

ΚΕΡΑΜΙΔΑΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ

Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ
ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΡΜΗΝΕΙΑΣ
ΣΤΙΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

ΑΘΗΝΑ 2007

ΜΕΤ
ΚΕΡ

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ»

***«Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΩΣ ΜΕΣΟ
ΕΡΜΗΝΕΙΑΣ ΣΤΙΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ»***

ΚΕΡΑΜΙΔΑΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ

*Πτυχιακή εργασία κατατεθείσα για την απονομή Μεταπτυχιακού
Διπλώματος Ειδίκευσης (ΜΔΕ) στην «Πολιτιστική Διαχείριση»*

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



Εισαγωγή.....	1
<i><u>Κεφάλαιο 1. Εκθέσεις, ερμηνεία και ερμηνευτικά μέσα.....</u></i>	<i>10</i>
I. Οι μουσειακές εκθέσεις στην πορεία του χρόνου.....	10
II. Η έννοια της ερμηνείας.....	24
III. Τα ερμηνευτικά μέσα πριν τις νέες τεχνολογίες.....	36
<i><u>Κεφάλαιο 2. Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία.....</u></i>	<i>43</i>
I. Η πορεία εισαγωγής.....	43
II. Οι νέες τεχνολογίες στις εκθέσεις.....	52
Συστήματα ακουστικής ξενάγησης και σταθμοί ακουστικής πληροφορίας.....	52
Βίντεο και οπτικοακουστικές εφαρμογές.....	59
Πολυμέσα.....	65
Φορητά συστήματα πολυμεσικής πληροφόρησης (PDA's).....	74
Εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας και περιβάλλοντα «εμβύθισης».....	80
<i><u>Κεφάλαιο 3. Συμπερασματικά.....</u></i>	<i>86</i>
Βιβλιογραφία.....	94

Εισαγωγή

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της σύγχρονης πραγματικότητας και οι δυνατότητές τους αφορούν και επηρεάζουν όλες τις πλευρές της ατομικής καθημερινότητας αλλά και της κοινωνικής ζωής και πράξης. Το μουσείο, ως αναπόσπαστο κομμάτι αυτής της πραγματικότητας αλλά και ως εκπρόσωπος της διαχρονίας της σκέψης και της δημιουργίας, προσπαθεί με αργά αλλά σταθερά βήματα να παρακολουθήσει τις εξελίξεις στο χώρο της ψηφιακής τεχνολογίας και να τις εντάξει, κατά το δυνατόν, στις ανάγκες τόσο της προβολής του όσο και της διαχείρισης και παρουσίασης των συλλογών του. Στην παρούσα εργασία ο στόχος μας θα είναι να παρουσιάσουμε σε αδρές γραμμές αυτήν τη διαδικασία εισαγωγής και παγίωσης των τεχνολογιών στο χώρο των μουσείων μέσα από μια πολύ συγκεκριμένη οπτική. Αφήνοντας στην άκρη την γκάμα των εφαρμογών που υπηρετούν την αποτελεσματικότερη λειτουργία του μουσείου, από τομείς όπως η διοικητική οργάνωση και οι πολιτικές επικοινωνίας έως θέματα συντήρησης των αντικειμένων, θα επιδιώξουμε να επικεντρωθούμε στο κομμάτι της εκθεσιακής διαδικασίας και πρακτικής.

Μετά την αποδοχή και επιτυχία τους στους χώρους της μουσειακής διαχείρισης στις δεκαετίες του '70 και του '80, οι νέες τεχνολογίες άρχισαν να βγαίνουν από το παρασκήνιο και να εξαπλώνονται προς τα τμήματα του μουσείου που ήταν προσβάσιμα στο ευρύτερο κοινό, ουσιαστικά στις εκθέσεις δηλαδή. Η αιτία που αυτή η τροπή έλαβε χώρα ήταν διττή. Αφενός, η ραγδαία εξέλιξη και διείσδυση τους σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας υποχρέωνε τα μουσεία να παρακολουθήσουν αυτήν την κούρσα από κοντά,

ώστε να διατηρήσουν την επαφή τους με τα σύγχρονα δεδομένα. Αφετέρου, οι πιλοτικές δοκιμές ή οι εφαρμογές από άλλους χώρους έδειχναν πως οι νέες τεχνολογίες μπορούσαν να συνδράμουν προς μια πιο ενδιαφέρουσα, θελκτική, πολυεπίπεδη, παιδευτική και βιωματική εμπειρία στον εκθεσιακό χώρο.

Αυτή ακριβώς η δυνατότητα και ιδιότητα των νέων τεχνολογιών είναι που θα μας απασχολήσει σε αυτήν την εργασία. Γνωρίζουμε ήδη πως στις μουσειακές εκθέσεις συνήθως συναντούμε παραδοσιακά ερμηνευτικά μέσα, από τις διαφορετικές μορφές κειμένου έως τα μηχανικά και διαδραστικά εκθέματα που συμβάλλουν στη διαμόρφωση και παρουσίαση του ερμηνευτικού άξονα της έκθεσης. Η εμφάνιση των νέων τεχνολογιών σήμανε τη δυνατότητα αξιοποίησης εντελώς καινούργιων μέσων προς αυτήν την κατεύθυνση. Επιπλέον, στη συγκεκριμένη χρονική στιγμή, τα μουσειακά ιδρύματα αναζητούσαν τρόπους για να παρουσιάσουν στο συνεχώς επεκτεινόμενο κοινό τους τις συλλογές και κυριότατα το περιεχόμενο που αυτές έφεραν με τον αποτελεσματικότερο και ουσιαστικότερο τρόπο. Γρήγορα, λοιπόν, οι νέες τεχνολογικές εφαρμογές βρέθηκαν να αποτελούν ενεργό κομμάτι των σύγχρονων εκθέσεων, επιδιώκοντας να συμβάλουν, μαζί με τα ήδη υπάρχοντα ερμηνευτικά εργαλεία, στη διαμεσολάβηση τόσο των ιστορικών και αισθητικών δεδομένων όσο και των αφηρημένων εννοιών και ιδεών που έφεραν τα μουσειακά αντικείμενα.

Ποια ήταν, όμως, η κατάσταση στο μουσειακό κόσμο πριν αυτήν τη σταδιακή εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στους εκθεσιακούς χώρους; Αυτό ακριβώς το τοπίο θα προσπαθήσουμε να σκιαγραφήσουμε στο πρώτο κεφάλαιο προσπαθώντας παράλληλα να διερευνήσουμε και να

διατυπώσουμε την έννοια ενός όρου θεμελιακού σε τούτη την εργασία, την έννοια της ερμηνείας. Στο πρώτο υποκεφάλαιο, λοιπόν, ο άξονας παρουσίασης θα είναι ιστορικός. Παρ' όλο που η ιστορική αναδρομή στην πορεία της διαμόρφωσης του νοήματος και της μορφής των μουσειακών εκθέσεων φαίνεται να σχετίζεται ελάχιστα με το περιεχόμενο αυτού του κειμένου, ο στόχος μας θα είναι πολύ συγκεκριμένος. Ουσιαστική επιδίωξη είναι η παρουσίαση της εξέλιξης της διαδικασίας του «συλλέγειν» αρχικά και του «εκθέτειν» στη συνέχεια, όχι υπό την οπτική του αντικειμένου, του συλλέκτη ή του ιδρύματος, αλλά από τη μεριά του επισκέπτη και του περιεχομένου. Πότε αυτά τα δύο στοιχεία άρχισαν να αποκτούν σημασία στο πλαίσιο μιας συλλογής, πώς συνέτειναν στη θεμελίωση των «ανοικτών» μουσείων και εκθέσεων και στη συνέχεια πώς οδήγησαν στην καίρια αναμόρφωσή τους; Η κατανόηση της πορείας της εκθεσιακής πραγματικότητας από αποθήκη όμορφων αντικειμένων προς ένα περιβάλλον που επιδίωκε να προσφέρει γνώση, ψυχαγωγία, συναισθηματική φόρτιση, παιχνίδι και διάδραση μπορεί να συμβάλει στην κατανόηση της θέσης των νέων τεχνολογιών και του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν στο χώρο των εκθέσεων, αλλά και στην κριτική αξιολόγηση αυτών των χαρακτηριστικών.

Το επόμενο υποκεφάλαιο είναι αφιερωμένο στην έννοια της ερμηνείας, αφού είναι προφανές πως η προσέγγιση των τεχνολογιών ως εκθεσιακά ερμηνευτικά εργαλεία μπορεί να πραγματοποιηθεί αποτελεσματικά μόνον εφόσον αποδώσουμε τη σημασία του όρου σε όλη του την έκταση. Αυτή η ανάγκη προέκυψε από τα πρώτα βήματα της επαφής με τη σχετική βιβλιογραφία. Παρ' όλο που η ερμηνεία αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της πραγματικότητας του σύγχρονου μουσείου, η ύπαρξη μιας καθολικής,

ξεκάθαρης από τη μια, αλλά και περιεκτικής από την άλλη διατύπωσης, απουσιάζει. Συνήθως ο όρος παρουσιάζεται ανάλογα με το βάρος που ανά περίπτωση επιδιώκεται να δοθεί ή, αντίθετα, ανάλογα με μια γενικευτική κατεύθυνση που περιλαμβάνει τα πάντα. Η αλήθεια, βέβαια, είναι πως ο ερμηνευτικός άξονας μιας έκθεσης όντως διαμορφώνεται από μια πληθώρα συνισταμένων και επιρροών που συναντούμε στο περιβάλλον του μουσείου ή ακόμη και εκτός αυτού. Στη δική μας αντίληψη η ερμηνεία αποτελεί το επικοινωνιακό μόρφωμα που ορίζεται από το έκθεμα, τον επιμελητή της έκθεσης ή την ομάδα εργασίας, και φυσικά το κοινό. Όλα αυτά φέρουν πάμπολλα στοιχεία που τα επηρεάζουν αυτόματα και ασυνείδητα. Ο κύκλος της ερμηνείας συμπληρώνεται και παγιώνεται τελικά και από όλες τις επίσημες και ανεπίσημες επιρροές που αυτά τα στοιχεία δέχονται και εκπέμπουν.

Πριν περάσουμε στον πυρήνα αυτής της εργασίας επιδιώξαμε να παρουσιάσουμε εν συντομία τα κυριότερα από τα παραδοσιακά ερμηνευτικά μέσα που χρησιμοποιούνταν και φυσικά εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται στις μουσειακές εκθέσεις. Η εξαντλητική πραγμάτευση δεν αποτελεί στόχο αυτού του υποκεφαλαίου, καθώς εκτεταμένη βιβλιογραφία υπάρχει για την πλειονότητα αυτών των μέσων, η μελέτη της, όμως, αποτελεί κομμάτι μιας άλλης προσέγγισης. Κύρια επιδίωξη είναι η υπογράμμιση των βασικών τύπων ερμηνευτικών μέσων που συναντούμε στις εκθέσεις πέραν των εφαρμογών νέων τεχνολογιών. Η κατηγοριοποίηση αυτή θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τις διόδους μέσα από τις οποίες μπορούν αυτές οι εφαρμογές να λειτουργήσουν, να γνωρίσουμε με ποια άλλα στοιχεία

οφείλουν να συμπορευτούν και να συνεργαστούν, αλλά και να συλλάβουμε τη συνολικότητα που μια ερμηνευτική στρατηγική περικλείει και απαιτεί.

Στο δεύτερο κεφάλαιο θα ασχοληθούμε αποκλειστικά με τις νέες τεχνολογίες. Αρχικά, κάνοντας μια σύντομη ιστορική αναδρομή στην πορεία που αυτές διένυσαν μέχρι να εγκολπωθούν από τα μουσειακά ιδρύματα. Παρ' όλο που τα μουσεία θεωρούνται φορείς ενός συντηρητικού πυρήνα της κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας, η αντίδρασή τους φαίνεται να ήταν άμεση σε ό,τι αφορά στην υιοθέτηση των πλέον ριζοσπαστικών κατευθύνσεων της τεχνολογικής παραγωγής και της επιστημονικής σκέψης. Κατ' αυτόν τον τρόπο, στα σύγχρονα μουσεία οι ψηφιακές τεχνολογίες γρήγορα άρχισαν να καταλαμβάνουν κυρίαρχη θέση, παραμερίζοντας συμβατικές μορφές μαζικής επικοινωνίας, αρχειοθέτησης ή φύλαξης. Όλο αυτό το τμήμα της διαχείρισης θα σκιαγραφηθεί αδρά, για να δείξει ακριβώς πόσο εκτενής είναι η διείσδυση αυτών των εφαρμογών στο χώρο των μουσείων και πόσο φυσική είναι κατ' αναλογία η επέκτασή τους και στο χώρο των εκθέσεων. Πριν προχωρήσουμε, ωστόσο, στο υποκεφάλαιο που περιλαμβάνει την αναλυτική παρουσίαση των νέων τεχνολογικών εφαρμογών και του τρόπου που αυτά λειτουργούν προς τη διαμόρφωση μιας αποτελεσματικότερης ερμηνείας, πρέπει πρωτίστως να διασαφηνίσουμε τα όρια μέσα στα οποία εργαστήκαμε, καθώς και την ορολογία που αφορά στις νέες τεχνολογίες.

Η αλήθεια είναι πως η χρήση του όρου «νέες τεχνολογίες» δεν συναντάται με αυτήν ακριβώς τη διατύπωση στην ξενόγλωσση βιβλιογραφία. Προτιμάται συνήθως εκείνος των *new media*, μένοντας περισσότερο στην έννοια της λειτουργικότητας και χρήσης αυτών των εφαρμογών, παρά στην

τεχνική τους διάσταση και καινοτομία. Στην παρούσα εργασία θα ακολουθήσουμε μια ανάλογη ευρύτερη θεώρηση των τεχνολογικών εφαρμογών που συναντώνται στο χώρο των εκθέσεων, χωρίς να οριοθετήσουμε στενά το εύρος του ενδιαφέροντός μας στις πλέον πρόσφατες κατακτήσεις των ψηφιακών προγραμμάτων. Συνηθέστατα οι νέες τεχνολογίες ταυτίζονται με τις πολυμεσικές εφαρμογές, που καταφέρνουν να συνδυάσουν την ήδη υπάρχουσα και μακρά εμπειρία στο χώρο των οπτικών και ακουστικών εφαρμογών με τις εντυπωσιακές γραφιστικές και διαδραστικές δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τα πολυμέσα, λοιπόν, αποτελούν όντως την ουσιαστική νέα πραγματικότητα στο χώρο των εκθέσεων.

Ωστόσο, η δυνατότητα ψηφιοποίησης του περιεχομένου μιας σειράς εφαρμογών που προϋπήρχαν στο χώρο των μουσείων και είχαν ταχθεί στον εμπλουτισμό του ερμηνευτικού άξονά τους άλλαξε κατά πολύ τη δυναμική τους και επίσης ανανέωσε τις δυνατότητες διαμεσολάβησης που ήδη διέθεταν. Επιπλέον, αυτές οι εφαρμογές, που σχετίζονταν κυρίως με ηχητικές και οπτικές αναπαραστάσεις μέσω της χρήσης αναλογικών μέσων, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι αποτελούν συστατικό κομμάτι των πολυμέσων. Ηχογραφημένα δεδομένα διαφόρων τύπων και κλασικού τύπου βίντεο, όλα αποθηκευμένα σε ψηφιακή μορφή, συμβάλλουν στο χτίσιμο των ιστοριών που τα πολυμέσα παρουσιάζουν. Είναι σαφές, λοιπόν, πως αυτές οι εφαρμογές που προϋπήρχαν στο χώρο των εκθέσεων άλλαξαν πολύ με την επέλαση των ψηφιακών τεχνολογιών και απέκτησαν ένα διαφορετικό χαρακτήρα που μπορεί να τις εντάξει στα όρια των νέων ερμηνευτικών εργαλείων στο χώρο των εκθέσεων. Το κόστος των πολυμεσικών

εφαρμογών, από την άλλη, ώθησε τα μουσεία σε έξυπνες λύσεις που μπορούσαν να επιτύχουν τη συνολικότητα της πολυμεσικής εμπειρίας μέσω της γειννίασης και του συνδυασμού των απαραίτητων συστατικών στοιχείων. Προβολές βίντεο, ακουστικές αναπαραγωγές και ψηφιακό κείμενο, λόγω χάρη, μπορούσαν να αποδώσουν μια ενδιαφέρουσα και πολυεπίπεδη εκδοχή του περιεχομένου, παρ' όλο που παρουσιάζονταν με τη βοήθεια διαφορετικών ηλεκτρονικών συσκευών. Εξέχουσα σημασία, όπως και στην περίπτωση των πολυμεσικών εφαρμογών, άλλωστε, έχει η τελική ένταξη στο εκθεσιακό περιβάλλον, παρά ο τρόπος που τα επιμέρους μέσα συμπλέκονται.

Υπ' αυτήν τη λογική, στο τελευταίο υποκεφάλαιο θα παρουσιαστούν οι εφαρμογές των νέων τεχνολογιών και ο τρόπος που συμβάλλουν στην ερμηνευτική στρατηγική του μουσείου. Συστήματα ακουστικής ξενάγησης και βίντεο θα αποτελέσουν το πρώτο επίπεδο για την καλύτερη κατανόηση της έννοιας και του περιεχομένου των πολυμεσικών εφαρμογών, αλλά επίσης θα δείξουν και τις ανανεωμένες ψηφιακές τους δυνατότητες. Τα πολυμέσα θα αναπτυχθούν, αφενός, σε ένα πρώτο μέρος όπου θα παρουσιαστούν όλα τα γενικά χαρακτηριστικά, οι δυνατότητές τους και ο τρόπος που λειτουργούν στο χώρο των εκθέσεων και, αφετέρου, υπό την οπτική των φορητών συστημάτων πολυμεσικής πληροφόρησης (PDA's). Τα PDA's αποτελούν μια ραγδαία εξελισσόμενη πραγματικότητα στο χώρο των μουσείων. Φαίνονται να εγκολπώνουν μια σειρά από εξαιρετικές ερμηνευτικές δυνατότητες που κυμαίνονται από την ποικιλία της πληροφόρησης και την έντονη οπτική εμπειρία μέχρι την προσωποποίηση της επίσκεψης ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις διαθέσεις του κοινού. Την κατακλείδα των μέσων θα

αποτελέσουν οι εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας, οι οποίες, παρά τη συνήθως αποκομμένη θέση τους σε σχέση με τον πυρήνα της έκθεσης, μπορούν να προσφέρουν μια έντονη διανοητική και συναισθηματική εμπειρία που συμβάλλει στη συνολικότερη προσέγγιση του περιεχομένου της έκθεσης.

Όλες οι παραπάνω περιπτώσεις νέων τεχνολογικών εφαρμογών θα επιδιωχθεί να παρουσιαστούν μέσα από τη μελέτη της θεωρητικής τους διάστασης, αλλά και μέσα από την παρουσίαση ενδεικτικών παραδειγμάτων χρήσης τους, με θετικές ή αρνητικές προεκτάσεις, στους χώρους των μουσείων. Οι μελέτες περιπτώσεων θα αντληθούν από τη σχετική βιβλιογραφία η οποία όχι μόνο συνοψίζει τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους, αλλά επίσης παρουσιάζει συχνά μελέτες αξιολόγησης της λειτουργικότητάς τους για το κοινό τού κατά περίπτωση μουσείου.

Στο τελευταίο κεφάλαιο θα προσπαθήσουμε να συνοψίσουμε τα σημαντικότερα ευρήματα των παραπάνω προσεγγίσεων, επιδιώκοντας μια συνολική αποτίμηση της λειτουργίας και της σημασίας των νέων τεχνολογιών στο χώρο των εκθέσεων. Πολλοί επαγγελματίες του μουσείου είναι επιφυλακτικοί ακόμη και σήμερα για τις ερμηνευτικές δυνατότητες των νέων τεχνολογιών και κυρίως για την ανατροπή που η παρουσία τους πιθανόν να προκαλεί στην ισορροπία μεταξύ αντικειμένων και επισκεπτών. Αντίθετα, άλλοι φαίνονται να υποστηρίζουν αβίαστα την ενσωμάτωση τεχνολογικών εφαρμογών δίνοντας μικρή σημασία στο περιεχόμενο ή στον αντίκτυπό τους στον πυρήνα της έκθεσης. Μια μετριοπαθής εκτίμηση των επιμέρους δεδομένων και περιπτώσεων δεν θα μας δώσει μια βέβαιη απάντηση σε όλες αυτές τις ανησυχίες, όμως μπορεί σίγουρα να μας κατευθύνει στην

κατηγοριοποίηση των βασικών αρχών που ορίζουν τις νέες τεχνολογίες ως ένα χρήσιμο ερμηνευτικό μέσο.

Κεφάλαιο 1: Εκθέσεις, ερμηνεία και ερμηνευτικά μέσα

1. Οι μουσειακές εκθέσεις στην πορεία του χρόνου

Η έννοια του «συλλέγειν» ενυπάρχει σε όλες τις πολιτισμικές εκδηλώσεις πολλά χρόνια πριν τη γέννηση του θεσμού του μουσείου και ουσιαστικά ταυτίζεται με τη λογική της συγκέντρωσης αντικειμένων με χρηστική, οικονομική ή συμβολική αξία. Η απόφαση της δημοσιοποίησης και παρουσίασης αυτών των «θησαυρών», σε ένα περιορισμένο ή εκτεταμένο κοινό, θα συμβεί πολύ αργότερα μέσα από μια σειρά διαδικασίες. Σε αυτό το υποκεφάλαιο στόχος μας θα είναι να καταδείξουμε την πορεία που ακολούθησαν αυτές οι διαδικασίες ξεκινώντας από μια περιορισμένη εύρους στόχευση, που αφορούσε στη μονόπλευρη αισθητικιστική προσέγγιση, για να οδηγηθούν τελικά στην παρουσίαση των αντικειμένων έτσι ώστε να προκαλέσουν στους επισκέπτες μια σειρά από εντυπώσεις, επιρροές και συναισθήματα. Ξεκινώντας, λοιπόν, από τις πρώτες, και ακόμη πρώιμες στην έκφρασή τους, διαθέσεις συσσώρευσης τεχνουργημάτων θα οδηγηθούμε σε παλαιότερες περιόδους της ανθρώπινης ιστορίας ή για την ακρίβεια της προϊστορίας¹.

Τα ταφικά έθιμα στον ευρύτερο χώρο της μεσογειακής λεκάνης περιλαμβάνουν ήδη από τους παλαιολιθικούς χρόνους την κτέριση των νεκρών με τα προσωπικά τους αντικείμενα και χρηστικά σκεύη, απαραίτητα στο μεταφυσικό τους ταξίδι (Lewis 1992:5). Παρ' όλο που αυτή η εθιμοτυπική-θρησκευτική πρακτική δεν συνδέεται απευθείας με την έννοια

¹ Το θέμα της ιστορίας του «συλλέγειν», σε εθνικό ή ευρύτερο επίπεδο, έχει απασχολήσει τους μελετητές είτε ως αποκλειστικό θέμα έρευνας είτε ως απαραίτητη εισαγωγή σε σχετική θεματολογία. Αναφέρουμε εντελώς ενδεικτικά ένα μέρος αυτής: Lewis (1992), Pearce (2002), Macdonald (1998), Γκαζή (1999), Οικονόμου (2003).

του «συλλέγειν», αποτελεί σαφώς μια νοητή αφετηρία της, καθώς περιέχει την πρώτη, απαραίτητη συνθήκη της, τη συσσώρευση υλικών αντικειμένων. Ξεφεύγοντας από τα στενά όρια των ταφικών πρακτικών αλλά και των δυσερμηνευτων τελετουργιών² της απώτερης προϊστορίας, η συνήθεια προς την αποθησαύριση αντικειμένων εδραιώθηκε, αφού βρήκε πρόσφορο έδαφος στη βελτίωση των συνθηκών διαβίωσης και στην ολοένα αυξανόμενη πολιτισμική δραστηριότητα εθνικών και κοινωνικών ομάδων. Είμαστε, βέβαια, πολύ μακριά από τη γέννηση του μουσείου με τη σύγχρονη έννοια του όρου και ο «αρχαϊκός πρόλογος» της συλλεκτικής δραστηριότητας, σύμφωνα με την Pearce (2002:134), θα διατηρηθεί ακόμη στο πέρασμα σημαντικών πολιτισμών.

Η ελληνιστική Αλεξάνδρεια για παράδειγμα έχει να επιδείξει την ίδρυση του μουσείου της ήδη από τον 3^ο αιώνα π.Χ. Ο χαρακτήρας του ιδρύματος αυτού ήταν μάλλον ισχυρά εκπαιδευτικός (Pearce 2002:138), ομοιάζοντας περισσότερο με πανεπιστήμιο όπου τα αντικείμενα αποτελούσαν καλόγουστο φόντο στις συζητήσεις φιλοσόφων και επιστημόνων (Lewis 1992:6). Αλλά και στη Ρώμη, που αποτέλεσε θαυμαστό κέντρο συγκέντρωσης εξαιρετων έργων τέχνης από όλο το μήκος και πλάτος της αχανούς αυτοκρατορίας και όπου το πάθος των συλλεκτών είχε φτάσει σε σημεία υπερβολής, οι στόχοι της συσσώρευσης ήταν κυρίως ιδιοτελείς και παρεμπιπτόντως αισθητικοί. Οι συλλογές στόλιζαν πολυτελείς επαύλεις για να εντυπωσιάσουν υψηλούς προσκεκλημένους και να δηλώσουν το οικονομικό, κοινωνικό και γενεαλογικό status του ιδιοκτήτη (Μπούνια 1999:42-44). Στις παραπάνω περιπτώσεις, λοιπόν, η έννοια της

² Βλ. για παράδειγμα την αναφορά της Pearce (2002:135) στους «λίθινους σωρούς και πελέκες από πυριτόλιθους», τις αινιγματικές συγκεντρώσεις ειδωλίων στη νεολιθική Ελλάδα (Μαραγκού 1996:148-150) και τόσες άλλες σκοτεινές περιπτώσεις συσσωρεύσεων αντικειμένων χωρίς προφανή ερμηνεία.

παρουσίασης των συλλογών συνδεόταν πρωτίστως με τη λειτουργία τους ως ιδανικού σκηνικού για να υποδηλωθούν συγκεκριμένες και επικρατούσες κατευθύνσεις της διανόησης, της αισθητικής και κοινωνικής τάξης, καθώς και της θέσης που κατείχε σε αυτές ο ιδιοκτήτης-συλλέκτης των αντικειμένων.

Μετά την τρυφηλότητα της ύστερης ελληνορωμαϊκής αρχαιότητας και την προτίμησή της για το κοσμικό, το φαίνεσθαι και την υλικότητα ακολούθησε η εσωτερικότητα του Μεσαίωνα. Η οικονομική, πολιτική και κοινωνική αστάθεια περιόριζε τη δυνατότητα ενασχόλησης με τα αντικείμενα, εκείνο όμως που ήταν κομβικής σημασίας προς αυτήν την εξέλιξη ήταν η εδραίωση του χριστιανισμού.³ Υπ' αυτές τις συνθήκες οι συλλογές περιορίστηκαν σε χώρους που φιλοξενούσαν εραστές της διανόησης και της αισθητικής παιδείας. Η σημαντική διαφορά με την προηγούμενη περίοδο που μας ενδιαφέρει στην παρούσα περίπτωση δεν ήταν, ωστόσο, ο χαρακτήρας που προσδιδόταν στα αντικείμενα και που παρέμεινε συμβολικός, αισθητικός αλλά και συχνά έντονα οικονομικός (Lewis 1992:7, Pomian 1994:167-8). Αντίθετα, αυτό που έχει σημασία είναι ο περιορισμός των συλλογών σε χώρους συγκεκριμένου θρησκευτικού χαρακτήρα, αλλά και, παράλληλα, η ένδυσή τους με ένα χριστιανικό αποκρυφιστικό φορτίο που μάλλον τις μετέτρεψε σε θέαμα οριοθετημένο στους πιστούς του κυρίαρχου δόγματος.

Τα πράγματα αλλάζουν αρκετά με τα νέα δεδομένα που φέρνουν οι κατευθύνσεις της ιταλικής Αναγέννησης και η έναρξη μιας πρώιμης μοντέρνας φάσης στη διαχρονική πορεία σχηματισμού του μουσείου. Οι ουμανιστικές διατυπώσεις, η θεμελίωση της ατομικότητας του καλλιτέχνη, η

³ Είναι εξαιρετικού ενδιαφέροντος η παρατήρηση της Pearce (2002:136-137) για τη σημασία που έπαιξε στην πορεία διαμόρφωσης της έννοιας του μουσείου και της πρακτικής των συλλογών η χριστιανική κοσμοθεωρία και πίστη. Υπογραμμίζεται ακόμη περισσότερο η περιπλοκότητα του μουσείου ως πολιτισμικού μορφώματος που επηρεάζεται από ένα πλήθος κοινωνικών παραγόντων.

εν σπέρματι αστική κυριαρχία, αλλά και οι νέες κατευθύνσεις της επιστήμης θα αλλάξουν την αντιμετώπιση του έργου τέχνης, των ιδιαίτερα δημοφιλών εκείνη την εποχή αξιοπερίεργων αντικείμενων (*curia*), αλλά και της διαχείρισης των συλλογών. Οι «θησαυροί» αντικειμένων φεύγουν πλέον από τα σκοτεινά ερμάρια της μεσαιωνικής θρησκευτικότητας και εισάγονται με νέο περιεχόμενο στα *studioli* των ανήσυχων διανοούμενων της Αναγέννησης, αλλά και στις πολυτελείς πριγκιπικές αίθουσες της ευρωπαϊκής ηπείρου.

Υπ' αυτές τις συνθήκες θα εξελιχθούν και θα λειτουργήσουν κάτω από δύο⁴ διαφορετικά σχήματα (Gundestrup 2002α), που πρόκειται να αποτελέσουν τους πρόδρομους μελλοντικών κατηγοριών μουσείου.⁵ Αφενός, θα διαμορφωθούν υπό τη σκέπη βασιλέων, αυτοκρατόρων και ανώτερων αριστοκρατών της εποχής οι οποίοι, επιθυμώντας να προβάλουν το υψηλό τους γούστο και την οικειότητα με το - πάντα στη μόδα - ελληνορωμαϊκό παρελθόν, επικεντρώνονται στη συγκέντρωση ζωγραφικών πινάκων, γλυπτών και αρχαιοτήτων. Ο στόχος τους επιτελείται και σε αυτήν την περίπτωση μέσω της παρουσίασης των συλλογών στο κοινό. Ένα κοινό που παραμένει, βέβαια, εκλεκτικά επιλεγμένο, απαρτιζόμενο κυρίως από μέλη της ανώτατης τάξης, τα οποία θα κατανοήσουν την αξία της συλλογής και συνακόλουθα θα μπορέσουν να επευφημήσουν τον ιδιοκτήτη της. Φυσικά, τα κριτήρια συλλογής και έκθεσης παραμένουν αισθητικά, και υπόγεια οικονομικά, καθώς κυρίως εξαρτώνται από τη διασημότητα των δημιουργών των έργων ή/και την παλαιότητα του αντικείμενου. Και σε τούτη την περίπτωση, λοιπόν, έχουμε να κάνουμε με μια καθαρά διακοσμητική

⁴ Αυτός ο διίσμος θα φανεί και στη χρήση διαφορετικής ορολογίας, δηλαδή *gallery* και *cabinet*, για τους χώρους που φιλοξενούν αυτές τις διαφορετικού τύπου συλλογές (Γκαζή 1999:70, Pearce 2002:138).

⁵ Από τις δύο κατηγοριοποιήσεις που θα αναπτυχθούν αμέσως παρακάτω θα γεννηθούν δύο μεγάλες κατηγορίες μουσείων, τα μουσεία τέχνης και τα μουσεία επιστημών.

