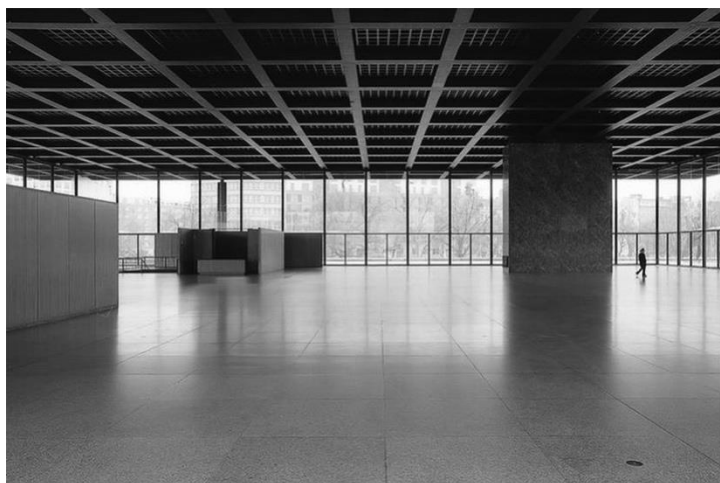


ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΗΝ «ΠΟΛΙΣΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ»
Διπλωματική Εργασία



*Ο Φυσικός, ο Επαυξημένος Ψηφιακά και ο Δικτυακός Χώρος του Μουσείου:
η αλληλεπίδραση μεταξύ του προσωπικού, φυσικού και κοινωνικού πλαισίου*

Χριστίνα Παναγιωτοπούλου | Αθήνα 2016

Επιβλέπων Καθηγητής: Σκαρπέλος Γιάννης, Αναπληρωτής Καθηγητής

Μέλη Επιτροπής: Γκαζή Ανδρομάχη, Επίκουρη Καθηγήτρια

Παραδείση Μαρία, Επίκουρη Καθηγήτρια

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα της εργασίας μου και Αναπληρωτή Καθηγητή του Παντείου Πανεπιστημίου κύριο Γιάννη Σκαρπέλο, για τη βοήθεια και τη στήριξη του σε αυτή τη πολυσύνθετη διαδικασία μελέτης και γραφής.

Ακόμη ευχαριστώ από καρδιάς τα μέλη της επιτροπής, την κυρία Ανδρομάχη Γκαζή, Επίκουρη Καθηγήτρια του Παντείου Πανεπιστημίου και την κυρία Μαρία Παραδείση, Επίκουρη Καθηγήτρια του Παντείου Πανεπιστημίου.

Ευχαριστώ επίσης, τον κύριο Κωστή Δάλλα, Αναπληρωτή Καθηγητή στη Σχολή Επιστημών της Πληροφορίας του Πανεπιστημίου του Τορόντο και συνεργαζόμενο ερευνητή στη Μονάδα Ψηφιακής Επιμέλειας, «Ερευνητικό Κέντρο Αθηνά», χωρίς την καθοριστική συμβολή του οποίου δεν θα είχαν γεννηθεί οι κινητήριοι προβληματισμοί των ζητημάτων διερεύνησης της παρούσας εργασίας, αλλά και η πορεία για την ολοκλήρωση τους.

Τέλος, ευχαριστώ ιδιαίτερα τον κύριο Γιώργο Αγγελή, Λέκτορα της Σχολής Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, για την ουσιαστική συμβολή του στην εξέλιξη της πορείας της σκέψης μου και για τις στοχευμένες παρατηρήσεις και κατευθυντήριες οδηγίες που μου παρείχε.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	4
Ζητήματα ορολογίας και σημασιολογίας	6
1. Το «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας»: προσωπικό - φυσικό - κοινωνικό πλαίσιο	7
1.1 Ορίζοντας τη δυαδικότητα του Φυσικού χώρου του Μουσείου: υλικό και άυλο στοιχείο	9
1.2 Το κτήριο του Μουσείου - Ιστορική ανασκόπηση	11
1.3 Η σημασία της Χωρικής οργάνωσης του κτηρίου και η Κοινωνική της διάσταση	22
1.4 Ο εκθεσιακός σχεδιασμός: εκθέματα - ερμηνευτικά μέσα - χώρος - επισκέπτης	27
2. Ο Επαυξημένος Ψηφιακά χώρος της έκθεσης	35
2.1 Οι συνθήκες ενσωμάτωσης των νέων μέσων στον εκθεσιακό χώρο	36
2.2 Ποια η μορφή και η χρήση τους εντός του εκθεσιακού χώρου;	40
2.3 Η επίδραση των νέων μέσων στο προσωπικό, φυσικό και κοινωνικό πλαίσιο της επίσκεψης	47
3. Η έννοια του «Ψηφιακού Μουσείου»	52
3.1 Διερεύνηση νέων όρων	53
3.2 Ενσαρκώσεις - Εκδοχές Δικτυακών Μουσείων	56
3.3 Η επίσκεψη στο Δικτυακό Μουσείο: τρόποι απόδοσης του φυσικού και κοινωνικού πλαισίου	66
4. Σύνοψη Συμπερασμάτων	76
Βιβλιογραφικές αναφορές	81
Πίνακας Πηγών	91

Εισαγωγή

Στην παρούσα μελέτη διερευνούμε την έννοια του μουσείου, υπό το πρίσμα της διάκρισης μεταξύ φυσικού και δικτυακού μουσείου.

Ειδικότερα, εξετάζουμε τη σημασία της αλληλεπίδρασης του προσωπικού, φυσικού και κοινωνικού πλαισίου στη διαμόρφωση της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη στο φυσικό χώρο του μουσείου, στον επαυξημένο ψηφιακά φυσικό χώρο του μουσείου και στο δικτυακό μουσείο, που τα τελευταία χρόνια, έρχεται να συμπληρώσει ή ακόμη και να διεκδικήσει το ρόλο υποκατάστασης του φυσικού μουσείου.

Αφορμή για τη διερεύνηση των παραπάνω ζητημάτων στάθηκε η συνειδητοποίηση της συνύπαρξης του άυλου και του υλικού στοιχείου εντός του φυσικού χώρου του μουσείου. Από τη σκέψη αυτή γεννήθηκε ένας προβληματισμός σχετικά με το τι συμβαίνει εν τη απουσία του υλικού, όταν δηλαδή δεν υφίσταται η υλική διάσταση της μουσειακής επίσκεψης, η επαφή του επισκέπτη με το χώρο, το έκθεμα και τους ανθρώπινους συντελεστές της μουσειακής εμπειρίας. Πώς, δηλαδή, διαμορφώνεται μία μουσειακή εμπειρία που λαμβάνει χώρα στο διαδίκτυο και η οποία περιορίζεται κατά κανόνα στην οπτική επαφή με τα εκθέματα, ενώ η σωματική αισθητηριακή αντίληψη της ύλης και του χώρου απουσιάζει.

Προς επίτευξη της διερεύνησης των παραπάνω ζητημάτων χρησιμοποιούμε ως μεθοδολογικά εργαλεία αφενός μεν την ανάλυση δικτυακών μουσείων, αφετέρου δε τη βιβλιογραφική επισκόπηση θεωριών για τη μουσειακή εμπειρία, εστιάζοντας, ιδίως στο θεωρητικό «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας» των Falk και Dierking (1992· 2000). Το συγκεκριμένο θεωρητικό μοντέλο επιχειρεί να καταδείξει ότι η συνολική μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη εξαρτάται από τη συνεχή αλληλεπίδραση του ατόμου με το χώρο και το περιεχόμενο του μουσείου, καθώς και από τις κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται στο χώρο. Συνεπώς αποτελεί πρόσφορο θεωρητικό εργαλείο για τη διερεύνηση του προβλήματος που μας απασχολεί, δηλαδή της διάκρισης μεταξύ του φυσικού, ψηφιακά επαυξημένου και δικτυακού μουσείου.

Αναλυτικότερα, στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας-προσεγγίζουμε το φυσικό μουσείο ως έναν χώρο ο οποίος χαρακτηρίζεται από την αλληλεπίδραση μεταξύ του υλικού και άυλου στοιχείου (ενότητα 1.1) εστιάζοντας στα μέσα που διαθέτει για να επενεργήσει στη μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη, βάσει του προσωπικού, του φυσικού και του κοινωνικού πλαισίου της επίσκεψης (Falk & Dierking: 1992· 2000). Τα μέσα αυτά εντοπίζονται, αρχικώς, στο κτηριακό κέλυφος του μουσείου (ενότητα 1.2). Στη συγκεκριμένη ενότητα, κατανοούμε το κτήριο ως ένα βασικό μέσο το οποίο διαμορφώνει τις συνθήκες υπό τις οποίες θα λάβει χώρα η επίσκεψη και μέσω από μία σύντομη ιστορική ανασκόπηση της σχέσης

μεταξύ του κτηρίου και του μουσείου διαπιστώνουμε τις έννοιες που δύνανται να ενσωματώνουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του.

Στη συνέχεια, διερευνούμε πώς ο τρόπος που έχει οργανωθεί ο χώρος στο μουσείο επηρεάζει την εμπειρία της επίσκεψης (ενότητα 1.3). Πιο συγκεκριμένα, εξετάζουμε τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να επιδράσει η χωρική οργάνωση του κτηρίου στη βίωση της μουσειακής επίσκεψης, μέσω της διάταξης του χώρου. Επιπλέον, εστιάζουμε στο ρόλο που διαδραματίζει ο επισκέπτης μέσω της κίνησής του στη νοηματοδότηση του χώρου και την ανάπτυξη κοινωνικών διασταυρώσεων μεταξύ των επισκεπτών.

Τρίτον, εξετάζουμε την ιδιαίτερη σημασία που έχει ο συνολικός σχεδιασμός της έκθεσης και τα εκθεσιακά αντικείμενα (ενότητα 1.4). Αναλύουμε τη σημασία θέασης των αυθεντικών αντικειμένων, αφενός μεν λόγω των υλικών ιδιοτήτων τους, αφετέρου δε λόγω των άυλων πληροφοριών και σημασιών που ενσωματώνονται σε αυτά. Επίσης, εστιάζουμε στο ρόλο που διαδραματίζει ο νοηματικός και μουσειογραφικός σχεδιασμός της έκθεσης στη δημιουργία μίας συνεκτικής αφήγησης και στον τρόπο πρόσληψής της από τον επισκέπτη.

Στο κεφάλαιο 2 της εργασίας, αναφερόμαστε στην ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στο φυσικό εκθεσιακό χώρο του μουσείου, ως απότοκη των ευρύτερων συνθηκών της εποχής στην οποία πρωτοεμφανίζονται (ενότητα 2.1). Μέσα από την παρουσίαση παραδειγμάτων από σχετικές έρευνες, διακρίνουμε τις βασικές μορφές και χρήσεις των νέων τεχνολογιών που συναντώνται εντός του επαυξημένου ψηφιακά εκθεσιακού χώρου. Στη συνέχεια, διερευνούμε τις δυνατότητες εμπλουτισμού ή αντιστοίχως περιορισμού της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη στο προσωπικό, φυσικό και κοινωνικό πλαίσιο της επίσκεψης (ενότητα 2.2).

Στο κεφάλαιο 3, τέλος, ασχολούμαστε με το ζήτημα της μεταφοράς του φυσικού μουσείου στο χώρο του διαδικτύου. Στην πρώτη ενότητα (3.1), αναλύουμε τη χρήση διαφορετικών όρων που εισάγονται για να περιγράψουν αυτή τη νέα διάσταση του μουσείου. Στη συνέχεια παρουσιάζουμε τις διαφορετικές μορφές που συναντάμε στα μουσεία του διαδικτύου και εμβαθύνουμε στις δυνατότητες και τους περιορισμούς που χαρακτηρίζει το καθένα ως προς τη βίωση της μουσειακής εμπειρίας (ενότητα 3.2). Τέλος, στην τρίτη ενότητα (3.3), διερευνούμε τους τρόπους που υιοθετούν τα δικτυακά μουσεία προκειμένου να υπερσκελίσουν ή έστω να μετριάσουν την απουσία του φυσικού και κοινωνικού πλαισίου της επίσκεψης. Το κείμενο της εργασίας μας ολοκληρώνεται από το κεφάλαιο 4, στο οποίο επιχειρούμε τη συνόψιση και σύνθεση σε ένα ενιαίο πλαίσιο των συμπερασμάτων της έρευνάς μας.

Ζητήματα ορολογίας και σημασιολογίας

Σύμφωνα με τον ευρύτερα αναγνωρισμένο επαγγελματικό ορισμό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM: 2007):

«Το Μουσείο είναι ένας μη κερδοσκοπικός μόνιμος θεσμός/οργανισμός στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξης της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντος της, με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία».

Για τη διευκόλυνση της διάκρισης των όρων που χρησιμοποιούμε στην παρούσα εργασία ως «φυσικό μουσείο» νοούμε το φυσικό («physical») χώρο του μουσείου, ο οποίος διαθέτει υλική μορφή, ενσωματώνεται εντός ενός τόπου και διαθέτει προς έκθεση υλικό και άυλο περιεχόμενο.

Με τον όρο επαυξημένη ή ενισχυμένη πραγματικότητα εννοούμε την άμεση ή έμμεση προβολή ενός φυσικού πραγματικού περιβάλλοντός του οποίου κάποια στοιχεία επαυξήθηκαν ή ενισχύθηκαν με τη βοήθεια εικονικών αντικειμένων ή επιπλέον επιπέδων χώρου. Ειδικότερα, ο όρος «επαυξημένος ψηφιακά χώρος» αναφέρεται στην επαύξηση, ενίσχυση στοιχείων του φυσικού χώρου και των φυσικών εκθεσιακών αντικειμένων. Πρόκειται δηλαδή για τη παραγωγή και παροχή πρόσθετων πληροφοριακών στοιχείων για ένα φυσικό εκθεσιακό αντικείμενο, μέσω δυνητικών εικόνων και επιλογών, παραγμένων σε μία οθόνη υπολογιστή, με σκοπό τον εμπλουτισμό της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη («augmented reality glasses, smartphones, tablets, laptops»). Σημειώνεται ότι η διαφορά χρήσης του όρου «επαυξημένος χώρος» («augmented») και του όρου «εικονικός χώρος» («virtual») έγκειται στο ότι ο εικονικός χώρος βυθίζει τελείως το χρήστη σε ένα συνθετικό περιβάλλον, μέσα από το οποίο δεν μπορεί να δει τον φυσικό χώρο γύρω του, ενώ ο επαυξημένος ψηφιακά χώρος λειτουργεί συμπληρωματικά του φυσικού χώρου ή αντικειμένου.

Ως «δικτυακό μουσείο», νοούμε μία οντότητα που δραστηριοποιείται στο διαδίκτυο και η οποία διαθέτει ορισμένες από τις βασικές ιδιότητες του μουσειακού οργανισμού, όπως είναι η έκθεση του υλικού ή άυλου περιεχομένου του προς τους διαδικτυακούς επισκέπτες. Το συναντάμε είτε ως συμπληρωματική μορφή του φυσικού του μουσείου, είτε ως ανεξάρτητη διαδικτυακή οντότητα. Σύμφωνα με τον Αρβανίτη (2004: 188): «Ο συγκεκριμένος όρος παρουσιάζει το μουσείο ως διαδικασία. Απομακρύνεται από την τεχνολογία ως τεχνική και ως δημιουργία και αναφέρεται στη τεχνολογία ως επικοινωνία».

1. Το «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας»: προσωπικό - φυσικό - κοινωνικό πλαίσιο

Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιούμε το θεωρητικό «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας» (*contextual model of learning*) των Falk και Dierking (1992· 2000) για να μελετήσουμε τη μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη ολιστικά, ως τη διαδικασία αλληλεπίδρασης τριών βασικών παραγόντων: του επισκέπτη, του χώρου και του περιεχομένου του και των κοινωνικών σχέσεων που αναπτύσσονται στους χώρους του φυσικού, του επαυξημένου ψηφιακά και του δικτυακού μουσείου.

Εστιάσαμε στο συγκεκριμένο θεωρητικό μοντέλο διότι προσεγγίζει τη μουσειακή επίσκεψη ως το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης κοινωνικών, φυσικών, πνευματικών και συναισθηματικών παραγόντων (Falk & Dierking, 1992: 7).

Σύμφωνα με το «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας» (Falk & Dierking, 2000: 10) κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στο μουσείο υφίσταται ένας «διάλογος» ανάμεσα στο άτομο, το φυσικό χώρο και το κοινωνικοπολιτιστικό περιβάλλον. Αυτός ο διάλογος είναι διαδικασία και προϊόν της αλληλεπίδρασης τριών πλαισίων («context»), του προσωπικού («personal context»), του φυσικού («physical context») και του κοινωνικοπολιτιστικού πλαισίου («socialcultural context»).

Βάσει του συγκεκριμένου θεωρητικού μοντέλου, ως «προσωπικό πλαίσιο» ορίζονται τα προσωπικά ενδιαφέροντα, οι σχηματοποιημένες αντιλήψεις, οι προσδοκίες και οι προβληματισμοί («personal agenda») που έχει και φέρει μαζί του ο επισκέπτης στο μουσείο και τα οποία αποτελούν ξεχωριστές και μοναδικές ιδιότητες για το κάθε άτομο (Falk & Dierking, 2000: 69-70).

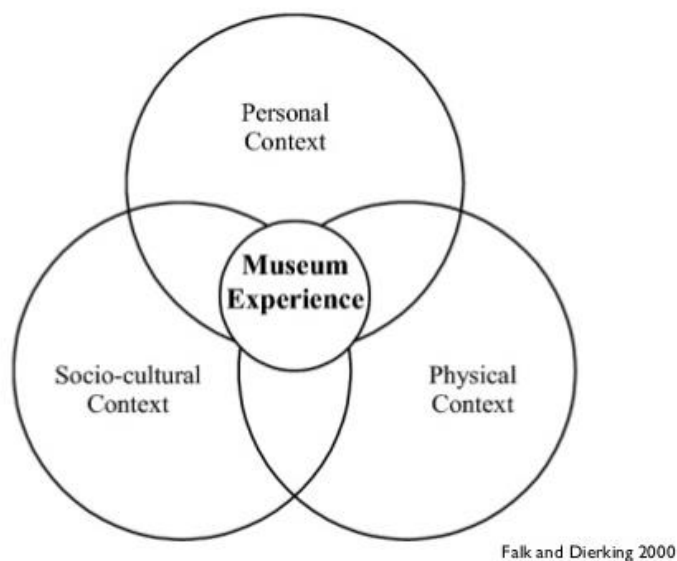
Ως «φυσικό πλαίσιο» ορίζεται ο φυσικός χώρος του μουσείου. Ειδικότερα το «φυσικό πλαίσιο» σχετίζεται με την αρχιτεκτονική του μουσείου, την ατμόσφαιρα που αποπνέει το κτήριο, την αίσθηση οικειότητας που δημιουργεί ο χώρος, τον εκθεσιακό σχεδιασμό καθώς και το ίδιο το περιεχόμενο του, τα αντικείμενα δηλαδή με τα οποία ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή. Όλα τα παραπάνω στοιχεία, επιδρούν στον τρόπο με τον οποίο ο επισκέπτης συμπεριφέρεται, παρατηρεί και κρατά στη μνήμη τους πληροφορίες (Falk & Dierking, 2000: 57). Τέλος, το «κοινωνικοπολιτιστικό πλαίσιο»¹ σχετίζεται με τον

¹ Ο όρος «κοινωνικοπολιτιστικό πλαίσιο» (Falk & Dierking: 2000) αποτελεί την εξέλιξη του όρου «κοινωνικό πλαίσιο» που χρησιμοποίησαν οι Falk και Dierking: 1992, για να συμπεριλάβουν και τη σημασία του ανήκειν σε μία πολιτισμική ομάδα ως παράγοντα που επιδρά στην κοινωνική αλληλεπίδραση. Στη συνέχεια του κειμένου μας θα χρησιμοποιούμε τον όρο «κοινωνικό πλαίσιο».

κοινωνικό χαρακτήρα των ατόμων και αποτελεί προϊόν του εκάστοτε πολιτισμού και των μεταξύ τους κοινωνικών σχέσεων (Falk & Dierking, 2000: 42). Η διαδικασία «κατασκευής νοήματος» (*meaning making*)² στο χώρο του μουσείου εκλαμβάνεται ως μία κοινωνικό-πολιτιστική δραστηριότητα. Ειδικότερα, θεωρούν τη συνολική μουσειακή επίσκεψη ως μία κοινωνική πράξη, καθώς ο επισκέπτης προσέρχεται είτε ατομικά είτε ως μέρος μίας ομάδας επισκεπτών (οικογένειας, ξενάγησης) είτε συναναστρέφεται κοινωνικά μέσω της τυχαίας επαφής με άλλους επισκέπτες είτε με το προσωπικό το οποίο απασχολείται στο μουσείο (Falk & Dierking, 1992: 3).

Σύμφωνα με το συγκεκριμένο θεωρητικό μοντέλο, ο επισκέπτης κατασκευάζει και αντιλαμβάνεται διαρκώς καθένα από τα παραπάνω πλαίσια και η συνύπαρξη τους αποτελεί απαραίτητο στοιχείο για τη διαδικασία της νοηματοδότησης της εμπειρίας του στο χώρο του μουσείου. Οι Falk και Dierking (1992: 4) συνοψίζουν τη δυναμική αυτής της αλληλεπίδρασης ως μία διαδικασία κατά την οποία: «ότι ο επισκέπτης προσδοκά από την επίσκεψη, φιλτράρεται μέσω του προσωπικού πλαισίου, περνά από το κοινωνικό πλαίσιο και ενσωματώνεται μέσω του φυσικού πλαισίου».

Contextual model of learning



Εικόνα 1. Το «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας», Falk & Dierking: 2000.

² Εννοούμε τη διαδικασία απόδοσης σημασίας, κατανόησης και μάθησης από μέρους του επισκέπτη. Στην προκειμένη περίπτωση, η μάθηση δεν προσεγγίζεται με την έννοια της διδασκαλίας μίας καινούριας γνώσης, αλλά ως η διαδικασία κατά την οποία ο επισκέπτης νοηματοδοτεί, βιώνει, σκέπτεται, προβληματίζεται και προσθέτει στην ήδη υπάρχουσα γνώση και εμπειρία του, την εμπειρία της μουσειακής επίσκεψης.

1.1 Ορίζοντας τη δυναδικότητα του Φυσικού χώρου του Μουσείου: υλικό και άυλο στοιχείο

Στο φυσικό χώρο του μουσείου τα άυλα στοιχεία αναζητούν την έκφραση τους σε μία μορφή, σε κάτι το απτό, το οποίο να είναι ορατό και αισθητό, ώστε να μπορεί να διαμεσολαβηθεί στον επισκέπτη. Σύμφωνα με την Ατζουλάτου (1995: 41-42):

το μουσείο διαθέτει την ιδιότητα ενός δυναμικού μετασχηματιστή εννοιών και νοημάτων, που οι μεταξύ τους αφανείς συσχετισμοί, με το να υπερβούν το "άρρητο" που αποτελεί το οντολογικό περιβάλλον τους, αξιώνουν τη συνάρτηση τους με το άμεσα αισθητό και προφανές, ώστε να πραγματώνεται η μετάβαση από το άυλο στο υλικό, από το υπερούσιο στο πρόδηλο.

Υποστηρίζεται δηλαδή ότι, στο μουσείο δημιουργούνται διάφοροι θεωρητικοί συσχετισμοί τους οποίους οι επισκέπτες δεν τους αντιλαμβάνονται εκ πρώτης επαφής. Για αυτό το λόγο επιδιώκεται η ενσωμάτωση τους μέσω της χρήσης ποικίλων μέσων, ώστε να αποκτήσουν μορφή και έκφραση και να γίνουν κατά αυτό τον τρόπο αισθητοί στον επισκέπτη.

Η αμφίδρομη σχέση υλικών και άυλων στοιχείων εντοπίζεται και στα μουσειακά αντικείμενα. Τα αντικείμενα του μουσείου διαθέτουν ύλη αλλά συγχρόνως δεν υπάρχουν αυθύπαρκτα και μετέωρα εντός του εκθεσιακού χώρου. Εν αντιθέσει, εντάσσονται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο («context»), ιστορικό, κοινωνικό, φυσικό, πολιτισμικό κ.ά λαμβάνοντας την εκάστοτε σημασία του πλαισίου εντός του οποίου ενσωματώνονται. Εν ολίγοις, το απτό μουσειακό αντικείμενο και η θεωρητική ιδέα που το πλαισιώνει σε συνδυασμό με το μουσειολογικό σχεδιασμό, αναπτύσσουν μία δυναμική σχέση με σκοπό να παράγουν μία δομημένη και συνεκτική αφήγηση προς τον επισκέπτη και συγχρόνως να διεγείρουν και να αφυπνίσουν τις αισθήσεις και τα συναισθήματα του.

Σύμφωνα με τη σημειολογική ανάλυση του Eco: 2005, η αρχιτεκτονική μπορεί να μελετηθεί ως ένα σύστημα σημείων, δηλαδή ως ένα επικοινωνιακό σύστημα. Ειδικότερα, ένα αρχιτεκτονικό στοιχείο όπως μία σκάλα καταρχήν διαθέτει μία χρηστική λειτουργία, δηλαδή, έναν τρόπο για να μεταβούμε σε ένα άλλο επίπεδο. Διαθέτει επίσης όμως και μία επικοινωνιακή λειτουργία, εφόσον ακόμη και εάν δεν χρησιμοποιηθεί, επικοινωνεί τη δυνατότητα λειτουργίας της («καταδήλωση»). Επιπλέον, το συγκεκριμένο σχέδιο σκάλας «σημαίνει» και επικοινωνεί έναν συγκεκριμένο τρόπο σύλληψης και πραγματοποίησης της λειτουργίας του. Σε αυτό το στάδιο είναι που μετασχηματίζεται ο καταδηλωτικός χαρακτήρας του «σημείου» σκάλα σε επικοινωνιακό φαινόμενο συμπεριλαμβανόμενου κάθε είδους

πολιτισμική συνδήλωση. Δηλαδή οι σημασίες, οι ιδεολογικά προσδιορισμένες αξίες που ενσωματώνονται στο αρχιτεκτονικό στοιχείο, αποτελούν τις συνδηλώσεις του.

Αντιστοίχως, στο χώρο του μουσείου η «ιδέα» και η έκφραση της συμβαδίζουν αλληλεξαρτώμενες και η πρώτη αποκτά ύπαρξη και μορφή από τη δεύτερη, ενώ η δεύτερη αποκτά σημασία και νόημα από την πρώτη. Όπως επισημαίνει και ο Munjeri (2004: 13) *«τα αντικείμενα, οι συλλογές, τα κτήρια κ.τ.λ., αναγνωρίζονται ως κληρονομία όταν εκφράζουν την αξία της κοινωνίας και έτσι το υλικό-απτό («tangible») μπορεί να κατανοηθεί και ερμηνευθεί μόνο μέσω του άυλου («intangible»)»*.

Στο μουσείο, η ύπαρξη αυτής της αμφίδρομης σχέσης γίνεται αντιληπτή και αποκτά ουσία μέσα από τη φυσική παρουσία του επισκέπτη στο χώρο του μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, ο επισκέπτης αντιδρά και νοηματοδοτεί τα αντικείμενα τα οποία αντικρίζει κινούμενος εντός του φυσικού πλαισίου, διαμορφώνοντας τη μουσειακή του εμπειρία. Αυτό το οποίο πρέπει να επισημανθεί για τη συνολική διαδικασία νοηματοδότησης και βίωσης της επίσκεψης, είναι η σημασία του προσωπικού πλαισίου του επισκέπτη και αντιστοίχως των κοινωνικών σχέσεων που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια της επίσκεψης του.

1.2 Το κτήριο του Μουσείου - Ιστορική ανασκόπηση

Το εξωτερικό κέλυφος του μουσείου, αποτελεί σημαίνον στοιχείο για την εμπειρία του επισκέπτη σωματικά και νοητικά. Παρά το δομικά «στατικό» του χαρακτήρα, δεν αποτελεί απλώς το φυσικό χώρο που στεγάζει το μουσείο και τα εκθέματα του, αλλά διαθέτει μεγάλη δυναμικότητα, ικανή να περιλάβει με φυσιογνωμική μορφή το ευρύτερο μήνυμα που φιλοδοξεί να δώσει το μουσείο. Όπως υποστηρίζει και η Giebelhausen: 2006, «η αρχιτεκτονική είναι το μουσείο».

Ειδικότερα, όταν σκεφτόμαστε τη λέξη «μουσείο», αυτό που μας έρχεται συνήθως πρώτο στο μυαλό είναι το ίδιο το κτήριο. Αυτή η σύνδεση μπορεί να συμβαίνει λόγω της επιβλητικής μορφής που ασκεί το κτήριο του μουσείου στον επισκέπτη. Η πρώτη εικόνα που θα αποκομίσει ο δυνάμει επισκέπτης για το κτήριο του μουσείου, είναι καταλυτική για τη δημιουργία της ατμόσφαιρας και την αίσθηση υπεροχής, φόβου ή έλξης για την ανακάλυψη του περιεχομένου του. Παραδείγματος χάρη, το Μουσείο Guggenheim στο Μπιλμπάο³ διαθέτει μία εξωτερική μορφή η οποία μπορεί να προκαλέσει αίσθηση δέους και υπεροχής στον επισκέπτη ώστε να καταλήξει να το προσεγγίσει σαν να αποτελεί και το ίδιο ένα έκθεμα. Ο Black (2009: 233) σημειώνει ότι «το εξωτερικό του μουσείου πρέπει να δίνει την αίσθηση της εξαιρετικής περίπτωσης, αλλά και να προσελκύει τον κόσμο στο εσωτερικό του». Δύναται επίσης όμως, αυτή η σύνδεση του μουσείου με το κτήριο να εντοπίζεται σε μία «ασυνείδητη» σύνδεση η οποία «χτίζεται» καθ' όλη τη διάρκεια της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη.



Εικόνα 2. Guggenheim Museum, Μπιλμπάο.

³ Έργο του Frank Gehry .

Κάνοντας μία ιστορική ανασκόπηση σ' αυτή τη σύνδεση και ιδίως στην πρακτική του σχεδιασμού κτηρίων με αποκλειστική στοχοθεσία τη στέγαση συλλογών, παρατηρούμε ότι αρχίζει να καθιερώνεται από τον 18^ο αιώνα, με πρώτα παραδείγματα το Μουσείο Fridericianum στο Κάσελ της Γερμανίας⁴ και το Μουσείο Pio-Clementino στο Βατικανό⁵.

Στις αρχές του 19^{ου} αιώνα, το σχέδιο του κτηρίου του μουσείου είχε πλέον τυποποιηθεί με σημείο αναφοράς το σχέδιο του Γάλλου θεωρητικού και αρχιτέκτονα Jean-Nicolas-Louis Durand ⁶ (Giebelhausen, 2012: 324). Την αναδυόμενη αρχιτεκτονική μορφολογία του μουσείου καθιέρωσαν τρία μείζονα κτήρια τα οποία σχεδιάστηκαν στις αρχές του 19^{ου} αιώνα, δίνοντας μία νέα μορφή στο καθιερωμένο σχέδιο του Durand: η Γλυπτοθήκη στο Μόναχο (1815-30)⁷, το Παλαιό Μουσείο στο Βερολίνο (1823-30)⁸ και η Παλιά Πινακοθήκη επίσης στο Μόναχο (1826-36)⁹. Όπως σημειώνουν οι Giebelhausen (2012: 330) και Τζώρτζη (2013: 43) τα συγκεκριμένα μουσεία του Βερολίνου και του Μονάχου «συνέβαλαν στην κωδικοποίηση του νέου κτηριακού τύπου»¹⁰ θέτοντας ως βασικά χαρακτηριστικά: τη μνημειακή είσοδο με πρόπυλο, τη κιονοστοιχία κατά μήκος της πρόσοψης και τους επιμήκεις εκθεσιακούς χώρους που οργανώνονταν σε αλληλουχία γύρω από μία ροτόντα ή από ένα αίθριο. Ως κοινό στοιχείο και των τριών κτηρίων μουσείων σημειώνεται η συμβολική σύνδεση τους με την αρχαιότητα, όπως και η εγκαθίδρυση της αρμονικής σχέσης μεταξύ περιέχοντος και περιεχόμενου, υπογραμμίζοντας το ρόλο του μουσείου ως ναό της τέχνης και «μνημείο πολιτισμού» (Giebelhausen, 2012: 331).

Από το δεύτερο μισό του 19^{ου} αιώνα και μέχρι και τις αρχές του 20^{ου} αιώνα, σημειώνεται μία τάση «μουσειομανίας» («*museum-mania-museumphilia*») η οποία εκφράστηκε μέσω της κατασκευής νέων κτηρίων μουσείων και η οποία θεωρούνταν απότοκος της ευρύτερης αναδιαμόρφωσης που πραγματοποιούνταν στις πόλεις της Ευρώπης εκείνη την

⁴ Έργο του Simon Louis du Ry (1769-77).

⁵ Έργο των Michelangelo Simonetti και Giuseppe Camporesi (1773-80).

⁶ Η σχεδιαστική πρόταση του περιλαμβάνονταν στο έργο του Précis des leçons d'architecture données à l'école Royale Polytechnique (1802-05). Σύμφωνα με το σχέδιο του, προβλέπονταν τέσσερις ισομήκεις πτέρυγες με ξεχωριστή είσοδο η κάθε μία, τοποθετημένες σε τετράγωνη κάτοψη, οι οποίες διαγράφονταν σε σχήμα σταυρού και μία κεντρική ροτόντα.

⁷ Glyptotek, έργο του Leo von Klenze.

⁸ Altes Museum, έργο του Karl Friedrich Schinkel.

⁹ Alte Pinakothek, έργο του Leo von Klenze.

¹⁰ Την νέα αρχιτεκτονική τυπολογία εφαρμόζουν και τα πρώτα ελληνικά μουσεία, όπως το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το οποίο αρχικά είχε σχεδιαστεί από τον Leo von Klenze και προοριζόταν να χτιστεί στην περιοχή του Κεραμικού, αλλά τελικά κτίστηκε στη σημερινή του θέση με βάσει τα σχέδια του Ludwig Lange και με τα σχέδια του Ernst Ziller να ολοκληρώνεται η κατασκευή του (1866-1889).

