάπτυξη εικονικών περιβαλλόντων είναι δύσκολη και χρονοβόρα διαδικασία, κυρίως όταν συγκρίνεται με παραδοσιακά πληροφοριακά συστήματα, αφού απαιτεί τη συνεργασία διαφόρων ειδικοτήτων αφενός και αφετέρου οι παραδοσιακοί φορείς και τα μουσεία αναγκάζονται να μετασηματίσουν ή να ανατρέψουν ολικώς πρακτικές και κανόνες που ισχύουν πολλά χρόνια (Tim, κ.α. 2018:2). Όπως σε όλα τα πληροφοριακά συστήματα, είναι απαραίτητος ο προγραμματιστής και ο σχεδιαστής για την ανάπτυξη της αλληλεπίδρασης. Εκτός από αυτούς τους ειδικούς χρειάζεται ο αρχιτέκτονας για το σχεδιασμό του εικονικού χώρου, δηλαδή ο ειδικός πάνω στον τομέα που προβάλλει το μουσείο (πχ αρχαιολόγος για αρχαιολογικά μουσεία, ή ζωολόγος για ζωολογικά μουσεία κτλ). Εξειδικευμένοι γραφίστες και συντηρητές επίσης είναι απαραίτητοι για την ψηφιοποίηση και βελτιστοποίηση των αντικειμένων. Όλοι αυτοί οι ειδικοί επαγγελματίες των μουσείων πρέπει να συνεργαστούν και να δουλέψουν μαζί με σκοπό να δώσουν ένα φιλικό και εύκολο στη χρήση εικονικό περιβάλλον, γεγονός που απαιτεί άριστη τεχνογνωσία και οικονομική ευρύτητα.

Σκεπτικισμό προκαλεί το τελικό αποτέλεσμα του συνδυασμού των εκθεμάτων με τα ψηφιακά μέσα και κατά πόσο αυτά ενισχύουν τη μουσειολογική παρουσίαση και την τεκμηρίωση του επιμελητή ή «καταπίνουν» ουσιαστικά το ίδιο το έκθεμα μπροστά στον εντυπωσιασμό του θεατή από την τεχνολογική αιχμή του μέσου. Η απόσπαση της προσοχής του κοινού από τη χρήση των τεχνολογικών μέσων (φαινόμενο Guggenheim), όπως φαίνεται, απασχολεί ιδιαίτερος τους επαγγελματίες των μουσείων, καθώς αντιμετωπίζουν το ζήτημα της προσφοράς προς το κοινό μίας έντονης συγκινησιακής και πολυαισθητηριακής εμπειρίας αφενός, και αφετέρου караδοκεί ο κίνδυνος, το κοινό (λόγω της τεχνολογικής επένδυσης του μουσείου στην παρουσίαση των συλλογών του) να μην αντιληφθεί το ίδιο το έκθεμα, το περιεχόμενο του, τη συλλογή και κατ' επέκταση την ίδια την ταυτότητα και τον ρόλο του μουσείου (Carrozino & Bergamasco, 2010:457). Για την επιτυχημένη ένταξη των νέων τεχνολογιών σε ένα μουσείο, σύμφωνα με την Οικονόμου (2008:8) προϋπόθεση είναι η υποστήριξη από την διοίκηση του, η κατάλληλη

εκπαίδευση του προσωπικού, η προσεκτική εξέταση των δυνατοτήτων των εργαλείων και η εκτίμηση των τελικών αποτελεσμάτων της χρήσης των τεχνολογικών μέσων, ώστε να υπάρχει ορθή αντιστοιχία του έργου (project) με τους στόχους και τις ανάγκες του μουσείου. Στη σύγχρονη εποχή τα παραπάνω θεωρούνται απολύτως αναγκαία εφόδια για τη δημιουργία και λειτουργία ενός μουσείου. Σχεδόν όλα τα μουσεία αξιοποιούν την τεχνολογία και τα προνόμια της σε διαφορετικό βαθμό το καθένα. Αυτό (ως δεδομένο) έχει συμβάλλει σε έναν διαφορετικό σχεδιασμό των αναγκών ενός μουσείου και του τρόπου εισροής και διαχείρισης των οικονομικών πόρων του (πχ. εύρεση χορηγών και φίλων του μουσείου, επιδίωξη συνεργασιών με ιδιώτες, μεγαλύτερο ενδιαφέρον για αγορά τεχνολογικών εργαλείων, κ.α.). Μπορεί η επένδυση στις νέες τεχνολογίες να είναι υψηλού κόστους, ωστόσο αποτελεί βασική κίνηση ζωτικότητας του μουσείου απαρχής του. Επίσης, έχοντας τα τεχνολογικά μέσα, η παραγωγή ψηφιακού και οπτικοακουστικού υλικού σε συνεχή διαδικασία αποσβένει την αρχική επένδυση και ενισχύει όλο και περισσότερο το κίνητρο του κοινού για επίσκεψη στο μουσείο. Η παρουσία οπτικοακουστικού υλικού εντός του μουσείου έχει αποδειχτεί πως βοηθά στην κατανόηση των εκθεμάτων από το κοινό και μετασχηματίζει την επίσκεψη σε μια ευχάριστη εμπειρία. Τα βίντεο φαίνεται να συμπληρώνουν τις αποσπασματικές διηγήσεις των συλλογών σε ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο προσφέροντας πληρότητα γνώσεων, αισθητικής και απόψεων. Πέραν όμως της χρήσης του οπτικοακουστικού υλικού, τα μουσεία πλέον αξιοποιούν τις δυνατότητες της εικονικής πραγματικότητας, των πολυμέσων, των ηλεκτρονικών εφαρμογών και του διαδικτύου με έντονο ρυθμό. Η εικονική πραγματικότητα υπόσχεται τη δημιουργία περιβαλλόντων που είναι ζωντανά, με μεγάλες δυνατότητες διάδρασης στα οποία ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να βυθιστεί σε έναν συνθετικό κόσμο που μπορεί να μην υπάρχει, ή μπορεί να είναι πολύ δύσκολο ή επικίνδυνο να τον επισκεφτεί κάποιος στην πραγματικότητα. Απ' αυτή τη σκοπιά οι τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας μπορούν να παρέχουν αξιομνημόνευτες εμπειρίες βοηθώντας τους χρήστες να σχηματίσουν μια εικόνα, αλλά και να αλληλεπιδράσουν με τα εκθέματα των μουσείων. Επιπροσθέτως, τα συστήματα πολυμέσων, εξαιτίας της ευελιξίας και της προσαρμοστικότητας τους σε κάθε απαίτηση του χρήστη, μπορεί να αποτελέσουν ένα ισχυρό εργαλείο παρουσίασης και να προσφέρουν επιπλέον πληροφόρηση γύρω από τα εκθέματα για την καλύτερη κατανόηση και την πιο ευχάριστη μουσειακή εμπειρία προς το κοινό (Οικονόμου, 2007:143). Ακόμα, τα διαδραστικά συστήματα μέσω των

επιλογών της εικόνας, του ήχου, των βίντεο κτλ. μπορούν να συνδυάσουν ταυτόχρονα διαφορετικά στοιχεία και να συσχετίσουν ολόκληρες συλλογές σε ελάχιστο χρόνο με εξίσου ποιοτικό και κατάλληλο γνωστικό αποτέλεσμα. Οι καλοσχεδιασμένες ηλεκτρονικές εφαρμογές αφενός εξυπηρετούν την παρουσίαση ευαίσθητων συλλογών προς το κοινό, χωρίς να απειλείται η ασφάλεια τους, και αφετέρου δίνουν την δυνατότητα στους ειδικούς το μουσείου για προσχεδιασμό με ηλεκτρονικά αντικείμενα στον υπολογιστή, πολύ πριν την κατάληξη της σύνθεσης της παρουσίασης και την μεταφορά των πραγματικών αντικειμένων στον χώρο της έκθεσης (Οικονόμου, 2007: 143). Τέλος, η κλιμακωτή δομημένη πληροφορία που προσφέρεται από τα τεχνολογικά μέσα στο μουσείο, αναλόγως με το γνωστικό επίπεδο του επισκέπτη, ανταποκρίνεται πλήρως στα ενδιαφέροντα του και προκαλεί με ευχάριστο τρόπο την μάθηση, την ενεργή συμμετοχή και την εξερεύνηση. Πολλές από αυτές τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών αξιοποιούνται με επιτυχία από τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τις εικονικές εκθέσεις στις ιστοσελίδες, με στόχο την δυναμική παρουσία του εν λόγω μουσείου στο διαδίκτυο παρέχοντας πλούσιο υλικό σε εκπαιδευτικούς, ερευνητές και παιδαγωγούς με απώτερο σκοπό την αναβάθμιση του επιστημονικού κύρους του και την προσέλκυση του κοινού.

Κεφάλαιο 3

Η Σύγχρονη Επιμέλεια

Εκθέσεων με την Συμβολή της

Τεχνολογίας.

Η επιμέλεια των εκθέσεων αποτελεί ένα από τα πιο κρίσιμα και σημαντικά θέματα της μουσειακής λειτουργίας. Είναι ευνόητο πως ο μουσειακός μετασχηματισμός, όταν αυτός συμβαίνει, δύναται να επηρεάσει τη μεθοδολογία, τους στόχους και το σκεπτικό της επιμέλειας των συλλογών και των εκθέσεων, διότι είναι γνωστό πως ο επιμελητής ανέκαθεν υπηρετούσε και υπηρετεί την ιδεολογία κάθε μουσείου. Ανατρέχοντας στις φάσεις του μουσείου, όπως αυτό παρουσιαζόταν στο κοινό κατά το παρελθόν, είναι εύκολο να σκιαγραφηθούν εκ παραλλήλου οι τάσεις της επιμέλειας. Τα παραδοσιακά συντηρητικά μουσεία με την γραμμική παρουσίαση των εκθεμάτων τα επιμελήθηκαν επαγγελματίες των μουσείων που αξιοποίησαν ένα μοντέλο συσσωρευμένης επιστημονικής γνώσης για τις συλλογές (αυτήν την παρουσίαση των εκθεμάτων συναντάμε έως και σήμερα σε αρκετά ιστορικά, λαογραφικά, εθνολογικά και αρχαιολογικά μουσεία). Έπειτα ακολούθησαν εκθεσιακοί σχεδιασμοί πιο ελεύθεροι και λιτοί αφήνοντας στην άκρη τη λατρεία των αντικειμένων εστιάζοντας περισσότερο στο κοινό και τις ανάγκες του. Εκθέσεις με εκπαιδευτικό περιεχόμενο έλαβαν χώρα κατά το πρόσφατο παρελθόν, ενώ η συμβολή της τεχνολογίας βοηθά πλέον τους επιμελητές να οργανώνουν πιο ανθρωποκεντρικές εκθέσεις προσφέροντας βιωματικές εμπειρίες. Η επιμέλεια φαίνεται να επηρεάζεται από τις νέες τεχνολογίες, καθώς είναι κοινώς αποδεκτό πως τα νέα μέσα είναι οικεία εργαλεία στο σύγχρονο κοινό. Επιπλέον τα τεχνολογικά μέσα ενεργοποιούν το σύνολο των αισθήσεων προκαλώντας το ενδιαφέρον και την προσοχή των επισκεπτών.

3.1 Οι Σύγχρονες Τάσεις της Επιμέλειας Εκθέσεων και οι Ψηφιακές Παρουσιάσεις των Έργων Τέχνης.

Διανύοντας την εποχή της τεχνοκουλτούρας, το μουσείο ως δημιούργημα της ανθρώπινης επικοινωνίας και δράσης, εξελίσσεται συνεχώς σαν ένας ζωντανός οργανισμός. Βελτιώνει τα ποιοτικά, τεχνολογικά και ιδεολογικά χαρακτηριστικά του, επιδιώκοντας την αδιάλειπτη ενσωμάτωση του στην κοινωνία. Ο τρόπος παρουσίασης των συλλογών μεταβάλλεται εξίσου με το μουσείο με διαρκή αναφορά στις ανάγκες του κοινού. Η επιμέλεια των εκθέσεων εξαρτάται από τρεις τουλάχιστον βασικούς παράγοντες οι οποίοι είναι: το είδος του κοινού, η δυναμική της συλλογής και η πολιτική του μουσείου. Τα ενδιαφέροντα, οι προτιμήσεις, οι προσδοκίες κ.α. χαρακτηριστικά των επισκεπτών δημιουργούν ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο θα οργανωθεί η εκάστοτε έκθεση. Σε αυτό το πλαίσιο ο σύγχρονος επιμελητής προσπαθεί να εναρμονίσει το περιεχόμενο και την δυναμική των συλλογών σε συνάρτηση με την ιδεολογία του μουσείου, τους στόχους και την αποστολή του.

Σύμφωνα με τον George (2015:2) ο επιμελητής είναι αυτός που επιλέγει και ερμηνεύει έργα τέχνης για εκθεσιακούς σκοπούς. Όμως οι σύγχρονες ανάγκες έκαναν τον ρόλο του πιο περίπλοκο καθώς συνδυάζει στοιχεία από την εκπαίδευση, την οργάνωση, την διαμεσολάβηση, την παραγωγή, τον σχεδιασμό, την προώθηση κ.α. με την επιμελητική δράση. Επιπροσθέτως, ο επιμελητής αναλαμβάνει καθήκοντα όπως την συγγραφή δοκιμίων, την ανάρτηση και συγγραφή των εκθεσιακών κειμένων, τη σύνταξη καταλόγων και άλλου υποστηρικτικού υλικού που αφορά το περιεχόμενο της έκθεσης. Επιπλέον είναι υπεύθυνος για την εξωστρέφεια των μουσείων με συνεντεύξεις και άρθρα, αλλά και για την προώθηση των εκθέσεων με διαφημιστικές καμπάνιες. Η διοργάνωση σεμιναρίων, εκπαιδευτικών προγραμμάτων, ειδικών ξεναγήσεων και η εύρεση χρηματοδοτήσεων και εθελοντών μπορεί να ανήκουν επίσης στα καθήκοντα του (George, 2015:2). Ο πολύπλοκος και πολυδιάστατος ρόλος των επιμελητών οφείλεται σε διαδοχικές μετατοπίσεις επί σειρά ετών από τα μουσεία ιστορικού περιεχομένου στις ιδιωτικές γκαλερί, από τις μόνιμες συλλογές στις εφήμερες εκθέσεις, αλλά και από την εφαρμογή πρακτικών που αξιοποιούνται πέραν του πραγματικού εκθεσιακού χώρου καλύπτοντας έναν ενδιάμεσο τόπο ανάμεσα σε πολλούς και διαφορετικούς (Καραμπά, 2005:22). Η επιμέλεια των έργων τέχνης εμφανίστηκε τον 18^ο αιώνα, όμως η επιστημονική προσέγγιση των εκθεσιακών μοντέλων και πρακτικών αναπτύχθηκε

ιδιαιτέρως μετά το 1980. Σύμφωνα με τους O' Neil & Wilson (2008) οι ⁷ αιτίες για την ανάπτυξη του κλάδου της επιμέλειας ήταν η διάθεση εκπαιδευτικών σεμιναρίων στις αρχές του 1990, η εξερεύνηση των εκθέσεων μέσω των τεχνικών τους (και όχι μέσω των ίδιων των έργων τέχνης τους) και η διάδοση ενός μοντέλου «νομά-επιμελητή» που αναλάμβανε την οργάνωση διεθνών εκθέσεων σε παγκόσμιο επίπεδο δείχνοντας έναν εναλλακτικό δρόμο επαγγελματικής καταξίωσης. Σήμερα διακρίνονται τρεις τύποι επιμελητή (George, 2015:6) και αυτοί είναι: α) ο εξειδικευμένος επιμελητής που ασχολείται με την επιμέλεια συγκεκριμένων ειδών και έργων τέχνης όπως, πχ. ο επιμελητής χαρακτικών και σχεδίων, β) ο ανεξάρτητος επιμελητής, ο οποίος εργάζεται με συμβόλαιο σε κάποιο πολιτιστικό φορέα για την οργάνωση μιας εφήμερης έκθεσης, και γ) ο επιμελητής – καλλιτέχνης που ασχολείται αποκλειστικά με καλλιτεχνικές εκθέσεις.