λειτουργία των συλλεγόμενων αντικειμένων αλλά και της παρουσιάσής τους (Pearce 2002:139-140).

Μαζί με τις συλλογές τέχνης θα δημιουργηθούν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες συλλογές ενός άλλου χαρακτήρα και περιεχομένου. Πρωταγωνιστές αυτής της κατεύθυνσης είναι ερασιτέχνες, αλλά και περισσότερο ειδικοί, που γοητεύονται από τη δύναμη της φύσης, του παρελθόντος αλλά και των μυθικών διηγήσεων. Λειτουργώντας σε αυτήν τη βάση θα συλλέξουν αντικείμενα μιας μεγάλης ποικιλίας και ποιότητας, που πολύ ορθά εντάσσονται στα πλαίσια του όρου «αξιοπερίεργα», καθώς ο κοινός παρανομαστής τους δεν ήταν άλλος από κάποιου είδους ιδιαιτερότητα συνδεόμενη με την προέλευση, τη μορφή ή την παλαιότητά τους. Ως συνέχεια των συλλογών που ήδη είχαν αρχίσει να διαμορφώνονται στην αρχαία Ρώμη (Μπούνια 1999:42), τα *cabinets de curiosités* πρόκειται να παίξουν σημαντικό ρόλο στο διάστημα από την Αναγέννηση έως και τον ύστερο 18^ο αιώνα, καθώς θα αποτελέσουν απαραίτητο εργαλείο για τους πρώιμους επιστήμονες⁶ της εποχής. Οι αίθουσες που στεγάζουν τις συλλογές αυτές είναι για εκείνους χώρος περίσκεψης και μελέτης και μόνο με την απαραίτητη βοήθεια αυτών των αντικειμένων μπορούν να επιδοθούν στη διανοητική αναζήτηση των θεμελιωδών αρχών του σύμπαντος (Pearce 2002:147).

Η ίδια η άρθρωση των συλλογών επιδιωκόταν να ακολουθεί μια ανάλογη ιεράρχηση καθολικού χαρακτήρα, αν και για τους μετέπειτα μελετητές δείγματα τέτοιων *cabinets* δημιουργούν πολλές απορίες για τον

⁶ Είναι προφανές πως βρισκόμαστε πολύ μακριά από οποιαδήποτε έννοια επιστήμης με τη σημερινή διάσταση του όρου. Κύριο στοιχείο της εποχής είναι η παρατήρηση, η κυριαρχία της μορφολογίας των αντικειμένων και η προσπάθεια παγίωσης ενός συστήματος αρχών (Macdonald 1998:6-9). Είμαστε ήδη, ωστόσο, στο προοίμιο της λογικής της ταξινόμησης που θα διαμορφωθεί στο πλαίσιο του 18^{ου} αιώνα.

τρόπο με τον οποίο ομαδοποιούσαν το περιεχόμενό τους (Macdonald 1998:6-9). Με βάση απεικονίσεις της εποχής μπορούμε να εικάσουμε την εικόνα μιας τέτοιας τυπικής συλλογής και να κατανοήσουμε δύο σημαντικά στοιχεία για τον τρόπο παρουσίασής τους: πρώτον, ότι αυτός διαμορφωνόταν βάσει μιας απλής συγκριτικής λογικής (τεχνητά≠φυσικά αντικείμενα) και περαιτέρω μορφικών υποκατηγοριών και, δεύτερον, ότι οι συλλογές αυτές, εντασσόμενες σε έναν περιορισμένο συνήθως χώρο, ήταν για μία ακόμη φορά προσπελάσιμες μόνον από τους φιλομαθείς ιδιοκτήτες και τους προσκεκλημένους τους, με έναν άξονα περισσότερο διανοητικό τούτη τη φορά.

Αν και η πλειονότητα τόσο των πριγκιπικών συλλογών τέχνης⁷ όσο και των δωματίων αξιοπερίεργων αντικειμένων παρουσιάζονταν μόνο σε περιορισμένο φιλικό ή ευρύτερα αριστοκρατικό κύκλο, κατά το 16^ο και το 17^ο αιώνα εντοπίζονται οι πρώτες επισκέψιμες συλλογές που σε κάποιες δε περιπτώσεις εντάσσονται ακόμη και στους τουριστικούς οδηγούς των πόλεων όπου βρίσκονται (Lewis 1992:8). Είναι, βέβαια, ευνόητο πως και στην παραπάνω περίπτωση αυτοί οι χώροι θα ήταν προσπελάσιμοι μόνον σε πρόσωπα ανώτερης κοινωνικής θέσης, ακόμη και αν αυτά προέρχονταν από τους κόλπους της διαμορφούμενης ακόμη τότε αστικής τάξης. Η έννοια της έκθεσης, λοιπόν, παραμένει ακόμη αδιαμόρφωτη. Το στοιχείο της παρουσίασης προσωπικών συλλογών σε κάποιο, περιορισμένο κοινό δεν αποτελεί ένδειξη αποκρυστάλλωσης μιας επίσημης πρακτικής, αφού όλα τα υπόλοιπα, αρχιτεκτονικά, διαχειριστικά και ερμηνευτικά στοιχεία αποδεικνύουν την πρωιμότητα της φάσης.

⁷ Βλ. την περίπτωση της Royal Danish Kunstkammer για ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα διαμόρφωσης και λειτουργίας μιας πριγκιπικής συλλογής (Gundestrup 2002β).

Τα πράγματα θα γίνουν σαφέστερα και πιο ολοκληρωμένα σε ό,τι αφορά στην ουσία αλλά και στην πρακτική των εκθέσεων, με την έλευση των ανανεωτικών ρευμάτων που θα εκκολαφθούν υπό τις καινοτόμες επιστημονικές και φιλοσοφικές αναζητήσεις διαφωτιστών και εγκυκλοπαιδιστών. Στο πλαίσιο του 18^{ου} αιώνα εισαγόμαστε πλέον σε αυτό που η Pearce (2002:134) οριοθετεί ως κλασική μοντέρνα φάση στην ιστορία των μουσείων. Ένα πρώτο διακριτικό των μουσειακών ιδρυμάτων αυτής της φάσης είναι η έννοια της ταξινόμησης και της επιστημονικής κατηγοριοποίησης των αντικειμένων (Pearce 2002:146-7, Lewis 1992:9). Με κύρια αιτία τις εξαιρετικές προόδους των θετικών επιστημών και τις εμπειριστατωμένες μελέτες ποικίλων ερευνητών, το πλήθος των αρχαίων τεχνουργημάτων, αλλά και των φυσικών καταλοίπων (*naturalia*), άρχισαν να εξετάζονται, να καταγράφονται και να εκτίθενται στη βάση των νέων θεωριών για τη γραμμική πορεία των γεωλογικών μεταβολών, της εξέλιξης των ειδών και της πολιτισμικής ανέλιξης.⁸ Άλλωστε, αυτήν την επιδίωξη επιστημονικής ταξινόμησης και οργάνωσης των ζωγραφικών έργων, βασισμένη στις αρχές της - επίσης νεότευκτης - επιστήμης της ιστορίας της τέχνης, είχαν ήδη ακολουθήσει τα πρώτα μουσεία τέχνης, που είχαν αποκοπεί από τη βασιλική διαχείριση⁹ για να γίνουν προσπελάσιμα σε ένα μεγαλύτερης ποικιλίας κοινό (Pearce 2002:147).

Η γενικευμένη διάθεση για άνοιγμα των συλλογών σε ευρύτερα στρώματα είναι το δεύτερο σημαντικό στοιχείο που θα συναντήσουμε στην

⁸ Πολλές από τις νέες επιστημονικές διατυπώσεις γεννιούνται στον 18^ο αιώνα αλλά ωριμάζουν στο πλαίσιο του 19^{ου}. Από το τριμερές χρονολογικό σύστημα των Thomsen και Worsaae έως τη γεωλογική αρχή της χρονολογικής διαστρωμάτωσης και τη θεωρία του Δαρβίνου, όλα θα διατυπωθούν κατά τη διάρκεια του 19^{ου} (Pearce 2002:154), αλλάζοντας κατά πολύ το τοπίο της επιστήμης αλλά και των μουσείων.

⁹ Φυσικά τα παλαιότερα δεδομένα δεν θα αλλάξουν ούτε εύκολα ούτε και με τον ίδιο τρόπο σε όλες τις περιπτώσεις. Είναι χαρακτηριστική η περίπτωση του μουσείου Ερμιτάζ που περιγράφει ο Bazin (παρατίθεται στην Pearce 2002:148), το οποίο στα 1953 αποτελεί ακόμη συνέχεια του τσαρικού σαλονιού.

παρούσα χρονική περίοδο και θα δώσει μια διαφορετική ώθηση στην έννοια του μουσείου και της μουσειακής έκθεσης.¹⁰ Αυτές οι δύο κατακτήσεις, τα επιστημονικά ταξινομικά συστήματα μαζί με τη διάθεση για ένα νέο, «δημόσιο» μουσείο, απότοκο και των επιδιώξεων της ανερχόμενης αστικής τάξης, θα αλλάξουν αρκετά τον τρόπο της εκθεσιακής πρακτικής, τον τρόπο με τον οποίο τα αντικείμενα παρουσιάζονται στο κοινό. Ήδη από τα μέσα του 18^{ου} αιώνα συλλογές τέχνης, εξελισσόμενες σε κανονικά μουσειακά ιδρύματα, αποκτούν έναν χαρακτήρα περισσότερο προσπελάσιμο για τον επισκέπτη, καθώς τα ζωγραφικά έργα ταξινομούνται με βάση σχολές και καλλιτεχνικές περιόδους, συνοδεύονται από επεξηγηματικές λεζάντες, ενώ, παράλληλα, συγγράφονται οδηγοί απαραίτητοι για μία πιο ολοκληρωμένη και συνολική επίσκεψη (Pearce 2002:149-150).

Το μουσείο του Λούβρου, χαρακτηριστική περίπτωση ενός μουσείου προερχόμενου από τα σπλάχνα της αστικής επανάστασης, θα ανοίξει τις πύλες του στα 1793 (Οικονόμου 2002:38-40) και θα ακολουθήσει ένα ανάλογο σύστημα έκθεσης των θησαυρών του βάσει ιστορικο-αισθητικών κριτηρίων, αλλά και με χρήση των ήδη διαδεδομένων επεξηγηματικών λεζαντών και δωρεάν οδηγό-κατάλογο του μουσείου (Γκαζή 1999α:41). Αυτό το πρότυπο των λίαν επεξηγηματικών κειμένων για τη διευκόλυνση και καθοδήγηση του επισκέπτη θα παγιωθεί κατά τον 19^ο αιώνα και θα διαδοθεί σε όλους τους τύπους των μουσείων (Macdonald 1998:10-11), και στην

¹⁰ Είναι σαφές πως θα περάσει καιρός πριν να μπορούμε να μιλάμε ξεκάθαρα για εκθέσεις που απευθύνονται στην πλειονότητα ενός εθνικού πληθυσμού (Οικονόμου 2003:43-44). Ας μην ξεχνούμε πως ακόμη και σήμερα η έννοια της πνευματικής και ιδεολογικής πρόσβασης για αποκλεισμένους πληθυσμούς αποτελεί σημαντικό προβληματισμό για τους μουσειολόγους, βλ. ενδεικτικά Hooper-Greenhill (1994). Στην περιγραφόμενη ιστορική περίοδο, ωστόσο, ακόμη και αν τα υπάρχοντα μουσεία ήταν τελικά επισκέψιμα μόνον από την οικονομική και κοινωνική élite, είναι διακριτή η διαφοροποίηση με τους προγενέστερους χρόνους, όταν μιλούσαμε για κλειστού τύπου ιδιωτικές συλλογές.

πλειονότητα ανάλογων ιδρυμάτων που συγκροτούνται στις χώρες της Ευρώπης¹¹ καθώς και στις παλιές αποικίες των μεγάλων δυνάμεων.

Σε αυτή την έντονα μεταβατική περίοδο, εν μέσω ποικίλων πολιτικοκοινωνικών αναταραχών, εκτεταμένων πολεμικών συγκρούσεων μεταξύ κρατών αλλά και έντονων οικονομικών και ταξικών διαφοροποιήσεων, ο κόσμος των μουσείων επιδιώχθηκε να αποτελέσει χρήσιμο εργαλείο στα χέρια των κυρίαρχων τάξεων προς την παγίωση ενός συστήματος εθνικής προπαγάνδας (Γκαζή 1999β:51-52, Macdonald 2003:1-5) και κοινωνικής ισορροπίας (Οικονόμου 2002:42-46). Οι ταξινομημένες συλλογές τους, όμως, δεν υπηρετούσαν μόνον αυτόν το διδακτισμό εθνοκεντρικής φύσης που πολλές φορές μετέτρεψε τα μουσεία σε ένα δυναμικό μέσο εξουσίας για πολιτικά και επιστημονικά κέντρα. Σ' αυτά τα πρώτα χρόνια κύριος σκοπός και απαραίτητη προϋπόθεση μιας έκθεσης αποτέλεσε μια ξεκάθαρη ή περιρρέουσα εκπαιδευτική διάθεση¹² που θα μπορούσε να διαδώσει και να θεμελιώσει όλες εκείνες τις γνώσεις και τις κατακτήσεις που η επιστήμη είχε επιδιώξει και τελικά επιτύχει.

Είναι, όμως, κατακριτέα αυτή η κατεύθυνση των μουσείων προς εκθεσιακούς χώρους που μπορούν να προσφέρουν σε μια μεγάλη γκάμα ανθρώπων την ευκαιρία την μάθησης και της πνευματικής εξέλιξης; Παρ' όλο που το μοντέλο των εκθέσεων ως χώρων μάθησης παραμένει ισχυρό ακόμη και σήμερα, η διαφορά με τον 19^ο αιώνα είναι ιδιαίτερα έντονη. Ο τρόπος ανάπτυξης των εκθέσεων, ακόμη και προς το τέλος του αιώνα, παρέμεινε ουσιαστικά κλειστός για το μη εξειδικευμένο επισκέπτη και έκανε τα μουσεία

¹¹ Ειδικά για την περίπτωση της Ελλάδας βλ. Γκαζή (1999β:48-50).

¹² Γι' αυτόν τον έντονα εκπαιδευτικό χαρακτήρα του μουσείου κατά τον 19^ο αιώνα ή, για την ακρίβεια, την επίφαση ενός ιδρύματος που καλείται να διδάξει τις μάζες με μέσα ξένα προς αυτή, βλ. ενδεικτικά Hooper-Greenhill (2000:passim).

να ομοιάζουν με χαοτικές, δυσπρόσιτες βιβλιοθήκες (Forgan 1994, αναφέρεται στο Macdonald 1998:13) προοριζόμενες για ένα κοινό με εξαιρετικά περιορισμένο μορφωτικό επίπεδο. Ωστόσο, σε όλη αυτή την πορεία της διαμόρφωσης των μουσείων χωρίς το συνυπολογισμό του ευρύτερου κοινού κάποιες ανανεωτικές φωνές θα προσπαθήσουν να αναπροσαρμόσουν τα δεδομένα. Μία από αυτές θα εντοπιστεί ήδη στο τελευταίο τέταρτο του 19^{ου} αιώνα σε μια χώρα που βρισκόταν μάλλον στην περιφέρεια των εξελίξεων αυτήν την περίοδο, τη Σουηδία. Εκεί ο Artur Hazelius, επηρεασμένος από τις διαβρωτικές συνέπειες της αλματώδους εκβιομηχάνισης, θα ιδρύσει έξω από τη Στοκχόλμη ένα υπαίθριο μουσείο με λαογραφικό πυρήνα¹³ που θα επιδιώξει να διατηρήσει στο διηνεκές τον υλικό βίο και τις προφορικές παραδόσεις της Σουηδίας (Οικονόμου 2002:46).

Η εξέλιξη της εκθεσιακής λογικής στις αρχές της νέας εκατονταετίας θα δείξει προς στιγμή την υιοθέτηση νέων κατευθύνσεων. Στο Βρετανικό Μουσείο εγκαινιάζεται στα 1908 έκθεση με θέμα την ελληνική και ρωμαϊκή καθημερινή ζωή η οποία θα αναπτυχθεί «... με μια μέθοδο που να επεξηγεί το σκοπό για τον οποίο προορίζονταν [οι αρχαιότητες] κι όχι για να παρουσιάσει την καλλιτεχνική τους ποιότητα και τη θέση τους στην εξέλιξη της χειροτεχνίας ή του σχεδιασμού» (Jenkins 1986, παρατίθεται στην Pearce 2002:164). Αυτή η ριζοσπαστική, μουσειολογικά αλλά και επιστημονικά, άποψη θα ενισχυθεί από ανάλογες διατυπώσεις που αφορούσαν, για παράδειγμα, την επισήμανση της ιδιαίτερης χρησιμότητας και αποτελεσματικότητας εκπαιδευμένων οδηγών-ερμηνευτών προς μια

¹³ Το συγκεκριμένο μουσείο δεν έδωσε μόνο μια νέα ενδιαφέρουσα, αντισυμβατική οπτική παρουσίασης εθνογραφικών συλλογών αλλά επιπλέον αποτέλεσε πρόδρομο της μετέπειτα εμφάνισης των οικομουσείων που θα ενδυθούν με ένα πολύ σημαντικό θεωρητικό υπόβαθρο κατά τη δεκαετία του 1960 και θα δώσουν νέα οπτική στην εξέλιξη της μουσειακής σκέψης.

συνολικότερη εμπειρία των επισκεπτών (Bennett 1998:33). Έχουμε, λοιπόν, μια μεταστροφή του ενδιαφέροντος προς τον επισκέπτη καθώς και προς την ανανέωση των νοημάτων που τα αντικείμενα μπορούν να μεταδώσουν, πέρα από το καθιερωμένο αισθητικό και αυστηρά επιστημονικό τους περιεχόμενο.

Είναι, όμως, αυτές οι αναζητήσεις και εξελίξεις της εκθεσιακής λογικής μια κατεύθυνση που θα κυριαρχήσει στη μουσειακή πρακτική κατά τον 20^ο αιώνα; Φαίνεται ότι, παρά τις σποραδικές καινοτόμες διατυπώσεις, ο μονοδιάστατα διδακτικός χαρακτήρας των εκθέσεων δεν θα εγκαταλειφθεί πολύ γρήγορα. Πολλά μουσεία στην Ελλάδα¹⁴ και στον κόσμο (Hooper-Greenhill 2000:47, Teslow 1998) θα συνεχίσουν να παρουσιάζουν εκθέσεις με καθαρά αισθητικό-οπτικό περιεχόμενο, που εμμένουν στη υπογράμμιση του αντικειμένου και στη δημιουργία αφηγήσεων με επίκεντρο κυρίαρχα εθνικά ή ιδεολογικά οικοδομήματα. Στη δεκαετία του '60, ωστόσο, οι νέες κατευθύνσεις της διανόησης θα εισχωρήσουν και στο χώρο των μουσείων και θα δημιουργήσουν μια μεταμοντέρνα εκδοχή του υπαίθριου μουσείου του Hazelius.

Το οικομουσείο θα γεννηθεί ως πραγματικότητα στη γαλλική επαρχία υπό το θεωρητικό υπόβαθρο που θα χτίσει ο Georges-Henri Rivière (Οικονόμου 2002:47-49, Καραβασίλη και Μικελάκης 2001:64-66). Αυτό που μας ενδιαφέρει στο συγκεκριμένο τύπου μουσείου αλλά και στο κίνημα της νέας μουσειολογίας,¹⁵ που περιέβαλλε ανάλογες κατευθύνσεις και συνέχισε να δραστηριοποιείται και κατά τις επόμενες δεκαετίες, είναι η σημασία που έδωσε στη σχέση μεταξύ μουσείου και κοινωνίας και στην ενεργοποίηση

¹⁴ Υπάρχει αρκετή βιβλιογραφία που δείχνει πόσο συντηρητική παρέμεινε η ελληνική εκθεσιακή πραγματικότητα στον 20^ο αιώνα και μέχρι σήμερα. Ενδεικτικά αναφέρονται Μούλιου (1999), Βούρη (2002), Χατζηνικολάου (2003).

¹⁵ Για το κίνημα της νέας μουσειολογίας με περιπτώσεις οικομουσείων απ' όλον τον κόσμο βλ. τη διατριβή της Hauenschield (χ.χ.).

ειδικών επιστημόνων αλλά και κοινωνικών παραγόντων προς την αναζωογόνηση αυτή της συνεπαγωγής. Για μία ακόμη φορά τονίζεται η σημασία του ατόμου, του επισκέπτη του μουσείου για τη διαμόρφωση της μουσειακής πρακτικής, αλλά επίσης για πρώτη φορά επισημαίνεται η ανάγκη για συμμετοχή του στην διαμόρφωσή της.

Έχουμε εισαχθεί, λοιπόν, στην πλέον πρόσφατη φάση της μουσειακής πραγματικότητας, εκείνη που ορίζεται ως μεταμοντέρνα (Pearce 2002:134, Νάκου 2001:137-145) και φαίνεται πως περικλείει όλη εκείνη την ποικιλία και πολυσημία που διακρίνει και τον όρο. Είναι βέβαιο πως πολλά από τα χαρακτηριστικά των μουσειακών εκθέσεων του παρελθόντος, καθώς και οι αντιλήψεις, κάτω από τις οποίες παγιώθηκαν, εξακολουθούν να υφίστανται ακόμη και σήμερα¹⁶ και πιθανότατα να κυριαρχούν στο μεγαλύτερο τμήμα των μουσείων ανά τον κόσμο. Ωστόσο, πολλά παραδείγματα δείχνουν μια ιδιαίτερη κινητικότητα προς μια ανανέωση του περιεχομένου και της πρακτικής των εκθέσεων. Ένα πρώτο χαρακτηριστικό όλων αυτών είναι η πολυφωνία, η διατύπωση διαφορετικών οπτικών του ίδιου πράγματος, της ανάγκης, δηλαδή, για ένα καλύτερο μουσείο.

Εξέχουσα θέση σε αυτές τις αναζητήσεις, ωστόσο, κατέχει το κοινό, ο επισκέπτης της έκθεσης (Hooper-Greenhill 1994) για τον οποίο το μουσείο ανοίγει τις πύλες του και τον οποίο θέλει να κερδίσει προσφέροντάς του μια μεγάλη γκάμα δραστηριοτήτων και διανοητικών, συναισθηματικών και αισθητικών εμπειριών. Το μουσείο φαίνεται να προσπαθεί να αποτινάξει τη φήμη του ως χώρου προορισμένου για συγκεκριμένο, εκλεπτυσμένο κοινό και επιδιώκει την επικοινωνία με το σύνολο του κοινωνικού περιβάλλοντος.

¹⁶ Η Hooper-Greenhill (2000:136-7) αναφέρει ενδεικτικά ένα παράδειγμα από το Εθνικό Μουσείο της Ιρλανδίας για να καταδείξει μοντερνιστικές επιβιώσεις σε σύγχρονα μουσεία. Ανάλογες διαπιστώσεις μπορούν να γίνουν για την πλειονότητα της ελληνικής μουσειακής πραγματικότητας.

Κατ' αναλογία οι εκθέσεις κατευθύνονται προς την επιδίωξη μιας συνολικής, διαδραστικής εμπειρίας (Falk και Dierking 1992:1-7) και μια απαραίτητη προϋπόθεση για αυτό είναι οι πολυεπίπεδες ερμηνευτικές προσεγγίσεις των μουσειακών αντικειμένων (Pearce 2002:368-375, Μούλιου και Μπούνια 1999, Οικονόμου 1999). Τέτοιες προσεγγίσεις μπορούν να δημιουργήσουν αποτελεσματικούς πυρήνες μάθησης με βάση σύγχρονες εκπαιδευτικές θεωρίες (Γκαζή 2002:26-37), αλλά και μια ποικιλία αναγνώσεων με τη βοήθεια ποικίλων μέσων ερμηνείας (Merimann 1999), πέρα από τις μονοδιάστατες, επιστημονικές ταξινομήσεις που κυριάρχησαν κατά τη μοντέρνα φάση των μουσείων.

Στον 21^ο αιώνα οι εκθέσεις και τα μουσεία συνολικά επικεντρώνονται σε μια ποικιλία προβληματισμών που αφορούν την ταυτότητά¹⁷ τους, τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να προσεγγίσουν το κοινό, τη μελλοντική τους εξέλιξη και πολλές άλλες προοπτικές¹⁸ της σύνθετης πραγματικότητάς τους (Hooper-Greenhill 1999, Γκαζή 2004, Silverman και O'Neil 2004). Αυτές οι θεωρητικές αναζητήσεις είναι σίγουρο πως μπορούν να αποτελέσουν τη βάση για μια αποτελεσματικότερη έκθεση με μόνη απαραίτητη προϋπόθεση μια απλή παραδοχή που κάνει ο Hugues de Varine στα 1976 (παρατίθεται στη Hauenschild χ.χ.) για την έννοια του μουσείου στο πλαίσιο του κινήματος της νέας μουσειολογίας: «At the center of this idea of a museum lie not things, but people». Η συνειδητοποίηση της αναπόφευκτης πραγματικότητας πως οι μουσειακές εκθέσεις δημιουργούνται και προορίζονται για τους επισκέπτες τους μπορεί να ανανεώσει και να κατευθύνει δημιουργικά τον

¹⁷ Βλ. τους διαφορετικούς ορισμούς του μουσείου έτσι όπως έχουν διατυπωθεί από το ICOM και τις διάφορες ενώσεις μουσείων τα τελευταία χρόνια (Boylan και City University 2002, Οικονόμου 2000:15-23) που δείχνουν ακριβώς πόσο νέο, και ακόμη μετασχηματιζόμενο, είναι το φαινόμενο του μουσείου.

¹⁸ Βλ., για παράδειγμα, το συλλογισμό του Peter Vergo (1999), που διατυπώνει μια διαφορετική άποψη για το χειρισμό του εκθεσιακού χώρου.

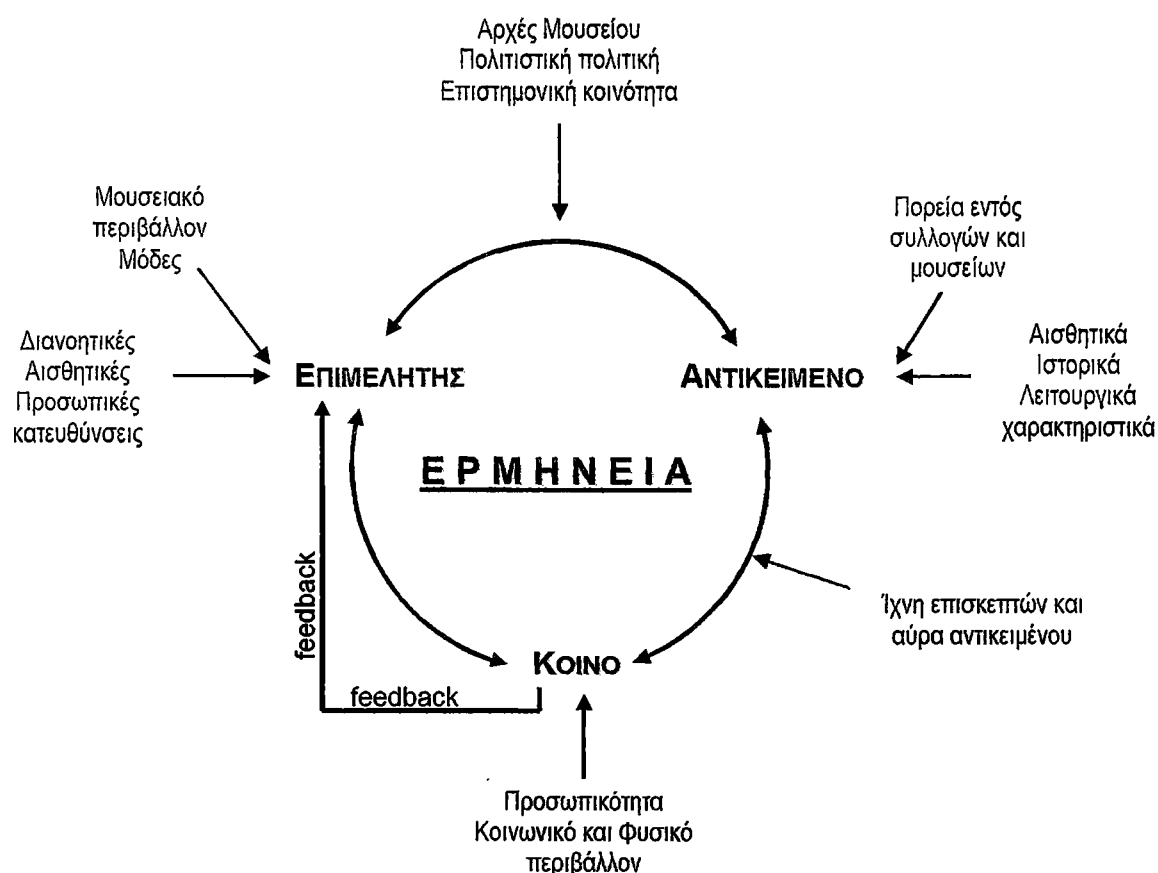
τρόπο με τον οποίο τα μουσεία αντιμετωπίζουν το περιεχόμενο των εκθέσεών τους και συνακόλουθα τους κοινωνούς αυτών, το σύνολο του κοινού, δηλαδή.

II. Η έννοια της ερμηνείας

Η επιδίωξη ερμηνευτικής προσέγγισης των μουσειακών και ειδικά των εκθεσιακών αντικειμένων είναι μια διαδικασία που μπορεί να ανιχνευθεί σε αναζητήσεις εντοπιζόμενες γενικά στους δύο προηγούμενους αιώνες και με ιδιαίτερη ένταση στο δεύτερο μισό του 20^{ου} (βλ. προηγούμενο υποκεφάλαιο). Τις τελευταίες δεκαετίες, ωστόσο, η σημασία της ερμηνείας των αντικειμένων εντός του μουσειακού χώρου υπογραμμίζεται έντονα (Museum Practice, Issue 5, 1997:36), με αποτέλεσμα αυτή η πολύπλοκη διαδικασία διαμεσολάβησης να κατέχει κυρίαρχη θέση στις εκθεσιακές κατευθύνσεις αλλά και να επισύρει πολλές συζητήσεις για το περιεχόμενο και τον αντίκτυπό της (Gangevere 1997). Αν, λοιπόν, προσπαθήσουμε να οριοθετήσουμε την έννοια της ερμηνείας, θα διαπιστώσουμε αμέσως πόσο πολυσύνθετη είναι. Τούτο θα φανεί ακόμη καθαρότερα αν ανατρέξουμε σε κάποιους από τους ορισμούς που έχουν διατυπωθεί κατά καιρούς.

Όπως αναφέρεται σε φυλλάδιο της Ένωσης για την Ερμηνεία της Βρετανικής Πολιτιστικής Κληρονομιάς (SIBH) του 1998 (παρατίθεται στη Hooper-Greenhill 1999:2) «Ερμηνεία είναι η διαδικασία μετάδοσης της σημασίας ενός τόπου ή ενός αντικειμένου στο ευρύ κοινό, έτσι ώστε να κατανοήσει καλύτερα την πολιτιστική του κληρονομιά και το περιβάλλον». Σύμφωνα με έναν άλλον ορισμό, που τοποθετεί στο κέντρο του την έννοια του μουσείου, ερμηνεία «είναι η διαδικασία της πραγμάτευσης των εκθέσεων και των σχετιζόμενων με αυτές πληροφοριών με τέτοιο τρόπο ώστε να μεταδίδουν μηνύματα για τα αντικείμενα, καθώς και τα νοήματα που το μουσείο επιθυμεί να αποδώσει σε αυτά» (Museum Practice, Issue 5,

1997:36). Παρ' όλο που υπάρχουν πολλές ακόμη διατυπώσεις που προσπαθούν να ορίσουν την έννοια της μουσειακής ερμηνείας,¹⁹ αυτό που με βεβαιότητα διαφαίνεται είναι πως έχουμε να κάνουμε με μια διαδικασία στην οποία εμπλέκονται πολλοί παράγοντες, αφενός, καθώς και πολύπλοκες διασυνδέσεις μεταξύ αυτών, αφετέρου. Εάν δε προσπαθήσουμε να εντάξουμε όλους αυτούς τους παράγοντες σε ένα περιεκτικό σχήμα το αποτέλεσμα θα μπορούσε να λάβει την παρακάτω μορφή.