περίοδο. Εμφανίστηκαν νέοι μουσειακοί τύποι, οι οποίοι εμπνέονταν από την αρχιτεκτονική των σιδηροδρομικών σταθμών και των πολυκαταστημάτων.

Αξιοσημείωτη ήταν η επίδραση της οργάνωσης των «Μεγάλων Διεθνών Εκθέσεων» («Great International Exhibition») του 19^{ου} και 20^{ου} αιώνα. Ιδίως, καθοριστικής σημασίας θεωρήθηκε η «Μεγάλη Έκθεση» που πραγματοποιήθηκε στο Χάιντ Παρκ του Λονδίνου (1851) με τη δημιουργία του «Crystal Palace». Το συγκεκριμένο εκθεσιακό κτήριο «εισήγαγε» τη μεταλλική και γυάλινη κατασκευή από προκατασκευασμένες μονάδες, οι οποίες συνενώνονταν και αποσυναρμολογούνταν¹¹. Η συγκεκριμένη σχεδιαστική πρόταση θεμελίωσε τις αρχές της «μη μονιμότητας και ευελιξίας» (Giebelhausen, 2012: 331) αρχές οι οποίες ανέτρεπαν την αρχιτεκτονική της μονιμότητας που χαρακτήριζε τα κτήρια των μουσείων του 19^{ου} αιώνα. Υποστηρίζεται μάλιστα, ότι το “Crystal Palace” αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία του South Kensington Museum¹² (1856, σημερινό Victoria and Albert Museum), στο οποίο επίσης εφαρμόστηκε η αναφερόμενη αρχιτεκτονική κατασκευή που παρέπεμπε στο κέλυφος των σιδηροδρομικών σταθμών της εποχής¹³. Όπως σημειώνει η Giebelhausen (2006: 48), η συγκεκριμένη κατασκευή «ήταν μαρτυρία της εποχής της μαζικής μεταφοράς και της βιομηχανικής παραγωγής».

Ένα ακόμη νέο αρχιτεκτονικό στοιχείο των παραπάνω μουσειακών κτηρίων αποτέλεσε η κατασκευή του αίθριου με τις περιβάλλουσες εκθεσιακές αίθουσες («galleries»), στοιχείο το οποίο συνδέθηκε συμβολικά με την αίσθηση της επιτήρησης του πλήθους. Όπως αναφέρει ο Basso Peressut, (1999: 18)¹⁴: «η κεντρικότητα της ροτόντας των «ναών της τέχνης», η οποία απέδιδε φόρο τιμής στην αρχαιότητα, αντικαταστάθηκε σταδιακά με το “hall-βασιλικής” από σίδερο και γυαλί, το οποίο εξέφραζε τη σημασία της επικαιρότητας και της προόδου». Στην ίδια λογική, η απλής γεωμετρίας κάτοψη αντικαταστάθηκε από την ελεύθερη κάτοψη με κινητά χωρίσματα.

¹¹ Έργο του Joseph Paxton. Όταν έκλεισε η έκθεση, μετά από έξι μήνες η κατασκευή αποσυναρμολογήθηκε και ανασυναρμολογήθηκε στο νότιο Λονδίνο, στο προάστιο του Sydenham Hill. Η κατασκευή καταστράφηκε ολοκληρωτικά το 1936.

¹² Έργο του Francis Fowke.

¹³ Αντίστοιχα παραδείγματα μουσείων που ακολούθησαν τις νέες μορφές ήταν: το Natural History Museum, στο Λονδίνο, (1881) του Alfred Waterhouse, το Oxford University Museum (1855-60) και το Museum National d' Histoire Naturelle (1877-89), στο Παρίσι.

¹⁴ Όπ. αναφ. στο Τζώρτζη, 2013: 45-46.



Εικόνα 3. Crystal Palace, Λονδίνο, 1851.



Εικόνα 4. South Kensington Museum, Λονδίνο, 1856.

Από την περίοδο του μεσοπολέμου και ιδίως τη δεκαετία του 1930, σημειώνονται ορισμένες σχεδιαστικές προτάσεις οι οποίες αναθεώρησαν την καθιερωμένη τυπολογία της μουσειακής αρχιτεκτονικής και κινούνταν προς την υιοθέτηση μίας πιο «εργαλειακής αντίληψης» του μουσείου, τονίζοντας την ανάγκη για ευελιξία και προσαρμοστικότητα (Giebelhausen, 2012: 333).

Αντιπροσωπευτικό παράδειγμα κτηρίου αυτής της αντίληψης ήταν το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης (1929, MOMA) στη Νέα Υόρκη¹⁵. Βασικά καινοτόμα σχεδιαστικά στοιχεία του θεωρήθηκαν, ο κατακόρυφος σχεδιασμός και η «δημόσια» τοποθέτηση της εισόδου στο επίπεδο του δρόμου, εκφράζοντας έτσι τον «ανοικτό» και δημοκρατικό χαρακτήρα. Τα παραπάνω στοιχεία αντανάκλασαν τη φιλοσοφία του συγκεκριμένου Μουσείου, το οποίο έδινε έμφαση στην ποικιλία των εκθεσιακών του προγραμμάτων και των διαρκών αλλαγών του περιεχομένου των συλλογών του. Ο σχεδιασμός της ελεύθερης κάτοψης μέσω της χρήσης κινητών χωρισμάτων, επέτυχανε την προσαρμογή στις εκάστοτε ανάγκες της έκθεσης. Συγχρόνως, το MOMA όντας το πρώτο μουσείο που ειδικευόταν αποκλειστικά στην παρουσίαση της μοντέρνας τέχνης (ζωγραφική, γλυπτική, σχεδίων, αρχιτεκτονικής, design, φωτογραφίας και κινηματογράφου) καθιέρωσε μία νέα εκθεσιακή αισθητική, του λεγόμενου «λευκού κύβου» («white cube»)¹⁶, η οποία κυριάρχησε κατά το δεύτερο μισό του 20^{ου} αιώνα και επεδίωκε να στρέψει την προσοχή του επισκέπτη στην αισθητική ενατένιση του έργου τέχνης χωρίς περισπασμούς.

Δεύτερο κτήριο μουσείου «σημείο αναφοράς» αποτέλεσε το Μουσείο Guggenheim (1959) στη Νέα Υόρκη, έργο του Frank Lloyd Wright. Το συγκεκριμένο μουσείο εισήγαγε μία νέα αντίληψη μεταξύ «της σχέσης του θεατή, της αρχιτεκτονικής και της ζωγραφικής» (Τζώρτζη, 2013: 50). Ο χώρος της έκθεσης προσδιορίστηκε από τη σπειροειδή ράμπα, η οποία περιβάλλε τον κεντρικό χώρο-αίθριο, ο οποίος φωτιζόταν φυσικά. Οι «συμβατικές» δηλαδή εκθεσιακές αίθουσες αντικαταστάθηκαν από τη δυναμική σπειροειδή ράμπα, η οποία καθορίζει το δρομολόγιο του επισκέπτη και του προτείνει να δει τα έργα τέχνης μέσω της πανοραμικής θέας του κεντρικού χώρου. Η αρχιτεκτονική του δεν λειτουργούσε απλώς συμπληρωματικά του περιεχομένου του, αλλά λάμβανε το πρωταγωνιστικό ρόλο, όπως σημειώνει η Giebelhausen (2012: 336) «ο Frank Lloyd Wright μετέτρεψε το χαρακτηριστικό κεντρικό τμήμα του μουσειακού αρχιτεκτονήματος, τη θολωτή ροτόντα, σε δυναμική φόρμα».

¹⁵ Το οποίο δέκα χρόνια έπειτα εγκαθίσταται μόνιμα στο Μανχάταν, σε κτήριο σχεδιασμένο από τους Philip L. Goodwin και Edward Durell Stone (1939).

¹⁶ Την παρουσίαση δηλαδή των έργων τέχνης σε ουδέτερο περιβάλλον, υπό την «αόρατη» αρχιτεκτονική των λευκών τοίχων χωρίς διακοσμήσεις, του μονόχρωμου δαπέδου και της τοποθέτησης των έργων τέχνης στο ύψος των ματιών του επισκέπτη.



Εικόνα 5. MOMA, Νέα Υόρκη



Εικόνα 6. Guggenheim Museum, Νέα Υόρκη



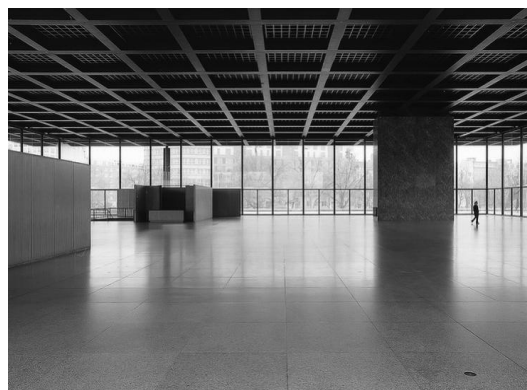
Εικόνα 7. Εσωτερική άποψη του Guggenheim Museum, Νέα Υόρκη.

Η πορεία των επισκεπτών στο χώρο του μουσείου.

Ένα ακόμη κτήριο μουσείου, το οποίο αντιπροσώπευσε μία νέα «ρητορική» βάσει των μορφολογικών του χαρακτηριστικών ήταν η Εθνική Πινακοθήκη (1962-68, Neue National Gallery¹⁷) στο Βερολίνο. Αξιοσημείωτα αρχιτεκτονικά στοιχεία αποτέλεσαν, η τετράγωνη κάτοψη του κτηρίου και η επίπεδη οροφή κατασκευασμένη από γυαλί και ατσάλι. Τα συγκεκριμένα στοιχεία προσέδωσαν διαφάνεια στο κτήριο και σε συνδυασμό με τον ανοιχτό χώρο του μουσείου, δημιούργησαν τη σύνδεση του εξωτερικού περιβάλλοντος και της θέασης του εσωτερικού περιεχομένου για τον επισκέπτη, ο οποίος παρατηρεί τα έργα τέχνης έχοντας ως φόντο το αστικό τοπίο. Παρατηρείται ότι σταδιακά άρχισε να σημειώνεται μία έκφραση αμφισβήτησης προς τον παραδοσιακό ρόλο του μουσείου ως θεματοφύλακα του περιεχομένου («content») του· πλέον το περιεχόμενο γίνεται διαδικασία («event») και το περιέχον («container») διαδραματίζει καταλυτικό ρόλο στη βίωση της επίσκεψης (Ritchie, 1994: 12).



Εικόνα 8. Εξωτερική άποψη της Neue National Gallery, Βερολίνο.

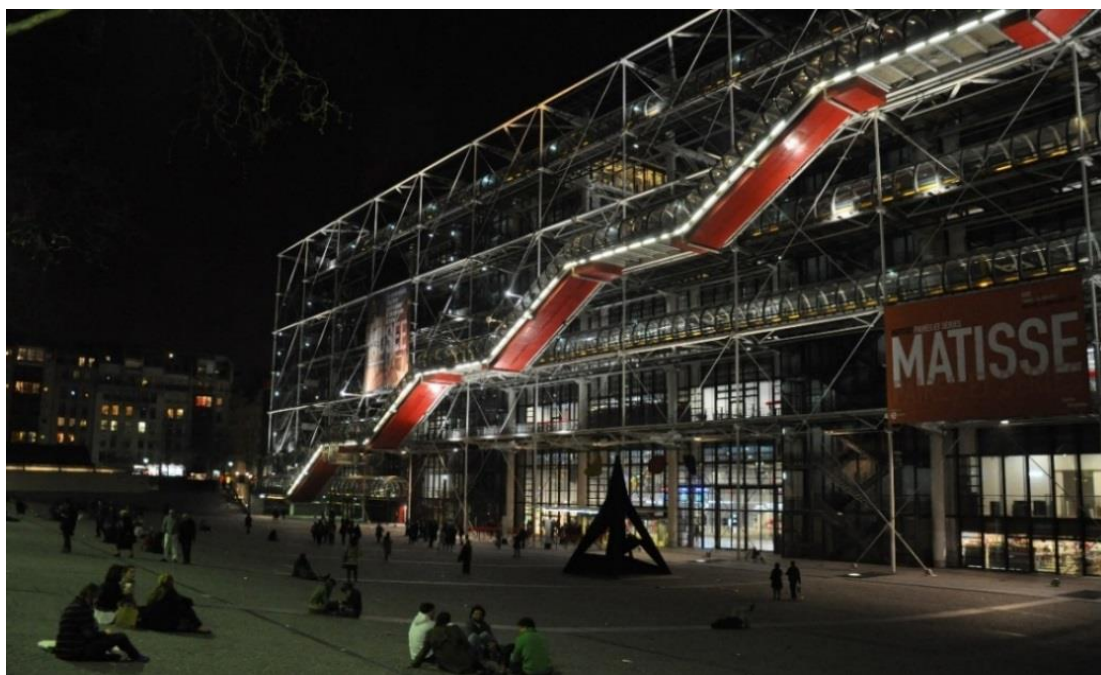


Εικόνα 9. Εσωτερική άποψη της Neue National Gallery, Βερολίνο.

¹⁷ Έργο του Ludwig Mies Van der Rohe.

Κατά το δεύτερο μισό του 20^{ου} αιώνα δημιουργήθηκε ένα ακόμη κτήριο μουσείου το οποίο κρίνεται απαραίτητο να αναφερθεί καθώς ανέτρεψε τη φυσιογνωμία του μουσείου, το Εθνικό Κέντρο Τέχνης και Πολιτισμού George Pompidou (1971-77) στο Παρίσι¹⁸. Πρόκειται για ένα «πολλαπλό εργαλείο», ένα «*container πολιτισμού*» (Ritchie, 1994: 7), το οποίο πέραν του Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης και των άλλων εκθεσιακών εποχικών χώρων, περιλαμβάνει χώρους για θεατρικές παραστάσεις, συναυλίες, κινηματογράφο, βιντεοθήκη, βιβλιοθήκη, βιβλιοπωλείο, καφετέριες και εστιατόρια.

Ως σημαίνοντα και πρωτοποριακά χαρακτηριστικά του αρχιτεκτονικού του σχεδιασμού ορίζονται, πρώτον η «ανοιχτή» είσοδος του στο επίπεδο του δρόμου τοποθετημένη σε μία πλατεία η οποία προσφέρεται για αυτοσχέδιες παραστάσεις και δρώμενα. Δεύτερον, το εξωτερικό κέλυφος του κτηρίου το οποίο συγχέει τα όρια μεταξύ του εξωτερικού και του εσωτερικού του μουσείου, μέσω της διαφανής πρόσοψης του κτηρίου και των υλικών του¹⁹. Τα παραπάνω στοιχεία οδήγησαν στην κατασκευή της ταυτότητας ενός «νέου» μουσείου, το οποίο υποστήριζε τον «εκδημοκρατισμό του πολιτισμού», τη συλλογικότητα, τη διαφάνεια, το άνοιγμα στο αστικό περιβάλλον.



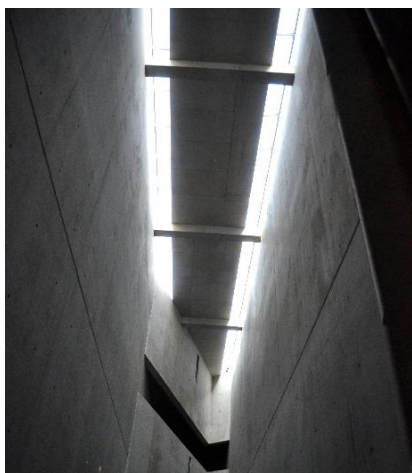
Εικόνα 10. Εθνικό Κέντρο Τέχνης και Πολιτισμού George Pompidou, Παρίσι.

¹⁸ Έργο των Renzo Piano και Richard Rogers.

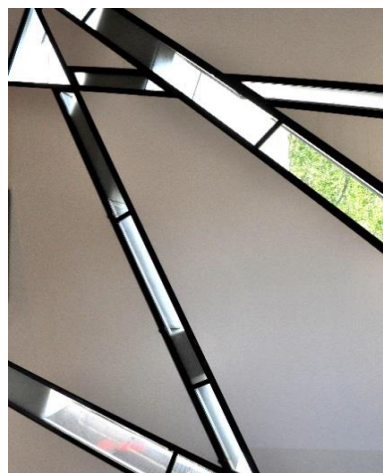
¹⁹ Όπως εντοπίζονται στην εμφανή έκθεση των εξωτερικών αγωγών και στις καλυμμένες με γυαλί κυλιόμενες σκάλες.

Η περίοδος από τα τέλη του 20^{ου} αιώνα και τις αρχές του 21^{ου} αιώνα, δεν ακολουθεί την τυπολογική παράδοση, αντιθέτως κάθε νέο κτήριο μουσείου αποτελεί ένα νέο εγχείρημα. Σύμφωνα με την ανάλυση της Τζώρτζη (2013: 57-60) η «αναγνωρισιμότητα» του εκάστοτε κτηρίου μπορεί να συνδέεται πλέον είτε με το προσωπικό όραμα ενός αρχιτέκτονα²⁰ είτε μέσω της φυσικής μορφής του κτηρίου²¹, ή τέλος, επίσης μέσω της μοναδικότητας που πηγάζει από τη χωρική οργάνωση του κτηρίου²².

Όπως υποστηρίζει και ο Skolnick (2012: 86) «η αρχιτεκτονική του μουσείου μπορεί να επικοινωνεί τις ιδέες και το περιεχόμενο του, εξίσου καλά με τις εκθέσεις του». Μάλιστα, η αρχιτεκτονική του κτηρίου δύναται να λάβει κεντρικό ρόλο στη βίωση της επίσκεψης και να γίνει ο φορέας του εκθεσιακού μηνύματος. Παράδειγμα αυτής της περιγραφής αποτελεί το Εβραϊκό Μουσείο (2001) στο Βερολίνο, έργο του Daniel Libeskind. Το συγκεκριμένο μουσείο αποσκοπεί στο να αφηγηθεί τις μνήμες της εβραϊκής ιστορίας. Ο τρόπος όμως που επιλέγει να πραγματοποιήσει την αφήγηση δεν αρκείται στην έκθεση προσωπικών αντικείμενων των θυμάτων αλλά επιχειρεί μία «αισθητηριακή» βίωση της αφήγησης μέσω της χρήσης του κτηρίου. Αξίζει να αναφερθεί ότι ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι, όταν άρχισε να λειτουργεί χωρίς τη συλλογή του, η μορφή του κτηρίου επετύγχανε να μεταδίδει πιο αποτελεσματικά το μήνυμα της έκθεσης από ότι με το περιεχόμενο του.



Εικόνα 11. Εσωτερική άποψη του Jüdisches Museum Berlin.



Εικόνα 12. Εσωτερική άποψη, ναλοστάσια, Jüdisches Museum, Berlin

²⁰ Όπως είναι το έργο του Frank Gehry Vitra Museum στο Weil am Rhein (1989).

²¹ Όπως το Μουσείο Brandhorst, στο Μόναχο (2009), έργο των Sauerbruch Hutton. Η πολύχρωμη όψη του αποτελούμενη από κεραμικές ράβδους, δημιουργούν τρεις διαφορετικές χρωματικές ζώνες, αντικατοπτρίζοντας έτσι τον τρόπο που οργανώνεται το μουσείο σε τρία επίπεδα και δημιουργούν την εντύπωση στον κινούμενο επισκέπτη ότι αλλάζουν συνεχώς χρώμα.

²² Όπως το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης στη Φρανκφούρτη (1991), έργο του Hans Hollein. Η μορφή του κτηρίου καθορίζεται από την τριγωνική θέση του στο οικοδομικό τετράγωνο και το εσωτερικό του μορφοποιείται σε ένα πολυεπίπεδο σύστημα χώρων, με πολλές διασυνδέσεις και διαφορετικά σχήματα.

Πέραν του κτηρίου καθαυτού, σημαίνουσας σημασίας για τη δημιουργία της ταυτότητας του και τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ της σύνδεσης του μουσείου και τη βίωσης της επίσκεψης, διαδραματίζει και η τοποθεσία εντός της οποίας ενσωματώνεται και εμπλέκεται το κτήριο. Η Τζώρτζη (2013: 72) επισημαίνει ορισμένα μορφολογικά χαρακτηριστικά τα οποία συμβάλλουν σε αυτή την ενσωμάτωση, όπως είναι: η διαφάνεια του κτηρίου, η ορατότητα της ζωής της πόλης κατά την διάρκεια της μουσειακής επίσκεψης, η προσβασιμότητα του από διαφορετικά σημεία της πόλης ή τοποθέτηση της εισόδου σε δημόσιο χώρο, όπως και η εναλλαγή ανοιχτών και κλειστών χώρων. Ένα παράδειγμα μουσείου που επιδιώκει την ενσωμάτωση του με την πόλη αποτελεί το Μουσείο του Λούβρου μέσω της δημιουργίας της Γυάλινης Πυραμίδας (1989)²³, η οποία λειτουργεί ως είσοδος του μουσείου, ευρισκόμενη στο κέντρο ενός πολυσύχναστου δημόσιου χώρου. Επίσης, το Κέντρο George Pompidou επέλεξε να ενσωματωθεί με την πόλη του, μέσω των αρχιτεκτονικών στοιχείων και επιλογών που προαναφέρθηκαν.



Εικόνα 13. Γυάλινη Πυραμίδα, Louvre Museum, Παρίσι.



Εικόνα 14. Εσωτερικό Γυάλινης Πυραμίδας, Louvre Museum, Παρίσι.

²³ Έργο του Leon Ming Pei.

Μέσω της ιστορικής ανασκόπησης της εξέλιξης των κτηρίων των μουσείων, διαπιστώσαμε ότι η χρήση του κτηρίου δεν αποτελεί απλώς μία αυθαίρετη πρόταση, αλλά ενσωματώνει έννοιες και προβληματισμούς που σχετίζονται με την καθαυτή φυσιογνωμία και το ρόλο του μουσείου, σε συνάρτηση με το εκάστοτε πολιτικό, ιστορικό, κοινωνικό συγκείμενο της εποχής εντός της οποίας δημιουργείται. Από τα μουσεία του 18^{ου} και του 19^{ου} αιώνα τα οποία εξέφραζαν έναν μνημειακό χαρακτήρα και τη σύνδεση τους με την αίγλη του παρελθόντος, προχωρούμε προς τα μουσεία του 20^{ου} αιώνα τα οποία διαμορφώνουν ένα διαφορετικό ρόλο. Τα μουσεία γίνονται ευέλικτα, προσαρμόζονται στην ανταπόκριση των διαφορετικών λειτουργιών τους και των αναγκών των επισκεπτών τους. Συγχρόνως, η μορφή του κτηρίου τους ξεφεύγει από τον ρόλο της φύλαξης και έκθεσης του περιεχομένου τους και μπορεί να λαμβάνει κεντρική σημασία στη βίωση της μουσειακής εμπειρίας. Η αρχιτεκτονική των μουσείων του 21^{ου} αιώνα έχει εκφράσει την απομάκρυνση της από την καθιερωμένη κτηριακή τυπολογία του 19^{ου} αιώνα και διαπιστώνουμε την ανατροπή, πρωτοτυπία και ετερογένεια τους.

1.3 Η σημασία της Χωρικής οργάνωσης του Κτηρίου και η Κοινωνική της διάσταση

Στην παρούσα ενότητα εξετάζουμε την επίδραση της χωρικής οργάνωσης του κτηρίου του μουσείου στη βίωση της εμπειρίας του επισκέπτη. Εν προκειμένω, κρίνεται σκόπιμο να αναφερθούμε στις θεωρητικές βασικές αρχές της «συντακτικής ανάλυσης και μεθοδολογίας του χώρου» («space syntax»²⁴). Και αυτό καθώς στην παρούσα εργασία αντιμετωπίζουμε το χώρο του μουσείου ως το σύνολο των χωρικών σχέσεων που οργανώνονται εντός του και εστιάζουμε στον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν ως ενιαίο σύνολο τις σχέσεις μεταξύ των εκθεσιακών χώρων, των εκθεμάτων και των επισκεπτών. Σύμφωνα με τις βασικές θεωρητικές αρχές της συντακτικής ανάλυσης: το κτήριο αντιμετωπίζεται ως «ένας οργανωμένος χώρος συνόλων και ο τρόπος με τον οποίο ο χώρος χρησιμοποιείται και λειτουργεί δεν σχετίζεται μόνο με τις ιδιότητες μεμονωμένων χώρων, αλλά με τις σύνθετες σχέσεις μεταξύ όλων των χώρων που συναποτελούν τη κάτοψη και το πώς αυτές αλληλοεπηρεάζονται συνυπάρχοντας ταυτόχρονα» (Τζώρτζη, 2013: 156).

Η χωρική οργάνωση του μουσείου μπορεί να μην είναι κάτι το οποίο διασώζεται στη μνήμη του επισκέπτη, αλλά είναι ένα βασικό στοιχείο το οποίο επιδρά άμεσα στη βίωση της εμπειρίας του επισκέπτη. Όπως αναφέρει ο Michael Brawne (1982: 9) «η λέξη μουσείο φέρνει συχνά στον νου ένα συγκεκριμένο τύπο κτηρίου, σπάνια όμως μία συγκεκριμένη χωρική οργάνωση»²⁵.

Αρχικώς, η διάταξη του χώρου καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την πορεία του μουσειακού δρομολογίου του επισκέπτη, τον τρόπο δηλαδή που κινείται στο χώρο και άρα τον τρόπο που αντιλαμβάνεται βάσει των ερεθισμάτων του, το χώρο και τα εκθέματα. Τρεις είναι οι χωρικές διατάξεις που συναντάμε συστηματικά: η γραμμική, η πλεγματική και η ελεύθερη διάταξη χώρου.

Αναλυτικότερα, όταν πρόκειται για τη γραμμική διάταξη του χώρου, προκαθορίζεται μία συγκεκριμένη πορεία στον επισκέπτη και επομένως ένας συγκεκριμένος τρόπος με τον οποίο θα «διαβάσει» τα εκθέματα. Ο χώρος εν προκειμένω λειτουργεί ως μία αναπαραγωγή της γνώσης που παρουσιάζεται στην έκθεση, όπως παραδείγματος χάρη είναι η παρουσίαση μίας συγκεκριμένης θεωρητικής αντίληψης για την τέχνη που απαιτεί και μία

²⁴ Η «σύνταξη χώρου» αποτελεί μία θεωρία του χώρου και ένα σύνολο αναλυτικών, ποσοτικών και περιγραφικών εργαλείων για την ανάλυση της διάταξης του χώρου σε κτήρια και πόλεις (Hillier & Tzortzi, 2012: 395).

²⁵ Όπ. αναφ. στο Τζώρτζη, 2013: 124.

προκαθορισμένη σχεδιαστική διαδρομή. Τα μουσεία του 19^{ου} αιώνα στην πλειονότητα τους υιοθετούσαν τη γραμμική διάταξη του χώρου, αντανakλώντας τον παιδευτικό ρόλο των μουσείων τους. Ορισμένα παραδείγματα είναι η Γλυπτοθήκη και η Παλαιά Πινακοθήκη του Μονάχου και το Παλαιό Μουσείο του Βερολίνου. Υπάρχουν όμως και αντίστοιχα παραδείγματα μουσείων του 20^{ου} και 21^{ου} αιώνα τα οποία συνεχίζουν και υιοθετούν τη γραμμική χωρική διάταξη, όπως είναι το Μουσείο Guggenheim στη Νέα Υόρκη και το Εβραϊκό Μουσείο του Βερολίνου.

Από την άλλη, η πλεγματική διάταξη του χώρου του μουσείου δεν περιορίζει τον επισκέπτη σ' ένα μοναδικό δρομολόγιο, αλλά παρέχει ορισμένες επιλογές πορείας. Θεωρείται ότι η πολυπλοκότητα των χωρικών σχέσεων που δημιουργεί μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στον επισκέπτη και μία αίσθηση αποπροσανατολισμού. Σε αυτή την επιλογή χωρικής διάταξης εντάσσεται το Μουσείο Abteiberg²⁶ (1982) στη Γερμανία. Αντιστοίχως, η επιλογή μίας ελεύθερης χωρικής οργάνωσης επιτρέπει ένα πλήθος δυνατών διαδρομών στον επισκέπτη. Για αυτό κρίνεται ότι συντελεί σε έναν περισσότερο δημιουργικό τρόπο χρήσης του χώρου, απορρίπτοντας την προσέγγιση της εξελικτικής, διδακτικής εκθεσιακής πρακτικής. Ιδίως, λόγω της ελαχιστοποίησης του ελέγχου στην κίνηση του επισκέπτη, παρέχεται περισσότερη ελευθερία στον τρόπο παραγωγής της γνώσης. Η Εθνική Πινακοθήκη στο Βερολίνο²⁷, αποτελεί ένα παράδειγμα ελεύθερης κάτοψης του χώρου.



Εικόνα 15. Άποψη του εσωτερικού χώρου MOMA, Νέα Υόρκη. Η αλληλεπίδραση μεταξύ επισκεπτών, εκθέματος και χώρου.

²⁶ Έργο του Hans Hollein.

²⁷ Μέσω της μορφής ενός ορθογώνιου όγκου, η χωρική της οργάνωση μόλις που υποδεικνύει μία διαδρομή κυκλοφορίας, διαχωρίζοντας τους εκθεσιακούς χώρους μέσω της χρήσης χωρισμάτων.

Ο τρόπος βάσει του οποίου οργανώνεται χωρικά το μουσείο, πέραν της σημασίας για τον καθορισμό του δρομολογίου του επισκέπτη διαθέτει και κοινωνική σημασία. Μάλιστα μέσω της μελέτης διαφορετικών τύπων κτηρίων, ο Thomas Markus (1993: 25)²⁸ υποστηρίζει ότι στο χώρο δημιουργούνται δύο τύποι κοινωνικών σχέσεων: οι «σχέσεις εξουσίας» και οι «σχέσεις δεσμού». Κοινό χαρακτηριστικό και των δύο είναι ο τρόπος με τον οποίο αποκτούν τη μορφή τους, η οποία έγκειται στην ανθρώπινη ύπαρξη και κίνηση εντός του χώρου τους. Οι χώροι έκφρασης «κοινωνικής εξουσίας» διαχωρίζουν χώρους, περιορίζουν επιλογές και ορίζουν τους χώρους σε προσβάσιμους ή μη, ελέγχοντας κατά αυτόν τρόπο τις χωρικές σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ των ανθρώπων, αλλά και μεταξύ των ανθρώπων και των εκθεμάτων. Αντιστοίχως, οι χώροι έκφρασης «σχέσεων δεσμών» ενώνουν χώρους, διευκολύνουν και παροτρύνουν την επικοινωνία και τις συναντήσεις μεταξύ των ανθρώπων και μεταξύ των ανθρώπων και των αντικειμένων.

Οι διάφοροι χώροι των μουσείων λοιπόν, ανάλογα τη λειτουργία που ενσωματώνουν μπορούν να διακριθούν σε χώρους «διανομής» («distributional spaces»), σε χώρους «συνάθροισης» («collecting spaces») και σε «μεταβατικούς» χώρους («transitional spaces») (Dean, 1994: 49). Οι χώροι «διανομής», αποτελούν τους χώρους όπου εισέρχονται και εξέρχονται οι επισκέπτες και οι οποίοι κατευθύνουν το άτομο προς άλλους χώρους του μουσείου (όπως είναι οι διάδρομοι). Οι χώροι οι οποίοι συλλέγουν-συσπειρώνουν ανθρώπους είναι οι χώροι «συνάθροισης» και εντός των οποίων συναντιούνται οι επισκέπτες για να μοιραστούν μία κοινή δραστηριότητα (όπως είναι οι αίθουσες και τα αμφιθέατρα). Τέλος, «μεταβατικοί» χώροι θεωρούνται οι χώροι μέσω των οποίων τα άτομα μεταβαίνουν από τον ένα χώρο στον άλλον (όπως είναι το αίθριο και η είσοδος του μουσείου). Οι τελευταίοι χώροι, είναι εκείνοι προς τους οποίους συγκλίνουν όλες οι κινήσεις, καθώς συγκεντρώνουν και διοχετεύουν την κυκλοφορία και αποτελούν κατεξοχήν σημεία συνάντησης. Αντιλαμβανόμαστε δηλαδή, ότι ονοματίζουμε τους χώρους ανάλογα με τη χρήση των ατόμων σε αυτά και όχι μόνο λόγω της μορφής τους. Η χωρική οργάνωση του κτηρίου και η ενσωμάτωση συγκεκριμένων λειτουργιών σε αυτούς τους χώρους καθορίζει και τη συχνότητα των κοινωνικών συναντήσεων μεταξύ των επισκεπτών.

Βάσει των θεωρητικών αρχών της συντακτικής ανάλυσης, κάνοντας ορισμένους χώρους πιο εύκολα προσπελάσιμους σε σύγκριση με άλλους, καθορίζουμε τη συχνότητα των πιθανών συναντήσεων μεταξύ των επισκεπτών. Ο βαθμός ευκολίας ή δυσκολίας της

²⁸ Όπ. αναφ. στο Τζώρτζη, 2013:139-140.

πρόσβασης σε ένα χώρο σχετίζεται με τον αριθμό «συνδεσιμότητας»²⁹ των επιμέρους ενδιάμεσων χώρων (Τζώρτζη, 2013: 160). Η συντακτική μέτρηση απόστασης³⁰ οδηγεί στον προσδιορισμό της έννοιας του βάθους. Όσο πιο μικρό είναι το συνολικό βάθος ενός χώρου, τόσο πιο ενσωματωμένος και εύκολα προσπελάσιμος καθίστανται για τον επισκέπτη.

Η παρατήρηση του Markus: 1993 για τη δυναμική των χώρων, μας παραπέμπει στο παράδειγμα του «Berliner key» του Latour (1992: 252-254)³¹. Μέσω αυτού του παραδείγματος ο Latour ήθελε να καταδείξει τη δύναμη ενός τεχνητού (υλικού) μέσου να υποχρεώσει τον άνθρωπο σε μία πράξη και στη συνέχεια αυτή η πράξη να επιδράσει στην ευρύτερη ανάπτυξη των κοινωνικών σχέσεων, θέτοντας περιορισμούς και ελέγχοντας το ποιος εισέρχεται και ποιος όχι στο κτήριο. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, η φόρμα είναι εκείνη που επιφέρει την αλλαγή στη συμπεριφορά των ατόμων και εκείνη η οποία μεταφέρει κοινωνικά μηνύματα, και όχι η ανεξάρτητη θέληση και ιδέα των ανθρώπων. Πάντα όμως, απαραίτητη προϋπόθεση για να δημιουργηθεί το παραπάνω δίκτυο αποτελεί η δεξιοτεχνική δράση ενός τουλάχιστον ανθρώπινου όντος, εφόσον το δίκτυο το οποίο συγκροτείται, συντελείται στα πλαίσια μίας συνεχούς κίνησης μεταξύ ανθρώπινων όντων - μη ανθρώπινων – και ανθρώπινων (Latour, 1992: 232).