Η επιμέλεια των εκθέσεων δεν είναι στατική και μονοδιάστατη. Αντιθέτως, είναι εύελικτη και πολυποίκιλτη. Διακρίνονται αρκετές κατηγορίες επιμέλειας και οργάνωσης εκθέσεων ως προς το περιεχόμενο όπως: α) η οργάνωση έκθεσης βάσει του καλλιτέχνη-προσώπου, β) η οργάνωση βάσει της χρονολογίας-περιόδου, γ) η οργάνωση βάσει κοινής θεματολογίας, δ) η οργάνωση βάσει χαρακτηριστικών που αναδεικνύουν μία κοινή ιδέα και νόημα κ.α.

Σήμερα, η δυναμική ενός επιμελητή μπορεί να επηρεάσει ακόμα και το πεδίο της τέχνης. Εξετάζοντας τα αποτελέσματα της πολύπλευρης σύγχρονης επιμέλειας είναι φανερό πως οι νέοι επιμελητές δύνανται μέσω της ερμηνείας και επανερμηνείας τους απέναντι στα έργα τέχνης να προσδώσουν σε αυτά μια άλλη σημασιολογική και εννοιολογική διάσταση. Επιπλέον, μέσω της Commissioning Art οι επιμελητές και οι καλλιτέχνες δείχνουν μία διάθεση να αλλάζουν ρόλους επηρεάζοντας εκ παραλλήλου με αμφίδρομο τρόπο τους τομείς της τέχνης και της επιμέλειας. Το φαινόμενο αυτό παρατηρήθηκε την δεκαετία του 1980 και από τις αρχές του 1990 οι καλλιτεχνικές πρακτικές άρχισαν να ενσωματώνουν τη στρατηγική της επιμέλειας, τη μεθοδολογία και τον σχεδιασμό της έκθεσης (O'Neil, 2012:103). Τέτοιου είδους συνεργασίες από τη μια έχουν πάντα κάτι καινούριο να δείξουν και από την άλλη επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την ιστορία της τέχνης (Buck & Mcclean, 2012:31).

Οι νέες τεχνολογίες έχουν προσφέρει πληθώρα επιλογών και δυνατοτήτων στους επιμελητές για την οργάνωση των εκθέσεων. Τα νέα μέσα κυριαρχούν στις σύγχρονες

⁷ <https://archive.ica.art/bulletin/emergence>

παρουσιάσεις και ενισχύουν την τάση των βιωματικών πολυαισθητηριακών ψηφιακών εκθέσεων με κέντρο τον ίδιο τον επισκέπτη και πολύ λιγότερο το ίδιο το έκθεμα καθεαυτό (το οποίο πολλές φορές απουσιάζει και εμφανίζεται μόνο η ψηφιακή απεικόνιση του, πχ. έκθεση Leonardo Da Vinci – 500 years of Genius ⁸στην Αθήνα). Η σύγχρονη επιμέλεια φαίνεται να επικεντρώνεται περισσότερο γύρω από έννοιες και νοήματα και λιγότερο γύρω από τα αντικείμενα. Η τεχνολογική ανάπτυξη στον τομέα της επικοινωνίας και τα μέσα δικτύωσης έφεραν στην πρώτη γραμμή τον λαϊκό διάλογο και τη δημοκρατική αξιολόγηση της μάζας απέναντι σε κοινωνικά ζητήματα. Το πολιτισμικό και πολιτιστικό γίνεσθαι έγινε πεδίο ανάλυσης και πολυφωνίας, με αποτέλεσμα να αναδειχτούν ανάγκες πιο εσωτερικές και προσωπικές. Η ανάγκη για ερμηνεία πάνω σε μία δομημένη βάση γεμάτη από βιώματα και εμπειρίες κάθε ατόμου, έγινε το νέο μοντέλο προσέγγισης των εκθεμάτων και των έργων τέχνης. Οι ψηφιακές παρουσιάσεις των εκθεμάτων ενθαρρύνουν την εναλλακτική θέαση τους, την διαφορετική προσέγγιση και ερμηνεία. Για παράδειγμα ο διαδραστικός ψηφιακός πίνακας της «Έναστρης νύχτας» του Βαν Γκογκ από τον Π. Βρέλλη ⁹που παρουσιάστηκε στο MOMA της Νέας Υόρκης το 2012. Ο ψηφιακός πίνακας εκτέθηκε δίπλα από τον πραγματικό πίνακα στο αμερικάνικο μουσείο. Ο επισκέπτης μπορούσε να επέμβει με τα χέρια του πάνω στον ψηφιακό πίνακα και να αλλάξει για λίγο τη σειρά των στοιχείων, τα χρώματα, τα σχήματα κτλ. Μέσα από τη διάδραση γινόταν αντιληπτό το ύφος του καλλιτέχνη και η τεχνοτροπία του έργου. Επίσης, ο επισκέπτης μπορούσε να κατανοήσει καλύτερα τις μικρές φόρμες του πίνακα, τη δύναμη των χρωμάτων, την ισορροπία της σύνθεσης κ.α. Ο ψηφιακός πίνακας όχι μόνο δεν επισκίασε τον πραγματικό, αλλά, αντιθέτως, συνέβαλλε στην ανάδειξη του πρωτότυπου, καθώς πολλές νέες απορίες δημιουργήθηκαν και το κοινό ανέτρεξε στον αυθεντικό πίνακα για να τις λύσει. Επιπλέον, η ψηφιακή απόδοση του βοήθησε στην ερμηνεία του έργου και προκάλεσε πληθώρα συναισθημάτων. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο ψηφιακός πίνακας αποτέλεσε πόλο έλξης επισκεπτών αλλά και το μοναδικό μέσο, ώστε κάποιος να καταφέρει να δει μία έναστρη νύχτα, όπως θα την έβλεπε ο Βαν Γκογκ. Τέλος, μέσα από την εμπειρία του επισκέπτη με το διαδραστικό έργο πιθανόν ο ίδιος να εξοικειώθηκε περισσότερο με την τέχνη και τα έργα του συγκεκριμένου καλλιτέχνη.

⁸ <http://www.leonardodavinci.gr/> τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

⁹ http://artof01.com/vrellis/works/starry_night.html τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

Οι ψηφιακές παρουσιάσεις και τα νέα μέσα μπορεί να φαίνονται ελκυστικά προς τους επιμελητές και ενδεχομένως να τους εξασφαλίζουν την προσέλευση του κοινού, ωστόσο το κόστος για την εφαρμογή τους δεν είναι αμελητέο. Επιπροσθέτως, η χρήση τους απαιτεί μία σχετική εμπειρία πάνω στην επιμέλεια, καθώς караδοκεί ο κίνδυνος αποπροσανατολισμού του κοινού από τα νέα μέσα. Μπορεί η τεχνολογική αιχμή και οι ψηφιακές παρουσιάσεις των έργων τέχνης να ενεργοποιούν την πολλαπλή αφήγηση, να αναδεικνύουν το όραμα και το κύρος του επιμελητή, να ενθουσιάζουν το κοινό, να έλκουν με την καινοτομία τους, να εξασφαλίζουν οικονομικούς πόρους στο μουσείο κ.α. ωστόσο, η χρήση και η επιλογή αυτών απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό και μελέτη. Εξάλλου για τον Storr (2015:14) καλές εκθέσεις είναι αυτές που προωθούν μία εμπειριστατωμένη άποψη, η οποία θα γίνει αφορμή για ανάλυση και κριτική από το κοινό. Στην κριτική αξιολόγηση θα συμπεριληφθούν επίσης η εκθεσιακή μεθοδολογία και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν από τον επιμελητή.

3.2 Νέοι Τρόποι και Μέσα για την Υλοποίηση

Εικονικών , Πολυμεσικών και Δυνητικών Εκθέσεων

Μέσα από Μελέτες Περίπτωσης.

Τα τελευταία χρόνια η εφαρμογή των νέων τεχνολογικών μέσων στις εκθέσεις έργων τέχνης συναντάται όλο και πιο συχνά. Μία νέα τάση, αυτή των πολυαισθητηριακών εκθεσιακών θεαμάτων φαίνεται να κερδίζει συνεχώς το ενδιαφέρον του κοινού όπως και οι εκθέσεις οι οποίες πραγματοποιούνται εντός του διαδικτύου. Σύμφωνα με τις Γκαζή & Νικηφορίδου (2008:377) υπάρχουν δύο είδη εκθέσεων με την συμβολή της τεχνολογίας. Το πρώτο είδος αφορά εκείνη την τεχνολογία η οποία πλαισιώνει το πραγματικό αντικείμενο έκθεμα, ενώ στο δεύτερο είδος έκθεσης η τεχνολογία αντικαθιστά τα εκθέματα (κυρίως με ψηφιακά ή ψηφιοποιημένα εκθέματα) με σκοπό να αναλυθούν έννοιες, ιδέες ή δύσκολα θέματα που δεν βασίζονται στην πραγματικότητα. Έτσι λοιπόν φαίνεται πως τα ψηφιακά εκθέματα αποκτούν δυναμική και αυτονομία. Δεν εμφανίζονται μόνο για να συμπληρώσουν το πρωτότυπο έργο τέχνης σε ένα μουσείο, αλλά μέσα σε ένα σύνολο ενεργειών και μέσων σε πραγματικό χώρο ή μέσα στον κυβερνοχώρο μπορούν να αποκτήσουν οντότητα και να αποτελέσουν τα βασικά στοιχεία του εκθεσιακού σεναρίου. Κατά τον Levy (1999:55), το ψηφιακό

έρευνα επιτρέπει νέους τύπους συλλογικής ανάγνωσης, γραφής, ερμηνείας, δράσης και τα μουσεία ολοένα και προωθούν τέτοιου είδους ερμηνευτικές προσεγγίσεις. Σ' αυτό το πλαίσιο της ψηφιοποιημένης μουσειακής πραγματικότητας μπορούν να παρουσιαστούν οι παρακάτω εκθέσεις:

A) Έκθεση “The Caravaggio experience”¹⁰

Η πολυμεσική έκθεση “The Caravaggio experience” που έλαβε χώρα το καλοκαίρι του 2015 στο Palazzo delle Esposizioni στη Ρώμη ήταν αφιερωμένη στο έργο του ιταλού καλλιτέχνη M. Caravaggio παρουσιάζοντας τα πιο χαρακτηριστικά έργα του. Η έκθεση ήταν μια συμπαραγωγή του Azienda Speciale Palexpo και Medialart, σε συνεργασία με τους Roma&Roma srl, υπεύθυνους του The Fake Factory's videoartists, με επιστημονικές συμβουλές από τον ιστορικό τέχνης Claudio Strinati. Η χρήση του συστήματος πολλαπλής προβολής Infinity Διαστάσεις Technology® το οποίο αναπαράγει τα έργα σε υψηλή ανάλυση (ULTRA HD) με το σύστημα προβολής συστήματος Canon Lcos projection system, χρησιμοποιήθηκε για την προβολή των έργων στους τοίχους, στην οροφή και στο δάπεδο του εκθεσιακού χώρου. Το πολυδιάστατο σύστημα DIMENSIONSTECHNOLOGY® δημιούργησε εντυπωσιακά δυναμικά περιβάλλοντα με την ελάχιστη περιβαλλοντική επίπτωση, καταλαμβάνοντας ελάχιστο χώρο στις εκθεσιακές εγκαταστάσεις. Το Infinity Dimensions είναι μία τεχνολογική πολυμεσική καινοτομία ιδιαίτερα κατάλληλη για εκθέσεις σε ιστορικά κτίρια όπως ανάκτορα, εκκλησίες, βιομηχανικές και αρχαιολογικές τοποθεσίες ή άλλα είδη χώρων με μεγάλο κτιριοδομικό όγκο. Το πρωτότυπο μουσικό θέμα ήταν του Stefano Saletti, ενώ τα αρώματα είχαν σχεδιαστεί και παρέχονταν από την Officina Profumo - Farmaceutica di Santa Maria Novella.

Η έκθεση αποτέλεσε μια δυναμική και πρωτότυπη πολυμεσική βιντεοεγκατάσταση που υιοθέτησε ένα νέο τρόπο προσέγγισης και παρουσίασης των έργων τέχνης. Στόχος των επιμελητών ήταν να εξερευνηθεί το έργο του καλλιτέχνη Michelangelo Merisida Caravaggio υπό μια άλλη οπτική γωνία που θα αναδείκνυε περισσότερα στοιχεία για τον ίδιο και την καλλιτεχνική του δράση. Η χρήση ενός προηγμένου συστήματος πολλαπλών προβολών σε μαζική κλίμακα, σε συνδυασμό με μια πρωτότυπη μουσική επένδυση και διαποτισμένη με αρώματα, συνεπήρε τους επισκέπτες σε ένα μοναδικό ταξίδι αισθήσεων με σκοπό τη συνολική βύθιση στην τέχνη του 17ου αιώνα. Η επίσκεψη είχε

¹⁰ <http://www.caravaggioexperience.it/en/> τελευταία ανάκτηση στις 29/12/2018

διάρκεια περίπου 48 λεπτά και διαρθρωνόταν σε οκτώ επιμέρους θεματικές ενότητες καθεμιά από τις οποίες «έθιγε» ένα χαρακτηριστικό θέμα στο έργο του Caravaggio: Φως, Ο γρίφος του Νάρκισσου, Νατουραλισμός, Θεατρικότητα, Βία, τόποι του Caravaggio, Μέδουσα, Η αθάνατη Τέχνη του Caravaggio.

Οι προσδοκίες των υπευθύνων ήταν κάθε επισκέπτης να αισθανθεί το αληθινό βάθος των έργων, από την αρχική σχεδίαση από τον καλλιτέχνη μέχρι την τελική τους φάση, ώστε να εμπεδωθεί με ψηφιακό και εύληπτο τρόπο το καλλιτεχνικό του ύφος και η τεχνοτροπία του. Η παρατήρηση και η εξερεύνηση των έργων μέσα από μια αδιάκοπη ροή συναισθημάτων, που προκλήθηκε από την αισθητηριακή τέρψη των ψηφιακών δράσεων, βοήθησε στο να σχεδιαστεί ένα ευρύτερο κοινό έργων τέχνης.