Σχήμα 1. Ερμηνεία και συστατικά στοιχεία της

Πώς όμως αναλύονται όλα αυτά τα στοιχεία και με ποιόν τρόπο τελικά συμβάλλουν στη διαμόρφωση της έννοιας της ερμηνείας; Το πρώτο στοιχείο που αναδύεται άμεσα είναι εκείνο της επικοινωνίας. Κάθε επαφή μεταξύ δύο

¹⁹ Βλ., λόγω χάρη, την πληθώρα ορισμών στο Διαδίκτυο από ενώσεις ή ιδιωτικές εταιρείες, όπως αυτή του Venetka (χ.χ.), αλλά και σποραδικές αναφορές στον πολυεπίπεδο χαρακτήρα της έννοιας σε γενικότερα εγχειρίδια και άρθρα (Edson και Dean 1996:171-172, Hooper-Greenhill 1999:2 και 2000, Οικονόμου 2003:59-64).

ή περισσότερων πλευρών, ανεξάρτητα από τους στόχους και τις επιθυμίες τους, προϋποθέτει κάποιου τύπου επικοινωνία. Μαζί με την επικοινωνία, ή καλύτερα πριν από αυτήν, έρχονται οι αυτουργοί αυτής της πολύπλευρης επαφής, τα πρόσωπα, οι οργανισμοί ή τα ιδρύματα που επιθυμούν και επιδιώκουν να επικοινωνήσουν. Να μεταδώσουν, δηλαδή, μηνύματα, πληροφορίες, ιδέες αλλά και μόδες ή αισθητικές επιταγές ενώ, παράλληλα, από την αντίπερα όχθη άλλα υποκείμενα αναμένουν αυτά τα δεδομένα για να τα επεξεργαστούν, να τα υιοθετήσουν, να κοινωνήσουν άλλα ή ακόμη και να μείνουν αδιάφορα προς αυτά. Αν και όλη αυτή η διαδικασία είναι πολύ πιο σύνθετη από το προαναφερθέν δίπολο εκείνο που έχει εδώ σημασία είναι η διαπίστωση πως η επικοινωνία πραγματοποιείται από κάποια πρόσωπα, φυσικά, θεσμικά ή άλλα, που επηρεάζουν με άμεσο τρόπο τη διαδικασία και αποτελούν το δεύτερο θεμελιακό κομμάτι της ερμηνείας. Το τρίτο σημαντικό στοιχείο στην ερμηνευτική ακολουθία είναι φυσικά το μουσειακό αντικείμενο, καθώς είναι εκείνο που επιδιώκεται να προσεγγισθεί, να αναλυθεί και τελικά να μεθερμηνευθεί στο ευρύ ή εξειδικευμένο κοινό. Είναι, όμως, τα εκθέματα ενός μουσείου κενά νοήματος ή δυναμικής, έτσι ώστε να αποτελούν έναν αδιάφορο κρίκο στην πορεία της ερμηνευτικής διαδικασίας; Αν επιδιώξουμε να διερευνήσουμε το φορτίο, αισθητικό, ιστορικό, ανθρωπολογικό, κοινωνιολογικό, των μουσειακών αντικειμένων, θα διαπιστώσουμε σίγουρα το αντίθετο.

Ήδη από το 19^ο αιώνα και μέσα από τις αναζητήσεις εθνογράφων και αρχαιολόγων φάνηκε η κατεύθυνση προς την αποδόμηση της αξίας του αντικειμένου ως μονοεπίπεδης οπτικής απόλαυσης. Κατ' αυτόν τον τρόπο, το ενδιαφέρον των μελετητών άρχισε να επικεντρώνεται στο περιβάλλον

δημιουργίας ή εύρεσης των αντικειμένων (context) αλλά και στη δημιουργία ταξινομικών σχημάτων και κατηγοριοποιήσεων²⁰ που μπορούσαν να δώσουν μια βασική αφετηρία για την κατανόησή τους. Γρήγορα η μελέτη του αντικειμένου έλαβε μια νέα διάσταση, υποκαθιστώντας τα ταξινομικά συστήματα με προσεγγίσεις ενός ανθρωπολογικού χαρακτήρα που υπογράμμιζαν τη σημασία των κοινωνικών σχέσεων και επιρροών. Η σημαντική επιρροή της ρευστότητας και της ποικιλίας της ανθρώπινης σκέψης και πράξης πάνω στα αντικείμενα αναγνωρίστηκε και προώθησε τη μελέτη του υλικού πολιτισμού που επιδίωξε με μεγαλύτερη επιστημοσύνη να προσεγγίσει το βαθύτερο νόημα των υλικών πραγμάτων. Διατυπώθηκαν υπ' αυτήν την έννοια μια σειρά από διαφορετικές αναγνώσεις του αντικειμένου που, ενώ στην πορεία του 20^{ου} αιώνα ενσωματώθηκαν με αυστηρότητα σε συγκεκριμένα διανοητικά συστήματα²¹ –φονξιοναλισμός, στρουκτουραλισμός, ερμηνευτική θεωρία κ.ά.–, σήμερα πλέον συμβάλλουν από κοινού σε μια περισσότερο ολιστική αντιμετώπιση της πολυπλοκότητάς του.

Τα τέχνηρα, αλλά σε κάποιες περιπτώσεις και τα φυσικά κατάλοιπα από τη στιγμή της εισόδου τους σε κάποιου είδους συλλογή, έχουν σχεδόν πάντα μια δαιδαλώδη πορεία που δεν σταματά ακόμη και όταν εντάσσονται σε χώρους που φαντάζουν ουδέτεροι ή ανενεργοί, όπως είναι, λ.χ., οι αποθήκες ενός μουσείου. Η ζωή τους ξεκινά από τη στιγμή της δημιουργίας τους, από εκείνες τις πρώτες, και σπάνια τυχαίες, επιλογές του δημιουργού τους σε ό,τι αφορά τη φόρμα, το χρώμα ή τις διαστάσεις τους. Η αισθητική,

²⁰ Βλ. τον κοινό παρανομαστή στις θεωρίες των Δανών Thomsen και Worsaae και των Βρετανών Lyell, Darwin και Pitt Rivers (Pearce 2002:128-129,154). Όλες διακατέχονταν από μια έντονη διάθεση συστηματοποίησης και καθαρής άρθρωσης της σκέψης που ήλπιζαν να τους οδηγήσει με μεγαλύτερη αντικειμενικότητα στη βαθύτερη αλήθεια των πραγμάτων, πέρα από τις προκαταλήψεις και τις συμβάσεις της εποχής.

²¹ Βλ. Pearce (1994:1-154) για άρθρα που αποτελούν χρήσιμους οδηγούς στις σύνθετες διατυπώσεις αυτών των φιλοσοφικών θεωριών.

μορφική τους υπόσταση μπορεί να εκφράσει πολλά για το νόημα που έφεραν ή επιδιωκόταν να φέρουν στην αφετηρία της διαδρομής τους, αποτελώντας σύμβολα, καθρέπτες ιδεών, εθίμων και αντιλήψεων. Ο τρόπος που θα χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο του πρώτου πολιτιστικού σχηματισμού που τα δημιούργησε έχει ισχυρή θέση στην ιστορία τους, καθώς η χρηστικότητα του αντικειμένου πάντοτε μπορεί να εκφράσει στοιχεία τόσο για το ίδιο όσο και για το περιβάλλον του, παράλληλα με την περιγραφή των αναπτυσσόμενων συνδέσεων μεταξύ αυτών.

Σταματούν, όμως, εκείνα που μπορούμε να αναγνώσουμε σε ένα αντικείμενο σε αυτήν την πρώτη περίοδο της ζωής του; Στις περιπτώσεις των αρχαιολογικών αντικειμένων μπορούν να τεθούν εν υπνώσει και να επανενεργοποιηθούν με την ανασκαφική διαδικασία. Σε πολλές άλλες, όμως, το αντικείμενο συνεχίζει να ζει, να αποτελεί κομμάτι της ιστορίας συγκεκριμένων ανθρώπων, γεγονότων και πολιτισμών και, παράλληλα, να υπαίρει τη συνέχεια της δικής του ιστορίας. Στο πλαίσιο όλων αυτών πολλές φορές αλλάζει χρήση, αξία, φέρει διαφορετικούς συμβολισμούς και αντανακλά νέα συναισθηματικά φορτία που πηγάζουν από το νέο περιβάλλον του. Αλλάζει ακόμη και μορφικά όχι μόνο λόγω του αδηφάγου χρόνου, αλλά κάποτε λόγω ηθελημένων παρεμβάσεων με αφετηρία ποικίλες αιτίες κάθε φορά. Συνοψίζοντας, αυτό που πρέπει να υπογραμμίσουμε στην παρούσα φάση είναι πως κάθε αντικείμενο φέρει μια πλειάδα διακριτικών στοιχείων, ένα σύνολο νοημάτων που βρίσκουν την πηγή τους στην ατομική «ιστορία» του. Κάθε κομμάτι της υλικής, μορφικής, χρηστικής, συμβολικής, σημειολογικής, πολιτισμικής του ταυτότητας (Γκαζή 2002:22) μπορεί υπ' αυτήν την έννοια να διαμορφώσει έναν πλήρη εκθεσιακό ερμηνευτικό άξονα.

Τα αντικείμενα αποτελούν θησαυρούς νοημάτων και καλούν για διαφορετικές ερμηνείες. Ποιοι όμως επιλέγουν τις ερμηνευτικές προσεγγίσεις των εκθεσιακών αντικειμένων;

Είδαμε πιο πάνω πως εκείνοι που είναι υπεύθυνοι για τη διαμόρφωση των μηνυμάτων που αφορούν στο περιεχόμενο μιας μουσειακής έκθεσης, άρα και σε κάθε αντικείμενο ξεχωριστά, είναι το μουσείο και συγκεκριμένα οι επιμελητές των εκθέσεων. Φαίνεται, ωστόσο, πως σε αυτήν τη διαδικασία ερμηνείας των εκθεσιακών αντικειμένων τα πράγματα δεν είναι αυστηρά προσωποπαγή αλλά ούτε και τόσο απλά. Αφενός πρέπει να αντιμετωπίσουμε κατ' αρχήν τους επαγγελματίες των μουσείων ως προσωπικότητες που έχουν συγκεκριμένες ιδεολογικές κατευθύνσεις, φέρουν ιδιαίτερες αισθητικές προτιμήσεις και έχουν μία σχετικά διαμορφωμένη επιστημονική άποψη. Αυτό συνεπάγεται φυσικά κάτι προφανές, που ωστόσο, πολύ συχνά, διαφεύγει των συλλογισμών μας. Δεν υπάρχει μία και μοναδική, αντικειμενική προσέγγιση στο σχηματισμό μιας έκθεσης και ένα μεγάλο κομμάτι αυτής της υποκειμενικότητας διαμορφώνεται εξ αρχής από τις διαφορετικές επιλογές των επαγγελματιών των μουσείων (Hooper-Greenhill 2000).

Αυτές οι επιλογές έχουν φυσικά ως αφετηρία τους ένα πρόσωπο ή συνηθέστερα μια ομάδα. Είναι ευνόητο πως κάθε επαγγελματίας, άσχετα με την επιστημονική του δεινότητα²², φέρει ένα προσωπικό, συναισθηματικό, αισθητικό, διανοητικό παρελθόν, ενώ, παράλληλα, δέχεται μια τεράστια γκάμα ερεθισμάτων από το περιβάλλον, δηλαδή τους συναδέλφους του εντός

²² Είναι προφανώς λανθασμένη η προσπάθεια διασύνδεσης της επιστημονικής εγκυρότητας ενός επιμελητή με τις ερμηνευτικές του επιλογές σε μια έκθεση. Η γνώση των αντικειμένων μέσα στο πεδίο στο οποίο εντάσσονται δεν αποκλείει διόλου την προσέγγισή τους υπό μια διαφορετική οπτική, ακόμη και αν αυτή αναίρει την απαίτηση για ανενόχλητη θέαση μοναδικών αριστουργημάτων.

του μουσείου, την επιστημονική κοινότητα στην οποία ανήκει, το ίδρυμα-οργανισμό για το οποίο εργάζεται, την πολιτιστική πολιτική της χώρας του, τη μόδα και τις προτιμήσεις του κοινού και τόσα άλλα. Με λίγα λόγια οι επιλογές του στη διαμόρφωση μιας έκθεσης αντανακλούν μια πληθώρα από μνήμες, προτιμήσεις, απόψεις, επιδιώξεις και περιορισμούς (Οικονόμου 2003:62, Beard και Henderson 1994). Μπορούμε να δούμε, λοιπόν, μέσα σε αυτήν την πολυεπίπεδη διανοητική διεργασία προς το σχηματισμό μιας έκθεσης έναν πρώτο ερμηνευτικό άξονα. Τα αντικείμενα δεν επιλέγονται τυχαία, αλλά εμπλέκονται άμεσα σε ένα πυκνό δίκτυο συνδέσεων που υπάρχουν ακριβώς για να υποστηρίξουν τον κεντρικό άξονα της έκθεσης και, συνακόλουθα, επηρεάζουν θεμελιακά την ερμηνεία καθενός αντικειμένου ξεχωριστά. Θα μπορούσαμε να πάμε πολύ πιο πίσω σε αυτήν τη μακρά ακολουθία επιρροής μεταξύ προσώπων και ερμηνείας αν απλώς ανατρέχαμε στις επιδιώξεις και διαθέσεις των συλλεκτών από τους οποίους κατά περίπτωση σχηματίστηκαν οι μουσειακές συλλογές. Σε αυτούς πολλές φορές ανευρίσκεται ο πυρήνας του χαρακτήρα που φέρει ένα μουσείο, αφού το καθόρισαν ανεπανόρθωτα με τις επιλογές τους.

Ο επιμελητής επηρεάζεται, λοιπόν, και από το ύφος και το περιεχόμενο του μουσείου στο οποίο εργάζεται, αφού οι ερμηνευτικές του επιδιώξεις θα καθορισθούν σαφώς από το υλικό που υπάρχει στις αποθήκες του μουσείου. Επιπλέον, αναγκαστική είναι η προσαρμογή στις επιδιώξεις και στους στόχους που έχει θέσει το ίδιο το μουσείο για το μέλλον του, καθώς και οι διαθέσεις ή κατευθύνσεις ανώτερων στελεχών ή συμβουλίων. Η αλληλεπίδραση μεταξύ συνεργατών και κύριου επιμελητή ή της ομάδας σχεδιασμού συνολικά είναι αυτονόητη (Museum Practice, Issue 5, 1997:38,

40-41). Είδαμε επίσης ότι στη διαμόρφωση των ερμηνευτικών του επιλογών ο επαγγελματίας του μουσείου επηρεάζεται ισχυρά, αν και κυρίως ασυνείδητα, από την προσωπικότητά του. Δεν πρέπει να παραλείψουμε τη σιωπηλή επιρροή²³ του κοινού, εξειδικευμένου ή μη, μέσα από παραμέτρους όπως η μόδα, η ποπ κουλτούρα ή οι εφήμερες προτιμήσεις που αναπτύσσονται εντός επιστημονικών κοινοτήτων.²⁴ Είναι, τέλος, προφανές πως η αφετηρία των ερμηνευτικών αξόνων μιας έκθεσης και συνεπώς και των αντικειμένων της βρίσκει τις ρίζες της ήδη στις πρώτες αποφάσεις-επιλογές για τη συμπερίληψη κάποιων και όχι άλλων αντικειμένων. Τα αντικείμενα δημιουργούν από πολύ νωρίς ερμηνευτικές συνδέσεις και ενότητες που δύσκολα μπορούν να αγνοηθούν στη συνέχεια.

Ας περάσουμε όμως στο τελευταίο κομμάτι αυτής της πολύπλοκης διαδικασίας της ερμηνείας, που δεν είναι άλλο από τους επισκέπτες. Για πολλά χρόνια, σε αρκετές περιπτώσεις ακόμη και σήμερα, η αίσθηση ήταν πως το κοινό, υπό οποιεσδήποτε συνθήκες, είναι έτοιμο, πρόθυμο και ικανό να κατανοήσει και να απορροφήσει περίπλοκα μηνύματα που μπορεί να περικλείονταν σε επιστημονικά εξειδικευμένες εκθέσεις ή να κοινωνήσει την «υψηλή αισθητική» που αναντίρρητα έφεραν αριστουργήματα της τέχνης, ακόμη και αν αυτά υιοθετούσαν αφηρημένα ή εννοιολογικά εκφραστικά μέσα.²⁵ Με το πέρασμα στη μεταμοντέρνα φάση της μουσειακής

²³ Δεν περιλαμβάνονται εδώ στατιστικές μελέτες ή οργανωμένες έρευνες κοινού που μπορούν να αποδώσουν μετρήσιμα στοιχεία και να λειτουργήσουν υπό την έννοια της επανατροφοδότησης, και σε μια καλά οργανωμένη μορφή προς την αξιολόγηση-ανανέωση των εκθέσεων.

²⁴ Η αγάπη του κοινού για τις διασημότητες, τα σπορ ή η συνήθεια της μουσειακής επίσκεψης με την οικονόμια και κυρίως τα μικρά παιδιά, λ.χ., αποτελούν παραδείγματα έμμεσης επιρροής στη διαμόρφωση του θέματος των εκθέσεων αλλά και της ερμηνευτικής προσέγγισης αντικειμένων. Από την άλλη πλευρά η κατά καιρούς προτίμηση της αγοράς αλλά και της διανοήσης της τέχνης για την κυκλαδική μικρογλυπτική, τον ιμπρεσιονισμό, τους Νέους Βρετανούς καλλιτέχνες, κ.ά., επηρέασε ανάλογα τις εκθεσιακές κατευθύνσεις των μουσείων τέχνης.

²⁵ Η ανεδαφική διάσταση τούτων των αντιλήψεων φάνηκε ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του '60 με τη μελέτη του Bourdieu για τα μουσεία τέχνης (Οικονόμου 2003:67-70). Κάτι ανάλογο πιστοποιήθηκε αργότερα και στη Βρετανία με την εκτεταμένη έρευνα του Merimann (2000:57-74).

πραγματικότητας αυτές οι αντιλήψεις άρχισαν να δίνουν τη θέση τους σε μια νέα θεώρηση περισσότερο ανθρωποκεντρική (Νάκου 2001:132-146). Η λατρεία του αντικειμένου εγκαταλείφθηκε και σταδιακά οδηγηθήκαμε στην επιδίωξη της ουσιαστικής συμμετοχής του κοινού με έναν πολυεπίπεδο και ουσιαστικό τρόπο.

Το πρώτο στάδιο αυτής της πορείας προσέγγισης των επισκεπτών ήταν η αντιμετώπισή τους υπό την οπτική θεωριών που προέρχονταν από τις επιστήμες του marketing και της διαφήμισης (Hooper-Greenhill 1995:5-6). Κατ' αυτόν τον τρόπο το πρότερα ενιαίο κοινό των μουσείων κατακερματίστηκε σε ομάδες και κατηγορίες που αντιπροσώπευαν συγκεκριμένες αντανάκλασεις της οικονομικής, μορφωτικής και κοινωνικής τους θέσης. Παράλληλα με αυτές τις διατυπώσεις, η εξέλιξη των θεωριών της μάθησης επηρέασε επίσης τον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία αντιμετωπίζουν τους επισκέπτες. Η κονστрукτιβιστική θεωρία, συγκεκριμένα, επέμεινε στην απόρριψη των αντιλήψεων περί παθητικού αποδέκτη-επισκέπτη και υπογράμμισε την ανάγκη για ενεργό συμμετοχή του στη διαδικασία της ερμηνείας, την επιλογή διαφορετικών εκδοχών από την ιστορία κάθε εκθέματος και την απαραίτητη «επαφή» μεταξύ αντικειμένων και κοινού (Γκαζή 2002:14-15). Η σταδιακή προσπάθεια προσέγγισης των επισκεπτών η οποία κορυφώθηκε με τις μελέτες κοινού και την επιδίωξη αξιοποίησης και ενσωμάτωσής τους στον προγραμματισμό των μουσείων έφερε ακόμη πιο εξελιγμένες διατυπώσεις που συγκεκριμενοποίησαν περισσότερο τη στόχευση αλλά και τον τρόπο αντιμετώπισης των επισκεπτών. Το τελευταίο διάστημα διαμορφώνεται μια νέα λογική κατηγοριοποίησης αυτού του τόσο εκτεταμένου και πολυδιάστατου όρου

του μουσειακού επισκέπτη, οι κοινότητες ερμηνευτών (Hooper-Greenhill 1999, Μουσούρη 2002). Οι κοινότητες αυτές αποτελούν μικρότερες και ειδικότερες ταξινομήσεις του κοινού και περικλείουν στους κόλπους τους απροσδιόριστο αριθμό ατόμων συνδεδεμένων μεταξύ τους όχι μέσω κάποιων απτών οικονομικών ή στατιστικών χαρακτηριστικών, αλλά περισσότερο με έναν κοινό τρόπο αντιμετώπισης και θέασης των πραγμάτων που ο χαρακτήρας της κοινότητάς τους προτάσσει.

Πώς, όμως, το κοινό των μουσείων παίζει κάποιο ρόλο στη διαδικασία της ερμηνείας, σε πόσο μεγάλο βαθμό και τελικά από ποιον επηρεάζεται για να καταλήξει υπέρ μίας ερμηνευτικής προσέγγισης ή μίας άλλης; Μια πρώτη, ξεκάθαρη οδός μέσα από την οποία οι επισκέπτες εκφράζουν την άποψή τους ή τουλάχιστον συμμετέχουν στη διαμόρφωση της ερμηνευτικής στρατηγικής είναι σίγουρα η διαδικασία της αξιολόγησης με τα επιμέρους στάδια στα οποία αναπτύσσεται, καθώς και με τις ποικίλες τεχνικές που χρησιμοποιούνται για μια αντιπροσωπευτική καταγραφή των δεδομένων (Οικονόμου 2003:98-122, Μουσούρη, Γκαζή και Νικηφορίδου 2004). Αυτές οι μετρήσεις παρέχουν στο μουσείο μια επίσημη και κατά το δυνατόν πλήρη²⁶ επανατροφοδότηση (feedback) σχετικά με την εμπειρία, την αίσθηση και την άποψη του κοινού για τις εκθέσεις και τα νοήματά τους.

Η διαμόρφωση, όμως, της εμπειρίας του κοινού επηρεάζεται από ένα σύνολο παραγόντων και κατ' αυτόν τον τρόπο είναι πραγματικά δύσκολο να επιλεγεί μια ερμηνευτική προσέγγιση έναντι μιας άλλης. Κάθε επισκέπτης αποτελεί μια ξεχωριστή μονάδα που μπορεί να ενταχθεί σε μια κοινότητα

²⁶ Η σημασία της αξιολόγησης σαν στοιχείο ενός σύγχρονου μουσείου είναι προφανώς αδιαμφισβήτητη. Θα πρέπει, ωστόσο, να μην παραλείψουμε τη δυσκολία καταγραφής και μέτρησης όλης της έκτασης των αισθήσεων, συναισθημάτων, ακόμη και λογικών συνδέσεων που βιώνει ο επισκέπτης ενός μουσείου (Hudson 1993).

ερμηνευτών, αλλά μπορεί ταυτόχρονα να αποτελεί κομμάτι πολλών κοινοτήτων με πυρήνα από εθνικό ή ιδεολογικό μέχρι αισθητικό και επαγγελματικό. Πέραν αυτής της «αυθαίρετης» ένταξης στα γενικότερα όρια μιας κοινότητας, κάθε επισκέπτης φέρει επιπλέον τις προσωπικές του ανησυχίες, συναισθηματικές φορτίσεις ή και σωματικές διαθέσεις όταν εισέρχεται στο χώρο μιας έκθεσης. Όπως αναφέρουν πολύ αναλυτικότερα οι Falk και Dierking (1992), στη διατύπωση του αλληλεπιδραστικού μοντέλου επίσκεψης στο μουσείο, κατά την επίσκεψη ο επισκέπτης επηρεάζεται όχι μόνον από την προσωπικότητά του, αλλά επιπλέον από το κοινωνικό του περιβάλλον κατά την επίσκεψη αλλά και από το στοιχείο του χώρου, της αρχιτεκτονικής και της ατμόσφαιρας μιας έκθεσης. Ειδικά το τελευταίο κομμάτι που αφορά ουσιαστικά στην υπόγεια αλληλεπίδραση αντικειμένων, χώρου, αισθητικής και επισκεπτών, στην οποία επίσης αναφέρεται ο Vergo (1999), μας βοηθά να κατανοήσουμε πως η συνταγή της επιτυχημένης έκθεσης είναι μάλλον μια δύσκολη υπόθεση.

Μια τελευταία και συνηθέστατα παραγκωνισμένη συνεισφορά του κοινού σε αυτό που ονομάζουμε ερμηνεία είναι η διαφορετική ματιά με την οποία κάθε επισκέπτης αντιμετωπίζει τα εκθέματα και η παράλληλη αντανάκλασή της στο περιεχόμενο του ίδιου του αντικείμενου. Είναι βέβαιο πως από τη στιγμή που ένα αντικείμενο παρουσιάζεται σε μια έκθεση ενδύεται με μια σειρά από ερμηνευτικές εκδοχές. Αλλά και από την πλευρά του ο επισκέπτης εκπέμπει τη διανοητική και συναισθηματική του διάθεση η οποία φυσικά βρίσκει τον αποδέκτη της στο ίδιο το αντικείμενο, που «απορροφά» όπως πάντα στοιχεία από το κοινωνικό του περιβάλλον και γίνεσθαι. Αν αυτό είναι κάτι πιο σύνθετο σε αντικείμενα που βρίσκονται

πίσω από προθήκες και είναι μόνο διανοητικά προσπελάσιμα,²⁷ είναι περισσότερο κατανοητό με αντικείμενα που αποτελούν τμήματα συλλογών που το κοινό μπορεί να αγγίξει και, ασυναίσθητα ή ηθελημένα, να αλλάξει, αλλά και με εικαστικά projects στα οποία ο επισκέπτης συμμετέχει ενεργά στην αδιάλειπτη διαμόρφωση και αλλαγή του έργου τέχνης.

Καταλήγοντας, εκείνο που ξεκάθαρα μπορούμε να επισημάνουμε στην προσπάθεια προσέγγισης της έννοιας της ερμηνείας αντικειμένων και εννοιών στο χώρο των εκθέσεων είναι τούτο: η ερμηνευτική προσέγγιση, στρατηγική και πρακτική είναι μια διαδικασία εξαιρετικά πολύπλοκη που διαμορφώνεται από μια πληθώρα παραγόντων και στοιχείων. Η ρευστότητα κάποιων από αυτούς καθώς και η αδυναμία συγκεκριμενοποίησής τους με όρους μετρήσιμους και αντικειμενικά επεξεργάσιμους υπογραμμίζει τη μερικότητα κάθε ερμηνευτικής διάθεσης. Χωρίς τούτο να περιορίζει διόλου την αξία, τη σημασία και την αλήθεια αυτών των ερμηνειών, εκείνο που πάντα πρέπει να συνεκτιμούμε είναι το δυνητικά ατέρμονο ερμηνευτικό περιεχόμενο των αντικειμένων. Αυτό που απομένει στο μουσειολόγο είναι προφανώς να κατηγοριοποιήσει, να αξιολογήσει και να παρουσιάσει είτε το μεγαλύτερο τμήμα αυτών είτε, από την άλλη, να επιλέξει και να αναδείξει ορισμένες δηλώνοντας ξεκάθαρα τα όρια του ερμηνευτικού του πλάνου.

²⁷ Από τη στιγμή που ο επισκέπτης διατυπώνει νοητά μια προσωπική ερμηνευτική προσέγγιση για ένα έκθεμα, έχει συμβάλει σε μία ακόμη ανάγνωση. Αν τη μοιραστεί με κάποιον άλλο επισκέπτη, έναν επιμελητή ή υπάλληλο του μουσείου, αυτή η ερμηνεία μπορεί να συγκεκριμενοποιηθεί και ακόμη και να ανανεώσει το ερμηνευτικό περιεχόμενο του εκθέματος.

III. Τα ερμηνευτικά μέσα πριν τις νέες τεχνολογίες

Αν αναλογιστούμε την πολυπλοκότητα που περικλείει η έννοια της ερμηνείας, εκείνο που άμεσα ακολουθεί ως σκέψη είναι η ανάγκη ύπαρξης κάποιων μέσων που μπορούν να καταστούν πολύτιμοι αρωγοί στην προσπάθεια να μεθερμηνεύσουμε αντικείμενα και να τα παραδώσουμε στους επισκέπτες για να τα αποκωδικοποιήσουν και να τα προσεγγίσουν. Αυτά τα ερμηνευτικά μέσα είναι οι ενδιάμεσοι σταθμοί ανάμεσα στο δίκτυο των ερμηνευτικών προθέσεων των επιμελητών και του μουσείου από τη μία και τη διανόηση, τις αισθήσεις και τα συναισθήματα του κοινού από την άλλη.

Η χρήση των ερμηνευτικών μέσων δεν υπήρξε δεδομένη στην πορεία της εκθεσιακής πρακτικής. Αντίθετα, για ένα μεγάλο διάστημα οι πληροφορίες που παρέχονταν στον επισκέπτη ήταν εξαιρετικά περιορισμένες και επιδίωκαν να του επιτρέψουν να απολαύσει απερίσπαστος την αισθητική υπεροχή των αντικειμένων (βλ. προηγούμενα υποκεφάλαια). Παρ' όλα αυτά, ήδη με το άνοιγμα των μουσείων στο κοινό συναντούμε μια πρώτη ερμηνευτική προσπάθεια μέσω της ανάρτησης σύντομων λεζαντών (Γκαζή 1999α:41), ενός μέσου που επρόκειτο να έχει μια μακρά πορεία και επιβιώνει ευρύτατα μέχρι σήμερα. Οι τυπωμένες πινακίδες συνηθέστατα αποτελούν μια σύντομη καταγραφή των κυριότερων διακριτικών χαρακτηριστικών του αντικειμένου, με έμφαση στην κατηγοριοποίησή του βάσει του επιστημονικού πεδίου στο οποίο εντάσσεται.²⁸ Η μακρά ιστορία του συγκεκριμένου εποπτικού μέσου και η

²⁸ Στις αρχές του προηγούμενου αιώνα, για παράδειγμα, οι αίθουσες του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου έφεραν σε αναρτημένες επιγραφές, εν είδει μεγάλων λεζαντών, την ονομασία τους, ανάλογα με την περίοδο που κάλυπταν ή την κατηγορία των αντικειμένων που περιείχαν, ακολουθώντας πιστά το ταξνομικό σύστημα της αρχαιολογικής επιστήμης (Γκαζή 1999α:44).