Η χωρική οργάνωση του κτηρίου του μουσείου αποτελεί το αντίστοιχο «Berliner key» στο μουσείο. Ο τρόπος που οργανώνεται χωρικά το μουσείο, μπορεί να περιορίσει ή να ενθαρρύνει την επικοινωνία, τη συναναστροφή και την κίνηση των ανθρώπων, την πρόσβαση ή μη σε κοινωνικούς χώρους. Απαραίτητο όμως, πάντα στοιχείο για τη μορφοποίηση των κοινωνικών σχέσεων τους είναι η ύπαρξη των ανθρώπινων όντων, καθώς μέσω της φυσικής παρουσίας και κίνησης τους αποκτά «σημασία» η έννοια του χώρου.

²⁹ Σύμφωνα με το πεδίο της συντακτικής ανάλυσης ο όρος «συνδεσιμότητα σχετίζεται με την ποσότητα των χώρων όπου επικοινωνεί κατευθείαν ένας χώρος.

³⁰ Ένας τρόπος που μπορούμε να κατανοήσουμε το σύστημα των χωρικών σχέσεων μίας κατοικίας ενός κτηρίου είναι μέσω της «ανάλυσης χωρικών τύπων». Ο κάθε χώρος χαρακτηρίζεται ως τύπος a, b, c, d ανάλογα με το πώς εντάσσεται στην κατοικία. Ειδικότερα, ο τύπος a έχει μία διασύνδεση, είναι δηλαδή αδιέξοδος, ο τύπος b δεν είναι αδιέξοδος, αλλά βρίσκεται στην πορεία προς την αδιέξοδο, ο τύπος c έχει δύο διασυνδέσεις τουλάχιστον και είναι μέρος ενός τουλάχιστον δακτυλίου δυνατών κινήσεων και τέλος ο τύπος d έχει πάνω από μία διασυνδέσεις και βρίσκεται τουλάχιστον σε δύο δακτυλίους (Τζώρτζη, 2013: 157-158).

³¹ Το συγκεκριμένο παράδειγμα αφηγείται το πρόβλημα που αντιμετώπιζαν οι κάτοικοι σε ένα κτήριο στο Βερολίνο, να αμελούν να κλειδώνουν την πόρτα καθώς εισέρχονταν στο κτήριο, με αποτέλεσμα να είχε πρόσβασή όποιος ήθελε. Η λύση δόθηκε μέσω του σχεδιασμού ενός «σουρεαλιστικού» κλειδιού και κλειδαριάς, τα οποία βάσει του τρόπου που είχαν σχεδιαστεί, δέσμευαν τον ένοικο, ώστε όταν τοποθετούσε το κλειδί στην κλειδαριά να μην είναι σε θέση να το βγάλει εάν δεν γυρίσει το κλειδί άλλη μία στροφή, και εν τέλει να υποχρεωθεί να κλειδώσει την πόρτα.

Το άτομο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του βάσει του προσωπικού πλαισίου του, δηλαδή των προσδοκιών του, των ερεθισμάτων και των ενδιαφερόντων του σε αλληλεπίδραση με τα όρια κίνησης που θέτει ο χώρος. Η αλληλεπίδραση του χώρου και του ατόμου, έγκειται στη χρήση του χώρου. Είναι η διάκριση μεταξύ του «ηδονοβλεψία» (θεάται την πόλη από ψηλά) και του «περιπατητή» (βιώνει την πόλη) της πόλης που κάνει ο De Certeau (2010: 244-253). Ο περιπατητής της πόλης-όπως και ο επισκέπτης του μουσείου βιώνει την πόλη-το μουσείο, μέσω της χρήσης του χώρου και όχι της απόμακρης θέασης.

Γίνεται εμφανής λοιπόν, η διάδραση που δημιουργείται στο μουσείο μεταξύ του χώρου και των επισκεπτών που κινούνται εντός του. Το φυσικό πλαίσιο, το προσωπικό και το κοινωνικό πλαίσιο «συνυφαίνονται». Μάλιστα σύμφωνα με την επισήμανση των Falk και Dierking (2000: 106-107) όχι μόνο το φυσικό πλαίσιο καθορίζει το είδος των κοινωνικών σχέσεων αλλά και αντιστρόφως το κοινωνικό πλαίσιο καθορίζει τη φυσική κίνηση του επισκέπτη στο μουσείο. Οι κοινωνικές επαφές που αναπτύσσει ο επισκέπτης με τα άτομα που βρίσκονται στον ίδιο χώρο (γνωστά και μη), μπορούν να επηρεάσουν το δρομολόγιο που επιλέγει να ακολουθήσει ο επισκέπτης. Παραδείγματος χάρη, σε μία εκθεσιακή αίθουσα με πολύ κόσμο, μπορεί να ενθαρρύνει τον επισκέπτη να εξερευνήσει την αιτία και να ακολουθήσει το πλήθος, άλλα συγχρόνως δύναται να τον απομακρύνει και να κατευθυνθεί προς την αντίθετη μεριά, προσπερνώντας ένα έκθεμα. Επίσης, το δρομολόγιο του επισκέπτη μπορεί να διαμορφωθεί και από τα ενδιαφέροντα της παρέας με την οποία έχει έρθει στο μουσείο, το προσωπικό πλαίσιο του άλλου επισκέπτη.

1.4 Ο εκθεσιακός σχεδιασμός: εκθέματα - ερμηνευτικά μέσα - χώρος - επισκέπτης

Η έκθεση αποτελεί μία από τις βασικές και περισσότερο ορατές λειτουργίες του μουσείου, όπως επίσης και ένα από τα βασικά στοιχεία που διαμορφώνει τη δημόσια εικόνα του μουσείου (πέραν του εξωτερικού κελύφους του κτηρίου). Η έκθεση επίσης αποτελεί «το πρωταρχικό μέσο επικοινωνίας για τον επισκέπτη» (Dean, 1994: 3). Πρόκειται αρχικώς, για την παρουσίαση των αντικειμένων και των πληροφοριών που επιλέγει το μουσείο να εκθέσει, αλλά συγχρόνως πρόκειται και για τη δημιουργία μίας συγκεκριμένης και συνοπτικής αφήγησης που έχει ως στόχο να ενεργοποιήσει και εκπαιδεύσει τους επισκέπτες.

Ειδικότερα, σύμφωνα με τη Νάκου (2001: 198): «η έκθεση είναι ένα μέσο που περικλείει πολλά άλλα μέσα, μα που το όλον είναι πλουσιότερο από το άθροισμα των μερών του. Κάθε έκθεση είναι μία παραγωγή». Η ενέργεια διαλογής των αντικειμένων της έκθεσης αποτελεί κατ' αρχάς μία πράξη που σχετίζεται με ζητήματα προστασίας και συντήρησης των αντικειμένων και με ζητήματα που αφορούν την πολιτική διαχείριση των συλλογών του μουσείου. Κατά δεύτερον, αποτελεί την πράξη δήλωσης της αφήγησης που θα ακολουθήσει το μουσείο. Αντιστοίχως, ακολουθούν μία σειρά ερωτήματα τα οποία αναλόγως με την απάντηση θα διαμορφώσουν τη μουσειακή αφήγηση. Ερωτήματα όπως: τι θέλουμε να αποκλείσουμε και γιατί; ποιες πληροφορίες να χρησιμοποιήσουμε στις λεζάντες και γιατί τις συγκεκριμένες; Ποια «φωνή» να υιοθετήσουμε και πόσος χώρος υπάρχει για εναλλακτικές φωνές και ερμηνείες; Με ποιον τρόπο θα το παρουσιάσουμε στο κοινό και ερωτήματα σχετικά με το γραφιστικό σχεδιασμό της έκθεσης (Gazi, 2014: 2).

Ένα βασικό συστατικό των μουσειακών εκθέσεων αποτελούν τα αντικείμενα που εκτίθενται. Ο επισκέπτης ερχόμενος σε ένα μουσείο θεωρεί αυτονόητο ότι θα έρθει σε επαφή με τα αυθεντικά αντικείμενα, εφόσον τα μουσεία αποτελούν κατεξοχήν «μέρη για να συναντήσουν τα πραγματικά αντικείμενα, το αυθεντικό («real») πράγμα» (Dean, 1994: 6). Ο επισκέπτης έρχεται στο μουσείο διαθέτοντας ορισμένες προσδοκίες, όπως το να λάβει μία γνώση, να προβληματιστεί, να ενεργοποιήσει τις αισθήσεις του. Μεγάλο μέρος πραγματοποίησης αυτών των προσδοκιών εναπόκειται στη θέαση και αντίληψη των ιδιοτήτων που προσάπτονται στην υλικότητα των αντικειμένων και δη στην αυθεντικότητα που τους προσδίδεται. Αρχικώς, τα αντικείμενα γίνονται αντιληπτά από τον επισκέπτη μέσω της ενεργοποίησης των αισθήσεων του, λόγω των ιδιοτήτων που αυτά κατέχουν, όπως είναι ο όγκος, το βάρος, η μάζα, η υφή τους, ο ήχος που παράγουν, η μυρωδιά και η γεύση τους (Νάκου, 2001: 66). Συγχρόνως, τα αντικείμενα καταλαμβάνουν χώρο, ορίζονται από το χώρο, αλλά και ορίζουν το χώρο, λόγω της τρισδιάστατης υλικής μορφής τους.

Ταυτόχρονα, τα αντικείμενα διαθέτουν για τον επισκέπτη συναισθηματική, ιστορική, κοινωνική, πολιτισμική αξία και σημασία, οι οποίες δημιουργούνται λόγω της άμεσης, «μετωπικής» σχέσης που διατηρεί το αντικείμενο με συγκεκριμένες καταστάσεις και σημασίες. Αυτήν την ιδιότητα ο Benjamin (1978: 14-15) αποκαλούσε «γνησιότητα» του αντικειμένου: *«Το εδώ και το τώρα του πρωτότυπου αποτελεί την έννοια της γνησιότητας του [...] Το σύνολο όλων των στοιχείων - του που έχουν εξαρχής διηγετική χαρακτήρα, απ' την υλική αντοχή - του ως την αξία-του σαν ιστορικής μαρτυρίας».*

Από την άλλη, το αντίγραφο όσο πιστό και εάν είναι, δεν έχει την αντίστοιχη αξία και σημασία για τον επισκέπτη που το βλέπει, γιατί δεν συνδέεται άμεσα με τις ίδιες σημασίες του πρωτότυπου, αλλά δίνεται μία ψευδαίσθηση των αντίστοιχων διασυνδέσεων. Η στάση του επισκέπτη θα αλλάξει μόλις μάθει ότι το αντικείμενο που αντικρίζει δεν είναι το πρωτότυπο, αλλά ένα αντίγραφο αυτού, κάτι που πιθανόν δεν θα αντιλαμβάνονταν μόνος του. Η γνώση και η πληροφόρηση και όχι η μορφή του αντικειμένου είναι λοιπόν, που διαμορφώνει σημαντικό μέρος του τρόπου αντίληψης και θέασης του.

Μία βασική λειτουργία του μουσείου αφορά ακριβώς αυτή τη δημιουργία του πλαισίου εντός του οποίου μπορούν οι επισκέπτες να αντιληφθούν τα αντικείμενα ως «αυθεντικά». Όπως επισημαίνει η Witcomb (2003: 106-107) *«αντιλαμβάνομαι το αντικείμενο σημαίνει βρίσκομαι φυσικά μαζί του, αλλά συγχρόνως σημαίνει και αποστασιοποιούμαι από αυτό».* Η απόσταση εκφράζεται από την τοποθέτηση φυσικών εμποδίων μεταξύ του επισκέπτη και των αντικειμένων, όπως συμβολίζει η τοποθέτηση τους σε γυάλινες προθήκες (ό.π.). Αυτή τους η αντιμετώπιση, συμπαραδηλώνει την υψηλή τους αξία, την «αυθεντικότητα» και την ενσωμάτωση της «αύρας» (Benjamin, 1978: 15). Στο χώρο του μουσείου οι έννοιες της «αυθεντικότητας» και της «αύρας» ως απόλυτες αλήθειες, συνδέονται με την υλικότητα των αντικειμένων.

Όπως επισημαίνει η Νάκου (2001: 162) *«Το τι παρουσιάζει ένα μουσείο δεν εξαρτάται μόνο από το είδος του περιεχομένου που κατέχει και εκθέτει, αλλά κυρίως από τον τρόπο που το εκθέτει».* Ο τρόπος τοποθέτησης των αντικειμένων στο χώρο της έκθεσης και η επιλογή του τρόπου παρουσίασης τους, η δημιουργία των κατάλληλων θέσεων παρατήρησης, απομόνωσης αλλά και σύγκρισης με άλλα εκθέματα, προσδίδουν συγκεκριμένες κοινωνικές σημασίες και αξίες, οι οποίες συνοδεύουν τη διαδικασία κατασκευής του νοήματος από μέρους του επισκέπτη. Παραδείγματος χάρι μία συλλογή αντικειμένων του παρελθόντος εκτεθειμένων σε μία εκθεσιακή αίθουσα, παρέχει μία συνολικότερη εικόνα για τη σημασία ή για την λειτουργία τους. Ενώ, η επιλογή της έκθεσης ενός μεμονωμένου αντικειμένου στο χώρο, απομονωμένου από το σύνολο του, μπορεί να επιδώξει να αναδείξει στον επισκέπτη τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, προσεγγίζοντας ως όλον παρά ως μέρος ενός όλου (Νάκου, 2001: 48-49).

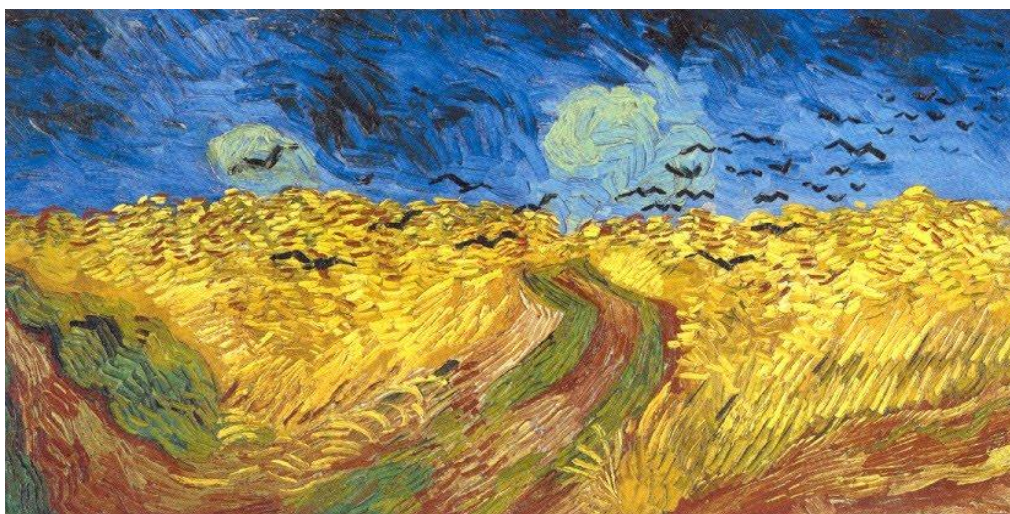
Επομένως, τα αντικείμενα όταν εντάσσονται στο μουσειακό χώρο, υφίστανται μία διαδικασία «απο-πλαισιοποίησης» (*decontextualisation*) και «ανα-πλαισιοποίησης» (*recontextualisation*) (Bounia & Myrivili, 2015: 18). Γίνονται πλέον μέρος του κοινωνικού, ιστορικού, πολιτιστικού πλαισίου που ορίζει το μουσειακό πλαίσιο, προκειμένου να δημιουργηθεί η συνεκτική ιστορία αφήγησης τους και να παρουσιαστεί το κοινό θεματικό νήμα απέναντι στον επισκέπτη. Κατά αυτόν τον τρόπο, η επανατοποθέτηση τους σε άλλο χώρο από τον αρχικό τους, μεταλλάσσει τα αντικείμενα και τους συμβολισμούς τους.

Η Gurian (2001: 29) διερευνώντας την ικανότητα πολυσημίας των αντικειμένων, καταδεικνύει διάφορους παράγοντες οι οποίοι συμβάλλουν σε αυτήν. Μια εκ των οποίων είναι η ιστορία που ενσωματώνεται στο αντικείμενο και έχει ως στόχο να γίνει αντιληπτή από τον επισκέπτη. Χρησιμοποιεί ως παράδειγμα την έκθεση ενός «μπολ» που χρησιμοποιούσαν στο στρατόπεδο συγκέντρωσης του Auschwitz-Birkenau και το οποίο υπό άλλες συνθήκες δεν θα είχε καμία ιδιαίτερη αξία, αλλά το γεγονός ότι προέρχεται και συνδέεται με το Auschwitz, ενσωματώνει μία κοινωνική σημασία και αφηγείται τη συγκεκριμένη ιστορία η οποία μπορεί και πλησιάζει τον επισκέπτη. Τη βίωση αυτού του είδους φυσικής επαφής με το αντικείμενο μας περιγράφει ο Muir (2006: 5-6) αναφερόμενος στην επίσκεψη που πραγματοποίησε στο *Imperial War Museum* στο Λονδίνο, στη θεματική «*Έκθεση του Ολοκαυτώματος*» («*The Holocaust exhibition*»). Εκεί, αντίκρυσε ένα έκθεμα («object-based installation») το οποίο αποτελούταν από μία σωρό παπουτσιών, όπου επρόκειτο για τα παπούτσια που είχαν αποσπάσει οι Ναζί από τους φυλακισμένους στο στρατόπεδο του Μάζντανεκ. Ο Muir (2006: 5-6) μας περιγράφει:

Μπροστά στη θέαση αυτών των παπουτσιών, μοιραζόμενος το χώρο μαζί τους, έπιασα τον εαυτό μου να περιεργάζεται ένα συγκεκριμένο παπούτσι ανάμεσα στην αμέτρητη μάζα. Κοιτώντας αυτό το παπούτσι, με αυτού του είδους ωμής υλικότητας που το διακατείχε, μπορούσα πολύ εύκολα να φανταστώ ότι το δοκίμαζα[....]Παρά τους περιορισμούς που έθετε το μουσείο να αγγίζω πραγματικά αυτό το αντικείμενο, αυτή η ένταση της φυσικής επαφής υπερίσχυσε σε αυτή την συνάντηση.

Ιδιαίτερη σημασία για τη διαδικασία της κατασκευής νοήματος από μέρους του επισκέπτη, διαδραματίζουν επίσης τα ειδικότερα μέσα που πλαισιώνουν τα εκθέματα και τα οποία επιλέγονται να αποτελέσουν τους φορείς της πληροφόρησης και επικοινωνίας ανάμεσα στα εκθέματα, το θέμα που πραγματεύεται η έκθεση, το χώρο και τον επισκέπτη.

Τα μέσα τα οποία χρησιμοποιεί η έκθεση για να μεταδώσει την πληροφορία και το μήνυμα που επιθυμεί είναι ποικίλα³². Ένα από τα βασικότερα μέσα επικοινωνίας στον εκθεσιακό χώρο του μουσείου αποτελεί η χρήση επεξηγηματικού κειμένου, οριζόμενου «ως κάθε μορφή πληροφορίας ή ερμηνείας που παρέχεται μέσω της γλώσσας» (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2004: 3). Το κείμενο ασκεί μεγάλη επίδραση στη δόμηση του νοήματος των επισκεπτών και είναι ικανό να ενθαρρύνει ή απομακρύνει την προσέγγιση του επισκέπτη. Γι' αυτό είναι μεγάλης σημασίας η επιλογή του ύφους, της γλώσσας, της δομής, της σύνταξης και της παρουσίασης του κειμένου που υιοθετείται. Παραδείγματος χάρη, η χρήση ακαδημαϊκής και επιστημονικής γλώσσας στο κείμενο μπορεί να σημαίνει την εξειδικευμένη γνώση που απαιτείται για την κατανόηση του αντικειμένου, την έμφαση της μεγάλης σημασίας του αντικειμένου και παράλληλα την προσέγγιση ενός περισσότερου παθητικού αναγνώστη. Αντιθέτως, η χρήση μίας πιο απλής και οικείας γλώσσας, η οποία θέτει ερωτήματα στον επισκέπτη, μπορεί να σημαίνει την εύκολη κατανόηση του νοήματος από τον επισκέπτη και την προσέγγιση ενός ενεργητικού αναγνώστη που καλεί να ανακαλύψει την έκθεση (Moser, 2010: 27).

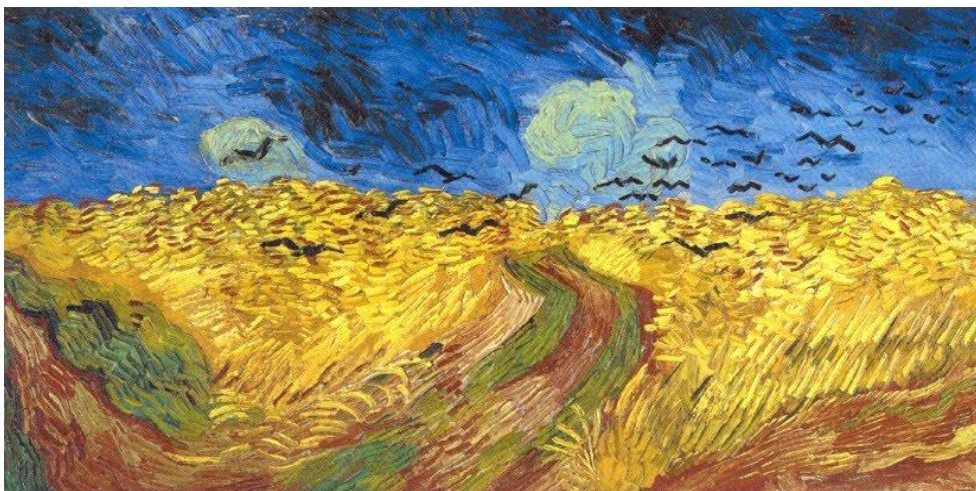


Εικόνα 16. Τούτο είναι το τοπίο ενός αγρού καλαμποκιού με πουλιά που πετούν μακριά του³³.

«Σιτοβολώνας με κοράκια» Van Gogh (1890) .

³² Στην παρούσα εργασία δεν αποτελεί βασικό θέμα ανάλυσης ο ρόλος, οι μορφές και η επίδραση που έχουν τα μέσα πλαισίωσης των αντικειμένων, αλλά περιοριζόμαστε στο να αναφερθούμε συνοπτικά σε αυτά ως μέσα επιρροής και διαμόρφωσης της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη. Για περισσότερη ανάλυση βλέπε Γκαζή & Νικηφορίδου: 2004· Black: 2009· Moser: 2010.

³³ Burger, 1993: 27-28.



Εικόνα 17. Τούτη είναι η τελευταία εικόνα που ζωγράφησε ο Van Gogh πριν αυτοκτονήσει.

Επίσης, άλλα μέσα πλαισίωσης και εμπλουτισμού του νοήματος των αντικειμένων μπορούν να αποτελέσουν οι συνοδευτικές φωτογραφίες και η ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών στον εκθεσιακό χώρο. Παραδείγματος χάρη, οι οπτικοακουστικές εφαρμογές³⁴ δύνανται να προκαλούν την αντίδραση και των τριών αισθήσεων του επισκέπτη: της όρασης, της αφής και της ακοής.

Επιπλέον, ορισμένα στοιχεία που αφορούν το σχεδιασμό της έκθεσης και των οποίων η επιρροή δεν γίνεται άμεσα αντιληπτή, συνίσταται στη φωτεινότητα της έκθεσης, στη χρωματική επιλογή και γενικότερα σε επιλογές που αφορούν το σχεδιασμό των χρησιμοποιούμενων μέσων («design»), όπως το σχήμα, τη φόρμα και την υφή τους. Τα παραπάνω στοιχεία πέραν των ιδιοτήτων διευκόλυνσης για την οπτική αντίληψη των εκθεμάτων είναι ικανά σύμφωνα με τον Belcher (1991: 126): «να προκαλέσουν μία αισθητηριακή εμπειρία (*«aesthetic experience»*), η οποία μπορεί να επηρεάσει τον επισκέπτη με ποικίλους τρόπους, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργία διαφορετικών “διαθέσεων” (*«moods»*).

Ειδικότερα, η επιλογή της χρήσης του φωτός στα εκθέματα και στο χώρο της έκθεσης συνολικά, δημιουργεί ορισμένη ατμόσφαιρα, ικανή να προκαλεί συναισθηματικές αντιδράσεις στον επισκέπτη. Παραδείγματος χάρη, η επιλογή έντονου φωτισμού σε ένα μεμονωμένο έκθεμα, μπορεί να συμβολίζει τη μεγάλη αξία του αντικειμένου και τον τρόπο που πρέπει να «αναγνωστεί» το έκθεμα. Αντιστοίχως, η συνολική αντιμετώπιση του

³⁴ Όπως οθονών αφής, προβολών βίντεο, ηχητικών εγκαταστάσεων κ.ά. Στη χρήση των νέων τεχνολογιών στο χώρο της έκθεσης θα εστιάσουμε στο επόμενο κεφάλαιο (2).

φωτισμού της έκθεσης μπορεί να στοχεύει να προκαλέσει συγκεκριμένους χαρακτηρισμούς για το χώρο, όπως επίσημος ή ανεπίσημος, κρύος ή ζεστός, δημόσιος ή ιδιωτικός, εντυπωσιακός οικείος, χαριτωμένος ή προκλητικός, μυστήριος εκθεσιακός χώρος (Dean, 1994: 49). Η επιλογή ενός χαμηλού φωτισμού στο σύνολο μίας εκθεσιακής ενότητας, πέραν των σκοπών που αφορούν την ασφάλεια και ευαισθησία των αντικειμένων, μπορεί να δημιουργήσει μία μυστηριώδη ατμόσφαιρα, δημιουργώντας την επιθυμία εξερεύνησης τους από τους επισκέπτες.

Όλα τα παραπάνω μέσα συμβάλλουν στην αντίληψη του χώρου και της αφήγησης της έκθεσης και ορίζουν το πλαίσιο και την ατμόσφαιρα που θα λάβει χώρα η αφήγηση γι' αυτό πρέπει να εντάσσονται στο πλαίσιο του συνολικότερου αρχιτεκτονικού και μουσειολογικού εκθεσιακού σχεδιασμού εξαρχής και όχι απλώς να προστίθενται στην πορεία, ως μία καθαρά αισθητική επιλογή. Όπως αναφέρει η Swain (2007: 217)³⁵: *«ο τρόπος που όλα τα στοιχεία συνδυάζονται και ενισχύονται από την χρήση του χώρου, του χρώματος και του φωτός, δημιουργεί το πλαίσιο (context) της έκθεσης»*.

Η αντίληψη και βίωση του χώρου της έκθεσης από τον επισκέπτη επηρεάζεται σε σημαντικό βαθμό τον τρόπο με τον οποίο θα αντιδράσει ο επισκέπτης και θα νοηματοδοτήσει τα εκθέματα. Υποστηρίζεται ότι τα άτομα αντιδρούν στο χώρο που τους περιβάλλει, αλλά συγχρόνως «μεταφέρουν» μαζί τους και τη δική τους έννοια του χώρου, όντας προέκταση του σώματος και της ψυχής τους (Dean, 1994: 49) το οποίο είναι μέρος του προσωπικού πλαισίου που φέρουν μαζί τους. Ο επισκέπτης ευρισκόμενος στον εκθεσιακό χώρο αλληλοεπιδρά με το χώρο που κινείται, με τα εκθέματα που αντικρύζει, με τα πληροφοριακά και ερμηνευτικά μέσα που πλαισιώνουν τα αντικείμενα και με τα άτομα που τον περιβάλλουν. Όπως επισημαίνει η Henning (2012: 433): *«η διαδραστικότητα δεν είναι απλώς μία ορατή δραστηριότητα (η οποία συνίσταται λ.χ., στο πάτημα κουμπιών), αλλά το σύνολο μη ορατών, νοητικών, συνδέσεων ανάμεσα σε διαφορετικές πληροφορίες και διαφορετικά αισθητηριακά ερεθίσματα»*.

Επίσης, σύμφωνα με τη Serrell (2006: 33) *«ο σχεδιασμός της έκθεσης κατέχει σημαντικό ρόλο, όχι μόνο στην παρουσίαση του περιεχομένου («content»), αλλά και στη δημιουργία του»*³⁶. Ειδικότερα, το μέγεθος του εκθεσιακού χώρου δύνανται να προμηνύει το μήνυμα της έκθεσης. Παραδείγματος χάρη, συνήθως οι μεγάλες εκθεσιακές αίθουσες δημιουργούν μία αίσθηση μεγαλειότητας για τα αντικείμενα τα οποία εκτίθενται. Ιδίως, οι «ανοιχτοί» χώροι της έκθεσης μπορούν να προσφέρουν μία συνολική οπτική εμπειρία στον

³⁵ Όπ. αναφ. στο Gazi, 2014: 6.

³⁶ Όπ. αναφ. στο Gazi, 2014: 6.

επισκέπτη, η οποία προσεγγίζει με ένα περισσότερο απρόσωπο χαρακτήρα το θέμα, εστιάζοντας συνήθως στην παρουσίαση της επίσημης αφήγησης. Αντιθέτως, μικρές σε μέγεθος εκθεσιακές αίθουσες, μπορούν να δημιουργούν την αίσθηση μίας οικείας και προσωπικής προσέγγισης, παρουσιάζοντας μία αφήγηση η οποία αφήνει περιθώρια αμφισβήτησης και προβληματισμού στον επισκέπτη (Moser, 2010: 25).

Επιπλέον, υποστηρίζεται ότι η διαχείριση του χώρου της έκθεσης διαθέτει μία δεοντολογική διάσταση, η οποία είναι κρίσιμη για τις σημασίες που αντιπροσωπεύει και παράγει το μουσείο (Gazi, 2014: 7). Όπως σημειώνει η Jeanne Cannizzo (1991): *«Τα μουσεία αποτελούν μέρη κατανόησης του πολιτισμικού μας εαυτού αλλά και του εθνογραφικού άλλου»*³⁷. Παραδείγματος χάρη, η επιλογή της χρήσης του χώρου είναι δυνατόν να ενισχύει ή αποδυναμώνει τη διαφορετικότητα μεταξύ της παρουσίας εκθεμάτων διαφορετικών πολιτισμικών ομάδων. Μία συνήθης πρακτική που υιοθετείται από «μεγάλα» μουσεία έγκειται στο να χρησιμοποιείται ο χώρος για να δηλώσει την πολιτισμική διαφορά. Όπως σημειώνουν οι Karp και Kratz (2000: 194)³⁸ *«το δημιούργημα του άλλου («the invented other») συνήθως τοποθετείται στο πιο χαμηλό επίπεδο σε σύγκριση με το υψηλότερο επίπεδο των ευρωπαϊκών και Αμερικάνικων... παραδόσεων»*. Γίνεται κατανοητό δηλαδή, ότι το μουσείο εν γένει και ειδικότερα το κομμάτι της έκθεσης, δεν δύναται να αποτελέσει ένα ουδέτερο έδαφος, αλλά πάντα εκφράζει ένα μήνυμα, το οποίο είθισται όπως επισημαίνει η Γκαζή (1999: 40): *«είτε συνειδητά να επιχειρεί να διαδώσει ένα ιδεολογικό μήνυμα ή μπορεί εμμέσως να αντικατοπτρίζει ένα ιδεολογικό σύστημα μέσω συγκεκριμένων εκθεσιακών στοιχείων ή κατασκευών»*.

³⁷ Το 1989 η Cannizzo επιμελήθηκε την έκθεση με τίτλο «Into the heart of Africa» του Royal Ontario Museum, στον Καναδά. Σκοπός της ήταν να ασκήσει κριτική στη συλλεκτική πολιτική αφενός στις αποικιοκρατικές ομάδες κυριαρχίας και αφετέρου στην υιοθέτηση των εκθεσιακών πρακτικών των μουσείων να παρουσιάζουν τα αντικείμενα ξένων πολιτισμών ως μοντέρνα έργα τέχνης, αποσιωπώντας την κοινωνική και ιστορική τους σημασία. Ένα παράδειγμα της επιλογής του εκθεσιακού σχεδιασμού ήταν η τοποθέτηση στην αρχή της εκθεσιακής ενότητας λιγοστών αντικειμένων μέσα σε γυάλινες προθήκες, προερχόμενων από τις συλλογές της κυρίαρχης και της κυριαρχούμενης ομάδας, απομονωμένα από την ιστορική τους σημασία. Το μήνυμα όμως της έκθεσης και η προσέγγιση της παρουσίας του περιεχομένου της δεν έγιναν αντιληπτά, οδηγώντας το κοινό να θεωρήσει ότι στόχος της έκθεσης ήταν η παρουσίαση των εντυπωσιακών και ιερών αντικειμένων των συλλογών της κυρίαρχης αυτοκρατορίας.

³⁸ Όπ. αναφ. στο Gazi, 2014: 6.