«Όταν βλέπετε μια έκθεση, βλέπετε τις εικόνες ή τα γλυπτά, από κάτω τις πληροφορίες από τις σημειώσεις και αυτό είναι όλο. Αντ' αυτού, υπάρχει ένα ερέθισμα εδώ. Οι εικόνες παρουσιάζονται σε εμάς σαν φαντάσματα, σα να πρόκειται για χαρακτήρες που προέρχονται από έναν μακρινό κόσμο και φτάνουν στο δικό μας χώρο και χρόνο», εξηγεί ο ιστορικός τέχνης C. Strinati ο οποίος συμβούλευσε τους επιμελητές της έκθεσης. Και συνέχισε, *«βγάζοντας τους χαρακτήρες από το γνήσιο περιεχόμενο –πλαίσιο μας δίνει μια τελείως διαφορετική οπτική του πίνακα και μεταμορφώνει την εμπειρία των θαυμαστών του καλλιτέχνη».*

Σύμφωνα με τον Στρινάτι, η τεχνική της μετακίνησης συγκεκριμένης εικόνας από το γνήσιο φόντο του πίνακα, όπως και έγινε στον Καραβάτζιο, δείχνει απίστευτα χρήσιμη στην κατανόηση από την μεριά του κοινού: *«Ο Caravaggio είναι ένας ζωγράφος των ανθρώπων, των χαρακτήρων. Και αυτό το είδος έκθεσης είναι σα να εστιάζεις με ένα μεγάλο φακό στους χαρακτήρες απομονώνοντάς τους από τα έργα που συνήθως βρίσκονται σε τέτοιες εκθέσεις. Αυτό δίνει την δυνατότητα στους ερευνητές ή ακόμα και τους σπουδαστές της Ιστορίας της Τέχνης να εστιάσουν την προσοχή τους σε συγκεκριμένες πληροφορίες τις οποίες παρατηρεί ο θεατής εκτός του φυσικού τους περιβάλλοντος, δηλαδή του αυθεντικού έργου τέχνης.»*

B) Έκθεση «Van Gogh Alive – The experience»

Το 2017 πραγματοποιήθηκε στο Μέγαρο Μουσικής Αθηνών η πολυμεσική έκθεση «Van Gogh Alive – The experience», ¹¹η οποία συγκέντρωσε περισσότερους από 200.000 επισκέπτες. Τρεις χιλιάδες πίνακες, σκίτσα αλλά και κινούμενες εικόνες του καλλιτέχνη

¹¹ <http://www.megaron.gr/default.asp?pid=5&la=1&evID=3837> τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

προβλήθηκαν από το σύστημα υψηλής τεχνολογίας SENSORY4™ σε τοίχους, κολώνες, οροφές και στο πάτωμα. Πολυκάναλοι προβολείς υψηλής ευκρίνειας με ήχο υψηλής πιστότητας δημιούργησαν μία τρισδιάστατη απεικόνιση στις επιφάνειες, προσφέροντας νέες οπτικές γωνίες και προοπτικές, αναδεικνύοντας το έργο του Βαν Γκογκ με έναν τελείως διαφορετικό τρόπο. Η πολυτροπική αφήγηση παρουσίασε το ιστορικό, κοινωνικό αλλά και πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο ο καλλιτέχνης δημιούργησε τα έργα του. Επίσης αναφέρθηκαν οι επιρροές που δέχτηκε, οι σκέψεις που έκανε, τα συναισθήματα του και σε γενικές γραμμές η έκθεση στο σύνολο της παρουσίασε όλο τον κόσμο του, δίνοντας μια σφαιρική εικόνα στον θεατή για τον καλλιτέχνη. Οι ψηφιακές εικόνες ταξίδεψαν τον θεατή στα μέρη που έζησε ο Βαν Γκογκ, δηλαδή στο Άμστερνταμ, στην Προβηγκία και στο Παρίσι. Επιπλέον, ο θεατής είχε την δυνατότητα να παρέμβει ο ίδιος στην έκθεση μέσω των social media σε πραγματικό χρόνο και χώρο κατά την διάρκεια της επίσκεψης του. Οι παρεμβάσεις του προβάλλονταν μέσα στην ίδια την έκθεση στο Facebook & Twitter, ενώ μπορούσαν να τις δουν και οι υπόλοιποι επισκέπτες με στόχο την αλληλεπίδραση και την επικοινωνία. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως η έκθεση περιλάμβανε ένα σύντομο εργαστήριο ζωγραφικής για τους επισκέπτες δίνοντας την ευκαιρία για μια βιωματική εμπειρία.

Γ) Έκθεση «Keys2Rome»

Τα τεχνολογικά μέσα, όπως είναι γνωστό, έχουν προσφέρει μία σειρά από οφέλη στην μουσειακή λειτουργία και την επιμέλεια εκθέσεων. Ένα ξεχωριστό παράδειγμα που αναδεικνύει την τεράστια χρησιμότητα των πολυμέσων και της τεχνολογίας είναι και η διεθνής έκθεση Keys2Rome¹² (Κλειδιά για την Ρώμη) η οποία πραγματοποιήθηκε το 2014, με αφητηρία την ομώνυμη πόλη και συνδέσεις με το Σεράγεβο, το Άμστερνταμ και την Αλεξάνδρεια. Η ιδιαιτερότητα της θεματικής έκθεσης έγκειται στο γεγονός πως χρησιμοποιήθηκε τεχνολογία αιχμής από τους επιμελητές-μουσειολόγους, για να παρουσιάσουν και να συνδέσουν όλες αυτές τις διαφορετικές κουλτούρες που αναπτύχθηκαν στα εδάφη της Ρωμαϊκής επικράτειας (δηλαδή στην Μεσόγειο, στις Κάτω Χώρες και στην Αίγυπτο) κατά την περίοδο αυτοκρατορίας του Αυγούστου. Η έκθεση συνδύασε τα πραγματικά αντικείμενα, με ψηφιακά αποκατασταθέντα 3D αντικείμενα και εικονικά περιβάλλοντα. Οι επισκέπτες μπορούσαν να ταξιδέψουν πίσω στο χρόνο, για να βρουν χαμένα αντικείμενα και να ανακαλύψουν περισσότερες

¹² <http://keys2rome.eu/eng/index.html> τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

πληροφορίες για τη ζωή των ιδιοκτητών τους. Η έκθεση περιλάμβανε επίσης το Digital Museum Expo: ένα εκθεσιακό περίπτερο στο οποίο παρουσιάστηκαν υπερσύγχρονα τεχνολογικά μέσα και εργαλεία εμπύθισης που δημιουργήθηκαν αποκλειστικά για μουσειακή χρήση. Στόχος του Digital Museum Expo το οποίο λειτούργησε υπό την αιγίδα του δικτύου V-MusT, ήταν να παρουσιάσει νέες και καινοτόμες τεχνολογίες για μουσεία, μνημεία και χώρους δίνοντας μία άλλη οπτική γωνία ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Για τον λόγο αυτό προσέφερε μια σειρά από παρουσιάσεις και εκπαιδευτικές συναντήσεις σχετικά με αυτές τις τεχνολογίες που εξηγούν τον τρόπο ενσωμάτωσής τους σε μουσεία και πολιτιστικούς φορείς.

Στην Ρώμη, η έκθεση πραγματοποιήθηκε στην Αγορά του Τραϊανού, ένα συγκρότημα κτιρίων δίπλα στο μουσείο των αυτοκρατορικών αγορών. Εκεί, κατά την διάρκεια της έκθεσης, παρουσιάστηκε η ιστορία του ρωμαϊκού πολιτισμού και της ποικιλομορφίας του, μέσα από τις χρονικές περιόδους της αυτοκρατορίας. Στη Μεγάλη Αίθουσα του Μουσείου, ένας χάρτης της πόλης, έδινε στον επισκέπτη την αίσθηση του "περπατήματος" στη Ρώμη πριν από δύο χιλιάδες χρόνια. Η αγορά του Αυγούστου, το Μουσολείο του, το Ara Pacis και άλλα μνημεία, έδειχναν να "βγαίνουν" από το χάρτη και μέσω εγκαταστάσεων πολυμέσων, οι επισκέπτες μπορούσαν να ακολουθήσουν την εξέλιξη τους προς τα πίσω με ακρίβεια. Δύο προτομές των μεγάλων προσωπικοτήτων της Ρωμαϊκής Δημοκρατίας εξιστορούσαν στρατηγικές και γεγονότα στο κοινό, μέσω της ψηφιακής απεικόνισης. Στο κέντρο της εμπειρίας του επισκέπτη υπήρχε ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο επέτρεπε στον χρήστη να εισέλθει σε μια τρισδιάστατη σκηνή της αγοράς του Αυγούστου. Εδώ μπορούσε να ανακαλύψει αντικείμενα από τη μόνιμη συλλογή του μουσείου στο αρχικό τους πλαίσιο. Οι ψηφιακοί πίνακες καθώς και τα βίντεο απεικόνιζαν τις επιστημονικές καινοτομίες και τις τελευταίες ανασκαφές, παρουσιάζοντας τη διεξαγόμενη έρευνα των αρχαιολόγων στη Ρώμη.

Στο Σεράγεβο, η έκθεση έλαβε χώρα στο Δημαρχείο Vijecnica όπου ο εξαγωνικός χώρος της κύριας αίθουσας φιλοξένησε τα εκθέματα και τις παρακείμενες ψηφιακές παρουσιάσεις, ενώ στο Άμστερνταμ, η έκθεση πραγματοποιήθηκε στο Μουσείο Allard Pierson, το αρχαιολογικό μουσείο του Πανεπιστημίου του Άμστερνταμ. Κάθε επισκέπτης είχε μια κάρτα κλειδί με την οποία μπορούσε να εισέλθει σε ένα εικονικό μενού πλοήγησης σε επίπεδη οθόνη και μέσω αυτής είχε την δυνατότητα να εξερευνήσει αντικείμενα και τοποθεσίες στις Κάτω Χώρες, με εμφανείς επιρροές από την Ρωμαϊκή κουλτούρα. Επιπλέον διαδραστικά εκθέματα παρουσίαζαν στο κοινό ψηφιακές

απεικονίσεις κτιρίων, αντικειμένων, εργαλείων κ.α. και συμπλήρωναν γνωστικά τις τρισδιάστατες μακέτες. Στην ίδια έκθεση κάθε επισκέπτης κάνοντας προβολή μιας δέσμης φωτός από ειδικό φακό πάνω σε πραγματικό έκθεμα όπως λ.χ. μια ζωφόρο, είχε την ευκαιρία να δει τους χρωματισμούς της αλλά και ολόκληρες τις μορφές με λεπτομέρειες. Η θεματολογία της έκθεσης στο Άμστερνταμ επικεντρώθηκε σε οκτώ κατηγορίες: τα τρόφιμα, τη στέγαση, τη θρησκεία, την ταφή, την ένδυση, τη διασκέδαση, το εμπόριο και τη στράτευση, επιλέγοντας για κάθε κατηγορία τρία βασικά αντικείμενα από την Μεσόγειο, τις Κάτω Χώρες και την Αίγυπτο. Στην Αλεξάνδρεια, η έκθεση φιλοξενήθηκε στη Νέα Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας. Οι επισκέπτες μπορούσαν να ταξιδέψουν πίσω στο χρόνο τον 2ο αιώνα στο ιερό του Σέραπιδος (ελληνοαιγύπτιος προστάτης της Αλεξάνδρειας) και στο λιμάνι της Αλεξάνδρειας τον 3ο και 6ο αιώνα μ.Χ. εξερευνώντας αντικείμενα, κοσμήματα, πάπυρους και αγάλματα.

Οι παραπάνω εκθέσεις οι οποίες υλοποιήθηκαν στην τελευταία τετραετία αποδεικνύουν μία νέα τάση στην παρουσίαση των έργων τέχνης, των αρχαιοτήτων και της ιστορίας. Η χρήση των πολυμέσων όχι μόνο ως ερμηνευτικά εργαλεία αλλά ως αποκλειστικά μέσα παρουσίασης των εκθεμάτων σε συνδυασμό με το διαδίκτυο, τα διαδραστικά μέσα, την εικονική περιήγηση, τις συσκευές εμπύθισης κ.α. τεχνολογικά εργαλεία δείχνουν ελκυστικά στην αντίληψη του σύγχρονου κοινού. Αυτή η νέα προσέγγιση των εκθεμάτων φαίνεται να είναι αρκετά δημοφιλής προς τους επισκέπτες διότι ενισχύει περισσότερο την βιωματική επεξεργασία με ψυχαγωγικό και ευχάριστο τρόπο. Ο πολυμεσικός, τεχνολογικός χαρακτήρας αυτών των εκθέσεων δίνει τη δυνατότητα στο κοινό να ενεργοποιεί όλες τις αισθήσεις του κατά την διάρκεια της επίσκεψης και να προκαλεί την ενεργητικότερη συμμετοχή του αποσπώντας μια δυναμική εμπειρία. Επίσης τέτοιου είδους εκθέσεις φαίνεται να ικανοποιούν διάφορους τύπους νοημοσύνης και γνώσης δίνοντας την δυνατότητα διαμόρφωσης εξατομικευμένης επίσκεψης σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα και την διάθεση του επισκέπτη (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2008:376). Επιπλέον η χρήση των πολυμέσων σε μία έκθεση δίνει στους υπεύθυνους του μουσείου την δυνατότητα να αξιοποιήσουν ποικίλα τεκμήρια (εικόνα, ήχος, βίντεο κ.α.) με τον ελάχιστο δυνατό χώρο προσφέροντας την ευκαιρία για άπλετο εικονικό εκθεσιακό χώρο άνευ περιορισμών. Επίσης οι πολυμεσικές εκθέσεις παρέχουν την δυνατότητα συνεχούς εμπλουτισμού του περιεχόμενου τους, την ευκολία προσέγγισης ιδιαίτερων θεμάτων, την ευχέρεια αφήγησης μιας ιστορίας που δεν μπορεί να ειπωθεί με

άλλο τρόπο, την προσέγγιση πολλαπλής ερμηνείας κ.α. (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2008:376).

Κεφάλαιο 4

Η Ανταπόκριση του Κοινού

Απέναντι στις Ψηφιακές

Παρουσιάσεις των Έργων

Τέχνης.