συνακόλουθη αυτόματη σύνδεσή του με πεπαλαιωμένες εκθεσιακές πρακτικές, καθώς και η συχνότατη χρησιμοποίησή του για την ανάπτυξη δυσνόητων επιστημονικών κωδίκων και ορολογίας συνέβαλε στην ταύτιση του ως στοιχείου αποξένωσης και δημιουργίας αμηχανίας στους επισκέπτες. Ευνόητο είναι πως αυτές οι συνδέσεις δεν αντιπροσωπεύουν τη δυναμική του μέσου συνολικά, απλώς δηλώνουν την ανάγκη για επανεξέταση του τρόπου χρήσης και λειτουργίας του και τη συνακόλουθη ανανέωση του χαρακτήρα του, κυρίως σε ό,τι αφορά το περιεχόμενο, το ύφος και φυσικά την έκτασή του.

Ανάλογου τύπου ερμηνευτικό μέσο, και με παρόμοια προβλήματα στον αντίκτυπό τους στο ευρύτερο κοινό, αποτελούν τα συνοδευτικά κείμενα των εκθέσεων. Πρόκειται ουσιαστικά για μια εκτεταμένη μορφή των λεζαντών,²⁹ ενώ προφανής αρχικός τους στόχος ήταν να συνδράμουν στη μετάβαση από την αντιμετώπιση του αντικειμένου με αισθητικούς όρους σε μια περισσότερο προσπελάσιμη και περιγραφική διατύπωση προς χάριν των επισκεπτών. Η έντονη διάθεση για την επίτευξη της εκπαιδευτικής διάστασης του μουσείου, όπως κορυφώθηκε στο τελευταίο τέταρτο του προηγούμενου αιώνα, ώθησε στην προσπάθεια ανάγνωσης των αντικειμένων μέσα από διαφορετικές οπτικές που αφορούσαν στην κοινωνική, ιστορική και λειτουργική τους ταυτότητα. Για πολύ μεγάλο διάστημα, λοιπόν, τα ερμηνευτικά κείμενα των εκθέσεων αποτέλεσαν μέσα προσπελάσιμα κυρίως από τους ειδικούς, ενώ οι επισκέπτες εξακολουθούσαν να παραμένουν αμέτοχοι και φοβισμένοι από την ορολογία, τις λεπτομέρειες και τη μεγάλη

²⁹ Στο επίπεδο του σχεδιασμού των εκθέσεων αυτά τα κείμενα μπορούν να λαμβάνουν ποικίλες μορφές, τύπους και θέσεις εντός του μουσείου. Εδώ η αντιδιαστολή με τις λεζάντες αφορά κυρίως στην έκταση και στο περιεχόμενο: ενώ οι πινακίδες έχουν περιορισμένη έκταση και περιγραφικό χαρακτήρα, τα λοιπά κείμενα των εκθέσεων φέρουν άλλο χαρακτήρα και ανάπτυξη.

έκταση των κειμένων. Η κατάσταση φαίνεται να βελτιώνεται με το πέρασμα του χρόνου και τις συνεχώς νέες αναζητήσεις και σκέψεις πάνω στο λειτουργία των κειμένων (Γκαζή και Νικηφορίδου 2004), τον τρόπο παρουσιάσής τους (Davis 2000), τη στόχευσή τους (Coxall 2000) και τελικά τη συμβολή τους προς μια συνολική εμπειρία επίσκεψης. Άλλωστε εκείνο που κάνει το μέσο να λειτουργήσει είναι μια σειρά από επιλογές που, όντας λανθασμένες, μπορούν να οδηγήσουν ακριβώς στο αντίθετο αποτέλεσμα.

Μία ακόμη εκδοχή του ίδιου μέσου, με διαφορετική μορφική διάσταση, είναι οι έντυποι κατάλογοι ή απλές τυπωμένες σελίδες που διατίθενται στους επισκέπτες κατά την επίσκεψή τους. Η ιστορία αυτών των συνοδευτικών καταλόγων μπορεί να ανιχνευθεί πολύ παλαιότερα, παράλληλα με εκείνη των λεζαντών, καθώς με τις πρώτες προσπάθειες για την κοινοποίηση των εκθέσεων στο ευρύτερο κοινό εμφανίζονται και τούτοι οι ερμηνευτικοί αρωγοί (Γκαζή 1999α:41). Η πρωτόλεια μορφή τους θα μεταλλαχθεί στο τέλος του προηγούμενου αιώνα προς πολυτελείς τόμους που μόνον κατ' ευφημισμό μπορούν να συνδράμουν στην καλύτερη προσέγγιση μιας έκθεσης, αφού είναι αδύνατον να συνοδεύσουν τον επισκέπτη στην περιδιάβασή της, λόγω βάρους, πλήθους λεπτομερειών και τρόπου ανάπτυξης. Οι κατάλογοι ομοιάζουν περισσότερο με αναμνηστικές εκδόσεις των εκθέσεων, σε πολλές περιπτώσεις, ωστόσο, αποτελούν εξαιρετικές πηγές για την έρευνα και τους ειδικούς επιστήμονες. Παράλληλα, τα τελευταία χρόνια το κοινό γίνεται αποδέκτης μιας άλλης φόρμας χρηστικού ερμηνευτικού κειμένου που μπορεί να δανειστεί κατά την επίσκεψή του στο μουσείο· πρόκειται για τυπωμένα φύλλα που διατίθενται στις αίθουσες των μουσείων και περιγράφουν, αναλύουν και επεξηγούν στοιχεία των αντικειμένων ή των καλλιτεχνών της

έκθεσης, υποκαθιστώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τους δύσχρηστους πολυσέλιδους κατάλογους.

Ένα ακόμη ερμηνευτικό μέσο είναι οι φωτογραφίες και οι τυπωμένες εικόνες κάθε τύπου. Οι φωτογραφίες έρχονται να περιγράψουν και να αναπαραστήσουν, με τη δυναμική που περικλείει ο οπτικός του αντίκτυπος, τόπους, καταστάσεις, πρόσωπα και σχέσεις. Στόχος η πληρέστερη παρουσίαση του πολυσύνθετου περιεχομένου που φέρουν τα περισσότερα μουσειακά αντικείμενα. Η φωτογραφία είναι ένα μέσο που χρησιμοποιείται πολύ συχνά και εγείρει φυσικά και πολλά ερωτηματικά σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται και λειτουργεί στις εκθέσεις. Πόσες παραμέτρους διαφορετικής ερμηνείας μπορεί να αφήσει μια φωτογραφία δεδομένης της μορφικής της δύναμης; Πότε μια φωτογραφία παύει να αποτελεί ένα διακοσμητικό μοτίβο ή φόντο και συμβάλλει στην ερμηνεία; Και τελικά, πρωτίστως, η φωτογραφία δεν αποτελεί εκ των πραγμάτων ένα αντικείμενο που θα μπορούσε εξ αρχής να είναι μέρος μίας έκθεσης αντί για ερμηνευτικός αρωγός της; Όλα αυτά τα ερωτηματικά χρήζουν διαφορετικής προσέγγισης σε ό,τι αφορά τη φωτογραφία, γιατί ακριβώς τα οπτικά ερεθίσματα, οι εικόνες,³⁰ είναι πάντοτε πολύ ισχυρές για τον επισκέπτη και μπορούν να προκαλέσουν ευκολότερα παρανοήσεις σε σχέση με το ερμηνευτικό πλάνο των επιμελητών.³¹

Τα τελευταία χρόνια, ένα ακόμη κομμάτι της ερμηνευτικής διαδικασίας εντός των εκθέσεων πραγματοποιείται μέσω των λεγόμενων διαδραστικών

³⁰ Στην κατηγορία αυτή μπορούν να ενταχθούν όλα εκείνα τα στοιχεία που φέρουν έναν ανάλογο οπτικό χαρακτήρα και χρησιμοποιούνται στις εκθέσεις, όπως, λ.χ., οι χάρτες, τα σχέδια, τα γραφικά κ.λπ.

³¹ Πολύ πιο έντονη είναι η δύναμη των νέων τεχνολογιών που χρησιμοποιούν ακόμη περισσότερο θελκτικά και ενδιαφέροντα στοιχεία, όπως είναι η κινούμενη εικόνα ή τα πολυμέσα, με αποτέλεσμα να έχουν τη δύναμη ακόμη και να αποσπάσουν το θεατή από το αντικείμενο.

εκθεμάτων³² που επιδιώκουν να ξεπεράσουν τον απρόσωπο και ξηρό χαρακτήρα των κειμένων και των εικόνων και να συμβάλουν στη συμμετοχή, ελεγχόμενη και καθοδηγούμενη φυσικά, του επισκέπτη, που έτσι θα μπορέσει να κατανοήσει και κυρίως να βιώσει πληρέστερα όψεις της πραγματικότητας των αντικειμένων (Museum Practice, Issue 5, 1997:42-62). Πρόκειται κυρίως για κατασκευές που προκαλούν τον επισκέπτη να επέμβει σε αυτές, να τις μορφοποιήσει και μέσα από αυτήν τη διαδικασία να ακολουθήσει μια διήγηση που το μουσείο έχει επιλέξει να αναπαραστήσει και, παράλληλα, να σκεφθεί για τη χρηστικότητα και τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το αντικείμενο, να αισθανθεί την υλικότητα, την υφή και την πολυπλοκότητα κάποιων εκθεμάτων. Αυτού του τύπου τα διαδραστικά εκθέματα, γνωστά και ως hands on ή «αγγίξτε παρακαλώ» (Adams και Moussouri 2002:1-2), είναι επίσης αποτέλεσμα των συνεχώς ενισχυόμενων διαθέσεων για μια εκπαιδευτική και ερμηνευτική διάσταση των μουσείων και είχαν ως αφετηρία τους κατασκευές που χρησιμοποιούνταν στα εκπαιδευτικά παιχνίδια και προγράμματα. Το ενδιαφέρον με αυτού του τύπου τα ερμηνευτικά μέσα είναι η δύναμη επιρροής που έχουν πάνω στον επισκέπτη, η οποία, σύμφωνα με κάποιους μελετητές (π.χ. Appleton 2002), μπορεί να οδηγήσει στην αντίθετη κατεύθυνση, την απομάκρυνση, δηλαδή από το περιεχόμενο και την ουσία του πραγματικού αντικείμενου προς χάριν μιας διασκεδαστικής ερμηνευτικής κατασκευής. Πρόκειται για ένα προβληματισμό που αφορά επίσης έντονα τις διαδραστικές εφαρμογές που βασίζονται στις νέες τεχνολογίες.

³² Βλ. τη σύντομη παρουσίαση του συνεδρίου που διοργάνωσε το Victoria and Albert Museum (V&A) για τη «Μάθηση μέσω αλληλεπίδρασης σε Μουσεία Τέχνης και Design» στη Μουσούρη (2004), αλλά και τις on-line αναλυτικές ανακοινώσεις του συνεδρίου στη σχετική ιστοσελίδα του μουσείου http://www.vam.ac.uk/res_cons/research/learning/index.html (30/10/2006).

Ένας τελευταίος τύπος ερμηνευτικού μέσου που συναντάται αρκετά συχνά τα τελευταία χρόνια, ειδικά στα μουσεία του εξωτερικού, είναι αυτό που θα ονομάζαμε σκηνικές ή θεατρικές αναπαραστάσεις (Ford 2000:62-64). Δίνοντας μια νέα διάσταση στις παραδοσιακές ξεναγήσεις αυτές οι αναπαραστάσεις αφήνουν πίσω τους την ακρίβεια και την ξηρότητα των αναλυτικών κατηγοριοποιήσεων και των λεπτομερειών και επιδιώκουν κάτι διαφορετικό.³³ Μέσα από τη συμμετοχή ερμηνευτών, ηθοποιών ή εκπαιδευτών και με μια ελαστικότητα στον τρόπο αλλά και στο περιεχόμενο αυτών που παρουσιάζονται, οι θεατρικές αναπαραστάσεις επιδιώκουν να παρουσιάσουν την ιστορία τόπων, προσώπων και αντικειμένων με έναν τρόπο που φαίνεται να είναι εξαιρετικά θελκτικός για τους επισκέπτες. Η επιδίωξη είναι ο χώρος της έκθεσης να αποτελέσει ένα σκηνικό όπου ο επισκέπτης μπορεί με μεγαλύτερη ένταση, δυναμική και κυρίως με την ενεργοποίηση των αισθήσεων και των συναισθημάτων του να προσεγγίσει το ερμηνευτικό περιεχόμενο των αντικειμένων.

Τα παραπάνω ερμηνευτικά μέσα αποτέλεσαν για μεγάλο διάστημα βασικά όργανα στα χέρια των επιμελητών και στη διάθεσή τους να παρουσιάσουν τα αντικείμενά τους στο κοινό και συχνά να τα ερμηνεύσουν υπό συγκεκριμένες στρατηγικές ή ταξινομήσεις. Η σύνδεσή τους με το παρελθόν και σε πολλές περιπτώσεις η άχαρη χρησιμοποίησή τους δεν σημαίνει κάτι για τη μελλοντική τους πορεία στο χώρο των μουσείων. Αν και οι νέες τεχνολογίες με τις πολυμεσικές τους εφαρμογές φαίνονται και ακούγονται τόσο ενδιαφέρουσες, χρήσιμες και πολυεπίπεδες, είναι βέβαιο

³³ Θα πρέπει να σημειώσουμε, ωστόσο, πως οι ερμηνευτικές παρουσιάσεις εκθέσεων που πραγματοποιούνται στο τρίτο πρόσωπο εντάσσονται επίσης σε αυτήν την κατηγορία. Αν και ομοιάζουν πολύ με τις παραδοσιακές ξεναγήσεις, η στόχευσή τους και το ερμηνευτικό τους περιεχόμενο πλησιάζουν περισσότερο προς τις αναπαραστάσεις (Ford 2000:63).

πως παραδοσιακά μέσα όπως τα τυπωμένα κείμενα ή οι φωτογραφίες, λ.χ., μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμο αρωγό στις ερμηνευτικές στρατηγικές των μουσείων, ειδικά σε ό,τι αφορά στα επίπεδα της προσφερόμενης πληροφορίας.

Κεφάλαιο 2: Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία

1. Η πορεία εισαγωγής

Τα μουσειακά ιδρύματα παρουσιάζονται συνήθως ως φορείς ενός συντηρητισμού που αναπαράγει τις βαθύτερες και παραδοσιακότερες αρχές και ιδεολογίες της κοινωνικής πραγματικότητας. Το εθνοκεντρικό παρελθόν τους και η στενή σύνδεσή τους με τις κυρίαρχες οικονομικό-πολιτικές κατευθύνσεις, συχνά ακόμη και σήμερα, είναι η αιτία της επικράτησης αυτής της αντίληψης. Πολλές φορές, ωστόσο, τα μουσεία αποδείχτηκαν εξαιρετικά πρωτοπόροι οργανισμοί και υιοθέτησαν πολύ γρήγορα τις πιο καινοτόμες και ριζοσπαστικές ιδέες και εφαρμογές από τους χώρους της τέχνης, διάνοησης και επιστήμης. Σε αυτήν ακριβώς την περίπτωση εμπίπτει η εισαγωγή και εδραίωση των νέων τεχνολογιών στο μουσειακό περιβάλλον αφού, ήδη από τα πρώτα τους βήματα, άρχισαν να διαμορφώνουν μια ισχυρή θέση εντός αυτού.

Οι αρχές της δεκαετίας του '60 αποτελούν ουσιαστικά τη χρονολογική αφετηρία της σχέσης μεταξύ μουσείων και ψηφιακών τεχνολογιών (Jones-Garnil 1997:36), σε μια στιγμή που οι τελευταίες έφεραν ελάχιστη αίγλη και ακόμη λιγότερες δυνατότητες. Παρ' όλα αυτά, και παρά το γεγονός ότι τα μουσεία στελεχώνονταν κυρίως με προσωπικό που είχε περιορισμένη επαφή με το συγκεκριμένο κλάδο³⁴, πολύ γρήγορα επιδιώχθηκε να διαμορφωθούν μια σειρά από ηλεκτρονικά συστήματα καταγραφών και ταξινόμησης των μουσειακών αντικειμένων. Με αυτό τον τρόπο τα μουσεία θα ψηφιοποιούσαν

³⁴ Πολλά χρόνια αργότερα η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού παρέμεινε ένα σημαντικό πρόβλημα που έπρεπε να αντιμετωπίσουν τα μουσεία (Jones-Garnil 1997:53-55) ενώ ακόμη και σήμερα αρκετοί επαγγελματίες μουσείων παραμένουν «ψηφιακά αναλφάβητοι».

το πλέον εκτεταμένο κομμάτι των χειρόγραφων αρχείων τους και θα μπορούσαν να προσφέρουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στα αντικείμενα και την τεκμηρίωσή τους. Σε γενικές γραμμές, η πρώτη φάση των τεχνολογικών εφαρμογών, που αρχίζουν να δοκιμάζονται πιλοτικά στα μουσεία, ταυτίζεται με την επιδίωξη κατάρτισης απλών βάσεων δεδομένων στηριγμένων σε ψηφιακό κείμενο (Sabin 1997).

Γιατί, όμως, αυτές οι εφαρμογές περιορίστηκαν αρχικά στο συγκεκριμένο κομμάτι της διαχείρισης των συλλογών; Δύο ήταν οι κύριοι παράγοντες που συνέβαλλαν προς αυτήν την κατεύθυνση. Πρώτον, οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών ήταν πολύ συγκεκριμένες εκείνη την περίοδο. Το ψηφιακό κείμενο αποτελούσε μια εφικτή πραγματικότητα για τις τεχνολογικές εφαρμογές παρ' όλο που ακόμη και υπό αυτές τις συνθήκες δύσκολα συναγωνίζονταν την απόλυτη ελευθερία που άφηναν οι χειρόγραφες καταγραφές (Jones-Garmil 1997). Το δεύτερο στοιχείο ήταν η κατάσταση των μουσείων. Μολονότι μια σειρά από σημαντικές εξελίξεις είχε ήδη λάβει χώρα, περιλαμβάνοντας όλα τα επίπεδα της διαχείρισης, λειτουργίας και έκθεσης, τα μουσεία πρωτίστως παρέμεναν χώροι προοριζόμενοι για τη φύλαξη των δημιουργιών και καταλοίπων του παρελθόντος. Αυτό σήμαινε την ανάγκη για μια εκτενή και λεπτομερή αρχειοθέτηση όλων των στοιχείων που συνδέονταν με τα αντικείμενα αφού αυτά αποτελούσαν τη βάση της ύπαρξης του μουσείου. Όταν πλέον το βάρος μετατοπίστηκε στο κοινό η σημασία των αρχείων αυτών υπογραμμίστηκε και πάλι, ως πηγών για το κτίσιμο του εκθεσιακού περιεχομένου αυτή τη φορά (Doty 1990:77).

Η πορεία διαμόρφωσης των διαφορετικών εφαρμογών αρχειοθέτησης συνεχίστηκε και συνεχίζεται μέχρι τις μέρες μας. Το πρόβλημα που υποκατέστησε τη ραγδαία εξέλιξη των τεχνικών δυνατοτήτων, ωστόσο, ήταν μια πραγματικότητα που πολύ νωρίς είχε έρθει στην επιφάνεια. Το θέμα των προτύπων και πως αυτά μπορούσαν να αποτελέσουν μια σταθερή και διευρυμένη βάση ανάμεσα σε ιδρύματα τελείως διαφορετικού χαρακτήρα και περιεχομένου ήταν, και παραμένει, ένας από τους λόγους για την ύπαρξη μιας ποικιλίας εφαρμογών που επιδίωκαν να καλύψουν, κατά περίπτωση, μια γκάμα διαφορετικών αναγκών και κυρίως ορολογίας (Doty 1990:76). Αυτές οι αναζητήσεις των μουσειακών ιδρυμάτων οδήγησαν στη δημιουργία οργανισμών ή ομάδων που θα προσπαθήσουν να παγιώσουν μια κοινή φόρμουλα εργασίας για να αντιμετωπίσουν αυτούς του περιορισμούς.

Τα δεδομένα θα αλλάξουν σημαντικά με την έλευση της δεκαετίας του '80. Χωρίς αυτό διόλου να σημαίνει τη διευθέτηση της γκάμας των προβλημάτων που υπήρχαν, οι συνθήκες πλέον θα είναι αρκετά διαφορετικές. Η εμφάνιση και ευρεία διάδοση των υπολογιστών γραφείου θα σημάνει νέες δυνατότητες για την ομαλότερη ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στο μουσειακό περιβάλλον. Επιπλέον, θα κάνουν την εμφάνισή τους εταιρείες οι οποίες έφεραν τις τεχνικές ικανότητες αλλά και την εμπειρία για να συνδράμουν τα μουσεία στις προσπάθειές τους, με διόλου ευκαταφρόνητο κόστος φυσικά (Jones-Garmil 1997:42). Εφεξής, η μουσειακή πραγματικότητα θα χαρακτηριστεί από μια συνεχή προσπάθεια επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ αυτών των δύο πλευρών χωρίς πάντα αίσια αποτελέσματα.³⁵

³⁵ Μόνο με το σχηματισμό εξειδικευμένων τμημάτων νέων τεχνολογιών αλλά και την επιμόρφωση και εκπαίδευση των επαγγελματιών των μουσείων θα μπορέσει να αμβλυνθεί αυτή η απουσία επαφής μεταξύ τους.

Η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη, ωστόσο, θα έχει και άλλες ιδιαίτερα θετικές πλευρές. Μια από αυτές περιελάμβανε την αυξανόμενη βελτίωση της ποιότητας των σχεδίων, εικόνων και ειδικότερα των φωτογραφιών που σταδιακά περιλαμβάνονταν στις βάσεις δεδομένων και αποτελούσαν καίριο χαρακτηριστικό για αποτελεσματικότερες και πληρέστερες εφαρμογές. Οι ψηφιακές φωτογραφίες ήταν ένα πολύτιμο εργαλείο για τους μουσειακούς οργανισμούς αλλά γρήγορα θα αποδεικνυόταν πως μπορούσαν να προκαλέσουν αρκετούς προβληματισμούς σε σχέση με τις αναπαραγωγές και τα δικαιώματα που τα μουσεία ήγειραν επί αυτών (Jones-Garmil 1997). Αυτή η εξέλιξη, ωστόσο, σήμανε μια ακόμη καίρια αλλαγή για την πορεία των ψηφιακών τεχνολογιών εντός των μουσείων.

Αν και η ένταξη ψηφιακών φωτογραφιών των μουσειακών αντικειμένων στις ηλεκτρονικές βάσεις αρχειοθέτησης ή σε ψηφιακές «βιβλιοθήκες» ήταν μια μακροπρόθεσμη διαδικασία³⁶, κυρίως λόγω των περιορισμών που ακόμη έθεταν συσκευές λήψης, αποθήκευσης και αναπαραγωγής, η εμφάνιση των CD-ROMs δημιούργησε νέο ρεύμα σε ό,τι αφορούσε τη χρήση των τεχνολογιών στο πλαίσιο των μουσείων (Levenson 1998:89). Η κατεύθυνση, πλέον, ήταν προς τη δημιουργία τέτοιων, νέου τύπου οπτικών δίσκων που διατίθεντο στο εμπόριο και συνήθως περιείχαν ψηφιακές φωτογραφίες των σημαντικότερων αντικείμενων των συλλογών τους. Συνηθέστατα δε συνοδεύονταν από κάποιας μορφής κείμενο, γραφικά και ίσως ηχητικά δεδομένα διαφόρων τύπων. Η αίσθηση ήταν πως αυτή η νέα ανακάλυψη επρόκειτο να αλλάξει τον κόσμο των μουσείων και πολλά από αυτά έσπευσαν να ακολουθήσουν αυτή τη μόδα. Η συνέχεια έδειξε πως

³⁶ Για παράδειγμα σε μια έρευνα που πραγματοποίησε η MDA στα 1995 φαίνεται πως ένα ποσοστό της τάξης του 76% δεν διαθέτει κανενός είδους ψηφιακά φωτογραφικά αρχεία για τις συλλογές του ενώ αντίθετα 20% του δείγματος διέθετε ήδη πολυμεσικές εφαρμογές στις εκθέσεις του (Dawson και Gill 1996:41)!

τα CD-ROMs θα αποτελούσαν ένα σημαντικό αλλά όχι καίριο κομμάτι στην πορεία των τεχνολογιών στα μουσεία. Το ενδιαφέρον στοιχείο, ωστόσο, ήταν πως αυτή η εξέλιξη δημιούργησε μια σειρά από αναζητήσεις. Αναζητήσεις σχετικά με την ποιότητα των φωτογραφιών, τη δυνατότητα αντιγραφής και αναπαραγωγής τους αλλά και τη σημασία της αυθεντικότητας, ως κύριας ιδιότητας των μουσείων, άρχισαν να απασχολούν τους επαγγελματίες των μουσείων (Johnston 1997, Keene 1998:38-41). Η εμφάνιση του διαδικτύου, που θα αποδεικνυόταν, αναπάντεχα, ένα εξαιρετικά κομβικό σημείο για όλες τις πλευρές της οικονομικοκοινωνικής πραγματικότητας στα τέλη του 20^{ού} αιώνα, θα οδηγούσε ακόμη παραπέρα όλες αυτές τις ανησυχίες.

Το διαδίκτυο όπως είναι γνωστό εμφανίστηκε και δοκιμάστηκε στον πολύ εξειδικευμένο χώρο των στρατιωτικών επικοινωνιών και των πανεπιστημιακών ιδρυμάτων επιδιώκοντας μια συγκεκριμένου τύπου επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων (Λέανδρος 2005). Αυτή η οριοθετημένη στόχευση εγκαταλείφθηκε σύντομα και οι χρήστες των διαφόρων συστημάτων άρχισαν να αυξάνονται ραγδαία, παρακολουθώντας το ρυθμό ανάπτυξης των τεχνολογικών καινοτομιών και εξελίξεων. Παρ' όλα αυτά, το διαδίκτυο παρέμεινε προς στιγμή ένα κανάλι επικοινωνίας που λίγοι πίστευαν πως μπορούσε να εξελιχθεί σε καίριο εργαλείο της σύγχρονης ζωής. Η εντυπωσιακή διάδοση των υπολογιστών γραφείου και η βελτίωση των τηλεπικοινωνιακών συστημάτων, η εδραίωση της οικονομικής σημασίας και η εμπορική εκμετάλλευση του διαδικτύου μαζί με μια πλειάδα άλλων παραγόντων οδήγησαν τελικά στην έκρηξη ενός δυναμικού ρεύματος εξάπλωσής του στα μέσα της δεκαετίας του 1990, που επρόκειτο να αλλάξει

για πάντα το τοπίο της οικονομικής, κοινωνικής και πολιτικής πραγματικότητας (Keene 1998:103-4).

Η χρήση του διαδικτύου, στη συνέχεια, παγιώθηκε στο μεγαλύτερο μέρος του λεγόμενου δυτικού κόσμου³⁷ και σύντομα έφερε τα μουσεία προ μιας διαφορετικής αλλά πολύ σημαντικής πραγματικότητας, την οποία όφειλαν να παρακολουθήσουν για να συνεχίσουν να αποτελούν ενεργό κομμάτι της. Τα CD-ROMs ήταν ήδη κάτι από το παρελθόν και τα μουσεία άρχισαν να ανταποκρίνονται στις νέες τεχνολογικές εξελίξεις, αρχικά, μέσω της δημιουργίας απλών ιστοτόπων που προσέφεραν πληροφορίες για τον οργανισμό και τις συλλογές του. Στα 1995 ένα 7% περίπου των βρετανικών μουσείων διέθεταν τέτοια site (Dawson και Gill 1996:40) και ο ρυθμός αύξησής τους στη συνέχεια θα ήταν ανάλογος με τη διάδοση του νέου μέσου. Πώς, όμως, τα μουσεία άρχισαν να χρησιμοποιούν αυτό το δίαυλο επικοινωνίας και με ποιο τρόπο κατάφεραν να παρακολουθήσουν αυτήν την τεχνολογική επανάσταση;

Οι ιστοτόποι, τους οποίους τα μουσεία άρχισαν κατά κόρον να δημιουργούν από τα τέλη της δεκαετίας του '90, προσφέρονταν για μια μεγάλη γκάμα δραστηριοτήτων (Zorich 1997, Dietz 1998) που γρήγορα άρχισαν να εξασκούνται από τους μουσειακούς οργανισμούς. Μια πρώτη επιδίωξή τους ήταν σαφώς η χρησιμοποίηση του διαδικτύου για την ενημέρωση του κοινού. Το ίντερνετ αποτελούσε ένα νέο τοπίο με συνεχώς αυξανόμενους χρήστες οι οποίοι και θα μπορούσαν να αποτελέσουν δυνητικούς επισκέπτες του. Η προϋπόθεση ήταν να έχουν τη δυνατότητα ηλεκτρονικής πρόσβασης σε στοιχεία του περιεχόμενου, των

³⁷ Ένα από τα μεγάλα προβλήματα για την ελεύθερη και δημοκρατική κυκλοφορία και πρόσβαση της πληροφορίας, που πρεσβεύει το διαδίκτυο ήδη από τη γέννησή του, παραμένει η αδυναμία των οικονομικά ασθενέστερων χωρών να παρακολουθήσουν αυτή τη ραγδαία κούρσα της τεχνολογικής εξέλιξης.

δραστηριοτήτων, της τοπογραφικής θέσης αλλά πρώτα από όλα της ύπαρξης του κατά περίπτωση μουσείου. Κατ' αυτόν τον τρόπο επεκτεινόταν σημαντικά η πολιτική μάρκετινγκ των οργανισμών καθώς πλέον στοχοθετούσε ένα συνεχώς επεκτεινόμενο κοινό, μέσω της δημιουργίας και δημοσίευσης ιστοσελίδων που αποτελούσαν ουσιαστικά θελκτικές «δικτυακές εκδόχες των μουσειακών φυλλαδίων» (Zorich 1997:173).

Οι δυνατότητες που πρόσφεραν τα μουσεία μέσω των ιστοσελίδων τους προχώρησαν γρήγορα παραπέρα. Ένας σημαντικός στόχος ήταν η δυνατότητα παρουσίασης των εκθέσεων ή μέρους αυτών μέσω της νέας δικτυακής επικοινωνίας έτσι ώστε να γίνουν προσβάσιμες στο απομακρυσμένο κοινό αλλά και να πείσουν για το ενδιαφέρον της εμπειρίας μιας «ζωντανής» επίσκεψης. Αυτές οι ψηφιακές περιηγήσεις σε ιστοσελίδες με φωτογραφίες αντικειμένων και σχετικό κείμενο επρόκειτο στη συνέχεια να εξελιχθούν σε πολυμεσικές εμπειρίες που μπορούσαν να προσφέρουν μια πολυσύνθετη «εικονική» επίσκεψη. Η πορεία θα οδηγούσε στη διαμόρφωση ενός νέου τύπου μουσείων, των «κυβερνομουσείων» (Αρβανίτης 2004), που δεν έχουν απαραίτητα φυσική υπόσταση αλλά αποτελούν μέρος της πραγματικότητας του «κυβερνοχώρου». Δομούνται από μια ποικιλία οργανισμών ή φυσικών προσώπων και περιλαμβάνουν μια ποικιλία περιεχομένου που κυμαίνεται από ψηφιακές αναπαραστάσεις πραγματικών αντικειμένων έως ψηφιακά έργα τέχνης (Dietz 1998).