Στο φυσικό χώρο του μουσείου, ο επισκέπτης έρχεται διαθέτοντας συγκεκριμένα ενδιαφέροντα, ορισμένη γνώση, προηγούμενες εμπειρίες και αναμνήσεις από παλαιότερες επισκέψεις, σχηματοποιημένες αντιλήψεις για ορισμένα ζητήματα και συγκεκριμένες προσδοκίες για τη βίωση της επίσκεψης. Αυτό το προσωπικό πλαίσιο του επισκέπτη, συναντάει πρώτα την όψη του κτηρίου του μουσείου. Η θέαση στη μορφή και στη φυσιογνωμία που διαθέτει και αποπνέει το κτήριο, του δημιουργεί μία πρώτη διάθεση και κατασκευάζει την ατμόσφαιρα για το ξεκίνημα της μουσειακής του εμπειρίας. Εισερχόμενος ο επισκέπτης στο εσωτερικό του μουσείου, πόσο μάλλον εάν δεν έχει επισκεφτεί ξανά το συγκεκριμένο μουσείο, επιδιώκει να κατανοήσει τη χωρική του οργάνωση προκειμένου να ξεκινήσει να κινείται εντός του και να κατευθυνθεί εκεί όπου επιθυμεί. Ο τρόπος με τον οποίο οργανώνεται χωρικά το κτήριο σε συνδυασμό με την αντιμετώπιση του εκθεσιακού σχεδιασμού θα καθορίσει το δρομολόγιο του επισκέπτη στο μουσείο. Συγχρόνως όμως, διαδραματίζει ρόλο το εάν ο επισκέπτης έχει έρθει μόνος του ή με παρέα, καθώς και αυτό αποτελεί ένα ακόμη στοιχείο το οποίο θα επηρεάσει τον τρόπο που θα κινηθεί στον εκθεσιακό χώρο. Το γεγονός αυτό θα επηρεάσει το κατά πόσο ο επισκέπτης θα κινηθεί με βάση καθαρά το δικό του προσωπικό πλαίσιο ή θα λάβει υπόψη και το προσωπικό πλαίσιο της παρέας του. Επίσης, ο τρόπος με τον οποίο έχουν τοποθετηθεί και παρουσιαστεί τα αντικείμενα στο χώρο της έκθεσης, σε συνδυασμό με τα προσωπικά ερεθίσματα και τις γνώσεις του επισκέπτη, διαμορφώνουν τη διαδικασία νοηματοδότησης τους. Ακόμη, ο επισκέπτης κινούμενος στο χώρο, αλληλοεπιδρά κοινωνικά με την παρέα του, με τους υπόλοιπους επισκέπτες και με το προσωπικό του μουσείου. Καταλήγοντας, η διάδραση του επισκέπτη κατά την μουσειακή του επίσκεψη, εξαρτάται από την ατμόσφαιρα υπό την οποία κινείται στον εκθεσιακό χώρο, την κριτική αντίληψη, πνευματική ή συναισθηματική επαφή που αναπτύσσει με ένα έκθεμα, τις αισθήσεις και τις αλληλεπιδράσεις που προκαλούνται από τη φυσική του παρουσία στο φυσικό χώρο του μουσείου, σε συνάρτηση με τους άλλους επισκέπτες που κινούνται στον ίδιο χώρο.

2. Ο Επαυξημένος Ψηφιακός χώρος της έκθεσης

Στην παρούσα ενότητα εστιάζουμε στην όλο και αυξανόμενη πρακτική ενσωμάτωσης των ψηφιακών μέσων («digital media») και τεχνολογίας («technology») στο φυσικό χώρο των μουσείων και στις συνθήκες εντός των οποίων πραγματοποιήθηκε η ενσωμάτωσή τους. Μέσω παραδειγμάτων και παρατηρήσεων που έχουν υποδείξει σχετικές έρευνες³⁹ εξετάζουμε ζητήματα που αφορούν τη μορφή και τη χρήση τους στον επαυξημένο ψηφιακό εκθεσιακό χώρο καθώς και την επίδραση που ασκούν στη μουσειακή εμπειρία των επισκεπτών, βάσει του προσωπικού, φυσικού και κοινωνικού πλαισίου.

Σύμφωνα με την Henning (2012: 421) κάθε νέο τεχνολογικό μέσο είτε γίνεται δεκτό με ενθουσιασμό, λόγω των δυνατοτήτων που προσφέρει για αλλαγή και εξέλιξη της υφιστάμενης τάξης πραγμάτων, είτε αντιμετωπίζεται με επιφύλαξη ως μία απειλή προς τους θεμελιωμένους θεσμούς, όπως τα μουσεία. Έτσι και στην περίπτωση των εφαρμογών νέας τεχνολογίας στο χώρο των μουσείων, οι «υποστηρικτές» τους τα αντιμετώπισαν είτε ως ένα μέσο για την προσέλκυση νέων κατηγοριών κοινού, είτε ως ένα νέο ερμηνευτικό μέσο που εντάσσει τα εκθέματα σε ένα πιο πλούσιο σημασιολογικό και ερμηνευτικό πλαίσιο (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2008: 374). Οι περισσότεροι από τους υποστηρικτές τους είδαν σε αυτά ένα μέσο δημοκρατικοποίησης της γνώσης, το οποίο προσφέρει ευελιξία, ζωντανεύει τις εκθέσεις, παρέχει πολλαπλές οπτικές γωνίες και ενθαρρύνει την κοινωνική αλληλοεπίδραση (Henning, 2012: 421· Witcomb, 2003: 103-104).

Από την άλλη, οι «σκεπτικιστές» τους θεώρησαν ότι αποτελούν μία απειλή για την αυθεντικότητα του τεχνουργήματος και των παραδοσιακών μορφών γνώσης. Η μεγαλύτερη τους ένσταση έγκειται στο ότι τα νέα μέσα και ο φυσικός χώρος του μουσείου και τα φυσικά εκθέματα, αποτελούν εξ ορισμού δύο αντιθετικά πράγματα. Εστίασαν στην αντιπαράθεση μεταξύ του εικονικού («virtual») και του πραγματικού, του αυθεντικού («real»)-υλικού αντικειμένου και της άυλης αναπαράστασης (Henning, 2012: 427· Witcomb, 2007: 35). Στα μάτια τους, τα μεν πρώτα (τα νέα μέσα) αντιπροσώπευαν την εξέλιξη της τεχνολογίας, κάτι το οποίο ήταν εφήμερο, επιφανειακό, εικονικό και το οποίο εξέφραζε ένα λαϊκό μέσο ψυχαγωγίας που είχε απήχηση στις μάζες. Ενώ από την άλλη, το μουσείο, αντιπροσώπευε κάτι το οποίο ήταν στατικό, μνημειώδες, συνδεδεμένο με την ιστορική διάρκεια («χρόνος»), την υλικότητα και εξέφραζε την αυθεντία και τη γνώση ως προνόμιο.

³⁹ Οι έρευνες εξετάζουν ζητήματα που τίθενται σε σχέση με τη χρήση και ενσωμάτωση των νέων μέσων στους εκθεσιακούς χώρους μουσείων και πινακοθηκών του εσωτερικού και του εξωτερικού.

2.1 Οι συνθήκες ενσωμάτωσης των νέων μέσων στον εκθεσιακό χώρο

Ως «νέα μέσα» ή «νέες τεχνολογίες» ορίζεται «το σύνολο εργαλείων και τεχνικών που βασίζονται στα ψηφιακά ηλεκτρονικά μέσα» και τα οποία διαθέτουν την ικανότητα «να συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, ήχο, κίνηση και δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά που συσχετίζονται μεταξύ τους μέσω υπερμεσικών συνδέσμων, σε μία εφαρμογή» (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2008: 374-75).

Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στο χώρο της έκθεσης ξεκίνησε κατά την δεκαετία του 1960 περίπου, κυρίως στον τομέα της πολιτικής διαχείρισης των συλλογών και της ψηφιακής καταγραφής των αντικειμένων, προσφέροντας ενημερωμένα συστήματα πληροφοριών για τη τήρηση διεθνών προτύπων, την εύκολη αναζήτηση και ανάκτηση πληροφοριών και γενικότερα την εύρυθμη εσωτερική λειτουργία του οργανισμού. Ο συγκεκριμένος τρόπος εφαρμογής και χρήσης τους δεν αποτελεί μέρος της ανάλυσης του συγκεκριμένου κειμένου, στο οποίο έχουμε ως στόχο να εστιάσουμε στη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ των νέων μέσων και των επισκεπτών, ώστε να εξετάσουμε την επιρροή τους στη συνολική βίωση της μουσειακής επίσκεψης⁴⁰.

Τη δεκαετία του 1960, πολύ λίγοι και μεγάλοι μουσειακοί οργανισμοί του εξωτερικού⁴¹ είχαν αρχίσει να εισάγουν τις νέες τεχνολογίες στον εκθεσιακό τους χώρο. Αρχικά εντοπίστηκαν υπό τη μορφή δύσχρηστων υπολογιστών και ως συσκευές ακουστικών οδηγιών παροχής πληροφόρησης για το περιεχόμενο της έκθεσης (Οικονόμου, 2003: 124· Tallon & Walker, 2008: xiv-xxiv).

Εκείνη την περίοδο και ιδίως προς τις αρχές της επόμενης δεκαετίας, ασκούταν κριτική στα μουσεία για τον ελλιπή επικοινωνιακό ρόλο ως προς τους επισκέπτες τους και για την έμφαση που δίνονταν στις παραδοσιακές λειτουργίες του μουσείου. Αυτό το κύμα αμφισβήτησεων μπορεί να συνοψιστεί υπό τις ιδεολογικές θέσεις της «Νέας Μουσειολογίας» (Vergo, 1989: 3). Στην ουσία επρόκειτο για την εκδήλωση μίας όλο και διαδιδόμενης απογοήτευσης απέναντι στην παλαιά Μουσειολογία και στην έμφαση που δινόταν αποκλειστικά στη μελέτη των προτεινόμενων μεθόδων καλής λειτουργίας των μουσείων.

⁴⁰ Για περισσότερη ανάλυση της χρήσης των νέων τεχνολογιών στο κομμάτι της μουσειακής τεκμηρίωσης βλέπε Μπούνια, Α. (2012). Στα παρασκήνια του μουσείου: Η διαχείριση των μουσειακών συλλογών. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

⁴¹ Όπως το American Museum of Natural History στη Νέα Υόρκη, το Science Museum στο Λονδίνο, το Smithsonian National Museum of Natural History στη Washington, D.C., η National Gallery of Art στη Washington D.C. κ.ά.

Ενώ από την άλλη, η επιστήμη της «Νέας Μουσειολογίας» εστίαζε στην ανάπτυξη του κοινωνικού ρόλου των μουσείων και ιδίως στη μελέτη των στόχων τους.

Θα ήταν όμως χρήσιμο να κατανοήσουμε το ευρύτερο πλαίσιο συνθηκών και αλλαγών που αντιμετώπιζε ο πολιτιστικός τομέας και εντός των οποίων έλαβε χώρα η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στο εκθεσιακό χώρο.

Αναλυτικότερα, εκείνη την περίοδο το βασικό θέμα προβληματισμού εντοπιζόταν στην εύρεση του κατάλληλου τρόπου επικοινωνίας του μουσείου προς το κοινό του και στην ανάγκη αλλαγής του τρόπου λειτουργίας του και του ευρύτερου ρόλου του απέναντι στην κοινωνία. Επρόκειτο για μία μετατόπιση του ρόλου του, από έναν καθαρά ερευνητικό χαρακτήρα προς ένα πιο επικοινωνιακό χαρακτήρα, ο οποίος έδινε έμφαση στην εξυπηρέτηση των διαφορετικών αναγκών των επισκεπτών του. Επίσης, στους παράγοντες ενίσχυσης της πίεσης για αλλαγή, συντέλεσε και η αυξανόμενη τάση του ανταγωνισμού μεταξύ των μουσείων και των άλλων χώρων ψυχαγωγίας. Προκειμένου τα μουσεία να πετύχουν την προσέλκυση μεγαλύτερου αριθμού επισκεπτών επιχείρησαν να ισορροπήσουν και να συνδυάσουν την έννοια της «μάθησης» με την έννοια της «διασκέδασης». Σε αυτό το πλαίσιο αλλαγής, άρχισε να δίνεται ιδιαίτερη σημασία σε έννοιες όπως: διάλογος, κοινωνική αλληλεπίδραση, άνοιγμα, δημοκρατικοποίηση, διαδραστικότητα και επισκέπτης αντί κοινού.

Συγχρόνως, λόγω της εξάπλωσης των μέσων μαζικής επικοινωνίας και ιδίως της χρήσης της τηλεόρασης τέθηκε ο προβληματισμός για το πώς μπορούσαν τα μουσεία, ως χώροι έκθεσης στατικών αντικειμένων να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του κοινού τους, εν συγκρίσει με τη δυναμική του μέσου της τηλεόρασης (Stickler, 1995: 36). Ως επακόλουθο, πολλοί μουσειακοί οργανισμοί «είδαν» στην ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών μία άμεση απάντηση σε όλα τα παραπάνω ζητήματα. Η υιοθέτηση τους στον εκθεσιακό χώρο σήμαινε αυτόματα τον εκσυγχρονισμό και την απόκτηση της ταυτότητας ενός «ανοιχτού» μουσειακού οργανισμού προς τους επισκέπτες του, οδηγώντας πολλές φορές στο αποτέλεσμα της ενσωμάτωσής τους χωρίς να εξετάζονται οι παράμετροι της συνύπαρξης με τη συνολική εκθεσιακή, επικοινωνιακή πολιτική και στοχοθεσία του εκάστοτε μουσείου.

Αρκούσε όμως μόνο η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στον εκθεσιακό χώρο, για να πετύχει αυτή τη «μεταμόρφωση» ή απλώς αποτελούσε έναν τρόπο κάλυψης των ακόμη υπαρχουσών παραδοσιακών-συμβατικών πρακτικών του μουσείου; Όπως σημειώνουν ορισμένοι μελετητές, το ζήτημα της ανταπόκρισης των μουσείων στις αναδυόμενες έννοιες ήταν πολύ πιο σύνθετο και εντοπιζόταν εσωτερικά στο μουσείο ως σύνολο. Τα μουσεία έπρεπε να αναδιαμορφώσουν και προσαρμόσουν το ρόλο τους, το συνολικό εκθεσιακό σχεδιασμό και τις λειτουργίες τους. Η ενσωμάτωση ή μη των τεχνολογικών μέσων δεν έδινε απάντηση στα παραπάνω ζητήματα, απλώς «κάλυπτε» με τον χαρακτήρα του εκσυγχρονισμένου μέσου την άμεση αντίληψη των υφιστάμενων προβλημάτων.

Τη δεκαετία του 90 με την έλευση του Παγκόσμιου Ιστού («World Wide Web») σημειώνεται η εξάπλωση των νέων μέσων στο χώρο της έκθεσης. Αρχικά έλαβαν τη μορφή των «ακουστικών οδηγών» και στην πορεία λειτούργησαν και ως βοηθητικά «εργαλεία μάθησης» σαν ένας «*φορητός σύντροφος μάθησης*»⁴² (Economou, M. & Meintani: 2011). Στη συνέχεια εξελίχθηκαν σε πολυμεσικές εφαρμογές και διαδραστικά εκθέματα.

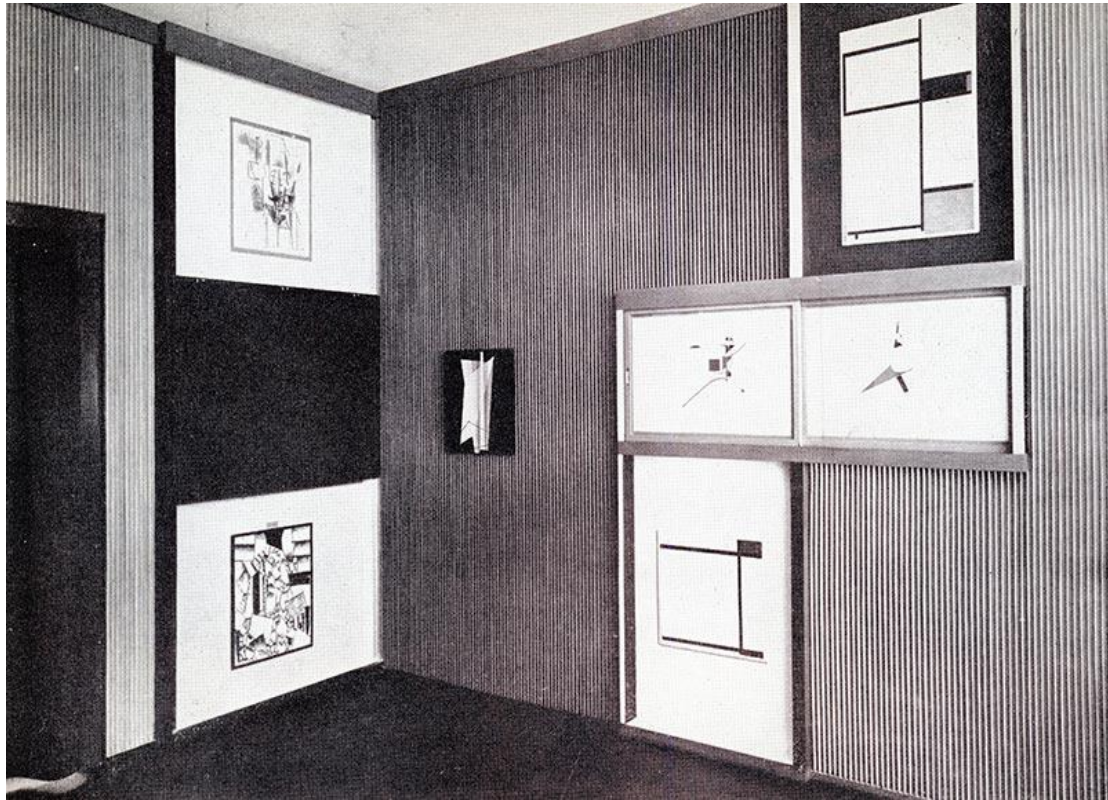
Αξιοσημείωτη είναι η παρατήρηση των Μπούνια και Νικονάνου (2008: 364) ότι συνεχίζουμε και χρησιμοποιούμε τον όρο «νέα μέσα» ενώ έχουμε φτάσει στην ενηλικίωση τους εδώ και αρκετά χρόνια. Σύμφωνα μάλιστα με την ανάλυση του Parry (2007: 72-81) πριν ακόμη τη χρήση και υιοθέτηση των νέων μέσων και τεχνολογιών, τα μουσεία υλοποιούσαν πολλές από τις λειτουργίες που πραγματοποιούν αυτά, εννοώντας ότι δεν αντιπροσωπεύουν κάτι το εκ διαμέτρου αντίθετο ή νέο με αυτά που ήδη γνωρίζουμε. Ειδικότερα, επισημαίνει τρεις κοινές τους λειτουργίες. Πρώτον, τη δημιουργία της αίσθησης του υπερ-πραγματικού («unreal»), του θαύματος και της θεατρικής αναπαράστασης, τα οποία εμφανίζονται ήδη στις αγγλικές αυλές του 16^ο αιώνα και στα μουσεία του 19^{ου} αιώνα. Δεύτερον, η δημιουργία πλαισίου για τα αντικείμενα μέσω της δημιουργίας του υπομνηματισμού. Η μόνη διαφορά τους μπορεί να σχετίζεται με το ότι «*μπορεί να αλλάξει η μορφή, οι διασυνδέσεις να ποικίλλουν, το περιεχόμενο να γίνεται πιο δυναμικό, αλλά σε κάθε περίπτωση η μουσειακή πολιτική των «λεζαντών» παραμένει*» (Parry, 2007: 78). Τρίτον, τη μετατόπιση του μουσειακού ενδιαφέροντος από έναν αντικειμενικοκεντρικό χαρακτήρα προς έναν ανθρωποκεντρικό, δίνοντας ιδίως έμφαση στη σημασία της βίωσης της συνολικής εμπειρίας του επισκέπτη.

Προς την ίδια κατεύθυνση επισήμανσης των ιδιοτήτων που αποδίδονται σήμερα στα νέα μέσα και εντοπίζονται στο χώρο των μουσείων ήδη από την δεκαετία του 1930 τάσσονται οι Henning (2012: 427) και Huhtamo (2002: 1). Ειδικότερα, σημειώνουν ότι ήδη από εκείνη τη δεκαετία αναπτύχθηκαν εκθεσιακές πρακτικές οι οποίες εστίαζαν στην επικοινωνία με τον επισκέπτη και έδιναν έμφαση στην πληροφορία, χρησιμοποιώντας διαδραστικά το χώρο των μουσείων και των πινακοθηκών. Σύμφωνα με τη Huhtamo (2002: 3) οι σχεδιαστικές προτάσεις μίας ομάδας καλλιτεχνών των αρχών του 20^{ου} αιώνα⁴³ εκτός του ότι εισήγαγαν ριζικές αλλαγές και ουσιαστικά αναθεώρησαν την παραδοσιακή αντίληψη για τον εκθεσιακό σχεδιασμό και την αντίληψη της σχέσης που δημιουργείται ανάμεσα στο χώρο

⁴² Μετάφραση από «mobile learning companion». Ένα από τα πρώτα παραδείγματα αποτέλεσε το «Electronic Guidebook» στο Exploratorium Museum, στο Σαν Φρανσίσκο.

⁴³ Μεταξύ των οποίων ο Frederick Kiesler: «Art of This Century», ο Ell Lissitzky: «Abstract Cabinet» και ο Laszlo Moholy Nagy: «Light Pro».

και τον θεατή, αποτέλεσαν την αφετηρία της έννοιας του «εικονικού» μουσείου⁴⁴. Τα τεχνολογικά μέσα όπως και οι συγκεκριμένες σχεδιαστικές προτάσεις, εστιάζουν στη διάδραση που δημιουργείται μεταξύ εκθέματος και επισκέπτη, καθώς και στην ενεργοποίηση των λοιπών αισθήσεων πρόσληψης παρέχοντας μία πολυαισθητηριακή βίωση.



Εικόνα 18. Ell Lissitzky: «Abstract Cabinet» (1927-1928).

⁴⁴ Έννοια την οποία θα εξετάσουμε στο επόμενο κεφάλαιο της εργασίας (3).

2.2 Ποια η μορφή και η χρήση τους εντός του εκθεσιακού χώρου;

Ας εξετάσουμε τα ειδικότερα χαρακτηριστικά των τεχνολογικών μέσων για να κατανοήσουμε αφενός τις δυνατότητες που μπορούν να προσφέρουν και αφετέρου, τους περιορισμούς που επιφέρουν στη συνολική βίωση της μουσειακής επίσκεψης. Ποια μορφή λοιπόν, μπορούν να λάβουν και ποια μπορεί να είναι η χρήση των νέων μέσων στον εκθεσιακό χώρο (Πίνακας 1)⁴⁵;

Στο χώρο της έκθεσης μπορούμε να διακρίνουμε τα τεχνολογικά μέσα με βάση το σκοπό της χρήσης τους, το εύρος δυνατοτήτων και της ενεργής συμμετοχής που προσφέρουν στον επισκέπτη. Πρόκειται δηλαδή πρώτον, για τα νέα μέσα τα οποία εστιάζουν σε μία γραμμική παροχή πληροφόρησης του επισκέπτη και δεύτερον, για τα διαδραστικά μέσα («interactive media») τα οποία παρέχουν περισσότερες δυνατότητες και ενεργότερο ρόλο στον επισκέπτη, με απώτερο σκοπό την εξατομίκευση της εμπειρίας του. Και οι δύο κατηγορίες στοχεύουν στην ενίσχυση της εμπειρίας του επισκέπτη, παρέχοντας πρόσθετη γνώση είτε μέσω μίας περισσότερο γραμμικής επικοινωνίας που ανήκει στον τύπο μάθησης «μαθαίνω ακούγοντας» («learn by listening») είτε μέσω της εμπλοκής του επισκέπτη και της απαίτησης μίας ενέργειας από αυτόν, ώστε να προσαρμοστεί η εφαρμογή στο προσωπικό του πλαίσιο.

Και οι δύο περιπτώσεις, είτε ως γραμμικά πληροφοριακά μέσα είτε ως διαδραστικά μέσα συναντώνται υπό τις παρακάτω μορφές. Πρώτον, ως «φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης» όπως είναι οι οπτικοακουστικές εφαρμογές ή οι ψηφιακοί οδηγοί περιήγησης⁴⁶. Μία άλλη εκδοχή τους είναι οι «σταθμοί ενημέρωσης» («info-points» ή «information kiosks») οι οποίοι ανάλογα με το σημείο τοποθέτησης τους στο χώρο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διαφορετικούς σκοπούς και να ενσωματώσουν ποικίλες χρήσεις. Παραδείγματος χάρη, τοποθετούμενα σε σημείο πριν την έκθεση συνήθως λειτουργούν ως ένα μέσο παροχής πληροφόρησης για συγκεκριμένα εκθέματα ή για το σύνολο της θεματικής της έκθεσης και έχουν ως σκοπό την «εισαγωγή» των επισκεπτών στο θέμα που πραγματεύεται η έκθεση. Όταν βρίσκονται στο εσωτερικό της έκθεσης μπορούν να

⁴⁵ Στο τέλος της ενότητας 2.2 βρίσκεται ο Πίνακας 1, ο οποίος παρουσιάζει τη συνόψιση της κατηγοριοποίησης των νέων μέσων βάσει των σκοπών λειτουργίας τους και των μορφών που τα συναντάμε στον εκθεσιακό χώρο του μουσείου.

⁴⁶ Όλα τα παραπάνω τεχνολογικά μέσα, αποτελούν τα λεγόμενα “Personal Digital Assistants” (PDA) τα οποία χρησιμοποιούνται ως βοηθητικά «εργαλεία» για την κατεύθυνση της πλοήγησης, ερμηνείας, επικοινωνίας και εμπλουτισμού της όλης εμπειρίας, μαθησιακά και ψυχαγωγικά.

λειτουργήσουν ως «ψηφιακός υπομνηματισμός» των φυσικών εκθεμάτων («electronic labeling system») λειτουργώντας είτε συμπληρωματικά των συμβατικών μορφών υπομνηματισμού είτε ακόμη υποκαθιστώντας τα. Στη δεύτερη περίπτωση παρέχεται το περιθώριο επιλογής στον επισκέπτη να επιλέξει ο ίδιος εάν θέλει να εντάξει το έκθεμα σε ένα πληροφοριακό και ερμηνευτικό πλαίσιο ή να το αφήσει «να μιλήσει από μόνο του»⁴⁷. Αντιστοίχως, όταν είναι τοποθετημένα στο τέλος της έκθεσης, παρέχουν τη δυνατότητα στον επισκέπτη να εμβαθύνει περισσότερο στο περιεχόμενο που επισκέφτηκε, θέτοντας ερωτήσεις και κατευθύνοντας τον να σκεφτεί σε βάθος τη γνώση με την οποία ήρθε σε επαφή. Η βασική τους λειτουργία έγκειται στον εμπλουτισμό και στη συμπλήρωση των ήδη υπάρχουσών φυσικών εκθεμάτων, με ειδικότερο σκοπό την παροχή περισσότερων πληροφοριών για το σύνολο της έκθεσης ή για ορισμένα εκθέματα⁴⁸, τη βοήθεια του επισκέπτη στο χώρο της έκθεσης και την επίτευξη ετερογένειας της παρουσίασης τους (κείμενα, δεδομένα τεκμηρίωσης, φωτογραφίες, σχέδια, αρχιτεκτονικά μοντέλα, βίντεο), ώστε να κρατούν το ενδιαφέρον του επισκέπτη.



Εικόνα 19. Ψηφιακός Υπομνηματισμός, «Music Room», Horniman Museum, Λονδίνο.

Μία ακόμη λειτουργία της παραπάνω μορφής νέων μέσων εστιάζει σ' έναν περισσότερο διαδραστικό χαρακτήρα και στην ανάπτυξη διάλογου με τον επισκέπτη.

⁴⁷ Ένα από τα πρώτα παραδείγματα της μορφής «information-kiosk» σε ρόλο ψηφιακού υπομνηματισμού, αποτελεί το «Music Room» της Έκθεσης μουσικών οργάνων, στο Horniman Museum, στο Λονδίνο. Βλέπε: <http://www.horniman.ac.uk/visit/displays/music-gallery#image-5>

⁴⁸ Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το «Multimedia tour guide» της Tate Modern Gallery, μέσω του οποίου ο επισκέπτης μπορεί να παρακολουθεί βίντεο των καλλιτεχνών, να πληροφορηθεί τις πηγές έμπνευσης του έργου τους και την ερμηνεία διαφόρων κριτικών τέχνης. Βλέπε: <http://www.tate.org.uk/visit/tate-modern/things-to-do/multimedia-guides>

Ειδικότερα, μπορούν να παρέχουν τη δυνατότητα στον επισκέπτη να εξατομικεύσει και προσαρμόσει την εμπειρία του βάσει των ενδιαφερόντων του, ανταποκρινόμενα έτσι στο προσωπικό πλαίσιο του εκάστοτε χρήστη. Παραδείγματος χάρη, μία τεχνολογική εφαρμογή η οποία παρουσιάζει το σύνολο του περιεχομένου της έκθεσης δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να ορίσει ο ίδιος τη σειρά με την οποία θα δει τα εκθέματα και να έχει ο ίδιος τον έλεγχο του μουσειακού του δρομολόγιου (Economou, 1998: 175).

Στο πλαίσιο της παροχής εξατομίκευσης ο επισκέπτης έχει επίσης τη δυνατότητα να αποθηκεύσει ψηφιακά «σελιδοδείκτες» («bookmarking systems»)⁴⁹ τους οποίους μπορεί να ανακτήσει και μετά το πέρας της επίσκεψης του⁵⁰. Κατά αυτόν τον τρόπο, επιτυγχάνεται η «επέκταση» της μουσειακής εμπειρίας πέραν των τειχών του μουσείου. Πρόκειται για τη λεγόμενη «Παίρνω μαζί μου εμπειρία» («Take away experience») (Economou, 2008: 148). Η επίσκεψη δηλαδή, «μεταφέρεται» είτε στον προσωπικό χώρο του καθενός είτε στο σχολείο και στην τάξη όταν πρόκειται για κάποιο είδους εκπαιδευτικό πρόγραμμα⁵¹. Διάφορες εφαρμογές οι οποίες σχεδιάζονται για τον επαυξημένο ψηφιακό εκθεσιακό χώρο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το πέρας της επίσκεψης, επιδιώκοντας να προσεγγίσουν τον επισκέπτη στις συνθήκες και το περιβάλλον που θα ορίσει ο ίδιος⁵².

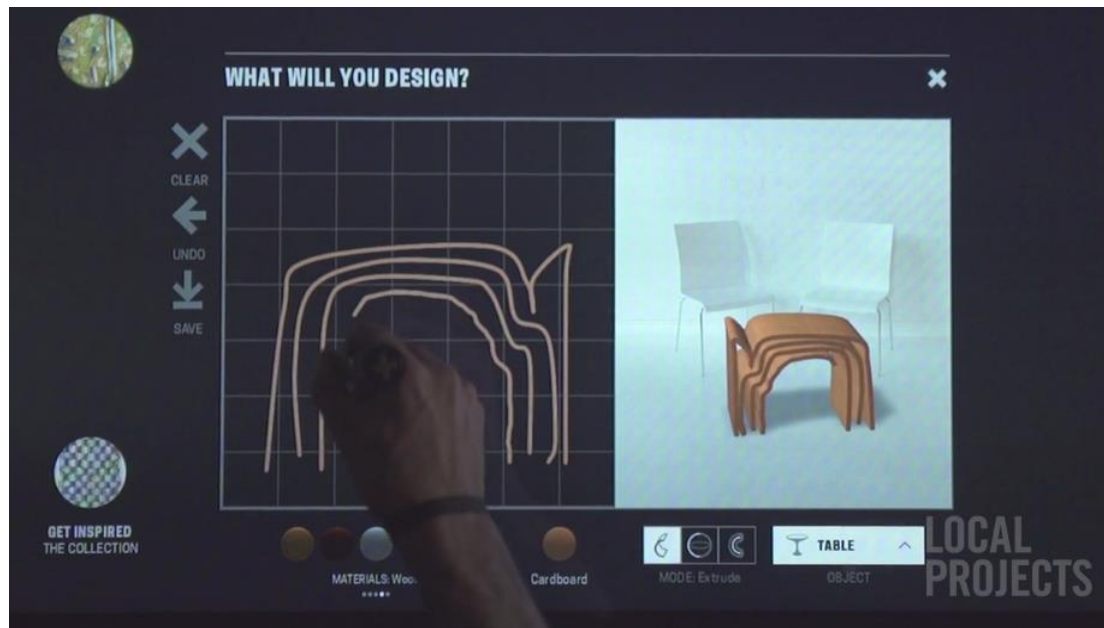
Επίσης, άλλες εφαρμογές ενθαρρύνουν τον επισκέπτη να δράσει και να εμπλακεί ενεργά με τα αντικείμενα και την πληροφορία που του δίνεται. Καλούν τον επισκέπτη να σχεδιάσει είτε πάνω σε «ομαδικά τραπέζια» είτε σε ατομικές οθόνες αφής. Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα αποτελεί το διαδραστικό στυλό του Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, το οποίο συνδυάζει τις τρεις παραπάνω μορφές που αναφέραμε: τον ψηφιακό υπομνηματισμό, τον «ψηφιακό σελιδοδείκτη» και το σχεδιασμό σε ομαδικές οθόνες τραπέζιων.

⁴⁹ Πρόκειται για τη δυνατότητα που παρέχεται στους επισκέπτες να αποθηκεύουν ψηφιακά, οποιαδήποτε πληροφορία προσωπικού ενδιαφέροντος σχετική με την έκθεση. Για περισσότερες πληροφορίες βλέπε Fantoni & Bowen: 2007.

⁵⁰ Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η επιλογή «Visite +» του Cite des science et de la Industrie. Ο επισκέπτης μετά το πέρας της επίσκεψης μπορεί να ανακτήσει τη μουσειακή του εμπειρία εισάγοντας τον κωδικό του εισιτηρίου του στην ιστοσελίδα του μουσείου. Βλέπε: <http://www.visiteplus.net/entree>

⁵¹ Παραδείγματος χάρη μέσω της διανομής ενός CD-ROM, το οποίο περιέχει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, είτε πληροφοριακό υλικό για την έκθεση.

⁵² Έρευνες όμως επισημαίνουν το μικρό αριθμό χρήσης τέτοιων εφαρμογών, γεγονός που αποδίδεται καταρχάς στην έλλειψη ενδιαφέροντος και χρόνου για την ενασχόληση με αυτή τη δραστηριότητα. Ένας ακόμη λόγος σχετίζεται με την έλλειψη γνώσης της δυνατότητας αυτής της δραστηριότητας ή του τρόπου χειρισμού της από τους επισκέπτες (Economou & Meintani: 2011).