Σύμφωνα με την Μπούνια (2014:231) οι νέες τεχνολογίες και η σταδιακή εισαγωγή τους στις μουσειακές εργασίες βοηθούν στη διαφορετική προσέγγιση του παρελθόντος, των αντικειμένων, της ιστορίας κ.α. Επίσης οι νέες τεχνολογίες συμβάλλουν θετικά και ενθαρρύνουν το κοινό να συμμετέχει ολοένα και περισσότερο στις μουσειακές δράσεις αποκαθλώνοντας τρόπον τινά, τις έννοιες «αυθεντικότητα» και «μοναδικότητα» που κυριαρχούσαν στα αντικειμενοκεντρικά μουσεία των προηγούμενων δεκαετιών. Επιπλέον, οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν άπειρες δυνατότητες για πολλαπλές αναγνώσεις των εκθεμάτων, με αποτέλεσμα να προκύπτει ένας πλουραλισμός γνώσης και νέων εμπειριών. Οι διαφορετικές και εναλλακτικές εκθεσιακές παρουσιάσεις φαίνεται πως κεντρίζουν το ενδιαφέρον των επισκεπτών οι οποίοι στην συνέχεια δημιουργούν μία πιο σταθερή σχέση με το μουσείο. Τέλος η αλλότροπη εκθεσιακή αφήγηση δίνει το κίνητρο στον επισκέπτη να παρατηρήσει, να σκεφτεί και να αντιληφθεί διαφορετικά ένα αντικείμενο ή ένα έργο τέχνης βάση των προσωπικών του βιωμάτων και πεποιθήσεων. Η προώθηση του διαφορετικού τρόπου σκέψης ο οποίος ενθαρρύνεται από τους σημερινούς επαγγελματίες των μουσείων φαίνεται να αποτελεί την βάση μιας δημοκρατικής πολυφωνίας. Παρακάτω ακολουθούν κάποια παραδείγματα που φανερώνουν την ανταπόκριση του κοινού απέναντι στις ψηφιακές εκθέσεις:

- **1993, Πινακοθήκη του ONTARIO: Πείραμα Clarkson & Worts «The animated Muse»**

Τον Ιανουάριο του 1993, μια πειραματική έκθεση άνοιξε στην καναδική συλλογή της Πινακοθήκης του Οντάριο στο Τορόντο (AGO). Στόχος ήταν η εξερεύνηση σε βάθος και η απόδοση ερμηνείας ενός ζωγραφικού πίνακα σε ένα περίπτερο με καθίσματα για δύο επισκέπτες και το έργο τέχνης τοποθετημένο απέναντι τους. Ο πίνακας ήταν «Το φράγμα Beaver», ένα τοπίο ζωγραφισμένο το 1919 από τον καναδό καλλιτέχνη J.E.H. MacDonald . Στο περίπτερο υπήρχαν ακουστικά και touchpad για την επιλογή μεταξύ τριών προγραμμάτων ήχου. Το πρώτο πρόγραμμα παρείχε μια εισαγωγή ενός επιμελητή γύρω από την ζωγραφική. Το δεύτερο πρόγραμμα επιχειρούσε τη σκιαγράφιση του χαρακτήρα και της προσωπικότητας του καλλιτέχνη, χρησιμοποιώντας τα λόγια των φίλων και συγγενών του. Το τρίτο μέρος, η «Άσκηση της Εξερεύνησης» αποτελούσε την καρδιά του πειράματος. Διαρκούσε 12 λεπτά και ενέπλεκε τον επισκέπτη σε μια δημιουργική διαδικασία με τις εικόνες του πίνακα. Μετά από μια ολιγόλεπτη παύση, οι θεατές χρησιμοποιούσαν την φαντασία τους, για να αναλύσουν την εικόνα και να αναγνωρίσουν χρώματα και σχήματα σε αυτήν. Στο τέλος, οι επισκέπτες περιέγραψαν την εμπειρία τους με λέξεις, εικόνες ή και τα δύο, σε μια κάρτα.

Η επιτυχία του πειράματος έγκειται στο γεγονός ότι οι επισκέπτες άλλαξαν γνώμη απέναντι στο συγκεκριμένο έργο το οποίο φάνταζε για πολλούς αδιάφορο, και με τη βοήθεια αφενός των νέων μέσων και αφετέρου της διαφορετικής προσέγγισης του από την μεριά των επιμελητών, εντέλει κατέστη ελκυστικό και ενδιαφέρον.

- **Η περίπτωση του Frye museum στο Σιάτλ**

Το Fryemuseum (ιδρύθηκε το 1952 στο Σιάτλ των Ηνωμ. Πολιτειών της Αμερικής) διοργάνωσε το 2014 μια πρωτοποριακή έκθεση με τίτλο #SocialMedium¹³. Σε αυτήν την έκθεση την επιμέλεια είχε το κοινό και όχι το προσωπικό του μουσείου. Η συμμετοχή στην επιμέλεια της έκθεσης είχε ως βασική προϋπόθεση την ψηφοφορία των καλύτερων έργων μέσω των κοινωνικών δικτύων. Το μουσείο διέθεσε τα 232 έργα της συλλογής του για ψηφοφορία προς το κοινό σε ψηφιακή μορφή στο Facebook, το Pinterest και Tumblr. Από αυτά επιλέχθηκαν βάσει των ψήφων που έλαβαν 41 πίνακες που εκτέθηκαν στο μουσείο από τις 4 Οκτωβρίου του 2014 μέχρι τις 4 Ιανουαρίου του 2015.

¹³ <https://fryemuseum.org/exhibition/5631/> τελευταία ανάκτηση στις 9/12/2018

Στη διαδικασία της ψηφοφορίας συμμετείχαν 4.468 άτομα από όλη την υφήλιο και τα ονόματα των ερασιτεχνών επιμελητών αναρτήθηκαν σε κεντρικό τοίχο της έκθεσης. Η ιδέα μιας έκθεσης η οποία διαρθρώνεται από τις προτιμήσεις του κοινού ήταν της γενικής διευθύντριας και επιμελήτριας του μουσείου J.B. Danzker. Η σημασία αυτής της δράσης έγκειται στο γεγονός πως επιδίωξε και κατάφερε να θέσει τη συλλογή του μουσείου σε ένα παγκόσμιο ηλεκτρονικό δίκτυο, στο οποίο συμμετείχαν άνθρωποι που διαφέρουν σε κουλτούρα και πολιτισμικό κεφάλαιο, σε κοινό χωρόχρονο. Μέσα σε αυτή τη διεθνή πλατφόρμα, ο κάθε συμμετέχοντας είχε την ευκαιρία να αλληλεπιδράσει με τους υπόλοιπους, να σχολιάσει τους πίνακες που είχαν αναρτηθεί ή να διαβάσει τις ερμηνείες και τα σχόλια άλλων. Συνεπώς, με αυτή την πρωτοβουλία, πέραν της ανάδειξης της μουσειακής συλλογής, προωθήθηκε και η κοινωνικοποίηση του διαδικτυακού κοινού που συμμετείχε σε διαδικτυακές συζητήσεις γύρω από τα ψηφιακά εκθέματα. Η φύση των μέσων δικτύωσης έχει σαν στόχο την κοινωνικοποίηση των ατόμων και τη συμμετοχή τους σε ομάδες διάδρασης που περιλαμβάνουν ποικίλα στοιχεία και ιδιότητες. Αυτός είναι ένας στόχος που δε διαφέρει από αυτόν που έχουν θεσπίσει τα μουσεία για το κοινό τους. Ακόμα μέσα από αυτή τη διαδικασία έγιναν γνωστά καλλιτέχνες και έργα τα οποία ήταν περισσότερο οικεία στο φιλότεχνο κοινό. Με τη βοήθεια της τεχνολογίας και της ψηφιοποίησης, το σφιχτό πλαίσιο επικοινωνίας των μουσείων τέχνης με το κοινό τους φαίνεται να μπορεί να μετασχηματιστεί σε μια ανοιχτή πλατφόρμα καταγραφής δημοκρατικών απόψεων που θα ενδυναμώσει τη βιωσιμότητα των ιδρυμάτων στο μέλλον.

Το Fryemuseum προσέφερε έναν εναλλακτικό τρόπο προσέγγισης του κοινού μέσω της τεχνολογίας και των μέσων δικτύωσης με μεγάλη απήχηση. Ακολουθώντας τις σύγχρονες τάσεις της εποχής, που θέτουν τον άνθρωπο στο κέντρο της τεχνολογίας, ανέδειξε την ψηφιακή του συλλογή κερδίζοντας έτσι ένα μεγάλο μέρος κοινού που πρωτίτερα αγνοούσε την ύπαρξη του. Συγχρόνως εκτέλεσε το εκπαιδευτικό έργο του προς την κοινωνία, αφού τα έργα τέχνης της συλλογής του θεάθηκαν σε οθόνες Η/Υ συνανθρώπων μας που υστερούν σε πολιτισμικό κεφάλαιο και ουδεμία σχέση έχουν με την τέχνη. Ακόμα αναδείχτηκαν η κοινωνικοποίηση των συμμετεχόντων και η προσωπική ερμηνεία τους για τα έργα τέχνης της συλλογής.

4.1 Η Αισθητική Εμπειρία των Θεατών σ' ένα Ψηφιακό Μουσειακό Περιβάλλον και σ' ένα Εικονικό – Δυνητικό Μουσείο.

Η επίσκεψη σε ένα μουσείο τέχνης για πολλούς δεν είναι μία εύκολη διαδικασία. Έχει παρατηρηθεί πως συγκεκριμένο κοινό επισκέπτεται τέτοιου είδους μουσεία και πιθανόν αυτό να οφείλεται στο γεγονός πως η τέχνη και τα έργα της δεν είναι κατανοητά και ελκυστικά προς όλους. Η τέχνη όπως και τα μνημεία ή οι αρχαιότητες, αποτελεί μέσο ιστορικής και χρονικής τεκμηρίωσης της ανθρώπινης ύπαρξης και δράσης, αλλά δεν αντιμετωπίζεται με αυτό το σκεπτικό. Αντιθέτως, συχνά αντιμετωπίζεται ως μια ελιτιστική απασχόληση των λίγων και τα έργα της γίνονται αντιληπτά και αποδεκτά από μία μικρή μερίδα ανθρώπων. Επομένως, είναι ευνόητο πως τα μουσεία ποτέ δεν κατάφεραν να ανταγωνιστούν άλλους φορείς στη διεκδίκηση του ελεύθερου χρόνου των ατόμων της σύγχρονης κοινωνίας με απόλυτη επιτυχία (πχ. τον κινηματογράφο). Ο Μπαντιμαρούδης (2011:98) διαχωρίζει τους οργανισμούς που προσφέρουν ψυχαγωγία σε δύο κατηγορίες. Η πρώτη περιλαμβάνει οργανισμούς ορθολογικής ψυχαγωγίας όπως τα μουσεία, τα θέατρα, τα πολιτιστικά ιδρύματα κ.α., ενώ η δεύτερη περιλαμβάνει οργανισμούς δημοφιλούς ψυχαγωγίας όπως η τηλεόραση, ο κινηματογράφος, το ραδιόφωνο, τα ψηφιακά παιχνίδια κ.α. Η ένταξη των νέων τεχνολογιών σε οργανισμούς ορθολογικής ψυχαγωγίας (εν προκειμένω στα μουσεία) μοιραίως μετασημάτισε τις υπηρεσίες τους προς το κοινό, από απλώς γνωστικές σε έναν συνδυασμό γνώσης και ψυχαγωγίας με δημοφιλή μέσα, κατορθώνοντας έτσι τα μουσεία τα τελευταία χρόνια να σημειώνουν μεγάλη επισκεψιμότητα. Για παράδειγμα από το 2013 μέχρι το 2018 το Β' τρίμηνο (Απρίλιος, Μάιος και Ιούνιος) σε σύνολο πενταετίας έδειξε πως η επισκεψιμότητα στα μουσεία αυξήθηκε κατά 70% (πηγή: ΕΛΣΤΑΤ) γεγονός που ενθάρρυνε και συνεχίζει να ενθαρρύνει τις αλλαγές στα παραδοσιακά μουσειακά περιβάλλοντα των ελληνικών μουσείων. Στόχος των σημερινών μουσείων είναι η προσφορά μιας μοναδικής εμπειρίας με γνωσιακό και συναισθηματικό όφελος. Όμως, για να συμβεί αυτό θα πρέπει η μουσειακή εμπειρία να είναι η κατάληξη μιας δυναμικής αισθητικής εμπειρίας, μίας ανάγνωσης του περιεχόμενου της συλλογής του μουσείου που θα ικανοποιήσει κατά το μέγιστο τον επισκέπτη. Ως αισθητική εμπειρία μπορεί να ειπωθεί η συναισθηματική – γνωστική διαδικασία της παρατήρησης και επεξεργασίας

ενός έργου τέχνης από τον θεατή σε βάθος. Για τον Goodman (2005:333) το συναίσθημα είναι αυτό που βοηθά τον θεατή να κατανοήσει τις ιδιότητες και το περιεχόμενο ενός έργου κατά την διάρκεια της αισθητικής εμπειρίας. Επομένως, η αισθητική εμπειρία προϋποθέτει την ύπαρξη νόησης- κατανόησης και την ικανότητα βίωσης συναισθημάτων σε ένα βαθμό, προκειμένου να αναδειχτεί. Η αισθητική εμπειρία είναι δυναμική, εξελίσσεται και η ένταση της εξαρτάται αποκλειστικά από τις εμπειρίες, την αντίληψη, την ιδεολογία, την μόρφωση κ.α. του ατόμου.

Όπως ειπώθηκε και παραπάνω η αισθητική εμπειρία είναι τρόπον τινά, η κατάληξη της παρατήρησης του υποκειμένου στο αντικείμενο. Ως αντικείμενα εδώ θεωρούνται τα έργα τέχνης τα οποία στη σύγχρονη εποχή παρουσιάζονται στο κοινό είτε δια ζώσης είτε μέσω της τεχνολογίας, π.χ. με εκτύπωση, με ψηφιακή απεικόνιση, με προβολή σε οθόνες, με τρισδιάστατη υπόσταση, με εικονική περιήγηση κ.α. Για τη διαμόρφωση της αισθητικής εμπειρίας φαίνεται πως και το μέσο παρουσίασης του αντικειμένου έχει σημασία για τον αποδέκτη. Αυτό προκύπτει από τη σύγκριση της επισκεψιμότητας ανάμεσα σε μουσεία που εφαρμόζουν τις νέες τεχνολογίες και σε αυτά που διατηρούν την παραδοσιακή μορφή τους. Θα ήταν λάθος να θεωρηθεί πως το μέσο παρουσίασης είναι ο αποκλειστικός λόγος που διαμορφώνει την επισκεψιμότητα, αλλά δεν παύει να είναι ένας αρκετά σημαντικός παράγοντας που την επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό. Αποδεχόμενοι λοιπόν πως η αισθητική εμπειρία διαμορφώνεται με διαφορετικό τρόπο και ένταση από μέσο σε μέσο, πάντα σε συνάρτηση με το υποκείμενο, έχει ενδιαφέρον η σκιαγράφηση της συγκρίνοντας το ψηφιακό με το εικονικό μουσειακό περιβάλλον.