Μέσω των ιστοτόπων τους τα μουσεία επιδίωξαν επιπλέον να προσφέρουν συγκεκριμένου τύπου πληροφορία συνδεδεμένη με τους εκπαιδευτικούς τους στόχους και τη διάθεσή τους να παρέχουν πολυεπίπεδη και διαφορετική μουσειακή εμπειρία. Σχολικοί οργανισμοί, εκπαιδευτικοί και

μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ενημερωτικό υλικό που χρησιμοποιούν πριν ή κατά τη διάρκεια της επίσκεψής τους. Είναι δε εφικτή και προσδοκώμενη μια έντονα διαδραστική πραγματικότητα (Zorich 1997:174) που επιτρέπει online παιχνίδια, κουίζ και αποστολή σχολίων ή ερωτήσεων οδηγώντας σε μια πιο προσωπική και έντονη επαφή με το μουσειακό ίδρυμα παρ' όλη την υφιστάμενη απόσταση. Τα μουσεία, ωστόσο, στόχευαν και σε ένα άλλο, πιο εξειδικευμένο κοινό, τους ερευνητές, συντηρητές αλλά και καλλιτέχνες, και το διαδίκτυο αποτέλεσε με αυτό τον τρόπο μια θαυμάσια πλατφόρμα μέσω της οποίας μπορούσαν να παρέχουν μια γκάμα υπηρεσιών σε αυτό το κοινό. Πρόσβαση σε online καταλόγους αρχειοθέτησης με κείμενο αλλά και φωτογραφίες, βιβλιογραφικές παραπομπές, παλαιότερες εκθέσεις και μια ποικιλία πληροφοριών μπορούσαν να μετατρέψουν το διαδίκτυο σε ένα πολύτιμο εργαλείο επικοινωνίας μεταξύ οργανισμών και ειδικού κοινού.

Αυτή η ραγδαία εισροή της νέας τεχνολογικής πραγματικότητας δεν περιορίστηκε στη διαδικτυακή επικοινωνία αλλά ούτε και στη ψηφιακή αρχειοθέτηση απ' όπου ξεκίνησε. Σταδιακά κάθε κομμάτι της μουσειακής πράξης ενέταξε στις λειτουργίες του τις νέες τεχνολογίες με τη μια ή την άλλη μορφή, παρακολουθώντας τα δεδομένα της καθημερινότητας. Ασφάλεια (Resource 2003), συντήρηση (Hall 1994:102), μάρκετινγκ, διοίκηση, και πολλές άλλες λειτουργίες που λαμβάνουν χώρα εντός του μουσείου χρησιμοποιούν πλέον τις ψηφιακές τεχνολογίες σε ένα εκτεταμένο σημείο για να προσφέρουν ταχύτερα και βέλτιστα αποτελέσματα. Στην παρούσα περίπτωση, ωστόσο, θα μας απασχολήσει εκείνο το κομμάτι της μουσειακής ζωής που βρίσκεται πολύ κοντά σε δύο από τους σημαντικότερα στοιχεία της

εκθεσιακής πραγματικότητας, τα αντικείμενα και τους επισκέπτες, και εντός αυτού θα προσπαθήσουμε να διερευνήσουμε με ποιόν τρόπο οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται ως μέσα ερμηνείας και διαμεσολάβησης του περιεχομένου των εκθέσεων.

II. Οι νέες τεχνολογίες στις εκθέσεις

Συστήματα ακουστικής ξενάγησης και σταθμοί ακουστικής πληροφορίας

Τα συστήματα ακουστικής ξενάγησης μετρούν ήδη μια μακρά πορεία 40 χρόνων³⁸ στο χώρο των μουσείων, παρ' όλο που η μεγάλη τους άνθηση εντοπίζεται κυρίως στο τέλος της δεκαετίας του 1990 και ως σήμερα (Proctor και Tellis 2003). Από την πρωταρχική τους μορφή και τη χρήση μαγνητοταινιών η εξέλιξή τους υπήρξε ραγδαία και ανάλογη της επανάστασης που σημειώθηκε στο χώρο των ψηφιακών τεχνολογιών και των συσκευών αποθήκευσης και αναπαραγωγής ήχου. Η συγκρατημένη διάθεση των επιμελητών και επαγγελματιών των μουσείων απέναντι στις νέες τεχνολογικές εφαρμογές (Doty 1990, Clutten 1996) υπήρξε ηπιότερη σε ό,τι αφορούσε τις ακουστικές ξεναγήσεις ίσως λόγω του απόλυτου ελέγχου που μπορούσαν να ασκήσουν στο περιεχόμενο. Στην αρχική τους φάση, άλλωστε, τα συστήματα αυτά διακρίνονταν από την απλή μετατροπή των τυπωμένων επεξηγηματικών κειμένων της έκθεσης σε ηχητική μορφή, ενώ παράλληλα η καθοδήγηση του κοινού υπήρξε απόλυτη, χωρίς περιθώρια διαφυγής από τον άξονα της ξενάγησης.

Η πρώτη αντίδραση των επισκεπτών, ωστόσο, δεν υπήρξε άμεσα θετική όταν τα μουσεία εισήγαγαν ακουστικές ξεναγήσεις με μεγαλύτερη ελευθερία επιλογών για το χρήστη, όπως, λ.χ., συνέβη στα 1995 με τις περιπτώσεις των Tate Gallery και National Gallery στη Μεγάλη Βρετανία. Τα απογοητευτικά νούμερα χρήσης που δεν ξεπερνούσαν το 1% επί του συνόλου των επισκεπτών οφείλονταν σε μια πλειάδα παραγόντων που είχε

³⁸ Στο Hampton Court Palace στο Λονδίνο μια πρώιμης μορφής ακουστική ξενάγηση ήταν διαθέσιμη ήδη από τη δεκαετία του 1970 (Martin 2000:80).

να κάνει με τη διστακτικότητα του κοινού απέναντι στο ανανεωμένο μέσο, το χρηματικό αντίτιμο ή το δύσχρηστο της εφαρμογής ("Visitors slow to use Audio Guides in Art Galleries" 1996). Η συνέχεια, ωστόσο, υπήρξε περισσότερο ενθαρρυντική και σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα οι ακουστικές ξεναγήσεις ενσωματώθηκαν ομαλά στα δεδομένα του μουσειακού περιβάλλοντος,³⁹ άρχισαν να χρησιμοποιούνται από μια μεγάλη γκάμα του κοινού ("Audio guides an aid to interactive learning" 1998) και σταδιακά αποτέλεσαν αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου μουσείου αλλά και της βιομηχανίας της διασκέδασης (Angliss 2006α:46).

Η μετάβαση από τα αναλογικά στα ψηφιακά συστήματα αποθήκευσης και αναπαραγωγής ήχου στα 1994 (Proctor και Tellis 2003) δεν επέτρεψε μόνο τη βελτίωση της ποιότητας και τη μεγαλύτερη ευχέρεια στη διαχείριση ηχογραφημένου υλικού. Παράλληλα δημιούργησε μια σειρά από νέες ερμηνευτικές δυνατότητες για ένα μέσο που αρχικά φαινόταν να προορίζεται απλώς για να υποκαταστήσει τις παραδοσιακές ξεναγήσεις. Ένα πολύ σημαντικό πρώτο στοιχείο που μπορούν να προσφέρουν οι ακουστικές ξεναγήσεις στο επίπεδο της ερμηνείας, κάτι που έκαναν άλλωστε από τα πρώτα χρόνια της ύπαρξής τους, είναι η παροχή εκτεταμένης πληροφορίας. Το εύρος της πληροφορίας που μπορεί πλέον να αποθηκευθεί σε μια φορητή συσκευή αναπαραγωγής ήχου δεν συγκρίνεται με τις αρχικές εφαρμογές, ενώ επίσης νέο και κομβικό χαρακτηριστικό είναι η άνετη δυνατότητα συνδυασμού εκτεταμένου εύρους ηχητικών δεδομένων.

Η ποιότητα της παρεχόμενης πληροφορίας, λοιπόν, είναι ένα επιπλέον σημαντικότερο στοιχείο που έρχεται να ανατρέψει την ψυχρή,

³⁹ Βλ., για παράδειγμα, τη μεγάλη επιτυχία και εκτεταμένη χρήση που είχαν οι ακουστικές ξεναγήσεις μόλις λίγα χρόνια μετά στον αρχαιολογικό χώρο των ρωμαϊκών λουτρών και του Μουσείου Κοστούμιου στο Bath της Μεγάλης Βρετανίας (Martin 2000:75-77).

απρόσωπη αναπαραγωγή ενός στιλιζαρισμένου σεναρίου, απευθυνόμενου συνήθως σε ένα εξειδικευμένο κοινό, όπως συνηθιζόταν για χρόνια. Κατ' αυτόν τον τρόπο, μέσω της ψηφιοποίησης μιας σειράς ηχητικών ντοκουμέντων, το κοινό μπορεί να κοινωνήσει διαφορετικά επίπεδα και διαφορετικού τύπου πληροφορίες. Μια τέτοια περίπτωση είναι η χρησιμοποίηση συνεντεύξεων προσώπων που συνδέονται απευθείας με κάποιο αντικείμενο της έκθεσης (MacDonald 1996), βίωσαν από κοντά ένα συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός ή απλώς καταθέτουν ένα κομμάτι προφορικής ιστορίας⁴⁰ που σχετίζεται με τον ερμηνευτικό άξονα της έκθεσης. Υπ' αυτήν τη διαδικασία ο επισκέπτης μπορεί να βιώσει την έκθεση μέσα από μια έντονα προσωπική ματιά που αναιρεί προς στιγμή την αίσθηση κυριαρχίας του επιμελητή⁴¹ και κυρίως δημιουργεί μια γλαφυρή εικόνα τού κατά περίπτωση περιεχομένου. Στο παραπάνω πλαίσιο μπορούν επίσης να ενταχθούν μια σειρά από ανάλογου τύπου ηχητικά δεδομένα, όπως αποσπάσματα ραδιοφωνικών εκπομπών, διαγγελλμάτων ή ιστορικών γεγονότων.

Τα παραπάνω στοιχεία αποτελούν μια πλευρά της ερμηνευτικής δυνατότητας που διαθέτουν οι ακουστικές ξεναγήσεις στο να παρέχουν διαφορετικές οπτικές και εκδοχές τού προς διαπραγμάτευση αντικειμένου ή θέματος. Ακόμη πιο ισχυρή σε αυτό το επίπεδο είναι η πιθανότητα παρουσίασης διαφορετικών απόψεων, επιστημονικών, πολιτικών, αισθητικών, πέρα από τις κυρίαρχες, παγιωμένες αντιλήψεις που τα μουσεία

⁴⁰ Είναι ενδιαφέρον, λ.χ., πώς η προφορική ιστορία χρησιμοποιήθηκε σε έναν πιο σύνθετο, διαδραστικό ερμηνευτικό άξονα στο People's Palace Museum της Γλασκώβης, ο οποίος ωστόσο στηρίχθηκε σε ηχογραφημένες προσωπικές συνεντεύξεις, βλ. *Museum Practice*, Issue 9, 1998:60-61.

⁴¹ Πρόκειται ουσιαστικά για μια ψευδαίσθηση υπέρβασης αυτής της κυριαρχίας αφού στην πραγματικότητα κάθε κομμάτι μιας έκθεσης και φυσικά οι ακουστικές ξεναγήσεις καθορίζονται από τους επιμελητές του μουσείου και την ομάδα σχεδιασμού.

συνήθως παρουσιάζουν ως φορείς της κοινωνικής σταθερότητας. Με αυτόν τον τρόπο το κοινό μπορεί να έχει πρόσβαση σε μια γκάμα διατυπώσεων και μέσα από αυτές προκαλείται να ενεργοποιηθεί, να προσεγγίσει και να συγκρίνει αυτές τις απόψεις και τελικά να διαμορφώσει μια δική του, προσωπική θέση. Η προσπέλαση διαφορετικών εκδοχών των εκθεσιακών αντικειμένων και ιδεών είναι ένα ιδιαίτερα σημαντικό στοιχείο της ποιοτικής διάστασης της πληροφορίας που προσφέρουν οι ακουστικές ξεναγήσεις και επίσης ένα σημαντικό κομμάτι της συνεισφοράς τους σε μια διαφορετική ερμηνεία.

Πέραν της σημασίας τους σε αυτό το επίπεδο της διανοητικής κινητοποίησης, οι ακουστικές ξεναγήσεις έχουν την ικανότητα να προσφέρουν στον επισκέπτη τη βίωση της ατμόσφαιρας μιας εποχής, ενός ιστορικού γεγονότος ή μιας κοινωνικής περίπτωσης. Η δυνατότητα χρήσης μουσικής, ήχων και ακουστικών εφέ μπορεί να βοηθήσει σημαντικά το χρήστη στην εσωτερική αναδόμηση ενός πιθανού σκηνικού και κατ' αυτόν τον τρόπο να συνδράμει στη διαμόρφωση μιας πληρέστερης εικόνας, να κινητοποιήσει τη δημιουργική φαντασία του και κυρίως να ενεργοποιήσει το συναισθηματικό φορτίο του κοινού, προσφέροντας εμπειρίες που ξεπερνούν το επίπεδο της κατανόησης και απορρόφησης γνώσης και άπτονται περισσότερο μιας βιωματικής ερμηνευτικής προσέγγισης (Martin 2000:72, 78).

Ένα ακόμη σημαντικό χαρακτηριστικό των ακουστικών ξεναγήσεων είναι η δυνατότητα προσέγγισης των αλλόγλωσσων επισκεπτών και η ένταξή τους στον ερμηνευτικό άξονα της έκθεσης. Οι δυνατότητες που προσφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες επιτρέπουν τη διάθεση ακουστικών ξεναγήσεων σε

μια πλειάδα από γνωστές ή λιγότερο διαδεδομένες γλώσσες διευρύνοντας κατά πολύ την γκάμα των επισκεπτών, ειδικά σε μεγάλα και διάσημα μουσεία, και την εμπειρία που αποκομίζουν από την επίσκεψή τους. Κατ' ανάλογο τρόπο οι προσφερόμενες ξεναγήσεις μπορούν να διαφοροποιούνται ανάλογα με τον τύπο της ομάδας επισκεπτών, όπως είναι η περίπτωση των σχολικών ομάδων, λ.χ., ή ανάλογα με το χρόνο που ο επισκέπτης είναι διατεθειμένος να διαθέσει, παρέχοντας διαφορετικά σενάρια περιήγησης και πληροφόρησης-ερμηνείας εντός των εκθέσεων. Όλα αυτά τα στοιχεία θα μπορούσαν να ενσωματωθούν σε μια ακόμη πιο εξελιγμένη ακουστική ξενάγηση, που προσφέρει διαφορετικά, προσεκτικά δομημένα επίπεδα πληροφόρησης ανάλογα με τη διάθεση και το χρόνο του επισκέπτη να προχωρήσει βαθύτερα στις ερμηνευτικές επιδιώξεις του μουσείου, χωρίς να υποχρεώνεται να επιλέξει τον τύπο της ακουστικής ξενάγησης που επιθυμεί ήδη με την είσοδό του στην έκθεση.

Τούτα τα διαφορετικά επίπεδα πληροφόρησης σε συνδυασμό με την αδιάλειπτη δυνατότητα του κοινού να επιλέξει αυτόνομα τη διαδρομή που θα ακολουθήσει, συνδυάζοντας τα ενδιαφέροντά του με τις παρεχόμενες ερμηνευτικές προσεγγίσεις του μουσείου, δημιουργούν έναν απεριόριστο συνδυασμό αναγνώσεων του περιεχομένου της έκθεσης. Επιπλέον, μπορούν να οδηγήσουν στην ουσιαστική ανανέωσή της μετά την πραγματοποίηση σειράς μελετών αξιολόγησης ή στην υιοθέτηση νέων ερμηνευτικών αξόνων που φαίνεται να ελκύουν συγκεκριμένες ομάδες επισκεπτών (Martin 2000:72).

Είναι, όμως, οι ακουστικές ξεναγήσεις ένα μέσο που συμβάλλει στην ανανέωση των ερμηνευτικών επιδιώξεων των μουσείων ως ανεξάρτητο

εργαλείο; Όπως συμβαίνει με τα περισσότερα μέσα ερμηνείας, έτσι και στις ξεναγήσεις το επιτυχημένο ή όχι αποτέλεσμα της στόχευσής τους βασίζεται στη συνδρομή επιμέρους στοιχείων της έκθεσης. Μπορούμε ίσως να φανταστούμε μουσεία τέχνης στα οποία οι ξεναγήσεις δρουν αυτόνομα, χωρίς άλλο ερμηνευτικό πλαίσιο, επειδή ακριβώς η επιδίωξη βρίσκεται στην επίτευξη συγκέντρωσης του επισκέπτη στο περιεχόμενο των ίδιων των έργων τέχνης, με τις λιγότερες δυνατές αποσπάσεις της προσοχής του. Αυτή η κατεύθυνση, ωστόσο, δεν ισχύει για τα υπόλοιπα μουσεία. Σε αυτά οι ξεναγήσεις συνδέονται με μια σειρά από οπτικά ερεθίσματα και μια γενικότερη ενεργοποίηση των αισθήσεων. Πέρα από τα αντικείμενα, στην ερμηνεία των οποίων συχνά στοχεύουν, τις περισσότερες φορές τα ηχητικά δεδομένα που παρουσιάζονται διαμορφώνουν ερμηνευτικές ενότητες με φωτογραφίες, σχεδιαγράμματα, αναπαραστάσεις, μακέτες, κινούμενες εικόνες ή διαδραστικά μηχανικά μέσα. Η επιδίωξη του μουσείου, λοιπόν, βασίζεται τη συγκεκριμένη στιγμή στην αγαστή συνεργασία των επιμέρους στοιχείων και, αν έχει προϋπάρξει σωστός προγραμματισμός και σχεδιασμός, τότε μπορούμε να ομιλούμε για μια ενδιαφέρουσα συνολική εμπειρία με ποικίλα ευεργετικά αποτελέσματα για τον επισκέπτη.

Αυτή η πρακτική συνδυασμού ακουστικών ξεναγήσεων και άλλων ερμηνευτικών μέσων δεν είναι απαραίτητο να συνδέεται με την παραδοσιακή έννοια της περιήγησης του επισκέπτη στο χώρο. Σε πολλές περιπτώσεις μπορούμε να ομιλούμε για σταθμούς ακουστικής πληροφορίας και με αυτό εννοούμε σημεία στα οποία ο επισκέπτης μπορεί να έχει πρόσβαση σε όλα εκείνα τα στοιχεία που προαναφέρθηκαν –συνεντεύξεις, μουσικές, ηχητικά εφέ– και παράλληλα να βιώνει μια σχετικού περιεχομένου οπτική ή άλλη

εμπειρία όπως είναι, λ.χ., οι σταθερές εικόνες, τα βίντεο,⁴² το ξεφύλλισμα ενός αρχείου (εικονικού ή όχι), η διάδραση με τη μακέτα ενός κτίσματος ή το μοντέλο ενός ιστορικού γεγονότος κ.λπ. Αυτοί οι σταθμοί πληροφορίας προσφέρουν σύντομες ακουστικές ερμηνευτικές εκδοχές πάνω σε αντικείμενα ή ιδέες της έκθεσης και, μολονότι συνήθως αποτελούν εγκαταστάσεις όπου συνυπάρχουν και άλλα ερμηνευτικά μέσα, μπορούν ακόμη και να σταθούν αυτόνομοι στο χώρο μιας έκθεσης. Με τη βοήθεια της ασύρματης τεχνολογίας το ηχητικό περιεχόμενο τέτοιων σταθμών θα μπορούσε να ενσωματωθεί στις ακουστικές ξεναγήσεις και να ενεργοποιείται όταν ο επισκέπτης πλησιάζει το συγκεκριμένο έκθεμα ή μέσο.

Οι ακουστικές ξεναγήσεις, λοιπόν, παρ' όλο που τα τελευταία χρόνια θεωρούνται ξεπερασμένες και μικρής αποτελεσματικότητας σε σχέση με τα ευρέως διαδιδόμενα PDA's, μπορούν να προσφέρουν πολλά στην ερμηνευτική στρατηγική των μουσείων. Αν και είναι προφανές πως δεν στερούνται προβλημάτων και περιορισμών,⁴³ όπως όλες, άλλωστε, οι τεχνολογικές εφαρμογές, μπορούν να αποδειχθούν μια εξαιρετικά οικονομική λύση για τα μικρότερα μουσεία. Επιπλέον, εφόσον σχεδιαστούν με συνέπεια και προσοχή, μπορούν να φανούν πολύ πιο λειτουργικά από τις αβέβαιες και μη δοκιμασμένες συσκευές τελευταίας τεχνολογίας (Simpson 1998), καθώς ο χώρος των μουσείων μπορεί να αποδειχθεί εξαιρετικά σκληρός και απαιτητικός για αυτές. Εκείνο, ωστόσο, που τελικά έχει σημασία είναι πώς, μέσω των ακουστικών ξεναγήσεων και των σταθμών ακουστικής

⁴² Βλ. μια τέτοια περίπτωση στην έκθεση «Ιστορίες Ολυμπιακών Αγώνων. Μία άλλη έκθεση» στο ΙΜΕ, όπου ηχογραφημένες αφηγήσεις συνδυάζονται με την παρακολούθηση βίντεο ή φωτογραφιών σε σταθμούς με ακουστικά και οθόνες (Γκαζή και Νικηφορίδου 2004:υποσημείωση 19 και εικόνα 5).

⁴³ Ενδεικτικά αναφέρουμε θέματα όπως η δυσκολία χρήσης και μεταφοράς, ειδικά από συγκεκριμένες ομάδες κοινού, ο περιορισμός της κοινωνικής διάστασης της επίσκεψης, το συνήθως εκτεταμένο περιεχόμενο και τεχνικά προβλήματα όπως η φόρτιση των μπαταριών, το εύθραυστο των συσκευών κ.λπ. (Martin 2000).

πληροφορίας, ο επισκέπτης μπορεί να εμπλουτίσει τη γνώση του, να προσεγγίσει διαφορετικές απόψεις και εμπειρίες, να βιώσει κομμάτια του παρελθόντος και να ενεργοποιήσει τη φαντασία του και το συναισθηματικό του φορτίο για να γευθεί όλη την έκταση των προσφερόμενων ερμηνειών, τόσο των αντικειμένων όσο και των ιδεών μιας έκθεσης.

Βίντεο και οπτικοακουστικές εφαρμογές

Είδαμε πώς ένα μέσο με μια σχετικά μακρά πορεία όπως οι ακουστικές ξεναγήσεις μπορεί να ανανεωθεί υπό το πλαίσιο των νέων ψηφιακών εξελίξεων και να αποτελέσει ένα σημαντικό ερμηνευτικό εργαλείο. Κατ' αναλογία, το βίντεο και τα οπτικοακουστικά μέσα, με μια αρκετά μακροβιότερη διαδρομή κυρίως στο χώρο της ψυχαγωγίας, φαίνεται να μπορούν να συμβάλουν εξίσου δυναμικά στην αναβάθμιση και μεγαλύτερη ποικιλία της μουσειακής επίσκεψης. Αφήνοντας πίσω τους την περίοδο κατά την οποία η παραγωγή τους αποτελούσε μια εξαιρετικά περίπλοκη διαδικασία, αποτελούν πλέον, κυρίως χάρη στις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών, μια περισσότερο εφικτή πραγματικότητα για το μουσειακό περιβάλλον. Ίσως τα βίντεο να είναι ακόμη μια ακριβή λύση για τα μικρότερα μουσεία λόγω του κόστους όχι μόνο των συσκευών προβολής αλλά και της ανάγκης οργάνωσης και συνεργασίας διαφορετικών ειδικοτήτων και επαγγελματιών, δεν παύουν ωστόσο να ισχυροποιούν διαρκώς τη θέση τους στο σύγχρονο μουσείο.

Αυτό που ήταν σύνηθες μέχρι σήμερα σε ό,τι αφορά τις οπτικοακουστικές εφαρμογές ήταν βιντεοπροβολές εκτεταμένης διάρκειας, οι οποίες μπορούσαν να φτάνουν ακόμη και τα 30 λεπτά, ενώ έβρισκαν τη θέση τους στην αρχή των εκθέσεων συνηθέστατα αλλά και σπανιότερα ως

κατακλείδα αυτών. Η προβολή τις περισσότερες φορές πραγματοποιούνταν σε ένα χώρο ο οποίος εντασσόταν στη γενικότερη χωροταξία του μουσείου αλλά ήταν αποκομμένος από τα αντικείμενα και την κεντρική άρθρωση της έκθεσης (Campbell 2005:14). Η ύπαρξη καθισμάτων ήταν απαραίτητη λόγω της μεγάλης διάρκειας και επιβεβαίωνε ακόμη εντονότερα τη ντοκιμαντερίστικη διάθεση αυτών των παραγωγών. Ανάλογα βίντεο εξακολουθούν να συναντώνται σε μουσεία ανά τον κόσμο και σχεδόν πάντα ενσωματώνουν αφενός την κεντρική ερμηνευτική σκοπιά του μουσείου, η οποία κατά πλειονότητα συνάδει με τις κυρίαρχες κατευθύνσεις της επιστήμης και διανόησης, και αφετέρου μια έντονη πρόθεση προς την επιμόρφωση και εκπαίδευση του κοινού.

Τέτοιου τύπου και μορφής βιντεοπροβολές ελάχιστα μπορούν να προσφέρουν στον εμπλουτισμό της εμπειρίας του επισκέπτη. Από την άλλη, αυτό διόλου δεν σημαίνει πως τα βίντεο που δεν εντάσσονται στον πυρήνα της έκθεσης δεν μπορούν να αποτελέσουν ένα ενδιαφέρον ερμηνευτικό εργαλείο.⁴⁴ Αυτό που πρωτίστως έχει σημασία είναι ο ερμηνευτικός στόχος που έχει θέσει το μουσείο και στη συνέχεια με ποιους τρόπους και με ποιες σχεδιαστικές επιλογές επιδιώκεται αυτός να επιτευχθεί. Στο μουσείο της ποδοσφαιρικής ομάδας της Manchester United στη Μεγάλη Βρετανία, για παράδειγμα, ένα 10λεπτο φιλμ που προβαλλόταν σε ξεχωριστή αίθουσα παρουσίαζε τα παρασκήνια ενός αγώνα της ομάδας και τις συνδιαλέξεις των μελών της με ηχητική επένδυση από το ραδιοφωνικό της σταθμό (Museum Practice, Issue 9, 1998:65-68). Είναι προφανές πως ένα τέτοιο βίντεο μπορεί

⁴⁴ Βλ., για παράδειγμα, πώς το ολιγόλεπτο φιλμ «βιντεοκλιπίστικης» τεχνικής στην αρχή της νέας έκθεσης του Μουσείου Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης στην Αθήνα συμβάλλει στην ενεργοποίηση σκέψεων και συναισθημάτων πάνω στα οποία ο επισκέπτης θα χτίσει και θα αναδομήσει τις αντιλήψεις και εμπειρίες του (Νικηφορίδου 2005: 46).

όχι μόνο να παρουσιάσει μια διαφορετική οπτική ενός ποδοσφαιρικού αγώνα, αλλά επιπλέον μπορεί να λειτουργήσει ιδιαίτερα προς την προσέγγιση της ατμόσφαιρας και της έντασης που αυτός περικλείει από την πλευρά των συμμετεχόντων· ένα στοιχείο που υπό άλλες συνθήκες θα ήταν αδύνατο να το γευθεί ο θεατής. Αυτή η ερμηνευτική κατεύθυνση προς τη δημιουργία μιας έντονης οπτικοακουστικής εμπειρίας συμβάλλει στη συνολικότερη προσέγγισή του. Στο National Constitution Center, ένα μουσείο στη Φιλαδέλφεια των ΗΠΑ αφιερωμένο στο αμερικανικό Σύνταγμα, η συγκεκριμένη κατεύθυνση προς τη δημιουργία μια φορτισμένης εμπειρίας και μιας συνακόλουθα έντονης ανάμνησης ακολουθήθηκε επίσης. Μια σειρά από οπτικοακουστικές εφαρμογές συνδυάζονται μεταξύ τους, σε μερικές περιπτώσεις και με συμμετοχή ερμηνευτών, για να αποδώσουν ένα θελκτικά πυκνό, έντονα συναισθηματικό αλλά και ερμηνευτικά πολυεπίπεδο περιεχόμενο πάνω στην πολυσυλλεκτικότητα του αμερικανικού λαού (Pollard και Kamien 2003).

Είναι πλέον περισσότερο σύνηθες να συναντούμε οπτικοακουστικές εφαρμογές στην πορεία μιας έκθεσης και σε άμεση συνάφεια με τα ίδια τα αντικείμενα, λόγω των διαστάσεων και των δυνατοτήτων που παρέχουν οι νέες συσκευές οπτικής αναπαραγωγής. Από την άλλη, βασικά προβλήματα που σχετίζονται με την τοποθέτηση αυτών των εφαρμογών παραμένουν, όπως, λ.χ., η διάδοση του ήχου στο χώρο, η κατανομή του φωτός πλησίον των εφαρμογών και η προσεκτική και χρηστική τοποθέτηση των οθονών, ειδικά υγρών κρυστάλλων, έτσι ώστε να είναι λειτουργικές για τον επισκέπτη. Το κοινό από την πλευρά του φαίνεται σε γενικές γραμμές να είναι θετικά διακείμενο απέναντι στις βιντεοπροβολές. Τις βρίσκει τόσο συναρπαστικές

όσο και διδακτικές (Campbell 2005:17), ενώ το ίδιο το μέσο έχει εκ προοιμίου ένα χαρακτήρα συμπύκνωσης και θεατρικότητας που το καθιστά ιδιαίτερα προσφιλές. Συνήθως, λοιπόν, δεν υφίσταται πρόβλημα σε σχέση με τη στάση του κοινού αφού, ούτως ή άλλως, η τηλεόραση και ο κινηματογράφος έχουν θεμελιώσει μια ευρεία και ισχυρή οπτικοακουστική κουλτούρα.

Πώς όμως τα βίντεο μπορούν ομαλά να ενταχθούν στην πορεία μιας έκθεσης και να αποτελέσουν ερμηνευτικά εργαλεία για την προσέγγιση συγκεκριμένων αντικειμένων, φυσικών φαινομένων ή αφηρημένων εννοιών; Μια ενδιαφέρουσα περίπτωση ένταξης του βίντεο στην πορεία και στον ερμηνευτικό άξονα της έκθεσης μπορούμε να εντοπίσουμε στις νέες «Βρετανικές αίθουσες» του Victoria and Albert Museum στο Λονδίνο (Durbin 2002, Morris 2002, Sayre 2005). Βιντεοπροβολές διαφόρων τύπων και διάρκειας συνδυάζονται εδώ για να ενδυναμώσουν την επαφή επισκέπτη, αντικειμένου και ιστορικών πρακτικών ή τεχνοτροπιών. Κατά πρώτο λόγο, πλησίον των αντικειμένων⁴⁵ συναντούμε μικρές οθόνες στις οποίες προβάλλονται περιορισμένης διάρκειας βίντεο με στόχο να προσελκύσουν την προσοχή του επισκέπτη για το έκθεμα, να υπογραμμίσουν τη σημασία του αλλά και να παρουσιάσουν μια σειρά από τα χαρακτηριστικά του. Επιπλέον, αναδεικνύονται λεπτομέρειες της φόρμας ή της διακόσμησής τους, που μπορούν να φανούν μόνον υπό συγκεκριμένες γωνίες θέασης, διακριτικά της διατήρησής τους αλλά και πιο ιδιαίτερα δεδομένα όπως το εσωτερικό τους ή ο τρόπος που ένα αντικείμενο λειτουργεί ή κινείται, εφόσον αυτό είναι κομμάτι χρησικότητάς του. Μια σειρά από ανάλογης διάρκειας βίντεο επικεντρώνονται στον τρόπο κατασκευής κάποιων άλλων

⁴⁵ Αυτό που ενδιαφέρει είναι η ένταξη του τεχνολογικού μέσου σε ένα χώρο που διακρίνεται για το κλασικιστικό και έντονα διακοσμητικό υλικό του, ελάχιστα σχετικό με τη μορφή και την αίσθηση μιας σύγχρονης συσκευής προβολής βίντεο.