Εικόνα 20. Ο επισκέπτης σχεδιάζει εμπνευσμένος από το φυσικό έκθεμα, Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, Νέα Υόρκη⁵³.

Ακόμη, στο πλαίσιο της επίτευξης πολυφωνίας και της παροχής ευρύτητας ερμηνειών προς τους επισκέπτες, η επιλογή του ψηφιακού υπομνηματισμού δύναται να καταστεί ένα εργαλείο εμπλουτισμού της επίσκεψης και να ενθαρρύνει το διαδραστικό χαρακτήρα. Παραδείγματος χάρη, ορισμένες εφαρμογές καλούν τον επισκέπτη να αποτυπώσει τις δικές του σκέψεις και τη προσωπική του ερμηνεία για το αντικείμενο που αντικρίζει πληκτρολογώντας στην οθόνη αφής («kiosk tablet»). Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το «Social Interpretation project» (SI) του Imperial War Museum, που πραγματοποιήθηκε για την έκθεση «A family Wartime»⁵⁴. Σ' ένα σταθμό της έκθεσης παρουσιάζονταν δύο οθόνες οι οποίες παρείχαν τον ψηφιακό υπομνηματισμό των φυσικών εκθεμάτων, αποτυπώνοντας όμως δύο «φωνές». Στη μία οθόνη παρουσιάζονταν η επίσημη «φωνή του μουσείου» και στην άλλη οθόνη η «φωνή του επισκέπτη». Ο επισκέπτης καλούνταν να δώσει τη δική του «ερμηνεία» για το αντικείμενο, μέσω της προσθήκης ενός σχολίου για το έκθεμα. Παράλληλα μπορούσε να διαβάσει τα σχόλια προηγούμενων επισκεπτών και να εκφράσει τη συμφωνία ή δυσαρέσκεια του προς αυτά.

⁵³ Για την φιλοσοφία και τον τρόπο λειτουργίας του βλέπε: <http://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/using-the-pen/> και βλέπε το βίντεο: <https://vimeo.com/121152071>

⁵⁴ Για περισσότερες πληροφορίες βλέπε: Ross & Terras: 2013.



Εικόνα 21. Οι δύο οθόνες αφήγησης του "SI", Imperial War Museum.

Οι εφαρμογές νέων μέσων συναντώνται και ως συστήματα ρομποτικής ξενάγησης μέσω της χρήσης ενός «avatar»⁵⁵ (Γκαζή & Νικηφορίδου, 2008: 375). Στην ουσία πρόκειται για έναν διαδραστικό ξεναγό, ο οποίος λειτουργεί για τους εκτός μουσείου επισκέπτες («remote visitors») ως ένα είδος υποκατάστατου του χρήστη («surrogate persona avatar») και το οποίο ο χρήστης κατευθύνει μέσω του διαδικτύου και περιηγείται «εικονικά» στον εκθεσιακό χώρο⁵⁶. Παράλληλα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τους επισκέπτες που βρίσκονται στο φυσικό χώρο, ως ένα πρόσθετο, περισσότερο εξατομικευμένο μέσο περιήγησης.

Επιπλέον, υπάρχουν τα «εικονικά περιβάλλοντα εμβύθισης» («virtual reality exhibits immersive environments») μέσω των οποίων οι επισκέπτες παρακολουθούν τρισδιάστατα το πληροφοριακό υλικό ή την αναπαράσταση του περιβάλλοντος από το οποίο μπορεί να προέρχεται ένα εκθεσιακό αντικείμενο. Κατά αυτόν τον τρόπο παρέχεται πλούσιο υλικό όχι μόνο των βασικών χαρακτηριστικών του αντικειμένου αλλά και του περιβάλλοντος από όπου προέρχεται και της ευρύτερης ιστορίας που ενσωματώνει. Τα «εικονικά περιβάλλοντα εμβύθισης» λειτουργούν δηλαδή ως ένα μέσο δημιουργίας αφηγηματικού πλαισίου για τα εκθέματα, εφόσον το αντικείμενο «επανατοποθετείται» εικονικά τουλάχιστον στο αρχικό περιβάλλον από όπου προήλθε⁵⁷. Επίσης, η συγκεκριμένη μορφή τεχνολογικών μέσων μπορεί να λειτουργήσει ως ένα μέσο πρόκλησης συναισθημάτων του επισκέπτη, λόγω της

⁵⁵ Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το ερευνητικό πρόγραμμα «Toubot» (Ακρόνυμο του TOUR-guide RoBOT) που είχε παρουσιαστεί πιλοτικά το 2001 και στην Ελλάδα στο Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο, όπως και στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού.

⁵⁶ Ένα πρόσφατο παράδειγμα πραγματοποιεί το National Museum of Australia <http://www.nma.gov.au/engage-learn/robot-tours>

⁵⁷ Ένα παράδειγμα εικονικής εμβύθισης αποτελεί το CAVE Automatic virtual Environment. Πρόκειται για ένα κύβο 3x3x3, στους τοίχους και στο πάτωμα του οποίου, παρουσιάζονται ψηφιακές εικόνες τρισδιάστατης πραγματικότητας (VR), και στον οποίο μπορούν να εισέρθουν οι επισκέπτες, εξοπλισμένοι με ειδικά γυαλιά και να βιώσουν την ψηφιακή εμπειρία.

δημιουργίας και παροχής προς τον επισκέπτη ενός περισσότερου βιωματικού αφηγηματικού πλαισίου για τα εκθέματα.

Τα νέα μέσα μπορούν επίσης να λάβουν τη μορφή διαδραστικών παιχνιδιών («interactive games») είτε σε υπολογιστές/οθόνες αφής που βρίσκονται στο χώρο της έκθεσης, είτε μέσω φορητών εφαρμογών. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ένα εναλλακτικό και πρόσθετο μέσο μάθησης που προσεγγίζει τις μικρότερες ηλικιακές ομάδες. Θεωρείται ότι η χρήση τέτοιων μέσων μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά στη διαδικασία μάθησης του επισκέπτη, καθώς δημιουργεί ένα περισσότερο ευχάριστο-διασκεδαστικό πλαίσιο. Ιδίως μάλιστα λόγω του απτικού τους χαρακτήρα, θεωρούνται αποτελεσματικότερα παιδαγωγικά εργαλεία, εν συγκρίσει με τα παραδοσιακά-συμβατικά μέσα του μουσείου (Witcomb, 2012: 492).

Μία επιπλέον μορφή και λειτουργία που μπορούν να λάβουν τα νέα μέσα είναι ως καθαυτά ψηφιακά εκθέματα. Δύναται να μην λειτουργούν συμπληρωματικά κάποιου φυσικού εκθέματος, αλλά να υποκαθιστούν το ίδιο το αντικείμενο με το οποίο μοιράζονται ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά και την ίδια δυνατότητα παροχής νοήματος. Όπως διατυπώνει η Witcomb (2007: 38-39):

Με μία έννοια έχουν γίνει αντικείμενα και αυτό όχι μόνο γιατί μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά με τον υλικό κόσμο των πραγμάτων- όπως το ότι είναι τριών ή δύο διαστάσεων, το ότι μπορούμε να τα αγγίζουμε, πολλές φορές να τα παρατηρήσουμε από διαφορετικές γωνίες, το ότι υπάρχουν σε πραγματικό χρόνο και το ότι αποτελούν προϊόν-έργο του ανθρώπου. Αλλά γιατί μπορούν να παράγουν σημασία από μόνα τους, όχι ως ερμηνευτικά βοηθήματα αλλά ως δημιουργικά αντικείμενα τέχνης.

Ένα παράδειγμα χρήσης νέων μέσων ως καθαυτό μουσειακό έκθεμα συναντάμε στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, στο Γκάζι. Στην εκθεσιακή ενότητα «Παλαιοί Φούρνοι» μία τεχνολογική εφαρμογή η οποία ενσωματώνεται στον εκθεσιακό χώρο λειτουργεί ως ένα ψηφιακό διαδραστικό έκθεμα, το οποίο ενεργοποιεί συγχρόνως πολλαπλές αισθήσεις (όρασης, αφής και ακουστική)⁵⁸. Πρόκειται για την τεχνολογική εγκατάσταση που είναι τοποθετημένη στο εσωτερικό των «Φούρνων» και η οποία αποτελείται από τις προφορικές αφηγήσεις ανθρώπων οι οποίοι εργάζονταν στο εργοστάσιο ή διέμεναν στη γειτονιά και είχαν

⁵⁸ Συγχρόνως ενεργοποιείται και η αίσθηση της όσφρησης. Κατά την περιήγηση στον εκθεσιακό χώρο γίνεται αισθητή μια μυρωδιά που συνδέεται με τη συνολική ερμηνευτική προσέγγιση της έκθεσης.

καθημερινή τριβή μαζί του. Η ηχητική αφήγηση ενεργοποιείται μέσω ενός αισθητήρα αφής, πράγμα που σημαίνει ότι ο επισκέπτης πρέπει να «τολμήσει» πρώτα να τοποθετήσει το χέρι του μέσα στους φούρνους, έπειτα από τη ανάγνωση της προτρεπτικής λεζάντας. Το συγκεκριμένο ψηφιακό έκθεμα «έχει τη δύναμη να αγγίζει τον θεατή σε συναισθηματικό επίπεδο και έτσι να έχει μία υλική επίδραση» (Witcomb 2007: 40). Επίσης, συγχρόνως συμβάλλει και στην παροχή γνώσης μέρους του κοινωνικού πλαισίου εντός του οποίου λειτουργούσε το εργοστάσιο.

Πίνακας 1. Σύντομη των σκοπών λειτουργίας και μορφών των νέων μέσων

Σκοπός λειτουργίας-χρήσης	Μορφή
Παροχή εισαγωγικού πλαισίου για το σύνολο της έκθεσης ή για τα εκθέματα	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης
Βοηθητικό εργαλείο περιήγησης	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης, Ρομπότ
Εκπαίδευση	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης, Διαδραστικά παιχνίδια
Εξατομίκευση-προσαρμογή στον επισκέπτη	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης, Συστήματα ρομποτικής ξενάγησης
Εμπλοκή του επισκέπτη στο ρόλο δημιουργού, επιμελητή, σχολιαστή	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης, Διαδραστικά παιχνίδια
Επέκταση μουσειακής εμπειρίας	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης
Δημιουργία αφηγηματικού πλαισίου	Φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης, Σταθμοί ενημέρωσης, Συστήματα ρομποτικής ξενάγησης, Εικονικά περιβάλλοντα εμβύθισης Καθαυτό έκθεμα
Μέσο πρόκλησης συναισθημάτων του επισκέπτη	Εικονικά περιβάλλοντα εμβύθισης, Καθαυτό έκθεμα

2.3 Η επίδραση των νέων μέσων στο προσωπικό, φυσικό και κοινωνικό πλαίσιο της επίσκεψης

Όπως έχουμε επισημάνει, η μουσειακή επίσκεψη αποτελεί το χώρο αλληλεπίδρασης τριών πεδίων, του προσωπικού, του φυσικού και του κοινωνικού (βλέπε Falk & Dierking: 1992· 2000).

Η χρήση των νέων τεχνολογιών στον εκθεσιακό χώρο βάσει της παραπάνω παρουσίασης των βασικών μορφών και χρήσεων τους δεν σημαίνει ότι πάντα ενθαρρύνει την επικοινωνία μεταξύ τους συστήματος εφαρμογής και του διαφορετικού προσωπικού πλαισίου του επισκέπτη. Υπάρχουν παραδείγματα εκθεμάτων, τα οποία βασίζονται απλώς στο μονοδιάστατο πάτημα ενός κουμπιού από τον επισκέπτη με σκοπό την απόκτηση πληροφοριακού υλικού. Σε αυτή την περίπτωση πρόκειται για ένα διδακτικό μοντέλο μάθησης, στο οποίο το μουσείο διατηρεί το ρόλο του ως έγκυρη πηγή γνώσης και η διαδικασία μάθησης εκλαμβάνεται γραμμικά, μέσω της μετάδοσης του μηνύματος από το μουσείο προς τον επισκέπτη. Ο σκοπός λειτουργίας του συγκεκριμένου παραδείγματος, περιορίζεται σε μία διαδικασία κατά την οποία ελέγχεται ο τρόπος συμπεριφοράς του επισκέπτη και το είδος της παροχής πληροφόρησης και δεν δίνεται έμφαση στην ανταπόκριση των διαφορετικών ενδιαφερόντων, γνώσεων και προσδοκιών του επισκέπτη.

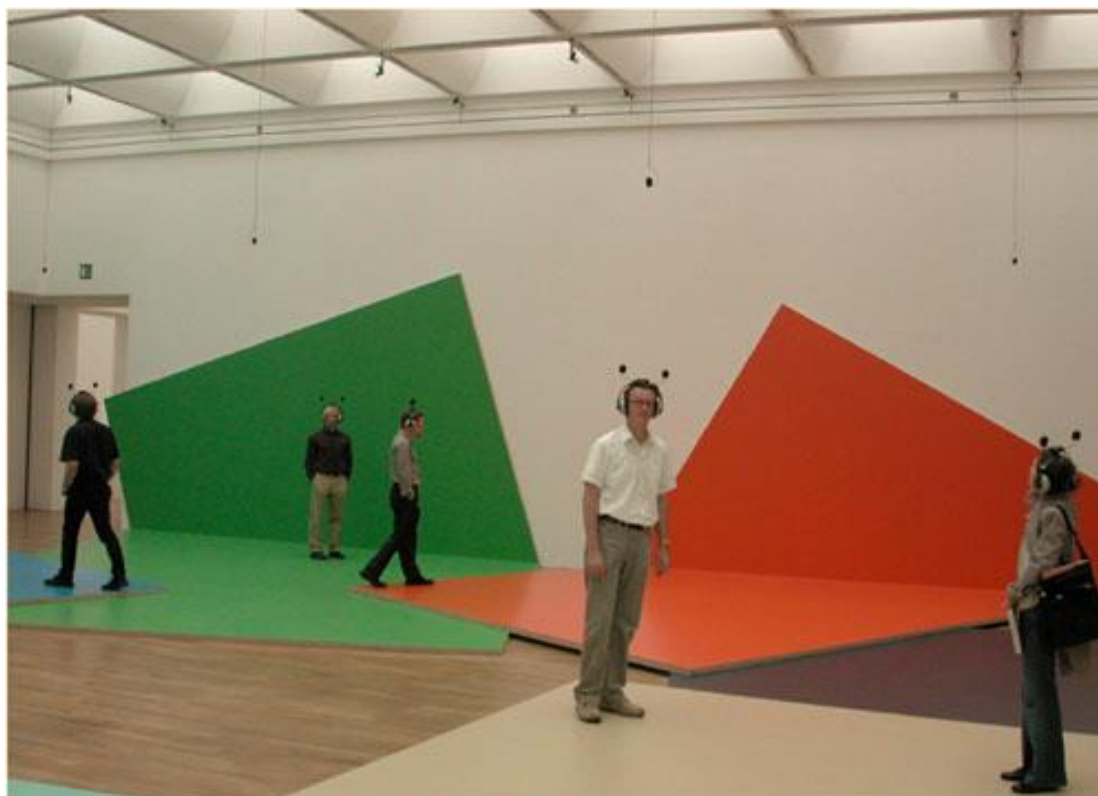
Από την άλλη, ορισμένα τεχνολογικά μέσα αναπτύσσουν μία περισσότερο διαδραστική επικοινωνία με τον επισκέπτη και ενθαρρύνουν την εξατομικευμένη εμπειρία της επίσκεψης. Όπως διαπιστώσαμε, αναλόγως την εφαρμογή ο βαθμός διαδραστικότητας και συμμετοχής του επισκέπτη ποικίλλει. Κυμαίνεται από το να επιλέγει απλώς το επίπεδο πληροφόρησης που επιθυμεί να λάβει για το κάθε έκθεμα, μέχρι να αποτυπώνει τις δικές του εντυπώσεις και να γίνει ο ίδιος δημιουργός ενός έργου εμπνευσμένου από ένα φυσικό έκθεμα.

Παράλληλα, η χρήση μίας τεχνολογικής εφαρμογής δύναται να επιδράσει στον τρόπο με τον οποίο θα κινηθεί ο επισκέπτης στο φυσικό χώρο του μουσείου, ασκώντας πολλές φορές καθοδηγητικό ρόλο. Αφενός μεν η χρήση μίας εφαρμογής τεχνολογικών μέσων μπορεί να παρέχει πληροφόρηση για το θεματικό και χωρικό πλαίσιο της έκθεσης, ώστε ο επισκέπτης να μπορέσει να οργανώσει την κίνηση του εντός της έκθεσης. Αφετέρου δε, αποτελεί συχνό φαινόμενο οι επισκέπτες να εξαρτούν την πορεία τους και να εστιάζουν μόνο σε εκθέματα που ενσωματώνουν «ακουστικά μηνύματα» (Smith & Tinio, 2008: 69-70⁵⁹) παρεμβαίνοντας κατά αυτόν τρόπο στο δρομολόγιο του επισκέπτη.

⁵⁹ Όπως αναφέρεται σε Tallon & Walker: 2008.

Αντιστοίχως, πέραν της επίδρασης που ασκεί στον χρήστη της εφαρμογής επηρεάζει και την πορεία πλοήγησης και εξερεύνησης στο χώρο της έκθεσης και των υπόλοιπων επισκεπτών (von Lehn & Heath, 2003: 9-10). Παραδείγματος χάρη, ο επισκέπτης μπορεί να προσπεράσει ένα έκθεμα το οποίο πιθανόν να τον ενδιέφερε διότι απασχολούταν με αυτό ένας άλλος χρήστης της εφαρμογής.

Σε ορισμένες περιπτώσεις μάλιστα, η χρήση των νέων μέσων δύναται να καταστεί ιδιαίτερα καθηλωτική και να αποσπάσει την προσοχή και το ενδιαφέρον του χρήστη ακόμη και από το ίδιο το φυσικό έκθεμα (Economou, 1998: 177· 2008: 157· von Lehn & Heath, 2003:7· Hsi, 2003: 314). Παραδείγματος χάρη, ορισμένοι επισκέπτες που χρησιμοποίησαν τη φορητή συσκευή ηλεκτρονικού οδηγού του Exploratorium Museum στο San Francisco, αισθάνθηκαν ότι εστίασαν μονομερώς στη χρήση της τεχνολογικής εφαρμογής (Hsi, 2003: 314-315). Ένας επισκέπτης εκ των οποίων δήλωσε ότι: «δεν παρατήρησα άλλους ανθρώπους, δεν έδινα σημασία σε τίποτα άλλο εκτός από το να διαβάζω την οθόνη». Θεωρείται δηλαδή, ότι τα νέα μέσα πολλές φορές δεν επιτυγχάνουν να παρέχουν την πληροφορία χωρίς να παρεμβαίνουν αισθητά στην επίσκεψη, με αποτέλεσμα να αλλοιώνουν και να επεμβαίνουν στον τρόπο με τον οποίο ο επισκέπτης βιώνει και αντιλαμβάνεται τα εκθέματα και το χώρο.



Εικόνα 22. Απομόνωση του χρήστη της εφαρμογής από το ευρύτερο περιβάλλον.

Από την άλλη, σημειώνεται και ακριβώς το αντίθετο αποτέλεσμα. Επισκέπτες δηλαδή οι οποίοι χρησιμοποίησαν τον φορητό ψηφιακό οδηγό αφιέρωσαν περισσότερο χρόνο για τα φυσικά εκθέματα σε αντίθεση με τους επισκέπτες που χρησιμοποίησαν ένα συμβατικό ερμηνευτικό μέσο, όπως έναν έντυπο οδηγό ξενάγησης (Gammon & Burch, 2008: 40)⁶⁰. Επίσης, ορισμένες έρευνες επισημαίνουν ότι η χρήση μίας εφαρμογής ηλεκτρονικού οδηγού, μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης και δημιουργίας κινήτρων ώστε οι χρήστες να είναι θετικοί να δοκιμάσουν νέους τρόπους αλληλεπίδρασης με τα φυσικά εκθέματα και να αφιερώσουν περισσότερη προσοχή στο θέμα που πραγματεύεται η έκθεση (Hsi, 2003: 315).



Εικόνα 23. Τα τεχνολογικά μέσα ενισχύουν την επαφή του επισκέπτη με το φυσικό έκθεμα, Van Gogh Museum, Άμστερνταμ.

Οι Falk & Dierking (1992: 41) σημειώνουν, ότι λόγω του ότι τα περισσότερα άτομα επιλέγουν να έρθουν στο μουσείο ως μέρος μίας κοινωνικής ομάδας, το μεγαλύτερο μέρος της προσοχής τους εστιάζεται στα άτομα με τα οποία έχουν έρθει παρέα στο μουσείο. Λόγω όμως της χρήσης των νέων τεχνολογιών, δύναται πολλές φορές οι επισκέπτες να απομονώνονται από την παρέα τους και το ευρύτερο το περιβάλλον.

⁶⁰ Όπως αναφέρεται σε Tallon & Walker: 2008.

Ειδικότερα, υποστηρίζεται ότι, όταν ένας επισκέπτης χρησιμοποιεί μία εφαρμογή νέων μέσων εντός του εκθεσιακού χώρου, εμποδίζεται να ξεκινήσει μία συζήτηση με το άτομο που τον συντροφεύει και παράλληλα του δημιουργεί μία αίσθηση απομόνωσης (vom Lehn & Heath, 2003: 9-10). Παραδείγματος χάρη, η χρήση μίας ακουστικής εφαρμογής παροχής πληροφοριών για τα εκθέματα («headphones») δεν ενθαρρύνει τη συνομιλία μεταξύ των επισκεπτών, αντιθέτως αποξενώνει τον χρήστη από την παρέα ή την ομάδα όπου μπορεί να έφτασε στο μουσείο όπως και από το ευρύτερο περιβάλλον (Hsi, 2003: 314-315).

Βέβαια, πρέπει να επισημανθεί το γεγονός, ότι παρά τον περιορισμό που μπορεί να θέτει η τεχνολογική εφαρμογή προς την παραγωγή κοινωνικής αλληλεπίδρασης με τον περίγυρο, οι ίδιοι οι «χρήστες», δεν χάνουν τη διάθεση να την επιδιώξουν. Ορισμένοι επισκέπτες απομακρύνουν τα ακουστικά της φορητής ηχητικής συσκευής, ώστε να ξεκινήσουν ένα διάλογο με το σύντροφό τους (vom Lehn & Heath, 2003: 11).

Στο ζήτημα της κοινωνικότητας διαδραματίζει μεγάλη σημασία ο αριθμός των επισκεπτών που μπορεί να υποστηρίξει συγχρόνως η ψηφιακή εφαρμογή. Είναι γεγονός ότι η πλειοψηφία τους απευθύνεται σε μεμονωμένους χρήστες, δημιουργώντας ένα αίσθημα αποξένωσης⁶¹ (Economou, 1998: 7· 2008: 157) Υπάρχουν βέβαια και περιπτώσεις εφαρμογών οι οποίες επιχειρούν να εντάξουν το στοιχείο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσω της χρήσης της ίδιας της εφαρμογής επιτρέποντας στον χρήστη-επισκέπτη να συμμετάσχει στην δραστηριότητα που απασχολείται ένας άλλος χρήστης-επισκέπτης μέσω της δικής του συσκευής (Aoki & al, 2002: 431-432)⁶².

Συγχρόνως, αρκετά μουσεία ιδίως του εξωτερικού, δημιουργούν ψηφιακές εφαρμογές για το χώρο της έκθεσης οι οποίες ενθαρρύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, προνοώντας για τη συμμετοχή παραπάνω επισκεπτών. Ένα παράδειγμα εφαρμογής αυτής της φιλοσοφίας είναι το «Tate Trumps» της Tate Modern Gallery⁶³. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για ένα παιχνίδι («digital card game») μέχρι τριών ατόμων και το οποίο καλεί τους παίκτες να εξερευνήσουν και να «συλλέξουν» εκθέματα, κερδίζοντας πόντους. Κατά αυτόν τον τρόπο οι

⁶¹ Μία πρόταση περιοριστικής λύσης στο ζήτημα περιθωριοποίησης αποτελεί η τοποθέτηση δεύτερης οθόνης, η οποία θα αντιγράφει αυτό το οποίο βλέπει και επεξεργάζεται ο χρήστης. Η επιλογή αυτής της λύσης εξυπηρετεί μία ομάδα κοινού που χαρακτηρίζεται ως περισσότερο διστακτικό στη χρήση νέων τεχνολογιών και προτιμά να εξοικειωθεί μέσω της παρατήρησης των άλλων επισκεπτών που τις χρησιμοποιούν, πριν αναλάβει πρωτοβουλία.

⁶² Ένα παράδειγμα αποτελεί η εφαρμογή «Sotto Voce», η οποία επιτρέπει την ομαδική χρήση μίας φορητής συσκευής πλοήγησης, παρέχοντας τη δυνατότητα στον ένα χρήστη να παρακολουθήσει τη δραστηριότητα του άλλου χρήστη «κρυφακούγοντας» μέσω των ακουστικών του το περιεχόμενο το οποίο ο άλλος χρήστης παρακολουθεί την ίδια στιγμή. Για περισσότερες πληροφορίες βλέπε: Aoki and al: 2002.

⁶³ Βλέπε <http://www.Tate.org.uk/context-comment/apps/tate-trumps>

χρήστες ενθαρρύνονται να έρθουν σε επαφή με το περιεχόμενο της έκθεσης, αλλά και να αλληλοεπιδράσουν συλλογικά με τους συμπαίκτες του.

Ένας ακόμη τρόπος για την ενίσχυση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης που υιοθετείται από τους μουσειακούς φορείς τα τελευταία χρόνια, αποτελεί η σύνδεση της μουσειακής επίσκεψης με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης⁶⁴. Τα μουσεία ενθαρρύνουν πλέον τους επισκέπτες να χρησιμοποιούν το κινητό τους για να βγάλουν φωτογραφίες με τα μουσειακά εκθέματα («selfies»), να προσθέσουν κάποιο σχόλιο σε λεζάντες εκθεμάτων («tag») και να απαθανατίσουν «εικονικά» τη μουσειακή τους εμπειρία και έπειτα να μοιραστούν αυτή την αποτύπωση της εμπειρίας τους με άλλους χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Αυτός ο τρόπος μπορεί να μην ενισχύει την άμεση κοινωνική αλληλεπίδραση, αλλά προωθεί μία αίσθηση οικειότητας και «κατοχής» του πολιτιστικού περιεχομένου του μουσείου.

Εν κατακλείδι, η ενσωμάτωση μία φορητής τεχνολογικής εφαρμογής στον εκθεσιακό χώρο θα μπορούσε να ιδωθεί ως ένα «σύνθετο δίκτυο αλληλεπιδράσεων» το οποίο δημιουργείται μεταξύ της συσκευής, του χρήστη, των ατόμων που τον περιβάλλουν και των εφαρμογών που μπορεί και εκείνοι να χρησιμοποιούν, του φυσικού εκθέματος για το οποίο λειτουργεί συμπληρωματικά η εφαρμογή και των υπόλοιπων ατόμων που βρίσκονται εκείνη την χρονική στιγμή στο ίδιο σημείο (Gammon & Burch, 2008: 41)⁶⁵. Για την παραγωγή αποδοτικότερων αποτελεσμάτων οι τεχνολογικές εφαρμογές θα πρέπει να μπορούν να ενσωματωθούν αρμονικά σε αυτό το «σύνθετο δίκτυο αλληλεπιδράσεων». Το οποίο σημαίνει δηλαδή, ότι η εκάστοτε εφαρμογή θα πρέπει να έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να συμβαδίζει με τα προσωπικά ενδιαφέροντα, τη γνώση, τις ανάγκες και τα κίνητρα του εκάστοτε χρήστη, να προσαρμόζεται στο φυσικό περιβάλλον του μουσείου, στη συνολική δομή του κτηρίου και του εκθεσιακού σχεδιασμού και να μην εμποδίζει το δίκτυο κοινωνικών σχέσεων που αναπτύσσεται κατά τη διάρκεια της επίσκεψης. Εν ολίγοις, προκειμένου η τεχνολογική εφαρμογή να μπορεί να θεωρηθεί όντως διαδραστική θα πρέπει να ενσωματωθεί στη μουσειακή εμπειρία σύμφωνα με το «μοντέλο διαδραστικής εμπειρίας» (Falk & Dierking: 1992· 2000).

⁶⁴ Όπως: Facebook, Instagram, Pinterest, Tumblr, Flickr, Tweeter, κ.ά.

⁶⁵ Όπως αναφέρεται σε Tallon & Walker: 2008.

3. Η έννοια του «Ψηφιακού Μουσείου»

Στο προηγούμενο κεφάλαιο, μελετήσαμε τον επαυξημένο ψηφιακά εκθεσιακό χώρο, τι συμβαίνει όμως όταν απομακρυνθούμε από το φυσικό χώρο και εστιάσουμε στα λεγόμενα «ψηφιακά μουσεία» («digital museum»); Μουσεία τα οποία δηλώνουν την ύπαρξη τους διαδικτυακά, είτε συμπληρωματικά ενός υπάρχοντος φυσικού μουσείου είτε συναντώνται αποκλειστικά στο διαδίκτυο, ως ανεξάρτητες οντότητες, σαν «μινιατούρες των μουσειακών λειτουργιών» οπτικά αντιληπτές στην ιστοσελίδα του διαδικτύου για να δανειστούμε τη φράση της Hazan: 2001.

Οι «νέες τεχνολογίες» παρέμειναν εντός των τοίχων του μουσείου μέχρι περίπου τα μέσα της δεκαετίας του 1990, όταν ο Παγκόσμιος Ιστός είχε ξεκινήσει να επεκτείνεται σε ένα ευρύτερο κοινό πέραν της ακαδημαϊκής κοινότητας (Brennan: 2004). Όμως ήδη από πολύ νωρίτερα, όπως επισημαίνει ο Bowles (1968), είχε ξεκινήσει να γίνεται λόγος για τη δυνατότητα διαμοιρασμού μουσειακών πηγών στο διαδίκτυο:

μόνο όταν ο επιμελητής, ο ακαδημαϊκός ερευνητής, ο αρχειοφύλακας, ο αρχιτεκτονικός σχεδιαστής παραδείγματος χάρη, έχουν εύκολη πρόσβαση στη βάση δεδομένων υπό την μορφή μίας μηχανής που διαβάζει τα δεδομένα του μουσείου, βιβλιογραφίες, συλλογές φωτογραφιών δια μέσω όλης της χώρας- εάν όχι του κόσμου- τότε το μουσείο χωρίς τοίχους, να δανειστώ μία φράση, μπορεί να γίνει πραγματικότητα (Bowles, 1968: xix)⁶⁶.

⁶⁶ Όπ. αναφ. στο Parry, 2007: 93.

3.1 Διερεύνηση νέων όρων

Η εξέλιξη της σχέσης των νέων τεχνολογιών με τα μουσεία έχει προκαλέσει την ανάγκη μετατροπής της έννοιας και του ρόλου του μουσείου και ως ακολούθως τη δημιουργία νέων τύπων μουσείων, γεγονός που έχει οδηγήσει στην εμφάνιση νέων μουσειολογικών όρων. Οι περισσότερο χρησιμοποιούμενοι όροι είναι: εικονικό μουσείο («virtual museum»), ψηφιακό («digital museum»), φανταστικό, Μουσείο χωρίς Τοίχους, κυβερνομουσείο («cyber museum»), δικτυακό («network museum»), δυνητικό («hyper museum») κ.ο.κ. Πρόκειται στην ουσία για διαφορετικές «ενσαρκώσεις» ψηφιακών μουσείων όπως επισημαίνει η McTavish (2006: 228), οι οποίες μοιράζονται ένα κοινό χαρακτηριστικό, την άμεση σύνδεση με τη ψηφιακή τεχνολογία και την έννοια της ψηφιακής μορφής του μουσείου.

Ο ορισμός τον οποίο χρησιμοποιεί ο κάθε μουσειακός οργανισμός διαφέρει ανάλογα με τη μουσειακή λειτουργία στην οποία θέλει να εστιάσει, προσδιορίζοντας έτσι, τον βασικό σκοπό της ύπαρξής του. Όπως επισημαίνει ο Αρβανίτης (2004:183), οι περισσότεροι από τους παραπάνω όρους *«εκφράζουν τμήματα του φαινομένου της τεχνολογίας και της χρήσης της στα μουσεία. Εστιάζονται σε συγκεκριμένες τεχνολογικές δυνατότητες αναμφισβήτητα σημαντικές, πλην όμως αποσπασματικές, (περί)ορίζοντας έτσι το πώς το μουσείο αντιλαμβάνεται τη σχέση του με τις νέες τεχνολογίες.*

Οι Hazan και Hermon (n.d.: 6) υιοθετούν τον όρο «εικονικό μουσείο» («virtual museum»), το οποίο ορίζουν ως

μία οντότητα η οποία λαμβάνει τα χαρακτηριστικά του μουσείου, προκειμένου να συμπληρώσει, να ενισχύσει ή να αυξήσει τη μουσειακή εμπειρία μέσω της εξατομίκευσης, της διαδραστικότητας, και του εμπλουτισμού του περιεχομένου. Τα «εικονικά μουσεία» μπορούν να λειτουργούν ως ψηφιακό χνάρι («digital footprint») ενός φυσικού μουσείου, ή να δρουν ανεξάρτητα.

Επίσης, σημειώνουν ότι στην ουσία πρόκειται για ένα επικοινωνιακό προϊόν, το οποίο δύναται να σχετίζεται με την υλική ή άυλη κληρονομιά και το οποίο δεν επιδιώκει να αντικαταστήσει τα υλικά αντικείμενα με κάποιο ψηφιακό υποκατάστατο, αλλά διανοίγει νέες δυνατότητες επικοινωνίας με τον χρήστη.