- **Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης»**

Το 2008 εγκαινιάζεται στην Λέσβο το πρώτο Ψηφιακό Μουσείο Τέχνης ¹⁴στην Ελλάδα που αφορά το έργο και τη ζωή του ζωγράφου Γ. Ιακωβίδη (1853-1932). Για την ίδρυση του καινοτόμου μουσείου συνεργάστηκαν εξειδικευμένοι επαγγελματίες οι οποίοι αξιοποίησαν τις νέες τεχνολογίες της πληροφορικής και της επικοινωνίας για να προβάλλουν με άμεσο και ζωντανό τρόπο την προσωπικότητα και το έργο του καλλιτέχνη. Έμφαση δόθηκε στη σύνδεση της τέχνης με την τεχνολογία προκειμένου να έχουν οι επισκέπτες μια μοναδική εικαστική εμπειρία. Το κοινό έχοντας στην διάθεσή του μια μεγάλη ποικιλία ηλεκτρονικών συστημάτων ψηφιακής προβολής και διάδρασης, όπως οθόνες TFT, οθόνες touch screen, δίγλωσσα panels, ενσωματωμένες και

¹⁴ <http://www.lesvosgreece.gr/el/psifiako-moyseio-georgios-iakovidis> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

φωτιζόμενες έγχρωμες διαφάνειες, οθόνες κινηματογραφικής προβολής και ολογραφικών παραστάσεων, έχει την δυνατότητα να αντιληφθεί, να παρατηρήσει και να απολαύσει τα έργα του Ιακωβίδη με ποικιλότητα και πολυαισθητηριακή προσέγγιση. Ολόκληρο το Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης» αποτελεί προσομοίωση ενός πραγματικού Μουσείου με πολλαπλές λειτουργίες και δυνατότητες και ο χώρος του διαρθρώνεται σε τρία επίπεδα:

α) Στο ισόγειο παρουσιάζεται η ζωή και το έργο του καλλιτέχνη μέσα από οργανωμένες θεματικές ενότητες, με έγκυρη επιστημονική τεκμηρίωση και ανάλυση. Την πληροφόρηση του κοινού συμπληρώνει ένα διαδραστικό χρονολόγιο που εστιάζει σε σημαντικά γεγονότα της προσωπικής ζωής και της δημιουργικής πορείας του Ιακωβίδη.

β) Ο πρώτος όροφος είναι αφιερωμένος στα έργα του Ιακωβίδη. Εδώ το έργο αναλύεται και ερμηνεύεται μέσα από κινούμενα γραφικά σε οθόνες (animations) αλλά και σε οθόνες αφής (touch screen).

γ) Ο υπόγειος χώρος προσφέρεται για εκπαιδευτικές δραστηριότητες προσελκύνοντας οργανωμένες ομάδες κοινού από σχολεία, ειδικές και ευπαθείς ομάδες κ.α. Στον υπόγειο χώρο επίσης προβάλλεται το εκπαιδευτικό CD ROM «Στο ατελιέ του Ζωγράφου Γεωργίου Ιακωβίδη». Με απλή γλώσσα και δομή αλλά και με ελκυστικά διαδραστικά «εργαλεία» και παιχνίδια, η εφαρμογή αυτή αναλαμβάνει να μυήσει τους μικρούς φίλους του Ψηφιακού Μουσείου στο έργο του Ιακωβίδη, να τους αποκαλύψει τους σημαντικότερους σταθμούς της ζωής και της καλλιτεχνικής του πορείας και να τους ψυχαγωγήσει δημιουργικά.

Σύμφωνα με την ιστορικό τέχνης Μεντζαφού-Πολύζου και υπεύθυνη της μουσειολογικής μελέτης του ψηφιακού μουσείου «Γεώργιος Ιακωβίδης» το προαναφερόμενο μουσείο διαμορφώθηκε σε τρία επίπεδα προς διευκόλυνση του κοινού. Επίσης για τους επισκέπτες που δεν έχουν εξοικειωθεί με την τεχνολογία υπάρχουν εικόνες έργων του Ιακωβίδη σε διαφάνειες σε συνδυασμό με κείμενα για πλήρη ενημέρωση. Αυτό που επιτυγχάνει η μόνιμη έκθεση του μουσείου είναι μια κλιμακωτή προσέγγιση της παρουσίασης των έργων και της ερμηνείας τους με πολλά επίπεδα πληροφόρησης, αντίστοιχη του επιπέδου γνώσης κάθε επισκέπτη γύρω από την ζωγραφική τέχνη και το έργο του Ιακωβίδη. Ωστόσο, η ψηφιακή απεικόνιση και η εφαρμογή της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται σχεδόν εξ ολοκλήρου για την παρουσίαση των έργων στο συγκεκριμένο μουσείο, αποτελεί μία διαφορετική προσέγγιση της ζωγραφικής τέχνης, η οποία ανταποκρίνεται στις σύγχρονες ανάγκες

των ανθρώπων και στον τρόπο που διαρθρώνεται η επικοινωνία σήμερα. Όπως αναφέρει η Χαραλαμπίδου-Διβάνη, υπεύθυνη του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού της έκθεσης: «Η εφαρμογή της ψηφιακής τεχνολογίας για την παρουσίαση του έργου του Ιακωβίδη, αναδεικνύει την ψηφιακή εικόνα ως το σύγχρονο μέσο αναπαράστασης - και η προβολή του ως βασικού στοιχείου συγκρότησης του Μουσείου, στοχεύει σε μία νέα επικοινωνιακή σχέση του θεατή με το περιεχόμενο» (σελ. 20).¹⁵

- **Δυνητικό Μουσείο Κυπριακής Τέχνης**

Το 2015 παρουσιάστηκε το πρώτο Δυνητικό Μουσείο Νεότερης και Σύγχρονης Κυπριακής Τέχνης¹⁶, ένα καινοτόμο εγχείρημα το οποίο δίνει την ευκαιρία σε απομακρυσμένους χρήστες και όχι μόνο, να γνωρίσουν την Κυπριακή Τέχνη μέσα από έργα καλλιτεχνών που γεννήθηκαν μεταξύ του 1870 και του 1920 («Α' γενιά Κυπρίων Καλλιτεχνών», Ελληνοκυπρίων και Τουρκοκυπρίων). Για τον σκοπό αυτό επιλέχθηκαν έργα των Ν. Νικολαΐδη, Α. Θυμόπουλου, Β. Βρυωνίδη, Μ. Κάσιαλου, Ι. Κισσονέργη, Τ. Φραγκούδη κ.α.

Ο Δυνητικός Περίπατος με τίτλο “Ανάμεσα σε Ανατολή και Δύση: Όψεις της Α' γενιάς Κυπρίων καλλιτεχνών” πραγματοποιείται αποκλειστικά μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο χρήστης - περιηγητής μπορεί να πλοηγηθεί στο χώρο του Αρχοντικού Χατζηγεωργάκη Κορνέσιου τόσο στον εσωτερικό όσο και στον εξωτερικό του χώρο. Με ειδικό χάρτη κάτοψης που τον κατευθύνει στα διάφορα δωμάτια του Αρχοντικού, με γκαλερί των χώρων για εξατομικευμένη επιλογή ή με βέλη κατεύθυνσης, ο χρήστης μπορεί να δει τους πίνακες εκτιθέμενους στο Αρχοντικό, αλλά και να επιλέξει να τους φέρει κοντά, πατώντας πάνω σε καθέναν από αυτούς προκειμένου να θαυμάσει κάθε λεπτομέρεια του χρώματος και του περιεχομένου του. Ανοίγοντας έναν πίνακα ταυτοχρόνως αναδύεται ένα παράθυρο με πληροφόρηση γύρω από τον καλλιτέχνη, τη ζωή και το έργο του. Όλος ο δυνητικός περίπατος συνοδεύεται από μουσική και το πρόγραμμα περιήγησης είναι αρκετά εύκολο στη διαχείριση και την απόκριση του.

Τόσο στο ψηφιακό μουσείο «Γ. Ιακωβίδη» όσο και στο «Δυνητικό Μουσείο Κυπριακής Τέχνης» τα έργα τέχνης παρουσιάζονται μέσω των νέων τεχνολογιών και όχι εκ του φυσικού (οι ψηφιακές και εικονικές αποδόσεις τους δεν ακολουθούν ούτε το πραγματικό μέγεθός τους). Και στις δύο περιπτώσεις ο επισκέπτης μπορεί να

¹⁵ <http://nikopapafoundation.com/images/oldstories/pdfs/epi13.pdf> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

¹⁶ <http://virtualartmuseumcy.com/> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

ενημερωθεί για το περιεχόμενο, τη χρονική περίοδο, το ύφος κ.α. του έργου με συνοδευτικά κείμενα. Επίσης, ο επισκέπτης – χρήστης είναι σε θέση να διαμορφώσει ο ίδιος την πορεία της επίσκεψης και τη διάρκεια της. Η διαφορά στις συνθήκες «επίσκεψης» είναι πως στο μουσείο του Ιακωβίδη απαιτείται φυσική παρουσία, ενώ για το Δυνητικό Μουσείο απαιτείται πρόσβαση σε ηλεκτρονικό υπολογιστή και σχετική γνώση χειρισμού του. Όσον αφορά την αισθητική εμπειρία, στο μουσείο του Ιακωβίδη ο επισκέπτης έχει την ευκαιρία να νιώσει περισσότερο ενεργός απέναντι στα ψηφιακά εκθέματα, διότι σημειώνεται σωματική κίνηση και δράση του υποκειμένου μέσα σε ένα πραγματικό μουσειακό περιβάλλον, το οποίο στην προκειμένη περίπτωση ήταν και η κατοικία του καλλιτέχνη (δημιουργώντας εκ παραλλήλου και ένα συναισθηματικό περιβάλλον στον επισκέπτη). Επιπλέον, η ψηφιακή απεικόνιση των έργων τοποθετημένα με εκθεσιακή λογική δίνει την αίσθηση της πραγματικής έκθεσης, ενώ το ίδιο το μέσο έλκει το κοινό λόγω της καινοτομίας του. Στο μουσείο του Ιακωβίδη ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα να επικοινωνήσει με άλλους επισκέπτες και με το προσωπικό του μουσείου πάνω σε θέματα της έκθεσης και του μουσείου, ενδυναμώνοντας την αισθητική εμπειρία του, καθώς η κοινωνικοποίηση και η ανταλλαγή απόψεων ενισχύουν τις πρότερες γνώσεις. Επίσης, οι διαδραστικές οθόνες και οι οθόνες αφής δίνουν την εντύπωση στον επισκέπτη πως μπορεί να επέμβει ο ίδιος στο έκθεμα και στο υλικό που το συνοδεύει ενθαρρύνοντας την αυτενέργεια και αυξάνοντας το ενδιαφέρον του για το ψηφιακό έκθεμα. Συνακολούθως το τεχνολογικό ενδιαφέρον θα ωφελήσει τη γνωστική διαδικασία και θα εμπλουτίσει τη σχέση του υποκειμένου με την τέχνη και συγκεκριμένα με τα έργα του Ιακωβίδη. Δηλαδή μέσω της ψηφιακής ανάγνωσης η οποία μπορεί να αποτελεί και την αφορμή για την επίσκεψη (αναφερόμενη σε ένα ευρύ κοινό και όχι σε ένα ειδικό περιορισμένο κοινό) ο επισκέπτης θα γνωρίσει τον δημιουργό και τα έργα του ενισχύοντας την εξοικείωση του με το πεδίο της τέχνης. Επομένως, η αισθητική εμπειρία μέσα σ' ένα ψηφιακό μουσειακό περιβάλλον μπορεί να χαρακτηριστεί πιο άμεση και εποικοδομητική εν αντιθέσει με την αισθητική εμπειρία η οποία διαμορφώνεται σ' ένα εικονικό και δυνητικό περιβάλλον από απομακρυσμένη χρήση.

Η πρόσβαση σε ένα δυνητικό – εικονικό μουσείο παρόλο που είναι ανοικτή και συνήθως δωρεάν για όλους, προϋποθέτει τη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή. Για το λόγο αυτό δεν είναι δεδομένη η διαδικτυακή επισκεψιμότητα σε αυτά. Επιπροσθέτως, τα εικονικά και ηλεκτρονικά μουσεία, ενώ απευθύνονται στην μάζα, η περιήγηση σε

αυτά γίνεται μεμονωμένα από τους χρήστες – επισκέπτες μην έχοντας την δυνατότητα να επικοινωνήσουν δια ζώσης με άλλους επισκέπτες (αν και κάποια μουσεία διαθέτουν on line πλατφόρμα συνομιλίας με άλλους χρήστες, η πραγματική επικοινωνία δεν αντικαθίσταται). Η αισθητική εμπειρία μέσω της εικονικής περιήγησης σε ένα δυνητικό μουσείο με απομακρυσμένη πρόσβαση από ηλεκτρονικό υπολογιστή φαίνεται πως είναι αρκετά περιορισμένη σε δυναμική λόγω συνθηκών. Η θέαση έργων τέχνης μέσω της οθόνης ενός υπολογιστή ή τάμπλετ ενδέχεται να αποπροσανατολίσει τον επισκέπτη και να σχηματίσει λανθασμένη αντίληψη επ’ αυτού και αυτό οφείλεται στο γεγονός πως ο επισκέπτης δεν έχει σαφή εικόνα για το έργο. Οι διαστάσεις, η υφή, τα χρώματα, η τεχνοτροπία και άλλα χαρακτηριστικά του έργου τέχνης πιθανόν διαφοροποιούνται σε μια οικιακή οθόνη υπολογιστή από την πραγματικότητα και ίσως να σημειώνεται έλλειψη πιστότητας αυτών. Επιπλέον, η περιήγηση γίνεται από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή μακριά από το πραγματικό μουσειακό περιβάλλον στερώντας από τον επισκέπτη τη μουσειακή ατμόσφαιρα. Η έλλειψη όλων των παραπάνω βασικών στοιχείων για τη διαμόρφωση της αισθητικής εμπειρίας έχει σαν αποτέλεσμα να μειώνεται η ένταση της αλλά και ο ίδιος ο χρήστης φαίνεται να αντιμετωπίζει δυσκολίες στο να κατανοήσει το έργο τέχνης, να το ερμηνεύσει και να το αφομοιώσει σχηματίζοντας πολλές φορές λανθασμένη εντύπωση.

Με την εικονική περιήγηση σ’ ένα δυνητικό μουσείο ο χρήστης έχει την δυνατότητα να οργανώνει συνεχώς την επίσκεψη του χρονικά και θεματικά με ευχάριστο τρόπο. Η πρόσβαση σε ένα δυνητικό μουσείο είναι απεριόριστη και μπορεί να πραγματοποιηθεί ανά πάσα στιγμή από οποιοδήποτε μέρος. Το δυνητικό μουσείο προσφέρει στο κοινό του οικονομία χρόνου και κόπου. Επιπλέον, τα δυνητικά μουσεία εκπέμπουν τον εκδημοκρατισμό των συλλογών και του μουσειακού θεσμού, διότι αποτελούν κόλπους υποδοχής όλων των ειδών κοινού. Άτομα με ειδικές ανάγκες ή άτομα προερχόμενα από ευπαθείς ομάδες, που για λόγους οικονομικούς και κοινωνικούς δεν έχουν την δυνατότητα να επισκεφτούν ένα πραγματικό μουσείο ή αισθάνονται αμήχανα μέσα σε αυτό, έχουν την ευκαιρία να επισκεφτούν τα δυνητικά και ηλεκτρονικά μουσεία. Η άνεση της συνεχούς και απεριόριστης πρόσβασης προσφέρει την δυνατότητα στους χρήστες να εξοικειωθούν και να επεξεργαστούν περισσότερο ένα έργο τέχνης και τα επιμέρους χαρακτηριστικά του. Επιπλέον, ο χρήστης μπορεί εκ παραλλήλου να πραγματοποιεί αναζητήσεις στον φυλλομετρητή του (κατά τον ίδιο χρόνο με την περιήγηση) σχετικές με την συλλογή και τα έργα της εμπλουτίζοντας περισσότερο τις

γνώσεις του γύρω από αυτά. Συνεπώς η αισθητική εμπειρία μέσω του εικονικού μουσείου πραγματώνεται με έμμεσο τρόπο και φαίνεται πως βαραίνει περισσότερο προς το γνωστικό όφελος. Ο χρήστης έχει στη διάθεση του άπλετο χρόνο να απολαύσει και να παρατηρήσει κάθε έργο πολλές φορές κερδίζοντας το προνόμιο της ανακάλυψης και της επαναδιαπραγμάτευσης του περιεχομένου του σε αντίθεση με το ψηφιακό μουσείο και την ψηφιακή έκθεση των οποίων τα έργα το κοινό θα τα θεάσει και θα τα επεξεργαστεί μόνο κατά τη διάρκεια της επίσκεψης .