αντικειμένων της έκθεσης. Εντός των αιθουσών, τέλος, προβάλλονται βίντεο λίγο μεγαλύτερης διάρκειας –δεν ξεπερνούν τα 5 λεπτά–,⁴⁶ που έχουν ένα ευρύτερο περιεχόμενο και άπτονται των γενικότερων ενοτήτων που το μουσείο παρουσιάζει.⁴⁷ Με θέματα από την ιεροτελεστία της βρετανικής τεϊοποσίας έως σκηνές από τη ζωή της βασίλισσας Βικτωρίας, οι προβολές επιδιώκουν να σκιαγραφήσουν ένα ακόμη κομμάτι του παρελθόντος προς χάρη μιας συνολικότερης εμπειρίας.

Αυτό που επιδιώκεται μέσω όλων αυτών των διαφορετικού τύπου βιντεοπαραγωγών είναι ακριβώς η παρουσίαση ποικίλων όψεων των αντικειμένων και των ιστορικών περιόδων σε μια διαφορετική γκάμα επισκεπτών. Έχει γίνει κατανοητό από τους επιμελητές πως το κοινό του μουσείου δεν αποτελεί ένα ενιαίο σύνολο, αλλά αντίθετα απαρτίζεται από ευρύτερα διακριτές ομάδες με ποικίλα ενδιαφέροντα και προτιμήσεις. Μέσα από τη διαστρωμάτωση των βιντεοπαραγωγών ο επισκέπτης καλείται ανάλογα με τις κατευθύνσεις του να προσεγγίσει τόσο την ιστορική ή αισθητική τους αξία όσο και την κατασκευαστική τους τεχνική και ποιότητα, τη θέση τους στην καθημερινότητα της εποχής και την ατμόσφαιρα που κυριαρχούσε σ' αυτή. Έχουμε, λοιπόν, και πάλι να κάνουμε όχι μόνο με περισσότερη πληροφορία αλλά με διαφορετικού τύπου και ποιότητας πληροφορία. Κατ' αυτόν τον τρόπο το περιεχόμενο δεν προορίζεται ως βοήθημα προς ένα στείο διδασκισμό – επιδιώκει επίσης την τοποθέτηση των υλικών αντικειμένων σε ένα γενικότερο ερμηνευτικό πλαίσιο και την

⁴⁶ Στο Captain Cook Birthplace Museum στο Middlesbrough της Μεγάλης Βρετανίας τα βίντεο είναι διάρκειας μεταξύ 10 με 15 λεπτών και είναι ενδιαφέρον πώς διαμορφώνονται και εντάσσονται στην πορεία της έκθεσης οι χώροι προβολής (New voyage around the life of Captain Cook 1999, 21).

⁴⁷ Να σημειωθεί πως σε ξεχωριστές αίθουσες προβάλλονται φιλμ εκτενέστερης διάρκειας, εν είδει ντοκιμαντέρ, που συνδέονται με το γενικότερο χαρακτήρα της έκθεσης και επιδιώκουν τη διαμεσολάβηση μηνυμάτων με τη βοήθεια της ευφάνταστης χρησιμοποίησης οπτικών στοιχείων, ηχητικών εφέ και διαθεματικών συνδέσεων.

επένδυση του επισκέπτη με γνώση, εμπειρία και βίωση των ιστορικών συνθηκών και των αισθητικών προτιμήσεων άλλων εποχών.

Το βίντεο, ωστόσο, ως μέσο, έχει πλέον προχωρήσει σε ακόμη πιο σύνθετες εφαρμογές που ευνοούν τη συμμετοχή του επισκέπτη στη διαμόρφωση του νοήματος και στο χτίσιμο της ερμηνευτικής διαδικασίας. Ο συνδυασμός των δυνατοτήτων της ψηφιακής τεχνολογίας και της ατμοσφαιρικότητας των οπτικοακουστικών μέσων μπορεί να λειτουργήσει θαυμάσια προς τη διάδραση με το κοινό όπως, λ.χ., συμβαίνει στην περίπτωση του Μουσείου της Manchester United και πάλι. Σε αυτό το έκθεμα ο επισκέπτης καλείται να σχολιάσει ζωντανά μαγνητοσκοπημένους αγώνες που προβάλλονται σε οθόνες εντός της έκθεσης (Museum Practice, Issue 9, 1998:67) και υπ' αυτήν την έννοια να βιώσει τη φόρτιση του αγώνα από μια διαφορετική θέση, να κατανοήσει την ανάγκη για έλεγχο των συναισθημάτων και προτιμήσεών του και να συλλάβει τη δυσκολία της άμεσης διανοητικής και λεκτικής ανταπόκρισης σε ένα συνεχώς διαμορφούμενο τοπίο. Ένα ακόμη πιο ενδιαφέρον και πολύ πιο σύνθετο παράδειγμα, που συνδυάζει τα οπτικοακουστικά μέσα με μια γενικότερη έννοια διάδρασης, προτείνει ο Clive Robertson (2003). Σύμφωνα με αυτό περιθωριοποιημένες κοινωνικές ομάδες θα μπορούσαν να ανακαλύψουν στο μουσείο ένα χώρο που μπορεί να τους εμπνεύσει, να τους ωθήσει στην αναζήτηση ερμηνευτικών προτάσεων για τις συλλογές του και τελικά να τους οδηγήσει στη δημιουργία βιντεοπαραγωγών. Τα αποτελέσματα για την ομάδα είναι πολλά και συνδέουν άρρηκτα τους βαθύτερους στόχους του μουσείου με την προσωπική ανάταση και ατομική βελτίωση. Πνεύμα συνεργασίας, δημιουργικότητα, νέες δεξιότητες, ουσιαστική προσέγγιση του περιεχομένου του μουσείου και τελικά

δημιουργία αρχειακού και εκθεσιακού υλικού για τον εμπλουτισμό του ίδιου του ιδρύματος είναι μόνο μερικά από αυτά. Το βέβαιο είναι πως μια τέτοια πρόταση θα μπορούσε να πάρει ενδιαφέρουσες προεκτάσεις και ανανεώσεις υπό το πλαίσιο οποιασδήποτε ομάδας επισκεπτών και να συμβάλει ιδιαίτερα προς μια συνολικότερη εμπειρία αλλά και προς τη διαμόρφωση ενός κοινού που επιστρέφει και διαφημίζει αδιάλειπτα το μουσείο.

Καταλήγοντας πρέπει να σημειώσουμε πως τα βίντεο, λόγω της μεγάλης τους σύνδεσης με τον κόσμο του θεάματος και της ποπ κουλτούρας, περικλείουν πολλούς κινδύνους που συνδέονται με το περιεχόμενο και το σχεδιασμό τους (Simpson 1998:44), πέραν των γνωστών τεχνικών δυσχερειών. Η μετατροπή του εκθεσιακού χώρου σε σόου δικαιολογείται μόνον εφόσον ακολουθεί τον ερμηνευτικό άξονα της έκθεσης, αλλιώς δεν προσφέρει τίποτε άλλο παρά μόνο πρόσκαιρη διασκέδαση. Αν, όμως, τα οπτικοακουστικά μέσα μιας έκθεσης σχεδιαστούν με προσοχή και ενταχθούν από νωρίς στην ερμηνευτική στρατηγική της έκθεσης, μπορούν να προσφέρουν όχι μόνον ένα πολυεπίπεδο περιεχόμενο, φορτισμένες διηγήσεις και συναισθηματικές εντάσεις, αλλά μπορούν ακόμη να συμβάλουν κατά πολύ στην ατμοσφαιρικότητα και θεατρικότητα της έκθεσης.

Πολυμέσα

Είδαμε παραπάνω τις δύο πρώτες κατηγορίες τεχνολογικών εφαρμογών που εισήχθησαν στο χώρο των μουσείων και αποτέλεσαν μια νέα διέξοδο προς την ερμηνεία του εκθεσιακού περιεχομένου. Παράλληλα με αυτές έκαναν την εμφάνισή τους ψηφιακές τεχνολογίες που βασίζονταν στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Οι ακουστικές και οπτικοακουστικές εφαρμογές συμπορεύτηκαν για αρκετά χρόνια με αυτήν τη νέα

πραγματικότητα της χρήσης των υπολογιστών. Οι τελευταίοι, παρ' όλο που βρήκαν την αφετηρία και καθιέρωσή τους στο χώρο της μουσειακής τεκμηρίωσης (Jones-Garmil 1997) ενσωματώθηκαν γρήγορα στις ερμηνευτικές επιδιώξεις των μουσείων ως χρήσιμο εργαλείο. Η αποδοχή τους δεν ήταν εύκολη και στην αρχή οριοθετήθηκε από τις τεχνικές τους δυνατότητες, την άγνοια του κοινού αλλά και από τους ίδιους τους επαγγελματίες των μουσείων (Doty 1990). Σε αυτήν την πρώτη φάση η θέση τους ήταν συνήθως αποκομμένη από τον υπόλοιπο άξονα της έκθεσης και συνήθως περιοριζόταν σε ένα τραπέζι τοποθετημένο σε κάποιο σημείο του μουσείου, μια χωροθέτηση που ακολουθείται μέχρι σήμερα (Sayre 1998:139).

Τι προσέφεραν σε αυτήν την πρώτη φάση οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές; Κυρίως πρόσβαση στις εκκολαπτόμενες ακόμη ψηφιακές βάσεις δεδομένων των μουσείων, οι οποίες τις περισσότερες φορές περιείχαν εκτεταμένη εξειδικευμένη πληροφορία σε μορφή ψηφιακού κειμένου. Αυτό το υπερκείμενο μπορούσε να συνδέεται με άλλες ανάλογες καταγραφές που διατηρούσαν κάποιο κοινό χαρακτηριστικό με το αντικείμενο αφετηρίας⁴⁸ και κατ' αυτόν τον τρόπο ο θεατής μπορούσε να ανασύρει από μια μεγάλη δεξαμενή πληροφορίας στοιχεία που ανταποκρίνονταν στις απορίες, στα ενδιαφέροντά του και στη διάθεσή του να προσεγγίσει συγκριτικά τις συλλογές του μουσείου. Η σταδιακή εξέλιξη της τεχνολογίας κατέστησε εφικτή την εισαγωγή της φωτογραφίας στο περιεχόμενο αυτών των ψηφιακών καταλόγων ως μια πρώτη μορφή αναπαράστασης, ακόμη κι αν αυτή περιοριζόταν από τις δυνατότητες της ασπρόμαυρης απόδοσης. Η πορεία υπήρξε ραγδαία και γρήγορα οι προϋπάρχουσες μορφές τεχνολογίας

⁴⁸ Από την προέλευσή του ή το υλικό κατασκευής του μέχρι το έτος απόκτησής του από το μουσείο. Το νόημα ήταν η διαμόρφωση υποομάδων μέσα στις οποίες κατά τα άλλα διαφορετικά αντικείμενα μπορούσαν να ενοποιηθούν υπό τις έννοιες της ταξινόμησης και της ψηφιακής αρχειοθέτησης.

στο χώρο των μουσείων ενοποιήθηκαν υπό μια μορφή σε αυτό που ορίζουμε ως πολυμέσα. Τα πολυμέσα επιτρέπουν την αποθήκευση μεγάλου όγκου ψηφιακών εφαρμογών και μέσω αυτών παρουσιάζονται παραγωγές που διακρίνονται για τη συνθετότητα της μορφής τους (Blockley 1996). Με λίγα λόγια μπορούν να περιέχουν διαφορετικούς τύπους ηχητικών καταγραφών, μια ποικιλία από οπτικές αναπαραστάσεις, φωτογραφίες, βίντεο, κινούμενα σχέδια, και φυσικά ψηφιακό κείμενο. Η δυνατότητα σύνδεσης σελίδων με υπερμεσικό χαρακτήρα ήταν η εξέλιξη του υπερκείμενου και έδωσε ένα μεγάλο πλεονέκτημα στα πολυμέσα, τη δυνατότητα, δηλαδή, να γοητεύουν το κοινό, να «ζωντανεύουν» εκθέσεις και να μεθερμηνεύουν το περιεχόμενό τους με έναν μοναδικό τρόπο (Roles και Cardus 1998:40).

Εκτός από την τοποθέτηση των πολυμέσων σε διακριτά αλλά αποκομμένα σημεία του εκθεσιακού χώρου, συναντούμε συνήθως δύο ακόμη λύσεις. Η μία είναι εκείνη των πολυμεσικών σταθμών ή kiosks, σταθερών διαμορφώσεων, δηλαδή, που εντάσσονται αισθητικά στο χαρακτήρα της έκθεσης και τοποθετούνται πλησιέστερα της περιήγησης του επισκέπτη, όμως από την άλλη αποκόπτουν ξεκάθαρα το κοινό από τη θέαση των αντικειμένων και του λοιπού εποπτικού υλικού. Η περισσότερο ενδιαφέρουσα και ομαλή για τον επισκέπτη και τη ροή της κίνησης σχεδιαστική αντιμετώπιση φέρνει τις πολυμεσικές εφαρμογές κοντά στους πρωταγωνιστές της έκθεσης, στα ίδια τα αντικείμενα, δηλαδή, και προσπαθεί να παγιώσει μια ζωηρότερη συνδιαλλαγή μεταξύ της αυθεντικότητας που περικλείει το πραγματικό έκθεμα και των ερμηνευτικών δυνατοτήτων που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες.

Είδαμε πως τα πολυμέσα εισήχθησαν στο χώρο των μουσείων αρχικά με τη μορφή ψηφιακών καταλόγων. Ένα τέτοιο παράδειγμα συναντούμε ήδη στα 1990 στην έκθεση Glasgow's Glasgow που παρουσιάστηκε όταν η πόλη ήταν πολιτιστική πρωτεύουσα της Ευρώπης (Morrison 1990). Αυτό που μπορούμε να διαπιστώσουμε σε ένα πρώτο επίπεδο είναι το πρώιμο στάδιο στο οποίο βρίσκονται ακόμη τέτοιου είδους εφαρμογές, καθώς αναφέρεται η δυσκολία ενσωμάτωσης μεγάλου όγκου κειμένου που θα δυσκόλευε τη λειτουργία των οθονών. Η δυνατότητα πλοήγησης για τον επισκέπτη ήταν οριοθετημένη με σαφήνεια, αλλά λόγω του αριθμού των εκθεμάτων που έφταναν τα 2.300 και των συνακόλουθων υπερσυνδέσεων δημιουργούνταν η ψευδαίσθηση της ατέρμονης πληροφορίας και περιήγησης στα ψηφιακά αρχεία. Παρ' όλους αυτούς τους περιορισμούς, το κοινό μπορούσε να λάβει μια ικανοποιητική οπτική των εκθεμάτων τόσο με εικόνες όσο και με ψηφιακό κείμενο. Έχουμε να κάνουμε, λοιπόν, και πάλι με τον όγκο της πληροφορίας ως ένα πρώτο ερμηνευτικό πλεονέκτημα των πολυμέσων. Επιπλέον, μέσω της σύνδεσης των υπερμεσικών καταχωρίσεων, ο επισκέπτης μπορούσε να προχωρήσει σε συγκριτικές προσεγγίσεις των αντικειμένων της έκθεσης και συνακόλουθα να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα την προσεγγίσει. Αυτές οι διαφορετικές εκδοχές κατηγοριοποίησης των αντικειμένων και η πρωτοβουλία που αφηνόταν στο κοινό προσέθεταν έναν ποιοτικό χαρακτήρα στην ερμηνεία που τα πολυμέσα παρείχαν, όσο κι αν αυτή τελικά ήταν εντελώς επιφανειακή (Roles και Cardus 1998:41). Ένα τελευταίο στοιχείο που παρείχαν τα πολυμέσα σε αυτήν την έκθεση ήταν η δυνατότητα του επισκέπτη να γνωρίσει το περιεχόμενο συγκεκριμένων τμημάτων της πριν τα επισκεφθεί σε πραγματικό χρόνο και έτσι να συμβάλει στη διαμόρφωση

περισσότερων και επικεντρωμένων εκδοχών επίσκεψης ανάλογα με το χρόνο, τα ενδιαφέροντα ή τη διάθεση διαφορετικών ομάδων κοινού. Σε μια εντελώς εξελιγμένη μορφή αυτή η πραγματικότητα λαμβάνει χώρα στην έκθεση «Ολυμπιακοί Αγώνες» στο ΙΜΕ, όπου στην είσοδο της έκθεσης δίνεται στο κοινό η δυνατότητα χάραξης μιας ιδανικής άρθρωσης της επίσκεψής του ανάλογα με τις ποικίλες προτιμήσεις του (Γκαζή και Νικηφορίδου 2004α).

Η εξέλιξη όμως ήρθε και για τους πολυμεσικούς διαδραστικούς καταλόγους, όπως μπορούμε να δούμε στη μορφή που πήρε αυτή η εφαρμογή στην περίπτωση των νέων «Βρετανικών αιθουσών» του Victoria and Albert Museum (Durbin 2002:12-4, Brod 2002). Οι επισκέπτες μπορούν να έχουν πρόσβαση στον κατάλογο από ειδικά διαμορφωμένες αίθουσες του μουσείου (Study Areas) που φιλοξενούν, άλλωστε, όλες τις τεχνολογικές εφαρμογές της έκθεσης. Τα καινούρια στοιχεία του καταλόγου είναι οι πολύ καλύτερες και πολύπλευρες οπτικές αποδόσεις των αντικειμένων, όχι μόνο φωτογραφικές αλλά και σχεδιαστικές, η χρήση χαρτών και γραφικών, αλλά και η εύρεση λέξεων ή όρων που ενδιαφέρουν τον επισκέπτη μέσω μηχανών αναζήτησης που οδηγούν σε σχετικές καταγραφές του καταλόγου. Τα ενδιαφέροντα του κοινού προσπαθούν να εξυπηρετηθούν με τον καλύτερο τρόπο, καθώς έχουν διαμορφωθεί μια σειρά από διαφορετικές αφετηρίες και επιπλέον υπάρχει πάντοτε η δυνατότητα διερεύνησης πολύ συγκεκριμένων εκθεμάτων ή στοιχείων μέσω των μηχανών αναζήτησης. Τέλος, πολύ διαφορετικό είναι το δεδομένο της πρόσβασης του καταλόγου διαδικτυακά, καθώς προσφέρει έτσι ένα εξαιρετικό εργαλείο για τους εξειδικευμένους επιστήμονες, αλλά παράλληλα μπορεί να αποτελέσει για το ευρύ κοινό ένα

πρώτο βήμα προσέγγισης της έκθεσης πριν την επίσκεψη στους χώρους του μουσείου.

Η πορεία των εφαρμογών που εντάσσονταν στον κεντρικό ιστό της έκθεσης είτε ως διαμορφωμένοι σταθμοί είτε άμεσα προσαρτημένες στα αντικείμενα ήταν ανάλογης εξέλιξης. Πέρασαν από μια φάση στην οποία διακρίνονταν για την απλότητά τους σε περισσότερο σύνθετες παραγωγές που απαιτούν εκτενή προγραμματισμό αλλά και οικονομικά κεφάλαια. Αυτή η διαδικασία χρησιμοποίησης πολυέξοδων πολυμεσικών εφαρμογών πρέπει να δικαιολογείται από τους ερμηνευτικούς στόχους και το συνολικό χαρακτήρα του μουσείου και να μην υποτάσσεται στη διάθεση εντυπωσιασμού που στερείται νοήματος. Μια σειρά από παραδείγματα που κατασκευάστηκαν και χρησιμοποιήθηκαν με το σωστό τρόπο δείχνουν πόσα πολλά μπορούν να προσφέρουν τα πολυμέσα στην ερμηνεία αντικειμένων και ιδεών, ακόμη και αν δεν αποτελούν μεγάλες οικονομικές επενδύσεις. Οι προϋποθέσεις, ωστόσο, παραμένουν και είναι η σωστή ένταξη στον άξονα της έκθεσης, η σύνδεση με τα λοιπά ερμηνευτικά μέσα και φυσικά η κατασκευή με κύριο γνώμονα τον ίδιο τον επισκέπτη.

Ένα πρώτο παράδειγμα έρχεται από το Captain Cook Birthplace Museum όπου εντάχθηκαν στην έκθεση διάφορες διαδραστικές πολυμεσικές εφαρμογές με χρήση οθονών αφής για λειτουργικότητα και πιο θελκτική εμφάνιση (New voyage around the life of Captain Cook 1999:23). Η μία από αυτές χρησιμοποιεί όλα τα επιμέρους στοιχεία του μέσου για να αποδώσει διαφορετικές εκδοχές της ζωής του 18^{ου} αιώνα. Ο πρωταγωνιστικός ρόλος που κατέχουν φανταστικά πρόσωπα της εποχής σε συνδυασμό με ήχο, γραφικά και γραπτό ή μαγνητοφωνημένο σχολιασμό συμβάλλει σε μια

πολυεπίπεδη εμπειρία που προσφέρει διαφορετικές οπτικές της ιστορικής πραγματικότητας, αντανάκλαση των κοινωνικών σχέσεων της εποχής,⁴⁹ συναισθηματική σύνδεση με τους παρουσιαζόμενους ήρωες, αναπαράσταση της ατμόσφαιρας μέσω αισθητικών και ηχητικών επιλογών και, εντέλει, μια συνολική εμπειρία που θα ήταν δύσκολο να επιτευχθεί στην έκταση και το ύφος της με τη μεμονωμένη χρήση των επιμέρους στοιχείων που συνθέτουν μια πολυμεσική εφαρμογή. Πιο απλές στη σύλληψή τους, με ξεκάθαρη διαδραστική διάσταση, ωστόσο, αλλά και με υπογράμμιση της σημασίας του παιχνιδιού,⁵⁰ είναι δύο δοκιμασίες-κουίζ που συμβάλλουν στην προσέγγιση διαφορετικών εκδοχών που αφορούσαν στην οργάνωση ή στην πραγματοποίηση ενός εξερευνητικού ταξιδιού σαν εκείνο του Cook και στο πώς αυτές μπορούσαν τελικά να αποβούν καίριες για την εξέλιξή του.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια σε γενικές γραμμές μπορούν να βρουν στα πολυμέσα ένα εξαιρετικό εργαλείο για να επιτύχουν ευκολότερα και πληρέστερα το σύνολο των ερμηνευτικών τους στόχων. Η ποικιλία των οπτικών και ηχητικών δεδομένων που χρησιμοποιούν τα κάνει ακόμη πιο ενδιαφέροντα και υποβάλλει μια ψευδαίσθηση εισόδου σε έναν άλλο κόσμο που κυριαρχείται από τους όρους και το περιεχόμενο της κατά περίπτωση δοκιμασίας. Κατ' αυτόν τον τρόπο το παιδευτικό περιεχόμενο γίνεται ευκολότερα κατανοητό και ευχάριστα προσβάσιμο, ενώ συνδυάζεται με μια υψηλού επιπέδου ψυχαγωγία. Η ένταση και η φόρτιση κατά τη διάρκεια της αναζήτησης των σωστών λύσεων προσφέρει επιπλέον μια ζωηρή ανάμνηση και σφραγίζει τη συνολική εμπειρία με το προσωπικό στοιχείο του

⁴⁹ Δεν είναι τυχαίο ότι τα τρία πρόσωπα που επελέγησαν ήταν ένας εργάτης, μία νοικοκυρά και ένας γαιοκτήμονας.

⁵⁰ Για την εξαιρετική σημασία του παιχνιδιού στη διαδικασία της διάδρασης αλλά και γενικά του ερμηνευτικού χαρακτήρα του μουσείου, βλ. Ρούσσου 2004.

συμμετέχοντα. Ακόμη και αν η βαθμολογία δεν είναι πάντα θετική για το χρήστη, ο σωστός σχεδιασμός της δοκιμασίας μπορεί να αποτρέψει οποιαδήποτε υποτιμητική διάθεση και να την υποκαταστήσει με την ενθάρρυνση για μια νέα προσπάθεια. Στις «Βρετανικές Αίθουσες» του Victoria and Albert, για παράδειγμα, εννέα διάσπαρτοι σταθμοί προσφέρουν ένα πολυμεσικό παιχνίδι στο οποίο ο επισκέπτης καλείται να δοκιμάσει τις γνώσεις του στην αναγνώριση διαφορετικών σιλι, έτσι όπως αναπτύχθηκαν σε διαφορετικές χρονικές περιόδους και χώρες (Durbin 2002, Brod 2002). Εφόσον ο επισκέπτης το επιθυμεί, μπορεί να ανατρέξει στο κύριο περιεχόμενο της εφαρμογής και να παρακολουθήσει μια σειρά από περιγραφικά κείμενα και οπτικά δεδομένα πάνω στις ποικίλες αισθητικές κατευθύνσεις, ενώ μπορεί ακόμη και να αρχίσει την πορεία του από εκεί και να συνεχίσει προς το κουίζ.

Στις ίδιες αίθουσες συναντούμε πολυμεσικές εφαρμογές που συνεισφέρουν με ένα διαφορετικό τρόπο στην ερμηνευτική διαδικασία. Εδώ ο επισκέπτης καλείται να συμμετάσχει ενεργά και να δημιουργήσει σχέδια για υφάσματα, θυρεούς ή μονογράμματα με τη βοήθεια μιας γκάμας βοηθητικών διακοσμητικών στοιχείων.⁵¹ Κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να προσεγγίσει εκτενέστερα τη διαδικασία της σύνθεσης κυρίως μέσα από μια διανοητική διαδικασία που αφενός του παρέχει μια ποιοτική πληροφορία για τη σημασία της μορφής και αφετέρου διαμορφώνει μια μεγαλύτερης διάρκειας και ανθεκτικότητας ανάμνηση. Αυτή η ανάμνηση επιπλέον μπορεί να αποκτήσει και μια απτή μορφή, καθώς το σχεδιαστικό αποτέλεσμα μπορεί να αποσταλεί ηλεκτρονικά στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του επισκέπτη.

⁵¹ Πρόκειται βασικά για μια εξελιγμένη μορφή των παραδοσιακών παιχνιδιών, στα οποία ο επισκέπτης σχεδιάζει και συνδυάζει διακοσμητικά μοτίβα που υπάρχουν στην έκθεση με τη βοήθεια διάτρητων πλακών ή και μητρώων.

Άλλου τύπου πολυμεσικές εφαρμογές εντός του χώρου των εκθέσεων συνδυάζουν με έναν απλό τρόπο στοιχεία του περιεχομένου της έκθεσης για να αποδώσουν περισσότερη πληροφορία υπό διαφορετικές οπτικές, προοριζόμενες να δημιουργήσουν γνώση και συναισθηματική ή ψυχική εγρήγορση σε μια ποικιλία επισκεπτών. Τέτοιες περιπτώσεις είναι το πολυμεσικό πρόγραμμα στο People's Palace Museum στη Γλασκόβη, που είδαμε ότι χρησιμοποίησε ως βάση του τις συνεντεύξεις που είχαν περισυλλεγεί στο πλαίσιο μιας παλαιότερης έρευνας αλλά και μια εφαρμογή στο Museum of Science and Industry του Manchester (Museum Practice, Issue 9, 1998:60-61, 69-71). Η τελευταία αποτελεί ουσιαστικά ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι στο οποίο τα παιδιά καλούνται να φωτογραφήσουν με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές αντικείμενα της έκθεσης. Στη συνέχεια, στα πλαίσια μιας ομαδικής δημιουργίας, συνθέτουν σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές τις δικές τους ερμηνείες πάνω στα αντικείμενα που φωτογράφησαν χρησιμοποιώντας τις δικές τους λήψεις, προσθέτοντας κίνηση και ήχο σε αυτές και γενικότερα παράγοντας ένα τελικά πολυμεσικό αποτέλεσμα. Είναι προφανές πως μέσα από μια τέτοια διαδικασία τα παιδιά μπορούν να αποκτήσουν όχι μόνο καλύτερη γνώση και αίσθηση της συλλογής, αλλά επίσης να έρθουν σε επαφή, καθώς και να εμβαθύνουν στην κατεύθυνση της χρήσης των νέων τεχνολογιών. Το πλεονέκτημα αυτό ισχύει φυσικά και για τους συνοδούς τους, ενώ πέραν όλων αυτών το μουσείο μπορεί να αποκτήσει ένα πραγματικά ενδιαφέρον και επίσης πρωτότυπο υλικό για το αρχείο του ή για τον εμπλουτισμό της έκθεσής του.

Γίνεται προφανές απ' όλα τα παραπάνω πως οι πολυμεσικές εφαρμογές, διαδραστικές ή μη, αποτελούν εξαιρετικά ερμηνευτικά εργαλεία.

Η ποσότητα και ποιότητα της πληροφορίας που μπορούν να προσφέρουν είναι δεδομένη, όμως, πέραν τούτου, το σημαντικό είναι η δυνατότητα διασύνδεσης και συγκριτικής παράθεσης όλων αυτών των κομματιών πληροφορίας στο ρυθμό που ο επισκέπτης επιλέγει. Σημαντικό, φυσικά, είναι ότι όλη αυτή η ποικιλία μορφής και δεδομένων που μπορούν να συγχωνευθούν σε μια πολυμεσική εφαρμογή είναι εξαιρετικά θελκτική και ενδιαφέρουσα για το κοινό και μπορεί να το προκαλέσει να γευθεί την εμπειρία αυτού του ψηφιακού κόσμου (Spicer 1996). Ένα σημαντικό πρόβλημα αυτών των εφαρμογών, ωστόσο, είναι πως δεν φέρουν το πλεονέκτημα του να είναι φορητά όπως τα συστήματα οπτικοακουστικής ξενάγησης, για παράδειγμα (Evans και Sterry 1999:113-114). Μήπως, όμως, αυτό το μειονέκτημα αρχίζει να εξαλείφεται υπό την έννοια των νέων φορητών πολυμεσικών συστημάτων;

Φορητά συστήματα πολυμεσικής πληροφόρησης (PDA's)

Είδαμε στις παραπάνω περιπτώσεις πόσα ενδιαφέροντα στοιχεία μπορούν να προσφέρουν στη μουσειακή επίσκεψη τόσο τα συστήματα ακουστικής ξενάγησης όσο και οι σταθερές πολυμεσικές εφαρμογές. Η εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας και οι περιορισμένες διαστάσεις των σύγχρονων ηλεκτρονικών συσκευών έχουν πλέον φέρει στο προσκήνιο μια συγχώνευση αυτών των δύο που φαίνεται να ανανεώνει την ερμηνευτική προσέγγιση των εκθέσεων. Πρόκειται για τους Personal Digital Assistants (PDA's) που όλο και συχνότερα συναντώνται στα ανά τον κόσμο μουσεία επιδιώκοντας να προσφέρουν στον επισκέπτη μια εμπειρία πολυεπίπεδη, άνετη, προσωπική αλλά και ενδιαφέρουσα. Τα συστήματα αυτά συνδυάζουν όλη την ποικιλία των τύπων πληροφόρησης που είδαμε ως τώρα και που

αποτελούν άλλωστε το χαρακτηριστικό των πολυμεσικών εφαρμογών. Οπτικά δεδομένα, ηχητικά αρχεία και κείμενο διαφόρων μορφών και χαρακτηριστικών αναπαράγονται με ψηφιακό τρόπο σε μικρές συσκευές που φέρουν οθόνες και ενσωματωμένα ηχεία ή αποσπώμενα ακουστικά (Ostrow 2003:15, Angliss 2006β:51).