Ορισμένοι δεν συμφωνούν με τη χρήση του όρου «εικονικό μουσείο», θεωρώντας ότι έτσι περιορίζεται η σύνδεση τους αποκλειστικά με τις νέες τεχνολογίες και αντιπροτείνουν άλλους όρους, όπως τον όρο «δικτυακό μουσείο» (Αρβανίτης, 2004: 187-190). Σύμφωνα με

τον Αρβανίτη (ό.π.) ο συγκεκριμένος όρος, είναι ο πλέον κατάλληλος για να περιγράψει τις κύριες δυναμικές των νέων τεχνολογιών, δηλαδή τη «συνδετικότητα» και τη *δυνάμει πολύπλευρη μετάδοση της πληροφορίας*» (ό.π.: 188). Αναγνωρίζει, στο δικτυακό μουσείο μια δυναμική διαδικασία, στο πλαίσιο της οποίας η πληροφορία μεταδίδεται, κινείται και επικοινωνείται μεταξύ μίας ομάδας ανθρώπων εντός ενός ψηφιακού και εικονικού πλαισίου. Θεωρεί ότι η βασική διαφορά με την παραδοσιακή έννοια του μουσείου έγκειται στο ότι στο δικτυακό μουσείο ο επισκέπτης κατέχει ενεργό ρόλο και διαμορφώνει την εμπειρία του βάσει των προσωπικών του αναγκών, ενδιαφερόντων και επιθυμιών. Και ο ίδιος, δεν υποστηρίζει ότι τίθεται ζήτημα αντικατάστασης και διαγραφής της υφιστάμενης σχέσης μεταξύ μουσείου και επισκεπτών, αλλά θεωρεί ότι λειτουργεί ως ένα συμπληρωματικό εργαλείο εμπλουτισμού της μουσειακής εμπειρίας, με τον επισκέπτη να διαθέτει και ρόλο πομπού, όχι μόνο δέκτη (ό.π.: 189).

Την παραπάνω άποψη για την περιοριστική σύνδεση των συγκεκριμένων οντοτήτων με τις νέες τεχνολογίες συμμερίζονται και άλλοι μελετητές, εξελίσσοντας περισσότερο φιλοσοφικά το συλλογισμό τους για την έννοια των «virtual» μουσείων (Bounia & Myrivili, 2015: 17· Giaccardi: 2006 · Giaccardi, Eden & Fischer, 2006: 3). Χρησιμοποιούν τον όρο «virtual», αλλά θεωρούν λανθασμένη την αποκλειστική σύνδεση με την τεχνολογία και με τις έννοιες της «μίμησης, αποκατάστασης και επέκτασης». Υποστηρίζουν αντιθέτως, ότι «*το “virtual” αποτελεί αναπόσπαστο και μάλιστα δημιουργικό μέρος-κομμάτι της πραγματικότητας και όχι κάτι το οποίο αντιτίθεται στο πραγματικό*» (Bounia & Myrivili, 2015: 15). Αναλυτικότερα βάσει του σκεπτικού τους, το «virtual» μουσείο αποτελεί μία οντότητα, η οποία απομακρύνεται από την προσέγγιση της σύνδεσης του μουσείου με έναν τόπο-χώρο, με το υλικό περιεχόμενο του και τους πραγματικούς επισκέπτες του και αποδίδουν μία βαθύτερη σημασία σε αυτό, η οποία αντιπροσωπεύει την ουσία του πράγματος και την γενικότερη προβληματική του μουσείου. Επισημαίνουν ότι αποτελεί μία έμφυτη, ενσωματωμένη έννοια στην υπόσταση του φυσικού μουσείου και ότι η προσέγγιση του ως ενός καθαρά τεχνολογικού μέσου αγνοεί την πολύπλοκη πραγματικότητα των πολιτισμικών αντικειμένων και απλώς ενισχύει την ήδη υφιστάμενη ύπαρξη του «virtual». Θεωρούν, ότι κάνοντας τα πολιτισμικά αντικείμενα εύκολα προσβάσιμα και υποβαλλόμενα σε υποκειμενικές ερμηνείες, να μην συμβάλλουν στην ανάπτυξη νέων μορφών μάθησης και κατασκευής γνώσης, αλλά από την άλλη αποτυγχάνουν να ανταποκριθούν στις προκλήσεις και ευκαιρίες που διανοίγονται μέσω της συνάντησης-επαφής μεταξύ της πολύπλοκης πραγματικότητας του μουσείου και των νέων τεχνολογιών (Giaccardi: 2006).

Οι ίδιοι μελετητές υποστηρίζουν ότι τα μουσεία ήταν ανέκαθεν «virtual» πολύ πριν εμφανιστούν οι νέες τεχνολογίες. Θεωρούν, ότι όταν το αντικείμενο εισέλθει στο χώρο του μουσείου, αποκόπτεται από το αρχικό περιβάλλον από το οποίο έχει προέλθει και αποκτήσει

μία ορισμένη σημασία-αξία και πλέον ενσωματώνεται στο πλαίσιο του μουσείου. Κατά αυτήν τη διαδικασία «μουσειοποίησης» η σχέση του αντικειμένου με το αρχικό του περιβάλλον και η αρχική του σημασία αναδιαμορφώνεται και αποκτά τη σημασία και ερμηνεία που θα δημιουργήσει η αφήγηση του μουσειακού πλαισίου. Θεωρούν λοιπόν, ότι «τα μουσεία είναι “virtual”, καθώς συλλέγουν τα μέρη ενός όλου, υπό αυτή την έννοια αναπαριστούν ήδη κάτι άλλο, κατά έναν τρόπο ένα μη μέρος («non place») όπως επισημάνει ο Malraux» (Giaccardi, 2006: n.p.).

Για πολλούς μελετητές, ο Andre Malraux με την περιγραφή του «Φανταστικού Μουσείου»⁶⁷ προεικόνισε την έννοια του «εικονικού μουσείου», θεωρώντας ότι μοιράζονται ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά, όπως η ικανότητα «μεταμόρφωσης» ενός έργου τέχνης και η ικανότητα να αλλάζει η σημασία του, όταν εισέρχεται στο μουσείο και τίθεται υπό το μουσειακό πλαίσιο. Αναφέροντας τα λόγια του Deloche: 2001⁶⁸: «Η πράξη τοποθέτησης ενός αντικειμένου σε μία έκθεση ή η πράξη μετατροπής του αντικειμένου σε εικόνες, αποτελούν δύο όψεις του ίδιου νομίσματος».



Εικόνα 24. "Museum imaginaire", Andre Malraux.

⁶⁷ Πρόκειται για το βιβλίο Malraux, A. (2007). Το φανταστικό μουσείο. Αθήνα: Πλέθρον.

⁶⁸ Όπ. αναφ. στο Bounia & Myrivili, 2015: 18.

3.2 Ενσαρκώσεις - Εκδοχές Δικτυακών Μουσείων

Στο παρόν κείμενο, χρησιμοποιούμε τον όρο «δικτυακό μουσείο» που προτείνει ο Αρβανίτης (2004: 187-190). Πρώτον, για να αποφύγουμε να περιορίσουμε τις ιδιότητες που διαθέτει σε καθαρά τεχνικό-τεχνολογικό επίπεδο και δεύτερον για να το εξετάσουμε υπο το πλαίσιο της δυναμικής διαδικασίας που αναπτύσσεται μεταξύ του μουσείου, των εκθεμάτων και των επισκεπτών του και όχι ως ένα στατικό τεχνολογικό μέσο.

Θέτουμε ορισμένες γενικές παραδοχές των ιδιοτήτων τους: πρώτον το δικτυακό μουσείο δε διαθέτει φυσικό χώρο-τόπο, χαρακτηρίζεται από τον «ανοικτό» χαρακτήρα του και την παροχή πρόσβασης η οποία προσπερνά γεωγραφικά και χρονικά όρια, και παρέχει τη δυνατότητα σε οποιονδήποτε, οποτεδήποτε και οπουδήποτε να πραγματοποιήσει επίσκεψη, εφόσον διαθέτει πρόσβαση στο διαδίκτυο. Επιπλέον, διαθέτει προς έκθεση το υλικό ή άυλο περιεχόμενο του, όπως είναι η συλλογή ψηφιοποιημένων αντικειμένων ή αφηγήσεων και ιδεών.

Στη συγκεκριμένη ενότητα, εξετάζουμε τις διαφορετικές δικτυακές ενσαρκώσεις μουσείων που εντοπίζονται διαδικτυακά, προκειμένου να κατανοήσουμε καλύτερα το επίπεδο της προσφοράς και του ρόλου τους, στη βίωση της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη.

Μία πρώτη βασική μορφή δικτυακού μουσείου υφίστανται ως συμπληρωματική μορφή ενός υπάρχοντος φυσικού μουσείου και το οποίο παρέχει διαδικτυακά («online») την προσομοίωση του φυσικού χώρου του μουσείου. Μέσω της «εικονικής ψηφιακής περιήγησης» («virtual tour») δημιουργείται η ψευδαίσθηση επίσκεψης ενός υπαρκτού χώρου («illusion»). Αυτού του είδους η παραπλανητική αίσθηση επιτυγχάνεται μέσω της χρήσης ειδικών προγραμμάτων⁶⁹ τα οποία φωτογραφίζουν πανοραμικά το φυσικό χώρο του μουσείου και ο οποίος στη συνέχεια περνάει τη διαδικασία ψηφιοποίησης και επανασυναρμολόγησης, ώστε να δημιουργηθεί η «εικονική εκθεσιακή πραγματικότητα» του μουσείου («virtual reality gallery»).

Ένα παράδειγμα αυτού του είδους δικτυακού μουσείου αποτελεί η τρισδιάστατη εικονική επίσκεψη στους χώρους του Μουσείου του Βατικανού («Vatican Museum»), μέσω

⁶⁹ Όπως είναι «Quick Time Virtual Reality software», όπου ο δικτυακός επισκέπτης χρειάζεται να διαθέτει το πρόγραμμα «Quick time player», προκειμένου να μπορέσει να έχει πρόσβαση σε αυτή τη μορφή εικονικής περιήγησης.

της παροχής εικονικής πρόσβασης στη «Καπέλα Σιστίνα» («Sistine Chapel») ⁷⁰. Ο διαδικτυακός επισκέπτης αντικρίζει την αναπαράσταση του φυσικού χώρου της, εντός της οποίας περιηγείται «εικονικά». Ο επισκέπτης διαθέτει τη δυνατότητα να εστιάσει σε συγκεκριμένες ζωγραφικές αναπαραστάσεις, εμπειρία που δεν θα μπορούσε να βιώσει στο φυσικό χώρο της «Καπέλα Σιστίνα». Επιπλέον, ο διαδικτυακός επισκέπτης δεν χρειάζεται να υπομείνει την αναμονή της ουράς των θεατών που εισέρχονται για να αντικρίσουν και θαυμάσουν το «αυθεντικό» έργο τέχνης. Είναι σαν να προσφέρονται οι ιδανικές συνθήκες για την απομόνωση του επισκέπτη με το έργο τέχνης, αν και ψηφιακά.

Από την άλλη ισχύει και το αντίστροφο, η φυσική επαφή του επισκέπτη με το έργο τέχνης στο φυσικό μουσείο δεν εγγυάται πάντα μία αυθεντική και πνευματική επαφή με το έργο τέχνης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η εικόνα του πλήθους που στέκεται μπροστά από το φυσικό έκθεμα της «Μόνα Λίζα» για να αντικρίσει το «αυθεντικό» έργο τέχνης στο Μουσείο του Λούβρου. Το παράδοξο σε αυτή την περίπτωση αποτελεί το ότι εν τέλει, ο φυσικός επισκέπτης καταλήγει να αντικρύσει το έργο διαμέσου του γυάλινου κουτιού, μέσο προφύλαξης και συνάμα έμφασης της αυθεντικότητας του έργου, και των οθονών των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών των επισκεπτών.

Η περιγραφή αυτής της εμπειρίας καθίστανται αντιφατική εφόσον οι επισκέπτες αντί να εστιάσουν στη φυσική επαφή με το έργο τέχνης, επιδιώκουν να απαθανατίσουν την εμπειρία της αυθεντικής τους επαφής με το έργο ψηφιακά, στη μνήμη της φωτογραφικής μηχανής. Πιθανόν, θεωρούν ότι κατά αυτόν τον τρόπο «αποθηκεύουν» την ανάμνηση της συνάντησης με το πρωτότυπο έργο τέχνης. Στη ουσία μας θυμίζει την πρακτική των «ψηφιακών σελιδοδεικτών» των αντικειμένων της έκθεσης. Και στις δύο περιπτώσεις ο επισκέπτης μετά το πέρας της επίσκεψης του, θα έχει τη δυνατότητα να δει στην οθόνη (του κινητού/ της φωτογραφικής ή του υπολογιστή) την εικόνα του έργου που συνάντησε.

Βάσει του παραπάνω συλλογισμού τίθεται ο εξής προβληματισμός, εάν μέσω της ψηφιακής αποτύπωσης της φυσικής επαφής με το έργο τέχνης αλλοιώνεται έως και χάνεται η μοναδικότητα του έργου, εφόσον πρόκειται για μία μηχανική αναπαραγωγή του ή μήπως δύναται να επιτευχθεί η «πνευματική» επαφή με το έργο τέχνης και μέσω της οθόνης του υπολογιστή μας αντιστοίχως; Υπάρχει κάτι αντίστοιχο με την «αύρα» του απτού μουσειακού αντικειμένου και στο διαδίκτυο, όπως η λεγόμενη «ψηφιακή αύρα» («*virtual aura*») υιοθετώντας τον όρο της Hazan: 2001. Ή εν τέλει το μέσο εφόσον έχει αναπαραχθεί ψηφιακά έχει απωλέσει αυτή του την ιδιότητα (Benjamin, 1978: 15-16);

⁷⁰ Παρέχεται πρόσβαση μέσω της ιστοσελίδας http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/

Ο Walsh (2007: 29) διαφωνεί με την αντίληψη του Benjamin, υποστηρίζοντας ότι ακριβώς η συγκεκριμένη διαδικασία της μηχανικής αναπαραγωγής της φωτογραφίας δημιούργησε την «αύρα» του προτύπου. Ο Walsh θεωρεί δηλαδή, ότι όσο περισσότερο έχει αναπαραχθεί ένα έργο τέχνης και όσο πιο μηχανική και διαπροσωπική είναι η αναπαραγωγή του, τόσο πιο σημαντικό γίνεται το έργο. Αντιστοίχως, ο Berger (1993: 21) πιθανόν να συμφωνούσε με την άποψη του Walsh: 2007, σημειώνοντας ότι «η μοναδικότητα του πρωτότυπου έγκειται τώρα στο ότι είναι το πρωτότυπο ενός αντίτυπου». Από την άλλη όμως, θα διαφωνούσε, εφόσον θεωρούσε ότι η αναπαραγωγή της εικόνας, κατέστρεψε την αυθεντία της και την απομάκρυνε από κάθε προστατευόμενη περιοχή. Παραθέτοντας τα λόγια του: «οι εικόνες της τέχνης έγιναν πλέον εφήμερες, πανταχού παρούσες, άυλες, διαθέσιμες, χωρίς αξία, ελεύθερες» (ό.π.: 32).



Εικόνα 25. Screenshot εσωτερικού χώρου «Sistine Chapel», Βατικανό.



Εικόνα 26. Screenshot εστίασης και λεπτομέρειας του έργου της «Sistine Chapel», Βατικανό.



Εικόνα 27. Ψηφιακή αναπαραγωγή του πίνακα της «Mona Lisa», Leonardo di ser Piero da Vinci, Musée du Louvre



Εικόνα 28. Οι επισκέπτες αποτυπώνουν ψηφιακά τη φυσική επαφή με τον πίνακα, Musée du Louvre



Εικόνα 29. Η «απόσταση» των επισκεπτών με το φυσικό έκθεμα, Musée du Louvre, Παρίσι.

Πέραν της «εικονικής» αναπαράστασης των μόνιμων εκθεσιακών χώρων, οι μουσειακοί οργανισμοί επιλέγουν να «εικονοποιήσουν» κατά τον ίδιο τρόπο και προσωρινές εκθέσεις που φιλοξενούν στους χώρους τους. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η έκθεση «Ai Weiwei 360, Ζήσε την έκθεση στο διαδίκτυο»⁷¹ του Royal Academy of Arts στο Λονδίνο, η οποία θα φιλοξενηθεί στο χώρο του μουσείου μέχρι τις 20 Νοεμβρίου 2106. Ενδιαφέρον παρουσιάζει εάν θα συνεχίσει να προσφέρεται πρόσβαση και μετά τη λήξη της έκθεσης, λειτουργώντας ως ένα είδος αρχείου των προσωρινών εκθέσεων.

Ακόμη, συναντήσαμε μία παραλλαγή της παραπάνω μορφής δικτυακού μουσείου, το οποίο λειτουργεί συμπληρωματικά με το φυσικό χώρο. Η συγκεκριμένη μορφή δικτυακού μουσείου παρέχει την τρισδιάστατη αναπαράσταση του εκθεσιακού χώρου, αλλά παράλληλα παρέχει τη συνολική κάτοψη του μουσείου ή της πινακοθήκης διαδικτυακά. Τέτοια είναι η περίπτωση του Μουσείου και Κέντρου Έρευνας «Frick Collection»⁷² στη Νέα Υόρκη. Το συγκεκριμένο δικτυακό μουσείο παρέχει ένα ευρύ φάσμα επιλογών στον επισκέπτη. Αναλυτικότερα, παρουσιάζει μία συνολική εικόνα για το μουσείο και του τρόπου που παρουσιάζει και οργανώνει χωρικά το περιεχόμενο του. Ο διαδικτυακός επισκέπτης δύναται να έχει πρόσβαση σε πρόσθετο πληροφοριακό υλικό για τα εκθέματα, το οποίο δεν υφίσταται στο φυσικό χώρο⁷³, καθώς επίσης και να μεταβεί από το ένα έκθεμα στο άλλο μη τηρώντας το μουσειακό δρομολόγιο που προτείνει το φυσικό μουσείο.

Μία τρίτη βασική μορφή δικτυακού μουσείου η οποία υφίσταται επίσης συμπληρωματικά με το φυσικό μουσείο αποτελεί η μορφή παρουσίασης των ψηφιοποιημένων μουσειακών αντικειμένων, τα οποία είτε βρίσκονται στο μόνιμο εκθεσιακό χώρο του μουσείου είτε και στους αποθηκευτικούς χώρους των συλλογών του. Η πρόσβαση στις συλλογές του συνήθως παρέχεται μέσω της «μηχανής αναζήτησης», στην οποία ο επισκέπτης αναζητά συγκεκριμένα ψηφιοποιημένα εκθέματα. Επίσης, για τον μη εξειδικευμένο επισκέπτη, ο οποίος δεν γνωρίζει τι ψάχνει ακριβώς παρέχεται μία κατηγοριοποίηση των συλλογών, βάσει των οποίων μπορεί να επιλέξει τι τον ενδιαφέρει. Ορισμένα μουσεία προσφέρουν ένα πλούσιο φάσμα αναζήτησης ή κατηγοριοποίησης, χωρίζοντας τα εκθέματα χρονολογικά, ανά καλλιτέχνη, υλικό, γεωγραφική προέλευση, το

⁷¹ Παρέχεται πρόσβαση μέσω της ιστοσελίδας <https://www.royalacademy.org.uk/exhibition/ai-weiwei-360>

⁷² Παρέχεται πρόσβαση μέσω της ιστοσελίδας http://www.frick.org/visit/virtual_tour

⁷³ Όταν ο επισκέπτης επιλέξει οποιοδήποτε έκθεμα, του εμφανίζεται πρόσθετο υλικό για το έκθεμα και τον καλλιτέχνη του έργου, όπως και η επιλογή να ακούσει ένα σχετικό βίντεο ως επιπλέον πληροφοριακό και ερμηνευτικό υλικό [http://collections.frick.org/view/objects/asitem/items\\$0040:155](http://collections.frick.org/view/objects/asitem/items$0040:155)

είδος τέχνης ή το καλλιτεχνικό ρεύμα στο οποίο ανήκει⁷⁴, ανά θεματικό περιεχόμενο, βάσει του χρώματος που κυριαρχεί στο έργο τέχνης ή επίσης και βάσει του πολιτισμού τον οποίο αφορά και προέρχεται το αντικείμενο⁷⁵. Επίσης, αποτελεί συνήθη πρακτική να κατευθύνουν τον επισκέπτη να εστιάσει στα περισσότερα «δημοφιλή» εκθέματα του μουσείου ⁷⁶ («Highlights-masterpieces») ή ακόμη να τα χωρίζουν σε νεοαποκτηθέντα, τώρα εκτιθέμενα και δανεισμένα.

Παρατηρούμε ότι οι ποικίλοι τρόποι κατηγοριοποίησης που προφέρουν οι ψηφιακές συλλογές ενθαρρύνουν τους επισκέπτες να εστιάσουν στα αντικείμενα του μουσείου και να δημιουργήσουν περισσότερα προσωπικές συνδέσεις με αυτά. Κατά αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνουν να υπερβούν τις συμβατικές κατηγοριοποιήσεις και συσχετίσεις των επιμελητών που πολλές φορές περιορίζονται σε γεωγραφικά και χρονολογικά κυρίως κριτήρια. Βέβαια, αυτό δεν ίσχυε πάντοτε, οι πρώτες προσπάθειες ψηφιοποίησης των συλλογών στο διαδίκτυο λειτουργούσαν ως μία απομίμηση του συστήματος τεκμηρίωσης που ακολουθούσε το μουσείο για το φυσικό αρχείο. Χαρακτηρίζονταν δηλαδή από τη χρήση εξειδικευμένης γλώσσας, την ύπαρξη ιεραρχικής αφήγησης αποτελούμενη από το βασικό θέμα και υπο-θέμα και τη χρήση παραδοσιακών μορφών επικοινωνίας, όπως ήταν οι λεζάντες αντικειμένων, τα γραφικά και συνοδευτικά κείμενα. Κατά αυτόν τον τρόπο, διατηρούσαν ακόμη και ψηφιακά τη μονοδιάστατη ερμηνεία των ανώνυμων αφηγητών (Cameron & Robinson, 2007: 173).



Εικόνα 30. Screenshot μηχανής αναζήτησης στο δικτυακό μουσείο SF MOMA.

⁷⁴ Όπως είναι το The Metropolitan Museum, της Νέας Υόρκης, βλέπε: <http://www.metmuseum.org/art/collection> και το Rijksmuseum στο Άμστερνταμ, <https://www.rijksmuseum.nl/en/explore-the-collection/styles>

⁷⁵ Όπως είναι το Museum of Anthropology, UBC MOA, Vancouver, βλέπε: <http://collection-online.moa.ubc.ca/collection-online/explore/cultures>

⁷⁶ Όπως κατηγοριοποιούνται στη National Gallery of Art, βλέπε: <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/highlights.html>

Η συγκεκριμένη μορφή δικτυακού μουσείου, σχολιάζεται από ορισμένους μελετητές, ότι δεν διαθέτει αφηγηματική δυνατότητα. Σύμφωνα με τον Wolfgang Ernst: 2000⁷⁷ η ψηφιοποίηση των μουσειακών συλλογών ομοιάζει με τα λεγόμενα «*cabinets of wonder*» («δωμάτια αξιοπερίεργων αντικειμένων») της Αναγέννησης. Όπως αυτά τα δωμάτια, έτσι και οι ψηφιοποιημένες συλλογές, παρουσιάζουν αντικείμενα στον ίδιο χώρο χωρίς να διαθέτουν μεταξύ τους κάποια σύνδεση, αποτυγχάνοντας να επιβεβαιώσουν την ιστορική αφήγηση. Αντιθέτως, για άλλους θεωρητικούς οι ψηφιοποιημένες συλλογές των δικτυακών μουσείων, αποτελούν μία αντιγραφή ή αναδιοργάνωση των υφιστάμενων αφηγήσεων των φυσικών μουσείων, προσδίδοντας επιπλέον τη δυνατότητα διάδρασης μεταξύ του επισκέπτη και του ψηφιακού εκθέματος (Hazan & Hermon: n.d.).

Σήμερα πλέον, ο τρόπος αφήγησης των ψηφιοποιημένων συλλογών πολλών δικτυακών μουσείων επιδιώκει να προσαρμόζεται περισσότερο στα ενδιαφέροντα του επισκέπτη, εάν κρίνουμε από τις προαναφερόμενες ομάδες κατηγοριών αναζήτησης που παρέχονται στους επισκέπτες. Μάλιστα, αρκετές περιπτώσεις δικτυακών μουσείων δίνουν τη δυνατότητα στον επισκέπτη να «αναλάβει» το ρόλο του επιμελητή και να δημιουργήσει το δικό του «προσωπικό μουσείο» («personalised web galleries») επιλέγοντας, αποθηκεύοντας και εκθέτοντας εκείνα τα ψηφιακά αντικείμενα που τον ενδιαφέρουν.

Στο συγκεκριμένο σημείο, πρέπει να επισημάνουμε τη διάκριση που πραγματοποιεί η Fantoni: 2003 μεταξύ των δύο ειδών εξατομίκευσης, του «*personalization- adaptivity*» και «*customization-adaptability*»⁷⁸. Η πρώτη περίπτωση, σχετίζεται με τις αλλαγές που πραγματοποιεί το σύστημα αυτόματα, ανάλογα με τις ανάγκες και επιλογές του επισκέπτη. Πρόκειται δηλαδή για μία δυναμική και συνεχή επικοινωνιακή διαδικασία μεταξύ του χρήστη και του συστήματος. Η συγκεκριμένη παροχή στον επισκέπτη εντοπίζεται σε πολλά δικτυακά μουσεία, όπως στην Πινακοθήκη της Tate Modern, στο Μουσείο του Λούβρου και στο Εθνικό Μουσείο της Ολλανδίας («Rijksmuseum»).

Ειδικότερα, στο τελευταίο παράδειγμα ο επισκέπτης του διαδικτύου δύναται να επιλέξει την ενότητα «Ξεκίνα το δικό σου Rijkstudio» («Start your own Rijkstudio»). Στο «Rijkstudio» ο επισκέπτης νοσηματοδοτεί τα αντικείμενα βάσει των προσωπικών του ενδιαφερόντων και συνδέσεων, εφόσον συμμετέχει σε μία διαδικασία επιλογής, επεξεργασίας

⁷⁷ Όπ. αναφ. στο McTavish, 2006: 240.

⁷⁸ Η μετάφραση των όρων στα ελληνικά δεν είναι ακριβής, θα μπορούσε να αποδοθεί ως η συνεχής διαδικασία προσαρμογής μεταξύ του επισκέπτη και του συστήματος και ως η πράξη προσαρμογής του συστήματος βάσει των αναγκών του επισκέπτη.

(«manipulation») και ιδιοποίησης των αντικειμένων⁷⁹. Ο επισκέπτης έχει τις εξής δυνατότητες: να «κατεβάσει» στον υπολογιστή του το ψηφιοποιημένο έργο τέχνης («κατοχή»), να αποκόψει ένα συγκριμένο σημείο από το έργο και να το αποθηκεύσει στη νέα του μορφή («επεξεργασία - αποσύνθεση») και από το οποίο να δημιουργήσει ένα νέο έργο («ανασύνθεση - δημιουργός»). Επίσης, δύναται να δημιουργήσει προσωπικές εκθεσιακές ενότητες, συνδέοντας διαφορετικά έργα τέχνης και στη συνέχεια να κοινοποιήσει την εκθεσιακή του ενότητα σε άλλους χρήστες («κοινωνικότητα - αναγνώριση»).

Στο δεύτερο είδος εξατομίκευσης, «*customization-adaptability*» ο έλεγχος εναπόκειται στον ίδιο τον χρήστη, ο οποίος εισάγει τα προσωπικά στοιχεία και ενδιαφέροντα του προκειμένου το σύστημα να προσαρμόσει τη συμπεριφορά του βάσει αυτών. Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η επιλογή του «MYMET», που παρέχει το Metropolitan Museum of Art. Βάσει της επιλογής «MYMET» ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει το προσωπικό του προφίλ, προσδιορίζοντας τα προσωπικά του ενδιαφέροντα. Στη συνέχεια, αντί το σύστημα να παρέχει τις ίδιες πληροφορίες σε όλους τους χρηστές, τις προσαρμόζει ανάλογα με τα στοιχεία που εισάγει ο καθένας. Παραδείγματος χάρη, όταν το μουσείο οργανώνει μία μορφή εκδήλωσης η οποία ανταποκρίνεται στα στοιχεία που είχε εισάγει ο χρήστης, αυτόματα αποστέλλεται ενημέρωση στην ηλεκτρονική του διεύθυνση ή το «προσωπικό του ημερολόγιο» ενημερώνεται αυτόματα.

Η παραπάνω μορφή δικτυακού μουσείου, λόγω της ενεργοποίησης των εννοιών της κατοχής και οικειοποίησης των αντικειμένων συνδέεται στενά με τις σύγχρονες μεθόδους καταναλωτισμού. Υποστηρίζεται ότι οι ψηφιοποιημένες συλλογές, μπορούν να δημιουργήσουν την αίσθηση της άμεσης πρόσβασης στα μουσειακά αντικείμενα και τη συνακόλουθη δυνατότητα «προσωπικής κατανάλωσης» (McTavish, 2006: 241). Όπως διαφάνηκε βάσει του παραδείγματος του «Rijkstudio», ο επισκέπτης πράγματι εμπλέκεται σε μία διαδικασία διάδρασης με τα μουσειακά αντικείμενα, η οποία ξεπερνά την παθητική συμμετοχή «επιλέγω και πατώ», ενώ αξιοποιώντας συγχρόνως την ταχύτητα της πρόσβασης και την ικανοποίηση των προσωπικών του ενδιαφερόντων προωθείται το αίσθημα της κατοχής τους. Ο επισκέπτης επομένως, ως μεμονωμένος «καταναλωτής» επιλέγει και χρησιμοποιεί με όποιον τρόπο επιθυμεί τα αντικείμενα που τον ενδιαφέρουν. Γίνεται ένας «δημιουργικός καταναλωτής» των μουσειακών αντικειμένων, χρησιμοποιώντας τον όρο του Michel De Certeau: 2010.

⁷⁹ Παραδείγματος χάρη, ένας διαδικτυακός χρήστης του «Rijkstudio» επιλέγοντας από τα ψηφιοποιημένα μουσειακά αντικείμενα έχει δημιουργήσει τέσσερις διαφορετικές ψηφιακές εκθεσιακές ενότητες. Βλέπε: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/120805--heidi/collections>

Η σύνδεση μεταξύ του μουσείου και του καταναλωτισμού είναι συχνή και δεν δυσκολεύεται να μεταφερθεί και κυριολεκτικά στο διαδικτυακό χώρο. Ειδικότερα, η ιδέα συνοψίζεται ως εξής: η πρόσβαση των επισκεπτών στη ψηφιοποιημένη συλλογή του μουσείου μπορεί να αξιοποιηθεί και ως ένα προωθητικό μέσο για την αγορά στο διαδίκτυο αντικειμένων που σχετίζονται με το μουσείο (McTavish, 2006: 241). Αρκετά μουσεία στην ιστοσελίδα τους προωθούν την αγορά προϊόντων μέσω του διαδικτύου. Συχνό φαινόμενο αποτελεί η ενσωμάτωση στην αρχική τους σελίδα, στη γραμμή εξυπηρέτησης των χρηστών-επισκεπτών και δίπλα από τις επιλογές «Μουσείο-Εκθέσεις, Προγράμματα», του «ηλεκτρονικού πωλητηρίου» («shop») και αντιστοίχως ενός εικονιδίου «καλαθιού αγορών» («virtual shopping basket»)⁸⁰.

Το δικτυακό μουσείο εντοπίζεται και ως ανεξάρτητη οντότητα, η οποία δε διαθέτει φυσικό μουσειακό χώρο, αλλά η παρουσία και ύπαρξή του είναι μόνο διαδικτυακή. Ο συγκεκριμένος τύπος δικτυακού μουσείου, προσφέρει το «μουσειακό περιεχόμενο» του αποκλειστικά για τους διαδικτυακούς («online») χρήστες-επισκέπτες. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το «Εναλλακτικό Μουσείο» (The Alternative Museum, TAM)⁸¹, το οποίο μάλιστα ξεκίνησε το 1975, διαθέτοντας φυσικό χώρο στη Νέα Υόρκη, με σκοπό την προώθηση και υποστήριξη εναλλακτικών καλλιτεχνών που δεν είχαν απήχηση στους επίσημους μουσειακούς θεσμούς. Το 2000, ο φυσικός χώρος εγκαταλείφτηκε και ξεκίνησε την παρουσία του διαδικτυακά, φιλοξενώντας παλαιότερες εκθέσεις, ψηφιοποιημένους καταλόγους και νέα έργα. Ο συγκεκριμένος τύπος δικτυακού μουσείου θεωρούμε ότι αποτελεί μία πρόκληση για την έννοια και το ρόλο του φυσικού μουσείου, εφόσον «περιορίζει» τους επισκέπτες του μόνο σε διαδικτυακούς και λειτουργεί σαν μία νέα μορφή μουσείου, η οποία θα μπορούσε να ιδωθεί ως εναλλακτική μορφή της παραδοσιακής, καθιερωμένης μορφής μουσείου, παρά ως μία επέκταση και συμπλήρωση της ήδη υπάρχουσας.

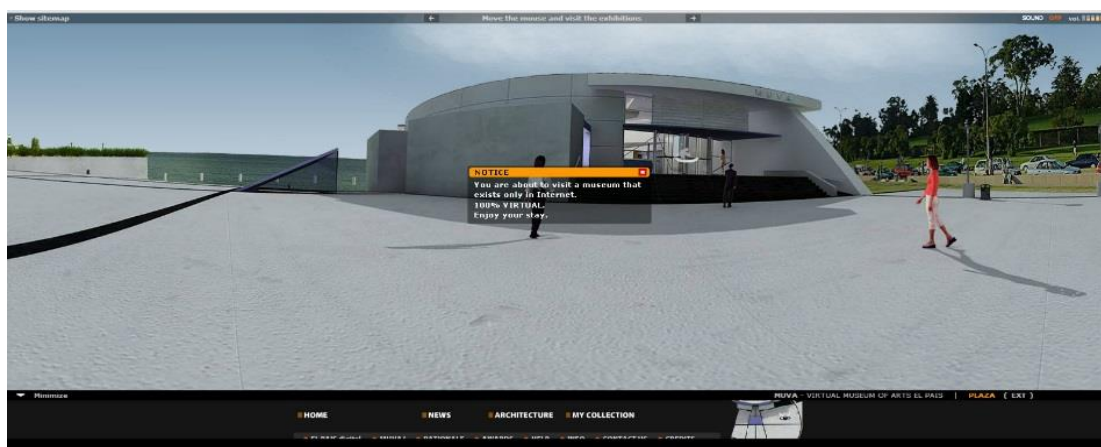
Αντίστοιχο παράδειγμα δικτυακού μουσείου, το οποίο υφίστανται αποκλειστικά ως διαδικτυακή οντότητα, αποτελεί η περίπτωση του «Ψηφιακού Μουσείου Τεχνών» (Museo Virtual de Arts, MUVA)⁸². Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα περίπτωση δικτυακού μουσείου, εφόσον διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες που θα εντοπίζονταν σε ένα φυσικό μουσείο, με τη μόνη διαφορά ότι πρόκειται για μία κυριολεκτικά φανταστική

⁸⁰ Παραδείγματός χάρη, το MOMA της Νέας Υόρκης αποτελεί μία τέτοια περίπτωση. Η επιλογή του «ηλεκτρονικού πωλητηρίου» βρίσκεται στην πρώτη σελίδα και πατώντας σε αυτό μεταφέρει τον επισκέπτη στο «πωλητήριο» όπου του παρέχεται «καλάθι αγορών».