4.2 Η Διαφορά στην Εμπειρία του Επισκέπτη από το Φυσικό Μουσειακό Περιβάλλον σ' ένα Δυνητικό Μουσείο.

Είναι γνωστό πως τις τελευταίες δεκαετίες με την ένταξη των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, αυτά μετασηματίστηκαν από γνωσιοκεντρικά περιβάλλοντα μάθησης σε ανθρωποκεντρικά περιβάλλοντα τα οποία προσφέρουν πολυαισθητηριακές αναγνώσεις των εκθεμάτων, ψυχαγωγία, ενημέρωση, εκπαίδευση κ.α. -διαμορφωμένα με κατάλληλο τρόπο, ώστε να εστιάζουν και να καλύπτουν τις σύγχρονες ανάγκες του κοινού- και τα οποία συνθέτουν μία ολοκληρωμένη μουσειακή εμπειρία. Οι επαγγελματίες των μουσείων δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον για την εξέλιξη της μουσειακής εμπειρίας για δύο λόγους. Πρώτον, μία πετυχημένη μουσειακή εμπειρία θα γίνει το κίνητρο για μια επιπλέον επίσκεψη στο μέλλον και δεύτερον, μια ολοκληρωμένη μουσειακή εμπειρία δίνει αφενός την αίσθηση της πληρότητας και της ποιότητας και αφετέρου λειτουργεί ενδόμυχα σαν ένας μηχανισμός εκπαίδευσης και κοινωνικής αλλαγής.

Όπως είναι φανερό, η μουσειακή εμπειρία δεν είναι μόνο η θέαση των έργων τέχνης και η αισθητική εμπειρία. Είναι ένα σύνολο πραγμάτων που ξεκινά από την απόφαση του υποψήφιου επισκέπτη να έρθει στο μουσείο. Η διαδρομή, το εισιτήριο, το φυλακτικό προσωπικό, ο καιρός, το κτίριο, το κόστος, ακόμα και το πλήθος των άλλων επισκεπτών συνδράμουν στη διαμόρφωση της μουσειακής εμπειρίας κάθε ατόμου. Αυτή η ολιστική προσέγγιση συχνά μένει στο περιθώριο και συνήθως δίνεται βαρύτητα στην ερμηνευτική διάσταση της έκθεσης, στα μέσα υλοποίησης της έκθεσης, στη διάδραση -συμμετοχή του κοινού και στη διαμόρφωση της αισθητικής εμπειρίας. Όλα τα προηγούμενα είθισται να είναι προτεραιότητες των φυσικών μουσειακών

περιβαλλόντων. Για παράδειγμα, κάνοντας μια επίσκεψη στην Εθνική Πινακοθήκη Αλ. Σούτσου ο επισκέπτης ναι μεν έχει την ευκαιρία να θεάσει από κοντά έργα των πιο σημαντικών Ελλήνων καλλιτεχνών τα οποία περιλαμβάνονται σε μια πλούσια συλλογή εθνικής κληρονομιάς, από την άλλη όμως το υποβαθμισμένο παλαικό κτίριο που φιλοξενεί την συλλογή, η έλλειψη χώρων στάθμευσης και ξεκούρασης, η έλλειψη τεχνολογικών πόρων και εκθεσιακού χώρου, η έλλειψη κυλικείου κ.α. μειώνουν ποιοτικώς την μουσειακή εμπειρία. Από το όραμα του μουσείου της Εθνική Πινακοθήκης το οποίο αναφέρεται στην ιστοσελίδα του είναι ευνόητο πως δίνεται έμφαση από τους υπεύθυνους στην εκπαίδευση και την αισθητική καλλιέργεια του κοινού:

«Ο θεσμικός ρόλος της Εθνικής Πινακοθήκης ¹⁷είναι η συλλογή, διαφύλαξη, συντήρηση, μελέτη και έκθεση έργων τέχνης, με σκοπό την αισθητική καλλιέργεια του κοινού, τη διαβίωση εκπαίδευση μέσα από την τέχνη και την ψυχαγωγία που αυτή προσφέρει, αλλά και την αυτογνωσία των Ελλήνων με τη βοήθεια της ιστορίας της τέχνης, η οποία εκφράζει σε συμβολικό επίπεδο τον εθνικό βίο».

Μια διαφορετική λογική ακολουθούν τα εικονικά, ηλεκτρονικά και δυνητικά μουσεία τα οποία δίνουν περισσότερη προσοχή στην πρόσβαση και τα τεχνολογικά μέσα για την παρουσίαση των εκθεμάτων. Επιπλέον τα δυνητικά μουσεία προωθούν σαν πλεονέκτημά τους την καινοτομία των υπηρεσιών και των εκθεσιακών projects τους. Για παράδειγμα το ηλεκτρονικό γαλλικό μουσείο UMA, (Universal Museum of Art) ¹⁸του οποίου στόχος είναι να δημιουργεί εκθέσεις οι οποίες δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα και ο επισκέπτης μπορεί να δει και να απολαύσει μόνο μέσω της ιστοσελίδας αυτού του δυνητικού μουσείου. Καλλιτέχνες, επιστήμονες και εξειδικευμένοι επαγγελματίες συνεργάζονται με διάφορα ινστιτούτα, μουσεία και πολιτιστικούς φορείς για την βέλτιστη απόδοση των εκθεμάτων σε υψηλή ανάλυση κατά την εικονική περιήγηση του κοινού. Επιπλέον κάθε «εικονικό έκθεμα» συνοδεύεται με πληροφορίες για το ίδιο και τον δημιουργό του. Η διαφορά του UMA με το Δυνητικό Μουσείο Κυπριακής Τέχνης εντοπίζεται στο γεγονός ότι το UMA δεν είναι κάποιος υπαρκτός χώρος που φιλοξενεί εκθέσεις και έργα τέχνης όπως το αρχοντικό Χατζηγεωργάκη το οποίο υπάρχει και φιλοξενεί τα έργα εκείνα τα οποία παρουσιάζονται και στην «εικονική» εκδοχή του μέσα στο διαδίκτυο. Το UMA είναι ένα εξ ολοκλήρου εικονικό - ηλεκτρονικό μουσείο, δηλαδή ένα άυλο μουσείο και μόνο στο

¹⁷ <http://www.nationalgallery.gr/el/to-mouseio/parousiasi.html> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

¹⁸ <https://the-uma.org/> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

διαδίκτυο δηλώνει την παρουσία του. Η πρόσβαση σε αυτό το αποκλειστικά μουσείο εικονικής πραγματικότητας είναι δωρεάν και υλοποιείται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Εξάλλου το όραμα των ιδρυτών του δεν είναι το οικονομικό όφελος, όσο το να μυήσουν όλο και περισσότερα άτομα στο πεδίο της τέχνης. Το UMA προσφέρει την δυνατότητα μέσα από τις θεματικές εκθέσεις του να συγκεντρώνει έργα τέχνης από διάφορα μουσεία και φορείς (δράση η οποία δεν θα μπορούσε εύκολα να υλοποιηθεί στην πραγματικότητα) διευκολύνοντας έτσι τους επισκέπτες-χρήστες, οι οποίοι εξοικονομούν χρόνο και κόπο, υποδηλώνοντας έτσι την καινοτομία της μουσειακής λειτουργίας του. Επιπροσθέτως, αρκετά έργα τέχνης εξ αυτών που προβάλλονται στις εικονικές εκθέσεις του UMA, βρίσκονται διαμοιρασμένα σε άλλες χώρες, γεγονός που θα δυσκόλευε τον οποιοδήποτε να θεάσει καθένα από αυτά. Ακόμα, οι θεματικές εκθέσεις του UMA προσφέρουν τη δυνατότητα σύγκρισης και άντλησης ενός συγκεντρωμένου οπτικού και γνωστικού υλικού το οποίο δημιουργήθηκε κάτω από συγκεκριμένα κριτήρια για εκπαιδευτικούς και ερευνητικούς σκοπούς.

Συνοψίζοντας, ο επισκέπτης μέσα σε ένα φυσικό μουσειακό περιβάλλον έχει την ευκαιρία να παρατηρήσει και να επεξεργαστεί δια ζώσης τα έργα τέχνης και να σχηματίσει μια πιο αντιπροσωπευτική άποψη γι αυτά, καθώς βλέπει από κοντά τα μορφικά και μορφολογικά στοιχεία τους (υφή, χρώμα, τεχνοτροπία, διάσταση, κ.α.) Επίσης, στο φυσικό μουσειακό περιβάλλον ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα της ενσυναίσθησης η οποία εντάσσεται στην αισθητική εμπειρία και σύμφωνα με τον Goleman (2011:151) είναι η ικανότητα σύλληψης και κατανόησης από ένα άτομο μιας υποκειμενικής εμπειρίας ενός άλλου ατόμου (στην προκειμένη περίπτωση η υποκειμενική εμπειρία είναι το ίδιο το έργο τέχνης). Η δημιουργία συναισθημάτων και συγκίνησης συναντάται επί το πλείστον μέσα στα φυσικά μουσεία λόγω της συμμετοχικότητας του επισκέπτη, της άμεσης σχέσης με το αντικείμενο, της αλληλεπίδρασης, της επικοινωνίας με άλλα άτομα κ.α. αποκτώντας μια βιωματική εμπειρία.

Από την άλλη μεριά, στο δυνητικό – εικονικό μουσείο ο χρήστης έχει στην διάθεση του απεριόριστο χρόνο κατά την «επίσκεψη» του και δωρεάν πρόσβαση, από όπου και αν βρίσκεται. Επιπλέον, η περιήγηση του αποτελεί μια ευχάριστη και ψυχαγωγική εμπειρία την οποία πραγματώνει χωρίς κόπο. Στο δυνητικό μουσείο ο χρήστης μπορεί να ενημερωθεί για τα εκθέματα με γρήγορο τρόπο, να τα περιστρέψει, να τα μεγεθύνει, να εστιάσει σε λεπτομέρειες, πράγμα που δεν θα ήταν εύκολο να το κάνει στο πραγματικό

μουσείο για λόγους ασφαλείας. Επίσης πολλά δυνητικά μουσεία διαθέτουν πλατφόρμες επικοινωνίας καθώς και ερευνητικό-εκπαιδευτικό υλικό γύρω από τα εκθέματα. Η επαφή με το έκθεμα είναι έμμεση και η αισθητική εμπειρία βαραίνει περισσότερο προς το γνωστικό κομμάτι. Όμως σε καμία περίπτωση τα δυνητικά μουσεία δεν λειτούργησαν, για να αντικαταστήσουν τα πραγματικά μουσεία. Αντιθέτως, η λειτουργία τους πλαισιώνει τα φυσικά μουσειακά περιβάλλοντα και τις συλλογές. Δημιουργούν στο κοινό την επιθυμία πραγματικής επίσκεψης και εξοικειώνουν τον επισκέπτη με δύσκολες έννοιες στο πεδίο της τέχνης. Το δυνητικό μουσείο έρχεται στις οικιακές οθόνες των ηλεκτρονικών υπολογιστών, για να δημιουργήσει μία πρώτη ευχάριστη επαφή με τους δέκτες και για να τους προετοιμάσει για μια αληθινή βιωματική μουσειακή εμπειρία. Η οποιαδήποτε σύγκριση μεταξύ φυσικού και δυνητικού περιβάλλοντος θα ήταν σφάλμα και μόνο αν αντιμετωπιστούν ως αλληλένδετα κομμάτια θα μπορεί η τέχνη και ο πολιτισμός να πετύχουν τον στόχο τους, δηλαδή την ανάπτυξη του πνευματικού, γνωστικού και νοητικού επιπέδου του κοινού.

Κεφάλαιο 5

Προτείνοντας μία Ηλεκτρονική Πλατφόρμα για την Ελληνική Τέχνη.

5.1 Η Αθέατη Πλευρά της Ελληνικής Τέχνης. Οι Σύγχρονες Ανάγκες των Ελληνικών Μουσείων Τέχνης και των Πινακοθηκών.

Στην Ελλάδα η πλειονότητα των μουσείων ανήκει στο κράτος. Οι χρηματοδοτήσεις, καθώς και η πολιτική των μουσείων ορίζονται συνήθως από το Υπουργείο Πολιτισμού. Αυτό το συγκεντρωτικό μοντέλο άσκησης πολιτιστικής πολιτικής ευθύνεται για τις μεγάλες καθυστερήσεις στην ανάπτυξη του πολιτιστικού πεδίου μιας χώρας στην σύγχρονη εποχή, καθώς εμποδίζει την ιδιωτική πρωτοβουλία και τον εκσυγχρονισμό των πολιτιστικών μονάδων.

Η κρατική μέριμνα για τα πολιτιστικά θέματα της χώρας τα τελευταία χρόνια είναι αρκετά φειδωλή λόγω της οικονομικής και κοινωνικής κρίσης. Τα περισσότερα μουσεία αντιμετωπίζουν προβλήματα που σχετίζονται με την έλλειψη κονδυλίων, κρατικών παροχών και ανθρώπινου δυναμικού. Αρκετά από αυτά ήδη είναι κλειστά για το κοινό, καθώς η πολιτεία δεν διαθέτει χρήματα για φυλακτικό και εξειδικευμένο προσωπικό. Οι πινακοθήκες και τα μουσεία τέχνης σε δήμους και σε μεγάλα αστικά κέντρα φαίνεται πως ζημιώνονται περισσότερο από τα αρχαιολογικά μουσεία, καθώς ο τουρισμός δείχνει πιο έντονο ενδιαφέρον για τα δεύτερα και έτσι αυτά καταφέρνουν να αποσπούν περισσότερες χρηματοδοτήσεις. Μεγάλα και σημαντικά μουσεία της χώρας παραμένουν

κλειστά, όπως το αρχαιολογικό μουσείο της Νεμέας, ¹⁹είτε γιατί δεν έχουν προσωπικό ή γιατί δεν υπάρχουν τα απαιτούμενα κονδύλια ανακαίνισης, όπως στην περίπτωση της Εθνικής Πινακοθήκης Αλ. Σούτσου. Άλλα ζοφερά παραδείγματα είναι η δημοτική πινακοθήκη Καλαμάτας η οποία υπολειτουργεί, το αρχαιολογικό μουσείο Πύργου ²⁰το οποίο έκλεισε προσφάτως λόγω ανεπάρκειας προσωπικού, το αρχαιολογικό μουσείο Κέρκυρας ²¹το οποίο παραμένει κλειστό λόγω διακοπής των τεχνικών εργασιών ανακαίνισης για περισσότερο από δύο χρόνια και άλλα πολλά μουσεία τα οποία αντιμετωπίζουν μεγάλα προβλήματα επιβίωσης κάνουν φανερό το πλάνο του κράτους για τον τομέα του πολιτισμού. Αξιοσημείωτη δε είναι και η περίπτωση του ΕΜΣΤ ²²(Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης) το οποίο για αρκετό χρονικό διάστημα παρέμενε κλειστό λόγω γραφειοκρατίας.