Τα σύγχρονα μουσεία φαίνονται θετικά διακείμενα απέναντι στα PDA's και συνήθως υποκαθιστούν με αυτά τα παραδοσιακά συστήματα ακουστικής ξενάγησης επιθυμώντας να διευρύνουν την ερμηνευτική τους δυναμική αλλά και επιδιώκοντας να ακολουθήσουν τις εξελίξεις των νέων τεχνολογιών. Μια σειρά από μελέτες αξιολόγησης μουσειακών εκθέσεων, σχετικά άρθρα αλλά και η ανταπόκριση του κοινού απέναντι σε αυτά δείχνει πως όντως έχουμε να κάνουμε με ένα χρήσιμο, πολυδιάστατο αλλά και δημοφιλές ερμηνευτικό εργαλείο.

Πριν μερικά χρόνια, στο πλαίσιο μιας διδακτορικής διατριβής (Evans και Sterry 1999), πραγματοποιήθηκε έρευνα που έδειξε πως τα φορητά πολυμεσικά συστήματα είχαν μέλλον και μπορούσαν να προσφέρουν στο πλαίσιο της εκθεσιακής ερμηνείας. Συγκεκριμένα, στο Μουσείο των Επιστημών και Βιομηχανίας της πόλης του Μάντσεστερ δοκιμάστηκε μια πιλοτική συσκευή που επιδίωκε να ανανεώσει ερμηνευτικά την έκθεση, προσφέροντας πληροφόρηση και πλοήγηση μέσα από ποικιλία ενσωματωμένων μέσων, και παράλληλα να εδραιώσει μια διαδραστική σχέση με τον επισκέπτη, έτσι ώστε να συμβάλει προς μια συνολικότερη και πιο ενδιαφέρουσα εμπειρία. Όλη αυτή η προσπάθεια αξιολογήθηκε και στα τρία στάδια της ανάπτυξής της και τα αποτελέσματα της αξιολόγησης ήταν ιδιαίτερα θετικά για τη φορητή πολυμεσική εφαρμογή και τις ερμηνευτικές

δυνατότητές της. Φάνηκε, λοιπόν, πως μετά το τέλος της επίσκεψης οι ομάδες που χρησιμοποίησαν το φορητό σύστημα πληροφόρησης⁵² αναγνώριζαν σε μεγαλύτερο ποσοστό συγκεκριμένα μηχανήματα και διαδικασίες, ενώ επιπλέον μπορούσαν να ανακαλέσουν ευκολότερα δεδομένα που είχαν συναντήσει εντός των αιθουσών. Επιπλέον οι συγκεκριμένοι επισκέπτες παρέμειναν περισσότερο χρόνο εντός της έκθεσης και ήταν πιο συγκεντρωμένοι σε ό,τι αφορούσε την προσέγγιση του περιεχομένου της. Το σημαντικότερο ήταν, ωστόσο, πως οι ίδιοι οι επισκέπτες ήταν συνολικά θετικοί απέναντι στο φορητό σύστημα πληροφόρησης εκτός ίσως από το κομμάτι που αφορούσε στο βάρος του και κατ' αυτόν τον τρόπο περιόριζε την κινητικότητά τους. Τέλος, το επίπεδο της διάδρασης με το φορητό υπολογιστή ήταν αρκετά υψηλό και ένα μεγάλο ποσοστό επισκεπτών προσέγγιζε ψηφιακά περίπου 35 από τις ενσωματωμένες πολυμεσικές εφαρμογές.

Τα PDA's, όμως, δεν προορίζονται μόνο για τα μουσεία επιστημών. Οι χώροι των μουσείων τέχνης, όπως γνωρίζουμε, αποτελούν ένα περιβάλλον γεμάτο από έντονες οπτικές εμπειρίες⁵³ τις οποίες μέρος του κοινού επιθυμεί να απολαύσει παντελώς αναπόσπαστο από οποιαδήποτε ερμηνευτική προσέγγιση (Wilson 2006). Η πληθώρα και ποικιλία των προσφερόμενων εικόνων, απ' την άλλη, είναι ακριβώς ο παράγοντας που κάνει τα PDA's ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο στο πλαίσιο αυτών των μουσείων, καθώς μπορούν να συγκεράσουν όλη την έκταση αλλά και τους διαφορετικούς τύπους

⁵² Για τους σκοπούς της μελέτης το δείγμα κοινού που αξιολογήθηκε χωρίστηκε σε δύο ομάδες, μία που χρησιμοποίησε κατά την επίσκεψή της το φορητό υπολογιστή και μία άλλη που ακολούθησε μια ελεύθερη πορεία χωρίς αυτόν.

⁵³ Σε χώρους που βρίθουν οπτικών δεδομένων και λεπτομερειών διαφόρων τύπων η πρόσθεση ακόμη περισσότερων μέσω ερμηνευτικών εργαλείων όπως τα βίντεο ή οι πολυμεσικές εφαρμογές μπορεί να κουράσει, να αποσπάσει ή να αποπροσανατολίσει τον επισκέπτη (Angliss 2006α:47).

πληροφορίας και ερμηνείας σε μια μικρή ατομική συσκευή η οποία δεν αλλοιώνει το χώρο των εκθέσεων ούτε το χαρακτήρα των έργων. Συστήματα φορητής πολυμεσικής πληροφόρησης χρησιμοποιήθηκαν για παράδειγμα στην Tate Modern του Λονδίνου για πρώτη φορά το 2002 στο πλαίσιο ενός ακόμη πιλοτικού προγράμματος που περιελάμβανε μόλις εννέα από τα αντικείμενα ολόκληρης της έκθεσης (Proctor και Tellis 2003). Η ροή της πληροφορίας προς τις συσκευές πραγματοποιούνταν με τη χρήση ασύρματης τεχνολογίας και περιελάμβανε μια σειρά από δυνατότητες για τον επισκέπτη αλλά και το μουσείο.⁵⁴ Το περιεχόμενο των έργων της έκθεσης «μεταφραζόταν» μέσω μια γκάμας πολυμεσικών εφαρμογών. Βίντεο και γραφικά που μεγέθυναν λεπτομέρειες των πινάκων με παράλληλη παρουσίαση και επεξήγηση του περιεχομένου τους. Συνεντεύξεις με καλλιτέχνες αλλά και ένα βίντεο που έδειχνε την πορεία δημιουργίας ενός έργου τέχνης (Wilson 2006). Διαδραστικές ενέργειες στις οποίες ο επισκέπτης καλούνταν να διατυπώσει την άποψή του για συγκεκριμένα έργα ή να συνθέσει soundtracks για έργα ή τμήματα έργων που παρουσιάζονταν στην οθόνη του. Η ενεργοποίηση της κριτικής σκέψης αλλά και των αισθητικών προτιμήσεων ή του συναισθηματικού φορτίου του επισκέπτη παράλληλα με την αδιάλειπτη ανάγκη του για συμμετοχή και παιχνίδι έκαναν αυτές τις εφαρμογές όχι μόνον ιδιαίτερα δημοφιλείς αλλά και εξαιρετικά σημαντικές στη διαμόρφωση μιας πολυεπίπεδης εμπειρίας.

Τα στοιχεία που προέκυψαν από τη μελέτη αξιολόγησης αυτού του πιλοτικού προγράμματος έδειξαν κάποια ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, ενώ ο επισκέπτης ήταν αυτός που μπορούσε να επιλέξει αν θα

⁵⁴ Μέσω της χρήσης των PDA's το μουσείο μπορούσε να καταρτίσει μια πληρέστερη και ακριβέστερη μελέτη αξιολόγησης, μπορούσε να εντοπίζει τη θέση του επισκέπτη και να παρέχει βοήθεια σε περίπτωση δυσλειτουργίας του συστήματος, αλλά και να απαντά σε πιθανές ψηφιακές ερωτήσεις του κοινού.

ενεργοποιήσει σε κάθε αίθουσα την παροχή πληροφορίας ή όχι και παρ' όλο που αυτό το δεδομένο φαινόταν να ευνοεί την ελευθερία κινητικότητας και ατομικών επιλογών, αποδείχτηκε πως η αυτόματη ενεργοποίηση παρουσίασης του περιεχομένου θα μπορούσε να καλλιεργήσει την περιέργεια και τη διάθεση του κοινού για νέα στοιχεία και δεδομένα. Επιπλέον, για μία ακόμη φορά η συνολική εντύπωση των επισκεπτών ήταν θετική σε ένα ποσοστό 70% για τη χρηστικότητά του και τουλάχιστον 50% για τη χρησιμότητά του στην απόδοση περιεχομένου συνδεδεμένου με τα προς θέαση έργα τέχνης. Αυτή η θετική αντιμετώπιση φάνηκε και στο αίτημα των επισκεπτών για πλουσιότερο περιεχόμενο σε όλα τα επίπεδα πληροφόρησης, ενώ οι εξειδικευμένοι επιστήμονες απαιτούσαν περισσότερη λεπτομέρεια και σύνθετη ενημέρωση.

Η επιτυχία του πιλοτικού προγράμματος οδήγησε στην εδραίωση των φορητών πολυμεσικών συστημάτων στην Tate Modern και στην αύξηση των συμπεριλαμβανόμενων έργων από 9 το 2002 σε 60 το 2006 (Wilson 2006). Ένα παρόμοιο πρόγραμμα εφαρμόστηκε και στο Blanton Museum of Art του Πανεπιστημίου του Τέξας (Manning και Sims 2004) με ανάλογα ευρήματα για τη σημασία και την αποδοχή των PDA's από το κοινό. Η διαδικασία της αξιολόγησης έδειξε επίσης πως οι επισκέπτες βίωσαν σύνθετες εμπειρίες μάθησης μέσω της χρήσης του συστήματος και φάνηκε πως απέκτησαν ουσιαστικότερη και βαθύτερη γνώση, καθώς και κριτική σκέψη, ενώ σημαντικότερη ήταν και η δυνατότητα δημιουργίας συνδέσεων με την προσωπική τους ιστορία και τα βιώματά τους.

Ένα τελευταίο παράδειγμα από το μουσείο Getty στο Λος Άντζελες (Tokar 2003, Olsen 2005) διαφοροποιεί κάπως τον τρόπο λειτουργίας των

PDA's, καθώς δεν επιτρέπει την απόλυτα ελεύθερη πλοήγηση του επισκέπτη σε όλο το εύρος της πληροφορίας που είναι διαθέσιμη στο σύστημα. Αντίθετα, τμήματα αυτού του περιεχομένου ενεργοποιούνται με ασύρματο τρόπο ανάλογα με το χώρο στον οποίο βρίσκεται ο επισκέπτης και μόνο σε ό,τι αφορά αυτήν τη συγκεκριμένη εκθεσιακή περιοχή. Εφόσον κάποιος από τα αντικείμενα τον ενδιαφέρει ιδιαίτερα, ο επισκέπτης μπορεί να σημειώσει ψηφιακά την προτίμησή του και στη συνέχεια να έχει πρόσβαση σε περαιτέρω εκτενή πληροφόρηση σε σταθμούς (*kiosks*) διάσπαρτους στους χώρους του μουσείου. Πέραν αυτού μπορεί να έχει πρόσβαση σε όλα αυτά τα δεδομένα της επίσκεψής του αλλά και της παρεχόμενης μουσειακής πληροφόρησης μέσω Διαδικτύου. Στόχος του κατακερματισμού της πληροφορίας και του περιορισμού του υλικού που παρέχεται μέσω των PDA's είναι η αποφυγή της απόσπασης του επισκέπτη από τα ίδια τα έργα τέχνης, καθώς και ο περιορισμός όλης αυτής της πληθώρας οπτικών ερεθισμάτων που πιθανόν να κουράσει τον επισκέπτη. Αν και η ύπαρξη ενός ξεκάθαρα άξονα και μιας αναλόγως σαφούς ερμηνευτικής επιδίωξης είναι απαραίτητα στοιχεία στη σύνθεση του περιεχομένου των φορητών συστημάτων πληροφόρησης, ώστε να αποφεύγεται η χαοτική περιήγηση του επισκέπτη σε έναν τεράστιο όγκο πληροφορίας, θεωρούμε πως είναι επίσης σημαντικό να δίνεται στον επισκέπτη η αίσθηση της ελεύθερης επιλογής. Είδαμε, άλλωστε, πως το κοινό μπορεί τελικά να μεταβαίνει εύκολα από τον εικονικό ψηφιακό κόσμο των PDA's στην πραγματικότητα του έργου τέχνης (Proctor και Tellis 2003).

Τα φορητά πολυμεσικά συστήματα πληροφόρησης αποτελούν ερμηνευτικό εργαλείο με λαμπρό μέλλον στον χώρο των μουσείων. Οι

πολυεπίπεδες δυνατότητές τους στην παροχή ποικίλης πληροφόρησης με θελκτικό τρόπο, η εύκολη ανανέωση του περιεχομένου τους και των επιμέρους στοιχείων τους, η διάδραση με τον επισκέπτη, η δυνατότητα του τελευταίου να δημιουργεί μέσα από αυτά αλλά και να επιλέγει αυτόνομα το μονοπάτι ερμηνείας που θα ακολουθήσει, καθώς και η ένταξη διαφορετικών εκδοχών για συγκεκριμένες ομάδες κοινού⁵⁵ είναι στοιχεία που μπορούν να τα αναγάγουν σε κυρίαρχο ερμηνευτικό μέσο για τις μουσειακές εκθέσεις. Προβλήματα, φυσικά, υπάρχουν και μπορεί να σχετίζονται με τεχνικές λεπτομέρειες, τη σύμπνοια με λοιπά ερμηνευτικά μέσα της έκθεσης, το εύρος της αποδοχής από το κοινό αλλά και την αποτελεσματικότητά τους σε ό,τι αφορά την κατά περίπτωση στόχευσή τους. Το σίγουρο είναι πως η εξέλιξη της τεχνολογίας μαζί με εκτεταμένες έρευνες και μελέτες αξιολόγησης θα μπορέσουν να τα περιορίσουν και να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις δυνατότητες των PDA's.

Εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας και περιβάλλοντα «εμβύθισης»

Η εικονική πραγματικότητα αποτελεί μία από τις πρόσφατες εξελίξεις στο χώρο των ψηφιακών τεχνολογιών που συναντούμε στον ευρύτερο χώρο των μουσείων. Έλαβε ουσιαστικά τη διαμόρφωσή της κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1990 και οι προβλέψεις για τη σταδιακή ένταξή της στην καθημερινότητά μας μέσω μιας ποικιλίας εφαρμογών υπήρξαν λαμπρές. Βιντεοπαιχνίδια, τηλεόραση, Διαδίκτυο, κινηματογράφος και ανάλογες μορφές μαζικής ψυχαγωγίας ήταν οι κυριότερες από αυτές (Pignon 1999). Η συνέχεια, ωστόσο, δεν ήταν τόσο δυναμική. Αποτελώντας μια εξαιρετικά

⁵⁵ Το κύριο πρόγραμμα μπορεί να παρουσιάζεται σε διαφορετικές γλώσσες, σε έκδοση για παιδιά, σε ειδική μορφή για άτομα με ειδικές ανάγκες (Angliss 2006γ) κλπ.

σύνθετη εφαρμογή που απαιτεί περίπλοκο συνδυασμό εξελιγμένων και ισχυρών υπολογιστικών μηχανών, μεγάλα οικονομικά κεφάλαια, εκτεταμένους χώρους αλλά και συνήθως προαπαιτούμενη εμπειρία από την πλευρά του κοινού (Ρούσσου 2004), οι εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας δεν είχαν τη ραγδαία εξέλιξη που αναμενόταν. Τα μουσεία, από την άλλη, προσπαθώντας να παρακολουθήσουν για μία ακόμη φορά τις τεχνολογικές καινοτομίες, επιδίωξαν να υιοθετήσουν ό,τι πιο ουσιαστικό περικλειόταν σε αυτό το νέο εργαλείο μαζικής ψυχαγωγίας. Ένιωθαν, άλλωστε, επιτακτική την ανάγκη να ανταγωνιστούν θεματικά πάρκα, πλανητάρια και άλλα ανάλογα κέντρα που επικεντρώνονταν σε μια «ελαφρού» τύπου ψυχαγωγία, ταυτιζόμενη ουσιαστικά με τη μονοσήμαντη έννοια της διασκέδασης.⁵⁶

Η έννοια της εικονικής πραγματικότητας⁵⁷ αφορά σε ένα φανταστικό περιβάλλον που δημιουργείται με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και αποτελείται κυρίως από τρισδιάστατες εικόνες που περιβάλλουν τους χρήστες δίνοντάς τους τελικά την εντύπωση ενός ρεαλιστικού περιβάλλοντος, χαρακτήρα ή αντικειμένου (Pignon 1999:2-3). Οι υψηλές τεχνολογικές απαιτήσεις των εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας οδηγούν τις περισσότερες φορές στην ανάπτυξή τους σε αυτόνομες αίθουσες ή ειδικά διαμορφωμένους χώρους που γειτνιάζουν των εκθέσεων των οποίων αποτελούν συνέχεια (Γκαζή και Νικηφορίδου 2004α). Τα εικονικά περιβάλλοντα, λοιπόν, δεν ανήκουν στην κατηγορία των μέσων που μέχρι

⁵⁶ Η πορεία θα αποδείκνυε πως η στόχευση και ο χαρακτήρας των μουσειακών ιδρυμάτων είναι ιδιαίτερος και, μολονότι πρέπει να προσαρμόζεται στα δεδομένα της σύγχρονης πραγματικότητας, δεν έχει κανένα λόγο να ανταγωνιστεί κέντρα ή ιδρύματα μαζικής διασκέδασης.

⁵⁷ Καθόλου απλή δεν είναι η περιγραφή και οριοθέτηση του όρου καθώς η διαμόρφωσή του έχει αρχίσει ήδη από τη δεκαετία του 1970. Για μια συνοπτική παρουσίαση της ιστορίας και των κλάδων της έννοιας της εικονικής πραγματικότητας, βλ. Pujol 2004.

τώρα προσεγγίσαμε και εντάσσονταν με τον ένα ή τον άλλο τρόπο στην κύρια δομή και εξέλιξη της έκθεσης (Sayre 1998:137-8). Για ποιο λόγο όμως οι εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας υιοθετήθηκαν με τόση θέρμη προς υποστήριξη των μουσειακών εκθέσεων και τι τελικά προσφέρουν σε αυτές;

Τα εικονικά περιβάλλοντα, τουλάχιστον στη μορφή που προάγει την «εμβύθιση» του χρήστη, διακρίνονται από κάποια χαρακτηριστικά και αυτά είναι που φαίνονται να μπορούν να διαδραματίσουν έναν ισχυρό ρόλο προς την ερμηνεία και την προσέγγιση των δεδομένων και των εννοιών μιας έκθεσης. Τα κυριότερα από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι η διαδραστικότητα, η «εμβύθιση», δηλαδή η αίσθηση ότι περιβάλλεσαι από το εικονικό περιβάλλον και είσαι μέρος αυτού, και η απαραίτητη συμμετοχή της φαντασίας (Ρούσσου 2002). Αυτές οι ιδιότητες μπορούν να μετατρέψουν τα εικονικά περιβάλλοντα σε χώρους στους οποίους μια σειρά από πράξεις συμβάλλουν στην πολυδιάστατη μάθηση και σύνθετη μουσειακή εμπειρία. Η αναπαράσταση χαμένων πολιτισμών ή μη υπαρκτών κόσμων, η διάδραση με αυτούς και η βιωματική προσωποποιημένη αποτύπωση της εμπειρίας, η συνεισφορά της αίσθησης του παιχνιδιού και της ανακάλυψης, η ποικιλία των διαφορετικών εκδοχών και επιλογών πλοήγησης, ο ρόλος της αφήγησης και η κοινωνική διάσταση της επαφής με τους άλλους χρήστες μαζί με την εντυπωσιακή αίσθηση της εμβύθισης είναι όλα στοιχεία ενός σύνθετου ερμηνευτικού μέσου (Ρούσσου 2002, Ρούσσου 2004, Economidou 2004).

Μια πρώιμη περίπτωση εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας που ήδη στα 1998 προσπαθούσε να ενσωματώσει όλα τα παραπάνω προέρχεται από το Museum of Hartlepool στη Μεγάλη Βρετανία (Torr 1998). Οι εμπειρίες «εμβύθισης» ήταν τότε μια πραγματική καινοτομία αν

αναλογιστούμε τη διάδοση που ακόμη και σήμερα έχουν αυτές οι εφαρμογές. Στην περίπτωση του συγκεκριμένου μουσείου η επιδίωξη ήταν να μπορέσει ο επισκέπτης να βιώσει με τον πλέον ρεαλιστικό τρόπο ένα ποτάμιο ταξίδι με πλοiάριο, πραγματοποιούμενο στη γύρω περιοχή σε μια πρώιμη περίοδο της αγγλοσαξονικής ιστορίας. Η έκθεση παρουσίαζε τα ιστορικά δεδομένα των πόλεων της εποχής και της επικοινωνίας που αυτές είχαν μέσω της χρήσης και άλλων, συμβατικότερων ερμηνευτικών μέσων. Αυτό, όμως, που προσέφερε η εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας ήταν κάτι πολύ διαφορετικό. Η δυνατότητα του συνδυασμού των ψηφιακών γραφικών με φωτογραφικές αναπαραστάσεις, η ψευδαίσθηση του ταξιδιού με ένα πραγματικό έκθεμα του μουσείου,⁵⁸ η συμβολή των ηχητικών εφέ προς ένα ρεαλιστικότερο περιβάλλον και η καίρια συμβολή της αφήγησης μπορούσαν να πετύχουν την ουσιαστική προσέγγιση του ιστορικού τοπίου που το μουσείο επεδίωκε. Το αποτέλεσμα, ωστόσο, δεν περιοριζόταν στη διανοητική προσέγγιση και κατανόηση της εποχής. Αντίθετα βασιζόταν σε μια περισσότερο βιωματική εμπειρία και ένα θεατρικό χαρακτήρα που μπορούσε να αποτυπώσει μια έντονη συναισθηματική ανάμνηση στους επισκέπτες της έκθεσης. Κατ' αυτόν τον τρόπο η εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας, αν και αποκομμένη από τον κύριο πυρήνα της έκθεσης, μπορούσε να προσφέρει ένα εκτενές ερμηνευτικό πλέγμα που αφορούσε τόσο στα εκτιθέμενα αντικείμενα όσο και στον κεντρικό άξονα της έκθεσης.

Στην πορεία του χρόνου ανάλογες εφαρμογές εγκαταστάθηκαν και λειτούργησαν στο πλαίσιο μουσείων ανά τον κόσμο, χωρίς ωστόσο να παγιώσουν τη θέση και χρήση τους στο εκθεσιακό περιβάλλον. Το μεγάλο

⁵⁸ Το πλοiάριο που χρησιμοποιούσαν οι χρήστες της εφαρμογής αποτελούσε έκθεμα του μουσείου και φυσικά η πλοήγηση με αυτό υπό οποιεσδήποτε άλλες συνθήκες θα ήταν ανέφικτη.

κόστος ήταν η μία αιτία, επιπλέον, όμως, οι εφαρμογές αυτές, πέραν των θετικών στοιχείων προς την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων των μουσείων, παρουσίαζαν και πολλά προβλήματα (Sanders 2002:190-4). Το πρώτο ήταν φυσικά ο τύπος και οι δυνατότητες της εφαρμογής. Είδαμε πως η διαδικασία της «εμβύθισης» του επισκέπτη στο εικονικό περιβάλλον μπορούσε να συνεισφέρει πολλά προς τον εμπλουτισμό του ερμηνευτικού άξονα, ωστόσο αυτή η αίσθηση της εισαγωγής σε έναν κόσμο που σε περιβάλλει καθολικά παραμένει μια διαδικασία εξαιρετικά σύνθετη ακόμη και με τις δυνατότητες της σύγχρονης τεχνολογίας. Κατ' αυτόν τον τρόπο πολλές εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας περιορίζονται στην τρισδιάστατη φωτορεαλιστική αναπαράσταση αρχιτεκτονικών ή φυσικών κόσμων στην οποία ο επισκέπτης παραμένει παθητικός περιηγητής (Ρούσσου 2002). Από την άλλη πλευρά πλατφόρμες για εικονικά περιβάλλοντα «εμβύθισης» φαίνεται να μην αντλούν την ερμηνευτική τους δυναμική από τις τεχνολογικές τους δυνατότητες και μόνο, και να απαιτούν την αρωγή ισχυρού αφηγηματικού περιεχομένου αλλά και τη συνδρομή φυσικών ή εικονικών χαρακτήρων που θα καθοδηγήσουν το κοινό στο εικονικό περιβάλλον (Ρούσσου 2002, Εσοποπου 2004).

Το κοινό, έχοντας την εμπειρία πολύ πιο σύνθετων και «ζωντανών» εμπειριών σε θεματικά πάρκα (Τορρ 1998:74) ή αντίθετα αγνοώντας τον τρόπο λειτουργίας και διάδρασης με αυτές τις εφαρμογές, πολλές φορές δυσκολεύεται να παρακολουθήσει την εξέλιξη του αφηγηματικού ειρμού και αδυνατεί να βιώσει την εμπειρία της «εμβύθισης» στην απαιτούμενη έκτασή της, έτσι ώστε να γίνει κοινωνός των μηνυμάτων που το μουσείο θέλει να διατυπώσει. Η λύση του εντυπωσιασμού μέσω ακριβών παραγωγών δεν

ανταποκρίνεται στο χαρακτήρα των μουσείων, ούτε και προσφέρει κάτι ουσιαστικό στην εμπειρία της επίσκεψης. Εφόσον τα μουσειακά ιδρύματα έχουν την οικονομική δυνατότητα εγκατάστασης τέτοιων εφαρμογών, πρέπει να προχωρήσουν σε μια πολύ προσεκτική διαμόρφωση του περιεχομένου τους για να επιτύχουν τον εμπλουτισμό του ερμηνευτικού τους άξονα. Η θεατρική και πολυεπίπεδη αφήγηση που βασίζεται σε ένα καλογραμμένο αλλά και επιστημονικά ακριβές σενάριο, η υψηλή ποιότητα της οπτικής και ακουστικής εμπειρίας που μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον του επισκέπτη, οι καλοσχεδιασμένες αλλά και φυσικές διαδραστικές πράξεις του κοινού, οι οργανωμένοι εκπαιδευτικοί στόχοι και τέλος η ευκολία χρήσης και περιήγησης στο εικονικό περιβάλλον είναι όλα απαραίτητα στοιχεία για μία σύνθετη, μοναδική εμπειρία που μπορεί να οδηγήσει στην ουσιαστική βίωση του περιεχομένου μιας έκθεσης.

Κεφάλαιο 3: Συμπερασματικά

Μετά από αυτή τη σύντομη περιήγηση στις διαφορετικές κατηγορίες νέων τεχνολογικών μέσων, αλλά και σε συγκεκριμένα παραδείγματα που σχετίζονται με αυτά, μπορούμε δικαιολογημένα να θεωρήσουμε πως η παρουσία τους στο χώρο των μουσείων συμβάλλει σημαντικά προς την εξέλιξη και ανανέωση των ερμηνευτικών εργαλείων αλλά και προς μια πολυεπίπεδη και ουσιαστική εμπειρία που ενδυναμώνει συνολικά τη μουσειακή επίσκεψη. Αυτό, ωστόσο, που πρέπει πάντοτε να έχουμε υπόψη μας είναι πως τα νέα τεχνολογικά μέσα δεν αποτελούν σε καμία περίπτωση πανάκεια και εύκολη λύση για τις επιδιώξεις ή τους ερμηνευτικούς στόχους των εκθέσεων αλλά αντίθετα μπορούν να λειτουργήσουν αποτελεσματικά μόνον υπό συγκεκριμένες συνθήκες και προϋποθέσεις.

Συμπυκνώνοντας τα στοιχεία που αναλύσαμε στα προηγούμενα κεφάλαια μπορούμε να διατυπώσουμε κάποια βασικά δεδομένα για τον τρόπο που τα νέα μέσα συμβάλλουν στον εμπλουτισμό του εκθεσιακού ερμηνευτικού άξονα. Αρχικά, η δυνατότητα ψηφιακής αποθήκευσης και εύκολης διαχείρισης μεγάλου όγκου πληροφορίας, με μορφή κειμένου, φωτογραφιών, βίντεο, γραφικών ή ηχητικών αρχείων, σηματοδοτεί την ποσοτική συνεισφορά των τεχνολογιών στη διεύρυνση του περιεχομένου της έκθεσης αλλά και του τρόπου που αυτό κατανοείται και προσεγγίζεται. Σε πολλές από τις περιπτώσεις που μελετήσαμε το μέσο χρησιμοποιούνταν για να παρουσιάσει μια ποικιλία δεδομένων συνδεδεμένων με τα αντικείμενα της έκθεσης. Υπήρξαν φορές που αυτή η παρουσίαση δεν ξεπερνούσε το διδακτικό, σωρευτικό χαρακτήρα που διακρίνει άλλα συμβατικά,

παραδοσιακά ερμηνευτικά μέσα. Παρόλο που ακόμη και η συμβατική παροχή πληροφορίας περικλείει μια υπόγεια ερμηνευτική κατεύθυνση τα νέα μέσα κατάφεραν να προσφέρουν πιο σύνθετες νοηματοδοτήσεις αξιοποιώντας τον εκτεταμένο όγκο πληροφορίας. Η έκθεση μιας ποικιλίας απόψεων πάνω σε κάποιο συγκεκριμένο θέμα ή αντικείμενο και η αναίρεση της μονόπλευρης εμμονής στην κυρίαρχη άποψη της επιστημονικής κοινότητας ή του επιμελητή του μουσείου αποτελεί μια από αυτές τις νέες δυνατότητες. Κατ' αυτό τον τρόπο το κοινό μπορεί να γνωρίσει και να συγκρίνει διαφορετικές εκδοχές και θεωρίες, να ενεργοποιήσει τη σκέψη του και το γνωστικό του υπόβαθρο και ακόμη να συνεχίσει στην αναζήτηση σχετικών δεδομένων, πριν οδηγηθεί σε ένα συμπέρασμα που να το ικανοποιεί.

Πέραν αυτής της ποικιλίας στην παράθεση διαφορετικών απόψεων τα ψηφιακά μέσα μπορούν να εκτείνουν κατά πολύ το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι εκθέσεις και να εξελίξουν τις συνήθως δίγλωσσες παρουσιάσεις του ερμηνευτικού άξονα, μέσω της δυνατότητας επιλογής και χρήσης μιας μεγάλης γκάμας γλωσσών. Στην ποσοτική διάσταση των νέων μέσων πρέπει, επιπλέον, να προστεθεί και ένα χαρακτηριστικό που συνδέεται με τη δυνατότητα διαρκούς ενημέρωσης των εφαρμογών. Οι ψηφιακές τεχνολογίες, επιτρέποντας την εύκολη και άμεση ανανέωση της πληροφορίας, μπορούν να συμβάλουν προς μια ερμηνευτική στρατηγική που διατηρεί συνεχώς το σύγχρονο χαρακτήρα της παρατηρώντας τις εξελίξεις που σχετίζονται με τις διατυπώσεις της επιστήμης και της σκέψης. Η ανανέωση της παρεχόμενης ερμηνείας δεν ταυτίζεται μόνον με αυτού του τύπου την «επιστημονική» ενημέρωση αλλά επιπλέον και με την πληροφορία

που λαμβάνεται από τις μελέτες αξιολόγησης των επιμέρους στοιχείων και χαρακτηριστικών της έκθεσης. Καταγράφοντας και σταθμίζοντας δεδομένα που συνδέονται με τις προτιμήσεις και την αντίδραση του κοινού εντός του μουσείου μπορούμε να συμπεράνουμε τον ουσιαστικό ή όχι αντίκτυπο της πληροφορίας και στη συνέχεια να την επαναδιαμορφώσουμε εύκολα, μέσω των ψηφιακών εφαρμογών, έτσι ώστε να εξυπηρετεί πιο ικανοποιητικά την ερμηνευτική στρατηγική μας.