⁸¹ Παρέχεται πρόσβαση μέσω της ιστοσελίδας <http://alternativemuseum.org/info/information.html>

⁸² Παρέχεται πρόσβαση μέσω της ιστοσελίδας <http://muva.elpais.com.uy/flash/muva.htm?&lang=en>

οντότητα. Ειδικότερα, ο επισκέπτης συνδεδεμένος στην ιστοσελίδα του αντικρίζει την εικόνα ενός μουσείου, το οποίο ειδικεύεται στη σύγχρονη τέχνη της Λατινικής Αμερικής και ιδίως της Ουρουγουανής τέχνης. Συγχρόνως βλέπει την εικόνα του χώρου που περιβάλλει το Μουσείο και εικονικούς επισκέπτες («avatars»). Είναι επίσης, αξιοσημείωτο, ότι το συγκεκριμένο δικτυακό μουσείο, επιχειρεί να παρέχει πρόσβαση και σε χώρους στους οποίους η πρόσβαση είναι περιορισμένη σε φυσικά μουσεία, όπως σε χώρους εργαστηρίων ή ιδιωτικών συλλογών διαφόρων καλλιτεχνών. Επιπλέον, ο επισκέπτης «πατώντας» σε ένα έκθεμα, λαμβάνει ένα πλούσιο εύρος επιλογών παροχής πληροφορίας.



Εικόνα 31. Screenshot από την εικονική επίσκεψη στο Museo Virtual de Arts.

Εντοπίζεται ακόμη μία μορφή «δικτυακού μουσείου», όπου στην ουσία πρόκειται για μία μίξη των δύο τελευταίων μορφών. Δηλαδή, διαθέτει φυσικό χώρο μουσείου και δικτυακό υπό τη μορφή της παρουσίασης της ψηφιοποιημένης μουσειακής συλλογής του, αλλά συγχρόνως δημιουργεί διαδικτυακές εκθέσεις, οι οποίες δεν υφίστανται στο φυσικό χώρο και απευθύνονται μόνο στους επισκέπτες του διαδικτύου. Δύο παραδείγματα αποτελούν, η επιλογή «Online Showcases» της Εθνικής Πινακοθήκης του Καναδά και το «Artist Web Projects» του DIA Art Foundation της Νέας Υόρκης. Το μεν πρώτο αφορά μία διαδικτυακή έκθεση που βασίζεται σε έναν συγκεκριμένο καλλιτέχνη, παραθέτοντας αποσπάσματα βίντεο του ίδιου, έργα τέχνης⁸³ κ.α. Το δεύτερο παράδειγμα, αφορά τη δημιουργία αυτοτελών «πρωτότυπων» έργων καλλιτεχνών, με αποκλειστικό προορισμό την έκθεση τους διαδικτυακά⁸⁴.

⁸³ Βλέπε: http://cybermuseum.gallery.ca/cybermuseum/showcases/fafard/english/index_e.jsp

⁸⁴ Βλέπε: http://www.diaart.org/artist_web_projects

3.3 Η επίσκεψη στο Δικτυακό Μουσείο»: τρόποι απόδοσης του φυσικού και κοινωνικού πλαισίου

Επανερχόμενοι στη θεωρία του «μοντέλου διαδραστικής εμπειρίας» (Falk & Dierking: 1992· 2000) υποστηρίζουμε ότι η επίτευξη μίας ολοκληρωμένης μουσειακής εμπειρίας εξαρτάται από την αλληλεπίδραση του προσωπικού, του φυσικού και του κοινωνικού πλαισίου.

Όπως διαπιστώνουμε από τη χρήση των παραδειγμάτων των δικτυακών μουσείων, το προσωπικό πλαίσιο του κάθε επισκέπτη παραμένει εμφανές και ενεργό και στο χώρο του διαδικτύου. Ορισμένα δικτυακά μουσεία επιχειρούν να αναπτύξουν ένα «διάλογο» με τον επισκέπτη και να του παρέχουν μία όσο το δυνατόν εξατομικευμένη εμπειρία, προσαρμοσμένη στις ανάγκες του. Στα πλαίσια αυτής της προσπάθειας έχει σημειωθεί μια μετατόπιση από τη μουσειακή πρακτική *«μιλάω στον επισκέπτη»* προς την πρακτική *«συνομιλώ, με τον επισκέπτη»* (*«from talking to the visitor to talking with the visitor»*) και κατά αυτόν τον τρόπο ο μονόλογος του μουσείου αντικαθίσταται από το διάλογο: οι επισκέπτες «μαθαίνουν-μεταδίδουν» στο μουσείο πράγματα για τους εαυτούς τους και τα ενδιαφέροντα τους και το μουσείο ως ανταπόδοση, προτείνει το περιεχόμενο που πληροί τα ενδιαφέροντα τους (Bowen & Fantoni: 2004).

Κατά τη διάρκεια όμως της επίσκεψης σε ένα δικτυακό μουσείο, εκ πρώτης όψεως τουλάχιστον, απουσιάζουν το φυσικό και το κοινωνικό πλαίσιο. Η κατανόηση αυτής της απουσίας, οδήγησε ορισμένα δικτυακά μουσεία να υιοθετήσουν εναλλακτικές μεθόδους προκειμένου να πετύχουν να παράγουν ένα επίπεδο αλληλεπιδράσεων μεταξύ των επισκεπτών τους. Στην παρούσα ενότητα, μέσω της επιλογής και εξέτασης συγκεκριμένων παραδειγμάτων δικτυακών μουσείων, διερευνούμε τους τρόπους που υιοθετούν για να αντιμετωπίσουν την απουσία του φυσικού πλαισίου του μουσείου και να εμπλέξουν κοινωνικά τον/-ους χρήστη/-ες, προκειμένου να προσφέρουν μία όσο το δυνατόν ολοκληρωμένη εμπειρία.

Το δικτυακό μουσείο δεν διαθέτει το φυσικό χώρο του μουσείου, αλλά η μουσειακή επίσκεψη λαμβάνει χώρα όπως έχουμε ήδη επισημάνει, οπουδήποτε, οποτεδήποτε. Στο δικτυακό μουσείο επομένως πρέπει να αναπτυχθούν άλλα συστήματα προκειμένου το περιεχόμενο του να φτάσει αποτελεσματικά στην οθόνη των επισκεπτών του. Λαμβάνοντας υπόψη την ανάπτυξη του μεγάλου αριθμού διαφορετικών συσκευών νέας τεχνολογίας, το δικτυακό μουσείο θα πρέπει να προσαρμόζεται ανάλογα με το μέσο το οποίο χρησιμοποιεί ο επισκέπτης, είτε πρόκειται για μεγάλες οθόνες υπολογιστών, είτε κινητών τηλεφώνων ή

τάμπλετ. Η συγκεκριμένη προσαρμογή σχετίζεται με την ιδιότητα που τα χαρακτηρίζει, να ανταποκρίνονται στις ανάγκες του εκάστοτε χρήστη.

Η επίσκεψη στο δικτυακό μουσείο πραγματοποιείται εντός του φυσικού, χωρικού και χρονικού πλαισίου του εκάστοτε χρήστη-διαδικτυακού επισκέπτη. Επομένως, πρόκειται ουσιαστικά για μία αντιστροφή της διαδικασίας της μουσειακής εμπειρίας. Αντί ο επισκέπτης να εισέλθει στο φυσικό χώρο του μουσείου, το δικτυακό μουσείο «εισέρχεται» στο φυσικό χώρο του επισκέπτη και ο επισκέπτης «εισέρχεται» εννοιολογικά και «εικονικά» στο δικτυακό χώρο του μουσείου.

Οι Parry και Arbach (2007: 282) επισημαίνουν ότι αυτή η μετατόπιση προσθέτει ένα επιπλέον στοιχείο πολυπλοκότητας κατά την πραγματοποίηση της επίσκεψης, το οποίο εντοπίζουν στην ύπαρξη των διαφορετικών χωρικών πλαισίων («spatial context») του εκάστοτε «εξ αποστάσεως» επισκέπτη. Ομιλούν περί «τοπικοποίησης» της διαδικτυακής επίσκεψης στα εκάστοτε τοπικά περιβάλλοντα μάθησης («localized learning spaces»). Ειδικότερα, αναλύουν την έννοια της διαδικτυακής επίσκεψης («on-line»), αντιπαραθέτοντας τη με τη φυσική («onsite»). Η φυσική επίσκεψη χαρακτηρίζεται από τον έναν και μοναδικό τόπο του φυσικού ελεγχόμενου μουσειακού χώρου-πλαισίου, ενώ η διαδικτυακή επίσκεψη, χαρακτηρίζεται από μία ποικιλία τοπικών πλαισίων, πάνω στα οποία το μουσείο δυσκολεύεται να επιδράσει και να ασκήσει έλεγχο.

Ορισμένα δικτυακά μουσεία επιχειρούν να υπερσκελίσουν τη δυσκολία της απουσίας του φυσικού και κοινωνικού πλαισίου με το να πλησιάσουν τον επισκέπτη στο προσωπικό πλαίσιο υπο το οποίο πραγματοποιεί τη διαδικτυακή επίσκεψη. Ως προς αυτή την προσέγγιση οι Teather και Wilhelm: 1999 πρότειναν τη δημιουργία ενός είδους «κονστρουκτιβιστικής ιστοσελίδας». Επισήμαναν, ότι τα «εικονικά μουσεία»⁸⁵ έχουν δύο επιλογές, είτε να επιλέξουν να αντιγράψουν τις λειτουργίες του φυσικού τους μουσείου είτε να τις επεκτείνουν και να τις ενισχύσουν μέσω της χρήσης νέων μέσων. Κλίνοντας προς τη δεύτερη επιλογή, όρισαν την «κονστρουκτιβιστική ιστοσελίδα» ως:

εκείνη που βασίζεται σε διαφορετικό περιεχόμενο, δημιουργίας, επιλογής και ανοιχτής πληροφορίας. Ο επισκέπτης θα καλείται να δημιουργήσει τη δική του γνώση, θα του παρέχονται διαφορετικά σημεία εισόδων χωρίς συγκεκριμένη διαδρομή που θα διαθέτει αρχή και τέλος. Με αυτόν τον τρόπο θα παρέχεται η

⁸⁵ Χρησιμοποίησαν τον όρο « virtual museum».

δυνατότητα στους επισκέπτες να συνδεθούν με τα αντικείμενα και τις ιδέες, μέσω μίας σειράς διαφορετικών δραστηριοτήτων και εμπειριών οι οποίες συνδέονται με τις δικές τους εμπειρίες.

Ορισμένα δικτυακά μουσεία, προσπαθούν να αναπληρώσουν την απώλεια του φυσικού πλαισίου επιλέγοντας την ακριβή αναπαράσταση-προσομοίωση των φυσικών χώρων τους διαδικτυακά (όπως εξετάσαμε στα παραπάνω παραδείγματα). Σε πολλές περιπτώσεις όμως στη συγκεκριμένη μορφή δικτυακών μουσείων αποτυπώνονται λεπτομέρειες με δευτερεύουσας σημασίας στοιχεία του χώρου, όπως η απεικόνιση του κλιματιστικού της αίθουσας ή οι πινακίδες σήμανσης εξόδου και οι κάδοι σκουπιδιών. Αυτή ακριβώς η «ρεαλιστική» αναπαράσταση υποστηρίζεται ότι δύναται να αποτελέσει αιτία απόσπασης του ενδιαφέροντος και της προσοχής του διαδικτυακού επισκέπτη από το μουσειακό έκθεμα (McTavish, 2006: 230-31). Παραδείγματος χάρη, ο τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται ο φυσικός χώρος «εικονικά» σε στοιχεία όπως το σχέδιο του τοίχου, το ταβάνι, το πάτωμα, τα παράθυρα κ.ο.κ. μπορούν να θεωρηθούν τόσο εντυπωσιακά ρεαλιστικά δοσμένα, ώστε να «κλέβουν την παράσταση» από το βασικό έκθεμα.

Στο δικτυακό μουσείο της Εθνικής Πινακοθήκης Αθηνών – Μουσείο Αλέξανδρου Σούτζου⁸⁶ ο επισκέπτης περιηγείται στους χώρους της Εθνικής Γλυπτοθήκης μέσω της «εικονικής επίσκεψης». Πρόκειται για μία «εικονική» προσομοίωση του φυσικού της χώρου, συμπεριλαμβάνοντας την απεικόνιση και δευτερεύουσας σημασίας στοιχείων, όπως είναι οι τοποθετημένοι στην είσοδο κάδοι σκουπιδιών, το κλιματιστικό χώρου κ.ο.κ.

Κατά την «εικονική» παρουσίαση της επίσκεψης, το πληροφοριακό υλικό που διατίθεται στον επισκέπτη αφορά μόνον έναν πολύ μικρό αριθμό εκθεμάτων, τα οποία παρέχουν τα βασικά χαρακτηριστικά του έργου, λειτουργώντας ως μία τυπική «λεξάντα»⁸⁷. Η συγκεκριμένη επιλογή απεικόνισης έχει ως επιπρόσθετο αποτέλεσμα να «θολώνουν» τα όρια ανάμεσα στα στοιχεία που αποτελούν το φόντο της έκθεσης και στα στοιχεία που βρίσκονται στο προσκήνιο, δηλαδή στα εκθέματα.

⁸⁶ Παρέχεται πρόσβαση μέσω της ιστοσελίδας: <http://www.nationalgallery.gr/site/content.php?glypto=1>

⁸⁷ Αναφέρονται τα εξής στοιχεία: καλλιτέχνης, τίτλος και χρονολογία έργου, το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένο, διαστάσεις, ο τόπος προέλευσης και ο δωρητής του έργου.

Εν απουσία του φυσικού πλαισίου του μουσείου, ορισμένοι θα ισχυριστούν ότι είτε πρόκειται για περιπτώσεις «εικονικών αναπαραστάσεων» του φυσικού χώρου, είτε της απομονωμένης θέασης ενός ψηφιοποιημένου αντικειμένου της συλλογής, προσδίδεται μία αίσθηση ανεξαρτησίας στον επισκέπτη σε σχέση με διάφορους περιορισμούς που μπορεί να θέτει η επίσκεψη στο φυσικό χώρο. Πιο συγκεκριμένα, σε ένα δικτυακό μουσείο δεν τίθεται ο περιορισμός του χρόνου της επίσκεψης και της γεωγραφικής τοποθεσίας του μουσείου. Δεύτερον, υποστηρίζεται ότι κατά τη διάρκεια της «εικονικής περιήγησης» στο φυσικό χώρο του μουσείου, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να «απομονωθεί» πνευματικά με το έργο τέχνης, λόγω της απουσίας γεγονότων που σχετίζονται με τον αριθμό επισκεπτών που στέκονται μπροστά από ένα συγκεκριμένο έκθεμα, ή της φασαρίας που προκαλεί ένα γκρουπ ξενάγησης. Τρίτον, ο επισκέπτης δύναται να εστιάσει σε οποιοδήποτε σημείο του έργου επιθυμεί και να λάβει πληροφορίες που σε ορισμένους εκθεσιακούς φυσικούς χώρους θα περιορίζονταν από την έλλειψη δυνατότητας της τόσο «κοντινής» επαφής με το έργο. Τέταρτον, δε δεσμεύεται από την περιοριστική ακολουθία του ενός και καθορισμένου μουσειακού δρομολογίου που μπορεί να έχει ορίσει το φυσικό μουσείο, γεγονός το οποίο σχετίζεται επίσης και με τη χωρική οργάνωση του κτηρίου και τον καθορισμό της κίνησης του φυσικού επισκέπτη. Αντιθέτως, ο διαδικτυακός επισκέπτης μπορεί να προσπεράσει μία εκθεσιακή ενότητα και να μεταβεί στην επόμενη, μη εμποδιζόμενος από τους τοίχους και τα όρια του μουσείου, εξατομικεύοντας την επίσκεψη του βάσει των ενδιαφερόντων του.



Εικόνα 33. Screenshot ψηφιοποιημένου εκθέματος
Metropolitan Museum.



Εικόνα 34. Λεπτομέρεια
ψηφιοποιημένου εκθέματος
Metropolitan Museum.

Στον αντίλογο όμως των παραπάνω δυνατοτήτων των δικτυακών μουσείων, υποστηρίζεται ότι υφίστανται διαφορετικοί περιορισμοί για τον επισκέπτη όχι εξαιτίας των φυσικών ορίων του μουσείου, αλλά των ορίων εντός των οποίων μπορεί να κινηθεί ο επισκέπτης «εικονικά». Ο περιορισμός έγκειται στην έλλειψη δυναμικής κίνησης και δράσης που θέτει η τεχνολογία πλέον (McTavish, 2006: 233).

Αρχικώς, λόγω της απουσίας του φυσικού πλαισίου εκλείπει η αλληλεπίδραση που δημιουργείται μεταξύ του χώρου και της κίνησης του επισκέπτη σε αυτόν. Εκείνη δηλαδή η σχέση η οποία συμβάλλει στη διαδικασία νοηματοδότησης του χώρου και των εκθεμάτων, η διαδικασία όπου *«η αντίληψη του χώρου και η αντίληψη της κίνησης συνυφαίνονται»* (Πεπονής, 2003: 168). Δεύτερον, ο επισκέπτης του δικτυακού μουσείου, να μεν μπορεί να εστιάσει σε ένα έργο τέχνης, σε τέτοιο σημείο ώστε να απομονώσει τις πιο ανεπαίσθητες λεπτομέρειες του συνόλου από ένα έργο, αλλά δεν μπορεί να σταθεί στο κέντρο του εκθεσιακού χώρου και να λάβει μία συνειδητή απόσταση από το έκθεμα. Ούτε επίσης δύναται δίχως τη φυσική επαφή με το έκθεμα να αντιληφθεί το έργο στο σύνολο του, την κλίμακα του έργου και τα στοιχεία της υλικότητας του αντικειμένου. Τρίτον, να μεν στο φυσικό χώρο του μουσείου ο μεγάλος αριθμός επισκεπτών δύναται να λειτουργεί κατασταλτικά, αλλά και αυτό αποτελεί μέρος του κοινωνικού χαρακτήρα της επίσκεψης και της ύπαρξης των υπόλοιπων επισκεπτών στο χώρο. Τέταρτον, το δρομολόγιο του επισκέπτη μπορεί να μην ορίζεται από τη φυσική διάταξη του χώρου και τον εκθεσιακό σχεδιασμό, αλλά σε πολλά δικτυακά μουσεία είναι σαν να προτείνεται ένα είδος «διαδρομής». Παραδείγματος χάρη, είναι συχνή πρακτική όταν ο επισκέπτης επιλέγει ένα συγκεκριμένο ψηφιοποιημένο έκθεμα, να του εμφανίζονται επίσης προτάσεις άλλων εκθεμάτων, τα οποία συνδέονται με το έκθεμα το οποίο επέλεξε αρχικά και δημιουργούν την αίσθηση ενός οδηγού-ξεναγού, ο οποίος προσαρμόζεται βάσει των ενδιαφερόντων του επισκέπτη και του περιεχομένου που επιθυμεί να προωθήσει το μουσείο. Επίσης, ο διαδικτυακός επισκέπτης δεν είναι τόσο «ελεύθερος» και απαρατήρητος κατά την περιήγηση του, εφόσον σε πολλές περιπτώσεις για να προχωρήσει στην πλοήγηση του θα πρέπει πρώτα να πραγματοποιήσει ηλεκτρονική εγγραφή μέσω της διεύθυνσης του ηλεκτρονικού του ταχυδρομείου («Register»). Συγχρόνως, ο επισκέπτης δεν αντιλαμβάνεται στο ίδιο τουλάχιστον επίπεδο την έννοια της «αυθεντικότητας» που ενσωματώνεται σε όλα τα στοιχεία του μουσείου. Επιπλέον, οι τρόποι πρόσληψης του νοήματος και κατανόησης του αντικειμένου του διαδικτυακού επισκέπτη είναι περιορισμένοι (κυρίως στην οπτικοακουστική αντίληψη) σε σύγκριση με του φυσικού επισκέπτη.



Εικόνα 35. Η φυσική επαφή του επισκέπτη με το φυσικό έκθεμα και το χώρο.

Σχετικά με το κοινωνικό πλαίσιο της διαδικτυακής επίσκεψης, επισημαίνεται από τους Galani και Chalmers (2008: 161) η έλλειψη μελέτης ζητημάτων σχετικά με την κοινωνική συμπεριφορά των διαδικτυακών επισκεπτών, παρ' ότι σημειώνεται ένας όλο και αυξανόμενος αριθμός τους. Μάλιστα ένας σημαντικός αριθμός εξ αυτών πραγματοποιεί τη διαδικτυακή επίσκεψη υπό το πλαίσιο μίας κοινωνικής ομάδας και όχι μόνος.

Ειδικότερα, στην προσπάθεια δημιουργίας του κοινωνικού πλαισίου κατά τη διάρκεια της διαδικτυακής επίσκεψης, διακρίνουμε ορισμένες πρακτικές οι οποίες επιτυγχάνουν ασύγχρονες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ διαφορετικών διαδικτυακών χρηστών. Ένας τέτοιος τρόπος αποτελεί η χρήση του «βιβλίου επισκεπτών» («visitor guestbook/ book») μέσω του οποίου οι επισκέπτες μπορούν να εκφράσουν την άποψη τους για την έκθεση στην οποία περιηγήθηκαν ή να προσθέσουν σχόλια και ερωτήματα για συγκεκριμένα εκθέματα. Ένας ακόμη τρόπος ασύγχρονης κοινωνικής αλληλεπίδρασης, μπορεί να θεωρηθεί η προσθήκη ετικέτας- σχολίου («tag») για τα ψηφιοποιημένα μουσειακά αντικείμενα. Πρόκειται για μία μορφή επικοινωνίας, εφόσον οι επισκέπτες αποτυπώνουν τη γνώμη τους για ένα έκθεμα και βάσει αυτής της «ετικέτας» ένας άλλος επισκέπτης μπορεί να αναζητήσει το ίδιο έκθεμα.

Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα δικτυακού μουσείου, που βασίζεται σε έκθεση φυσικού μουσείου αποτελεί το *United States Holocaust Memorial Museum*⁸⁹ με την διαδικτυακή έκθεση «Some were neighbors». Η συγκεκριμένη διαδικτυακή έκθεση ενσωματώνει τους δύο αναφερόμενους τρόπους ασύγχρονης επικοινωνίας.

Ειδικότερα, πρόκειται για τη διαδικτυακή αφήγηση και παρουσίαση μαρτυριών, ανθρώπων που βίωσαν είτε οι ίδιοι είτε συνάνθρωποι τους το έγκλημα του Ολοκαυτώματος στο σχολείο, στο σπίτι, στην εργασία τους και στη γειτονιά τους. Το βασικό ερώτημα που τίθεται ως προβληματισμός στους επισκέπτες αφορά τη διερεύνηση των κινήτρων των ανθρώπων που συμμετείχαν και εναντιώθηκαν σε ανθρώπους που γνώριζαν και συναναστρέφονταν. Το μήνυμα είναι ακριβές από την αρχή, αλλά δίνει το περιθώριο στον επισκέπτη να φτάσει σε αυτή τη διαπίστωση μέσω της παροχής διαφορετικών μέσων ερμηνείας και αφήγησης⁹⁰.

Οι επισκέπτες της διαδικτυακής έκθεσης μπορούν να συμμετέχουν και να εκφράσουν την οπτική τους για ένα έκθεμα προσθέτοντας μία «ετικέτα» («tag») για μία εικόνα ή για ένα βίντεο. Επιπλέον, εάν δεν επιθυμούν να γράψουν κάτι μπορούν να έχουν πρόσβαση στις «ετικέτες» που έχουν προτείνει άλλοι επισκέπτες και βάσει αυτών των κατηγοριοποιήσεων να έρθουν σε επαφή με διαφορετικές ερμηνείες που δίνουν διαφορετικοί επισκέπτες για ένα έκθεμα. Κατά αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η παροχή μίας πολυφωνικής ερμηνείας των εκθεμάτων και παράλληλα, μία μορφή ανταλλαγής απόψεων, η οποία μπορεί να ιδωθεί ως η δημιουργία μίας ασύγχρονης επικοινωνίας μεταξύ των επισκεπτών.

Συγχρόνως, πραγματοποιείται μία ακόμη ασύγχρονη επικοινωνία μεταξύ των επισκεπτών της διαδικτυακής έκθεσης και μεταξύ των επισκεπτών της φυσικής έκθεσης, μέσω της επιλογής («Reflect»)⁹¹. Όταν επιλέξει αυτή την ενότητα ο διαδικτυακός επισκέπτης, του εμφανίζονται έξι φωτογραφίες εκ των οποίων καλείται να επιλέξει «ποια από όλες εκφράζει καλύτερα τις επιλογές που κάνουμε σήμερα». Όταν επιλέξει την εικόνα, μπορεί να γράψει ανώνυμα ένα κείμενο⁹² ή εάν δεν επιθυμεί να γράψει κάτι μπορεί να διαβάσει τις σκέψεις άλλων επισκεπτών, φυσικών και διαδικτυακών⁹³. Κατά έναν τρόπο είναι σαν να πραγματοποιείται ένας μη συγχρονισμένος διάλογος μεταξύ τους.

⁸⁹ Παρέχεται πρόσβαση από: <http://somewereneighbors.ushmm.org/#/exhibitions>

⁹⁰ Βλέπε: <http://somewereneighbors.ushmm.org/#/reflection/466>

⁹¹ Η επιλογή εξειδικεύεται ως «Reflect and Share», το οποίο μεταφράζεται ως «Στοχάζομαι και Μοιράζομαι».

⁹² Βλέπε: <http://somewereneighbors.ushmm.org/#/reflection/468/form>

⁹³ Βλέπε: <http://somewereneighbors.ushmm.org/#/reflection/467>

Διαβάζοντας τα σχόλια που γράφονται, διαπιστώνουμε ότι δεν σημειώνεται ουσιαστικός διάλογος μεταξύ των επισκεπτών, αλλά ο κάθε επισκέπτης φυσικός ή διαδικτυακός, καταλήγει να αξιοποιήσει το συγκεκριμένο μέσο ως μία αφορμή έκφρασης των συναισθημάτων, άσκησης κριτικής και αξιολόγησης του εαυτού του σε σχέση με την εικόνα που βλέπει. Επίσης, δεν καταγράφεται καμία πρόθεση απάντησης προς ένα σχόλιο, ακόμη και το ύφος του γραπτού λόγου δεν εκφράζει τη διάθεση για τη δημιουργία μίας συζήτησης, παρά μόνο για την παρουσίαση προσωπικών θέσεων και του εαυτού τους. Η απουσία οποιασδήποτε μορφής διαλόγου, μπορεί να αποδοθεί στον τρόπο διαχείρισης του μέσου, ως μία αποσπασματική παρουσίαση των σχολίων και όχι ως ένα εν δυνάμει μέσο ανάπτυξης διαλόγου. Όπως επισημαίνει και ο Dallas (2004: 10)⁹⁴ η αδυναμία πραγματοποίησης της κοινωνικής αλληλεπίδρασης δεν σχετίζεται μόνο με την έλλειψη συγχρονισμού που πηγάζει από τη φύση του μέσου, αλλά και από την προσέγγιση που υιοθετούν οι χρήστες, αντιμετωπίζοντας το, ως ένα μέσο παρουσίασης και έκφρασης του εαυτού τους και της προσωπικής τους άποψης και όχι ως ένα μέσο δημιουργίας ενός δυναμικού διαλόγου.

Η μελέτη των Galani και Chalmers (2008: 163-177) με τίτλο «Mac Room»⁹⁵, αποτελεί ένα ενδιαφέρον παράδειγμα διερεύνησης ζητημάτων συγχρονισμένης κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ φυσικών και διαδικτυακών επισκεπτών, μέσω της χρήσης των νέων τεχνολογιών. Στο «Mac Room» εξετάζεται η απόδοση μίας μικτής μουσειακής πραγματικότητας» («*mixed reality museum*»). Τρεις τουλάχιστον επισκέπτες πραγματοποιούν συγχρόνως την επίσκεψη, ένας φυσικός και δύο διαδικτυακοί, διαθέτοντας διαφορετικά μέσα ο καθένας⁹⁶. Η έρευνα έδειξε ότι παρά τη χρήση διαφορετικών μέσων πρόσληψης της εμπειρίας, οι συμμετέχοντες ξεκίνησαν να συζητάνε μεταξύ τους για τα εκθέματα που έβλεπε ο καθένας και για τις πληροφορίες που διέθετε για αυτά. Μέσω δηλαδή της μεταξύ τους κοινωνικής αλληλεπίδρασης, αυξήθηκε το ενδιαφέρον για το εκθεσιακό περιεχόμενο και συγχρόνως ο κάθε επισκέπτης ενίσχυε το πληροφοριακό πλαίσιο των άλλων επισκεπτών, μοιράζοντας τη γνώση που του παρείχε το μέσο που πραγματοποιούσε την επίσκεψη. Συμπερασματικά, κατέδειξαν ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών, δύναται να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο για την παροχή πληροφοριών αλλά και για την ανάπτυξη σχέσεων επικοινωνίας

⁹⁴ Σύμφωνα με την ανάλυση που πραγματοποίησε για τη χρήση του «βιβλίου επισκεπτών» ως ένα ασύγχρονο μέσο ενθάρρυνσης επικοινωνίας στο *National Museum of American History*, για την έκθεση με τίτλο «*A more perfect Union: Japanese Americans and the Us Constitution*» (2001).

⁹⁵ Σχεδιάστηκε για την έκθεση «Macintosh Interpretation Centre» στο Lighthouse.

⁹⁶ Ο ένας διαδικτυακός επισκέπτης πραγματοποίησε την επίσκεψη μέσω της τρισδιάστατης απεικόνισης του περιβάλλοντος και ο δεύτερος μέσω της προβολής υπερμεσικού περιβάλλοντος.

μεταξύ φυσικών και διαδικτυακών επισκεπτών και η οποία δύναται να ενισχύσει το ενδιαφέρον ανακάλυψης και ερμηνείας των εκθεμάτων (ό.π.: 176).

Ελλείπει λοιπόν του φυσικού και κοινωνικού πλαισίου της επίσκεψης, το δικτυακό μουσείο χρειάζεται να κάνει μεγαλύτερη προσπάθεια για να προσεγγίσει τον επισκέπτη βάσει του προσωπικού του πλαισίου, ώστε να του προσφέρει μία όσο το δυνατόν ολοκληρωμένη εμπειρία και να του παρέχει ένα εύρος επιλογών και πληροφοριών. Το δικτυακό μουσείο θα μπορούσε δηλαδή να ιδωθεί και ως ένα επιπρόσθετο μέσο για την επέκταση της έννοιας της φυσικής επίσκεψης και όχι απλώς ως ένα μέσο ψηφιακής αναπαραγωγής του περιεχομένου του φυσικού μουσείου. Δύναται να αποτελέσει εργαλείο δημιουργίας ενός δυναμικού δικτύου και νέων δεσμών, μεταξύ των επισκεπτών, του μουσείου, του περιεχομένου του και της γνώσης. Η μεταφορά του μουσείου στο διαδίκτυο, δεν είναι απαραίτητο να περιοριστεί στη μορφολογία του φυσικού του χώρου, αλλά να λειτουργήσει ως μία νέα ερμηνεία ή συμπλήρωση του φυσικού μουσείου.

Όπως υποστηρίζει ο Walsh: 1997 το διαδίκτυο αποτελεί το πλέον κατάλληλο μέσο ώστε τα μουσεία να «απαλλαγούν» από την «αυθεντία» της φωνής τους και να διανοίξουν νέους δημιουργικούς τρόπους επικοινωνίας με τους επισκέπτες. Υπό τις νέες συνθήκες που παρέχει το διαδίκτυο-την εν κινήσει διαδικασία, αλλαγή, ανανέωση, παροχή διαφορετικών πηγών πληροφόρησης και το εύρος δυνατοτήτων-κατασκευάζεται μία εναλλακτική προσέγγιση της επίσκεψης για το μουσειακό φορέα και για το άτομο. Πρόκειται για τις ιδανικές συνθήκες δημιουργίας διάλογου και ανταλλαγής, γνώσης και περιεχομένου μεταξύ του μουσείου, του κοινού του αλλά και ευρύτερα της κοινωνίας που το απαρτίζει.

4. Σύνοψη Συμπερασμάτων

Στην παρούσα μελέτη επιχειρήσαμε να διερευνήσουμε τη σημασία της αλληλεπίδρασης μεταξύ του προσωπικού, φυσικού και κοινωνικού πλαισίου στη διαμόρφωση της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη, διακρίνοντας ανάμεσα στο φυσικό χώρο του μουσείου, στον επαυξημένο ψηφιακό χώρο, και στο δικτυακό χώρο.

Εκκινήσαμε από το φυσικό μουσείο, το οποίο προσεγγίσαμε από τη σκοπιά της αμφίδρομης σχέσης μεταξύ του υλικού και άυλου στοιχείου βάσει της οποίας δομείται η ύπαρξη του φυσικού χώρου και περιεχομένου του. Μελετήσαμε τη μουσειακή φυσική επίσκεψη ως το προϊόν-διαδικασία της αλληλεπίδρασης του προσωπικού, του φυσικού και του κοινωνικού πλαισίου. Εστιάσαμε στο φυσικό πλαίσιο του, ως υλική έκφραση και συνάμα άυλη ιδέα, και διακρίναμε τη «διαλεκτική» σχέση που πραγματοποιεί το άτομο-επισκέπτης με το χώρο και τα εκθέματα, όπως επίσης και με τους άλλους επισκέπτες.