Η οικονομική κρίση, η έλλειψη χρηματοδότησης, η διατήρηση του κρατικού καθεστώτος στους πολιτιστικούς φορείς, η πολιτιστική πολιτική του Υπουργείου Πολιτισμού ασκούμενη αποκλειστικά από αυτό και την ενίοτε πολιτική ηγεσία- και άλλοι παράγοντες, φαίνεται πως δυσχεραίνουν κατά πολύ τη δημιουργική και πολιτιστική ανάπτυξη της χώρας. Επίσης, όλα τα παραπάνω λειτουργούν ως τροχοπέδη για τους δημιουργούς, καθώς τα κανάλια προώθησης των έργων τους τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό είναι περιορισμένα και η αγορά έργων τέχνης βρίσκεται σε κάμψη λόγω των οικονομικών συνθηκών.

Αποτέλεσμα της υφιστάμενης κατάστασης είναι η κακή έως ανύπαρκτη παρουσίαση της ελληνικής τέχνης αλλά και των μνημείων της εθνικής κληρονομιάς στους ξένους επισκέπτες. Η ανάγκη για ενίσχυση των βασικών λειτουργιών των μουσείων είναι ζωτικής σημασίας για τα επόμενα χρόνια. Επιπλέον, πρέπει να ληφθούν σοβαρά μέτρα για την προώθηση της ελληνικής τέχνης διεθνώς και να δρομολογηθούν ενέργειες για την εξωστρέφεια των μουσείων. Τα μουσεία τέχνης έχουν ανάγκη εκσυγχρονισμού των εγκαταστάσεων και της υλικοδομής τους, αλλά και ανάγκη εξειδικευμένου και καταρτισμένου προσωπικού.

¹⁹ <https://www.enetpress.gr/%CE%BA%CE%B9-%CE%B1%CF%85%CF%84%CE%AD%CF%82-%CF%84%CE%B9%CF%82-%CE%B3%CE%B9%CE%BF%CF%81%CF%84%CE%AD%CF%82-%CE%BF%CE%B9-%CF%84%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%AF%CF%83%CF%84%CE%B5%CF%82-%CE%B2%CF%81%CE%AE%CE%BA/> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

²⁰ <http://iliavoice.gr/dytiki-ellada/kleisto-arhaiologiko-moyseio-toy-pyrgoy-logo-elleipsis-prosorikoy> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

²¹ <http://www.enimerosi.com/details.php?id=27196> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

²² <https://www.tovima.gr/2014/10/24/culture/emst-to-xroniko-mias-krisis/> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

5.2 Σχεδιάζοντας μία Ηλεκτρονική Πλατφόρμα για την Ανάδειξη της Ελληνικής Τέχνης από τις Αρχές του 20ου Αιώνα Μέχρι Σήμερα.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας και του διαδικτύου άλλαξαν εις βάθος την κοινωνία σε όλους τους τομείς. Χάρη στα τεχνολογικά μέσα ο άνθρωπος μπορεί να ενημερώνεται εγκαίρως, να αλληλεπιδρά και να καταφέρνει αμφίδρομη επικοινωνία, να απλουστεύει τις συναλλαγές και τις μετακινήσεις του, να εκπαιδεύει και να μορφώνεται, να εξασφαλίζει πρόσβαση σε απομακρυσμένες τοποθεσίες κ.α. Τα νέα μέσα έχουν αποδειχτεί ισχυρό εργαλείο και αναπόσπαστο κομμάτι για την βιομηχανία, την υγεία, την παιδεία, τον πολιτισμό, την επικοινωνία και άλλους κλάδους που διαρθρώνουν τον σύγχρονο κόσμο.

Στην προηγούμενη ενότητα έγινε λόγος για τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν τα ελληνικά μουσεία και πως αυτές οι δυσκολίες εμποδίζουν την εξωστρέφεια τους αλλά και την προώθηση της ελληνικής τέχνης. Ένας σημαντικός παράγοντας που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι η εύρεση πόρων για την ένταξη των νέων τεχνολογιών στα μουσεία τέχνης, για τον εκσυγχρονισμό των υποδομών τους και για τη διάθεση τους στο διαδίκτυο. Επιπλέον, θα πρέπει να εξεταστεί η δυνατότητα συνεργασίας των μουσείων τέχνης σε ένα κοινό δίκτυο προκειμένου να προωθούν τις συλλογές τους από κοινού αλληλοσυμπληρώνοντας και εμπλουτίζοντας τις θεματικές κατηγορίες και τις παρακαταθήκες των καλλιτεχνών. Μια τέτοια δράση αφενός δημιουργεί την αίσθηση της πληρότητας της ελληνικής τέχνης και αφετέρου αποτελεί ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο για την ανάδειξη της.

Η δημιουργία μιας ηλεκτρονικής πλατφόρμας με ελληνική τέχνη από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι σήμερα στην οποία κάθε μουσείο τέχνης θα έχει την δυνατότητα να συνδέεται μέσω του διαδικτύου και να εμπλουτίζει την ψηφιακή συλλογή του, θα ήταν ένα καινοτόμο εγχείρημα με μεγάλες προοπτικές. Μέσω αυτής θα είχαν τη δυνατότητα επιστήμονες και επαγγελματίες των μουσείων, επιμελητές και επισκέπτες να οργανώνουν από κοινού, εκθέσεις που θα προέκυπταν κατόπιν διαδικτυακής συζήτησης και θα αφορούσαν θεματικώς, ανάγκες και ζητήματα της σύγχρονης ελληνικής κοινωνίας. Ο συντονισμός θα μπορούσε να γίνεται είτε από τους υπεύθυνους του εκάστοτε μουσείου, είτε από μία ειδική επιστημονική ομάδα που θα διαχειριζόταν την

πλατφόρμα. Επίσης, ενδιαφέρον θα είχε ο ανοιχτός σχολιασμός και διάλογος μεταξύ των επισκεπτών της πλατφόρμας επί των ίδιων των έργων τέχνης με προσωπικές απόψεις, γνώμες, ποιήματα, διηγήματα, προσωπικές εμπειρίες κ.α. Δηλαδή κάθε έργο να μπορεί να εξετάζεται σφαιρικά μέσα από την απλή ματιά του θεατή, το συναίσθημα και τις εντυπώσεις που προκαλεί στον σύγχρονο κόσμο. Παράλληλα αυτή η πλαισίωση να γίνεται ένα δεκανίκι για ανθρώπους που είναι αρχάριοι στην παρατήρηση της τέχνης γενικότερα, ώστε η απλούστευση τους από το μέσο κοινό να λειτουργεί ως μέσο ενθάρρυνσης για περαιτέρω ενασχόληση.

Η ηλεκτρονική και διαδικτυακή πλατφόρμα με ονομασία «Ψηφιακό Κέντρο Ελληνικής Τέχνης» σχεδιάστηκε να φιλοξενεί τις μόνιμες συλλογές του μουσείου Μπενάκη (πινακοθήκη Χατζηκυριάκου-Γκίκα), της Εθνικής Πινακοθήκης (και των παραρτημάτων της), του Κρατικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης και του Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης. Σκοπός του εγχειρήματος είναι να πραγματοποιούνται επί το πλείστον ηλεκτρονικές εκθέσεις οι οποίες δεν είναι δυνατόν να υλοποιηθούν σε πραγματικό χώρο και χρόνο. Για παράδειγμα μία έκθεση με έργα από την γενιά του '30, τα οποία θα πλαισιώνονται με ζωγραφική, γλυπτική, ποίηση και λογοτεχνία σε ένα ηλεκτρονικό – διαδικτυακό περιβάλλον με εύκολο μενού πλοήγησης και με την προαιρετική βοήθεια ενός διαδικτυακού ξεναγού με μορφή Avatar. Όλα τα έργα θα είναι ψηφιοποιημένα με υψηλή ανάλυση και στα γλυπτά θα υπάρχει τρισδιάστατη μοντελοποίηση για περιστροφική επεξεργασία από τον χρήστη. Η εικονική περιήγηση σε αυτήν την έκθεση θα είναι πλαισιωμένη με αντίστοιχη μουσική επένδυση, ενώ ταυτοχρόνως πληροφοριακό υλικό θα πλαισιώνει κάθε έργο με τεχνοτροπικές λεπτομέρειες αλλά και πληροφορίες για το ύφος, τα υλικά και την εποχή δημιουργίας του. Επίσης, ο χρήστης θα μπορεί να ενημερωθεί για τη ζωή και το έργο των καλλιτεχνών αλλά και να θεάσει άλλα έργα «συγγενικά» προς την αρχική αναζήτηση του.

Μια ακόμη δυνατότητα μέσω της πλατφόρμας θα ήταν η ηλεκτρονική εφαρμογή επιμορφωτικού και ψυχαγωγικού χαρακτήρα η οποία θα στηριζόταν στην ιδέα της appropriation art ²³, δηλαδή την τέχνη της οικειοποίησης των έργων τέχνης από τον επισκέπτη, ο οποίος θα μπορούσε να διαμορφώνει δικά του έργα επί των έργων της συλλογής ή εκ νέου έργα εμπνευσμένα από τη συλλογή, με σκοπό να τα εκθέσει εντός της πλατφόρμας, να τα εκτυπώσει με κάποιο κόστος από το ηλεκτρονικό κατάστημα

²³ <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/appropriation> τελευταία ανάκτηση στις 8/12/2018

της πλατφόρμας και να του αποσταλούν στην διεύθυνση του, να τα κοινοποιήσει στα μέσα δικτύωσης, να τα προωθήσει κ.α.

Επιπλέον, οι χρήστες θα είχαν την δυνατότητα να συμμετέχουν σ' ένα ευρηματικό διαδικτυακό κουίζ γνώσεων με ψυχαγωγική διάσταση μέσω κινητών και τάμπλετ, το οποίο θα μπορούσαν να το προωθήσουν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και θα αφορά το περιεχόμενο των συλλογών. Για παράδειγμα η εφαρμογή "Send Me" του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης του Σαν Φραντσίσκο με την οποία οι χρήστες προσκαλούσαν τους διαδικτυακούς φίλους τους να εντοπίσουν μέσα από την συλλογή του μουσείου έργα τέχνης με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, όπως π.χ. έναν πίνακα με κόκκινο χρώμα (Kholeif, 2018:177).

Ακόμα μέσα στην πλατφόρμα θα υπάρχουν επιλογές για εκπαιδευτικούς και ερευνητές οι οποίοι θα έχουν την δυνατότητα να αντλήσουν επιστημονικό υλικό τεκμηρίωσης των συλλογών, αλλά και φυλλάδια εργασίας για μαθητές τα οποία θα προετοιμάζουν το νεαρό κοινό για μια πραγματική επίσκεψη σε κάποιο από τα τέσσερα μουσεία ή ακόμα και για μια εικονική περιήγηση μαθητών από το σχολείο τους δια μέσω διαδικτύου.

Αναγνωρίζοντας την έλξη του κοινού από τα νέα τεχνολογικά μέσα για την καλύτερη προώθηση του εγχειρήματος της πλατφόρμας θα μπορούσε σε κάθε μουσείο από τα τέσσερα συμμετέχοντα να κατασκευαστεί ένα εκθεσιακό περίπτερο μέσα στο οποίο οι επισκέπτες θα είχαν την δυνατότητα να περιηγηθούν εικονικά στις συλλογές με χρήση εξοπλισμού εμπύθισης και τηλεπαρουσίας καθώς και ειδικές εφαρμογές όπως το TombSeer το οποίο συνδυάζει την επαυξημένη πραγματικότητα με την σωματική κίνηση (Pedersen κ.α. 2017:11). Επίσης, μέσα στο εκθεσιακό περίπτερο θα μπορούσε να γίνει χρήση μιας διαδραστικής οθόνης και ενός τρισδιάστατου εκτυπωτή, με σκοπό ο επισκέπτης να μπορεί να δει με άμεσο τρόπο το περιεχόμενο της πλατφόρμας, αλλά και να αποκτήσει ένα ενθύμιο μετά την περιήγηση του στις ψηφιοποιημένες συλλογές ενδυναμώνοντας έτσι την σχέση του με τα εκθέματα και το μουσείο (Fernades, 2018:38). Σύμφωνα με την Petrelli κ.α. (2016: 282), τα ψηφιακά και υλικά στοιχεία μπορούν να γίνουν συστατικά για το σχεδιασμό μιας ολιστικής εμπειρίας του επισκέπτη που διασχίζει το όριο του ψηφιακού και υλικού κόσμου.

Σκοπός όλου του εγχειρήματος δημιουργίας μιας ηλεκτρονική πλατφόρμας η οποία θα υφίσταται και στο διαδίκτυο είναι αφενός η ανάδειξη και προώθηση της Ελληνικής Τέχνης σε εθνικό και διεθνές επίπεδο, συγκεντρωμένη σε μια ψηφιακή τράπεζα τέχνης και αφετέρου η εμπλοκή του ελληνικού κοινού και όχι μόνο, σε μεγαλύτερο βαθμό με

την ελληνική πολιτιστική κληρονομιά και την τέχνη, αλλά και με τον θεσμό του μουσείου.

Επίλογος

Σύμφωνα με την Pearce (2002:19) τα μουσεία, όπως τα γνωρίζουμε, εξυπηρέτησαν έναν παιδαγωγικό σκοπό, που όσο προχωρούσε η νεότερη εποχή, αποκτούσε δυναμισμό και κοινωνική ευρύτητα. Ο μετασχηματισμός της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο πέρας του χρόνου και οι διάφορες θεωρίες μάθησης επηρέασαν σε μεγάλο βαθμό, τον τρόπο λειτουργίας των μουσείων αλλά και την παρουσίαση των συλλογών τους. Επιπλέον, επιρροή άσκησαν τα ηθικά και ποιοτικά σχήματα κάθε χρονικής περιόδου αναδεικνύοντας συγκεκριμένες αξίες, τις οποίες δεν μπορούσαν να προσπεράσουν οι επαγγελματίες των μουσείων. Έτσι λοιπόν διαπιστώνεται πως το μουσείο και η κοινωνία αποτελούν το ίδιο νόμισμα, με τις δύο όψεις του να ανατροφοδοτούνται εκατέρωθεν.