Τα νέα μέσα, ωστόσο, προχωρούν πολύ πιο πέρα από αυτή τη βασική δυνατότητα παροχής εκτεταμένης, πολυεπίπεδης πληροφορίας που εμπλουτίζει τη βάση της ερμηνευτικής διαδικασίας. Η ποιοτική συνεισφορά των τεχνολογιών προς μια συνολικότερη μουσειακή επίσκεψη και προς ένα ενδιαφέρον, διαφορετικό και θελκτικό ερμηνευτικό πλαίσιο είναι εκείνο το στοιχείο που τις κάνει να ξεχωρίζουν χαρακτηριστικά από τα παραδοσιακά εργαλεία διαμεσολάβησης. Η δυνατότητά τους να ενσωματώνουν ποικιλία οπτικών και ακουστικών εμπειριών μπορεί να προσφέρει μια μοναδική εμπειρία στον επισκέπτη, πολύ διαφορετική απ' ό,τι προσφέρουν τα παραδοσιακά μέσα, μια εμπειρία που θυμίζει τη δυναμική του θεάτρου και του κινηματογράφου. Βασίζεται στην αξιοποίηση μιας πλειάδας μέσων που, όπως είδαμε, προϋπήρχαν στο χώρο των μουσείων αλλά έλαβαν σημαντική ανανέωση και νέο χαρακτήρα με την εφαρμογή των νέων τεχνολογικών κατακτήσεων. Απευθυνόμενες συγχρόνως και σε άλλες αισθήσεις, πέραν της όρασης, οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αποτελέσουν κομμάτι της μακροπρόθεσμης μνήμης του επισκέπτη και η συνεισφορά τους να μην εξανεμιστεί αμέσως μετά την απομάκρυνσή του από το χώρο του μουσείου.

Αυτή η εμπειρία είναι ακόμη πιο έντονη επειδή πολλές φορές τα νέα μέσα μπορούν να προσφέρουν στον επισκέπτη τη δυνατότητα της ουσιαστικής διάδρασης με το ερμηνευτικό εργαλείο ή με το εικονικό αντικείμενο. Η έννοια της διαδραστικότητας προϋπήρχε στο χώρο των μουσειακών εκθέσεων αλλά μέσα από τις νέες τεχνολογικές εφαρμογές όχι μόνο απέκτησε μια συνθετότητα που εντυπωσιάζει τον επισκέπτη αλλά επιπλέον ευνόησε τη βαθύτερη, δημιουργική και αποτελεσματική συμμετοχή του, έτσι ώστε το περιεχόμενο που βρίσκεται πίσω από το μέσο να εντυπωθεί τελικά εν είδει βιώματος. Η ευόδωση της διαδραστικότητας που προάγουν οι νέες τεχνολογίες είναι ένα στοιχείο που υπογραμμίζει τη γενικότερη συνεισφορά τους προς μια προσωποποιημένη επίσκεψη, η οποία κατευθύνεται από τον επισκέπτη και αντιτίθεται στη μονοδιάστατη ερμηνευτική στρατηγική προς ένα ανενεργό και ομογενοποιημένο κοινό. Η ενεργοποίηση και αφύπνιση του τελευταίου είναι θεμελιακή και διαρκώς επιδιωκόμενη και οι τεχνολογικές εφαρμογές μπορούν να συμβάλλουν προς έναν επισκέπτη που δρα, φυσικά αλλά και διανοητικά, στο πλαίσιο μιας έκθεσης.

Με τον παραπάνω συνεχή διάλογο να αναπτύσσεται μεταξύ επισκεπτών και ερμηνευτικών μέσων οι νέες τεχνολογίες φαίνεται να επεκτείνουν ακόμη περισσότερο τη γκάμα των ομάδων κοινού που μπορούν να προσελκύσουν. Οι μικρότερες ηλικίες, για παράδειγμα, βρίσκουν εξαιρετικά διασκεδαστικές τις ψηφιακές εφαρμογές και πρόθυμα εισέρχονται στις ιστορίες που επιδιώκουν να διατυπώσουν. Φαίνεται δε πως είναι πλέον προσβάσιμες και από ένα σημαντικό ποσοστό των ενήλικων επισκεπτών καθώς σταδιακά και αναγκαστικά αποτελούν σημαντικό κομμάτι της

καθημερινότητάς τους. Επιπλέον, τα νέα μέσα με τη συνθετότητα του χαρακτήρα τους, τη χρήση διαφορετικών τύπων και μορφών πληροφορίας και τη σύνδεση με μια πληθώρα αισθήσεων μπορούν τελικά να στοχεύσουν σε διαφορετικές ομάδες κοινού και ποικίλες μορφές κατανόησης και βίωσης της πραγματικότητας. Η παλαιού τύπου ερμηνευτική στρατηγική, που αντιμετωπίζει το κοινό υπό την έννοια της γλωσσικο-μαθηματική λογικής, αναιρείται ενώ προσφέρεται ένα περιβάλλον που μπορεί να προσεγγισθεί υπό μια ποικιλία αναγνώσεων και διανοητικών προσεγγίσεων.

Τέλος, η δημιουργία ενός ψηφιακού, εικονικού κόσμου εντός του χώρου των εκθέσεων αποτελεί μια ακόμη βασική συνεισφορά των νέων τεχνολογιών. Μέσα από την προσπάθεια προσέγγισης και κατανόησής αυτού του περιβάλλοντος οι επισκέπτες όχι μόνο μπορούν να προσεγγίσουν καλύτερα ένα σημαντικό κομμάτι της σύγχρονης πραγματικότητας, που σε πολλούς ομοιάζει παντελώς άγνωστο και ίσως εχθρικό, αλλά επιπλέον να φέρουν κομμάτια του παρελθόντος, που υπό άλλες συνθήκες θα έμοιαζαν τουλάχιστον ξένα προς τη σημερινή πραγματικότητα, σε ένα πολύ πιο κοντινό τους επίπεδο.

Είναι, τελικά, οι νέες τεχνολογίες ένα μέσο που μπορεί χωρίς συνακόλουθα προβλήματα να εγκολπώσει τους ερμηνευτικούς στόχους των μουσείων και των επαγγελματιών αυτών και να προσφέρει χωρίς προσκόμματα μια πολυεπίπεδη, πολύτιμη εμπειρία; Τα πράγματα δεν είναι διόλου απλά και η παρουσία και μόνο των νέων μέσων καθόλου δεν εγγυάται μια ενδιαφέρουσα εμπειρία με παιδευτικό, αισθητικό και θελκτικό περιεχόμενο. Για όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία υπάρχει και μια διαφορετική πραγματικότητα που αποδεικνύει πόσο εύκολα ακριβές

τεχνολογικές εφαρμογές μπορούν να μην εκπληρώσουν κανένα από τους ερμηνευτικούς στόχους τους και επιπλέον να συμβάλλουν στη σύγχυση και τον εκνευρισμό του κοινού. Ο τεράστιος όγκος της παρεχόμενης πληροφορίας, για παράδειγμα, μπορεί να κουράσει τον επισκέπτη, να τον αποπροσανατολίσει και να του δημιουργήσει άγχος για τη δυναμική του να κατανοήσει όλο το προσφερόμενο εύρος στοιχείων. Και τούτο συμβαίνει γιατί σε πολλές περιπτώσεις το κοινό δεν μπορεί να ιεραρχήσει προτιμήσεις και διαθέσιμο χρόνο και μπορεί εύκολα να χαθεί σε ένα ψηφιακό κόσμο χωρίς ευδιάκριτα όρια.

Δεν είναι, όμως, μόνο ο όγκος της πληροφορίας που δημιουργεί αυτό τον προβληματισμό αλλά και η ίδια η παρουσία της τεχνολογίας. Όσο κι αν οι ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν κομμάτι της σύγχρονης πραγματικότητας πρέπει πάντοτε να συνυπολογίζουμε εκείνη τη μερίδα του κοινού που παραμένει ψηφιακά «αναλφάβητη» και όχι μόνο συναντά αντικειμενικές δυσκολίες στο να χειριστεί αυτά τα εργαλεία αλλά επιπλέον φαίνεται να τα αντιμετωπίζει με φόβο και επιφύλαξη. Αν τα μουσεία συχνά εμφανίζονται ως ελιτίστικοι οργανισμοί για ειδήμονες, η προσθήκη δύσχρηστων και ψυχρών εφαρμογών μπορεί να περιορίσει ακόμη περισσότερο το εύρος του κοινού στο οποίο απευθύνονται.

Τα νέα μέσα, επιπλέον, μπορούν να απομονώσουν τον επισκέπτη και να διακόψουν την πολύ σημαντική κοινωνική διάσταση της επίσκεψης αλλά επίσης και την ένταξή του στις αρχιτεκτονικές και χωρικές αξίες της έκθεσης. Ένα τμήμα των επισκεπτών δε θεωρεί πως τέτοιου είδους εφαρμογές τους εμποδίζουν να βιώσουν όλο το εύρος της ποιότητας σημαντικών έργων που θα έπρεπε κανονικά να μην παρεμποδίζονται από την παρουσία «άσχημων»

μηχανημάτων. Πέραν όλων αυτών, το κύριο πρόβλημα των νέων τεχνολογιών είναι η διαμόρφωση του σχεδιασμού και προγραμματισμού τους με βάση την ερμηνευτική στρατηγική της έκθεσης και η συνακόλουθη ένταξή τους σε αυτή την πραγματικότητα. Συνηθέστατα τα νέα μέσα αποτελούν προσθήκες εντυπωσιασμού ή νησίδες ερμηνείας που ξεφεύγουν από το γενικότερο χαρακτήρα και την αισθητική της έκθεσης. Άλλες φορές παραμένουν ανενεργά γιατί η θέση τους δεν παρακολουθεί τη συνήθη πορεία των επισκεπτών ή γιατί η ευαισθησία των ψηφιακών τους τμημάτων οδηγεί στη γρήγορη κατάρρευσή τους. Τέτοια τεχνικά προβλήματα είναι εξαιρετικά συνηθισμένα ακόμη και στις περιπτώσεις που έχει προϋπάρξει προκαταρκτική αξιολόγηση ενώ ακόμη πιο συνηθισμένη είναι η υπέρβαση των οικονομικών σχεδιασμών για την κατασκευή και συντήρησή τους.

Από όλα τα παραπάνω είναι σαφές πως τα νέα τεχνολογικά μέσα μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικά σημαντικό εργαλείο στη μετάδοση του πυρήνα μιας έκθεσης. Το γεγονός πως περικλείουν μια μεγάλη ποικιλία θελκτικών μορφών επικοινωνίας όπως είναι ο ήχος, το βίντεο και τα γραφικά τα κάνουν ιδιαίτερα προσιτά και βοηθούν στην καλύτερη αξιοποίηση των ιδεών που το ψηφιακό κείμενο περικλείει. Ωστόσο, ένα σύνολο δεδομένων πρέπει να συνυπολογιστούν για να ευοδωθεί αυτή η στόχευση και να μην καταλήξουν εις βάρος του επισκέπτη και του μουσείου. Ο σωστός προγραμματισμός και η ένταξη των νέων μέσων από τα πρώτα κίβλας βήματά του σχεδιασμού της έκθεσης είναι μια θεμελιώδης αρχή ενώ η αξιολόγηση και η πιλοτική δοκιμασία τους μπορούν να σώσουν περαιτέρω χρόνο και χρήμα. Εκείνο, ωστόσο, που μπορεί να συμβάλλει προς αποτελεσματικές ψηφιακές εφαρμογές είναι λεπτομερής, αναλυτική και

συνδυαστική διαμόρφωση του περιεχομένου τους, των αισθητικών τους αξιών και του τρόπου που θα συνδέονται με τους επίδοξους χρήστες. Όλες αυτοί οι παράμετροι, αν συνυπολογιστούν και ισορροπήσουν με τα υπόλοιπα ερμηνευτικά εργαλεία και τον κεντρικό ερμηνευτικό άξονα του μουσείου μπορούν να οδηγήσουν σε χρήσιμα εργαλεία που θα προάγουν τη μουσειακή επίσκεψη και θα συμβάλλουν σε μοναδικές, πολυεπίπεδες και ισχυρές εμπειρίες.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση

Αρβανίτης, Κ. 2004, «Ψηφιακό, εικονικό, κυβερνομουσείο ή δικτυακό μουσείο; Αναζητώντας όρο και ορισμό» στο *Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες. Πρακτικά*, Πρώτο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Μυτιλήνη, 31 Μαΐου-2 Ιουνίου 2002, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη, 183-190.

Βούρη, Σ. 2002, «Μουσείο και συγκρότηση εθνικής ταυτότητας» στο Αλεξάκη, Ε. και Κόκκινος, Γ. (επιμ.), *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα, Μεταίχμιο, 55-65.

Γκαζή, Α. 1999α, «Από τις Μούσες στο Μουσείο. Η ιστορία ενός θεσμού δια μέσου των αιώνων», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 70, 39-46.

Γκαζή, Α. 1999β, «Η έκθεση των αρχαιοτήτων στην Ελλάδα (1829-1909). Ιδεολογικές αφετηρίες – Πρακτικές προσεγγίσεις», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 73, 45-53.

Γκαζή, Α. 2002, *Μουσειολογία: Επικοινωνία και Μάθηση στο Μουσείο*, Πανεπιστημιακές σημειώσεις, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Ειδικής Αγωγής.

Γκαζή, Α. 2004, «Μουσεία για τον 21ο αιώνα», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 1, 3-12.

Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α. 2004, «Κείμενα για μουσεία και εκθέσεις. Προβληματισμός, μεθοδολογία, μελέτη περίπτωσης», *Μουσειολογία*, τεύχος 2, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 2-50,

On-line

<http://www.agean.gr/culturaltec/museology/issues/issue2/papers/gazi.pdf>

(30/10/2006).

Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α. 2004α, «Η χρήση νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις μουσείων: ένα μέσον ερμηνείας», Ανακοίνωση στο 2ο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτιστικής*

Κληρονομιάς, Μυτιλήνη 28/6/04 – 2/7/04, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου (υπό δημοσίευση στα Πρακτικά του Συνεδρίου).

Hooper-Greenhill, E. 1999, «Σκέψεις για τη μουσειακή εκπαίδευση και επικοινωνίας στη μεταμοντέρνα εποχή», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 72, 47-49.

Καραβασίλη, Μ. και Μικελάκης, Μ. 2001, «Η διαχείριση της βιομηχανικής κληρονομιάς στην Ελλάδα», *Corpus*, 26, 62-75.

Λεάνδρος, Ν. 2005, *Το διαδίκτυο: ανάπτυξη και αλλαγή*, Αθήνα, Καστανιώτης.

Μαραγκού, Χ. 1996, «Ειδωλοπλαστική» στο Παπαθανασόπουλος, Γ. (επιμ.), *Νεολιθικός πολιτισμός στην Ελλάδα*, Αθήνα, Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή - Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, 146-150.

Merriman, N. 1999, «Ανοίγοντας τα μουσεία στο κοινό», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 72, 43-46.

Μούλιου, Μ. 1999, «Από την ιστορία της αρχαιολογικής επιστήμης στην ανάγνωση μουσειακών εκθέσεων του παρελθόντος», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 73, 53-59.

Μούλιου, Μ. 2005, «Μουσεία: πεδία για την κατανόηση του κόσμου», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2, 9-17.

Μούλιου, Μ. και Μπούνια, Α. 1999, «Μουσειακές εκθέσεις. Ερμηνευτικές προσεγγίσεις στη μουσειακή θεωρία και πρακτική», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 70, 53-58.

Μπούνια, Α. 1999, «Συλλογές και συλλέκτες στην αρχαία Ρώμη: 1^{ος} αι. π.Χ. – 1ος αι. μ.Χ.», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 73, 41-45.

Μπούνια, Α. 2004, «Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: Γενικές αρχές και προβληματισμοί» στο *Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες. Πρακτικά*, Πρώτο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Μυτιλήνη, 31 Μαΐου-2 Ιουνίου 2002, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη, 17-28.

Μουσούρη, Θ. 2002, «Μουσεία και κοινότητες ερμηνευτών» στο Αλεξάκη, Ε. και Κόκκινος, Γ. (επιμ.), *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα, Μεταίχμιο, 77-92.

Μουσούρη, Θ. 2004, «Συνέδριο στο Victoria and Albert Museum (V&A) με θέμα «Μάθηση μέσω αλληλεπίδρασης σε Μουσεία Τέχνης και Design»», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 1, 66-67.

Μουσούρη, Θ. – Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α. 2004, «Τι μπορούν να μάθουν τα μουσεία από τους επισκέπτες; Η συμβολή της αξιολόγησης στη διαμόρφωση μιας έκθεσης για τα αρχαία ελληνικά μαθηματικά», *1ΜΕρος*, 4, 192-207.

Νάκου, Ε. 2001, *Μουσεία: εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*, Αθήνα, Νήσος.

Νικηφορίδου, Α. 2005, «Η Ερμηνευτική Προσέγγιση της Νέας Έκθεσης του Μουσείου Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2, 43-50.

Οικονόμου, Μ. 1999, «Μουσεία για τους ανθρώπους ή για τα αντικείμενα;», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 72, 50-55.

Οικονόμου, Μ. 2003, *Μουσείο: αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα*, Αθήνα, Κριτική.

Pearce, S. 2002, *Μουσεία, αντικείμενα και συλλογές*, επιμέλεια Λ. Γυιόκα, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Βάνιας.

Ρούσσου, Μ. 2002, «Η αφήγηση ως μέσο για τη δημιουργία πολιτισμικών και εκπαιδευτικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας», *1ΜΕρος*, 2, 13-28, On-line <http://www.ime.gr/publications/print/imeros/gr/02/article01.html> (28/12/2006).

Ρούσσου, Μ. 2004, «Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας», Ανακοίνωση στο 2ο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς*, Μυτιλήνη 28/6/04 – 2/7/04, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου (υπό δημοσίευση στα Πρακτικά του Συνεδρίου), On-line <http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/2006/papers/Roussou Museology04.pdf> (28/12/2006).

Vergo, P. 1999, «Επανεξέταση της νέας Μουσειολογίας», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 70, 50-52.

Χατζηνικολάου, Τ. 2003, «Εισαγωγή», *Εθνογραφικά*, 12-13, 11-19.

Ξενόγλωσση

Adams, M. και Moussouri, T. 2002, "The Interactive Experience: Linking Research and Practice", *Interactive Learning in Museums of Art and Design: Conference Proceedings*, Victoria and Albert Museum, 17–18 May 2002, On-line http://www.vam.ac.uk/files/file_upload/5748_file.pdf (30/10/2006).

Angliss, S. 2006α, "Talking sense", *Museum Practice*, Issue 34 (summer), 46-47.

Angliss, S. 2006β, "Sound and vision", *Museum Practice*, Issue 34 (summer), 51-52.

Angliss, S. 2006γ, "Open access", *Museum Practice*, Issue 34 (summer), 59-60.

Appleton, J. 2002, "Interactivity in Context", *Interactive Learning in Museums of Art and Design: Conference Proceedings*, Victoria and Albert Museum, 17–18 May 2002, On-line http://www.vam.ac.uk/files/file_upload/5759_file.pdf (30/10/2006).

"Audio guides an aid to interactive learning" 1998, *Museum Practice*, Issue 8, vol. 3, no. 2, 9.

Beard, M. και Henderson, J. 1994, "'Please don't touch the ceiling": the culture of appropriation" στο Pearce, S. (ed.) *Museums and the Appropriation of Culture*, New Research in Museum Studies series, London, The Athlone Press, 5-42.

Bennett, T. 1998, "Speaking to the eyes. Museums, legibility and the social order", στο Macdonald, S. (ed.), *The Politics of Display. Museums, Science, Culture*, London, Routledge, 25-35.

Blockley, M. 1996, "Multimedia for the Terrified Luddite", *Interpretation Journal*, vol. 2, no. 1 (August), On-line <http://www.heritage-interpretation.org.uk/journals/j2a-mult.html> (2/1/2007).

Boylan, P. και City University 2002, *Defining Museums and Galleries*, On-line <http://www.city.ac.uk/ictop/mus-def.html> (1/1/2007).

Brod, N. 2002, "Diving in at the Deep End - The British Galleries at the V&A", *Museums and the Web 2002*, On-line <http://www.archimuse.com/mw2002/papers/brod/brod.html> (20/12/2006).

Campbell, E. 2005, "Big Things in Small Packages: Video in Your Exhibits", *Exhibitionist*, vol. 24, no. 1 (spring), 14-17.

Clutten, S. 1996, "Technophobia", *Museum Journal*, vol. 96, no. 10, 32.

Coxall, H. 2000, "Towards inclusive text", *Museum Practice*, Issue 13, vol. 5, no. 1, 56-58.

Davis, M. 2000, "Ekarv text method in practice", *Museum Practice*, Issue 13, vol. 5, no. 1, 59-61.

Dawson, D. και Gill, T. 1996, *The MDA Survey of Information Technology in Museums 1996-7*, Cambridge, Museum Documentation Association.

Dietz, S. 1998, "Curating (on) the Web", *Museums and the Web 1998: Proceedings*, On-line http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html#intro (20/12/2006).

Doty, P. 1990, "Automating the Documentation of Museum Collections", *Museum Management and Curatorship*, vol. 9, 73-83.

Durbin, G. 2002, "Interactive Learning in the British Galleries, 1500-1900", *Interactive Learning in Museums of Art and Design: Conference Proceedings*, Victoria and Albert Museum, 17-18 May 2002, On-line http://www.vam.ac.uk/vastatic/acrobat_pdf/research/gail_durbin.pdf (20/12/2006).

Economou, D. 2004, "Virtual Reality and Museums: The development of a collaborative virtual environment for learning about ancient Egypt",

Museology, Issue 2, Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean, 67-79, On-line <http://www.aegean.gr/culturaltec/museology/issues/issue2/papers/economou.pdf> (9/9/2006).

Edson, G. και Dean, D. 1996, *The Handbook for Museums*, London & New York, Routledge.

Evans, J. και Sterry, P. 1999, "Portable Computers & Interactive Multimedia: A New Paradigm for Interpreting Museum Collections", *Archives and Museum Informatics*, vol. 13, no. 2 (June), 113-26.

Falk, J. και Dierking, L. 1992, *The Museum Experience*, Washington, Whalesback Books.

Ford, C. 2000, "Museum theatre", *Museum Practice*, Issue 13, vol. 5, no. 1, 62-64.

Gangewere, J. 1997, "Who Tells the Story at the Museum?", *Carnegie Magazine Online*, vol. LXIII, no. 11 (September/October), On-line http://www.carnegiemuseums.org/cmag/bk_issue/1997/sepoct/dept3b.html (9/9/2006).

Gundestrup, B. 2002α, "Renaissance collections", *The King's Kunstkammer Internet exhibition*, The National Museum of Denmark, On-line http://www.kunstkammer.dk/H_R/H_R_UK/RenColl.eng-download.pdf (9/9/2006).

Gundestrup, B. 2002β, "The History of the Royal Danish Kunstkammer", *The King's Kunstkammer Internet exhibition*, The National Museum of Denmark, On-line http://www.kunstkammer.dk/H_R/H_R_UK/KKKhist.eng-download.pdf (9/9/2006).

Hall, R. 1994, "Conservation in the computer age" in Knell S. (ed.), *Care of Collections*, London, Routledge, 101-104.

Hauenschild, A. χ.χ., *Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*, Διδακτορική διατριβή, On-line <http://museumstudies.si.edu/claims2000.htm#1.%20Introduction> (27/6/2006).

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



Hooper-Greenhill, E. 1995, "Museum and communication: an introductory essay" στο Hooper-Greenhill (ed.), *Museums, media, message*, London, Routledge, 1-12.

Hooper-Greenhill, E. 1999, "Museums and interpretive communities", *Musing on Learning Seminar*, Australian Museum, 20 April 1999, On-line www.amonline.net.au/amarc/pdf/research/paper2.pdf (4/9/2006).

Hooper-Greenhill, E. 2000, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London, Routledge.

Hudson, K. 1993, "Visitor studies: luxuries, placebos or useful tools?" στο Bicknell, S. και Farmelo, G. (eds.), *Museum visitor studies in the 90s*, London, Science Museum, 34-40.

Johnston, L. 1997, "Imaging in Museums: Issues in Resource Development" στο Jones-Garmil, K. (ed.), *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington DC, American Association of Museums, 93-113.

Jones-Garmil, K. 1997, "Laying the Foundation: Three Decades of Computer Technology in the Museum" στο Jones-Garmil, K. (ed.), *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington DC, American Association of Museums, 35-62.

Keene, S. 1998, *Digital Collections: Museums and the Information Age*, Oxford, Butterworth - Heinemann.

Levenson, J. 1998, "Digital Imaging and Issues of Authenticity in the Art Museum", στο Thomas, S. και Mintz, A. (eds.), *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, Washington DC, American Association of Museums, 89-101.

Lewis, G. 1992, "Museums and their precursors: a brief world survey" στο Thompson, J. (ed.), *Manual of Curatorship. A Guide to Museum Practice*, London, Butterworth-Heinemann, 5-21.

MacDonald, S. 1996, "Lifetimes: a Multimedia History", *Interpretation Journal*, vol. 2, no. 1 (August), On-line <http://www.heritage-interpretation.org.uk/journals/j2a-life.html> (29/12/2007).

Macdonald, S. 1998, "Exhibitions of power and powers of exhibition" στο Macdonald, S. (ed.), *The Politics of Display. Museums, Science, Culture*, London, Routledge, 1-24.

Macdonald, S. 2003, "Museums, national, postnational and transcultural identities", *Museum and Society*, vol. 1, no. 1 (March), 1-16, On-line <http://www.le.ac.uk/ms/m&s/mands1.pdf> (25/6/2006).

Manning, A. και Sims, G. 2004, "The Blanton ITour – An Interactive Handheld Museum Guide Experiment", *Museums and the Web 2004: Proceedings*, On-line <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/manning/manning.html> (24/12/2006).

Martin, D. 2000, "Audio Guides", *Museum Practice*, Issue 13, vol. 5, no. 1, 71-81.

Martin, D. 2003, "Getting the picture", *Museum Practice*, Issue 22 (spring), 43-47.

Merriman, N. 2000, *Beyond the Glass Case: The Past, the Heritage and the Public*, University of London, Institute of Archaeology.

Morris, J. 2002, "Style and substance", *Museum Practice*, Issue 20, vol. 7, no. 2, 18-23.

Morrison, A. 1990, "Words and Images", *Museum Journal*, August, 30-31.

Museum Practice, Issue 5, 1997, "Interpretation", vol. 2, no. 2, 34-94.

Museum Practice, Issue 9, 1998, "AV and Multimedia", vol. 3, no. 3, 32-90.

"New voyage around the life of Captain Cook" 1999, *Museum Practice*, Issue 10, vol. 4, no. 1, 20-24.

Olsen, C. 2005, "Getty's grand tour", *Museum Practice*, spring, 36-39.

Ostrow, C. 2003, "Museum Exhibits in the Digital Age: How PDA's are Helping to Reshape Museum Exhibit Strategies", *Exhibition*, vol. 22, no. 2 (fall), 15-19.

Pearce, S. (ed.) 1994, *Interpreting Objects and Collections*, Leicester Readers in Museum Studies, London, Routledge.

Pignon, D. 1999, *Perspectives of development of virtual reality and its use in scientific and technical information, museums and education in Europe*, European Research Consortium for Informatics and Mathematics report, On-line <http://www.ercim.org/publication/prosp/VR.pdf> (29/12/2006).

Pollard, K. και Kamien, J. 2003, "A More Perfect Union of Medium and Message", *Exhibition*, vol. 22, no. 2 (fall), 4-9.

Pomian, K. 1994, "The collection: between the visible and the invisible" στο Pearce, S. (ed.), *Interpreting Objects and Collections*, Leicester Readers in Museum Studies, London, Routledge.

Proctor, N. και Tellis, C. 2003, "The State Of The Art In Museum Handhelds In 2003", *Museums and the Web 2003: Proceedings*, On-line <http://www.archimuse.com/mw2003/papers/proctor/proctor.html> (17/12/2006).

Pujol, L. 2004, "Archaeology, museums and virtual reality", *Digithum*, Universitat Oberta Catalunya, no. 6 (May), On-line <http://www.uoc.edu/humfil/articles/eng/pujol0304/pujol0304.pdf> (5/1/2007).

Resource 2003, *Security in Museums, Archives and Libraries. A Practical Guide*, London, Resource, Council for Museums, Archives and Libraries.

Robertson, C. 2003, "Telling our story", *Museum Practice*, Issue 22 (spring), 58-61.

Roles, J. και Cardus, S. 1998, "Multimedia for museums: key questions", *Museum Practice*, Issue 9, vol. 3, no. 3, 40-43.

Sabin, R. 1997, "Museums and their Websites: an Examination and Assessment of how Museums are Coping with the Challenge of the World Wide Web", *Journal of Conservation and Museum Studies*, no. 2 (May), Department of Conservation and Museum Studies, Institute of Archaeology, University College London, On-line <http://www.ucl.ac.uk/archaeology/conservation/jcms/issue2/sabin.html#ref6> (9/1/2007).

Sanders, D. 2002, "Virtual archaeology and museums: Where are the exhibits?" στο Niccollucci, F. (ed.), *Virtual Archaeology*, Proceedings of the

VAST Euroconference, Arezzo, November 24th-25th 2000, Oxford, Archaeopress, 187-194, On-line http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/2005/papers/Sanders_VAST00_VRMuseums.pdf (5/1/2007).

Sayre, S. 1998, "Assuring the Successful Integration of Multimedia Technology in an Art Museum Environment" στο Thomas, S. και Mintz, A. (eds.), *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, Washington DC, American Association of Museums, 129-144.

Sayre, S. 2005, "Multimedia that matters: Gallery-based technology and the museum visitor", *First Monday*, vol. 10, no. 5 (May), On-line http://firstmonday.org/issues/issue10_5/sayre/index.html (20/12/2006).

Silverman, L. και O'Neil, M. 2004, "Change and Complexity in the 21st century museum", *Museum News*, November/December, 37-43.

Simpson, R. 1998, "Effective Audio-Visual", *Museum Practice*, Issue 9, vol. 3, no. 3, 44-46.

Spicer, S. 1996, "Lessons from America", *Interpretation Journal*, vol. 2, no. 1 (August), On-line <http://www.heritage-interpretation.org.uk/journals/i2a-less.html> (2/1/2007).

Statham, R. 1993, "Not all there?", *Museums Journal*, February, 35.

Thomas, S. και Mintz, A. (eds.) 1998, *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, Washington DC, American Association of Museums.

Tokar, S. 2003, "I want to hold your hand (held)", *Exhibition*, vol. 22, no. 2 (fall), 20-23.

Topp, G. 1998, "Northumbria virtual reality project", *Museum Practice*, Issue 9, vol. 3, no. 3, 72-75.

Veverka, J. χ.χ., *Where is the Interpretation in Interpretive Exhibits?*, On-line <http://www.heritageinterp.com/interpre2.htm> (7/9/2006).

"Visitors slow to use Audio Guides in Art Galleries" 1996, *Museum Practice*, vol. 1, no. 2, 7.

Wilson, G. 2006, "Case study: The Tate", *Museum Practice*, Issue 34, summer, 53.

Zorich, D. 1997, "Beyond Bitslag: Integrating Museum Resources on the Internet" στο Jones-Garnil, K. (ed.), *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington DC, American Association of Museums, 171-201.



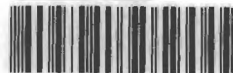
ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Τηλ. 210 - 92 01 001

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ

28 ΜΑΙ. 2012
03 ΙΑΝ. 2013
18 ΦΕΒ. 2013
05 ΑΠΡ. 2013
10 ΔΕΚ. 2013

ΠΑΝΤΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



002000066006