Από την ανάλυση μας διαπιστώσαμε ότι η αλληλεπίδραση μεταξύ του προσωπικού και του φυσικού πλαισίου ξεκινά από τη στιγμή που ο εν δυνάμει επισκέπτης αντικρίζει το κτήριο του μουσείου. Το κέλυφος του κτηρίου διαμορφώνει την ατμόσφαιρα και το πλαίσιο υπό το οποίο θα λάβει χώρα η επίσκεψη. Δεν αποτελεί απλώς το ουδέτερο κέλυφος που φιλοξενεί ένα γνωσιακό και αισθητηριακό περιεχόμενο, αλλά ενσωματώνει «έννοιες» στην υλική μορφή του- οι οποίες σχετίζονται με τη φυσιογνωμία, το ρόλο του μουσείου και τις συνθήκες της περιόδου κατά την οποία δημιουργήθηκε και επηρεάζουν τη μουσειακή εμπειρία.

Εν συνόλω, καταλήξαμε ότι η εμπειρία της επίσκεψης οφείλει να ιδωθεί ως μία ολιστική εμπειρία. Η διάταξη του εσωτερικού χώρου του μουσείου, η σχεδιαστική και εννοιολογική αφήγηση της έκθεσης, η αντίληψη του εκάστοτε επισκέπτη και το προσωπικό «απόθεμα» γνώσεων, εμπειριών και ενδιαφερόντων του, σε συνδυασμό με την ύπαρξη και ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων, διαμορφώνουν τη μουσειακή του εμπειρία.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας, εστιάσαμε στον επαυξημένο ψηφιακό εκθεσιακό χώρο του μουσείου. Μελετήσαμε την επίδραση της ενσωμάτωσης και χρήσης των τεχνολογικών μέσων στον εκθεσιακό χώρο και την επιρροή που ασκούν στο προσωπικό, φυσικό και κοινωνικό πλαίσιο της επίσκεψης. Από την ανάλυση μας διαπιστώσαμε ότι η ενθάρρυνση και η ενίσχυση των παραπάνω πλαισίων εξαρτάται κατά κύριο λόγο από το είδος και το σκοπό της εκάστοτε εφαρμογής τεχνολογικών μέσων. Ειδικότερα, ορισμένες εφαρμογές αποσκοπούν στη γραμμική επικοινωνία του πομπού (μουσείο) και του παθητικού δέκτη (επισκέπτης) με σκοπό την παροχή πληροφοριών και τη διευκόλυνση και διαμόρφωση της περιήγησης του επισκέπτη στον εκθεσιακό χώρο. Από την άλλη, ορισμένες εφαρμογές

επιδιώκουν μία περισσότερο διαδραστική επικοινωνία, όπου ο ενεργητικός δέκτης γίνεται και πομπός και το σύστημα της εφαρμογής ή η επίσκεψη προσαρμόζεται βάσει των αναγκών του επισκέπτη.

Αντιστοίχως, διαπιστώσαμε ότι η ενισχυτική ή περιοριστική επενέργεια που θα έχει ο φυσικός χώρος της έκθεσης και η επαφή του επισκέπτη με τα φυσικά εκθέματα εξαρτάται από το σχεδιασμό και το σκοπό λειτουργίας της εφαρμογής και των δυνατοτήτων που παρέχει στον επισκέπτη η χρήση των τεχνολογικών εφαρμογών. Το ίδιο ισχύει και για την επίδραση του κοινωνικού πλαισίου της εμπειρίας του επισκέπτη. Ανάλογα με τον αριθμό των ατόμων τα οποία μπορεί να φιλοξενεί συγχρόνως ο σχεδιασμός μίας τεχνολογικής εφαρμογής και ανάλογα με την ομαδική ή μεμονωμένη στοχοθεσία της εφαρμογής από τον/-ους επισκέπτη/-τες, η χρήση της τεχνολογίας θα απομονώσει τον επισκέπτη ή θα τον ενθαρρύνει να αλληλεπιδράσει κοινωνικά.

Στο τρίτο μέρος της εργασίας, μελετήσαμε το χώρο του μουσείου στο διαδίκτυο, την επίσκεψη δηλαδή που λαμβάνει χώρα στο δικτυακό μουσείο. Η εξέλιξη της σχέσης μεταξύ των νέων τεχνολογιών με τα μουσεία, έχει οδηγήσει στην εμφάνιση νέων μουσειολογικών όρων. Παρατηρήσαμε ότι η υιοθέτηση κάθε συγκεκριμένου όρου διαφοροποιείται ως προς τη σχέση που επιλέγει να εστιάζει ανάμεσα στο μουσείο και τις νέες τεχνολογίες. Υιοθετήσαμε τον όρο δικτυακό μουσείο, και όχι έναν από τους εναλλακτικούς όρους, θεωρώντας ότι ο συγκεκριμένος όρος δεν περιορίζεται στον τεχνολογικό χαρακτήρα, ενώ εκφράζει τη δυναμική διαδικασία που αναπτύσσεται μεταξύ του μουσειακού οργανισμού, του περιεχομένου και των επισκεπτών.

Εξετάσαμε, στη συνέχεια τις διαφορετικές ενσαρκώσεις των δικτυακών μουσείων. Τα διακρίναμε στα δικτυακά μουσεία τα οποία λειτουργούν συμπληρωματικά ενός φυσικού μουσείου και στα δικτυακά μουσεία τα οποία λειτουργούν ως ανεξάρτητες οντότητες του διαδικτύου, υιοθετώντας τις ιδιότητες ενός μουσειακού οργανισμού. Και τα δύο είδη είδαμε ότι μπορούν να λειτουργήσουν είτε μέσω της αναπαράστασης του φυσικού-υπαρκτού ή φανταστικού χώρου του μουσείου, είτε μέσω της παρουσίασης των ψηφιοποιημένων συλλογών τους. Επιπλέον, διακρίναμε μία ακόμη μορφή δικτυακού μουσείου, η οποία λειτουργεί ως υβρίδιο των δυο παραπάνω μορφών, δηλαδή ως συμπληρωματική οντότητα του φυσικού μουσείου, αλλά συγχρόνως και ως ανεξάρτητη διαδικτυακή οντότητα.

Στο δικτυακό μουσείο, εξακολουθεί και υφίσταται το προσωπικό πλαίσιο της επίσκεψης, αλλά απουσιάζει το φυσικό πλαίσιο του μουσείου και αντιστοίχως, η άμεση φυσική κοινωνική επαφή με τα άτομα που βρίσκονται στον ίδιο χώρο. Τη θέση του φυσικού πλαισίου της μουσειακής επίσκεψης καταλαμβάνει κατ' αρχάς, το εκάστοτε χωρικό και χρονικό πλαίσιο εντός του οποίου πραγματοποιεί την επίσκεψη ο διαδικτυακός επισκέπτης,

καθώς και το δυναμικό και «ανοιχτό» πλαίσιο του διαδικτύου. Επιπλέον, είδαμε ότι κατά τη διάρκεια της διαδικτυακής επίσκεψης, δύναται να υπάρξουν ασύγχρονες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Τις περισσότερες φορές όμως αυτές δεν οδηγούν στην παραγωγή ενός διαλόγου μεταξύ των επισκεπτών, αφενός μεν λόγω της έλλειψης συγχρονισμού του μέσου, αφετέρου δε λόγω της προσέγγισης από τον ίδιο τον επισκέπτη, ως ένα αποσπασματικό μέσο έκφρασης και αποτύπωσης της άποψης και ερμηνείας του και όχι ως ένα δυναμικό μέσο ανάπτυξης διαλόγου.

Πίνακας 2. Ενεργοποίηση του προσωπικού, του φυσικού και του κοινωνικού πλαισίου μάθησης στο φυσικό, ψηφιακό επαυξημένο και δικτυακό μουσείο.

Χώρος Μουσείου	Προσωπικό πλαίσιο	Φυσικό πλαίσιο	Κοινωνικό πλαίσιο
Φυσικός Χώρος	Επισκέπτης: ενδιαφέροντα, προηγούμενη γνώση, προσδοκίες, ερεθίσματα, σκέψεις, ανάγκες	Κτήριο- κέλυφος μουσείου, αίσθηση, ατμόσφαιρα, χωρική διάταξη, εκθεσιακός σχεδιασμός, εκθέματα, ειδικότερα πληροφοριακά, ερμηνευτικά μέσα	Άτομο, κοινωνική παρέα- συνοδεία, τυχαίες συναντήσεις με άλλα άτομα, επισκέπτες και μη
Επαυξημένος Ψηφιακός Χώρος	Επισκέπτης: ενδιαφέροντα, προηγούμενη γνώση, προσδοκίες, ερεθίσματα, σκέψεις, ανάγκες	Κτήριο- κέλυφος μουσείου, αίσθηση, ατμόσφαιρα, χωρική διάταξη, εκθεσιακός σχεδιασμός, εκθέματα, ειδικότερα πληροφοριακά, ερμηνευτικά μέσα και Χρήση τεχνολογικών εφαρμογών	Άτομο, κοινωνική παρέα- συνοδεία, τυχαίες συναντήσεις με άλλα άτομα, επισκέπτες και μη Χρήση τεχνολογικών μέσων: ενθάρρυνση ή κοινωνική απομόνωση των επισκεπτών
Δικτυακός Χώρος	Επισκέπτης: ενδιαφέροντα, προηγούμενη γνώση, προσδοκίες, ερεθίσματα, σκέψεις, ανάγκες	Δεν διαθέτει το Φυσικό πλαίσιο του Μουσείου Διαθέτει το ξεχωριστό πλαίσιο του εκάστοτε επισκέπτη που πραγματοποιεί την επίσκεψη	Άτομο, ασύγχρονες και συγχρονισμένες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ διαδικτυακών-φυσικών επισκεπτών

Στον Πίνακα 2 συνοψίζουμε τον βαθμό και τον τρόπο με τον οποίο ενεργοποιείται το προσωπικό, το φυσικό και το κοινωνικό πλαίσιο μάθησης των επισκεπτών, όπως αυτά έχουν διακριθεί από τους Falk και Dierking (1992· 2000) στα τρία είδη «χώρων» του μουσείου, που διακρίναμε: το φυσικό, τον επαυξημένο ψηφιακά και το δικτυακό χώρο. Όπως διαπιστώσαμε πρόκειται για είδη χώρων, τα οποία δεν είναι απαραίτητα αλληλοσυγκρουόμενα, αντιθέτως δυνάμει συμπληρωματικά. Και στους τρεις αυτούς «χώρους» του μουσείου, αναζητήσαμε το προσωπικό, το φυσικό και το κοινωνικό πλαίσιο, τα όποια υποστηρίζουμε ότι αλληλεπιδρούν διαμορφώνοντας τη πολυαισθητηριακή εμπειρία επίσκεψης. Το προσωπικό πλαίσιο του επισκέπτη είναι υπαρκτό και αισθητό και στους τρεις παραπάνω χώρους. Το φυσικό πλαίσιο του μουσείου εντοπίζεται μόνο στους δύο πρώτους χώρους. Στο δικτυακό χώρο του μουσείου το φυσικό μουσειακό πλαίσιο αντικαθίσταται από το εκάστοτε πλαίσιο εντός του οποίου πραγματοποιεί την επίσκεψη ο διαδικτυακός επισκέπτης· πρόκειται δηλαδή για την «τοπικοποίηση» της μουσειακής επίσκεψης στο περιβάλλον που ορίζει πλέον ο επισκέπτης. Το κοινωνικό πλαίσιο ως η άμεση φυσική αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων, είναι υπαρκτό στο φυσικό και στο επαυξημένο ψηφιακά χώρο. Στο δικτυακό μουσείο, διακρίναμε επίσης δυνατότητες ανάπτυξης ασύγχρονων και συγχρονισμένων κοινωνικών σχέσεων. Οι μεν πρώτες, στην πλειονότητα τους παίρνουν τη μορφή έκφρασης της άποψης του επισκέπτη πάρα της δημιουργίας ενός διαλόγου μεταξύ των επισκεπτών. Οι δεύτερες, θεωρούνται ότι μπορούν να λειτουργήσουν ενισχυτικά στη βίωση της επίσκεψης, αλλά προϋποθέτουν το προσεκτικό σχεδιασμό και συνακόλουθο κόστος του απαραίτητου εξοπλισμού, για να μπορέσει να επιτευχθεί η επικοινωνία μεταξύ του φυσικού και του διαδικτυακού επισκέπτη.

Από την έρευνα μας, διαπιστώνουμε ότι ο φυσικός χώρος του μουσείου, με ή χωρίς την ενσωμάτωση τεχνολογικών μέσων, προσφέρει την περισσότερο ολοκληρωμένη πολυαισθητηριακή εμπειρία. Η φυσική επαφή του επισκέπτη με το κτήριο, το χώρο, τα εκθέματα και τα άτομα του μουσείου δεν δύναται να υποκατασταθεί από οποιαδήποτε άλλη μορφή μουσείου. Η ουσία, ωστόσο, της επίσκεψης δεν έγκειται στην υλικότητα και αυθεντικότητα του χώρου και των εκθεμάτων, αλλά στην ολιστική προσέγγιση της εμπειρίας και στην αυθεντικότητα της βίωσης της εκάστοτε εμπειρίας. Η ύπαρξη του χώρου δεν έχει καμία σημασία χωρίς την ενεργοποίηση του προσωπικού και κοινωνικού πλαισίου. Για αυτό το λόγο δεν θεωρούμε ότι ο ένας χώρος αντιπαραβάλλεται στον άλλον. Αντιθέτως η χρήση των τεχνολογικών μέσων για την περιήγηση στον φυσικό εκθεσιακό χώρο μπορεί να λειτουργήσει ενισχυτικά στα συμβατικά μέσα παιδείας. Οι αιτίες των αρνητικών επιδράσεων στη βίωση της επίσκεψης αφορούν στο σχεδιασμό του μέσου σε συνδυασμό με το συνολικό σχεδιαστικό και εννοιολογικό σκοπό της έκθεσης. Αντιστοίχως, το δικτυακό μουσείο δύναται να αποτελέσει ένα συμπληρωματικό μέσο ή μία εναλλακτική προσέγγιση της φυσικής επίσκεψης στο μουσείο επεκτείνοντας την έννοια της μουσειακής εμπειρίας

πέραν των τοίχων του μουσείου, διανοίγοντας ένα εν κινήσει δίκτυο παροχής, δημιουργίας και διαμοιρασμού πληροφοριών, αφηγήσεων και εμπειριών μεταξύ του μουσειακού φορέα και των επισκεπτών του.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

- Αρβανίτης, Κ. (2004). Ψηφιακό, Εικονικό, κυβερνομουσείο ή δικτυακό μουσείο; Αναζητώντας όρο και ορισμό. Στο Σ. Δασκαλοπούλου, Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Σ. Μπακογιάννη (Επιμ.), *1^ο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας. Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, 31 Μαΐου-2 Ιουνίου 2002* (σσ. 183-190). Μυτιλήνη: Πανεπιστήμιο Αιγαίου Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.
- Ατζουλάτου-Ρετσίδα, Ε. (1995). *Μουσειολογικοί Διαλογισμοί: Προσεγγίσεις –Εφαρμογές*. Αθήνα-Άρτα: Μουσικοφιλολογικός Σύλλογος Άρτης «Ο Σκούφας».
- Benjamin, W. (1978). *Δοκίμια για την Τέχνη*. Αθήνα: Κάλβος.
- Berger, J. (1993). *Η Εικόνα και το Βλέμμα*. Αθήνα: Εκδόσεις Οδυσσέας.
- Black, G. (2009). *Το Ελκυστικό Μουσείο: Μουσεία και Επισκέπτες*. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Γκαζή, Α. (1999). Η έκθεση των αρχαιοτήτων στην Ελλάδα (1829-1909). Ιδεολογικές αφετηρίες – Πρακτικές προσεγγίσεις. *Αρχαιολογία και Τέχνες*, τ. 73 (No 01), 45-5.
- Γκαζή, Α. & Νικηφορίδου, Α. (2004). Κείμενα για μουσεία και εκθέσεις: Προβληματισμός, μεθοδολογία, μελέτη περίπτωσης. *Μουσειολογία – Διεθνές Επιστημονικό Ηλεκτρονικό Περιοδικό*, τ. 2, 1-50.
- Γκαζή, Α. & Νικηφορίδου, Α. (2008). Η χρήση των νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις μουσείων : ένα μέσο ερμηνείας. Στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Μ. Οικονόμου (Επιμ.), *Ανακοίνωση στο 2ο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Η Τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία, 28 Ιουνίου- 2 Ιουλίου 2004*, Μυτιλήνη (σσ. 373-384). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

- Giebelhausen, M. (2012). Μουσειακή Αρχιτεκτονική: Μια ιστορία. Στο S. Macdonald (Επιμ.), *Μουσεία και Μουσειακές Σπουδές, ένας πλήρης οδηγός*, (σσ.321-348). Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Μπούνια, Α. & Νικονάνου, Ν. (2008). Η χρήση της κινούμενης εικόνας στα ελληνικά μουσεία: το βίντεο ως ερμηνευτικό εργαλείο. Στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Μ. Οικονόμου (Επιμ.), *Ανακοίνωση στο 2ο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Η Τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία, 28 Ιουνίου- 2 Ιουλίου 2004*, Μυτιλήνη (σσ. 363-371). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Νάκου, Ε. (2001). *Μουσεία: Εμείς, Τα Πράγματα και ο Πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος.
- Οικονόμου, Μ. (2003). *Μουσείο :Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός*. Αθήνα: Κριτική.
- Henning, M. (2012). Νέα μέσα. Στο S. Macdonald (Επιμ.), *Μουσεία και Μουσειακές Σπουδές, ένας πλήρης οδηγός* (σσ. 421-448). Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Hillier, B. & Tzortzi, K. (2012) «Σύνταξη χώρου»: Η γλώσσα του μουσειακού χώρου. Στο S. Macdonald (Επιμ.), *Μουσεία και Μουσειακές Σπουδές, ένας πλήρης οδηγός* (σσ.395-420). Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Michel de Certeau. (2010). *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική: Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*. Αθήνα: Σμίλη.
- Πεπονής, Γ. (2003). *Χωρογραφίες: Ο Αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Τζώρτζη, Κ. (2013). *Ο Χώρος στο Μουσείο: Η Αρχιτεκτονική συναντά τη Μουσειολογία*. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Witcomb, A. (2012) Διαδραστικότητα: Προχωρώντας πιο πέρα. Στο S. Macdonald (Επιμ.), *Μουσείο και Μουσειακές σπουδές, ένας πλήρης οδηγός* (σσ. 489-500). Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Aoki, P.M., Grinter, R.E., Hurst, A., Szimanski, M.H., Thomson, J.D. & Woodruff, A. (2002). Sotto Voce: Exploring the interplay of conversation and mobile audio spaces. In D. Wixon (Ed.), *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems: Changing Our World, Changing Ourselves, 20-25 April 2002* (pp 431–438). New York: ACM. Ανακτήθηκε 18 Απριλίου, 2016, από <http://www.cc.gatech.edu/~beki/c19.pdf>

Belcher, M. (1991). *Exhibitions in Museums*. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press.

Bounia, A. & Myrivili, E. (2015). Beyond the “Virtual”: Intangible Museographies and Collaborative Museum Experience. In H. Barranha & S. Martins (Eds.), *International Conference for Uncertain Spaces: Virtual Configuration in Contemporary Art and Museums, 31 October - 1 November 2015* (pp. 15-32). Lisbon: Calouste Gulbenkian Foundation.

Bowen, P., Filippini- Fantoni, S. (2004). Personalization and the Web from a museum perspective. *Museums and the Web 2004, Archives & Museum Informatics*. Ανακτήθηκε 18 Απριλίου, 2016, από <http://www.museumsandtheweb.com/mw2004/papers/bowen/bowen.html>

Brennan, S. (2004). The History museum Web, Examined (1-54). Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016, από http://www.lotfortynine.org/wpcontent/uploads/2011/11/HistoryMuseumsOnline2004_brennan.pdf.

Cameron, F. & Robinson, H. (2007). Digital Knowledgescapes: Cultural, Theoretical, Practical, and Usage Issues Facing Museum Collection Database in a Digital Epoch. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse* (pp. 165-191). Cambridge: The MIT Press.

Cannizzo, J. (1991). Exhibiting Cultures: Into the heart of Africa. *Visual Anthropology Review Vol 7* (No 1), n.p.

Dallas, C. (2004). The presence of visitors in virtual museum exhibitions. *Paper presented to the Numé- risation, lien social, lectures colloquium, 3- 4 June 2004* (pp. 1-12). Rethymnon: University of Crete.

Dean, D. (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge.

Eco, U. (2005). Function and Sign: The Semiotics of Architecture. In N. Leach (Ed.), *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory* (pp. 189-195). London and New York: Routledge.

Economou, M. (1998). The Evaluation of Museum Multimedia Applications: Lessons from Research. *Museum Management and Curatorship, Vol. 17* (No. 2), 173–187. Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016, από http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/MIS/papers/Economou_1998.pdf

Economou, M. (2008). A World of Interactive exhibits. In P. Marty & K. Jones (Eds.), *Museum Informatics: people, information, and technology in museums* (pp.137-156). New Work: Routledge.

Economou, M. & Meintani. (2011). Promising beginning? Evaluating museum mobile phone apps, *Rethinking Technology*. In L. Ciolfi, K. Scott & S. Barbieri (Eds.), *Proceedings of the International Conference. Museums Emerging Experiences, 26-27 May 2011*, (pp. 87-101). Ireland: University of Limerick

Falk, J. H & Dierking, L. D. (1992). *The Museum Experience*. Washington DC: Whalesback Books.

Falk, J. H & Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Oxford: AltaMira Press.

Fantoni, S. F. (2003). Personalization Through it in Museums. Does it Really Work? The Case of the Marble Museum Website. *Cultural Heritage Informatics 8-12 septembre 2003*. Ecole du Louvre. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από <http://www.archimuse.com/publishing/ichim03/070C.pdf>

Fantoni, S. F. & Bowen, P. (2007). Bookmarking in museums: Extending the museum experience Beyond the visit?

Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από

<http://www.museumsandtheweb.com/mw2007/papers/filippini-fantoni/filippini-fantoni.html>

Galani, A & Chalmers, M. (2008). Blurring Boundaries for Museum Visitors. In P. Marty & K. Jones (Eds.), *Museum Informatics: people, information, and technology in museums* (pp. 155-177). New York: Routledge.

Gazi, A. (2014). Exhibition Ethics - An Overview of Major Issues. *Journal of Conservation and Museum Studies*, Vol 12 (1), p. Art. 4. doi: <http://doi.org/10.5334/jcms.1021213>

Giaccardi, E. (2006). Collective storytelling and social creativity in the virtual museum: a case study. *Design Issues*, Vol 22 (No 3), n. p.

Giaccardi, E., Eden, H. & Fischer, G. (2006). The Silence of the Lands: promoting the virtual museum as a place of cultural negotiation. *Proceedings of the New Heritage Forum, 13-15 March 2006* (pp. 94-114). Hong Kong.

Giebelhausen, M. (2006). The Architecture is the Museum. In J. Marstine (Ed.), *New Museum Theory and Practice: An introduction* (pp. 41-63). Wiley-Blackwell: n.p.

Gurian, E. H. (2001). What is the Object of this Exercise? A meandering exploration of the many meanings of object in museums. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από http://press-files.anu.edu.au/downloads/press/p12541/pdf/4_gurian.pdf

Hazan, S. & Hermon, S. (n.d.). On defining the Virtual museum: A V-Must research project. *Academia*. 1-6. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από

https://www.academia.edu/6944381/ON_DEFINING_THE_VIRTUAL_MUSEUM_A_V-MUST_RESEARCH_PROJECT

Hazan, S. (2001). The Virtual aura-Is There Space for Enchantment in a Technological World? In *Museums and the Web 2001, Archives & Museum Informatics*. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από <http://www.museumsandtheweb.com/mw2001/papers/hazan/hazan.html>

- Hsi, S. (2003). A study of user experiences mediated by nomadic web content in a museum. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol 19, 308-319.
- Huhtamo, E. (2002). On the Origins of the Virtual Museum. *Nobel Symposium (NS 120). Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture, 26-29 May 2002* (pp. 1-14). Stockholm, Sweden.
- McTavish, L. (2006). Visiting the virtual museum: Art and experience online. In J. Marstine (Ed.), *New Museum theory and practice: an introduction* (pp. 226-246). Oxford: Blackwell.
- Moser, S. (2010). The Devil is in the detail: Museum displays and the creation of knowledge. *Museum Anthropology Vol. 33* (1), 22-32. doi: 10.1111/j.1548-1379.2010.01072.x
- Muir, M. (2005). Affect, Interpretation and Technology. *Open Museum Journal Vol 7*, 1-13.
- Munjeri, D. (2004). Tangible and Intangible Heritage: from difference to convergence. *Museum International Vol 56* (No 1-2), 12-20.
- Latour, B. (1992). Where are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In W. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping Technology* (pp. 225-258). Cambridge: MA, MIT Press
- Pary, R. (2007). *Recoding the Museum: Digital heritage and the Technologies of change*. London: Routledge.
- Parry, R. & Arbach, N. (2007). Localized, Personalized, and Constructivist: A Space for Online Museum Learning. In F. Cameron. & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse* (pp. 281-298). Cambridge: The MIT Press.
- Ritchie, I. (1994). An architect's view of recent developments in European museums. In R.Miles & L. Zavoula (Eds.), *Towards the Museum of the Future: New European Perspectives* (pp. 7-30). London and New York: Routledge.
- Ross, C. & Terras, M. (2013). Visitors, Digital Innovation and a Squander Bug: Reflections on Digital R&D for Audience Engagement and Institutional Impact. In *Museum and the Web 2013*. Portland: Archives and Museum Informatics. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από

<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/visitors-digital-innovation-and-a-squander-bug-reflections-on-digital-rd-for-audience-engagement-and-institutional-impact/>

Skolnich, L. H. (2012). Beyond Narrative: Designing epiphanies. In S. Macleod, L.H. Hanks & J. Hale (Eds.), *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions* (pp. 83-94). London and New York: Routledge.

Stickler, J.C. (1995). Total immersion: New technology crates new experiences. *Museum International* Vol 47 (No 1). Paris: UNESCO, 36-40.

Talon, L. & Walker, K. (2008). *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld guides and other Media*. United States of America: Altamira Press.

Teather, L. & Wilhelm, K. (1999). "Web Musing": Evaluating Museums on the Web from Learning Theory to Methodology. In *Museums and the Web 99*. Archives & Museum Informatics. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από <http://www.museumsandtheweb.com/mw99/papers/teather/teather.html>

Walsh, P. (1997). The Web and the Unassailable Voice. *Museums and the Web: An International Conference, March 16 - 19, 1997*. Los Angeles, CA. Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016, από <http://www.museumsandtheweb.com/mw97/speak/walsh.html>

Walsh, P. (2007). Rise and Fall of the Post-Photographic Museum: Technology and the Transformation of Art. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse* (pp. 19-34). Cambridge: The MIT Press.

Witcomb, A. (2003). *Re- Imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*. London and New York: Routledge.

Witcomb, A. (2007). The materiality of virtual Technology: a new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse* (pp. 35-48). Cambridge: The MIT Press.

Vergo, P. (1989). *The New Museology*. Great Britain: Reaktion Books.

Vom Lehn, D. & Heath, C. (2003). Displacing the object: Technologies and interpretative. In *ICHIM 2003 (International Cultural Heritage Informatics Meeting)*. Conf. 8-12 septembre 2003. Ecole du Louvre. Ανακτήθηκε 18 Απριλίου, 2016, από <http://www.archimuse.com/publishing/ichim03/088C.pdf>

Πρόσθετες Πηγές

ICOM: 2007. Ανακτήθηκε στις 15 Απριλίου, 2016, από <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>

Εθνική Γλυπτοθήκη: Ανακτήθηκε 18 Απριλίου, 2016 από <http://www.nationalgallery.gr/site/content.php?glypto=1>

Cite des science et de la Industrie: Ανακτήθηκε 18 Απριλίου, 2016 από <http://www.visiteplus.net/entree>

Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum: Ανακτήθηκε 18 Απριλίου, 2016 από <http://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/using-the-pen/>
Και από <https://vimeo.com/121152071>

DIA Art Foundation: Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016 από http://www.diaart.org/artist_web_projects

Frick Collection: Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016 από http://www.frick.org/visit/virtual_tour

Horniman Museum: Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016 από <http://www.horniman.ac.uk/visit/displays/music-gallery#image-5>

Museum of Modern Art (MOMA): Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016 από <http://www.moma.org/>

Museo Virtual de Arts (MUVA): Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016 από <http://muva.elpais.com.uy/flash/muva.htm?&lang=en>

National Gallery of Art: Ανακτήθηκε 19 Απριλίου, 2016 από
<http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/highlights.html>

National Gallery of Canada: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
http://cybermuseum.gallery.ca/cybermuseum/showcases/fafard/english/index_e.jsp

National Museum of Australia: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<http://www.nma.gov.au/engage-learn/robot-tours>

Rijksmuseum: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<https://www.Rijksmuseum.nl/en/explore-the-collection/styles>

Royal Academy of Arts: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<https://www.royalacademy.org.uk/exhibition/ai-weiwei-360>

Tate Modern Gallery: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<http://www.tate.org.uk/context-comment/apps/tate-trumps>
και από <http://www.tate.org.uk/visit/tate-modern/things-to-do/multimedia-guides>

The Alternative Museum (TAM): Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<http://alternativemuseum.org/info/information.html>

The Metropolitan Museum: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<http://www.metmuseum.org/art/collection>

United States Holocaust Memorial Museum: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<http://somereneighbors.ushmm.org/#/exhibitions>

Van Gogh Museum: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
<https://www.vangoghmuseum.nl/>

Vatican Museum: Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2016 από
http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/

Πηγές εικόνων.

Εικόνα Εξόφυλλου.: <http://www.midcenturyhome.com/mies-van-der-rohe-neue-nationalgalerie-berlin/>

και: <https://neatlyart.wordpress.com/2013/05/30/andre-malraux-chez-lui-maurice-jarnoux-over-the-last/>

Εικόνα 1. (σ. 8): <http://www.slideshare.net/dagnystuedahl/participatory-approaches-to-museum-design-departing-from-peoples-cultural-practices>

Εικόνα 2. (σ. 11): <http://www.apite.eu/es/museos/guggenheim-bilbao/index.html>

Εικόνα 3. (σ. 14): <http://www.archdaily.com/397949/ad-classic-the-crystal-palace-joseph-paxton>

Εικόνα 4. (σ. 14): <http://www.lookandlearn.com/history-images/XJ108537/The-Loan-Collection-of-works-of-art-at-South-Kensington-Museum?img=1&search=1862+Exhibition&bool=phrase>

Εικόνα 5. (σ. 16): http://www.artpractical.com/feature/architecture_and_the_museum/

Εικόνα 6. (σ. 16): <http://defroz.com/10-great-architectural-lessons-from-frank-lloyd-wright/cool-guggenheim-museum-new-york-moreover-interior-and-exterior-besides-10-great-architectural-lessons-from-frank-lloyd-wright-plus-architecture-with/>

Εικόνα 7. (σ. 16): <https://freekindlebooksoftheday.wordpress.com/2015/06/08/>

Εικόνα 8. (σ. 17): https://thedailyscan.com/2014/03/16/ludwig-mies-van-der-rohe_the-neue-nationalgalerie/

Εικόνα 9. (σ. 17): <http://www.midcenturyhome.com/mies-van-der-rohe-neue-nationalgalerie-berlin/>

Εικόνα 10. (σ.18): Προσωπικό αρχείο

Εικόνα 11. (σ. 19): Προσωπικό αρχείο

Εικόνα 12. (σ.19): Προσωπικό αρχείο

Εικόνα 13. (σ. 20): Προσωπικό αρχείο

Εικόνα 14. (σ. 20): Προσωπικό αρχείο

Εικόνα 15. (σ. 23): <http://frenchdistrict.com/new-york/articles/museum-modern-art-moderne-moma-new-york/>

Εικόνα 16. (σ. 30): <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0149V1962>

- Εικόνα 17. (σ. 31): <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0149V1962>
- Εικόνα 18. (σ. 39): <http://socks-studio.com/2015/08/29/el-lissitzkys-cabinet-of-abstraction/>
- Εικόνα 19. (σ. 41): <http://www.horniman.ac.uk/visit/displays/music-gallery#image-2>
- Εικόνα 20. (σ. 43): <https://vimeo.com/121152071>
- Εικόνα 21. (σ. 44): <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/visitors-digital-innovation-and-a-squander-bug-reflections-on-digital-rd-for-audience-engagement-and-institutional-impact/>
- Εικόνα 22. (σ. 48): <http://www.museumsandtheweb.com/mw2010/papers/proctor/proctor.html>
- Εικόνα 23. (σ. 49): <http://mw2014.museumsandtheweb.com/paper/touch-van-gogh-and-be-touched-how-new-media-are-transforming-the-way-we-present-complex-research/>
- Εικόνα 24. (σ. 55) : <https://neatlyart.wordpress.com/2013/05/30/andre-malraux-chez-lui-maurice-jarnoux-over-the-last/>
- Εικόνα 25. (σ. 58): http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/
- Εικόνα 26. (σ. 58): http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/
- Εικόνα 27. (σ. 59): Προσωπικό αρχείο
- Εικόνα 28. (σ. 59): <http://www.weinerelementary.org/da-vinci.html>
- Εικόνα 29. (σ. 59): <http://journal.xsmlfashion.com/the-louvre-museum-home-of-the-mona-lisa/>
- Εικόνα 30. (σ. 61): <https://www.sfmoma.org/artists-artworks/#>
- Εικόνα 31. (σ. 65): <http://muva.elpais.com.uy/flash/muva.htm?&lang=en>
- Εικόνα 32. (σ. 69): <http://www.nationalgallery.gr/site/content.php?glypto=1>
- Εικόνα 33. (σ. 70): <http://www.metmuseum.org/art/collection>
- Εικόνα 34. (σ. 70): <http://www.metmuseum.org/art/collection>
- Εικόνα 35. (σ. 72): <http://blog.blantonmuseum.org/>