Τα μουσεία ως φορείς, ανέκαθεν, αντανακλούσαν την πολιτιστική άποψη αυτών που τα διαχειρίζονταν (π.χ. της κρατικής μέριμνας και της πολιτικής ηγεσίας). Αποτέλεσμα αυτής της σχέσης ήταν, τόσο η συγκέντρωση συγκεκριμένων εκθεμάτων, όσο και η δημιουργία συγκεκριμένων εκθέσεων, των οποίων η παρουσίαση τους υπόκεινται σε προκαθορισμένα κριτήρια. Αρχικώς, οι εκθέσεις διαχωρίζονταν σε *in vitro*, *in vino* και *in situ*, σε μόνιμες ή περιοδικές, σε κινητές ή ακίνητες κ.α. Μία επιπλέον ταξινόμηση των εκθέσεων των τελευταίων ετών, η οποία όπως φαίνεται κυριαρχεί στις μουσειολογικές μελέτες είναι αυτή της πραγματικής – φυσικής έκθεσης, με την ψηφιακή ή δυνητική ή ηλεκτρονική έκθεση. Καθεμία από αυτές εκτελείται σε ένα διαφορετικό περιβάλλον και με διαφορετικό σκοπό. Μπορεί όλες να αποσκοπούν στην απόκτηση της αισθητικής εμπειρίας από το κοινό, ωστόσο σημειώνονται σημαντικές διαφοροποιήσεις τόσο στην πρόσληψη, όσο και στην ερμηνεία των εκθεμάτων. Επίσης, διαφοροποιούνται και στο κομμάτι της απήχησης προς το γενικό σύνολο. Η επίσκεψη σε ένα φυσικό μουσειακό περιβάλλον δίνει την ευκαιρία για μία ολική και εκ βαθέως προσέγγιση των έργων τέχνης, ωστόσο, η εκ του φυσικού περιήγηση μπορεί να αποδειχτεί κουραστική και χρονοβόρα. Από την άλλη, η εικονική περιήγηση έχει το πλεονέκτημα της απρόσκοπτης πρόσβασης από οποιοδήποτε μέρος, στερεί όμως το αίσθημα της συγκίνησης και της πιστής απόδοσης των έργων.

Τα νέα μέσα ενταγμένα στην εκθεσιακή παρουσίαση των μουσείων φαίνεται να είναι αρκετά δημοφιλή και να ενισχύουν την επισκεψιμότητα του μουσείου. Το σύγχρονο κοινό δείχνει να προτιμά τις ψηφιακές εκθέσεις, διότι έχουν ψυχαγωγικό μαζί με επιμορφωτικό χαρακτήρα και φαίνονται πιο οικείες λόγω των τεχνολογικών χαρακτηριστικών τους. Η διέγερση όλων των αισθήσεων ενθαρρύνει σε μεγαλύτερο βαθμό την κατανόηση και τη μάθηση. Σε μία έρευνα που έλαβε μέρος κατά την διάρκεια της έκθεσης Keys2Rome, το 87% των επισκεπτών απάντησαν πως χάρη στις νέες τεχνολογίες που είχαν ενσωματωθεί στο πλαίσιο της έκθεσης, κατάλαβαν καλύτερα το περιεχόμενο της (poster 137).²⁴

Η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη λειτουργία του μουσείου δεν αφορά μόνο την επιμέλεια και την παρουσίαση των συλλογών του, αλλά το ευρύτερο σύνολο των εσωτερικών και εξωτερικών διεργασιών του. Με τα νέα μέσα το μουσείο επικοινωνεί με τον κόσμο, προστατεύει, προωθεί, τεκμηριώνει τις συλλογές του, εξυπηρετεί, εκπαιδεύει, ψυχαγωγεί το κοινό του, προσφέρει κοινωνικό έργο κ.α. Επιπλέον, τα νέα μέσα ενταγμένα στην παρουσίαση των συλλογών δείχνουν να έλκουν επισκέπτες οι οποίοι λόγω της εμπορικότητας των πολυθεαματικών και ψηφιακών εκθέσεων αφενός, και λόγω του απλουστευμένου νοηματικού περιεχομένου τους αφετέρου, νιώθουν οικεία να τις επισκεφτούν.

Παρατηρώντας τις τάσεις της σύγχρονης εποχής διαπιστώνεται πως η τεχνολογία έχει παρεισφρήσει σε όλες τις δομές της. Οι ΤΠΕ πλαισιώνουν την καθημερινότητά μας σε αρκετά μεγάλο βαθμό. Έννοιες όπως, η διαδικτυακή αναζήτηση, τα τρισδιάστατα αντικείμενα, η ψηφιακή απεικόνιση κ.α. εισάγονται στην εκπαιδευτική ύλη από πολύ νωρίς. Υπηρεσίες και προϊόντα αναβαθμίζονται συνεχώς λόγω της τεχνολογικής αιχμής και διατίθενται άμεσα στους καταναλωτές. Πληθώρα πληροφοριών, εικόνων, γνώσεων, οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων μέσω του διαδικτύου δημιουργούν την αίσθηση ενός πολυσημικού περιβάλλοντος. Η εποχή της τεχνοκουλτούρας χαρακτηρίζεται από έναν πολιτισμικό κορεσμό αλλά και από την δύναμη της δημοκρατικής πολυφωνίας.

Σύμφωνα με τον Owens (2013:7) τα μουσεία έχουν επωφεληθεί από την τεχνολογία και έχουν αναπτύξει μία πιο άμεση σχέση με το κοινό τους. Υπάρχουν πολλοί λόγοι που παρουσιάζονται διαδικτυακά οι συλλογές και ένας εξ' αυτών είναι να γίνει προσβάσιμη η ιστορία προσκαλώντας το κοινό να την εξερευνήσει. Επίσης, ένας δεύτερος λόγος είναι

²⁴ Digital Heritage, International Congress 2015, Granada, Spain. Poster 137, Virtual Museums and Audience Studies. The case of "Keys2Rome" exhibition. 28th – 2nd October.

ότι μέσω του διαδικτύου και των ψηφιακών συλλογών μπορούν οι επαγγελματίες των μουσείων να μετρήσουν την επιτυχία του εγχειρήματος αλλά και να κατανοήσουν τις ανάγκες του κοινού. Τα δεδομένα αυτής της διαδικτυακής σχέσης μεταξύ μουσείου και κοινού φαίνεται να βοηθούν στην ενίσχυση των συλλογών αλλά και στη δημιουργία επίκαιρων και ενδιαφερουσών εκθέσεων (Owens, 2013:7).

Τα νέα μέσα και η ψηφιοποίηση των έργων τέχνης συντέλεσαν στην εύκολη και τάχιση αναπαραγωγή και διανομή τους. Αυτό σαν γεγονός οδήγησε στην αντικατάσταση της αντικειμενοκεντρικής προσέγγισης των έργων τέχνης από την ανθρωποκεντρική σκοπιά μέσα στο εκθεσιακό γίγνεσθαι. Αυτός ο μετασχηματισμός ώθησε τους επιμελητές να εστιάσουν περισσότερο σε αλληλοσυσχετισμούς και ερμηνείες παρά στα ίδια τα εκθέματα προμηνύοντας ένα μουσειακό μέλλον που θα στηρίζεται στον διάλογο και την αλληλεπίδραση.

Η εξέλιξη της ιδέας του μουσειακού θεσμού αντικατοπτρίζει κάθε φορά το πολιτισμικό σχήμα της εποχής μας (Pearce, 2002:17). Δεδομένου της εποχής που διανύουμε η οποία συνδέεται άρρηκτα με την τεχνολογία και το διαδίκτυο, γίνεται αντιληπτό το πέρασμα από το απτό μουσειακό έκθεμα στην έκθεση των νοημάτων που φέρουν οι συλλογές (Στουπάθης & Αλεξανδροπούλου, 2015:216). Η τεχνολογία δεν αντιτίθεται στην φυσική συλλογή, ούτε αντικαθιστά τη μουσειακή εμπειρία. Αντιθέτως, την πλαισιώνει, τη μεταδίδει, την αναβαθμίζει σε μία βιωματική μουσειακή εμπειρία μέσω των εργαλείων της. Σύμφωνα με τον Levy (1999:36) τα συστήματα δυνητικής πραγματικότητας μας επιτρέπουν να έχουμε την εμπειρία μιας δυναμικής συσσωμάτωσης διαφόρων τρόπων αισθητηριακής πρόσληψης, δηλαδή να αναβιώνουμε την πλήρη αισθητηριακή εμπειρία κάποιου άλλου. Ίσως και γι' αυτό τον λόγο τα νέα τεχνολογικά μέσα για την έκθεση των έργων τέχνης να είναι περισσότερο δημοφιλή στο κοινό από τις προγενέστερες εκθεσιακές μεθόδους. Η ένταξη των νέων μέσων στα μουσεία βοηθά στην ενδυνάμωση και κοινωνικοποίηση τους, στη συντήρηση και διάχυση της μυθοπλασίας που ορίζει τις συλλογές τους. Το νέο μουσειακό σχήμα φαίνεται να είναι υβριδικό και ολοκληρώνεται μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού κόσμου. Η διάθεση των έργων τέχνης στις ηλεκτρονικές και διαδικτυακές πλατφόρμες αποτελεί μέσο εξοικείωσης του μελλοντικού επισκέπτη με τις συλλογές και εν γένει με την τέχνη, ενώ παράλληλα διατηρεί ζωντανό το μουσείο μέσα στην νέα τάξη πραγμάτων.

Βιβλιογραφία

Anderson, M. L. (2004). *Metrics of success in Art Museums*. The Getty Leadership Institute. L.A.

Buck, L., & McClean, D., (2012). *Commissioning Contemporary Art. A Handbook for Curators and Artist*. London:Thames & Hudson

Carrozzino, M., & Bergamasco, M., (2010). Beyond Virtual Museums: Experiencing Immersive Virtual Reality in Real Museums. *Journal of Cultural Heritage 11*, p.452-458

Clarkson, A. & Worts, D. (2005). The Animated Muse: An Interpretive Program for Creative Viewing. *Curator: The Museum Journal Vol 48, No3 pp.257*

Δοξανάκη, Τ., (2003). Συλλεκτική Πολιτική στο Χώρο των Μουσείων. *Το Μουσείο*, Τεύχος 3^ο, Ιούνιος 2003.

Fernades, P., O., & Vaz, R., I., F., & Veiga, A., C., R., (2018). *Interactive Technologies in Museums: How Digital Installations and Media are Enhancing the Visitor's Experience*, into Handbook of Research on Technological Developments for Cultural Heritage and e-Tourism Applications. USA: IGI Global

Δουλγερίδης, Μ., (2007). Η Συμβολή της Σύγχρονης Τεχνολογίας στην Ιστορία της Τέχνης και στη Συντήρηση των Έργων Τέχνης. *Πρακτικά Ημερίδας Ε.ΟΣ. ΦΙ.Μ., Οι Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία. Σύγχρονες Τάσεις και Αντιλήψεις*. Αθήνα 16/6/2007 σ.59-61

George, A., (2015). *The Curator's Handbook*. London: Thames and Hudson

Γκαζή, Α., & Νικηφορίδου, Α., (2008). *Η Χρήση των Νέων Τεχνολογιών στις Εκθέσεις Μουσείων: Ένα Μέσον Ερμηνείας*, στο Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς, Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία. Επιμ: Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου, Μ. Οικονόμου. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο

Goleman, D., (2011) *Η Συναισθηματική Νοημοσύνη*. Μτφρ. Παπασταύρου Α. Επιμ. Νέστορος Ι. & Ξενάκη Χ. Αθήνα: Πεδίο

- Goodman, N., (2005). *Γλώσσες της Τέχνης*. Μτφρ. Βλαγκόπουλος, Π., Επιμ. Βιρβιδακης, Σ. Αθήνα: Εκκρεμές
- Greenberg, R., Ferguson, B., Nairne, S., (1996). *Thinking about Exhibitions*. London: Routledge
- Hooper-Greenhill, E., (2006). *Το μουσείο και οι Πρόδρομοι του*. Μτφ: Α. Παππάς. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Πειραιώς.
- Καραμπά, Ε., (2005). «*Curating*» *Απόψεις για την Επιμελητική Δράση*. Συλλογικό Έργο. Ελ. Καραμπά. Αθήνα: Futura
- Kholeif, O., (2018). *Goodbye, World! Looking at Art in the Digital Age*. Berlin: Sternberg Press
- Levy, P. (1999). *Δυνητική Πραγματικότητα, Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*. μτφρ. Μ. Καραχάλιος, Αθήνα: Κριτική
- Μαλρό, Α., (2008). *Το φανταστικό μουσείο*. Μτφρ. Ηλιαδης, Ν. Επιμ. Μακροπούλου, Α. Αθήνα: Πλέθρον
- Μπαντιμαρούδης, Φ., (2011) *Πολιτιστική επικοινωνία. Οργανισμοί, Θεωρίες, μέσα*. Αθήνα: Κριτική
- Μπούνια, Α., (2014) *Στα παρασκήνια του Μουσείου. Η διαχείριση των μουσειακών συλλογών*. Αθήνα: Πατάκης
- Νάκου, Ε., (2000). Ιστορική Γνώση και Μουσείο. *Μνήμων*, 22, σελ.221-237
- Οικονόμου, Μ. (2008): Εισαγωγή-Γενική Επισκόπηση, στο Μπούνια, Α., Νικονάνου, Ν. και Οικονόμου, Μ. (επιμ.), *Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο
- Οικονόμου, Μ., (2007). Νέες τεχνολογίες στα Μουσεία: Διάδραση και Νέα Μοντέλα Επικοινωνίας με τον Επισκέπτη. *Πρακτικά Ημερίδας Ε.ΟΣ. ΦΙ.Μ., Οι Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία. Σύγχρονες Τάσεις και Αντιλήψεις*. Αθήνα 16/6/2007 σ.139-147
- Οικονόμου, Μ., (2003). *Μουσείο: Αποθήκη η Ζωντανός Οργανισμός; Μουσειολογικοί Προβληματισμοί και Ζητήματα*. Αθήνα: Κριτική

O' Neil, P., (2012). *The Culture of Curating and the Curating of Culture (s)*. Cambridge: The MIT Press

Owens, T., (2013). Digital Cultural Heritage and the Crowd. *Curator: The Museum Journal*. Vol 56, Issue 1, p.7

Pearce, S., (2002). *Μουσεία, Αντικείμενα και Συλλογές*. Επιμ. Γυιόκα, Λ. Θεσσαλονίκη: Βάνιας

Pedersen, I., & Gale, N., & Mirza-Babaei, P., & Reid, S., (2017). More tha Meets the Eye: The Benefits of Augmented Reality and Holographic Displays for Digital Cultural Heritage. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, Vol. 10, No. 2, Article 11.

Petrelli, D., Marshall, M.T., O'Brien, S., McEntaggart, P., & Gwilt, I. (2016). Tangible data souvenirs as a bridge between a physical museum visit and online digital experience. *Personal and Ubiquitous Computing*, 21, 281-295. Σαλή, Τ., (2006). *Μουσειολογία 2. Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Σαλή, Τ., (2006). *Μουσειολογία 2. Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Storr, R., (2015). *Show and Tell*. into What Makes a Great Exhibition? Edit: P. Marincola. Philadelphia, US: The Pew Center for Arts & Heritage.

Στουπάθης, Κ., & Αλεξανδροπούλου, Α., (2015). *Από ή Ψηφιοποιημένο Έκθεμα; Η Συμβολή της Ψηφιοποίησης των Εκθεμάτων στη Βελτίωση της Κατάστασης Διατήρησης και της Εικόνας τους, στις Μουσειακές Εκθέσεις*. Πρακτικά 1^{ου} Πανελληνίου Συνεδριου Ψηφιοποίησης Πολιτιστικής Κληρονομιάς – EuroMed 2015. Βόλος

Τζώνος, Π., (2013). *Μουσείο και μουσειακή έκθεση*. Θεσσαλονίκη: Εντευκτήριο

Tim, Y.,& Pan, S., & Ouyang, T., (2018). *Museum in the Age of Digital Transformation*. PACIS 2018 Proceedings, 102. <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/102>